



MASTERARBEIT | MASTER'S THESIS

Titel | Title

Escape the Room! Emergenz und immersives Potential von Live
Escape Räumen

verfasst von | submitted by
Simone Tomas BA

angestrebter akademischer Grad | in partial fulfilment of the requirements for the degree of
Master of Arts (MA)

Wien | Vienna, 2025

Studienkennzahl lt. Studienblatt | Degree
programme code as it appears on the
student record sheet:

UA 066 583

Studienrichtung lt. Studienblatt | Degree
programme as it appears on the student
record sheet:

Masterstudium Theater-, Film- und
Medienwissenschaft

Betreut von | Supervisor:

Univ.-Prof. Dr. Lisa Gotto M.A.

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung und Fragestellung.....	1
2. Forschungsstand: Immersion	5
3. Theoretische Annäherung an Live Escape Räume	13
4. Vorläufer von Live Escape Räumen.....	25
4.1 Flucht als Spektakel	25
4.2 Spielerische Praktiken.....	28
4.3 Schnitzeljagden	32
4.4 Thematisch gestaltete Unterhaltungsformate.....	34
4.5 Klassische audiovisuelle Medien	39
4.6 Digitale Spiele.....	44
4.7 Immersives Theater.....	59
4.8 Rollenspiele.....	67
5. Bedingungen für die Emergenz von Live Escape Räumen	72
5.1 Veränderte Rezeptionshaltung	72
5.2 Verbreitung spielerischer Formate	78
5.3 Aufkommen immersiver Formate.....	80
5.4 Zunehmende Digitalisierung.....	81
6. Möglichkeiten zur Steigerung des immersiven Potentials von Live Escape Räumen	89
6.1 Optimierung des Narrativs	90
6.2 Optimierung des Ablaufs.....	95
6.2.1 <i>Pre-Game</i>	95
6.2.2 Physischer Weltensprung	99
6.2.3 Begrüßung durch die Spielleitung	102
6.2.4 Spieleinführung.....	104
6.2.5 Anfertigen von Fotos	113
6.2.6 Räumlichkeit.....	115
6.2.7 Isolierung von der Außenwelt.....	118
6.2.8 Herausforderungen.....	120
6.2.9 Einsatz technischer Mittel.....	124
6.2.10 <i>Debriefing</i>	128
7. Fazit	131
8. Quellenverzeichnis	135
8.1 Literaturverzeichnis.....	135
8.2 Online-Quellenverzeichnis	140
8.3 Medienverzeichnis.....	144
8.3.1 Film- und Serienverzeichnis	144
8.3.2 Spieleverzeichnis	145
8.3.3 Onlinemedienverzeichnis.....	145
8.3.4 Korpus der absolvierten Live Escape Räume	146
8.3.5 Korpus der besuchten Freizeitparks.....	147
Anhang.....	i
Abstrakt (Deutsch).....	iii
Abstract (Englisch)	iv

1. Einleitung und Fragestellung

Im Zentrum der folgenden Masterarbeit stehen Live Escape Räume. Dabei handelt es sich um ein Genre der Unterhaltungsindustrie, in dem Rezipierende innerhalb eines vorgegebenen Zeitraums verschiedene spielerische Aufgaben und Rätsel lösen müssen, um aus einem (tatsächlich oder behauptet) verschlossenen Raum auszubrechen.

Der erste Live Escape Raum eröffnete 2007 in Asien.¹ In den folgenden Jahren gewann das Genre rasch an internationaler Popularität: 2016 gab es bereits mehrere hundert Live Escape Räume in Europa und Nordamerika.² Laut *The Economist* stieg die Anzahl dieser bis 2019 auf 2.300 Live Escape Räume in Nordamerika und auf mehr als 10.000 Live Escape Räume weltweit³; 2024 gab es über 50.000 Live Escape Räume weltweit⁴, verteilt auf sechs Kontinenten.⁵ Es sei anzumerken, dass letzterer Wert der Website eines privaten amerikanischen Live Escape Raum Anbieters entnommen wurde. Die exakte Richtigkeit dieses Werts ist also nicht überprüfbar, so dass dieser lediglich als Richtwert zu sehen ist. Dennoch lässt dieser Richtwert darauf schließen, dass Live Escape Räume auch in den vergangenen Jahren zunehmend an Beliebtheit gewonnen haben und weiterhin populär und kommerziell erfolgreich sind.

Trotz der anhaltenden Präsenz von Live Escape Räumen in der internationalen Unterhaltungsindustrie, haben diese bisher kaum Eingang in die Forschung gefunden. Die einzige Ausnahme bildet die Forschung von Scott Nicholson, dem Leiter des Instituts für Game Design and Development der Wilfrid Laurier Universität in Brantford/Kanada. Dieser hielt 2015 und 2016 mehrere Vorträge über Live Escape Räume und führte als Vorbereitung dafür eine quantitative Studie durch, in der er Daten von 175 Live Escape

¹ Vgl. Corkill, Edan, „Real Escape Game brings its creator's wonderment to life”, *The Japan Times*, 20.12.2009, <https://www.japantimes.co.jp/life/2009/12/20/general/real-escape-game-brings-its-creators-wonderment-to-life/>, 11.07.2024.

² Vgl. Nicholson, Scott, „Environmental Play. Emergence or Convergence? Exploring the Precursors of Escape Room Design”, *Analog Game Studies*, 07.03.2016, <https://analoggamestudies.org/2016/03/emergence-or-convergence-exploring-the-precursors-of-escape-room-design/>, 28.06.2024, k. A.

³ Vgl. C. R./ A. W., „The escape-room games industry is booming: Breaking bad”, *The Economist*, 11.01.2019, https://www.economist.com/gulliver/2019/01/11/the-escape-room-games-industry-is-booming?utm_medium=cpc.adword.pd&utm_source=google&ppccampaignID=18151738051&ppcadID=&utm_campaign=a.22brand_pmax&utm_content=conversion.direct-response.anonymous&gad_source=1&gbraid=0AAAAADf4AbY-Nk4S7d4xLhYPKWGDZsliJ&gclid=Cj0KCQjwv7O0BhDwARIsAC0sjWOdxV9hu62uMoBXmEDlCKmQub61kLLBFkS8PsMoa1Mkfdmll2sL7yUaArxoEALw_wcB&gclsrc=aw.ds, 09.07.2024.

⁴ Vgl. Ascalon, Anecia, „Escape Rooms: Everything You Need To Know (2023)“, *The Escape Game*, 26.10.2021, <https://theescapegame.com/blog/what-is-an-escape-room/#>, 17.07.2024.

⁵ Vgl. Nicholson, Scott, „Peeking behind the locked door: A survey of escape room facilities”, *Scott Nicholson*, 24.05.2015, <https://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf>, 28.06.2024, S. 6; vgl. k. A., „Escape Room”, *Escape Room*, k. A., <https://www.escaperoom.co.za>, 11.07.2024.

Raum Anbietenden aus Nord- und Südamerika, Europa, Asien und Australien auswertete. 124 der Anbietenden beschrieben einen oder mehrere ihrer angebotenen Live Escape Räume näher, so dass Scott Nicholson einen Datensatz zu 224 verschiedenen Live Escape Räumen sammeln konnte.⁶ Basierend auf seiner Studie veröffentlichte Scott Nicholson drei wissenschaftliche Papers, die eine Verschriftlichung seiner Vorträge zu dem Thema darstellen.

Zusätzlich zu der Forschung von Scott Nicholson gibt es zwei populärwissenschaftliche Bücher, welche sich mit der Thematik von Live Escape Räumen befassen: *Escape the Game. How to Make Puzzles and Escape Rooms* von Adam Clare, dem führenden Spielentwickler von Wero Creative und Professor für Spielentwicklung an dem George Brown College und der ODAC Universität.⁷ Dieses Buch befasst sich primär damit, eigene Escape Räume zu gestalten und soll hier nur am Rande erwähnt werden, da es einen anderen Fokus als die vorliegende Arbeit hat. Das zweite populärwissenschaftliche Buch zu Live Escape Räumen wurde von L. E. Hall verfasst und erschien 2021. Die Künstlerin und Spielentwicklerin arbeitet seit 2014 an der Entwicklung verschiedener Live Escape Räume in den USA und hat als Spielleitung dieser bereits mehrere tausend Spiele beobachtet⁸; basierend auf ihren Erfahrungen schrieb sie *Planning Your Escape. Strategy Secrets to Make You an Escape Room Superstar*. Ihre Ausführungen sollen im Folgenden impulsgebend verwendet werden.

Neben diesen drei Werken finden sich in der deutsch- und englischsprachigen (populär-)wissenschaftlichen Literatur keine weiteren, die sich mit Live Escape Räumen befassen. Den Grund für diese anhaltende Forschungslücke in Hinblick auf Live Escape Räume identifizierte Nicholson bereits 2016: „[C]ontents of escape rooms are, by nature, kept a secret and it is a highly competitive marketplace, there are not [sic!] resources publicly available“⁹. Die vorliegende Masterarbeit hat sich dennoch das Ziel gesetzt, die bestehende Forschungslücke im Hinblick auf Live Escape Räume durch eine wissenschaftliche Auseinandersetzung mit diesen zu verkleinern. Hierfür soll einleitend analysiert werden, welche Merkmale das Genre der Live Escape Räume ausmachen. Im

⁶ Vgl. Nicholson, Scott, „The State of Escape: Escape Room Design and Facilities”, Scott Nicholson, k. A., <https://scottnicholson.com/pubs/stateofescape.pdf>, 27.06.2024 (Orig. presented at *Meaningful Play 2016*, Lansing, Michigan).

⁷ Vgl. Clare, Adam, *Escape the Game. How to Make Puzzles and Escape Rooms*, k. A.: Wero Creative, 2015, S. 183.

⁸ Vgl. Hall, L. E., *Planning Your Escape. Strategy Secrets to Make You an Escape Room Superstar*, New York: Simon & Schuster, 2021, S. 4f.

⁹ Nicholson, „The State of Escape”, S. 1.

Folgenden wird der Frage nachgegangen, welche anderen Medienformen und -formate die Emergenz des Genres beeinflusst haben und warum es gerade Ende der 2000er Jahre aufgekommen ist. Abschließend sollen das immersive Potential von Live Escape Räumen und Möglichkeiten, dieses zu steigern, betrachtet werden. Dieser duale Fokus auf die Emergenz und das immersive Potential von Live Escape Räumen wurde auf Grund der eingeschränkten Quellenlage gewählt. Er soll ermöglichen, relevante übertragbare Theorien aus verwandten Disziplinen zu identifizieren, um sich Live Escape Räumen und ihrem immersiven Potential theoretisch anzunähern.

Auf Grund der sehr limitierten Quellenlage, die es zu Live Escape Räumen gibt, wurden im Vorfeld dieser Arbeit zudem 13 europäische Live Escape Räume in vier verschiedenen Ländern, teilweise mehrfach, besucht, um ein Gefühl für das Genre zu bekommen und einen differenzierten Ausgangspunkt für die Analyse zu ermöglichen.¹⁰ Hierfür wurden subjektive Erinnerungen reflektiert und Zweifachanalysen, bei denen der zweite Besuch einen reflexiven Fokus hatte, durchgeführt. Diese Methode wurde von Jesse Schell, einem Professor für Game Design in dem Entertainment Technology Center in Pittsburgh und dem CEO eines Videospiel Studios, übernommen; dieser nützte diese zur Analyse von digitalen Spielen.¹¹ Auch zur Analyse von Performances¹² und anderen immersiven Theaterformen¹³, die, wie Live Escape Räume, flüchtige Erfahrungen ermöglichen, werden subjektive Erfahrungen und Gedächtnisprotokolle verwendet. Die folgende Analyse stützt sich also auf derartige subjektive Erfahrungen, gepaart mit verschiedenen Theoriekonzepten aus Disziplinen, die eng mit Live Escape Räumen verwandt sind, um sich dem Untersuchungsgegenstand der Live Escape Räume theoretisch anzunähern.

Da es sich bei Live Escape Räumen um ein Genre mit immersivem Potential handelt, sollen in Kapitel 2, als Grundlage für die nähere Betrachtung dieser, der Begriff der Immersion und die dafür wesentlichen Termini definiert werden. Anschließend folgt eine theoretische Annäherung an das Genre der Live Escape Räume, um diese als Untersuchungsgegenstand greifbar zu machen. Hierfür wird in Kapitel 3, basierend auf den Forschungsergebnissen

¹⁰ Ein Korpus mit Angaben zu den absolvierten Live Escape Räumen findet sich im Medienverzeichnis.

¹¹ Vgl. Schell, Jesse, *Die Kunst des Game Designs. Bessere Games konzipieren und entwickeln*, Frechen: mitp, 2012, übers. v. Maren Feilen/ Knut Lorenzen (Orig. *The Art of Game Design. A Book of Lenses*, 2008), S. 53.

¹² Vgl. Schütz, Theresa, *Theater der Vereinnahmung. Publikumsinvolvierung im immersiven Theater*, Berlin: Theater der Zeit, 2022.

¹³ Vgl. Schulze, Daniel, *Authenticity in Contemporary Theatre and Performance: Make it Real*, London: Bloomsbury Methuen Drama, 2017, S. 143.

von Scott Nicholson¹⁴, aufgezeigt, was die Charakteristika von Live Escape Räumen sind und welche Subkategorien es innerhalb des Genres gibt. In Kapitel 4 folgt eine Analyse davon, welche Medien die Emergenz von Live Escape Räumen möglich gemacht bzw. bedingt haben und inwiefern sich Charakteristika dieser in dem Genre wiederfinden; entsprechend wird in diesem Kapitel identifiziert, welche Theorien aus diesen Genres auf das der Live Escape Räume übertragbar sind und festgehalten, was dies für das immersive Potential von Live Escape Räumen bedeutet. Anschließend soll in Kapitel 5 der Frage nachgegangen werden, warum sich das Genre der Live Escape Räume gerade zu Beginn des 21. Jahrhunderts entwickelt hat. Abschließend soll in Kapitel 6 überprüft werden, inwiefern das immersive Potential innerhalb des Genres der Live Escape Räume gesteigert werden kann; dies soll anhand einer exemplarischen Analyse des Live Escape Raums *Sherlock: The Official Live Game*¹⁵ in London geschehen; dieser basiert auf der gleichnamigen BBC Serie¹⁶ und lässt Spielende Teil der von Arthur Connan Doyle geschaffenen Welt von Sherlock Holmes¹⁷ werden.

¹⁴ Es ist anzumerken, dass die vorliegende Arbeit demselben kulturellen Bias unterliegt wie die Forschung von Scott Nicholson, da sie, nicht zuletzt auf Grund der Sprachbarriere, einen primär westlichen Standpunkt einnimmt (Vgl. Nicholson, „The State of Escape“, S. 1f.).

¹⁵ Vgl. K. A., „Sherlock Shared Escape Room Experience for 2-3 players“, *The Game is Now*, k. A., <https://www.thegameisnow.com/live-experiences/shared-escape-room-the-official-live-game/>, 09.03.2024.

¹⁶ *Sherlock*, R.: Paul McGuigan et al., Vereinigtes Königreich, 2010–2017.

¹⁷ Vgl. Doyle, Arthur Conan, *A Study in Scarlet*, London: Penguin Books, 2011 (Orig. 1888).

2. Forschungsstand: Immersion

Der Begriff *Immersion* leitet sich von dem lateinischen Wort „*immersio*“ ab und wurde ursprünglich in den Naturwissenschaften verwendet, um das Eintauchen eines Objektes in Wasser zu beschreiben.¹⁸ Ende der 1990er Jahre kam *Virtual Reality* auf und ermöglichte mit Hilfe von Computern interaktive, immersive Erfahrungen für Rezipierende.¹⁹ In Folge dessen fand der Begriff der Immersion Eingang in die Geisteswissenschaften, um „die durch ein mediales Dispositiv vermittelte raum-zeitliche Teilhabe an einer Welt, die außerhalb dieses Dispositivs (zumindest im Moment des Erlebens) keine physische räumliche Realität besitzt“²⁰, zu beschreiben. Der Begriff bezieht sich also auch hier auf einen Vorgang des Eintauchens: das Eintauchen in fiktionale Welten. Um Immersion zu ermöglichen, braucht es folglich, wie auch Scott Nicholson hervorhebt, ein Narrativ, also eine erzählte Welt, auf die Rezipierende sich einlassen können.²¹ Sind Menschen mit Narrativen konfrontiert, ist ihr Gehirn laut der Kommunikations- und Medienwissenschaftlerin Janet Murray darauf ausgelegt: „to tune into stories with an intensity that can obliterate the world around us“²², sich also komplett auf Narrative einzulassen und alles um sich herum zu vergessen.

Immersion ist dabei nicht an ein bestimmtes oder an neue Medien gebunden: Die Performancewissenschaftlerin Josephine Machon hebt in ihrer Monografie zu immersiven Theaterformen hervor, dass interaktive Prozesse, die ein wesentlicher Teil immersiver Performances sind, schon seit Jahrhunderten Teil von religiösen Festen und Zeremonien sind.²³ Zudem wurde der Begriff „willing suspension of disbelief“²⁴ bereits in der Literaturwissenschaft des ausgehenden 18. Jahrhunderts verwendet. Damit wurde die Rezeptionshaltung, eine fiktionale Welt mit ihren individuellen Regeln für eine bestimmte Dauer als real anzunehmen und dasjenige, das ihr widersprechen würde, bewusst zu

¹⁸ Vgl. Schwingeler, Stephan, *Die Raummaschine. Raum und Perspektive im Computerspiel*, Glücksstadt: vwh, 2020 (Orig. 2008), S. 77.

¹⁹ Vgl. Ryan, Marie-Laure, *Narrative as Virtual Reality. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, Baltimore/London: The John Hopkins University, 2001, S. 2.

²⁰ Schweinitz, Jörg, „Totale Immersion und die Utopien von der virtuellen Realität. Ein Mediengründungsmythos zwischen Kino und Computerspiel“, *Das Spiel mit dem Medium. Partizipation – Immersion – Interaktion*, hg. v. Britta Neitzel/Rolf F. Nohr, Marburg: Schüren, 2006, S. 136–153, hier: S. 138.

²¹ Vgl. Nicholson, „The State of Escape“, S. 7.

²² Murray, Janet H., *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*, New York: The Free Press, 2016 (Orig. 1997), S. 114.

²³ Vgl. Machon, Josephine, *Immersive Theatres. Intimacy and Immediacy in Contemporary Performances*, Basingstoke [u. a.]: Palgrave Macmillan, 2013, S. 28.

²⁴ Cermak-Sasssenrath, Daniel, *Interaktivität als Spiel. Neue Perspektiven auf den Alltag mit dem Computer*, Bielefeld: transcript, 2010, S. 37.

ignorieren, beschrieben.²⁵ Diese Haltung ermöglicht es Rezipierenden in die entsprechenden fiktionalen Welten einzutauchen; in diesem Sinne kann hierbei von einer Frühform von immersiven Praktiken gesprochen werden. Es handelt sich bei Immersion also um eine seit Jahrhunderten bestehende Rezeptionshaltung mit medienspezifischen Modalitäten²⁶, in deren Zentrum immer ein Narrativ steht, auf das Rezipierende sich einlassen (können).

Bei dieser Rezeption fiktionaler Welten handelt es sich allgemein um keinen passiven Vorgang, sondern um eine aktive kognitive Konstruktion der mediatisierten Welt, ausgelöst von dem Wunsch, in Narrative einzutauchen; also von dem Wunsch nach Immersion.²⁷ Dabei ist anzumerken, dass mediale Darstellungen immer bis zu einem gewissen Grad unvollständig sind, da sie nicht der medial unvermittelten Alltagswelt entsprechen, wie der Dozent für Game Studies Daniel Cermak-Sassenrath hervorhebt. Rezipierende sind daran gewöhnt, derartige Lücken in der medialen Darstellung durch kognitive Leistung zu füllen und dasjenige, das nicht zu der angestrebten Illusion passt, zu unterdrücken.²⁸ Inkohärenzen können folglich bewusst ausgeblendet werden²⁹, so dass die Illusion der medialen Darstellung nicht perfekt sein, sondern nur die für das Narrativ wesentlichen Elemente stimmig sein müssen.³⁰ Rezipierende können mediatisierte fiktionale Welt in besagter *willing suspension of disbelief* akzeptieren, so dass die Fiktion zwischenzeitlich zu ihrer Realität wird.³¹

Analog ist ein bestimmtes Maß an Bewusstsein für das Medium laut der Literaturwissenschaftlerin Marie-Laure Ryan nicht zwangsläufig immersionszerstörend³², da dieses im Rahmen der *willing suspension of disbelief* ebenfalls verdrängt werden kann.³³ Ryan spricht hierbei von „Entrancement“³⁴ und beschreibt, dass Rezipierende dabei so sehr in die fiktive Welt eintauchen, dass das Medium unreflektiert rezipiert wird. Rezipierenden bleibt dabei aber bewusst, dass die abgebildete Welt nicht der realen entspricht und ihre

²⁵ Vgl. Furtwängler, Frank, „Computerspiele am Rande des metakommunikativen Nervenzusammenbruchs“, *Das Spiel mit dem Medium. Partizipation – Immersion – Interaktion*, hg. v. Britta Neitzel/Rolf F. Nohr, Marburg: Schüren, 2006, S. 154–169, hier: S. 155.

²⁶ Vgl. Schütz, *Theater der Vereinnahmung*, S. 25.

²⁷ Vgl. Murray, *Hamlet on the Holodeck*, S. 125.

²⁸ Vgl. Cermak-Sassenrath, *Interaktivität als Spiel*, S. 54.

²⁹ Vgl. Rötzer, Florian, „Vom zweiten und dritten Körper oder. Wie es wäre, eine Fledermaus zu sein oder einen Fernling zu bewohnen? Ein Essay“, *Medien, Computer, Realität: Wirklichkeitsvorstellungen und Neue Medien*, hg. v. Sybille Krämer, Frankfurt am Main: Suhrkamp 2000, S. 152–168, hier: S. 156.

³⁰ Vgl. Cermak-Sassenrath, *Interaktivität als Spiel*, S. 54.

³¹ Vgl. Furtwängler, „Computerspiele am Rande des metakommunikativen Zusammenbruchs“, S. 155.

³² Vgl. Ryan, *Narrative as Virtual Reality*, S. 352.

³³ Vgl. Cermak-Sassenrath, *Interaktivität als Spiel*, S. 53.

³⁴ Ryan, *Narrative as Virtual Reality*, S. 98.

Erfahrungen konsequenzvermindert sind, ihnen also zum Beispiel keine durch das Narrativ ausgelösten physischen Konsequenzen in der Realität drohen.³⁵

Obgleich mediale Darstellungen also nicht perfekt sein müssen, um immersives Potential zu haben, hält Ryan fest, dass Medien immersiver sind, je illusorischer sie sind: Je multisensorisch einhüllender die abgebildete Scheinwelt ist, desto weniger intellektuelle und imaginative Arbeit müssen Rezipierende leisten, um in diese einzutauchen.³⁶ Daraus ergibt sich, dass Immersion als etwas Graduelles gesehen werden sollte.³⁷ Josephine Machon spricht als erster Stufe von Immersion von „Absorption“³⁸, also von dem Gefühl, von der Intensität der medialen Darstellung so stark kognitiv eingenommen zu sein, dass Rezipierende sich ganz in die erzählte Welt vertiefen.³⁹ Die zweite Stufe der Immersion ist der Transport in eine „primär realistisch konfiguriert[e], erzählt[e] possible world“⁴⁰. Bei der *possible world* handelt es sich, so Ryan, um eine Welt, die größtenteils der realen entspricht und nur in bestimmten Aspekten von dieser abweicht; im Gegensatz dazu stehen *impossible worlds*, die sich maßgeblich von der realen unterscheiden, zum Beispiel in Hinblick auf Naturgesetze oder Historie.⁴¹ Je näher erzählte Welten an der Lebensrealität Rezipierender sind, desto eher werden sie als *possible worlds* wahrgenommen⁴² und desto leichter fällt es Rezipierenden, sich auf den Transport in diese einzulassen. Je weiter weg erzählte Welten von der Lebensrealität Rezipierender sind, desto mehr kognitiver Anstrengung bedarf es, sich auf diese einzulassen. Der Transport kann somit durch die mediatisierte Repräsentation von Erfahrungen und Emotionen, zu denen Rezipierende bereits einen Bezug haben, begünstigt werden.⁴³ Adaptionen von bereits bekannten Narrativen begünstigen also die immersive Vereinnahmung, da Rezipierende die jeweils abgebildete Welt und ihre Inhalte dabei nicht kognitiv neu konstruieren müssen, sondern auf bereits vorhandene Erfahrungen zurückgreifen können.⁴⁴ Es können zudem, wie die Medienpsychologin Kathrin Natterer hervorhebt, „Interesse, Empathie, parasozial[e]

³⁵ Vgl. ebd.

³⁶ Vgl. a. a. O., S. 348.

³⁷ Vgl. Schwingeler, *Die Raummaschine*, S. 84.

³⁸ Machon, *Immersive Theatres*, S. 62.

³⁹ Vgl. ebd.

⁴⁰ Schütz, *Theater der Vereinnahmung*, S. 23.

⁴¹ Vgl. Ryan, *Narrative as Virtual Reality*, S. 99f.

⁴² Vgl. a. a. O., S. 102.

⁴³ Vgl. McLuhan, Marschall, *Die magischen Kästle. „Understanding Media“*, übers. v. Dr. Meinrad Amann Düsseldorf/Wien: Econ 1968 (Orig. *Understanding Media*, 1964), S. 230.

⁴⁴ Vgl. Ryan, Marie-Laure/Thon, Jan-Noël, „Introduction“, *Storyworlds across Media. Toward a Media-Conscious Narratology*, hg. v. Marie-Laure Ryan/Jan-Noël Thon, Lincoln/London: University of Nebraska, 2014, S. 1–24, hier: S. 1.

Beziehungen [...] und Spannung der Inhalte“⁴⁵, ebenso wie das Gefühl der Nostalgie, also das „Schwelgen in emotionalen Erinnerungen“⁴⁶, das Eskapismus erlaubt, genutzt werden, um die immersive Vereinnahmung Rezipierender zu steigern. Es ist also immersionsbegünstigend, kognitive und emotionale Anknüpfpunkte für Rezipierende zu schaffen.

Fiktionale *possible worlds* sind „*non-actual*“⁴⁷, also nicht in der Wirklichkeit verankert. Sie können sich durch Immersion aber vorrübergehend wahrhaftig (*actual*) anfühlen⁴⁸, wenn Rezipierende darin eintauchen. Machon beschreibt den Weltensprung als wesentlichen Moment hierfür. Dieser markiert den Übergang dazu, dass Rezipierende sich als Teil der *possible world* fühlen.⁴⁹ Der Weltensprung wird begünstigt, wenn Rezipierende in der fiktionalen Welt eigene Bedeutungen generieren können: Wie der Sozialwissenschaftler Howard Rheingold in Hinsicht auf virtuelle Realitäten bereits 1992 beschrieb, fühlen sich diejenigen fiktionalen Welten, mit denen Rezipierende interagieren können, realer an, als die, die sie zwar erkunden, aber nicht beeinflussen können.⁵⁰ Analoges gilt allgemein für abgebildete fiktionale Welten: Können Rezipierende mit diesen interagieren und Geschehnisse innerhalb dieser beeinflussen, bekommen sie das Gefühl von *Agency*, also von Wirkungsmacht.⁵¹ Es entsteht der Eindruck, dass sie aktiver Teil der abgebildeten fiktionalen Welt sind.⁵² Durch die Interaktion mit dieser lassen sie sich zudem auf ihre Logik ein.⁵³ Dies stärkt die immersive Vereinnahmung.⁵⁴ Eine aktive partizipierende Rolle Rezipierender, die diesen das Gefühl von *Agency* ermöglicht, begünstigt also das Potential für Weltensprünge.⁵⁵

Agency kann in Hinblick auf punktuelle Entscheidungen ermöglicht werden, man spricht hier von *lokaler Agency*, oder in Hinblick darauf, den großen Bogen des Narrativs zu

⁴⁵ Natterer, Kathrin, *Nostalgie als Zukunftsstrategie für Unterhaltungsmedien. Empirische Studien zu persönlicher und historischer Nostalgie in Medien*, Wiesbaden: Springer, 2017, S. 36.

⁴⁶ A. a. O., S. 15.

⁴⁷ Ryan, *Narrative as Virtual Reality*, S. 103.

⁴⁸ Vgl. ebd.

⁴⁹ Vgl. Machon, *Immersive Theatres*, S. 63.

⁵⁰ Vgl. Rheingold, Howard, *Virtual Reality*, London: Mandarin, 1992, S. 146.

⁵¹ Vgl. Murray, *Hamlet on the Holodeck*, S. 126.

⁵² Vgl. a. a. O., S. 115.

⁵³ Vgl. Schwingeler, *Die Raummaschine*, S. 77.

⁵⁴ Vgl. Murray, *Hamlet on the Holodeck*, S. 127.

⁵⁵ Vgl. Schütz, *Theater der Vereinnahmung*, S. 24.

beeinflussen, hier wird von *globaler Agency* gesprochen.⁵⁶ Die *lokale* und die *globale Agency* können auch miteinander verknüpft werden, indem das Lösen einzelner Herausforderungen weitreichende narrative Folgen hat; Murray beschreibt, dass dies die erzählte Welt abrundet, weil es die Handlungen Rezipierender in diese einbettet. Derartige Verknüpfungen sind somit immersionsbegünstigend.⁵⁷

Ob der Weltensprung tatsächlich funktioniert, hängt jedoch immer von den jeweils rezipierenden Personen und ihrer Bereitschaft, sich auf die erzählte Welt einzulassen, ab.⁵⁸ Ob sich das Gefühl von Immersion einstellt, kann also nicht mit Sicherheit vorhergesagt, sondern bloß das immersive Potential verschiedener Medien identifiziert werden. Dieses wird, wie sich gezeigt hat, sowohl durch physische Eindrücke, die sich über die Wahrnehmung ergeben, als auch über kognitive und psychologische Komponenten beeinflusst.⁵⁹ Daraus ergibt sich, dass das immersive Potential um so höher ist, je geringer die kognitive und (gefühlte) physische Distanz Rezipierender zu der erzählten Welt ist⁶⁰; folglich sind immersive Formate unter anderem darum bemüht, Rezipierende keine kritische Distanz einnehmen zu lassen.⁶¹ Interaktivität in immersiven Formaten ist entsprechend meistens nicht selbstreflexiv, da dies Rezipierende in kognitiver Distanz zu der Narration platzieren würde⁶²; vielmehr streben immersive Formate danach, affektbasierte Interaktivität zu ermöglichen.

Wie Ryan festhält, handelt es sich bei immersiven Formaten trotz der fehlenden kritischen Distanz während der Rezeption jedoch um keine rein eskapistischen Erfahrungen, sondern um solche, die psychisch nachhaltigen Einfluss auf Rezipierende haben können.⁶³ Dies liegt daran, dass von der Erfahrung ausgelöste emotionale Konsequenzen sich über den Zeitraum dieser hinausgehend erstrecken können.⁶⁴ Wobei anzumerken ist, dass eine zu starke emotionale Involvierung dazu führen kann, dass Rezipierende Gedächtnislücken

⁵⁶ Vgl. Widra, Thomas, „Auf dem Weg zur wahren ‚agency‘. Theorie und Bestandsaufnahme der Einflussnahme auf die Handlung in Computerspielen“, *Gefangen im Flow? Ästhetik und dispositiv Strukturen von Computerspielen*, hg. v. Michael Mosel, Boizenburg: Werner Hülsbusch, 2009, S. 29–60, hier: S. 35, S. 39.

⁵⁷ Vgl. Murray, *Hamlet on the Holodeck*, S. 154.

⁵⁸ Vgl. Schütz, *Theater der Vereinnahmung*, S. 24.

⁵⁹ Vgl. Schwingeler, *Die Raummaschine*, S. 82.

⁶⁰ Vgl. Cermak-Sasssenrath, *Interaktivität als Spiel*, S. 53.

⁶¹ Vgl. a. a. O., S. 75.

⁶² Vgl. Ryan, *Narrative as Virtual Reality*, S. 284.

⁶³ Vgl. a. a. O., S. 11.

⁶⁴ Vgl. Machon, *Immersive Theatres*, S. 63.

davontragen und das Erlebte im Anschluss dadurch nicht kritisch reflektieren können, um daraus zu lernen, so der amerikanische Psychologiedozent Ewan McNay.⁶⁵

Für das Aufrechterhalten der Immersion ist es notwendig, dass Rezipierende sowohl in die Rezeption des Mediums (Absorption) als auch in die erzählte Welt (Transport) vertieft bleiben.⁶⁶ Neben dem Narrativ ist also auch das Gefühl von *Flow* wesentlich für immersive Medien. Dieser Begriff wurde ursprünglich in den 1970er Jahren von dem ungarischen Psychologen Mihaly Csikszentmihalyi beschrieben und meint einen Zustand, in dem die Schwierigkeit der Herausforderung dem Können der Rezipierenden entspricht⁶⁷, so dass es zu „höchster Konzentration und völliger Versunkenheit in eine Tätigkeit“⁶⁸ kommt. In diesem Zustand haben Rezipierende ein hohes Maß an intrinsischer Motivation, aktiv zu werden und, im Fall der Immersion in fiktionale Welten, ihr eigenes Narrativ und ihre eigene Entwicklung innerhalb dieser zu formen.⁶⁹ Jesse Schell führt an, dass klare Ziele, das Fehlen von Ablenkung, unmittelbares Feedback und anhaltende Herausforderungen das *Flow* Erlebnis und damit das immersive Potential von Erfahrungen begünstigen.⁷⁰

Ermöglicht ein Medium den Weltensprung, kann es laut Ryan zu „Rezentrierung“⁷¹ und folglich, so Josephine Machon, zur „totale[n] Immersion“⁷² kommen. Bei totaler Immersion tauchen Rezipierende vollkommen in die mediatisierte Welt ein, so dass sie zwischenzeitlich die außerhalb liegende reale Umwelt und Zeit vergessen.⁷³ Um Rezipierende derart multisensorisch einzubinden, sind immersive Formate häufig multimedial, nützen also verschiedene mediale Formen, um unterschiedliche Sinne anzusprechen.⁷⁴

Kommt es zu totaler Immersion, gerät auch das extradiegetische Regelwerk, das definiert, wie die Interaktion mit der erzählten Welt funktioniert, in Vergessenheit, da es Teil der Realität ist, zu der alle Verbindungen gekappt wurden.⁷⁵ Die Theaterwissenschaftlerin

⁶⁵ Vgl. Haupt, Angela, „Why You Can't Remember That Taylor Swift Concert All Too Well“, *Time*, 26.05.2023, <https://time.com/6282468/taylor-swift-concert-memory/>, 04.09.2024.

⁶⁶ Vgl. Ryan, *Narrative as Virtual Reality*, S. 97.

⁶⁷ Vgl. Breuer, Johannes, „Mittendrin – statt nur dabei. Die Interaktivität des Dispositivs Computerspiel und ihre Auswirkungen auf die Spieler“, *Gefangen im Flow? Ästhetik und dispositive Strukturen von Computerspielen*, hg. v. Michael Mosel, Boizenburg: Werner Hülsbusch, 2009, S. 181–212, hier: S. 193.

⁶⁸ K. A., „Flow“, *Duden*, k. A., <https://www.duden.de/rechtschreibung/Flow>, 04.08.2024.

⁶⁹ Vgl. Machon, *Immersive Theatres*, S. 63.

⁷⁰ Vgl. Schell, *Die Kunst des Game Designs*, S. 172.

⁷¹ Ryan, *Narrative as Virtual Reality*, S. 103.

⁷² Machon, *Immersive Theatres*, S. 63.

⁷³ Vgl. Schwingeler, *Die Raummaschine*, S. 78f.

⁷⁴ Vgl. Ryan, Marie-Laure/Thon, Jan-Noël, „Introduction“, S. 10.

⁷⁵ Vgl. Furtwänger, „Computerspiele am Rande des metakommunikativen Zusammenbruchs“, S. 156.

Theresa Schütz führt aus, dass Regeln somit nicht nur außerdiegetisch, sondern auch innerdiegetisch gerahmt werden sollten, wie es etwa bei der Performance *Das Heuvolk* des Künstlerkollektivs Signa der Fall war: Das Publikum wurde hier sowohl von dem Narrativ als auch von dem Aufführungsgeschehen vereinnahmt. Entsprechend wurden Regeln in Form von Handlungsanweisungen auf zwei Ebenen kommuniziert: Einerseits an Rezipierende als zahlende Gäst*innen, die den Regeln folgten, um den Ablauf nicht zu gefährden und die bestmögliche Erfahrung für ihr Geld zu bekommen, andererseits an Rezipierende als in die fiktive Welt eingebundene Figuren, die das innerdiegetisch gerahmte Ziel (in diesem Fall: den Himmelfahrer*innen beizutreten) erreichen wollten und sich dafür den innerdiegetisch begründeten Regeln und Prämissen (z. B.: an den Ritualen teilzunehmen) fügen mussten.⁷⁶

Wie Murray hervorhebt, begünstigt transparente Kommunikation von narrativen und räumlichen Konsequenzen die Immersion ebenso wie klar ersichtliche Anfangs- und Endpunkte der erzählten Welt.⁷⁷ Letztere können mittels „threshold objects“⁷⁸ gekennzeichnet werden. Dabei handelt es sich oftmals um physische Objekte, wie den Joystick bei digitalen Spielen, oder das Eintreten und Verlassen eines bestimmten Raumes.⁷⁹ Andererseits können Rezipierenden hierfür auch Rollen innerhalb der fiktiven Welt zugeschrieben werden; dadurch wird für diese ebenfalls eine klare Grenze zwischen Realität und Fiktion gezogen.⁸⁰

Wie Murray beschreibt, muss diese eingangs gezogene Grenze zwischen Fiktion und Realität innerhalb des abgesteckten Raumes der immersiven Erfahrung jedoch nicht durchgehend aufrechterhalten werden. Im Gegenteil: Das Verknüpfen der Fiktion mit der Realität kann die Immersion sogar stärken, etwa wenn in der fiktiven Welt eine Telefonnummer vorkommt, die mit einem realen Telefon angerufen werden muss.⁸¹ Gerade alltägliche Momente bergen hohes immersives Potential, da sie für vielfältige Rezipierende als Anknüpfpunkte dienen können.

Immersive mediale Formate streben folglich eine Art des Geschichtenerzählens, die es Rezipierenden erlaubt, zwischenzeitlich komplett in vermittelte fiktive Welten

⁷⁶ Vgl. Schütz, *Theater der Vereinnahmung*, S. 213.

⁷⁷ Vgl. Murray, *Hamlet on the Holodeck*, S. 140.

⁷⁸ A. a. O., S. 141.

⁷⁹ Vgl. a. a. O., S. 141f.

⁸⁰ Vgl. Iball, Helen, „My Sites Set on You: Site-Specificity and Subjectivity in ‘Intimate Theatre’”, *Performing site-specific theatre. Politics, Place, Practice*, hg. v. Anna Birch/Hanne Tompkins, Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2012, S. 201-218, hier: S. 208.

⁸¹ Vgl. Murray, *Hamlet on the Holodeck*, S. 126.

einzu tauchen, an. Rezipierende sollten idealerweise sowohl von der Rezeption des Mediums als auch von der fiktionalen Welt vereinnahmt sein, um einen möglichst hohen Grad an Immersion zu erreichen. Bringen Rezipierende die erzählte Welt mithervor, indem sie mit dieser interagieren, erfahren sie sich als aktiver Teil dieser, was das immersive Potential der Erfahrung steigert. Es hat sich gezeigt, dass das immersive Potential auch durch emotionale, kognitive und sensorische Eindrücke gesteigert werden kann, wenn sich für Rezipierende auf möglichst vielen dieser Ebenen das Gefühl von Nähe einstellt. Zudem können wirkungsvolle Partizipation, die das Gefühl von *Agency* vermittelt, und *Flow*-Erfahrungen, ebenso wie das Einbetten fiktionaler Welten in die Realität das immersive Potential von Erfahrungen erhöhen. Multisensorik und die Aktivierung Rezipierender stellen somit wesentliche Facetten immersiver Erfahrungen dar.

3. Theoretische Annäherung an Live Escape Räume

Der erste Live Escape Raum wurde 2007 von Takao Kato und der Firma SCRAP in Kyoto, Japan eröffnet. Ziel war es, eine analoge Version der damals populären Escape the Room Computerspiele zu schaffen und Rezipierenden die Erfahrung zu ermöglichen, aktiver Teil einer ko-präsenten Abenteuergeschichte zu werden.⁸² Dafür wurden alltägliche Elemente mit spielerischen verknüpft, um eine nicht-alltägliche, besondere Erfahrung für Rezipierende zu ermöglichen.⁸³ Der ludische Aspekt und das Gefühl von Abenteuer standen also im Fokus des ersten Live Escape Raumes.

Das Konzept zeigte sich erfolgreich in Japan und breitete sich in den folgenden Jahren in Asien aus, bevor 2011 der erste Live Escape Raum in Europa eröffnete: Der Sozialarbeiter Attila Gyurkovics hatte nach Methoden gesucht, um die Dynamik von heterogenen Gruppen zu verbessern und folglich einen Live Escape Raum unter dem Namen *ParaPark* entwickelt und in einem Leerstand in Budapest eröffnet.⁸⁴ Der Fokus dieser Erfahrung lag darauf, Gruppendynamiken zu verbessern; die spielerische Komponente war hierbei Mittel zum Zweck, nicht aber das zentrale Element des Formats. 2012 eröffnete schließlich der erste Live Escape Raum in Amerika, in San Francisco; im Gegensatz zu den Räumen, die bis dahin in Asien und Europa entwickelt worden waren, handelte es sich dabei erstmals um eine permanente Installation.⁸⁵

Gerade in den ersten Jahren entwickelte sich das Genre der Live Escape Räume rasch weiter, wobei sich verschiedene Subgenres mit unterschiedlichen Schwerpunkten herauskristallisierten. Allgemein betrachtet, kann jedoch die Begriffsdefinition, die Scott Nicholson 2016 formulierte, verwendet werden, um Live Escape Räume als Untersuchungsgegenstand greifbar zu machen: Es handelt sich bei diesen um „live-action team-based games where players discover clues, solve puzzles, and accomplish tasks in one or more rooms in order to accomplish a specific goal (usually escaping from the room) in a limited amount of time“⁸⁶. Wesentlich für Live Escape Räume ist also die physische Kopräsenz mit anderen Spielenden in einem interaktiv gestalteten Raum, in dem es vorgegebene Herausforderungen innerhalb eines bestimmten Zeitrahmens zu bewältigen

⁸² Vgl. Corkill, „Real Escape Game brings its creator's wonderment to life“, 11.07.2024.

⁸³ Vgl. ebd.

⁸⁴ Vgl. Hall, *Planning Your Escape*, S. 106.

⁸⁵ Vgl. a. a. O., S. 113.

⁸⁶ Nicholson, „The State of Escape“, S. 1.

gilt. Dabei verknüpfen Live Escape Räume (mit jeweils individueller Gewichtung) spielerische mit narrativen Komponenten.

Live Escape Räume sind davon geprägt, dass Rezipierende vor Spielbeginn ausschließlich die inner- und extradiegetischen Rahmenbedingungen erfahren: Sie erfahren, was das Genre bzw. Thema ist und werden über die Zeitvorgabe (meistens eine Stunde) sowie die Verhaltensregeln, die es innerhalb des Live Escape Raumes zu beachten gibt, informiert. Was genau sie in dem jeweiligen Raum erwartet, erfahren Spielende vorab nicht. Gerade diese Ungewissheit stellt einen großen Reiz von Live Escape Räumen dar: „The mystery of what is behind the entry door in an escape room creates incredible tension and giddiness in players.“⁸⁷ Dies liegt darin begründet, dass Ungewissheit medienunabhängig immer Spannung herstellt⁸⁸. Durch die Verbreitung des Internets ist zudem so viel Wissen zugänglich geworden, dass Ungewissheit zu etwas Seltenem und folglich Wertvollem geworden ist⁸⁹; dies machen sich Live Escape Räume zunutze.

Durch die Konfrontation mit unbekannten oder unerwarteten Elementen wird zudem Staunen bei Menschen ausgelöst, wodurch die Aufmerksamkeit für die jeweilige mediale Erfahrung gesteigert wird; es kommt zu „eine[r] Art Mobilmachung der Sinne“⁹⁰. Konfrontation mit unerwarteten Elementen sorgt also für ein erhöhtes Bewusstsein der sensorischen Wahrnehmung⁹¹ und steigert damit die immersive Vereinnahmung. Entsprechend bewusst gesetzt ist die geringe Menge an Information, die Rezipierenden von Live Escape Räumen vorab zur Verfügung gestellt wird: Rezipierende werden absichtlich in Ungewissheit gelassen, was genau sie erwartet sobald sie den Raum betreten. Dadurch können sie bereits vor Spielbeginn affiziert werden. Dies stärkt das immersive Potential der Erfahrung.

Die Narration von Live Escape Räumen entfaltet sich für Rezipierende also erst im Laufe des jeweiligen Spiels. Hierfür sind die narrativen Elemente meist mit den ludischen verknüpft und werden durch das Lösen von Herausforderungen freigeschaltet. Diese Verknüpfung steigert das immersive Potential, da die Handlungen, die Rezipierende setzen,

⁸⁷ Nicholson, „The State of Escape“, S. 7.

⁸⁸ Vgl. Murray, *Hamlet on the Holodeck*, S. 151.

⁸⁹ Vgl. Cavendish, Dominic, „Punchdrunk: plunge into a world of extraordinary theatre“, *The Telegraph*, 20.06.2013, <https://www.telegraph.co.uk/culture/theatre/theatre-features/10127892/Punchdrunk-plunge-into-a-world-of-extraordinary-theatre.html>, 23.08.2024.

⁹⁰ Roselt, Wilhelm, *Phänomenologie des Theaters*, Wilhelm Fink: München, 2008, S. 18.

⁹¹ Vgl. a. a. O., S. 18f.

die Narration zu beeinflussen scheinen⁹², wodurch Rezipierende das Gefühl von *Agency* bekommen.

Live Escape Räume geben Rezipierenden zudem immer ein Spielziel vor. Folglich gibt es immer einen Faktor, den Spielende beeinflussen können (das Spielziel kann erreicht werden oder nicht); das Gefühl von *Agency*, die das immersive Potential begünstigt, ist Live Escape Räumen also bereits strukturell eingeschrieben. Das jeweilige Spielziel sollte dabei, so wie die Art von Herausforderungen und die Ästhetik des Raumes, auf den narrativen Rahmen und das gewählte Genre abgestimmt sein, um kohärente Erfahrungen zu ermöglichen.⁹³ Auffällig ist, dass nur 70% der von Scott Nicholson untersuchten Live Escape Räume das Ziel hatten, dass Spielende aus ihnen ausbrechen mussten; 30% der Live Escape Räume hatten andere Spielziele, zum Beispiel einen Kriminalfall aufzuklären, etwas Übernatürliche zu untersuchen oder eine vermisste Person zu finden.⁹⁴ Entsprechend müssen derartige Live Escape Räume es narrativ anders legitimieren, dass Spielende den Raum innerhalb der vorgegebenen Zeit verlassen müssen⁹⁵, etwa dadurch, ihnen zu suggerieren, dass es nur für eine bestimmte Dauer sicher ist, sich in dem jeweiligen Raum aufzuhalten.⁹⁶

Um das definierte Spielziel zu erreichen, müssen Rezipierende sich die Spielmechanik des jeweiligen Live Escape Raumes erarbeiten: „Picture the game as a big, blank map. Your task as a player is to figure out what the boundaries of the map are. What is or isn’t a puzzle? What are the rules of logic that govern this strange new space?”⁹⁷ Das Spielziel von Live Escape Räumen besteht folglich nicht nur im Lösen von Herausforderungen, sondern darin, herauszufinden, worin diese überhaupt bestehen. Wie Nicholson betont, verbessert es die Rezeptionserfahrung, Spielenden beim Lösen von Herausforderungen Feedback zu geben, das ihnen signalisiert, dass sie auf dem richtigen Weg sind⁹⁸; dies begünstigt das *Flow*-Erlebnis und damit das immersive Potential, wie in Kapitel 2 festgehalten wurde. Die Lösungen der Herausforderungen sollten zudem eindeutig sein, damit sich ein

⁹² Vgl. Murray, *Hamlet on the Holodeck*, S. 125f.

⁹³ Vgl. Nicholson, „The State of Escape”, 7.

⁹⁴ Vgl. a. a. O., 7f.

⁹⁵ Vgl. a. a. O., S. 8.

⁹⁶ Vgl. Nicholson, Scott, „Ask Why: Creating a Better Player Experience Through Environmental Storytelling and Consistency in Escape Room Design”, Scott Nicholson, k. A., <https://scottnicholson.com/pubs/askwhy.pdf>, 19.10.2024 (Orig. presented at Meaningful Play 2016, Lansing, Michigan), S. 8.

⁹⁷ Hall, *Planning Your Escape*, S. 172.

⁹⁸ Vgl. Nicholson, „Ask Why”, S. 12.

Erfolgserlebnis für Spielende einstellt.⁹⁹ Wird eine Herausforderung erfolgreich gelöst, erhalten Spielende in der Regel Hinweise, die es ihnen ermöglichen, weitere Herausforderungen innerhalb des Live Escape Raumes zu identifizieren oder zu lösen.¹⁰⁰ Idealerweise sind die Herausforderungen in einer Pyramidenstruktur aufgebaut, so dass mehrere Herausforderungen gleichzeitig von unterschiedlichen Spielenden gelöst werden können. An der Spitze der Pyramide sollte eine Herausforderung stehen, die für alle Spielenden reizvoll ist und die sie lösen *wollen*.¹⁰¹ Oftmals handelt es sich dabei um eine Herausforderung, von der behauptet wird, dass Erfolg oder Misserfolg langfristigen Einfluss auf das Leben Rezipierender/ auf das Wohl anderer/ auf die ganze Welt hat. Live Escape Räume vermitteln Spielenden also das Gefühl, *als ob* die von ihnen gesetzten Handlungen über die Erfahrung hinausgehende reale Konsequenzen hätten; ihnen wird also *globale Agency* zugesprochen, um sie zu vereinnahmen und intrinsische Motivation zu schaffen, sich der übergeordneten Herausforderung zu stellen.

Bei den Herausforderungen kann es sich um kognitive Rätsel (z. B.: Zahlenrätsel), Aufgaben (z. B.: einen Gegenstand zu finden) und physische Herausforderungen (z. B.: einen Laserparcours zu durchqueren), beziehungsweise um eine Mischung aus diesen Kategorien handeln.¹⁰² In frühen Live Escape Räumen dominierten klassische Rätselarten, wie Sudokus und Wortsägen.¹⁰³ Es handelte sich um Formate, in denen die räumliche Komponente keinen Bezug zu den Rätseln hatte. Das Genre hat sich jedoch weiterentwickelt, so dass die Rätsel den physischen Raum mittlerweile oft einbeziehen bzw. in diesen integriert sind.¹⁰⁴ Durch die Verknüpfung von räumlicher, ludischer und narrativer Ebene entsteht für Rezipierende der Eindruck, ein authentisches Abenteuer zu erleben.¹⁰⁵ Diese Verknüpfung steigert somit das immersive Potential der Erfahrung.

Es macht also einen zentralen Aspekt der Rezeptionserfahrung von Live Escape Räumen aus, den physischen Raum dieser zu erkunden, um herauszufinden, was sich darin verbirgt.¹⁰⁶ Dabei können Rezipierende mit dem inszenierten physischen Raum, der einen Teil der erzählten Welt ausmacht, interagieren und folglich eigene Bedeutungen in dieser generieren. Dadurch lassen sie sich auf die erzählte Welt ein, was den Weltensprung

⁹⁹ Vgl. ebd.

¹⁰⁰ Vgl. Corkill, „Real Escape Game brings its creator's wonderment to life”, 11.07.2024.

¹⁰¹ Vgl. Schell, *Die Kunst des Game Designs*, S. 290f.

¹⁰² Vgl. Nicholson, „The State of Escape”, S. 8.

¹⁰³ Vgl. a. a. O., S. 17.

¹⁰⁴ Vgl. Nicholson, „Ask Why”, S. 17.

¹⁰⁵ Vgl. Nicholson, „Peeking behind the locked door: A survey of escape room facilities” S. 30.

¹⁰⁶ Vgl. Nicholson, „The State of Escape”, S. 4ff.

begünstigt. Die physische Eingebundenheit in die inszenierte *possible world* steigert somit das immersive Potential, weil Rezipierende sich als physischer Teil dieser wahrnehmen.

Scott Nicholsons empirische Untersuchung ergab, dass nur 30% der Live Escape Räume aus einem einzigen Raum besteht; die Mehrheit dieser (70%) verwendet mindestens zwei Räume¹⁰⁷, die Spielende durch das Lösen von Rätseln und durch das Absolvieren von Aufgaben freischalten und erkunden können.¹⁰⁸ Durch das Verwenden mehrerer Räume als Teil der Erfahrung kann das immersive Potential dieser gesteigert werden: Einerseits wird das Gefühl der *Agency* dadurch gestärkt, dass das Lösen von Herausforderungen neue Räume freischaltet. Andererseits bekommen Rezipierende die Möglichkeit im Laufe des Spiels immer wieder unbekannte Räume zu erkunden. Dies hält das Gefühl der Spannung aufrecht und steigert somit das immersive Potential.

Einige Live Escape Räume nützen weitergehend ein Einschränken der Sinne Rezipierender, um ein sukzessives Erkunden innerhalb einzelner Räume zu ermöglichen, etwa indem Räume anfangs unbeleuchtet sind und Spielende durch Tasten einen Lichtschalter finden¹⁰⁹ oder sich mit Hilfe einer Taschenlampe, die die jeweils sichtbare Fläche beschränkt und den Raum somit fragmentiert, orientieren müssen.¹¹⁰ Hierbei wird nicht nur die Erfahrung, dass Teile des Raumes unbekannt sind, in die Länge gezogen, um die Spannung aufrecht zu erhalten, es werden auch Sinne in den Fokus gerückt, die Spielende sonst eher weniger nützen (z. B.: der Tastsinn), da sie im Alltag Information primär über den Sehsinn gewinnen.¹¹¹

Wie auch andere immersive Formate, ermöglichen Live Escape Räume es Rezipierenden also, multisensorische Erfahrungen zu machen: Rezipierende können sich in Live Escape Räumen frei bewegen und unvermittelt mit diesen interagieren. Der Einsatz des Seh- und Tastsinns hierbei wurden bereits angesprochen, aber auch der Hörsinn kam in den absolvierten Räumen zum Einsatz, etwa bei Rätseln für deren Lösung Morsecode entschlüsselt werden musste.¹¹² Einige Live Escape Räumen verwenden zudem Herausforderungen, im Rahmen derer Rezipierende Gerüche erkennen und zuordnen

¹⁰⁷ Vgl. a. a. O., S. 13.

¹⁰⁸ Die Phrase „Live Escape Raum“ meint im Folgenden Live Escape Erfahrungen, unabhängig davon, ob diese aus einem oder mehreren einzelnen Räumen bestehen.

¹⁰⁹ Vgl. K. A., „The Opera“, *First Escape*, k. A., <https://www.firstescape.at/de/quest/the-opera>, 28.08.2024.

¹¹⁰ Vgl. K. A., „Escape the Room – The Congressman’s Dark Secret. Chapter 1“, *Crimerunners*, k. A., <https://crimerunners.at/en/booking-dark-secret-congressman/>, 09.03.2024.

¹¹¹ Vgl. Müller, Werner A. et al., *Tier- und Humanphysiologie*, Berlin/ Heidelberg: Springer, 2015, S. 563.

¹¹² Z. B.: bei „Sherlockd“, *Sherlocks Escape Adventure*, Wien/Österreich, <https://www.theescapegame.at/holmes-nr-i/>, Zugriff: 09.03.2024, absolviert am: 10.05.2017 (3 Spieler/ Misserfolg), 23.05.2021 (3 Spielende/ Erfolg).

müssen.¹¹³ Der Geschmackssinn wurde in keinem der absolvierten Live Escape Räume angesprochen. Dennoch sprechen Live Escape Räume mehr Sinne an als klassische Medien und ermöglichen es Rezipierenden dabei, die Eindrücke unvermittelt und analog zu den Eindrücken in ihrem Alltag wahrzunehmen. Entsprechend handelt es sich bei den fiktionalen Welten, die in Live Escape Räumen erzählt werden, um *possible worlds*, da diese direkt an der Alltagswahrnehmung Rezipierender anschließen. Dies begünstigt die Chance auf einen Weltensprung und folglich das immersive Potential.

Einige Live Escape Räume inszenieren sinnliche Reize zudem bewusst, um narrative Behauptungen multisensorisch zu stützen z. B.: indem eine Rüttelplatte unter dem Boden verbaut wird, die diesen zum Wackeln bringt, um das Gefühl, dass Rezipierende sich in einem sich abwärts bewegenden Fahrstuhl befinden, zu erzeugen; der Eindruck wird durch eine Toneinspielung und durch passende visuelle Reize ergänzt.¹¹⁴ Live Escape Räume nützen also multisensorisches Geschichtenerzählen, um die immersive Vereinnahmung Rezipierender zu stärken.

Wie bei digitalen Spielen, verbessern Rezipierende ihre Spielmechanik im Laufe von Live Escape Räumen und gewinnen an Selbstsicherheit im Umgang mit Herausforderungen.¹¹⁵ Entsprechend empfiehlt Scott Nicholson, die Rätsel innerhalb von Live Escape Räumen so zu gestalten, dass sie zunehmend schwerer werden, um den Schwierigkeitsgrad der Lernkurve der Spielenden anzupassen.¹¹⁶ Dadurch kann der *Flow* von Spielenden aufrechterhalten werden, was die Immersion begünstigt. In dieser Hinsicht ist es spannend zu beobachten, dass es einige Live Escape Räume gibt, die es Rezipierenden ermöglichen, ähnlich wie in Videospielen¹¹⁷, vor Spielbeginn einen Schwierigkeitsgrad festzulegen z. B.: „Erwachsen[e], Anfänger[*innen] oder Kinder“¹¹⁸. Dadurch kann sichergestellt werden, dass die Herausforderungen dem Können der Spielenden entsprechen, um diesen ein bestmögliches *Flow*-Erlebnis zu ermöglichen.

Zu diesem Zweck gibt es bei Live Escape Räumen auch eine vom Anbietenden angestellte Spielleitung. Diese sorgt dafür, dass: „the players have a fair experience, that the physical

¹¹³ Z. B.: bei „The Leaky Cauldron“, *Trapped Escape-Room*, Bratislava/Slowakei, <https://trapped.sk/en/>, Zugriff: 11.11.2024, absolviert am: 18.07.2022 (2 Spielende / Erfolg).

¹¹⁴ Z. B.: bei „Going Underground“, *Crime Runners*, Wien/Österreich, <https://crimerunners.at/escape-the-room-wien-premium-going-underground/>, Zugriff: 09.03.2024, absolviert am: 16.09.2022 (4 Spielende/ Erfolg).

¹¹⁵ Vgl. Schwingeler, *Die Raummashine*, S. 103.

¹¹⁶ Vgl. Nicholson, „The State of Escape“, S. 9.

¹¹⁷ Vgl. a. a. O., S. 17.

¹¹⁸ K. A., „Alice in Wonderland“, *Escape Room Klagenfurt*, k. A., <https://escaperoomklagenfurt.at/wonderland.html>, 11.07.2024.

puzzles function as planned, and in most cases (82% of the time), [help is provided] to the players when they are stuck or frustrated.”¹¹⁹ Es ist also die Aufgabe der Spielleitung, dafür zu sorgen, dass Rezipierende im *Flow* bleiben, um ihnen eine möglichst immersive Spielerfahrung zu bieten. Um diese Aufgabe erfüllen zu können, beobachtet die Spielleitung das Spiel (in der Regel mit Hilfe von Videokameras) und kann bei Bedarf mit den Spielenden in einen Austausch treten, um ihnen Hinweise zu geben.¹²⁰

Allgemein kann festgehalten werden, dass es das Gefühl der Handlungsmacht Rezipierender nicht dämpft, Hinweise zu bekommen. Im Gegenteil: Wissen Spielende nicht mehr weiter, können Hinweise ihr Interesse steigern, da diese Neugierde und Hoffnung schüren können. Wichtig dabei ist jedoch, dass Spielende den eigenständigen Erkenntnismoment der Einsicht, wie sie agieren müssen, um die Herausforderung zu lösen, haben.¹²¹ Hinweise müssen also mit Bedacht gegeben werden, da es das Gefühl von *Agency* dämpft, wenn die Lösung einfach vorgegeben wird.¹²²

Hinweise werden je nach Live Escape Raum entweder auf Nachfrage der Spielenden, nach dem Ermessen der Spielleitung oder an bestimmten Punkten im Spiel automatisch gegeben, um sicherzustellen, dass Spielende sich nicht zu lange mit einer Herausforderung befassen.¹²³ Hinweise können auch von Schauspielenden, die sich mit Rezipierenden im Raum befinden, gegeben werden.¹²⁴ Diese können auch helfen, das Narrativ zu vermitteln oder als Antagonist*innen (z. B.: als Zombie, der versucht, Rezipierende zu „fressen“¹²⁵) auftreten, um das Narrativ zu stärken. Es verwenden allerdings nur 10% der von Scott Nicholson untersuchten Räume Schauspielende.¹²⁶

Interessant ist, dass Scott Nicholson beschreibt, dass die Spielleitung in einigen von den von ihm untersuchten Live Escape Räumen diese während des Spiels physisch betritt, wenn nach Hinweisen gefragt wird, oder, um routinemäßig alle zehn Minuten nach dem Stand der Dinge zu sehen.¹²⁷ Ein derartiges physisches Betreten des Live Escape Raumes, dessen Narrativ darauf beruht, dass dieser verschlossen ist und Rezipierende einen Weg finden

¹¹⁹ Nicholson, „The State of Escape”, S. 14.

¹²⁰ Weiterführend wäre es an dieser Stelle interessant zu untersuchen, inwiefern es Spielende beeinflusst, sich durch die Kameraüberwachung in einem panoptischen Raum zu befinden, in dem die Außenwelt in Form von Kameras immer präsent bleibt.

¹²¹ Vgl. Schell, *Die Kunst des Game Designs*, S. 292.

¹²² Vgl. Nicholson, „Ask Why”, S. 13.

¹²³ Vgl. Nicholson, „The State of Escape”, S. 15.

¹²⁴ Vgl. a. a. O., S. 12.

¹²⁵ Vgl. k. A., „Trapped in a Room with a Zombie”, *Trapped in a Room*, <https://www.trappedinaroom.co.uk/zombie>, 08.07.2024.

¹²⁶ Vgl. Nicholson, „The State of Escape”, S. 12.

¹²⁷ Vgl. a. a. O., S. 14.

müssen, ihn zu verlassen, stört die kognitive Vereinnahmung von Spielenden. Die Spielleitung unterstützt in diesem Fall nicht das Narrativ und stört dadurch die Immersion.¹²⁸ Es wurden jedoch in keinem der für diese Masterarbeit untersuchten europäischen Räume Hinweise auf diese Art gegeben; es wirkt somit unwahrscheinlich, dass sich diese, das immersive Potential verringende, Art des Hinweisgebens gehalten hat. Wobei anzumerken ist, dass moderne europäische Live Escape Räume tatsächlich nicht versperrt sind. Dies stellt einen wesentlichen Unterschied zu Nicholsons Forschung aus 2015/16 dar: Diese ergab, dass 30% der untersuchten Live Escape Räume damals so konstruiert waren, dass Spielende tatsächlich eingesperrt waren und keine Fluchtmöglichkeit hatten, bis sie alle Herausforderungen gelöst und sich dadurch den Weg nach draußen erspielt hatten. Im Januar 2019 kam es jedoch zu einem Unfall in Koszalin in Polen. Dabei brach in einem Live Escape Raum, dessen Ausgang physisch versperrt war, ein Feuer aus, bei dem fünf Teenager starben, weil sie keine Möglichkeit hatten, den Raum eigenständig zu verlassen.¹²⁹ Dadurch entwickelte sich ein Bewusstsein für die potenziellen Gefahren von tatsächlich versperrten Live Escape Räumen. Entsprechend werden Spielende mittlerweile nicht mehr ohne Fluchtmöglichkeit eingesperrt: Stattdessen gibt es entweder eine unversperrte Fluchttür, die jederzeit genutzt werden kann¹³⁰, oder Türen, die mit magnetischen Schlossern, welche sich im Notfall automatisch öffnen, versehen sind.¹³¹ Die Information darüber, dass Rezipierende den Raum bei Bedarf jederzeit verlassen können, wird sowohl vorab auf der Website als auch vor Ort in der jeweiligen Spieleinführung an diese kommuniziert. Hierbei handelt es sich um Information, die das immersive Potential verringert, da Rezipierenden dadurch in Erinnerung gerufen wird, dass die narrative Dringlichkeit reine Behauptung ist. Da es sich mittlerweile um eine branchenübliche Vorgehensweise handelt, Rezipierende nicht ohne Fluchtmöglichkeit einzusperren und dies transparent zu kommunizieren, ist jedoch anzunehmen, dass Rezipierende diese Information als Teil der *willing suspension of disbelief* akzeptieren können und diese das immersive Potential folglich nicht maßgeblich negativ beeinflusst.

¹²⁸ Vgl. Murray, *Hamlet on the Holodeck*, S. 130ff.

¹²⁹ Vgl. k. A., „Escape room fire kills five teenagers in Poland“, BBC, 05.01.2019, <https://www.bbc.com/news/world-europe-46765692>, 08.07.2024.

¹³⁰ Vgl. z. B.: k. A., „Häufige Fragen zu Crime Runners Escape the Room in Wien“, *Crime Runners*, k. A., <https://crimerunners.at/room-escape-faq/#toggle-id-14>, 10.07.2024.

¹³¹ Vgl. z. B.: k. A., „Sherlock Game FAQs“, *The Game is Now*, k. A., <https://www.thegameisnow.com/faq/>, 10.07.2024.

Live Escape Räume sind grundsätzlich darauf ausgelegt, von Individuen jeweils nur einmal gespielt zu werden, da sie keine Variation im Ablauf des Spiels ermöglichen.¹³² Scott Nicholson sah in dieser fehlenden Varianz ein Problem für das Genre. Er prognostizierte 2016, dass die Zukunft von Live Escape Räumen darin liegen müsse, individuelle Erfahrungen für Spielende, wie es thematisch abgestimmtes Entertainment, zum Beispiel *Walt Disney World*, bietet, zu ermöglichen.¹³³ Dort gab es bis 2021 etwa das Spiel *Sorcerers of the Magic Kingdom*, bei dem jede*r Spieler*in eine zufällig ausgewählte Rätselabfolge zu lösen bekam, wodurch sich jedes Spiel individuell entwickelte.¹³⁴ Analoges schlug Scott Nicholson für Live Escape Räume vor.¹³⁵ Wobei fraglich ist, ob Live Escape Räume durch eine Variation der Rätsel wirklich das Potential haben, mehrfach gespielt zu werden, da das Erkunden des physischen Raumes, wie ausgeführt, wesentlich für das immersive Potential der Rezeptionserfahrung ist: Selbst wenn einzelne Rätsel bei einem wiederholten Besuch anders sind, wird der physische Raum Spielenden bereits bekannt sein; das verringert die Spannung und folglich das immersive Potential.

Denkbar wären dagegen Live Escape Räume, in denen es mehr Räume gibt als die, die Rezipierende innerhalb eines Spieles durchlaufen. Die von Rezipierenden gesetzten Handlungen würden dabei beeinflussen, in welchen Raum diese als nächstes gelangen, wie es etwa in Ursula Poznanskis Roman *Die Burg* beschrieben wird.¹³⁶ Dieses Konzept bräuchte entsprechend mehr Budget zur Umsetzung. Es würde aber nicht nur dafür sorgen, dass Räume mehrfach gespielt werden können, sondern eine der modernen Rezeptionserfahrung angepasste nicht-lineare Erzählweise¹³⁷ ermöglichen. Außerdem würde eine derartige Struktur das Gefühl von *Agency* steigern, da Spielenden nicht nur das Gefühl von *globaler Agency* (sie können den Ausgang des Spiels beeinflussen), sondern auch das von *lokaler Agency* (sie können beeinflussen, in welchen Raum sie als nächstes gelangen) vermittelt würde.

In den im Vorfeld dieser Arbeit besuchten Räumen, die mehrfach gelöst wurden, zeigte sich jedoch, dass das Ideal von Varianz im Genre der Live Escape Räume noch keinen Eingang in die Praxis gefunden hat: Die Rätsel veränderten sich nicht und mussten bei beiden

¹³² Vgl. Nicholson, „The State of Escape“, S. 18.

¹³³ Vgl. ebd.

¹³⁴ Vgl. Tuttl, Brittni, „Sorcerers of the Magic Kingdom game shutting down at Walt Disney World“, *Attractions Magazine*, 07.01.2021, <https://attractionsmagazine.com/sorcerers-of-the-magic-kingdom-game-shutting-down-walt-disney-world/>, 26.08.2024.

¹³⁵ Vgl. Nicholson, „The State of Escape“, S. 18.

¹³⁶ Vgl. Poznanski, Ursula, *Die Burg*, Knaur: 2024.

¹³⁷ Vgl. Murray, *Narrative as Virtual Reality*, S. 252–256.

Besuchen auf dieselbe Art gelöst werden. Das Spiel entwickelte sich folglich, trotz veränderter Gruppenzusammensetzung, exakt gleich und bot keine Überraschungen mehr, weder was die räumliche, noch die narrative oder die spielerische Komponente anging. Dies dämpfte die *Flow*-Erfahrung, weil die Herausforderungen beim zweiten Lösen als zu leicht wahrgenommen wurden, und senkte die emotionale Vereinnahmung, da es zu keinen unerwarteten Ereignissen kam. Entsprechend verringert sich das immersive Potential für Rezipierende, wenn diese denselben nicht variablen Live Escape Raum mehrfach besuchen. Es sei zudem angemerkt, dass Live Escape Räume zu verschiedenen, über die reine Erfahrung hinausgehenden, Zwecken eingesetzt werden können. Sie können etwa Teil einer kulturellen Institution oder eines Unternehmens sein. Die deutsche Buchhandlungskette *Hugendubel* bietet beispielsweise seit März 2024 an ihrem Standpunkt in München einen Live Escape Raum an, der auf dem Buch *The Serpent and the Wings of Night* von Carissa Broadbent, das im Februar 2024 erschien, basiert.¹³⁸ Es handelt sich um eine Form von „transmediale[m] Storytelling“¹³⁹, also der Erweiterung einer fiktiven Welt in einem anderen Medienformat zur Verstärkung der Rezipient*innenbindung an das Narrativ und die Figuren (z. B.: die Erweiterung des Harry Potter Buchuniversums durch die Filme, das Theaterstück, die Themenparks und die Videospiele).¹⁴⁰ *Hugendubel* nützt in diesem Fall das Potential von Live Escape Räumen, Rezipierende in erzählte Welten zu immersivieren: Rezipierende können sich im Rahmen des Live Escape Raumes als aktiver Teil der darin dargestellten fiktiven Welt erleben, so dass ihr Interesse geweckt wird, mehr über diese zu erfahren¹⁴¹. Um diesem Bedürfnis nachzukommen, sind sie folglich geneigt(-er), das zu dem Live Escape Raum passende Buch zu kaufen. Live Escape Räume können folglich als Marketing- und Werbemittel eingesetzt werden.

Da Live Escape Räume Interesse für Themen schüren können, wurden mittlerweile auch an diese angelehnte Escape Spiele innerhalb pädagogischer Kontexte entwickelt. Diese nützen, dass Live Escape Räume *Flow*-Erfahrungen, welche fokus- und motivationssteigernd sein können¹⁴², ermöglichen. Live Escape Räume werden in diesen Kontexten folglich

¹³⁸ Vgl. k. A., „Hugendubel eröffnet neuen Escape Room in der Filiale am Münchner Stachus“, *Hugendubel*, 04.03.2024, <https://presse.hugendubel.com/hugendubel-eröffnet-neuen-escape-room-in-der-filiale-am-münchner-stachus>, 09.07.2024.

¹³⁹ Schütz, *Theater der Vereinnahmung*, S. 35.

¹⁴⁰ Vgl. ebd.

¹⁴¹ Vgl. Nicholson, „The State of Escape“, S. 19.

¹⁴² Vgl. Breuer, „Mittendrin – statt nur dabei“, S. 193.

eingesetzt, um „soft skills such as communication, creative thinking, and teamwork“¹⁴³ einzulernen. Hierbei steht die spielerische Komponente, die es Rezipierenden erlaubt, sich auszuprobieren, um neue Soft Skills zu lernen, im Fokus.

Die pandemiebedingten Schließungen von Live Escape Räumen in den Jahren 2020/21 führten zudem dazu, dass einige Anbietende von Live Escape Räumen ihr Angebot um digitale Formate erweiterten¹⁴⁴; etwa Crime Runners, die seit 2020 zwei digitale Formate („Beneath Vienna“ und „Back to the Congressman“)¹⁴⁵ anbieten. Dabei handelt es sich um Erweiterungen der Narrative der physischen Live Escape Räume des Anbieters. Zusätzlich dazu bietet die Firma auch einen „Outdoor Escape Room“¹⁴⁶ an, welcher Spielende auf eine interaktive Rätseltour durch Wien schickt. Der vorhandene urbane Raum wird dabei als Ausgangspunkt genommen und mit Hilfe digitaler Elemente zu einem interaktiven Spielraum gemacht.

Wie L. E. Hall ausführt, haben sich zudem Variationen klassischer Live Escape Räume, die die Prämisse, durch das Lösen von Herausforderungen aus einem Raum auszubrechen, aufgegriffen haben, in anderen Medien entwickelt, etwa in Form von Brettspielen, als Pen and Papers oder als digitale Spiele.¹⁴⁷ Der deutsche Verlag *Kosmos* begann etwa 2016, an Live Escape Räumen orientierte Brettspiele herauszubringen („EXIT. Das Spiel“¹⁴⁸). Das Angebot von mittlerweile 32 verschiedenen Spielen (Stand: März 2025) wird durch rein puzzlebasierte und rein textbasierte Escape Spiele und ein Adventkalenderformat mit einem Rätsel pro Tag, das in ein übergreifendes Narrativ eingebunden ist, erweitert.¹⁴⁹

Da derartige Formate eine grundlegend andere Räumlichkeit als physische Live Escape Räume, bei denen Rezipierende aus einem abgeschlossenen Raum ausbrechen müssen, aufweisen und sich somit in einem wesentlichen Merkmal von diesen unterscheiden, sollen diese in der folgenden Analyse ausgeklammert werden. Mit dem Begriff „Live Escape Raum“ werden im Rahmen dieser Arbeit also ausschließlich diejenigen Formate bezeichnet,

¹⁴³ López-Pernas, Sonsoles, „Educational Escape Rooms Are Effective Learning Activities Across Educational Levels and Contexts: A Meta-Analysis“, *IEEE Transactions on Learning Technologies* 17, 2023, S. 711-724, hier: S. 711.

¹⁴⁴ Vgl. Baroody, Katelyn, „Breaking Out While Staying In: The Pandemic-Driven Rise of Virtual Escape Rooms“, *Journal of New Librarianship* 7/1, 2022, S. 73-79, hier: S. 73.

¹⁴⁵ Vgl. K. A., „Online Escape Room – Spiel Crime Runners Jetzt Online!“, *Crime Runners*, k. A., <https://crimerunners.at/online-escape-room-games/>, 08.07.2024.

¹⁴⁶ K. A., „Outdoor Escape Room Wien. Opus Arcani – Die Jagd nach den Siegeln“, *Crime Runners*, k. A., <https://crimerunners.at/outdoor-escape-room-wien/>, 08.07.2024.

¹⁴⁷ Vgl. Hall, *Planning Your Escape*, S. 9.

¹⁴⁸ K. A., „EXIT. Das Spiel“, *Kosmos*, k. A., <https://www.kosmos.de/de/kosmos/spiele/exit---das-spiel>, 02.03.2025.

¹⁴⁹ Vgl. ebd.

bei denen Spielende sich physisch in eigens für den Live Escape Raum vorbereiteten Räumlichkeiten befinden.

Zusammenfassend kann festgehalten werden, dass es sich bei Live Escape Räumen um ein sich kontinuierlich weiterentwickelndes Genre handelt. Der Fokus von diesem liegt nicht auf einem *Kunstwerk*, sondern auf einem Prozess und dem Ermöglichen immersiver Rezeptionserfahrungen. Eine genauere Betrachtung des in diesem Kapitel diskutierten Konzeptes von Live Escape Räumen zeigt zudem, dass die Definition einer theatrale Situation der Theaterwissenschaftlerin Erika Fischer-Lichte in leichter Abwandlung auf Live Escape Räume anwendbar ist. Sie definiert, dass: „Theater sich immer dort ereignet, wo der Schauspieler A eine Rollenfigur X verkörpert, während der Zuschauer S zuschaut“¹⁵⁰. Im Fall von Live-Escape Räumen entspricht die Rolle der Rezipierenden nicht mehr der von Zuschauenden. Rezipierende nehmen vielmehr die aktive Rolle der spielenden Personen und folglich eine Rolle innerhalb des Narratives des jeweiligen Live Escape Raums ein. Die Spielleitung nimmt dafür die Rolle der zusehenden Person ein, die jedoch phasenweise ebenfalls aktiv wird, indem sie Hinweise gibt und Spielende mit diesen durch den Live-Escape Raum leitet. Im Grunde ermöglichen Live Escape Räume also eine theatrale Situation, bei der sich lediglich die Rollenzuschreibungen von denen klassischer theatrale Situationen unterscheiden.

¹⁵⁰ Fischer-Lichte, Erika, *Semiotik des Theaters. Eine Einführung. Band 3. Die Aufführung als Text*, Tübingen: Gunter Narr, 2009, S. 83.

4. Vorläufer von Live Escape Räumen

Das vorangegangene Kapitel hat bereits erste Beispiele dafür, dass Live Escape Räume Parallelen zu anderen, schon länger etablierten Medienformen haben, aufgezeigt. Analoges beobachtet L. E. Hall:

„Like playing a board game, you’re in person, spending time together. Like playing sports, you’re on a team, with everyone working to achieve the same goal. Like playing a video game, you have to figure out the rules of the world and learn how to master them. And like watching a movie, you’re getting to see a cool story.“¹⁵¹

Sie sieht Live Escape Räume als die Fortsetzung einer langen Tradition von „in-person entertainment, gameplay, puzzles, and experience design – with a pinch of mystery and adventure thrown in“¹⁵². Ihre Beobachtungen lassen darauf schließen, dass sich Live Escape Räume aus einer Vielzahl verschiedener Medien entwickelt haben. Besonders die Einflüsse interaktiver Theaterformen und digitaler Spiele auf die Emergenz von Live Escape Räumen hebt Hall hervor.¹⁵³ In diesem Kapitel soll folglich analysiert werden, aus welchen Medienformaten und -formen sich Live Escape Räume entwickelt und inwiefern diese das Genre beeinflusst haben.

4.1 Flucht als Spektakel

Das Motiv der Flucht ist eines, das dem Menschen instinktiv bekannt ist: Bei der „fight/flight“¹⁵⁴ Reaktion handelt es sich um einen Überlebensinstinkt, der anschlägt, wenn der menschliche Körper großem Stress ausgesetzt ist.¹⁵⁵ Entsprechend handelt es sich bei Flucht und Kampf um Motive, die breites Identifikationspotential bieten. Wenig überraschend also, dass das Motiv einer abgeschlossenen Räumlichkeit, aus der der Weg nach draußen erkämpft werden muss, um flüchten zu können schon jahrhundertelang ein Spektakel für Menschen darstellt. Dieses Kapitel soll diese Beobachtung anhand exemplarischer Beispiele veranschaulichen.

In Gladiatorenkämpfen im römischen Reich konnten Kämpfende, zumeist Sklaven, sich ab dem 3. Jahrhundert vor Christus durch Geschicklichkeit den Weg aus der Arena zu

¹⁵¹ Hall, *Planning Your Escape*, S. 10.

¹⁵² A. a. O., S. 117.

¹⁵³ Vgl. Hall, *Planning Your Escape*, S. 6.

¹⁵⁴ Buisson-Narsai, Ingra, *Fight, Flight or Flourish: How Neuroscience Can Unlock Human Potential*, Randburg: Knowledge Resources, 2020, S. 49.

¹⁵⁵ Vgl. a. a. O., S. 49f.

Anerkennung und Wohlstand erkämpfen¹⁵⁶; wobei spannend ist, dass die Spielleitung von Live Escape Räumen, analog zum Publikum der Gladiatorenkämpfe, Einfluss auf das Geschehen nehmen und über das Schicksal der Spielenden entscheiden kann.¹⁵⁷

Flucht steht auch bei Labyrinthen, die bereits seit den griechischen Sagen ein wiederkehrendes Motiv darstellen¹⁵⁸, im Fokus. Wie Murray ausführt, handelt es sich bei Labyrinthen um ein mystisches Motiv, bei dem sich das Gefühl von Gefahr die Waage hält mit dem Versprechen von Erlösung.¹⁵⁹ Labyrinth vereinen dabei die kognitive Herausforderung, den Weg nach draußen zu finden, mit der emotionalen Herausforderung, sich dem Ungewissen zu stellen; es erfordert also Klugheit und Mut, sie zu lösen.¹⁶⁰ Adaptionen dieses beliebten Motivs finden sich in verschiedenen Medien, z. B.: in digitalen¹⁶¹, aber auch in analogen Spielen (z. B.: *Das Verrückte Labyrinth* (1986)¹⁶²). Wesentlich für Labyrinth ist, dass die flüchtende Person selbst aktiv werden muss, um den Weg nach draußen zu finden; es kommt also zu einer Aktivierung Rezipierender.¹⁶³ Analog dazu, müssen Spielende in Live Escape Räumen ebenfalls aktiv werden, sich dem Ungewissen stellen und versuchen, u. a. durch kognitive Leistungen, den Weg nach draußen freizuspielen.

Auch Entfesselungskünstler*innen, die sich in kürzester Zeit zu befreien vermögen, stellen seit dem 19. Jahrhundert eine Faszination dar; besonders der englische Begriff „escapologist“¹⁶⁴ verweist klar darauf, dass es eben jenes Motiv der Flucht ist, das auch hier Faszination auslöst. Einer der bekanntesten Entfesselungskünstler*innen war Harry Houdini, der sowohl aus Fesseln, die an seinem Körper angebracht worden waren, als auch aus physischen Räumen wie Gefängniszellen auszubrechen vermochte.¹⁶⁵ Eine seiner Performances wurde auf Plakaten etwa mit „Escape from a Galvanised Iron can filled with

¹⁵⁶ Vgl. Meijer, Fik, *Gladiatoren. Das Spiel um Leben und Tod*, übers. v. Wolfgang Himmelberg, Düsseldorf/Zürich: Artemis & Winkler, 2004 (Orig. *Gladiatoren. Volksvermaak in het Colosseum*, 2003), S. 30f., S. 42f, S. 46.

¹⁵⁷ Vgl. a. a. O., S. 42f, S. 63.

¹⁵⁸ Vgl. Pieper, Jan, *Das Labyrinthische: Über die Idee des Verborgenen, Rätselhaften, Schwierigen in der Geschichte der Architektur*, Basel : Birkhäuser Basel, 2009, S. 18f.

¹⁵⁹ Vgl. Murray, *Hamlet on the Holodeck*, S. 147.

¹⁶⁰ Vgl. ebd.

¹⁶¹ Vgl. ebd.

¹⁶² Vgl. K. A., „Das verrückte Labyrinth“, *Luding*, k. A., <https://luding.org/Skripte/GameData.py/DEgameid/281>, 22.08.2024.

¹⁶³ Vgl. Murray, *Hamlet on the Holodeck*, S. 147.

¹⁶⁴ K. A., „Escapologist“, *Langenscheidt*, k. A., <https://de.langenscheidt.com/englisch-deutsch/escapologist>, 26.08.2024.

¹⁶⁵ Vgl. Eberstaller, Gerhard, *Circus*, Wien/München/Zürich: Molden, 1976, S. 152.

water and secured by massive locks. Failure means a drowning death“¹⁶⁶ angepriesen. Daran lässt sich klar ablesen, dass Zeit als limitierender Faktor zusätzliche Spannung auslöste und die Flucht folglich noch spektakulärer machte. Analog dazu geben auch Live Escape Räume Rezipierenden ein zeitliches Limit, innerhalb dessen die Herausforderungen gelöst werden müssen, vor. Dies steigert die Spannung und erhöht somit das immersive Potential.

Es lässt sich festhalten, dass spektakuläre Ausbrüche seit Jahrhunderten kulturell verankert sind. Wobei es sich hierbei nicht immer um physisches Ausbrechen aus einer gegebenen Situation handeln muss, das Faszination ausübt, sondern auch psychisches Ausbrechen meinen kann: Die Fähigkeit, Geschichten zu erzählen, stellt eine der Grundlagen der menschlichen Kultur dar. Dabei handelt es sich um eine Fähigkeit, die ausschließlich der Spezies Mensch zu eigen ist. Sie erlaubt es Menschen, sich in eine andere Situation als die, in der sie sich momentan befinden, zu imaginieren¹⁶⁷; sich also gedanklich aus der aktuellen Situation zu flüchten, um sich in eine andere zu denken.

Überraschend also, dass eskapistisches Verhalten, das genau diesen Vorgang des Ausweichens „vor der Realität und ihren Anforderungen in Illusionen oder in Zerstreuungen und Vergnügungen“¹⁶⁸ beschreibt, häufig, besonders in Hinblick auf Massenmedien, eine negative Konnotation hat. Letzteren wurde in den 1960er Jahren etwa nachgesagt, Rezipierende dazu zu bringen, sich der eigenen Lebensrealität zu entziehen und sich stattdessen in eine Fantasiewelt zu flüchten. Folglich würden sich diese sozial und politisch weniger engagieren.¹⁶⁹ Bei dieser Zuschreibung wurde jedoch außer Acht gelassen, dass eskapistisches Verhalten auch positive Konsequenzen haben kann.¹⁷⁰

Auch ist an dieser Stelle anzumerken, dass nicht alle eskapistischen Aktivitäten gleich stark stigmatisiert werden; Fußball wird etwa weniger stigmatisiert als digitale Spiele.¹⁷¹ Oft werden wertende Zuschreibungen aus einer patriarchalen Machtposition heraus getroffen, so dass besonders Medien, die sich an primär weiblich gelesene Zielgruppen richten, häufig

¹⁶⁶ A. a. O., S. 153.

¹⁶⁷ Vgl. Hasse, John, „The Nexus of Storytelling and Collective Learning: A Synergistic Spark for Human Emergence“ *Journal of Big History* 6/3, 2023, S. 60–83, hier: S. 64f.

¹⁶⁸ K. A., „Eskapistisch“, *Duden*, k. A., <https://www.duden.de/rechtschreibung/eskapistisch>, 28.08.2024.

¹⁶⁹ Vgl. Katz, Elihu/Foulkes, David, „On the use of mass media as escape: Clarification of a concept“, *Public Opinion Quarterly* 26, 1962, S. 377–388, hier: S. 379f.

¹⁷⁰ Vgl. a. a. O., S. 387.

¹⁷¹ Vgl. Koberg, Harald, *Freies Spiel. Digitales Spielen und die Sehnsucht nach Wirkungsmächtigkeit*, Marburg: Büchner, 2021, S. 163f.

als eskapistisch und folglich weniger wertig abgetan werden¹⁷², sei es der Roman im 18. und 19. Jahrhundert oder Filme wie *Marie Antoinette*¹⁷³ im 21. Jahrhundert.

Die anhaltende Stigmatisierung von eskapistischen Formaten ist zudem interessant, da gerade im 21. Jahrhundert zu beobachten ist, dass Eskapismus Eingang in das alltägliche Leben vieler Menschen gefunden hat: Mobile technische Geräte ermöglichen es heutzutage, sich nahezu jederzeit aus der gegenwärtigen Situation in die digitale Welt zu flüchten, z. B.: durch das Hören von Musik, Podcasts oder Hörbüchern, das Spielen von „Casual Games“¹⁷⁴ oder mittels „doomscrolling“¹⁷⁵. Obgleich eskapistischen Praktiken also oft eine negative Konnotation zugeschrieben wird, ist zu beobachten, dass auch diese Adaption des Motivs der Flucht Faszination auf Menschen ausübt.

Unabhängig von Wertzuschreibungen knüpfen Live Escape Räume also an dem in der menschlichen Geschichte wiederkehrenden Motiv der durch kognitive und physische Fähigkeiten ermöglichten Flucht und der Fähigkeit des Menschen, sich auf Geschichten einzulassen, an. Live Escape Räume ermöglichen Rezipierenden, in die Narration einzutauchen und mit der fiktiven Welt zu interagieren. Allerdings ohne, dass sie, wie etwa Gladiatorenkämpfende, Gefahr laufen, dass ihre Leiblichkeit tatsächlich bedroht wird: Jegliche narrativ behaupteten Konsequenzen ihres Handelns beschränken sich auf den zeitlich und räumlich eingegrenzten Bereich des Live Escape Raumes. Die darin erfahrenen Emotionen, können aber über die Erfahrung hinausreichende Konsequenzen haben.¹⁷⁶

4.2 Spielerische Praktiken

Bei spielerischen Praktiken handelt es sich ebenfalls um kein modernes Phänomen, sondern um eine dem Menschen schon immer zu eigene Verhaltensweise, die sich auch bei Tieren findet: Beide nützen spielerische Kontexte, um sich auszuprobieren und Neues zu lernen. Dadurch können soziale, kognitive und physische Kompetenzen gestärkt und Stress ausgeglichen werden.¹⁷⁷

¹⁷² Vgl. Devereaux, Michelle, „It’s Not Too Much, is it?“: Keats, Fancy and the Ethics of Pleasurable Excess in Sofia Coppola’s *Marie Antoinette*, *The Stillness of Solitude. Romanticism and Contemporary American Independent Film*, hg. v. Suzanne Ferriss, University Press: Edinburgh 2019, S. 144–171, hier: S. 144.

¹⁷³ *Marie Antoinette*, R.: Sofia Coppola, US 2006.

¹⁷⁴ Beil, Benjamin, *Game Studies – eine Einführung*, Münster: LIT, 2013, S. 12.

¹⁷⁵ K. A., „doomscroll“, *Merriam Webster*, k. A., <https://www.merriam-webster.com/dictionary/doomscroll#:~:text=doomscrolled%3B%20doomscrolling%3B%20doomscrolls,%2C%20anxious%2C%20angry%2C%20etc.>, 28.08.2024.

¹⁷⁶ Vgl. Machon, *Immersive Theatres*, S. 63.

¹⁷⁷ Vgl. Schechner, Richard, „Play“, *Performance Studies. An Introduction*, hg. v. Richard Schechner/Mara Brady, Routledge: London/New York 2013, S. 89–122, hier: S. 101.

Der Performancewissenschaftler Richard Schechner unterscheidet bei spielerischen Vorgängen allgemein zwischen *Game* und *Play*: Ersteres ist strukturierter, letzteres intuitiver¹⁷⁸ und entsprechend eher in zoologischen Kontexten und beim Spiel von Kindern zu finden. Live Escape Räume fallen in die Kategorie der *Games*. Somit soll in diesem Kapitel näher auf diese Kategorie eingegangen werden.

Spielende von *Games* können im Rahmen dieser dem menschlichen Streben nach Erfolg und sozialer Anerkennung nachkommen¹⁷⁹: Innerhalb der spielerischen Rahmung können sie, unabhängig von ihrer tatsächlichen Lebensrealität, für eine bestimmte Dauer ein „Heldenleben, das in edlem Wettkampf, in der idealen Sphäre von Ehre, Tugend und Schönheit verläuft“¹⁸⁰ führen. Bei dem Ideal der/des Helden*in handelt es sich um eine seit der Antike beliebte narrative Struktur¹⁸¹, zu der in spielerischen Kontexten ein interaktiver Zugang für Rezipierende geschaffen wird. Die dabei durchlebten Emotionen werden tatsächlich empfunden und können nachhaltigen Einfluss auf Spielende haben.¹⁸² Auch in Live Escape Räumen können Rezipierende sich ausprobieren und selbst die Rolle des/der Held*in, der/die Herausforderungen bestehen muss, um sich und andere zu retten¹⁸³, einnehmen. Es ist folglich naheliegend, dass dabei durchlebte Emotionen ebenfalls über das Spiel hinausgehenden Einfluss auf Rezipierende haben.

Wesentlich für Spiele ist zudem, dass es ein definiertes Spielziel gibt. Bis dieses Ziel erreicht ist herrscht Spannung¹⁸⁴, die sich aus Ungewissheit speist.¹⁸⁵ Spielende versuchen also, das definierte Ziel zu erreichen, um den Zustand der Entspannung (wieder-)herzustellen¹⁸⁶; dafür müssen diese „Körperkraft, [...] Ausdauer, [...] Findigkeit, [...] Mut, [...] Durchhaltevermögen und zugleich auch [...] geistig[e] Kräfte“¹⁸⁷ beweisen. Das Spielziel ist essenziell, da es Spielende erfahren lässt, dass ihre Aktionen Konsequenzen haben, die

¹⁷⁸ Vgl. Schechner, „Play“, S. 92.

¹⁷⁹ Vgl. Huizinga, Johan, *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*, übers. v. H. Nachold, Hamburg: Rowolth, 2015 (Orig. *Homo Ludens. A Study of the Play Element in Culture*, 1938), S. 75.

¹⁸⁰ A. a. O., S. 115.

¹⁸¹ Vgl. Bloom, Harold, „Volume Introduction by Harold Bloom“, *The Hero's Journey*, hg. v. Harold Bloom/Blake Hobby, New York: Bloom's Literary Criticism, 2009, S. xiii–xiv, hier: S. xiii.

¹⁸² Vgl. Bateson, Gregory, „Eine Theorie des Spiels und der Fantasie“, *Ökologie des Geistes. Anthropologische, psychologische, biologische und epistemologische Perspektiven*, hg. v. Gregory Bateson, Frankfurt am Main: Suhrkamp 1983 (Orig. *Steps to an Ecology of Mind*, 1972, übers. v. Hans Günter Holl), S. 241–261, hier: S. 248.

¹⁸³ Vgl. Bloom, Harold, „The Aeneid (Virgil)“, *The Hero's Journey*, hg. v. Harold Bloom/Blake Hobby, New York: Bloom's Literary Criticism, 2009, S. 1–10, hier: S. 1f.

¹⁸⁴ Vgl. Huizinga, *Homo Ludens*, S. 119.

¹⁸⁵ Vgl. Murray, *Hamlet on the Holodeck*, S. 151.

¹⁸⁶ Vgl. Huizinga, *Homo Ludens*, S. 119f.

¹⁸⁷ Ebd.

das Spiel beeinflussen können¹⁸⁸; dies stärkt ihre Vereinnahmung. Auch in spielerischen Kontexten spielt das Gefühl von *Agency* also eine Rolle.

In Hinblick auf das immersive Potential von Spielen ist es hilfreich, die zwei Ebenen von Spielen, die der Sozialwissenschaftler Gregory Bateson unterscheidet, zu betrachten. Er spricht von einer primären Ebene, die affiziert wird, und von einer sekundären Ebene, die rational und sich der spielerischen Rahmung bewusst ist.¹⁸⁹ Totale Immersion bei Spielen meint folglich, dass Spielende auf der primären Ebene gänzlich vereinnahmt werden, so dass die sekundäre Ebene vorübergehend in den Hintergrund rückt. Starke Affizierung führt also auch bei Spielen dazu, dass das immersive Potential begünstigt wird.

Wesentlich für jede Art von Spiel ist, dass es einen abgesteckten Rahmen gibt, der die Regeln der spielerischen Interaktion definiert.¹⁹⁰ Die Spielentwickelnden Katie Salen und Eric Zimmerman greifen den Begriff des „Zauberkreis[es]“¹⁹¹ des niederländischen Kulturhistorikers Johann Huizinga auf, um diese Rahmung näher zu definieren: Der Zauberkreis markiert laut Salen und Zimmerman die Grenze, die den spielerischen Kontext von der Realität trennt, sowohl in Hinblick auf das Verhalten der Spielenden als auch auf den physischen Spielraum. Er entspricht dabei einem *threshold object*, das in Kapitel 2 besprochen wurde. Innerhalb des Zauberkreises können andere Regeln als außerhalb gelten: die Regeln des Spiels.¹⁹² Im Gegensatz zum Alltag, der oft nach für Einzelne intransparenten Schemata abläuft, ist der Zauberkreis klar geordnet und bringt „[i]n die unvollkommene Welt und in das verworrene Leben [...] eine zeitweilige, begrenzte Vollkommenheit.“¹⁹³ Der Zauberkreis legt außerdem fest, dass die darin stattfindende spielerische Situation ein So-tun-als-ob ist.¹⁹⁴ Der Zauberkreis definiert also die Rahmung des Spiels. Wesentlich ist folglich, so Huizinga, dass sich alle in das Spiel involvierten Personen an die durch den Zauberkreis definierten Regeln der Spielwelt halten, da diese sonst zusammenstürzt.¹⁹⁵ Dazu zählt, dem Spiel mit Ernsthaftigkeit zu begegnen¹⁹⁶, da Menschen, die das Narrativ nicht unterstützen, die Immersion stören können.¹⁹⁷ Analoges

¹⁸⁸ Vgl. Salen, Katie/Zimmerman, Eric, *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, Cambridge/London: MIT, 2003, k. A.

¹⁸⁹ Vgl. Bateson, „Eine Theorie des Spiels und der Fantasie“, S. 250f.

¹⁹⁰ Vgl. a Schechner, „Play“, S. 103f.

¹⁹¹ Huizinga, *Homo Ludens*, S. 18.

¹⁹² Vgl. Salen/Zimmerman, *Rules of Play*, k. A.

¹⁹³ Huizinga, *Homo Ludens*, S. 19.

¹⁹⁴ Vgl. Furtwänger, „Computerspiele am Rande des metakommunikativen Zusammenbruchs“, S. 156.

¹⁹⁵ Vgl. Huizinga, *Homo Ludens*, S. 20.

¹⁹⁶ Vgl. Koberg, *Freies Spiel*, S. 59.

¹⁹⁷ Vgl. Murray, *Hamlet on the Holodeck*, S. 130ff.

gilt für Live Escape Räume; entsprechend ist eine Isolierung der Spielenden von der Außenwelt immersionsbegünstigend, da somit Einflüsse von außen, die dem Narrativ widersprechen und folglich die Immersion brechen könnten, ferngehalten werden können. Der *Flow* wird dabei zudem begünstigt, weil Ablenkungen unterbunden werden.¹⁹⁸

Wobei anzumerken ist, dass der Zauberkreis nicht in allen spielerischen Settings aufrechterhalten bleibt: Schechner beschreibt exemplarisch zwei Arten spielerische Rahmungen, die die Grenze zwischen Realität und Spiel gänzlich verwischen. Er spricht einerseits von „deep play“¹⁹⁹ als eine Art des Spiels, bei der Spielende ihr leibliches Wohl über die Grenzen des Spiels hinausgehend riskieren.²⁰⁰ Andererseits definiert er „dark play“²⁰¹ als eine Spielform, bei der nicht alle Spielenden wissen, dass sie in ein Spiel involviert sind.²⁰² Derartige Formen bilden aber die Ausnahme und sollen hier nur am Rande erwähnt werden, um zu illustrieren, dass spielerische Rahmungen vielfältige Formen annehmen können.

Wie der Medienwissenschaftler Stephan Schwingeler beschreibt, braucht es bei Spielen, wie auch bei anderen Medien, immer auch Fantasie, da sich Rezipierende in die, durch den Zauberkreis abgesteckte, erzählte Welt, die nicht der alltäglichen entspricht, hineinversetzen müssen.²⁰³ Im Gegensatz zu alltäglichen Situationen sind Spiele beispielsweise, entweder teilweise oder als Ganzes, wiederholbar.²⁰⁴ Dennoch gilt: Je konsequenter und illusorischer die Abbildungen der spielerischen Welten sind, desto weniger müssen Rezipierende ergänzen und desto größer ist das immersive Potential der Erfahrung.²⁰⁵

Huizinga definierte Spiele 1938 zusammenfassend als eine

„freie Handlung [...], die als ‚nicht so gemeint‘ und außerhalb des gewöhnlichen Lebens stehend empfunden wird und trotzdem den Spieler völlig in Besitz nehmen kann, an die kein materielles Interesse geknüpft ist und mit der kein Nutzen erworben wird, die sich innerhalb einer eigens bestimmten Zeit und eines eigens bestimmten Raums vollzieht, die nach bestimmten Regeln ordnungsgemäß verläuft und Gemeinschaftsverbände ins Leben ruft, die ihrerseits sich gern mit einem Geheimnis umgeben oder durch Verkleidung als anders von der gewöhnlichen Welt abheben.“²⁰⁶

Es zeigt sich, dass sich viele spielerische Komponenten in Live Escape Räumen finden – nicht umsonst werden diese teilweise auch als „Escape Spiele“ bezeichnet: Live Escape

¹⁹⁸ Vgl. Schell, *Die Kunst des Game Designs*, S. 172.

¹⁹⁹ Schechner, „Play“, S. 118.

²⁰⁰ Vgl. ebd.

²⁰¹ A. a. O., S. 119.

²⁰² Vgl. ebd.

²⁰³ Vgl. Schwingeler, *Die Raummaschine*, S. 85.

²⁰⁴ Vgl. Huizinga, *Homo Ludens*, S. 18.

²⁰⁵ Vgl. Furtwänger, „Computerspiele am Rande des metakommunikativen Zusammenbruchs“, S. 155.

²⁰⁶ A. a. O., S. 22.

Räume sind per Definition zeitlich und räumlich beschränkt. Spielende dieser bekommen eine Einführung von der Spielleitung, die sie mit den Regeln des jeweiligen Raumes bekannt macht; dies entspricht dem Abstecken des Zauberkreises. Innerhalb des abgeschlossenen Live Escape Raums sind Spielende zudem frei in ihren Handlungen. Sie können diesen beliebig erkunden, in den Raum eingebettete Herausforderungen lösen und sich abseits ihrer alltäglichen gesellschaftlichen und sozialen Rollen ausprobieren. Obgleich es impliziert wird, haben die Handlungen, die Rezipierende in diesen setzen, keine über den Live Escape Raum hinausgehenden Konsequenzen auf ihre Leiblichkeit. Im Vordergrund von Live Escape Räumen steht wie bei Spielen das Ziel, eine möglichst einnehmende Rezeptionserfahrung zu schaffen; einen anderen Nutzen ziehen Rezipierende daraus nicht.²⁰⁷ Interessant ist zudem, dass Huizinga beschreibt, dass Spiele Rezipierende „völlig in Beschlag nehmen [können]“²⁰⁸; er schreibt ihnen folglich, schon 60 Jahre bevor sich der Begriff der Immersion in der Kulturwissenschaft etablierte, die Fähigkeit, Rezipierende zu absorbieren und folglich immersives Potential zu. Entsprechend stärkt dies die These, dass Live Escape Räumen durch ihre Struktur bereits immersives Potential eingeschrieben ist.

4.3 Schnitzeljagden

Ausgehend von dem Format von Schnitzeljagden im Reitsport²⁰⁹, entwickelte sich ein Kinderspiel mit demselben Namen, bei dem diese im Freien: „eine mitspielende Person mithilfe einer von ihr ausgelegten Spur aus Papierschnitzeln o. Ä. [finden müssen]“²¹⁰. Das Format von Schnitzeljagden lässt Variationen zu, so dass der Begriff oftmals auch Formate meint, bei denen Spielende Hinweise sammeln, um am Ende einen Schatz zu finden.²¹¹ Es handelt sich bei Schnitzeljagden folglich um ein Format, bei dem Rezipierende selbst aktiv werden müssen, um Herausforderungen zu lösen und das vorbestimmte Spielziel, jemanden oder etwas zu finden, zu erreichen. Die Struktur ist der von Live Escape Räumen somit ähnlich; die Zielgruppe unterscheidet sich jedoch von der von Live Escape Räumen, da Schnitzeljagden klassischerweise hauptsächlich Kinder ansprechen sollen.

In den 1970er Jahren gab es jedoch erste großangelegte nächtliche Schnitzeljagden, die sich an Erwachsene richteten, etwa in Städten wie Seattle. Der urbane Raum wurde dabei als

²⁰⁷ Vgl. Nicholson, „Environmental Play. Emergence or Convergence?”, k. A.

²⁰⁸ Huizinga, *Homo Ludens*, S. 22.

²⁰⁹ Vgl. K. A., „Schnitzeljagd”, *Duden*, k. A., <https://www.duden.de/rechtschreibung/Schnitzeljagd>, 05.09.2024.

²¹⁰ Ebd.

²¹¹ Vgl. Nicholson, „Environmental Play. Emergence or Convergence?”, k. A.

Spielfeld genützt, innerhalb dessen Rezipierende versteckte Puzzles möglichst schnell lösen mussten, um zu gewinnen.²¹² Analog funktioniert die MIT *Mystery Hunt* in Massachusetts, die es seit 1981 gibt: Wie bei Live Escape Räumen lösen Rezipierende hierbei kognitive Rätsel, deren Lösung sie zum jeweils nächsten Rätsel führt; am Schluss ermöglichen die gesammelten Hinweise es, ein übergeordnetes Rätsel zu lösen.²¹³

Zusätzlich entwickelte sich in der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts das Genre der „*Alternate Reality Spiele*“²¹⁴. Diese verflechten die Spielwelt mit der Realität²¹⁵, indem die Elemente des Spiels inmitten alltäglicher Inhalte versteckt werden und auf den ersten Blick nicht als solche erkennbar sind. So entsteht für Rezipierende der Eindruck, dass sich hinter allem ein Rätsel oder Abenteuer verstecken könnte.²¹⁶ Lösen Spielende die Rätsel der *Alternate Reality Spiele* und folgen den gesammelten Hinweisen, werden sie zu realen Orten geschickt, an denen weitere Herausforderungen, Schauspielende oder tatsächlich zu findende Schätze auf sie warten.²¹⁷ In Kit Williams 1979 erschienem Buch *Masquerade*²¹⁸ waren beispielsweise Hinweise versteckt, mittels derer Lesende die Koordinaten eines tatsächlich vergrabenen Schatzes herausfinden konnten. *Alternate Reality Spiele* entwickeln sich also, wie alle anderen spielerischen Formate auch, erst durch die Interaktion Rezipierender mit den Spielinhalten.²¹⁹ Die Handlungen Rezipierender haben dabei spürbare Konsequenzen, so dass diese sich als wirkungsmächtig erfahren.

Mit dem Aufkommen neuer technischer Möglichkeiten entwickelte sich auch das Genre der Schnitzeljagden weiter: Diese begannen sich digitaler Mittel zu bedienen, um größere Varianz zu bieten. Bei vielen *Alternate Reality Spielen* wurden Einladungen für und Hinweise zu der jeweiligen Schnitzeljagd folglich „in einem umfänglichen Netz von Fake-Homepages oder -Accounts in sozialen Netzwerken mit diversen Handlungsaufträgen, Gesprächsimpulsen oder Plot-Indizien“²²⁰ versteckt. Wie viele Live Escape Räume kombinieren moderne Schnitzeljagden häufig Aufgaben im physischen Raum mit medial vermittelten Elementen. 2004 gab es etwa das *Alternate Reality Game I Love Bees*, bei dem

²¹² Vgl. Hall, *Planning Your Escape*, S. 88.

²¹³ Vgl. Nicholson, „Environmental Play. Emergence or Convergence?“, k. A.

²¹⁴ Schütz, *Theater der Vereinnahmung*, S. 9.

²¹⁵ Vgl. ebd.

²¹⁶ Vgl. Hall, *Planning Your Escape*, S. 86.

²¹⁷ Vgl. a. a. O., S. 5.

²¹⁸ Vgl. a. a. O., S. 90f.

²¹⁹ Vgl. a. a. O., S. 96.

²²⁰ Schütz, *Theater der Vereinnahmung*, S. 9.

Spielende sich koordinieren mussten, Anrufe an Münztelefonen in den gesamten Vereinigten Staaten von Amerika anzunehmen, um alle Hinweise zu sammeln.²²¹

Ein weiteres Beispiel für eine moderne Schnitzeljagd, die digitale Mittel verwendet, stellt *Geocaching* dar.²²² Hierbei können Spielende mit Hilfe von Ortungsdiensten auf ihrem mobilen Endgerät eine ungefähre Position eines Geocaches einsehen, den sie folglich im physischen Raum finden können. Es gibt verschiedene Arten von Geocaches, unter anderem solche, bei denen Spielende die Koordinaten für den Cache nicht direkt bekommen, sondern Rätsel lösen müssen, um sie herauszufinden, und solche, die aus mehreren Caches bestehen, die jeweils einen Hinweis auf das nächste Versteck beinhalten.²²³

Es zeigt sich, dass Rezipierende bei all diesen Variationen von Schnitzeljagden (mindestens) eine Herausforderung zu bewältigen haben, wodurch sie aktiviert werden. Da die Handlungen, die sie setzen, Konsequenzen auf die alltägliche Welt haben, stellt sich für Rezipierende das Gefühl von *Agency* ein. Analoges gilt für Live Escape Räume, in denen Rezipierende auch als sie selbst im physischen Raum agieren, um Herausforderungen zu lösen, und dabei die Konsequenzen ihres Handelns unvermittelt beobachten können.

Es handelt sich bei Schnitzeljagden aber um Formate, die solipsistisch funktionieren können²²⁴, während Live Escape Räume immer in Teams gespielt werden. Letztere haben somit eine soziale Komponente, die bei Schnitzeljagden nicht zwangsläufig gegeben ist. Zudem ist die narrative Komponente bei Schnitzeljagden untergeordnet bzw. gar nicht gegeben; ohne dieser kann sich aber kein Weltensprung und folglich keine totale Immersion einstellen. Zudem finden Schnitzeljagden oft im öffentlichen Raum statt; ihre Umgebung ist also kaum zu kontrollieren, so dass ablenkende äußere Einflüsse nicht unterbunden werden können. Dies gefährdet den *Flow* und somit die Vereinnahmung Spielender.

4.4 Thematisch gestaltete Unterhaltungsformate

Es gab jedoch auch schon vor der Emergenz von Live Escape Räumen Unterhaltungsformate, die thematisch gestaltete Räumlichkeiten, die kontrollierbar waren und Rezipierende völlig einhüllten, nützten. Bereits im 19. Jahrhundert gab es verschiedene

²²¹ Vgl. Hall, *Planning Your Escape* S. 87.

²²² Vgl. k. A., „Join the world’s largest treasure hunt“, *Geocaching*, k. A., <https://www.geocaching.com/play>, 12.07.2024.

²²³ Vgl. k. A., „Geocache types“, *Geocaching*, https://www.geocaching.com/about/cache_types.aspx, 12.07.2024.

²²⁴ Vgl. Nicholson, „Environmental Play. Emergence or Convergence?“, k. A.

Lustgärten und Freizeitparks in Europa, z. B.: den Tivoli Garten in Kopenhagen, der 1843 eröffnete.²²⁵ Derartige Formate priorisieren, wie Live Escape Räume, thematisch konzipierte Umgebungen, die Gäst*innen interaktiv erkunden können. Die darin gemachten Eindrücke sind unvermittelt und multisensorisch, was immersionsbegünstigend ist.²²⁶

Ab der Mitte des 20. Jahrhunderts gewannen Freizeit- und Themenparks durch den ökonomischen Aufschwung auch in den Vereinigten Staaten von Amerika zunehmend an Popularität.²²⁷ Besonders die Themenparks der *Walt Disney Company* zeigen sich bis heute (kommerziell) erfolgreich: 1955 eröffnete der erste dieser („Disneyland“) in Anaheim, Kalifornien²²⁸; mittlerweile gibt es weltweit sechs Disney Themenparks auf drei Kontinenten.²²⁹ Im Vorfeld dieser Arbeit wurden exemplarisch zwei dieser Disney Themenparks besucht, um, auf den dort gemachten Erfahrungen basierend, eine exemplarische Analyse der Parallelen zwischen thematisch gestalteten Unterhaltungsformaten und Live Escape Räumen zu ermöglichen.²³⁰

Die Prämisse der Themenparks von *Disney* ist: „Here you leave today and enter the world of yesterday, tomorrow and fantasy“²³¹. *Disney* Themenparks haben folglich das Ziel, Rezipierenden eskapistische Erfahrungen, die sie ihren Alltag vergessen lassen, zu ermöglichen.²³² Zu diesem Zweck sind sie bewusst kindlich und artifiziell inszeniert, um den Kontrast zwischen der vermittelten Scheinwelt und der Realität zu verstärken²³³ und folglich die Bezüge zur alltäglichen Welt zu minimieren. Dies ist, wie Kapitel 2 gezeigt hat, immersionsbegünstigend.

In den *Disney* Themenparks können Gäst*innen sich in einem Raum bewegen, der als optimierte Version der Realität konzipiert wurde.²³⁴ Darin werden alle Angestellten als „Cast Members“²³⁵ bezeichnet. Ein Begriff, der darauf verweist, dass alle Angestellten, unabhängig von ihrer Abteilungszugehörigkeit, eine Rolle in der thematisch inszenierten Scheinwelt spielen und dazu beitragen müssen, diese für Gäst*innen aufrechtzuerhalten.

²²⁵ Vgl. Hall, *Planning Your Escape*, S. 34.

²²⁶ Vgl. Ryan, *Narrative as Virtual Reality*, S. 288f.

²²⁷ Vgl. Hall, *Planning Your Escape*, S. 30ff.

²²⁸ Vgl. Taylor, Alan, „Opening Day at Disneyland: Photos From 1955“, *The Atlantic*, 24.07.2019, <https://www.theatlantic.com/photo/2019/07/opening-day-disneyland-photos-1955/594655/>, 12.07.2024.

²²⁹ Vgl. K. A., „Parks“, *Disney Experiences*, <https://disneyconnect.com/parks/>, 29.08.2024.

²³⁰ Walt Disney World: 07.–11.08.2023; Disneyland Paris: 13.–17.06.2024.

²³¹ Vgl. K. A., „I don't want“, *D23*, k. A., <https://d23.com/walt-disney-quote/i-dont-want/>, 28.08.2024.

²³² Vgl. Hall, *Planning Your Escape*, S. 34.

²³³ Vgl. Baudrillard, Jean, *Simulacra and Simulation*, übers. v. Sheila Faria Glaser, Michigan: University 1994 (Orig. *Simulacres et simulation*, 1981), S. 12f.

²³⁴ Vgl. Hall, *Planning Your Escape*, S. 36.

²³⁵ K. A., „Our Cast“, *Disneyland*, k. A., <https://disneyconnect.com/disneyland/our-cast/>, 05.09.2024.

Cast Members sorgen also, so wie die Spielleitung in Live Escape Räumen, dafür, dass es möglichst wenige Störfaktoren gibt, die die Illusion brechen könnten, damit Rezipierende im *Flow* und immersiv vereinnahmt bleiben.

Damit der vermittelte Eindruck der behaupteten Scheinwirklichkeit in den *Disney* Themenparks möglichst kohärent ist, erstreckt sich die bewusste Inszenierung des physischen Raumes dieser über alle Bereiche, die Gäst*innen zugänglich sind: Entsprechend verschiedener Themen sind bestimmte Bereiche, Fahrgeschäfte, Restaurants und Geschäfte, aber auch transitorische Orte wie Wartebereiche und Toiletten thematisch dekoriert; auch die angebotenen Speisen und Getränke sind thematisch abgestimmt, ebenso wie die Arbeitskleidung der Angestellten, sowie die Hintergrundmusik und stellenweise bewusst ausgeströmte Gerüche²³⁶. Die thematische Umgebung spricht folglich alle Sinne an²³⁷, um Rezipierende möglichst konsequent zu vereinnahmen.

Für die Auswahl der Themen werden Motive und Figuren aus *Disney*filmen (z. B.: Schneewittchen, die Eiskönigin, etc.) und aus der amerikanischen Populärkultur (z. B.: Tom Sawyer) aufgegriffen. Auf Grund der großen Reichweite von *Disney*filmen ist davon auszugehen, dass viele Gäst*innen diese bereits vor ihrem Besuch kennen und daher emotionale Anknüpfpunkte vorhanden sind. Dies ist immersionsbegünstigend, wobei besonders Nostalgie hier eine tragende Rolle spielt.

Zusätzlich können Gäst*innen in den *Disney* Themenparks mit (von Darstellenden gespielten) *Disney* Figuren interagieren und dabei eigene Bedeutung im *Disney* Universum kreieren; dies begünstigt den Weltensprung.

Der Weltensprung und folglich das immersive Potential von Themenparks wie denen von *Disney* wird folglich durch die gezielte Inszenierung des physischen und des sozialen Raumes begünstigt. Dadurch ermöglichen *Disney* Themenparks es Gäst*innen, aus ihrem Alltag in die immersiv vermittelte erzählte Welt zu flüchten. *Disney* Themenparks können somit als Heterotopien gesehen werden, die in der Gesellschaft verankert sind, aber das Potential haben, die „bezeichneten oder reflektierten Verhältniss[e] [zu] suspendieren, neutralisieren, oder um[zu]kehren“²³⁸: Gäst*innen müssen sich in diesen also nicht

²³⁶ Vgl. Marketing Mind, „Aromas Of Disney: The Magic Behind Smellitizers“, *LinkedIn*, 24.08.2023, <https://www.linkedin.com/pulse/aromas-disney-magic-behind-smellitizers-marketingmindin/>, 05.08.2024.

²³⁷ Vgl. Hall, *Planning Your Escape*, S. 35f.

²³⁸ Foucault, Michel, „Andere Räume“, *Aisthesis. Wahrnehmung heute oder Perspektiven einer anderen Ästhetik*, hg. v. Karlheinz Barck et al., Leipzig: Reclam 41992 (Orig. 1967), S. 34–46, hier: S. 38.

zwangsläufig an die sozialen und gesellschaftlichen Rollen ihres Alltags halten, sondern bekommen die Möglichkeit, für die Dauer ihres Aufenthalts aus diesem zu flüchten.

Gäst*innen erleben sich innerhalb der *Disney* Themenparks zudem als wirkungsmächtig, da sie den Eindruck haben, „intuitiv und aus völliger Handlungsfreiheit“²³⁹ zu entscheiden, welchen Bereich sie erkunden wollen. In Wirklichkeit verwenden *Disney* Themenparks „visuelle Leckerlis“²⁴⁰. Es handelt sich dabei um physische Objekte, wie zum Beispiel das Schloss in der Mitte der *Disney* Themenparks, das jeweils so gebaut ist, dass inszenierte Sichtlinien den Fokus von Gäst*innen darauf lenken. Folglich wird in diesen der Impuls geweckt, das Unbekannte, das sie aus der Ferne sehen, erkunden zu wollen; entsprechend wird ihre Bewegung im Themenpark durch den Aufbau von Spannung unterbewusst gelenkt.²⁴¹ Ähnliches verwenden Jahrmärkte wie *Coney Island*, die Rezipierenden ein hohes Maß an Interaktivität ermöglichen und diese ebenfalls primär unterbewusst leiten, so dass die Illusion von *Agency* aufrechterhalten bleibt. Der Besuch dieser fühlt sich für Gäst*innen folglich intuitiv an.²⁴² Wobei anzumerken ist, dass Jahrmärkte kaum thematisch gestaltet sind und hier nur am Rande erwähnt werden sollen.

Besonders interessant in Hinblick auf Parallelen zu Live Escape Räumen ist zudem die Attraktion *Phantom Manor* in *Disneyland Paris*, die 1992 eröffnete. Darin werden Gäst*innen instruiert: „[...] and look at this: this chamber has no windows and no doors, which offers you this chilling challenge to find a way out.“²⁴³ Die Attraktion baut folglich auf einer narrativen Exposition auf, die der von Live Escape Räumen ähnelt: Rezipierende werden dazu angehalten, eine Möglichkeit zu finden, den abgeschlossenen Raum, in dem sie sich befinden, zu verlassen. Es handelt sich bei *Phantom Manor* im Gegensatz zu Live Escape Räumen jedoch um ein Fahrgeschäft, bei dem Rezipierende sich zwar durch den physischen Raum bewegen, die Bewegung aber nicht kontrollieren können, da sie in einem Waggon sitzen; sie können die an ihnen vorbeiziehenden Szenen also nur beobachten, nicht aber in diese oder in den Ablauf des Fahrgeschäfts eingreifen. Im Gegensatz zu Live Escape Räumen, stellt sich hier also nicht das Gefühl von *Agency* ein.

²³⁹ Schell, *Die Kunst des Game Designs*, S. 370.

²⁴⁰ Ebd.

²⁴¹ Vgl. Schell, *Die Kunst des Game Design*, S. 370.

²⁴² Vgl. Ryan, *Narrative as Virtual Reality*, S. 289.

²⁴³ „[4K-Extreme Low Light] Phantom Manor -Exclusive Private Ride- Disneyland Paris“, R.: DLP Welcome,, YouTube.com, 26.05.2019, <https://www.youtube.com/watch?v=S5iIjVyKsg8>, 12.07.2024, 03:03–03:16.

Phantom Manor ist an das Genre der Horror-/Spukhäuser („*Haunted Houses*“), die ebenfalls thematisch gestaltete Unterhaltungsformate darstellen, angelehnt. In diesen können sich, wie bei Live Escape Räumen, kleine Gruppen von Rezipierenden frei durch verschiedene Räume bewegen und dabei mit dem thematisch gestalteten physischen Raum und teilweise mit Schauspielenden interagieren.²⁴⁴ Ebenso wie bei Live Escape Räumen sind Räumlichkeit und Narration hier also eng miteinander verknüpft.²⁴⁵ Die Parallelen zwischen den beiden Genres zeigen sich zudem darin, dass, besonders in den USA, das Horrorgenre auch bei Live Escape Räumen populär ist. Viele Horror Live Escape Räume schließen also thematisch an Spukhäusern an und erweitern diese durch Herausforderungen, die Rezipierende lösen müssen, um den Weg nach draußen freizuspielen.²⁴⁶

Es gibt zudem Horrorhäuser, wie etwa *The London Dungeon*, in denen Gäst*innen innerdiegetisch verankerte Rollen zugewiesen werden, die sie in der Interaktion mit Darstellenden erfüllen müssen (z. B.: ein*e Angeklagt*e in einem Prozess); dies stärkt die immersive Vereinnahmung.²⁴⁷ Bei *The London Dungeon* kommt zudem ein Fahrgeschäft zum Einsatz; es handelt sich folglich um eine Mischung aus einem kleinen Themenpark und einem Horrorhaus.²⁴⁸ Diese Beobachtung stützt die These, dass die beiden Genres eng miteinander verwandt sind.

Auch außerhalb der Unterhaltungsindustrie entwickelten sich in der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts thematisch gestaltete Formate, in denen Rezipierende aktive Rollen spielen. Etwa das Restaurant *Entros*, das 1993 in Seattle eröffnete. Darin konnten Gäst*innen zwischen den einzelnen Gängen Rätsel in verschiedenen Bereichen des Restaurants lösen.²⁴⁹ Es gab klassische Brettspiele, die ausgeliehen werden konnten, aber auch Rätsel, deren Hinweise im thematisch gestalteten Raum versteckt waren und von Gäst*innen eigenständig entdeckt werden konnten.²⁵⁰

2004 eröffnete zudem *5 Wits* in Boston. Es handelt sich um ein Unterhaltungsformat, in dem Teams in und mit verschiedenen thematischen Räumen interagieren können. Obwohl sich *5*

²⁴⁴ Vgl. Nicholson, „Environmental Play. Emergence or Convergence?“, k. A.

²⁴⁵ Vgl. Hall, *Planning Your Escape*, S. 37f.

²⁴⁶ Vgl. Nicholson, „Environmental Play. Emergence or Convergence?“, k. A.

²⁴⁷ Vgl. Schützt, *Theater der Vereinnahmung*, S. 279.

²⁴⁸ Vgl. k. A., „All you need to know about the London Dungeon“, *The London Dungeon*, 28.07.2023, <https://www.thedungeons.com/london/information/news/all-you-need-to-know-about-the-london-dungeon/>, 09.09.2024.

²⁴⁹ Vgl. Nicholson, „Environmental Play. Emergence or Convergence?“, k. A.

²⁵⁰ Vgl. Ament, Deloris Tarzan, „Entros Satisfies Both The Mind And Stomach“, *The Seattle Times*, 05.08.1994, <https://archive.seattletimes.com/archive/?date=19940805&slug=1923767>, 11.08.2024.

Wits auf ihrer Website von Live Escape Räumen abgrenzt²⁵¹, sind klare Parallelen zu dem Genre erkennbar: Die detaillierte Ausstattung und Inszenierung der verschiedenen Räume von *5 Wits* wird, wie bei Live Escape Räumen, durch entsprechendes Licht, Musik und Effekte abgerundet, um den Eindruck einer möglichst authentischen Scheinwirklichkeit zu vermitteln. Wie bei Live Escape Räumen handelt es sich hierbei um ein interaktives Format. Im Gegensatz zu diesen steht jedoch nicht Flucht und das Lösen von Rätseln im Zentrum der Rezeptionserfahrung, sondern das Entdecken einer Geschichte. Zudem werden die Räume von Computern gesteuert, die die Schwierigkeit der Herausforderungen an die Fähigkeiten der Gruppe anpassen und Inhalte variieren können, so dass die *5 Wits* Abenteuer mehrfach gespielt werden können.²⁵² Interessant ist, dass gerade die Varianz im Spielablauf und im Schwierigkeitsgrad, die *5 Wits* ermöglicht, zwei Aspekte darstellen, die Live Escape Räumen laut Scott Nicholson fehlen, wie in Kapitel 3 ausgeführt wurde. Diese wurden bei *5 Wits* erfolgreich integriert, aber (noch) nicht in das Genre der Live Escape Räume übernommen.

Es kann festgehalten werden, dass thematisch gestaltete Unterhaltungsformate den physischen und den sozialen Raum nützen, um ein Narrativ zu vermitteln. Dadurch, dass sie Rezipierende multisensorisch einhüllen, können Bezüge zur außerhalb befindlichen Realität minimiert werden, was den Weltensprung begünstigt. Zudem können Gäst*innen die jeweiligen Räumlichkeiten interaktiv erkunden und werden vorrangig unterbewusst durch Affizierung gelenkt, wodurch der Eindruck von *Agency* bestehen bleibt. Dies ist immersionsbegünstigend. Thematisch gestaltete Unterhaltungsformate verknüpfen also ein hohes Maß an Interaktivität mit räumlichen und narrativen Elementen. Live Escape Räume schließen im kleinen Rahmen an derartige Formate an und ergänzen diese durch ludische Elemente.

4.5 Klassische audiovisuelle Medien

Im Laufe des 20. Jahrhunderts entwickelten sich verschiedene neue audiovisuelle Medien wie der Tonfilm und das Fernsehen. Besonders in der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts schafften diese Berührungspunkte mit interaktiven Formaten für ein breites Publikum und hatten somit Einfluss auf die spätere Emergenz von Live Escape Räumen: Die in den 1970er Jahren im großen Rahmen aufgekommenen Rätselrallys und Schnitzeljagden, auf die in

²⁵¹ Vgl. K. A., „About Us“, *5 Wits*, k. A., <https://5-wits.com/what-is-5wits/>, 14.08.2024.

²⁵² Vgl. ebd.

Kapitel 4.3 eingegangen wurde, fanden beispielsweise schon im selben Jahrzehnt filmische Repräsentation, etwa in *The Last of Sheila*²⁵³ oder *Midnight Madness*²⁵⁴. Dadurch hatte ein breites Publikum die Chance, ein Gefühl für „alternative, simulierte, virtuelle Welten, die nicht real sind, sich aber real anfühlen können und so für den eintauchenden Protagonisten temporär zur Wirklichkeit werden“²⁵⁵, zu bekommen. Derartige Filme schafften erste Berührungspunkte mit der Repräsentation immersiver Praktiken für viele Rezipierende. Daran konnten spätere Formate, u. a. Live Escape Räume, anknüpfen.

In den folgenden Jahren entstanden zudem zahlreiche Abenteuer- (*Indiana Jones and the Temple of Doom*²⁵⁶, *Jumanji*²⁵⁷) und Horrorfilme (*Saw*²⁵⁸, *Cube*²⁵⁹), die Figuren in Situationen, aus denen sie mit Geschick und Klugheit ausbrechen müssen, zeigen. Filme also, deren Exposition der von Live Escape Räumen sehr ähnlich ist. Rezipierende konnten den Figuren dieser Filme dabei zusehen, wie sie versuchten, physische und mentale Herausforderungen zu bestehen. Dabei konnten Rezipierende jedoch nicht aktiv in das Geschehen eingreifen; es entstand folglich nicht das Gefühl von *Agency*.

Es gab jedoch auch schon im 20. Jahrhundert medial vermittelte Formate, die das Gefühl von *Agency* für (zumindest einige) Rezipierende herzustellen versuchten: Bereits in den späten 1930er Jahren, also kurz nach der massenmedialen Verbreitung des Radios, hatten sich in den USA etwa erste Radioquizformate wie *Professor Quiz* oder *Information Please*, die eine interaktive Rezeptionshaltung für Kandidat*innen ermöglichten, entwickelt.²⁶⁰ Ab den 1940er Jahren wurden zudem erste Fernsehquizshows, die ebenfalls das Allgemeinwissen ihrer Kandidat*innen abfragten, im anglikanischen Raum ausgestrahlt.²⁶¹ Derartige Quizformate bestehen bis heute fort und ermöglichen es Kandidat*innen, den Verlauf der jeweiligen Sendung zu beeinflussen (sie können gewinnen oder verlieren) und sich dabei als wirkungsmächtig zu erleben; somit ist das immersive Potential derartiger Formate höher als das klassischer Medien.

²⁵³ *The Last of Sheila*, R.: Herbert Ross, USA: 1973.

²⁵⁴ *Midnight Madness*, R.: Michael Nankin/David Wechter, USA 1980.

²⁵⁵ Schütz, *Theater der Vereinnahmung*, S. 9.

²⁵⁶ *Indiana Jones and the Temple of Doom*, R.: Steven Spielberg, USA 1984.

²⁵⁷ *Jumanji*, R.: Joe Johnston, USA 1995.

²⁵⁸ *Saw*, R.: James Wan, USA 2004.

²⁵⁹ *Cube*, R.: Vincenzo Natali, CAN 1997.

²⁶⁰ Vgl. Lowrey, Wilson, et. al, „Quiz Show Radio News Formats: A Test of Retention, Involvement, Attention, and Perception of Credibility“, *Journal of Radio & Audio Media*, 15/2, 2008, S. 136–149, hier, S. 137.

²⁶¹ Vgl. Whannel, Garry, „The price is right but the moments are sticky. Television, quiz and game shows, and popular culture“, *Come on Down? Popular Media Culture in Post-War Britain*, hg. v. Dominic Strinati/Stephen Wagg, London: Routledge, 1992, S. 179–201, hier: S. 179.

Besonders in den 1980er und 1990er Jahren entwickelten sich zahlreiche weitere Fernsehformate, bei denen Rezipierende ausgewählt wurden, anzutreten, um sich psychischen und physischen Herausforderungen zu stellen. Das Einbeziehen realer Privatpersonen als Kandidat*innen sorgt dafür, dass Zuschauende größere Nähe zu diesen Formaten empfinden, da sie sich der Möglichkeit bewusst sind, dass sie selbst als Kandidat*innen in diesen antreten könnten.²⁶² Die inszenierte Welt wird durch diese Praktik also in der realen Welt verankert. Rezipierende können sich folglich leichter in derartige Fernsehformate imaginieren. Diese mentale Nähe begünstigt das immersive Potential.

Derartige Fernsehformate verwenden, so wie Live Escape Räume, ludische Elemente und verknüpfen diese mit einem Thema oder einem Narrativ und einer entsprechenden räumlichen Gestaltung. Beispiele aus der Anfangszeit dieser Formate sind etwa *The Adventure Game* (1980–1986)²⁶³ und *Knightmare* (1987–1994)²⁶⁴, bei denen Spielende Rätsel, die einem übergeordneten Narrativ unterstellt waren, lösen mussten.²⁶⁵ Auch bei dem britischen Fernsehformat *The Crystal Maze* (1990–1995, 2016–2020)²⁶⁶ spielten Kandidat*innen sich durch thematisch gestaltete Sets. Jedes Set beinhaltete sechs Türen, hinter denen sich verschiedene physische, kognitive oder Geschicklichkeitsrätsel verbargen.²⁶⁷ Wobei anzumerken ist, dass das Narrativ bei *The Crystal Maze* den Rätseln untergeordnet war.²⁶⁸ Bei dem Format *Legends of the Hidden Temple* (1993–1995)²⁶⁹ stellten Spielende sich in der finalen Aufgabe einem Parcours, der sich über mehrere Räume erstreckte. Darin mussten sie physische und kognitive Herausforderungen lösen.²⁷⁰

Auch im deutschsprachigen Raum finden sich derartige Formate, z. B.: *Spielegalaxie* (2001–2008)²⁷¹. Dies war eine Fernsehsendung, in der Kandidat*innen auf thematisch verschieden gestalteten ‚Planeten‘ Rätsel lösen und dadurch Punkte sammeln konnten, um das gegnerische Team zu besiegen.²⁷² Bei *Super Toy Club* (1999–2005, 2017–2020)²⁷³ spielten ebenfalls mehrere Teams in Minispiele, die Geschicklichkeit und schnelles

²⁶² Vgl. ebd.

²⁶³ *The Adventure Game*, R.: Ian Oliver et al., UK 1980–1986.

²⁶⁴ *Knightmare*, R.: Jimmy McKinney et al., UK 1987–1994.

²⁶⁵ Vgl. Nicholson, „Environmental Play. Emergence or Convergence?“, k. A.

²⁶⁶ *The Crystal Maze*, R.: David G. Croft et al., UK 1990–1995, 2017–2020.

²⁶⁷ Vgl. Hall, *Planning Your Escape*, S. 63.

²⁶⁸ Vgl. Nicholson, „Environmental Play. Emergence or Convergence?“, k. A.

²⁶⁹ *Legends of the Hidden Temple*, R.: Charles Ciup et al., USA 1993–1995.

²⁷⁰ Vgl. Nicholson, „Environmental Play. Emergence or Convergence?“, k. A.

²⁷¹ *Spielegalaxie*, R.: Thomas Brezina, AT/DE 2001–2010.

²⁷² Vgl. „Spielegalaxie the Original Production“, R.: Brett Cabot, YouTube.com, 18.02.2014, <https://www.youtube.com/watch?v=Vt6k8SzNg-c>, 16.07.2024.

²⁷³ *Super Toy Club*, R.: Christian Radke, DE 1999–2005, 2017–2020.

Denken forderten, gegeneinander; die Gewinner*innen durften im Finale drei Minuten lang durch einen Parcours in einem Spielzeuggeschäft laufen und so viel Spielzeug, wie sie tragen konnten und wie in den ihnen zur Verfügung gestellten Einkaufswagen passte, mitnehmen – sie mussten es nur in der vorgegebenen Zeit zum Ziel schaffen. Auf dem Weg dorthin gab es verschiedene Herausforderungen (z. B.: Kletterwände) und Geschicklichkeitsaufgaben, die als Team gemeistert werden mussten; absolvierte das Team diese erfolgreich, konnte es zusätzliche Preise gewinnen.²⁷⁴ Ähnliche Eigenschaften weisen auch die Formate *Drachenschatz* (2006–2008)²⁷⁵, *Tabaluga tivi* (1997–2011)²⁷⁶ und *Tigerenten Club* (seit 1996)²⁷⁷ auf. Alle diese stellen Kandidat*innen vor physische und kognitive Herausforderungen, die in einer bestimmten Zeit gelöst werden müssen; es kommt dabei folglich zu einer Aktivierung der Kandidat*innen. Bei den angeführten deutschsprachigen Formaten handelt es sich um solche, die sich primär an kindliches und jugendliches Publikum richteten; es gab und gibt aber auch im deutschsprachigen Bereich solche, die sich an erwachsenes Publikum richten. Beispiele aus der österreichischen Medienlandschaft sind etwa die Fernsehsendung *Die Millionenshow* (seit 2000)²⁷⁸ und das Radioformat *Allein gegen Kratky*²⁷⁹.

Es zeigt sich, dass sich besonders audiovisuelle Formate, in denen Kandidat*innen versuchen, Herausforderungen zu lösen, um ein Spielziel zu erreichen, seit den 1980er Jahren großer Beliebtheit erfreuen. Wie L. E. Hall ausführt, lernte eine breite Masse an Rezipierenden durch diese starke Repräsentation, wie Spiele strukturiert sein und ablaufen können.²⁸⁰ Daran konnten spätere ludische Formate, wie Live Escape Räume, anknüpfen.

Dennoch bleibt das immersive Potential von derartigen Radio- und Fernsehformaten durch die Grenzen des jeweiligen Mediums beschränkt²⁸¹: Interaktion ist bei diesen nur innerhalb des eng abgesteckten Rahmens der geplanten Sendung möglich. Kandidat*innen können folglich nicht komplett frei agieren.²⁸² Für das Gefühl von wahrer *Agency* wäre es aber

²⁷⁴ Vgl. „„3 Einkaufswagen vollgepackt!“ | SUPER TOY CLUB | Ganze Folge | TOGGO Serien“, R.: Toggo, YouTube.com, 19.02.2019, <https://www.youtube.com/watch?v=STHMTbh5CEg>, 16.07.2024, hier: 20:20–23:30.

²⁷⁵ *Drachenschatz*, R.: Peter Rabinger, AT 2006–2008.

²⁷⁶ *Tabaluga tivi*, R.: Dirk Nabersberg/Michael Becker, DE 1997–2011.

²⁷⁷ *Tigerenten Club*, R.: Andreas Oesterle et al., DE 1996–2024.

²⁷⁸ *Die Millionenshow*, R.: Matthias Schwab, AT 2020–2024.

²⁷⁹ Vgl. k. A., „Allein gegen Kratky - das tägliche Ö3-Wecker-Quiz“, *Hitradio Ö3*, k. A., <https://oe3.orf.at/programm/stories/allein gegen kratky/>, 16.07.2024.

²⁸⁰ Vgl. Hall, *Planning Your Escape*, S. 65.

²⁸¹ Vgl. McLuhan, *Die magischen Kanäle*, S. 13f.

²⁸² Vgl. Müller, Eggo, „Interaktivität: Polemische Ontologie und gesellschaftliche Form“, *Das Spiel mit dem Medium. Partizipation – Immersion – Interaktion*, hg. v. Britta Neitzel/Rolf F. Nohr, Marburg: Schüren, 2006, S. 66–79, hier: S. 78.

essenziell, dass sich Entscheidungen für diese autonom anfühlen.²⁸³ Zudem bleibt die Künstlichkeit der Situation für Kandidat*innen durch den Aufbau der Fernseh- bzw. Radioaufzeichnung immer präsent; die Realität kann also nicht komplett in Vergessenheit geraten.

Außerdem bekommt nur eine geringe Anzahl an Menschen die Chance als Kandidat*innen anzutreten. Der Großteil der Rezipierenden verweilt in der reflexiven Rolle von Zuschauenden; diese können mitfeiern, selbst aber nur marginalen Einfluss (z. B.: durch Televoting²⁸⁴ in Formaten wie *Dancing Stars*²⁸⁵) auf das Geschehen nehmen. Unabhängig davon, ob es gelingt, über derartige Mechanismen das Gefühl von *Agency* zu evozieren, sind Rezipierende zuhause jedoch immer durch das Medium, ebenso wie das Studiopublikum durch die Anordnung des Raumes, von der erzählten Welt getrennt. Es bleibt ihnen also unmöglich, sich selbst als physischen Teil dieser zu erfahren. Zusehende verbleiben also in einer distanzierten Haltung zu den abgebildeten Inhalten.

Audiovisuelle Formate können von Zuschauenden zuhause zudem nicht dreidimensional wahrgenommen werden, so dass die Wahrnehmung dieser nicht der Alltagswahrnehmung entspricht. Dies schafft weitere Distanz zu den Inhalten. Um dem entgegenzuwirken, gab es bereits Ende des 19. Jahrhunderts Bestrebungen, 3D-Filme zu produzieren, die Rezipierende stärker immersivieren sollten als klassische. 1922 erschien der erste 3D-Spielfilm *The Power of Love*. Es dauerte jedoch bis in die 1950er-Jahre, bis sich diese Technologie verbreiten konnte. Die ab diesem Zeitpunkt steigende Popularität von 3D-Filmen war auch dem Aufkommen von Stereofonie, die den akustischen Raum vielfältiger machte und den Eindruck von Eingebundenheit in die erzählte Welt somit stärkte, zuzuschreiben.²⁸⁶

Um Rezipierende noch stärker einzuhüllen, wurde in den 1960er-Jahren die IMAX Technologie entwickelt, so dass 1971 das erste IMAX-Kino in Kanada eröffnete. IMAX schließt an Panoramakinos an und füllt durch den Einsatz breiter Bildschirme auch die

²⁸³ Vgl. Murray, *Hamlet on the Holodeck*, S. 144.

²⁸⁴ Vgl. Bleicher, Joan Kristin, „Der Zuschauer als Spielleiter. Formen der Interaktivität in aktuellen Unterhaltungskonzepten des Deutschen Fernsehens“, *Das Spiel mit dem Medium. Partizipation – Immersion – Interaktion*, hg. v. Britta Neitzel/Rolf F. Nohr, Marburg: Schüren, 2006, S. 80–90, hier: S. 80.

²⁸⁵ *Dancing Stars*, R.: Kurt Pongratz et al., AT, seit 2005.

²⁸⁶ Vgl. k. A., „3-D film (three-dimensional film, stereoscopic film)“, *Oxford Reference*, k. A., <https://www-oxfordreference-com.uaccess.univie.ac.at/display/10.1093/acref/9780198832096.001.0001/acref-9780198832096-e-0719?rskey=L0YQYh&result=1>, 10.09.2024.

periphere Wahrnehmung Rezipierender; zudem ist die Auflösung sehr hoch. So soll der Eindruck für Rezipierende entstehen, gänzlich von der filmischen Welt umgeben zu sein.²⁸⁷ Es gab zudem Bestrebungen, Rezipierende auf zusätzlichen sensorischen Ebenen anzusprechen, um das immersive Potential von Filmen weiter zu steigern; man spricht von 4D- oder 5D-Filmen, die z. B.: physische Effekte wie Wind oder Regen an entsprechenden Stellen im Film verwenden.²⁸⁸

Dennoch gelingt keiner dieser Technologien eine interaktive physische Einbindung aller Rezipierenden: Der Großteil der Rezipierenden verbleibt weiterhin in einer reflexiven Rolle, so dass sich entweder kein oder lediglich ein geringes Maß an *Agency* einstellt. Durch die mediale Vermittlung bleibt der Körper der Zusehenden zudem immer physisch von der erzählten Welt getrennt. Die in diesem Kapitel besprochenen Entwicklungen stellen dennoch wesentliche Schritte dar, Rezipierende stärker in audiovisuell vermittelte Welten einzuhüllen. Obgleich das immersive Potential der besprochenen Formate also nicht optimal ist, spielte die Entwicklung und Repräsentation (partiell) interaktiver Formate in den audiovisuellen Medien eine Rolle für die Emergenz von Live Escape Räumen: Durch diese wurde ein breites Publikum mit interaktiven Formaten, die Kandidat*innen vor verschiedene Herausforderungen stellen, vertraut gemacht.

4.6 Digitale Spiele

Ausschlaggebend für die Emergenz digitaler Spiele war die Entwicklung interaktiver Computer in den 1950er Jahren im militärischen Bereich.²⁸⁹ Diese ermöglichte, dass 1952 im Rahmen einer Doktorarbeit das erste digitale Spiel (eine Adaption von *Tic Tac Toe*) programmiert wurde, bevor 1958 das erste kommerzielle digitale Spiel (*Tennis for Two*) auf den Markt kam.²⁹⁰ Bereits diese ersten digitalen Spiele ermöglichen einer breiten Masse von Rezipierenden individuelle Rezeptionserfahrungen und damit ein hohes Maß an *Agency*.²⁹¹ Digitale Spiele stellen das erste Massenmedium dar, dem dies gelang. Somit bedingte das Aufkommen und die Verbreitung digitaler Spiele die Emergenz von Live

²⁸⁷ Vgl. k. A., „IMAX“, *Oxford Reference*, k. A., <https://www-oxfordreference-com.uaccess.univie.ac.at/display/10.1093/acref/9780198832096.001.0001/acref-9780198832096-e-0368?rskey=yh33cG&result=447>, 10.09.2024.

²⁸⁸ Vgl. k. A., „3-D film (three-dimensional film, stereoscopic film)“, 10.09.2024.

²⁸⁹ Vgl. Cermak-Sasssenrath, *Interaktivität als Spiel*, S. 38.

²⁹⁰ Vgl. Beil, *Game Studies*, S. 7.

²⁹¹ Vgl. Schell, *Die Kunst des Game Designs*, S. 42.

Escape Räumen, in deren Zentrum ebenfalls individuelle Rezeptionserfahrungen und das Gefühl von *Agency* stehen, maßgeblich.

Wesentlich für digitale Spiele ist also, dass in ihrem Zentrum individuelle, von Rezeptierenden beeinflussbare Erlebnisse stehen.²⁹² Die Rezeption digitaler Spiele basiert somit, im Gegensatz zu der klassischer Medienformen (wie Büchern, Theateraufführungen oder Filmen), nicht auf Reflexion, sondern auf Interaktion²⁹³: Spielende setzen Handlungen, um Herausforderungen zu meistern und ein definiertes Spielziel zu erreichen.²⁹⁴ Der Spielinhalt entfaltet sich dabei, wie bei Spielen im Allgemeinen, erst durch die Interaktion Rezipierender mit den medialen Inhalten. Folglich können Rezipierende eigene Bedeutungen in der fiktiven Welt der digitalen Spiele generieren. Entscheidungen von Rezipierenden beeinflussen dabei, wie sich das digitale Spiel entwickelt²⁹⁵, so dass jeder Spielprozess eine individuelle Erfahrung darstellt.²⁹⁶ Spielenden wird somit bewusst das Gefühl von *Agency* vermittelt. Dadurch entsteht der Eindruck von „Telepräsenz“²⁹⁷, also das Gefühl, physischer und sozialer Teil der mediatisierten Welt zu sein. *Agency* begünstigt also auch im Fall von digitalen Spielen Weltensprünge und verstärkt somit das immersive Potential dieser.²⁹⁸

Das Gefühl von Telepräsenz fußt zudem darin, dass digitale Spiele immer als eine abstrakte Art von Narration gesehen werden können, innerhalb derer Rezipierende eine Rolle einnehmen.²⁹⁹ Verwendet wird hierfür oftmals die Figur eines Avatars, dessen Handlungen von Rezipierenden kontrolliert werden können. Dieser ermöglicht eine Repräsentation von Spielenden in der digitalen Welt: Wie der Physiker Ernst Mach beschrieb, ist es die Fähigkeit, den eigenen Körper zu kontrollieren, die ihn im individuellen menschlichen Bewusstsein von dem anderer Lebewesen unterscheidet.³⁰⁰ Entsprechend kann sich der Avatar, der auf die Eingaben Rezipierender reagiert, wie eine Verlängerung ihres Körpers anfühlen; Spielende erleben sich durch das Gefühl von Handlungsmacht über den Avatar folglich als Teil der digitalen Welt.

²⁹² Vgl. ebd.

²⁹³ Vgl. Cermak-Sasssenrath, *Interaktivität als Spiel*, S. 57.

²⁹⁴ Vgl. Jünger, Ellen, „When Music comes into Play – Überlegungen zur Bedeutung von Musik in Computerspielen“, *Gefangen im Flow? Ästhetik und dispositiv Strukturen von Computerspielen*, hg. v. Michael Mosel, Boizenburg: Werner Hülsbusch, 2009, S. 13–28, hier: S. 14, S. 16.

²⁹⁵ Vgl. Cermak-Sasssenrath, *Interaktivität als Spiel*, S. 19, S. 23.

²⁹⁶ Vgl. Jünger, „When Music comes into Play“, S. 15.

²⁹⁷ Breuer, „Mittendrin – statt nur dabei“, S. 190.

²⁹⁸ Vgl. Murray, *Hamlet on the Holodeck*, S. 145.

²⁹⁹ Vgl. a. a. O., S. 157.

³⁰⁰ Vgl. Mach, Ernst, *Die Analyse der Empfindungen und das Verhältnis des Physischen zum Psychischen*, Jena: Fischer, 1922 (Orig. 1886), S. 15.

Digitale Spiele vermitteln Rezipierenden mit Hilfe von Avataren somit den Eindruck, eine leibliche Präsenz in der Spielwelt zu haben.³⁰¹ Die Identifikation mit dem Avatar steigert folglich die immersive Vereinnahmung Spielender. Diese Identifikation kann durch Avatare mit offenem Identifikationsprozess gesteigert werden³⁰²: Die Optik derartiger Avatare kann individuell gestaltet werden und von Spielenden dafür genutzt werden, eine Version ihrer selbst in der digitalen Welt repräsentiert zu sehen³⁰³; alternativ ermöglicht der offene Identifikationsprozess es Spielenden auch, sich so darzustellen, wie sie gerne wären. Spielenden wird durch erfolgreiche Identifikation mit dem Avatar das Gefühl vermittelt, in der digitalen Welt repräsentiert zu sein, was das „Gefühl von Lebendigkeit, Stolz, Relevanz und Verbundenheit“³⁰⁴ evoziert und somit zu einer Affizierung Rezipierender führt.

Durch die Verwendung von Avataren kommt es jedoch, wie die Medienwissenschaftlerin Britta Neitzel ausführt, zu einer, „Verdoppelung der Position“³⁰⁵, bei der Spielende sich selbst und den Avatar gleichzeitig wahrnehmen. Diese kann zu Abstraktion führen.³⁰⁶ Um dies zu vermeiden, kann stattdessen eine POV-Perspektive, bei der Rezipierende selbst den Standpunkt des Avatars einnehmen, verwendet werden. Dadurch kann das „Präsenzerleben“³⁰⁷ in der digitalen Welt gesteigert werden.³⁰⁸

Unabhängig von der gewählten Perspektive, ermöglichen digitale Spiele interaktive Erzählstrukturen, die spielerische Elemente aufweisen; sie verbinden also Ludologie mit Narratologie, zwei Disziplinen, die historisch betrachtet oft als einander entgegengesetzt angesehen wurden, einander aber tatsächlich ergänzen können.³⁰⁹ Schell hebt sogar hervor, dass ein optimaler Spielfluss erst dann entsteht, wenn spielerische Herausforderungen und Narration miteinander verknüpft sind.³¹⁰ Wie digitale Spiele verknüpfen auch Live Escape

³⁰¹ Vgl. Schwingeler, *Die Raummaschine*, S. 129.

³⁰² Vgl. Misoch, Sabina: „Avatare: Spiel(er)figuren in virtuellen Welten“, *Digitale Jugendkulturen*, hg. v. Karl-Uwe Hugger, Wiesbaden: Springer, 2014, S. 169-185, hier: S. 185.

³⁰³ Vgl. Rafinski, Adam, „Wo bin ich jetzt? Was bin ich jetzt? Wieso bin ich jetzt hier? – Im Mikrokosmos einer luziden Wirklichkeit. Zur ästhetischen Funktion und Repräsentation des Subjekts im Computerspiel“, *Gefangen im Flow? Ästhetik und dispositiv Strukturen von Computerspielen*, hg. v. Michael Mosel, Boizenburg: Werner Hülsbusch, 2009, S. 213–238, hier: S. 219.

³⁰⁴ Schell, *Die Kunst des Game Designs*, S. 456.

³⁰⁵ Neitzel, Britta, „Wer bin ich? Thesen zur Avatar-Spieler Bindung“, »See? I'm real...« *Multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von SILENT HILL*, hg. v. Britta Neitzel et al., Münster: Medien'welten LIT 2010 (Orig. 2004), S. 193–212, hier: S. 208.

³⁰⁶ Vgl. Juul, Jesper, „On Absent Carrot Sticks. The Level of Abstraction in Video Games“, *Storyworlds across Media. Toward a Media-Conscious Narratology*, hg. v. Marie-Laure Ryan/Jan-Noël Thon, Lincoln/London: University of Nebraska, 2014, S. 173–192, hier: S. 182.

³⁰⁷ Breuer, „Mittendrin – statt nur dabei“, S. 200.

³⁰⁸ Vgl. Ebd.

³⁰⁹ Vgl. Beil, *Game Studies*, S. 26.

³¹⁰ Vgl. Schell, *Die Kunst des Game Designs*, S. 377.

Räume narrative mit ludischen Elementen, um bestmögliche Erfahrungen für Rezipierende zu ermöglichen.

Ludische Elemente werden in digitalen Spielen jedoch nicht nur mit narrativen, sondern auch mit räumlichen verwoben³¹¹: Bei digitalen Spielen stellen das Erkunden des digitalen Raumes und das Überwinden von Hürden, seien es Kämpfe oder Rätsel, zentrale Aspekte der Spielerfahrung dar.³¹² Digitale Spiele sind dabei so aufgebaut, dass Rezipierende im Laufe dieser durch spezifisch platzierte Herausforderungen dazu gebracht werden, die programmierte Landschaft, die diese an sich frei erkunden können³¹³, zu großen Teilen auszukundschaften; analoger Mechanismen bedienen sich auch Live Escape Räume.

Dadurch, dass Rezipierenden Handlungsfreiheit eingeräumt wird, sind die Reihenfolge von Erlebnissen und der Rhythmus digitaler Spiele schwer planbar.³¹⁴ Die technischen Gegebenheiten des Mediums bedingen jedoch, dass es einen vorprogrammierten Kanon an spielbaren Möglichkeiten geben muss.³¹⁵ Dieser wird häufig innerdiegetisch durch die Beschränkungen des Avatars³¹⁶ oder über das Narrativ³¹⁷ gerechtfertigt. Manche Regeln werden jedoch nicht innerdiegetisch erklärt (z. B.: warum eine Spielfigur drei Leben hat) oder spielerische Möglichkeiten angedeutet, die nicht durchgeführt werden können (z. B.: Orte, die Spielende sehen, die sie aber nicht betreten können, da eine unsichtbare Wand sie hindert).³¹⁸ Dadurch kann es vorkommen, dass die gegebenen Handlungsmöglichkeiten nicht denen entsprechen, die Spielende setzen wollen.³¹⁹ Derartige Instanzen führen ebenfalls zu Abstraktion für Rezipierende. Die *Agency*, die Rezipierende in digitalen Spielen erfahren, ist folglich durch das Medium eingeschränkt; dadurch kann das immersive Potential dieser gedämpft werden.

Um dies zu verhindern, lenken digitale Spiele Rezipierende, damit die von diesen gesetzten Handlungen den vorprogrammierten Möglichkeiten entsprechen. Hierfür können etwa direkte Handlungsanweisungen verwendet werden, z. B.: können Spielende im Rahmen der Exposition mit einem zu lösenden Problem konfrontiert werden. Hierbei wird die

³¹¹ Vgl. Podrez, Peter, „Schleifen Spielen. Der Look als Grundform von Games“, *Spielzeichen II, Raumspiele/Spielräume*, hg. v. Marthin Henning/Hans Krah, Glückstadt: Werner Hülsbusch, 2018, S. 59–85, hier: S. 71, S. 73.

³¹² Vgl. Podrez, „Schleifen Spielen“, S. 73.

³¹³ Vgl. Schwingeler, *Die Raummaschine*, S. 103.

³¹⁴ Vgl. Schell, *Die Kunst des Game Designs*, S. 44.

³¹⁵ Vgl. Widra, „Auf dem Weg zur wahren „agency““, S. 29, S. 34.

³¹⁶ Vgl. a. a. O., S. 34, S. 37.

³¹⁷ Vgl. a. a. O., S. 44.

³¹⁸ Vgl. Juul, „On Absent Carrot Sticks“, S. 175f.

³¹⁹ Vgl. a. a. O., S. 173.

menschliche Problemlösefähigkeit angesprochen und Interesse geweckt, erfolgreich zu sein und sich wirkungsmächtig zu fühlen³²⁰; die expositorische Problemstellung wird also genutzt, um Spielende zu aktivieren und sie gleichzeitig zu lenken. Derartige Handlungsaufforderungen können auch im weiteren Verlauf digitaler Spiele verwendet werden, um die Handlungen Spielender zu lenken.

Auch indirekte Methoden zur Beeinflussung kommen in digitalen Spielen zum Einsatz. Diese sind darauf ausgelegt, Spielende unterbewusst zu lenken, so dass der Eindruck von Handlungsfreiheit für diese bestehen bleibt und das Gefühl der *Agency* nicht verloren geht.³²¹ Der Einsatz unterbewusster Beeinflussung stärkt also das immersive Potential digitaler Spiele. Es kann beispielsweise die räumliche Gestaltung verwendet werden, um die Handlungen Spielender zu beeinflussen, etwa mittels bewusst gesetzter Fluchtrouten im digitalen Spielraum, die die Bewegungen Rezipierender unterbewusst beeinflussen.³²² Besonders relevant ist zudem die Affizierung Rezipierender, um diese unterbewusst zu beeinflussen. Es kann etwa Neugierde auf Unbekanntes und damit der Wunsch, sich näher mit dem Spiel auseinanderzusetzen, in Spielenden hervorgerufen werden.³²³ Ebenso können emotionale Bindungen zu Charakteren dafür genutzt werden, das Verhalten von Spielenden zu lenken, indem Letztere in die Position gebracht werden, diese*nen z. B.: retten oder besiegen zu wollen.³²⁴ Der Antrieb Spielender kann zudem durch sammelbare Gegenstände, die diesen einen zusätzlichen Vorteil in der fiktiven Welt verschaffen, gesteigert werden.³²⁵ Auch Feedback jeder Art, sei es „Bewertung, Belohnung, Anleitung, Ermunterung [oder] Herausforderung“³²⁶, hilft Spielenden dabei, sich im digitalen Raum zu orientieren, beugt Frust und Verwirrung vor und begünstigt somit den *Flow*.³²⁷

Bei der bewussten Affizierung Spielender zur indirekten Beeinflussung dieser spielt auch die auditive Ebene eine tragende Rolle: Musik kann genutzt werden, um „Stimmungen, Wünsche und Handlungen [zu manipulieren], ohne dass [Spielende] es überhaupt merken“³²⁸; Letztere können mit Hilfe dieser folglich unterbewusst gelenkt werden. Oft werden zudem bestimmte musikalische Motive mit Figuren, Orten oder Gegenständen

³²⁰ Vgl. Schell, *Die Kunst des Game Designs*, S. 71f.

³²¹ Vgl. a. a. O., S. 365f.

³²² Vgl. a. a. O., 370ff.

³²³ Vgl. a. a. O., S. 66.

³²⁴ Vgl. a. a. O., S. 373.

³²⁵ Vgl. a. a. O., S. 68f.

³²⁶ A. a. O., S. 305.

³²⁷ Vgl. a. a. O., S. 172, S. 305.

³²⁸ A. a. O., S. 374.

gekoppelt.³²⁹ Jesse Schell spricht in diesem Kontext von Leitmotiven, wie sie aus der klassischen Musik bekannt sind.³³⁰ Die bewusste Inszenierung der auditiven Ebene ist somit wesentlich für das immersive Potential digitaler Spiele. Analog kommen auch in manchen Live Escape Räumen Soundeffekte und Musik zum Einsatz, die die multisensorische Vereinnahmung Rezipierender stützen und genutzt werden können, um diese unterbewusst zu beeinflussen.

Digitale Spiele sind allgemein häufig intermedial. Sie greifen also andere Medienformen, nicht nur musikalische, sondern beispielsweise auch filmische, auf.³³¹ Zum Einsatz kommen etwa vorproduzierte Videosequenzen, mit denen Spielende nicht interagieren können, die jedoch die Narration vorantreiben.³³² Diese bedienen sich, wie der Forscher zu digitaler Spielkultur Harald Koberg hervorhebt, ähnlicher stilistischer und inhaltlicher Strukturen wie Blockbuster Filme.³³³ Analoge Sequenzen kommen auch bei Live Escape Räumen zum Einsatz, um die Exposition und teilweise auch weitere narrative Elemente zu vermitteln.

Ebenso werden in digitalen Spielen häufig aus anderen Medien bekannte Narrative aufgegriffen. Dies begünstigt, wie in Kapitel 2 ausgeführt, das immersive Potential, da Rezipierende die fiktive Welt kognitiv nicht mehr von Grund auf neu konstruieren müssen, sondern sich auf bereits bekanntes Wissen stützen und folglich leichter in die *possible world* eintauchen können. Digitale Spiele, die intermediale Referenzen zu (populärkulturellen) fiktiven Welten verwenden, sind somit besonders ansprechend für Rezipierende, da sie diesen durch die spieltypischen interaktiven Elementen erlauben, selbst Teil der fiktiven Welten, zu denen diese bereits eine emotionale Bindung haben, zu werden.³³⁴

In diesem Kontext wird häufig von Transmedialität gesprochen, von fiktiven Welten also, die über verschiedene Medien, die jeweils einen individuellen Zugang zu diesen bieten, erzählt werden.³³⁵ Sind die verschiedenen Zugänge kohärent, existiert die fiktive Welt für Rezipierende auch außerhalb der sie vermittelnden Medien, „weil [sie] wollen, dass sie real [ist]“³³⁶ und somit die Chance besteht, dass sie eines Tages ein tatsächlicher Teil davon sein

³²⁹ Vgl. Jünger, „When Music comes into Play“, S. 13.

³³⁰ Vgl. Schell, *Die Kunst des Game Designs*, S. 440.

³³¹ Vgl. Beil, *Game Studies*, S. 34f., S. 38.

³³² Vgl. Koberg, Harald, *Streitpunkt Games. Warum die Kritik an digitalen Spielen zu kurz greift*, Marburg: Büchner, 2024, S. 131.

³³³ Vgl. Koberg, *Streitpunkt Games*, S. 132.

³³⁴ Vgl. Schell, *Die Kunst des Game Designs*, S. 383.

³³⁵ Vgl. ebd.

³³⁶ Ebd.

können (z. B.: das *Harry Potter* Universum).³³⁷ Wobei festzuhalten ist, dass transmediale Welten immer im Wandel sind und erweitert werden können, z. B.: Sherlock Holmes, dessen Pfeife und Jagdkappe erst durch die Verfilmungen zu seinem Markenzeichen wurden.³³⁸ Erfolgreiche transmediale Welten sind davon geprägt, verschiedene Handlungsstränge zu haben, an denen angesetzt werden kann, um die fiktive Welt zu erweitern. Sie kommen Rezipierenden dadurch entgegen, dass sie intuitiv sind und Rezipierenden als Illusionsraum dienen, so dass diese das Bedürfnis entwickeln, wieder und wieder dorthin zurückzukehren.³³⁹ Komplexe Nebenfiguren, die auf eigene Ziele hinarbeiten, unterstützen den Eindruck einer authentischen Narration.³⁴⁰

Da Charaktere digitaler Spiele häufig wenig Raum haben, vielschichtig präsentiert zu werden³⁴¹, erweisen sich intermediale Referenzen zu transmedialen Formaten, in denen diese bereits komplex aufgearbeitet wurden, als hilfreich, um über klischeemäßige Erzählungen und Figuren hinausgehende Darstellungen zu ermöglichen. Dies stärkt die Authentizität der abgebildeten digitalen Spielwelten. Zusätzlich können dadurch bereits bestehende emotionale Bindungen Rezipierender zu den Figuren zur indirekten Beeinflussung dieser genutzt werden. Das stärkt das immersive Potential der Erfahrung. Analoges gilt für Live Escape Räume, in denen die enge zeitliche Rahmung ebenfalls eine ausführliche Narration verhindert; auch hier kann Transmedialität genutzt werden, um Vielschichtigkeit und eine zusätzliche Affizierung Rezipierender zu ermöglichen.

Es zeigt sich, dass es eindeutige Parallelen zwischen Live Escape Räumen und digitalen Spielen gibt: Wie bei digitalen Spielen entfaltet sich die Handlung bei Live Escape Räumen erst durch die Interaktion Rezipierender mit dem Raum und den Spielinhalten. Durch das Lösen von Herausforderungen können bei Live Escape Räumen, wie auch bei digitalen Spielen, neue Informationen oder Interaktionsmöglichkeiten freigespielt werden. Die Herausforderungen werden in beiden Fällen oftmals im Laufe des Spiels schwieriger, um sich der Lernkurve Spielender anzupassen und den *Flow* zu begünstigen. Dieser wird bei beiden Formaten zudem dadurch gestützt, dass Spielenden Hinweise oder Feedback, das ihnen signalisiert, dass sie auf dem richtigen Weg sind, gegeben werden kann. Sowohl digitale Spiele als auch Live Escape Räume nützen implizite und explizite Beeinflussung,

³³⁷ Vgl. ebd.

³³⁸ Vgl. a. a. O., S. 387.

³³⁹ Vgl. a. a. O., S. 389f.

³⁴⁰ Vgl. a. a. O., S. 380.

³⁴¹ Vgl. a. a. O., S. 395f.

um den Fokus Rezipierender zu lenken³⁴²: Diese können etwa durch die räumliche Anordnung, durch bewusste Affizierung oder durch auditive Elemente unterbewusst beeinflusst werden, ohne das Gefühl von *Agency* zu verlieren. Ludische Elemente sind zudem sowohl bei digitalen Spielen als auch bei Live Escape Räumen mit der räumlichen und der narrativen Komponente verwoben.³⁴³

Interessant ist zudem, dass es ab den 1980er Jahren erste digitale *Escape the Room* Spiele gab: 1988 erschien das textbasierte Spiel *Behind Closed Doors*³⁴⁴, dessen Spielziel es ist, aus einem verschlossenen Raum zu flüchten.³⁴⁵ 1993 erschien das Point-and-Click Spiel *Myst*, bei dem Spielende fünf verschiedene thematisch gestaltete Welten erkunden und darin thematisch und narrativ passende Rätsel lösen können.³⁴⁶ 2001 erschien *Mystery of Time and Space (MOTAS)*³⁴⁷: ein Point-and-Click Spiel, bei dem Spielende aus verschiedenen thematisch gestalteten Räumen ausbrechen müssen, indem sie mit Gegenständen interagieren und Puzzles lösen, um Hinweise zu sammeln. Dabei erfahren sie zunehmend mehr über das zugrundeliegende Narrativ.³⁴⁸ 2004 folgte das davon beeinflusste Spiel *Crimson Room*³⁴⁹. Wie auch spätere Live Escape Räume beginnt dieses Spiel mit einer kurzen narrativen Einleitung, bevor Spielende ihre Umgebung eigenständig erkunden und dabei verschiedene Rätsel lösen können.³⁵⁰ Wie bei *MOTAS* werden auch hier die auditive Ebene und die bewusste Inszenierung des Raumes genutzt, um die zu vermittelnde Atmosphäre und folglich das Narrativ zu stützen³⁵¹; eine Praktik, die Live Escape Räume ebenfalls verwenden.

Es zeigt sich, dass die Verknüpfung des Fluchtmotives mit spielerischen Elementen vielen Rezipierenden bereits vor der Emergenz von Live Escape Räumen durch digitale Spiele bekannt war.

³⁴² Vgl. Murray, *Hamlet on the Holodeck*, S. 132.

³⁴³ Vgl. Nicholson, „Ask Why”, S. 7.

³⁴⁴ *Behind Closed Doors*, Design: Zenobi Software, Zenobi Software 1988.

³⁴⁵ Vgl. „Behind Closed Doors Walkthrough, ZX Spectrum“, R.: RZX Archive, YouTube.com, https://www.youtube.com/watch?v=okucVYiP_KI, 12.08.2024.

³⁴⁶ Vgl. Nicholson, „Environmental Play. Emergence or Convergence?”, k. A.; Hall, *Planning Your Escape*, S. 66.

³⁴⁷ *Mystery of Time and Space*, Design: Jan Albartus, Jan Albartus 2001–2008.

³⁴⁸ Vgl. „Why No One Really Knows How Escape Rooms Started”, R.: The Creepy & The Cozy, YouTube.com, <https://www.youtube.com/watch?v=A5MwMu1-ays>, 28.03.2022, 11.06.2024, 08:50-09:32.

³⁴⁹ *Crimson Room*, Design: Toshimitsu Takagi, k. A. 2004.

³⁵⁰ Vgl. Hall, *Planning Your Escape*, S. 107.

³⁵¹ Vgl. Ascalon, Anecia, „The History of Escape Rooms“, *The Escape Game*, 01.04.2021, <https://theescapegame.com/blog/the-history-of-escape-rooms/>, 12.08.2024.

Auffällig ist zudem, dass sich sowohl *MOTAS* als auch *Crimson Room* einer POV-Perspektive bedienen. Anstatt einen Avatar zu verwenden, wird also simuliert, dass Spielende sich in den Räumen befinden, mit denen sie interagieren und aus denen sie zu flüchten versuchen. Es wird also angestrebt, die gefühlte Distanz zwischen Spielenden und der fiktiven Welt zu minimieren. Dabei handelt es sich um kein singuläres Bestreben. Trotz vieler Gemeinsamkeiten gibt es nämlich einen wesentlichen Unterschied zwischen Live Escape Räumen und digitalen Spielen: Digitale Spiele werden im Gegensatz zu Live Escape Räumen immer medial vermittelt. Medien werden allgemein „als Mittel zur Überbrückung räumlicher, sozialer und physischer Distanz“³⁵² gesehen. Dem Mensch zu eigen sind die sogenannten Primärmedien (Sprache, Gestik, Mimik).³⁵³ Wird ausschließlich mit Hilfe dieser Primärmedien kommuniziert, spricht der Medienwissenschaftler Marshall McLuhan von *unvermittelter* Kommunikation, da keine weiteren, dem Menschen nicht zu eigenen Medien verwendet werden.³⁵⁴ Er führt aus, dass Medien allgemein als Ausweitungen der menschlichen Sinne gesehen werden können, es jedoch eine Belastung für den Menschen darstelle, mittels ihm nicht zu eigenen Medien zu kommunizieren.³⁵⁵ Entsprechend versuchen digitale Spiele den Eindruck unvermittelter Kommunikation zu erwecken, um die Rezeption zu begünstigen.

Digitale Spiele können jedoch tatsächlich nie unvermittelt wahrgenommen werden. Für die Rezeption dieser braucht es somit immer ein Interface, also eine Schnittstelle zwischen Rezipierenden und deren Wahrnehmung und der „technische[n] und symbolische[n] Spielebene“³⁵⁶; wobei Interface sowohl Hardware (z. B.: die Computermaus) als auch Software (z. B.: den Avatar) meint.³⁵⁷ Somit befinden Rezipierende sich immer in Distanz zu den digital vermittelten Inhalten, was das immersive Potential dieser dämpft.

Wie Cermak-Sassenrath es benennt, muss zudem „[j]ede Teilnahme an einem Medium [...] gelernt werden“³⁵⁸. Bei Lernprozessen handelt es sich um reflexive Prozesse; das Medium bleibt für die Dauer dieser folglich präsent. Es liegt somit nahe, dass es das immersive

³⁵² Abend, Pablo, et al., „Annäherung an eine Medialität der Nähe. Einleitung“, *Medialität der Nähe. Situationen – Praktiken – Diskurse*, hg. v. Pablo Abend et al., Bielefeld: transcript, 2012, S. 9–25, hier: S. 9.

³⁵³ Vgl. a. a. O., S. 11.

³⁵⁴ Vgl. McLuhan, *Die magischen Kanäle*, S. 28.

³⁵⁵ Vgl. ebd.

³⁵⁶ Neitzel, Britta/Nohr, Rolf F., „Das Spiel mit dem Medium. Partizipation, Immersion, Interaktion“, *Das Spiel mit dem Medium. Partizipation – Immersion - Interaktion*, hg. v. Britta Neitzel/Rolf F. Nohr, Marburg: Schüren, 2006, S. 9–19, hier: S 16.

³⁵⁷ Vgl. Schwingeler, *Die Raummaschine*, S. 101.

³⁵⁸ Cermak-Sassenrath, *Interaktivität als Spiel*, S. 54.

Potential der Erfahrung begünstigt, wenn digitale Spielmechaniken möglichst intuitiv sind und schnell gelernt werden können.

Zu diesem Zweck näherten sich die grafische Repräsentation des digitalen Raumes und die Steuerung von diesem im späten 20. Jahrhundert sukzessive den Alltagserfahrungen Spielender an: In den 1980er Jahren führte die Erfindung der Computermaus und die Verbesserung von digitaler Grafik dazu, dass die bis dahin vorherrschenden textbasierten digitalen Spiele von zweidimensionalen Point-and-Click Spielen³⁵⁹ abgelöst werden konnten (z. B.: *Planet Mephius*³⁶⁰, in dem Spielende mithilfe der Maus mit dem digitalen Raum interagieren konnten³⁶¹). In den 1990er Jahren ermöglichten technische Neuerungen erste Simulationen dreidimensionaler Räume³⁶² (z. B.: *Wolfenstein 3D*³⁶³). Die Darstellung entsprach dabei zunehmend mehr dem, wie Menschen die analoge Welt wahrnehmen; es mussten folglich keine komplett neuen Sehgewohnheiten mehr entwickelt werden, um den digitalen Raum zu rezipieren.

Es gibt zudem bereits seit den 1960er Jahren Bestrebungen, digitale Interfaces zu optimieren, um sie möglichst intuitiv bedienbar zu machen.³⁶⁴ Murray beschreibt, dass sich dafür besonders authentische Bewegungen und Handlungen, die in der realen Welt getätigten und in den Spielraum übertragen werden, eignen.³⁶⁵ Diese wirken der Einschränkung des „Aktivitätsgrad[es]“³⁶⁶, also der physischen Eingebundenheit in den digitalen Raum, entgegen. Folglich wurde die Steuerung digitaler Spiele etwa über die Bewegung Rezipierender auf Tanzmatten, dem Spielen auf ‚Gitarren‘-Controllern oder dem ‚Streicheln‘ von Tieren über die Touchfunktion des Nintendo DS³⁶⁷ ermöglicht. Durch derartige authentische(-re) Steuerung kommt es zu einer „sensomotorische[n] Involvierung“³⁶⁸ Rezipierender, die die Immersion stärkt.³⁶⁹ Ryan hebt zudem hervor, dass haptische Eindrücke das Gefühl stärken können, dass die präsentierte Welt existiert.³⁷⁰

³⁵⁹ Vgl. Nicholson, „Environmental Play. Emergence or Convergence?“, k. A.

³⁶⁰ Yokoyama, Eiji / Hattori, Tatsuro, *Planet Mephius*, 1983.

³⁶¹ Vgl. Ascalon, „Escape Rooms: Everything You Need To Know (2024)“, 12.08.2024.

³⁶² Vgl. Schweinitz, „Totale Immersion und die Utopien von der virtuellen Realität“, S. 138f.

³⁶³ *Wolfenstein 3D*, Design: John Romero, Tom Hall, Apogee Software, FormGen, 1992.

³⁶⁴ Vgl. Buschauer, Regine, „I, Mii & MySpace. Mediale Figuration des Nächsten“, *Medialität der Nähe. Situationen – Praktiken – Diskurse*, hg. v. Pablo Abend et al., Bielefeld: transcript, 2012, S. 47–64, hier: S. 58.

³⁶⁵ Vgl. Murray, *Hamlet on the Holodeck*, S. 123.

³⁶⁶ Pietschmann, Daniel, *Das Erleben virtueller Welten. Involvierung, Immersion und Engagement in Computerspielen*, Boizenburg: vwh, 2009, S. 112.

³⁶⁷ Vgl. Schwingeler, *Die Raummaschine*, S. 101f.

³⁶⁸ Pietschmann, *Das Erleben virtueller Welten*, S. 114.

³⁶⁹ Vgl. ebd.

³⁷⁰ Vgl. Ryan, *Narrative as Virtual Reality*, S. 285.

Entsprechend geben einige Interfaces Vibrations-Feedback, um die abgebildeten Erfahrungen des virtuellen Raumes an die haptischen Erfahrungen im physischen Raum zu koppeln.³⁷¹

Seit den 1990er Jahren werden außerdem Controller entwickelt, die sich *Virtual* oder *Augmented Reality* bedienen.³⁷² Dadurch soll die Steuerung digitaler Spiele für Rezipierende noch realitätsnäher und die Spielerfahrung authentischer werden.³⁷³ Es wurden Interfaces entwickelt, die Spielende selbst „zum Controller“³⁷⁴ und damit zu einem „Teil des Spiels“³⁷⁵ machen. Das *Eye Toy* von Sony kam etwa 2003 als Erweiterung für die Playstation 2 auf den Markt und ersetzte den physischen Controller gänzlich: Es nützte eine Kamera, die die Bewegungen Spielender aufnahm und in die digitale Spielwelt übersetzte.³⁷⁶ Die reale Welt wurde dabei mit der digitalen Welt verknüpft, so dass Spielenden eine ganzheitliche Körperlichkeit innerhalb des digitalen Raumes suggeriert wurde.³⁷⁷ Die Erfahrung ermöglichte folglich einen hohen Aktivitätsgrad. Auch die wii-Konsole, die 2006 auf den Markt kam, erlaubte es, digitale Inhalte mit Körperbewegungen und Sprachsteuerung zu kontrollieren.³⁷⁸ In beiden Fällen wird die Spielmechanik den Alltagsbewegungen Spielender weitgehend angepasst, damit diese möglichst wenig Zeit darauf verwenden müssen, sie zu lernen.³⁷⁹ Dadurch soll das Medium so unsichtbar wie möglich gemacht werden³⁸⁰ und der Eindruck von unvermittelten Erfahrungen und von „mediale[r] „Proximität“³⁸¹ entstehen. Dieses Gefühl der Nähe ist immersionsbegünstigend.

Ein weiteres Beispiel für einen Versuch, die Spielerfahrung zu optimieren, um das immersive Potential zu steigern, stellt die *Oculus Quest* (mittlerweile: *Meta Quest*), die ursprünglich 2019 erschien, dar.³⁸² Spielende können diese mithilfe eines Headsets und zwei Controllern, die auf ihre Bewegungen reagieren, bedienen. Der Bildschirm im Headset ist dabei so konzipiert, dass er dem Sichtfeld Rezipierender entspricht. Diese können sich

³⁷¹ Vgl. Buschauer, „I, Mii & MySpace“, S. 59.

³⁷² Vgl. Pietschmann, *Das Erleben virtueller Welten*, S. 40.

³⁷³ Vgl. a. a. O., S. 112.

³⁷⁴ Buschauer, „I, Mii & MySpace“, S. 60.

³⁷⁵ Ebd.

³⁷⁶ Vgl. Schwingeler, *Die Raummaschine*, S. 102.

³⁷⁷ Vgl. Rheingold, *Virtual Reality*, S. 146.

³⁷⁸ Vgl. Buschauer, „I, Mii & MySpace“, S. 58f.

³⁷⁹ Vgl. Igarzábal, Federico Alvarez, *Time and Space in Videogames. A Cognitive-Formalist Approach*, Bielefeld: transcript, 2019, S. 101.

³⁸⁰ Vgl. Neitzel/Nohr, „Das Spiel mit dem Medium“, S. 17.

³⁸¹ Buschauer, „I, Mii & MySpace“, S. 61.

³⁸² Vgl. K. A., „Erweitere deine Welt mit Meta Quest“, *Meta*, k. A., <https://www.meta.com/at/quest/>, 05.09.2024.

durch Kopfbewegungen in der digitalen Welt umsehen und diese durch Bewegungen im physischen Raum, die in den digitalen Raum übertragen werden, erkunden. Zusätzlich sind Lautsprecher an der VR-Brille angebracht, so dass Rezipierende von einer zu den Inhalten passenden auditiven Landschaft umgeben sind; zudem ist ein verbaler Austausch mit anderen Spielenden möglich.³⁸³ Der digitale Raum umgibt Rezipierende somit audiovisuell und kann von diesen intuitiv gesteuert werden. So soll sich der Eindruck von Telepräsenz einstellen. Dennoch sind auch der *Oculus Quest* Grenzen gesetzt, sowohl in Hinblick auf die spielerischen Möglichkeiten im digitalen Raum als auch auf die Auflösung der dargestellten Inhalte. Außerdem wiegt das Headset 515g³⁸⁴. Es stellt also eine physische Erschwernis während der Rezeption dar, die Spielende in der realen Welt verankert. Außerdem löst die *Oculus Quest* bei einigen Rezipierenden über das Spiel hinausgehende Übelkeit und Schwindel aus, die sich aus der Inkongruenz von simulierter Bewegung im digitalen Raum und dem, was der Körper tatsächlich wahrnimmt, ergeben.³⁸⁵

Es zeigt sich, dass die Möglichkeiten digitaler Spiele immer durch die Grenzen des Mediums beschränkt sind.³⁸⁶ Dazu zählt, dass die Darstellung digitaler Welten immer lückenhaft ist. Murray argumentiert zwar, dass das Präsenzgefühl in der digitalen Welt und folglich die Motivation Rezipierender, Handlungen in dieser zu setzen, stärker ist, je umfassender die sensorische Repräsentation des Raumes ist³⁸⁷, dies bedeutet aber nicht, dass Lücken in der Darstellung die Immersion komplett unterbinden. Wie Jesse Schell argumentiert, nützt das menschliche Gehirn auch im Fall von digitalen Spielen selektive Wahrnehmung, um die erzählte Welt kognitiv zu konstruieren.³⁸⁸ Lücken in der Repräsentation werden dabei durch die Vorstellungskraft automatisch gefüllt. Wird der Fokus also geschickt gelenkt, können digitale Scheinwelten mit ausgewählten, bewusst gesetzten Details erschaffen werden.³⁸⁹ Wesentlich für das immersive Potential ist hierbei Kohärenz, dass also die einzelnen Elemente eines digitalen Spiels (die Mechanik, das Narrativ, die Ästhetik und die Technologie) aufeinander abgestimmt sind und zusammen passen.³⁹⁰ Jesse Schell empfiehlt daher, Elemente, die nicht überzeugend dargestellt werden

³⁸³ Vgl. ebd.

³⁸⁴ Vgl. K. A., „Meta Quest 3“, *Meta*, k. A., <https://www.meta.com/at/en/quest/quest-3/#specs>, 07.09.2024.

³⁸⁵ Vgl. Clayton, James, „Meta: Can the firm's new headset stop virtual reality sickness?“, *BBC*, 03.10.2023, <https://www.bbc.com/news/technology-66980483>, 07.09.2024.

³⁸⁶ Vgl. Schell, *Die Kunst des Game Designs*, S. 43.

³⁸⁷ Vgl. Murray, *Hamlet on the Holodeck*, S. 139.

³⁸⁸ Vgl. a. a. O., S. 165, S. 171.

³⁸⁹ Vgl. a. a. O., S. 171f.

³⁹⁰ Vgl. a. a. O., S. 80–87.

können, auszulassen.³⁹¹ Dies ist auch auf Live Escape Räume anwendbar. Wobei diese Rezipierende, im Gegensatz zu digitalen Spielen, physisch einhüllen und somit alle Sinne dieser ansprechen können. Live Escape Räume vermögen es also die, digitalen Spielen eingeschriebene, Distanz zwischen Rezipierenden und der fiktiven Welt abzubauen: Rezipierende von Live Escape Räumen sind physisch von der erzählten Welt umgeben. Sie können diese mit allen Sinnen wahrnehmen und mit dieser interagieren.³⁹² Zudem sind ihre Handlungsmöglichkeiten nicht vorprogrammiert, sondern ergeben sich aus ihrer individuellen körperlichen und kognitiven Disposition. Rezipierende von Live Escape Räumen sind also weder durch räumliche noch mediale Distanz von den Erfahrungen getrennt: Sie können als *sie selbst* ein Abenteuer in der inszenierten Scheinwelt erleben.³⁹³ Entsprechend kommt es zu einer verringerten (gefühlten) Distanz zu der erzählten Welt und folglich zu einem höheren immersiven Potential der Erfahrung.

Der Bildschirm als unüberwindbare Grenze zwischen dem physischen Körper Rezipierender und der digitalen Spielwelt³⁹⁴ stellt jedoch auch eine Stärke digitaler Spiele dar: Die mediatisierte Struktur ermöglicht es Rezipierenden, die Einschränkungen ihrer Körperlichkeit im Rahmen des Spiels hinter sich zu lassen³⁹⁵. Rezipierende können die alltägliche Welt und ihre Einschränkungen also für die Dauer des digitalen Spiels vergessen.³⁹⁶

Dadurch, dass der physische Körper Rezipierender nicht Teil der digitalen Spielwelt, sondern durch den Bildschirm spürbar von dieser getrennt ist³⁹⁷, entsteht zudem der Eindruck, dass die Folgen der Handlungen, die darin gesetzt werden, auf die virtuelle Welt begrenzt sind, wie es auch der Professor für Spiel- und Interaktionspädagogik Jürgen Fritz beschreibt.³⁹⁸ Es ist zwar anzumerken, dass während des Spiels empfundene Emotionen tatsächliche körperliche Folgen (z. B.: erhöhten Puls) haben können.³⁹⁹ Die Konsequenzen von digitalen Spielen sind dennoch, ebenso wie die von analogen Spielen, vermindert. Rezipierende wissen also, dass die in digitalen Spielen angedrohten (tödlichen)

³⁹¹ Vgl. a. a. O., S. 169.

³⁹² Vgl. Murray, *Hamlet on the Holodeck*, S. 139.

³⁹³ Vgl. Nicholson, „Peeking behind the locked door: A survey of escape room facilities“, S. 29.

³⁹⁴ Vgl. Murray, *Hamlet on the Holodeck*, S. 123.

³⁹⁵ Vgl. Koberg, *Freies Spiel*, S. 165.

³⁹⁶ Vgl. Cermak-Sasssenrath, *Interaktivität als Spiel*, S. 190.

³⁹⁷ Vgl. Schwingeler, *Die Raummaschine*, S. 138.

³⁹⁸ Vgl. Fritz, Jürgen, „Virtuell Spielen – real erleben“, *Escape! Computerspiele als Kulturtechnik*, hg. v. Christian Holtorf/Claus Pias, Wöhl [u. a.]: Böhlau, 2007, S. 129–146, hier: S. 130.

³⁹⁹ Vgl. Ryan, *Narrative as Virtual Reality*, S. 154.

Konsequenzen keinen Einfluss auf ihre Leiblichkeit haben können.⁴⁰⁰ Sie haben in diesen folglich die Möglichkeit, Rollen und Funktionen auszuprobieren, auf die sie im Alltag keinen Zugriff haben⁴⁰¹, und sich Emotionen zu stellen, denen sie sich im Alltag nicht stellen wollen oder können⁴⁰². Rezipierende können sich etwa Gefahrensituationen stellen, vor denen sie Angst haben, ohne tatsächliche physische Konsequenzen fürchten zu müssen. Sie können dabei in einem sicheren Rahmen Verhaltensweisen einüben, die auf die Realität übertragbar sind.⁴⁰³ Digitale Spiele stehen also in Relation zu der nicht-fiktionalen Welt und vermögen es, Rezipierende nachhaltig zu beeinflussen⁴⁰⁴.

Für Rezipierende entsteht der Eindruck eines geschützten Raumes innerhalb von digitalen Spielen, in dem sie sich frei ausprobieren können und in dem Anonymität möglich ist.⁴⁰⁵ Wie Koberg beschreibt, kommt es im digitalen Spiel folglich zu dem Gefühl von Ermächtigung, weil „bestimmt[e] Tätigkeiten, Bedürfnisse und Emotionen“⁴⁰⁶, auf die Rezipierende in ihrem alltäglichen Leben keinen Zugriff haben, darin ausgelebt werden können. Koberg betont, dass hierzu auch negative Emotionen, wie Überforderung, Angst oder Frustration zählen können. Diese verhindern nicht, dass digitale Spiele „als lustvoll erlebt werden“⁴⁰⁷. Im Gegenteil: Es braucht sie, um eine komplexe fiktionale Welt zu schaffen. Sofern die negativen Gefühle nicht Überhand nehmen, können also auch diese zur Steigerung des immersiven Potentials von digitalen Spielen genutzt werden.⁴⁰⁸

Eine Studie aus 1995 belegt, dass Rezipierende digitaler Spiele sich besonders danach sehnen, dass diese ihnen Erfolgserlebnisse ermöglichen.⁴⁰⁹ Entsprechend greifen viele digitale Spiele das Motiv der Held*innenreise auf und ermöglichen es Rezipierenden somit, sich selbst als erfolgreiche Held*innen zu erleben; damit bieten sie Anknüpfunkte für ein breites Publikum.⁴¹⁰ Für die Umsetzung dieser narrativen Struktur braucht es eine Exposition, aus der klar hervorgeht, welche Herausforderungen überkommen werden

⁴⁰⁰ Vgl. Rafinski, „Wo bin ich jetzt? Was bin ich jetzt? Wieso bin ich jetzt hier? – Im Mikrokosmos einer luziden Wirklichkeit, S. 222.

⁴⁰¹ Vgl. a. a. O., S. 131.

⁴⁰² Vgl. Furtwänger, „Computerspiele am Rande des metakommunikativen Zusammenbruchs“, S. 166f.

⁴⁰³ Vgl. Murray, *Hamlet on the Holodeck*, S. 159.

⁴⁰⁴ Vgl. Koberg, *Freies Spiel*, S. 58.

⁴⁰⁵ Vgl. Koberg, *Streitpunkt Games*, S. 107f.

⁴⁰⁶ A. a. O., S. 171.

⁴⁰⁷ A. a. O., S. 60.

⁴⁰⁸ Vgl. Murray, *Hamlet on the Holodeck*, S. 133.

⁴⁰⁹ Vgl. Raschke, Melanie, „Im Computerspiel bin ich der Held‘. Wie virtuelle Welten die Identitätsentwicklung von Jugendlichen beeinflussen, Hamburg: Diplomica, 2007, S. 46.

⁴¹⁰ Vgl. Schell, *Die Kunst des Game Designs*, S. 353, S. 360f.

sollen.⁴¹¹ Diese sind darauf ausgelegt, gelöst zu werden⁴¹², um Rezipierenden das Gefühl von Wirkungsmacht zu geben. Zusätzlich kann die Vereinnahmung Rezipierender durch die Aussicht auf Belohnungen⁴¹³ und durch ein transparentes System an Konsequenzen gesteigert werden.⁴¹⁴

Digitale Spiele ermöglichen es Rezipierenden also als Protagonist*innen in Welten, die nicht zwangsläufig nach den Regeln der realen funktionieren müssen, zu agieren.⁴¹⁵ Foucault spricht in Hinblick auf einen derartigen „anderen wirklichen Raum, der so vollkommen, so sorgfältig, so wohlgeordnet ist wie der unsrige ungeordnet, missrat und wirr ist“⁴¹⁶ von einer „Kompensationsheterotopie“⁴¹⁷. Spielende können das im Alltag fehlende Gefühl von Wirkungsmacht folglich im digitalen Raum kompensieren, da dieser ihnen ein stärkeres Gefühl von *Agency* vermittelt als die Realität, in der viele Dinge außerhalb ihres Einflussbereichs liegen.⁴¹⁸ Digitale Spiele erfüllen folglich das Bedürfnis Rezipierender nach Wirkungsmacht und geben diesen die Möglichkeit, sich als Held*innen zu erleben. Sie können dabei sowohl als Möglichkeitsräume als auch als Kompensationsmechanismen dienen.⁴¹⁹

Anzumerken sei zudem, dass digitale Spiele durch das Internet und die Verbreitung von Onlinespielen durch eine soziale Funktion erweitert wurden, da es dadurch zum Austausch und zur Zusammenarbeit mit anderen Spielenden kommen kann.⁴²⁰ Dies hat besondere Relevanz für Kinder und Jugendliche, die zunehmend aus öffentlichen Räumen gedrängt werden; der Austausch dieser hat sich im 21. Jahrhundert zunehmend in den digitalen Raum verlagert. Kinder und Jugendliche nützen diesen somit vermehrt, um sich zu (er-)finden, (emotional) auszuprobieren und wirkungsmächtig zu fühlen.⁴²¹ Es zeichnet sich also ein klares Bedürfnis, speziell jüngerer Generationen, für Möglichkeitsräume, wie digitale Spiele sie bieten, ab.

Es hat sich gezeigt, dass digitale Spiele das erste Massenmedium, das individuell abgestimmte Erfahrungen für ein breites Publikum ermöglichte, darstellen. Durch die

⁴¹¹ Vgl. a. a. O., S. 350, S. 360f.

⁴¹² Vgl. Murray, *Hamlet on the Holodeck*, S. 154.

⁴¹³ Vgl. Koberg, *Streitpunkt Games*, S. 129.

⁴¹⁴ Vgl. a. a. O., S. 109.

⁴¹⁵ Vgl. Igarzábal, *Time and Space in Videogames*, S. 205.

⁴¹⁶ Foucault, „Andere Räume“, S. 45.

⁴¹⁷ Ebd.

⁴¹⁸ Vgl. Koberg, *Streitpunkt Games*, S. 130.

⁴¹⁹ Vgl. Koberg, *Freies Spiel*, S. 139.

⁴²⁰ Vgl. Henning, Martin/Krah, Hans, „Raum im Computerspiel/Räume des Computerspiels“, *Spielzeichen II, Raumspiele/Spielräume*, hg. v. dens., Glückstadt: Werner Hülsbusch, 2018, S. 7–33, hier: S. 28.

⁴²¹ Vgl. Koberg, *Freies Spiel*, S. 131f.

Verbreitung dieser wurden Rezipierende zunehmend mit einer interaktiven Rezeptionshaltung und ludischen Formaten vertraut. Ihre Entwicklung und Verbreitung bedingte die Emergenz von Live Escape Räumen somit wesentlich. Es wurde zudem festgehalten, dass auch inhaltliche und strukturelle Elemente digitaler Spiele in das Genre der Live Escape Räume übernommen wurden. Digitalen Spielen ist jedoch ein geringeres immersives Potential eingeschrieben als Live Escape Räumen, da sie immer mediatisiert sind und somit nie unvermittelt wahrgenommen werden können.

4.7 Immersives Theater

Im Gegensatz zu digitalen Spielen, stellt Theater ein Format dar, dass es Rezipierenden erlaubt, erzählte Welten unvermittelt wahrzunehmen: Allgemein definiert die Theaterwissenschaftlerin Erika Fischer-Lichte, wie auch schon in Kapitel 2 ausgeführt wurde, dass „Theater sich immer dort ereignet, wo der Schauspieler A eine Rollenfigur X verkörpert, während der Zuschauer S zuschaut“⁴²². Theatrale Situationen sind somit von der Kopräsenz von mindestens zwei Menschen geprägt. Da es sich um einen unvermittelten Austausch handelt, ist das immersive Potential theatrale Erfahrungen höher als das medial vermittelte Formate, wie die, die in Kapitel 4.5 und 4.6 beleuchtet wurden. Die grundlegende theatrale Situation schreibt Rezipierenden jedoch keine interaktive, sondern eine reflexive Rolle zu. Entsprechend können Rezipierende den Ablauf theatrale Aufführungen klassischerweise nicht beeinflussen, haben also kein Gefühl von *Agency*.

Immersives Theater ist darum bemüht, dies zu ändern, um Rezipierenden ähnlich individuelle Erfahrungen wie digitale Spiele zu ermöglichen: Es ist darauf ausgelegt, Rezipierende zu aktivieren. Diese sollen sowohl physisch als auch psychisch in das Aufführungsgeschehen involviert werden.⁴²³ Dafür werden Rezipierenden aktive, partizipierende Rollen zugeschrieben. Diese ermöglichen es ihnen, eigene Bedeutungen in der erzählten Welt zu generieren. Das immersive Potential wird durch den dabei entstehenden Eindruck von *Agency* gestärkt.

Interaktivität wird im immersiven Theater also bewusst inszeniert, damit Gäst*innen sich wirkungsmächtig und dadurch stärker in die Aufführung involviert fühlen.⁴²⁴ Wesentlich für immersives Theater ist somit u. a. das interaktive Zusammenspiel von Rezipierenden und

⁴²² Fischer-Lichte, *Semiotik des Theaters*, S. 83.

⁴²³ Vgl. Machon, *Immersive Theatres*, S. 34.

⁴²⁴ Vgl. a. a. O., S. 30.

Darstellenden⁴²⁵. Gemeinsam bringen diese eine Wirklichkeitssimulation, die die Grenze zwischen Realität und Fiktion verwischt, hervor.⁴²⁶ Es handelt sich um eine „soziale Praxis der Begegnung und des Austauschs“⁴²⁷, bei der das Gefühl von Gemeinschaft, also von emotionaler Zugehörigkeit, entstehen kann⁴²⁸; dieses stärkt das immersive Potential der Erfahrung.⁴²⁹

Wesentlich für die Vereinnahmung Rezipierender in immersiven Theaterformen ist zudem der physische Raum. Rezipierende können sich frei in diesem bewegen und mit ihm interagieren. Dies steht im Gegensatz zu klassischen theatralen Situationen, denen bereits durch die Anordnung von Publikum und Bühne limitierende Konventionen eingeschrieben sind.⁴³⁰ Rezipierende immersiver Theaterformen sind dagegen räumlich nicht vom Aufführungsgeschehen getrennt.⁴³¹ Sie sind Teil des Aufführungsraumes und können die inszenierten Räume eigenständig erkunden. Wichtig für immersives Theater ist folglich eine ganzheitliche, authentisch wirkende Ausstattung.⁴³² Die Interaktion von Rezipierenden mit den Elementen des physischen Raumes kann, ebenso wie die Interaktion mit Darstellenden, Einfluss auf die Narration haben. Dies stärkt das Gefühl von *Agency*.

Eine der ersten populären immersiven Theaterproduktionen war *Sleep No More* der Theatergruppe Punchdrunk. Es handelte sich dabei um eine Adaption von William Shakespeares *Macbeth*, die 2003 in New York City uraufgeführt wurde. Rezipierende von *Sleep No More* konnten sich frei durch den Aufführungsraum bewegen. Das Narrativ entfaltete sich durch die Interaktion Rezipierender mit dem Raum und anderen Menschen.⁴³³ Sie konnten im Rahmen dieser Aufführung also eine aktive Rezeptionshaltung einnehmen und bekamen so das Gefühl von Handlungsmacht vermittelt. Diese Produktion stellt einen eindeutigen Repräsentanten für das Genre des immersiven Theaters dar – obwohl der Begriff erst 2007 aufkam⁴³⁴ und sich erst in den frühen 2010er

⁴²⁵ Vgl. a. a. O., S. 35.

⁴²⁶ Vgl. Schütz, *Theater der Vereinnahmung*, S. 278.

⁴²⁷ Roselt, Jens, „Gemeinschaft/Kollektivität“, *Metzler Lexikon. Theatertheorie*, hg. v. Fischer-Lichte, Erika et al., Stuttgart/Weimar: J. B. Metzler, 2014, S. 128–131, hier: S. 129.

⁴²⁸ Vgl. a. a. O., S. 129ff.

⁴²⁹ Vgl. Schütz, *Theater der Vereinnahmung*, S. 10f.

⁴³⁰ Vgl. Machon, *Immersive Theatres*, S. 40.

⁴³¹ Vgl. a. a. O., S. 125ff.

⁴³² Vgl. Schulze, *Authenticity in Contemporary Theatre and Performance*, S. 152.

⁴³³ Vgl. Thiel, Sara, „Game/Play: The Five Conceptual Planes of Punchdrunk’s *Sleep No More*“, *Immersive Theatre. Engaging the Audience*, hg. v. Josh Machamer, Campaign: Ground Research Networks, 2017, S. 55–64, hier: S. 56.

⁴³⁴ Vgl. a. a. O., S. 127, S. 129.

Jahren in der Theaterwissenschaft etablierte⁴³⁵. Das Beispiel von *Sleep No More* visualisiert somit, dass immersives Theater bereits seit dem Beginn des 21. Jahrhunderts an Popularität gewonnen hat, auch wenn der Begriff, um dieses Konzept zu beschreiben, erst später definiert wurde.⁴³⁶

Fischer-Lichte führt aus, dass der Prozess, der den Weg für immersives Theater ebnete, sogar bereits mit der Spaltung von Text und Theater Anfang des 20. Jahrhunderts startete.⁴³⁷ August Strindberg eröffnete etwa 1907 sein Intimes Theater in Stockholm: Eine kleine Aufführungsstätte, in der Inszenierungen für maximal 150 Rezipierende stattfanden, deren Fokus darauf lag, Rezeptionserfahrungen zu intensivieren.⁴³⁸ Auch das Konzept des Gesamtkunstwerks von Richard Wagner⁴³⁹ und das des Totalen Theaters von Antonin Artaud, das alle Sinne ansprechen sollte⁴⁴⁰, wofür nicht nur Text, sondern auch Körperlichkeit, Multisensorik und Multimedialität als Kommunikationskanäle verwendet werden sollten⁴⁴¹, stellen ideelle Vorläufer von immersiven theatrale Formen, die sich von der starken Textgebundenheit früherer theatrale Formen lösen, dar.

In der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts kam es zudem zu einer Fokusverschiebung vom *Kunstwerk* zu Kunst als (gemeinschaftlichem) *Prozess*. Die Happenings von Allan Kaprow und die Kunstinstallationen der 1960er Jahre waren beispielsweise darauf ausgelegt, die Distanz zwischen Rezipierenden und Kunst zu verringern.⁴⁴² Dafür wurden Rezipierende innerhalb oder als Teil des Kunstprozesses platziert⁴⁴³ und somit aktiv in diesen einbezogen. Diese Kunstformen brachen mit der bestehenden Konvention, die vorschrieb, dass das Publikum immer in physischer und reflexiver Distanz zu *Kunstwerken* verweilen muss.⁴⁴⁴

Derartige Fokusverschiebungen fanden in den 1960er Jahren auch in theatrale Kontexten statt: Es entwickelte sich etwa das, meist politisch motivierte, interaktive Theater, das die bestehenden Konventionen der Rezipierenden-Darstellenden-Beziehung ebenfalls infragestellte. Dem Publikum wurde darin eine aktive, partizipierende Rolle zugeschrieben und individuelle Rezeptionserfahrungen in den Fokus gerückt. Rezipierenden wurde durch

⁴³⁵ Vgl. Schütz, *Theater der Vereinnahmung*, S. 36.

⁴³⁶ Vgl. a. a. O., S. 11.

⁴³⁷ Vgl. Weiler, Christel, „Postdramatisches Theater“, *Metzler Lexikon. Theatertheorie*, hg. v. Erika Fischer-Lichte, Stuttgart/Weimar: J. B. Metzler, Erika, S. 262–265, hier: S. 264.

⁴³⁸ Vgl. Iball, „My Sites Set on You: Site-Specificity and Subjectivity in ‘Intimate Theatre’“, S. 201.

⁴³⁹ Vgl. Schulze, *Authenticity in Contemporary Theatre and Performance*, S. 130.

⁴⁴⁰ Vgl. Machon, *Immersive Theatres*, S. 30, S. 38.

⁴⁴¹ Vgl. Ryan, *Narrative as Virtual Reality*, S. 303.

⁴⁴² Vgl. Schulze, *Authenticity in Contemporary Theatre and Performance*, S. 131.

⁴⁴³ Vgl. Machon, *Immersive Theatres*, S. 39.

⁴⁴⁴ Vgl. Jones, Kendra, „Re-Imagining Expectation for the Theatrical Event“, *Immersive Theatre. Engaging the Audience*, hg. v. Josh Machamer, Campaign: Ground Research Networks, 2017, S. 77–92, hier: S. 77.

Interaktionsmöglichkeiten das Gefühl von *Agency* und Nähe vermittelt. Dadurch zeigte das interaktive Theater Möglichkeiten auf, bestehende Theaterkonventionen umzustrukturieren.⁴⁴⁵ Es stellt somit ein methodisches Vorbild für das (kaum politisch motivierte) immersive Theater des 21. Jahrhunderts und für Live Escape Räume dar.

Das „Environmental Theatre“⁴⁴⁶, das Richard Schechner 1968 definierte⁴⁴⁷, löste sich noch weiter von klassischen Theaterkonventionen: Es ersetzte den bis dahin in theatrale Formaten üblichen Einzelfokus durch einen „multi-focus“⁴⁴⁸: Im *Environmental Theatre* gibt es verschiedenen medialen Input, der parallel abläuft. Rezipierende müssen ihren Fokus individuell setzen, da sie unmöglich alles wahrnehmen können.⁴⁴⁹ Sie erleben sich dabei als wirkungsmächtig, da sie ihre Rezeptionserfahrung innerhalb des vorgegebenen Rahmens individuell gestalten können. Der exakte Ablauf individueller Erfahrungen ist dabei nicht kontrollierbar. Es kann lediglich der sensorische Input, aus dem sich Möglichkeiten für individuelle Erfahrungen von Rezipierenden ergeben, gesteuert werden.⁴⁵⁰ Hier zeigt sich eine starke Parallele zu Live Escape Räumen, die oftmals ebenfalls parallellaufende Rätsel und damit verbundene Narrative verwenden, welche von verschiedenen Teammitgliedern zeitgleich gelöst werden, so dass nicht alle Rezipierenden dieselben Erfahrungen machen. Live Escape Räume verwenden also den von *Environmental Theatre* geprägten *multi-focus*, um das Gefühl von *Agency* zu stärken.

In den 1970er Jahren etablierte sich das postdramatische Theater, welches sich gänzlich von der Textgebundenheit früherer theatrale Formen abwandte.⁴⁵¹ Theatertexte werden darin als nur eine von verschiedenen Komponenten, die für eine theatrale Aufführung verwendet werden können, gesehen.⁴⁵² Das postdramatische Theater strebt an, Leben und Theater zu verschmelzen, anstatt das Leben nachzuahmen.⁴⁵³ Hierin zeigt sich eine weitere

⁴⁴⁵ Vgl. Sterling, Pamela/McAvoy, Mary, „Art, Pedagogy, and Innovation: Tracing the Roots of Immersive Theatre and Practice“, *Immersive Theatre. Engaging the Audience*, hg. v. Josh Machamer, Campaign: Ground Research Networks, 2017, S. 93–108, hier: S. 94.

⁴⁴⁶ Machon, *Immersive Theatres*, S. 38.

⁴⁴⁷ Vgl. Schechner, Richard, „6 Axioms for Environmental Theatre“ *The Drama Review* 3/12, 1968, S. 41–64.

⁴⁴⁸ A. a. O., S. 56.

⁴⁴⁹ Vgl. ebd.

⁴⁵⁰ Vgl. a. a. O., S. 58.

⁴⁵¹ Vgl. Weiler, „Postdramatisches Theater“, S. 262.

⁴⁵² Vgl. Masters, Paul, „Site and Seduction: Space, Sensuality, and Use-Value in the Immersive Theater“, *Immersive Theatre. Engaging the Audience*, hg. v. Josh Machamer, Campaign: Ground Research Networks, 2017, S. 17–44, hier: S. 30.

⁴⁵³ Vgl. Angehrn, Claudia. „Die Postmoderne und das postmoderne Theater“, *Territorium Theater: Körper, Macht, Sexualität und Begehrten im dramatischen Werk von Eduardo Pavlovsky*, Frankfurt a. M./Madrid: Vervuert, 2004, S. 29–80, hier: S. 52.

Entwicklung, die die Emergenz von Live Escape Räumen, in denen Rezipierende ebenfalls textlich ungebundene, authentische Erfahrungen machen können, begünstigte.

In den 1980er Jahren kam es zum „Spatial Turn“⁴⁵⁴, der bewirkte, dass der räumlichen Komponente bei performativen Praktiken stärkere Relevanz zugesprochen wurde. Es handelte sich um die „Wiederentdeckung raum- und ortsbezogener Fragestellungen in allen Fachrichtungen der Kultur- und Sozialwissenschaft“⁴⁵⁵. Die Konvention, theatrale Praktiken nur in eigens definierten Theaterräumen aufzuführen, wurde folglich infrage gestellt und es wurden verschiedene andere, auch bereits bestehende und öffentliche Örtlichkeiten für theatrale Aufführungen genutzt.⁴⁵⁶ Diese Öffnung des Theaterraumes hat immersive Theaterformen nachhaltig begünstigt, da für diese, wie der Kulturwissenschaftler Daniel Schulze betont, die spezifischen Eigenschaften der Räumlichkeiten eine wesentliche Rolle spielen.⁴⁵⁷

Ende der 1990er Jahre entwickelte sich als Resultat der Öffnung des Theaterraumes „site-specific theatre“⁴⁵⁸, welches Schulze als Frühform des immersiven Theaters bezeichnet.⁴⁵⁹ Es handelt sich um eine theatrale Form, die vorhandene physische Räume für Performances nützt. Dabei liegt der Fokus auf dem Zusammenspiel der räumlichen und der theatralen Komponente⁴⁶⁰; hierbei spielt auch der „soundscape“⁴⁶¹, also die akustische Ebene der Umgebung, eine wesentliche Rolle.⁴⁶² Das Publikum im *site-specific theatre* wird somit multisensorisch eingehüllt und durch Interaktivität in das szenische Spiel eingebunden.⁴⁶³

Es zeigt sich, dass sich besonders in der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts klare Tendenzen abzeichneten, das Theater aus seiner, durch etablierte Konventionen geprägten, starren Form zu lösen. Der räumlichen Komponente wurde dabei vermehrt Bedeutung zugeschrieben und Rezipierende zunehmend aktiv in theatrale Prozesse eingebunden.

Diese Zuschreibung einer interaktiven Rezeptionshaltung kam Rezipierenden entgegen und erklärt die Popularität derartiger Formate: Wie Kapitel 4.5 und 4.6 gezeigt haben, hat die

⁴⁵⁴ Abend et al., „Annäherung an eine Medialität der Nähe“, S. 10.

⁴⁵⁵ Ebd.

⁴⁵⁶ Vgl. Cavendish, „Punchdrunk: plunge into a world of extraordinary theatre“, 23.08.2024.

⁴⁵⁷ Vgl. Schulze, *Authenticity in Contemporary Theatre and Performance*, S. 152.

⁴⁵⁸ A. a. O., S. 127.

⁴⁵⁹ Vgl. ebd.

⁴⁶⁰ Vgl. Tompkins, Joanne, „The ‚Place‘ and Practice of Site-Specific Theatre and Performance“, *Performing site-specific theatre. Politics, Place, Practice*, hg. v. Anna Birch/Hanne Tompkins, Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2012, S. 1–20, hier: S. 1f.

⁴⁶¹ A. a. O., S. 11.

⁴⁶² Vgl. ebd.

⁴⁶³ Vgl. a. a. O., S. 10.

Präsenz interaktiver Formate in audiovisuellen Massenmedien, wie dem Fernsehen und digitalen Spielen, im ausgehenden 20. Jahrhundert zugenommen. Dies führte dazu, dass es zu einer Gewöhnung an eine derartige interaktive Rezeptionshaltung, auf die in Kapitel 5.1 näher eingegangen wird, kam⁴⁶⁴. Immersive Theaterformen knüpfen an die, in diesen Medien etablierten, Rezeptionsgewohnheiten an. Sie gewannen somit, parallel zu anderen interaktiven Formaten, ab dem späten 20. Jahrhundert und besonders ab den 2000er Jahren zunehmend an Beliebtheit.⁴⁶⁵ Gleichzeitig stellt immersives Theater eine Gegenbewegung zu medial vermittelten Inhalten dar, da es unvermittelte Erfahrungen und somit physische Nähe zu der jeweiligen erzählten Welt und zu anderen Menschen ermöglicht.⁴⁶⁶

Daniel Schulze sieht den Grund für die Beliebtheit immersiver Theaterformen zudem darin, dass sie einen Gegenpol zu dem alltäglichen Leben Rezipierender darstellen.⁴⁶⁷ Eskapismus aus dem Alltag stellt also eine treibende Kraft dar, warum Rezipierende sich auf immersive Formate einlassen⁴⁶⁸: Sie nützen diese als Möglichkeit, sich für eine bestimmte Dauer in eine andere Welt zu flüchten, in der sie sich wirkungsmächtig fühlen und sich bis zu einem gewissen Grad neu erfinden können, ohne Konsequenzen auf ihr alltägliches Leben fürchten zu müssen. Theresa Schütz zeigt auf, dass besonders junge Erwachsene Interesse an den, durch immersives Theater ermöglichten, Grenzerfahrungen, bei denen Realität und Fiktion verschwimmen, haben. Ihre Erhebungen ergeben, dass besonders diese demographische Gruppe sich in dem (scheinbar) sicheren Rahmen immersiver Performances ausprobieren und ‚spüren‘ will⁴⁶⁹, um mehr über sich selbst herauszufinden.⁴⁷⁰ Dies spiegelt das in Kapitel 4.6 identifizierte Bedürfnis nach (heterotopen) Möglichkeitsräumen, in denen dies möglich ist, wider; es können somit nicht nur digitale, sondern auch analoge Räume als solche verwendet werden. Auch immersive Aufführungen können also von Rezipierenden genutzt werden, um emotionale Erfahrungen in einem sicheren Rahmen auszuprobieren und diese später auf den Alltag zu übertragen. Die dabei gemachten emotionalen Erfahrungen können über die Dauer der Aufführung hinausgehende Konsequenzen haben⁴⁷¹, so dass es sich um kein rein eskapistisches Format handelt.

⁴⁶⁴ Vgl. Schulze, *Authenticity in Contemporary Theatre and Performance*, S. 136.

⁴⁶⁵ Vgl. Ebd.

⁴⁶⁶ Vgl. a. a. O., S. 136f.

⁴⁶⁷ Vgl. a. a. O., S. 132.

⁴⁶⁸ Vgl. Fontaine, Dominique, *Simulierte Landschaften in der Postmoderne: Reflexionen und Befunde zu Disneyland, Wolfersheim und GTA V*, Wiesbaden: Springer VS, 2017, S. 119.

⁴⁶⁹ Vgl. Schütz, *Theater der Vereinnahmung*, S. 285.

⁴⁷⁰ Vgl. a. a. O., S. 225.

⁴⁷¹ Vgl. a. a. O., S. 283.

Es ist festzuhalten, dass das ‚Ausprobieren‘ auf emotionaler Ebene eine tragende Rolle für Rezipierende von immersivem Theater spielt.⁴⁷² Diese Affizierung begünstigt zudem den Transport in die erzählte Welt⁴⁷³ und kann dafür genutzt werden, Rezipierende unterbewusst zu beeinflussen und zu lenken (z. B.: indem Neugierde auf Unbekanntes geweckt wird), ohne dass diese das Gefühl von *Agency* verlieren.⁴⁷⁴

Um das Gefühl von Nähe zu der erzählten Welt weiter zu stärken, streben immersive Formate ein „möglichst unmittelbare[s], intensive[s] Erlebe[n]“⁴⁷⁵ für Rezipierende an. Sie sprechen also möglichst viele Sinne Rezipierender an, um deren Vereinnahmung zu maximieren.⁴⁷⁶ Rezipierende werden somit gezielt „multisensorisch [...] umgeben, räumlich oder narrati[v] [eingeschlossen,] sowie körperlich und/oder mental in Beschlag [genommen]“⁴⁷⁷. Häufig kommen moderne technische Mittel zum Einsatz, um die kohärente sinnliche Einbindung des Publikums zu verstärken.⁴⁷⁸ Es können etwa spezifische auditive Elemente integriert werden, um die Inszenierung der behaupteten Welt abzurunden.⁴⁷⁹ Hier kommt der im *site-specific theatre* begründete *Soundscape* zum Einsatz. Viele immersive Aufführungen nützen zudem einen *multi-focus*, der es Rezipierenden erlaubt, individuelle Rezeptionserfahrungen zu generieren.⁴⁸⁰

Allgemein wird Rezipierenden im immersiven Theater also ein hohes Maß an *Agency* ermöglicht. Tatsächlich werden die Handlungsmöglichkeiten Rezipierender jedoch über einen schriftlichen oder mündlichen „contract of participation“⁴⁸¹ eingeschränkt. Dieser Vertrag wird vor dem Betreten des Aufführungsortes abgeschlossen und legt die Regeln der Interaktion fest, um ein sicheres Umfeld für Performende und Rezipierende zu schaffen.⁴⁸² Werden die in dieser Vereinbarung festgelegten Grenzen verwischt, kann die Immersion (zwischenzeitlich) brechen.⁴⁸³

Wie in digitalen Spielen, werden auch in immersiven Aufführungen explizite Handlungsanweisungen ebenso wie unterbewusste Maßnahmen verwendet, um Rezipierende zu lenken: In Hinblick auf Letztere wurde bereits emotionale Beeinflussung

⁴⁷² Vgl. Schulze, *Authenticity in Contemporary Theatre and Performance*, S. 136.

⁴⁷³ Vgl. Machon, *Immersive Theatres*, xvi.

⁴⁷⁴ Vgl. a. a. O., S. 278f.

⁴⁷⁵ Schütz, *Theater der Vereinnahmung*, S. 10.

⁴⁷⁶ Vgl. a. a. O., S. 132.

⁴⁷⁷ Schütz, *Theater der Vereinnahmung*, S. 10.

⁴⁷⁸ Vgl. Machon, *Immersive Theatres*, S. 35f.

⁴⁷⁹ Vgl. Schütz, *Theater der Vereinnahmung*, S. 210.

⁴⁸⁰ Vgl. Masters, „Site and Seduction“, S. 30.

⁴⁸¹ Machon, *Immersive Theatres*, S. 100.

⁴⁸² Vgl. a. a. O., S. 99f.

⁴⁸³ Vgl. a. a. O., S. 40f., S. 58f.

genannt; zusätzlich können u. a. auch die räumliche Anordnung, die Handlungen von Darstellenden und visuelle und auditive Impulse verwendet werden, um Rezipierende unterbewusst zu lenken⁴⁸⁴ und dadurch den Ablauf der Aufführung zu gewährleisten, ohne mit dem Eindruck von Handlungsfreiheit zu brechen. Wobei anzumerken ist, dass der exakte Ablauf immersiver Performances dadurch, dass Rezipierende diesen bis zu einem gewissen Grad beeinflussen können, nie komplett planbar ist.⁴⁸⁵ Immersives Theater entwickelt sich somit nie linear, so dass jede Aufführung in der Abfolge der Ereignisse einmalig ist.⁴⁸⁶

Rezipierende von immersivem Theater werden also durch Interaktion mit Darstellenden und durch die multisensorische, räumliche Vereinnahmung⁴⁸⁷, ebenso wie durch das bewusst vermittelte Gefühl von *Agency* an die fiktive Welt gekoppelt. Sie schließen somit an der Alltagserfahrung Rezipierender an: Diese ist nicht nur davon geprägt, dass Rezipierende mit ihrer Umwelt interagieren können, sondern auch davon, dass die alltägliche Welt sie multisensorisch einhüllt.⁴⁸⁸ Immersive Aufführungen, die denselben Eindruck vermitteln, fühlen sich somit authentisch für Rezipierende an.⁴⁸⁹ Dies stärkt das immersive Potential der Erfahrung, da es die erzählte Welt zu einer *possible world* macht.

Um das immersive Potential weiter zu optimieren, sollte das Publikum von immersiven Theaterformen bestenfalls sowohl inner- als auch außerdiegetisch (z. B.: durch Handlungsanweisungen) vereinnahmt werden.⁴⁹⁰ Die immersive Vereinnahmung muss sich zudem nicht auf die reine Aufführungsdauer beschränken: Rezipierende können schon vor Beginn der jeweiligen immersiven Aufführung durch die bewusste Inszenierung der Anreise, der Art, wie Anleitungen gegeben werden und durch die Gestaltung des Wartebereiches an die erzählte Welt und das Aufführungsgeschehen gekoppelt werden. Sind diese Elemente so gestaltet, dass sie Rezipierende vereinnahmen und in die erzählte Welt einbinden, können diese bereits vor dem Beginn der Aufführung ein Gefühl für diese entwickeln⁴⁹¹; dies begünstigt den folgenden Weltensprung.

Ein Vergleich mit den in Kapitel 3 angeführten Merkmalen von Live Escape Räumen zeigt, dass es sich bei diesen um eine Variation von immersivem Theater handelt: Beide Formate ermöglichen interaktive, ko-präsente Erfahrungen, die darauf abzielen, Rezipierende

⁴⁸⁴ Vgl. a. a. O., S. 162.

⁴⁸⁵ Vgl. Schütz, *Theater der Vereinnahmung*, S. 278.

⁴⁸⁶ Vgl. Machon, *Immersive Theatres*, S. 39.

⁴⁸⁷ Vgl. Schütz, *Theater der Vereinnahmung*, S. 279.

⁴⁸⁸ Vgl. Machon, *Immersive Theatres*, S. 280.

⁴⁸⁹ Vgl. a. a. O., S. 93ff.

⁴⁹⁰ Vgl. Schütz, *Theater der Vereinnahmung*, S. 279.

⁴⁹¹ Vgl. Machon, *Immersive Theatres*, S. 278f.

multisensorisch einzuhüllen. Das Narrativ entfaltet sich in beiden Fällen durch die Interaktion Rezipierender mit dem Raum und den darin platzierten Gegenständen im Zusammenspiel mit anderen Menschen. In beiden Fällen liegt der Fokus darauf, einmalige Erfahrungen für Rezipierende zu erschaffen und diesen das Gefühl von *Agency* zu vermitteln. Zudem greifen immersive Theaterformen, ebenso wie Live Escape Räume, die grundlegende spielerische Situation, auf die in Kapitel 4.2 eingegangen wurde, auf: Es gibt einen definierten Zauberkreis, innerhalb dessen Spielende so-tun-als-ob und die Konsequenzen ihres Handelns vermindert sind. Wobei es sich bei immersivem Theater eher um intuitives *Play* als um präzise strukturierte *Games*, wie in Live Escape Räumen, handelt. Beide greifen jedoch narrative und ludische Elemente auf. Es zeigt sich also, dass die Entwicklungen, die zu der Emergenz immersiver Theaterpraktiken geführt haben, auch entscheidend für die Emergenz von Live Escape Räumen waren.

4.8 Rollenspiele

Rollenspiele, also die spielerische Nachahmung von Rollenverhalten⁴⁹², finden sich weit verbreitet im frei assoziierten kindlichen Spiel. Darin übernehmen Kinder die Rollen von Familienmitgliedern (z. B.: Vater, Mutter, Kind) oder von Figuren aus ihnen erzählten Geschichten (z. B.: Räuber*innen oder Prinzen/Prinzessinnen). Ab den 1960er Jahren entwickelten sich zusätzlich dazu Rollenspielformate für ältere Zielgruppen. Dies spiegelt das, in den vorangegangenen Kapiteln aufgezeigte, steigende Interesse des späten 20. Jahrhunderts für interaktiv rezipierbare Formate wider. Folglich entstanden etwa von Laien durchgeführte *Reenactments* des amerikanischen Bürgerkrieges⁴⁹³, in denen Rezipierende die Rollen der historischen Figuren übernahmen. Ab den 1970er Jahren verstärkte sich zudem das populärkulturelle Interesse an Fantasy Romanen wie *Der Herr der Ringe*⁴⁹⁴, so dass zunehmend fantasievollere Rollenspiele entstanden.⁴⁹⁵ Es entwickelten sich folglich nicht nur inhaltlich, sondern auch strukturell verschiedene Arten von Rollenspielen. In diesem Kapitel soll näher auf *Pen-and-Paper* Rollenspiele und auf *Live Action Role Playing (LARP)* eingegangen werden, da diese wesentliche Parallelen zu Live Escape Räumen aufweisen.

⁴⁹² Vgl. k. A., „Rollenspiel“, *Duden*, k. A., <https://www.duden.de/rechtschreibung/Rollenspiel>, 11.09.2024.

⁴⁹³ Vgl. Otto, Ulf, „Reenactment“, *Metzler Lexikon. Theatertheorie*, hg. v. Erika Fischer-Lichte, Stuttgart/Weimar: J. B. Metzler, Erika, S. 287–290, hier: S. 287.

⁴⁹⁴ Vgl. Hall, *Planning Your Escape*, S. 54.

⁴⁹⁵ Vgl. a. a. O., S. 51f.

Im Zentrum von *Pen-and-Paper* Rollenspielen (z. B.: *Dungeons and Dragons*⁴⁹⁶) steht das Entwerfen von Figuren, deren Rollen Rezipierende für die Dauer des Spiels einnehmen. Die dabei definierten optischen, kognitiven und physischen Eigenschaften, ebenso wie das vorab festgelegte Inventar der jeweiligen Figur bedingen die Handlungsmöglichkeiten Rezipierender im Rollenspiel.⁴⁹⁷ Wobei es sich bei dem ‚Einnehmen‘ der Rolle um einen imaginativen Vorgang handelt: Rezipierende von *Pen-and-Paper* Rollenspielen übernehmen die gewählte Rolle nicht physisch, sondern nur innerhalb der Erzählung. Um ihre jeweiligen Fähigkeiten einsetzen zu können, müssen sie bestimmte Werte würfeln. Spielerische Handlungen werden also nicht naturalistisch ausgespielt. Daraus ergibt sich, dass die Handlungsmöglichkeiten der Figuren nicht denen der Rezipierenden entsprechen müssen: Rezipierende sind in *Pen-and-Paper* Rollenspielen, ebenso wie in digitalen Spielen, somit nicht durch ihre Körperlichkeit eingeschränkt. Sie haben die Möglichkeit, sich innerhalb des *Pen-and-Paper* Rollenspiels unabhängig ihrer tatsächlichen körperlichen Verfassung, sowie ihrer sozialen und gesellschaftlichen Rolle, auszuprobieren.

Das Narrativ von *Pen-and-Paper* Rollenspielen entwickelt sich abhängig davon, welche Entscheidungen Rezipierende für ihre Figuren treffen. Dabei moderiert die Spielleitung den Spielverlauf: Sie wirkt als Erzähler*in, der/die das Narrativ übermittelt, sorgt dafür, dass der Spielfluss nicht unterbrochen wird und übernimmt die Rollen der Nebenfiguren.⁴⁹⁸ Dies entspricht weitgehend der Rolle der Spielleitung in Live Escape Räumen: Auch diese hält den *Flow* für Rezipierende aufrecht und vermittelt, oftmals im Zusammenspiel mit multimedialen Einspielungen, das expositorische Narrativ. Da *Pen-and-Paper* Rollenspiele Rezipierende nicht physisch einhüllen, muss die Spielleitung in diesen (im Gegensatz zu Live Escape Räumen) zudem auch den physischen Raum beschreiben, damit Spielende ihn imaginieren können.

Live Action Role Playing (LARP) ermöglicht im Gegensatz dazu Spielerfahrungen, bei denen Rezipierende alle Handlungen, die sie setzen wollen (z. B.: zwischenmenschliche Interaktionen, Erkundungen, Kämpfe), aktiv im physischen Raum ausführen müssen. Dieser ist dabei so gestaltet, dass er die gewählte Welt möglichst authentisch abbildet: Durch entsprechende Ausstattung wird eine für Spielende erkundbare Scheinwirklichkeit

⁴⁹⁶ Vgl. Nicholson, „Environmental Play. Emergence or Convergence?“, k. A.

⁴⁹⁷ Vgl. Hall, *Planning Your Escape*, S. 55.

⁴⁹⁸ Vgl. ebd.

geschaffen, die diese multisensorisch einhüllt und mit der sie interagieren können.⁴⁹⁹ Verbindungen zur Außenwelt werden dabei minimiert, um das immersive Potential zu begünstigen.

Das Narrativ von *LARP* entfaltet sich erst durch die Interaktion mit anderen Spielenden und dem Raum.⁵⁰⁰ Es entsteht für Rezipierende somit der Eindruck, aktiver Teil der erzählten Welt zu sein. *LARP* vermittelt Spielenden also das Gefühl von Handlungsmacht.⁵⁰¹ Dies stärkt das immersive Potential der Erfahrung.

Vor Spielbeginn wird von den Veranstaltenden zudem ein Regelsystem, das die Beschaffenheiten der jeweiligen erzählten Welt und die Handlungsmöglichkeiten Rezipierender in dieser reguliert, festgelegt. Innerhalb dieser Vorgaben entwickeln Spielende vorab die Figuren, deren Rollen sie für die Dauer der Veranstaltung einnehmen wollen. Alle Rezipierenden übernehmen also Rollen, die aktiv in die narrative Welt eingebunden sind; dies stärkt ihre immersive Vereinnahmung in diese.⁵⁰² Das Vorbereiten der gewählten Figur, also das Erfinden einer zum Narrativ der Veranstaltung passenden Biografie und das Anfertigen von Kostüm und Ausstattung, ebenso wie das Einnehmen dieser selbstgewählten Rolle stellen wesentliche Aspekte von *LARP* dar.⁵⁰³ Es handelt sich hierbei also um ein weiteres Genre (ebenso wie z. B.: digitale Spiele), das es Rezipierenden ermöglicht, sich im Laufe des Rezeptionsprozesses kreativ auszuprobieren und sich neu zu erfinden.⁵⁰⁴ Dies stützt die in Kapitel 5.7 aufgestellte These, dass auch analoge Möglichkeitsräume das Bedürfnis hiernach erfüllen können.

Die bei *LARP* gemachten Erfahrungen haben, wie auch in digitalen Spielen und immersiven Aufführungen, über das Rollenspiel hinausgehende emotionale Konsequenzen.⁵⁰⁵ Es handelt sich also auch hierbei um kein rein eskapistisches Genre, sondern um ein Format, das Rezipierende nachhaltig beeinflussen kann.

⁴⁹⁹ Vgl. Krause, Lena, „LARP für Einsteiger: Alles, was du über Live Action Role-Playing wissen solltest“, *TOR*, 07.04.2019, <https://www.tor-online.de/magazin/mehr-phantastik/larp-fuer-einsteiger-alles-was-du ueber-live-action-role-playing-wissen>, 12.08.2024.

⁵⁰⁰ Vgl. Hall, *Planning Your Escape*, 51f.

⁵⁰¹ Vgl. Krause, „LARP für Einsteiger“, 12.08.2024.

⁵⁰² Vgl. Nicholson, „Environmental Play. Emergence or Convergence?“, k. A.

⁵⁰³ Vgl. Krause, „LARP für Einsteiger“, 12.08.2024.

⁵⁰⁴ Vgl. Seregina, Anastasia, „Exploring Fantasy in Consumer Experiences“, in: *Consumer Culture Theory (Volume 16)*, hg. v. John W. Schouten al., Bingley, United Kingdom: Emerald Group, 2014, S. 19–33, hier: S. 24.

⁵⁰⁵ Vgl. Krause, „LARP für Einsteiger“, 12.08.2024.

Nicholson beschreibt, dass sich Rollenspiele in den 1980er Jahren weltweit verbreiteten.⁵⁰⁶ Dabei kamen verwandte Genres wie z. B.: *Cosplay* in Asien, bei dem Menschen in die Rollen von aus Mangas o. ä. bekannten Figuren schlüpfen⁵⁰⁷, auf. Trotz dieser weitreichenden Verbreitung von Rollenspielen am Ende des 20. Jahrhunderts, werden diese, besonders in Amerika, jedoch häufig stigmatisiert.⁵⁰⁸

Es entwickelten sich folglich Variationen multisensorisch einhüllender Rollenspiele, bei denen Rezipierende vorab keine aufwendigen Rollen vorbereiten müssen, um eine stigmatisierte Ablehnung der Formate zu vermeiden. Es handelt sich dabei oft um eine Mischung aus *Pen-and-Papers* und *LARP*, z. B.: *True Dungeon* (2003)⁵⁰⁹. Hierbei handelt es sich um eine Live Version von *Dungeons and Dragons*. Spielende müssen darin, wie in Live Escape Räumen, Hinweise sammeln und Rätsel in einer gewissen Zeit lösen, um Schätze zu finden. Dabei übernehmen sie innerhalb der narrativen Welt eine, vor Ort aus einem vorgegebenen Kanon auswählbare Rolle, die bestimmte Fähigkeiten hat (z. B.: Kämpfer*in oder Magier*in).⁵¹⁰ Vor Spielbeginn gibt es eine Phase, in der Rezipierende die Fähigkeiten ihrer Figuren ‚erlernen‘; hierbei kommt es jedoch zur Abstraktion, da Spielende nicht die tatsächlichen Kompetenzen erlernen, sondern Signale einstudieren, die später, bei richtiger Rezitation, signalisieren, dass diese Fähigkeit ‚erlernt‘ wurde. Es werden etwa bestimmte Worte als ‚Zauberformeln‘ gelernt, um im anschließenden Spiel ‚Magie zu wirken‘.⁵¹¹ Ebenso abstrahiert werden innerdiegetische Kämpfe gegen ‚Monster‘ dargestellt und spielerisch über ein Shuffleboard ausgetragen. Obwohl es bei *True Dungeon* zu einem hohen Maß an Abstraktion kommt, werden Rezipierende dennoch physisch aktiviert: Sie können die vorbereiteten, thematisch gestalteten Räume erkunden und dabei mit diesen und mit Darstellenden, die Rollen in der erzählten Welt übernehmen, interagieren. Das Narrativ erschließt sich dabei über die räumliche und soziale Interaktion.⁵¹²

Es zeigt sich eine starke strukturelle Parallele dieser Mischform von Rollenspielen zu Live Escape Räumen: Spielende von Live Escape Räumen müssen in den meisten Fällen ebenfalls keine Rollen vorbereiten; dadurch wird verhindert, dass Gäst*innen die Erfahrung

⁵⁰⁶ Vgl. Hall, *Planning Your Escape*, S. 56.

⁵⁰⁷ Vgl. k. A., „Cosplay“, *Duden*, k. A., <https://www.duden.de/rechtschreibung/Cosplay>, 09.09.2024.

⁵⁰⁸ Vgl. Nicholson, „Environmental Play. Emergence or Convergence?“, k. A.

⁵⁰⁹ Vgl. ebd.

⁵¹⁰ K. A., „What Is True Dungeon?“, *True Dungeon*, k. A., <https://www.truedungeon.com/what-is-it>, 14.08.2024.

⁵¹¹ Vgl. „True Dungeon - An Intro“, R.: True Dungeon Videos, YouTube.com, 27.04.2015, <https://www.youtube.com/watch?v=PdQz4XLPzkk>, 14.08.2024, 00:35–00:45.

⁵¹² Vgl. k. A., „What is True Dungeon?“, 14.08.2024.

auf Grund von Stigmata ablehnen. Stattdessen werden Gäst*innen meistens erst sobald sie angekommen sind Rollen innerhalb der erzählten Welt zugewiesen (z. B.: Magier*in, Zeitreisende*r, Agent*in). Nehmen Rezipierende diese an, wirkt sich dies auch im Fall von Live Escape Räumen immersionsbegünstigend aus.⁵¹³ Wie auch bei *True Dungeon* kommt es bei Live Escape Räumen stellenweise zu Abstraktion, wenn Herausforderungen spielerisch und nicht naturalistisch gelöst werden müssen (z. B.: ein Sudoku zu lösen, um sich in einen Computer zu hacken).

Das von Rollenspielen wie *LARP* bewusst vermittelte Gefühl von *Agency*, ebenso wie der physische und der soziale Raum, die in diesen genutzt werden, um Rezipierende multisensorisch einzuhüllen und emotional zu involvieren, sind Elemente, die auch wesentlich für immersives Theater sind, da sie das immersive Potential der jeweiligen Rezeptionserfahrung begünstigen. Im weitesten Sinne können physisch involvierende Rollenspiele also als eine Frühform des immersiven Theaters gesehen werden. Es handelt sich bei den genannten Faktoren also um solche, die auch in Live Escape Räumen bewusst eingesetzt werden, um die Rezeptionserfahrung zu intensivieren.

Das Kapitel hat zudem gezeigt, dass es sich bei Rollenspielen um ein weiteres interaktives Genre handelt, das Ende des 20. Jahrhunderts an Popularität gewann und es Rezipierenden erlaubt, sich innerhalb abgesteckter Rahmenbedingungen auszuprobieren. Besonders die Entwicklung und Verbreitung physischer Rollenspiele hat die Emergenz von immersiven Theaterformen und damit einhergehend die Emergenz von Live Escape Räumen begünstigt, da diese Rezipierenden Berührungspunkte mit interaktiven, ko-präsenten und multisensorisch einhüllenden Erfahrungen ermöglichten.

⁵¹³ Vgl. Nicholson, „Environmental Play. Emergence or Convergence?”, k. A.

5. Bedingungen für die Emergenz von Live Escape Räumen

Das vorangegangene Kapitel hat gezeigt, dass sich Live Escape Räume aus einer Vielzahl anderer Formate und Medien entwickelt haben, die teilweise schon seit Jahrhunderten als Teil der menschlichen Kultur existieren. In diesem Kapitel soll der Frage nachgegangen werden, wodurch es sich ergeben hat, dass sich das Genre der Live Escape Räume gerade in den späten 2000er Jahren entwickelt hat und innerhalb weniger Jahre stark an Popularität gewinnen konnte. Hierfür sollen vier Bereiche analysiert und kontextualisiert werden: die Gewöhnung an eine interaktive Rezeptionshaltung, die Verbreitung spielerischer Formate, das Aufkommen immersiver Praktiken und die zunehmende Digitalisierung.

5.1 Veränderte Rezeptionshaltung

Wesentlich für Live Escape Räume ist eine interaktive Rezeptionshaltung. Dies liegt darin begründet, dass sich das Narrativ dieser erst durch die Interaktion der Gäst*innen mit dem Raum und den darin platzierten Inhalten entfaltet. Damit stehen Live Escape Räume im Gegensatz zu klassischen Medien (z. B.: Bücher, Filme, Presse), die von einer reflexiven Rezeptionshaltung geprägt sind. Dies bedeutet jedoch nicht, dass die Rezeption klassischer Medien passiv abläuft: Mediale Rezeption ist immer aktiv, da Rezipierende Inhalte reflektieren müssen, um die medial vermittelten Welten kognitiv zu konstruieren. Der Unterschied zwischen Live Escape Räumen und klassischen Medien besteht darin, dass die Inhalte Letzterer nicht von Rezipierenden beeinflusst werden können.⁵¹⁴ Dies liegt nicht zuletzt an den technischen Eigenschaften klassischer Medien, die nicht auf einen Austausch mit Rezipierenden ausgelegt sind.

Wobei anzumerken ist, dass auch in klassischen Medien einzelne Formate entwickelt wurden, die ein gewisses Maß an Interaktion mit medialen Inhalten ermöglichen, z. B.: „Choose Your Own Adventure“⁵¹⁵ Bücher: Lesende dieser können an bestimmten Knotenpunkten der Narration aus einem vorgegebenen Kanon an Optionen auswählen, wie die Geschichte weitergehen soll.⁵¹⁶ Rezipierende können dabei also innerhalb eines abgesteckten Rahmens Einfluss auf die erzählte Welt nehmen und erfahren dadurch ein gewisses Maß an *Agency*. In klassischen Medien stellen derartige Formate, die

⁵¹⁴ Vgl. Murray, *Hamlet on the Holodeck*, S. 143.

⁵¹⁵ Mundy, Darren P./ Consoli, Robert, „Here Be Dragons: Experiments with the Concept of 'Choose Your Own Adventure' in the Lecture Room“, *Innovations in Education and Teaching International* 50/2, 2013, S. 214–223, hier: S. 215.

⁵¹⁶ Vgl. ebd.

Rezipierenden Einflussnahme auf die Handlung ermöglichen, anstatt auf lineare Erzählungen zu setzen, jedoch eher die Ausnahme dar.

Wie Kapitel 4 aufgezeigt hat, kam es erst ab der Mitte des 20. Jahrhunderts zu einer weitreichenden Gewöhnung an eine interaktive Rezeptionshaltung, die es für Live Escape Räume braucht. Wesentlich für diese Entwicklung war u. a. die in Kapitel 4.5 beschriebene zunehmende Repräsentation einer solchen in interaktiven Radio- und vor allem Fernsehformaten, besonders in den 1980er und 1990er Jahren.⁵¹⁷ Die Medienwissenschaftlerin Joan Kristin Bleicher beschreibt, dass durch die vermehrte Konfrontation mit derartigen Formaten, in denen Kandidat*innen Einfluss auf erzählte Welten nehmen konnten, in Rezipierenden der Wunsch aufkam, selbst eine derartig aktive Rezeptionshaltung einzunehmen, um Einfluss auf die Narration medialer Inhalte nehmen zu können. Die Repräsentation einer interaktiven Rezeptionshaltung förderte also die Emergenz von Formaten, die diese tatsächlich ermöglichten.⁵¹⁸

Besonders hervorzuheben sei an dieser Stelle, dass sich, wie Kapitel 4.5 gezeigt hat, viele dieser interaktiven Fernsehformate an Kinder und Jugendliche richteten. Menschen, die ab den 1980er Jahren geboren wurden, wuchsen also mit derartigen Formaten und mit dem durch diese ausgelösten Wunsch, selbst eine interaktive Rezeptionshaltung einzunehmen, auf.

Analoge Tendenzen hin zu einer verstärkt interaktiven Rezeptionshaltung ließen sich Ende des 20. Jahrhunderts auch in anderen Bereichen beobachten: Wie in Kapitel 4.7 ausgeführt, legte die bildende Kunst bereits ab den 1960er Jahren vermehrten Fokus auf prozessuale Erfahrungen, welche Rezipierende einbezogen. Es entwickelten sich etwa Kunstinstallationen, die auf die Bewegungen Rezipierender reagierten und diese dadurch aktiv in den Kunstprozess einbezogen.⁵¹⁹ Auch das Theater löste sich zu dieser Zeit zunehmend aus seiner starren Form, die Rezipierende klar vom Aufführungsgeschehen trennte und ihnen eine reflexive Position zuschrieb. Parallel dazu entwickelten sich in der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts, wie in Kapitel 4.4 und 4.8 ausgeführt, großangelegte Themenparks ebenso wie Rollenspiele, die Rezipierende interaktiv in die Rezeption einbezogen und ihnen Handlungsfreiheit ermöglichten.

⁵¹⁷ Vgl. Müller, „Interaktivität“, S. 78.

⁵¹⁸ Vgl. Bleicher, „Der Zuschauer als Spielleiter, S. 82.

⁵¹⁹ Vgl. Neitzel/Nohr, „Das Spiel mit dem Medium“, S. 11.

Die wohl weitreichendste Veränderung der Rezeptionshaltung in der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts ergab sich jedoch aus der Verbreitung von Computern, besonders ab den 1980er Jahren, in denen diese vermehrt Eingang in private Haushalte fanden.⁵²⁰ Dadurch wurde der, von interaktiven Strukturen geprägte, digitale Raum zugänglicher und zunehmend Bestandteil des Alltags Rezipierender. Folglich wurden digitale Spiele für eine Vielzahl an Menschen zugänglich und ermöglichten es diesen, individuell abgestimmte Erfahrungen, die ihnen ein hohes Maß an *Agency* vermittelten, zu machen. Digitale Spiele ermöglichten es Rezipierenden also, die zuvor im Fernsehen reflexiv beobachteten Situationen interaktiv selbst zu erleben. Spielende dieser können und müssen aktiv mit den digitalen Inhalten interagieren, damit die Handlung sich entfaltet.⁵²¹ Durch die Gewöhnung an digitale Spiele kam es somit auch zu einer Gewöhnung an eine interaktive Rezeptionshaltung.

Es förderten jedoch nicht nur digitale Spiele, sondern digitale Medien im Allgemeinen die Gewöhnung an eine interaktive Rezeptionshaltung.⁵²² Die Spieleentwicklerin Celia Pearce spricht 1997 sogar von einer, durch digitale Medien herbeigeführten, interaktiven Revolution, die die Selbstermächtigung Rezipierender ermöglichte.⁵²³ Besonders die Veröffentlichung der Suchmaschine *Google* 1999⁵²⁴ begünstigte diese. Digitale Medien führten also, auch außerhalb spielerischer Kontexte, zu einer Ermächtigung einzelner Rezipierender und zu der zunehmenden Gewöhnung an Medien, die diesen eine interaktive Rolle zuschreiben.

Dennoch dauerte es bis 2007, bis sich der erste Live Escape Raum entwickelte. Um diese Verzögerung zu erklären ist es hilfreich, Kobergs Differenzierung in Hinblick auf den Zugang verschiedener Generationen zu der aufkommenden interaktiven Rezeptionshaltung zu betrachten: Er beschreibt einerseits diejenigen Generationen, die mit digitalen Medien und folglich mit einer Gewöhnung an eine interaktive Rezeptionshaltung aufgewachsen sind (Menschen, die nach 1975 geboren wurden).⁵²⁵ Besonders Menschen, die nach 1990

⁵²⁰ Vgl. Hall, *Planning Your Escape*, S. 67.

⁵²¹ Vgl. Murray, *Hamlet on the Holodeck*, S. 115.

⁵²² Vgl. Schröter, Jens/Spies, Christian, „Interface. Analoges Closed Circuit versus Digitaler Interaktivität“, *Das Spiel mit dem Medium. Partizipation – Immersion - Interaktion*, hg. v. Britta Neitzel/Rolf F. Nohr, Marburg: Schüren, 2006, S. 104–116, hier: S. 104f.

⁵²³ Vgl. Pearce, Celia, *The Interactive Book. A Guide to the Interactive Revolution*, Indianapolis: Macmillan Technical, 1997, S. XVII.

⁵²⁴ Vgl. Fuchs, Christian, *Social Media. A Critical Introduction*, Los Angeles: Sage ³2021 (Orig. 2014), S. 27.

⁵²⁵ Es versteht sich, dass sich diese Zuschreibungen ausschließlich auf Personen, die über die notwendigen ökonomische und infrastrukturelle Voraussetzungen verfügten, um die technischen Neuerungen in Anspruch nehmen zu können, bezieht.

geboren wurden und folglich mit dem Internet aufgewachsen sind, sind laut dem Medienwissenschaftler Benjamin Beil durch ihr mediales Umfeld daran gewöhnt, eine interaktive Rezeptionshaltung einzunehmen⁵²⁶ und das Gefühl von *Agency* zu haben.⁵²⁷ Diese Gruppen waren im ausgehenden 20. Jahrhundert jedoch noch zu jung, um neue Unterhaltungskonzepte umzusetzen. Das notwendige Kapital und Wissen hierfür lag zu der Zeit bei Menschen, die vor 1975 geboren worden waren. Über diese schreibt Koberg jedoch, dass es sich für sie bei digitalen Medien um keine natürlichen Medien, sondern um solche handelt, an die sie sich erst gewöhnen mussten.⁵²⁸ Sie mussten die sich zunehmend verändernde und interaktiver werdende Rezeptionshaltung also erst lernen.⁵²⁹ Folglich liegt nahe, dass es zu einer Latenz kam, bis sich Formate wie Live Escape Räume, die eine interaktive Rezeptionshaltung voraussetzen, entwickelten und dies nicht zeitgleich mit dem Aufkommen digitaler Medien geschah.

Die Theaterwissenschaftlerin Sara Thiels beschreibt, dass es bis zum Anfang der 2000er Jahre dauerte, bis sich das Publikum an die neu aufgekommene interaktive Rezeptionshaltung gewöhnt hatte.⁵³⁰ Sie hebt hervor, dass durch diese Gewöhnung in Rezipierenden der Wunsch nach weiteren medialen Formen, die Erlebnisse mit ähnlich interaktiver Rezeptionshaltung ermöglichen, aufkam.⁵³¹ Dies erklärt den raschen Aufschwung der Popularität interaktiver Formate ab dem Beginn des 21. Jahrhunderts; dies führte u. a. dazu, dass auch klassische Medien zunehmend adaptiert wurden, um interaktive(-re) Rezeptionserlebnisse zu ermöglichen: Die Rezeption von Musik wurde etwa durch Plattformen wie *Spotify* und *Apple Music* individuell rezipierbar gemacht. Analog dazu ermöglichen Plattformen wie *Netflix* oder *Disney+* es Rezipierenden, aus einem Kanon an Filmen und Serien auszuwählen, was sie sehen wollen. Durch diese Wahlmöglichkeit wird das Gefühl aktiver Rezeption gestärkt.⁵³² Durch derartige Streamingdienste wurden zudem interaktive filmische Formate wie *Black Mirror*:

⁵²⁶ Dies zeichnet sich etwa auch an modernem Schulunterricht ab: In diesem wird klassischer Frontalunterricht zunehmend durch interaktivere Formate ersetzt, um sich dem Habitus moderner Schüler*innen anzupassen. (Vgl. K. A., „Kampf dem Frontalunterricht“, Der Standard, 06.11.2009, <https://www.derstandard.at/story/1256744182349/kampf-dem-frontalunterricht>, 22.08.2024.).

⁵²⁷ Vgl. Beil, *Game Studies*, S. 24f.

⁵²⁸ Vgl. Koberg, *Streitpunkt Games*, S. 20f.

⁵²⁹ Vgl. Murray, *Hamlet on the Holodeck*, S. 119.

⁵³⁰ Vgl. Thiel, „Game/Play: The Five Conceptual Planes of Punchdrunk’s *Sleep No More*“, S. 64.

⁵³¹ Vgl. ebd.

⁵³² Vgl. Homa, Ken, „Netflix – Managing a still-hot business as its time runs out“, *The Homa Files*, 23.06.2009, <https://profkenhoma.wordpress.com/2009/06/23/netflix-managing-a-still-hot-business-as-its-time-runs-out/>, 22.08.2024.

Bandersnatch (2018)⁵³³ ermöglicht. Bei diesem können Zusehende an bestimmten Knotenpunkten der Narration aus einem Kanon an Möglichkeiten auswählen, wie der Protagonist handeln soll, ähnlich zu *Choose Your Own-Adventure* Büchern. Rezipierende können hierbei also den Ausgang der Geschichte beeinflussen und erfahren sich somit als wirkungsmächtig.

Auch klassische Museen reagierten auf die sich verändernde Rezeptionshaltung und erweiterten ihr Angebot, um Rezipierenden zu ermöglichen, mit den Exponaten zu interagieren.⁵³⁴ Sie nützen heutzutage beispielsweise *Augmented Reality*, die es Rezipierenden erlaubt, zusätzliche Informationen über Exponate herauszufinden (z. B.: im *Belvedere* in Wien⁵³⁵). Neitzel und Nohr sprechen in Hinblick auf derartige mediale Verschränkungen von „Intermedialität“⁵³⁶.

In den frühen 2000er Jahren entwickelte sich zudem das *Web 2.0*, das es Rezipierenden seitdem ermöglicht, eigene Inhalte online zu verbreiten und mit anderen in einen Austausch zu treten⁵³⁷. Das *Web 2.0* bietet damit Möglichkeiten zur ortsunabhängigen Vernetzung und Interaktion mit Gleichgesinnten. Durch die Verbreitung von diesem erlebten etwa Fanfictions, also die Kanonerweiterung populärer Bücher und Filme durch Fans, einen Aufschwung: Obgleich es diese Ausdrucksart schon seit Jahrhunderten gibt, gewann das Genre besonders durch das Aufkommen digitaler Medien, die die Vernetzung großer Gemeinschaften ermöglichen, stark an Popularität.⁵³⁸ Durch das *Web 2.0* und die damit einhergehende Vernetzung Gleichgesinnter wurden auch *Flashmobs* ermöglicht; der erste dieser fand 2003 statt.⁵³⁹ Dabei koordinieren sich Rezipierende über das Internet, um an öffentlichen Orten gemeinsam eine vorbereitete Choreografie zu tanzen. Allgemein betrachtet löste das *Web 2.0* eine Gewöhnung an die Möglichkeit zur Mitbestimmung und Beteiligung aus⁵⁴⁰. Hierbei spielten besonders die dadurch ermöglichten modernen sozialen Medien eine tragende Rolle: Obwohl Formate wie Blogs schon seit den 1990er Jahren

⁵³³ *Black Mirror: Bandersnatch*, R.: David Slade, USA 2018.

⁵³⁴ Vgl. Neitzel/Nohr, „Das Spiel mit dem Medium“, S. 11.

⁵³⁵ Vgl. K. A., „Augmented Reality“, *Belvedere*, k. A., <https://www.belvedere.at/entdecken/augmented-reality>, 21.08.2024.

⁵³⁶ Neitzel/Nohr, „Das Spiel mit dem Medium“, S. 11.

⁵³⁷ Vgl. Mandel, Birgit, „Kulturmanagement. Von der Verwaltung in der Kulturinstitution zur Gestaltung kultureller Kontexte und von der ‚tool box‘ zur Wissenschaftsdisziplin“, *Kultur und Management im Dialog* 78, Mai 2023, S. 30–35, hier: S. 32.

⁵³⁸ Vgl. Cumberland, Sharon, „Private Use of Cyberspace: Women, Desire, and Fan Culture“, *Rethinking Media Change. The Aesthetics of Transition*, hg. v. David Tgorburn/Henry Jenkins, Cambridge/London: MIT Press, 2004 (Orig. 2003), S. 261–279, hier: S. 261.

⁵³⁹ Vgl. Erdmann, Julius, „Flashmob“, *Universität Potsdam*, Juni 2013, <https://www.uni-potsdam.de/de/romanistik-kimminich/kif/kif-phaenomene/kif-flashmob>, 21.08.2024.

⁵⁴⁰ Vgl. Mandel, „Kulturmanagement“, S. 32.

existieren, wurden soziale Medien erst durch den Erfolg von *Facebook* ab 2004 zum populären Massenmedium.⁵⁴¹

Zusammenfassend kann festgehalten werden, dass Rezipierende besonders ab der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts zunehmend mit interaktiven Medienformaten konfrontiert wurden. In Folge dieser medialen Entwicklungen lernten Rezipierende den Umgang mit derartigen Formaten und gewöhnten sich an die damit verknüpfte interaktive Rezeptionshaltung. Sie gewöhnten sich also daran, mit erzählten Welten interagieren zu können und sich dadurch diesen zugehörig zu fühlen. Dies führte dazu, dass die Nachfrage nach derartigen Formaten, die ihnen *Agency* ermöglichen, stieg. Entsprechend gewannen diese besonders ab dem Beginn des 21. Jahrhundert schnell an Beliebtheit. Diese steigende Nachfrage führte dazu, dass solche Formate vermehrt entwickelt wurden, u. a. auch Live Escape Räume. Bei diesen handelt es sich folglich um kein isoliertes Phänomen, sondern um ein Beispiel für die in den 2000er Jahren aufgekommene *Experience Economy*: Die Wirtschaftswissenschaftler B. Joseph Pine II and James H. Gilmore beschrieben bereits 1999, dass reine Konsumgüter und Dienstleistungen nicht mehr zu Wirtschaftswachstum führen würden; stattdessen postulierten sie, in beiden Bereichen interaktive Erfahrungen für Rezipierende zu inszenieren, um deren Interesse zu wecken und zu halten.⁵⁴² Dadurch sollen besonders Menschen, die ab Mitte der 1980er Jahre geboren wurden und die gewillt sind, mehr Geld für Erfahrungen als für Gegenstände auszugeben, angesprochen werden.⁵⁴³ Eben diese Generationen sind es, die mit interaktiven Medien aufgewachsen sind und für die eine aktive Rezeptionshaltung selbstverständlich ist.

Live Escape Räume stellen also ein Beispiel für ein Gut der *Experience Economy* dar. Als solche priorisieren sie individuelle Erfahrungen, die spezifisch auf die Bedürfnisse Rezipierender abgestimmt sind, so dass diese möglichst wenige Kompromisse eingehen müssen.⁵⁴⁴ Angestellte übernehmen in der *Experience Economy* eine auf die Erfahrung abgestimmte Rolle, um diese besonders zu machen⁵⁴⁵: Im Fall von Live Escape Räumen übernimmt die Spielleitung häufig eine innerdiegetisch gerahmte Rolle (z. B.: ein*e Angestellte*r in einer Geheimorganisation). Der Preis der Erfahrung hängt davon ab, wie

⁵⁴¹ Vgl. Phillips, Sarah, „A brief history of Facebook“, *The Guardian*, 25.07.2007, <https://www.theguardian.com/technology/2007/jul/25/media.newmedia>, 21.08.2024.

⁵⁴² Vgl. Pine, B. Joseph/ Gilmore, James H., *The Experience Economy. Update Edition*, Boston: Harvard Business Review, 2011, S. ix.

⁵⁴³ Vgl. Eventbrite, „Study: Millennials Want Experiences More Than Anything“, *Eventbrite*, 08.12.2014, <https://www.eventbrite.co.uk/blog/millennials-want-experiences-ds00/>, 22.08.2024.

⁵⁴⁴ Vgl. Pine/ Gilmore, *The Experience Economy*, S. xiii.

⁵⁴⁵ Vgl. a. a. O., S. xiv.

lange Kund*innen diese in Anspruch nehmen⁵⁴⁶; bei Live Escape Räumen zahlen Spielende ebenfalls für eine bestimmte Dauer, für die ihnen der gewählte Raum zur Verfügung steht. Es handelt sich bei Live Escape Räumen folglich um ein Beispiel eines im 21. Jahrhundert aufgekommenen Wirtschaftszweiges, der sich durch die Gewöhnung an eine interaktive Rezeptionshaltung und die daraus resultierende Sehnsucht nach Formaten, die diese ermöglichen, entwickelt hat.

5.2 Verbreitung spielerischer Formate

Kapitel 3 hat gezeigt, dass ludische Elemente einen wesentlichen Aspekt von Live Escape Räumen darstellen. Das für diese somit notwendige gesellschaftliche Bewusstsein für spielerische Vorgänge und die Freude an Spielen und ihrem narrativen Potential wurden wesentlich durch die Repräsentation verschiedener Spielformen im populären Fernsehen und durch die Verbreitung digitaler Spiele in der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts gefördert, wie in den Kapiteln 4.5 und 4.6 gezeigt wurde: Durch die Repräsentation spielerischer Vorgänge im Fernsehen eigneten sich Rezipierende Wissen über spielerische Formate und Abläufe an. Ausgehend von diesem reflexiv gesammelten Wissen entstand auch in Hinblick auf spielerische Formate das Bedürfnis Rezipierender, selbst aktiv mit solchen zu interagieren. Parallel zu der in Kapitel 5.1 identifizierten gesteigerten Nachfrage nach interaktiven Formaten am Ende des 20. Jahrhunderts stieg zu dieser Zeit also auch die Nachfrage nach spielerischen Formaten. Dies überrascht nicht, da Spiele, wie in Kapitel 4.2 aufgezeigt wurde, per Definition eine interaktive Rezeptionshaltung, die zu dieser Zeit zunehmend beliebter wurde, ermöglichen.

Folglich entstanden in den 1990er und 2000er Jahren verschiedene Formate, die es Rezipierenden erlaubten, eigene Erfahrungen im Umgang mit interaktiven spielerischen Formaten zu sammeln.⁵⁴⁷ Dazu zählen etwa „Casual Games“⁵⁴⁸ wie *Snake*⁵⁴⁹ oder *Candy Crush Saga*⁵⁵⁰, die es Rezipierenden ermöglichen, ortsunabhängig auf ihren Handys zu spielen. Dadurch haben sich spielerische Formate, besonders seit Beginn des 21. Jahrhunderts, rasch verbreitet und u. a. Eingang in verschiedene Medienformen (z. B.:

⁵⁴⁶ Vgl. a. a. O., S. xv.

⁵⁴⁷ Vgl. Hall, *Planning Your Escape*, S. 99.

⁵⁴⁸ Beil, *Game Studies*, S. 12.

⁵⁴⁹ *Snake*, Design: Taneli Armanto, *Nokia*, 1997.

⁵⁵⁰ *Candy Crush Saga*, Design: k. A., King 2012.

in die filmische Struktur von *Scott Pilgrim*)⁵⁵¹ und in den Alltag vieler Rezipierender gefunden. Diese Entwicklung resultierte darin, dass 2002 der Begriff *Gamifikation* definiert wurde, um das Phänomen der „Übernahme spielerischer oder spieltypischer Elemente in eine nicht spielerische Situation“⁵⁵² zu beschreiben. Diese Vorgehensweise war bereits davor zu beobachten, kommt aber besonders seit dem Beginn des 21. Jahrhunderts zum Einsatz.⁵⁵³

Da spielerische Formate eine interaktive Rezeptionshaltung erfordern, wird *Gamifikation* vielseitig eingesetzt, um Nutzende zu aktivieren. *Gamifikation* kann etwa zur Motivationssteigerung für Sport genutzt werden: Die *Apple Watch* verwendet beispielsweise Ringe, die anzeigen, wie viel Bewegung Nutzende an diesem Tag schon gemacht haben; füllen Nutzende die Ringe an, werden sie mit einer animierten Sequenz oder mit digitalen Abzeichen „belohnt“.⁵⁵⁴ Auch Online Dating Apps wie *Tinder* nützen *Gamifikation*: Nutzende können hierbei die ihnen vorgeschlagenen potentiellen Partner*innen nach links oder rechts wischen („swipen“), um sich für oder gegen sie zu entscheiden.⁵⁵⁵ In pädagogischen Kontexten kommt *Gamifikation* ebenfalls zum Einsatz, z. B.: indem Lernende in der Gruppe auf *kahoot!* vorbereitete Quiz lösen können und ein*e Gewinner*in gekürt wird.⁵⁵⁶

Zusammenfassend kann festgehalten werden, dass es für die Emergenz von Live Escape Räumen nicht nur die Gewöhnung an eine interaktive Rezeptionshaltung, sondern auch die Gewöhnung an den Umgang mit spielerischen Elementen brauchte; beide hingen wesentlich mit der Verbreitung digitaler Medien zusammen, so dass es naheliegend ist, dass die Emergenz von Live Escape Räumen nicht vor dem ausgehenden 20. Jahrhundert möglich gewesen wäre. Dieses Kapitel hat zudem gezeigt, dass spielerische Elemente besonders seit dem 21. Jahrhundert Teil der Alltagserfahrung vieler Menschen sind. Entsprechend selbstsicher ist die Gesellschaft des 21. Jahrhunderts im Umgang mit diesen. Sie hat die

⁵⁵¹ Vgl. Thoss, Jeff, „Tell it Like a Game. *Scott Pilgrim* and Performative Media Rivalry“, *Storyworlds across Media. Toward a Media-Conscious Narratology*, hg. v. Marie-Laure Ryan, Jan-Noël Thon, Lincoln/London: University of Nebraska, 2014, S. 211–229, hier: S. 218.

⁵⁵² K. A., „Gamifikation“, *Duden*, k. A., <https://www.duden.de/rechtschreibung/Gamifikation>, 21.08.2024.

⁵⁵³ Vgl. IONOS Redaktion, „Gamification: Spielelemente zur Steigerung des Unternehmenserfolgs“, *IONOS*, 09.09.2020, <https://www.ionos.at/digitalguide/online-marketing/verkaufen-im-internet/gamification/#:~:text=Entstehungsgeschichte.ihn%202002%20geprägt%20haben%20soll>, 10.10.2024.

⁵⁵⁴ Vgl. K. A., „Schließe deine Ringe“, *Apple*, k. A., <https://www.apple.com/at/watch/close-your-rings/>, 22.08.2024.

⁵⁵⁵ Vgl. K. A., „Matchen. Chatten. Treffen. Tinder®“, *Tinder*, k. A., <https://tinder.com/de/feature/swipe>, 22.08.2024.

⁵⁵⁶ Vgl. K. A., „Kahoot!“, *Kahoot*, k. A., <https://kahoot.com>, 22.08.2024.

Souveränität entwickelt, sich auch nur grob abgesteckten spielerischen Formaten wie Live Escape Räumen zu stellen.

In Folge dieser Beobachtung tut sich jedoch die Frage auf, warum der erste Live Escape Raum weltweit erst 2007 in Asien eröffnete und das Genre erst 2011 den Sprung nach Europa schaffte. Einerseits kann dies an der bereits angesprochenen Dauer, die es für die Gewöhnung an die neu aufgekommenen, vermehrt interaktiven und spielerischen Medien benötigte, liegen.⁵⁵⁷ Andererseits scheinen zwei weitere Aspekte wesentlich für die Emergenz von Live Escape Räumen gewesen zu sein: Das Aufkommen immersiver Formate und die Digitalisierung des Alltags Rezipierender.

5.3 Aufkommen immersiver Formate

In Kapitel 4.7 wurde festgehalten, dass es sich bei Live Escape Räumen um eine Form von immersiven Performances handelt. Entsprechend bedurfte es der Etablierung immersiver Formate für die Emergenz von Live Escape Räumen. In diesem Kapitel sollen folglich das Aufkommen und die Verbreitung immersiver Formate, unter Berücksichtigung der bisherigen Erkenntnisse dieser Masterarbeit, beleuchtet werden.

Parallel zu der Verbreitung einer zunehmend interaktiven Rezeptionshaltung, die in Kapitel 5.1 besprochen wurde, entwickelten sich im späten 20. Jahrhundert und in den 2000er Jahren vermehrt immersive Medienformen. Dies kann darauf zurückgeführt werden, dass Rezipierende durch die Interaktion mit erzählten Welten eigene Bedeutungen in diesen generieren können. Interaktive Formate schließen also an dem Alltag Rezipierender, in dem diese ebenfalls mit ihrer Umwelt interagieren können, an. Dadurch wird die abgebildete Welt zu einer *possible world* und es entsteht durch die Interaktion der Eindruck für Rezipierende, Teil dieser zu sein.⁵⁵⁸ Interaktive Strukturen ermöglichen also Weltensprünge und stärken damit das immersive Potential der jeweiligen Erfahrung. Medien, die eine interaktive Rezeptionshaltung ermöglichen, haben also ein höheres immersives Potential als solche, die eine reflexive Rezeptionshaltung vorsehen.

Rezipierende hatten durch die aufkommenden interaktiven Rezeptionsprozesse im späten 20. Jahrhundert also vermehrt Berührungspunkte mit immersiven Erfahrungen und gewöhnten sich folglich an diese. Diese Gewöhnung an Medien mit dem Potential für Interaktion und folglich Immersion steigerte die Sehnsucht Rezipierender danach, interaktiv

⁵⁵⁷ Vgl. Cermak-Sassenrath, *Interaktivität als Spiel*, S. 54.

⁵⁵⁸ Vgl. Fritz, „Virtuell Spielen – real erleben“, S. 129.

teilzuhaben an derartigen imaginierten Fantasiewelten.⁵⁵⁹ Dies erklärt die rasche Verbreitung immersiver Formate im 21. Jahrhundert.

Wesentlich für die Gewöhnung an immersive Formate waren zudem die technischen Neuerungen des 20. Jahrhunderts. Durch diese konnte auch das immersive Potential von Massenmedien gesteigert werden; Fernsehformate sprechen etwa mehr Sinne an als Printmedien.⁵⁶⁰ Technisch vermittelte Medien konnten folglich zunehmend multisensorisch einhüllendere und somit immersivere Rezeptionserfahrungen ermöglichen (z. B.: IMAX statt klassischem Kino). Besonders die technischen Neuerungen der 1990er Jahre haben dazu geführt, dass (digitale) Formate mit hohem immersiven Potential entwickelt werden konnten.⁵⁶¹ Somit konnte ein breites Publikum im ausgehenden 20. Jahrhundert Erfahrungen im Umgang mit Formaten mit immersivem Potential sammeln.

Wie Kapitel 4.5 und 4.6 gezeigt haben, können aber weder klassische audiovisuelle noch digitale Medien ko-präsente Erfahrungen, die alle Sinne ansprechen, ermöglichen. Entsprechend konnten die genannten technisch vermittelten Formate der beschriebenen aufgekommenen Sehnsucht nach interaktiver Teilhabe an Fantasiewelten nur bedingt nachkommen. Folglich haben sich immersive theatrale Praktiken, die ko-präsente und multisensorisch einhüllende Erfahrungen ermöglichen, entwickelt, um dieses Bedürfnis zu erfüllen.

Festzuhalten ist, dass Rezipierende durch die Gewöhnung an eine interaktive Rezeptionshaltung vermehrt Berührungspunkte mit immersiven Momenten hatten. Sie sehnten sich folglich zunehmend nach Erfahrungen, die ihnen eine interaktive Teilhabe an Fantasiewelten ermöglichen. Dadurch stieg das Interesse an immersiven Formaten (wie Live Escape Räumen), besonders seit Beginn des 21. Jahrhunderts.

5.4 Zunehmende Digitalisierung

Es wurde bereits festgehalten, dass die technischen Entwicklungen des späten 20. Jahrhunderts und der 2000er Jahre dazu geführt haben, dass es zu einer Gewöhnung an eine interaktive Rezeptionshaltung und an spielerische Formate, ebenso wie zu der Entwicklung immersiver Formate kam. Die technischen Neuerungen begünstigten die Emergenz von Live Escape Räumen folglich wesentlich.

⁵⁵⁹ Vgl. Murray, *Hamlet on the Holodeck*, S. 114.

⁵⁶⁰ Vgl. Bolz, Norbert, *Theorie der neuen Medien*, München: Raben, 1990, S. 112.

⁵⁶¹ Vgl. Schweinitz, „Totale Immersion und die Utopien von der virtuellen Realität“, S. 138.

Zudem führten diese dazu, dass die Präsenz digitaler Medien im Alltag Rezipierender im Laufe der 2000er Jahre maßgeblich zunehmen konnte (z. B.: durch die Verbreitung von Smartphones). In diesem Kapitel soll beleuchtet werden, welchen Einfluss die zunehmende Digitalisierung des 21. Jahrhunderts auf den Alltag von Menschen hatte und inwiefern Live Escape Räume als Gegenbewegung zu dieser entstanden sind. Besondere Beachtung soll hierbei den sozialen Medien, die seit 2004 als Massenmedium gelten⁵⁶², geschenkt werden.

Wie in Kapitel 4.6 festgestellt wurde, sind Rezipierende bei digitalen Erfahrungen durch das Interface von der digitalen Welt getrennt. Sie bleiben also immer in Distanz zu den mediatisierten Inhalten⁵⁶³ und Entitäten, mit denen sie im digitalen Raum interagieren. Obwohl digitale Medien Menschen also Möglichkeiten zur Vernetzung mit Gleichgesinnten bieten, wie in Kapitel 5.1 aufgezeigt wurde, sind diese durch sie physisch zunehmend mehr voneinander isoliert.⁵⁶⁴ Digitale Medien haben somit dafür gesorgt, dass der menschliche Aktionsbereich in der physischen Welt geschrumpft ist⁵⁶⁵; etwas, das der Philosoph Paul Virilio bereits in den 1970er Jahren als Gefahr technischer Neuerungen vorhersah.⁵⁶⁶ Der Professor für Spielpädagogik Jürgen Fritz beschrieb 2007 weitergehend, dass es durch die „Virtualisierung der Lebenswelt“⁵⁶⁷ zu einer Einschränkung der Vielfalt menschlicher Erfahrungen gekommen ist⁵⁶⁸, da die zunehmende Digitalisierung des Alltags Rezipierender zu einer Abnahme von unvermittelten ko-präsenten Erfahrungen geführt hat.

Digitale Medien und vor allem soziale Medien erwecken dennoch den bewusst gesetzten Eindruck von zwischenmenschlicher Nähe⁵⁶⁹: Sie suggerieren räumliche Nähe zu den abgebildeten Inhalten, um das Verständnis von Zeit und Raum zu beeinflussen.⁵⁷⁰ Zudem versuchen sie den Eindruck emotionaler Nähe zu vermitteln⁵⁷¹ und nützen Feedback, um das Präsenzgefühl in der digitalen Welt zu steigern. Digitale Medien bedienen sich also immersionsbegünstigender Strukturen, um Rezipierenden das Gefühl von Nähe zu den Inhalten zu vermitteln. Die Soziologin Sherry Turkle spricht hier von „Cyber-Nähe“⁵⁷².

⁵⁶² Vgl. Phillips, „A brief history of Facebook“, 21.08.2024.

⁵⁶³ Vgl. Machon, *Immersive Theatres*, S. 163.

⁵⁶⁴ Vgl. Horst, Heather A., „Aesthetics of the Self. Materiality and Connectivity in the Digital Age“, *Medialität der Nähe. Situationen – Praktiken – Diskurse*, hg. v. Pablo Abend et al., Bielefeld: transcript, 2012, S. 29–46, hier: S. 29.

⁵⁶⁵ Vgl. Raschke, „Im Computerspiel bin ich der Held“, S. 11.

⁵⁶⁶ Vgl. Virilio, Paul, *Fahren, fahren, fahren*, Berlin: Merve 1978, S. 47.

⁵⁶⁷ Fritz, „Virtuell Spielen – real erleben“, S. 130.

⁵⁶⁸ Vgl. Ebd.

⁵⁶⁹ Vgl. Turkle, Sherry, *Verloren unter 100 Freunden. Wie wir in der digitalen Welt seelisch verkümmern*, übers. v. Joannis Stefanidis, München: Rieman, 2012 (Orig. *Alone Together*, 2011), S. 41.

⁵⁷⁰ Vgl. Abend et al., „Annäherung an eine Medialität der Nähe“, S. 9.

⁵⁷¹ Vgl. a. a. O., S. 11.

⁵⁷² Turkle, *Verloren unter 100 Freunden*, S. 49.

Diese stellt sich am besten ein, wenn Nutzende bei der Rezeption allein sind und sich ohne Ablenkungen auf den Bildschirm konzentrieren können.⁵⁷³ Es kommt bei der Rezeption digitaler Medien folglich zum „Verschwimmen von Nähe und Einsamkeit“⁵⁷⁴.

Wie Sherry Turkle bereits 2011 beobachtete, suggerieren soziale Medien somit „unter Freunden zu sein, ohne die Anforderungen einer Freundschaft erfüllen zu müssen“⁵⁷⁵. Hierfür wesentlich ist, dass digitale und folglich auch soziale Medien indirekte Kommunikation ermöglichen. Bei dieser müssen Rezipierende und Sendende nicht gleichzeitig verfügbar sein.⁵⁷⁶ Nutzende können frei wählen, wann sie Nachrichten beantworten wollen und diese präzise formulieren.⁵⁷⁷ Diese Art der Kommunikation ist auch außerhalb des digitalen Raums möglich, etwa bei der Kommunikation mittels Briefen. Die Frequenz der Nachrichten wurde durch die digitale Vernetzung jedoch maximiert.

Der Austausch über indirekte Kommunikation birgt jedoch auch das Potential für Missverständnisse, da keine Rückfragen gestellt werden können. Zudem werden häufig reine Textnachrichten verwendet, die durch das Fehlen von Mimik, Gestik und Stimmlage leicht missverstanden werden können; dem wird versucht mittels *Emojis*, die „auf Gefühlslagen, Gegenstände, Orte, Tiere, Essen o. ä. verweis[en]“⁵⁷⁸, entgegenzuwirken. Auch diese können jedoch missverstanden werden.

Darüber hinausgehend ermöglicht indirekte Kommunikation es Rezipierenden, mit geringerer Aufmerksamkeit als im unmittelbaren zwischenmenschlichen Austausch zu kommunizieren.⁵⁷⁹ Viele Menschen haben sich durch den vermehrten Umgang mit digitalen Medien somit angewöhnt, mehrere Dinge parallel zu machen, in der Annahme, dadurch Zeit zu sparen.⁵⁸⁰ Derartiges Multitasking wurde zu einem Ideal der Gesellschaft des 21. Jahrhunderts erklärt; dies steht jedoch in Widerspruch zu Forschungsergebnissen, die belegen, dass Multitasking Produktivität und Effizienz senkt und Stress erhöht.⁵⁸¹ Es ist überdies davon auszugehen, dass die Kommunikation über digitale Medien Gefahr läuft, oberflächlicher zu bleiben als im direkten Austausch, bei dem beide Parteien einander ihre volle Aufmerksamkeit schenken und Rückfragen möglich sind.

⁵⁷³ Vgl. a. a. O., S. 267.

⁵⁷⁴ A. a. O., S. 42.

⁵⁷⁵ A. a. O., S. 24.

⁵⁷⁶ Vgl. a. a. O., S. 41.

⁵⁷⁷ Vgl. a. a. O., S. 319.

⁵⁷⁸ K. A., „Emoji“, *Duden*, k. A., <https://www.duden.de/rechtschreibung/Emoji>, 03.10.2024.

⁵⁷⁹ Vgl. Turkle, *Verloren unter 100 Freunden*, S. 320.

⁵⁸⁰ Vgl. a. a. O., S. 282.

⁵⁸¹ Vgl. a. a. O., S. 280.

Da Rezipierende in digitalen Medien immer mediatisiert auftreten, besteht kein Wahrheitsanspruch bei der Darstellung des Selbst im digitalen Raum.⁵⁸² Nutzende digitaler Medien müssen also nicht ehrlich und authentisch agieren⁵⁸³, sondern können ihre Selbstdarstellung bewusst kuratieren⁵⁸⁴. Digitale Medien bieten Nutzenden somit „mehr Spielraum [...], um mit Emotionen und Wunschvorstellungen zu experimentieren“⁵⁸⁵. Entsprechend kann der Eindruck entstehen, online mehr Möglichkeiten zu haben sich auszuprobieren als in der analogen Welt.⁵⁸⁶ Der Bildschirm als unüberwindbare Grenze führt somit dazu, dass Nutzende sich in den digitalen Medien geschützter und weniger von Erwartungen belastet fühlen als in ihrem Alltag.⁵⁸⁷

Digitale Medien ermöglichen es Rezipierenden also sich auszuprobieren. Sie bergen aber auch Gefahren, da Nutzende digitaler Medien sich umgekehrt nicht sicher sein können, ob die geteilten Inhalte anderer der Wahrheit entsprechen oder nicht. Das kann dazu führen, dass sie die Authentizität der in den digitalen Medien geknüpften zwischenmenschlichen Verbindungen infrage stellen⁵⁸⁸; dies kann das Gefühl von Einsamkeit verstärken.

Nutzende digitaler Medien müssen sich zudem den vorherrschenden Gegebenheiten und Normen der jeweiligen Plattformen anpassen: Während Kommunikation in den sozialen Medien Anfang der 2000er Jahre noch primär mittels Textnachrichten und einzelner Bilder stattfand, liegt der Fokus mittlerweile auf einem Austausch mittels Bildern und Videos.⁵⁸⁹ Die Handlungsoptionen Rezipierender sind also plattformspezifisch limitiert.

Zudem sind soziale Medien von, oftmals sehr flüchtigen, Trends geprägt. Nutzende sozialer Medien ‚müssen‘ sich diesen anpassen, um zu demonstrieren, dass sie Teil des jeweiligen digitalen Ökosystems sind.⁵⁹⁰ Plattformspezifische Trends geben etwa vor, sich plakativ zu inszenieren⁵⁹¹ oder bestimmte Filter, die das Aussehen Nutzender verändern, zu verwenden.⁵⁹² Dies kann dazu führen, dass das Selbstverständnis Rezipierender beeinflusst wird⁵⁹³: Nutzende digitaler Medien geben teilweise an, mehr so sein zu wollen, wie ihre

⁵⁸² Vgl. a. a. O., S. 312.

⁵⁸³ Vgl. Turkle, *Verloren unter 100 Freunden*, S. 316.

⁵⁸⁴ Vgl. Stiegler, Christian, *The 360° Gaze. Immersions in Media, Society, and Culture*, Cambridge, Massachusetts/ London, England: MIT, 2021, S. 166f.

⁵⁸⁵ Turkle, *Verloren unter 100 Freunden*, S. 333.

⁵⁸⁶ Vgl. a. a. O., S. 42f.

⁵⁸⁷ Vgl. a. a. O., S. 320.

⁵⁸⁸ Vgl. a. a. O., S. 52.

⁵⁸⁹ Vgl. Koberg, *Freies Spiel*, S. 165.

⁵⁹⁰ Vgl. Stiegler, *The 360° Gaze*, S. 166f.

⁵⁹¹ Vgl. Turkle, *Verloren unter 100 Freunden*, S. 316.

⁵⁹² Vgl. Stiegler, *The 360° Gaze*, S. 166f.

⁵⁹³ Vgl. Abend et al., „Annäherung an eine Medialität der Nähe“, S. 15.

Avatare.⁵⁹⁴ Dies zeugt davon, dass sie sich stärker mit ihrem inszenierten Avatar identifizieren als mit ihrem wahren Selbst. Entsprechend kann es zu Enttäuschung über das eigene Erscheinungsbild und die Beschränkungen des analogen Lebens kommen.⁵⁹⁵

Es zeigt sich, dass der Rahmen, innerhalb dessen Individualität in digitalen Medien möglich ist, eng abgesteckt ist.⁵⁹⁶ Dennoch findet der Austausch von Jugendlichen im 21. Jahrhundert vermehrt im digitalen Raum statt, wie bereits in Kapitel 4.6 ausgeführt wurde. Besonders diese Altersgruppe nützt soziale Medien als Möglichkeitsraum, um sich auszuprobieren und ein Gefühl für sich selbst in Relation zu anderen und zu der Welt zu gewinnen.⁵⁹⁷ Dabei gemachte Fehler bleiben jedoch langfristig öffentlich nachvollziehbar⁵⁹⁸, da das Internet, im Gegensatz zu Menschen, nicht vergisst.⁵⁹⁹ Viele Nutzende unterwerfen sich folglich einem „System der Selbstüberwachung“⁶⁰⁰, um Fehler weitgehend zu vermeiden. Dadurch wird die Handlungsfreiheit des persönlichen Ausdrucks Nutzender weiter eingeschränkt.

Trotz der identifizierten Problematiken digitaler Medien ist der Alltag von Menschen des 21. Jahrhunderts von digitaler Kommunikation durchzogen. Selbst im Urlaub sind Menschen vermehrt erreichbar.⁶⁰¹ Auch die Grenze zwischen Arbeit und Privatem wurde durch die Digitalisierung zunehmend verwischt.⁶⁰² Die COVID-19 Pandemie und das damit verknüpfte *Home Office* und *Distance Learning* verstärkten diesen Effekt weiter.⁶⁰³

Wesentlich für diese Entwicklung war die Erfindung und Verbreitung mobiler Endgeräte. Diese ermöglichen ortsunabhängigen digitalen Austausch.⁶⁰⁴ Dadurch können auch Wartezeiten, wie etwa bei Bahnfahrten oder beim Anstehen in Schlangen, „genutzt“ werden, um mittels digitaler Medien zu kommunizieren. Pausen für Körper und Geist, die förderlich für die Konzentrationsfähigkeit wären, sind somit seltener geworden.⁶⁰⁵ Es gibt folglich kaum noch Augenblicke ohne medialer Beschallung, die zum Träumen und Nachdenken

⁵⁹⁴ Vgl. Turkle, *Verloren unter 100 Freunden*, S. 325.

⁵⁹⁵ Vgl. a. a. O., S. 42f.

⁵⁹⁶ Vgl. Horst, „Aesthetics of the Self“, S. 43.

⁵⁹⁷ Vgl. Turkle, *Verloren unter 100 Freunden*, S. 326f.

⁵⁹⁸ Vgl. a. a. O., S. 318.

⁵⁹⁹ Vgl. a. a. O., S. 437.

⁶⁰⁰ Ebd.

⁶⁰¹ Vgl. a. a. O., S. 285.

⁶⁰² Vgl. a. a. O., S. 450.

⁶⁰³ Vgl. Pensold, Wolfgang, *Schöne neue Medienwelt. Zur Geschichte der Mediengesellschaft im digitalen Zeitalter*, Wien/Köln: Böhlau, 2023, S. 91.

⁶⁰⁴ Vgl. Abend, Pablo/Beringer, Anne, „Ich bin um die Ecke“. Die Selbstversorgung in ortsbasierten sozialen Netzwerken“, *Medialität der Nähe. Situationen – Praktiken – Diskurse*, hg. v. Pablo Abend et al., Bielefeld: transcript, 2012, S. 139–160, hier: S. 139.

⁶⁰⁵ Vgl. Turkle, *Verloren unter 100 Freunden*, S. 288.

verwendet werden können; dies kann zu Erschöpfung führen⁶⁰⁶: Die Soziologin Sherry Turkle beobachtete bereits 2011, dass Rezipierende (unabhängig ihres Alters) zunehmend von den Reizen digitaler Medien überflutet wurden. Die Masse an Informationen und Nachrichten in diesen war bereits damals so groß, dass diese von Rezipierenden häufig nur noch *abgearbeitet* wurden; dies betraf auch die Nachrichten von Freund*innen.⁶⁰⁷

Eine Ursache für diese Überforderung stellt die Tatsache dar, dass der Nachrichtenfluss in sozialen Netzwerken, im Gegensatz zu dem in persönlichen Gesprächen, Telefonaten oder Briefen, nicht endet, sondern konstant ist.⁶⁰⁸ Folglich kann die Option online zu sein, in eine Abhängigkeit kippen, die aus der Angst, etwas zu verpassen entsteht.⁶⁰⁹ Daraus hat sich für viele Rezipierende das Gefühl entwickelt, einen plausiblen Grund vorweisen zu müssen, um nicht erreichbar sein ‚zu müssen‘.⁶¹⁰ Dies liegt nicht zuletzt daran, dass der Austausch in sozialen Medien von schnellen Reaktionen geprägt ist.⁶¹¹ Obwohl digitale Medien also indirekte Kommunikation ermöglichen, ist der menschliche Umgang mit ihnen einer, der weiterhin nach möglichst zeitgleicher Kommunikation strebt; daran lässt sich eine bestehende Sehnsucht nach direktem Austausch festmachen.

Es zeigt sich, dass digitale Medien, trotz ihres großen Potentials, Menschen miteinander zu vernetzen, Schattenseiten haben: Sie fördern unaufmerksame Kommunikation, sorgen für Reizüberflutung, bringen Nutzende zur Selbstregulation und zwingen sie, sich den Normen digitaler Ökosysteme anzupassen. Digitale Kommunikation kann zudem mit sozialen Verpflichtungen, etwa verfügbar sein oder schnell antworten zu ‚müssen‘, verbunden sein⁶¹², so dass sie Stress, Angst und Druck auslösen kann.⁶¹³

Wie Turkle 2011 festhielt, gibt es jedoch keinen einfachen Weg zurück zu einer Welt ohne digitale Medien.⁶¹⁴ Dies liegt nicht zuletzt daran, dass sich die analoge und die digitale Welt oft nicht mehr klar voneinander trennen lassen, da viele soziale Umgangsformen mittlerweile digitale Komponenten inkludieren.⁶¹⁵ Umgekehrt haben auch Handlungen, die

⁶⁰⁶ Vgl. a. a. O., S. 345.

⁶⁰⁷ Vgl. a. a. O., S. 289.

⁶⁰⁸ Vgl. a. a. O., S. 325.

⁶⁰⁹ Vgl. a. a. O., S. 49.

⁶¹⁰ Vgl. a. a. O., S. 344.

⁶¹¹ Vgl. a. a. O., S. 286.

⁶¹² Vgl. a. a. O., S. 421.

⁶¹³ Vgl. a. a. O., S. 318.

⁶¹⁴ Vgl. a. a. O., S. 492.

⁶¹⁵ Vgl. Koberg, *Streitpunkt Games*, S. 111.

im digitalen Raum gesetzt werden, Einfluss auf das analoge Leben Nutzender⁶¹⁶, etwa durch „virtuelle Gratifikation“⁶¹⁷ (z. B.: *Likes*).

Turkle beobachtet dennoch bereits 2011, dass digitale Medien durch ihre schnelle Verbreitung im 21. Jahrhundert keine Rückzugsorte mehr für Rezipierende darstellen.⁶¹⁸ Stattdessen entwickelten Rezipierende das zunehmende Bedürfnis, sich der Belastung der digitalen Welt zumindest zwischenzeitlich zu entziehen, etwa, indem sie ihre Handys für einige Zeit wegsperren.⁶¹⁹ Machon beobachtete weitergehend, dass in Nutzenden, parallel zu der vermehrten Präsenz digitaler Aspekte in ihrem Alltag, ein zunehmend stärker werdendes Bedürfnis nach „genuine physical connection“⁶²⁰ aufkam. Sie suchen also (wieder) vermehrt den analogen sozialen Austausch abseits der digitalen Medien.⁶²¹ Es hat sich folglich eine Gegenbewegung zu der zunehmenden Digitalisierung des Alltags Rezipierender entwickelt, aus der u. a. immersive Formate wie Live Escape Räume hervorgingen.⁶²²

Live Escape Räume bieten einen Rückzugsort aus der digitalen Welt: Vor Beginn des Spiels werden Rezipierende gebeten, ihre Handys in Schließfächern einzusperren. Spielende bekommen somit die Handlungsanweisung, für die Dauer des Spiels nicht online zu sein; dies gibt ihnen eine Legitimierung dafür, nicht verfügbar sein zu ‚müssen‘. Das durch Handys etablierte Multitasking wird unterbunden, so dass Rezipierende sich ganz auf die Reize, die sie umgeben, einlassen können.

Wobei anzumerken ist, dass Live Escape Räume teilweise auch digitale Medien (z. B.: Computer) verwenden, um die Nähe zum Alltag Rezipierender zu stärken. Diese sind jedoch so programmiert, dass sie keine tatsächliche Verbindung zur Außenwelt ermöglichen (dies würde das immersive Potential der Erfahrung schwächen), sondern nur den Anschein vermitteln, als ob dem so wäre. Tatsächlich interagieren Rezipierende im Umgang mit digitalen Medien in Live Escape Räumen also in einem vorprogrammierten Rahmen; dieser ist so gewählt, dass die verwendeten digitalen Medien die anderen ludischen und narrativen Elemente der Erfahrung ergänzen. Live Escape Räume können also als Rückzugsorte vor

⁶¹⁶ Vgl. Willis, Katherine S., „Being in Two Places at Once. The Experience of Proximity with Locative Media“, *Medialität der Nähe. Situationen – Praktiken – Diskurse*, hg. v. Pablo Abend et al., Bielefeld: transcript, 2012, S. 177–194, hier: S. 177.

⁶¹⁷ Abend/Beringer, „Ich bin um die Ecke“, S. 157.

⁶¹⁸ Vgl. Turkle, *Verloren unter 100 Freunden*, S. 52.

⁶¹⁹ Vgl. a. a. O., S. 282f.

⁶²⁰ Machon, *Immersive Theatres*, S. 25.

⁶²¹ Vgl. Turkle, *Verloren unter 100 Freunden*, S. 496.

⁶²² Vgl. Machon, *Immersive Theatres*, S. 25.

der ständigen Erreichbarkeit und dem Multitasking der alltäglich gewordenen digitalen Welt gesehen werden.

Zudem ermöglichen Live Escape Räume den unvermittelten direkten Austausch mit anderen Spielenden und kommen damit dem, im 21. Jahrhundert zunehmend aufgekommenen, Bedürfnis nach ko-präsenten Erfahrungen nach: Es gibt bei Live Escape Räumen kein Interface, das den Körper Rezipierender von der erzählten Welt trennt. Live Escape Räume ermöglichen Rezipierenden folglich eine physische Version der Erfahrungen, die sie bis dahin primär aus dem digitalen Raum kannten: Rezipierende können in Live Escape Räumen eine proaktive und wirkungsmächtige Rolle in einer spielerischen Welt, in der sie sich ausprobieren können, einnehmen. Sie haben dabei die Chance, selbst die Rollen von Held*innen, die Herausforderungen meistern müssen, um ein Abenteuer zu bestehen, einzunehmen.⁶²³ Live Escape Räume haben sich somit als Teil der Gegenbewegung zu der zunehmenden Digitalisierung des Alltags im 21. Jahrhundert entwickelt.

Es zeigt sich, dass sich Live Escape Räume erst durch die technischen und damit verbundenen gesellschaftlichen Veränderungen des späten 20. Jahrhunderts und der 2000er Jahre entwickeln konnten: Die technischen Neuerungen ermöglichen die Repräsentation von Formaten mit zunehmend interaktiver Rezeptionshaltung. Die reflexive Gewöhnung an diese führte dazu, dass Rezipierende sich danach sehnten, selbst in interaktiven Formaten partizipieren zu können, so dass diese vermehrt entwickelt wurden. Die Gewöhnung an eine interaktive Rezeptionshaltung führte außerdem dazu, dass sich spielerische und immersive Formate verbreiteten. Zudem sorgte die zunehmende Präsenz digitaler Medien im Alltag Rezipierender dafür, dass diese eine Sehnsucht nach unvermittelten Erfahrungen entwickelten. Live Escape Räume stellen einen Teil der daraus resultierenden Gegenbewegung zu der Digitalisierung des Alltags dar, da sie Rezipierenden einen analogen Möglichkeitsraum, in dem diese sich in Kopräsenz mit anderen Menschen ausprobieren können, bieten.

⁶²³ Vgl. Nicholson, „The State of Escape“, S. 18.

6. Möglichkeiten zur Steigerung des immersiven Potentials von Live Escape Räumen

Die vorangegangenen Kapitel haben gezeigt, dass Live Escape Räume verschiedene Praktiken aus anderen Genres übernommen haben, darunter auch solche, die sich immersionsbegünstigend auswirken: Wie (immersive) Theateraufführungen ermöglichen Live Escape Räume es Rezipierenden, ko-präsente Erfahrungen zu machen. Rezipierende können dabei, so wie in thematisch abgestimmten Unterhaltungsformaten, multisensorisch einhüllende und auf das Narrativ abgestimmte Umgebungen erkunden. So wird die erzählte Welt physisch in der Realität verankert. Weiters werden Rezipierende durch ludische Prozesse aktiviert: Wie in (digitalen) Spielen entfaltet sich das Narrativ erst, indem Rezipierende mit dem Live Escape Raum interagieren. Dabei generieren sie eigene Bedeutungen in der erzählten Welt, was ihre Vereinnahmung stärkt. Für Rezipierende stellt sich auf Grund dieser interaktiven Rezeptionshaltung das Gefühl von *Agency* ein, was den Weltensprung begünstigt. Damit Rezipierende möglichst ungestört in der erzählten Welt verweilen können, agiert die Spielleitung so, dass *Flow*-Erfahrungen begünstigt werden.

Live Escape Räumen ist also bereits strukturell immersives Potential eingeschrieben. Die im Vorfeld dieser Arbeit absolvierten Live Escape Räume ermöglichten jedoch unterschiedlich starke immersive Erfahrungen. Es ist also naheliegend, dass die individuelle Inszenierung von Live Escape Räume Einfluss auf ihr immersives Potential hat. In diesem Kapitel soll folglich beleuchtet werden, welche Maßnahmen innerhalb des Genres gesetzt werden können, um dieses zu steigern.

Hierfür wird eine exemplarische Analyse des in London befindlichen Live Escape Raums *Sherlock: The Official Live Game*⁶²⁴, der auf der BBC Serie *Sherlock*⁶²⁵ basiert, vorgenommen. Dieser wurde im Vorfeld zwei Mal absolviert. Die dabei gemachten Erfahrungen wurden aus dem Gedächtnis notiert und dienen als Grundlage der folgenden Analyse. Ausgewählt für diese wurde *Sherlock: The Official Live Game*, da dieser, subjektiv empfunden, das höchste immersive Potential der untersuchten Live Escape Räume hatte. Entsprechend soll überprüft werden, welche Maßnahmen in diesem gesetzt wurden, um dies zu erreichen.

Die Analyse gliedert sich in zwei Teile: Einerseits soll in Kapitel 6.1 beleuchtet werden, wie das Narrativ von Live Escape Räumen optimiert werden kann, um den Weltensprung zu

⁶²⁴ K. A., „Sherlock Shared Escape Room Experience for 2-3 players”, 09.03.2024.

⁶²⁵ *Sherlock*, R.: Paul McGuigan et al., UK 2010–2017.

begünstigen. Andererseits soll in Kapitel 6.2 analysiert werden, wie verschiedene Aspekte des Ablaufs von Live Escape Räumen optimiert werden können, um das immersive Potential dieser zu steigern.

6.1 Optimierung des Narrativs

Es wurde in Kapitel 4.1 festgestellt, dass es sich bei dem in Live Escape Räumen zentralen Motiv der Flucht um ein dem Menschen instinktiv bekanntes handelt. Als solches bietet es emotionale Anknüpfpunkte für ein vielfältiges Publikum. Die Medienwissenschaftlerin Joan Kristin Bleicher beobachtet, dass eine derartige Inszenierung von bereits vorhandenen Gefühlen Rezipierender die immersive Vereinnahmung dieser steigert.⁶²⁶ Live Escape Räume nützen also das Menschen instinktiv bekannte Motiv der Flucht, um möglichst ubiquitäre Anknüpfpunkte für ein breites Publikum zu bieten und dadurch das immersive Potential der Erfahrung zu steigern.

Das narrative Thema der Flucht ist bei Live Escape Räumen zudem mit dem strukturellen Aufbau verknüpft: Theresa Schütz führt aus, dass die bewusste Affizierung Rezipierender deren Vereinnahmung und somit das immersive Potential performativer Praktiken verstärkt⁶²⁷. Live Escape Räume sind entsprechend bewusst als „high-stress environments“⁶²⁸ gestaltet. Dies kann zu starken Emotionen wie Überforderung und Stressreaktionen führen und den Flucht-oder-Kampf-Instinkt auslösen. Sowohl die Flucht- als auch die Kampfreaktion erweisen sich als zielführend für die Aktivierung Rezipierender in Live Escape Räumen: Sind Rezipierende bereit zu kämpfen, um dem Stress zu entkommen, bringt sie das dazu, so lange zu spielen, bis sie die Herausforderungen gelöst haben und den Live Escape Raum verlassen können. Setzt sich der Fluchtinstinkt durch, bleibt ihnen ebenfalls nichts anderes übrig, als so lange zu spielen, bis sie aus dem Raum fliehen können. Die Wahl des Themas der Flucht erweist sich also auch in Hinblick auf den Spielinhalt sinnvoll: Live Escape Räume machen das Gefühl, das Rezipierende mit hoher Wahrscheinlichkeit empfinden, zum Spielinhalt und schaffen somit authentische Erfahrungen. Das Spielerlebnis fühlt sich für Rezipierende ‚echt‘ an, weil die zu der Handlung passenden Emotionen echt sind; dies begünstigt den Weltensprung.

⁶²⁶ Vgl. Bleicher, „Der Zuschauer als Spielleiter, S. 82.

⁶²⁷ Vgl. Schütz, *Theater der Vereinnahmung*, S. 279.

⁶²⁸ Nicholson, „Peeking behind the locked door: A survey of escape room facilities“, S. 23.

Wobei in Kapitel 3 festgestellt wurde, dass 30% der von Scott Nicholson untersuchten Live Escape Räume andere thematische Schwerpunkte als das Motiv der Flucht hatten. In diesen wird stattdessen das seit Jahrhunderten bekannte Motiv der Held*innenreise, das in Kapitel 4.6 vorgestellt wurde, aufgegriffen, um Anknüpfunkte zu schaffen. Live Escape Räume fungieren dadurch als jene heterotope Möglichkeitsräume, nach denen Rezipierende sich sehnen und nach denen sie auch in digitalen Medien und immersiven Theaterformen, wie in Kapitel 4.6 und 4.7 aufgezeigt wurde, suchen. Das Motiv der Flucht ist in Live Escape Räumen also auch dann präsent, wenn es nicht expliziter Spielinhalt ist, da diese Rezipierenden durch das Absolvieren ihrer individuellen Held*innenreise Eskapismus aus ihrem Alltag ermöglichen.⁶²⁹

Live Escape Räume schaffen also bereits durch die Wahl des übergeordneten Narrativs, das an dem bekannten Motiv der Held*innenreise oder dem Flucht-oder-Kampf-Instinkt anknüpft, emotionale Anknüpfunkte für Rezipierende. Ihnen ist also auch auf inhaltlicher Ebene bereits immersives Potential eingeschrieben. Es gibt jedoch Möglichkeiten, dieses zu steigern.

Wie bereits angeführt wurde, kann bewusste Affizierung genutzt werden, um die immersive Vereinnahmung Rezipierender zu maximieren⁶³⁰: Sind Rezipierende emotional involviert, tendieren sie dazu, Entscheidungen nicht rational und mit kritischer Distanz, sondern aus dem Affekt heraus zu treffen.⁶³¹ Es entsteht das Gefühl von emotionaler Nähe. Rezipierende sind dadurch also stärker in die erzählte Welt involviert. Live Escape Räume können ihr immersives Potential somit steigern, indem sie möglichst emotionale Inszenierungsformen nützen und vielfältige Einfühlungsangebote ermöglichen.⁶³² Es können nicht nur Spielmechaniken (z. B.: *Jump Scares*), sondern auch narrative Elemente genutzt werden, um Rezipierende zu emotionalisieren und diese dadurch stärker in die erzählte Welt zu immersivieren.⁶³³

Theresa Schütz hebt besonders die Relevanz von „emotional storytelling“⁶³⁴ für eine derart bewusste Affizierung Rezipierender hervor. Dieses ist darauf ausgelegt, von Rezipierenden zuvor durchlebte Emotionen zu einem bestehenden Werk hervorzurufen.⁶³⁵ Rezipierende

⁶²⁹ Nicholson, „Ask Why“, S. 10.

⁶³⁰ Vgl. Schütz, *Theater der Vereinnahmung*, S. 279.

⁶³¹ Vgl. ebd.

⁶³² Vgl. Bleicher, „Der Zuschauer als Spielleiter, S. 82.

⁶³³ Vgl. Igarzábal, *Time and Space in Videogames*, S. 187.

⁶³⁴ Schütz, *Theater der Vereinnahmung*, S. 279.

⁶³⁵ Vgl. ebd.

werden also mit bereits bekannten narrativen Elementen, zu denen sie einen starken emotionalen Bezug haben, konfrontiert. Dies kann u. a. Nostalgie hervorrufen, die, wie Natterer ausführt, zu einer starken Affizierung führt⁶³⁶ und somit das immersive Potential begünstigt.

Es ist naheliegend, dass für *emotional storytelling* auch bereits bestehende starke emotionale Bindungen zu einzelnen Figuren genutzt werden können. Derartige starke emotionale Bindungen Rezipierender zu fiktiven Figuren lassen sich auf das Konzept der parasozialen Beziehungen, die die Psychologen Donald Horton und R. Richard Wohl erstmals 1956 analysierten⁶³⁷, zurückführen. Mit diesem Begriff beschrieben die beiden scheinbar wechselseitige Beziehungen, die Rezipierende zu regelmäßig im Fernsehen auftretenden Persönlichkeiten (genannt „*Persona*“⁶³⁸), aufbauen. Durch die stetige Präsenz der *Persona* in ihrem Alltag bauen Rezipierende eine emotionale Bindung zu dieser auf und entwickeln das Gefühl, diese zu kennen; es entsteht also der Eindruck von Nähe zu der medial vermittelten *Persona*.⁶³⁹ Dies steigert das immersive Potential des jeweiligen Formats. Die bewusste Inszenierung von parasozialen Beziehungen kann also als Teil von *emotional storytelling* genutzt werden, um Rezipierende zu affizieren.

Auch Live Escape Räume können *emotional storytelling* verwenden, etwa indem sie intermediale Bezüge zu populärkulturellen Phänomenen (z. B.: *Harry Potter*, *Sherlock Holmes* oder zu den Werken von William Shakespeare) herstellen.⁶⁴⁰ Sind Rezipierende vor Spielbeginn bereits mit diesen bekannt, wird der Weltensprung begünstigt, da diese die jeweilige erzählte Welt und ihre Figuren nicht mehr kognitiv neu konstruieren müssen. Bereits bestehende Emotionen Rezipierender zu der erzählten Welt und ihren Figuren können ebenfalls durch entsprechende intermediale Bezüge hervorgerufen werden und ermöglichen die gezielte Affizierung Rezipierender. *Emotional storytelling* kann das immersive Potential von Live Escape Räumen also steigern.

Durch derartige intermediale Bezüge können Live Escape Räume zudem ihrer ansonsten vorhandenen Einschränkung, aufgrund der beschränkten Spieldauer oft nur simple narrative Elemente verwenden zu können, entgegenwirken⁶⁴¹: Klassischerweise haben Live Escape

⁶³⁶ Vgl. Natterer, *Nostalgie als Zukunftsstrategie für Unterhaltungsmedien*, S. 15.

⁶³⁷ Vgl. Horton, Donald/Wohl, R. Richard, „Mass Communication and Para-Social Interaction“, *Psychiatry* 19/3, 1956, S. 215–229, hier: S. 215.

⁶³⁸ Ebd.

⁶³⁹ Vgl. ebd.

⁶⁴⁰ Vgl. Nicholson, „The State of Escape“, S. 16.

⁶⁴¹ Vgl. Nicholson, „Ask Why“, S. 5.

Räume wenig Möglichkeit, vielschichtige Figuren und komplexe Narrationen zu entwickeln.⁶⁴² Stattdessen werden häufig Figuren wie „der Bösewicht“ oder „die Polizistin“ verwendet; die Interaktion mit derartig stereotypen Figuren läuft Gefahr, unauthentisch zu wirken und deshalb darin zu scheitern, Rezipierende emotional zu involvieren. Analoges gilt für klischeehafte Handlungsstrukturen. Die Verwendung von intermedialen Referenzen zu bereits bekannten Geschichten und Figuren ermöglicht eine höhere Komplexität im Hinblick auf das Narrativ, da dieses auf bereits bestehendem Vorwissen aufbauen kann. Dies kann die Authentizität und folglich das immersive Potential von Live Escape Räumen steigern.

Sherlock: The Official Live Game nützt derartiges *emotional storytelling* und intermediale Referenzen, um die Anknüpfungspunkte für Rezipierende zu maximieren: Dieser Live Escape Raum basiert auf der BBC Serie *Sherlock*. Entsprechend wird das Vorwissen, das Rezipierende mitbringen, als Grundlage für die Narration verwendet. Es ist nicht zwingend notwendig, dass Rezipierende die Serie vorab gesehen haben⁶⁴³,bettet die Handlung aber in einen größeren narrativen Kontext ein und gibt der Narration und den Figuren somit mehr Tiefe und folglich Authentizität.

Dies gelingt zudem dadurch, dass die erzählte Welt von Sherlock Holmes auch abseits der Serie und des Live Escape Raumes zugänglich ist: Rezipierende können mit dieser etwa durch die ursprünglichen Kurzgeschichten zu Sherlock Holmes von Arthur Conan Doyle⁶⁴⁴ oder durch verschiedene filmische Adaptionen bekannt sein. Es handelt sich dabei um eine transmediale Welt, die den Eindruck vermittelt, auch jenseits der Medien, die sie abbilden, zu existieren.⁶⁴⁵ Dies stärkt ihre Authentizität und begünstigt somit den Weltensprung.

Wie bereits festgestellt wurde, sehnen sich Rezipierende danach, dass transmediale Welten real sind und hoffen, eines Tages ein Teil davon sein zu können⁶⁴⁶. Entsprechend kann davon ausgegangen werden, dass sie gewillt sind, in Live Escape Räume, die ihnen dies ermöglichen, eine *suspension of disbelief* einzugehen, um sich der Erfüllung dieser Sehnsucht anzunähern. Dies begünstigt den Weltensprung.

Sherlock: The Official Live Game nützt also die Sehnsucht Rezipierender, Teil der transmedialen Welt von Sherlock Holmes zu werden und bietet ihnen einen interaktiven

⁶⁴² Vgl. Schell, *Die Kunst des Game Designs*, S. 395f.

⁶⁴³ Vgl. K. A., „Sherlock Game FAQs“, 10.07.2024.

⁶⁴⁴ Vgl. z. B.: Doyle, *A Study in Scarlet*, 2011 (Orig. 1888).

⁶⁴⁵ Vgl. Schell, *Die Kunst des Game Designs*, S. 383.

⁶⁴⁶ Vgl. ebd.

Zugang zu dieser. Dadurch können Rezipierende der Frage nachgehen, wie es sich anfühlen würde, Teil der erzählten Welt zu werden und mit dieser interagieren zu können; es kommt hierbei also, wie z. B.: auch bei Fanfictions, zu einer Erweiterung des Kanons.⁶⁴⁷ Narrative, die einen weiteren Zugang zu bestehenden transmedialen Welten schaffen, steigern somit das immersive Potential von Live Escape Räumen.

Allgemein können verschiedene Medien genutzt und kombiniert werden, um bereits vorhandene Gefühle von Rezipierenden hervorzurufen und diese zu verstärken.⁶⁴⁸ *Sherlock: The Official Live Game* nützt etwa vorproduzierte Ton- und Videoaufnahmen, um die in alle Staffeln der Serie *Sherlock* präsenten Figuren Sherlock Holmes, John Watson, Mycroft Holmes, Molly Hooper und Jim Moriarty zu zeigen. Diese werden somit Teil der Rezeptionserfahrung. Wesentlich hierbei ist, dass die Figuren von denselben Schauspielenden wie in der Serie dargestellt werden. Durch diese bewusste Inszenierung werden bestehende parasoziale Beziehungen aktiviert, wodurch das Gefühl von emotionaler Nähe zu den Figuren hervorgerufen wird. Rezipierende werden also bewusst affiziert und können darüber indirekt beeinflusst werden⁶⁴⁹: Sie können durch die Affizierung dazu gebracht werden, die Figuren retten (Mycroft Holmes), besiegen (Jim Moriarty) oder unterstützen (John Watson, Sherlock Holmes, Molly Hooper) zu wollen. Dies gibt ihnen intrinsische Motivation, sich den Herausforderungen stellen zu *wollen*. Die Handlungen, die sie setzen, fühlen sich also selbstbestimmt an; dies stärkt ihre immersive Vereinnahmung.

Die vorproduzierten Video- und Tonaufnahmen sind dabei so inszeniert, dass für Rezipierende der Eindruck entsteht, mit den Figuren interagieren zu können, wie in Kapitel 6.2.9 näher beschrieben wird. Dieses „Wahrnehmen anderer Intelligenzen, zu denen der Nutzer (para-)soziale Beziehungen entwickeln kann“⁶⁵⁰, führt zu sozialer Involvierung. Es kann zudem zu Überraschung und Staunen darüber kommen, mit Figuren, die sonst nur medial vermittelt auftreten, interagieren zu können. Dadurch kommt es zu einem erhöhten Bewusstsein für die sensorische Wahrnehmung und zu einer „Mobilmachung der Sinne“⁶⁵¹; dies steigert das immersive Potential. Da Rezipierenden der Eindruck vermittelt wird, in

⁶⁴⁷ Vgl. Mittell, Jason, „Strategies of Storytelling on Transmedia Television“, *Storyworlds across Media. Toward a Media-Conscious Narratology*, hg. v. Marie-Laure Ryan, Jan-Noël Thon, Lincoln/London: University of Nebraska, 2014, S. 253–277, hier: S. 275f.

⁶⁴⁸ Vgl. Rafinski, „Wo bin ich jetzt? Was bin ich jetzt? Wieso bin ich jetzt hier?“, S. 221.

⁶⁴⁹ Vgl. Schell, *Die Kunst des Game Designs*, S. 373.

⁶⁵⁰ Pietschmann, *Das Erleben virtueller Welten*, S. 102.

⁶⁵¹ Roselt, *Phänomenologie des Theaters*, S. 18.

direkten Austausch mit den Personae treten zu können, wird die Grenze zwischen Realität und Fiktion zudem verwischt, was sich ebenfalls immersionsbegünstigend auswirkt.⁶⁵²

Auf der Ebene des Narrativs können neben dem übergeordneten Thema somit verschiedene zusätzliche Anknüpfpunkte für Rezipierende geschaffen werden, um das immersive Potential von Live Escape Räumen zu steigern. Es empfiehlt sich *emotional storytelling*, das bereits durchlebte Emotionen hervorruft, zu verwenden, um Rezipierende zusätzlich zu affizieren und damit das Gefühl von emotionaler Nähe zu den Inhalten zu stärken. Hierfür können etwa bereits bestehende parasoziale Beziehungen genutzt werden. Diese können mit Hilfe von intermedialen Referenzen abgerufen werden. Intermediale Referenzen ermöglichen zudem komplexe Narrationen und Figurenzeichnungen und stärken somit die Authentizität der erzählten Welt. Besonders intermediale Referenzen zu bekannten transmedialen Welten bergen großes Potential dafür, die immersive Vereinnahmung Rezipierender zu stärken.

6.2 Optimierung des Ablaufs

Wie Scott Nicholson ausführt, geht die Rezeptionserfahrung von Live Escape Räumen über die reine Dauer des Spiels hinaus:

„The player experience starts with the marketing and booking of the slot of the room, through the customer service and the elements of the lobby, on to the design of the game, the puzzles and tasks, the technology used to support the game, the interaction of the players with each other and with the game master, and finally, to what happens after the game is over.“⁶⁵³

Entsprechend ist davon auszugehen, dass immersionsbegünstigende Elemente ebenfalls über die Dauer des Spiels hinausgehend inszeniert werden können. In diesem Kapitel sollen folglich die verschiedenen Aspekte der Rezeptionserfahrung von Live Escape Räumen auf Möglichkeiten zur Steigerung des immersiven Potentials untersucht werden; dies soll wieder anhand der exemplarischen Analyse von *Sherlock: The Official Live Game* geschehen.

6.2.1 Pre-Game

Als *Pre-Game* werden im Rahmen dieser Masterarbeit diejenigen Aspekte und Prozesse bezeichnet, mit denen Rezipierende vor ihrer physischen Ankunft auf dem Gelände von Live Escape Räumen konfrontiert werden: die Werbung, die für den Live Escape Raum

⁶⁵² Vgl. Schütz, *Theater der Vereinnahmung*, S. 35.

⁶⁵³ Nicholson, „Ask Why“, S. 3.

gemacht wird, der Buchungsvorgang sowie die Art des Kontaktes, den Veranstaltende im Vorfeld zu Rezipierenden aufnehmen, meistens in Form einer Buchungsbestätigung. Es ist anzumerken, dass es sich bei diesen *Pre-Game* Prozessen um medial vermittelte handelt, entsprechend ist ihr immersives Potential geringer als das der ko-präsenten Prozesse von Live Escape Räumen. Nicholson betont jedoch, dass auch die medial vermittelten *Pre-Game* Prozesse Teil des Rezeptionserlebnisses sind.⁶⁵⁴ Entsprechend ist davon auszugehen, dass auch diese genutzt werden können, um das immersive Potential der Rezeptionserfahrung von Live Escape Räumen zu stärken. Diese Annahme wird gestützt durch Josephine Machons Ausführungen, in denen sie argumentiert, dass Rezipierende von immersiven Performances bereits durch die Inszenierung von Elementen wie der Anreise vereinnahmt werden können, um den Weltensprung zu begünstigen.⁶⁵⁵

Rezipierende von Live Escape Räumen können analog dazu bereits im Rahmen der *Pre-Game* Prozesse vereinnahmt werden und dadurch schon vor Spielbeginn ein Gefühl von Nähe zu der erzählten Welt entwickeln. Hierfür kann wiederum bewusste Affizierung genutzt werden, etwa im Bereich der Werbung: Immersive Erlebnisse werden häufig nicht über traditionelle Medien beworben, sondern über soziale Medien, in denen „e-flyers that are akin to personal invitations, treasure hunt clues or secret society missions [...]“⁶⁵⁶ geteilt werden. Der Prozess der Werbung für immersive Formate kann somit Elemente, die an Schnitzeljagden (auf die in Kapitel 4.3 eingegangen wurde) erinnern, aufgreifen. Dies vermittelt das Gefühl, an etwas Geheimen und Exklusiven teilhaben zu dürfen und führt zu einer emotionalen Vereinnahmung Rezipierender. Entsprechendes können auch Live Escape Räume nützen. Rezipierende werden dadurch bereits vor Spielbeginn in die Position eines/einer auserwählte*n Held*in gerückt.

Die gefühlte Nähe von Rezipierenden zu der erzählten Welt kann im *Pre-Game* zudem durch „Publikums-Framing“⁶⁵⁷, also durch die Zuschreibung konkreter innerdiegetisch verankerter Rollen, gesteigert werden. Akzeptieren Rezipierende diese Rollenzuschreibungen, können sie sich bereits vor Spielbeginn als aktiver Teil der erzählten Welt fühlen und sich dadurch bereits ein Stück weit auf diese einlassen; dies begünstigt den Weltensprung und stärkt somit die immersive Vereinnahmung.⁶⁵⁸ Wobei anzumerken ist, dass in Kapitel 4.8 festgestellt wurde, dass Rollenspiele teilweise auf Grund von Stigmata

⁶⁵⁴ Vgl. ebd.

⁶⁵⁵ Vgl. Machon, *Immersive Theatres*, S. 278f.

⁶⁵⁶ A. a. O., S. 23.

⁶⁵⁷ Schütz, *Theater der Vereinnahmung*, S. 279.

⁶⁵⁸ Vgl. Nicholson, „Environmental Play. Emergence or Convergence?“, k. A.

abgelehnt werden. Bei der Wahl der zugeschriebenen Rollen sollte somit bedacht werden, dass die Gefahr von Ablehnung dieser größer wird, je weiter sich diese von der Selbstwahrnehmung Rezipierender entfernen (die Rolle eines Mitglieds eines Forschungsteams ist beispielsweise vermutlich plausibler als die einer Elfe); anschließend an das Konzept der *possible/impossible worlds* von Ryan schlage ich somit eine Unterscheidung von *possible/impossible characters* vor.

Sherlock: The Official Live Game überträgt das Konzept derartiger Rollenzuschreibungen im *Pre-Game* in die Praxis: In den Werbevideos⁶⁵⁹ für den Live Escape Raum werden Rezipierende bereits als Rekrut*innen angesprochen, denen angeboten wird, Mycroft Holmes' Geheimdienstorganisation *The Network* beizutreten. Es werden ihnen also bereits im *Pre-Game* innerdiegetisch verankerte Rollen zugeschrieben. Es ist allerdings anzumerken, dass es sich bei der Zuschreibung „Rekrut*in“ um eine stereotype Rolle handelt, die Rezipierende nicht aufwendig vorbereiten müssen. Es handelt sich somit um einen *possible character*, der großes Identifikationspotential für ein breites Publikum bietet. Dadurch wird versucht, die Ablehnung des Formates auf Grund von Stigmata aufwendigem Rollenspiel gegenüber zu vermeiden. Nehmen Rezipierende die zugeschriebene Rolle an, ermöglicht diese es ihnen bereits vor Spielbeginn erste Bezüge zu dem Narrativ des Live Escape Raumes herzustellen. Sie werden durch das *Publikums-Framing* also bereits zur Exposition hingeführt. Diese besteht darin, dass Rezipierende als Rekrut*innen eine Testmission in dem Hauptquartier von *The Network* absolvieren müssen, um der Organisation beitreten zu dürfen.⁶⁶⁰

Entsprechend ist der digitale Buchungsprozess so aufgebaut, dass Rezipierenden der Eindruck vermittelt wird, ihren Termin für diese Testmission zu vereinbaren. Wobei anzumerken ist, dass die Webseite nicht ganz ohne Bezüge zu der Realität auskommt, da die Erfahrungen als „Official Sherlock Escape Rooms in London“⁶⁶¹ geführt werden und angeführt wird: „You'll be helped along your journey with original content from the cast of the show featuring, Benedict Cumberbatch, Andrew Scott, Martin Freeman, Mark Gatiss, and more.“⁶⁶² Das Marketing verankert die Erfahrung folglich in der Realität. Dennoch ist

⁶⁵⁹ Vgl. z. B.: „Sherlock: The Game Is Now“, R.: See Tickets, YouTube.com, 11.04.2019, <https://www.youtube.com/watch?v=wYo7T2-HMrY>, Zugriff: 08.01.2025; „The Official Immersive Sherlock Experience | Sherlock: The Official Live Game“, R.: Sherlock: The Official Live Game, YouTube.com, 15.02.2019, https://www.youtube.com/watch?v=S9vUS9kd_2o, 18.04.2024.

⁶⁶⁰ Vgl. K. A, „Sherlock Immersive Experiences in London“, The Game is Now, k. A., <https://www.thegameisnow.com>, 18.04.2024.

⁶⁶¹ Ebd.

⁶⁶² Ebd.

hervorzuheben, dass das immersive Potential von *Sherlock: The Official Live Game* durch die frühzeitige Etablierung des Narrativs und die Aktivierung von Rezipierenden durch die vorgenommenen Rollenzuweisungen im *Pre-Game* begünstigt wird.

Auch die Buchungsbestätigung ist so aufgebaut, dass sie das Narrativ und die zugeschriebenen Rollen stützt: Rezipierende werden darin ebenfalls als Rekrut*innen angesprochen, die sich auf eine geheime Mission begeben, von der sie niemandem erzählen sollen. Die Bestätigungsemail erläutert, dass Rezipierende auf Nachfrage, was sie tun, wenn sie sich dem ‚Hauptquartier‘ nähern, den Vorwand verwenden sollen, dass sie einen Termin für einen Sehtest wahrnehmen. Die Spielregeln werden im Rahmen der Bestätigungsemail ebenfalls narrativ, als Regeln, die für die Testmission gelten, gerahmt. Die Bestätigungsemail trägt zudem die Unterschrift von Mycroft Holmes.⁶⁶³ Es werden also auch in dieser die Elemente der Affizierung und des *Publikums-Framings* verwendet; zusätzlich kommt eine narrative Rahmung organisatorischer Prozesse zum Einsatz, um das immersive Potential der Erfahrung zu steigern.

Weitergehend werden Rezipierende von *Sherlock: The Official Live Game* vor Spielbeginn dazu aufgefordert, sich einen Teamnamen auszudenken. Dies signalisiert, dass Rezipierende die Möglichkeit haben, sich im Rahmen des Live Escape Raumes als Gruppe und individuell neu zu erfinden. Im Zuge dessen können sie sich spezifischere Rollen als ‚Rekrut*in‘ in der fiktiven Welt zuschreiben und entsprechend agieren bzw. ihr Aussehen anpassen. Der Live Escape Raum *Sherlock: The Official Live Game* kann somit als heterotoper Möglichkeitsraum, in dem Rezipierende unabhängig von ihren alltäglichen Rollen agieren können, fungieren. Diese Wahlmöglichkeit in Hinblick auf spezifische Rollenzuschreibungen wirkt sinnvoll, um Rezipierende, die Rollenspielen skeptisch gegenüberstehen, nicht abzuschrecken, und gleichzeitig denjenigen, die sich danach sehnen, sich auszuprobieren, die Option hierfür zu geben.

Live Escape Räume können Rezipierende also bereits im *Pre-Game* emotionalisieren, indem diesen suggeriert wird, auserwählt worden zu sein, Teil von etwas Exklusivem zu werden. Das Narrativ kann ebenfalls bereits im *Pre-Game* etabliert werden, so dass dieses mehr Zeit hat, sich zu entfalten und in der Realität verankert werden kann. Zudem können bereits vor Spielbeginn Rollenbeschreibungen innerhalb der erzählten Welt vorgenommen werden. Diese sind, sofern sie angenommen werden, immersionsbegünstigend und ermöglichen es Rezipierenden, bereits vor Spielbeginn eigene Bezüge zu der fiktiven Welt

⁶⁶³ Vgl. Abbildung 1 im Anhang (S. i).

herzustellen und sich der Rolle, die sie darin einnehmen werden, anzunähern; dies begünstigt den folgenden Weltensprung. Es zeigt sich, dass die Prozesse des *Pre-Games* optimiert werden können, um das immersive Potential der Rezeptionserfahrung zu steigern und den folgenden Übergang in die erzählte Welt für Rezipierende zu vereinfachen.

6.2.2 Physischer Weltensprung

In diesem Kapitel wird betrachtet, inwiefern das immersive Potential von Live Escape Räumen durch die bewusste Inszenierung des physischen Übergangs in die jeweils dargestellte erzählte Welt optimiert werden kann. Dieser Übergang stellt, obgleich ihn Nicholson nicht explizit anführt⁶⁶⁴, einen wesentlichen Aspekt der Rezeptionserfahrung dar: Es handelt sich um den – wortwörtlichen – Weltensprung. Entsprechend liegt der Schluss nahe, dass dieser Einfluss auf den kognitiven Weltensprung und somit auf das immersive Potential der Erfahrung hat.

Die meisten der im Vorfeld dieser Arbeit besuchten Live Escape Räume befinden sich in privaten Wohnhäusern, oftmals in deren Kellergeschoß. An der Fassade der Häuser sind meistens Plakate, die die jeweiligen Erfahrungen bewerben, angebracht. Die Struktur des physischen Übergangs von der realen Welt in die erzählte Welt ist in diesen Fällen, wie bei klassischem Schauspiel, durch das Betreten eines bestimmten Bereichs gekennzeichnet. Für Spielende ist die Rahmung somit klar definiert. Derartige Übergänge entsprechen Murrays Ausführungen, dass bei immersiven Umgebungen klar ersichtlich sein sollte, was ihr Anfangs- und Endpunkt ist.⁶⁶⁵ Diese Markierung ist bei Murray allerdings im weitesten Sinne zu sehen und kann auch mithilfe von Kostümteilen, Masken⁶⁶⁶ oder Rollenzuschreibungen, also mit Hilfe verschiedener *Threshold Objects*, signalisiert werden. Entsprechend ist eine Varianz in der Inszenierung des physischen Übergangs in die fiktionale Welt von Live Escape Räumen möglich. Diese kann dafür genutzt werden, das immersive Potential der Erfahrung zu steigern.

Eine Möglichkeit hierfür besteht darin, den physischen Weltensprung mit einer zusätzlichen Affizierung Rezipierender, etwa durch die Inszenierung von Exklusivität und Geheimnissen, zu verknüpfen. Als Beispiel für eine Performance, der das gelang, nennt Thiel *Sleep No More*: Die Aufführungsstätte dieser war von außen nicht als solche

⁶⁶⁴ Vgl. Nicholson, „Ask Why“, S. 3.

⁶⁶⁵ Vgl. Murray, *Hamlet on the Holodeck*, S. 122.

⁶⁶⁶ Vgl. a. a. O., S. 128.

erkennbar, sondern so unauffällig inszeniert, dass ankommende Rezipierende sich wunderten, ob sie an der richtigen Adresse gelandet waren.⁶⁶⁷ Die Aufführungsstätte war also authentisch in der realen Umwelt verankert.

Analoge Praktiken können auch Live Escape Räume nützen, um sich mit einer geheimnisvollen Atmosphäre zu umgeben und ihre Künstlichkeit zu verstecken. Dadurch kann der Eindruck erweckt werden, dass sie Teil der alltäglichen Welt sind, was ihre Verankerung in dieser stärkt. Um Live Escape Räume derart authentisch in ihre Umwelt zu integrieren, empfiehlt es sich diese, wie Nicholson beobachtet, in thematisch passenden Locations anzusiedeln.⁶⁶⁸ Dies stärkt die Verankerung der Live Escape Räume in der Realität und verwischt die Grenze zwischen dieser und der erzählten Welt. Eine derartige räumliche Anordnung, wie sie auch in *site-specific theater* und immersiven Theaterformen üblich ist, stärkt also das immersive Potential der Erfahrung.

Zudem aktiviert eine derartige Inszenierung des Eingangs, den Rezipierende erst als solchen identifizieren müssen, diese: Sie werden dadurch schon vor Spielbeginn vor die erste Herausforderung gestellt. Gelingt es ihnen, den Eingang zu finden, erfahren Rezipierende sich bereits vor Spielbeginn als wirkungsmächtig in Bezug zu dem Live Escape Raum.

Sherlock: The Official Live Game optimiert den physischen Übergang in die erzählte Welt entsprechend dieser Überlegungen: In der Bestätigungsemail werden Rezipierende, die als „Rekrut*innen“ angesprochen werden, aufgefordert, zu der von ihnen ausgewählten Zeit zu „Doyle’s Opticians, a totally real opticians [...] in the W12 Centre, Shepherd’s Bush“⁶⁶⁹ zu kommen. Vor Ort sollen sie klingeln und angeben, dass sie einen Termin für einen Sehtest haben.⁶⁷⁰ Hierbei werden Rezipierenden nicht nur Rollen innerhalb der fiktiven Welt zugesprochen, wie in Kapitel 6.2.1 ausgeführt wurde, sie bekommen auch einen ersten Handlungsauftrag. Entsprechend werden sie dazu gebracht, bereits vor dem offiziellen Spielbeginn als Figur innerhalb der fiktiven Welt zu agieren: Sie müssen *Doyle’s Optician* finden, anläuten und den Vorwand vorbringen, nach einem Sehtest zu fragen, um „die Mission nicht zu gefährden“. Das Narrativ und die erzählte Welt erstrecken sich also über die reine Live Escape Raum Erfahrung hinausgehend, so dass die Grenze, wann die Realität endet und wann das Spiel beginnt, verwischt wird; die Rollenzuschreibungen signalisieren

⁶⁶⁷ Vgl. Thiel, „Game/Play: The Five Conceptual Planes of Punchdrunk’s *Sleep No More*“, S. 57.

⁶⁶⁸ Vgl. Nicholson, „The State of Escape“, S. 4.

⁶⁶⁹ Siehe Abbildung 1 im Anhang (S. i).

⁶⁷⁰ Vgl. Abbildung 1 im Anhang (S. i).

dabei als *threshold objects*, wann Spielende innerhalb der Rahmung des Live Escape Raumes agieren.

Bei dem W12 Center handelt es sich um ein Einkaufszentrum im Westen von London.⁶⁷¹ Auffällig ist, wie nahtlos sich der Live Escape Raum in das ihn umgebende Einkaufszentrum einfügt⁶⁷², da die Ladenfront von *Doyle's Optician* der eines tatsächlichen Optiker*innenbetriebes entspricht.⁶⁷³ Durch diese Inszenierung gelingt es den Veranstaltenden, den Live Escape Raum trotz seiner öffentlichen Platzierung vor Uneingeweihten zu verstecken: Es handelt sich bei Einkaufszentren um Nicht-Orte⁶⁷⁴; Orte also, die nicht zum Verweilen gemacht sind. Somit sind Menschen in diesen auf den Durchgang konzentriert und interagieren kaum mit dem Raum.⁶⁷⁵ Da es sich bei *Doyle's Optician* um keinen wirklichen Optiker*innenbetrieb handelt, können Uneingeweihte zudem keinen Termin dort ausgemacht haben und folglich keinen Anlass haben, mit diesem zu interagieren. Es ist also davon auszugehen, dass Nicht-Spieler*innen *Doyle's Optician* passieren, ohne den vermeintlichen Optiker bewusst wahrzunehmen, da dieser nicht ihr Ziel darstellt. Bei *Sherlock: The Official Live Game* handelt es sich folglich um ein *Alternate Reality Game*, das die Grenze zwischen Realität und Fiktion durch seine räumliche Anordnung verwischt. Die Platzierung des Live Escape Raumes und folglich der Übertritt in diesen hat also ein Element des Geheimen, da der physische Weltensprung in die erzählte Welt nur Eingeweihten möglich ist.

Dieser Eindruck von Exklusivität wird dadurch eingeschränkt, dass auf der Übersichtskarte des Einkaufszentrums zu sehen ist, wo sich das Gelände von *Sherlock: The Official Live Game* befindet.⁶⁷⁶ Wobei die subjektive Erfahrung gezeigt hat, dass es beim ersten Besuch selbst mit dieser Information schwierig war, den Eingang zu finden: Die Buchung lag bereits einige Monate zurück, entsprechend war die Handlungsaufgabe in Vergessenheit geraten, so dass unser Team dem Optiker*innenbetrieb nicht die notwendige Beachtung schenkte und das Gelände mehrmals umrundete, um nach dem Eingang zu suchen. Das Lösen dieser ersten Herausforderung stellte jedoch das erste große Erfolgserlebnis unserer Rezeptionserfahrung dar. Es handelt sich dabei sogar um das Element der Erfahrung, dass allen Spielenden der Gruppe am stärksten in Erinnerung geblieben ist. Dies ist auch auf die

⁶⁷¹ Vgl. k. A., „W12“, k. A., <https://www.west12shopping.co.uk>, 08.01.2025.

⁶⁷² Vgl. Abbildung 2 im Anhang (S. ii).

⁶⁷³ Vgl. K. A., „Sherlock Shared Escape Room Experience for 2-3 players“, 09.03.2024.

⁶⁷⁴ Vgl. Koberg, *Freies Spiel*, S. 110.

⁶⁷⁵ Vgl. Wilhelmer, *Transit-Orte in der Literatur*, S. 44f.

⁶⁷⁶ Vgl. Abbildung 3 im Anhang (S. ii).

bereits erwähnte starke Affizierung, die sich aus der Konfrontation mit Unbekanntem (dass der Eingang, im Gegensatz zu dem aller anderen absolvierten Live Escape Räume, versteckt ist) ergibt⁶⁷⁷, zurückzuführen. Entsprechend ist davon auszugehen, dass es sich hierbei um keine singuläre Erfahrung unserer Gruppe handelt, sondern eine derartige Inszenierung des physischen Übergangs in die erzählte Welt für vielfältiges Publikum immersionssteigernd sein kann: Rezipierende können sich dadurch bereits vor dem offiziellen Spielbeginn der ersten Herausforderung der Erfahrung des jeweiligen Live Escape Raumes stellen. Dadurch wird ihnen ein erstes Erfolgserlebnis ermöglicht, wodurch sie positiv affiziert werden. Diese erste Herausforderung markiert zudem den Startpunkt der interaktiven Rezeptionserfahrung, ist dabei aber so authentisch gestaltet, dass die Grenze, wann der Alltag aufhört und wann das Spiel anfängt, verwischt. Fiktion und Realität greifen somit ineinander. Diese Aspekte stärken das immersive Potential der Rezeptionserfahrung.⁶⁷⁸

6.2.3 Begrüßung durch die Spielleitung

Nicholson benennt die Art des Kontaktes zu Angestellten sowie die Gestaltung des Ankunftsbereiches als wesentliche Elemente der Rezeptionserfahrung von Live Escape Räumen.⁶⁷⁹ Josephine Machon führt weitergehend aus, dass die Gestaltung des Wartebereichs immersiver Aufführungen dafür genutzt werden kann, Rezipierende bereits an die erzählte Welt zu koppeln.⁶⁸⁰ Entsprechend soll in diesem Kapitel anhand des Beispiels von *Sherlock: The Official Live Game* betrachtet werden, wie die Begrüßung Rezipierender durch die Spielleitung und die Gestaltung des Wartebereiches optimiert werden können, um das immersive Potential von Live Escape Räumen zu erhöhen.

Nachdem Rezipierende von *Sherlock: The Official Live Game* geklingelt und über eine Gegensprechanlage angegeben haben, dass sie ihren Termin für einen Sehtest wahrnehmen wollen, werden sie von der Spielleitung eingelassen. Diese trägt ein Namenschild, das sie/ihn⁶⁸¹ als „Stamford“ ausweist. Hierbei handelt es sich um den Namen einer Nebenfigur, die in der ersten Folge von *Sherlock (A Study in Pink)*⁶⁸² vorkommt. Der Spielleitung wird

⁶⁷⁷ Vgl. Roselt, *Phänomenologie des Theaters*, S. 18.

⁶⁷⁸ Vgl. Schütz, *Theater der Vereinnahmung*, S. 279f.

⁶⁷⁹ Vgl. Nicholson, „Ask Why“, S. 3.

⁶⁸⁰ Vgl. Machon, *Immersive Theatres*, S. 278f.

⁶⁸¹ Die Rolle ist genderunabhängig angelegt: Es handelte sich bei den absolvierten Besuchen einmal um eine Mitarbeiterin und einmal um einen Mitarbeiter, die Stamford darstellten. Im Laufe der Narration von *Sherlock: The Official Live Game* weist Stamford explizit darauf hin, dass es „viele Stamfords“ gibt: Alle Mitarbeitenden von *The Network* werden so bezeichnet.

⁶⁸² „A Study in Pink“, *Sherlock*, 1/1, R.: Paul McGuigan, BBC 2010.

also ebenfalls eine innerdiegetisch verankerte Rolle zugeschrieben; dies verwischt die Grenze zwischen Fiktion und Realität weiter, was immersionsbegünstigend ist.

Die Spielleitung heißt Rezipierende willkommen und bittet diese, im Wartebereich Platz zu nehmen, um die Zeit bis zu ihrem Sehtest zu überbrücken. Der Wartebereich ist, entsprechend des Narrativs, wie die Filiale eines Optiker*innenbetriebes eingerichtet: An den Wänden hängen verschiedene Brillengestelle und Plakate, deren Layout dem von Brillenwerbung entspricht. Der Text auf den Plakaten verrät jedoch, dass es sich um keinen tatsächlichen Optiker*innenbetrieb handelt; auf einem dieser ist z. B.: „There are no glasses at sale at this opticians. Kindly shop elsewhere“⁶⁸³ zu lesen. Die Plakate verweisen darauf, dass Rezipierende sich auf eine Erfahrung einlassen, in der die Dinge nicht so sind wie sie scheinen, und betonen, dass Rezipierende nicht genau wissen, was auf sie zukommt. Die dadurch ausgelöste Ungewissheit resultiert, wie in Kapitel 3 gezeigt wurde, in erhöhter Spannung.⁶⁸⁴ Dies führt zu einer Affizierung Rezipierender und somit zu der Steigerung ihrer Vereinnahmung.

Auch die gezielte Inszenierung der auditiven Ebene kann genutzt werden, um Rezipierende bereits bei ihrer Ankunft zu emotionalisieren⁶⁸⁵ und ihre Stimmung indirekt zu beeinflussen.⁶⁸⁶ Entsprechend ist auch die musikalische Ebene im Wartebereich von *Sherlock: The Official Live Game* bewusst gestaltet: Dort zu hören ist der Score der Serie *Sherlock*. Dieser wird somit genutzt, um Erinnerungen, die Rezipierende an die Serie haben, zu wecken. Dadurch werden Vorwissen und bestehende Emotionen abgerufen, auf denen die anschließende Erfahrung aufbauen kann. Die Inszenierung der auditiven Ebene kann also die Atmosphäre verdichten und Emotionen evozieren⁶⁸⁷ und somit das immersive Potential von Live Escape Räumen, auch schon im Wartebereich, steigern.

Nachdem Rezipierende angekommen sind und Platz genommen haben, bittet Stamford diese, ihre persönlichen Gegenstände in vorbereiteten Boxen zu versperren. Der Schlüssel für diese soll der ‚zuverlässigsten Person‘ der Gruppe ausgehändigt werden. Rezipierende werden also vor die Herausforderung gestellt, sich auf die Person zu einigen, auf die dieser Begriff am besten zutrifft; es kommt dabei zu einem ersten zwischenmenschlichen Austausch innerhalb der Gruppe, der genutzt wird, um Rezipierende zu aktivieren.

⁶⁸³ Vgl. k. A., R: sherlockescaperooms, Tiktok.com, 21.07.2022, <https://www.tiktok.com/@sherlockescaperooms/video/7122778795353935110>, 05.03.2025.

⁶⁸⁴ Vgl. Cavendish, „Punchdrunk: plunge into a world of extraordinary theatre“, 23.08.2024.

⁶⁸⁵ Vgl. Schütz, *Theater der Vereinnahmung*, S 210f.

⁶⁸⁶ Vgl. Schell, *Die Kunst des Game Designs*, S. 374.

⁶⁸⁷ Vgl. Schwingeler, *Die Raummaschine*, S. 80f.

Rezipierende bekommen im Wartebereich zudem die Information, dass Handys zwar nicht weggesperrt, aber stumm geschalten werden müssen und es im Folgenden verboten ist, Fotos oder Videos anzufertigen. Rezipierende erhalten hierdurch die in Kapitel 5.4 besprochene Legitimierung, offline sein zu „dürfen“. Dadurch, dass Rezipierende keine Fotos und Videos von der Erfahrung machen dürfen, wird diese zudem noch exklusiver: Rezipierende wissen, dass sie im Nachhinein keinen Zugriff mehr auf diese haben werden. Dies steigert den Anreiz, präsent im jeweiligen Moment zu sein und sich auf die multisensorische Erfahrung einzulassen; das kann sich ebenfalls immersionsbegünstigend auswirken.

Es zeigt sich, dass die räumliche und akustische Gestaltung des Wartebereiches von Live Escape Räume optimiert werden können, um Rezipierende (weiter) zu affizieren und in die erzählte Welt einzubinden: Besonders die Faktoren des Geheimen und des Unbekannten können hierbei genutzt werden, um Spannung zu erzeugen und Rezipierende dadurch zu affizieren. Zudem kann das immersive Potential dadurch gesteigert werden, dass die Spilleitung sich bereits im ersten Austausch mit Spielenden als Figur der narrativen Welt vorstellt und Rezipierende ebenfalls als Teil dieser adressiert. Dies verwischt die Grenze zwischen Fiktion und Realität und verstärkt somit die immersive Vereinnahmung Rezipierender. Diesen wird dadurch schon im Wartebereich ermöglicht, die Realität hinter sich zu lassen und erste eigene Bedeutungen in der erzählten Welt zu generieren; dadurch wird der Weltensprung begünstigt. Es ist zudem bereits im Wartebereich möglich, Rezipierende durch erste spielerische und zwischenmenschliche Herausforderungen zu aktivieren, um diese an die interaktive Rezeptionshaltung zu gewöhnen.

6.2.4 Spieleinführung

Nicholson geht in seinen Ausführungen nicht auf die Spieleinführung als wesentlichen Aspekt von Live Escape Räumen ein.⁶⁸⁸ Murray hebt jedoch hervor, dass es essenziell für immersive Formate ist, die Regeln dieser vor dem Eintritt in die fiktionale Welt zu definieren⁶⁸⁹: Es braucht einen mündlich oder schriftlich vereinbarten Handlungsvertrag, der ein sicheres Umfeld für Darstellende und Rezipierende gewährleistet.⁶⁹⁰ Aus den Bedingungen dieses Handlungsvertrages geht hervor, welches Maß an *Agency* und

⁶⁸⁸ Vgl. Nicholson, „Ask Why“, S. 3.

⁶⁸⁹ Vgl. Murray, *Hamlet on the Holodeck*, S. 122.

⁶⁹⁰ Vgl. Thiel, „Game/Play: The Five Conceptual Planes of Punchdrunk’s *Sleep No More*“, S. 58.

Partizipation für Gäst*innen ermöglicht wird.⁶⁹¹ Es gibt folglich Einschränkungen für die Handlungen, die Rezipierende immersiver Formate setzen dürfen. Die Spieleinführung, in der diese ebenso wie die Exposition, vermittelt werden, stellt somit einen wesentlichen Aspekt der Rezeptionserfahrung von Live Escape Räumen dar und soll in diesem Kapitel näher beleuchtet werden, besonders in Hinblick auf Möglichkeiten diese zur Steigerung des immersiven Potentials der Erfahrung zu verwenden.

Das Regelwerk kann entweder außerfiktional, als Regeln für Rezipierende, oder innerfiktional, als Regeln für die ihnen zugewiesenen Figuren, vermittelt werden. Im besten Fall werden beide Methoden kombiniert, um sicherzustellen, dass die Regeln für die Dauer der Erfahrung aufrechterhalten werden⁶⁹²: Innerdiegetisch begründete Verhaltensregeln bleiben für Rezipierende auch im Falle totaler Immersion präsent.⁶⁹³ Bricht die Immersion, können Rezipierende durch das außerdiegetische Regelwerk gelenkt werden. Akzeptieren Rezipierende das Regelwerk der fiktiven Welt, kommt es zu systemischer Vereinnahmung, die immersionsbegünstigend ist.⁶⁹⁴

Auf den Webseiten von Live Escape Räumen findet sich meistens eine Seite, auf der häufig gestellte Fragen (*FAQs*) beantwortet werden.⁶⁹⁵ Die gegebenen Antworten, ebenso wie die Buchungsbedingungen⁶⁹⁶, die online einsehbar sind, stecken die groben Rahmenbedingungen der Live Escape Raum Erfahrung ab. Wobei nicht davon ausgegangen werden kann, dass alle Rezipierende diese vorab lesen. Somit nützen Live Escape Räume, so wie andere immersive Formate, zusätzlich zu der vorab zur Verfügung gestellten Information, eine Spieleinführung vor Ort. Diese ist ähnlich gestaltet wie Tutorials in digitalen Spielen: Sie vermittelt Rezipierenden, nach welchen Regeln die Interaktion mit der Spielwelt funktioniert und welche Ziele es gibt.⁶⁹⁷ Es wird z. B.: besprochen, dass die Türen nie wirklich verschlossen sind, dass es gewisse markierte Gegenstände gibt, die nicht bewegt werden dürfen, dass Spielende mittels Kameras beobachtet werden und mit welchen Mitteln (Walkie-Talkie, in die Kamera winken, etc.) diese mit der Spielleitung Kontakt aufnehmen können.

⁶⁹¹ Vlg. Machon, *Immersive Theatres*, S. 100.

⁶⁹² Vgl. Schütz, *Theater der Vereinnahmung*, S. 283.

⁶⁹³ Vgl. Murray, *Hamlet on the Holodeck*, S. 122.

⁶⁹⁴ Vgl. Pietschmann, *Das Erleben virtueller Welten*, S. 105.

⁶⁹⁵ Vgl. z. B.: K. A., „Sherlock Game FAQs“, 10.07.2024.

⁶⁹⁶ Vgl. K. A., „Terms and Conditions for Sherlock: The Official Live Game“, *The Game is Now*, k. A., <https://www.thegameisnow.com/ticketing-terms-conditions/>, 03.10.2024.

⁶⁹⁷ Vgl. Thiel, „Game/Play: The Five Conceptual Planes of Punchdrunk’s *Sleep No More*“, S. 58.

Meistens findet die Spieleinführung im Eingangsbereich der Live Escape Räume statt. Die Spielleitung erklärt Rezipierenden dort die Rahmenbedingungen, bevor diese zu dem Eingang des jeweiligen Raumes gebracht werden. In den meisten Fällen steht die Spieleinführung also in keinem räumlichen oder narrativen Bezug zu dem jeweiligen Live Escape Raum. Einige Anbietende ergänzen die Spieleinführung durch zwei- bis dreiminütige Videos, die einen narrativen Bezug zu der folgenden Herausforderung herstellen, um den anschließenden Weltensprung zu erleichtern. In diesen Videos erzählen narrativ verankerte Figuren Rezipierenden etwas über die Exposition. Haben Rezipierende jedoch keinen bereits bestehenden emotionalen Bezug zu diesen Figuren, ist es unwahrscheinlich, dass dieser über die kurze Dauer des Videos hergestellt werden kann. Folglich ist fraglich, inwieweit derartige Videos Rezipierende tatsächlich emotional involvieren und ob diese die Künstlichkeit der Situation nicht nur noch weiter betonen; nicht zuletzt, da diese oft überzeichnet dramatisch inszeniert sind und somit in starkem Gegensatz zu der statischen Position Rezipierender stehen.

Am Beispiel von *Sherlock: The Official Live Game* wird jedoch ersichtlich, dass auch eine andere Art der Spieleinführung möglich ist; eine die das immersive Potential der Erfahrung tatsächlich stärkt: Rezipierende werden hierfür in ein Hinterzimmer von *Doyle's Optician* gebracht. Dort müssen sie, wie auf ihrer Buchungsbestätigung vermerkt, einen Sehtest absolvieren: Es gibt eine Leinwand, auf der in mehreren Zeilen, immer kleiner werdende Buchstaben angeordnet sind, die Rezipierende nacheinander laut vorlesen müssen. Das Narrativ des Optiker*innenbesuchs wird hier folglich authentisch weitergesponnen.

Bei dem Sehtest handelt es sich zudem um eine Erfahrung, die Rezipierende mit großer Wahrscheinlichkeit bereits zuvor gemacht haben, die also Anknüpfunkte für ein breites Publikum bietet. Wie Thiel beschreibt, senkt die Interaktion mit derartigen bekannten Inhalten die Hemmschwelle Rezipierender, sich im Folgenden auf unbekannte interaktive Formate einzulassen.⁶⁹⁸ Nicholson führt zudem aus, dass sich der Schwierigkeitsgrad von Herausforderungen in Live Escape Räumen sukzessive steigern sollte; entsprechend sinnvoll ist es, mit einer derart einfachen Aufgabe, die Rezipierenden ein erstes Erfolgserlebnis ermöglicht, anzufangen⁶⁹⁹. Die Spielleitung bestärkt diese positive Erfahrung, indem sie Rezipierende beklatscht, sobald sie den Sehtest absolviert haben; dieses Verhalten fördert das *Flow* Erlebnis und somit das immersive Potential der

⁶⁹⁸ Vgl. Thiel, „Game/Play: The Five Conceptual Planes of Punchdrunk's *Sleep No More*“, S. 61.

⁶⁹⁹ Vgl. Nicholson, „The State of Escape“, S. 9.

Erfahrung. Der Sehtest wird also genutzt, um Rezipierende zu aktivieren und ihnen dadurch den Übergang in die interaktive Rezeptionshaltung zu erleichtern.

Direkt im Anschluss an den Sehtest enthüllt Stamford, dass dieser, ebenso wie die Fassade von *Doyle's Optician*, nur ein Deckmantel ist, hinter dem sich das Hauptquartier von *The Network* verbirgt. Stamford erklärt Rezipierenden daraufhin die Exposition ihrer ‚Mission‘: Sie müssen sich als potenzielle zukünftige Agent*innen im Rahmen einer Testmission beweisen, um in *The Network* aufgenommen zu werden. Auffällig ist, dass Stamford Rezipierende mittels Fragen (z. B.: wie der Bruder von Mycroft Holmes heißt) in die expositorische Einführung einbezieht. Dadurch werden Rezipierende aktiviert, anstatt in einer rein rezeptiven Rolle zu verweilen, wie es bei der Spieleinführung anderer Live Escape Räume der Fall ist.

Das Narrativ der Exposition wird zudem dafür genutzt, hervorzuheben, dass Rezipierende noch nicht Teil der erzählten elitären Gemeinschaft von *The Network* sind; dadurch wird das Gefühl der Sehnsucht nach Zugehörigkeit geschaffen, wie es auch Theresa Schütz in Hinblick auf die immersive Performance von *Das Heuvolk* beobachtete⁷⁰⁰. Diese Sehnsucht ist immersionsbegünstigend, da sie die intrinsische Motivation Rezipierender, erfolgreich zu sein, stärkt.

Da die Erfahrung, auf die Rezipierende sich begeben, als Testmission gerahmt ist, können auch die Verhaltensegeln, die für den Live Escape Raum gelten, als Teil dieser legitimiert werden: Stamford beschreibt etwa, dass Beweistüten, die Rezipierende finden, nicht aufgemacht werden sollen, dass alle Gegenstände in den Räumen gelassen werden sollen, in denen sie gefunden werden, und dass es keine Gewalt braucht, um die Herausforderungen zu lösen; zudem führt Stamford aus, wie Rezipierende sich im Notfall verhalten sollen und dass die Türen in einem solchen automatisch aufgehen. Die Regeln der Interaktion mit der erzählten Welt werden also innerdiegetisch legitimiert und bleiben somit auch im Fall von totaler Immersion präsent.

Anschließend an die narrative Einführung durch Stamford, startet diese/r die Wiedergabe eines Videos: Darin stellt sich John Watson (dargestellt von Martin Freeman, wie in *Sherlock*) vor und geht nochmal auf die Regeln der Testmission, auf die Rekrut*innen sich begeben werden, ein. Einleitend erzählt er, dass Mycroft Holmes ihn überredet hat, dieses Video aufzunehmen, er sich aber eigentlich um Sherlock kümmern müsste. Durch derartige Bezüge zu der außerhalb des Live Escape Raums befindlichen behaupteten fiktiven Welt

⁷⁰⁰ Vgl. Schütz, *Theater der Vereinnahmung*, S. 220f.

wird diese vergrößert⁷⁰¹; dies stärkt ihr immersives Potential. Haben Rezipierende bestehendes Vorwissen zu den genannten Figuren, wird dieses durch das Video zudem abgerufen und kann der Narration Komplexität hinzufügen.

Das Video ist auffallend informell gestaltet und zeigt mehrere private Momente, ebenso wie Fehler (z. B.: Versprecher). Horton und Wohl führen aus, dass durch derartige Informalität und scheinbare Privatheit das Gefühl von Nähe zu der Persona verstärkt werden kann.⁷⁰² Dieses Gefühl wird weiter gestärkt, da John Watson Rezipierende im Rahmen des Videos mehrfach direkt anspricht.⁷⁰³ Da das Video humoristisch gestaltet ist, ist davon auszugehen, dass versucht wird, Rezipierende darüber zusätzlich zu affizieren, um diese emotional zu vereinnahmen. Die Art des Schnittes und der Inszenierung des Einführungsvideos wurden also gezielt gewählt, um das Gefühl von Nähe zu der Persona John Watson zu steigern und somit die immersive Vereinnahmung Rezipierender zu stärken.

Die Spieleinführung durch Stamford und John Watson wird dafür genutzt, die Regeln von *Sherlock: The Official Live Game* innerdiegetisch zu legitimieren. Dies gelingt so konsequent, dass keine/r der beiden den Begriff „(Live) Escape Raum“ verwendet: Sämtliche Regeln werden als Teil der Trainingsmission erklärt. Folglich werden im Rahmen der Spieleinführung keine Bezüge zu der Realität hergestellt; dies wirkt sich immersionsbegünstigend aus.

Im Anschluss an die Sichtung des Videos werden Rezipierende physisch aktiviert: Sie müssen anhand von Bodenmarkierungen den Eingang zu 221B Baker Street (dies entspricht der Adresse von Sherlock Holmes‘ Wohnung) finden. Das Betreten der Wohnung markiert den Übergang in die, Rezipierenden aus dem Fernsehen bekannte, erzählte Welt: Der Raum⁷⁰⁴ hat große visuelle Ähnlichkeit zu der Darstellung von Sherlock Holmes‘ Wohnung in *Sherlock*⁷⁰⁵. Da es sich dabei um einen, Rezipierenden aus der Serie vertrauten Raum handelt, reichen einzelne Details (z. B.: das Graffiti an der Wand und der Totenschädel auf dem Kaminsims), um die Assoziation mit diesem in der Vorstellung Rezipierender herzustellen; Lücken in der Darstellung werden kognitiv von diesen ausgeglichen.⁷⁰⁶ Die

⁷⁰¹ Vgl. Nicholson, „Ask Why“, S. 8.

⁷⁰² Vgl. Horton/ Wohl, „Mass Communication and Para-Social Interaction“, S. 220f.

⁷⁰³ Vgl. Ebd.

⁷⁰⁴ Vgl. Tegan, „Sherlock: The Game Is Now Review“, *On in London*, 04.02.2019, <https://onin.london/sherlock-the-game-is-now-review/>, 04.02.2024.

⁷⁰⁵ Vgl. k. A., „Get the look: Sherlock's Baker Street Flat“, *House & Garden*, 13.01.2017, <https://www.houseandgarden.co.uk/article/sherlock-holmes-interiors-set-design>, 03.10.2024.

⁷⁰⁶ Vgl. Schell, *Die Kunst des Game Designs*, S. 270f.

räumliche Komponente wird also genutzt, um weitere Anknüpfunkte an Bekanntes für Rezipierende, die die Serie kennen, zu schaffen.

Sobald Rezipierende in der Wohnung angekommen sind, fordert Stamford diese auf, ein Gruppenfoto zu machen (auf diesen Prozess wird in Kapitel 6.2.5 eingegangen), bevor diese den Raum eigenständig erkunden dürfen. Die dabei gewonnenen Einblicke in Sherlock Holmes‘ (scheinbares) Privatleben steigern das Gefühl von Nähe zu der Figur⁷⁰⁷ und folglich das immersive Potential der Erfahrung.

Im Raum verteilt sind verschiedene Gegenstände, mit denen interagiert werden kann (z. B.: Bücher, Zeitschriften, Kleidungsstücke); keiner dieser beinhaltet jedoch einen Hinweis oder stellt ein Rätsel dar. Obwohl Spielende zu diesem Zeitpunkt also schon drei verschiedene thematisch und narrativ gestaltete Räume (*Doyle's Optician*, den Raum mit dem Sehtest und Sherlock Holmes‘ Wohnung) durchquert und mehrfach mit diesen, miteinander und mit Stamford interagiert haben, hat der eigentliche Live Escape Raum noch nicht begonnen. *Sherlock: The Official Live Game* bietet Rezipierenden also, als einziger der besuchten Räume, die Möglichkeit, sich bereits vor dem offiziellen Spielbeginn ausführlich an die erzählte Welt und die interaktive Rezeptionshaltung zu gewöhnen. Diese Struktur begünstigt einen fließenden Übergang von der Einführungs- zu der Spielphase und dadurch den Erfolg des Weltensprungs.

Die Phase, in der Rezipierende Sherlock Holmes‘ Wohnung erkunden können, wird durch einen auf dem Laptop eingehenden Anruf unterbrochen. Dieser wird automatisch angenommen und Sherlock Holmes (gesprochen von Benedict Cumberbatch; ergänzt durch ein Standbild von seiner Darstellung der Figur) beginnt zu den Rezipierenden zu sprechen. Er nützt hierfür den typischen, in der Serie *Sherlock* für seine Figur etablierten, schnellen und überheblichen Duktus. Inhaltlich erwähnt er verschiedene Figuren (Mrs. Hudson, John Watson und Mycroft Holmes) ebenso wie die Rekrut*innen. Dadurch entsteht der Eindruck, dass diese in derselben Welt existieren; die Grenze zwischen Realität und Fiktion wird also weiter verwischt. Nachdem Sherlock Holmes aufgelegt hat, nimmt Stamford zudem Bezug auf den Anruf. Da die Spielleitung Sherlock Holmes und die erwähnten Figuren behandelt als wären sie real, wird die Verankerung der erzählten Welt in der Realität weiter gefestigt.

Stamfords Ausführungen werden durch eine Videobotschaft, die auf dem Fernseher in der Wohnung zu sehen ist, unterbrochen: Mycroft Holmes (dargestellt von Mark Gatiss) erklärt

⁷⁰⁷ Vgl. Bleicher, „Der Zuschauer als Spielleiter, S. 83.

Rezipierenden darin präzise die Formalitäten der anstehenden Trainingsmission. Dieser spricht u. a. von einem Eignungstest, den Rezipierende vorab absolviert haben sollen. Dadurch wird die fiktionale Welt temporal über die aktuelle Erfahrung hinausgehend gespannt.

Auffallend ist, dass Mycroft Holmes die Rekrut*innen in der Videobotschaft stark von oben herab behandelt; besonders ihre kaum nennenswerten Kompetenzen hebt er hervor. Rezipierende werden dadurch in die Position gebracht, beweisen zu müssen, würdig zu sein, *The Network* beizutreten. Das bereits zuvor etablierte Bedürfnis nach Zugehörigkeit wird folglich genutzt, um Rezipierende zu motivieren, sich anzustrengen, um Teil der Gemeinschaft werden zu dürfen.⁷⁰⁸ Dadurch entwickeln Spielende zusätzliche intrinsische Motivation, sich den Herausforderungen zu stellen und das vorgegebene Spielziel zu erreichen.⁷⁰⁹ Dies ist immersionsbegünstigend, da es sich um unterbewusste Beeinflussung handelt, die das Gefühl von *Agency* nicht einschränkt.

Gerade als Mycroft Holmes anfängt, den Rekrut*innen die erste Aufgabe der Trainingsmission zu erklären, fängt das Bild des Fernsehers an zu rauschen. Zusätzlich flackern die Lichter im Raum. Stamford wird nervös und versucht, über das Funkgerät Kontakt zu Mycroft Holmes aufzunehmen. Er/sie kann jedoch keine Verbindung herstellen und beginnt stattdessen hektisch, die Kabel des Fernsehers zu überprüfen. Es kommt in dieser Sequenz zu einer bewussten Nutzung der Wissensasymmetrie zwischen Publikum und Spielleitung: Die Spielleitung weiß, dass die ‚Unterbrechung‘ zu dem Ablauf der Erfahrung gehört. Durch ihr bewusst inszeniertes Schauspiel in der Rolle von Stamford unterstützt sie jedoch das Narrativ und den Eindruck, dass etwas passiert, das nicht geplant war. Da die Spielleitung die Bezugsperson ist, die Rezipierende bisher durch die Erfahrung geleitet hat, kann der Eindruck, dass diese nervös wird, das Gefühl von Unsicherheit und (An-)Spannung in diesen auslösen. Derartige Wissensasymmetrien können genutzt werden, um das Publikum gezielt zu affizieren und wirken sich dadurch immersionsbegünstigend aus.⁷¹⁰

Nach einigen Momenten der Unsicherheit erscheint Jim Moriarty (dargestellt von Andrew Scott) auf allen Bildschirmen im Raum – analog dazu, wie er in der Serie *Sherlock* in der Folge *His Last Vow* alle Bildschirme am Trafalgar Square mit einer vor seinem Tod

⁷⁰⁸ Vgl. Schütz, *Theater der Vereinnahmung*, S. 221.

⁷⁰⁹ Vgl. Schell, *Die Kunst des Game Designs*, S. 66.

⁷¹⁰ Vgl. Schütz, *Theater der Vereinnahmung*, S. 280.

vorbereiteten Videobotschaft hacken ließ.⁷¹¹ In *Sherlock: The Official Live Game* erklärt Jim Moriarty in seiner Videobotschaft, dass er vor seinem Tod (in der Serie wurde dieser in Staffel 2 gezeigt⁷¹²) einen letzten Coup geplant hat: Er hat angeordnet, Mycroft Holmes kidnappen zu lassen. Das Datum hierfür hat er festgelegt auf einen Tag, an dem Sherlock Holmes außer Landes ist und stattdessen die schlechtesten britischen Geheimagent*innen, also die Rezipierenden, im Dienst sind. Es wird somit innerdiegetisch erklärt, warum die Narration des Live Escape Raumes sich gerade an dem Tag des Besuchs Rezipierender entfaltet. Ebenfalls erklärt wird, warum Jim Moriarty nicht vor Ort ist oder direkt mit Rezipierenden interagieren kann.

Auch die Mission, auf die er Rezipierende schickt, wird innerdiegetisch erklärt: Moriarty verlangt, dass Rezipierende mit ihm zusammenarbeiten, um an geheime Staatsunterlagen zu kommen; gelingt es Rezipierenden, diese innerhalb einer Stunde zu sichern, lassen seine Leute Mycroft Holmes frei. Umgekehrt droht er Rezipierenden mit tödlichen Konsequenzen, wenn sie unerfolgreich sind. Durch die Videobotschaft werden die Zielsetzung und die zeitliche Einschränkung des Live Escape Raums also innerdiegetisch gerahmt; dies ist immersionsbegünstigend.⁷¹³

Zudem wird das bekannte Motiv der Held*innenreise, auf der Rezipierende sich beweisen müssen, um jemanden zu retten⁷¹⁴, aufgegriffen. Als Teil dieser narrativen Struktur wird in dem Video ein Antagonist definiert: Jim Moriarty. Wie Huizinga beschreibt, ist es wesentlich „gegen einen anderen [zu] spielen“⁷¹⁵, um das Gefühl zu bekommen, gewinnen zu können; spielt man gegen sich selbst, stellt sich dieses nicht ein.⁷¹⁶ Folglich entsteht durch die Integration einer/-s zu besiegenden Antagonist*in das Bestreben, gegen diese/n gewinnen zu wollen; entsprechend gesteigert wird die intrinsische Motivation Rezipierender, aktiv zu werden, um dieses Ziel zu erreichen. Diese emotionale Aktivierung wird durch bestehende parasoziale Beziehungen verstärkt. Wobei anzumerken ist, dass das Motiv der Held*innenreise auch Anknüpfunkte für Rezipierende schafft, die nicht mit der Serie *Sherlock* bekannt sind; auch diese werden also emotional abgeholt.

Jim Moriartys Videobotschaft endet mit der Aufforderung: „Well then, better get to it. Into the fire“, woraufhin sich der Kamin zur Seite schiebt und einen geheimen Durchgang

⁷¹¹ Vgl. „His Last Vow“, *Sherlock*, 3/3, R.: Nick Hurran, BBC 2014.

⁷¹² Vgl. „The Reichenbach Fall“, *Sherlock*, 3/2, R.: Toby Haynes, BBC 2012.

⁷¹³ Vgl. Nicholson, „Ask Why“, S. 9.

⁷¹⁴ Vgl. Schell, *Die Kunst des Game Designs*, S. 353.

⁷¹⁵ Huizinga, *Homo Ludens*, S. 61.

⁷¹⁶ Vgl. ebd.

freigibt. Dies verstkt den Eindruck, dass Jim Moriarty Teil der realen Welt ist – er hat schlielich Wirkungsmacht in dieser. Dadurch wird der Eindruck, dass ein Misserfolg Rezipierender zu tatschlichen fatalen Konsequenzen frt, geschrt. Dieser wird dadurch weiter verstkt, dass Stamford aufgebracht auf die Videobotschaft reagiert und Rezipierende verzweifelt bittet, Jim Moriartys Anweisungen zu befolgen und Mycroft zu retten. Dies stellt zudem eine direkte Handlungsanweisung dar, die Rezipierende aktivieren soll, falls die Aktivierung ber die vorgenommene Affizierung durch die medial vermittelten Figuren nicht erfolgreich gewesen ist.

Verlassen Rezipierende die Wohnung von Sherlock Holmes, gelangen sie in einen schwarz ausgekleideten Gang mit vielen Tren. Rezipierende warten als Gruppe vor der Tr mit der Nummer, die ihnen von Stamford genannt wurde, darauf, dass sich diese ffnet. Whrend Rezipierende warten, flackert das Licht im Gang. Zudem sind dumpfe Klnge sowie Jim Moriarty, der die Kompetenzen der Rezipierenden verspottet, zu hren. Er wird schlielich von Sherlock Holmes unterbrochen, der dazwischenfunkt und erklt, dass er zwar auer Landes ist, aber versuchen wird, Rezipierenden so gut wie mglich zur Seite zu stehen; dadurch wird die Art, wie Hinweise gegeben werden (auf die in Kapitel 6.4.9 nher eingegangen wird) etabliert. Sherlock Holmes bittet Rezipierende zudem, das zu tun, was Jim Moriarty verlangt, um Mycroft Holmes zu retten. Spielende werden somit nicht nur durch bestehende emotionale Bindungen, sondern auch durch weitere explizite Handlungsanweisungen aktiviert.

Es zeigt sich, dass eine ausfrliche Spieleinfrung das immersive Potential von Live Escape Rumen steigern kann. Diese kann genutzt werden, um Rezipierenden bereits vor dem offiziellen Spielbeginn die Mglichkeit zu geben, sich auf die erzlte Welt einzulassen: Im Rahmen der Spieleinfrung knnen Rezipierende sich einerseits bereits mit der interaktiven Rezeptionshaltung vertraut machen und andererseits bereits narrativ vereinnahmt werden. Letzteres gelingt etwa durch das Zuschreiben innerdiegetischer Rollen. Vorhandenes Vorwissen und parasoziale Beziehungen knnen zudem genutzt werden, um kognitive und emotionale Anknpfpunkte fr Rezipierende zu schaffen. Im Rahmen der Spieleinfrung kann somit die Grenze zwischen Realitt und der erzlten Welt verwischt und dadurch die immersive Vereinnahmung maximiert werden. Zu diesem Zweck empfiehlt es sich, auch die notwendigen extradiegetischen Prozesse (z B.: das Vermitteln der Rahmenbedingungen und der Zielsetzung) innerdiegetisch zu rahmen.

Dadurch kann die erzählte Welt im Lauf der Spieleinführung in der Realität verankert werden; dies begünstigt den Weltensprung.

6.2.5 Anfertigen von Fotos

Es ist im Allgemeinen nicht erlaubt, das Innere von Live Escape Räumen zu fotografieren. Dadurch kann das Geheimnis um die genauen Spielinhalte, das wesentlich für das Aufbauen von Spannung ist, wie in Kapitel 3 festgestellt wurde, bewahrt werden. Es wurde in Kapitel 5.4 jedoch angemerkt, dass die zunehmende Digitalisierung des Alltags Rezipierender dazu geführt hat, dass diese Fotos ‚brauchen‘, um mit dem konstanten Fluss an Beiträgen anderer in den sozialen Medien mithalten zu können.⁷¹⁷ Der Wert von Live Escape Räumen kann für Rezipierende somit gesteigert werden, indem diesen die Gelegenheit gegeben wird, ein Teamfoto in der thematisch gestalteten Umgebung des Live Escape Raumes anzufertigen: Dieses kann anschließend im digitalen Raum geteilt werden und ihnen virtuelle Gratifikation ermöglichen. Zudem belegt es die Präsenz Rezipierender in der (abgebildeten) fiktionalen Welt und verankert diese somit in der Realität.

Nicholson erwähnt den Prozess Fotos anzufertigen nicht in seiner Forschung aus dem Jahr 2016. In allen im Vorfeld dieser Arbeit besuchten Live Escape Räumen (durchgeführt in den Jahren 2017–2024) wurde jedoch ein derartiges Teamfoto entweder vor oder nach dem Spiel aufgenommen. Es kann somit davon ausgegangen werden, dass es sich hierbei um eine Praktik handelt, die seit 2016, parallel zu der vermehrten Verbreitung sozialer Medien deren Fokus auf dem Teilen von Bildern liegt (z. B.: *Instagram*, dessen Nutzer*innenanzahl sich zwischen 2016 und 2018 auf eine Milliarde verdoppelte⁷¹⁸), zugenommen hat.⁷¹⁹ Die Fortsetzung dieser identifizierten Tendenz zeichnet sich an den zwei absolvierten Besuchen bei *Sherlock: The Official Live Game* ab: Bei dem ersten Besuch (2022) musste das angefertigte Foto käuflich erworben werden. Bei dem zweiten Besuch (2024) wurde es dem Team ohne zusätzliche Kosten im Anschluss an die Erfahrung zur Verfügung gestellt. Der Prozess ein Teamfoto anzufertigen hat sich also als wesentlicher Bestandteil der Rezeptionserfahrung moderner Live Escape Räume etabliert. Entsprechend soll Nicholsons

⁷¹⁷ Vgl. Eventbrite, „Study: Millennials Want Experiences More Than Anything“, 22.08.2024.

⁷¹⁸ Vgl. K. A., „Instagram erreicht 500 Millionen Nutzer“, *Spiegel Netzwelt*, 21.06.2016, <https://www.spiegel.de/netzwelt/web/instagram-erreicht-500-millionen-nutzer-a-1098941.html>, 04.03.2025 und Systrom, Kevin, „Welcome to IGTV, our New Video App“, *Instagram*, 20.06.2018, <https://about.instagram.com/blog/announcements/welcome-to-igtv>, 04.03.2025.

⁷¹⁹ Vgl. Koberg, *Freies Spiel*, S. 165.

Auflistung der relevanten Aspekte der Rezeptionserfahrung von Live Escape Räumen um diesen Prozess erweitert werden.

Die zunehmende Präsenz von Bildmaterial von Live Escape Räumen (bzw. deren Wartebereichen) in den digitalen Medien erklärt auch, warum sich das Genre der Live Escape Räume von rudimentär ausgestatteten Räumen, die kaum thematisch gestaltet waren und deren Fokus primär auf ludischen Elementen lag⁷²⁰, zu oftmals aufwendig gestalteten Räumen, mit narrationsbezogener Ausstattung entwickelt hat: Das Teilen der angefertigten Fotos in den sozialen Netzwerken stellt für Unternehmen ein Mittel für kostenfreie Werbung dar. Entsprechend ästhetisch optimiert sind die Szenerien, in denen die Fotos angefertigt werden.

Zusammenfassend kann festgehalten werden, dass das Anfertigen von Teamfotos einen wesentlichen Aspekt moderner Live Escape Räume darstellt. Entsprechend soll anhand des Beispiels von *Sherlock: The Official Live Game* analysiert werden, inwiefern dieser genutzt werden kann, um das immersive Potential der Erfahrung zu stärken. In diesem Live Escape Raum werden die Teamfotos, wie in Kapitel 6.5.4 erwähnt, in der nachgebauten Wohnung von Sherlock Holmes angefertigt. Der Prozess, die Fotos aufzunehmen, wird dabei, wie auch die restliche Spieleinführung, innerdiegetisch verankert: Stamford erklärt Rezipierenden, die Fotos anzufertigen, um ein Andenken an sie zu haben, sollte dem Team auf der Testmission etwas zustoßen. Er/sie fordert Rezipierende folglich zu drei verschiedenen Posen auf. Diese werden innerdiegetisch ebenfalls erklärt: Rezipierende sollen etwa eine Detektivpose einnehmen; dieses Foto soll, bei erfolgreicher Absolvierung der Testmission, für den Mitarbeitendenausweis verwendet werden. Rezipierende können die Vorgaben beliebig auslegen und bekommen somit den Eindruck von Handlungsfreiheit; tatsächlich gibt Stamford aber einen engen Rahmen vor, innerhalb dessen Rezipierende agieren können. Dadurch kann sichergestellt werden, dass diese nicht von einer zu großen Menge an Handlungsoptionen überfordert werden⁷²¹, was den *Flow* stören würde.

Für die Fotos dürfen Rezipierende zudem einige von Sherlock Holmes' Besitztümern (z. B.: einer Pfeife und einer Jagdkappe) als Requisiten verwenden. Stamford erklärt, dass dieser gerade nicht in der Stadt ist und die Rekrut*innen sich somit frei bedienen dürfen; entsprechend wird hier ebenfalls eine innerdiegetische Erklärung gefunden, damit

⁷²⁰ Vgl. Hall, *Planning Your Escape*, S. 117.

⁷²¹ Schell, *Die Kunst des Game Designs*, S. 366.

Rezipierende sich mit Hilfe von Requisiten und Kostümteilen weiter in ihre gewählten Rollen innerhalb der erzählten Welt einfühlen können.

Es zeigt sich also, dass es möglich ist, das Anfertigen von Gruppenfotos, das moderne Live Escape Räume anbieten, ebenfalls in das Narrativ einzubinden. Der Prozess kann durch entsprechende Inszenierung also dazu beitragen, das immersive Potential des Live Escape Raumes zu stärken.

6.2.6 Räumlichkeit

Nicholson beschreibt das Spieldesign als relevanten Aspekt von Live Escape Räumen, geht aber nicht spezifisch auf die räumliche Komponente dieser ein.⁷²² Da in Kapitel 4.4 und 4.7 jedoch identifiziert wurde, dass diese große Relevanz für thematisch gestaltete (theatrale) Unterhaltungsformate hat, soll in diesem und im nächsten Kapitel näher auf die räumliche Komponente von Live Escape Räumen und Möglichkeiten, diese zur Steigerung des immersiven Potentials der Erfahrung einzusetzen, eingegangen werden.

Es wurde bereits in Kapitel 6.2.4 festgehalten, dass Rezipierende von *Sherlock: The Official Live Game* die Wohnung von Sherlock Holmes interaktiv erkunden können. Wesentlich dafür, dass diese Erfahrung immersiv ist, ist die authentische Ausstattung des Raumes (z. B.: liegt neben dem Eingang die für Sherlock Holmes typische Jagdmütze und es steht gebrauchtes Geschirr auf dem Couchtisch). So entsteht der Eindruck, Sherlock Holmes würde tatsächlich in dieser Wohnung leben und nur gerade außer Haus sein. Rezipierenden wird somit das Gefühl vermittelt, physischer Teil der erzählten Welt zu werden. Sind die Räumlichkeiten authentisch gestaltet, kommt es zu räumlicher, visueller und sensomotorischer Vereinnahmung, die immersionsfördernd ist.⁷²³

Im weiteren Verlauf der Erfahrung von *Sherlock: The Official Live Game* können Rezipierende zudem die Büros von Molly Hooper und Mycroft Holmes, ebenso wie den Eingangsbereich eines Theaters interaktiv erkunden. Diese sind ebenfalls authentisch gestaltet. Molly Hoopers Büro ist etwa wie ein authentisches Büro in einem Krankenhaus eingerichtet: Es gibt einen Schreibtisch mit einem Computer, darüber eine Pinnwand mit persönlichen Notizen, Einkaufslisten und Polaroid Bildern u. a. von Molly Hooper mit Freund*innen und Katzen. Außerdem befinden sich mehrere Mikroskope auf einem Beistelltisch, Infografiken an den Wänden, mehrere Aktenschränke in einer Ecke, eine

⁷²² Vgl. Nicholson, „Ask Why“, S. 3.

⁷²³ Vgl. Pietschmann, *Das Erleben virtueller Welten*, S. 88.

Reihe von verschlossenen Fläschchen auf einem Regal und ein Metallkäfig, in dem sich verschiedene elektrische Geräte befinden, im hinteren Bereich des Raumes. In der Mitte des Raumes befindet sich ein anfangs verspiegelter Glaskasten.

Auf den ersten Blick ist nicht erkennbar, dass es sich bei diesem Raum um einen Live Escape Raum handelt, da keine Gegenstände künstlich platziert wirken. Zahlenschlösser sind beispielsweise nur (wie es handelsüblich ist) in den Aktenschränken verbaut, aber nicht, wie in einigen anderen Live Escape Räumen, äußerlich an Schubladen oder Schranktüren angebracht. Die Herausforderungen bestehen in diesem Live Escape Raum u. a. darin, Passwörter und Schlüsselkarten zu finden, um Zugang zu weiteren Hinweisen und Herausforderungen zu erlangen. Es wurde also eine Möglichkeit gefunden, die Mechanik der Herausforderungen so zu gestalten, dass der Anschein eines authentischen physischen Raumes vermittelt wird. Dieser wird dadurch unterstützt, dass sich auch Objekte in den Räumen befinden, die es nicht zur Lösung der Herausforderungen braucht, z. B.: die Mikroskope und Arzneifläschchen in Molly Hoopers Büro. Diese lassen den jeweiligen Raum authentischer wirken. Wobei Nicholson ausführt, dass derartige Objekte Rezipierende auf falsche Fährten führen und dadurch den *Flow* hemmen können.⁷²⁴ Der Raum fühlt sich durch diese jedoch authentischer und weniger inszeniert an; dies steigert das immersive Potential der Erfahrung.

Weitergehend schafft *Sherlock: The Official Live Game* über die räumliche Inszenierung ein Gefühl von Nähe zu den Figuren aus *Sherlock*. Dies gelingt, da Rezipierende die prominenten Figuren, abseits ihrer inszenierten Auftritte im Fernsehen, scheinbar privat erleben können⁷²⁵: Die privaten Räume der aus *Sherlock* bekannten Figuren, in denen bewusst alltägliche Elemente platziert wurden (z. B.: die privaten Notizen in Sherlock Holmes‘ unordentlicher Wohnung oder die Katzenbilder an Molly Hoopers Pinnwand) vermitteln den Eindruck, private Einblicke in das Leben der Figuren zu bekommen; dies schafft das Gefühl von emotionaler Nähe.⁷²⁶ Da Rezipierende sich zudem frei in den Räumen bewegen können, wird der Eindruck von räumlicher Nähe zu den Figuren, von denen behauptet wird, dass sie dies auch regelmäßig tun, vermittelt. Es wird impliziert, dass es eine rein zeitliche Distanz ist, die Rezipierende davon trennt, die ihnen aus der Serie *Sherlock* bekannten Figuren kennenzulernen. Die räumliche Inszenierung kann also auch

⁷²⁴ Vgl. Nicholson, „Ask Why“, S. 13.

⁷²⁵ Vgl. Bleicher, „Der Zuschauer als Spielleiter, S. 83.

⁷²⁶ Vgl. Horton/ Wohl, „Mass Communication and Para-Social Interaction“, S. 220f.

genutzt werden, um den Eindruck von Nähe zu innerdiegetisch verankerten Figuren zu stärken und damit die Grenze zwischen Fiktion und Realität weiter zu verwischen.

Spannend ist, dass die Distanzen zwischen den einzelnen Räumen von *Sherlock: The Official Live Game* (z. B.: ein kurzer Gang als Grenze zwischen der Wohnung von Sherlock Holmes und Molly Hoopers Büro, das wiederum direkt an Mycroft Holmes Büro angrenzt) unrealistisch gering ist. Hier kommt es dem Live Escape Raum zugute, dass es sich bei seiner Vorlage um eine filmische Adaption handelt, die mit Schnitten arbeitet. Entsprechend fühlen sich die raschen Übergänge von einem Ort zu dem nächsten wie ein Schnitt an. Dieser Eindruck wird dadurch gestärkt, dass die zwischen den einzelnen Räumen befindlichen Korridore beinahe komplett dunkel inszeniert sind. Dadurch fühlen sich die Übergänge von einem Raum in den nächsten, für die Rezipierende diese Korridore passieren müssen, wie filmische Schwarzblenden, die genutzt werden, um von einer Szene in die nächste zu springen, an. Es handelt sich für Rezipierende also mit hoher Wahrscheinlichkeit um eine Art eines Übergangs, die sie aus ihrem alltäglichen Medienkonsum gewöhnt sind und die ihnen nicht unnatürlich erscheint; diese Art der Inszenierung fördert somit das Aufrechterhalten der immersiven Vereinnahmung.

Wie in Kapitel 3 festgestellt, werden die Türen von Live Escape Räumen aus Sicherheitsgründen nicht mehr so versperrt, dass Rezipierende den jeweiligen Raum nicht eigenständig verlassen können. Dies kann das immersive Potential dämpfen, da es in starkem Kontrast zu dem vermittelten Narrativ steht. Um dieses Problem zu umgehen, verwendet *Sherlock: The Official Live Game* Magnettüren. Diese öffnen sich im Notfall selbstständig, verhalten sich sonst allerdings wie tatsächlich versperrte Türen: Rezipierende können mit diesen interagieren und versuchen, sie zu öffnen, werden aber keinen Erfolg haben. Folglich kann für diese, obwohl sie eingangs darüber informiert werden, dass sie den Raum jederzeit verlassen können, der Eindruck entstehen, eingesperrt zu sein, was die kognitive Vereinnahmung steigert.

Es zeigt sich, dass es auch in Hinblick auf die Gestaltung des physischen Raumes von Live Escape Räumen Mittel gibt, um das immersive Potential der Erfahrung zu steigern: Durch authentische Ausstattung kann die erzählte Welt von Live Escape Räumen in der Realität verankert werden. Dazu zählt, dass diese kohärent mit den narrativen und ludischen Elementen verknüpft ist. So kann ein authentisches Bild der fiktiven Welt vermittelt und diese in der Wirklichkeit verankert werden.

6.2.7 Isolierung von der Außenwelt

Ein weiterer wesentlicher räumlicher Aspekt von Live Escape Räumen besteht darin, dass sie Rezipierende weitgehend von der Außenwelt isolieren. Dies ist immersionsbegünstigend: Wie Huizinga beschreibt, ist „[d]ie Spielstimmung [...] eine labile. Jeden Augenblick kann das ‚gewöhnliche Leben‘ seine Rechte zurückfordern, [etwa] durch einen Stoß von außen“⁷²⁷. Analoges gilt für das spielerische Format der Live Escape Räume. Durch die Isolierung von der Außenwelt können Einflüsse, die mit der behaupteten Spielsituation und mit der Immersion brechen würden, ferngehalten werden. Dies stärkt den *Flow* und damit das immersive Potential.

Um die Isolierung von der Außenwelt zu gewährleisten, haben Live Escape Räume selten Fenster. Falls doch, sind diese beklebt oder verhängt, um den Blick auf die Außenwelt zu verhindern. Rezipierende können also keine Bezüge zu dieser herstellen. Da die Verwendung von Handys in Live Escape Räumen untersagt ist, können Rezipierende auch über den digitalen Raum keinen Kontakt zur Außenwelt aufnehmen. Es kommt folglich zu einer Vereinzelung des jeweiligen Teams, die immersionsförderlich ist, wie Theresa Schütz ausführt.⁷²⁸

Die bisherige Analyse von *Sherlock: The Official Live Game* zeigt, dass dieser Live Escape Raum eine Ausnahme von dieser Praktik darstellt, da der Wartebereich durch große Glasfronten von außen einsichtig ist.⁷²⁹ Hier wird bewusst auf den Faktor der Isolierung von der Außenwelt verzichtet, um *Doyle's Optician* als Teil der alltäglichen Welt zu rahmen und damit in der Realität zu verankern. Auch bei *Sherlock: The Official Live Game* sind die restlichen Räume jedoch von der Außenwelt isoliert, um störende Einflüsse zu verhindern. Der Wartebereich ist somit als Transit-Ort zu sehen, der zwischen Realität und erzählter Welt angesiedelt ist, um einen sukzessiven Übergang in Letztere zu ermöglichen und den Weltensprung zu begünstigen.

Bis auf diese Ausnahme waren alle absolvierten Live Escape Räume physisch komplett von ihrer Umwelt isoliert, um störende Einflüsse zu unterbinden. Wobei anzumerken ist, dass eine derartige komplettete Isolierung von der Außenwelt dazu führen kann, dass sich die erzählte Welt für Rezipierende unnatürlich limitiert anfühlt. Es können jedoch verschiedene technische Mittel verwendet werden, um den Eindruck einer außerhalb befindlichen Welt,

⁷²⁷ Huizinga, *Homo Ludens*, S. 30.

⁷²⁸ Vgl. Schütz, *Theater der Vereinnahmung*, S. 279.

⁷²⁹ Vgl. K. A., „Sherlock: The Official Live Game“, *Sherlock Escape Rooms*, k. A., <https://www.sherlockescaperooms.com/escape-rooms/sherlock-the-official-live-game>, 05.03.2025.

die in Bezug zu der des Raumes steht, zu erwecken. *Sherlock: The Official Live Game* verwendet etwa einen Bildschirm, in dem ein vorproduziertes Video zu sehen ist, das so inszeniert ist, als würde es sich um liveübertragene BBC-Nachrichten handeln. Inhaltlich beziehen sich die darin behandelten Schlagzeilen auf Geschehnisse der fiktionalen Welt von *Sherlock*. Da diese von einer (scheinbar) offiziellen Fernsehsprecherin eines offiziellen Fernsehsenders als real angenommen werden, werden diese in der Realität verankert. Die Repräsentation von innerdiegetisch verankerten Figuren und Ereignissen in inszenierten Nachrichten impliziert also, dass sich die erzählte Welt über den Live Escape Raum hinausgehend erstreckt. Dies wirkt dem Eindruck von unnatürlicher Limitation der Welt des Live Escape Raumes entgegen.

Digitale Medien (z. B.: ein Computer, der es Rezipierenden scheinbar erlaubt, mit einer innerdiegetischen Figur zu chatten) werden bei *Sherlock: The Official Live Game* ebenfalls zu diesem Zweck genutzt. Diese sind durchgehend inszeniert und bieten somit keine Möglichkeit, Kontakt zu der realen Außenwelt aufzunehmen. Rezipierende können mit ihrer Hilfe jedoch mit der fiktiven Außenwelt interagieren. Diese wird dadurch Teil der Rezeptionserfahrung und lässt die erzählte Welt größer und authentischer wirken. Auch die Integration von transmedialen Narrativen, die sich über ihre Repräsentation in verschiedenen Medien hinausgehend zu erstrecken scheinen, kann helfen, der Limitierung der narrativen Welt entgegenzuwirken.

Um ihre räumliche Einschränkung zu kaschieren, verwenden Live Escape Räume zudem systematische Desorientierung von Rezipierenden; diese Praktik ist ebenfalls immersionsbegünstigend.⁷³⁰ Die räumliche Anordnung in *Sherlock: The Official Live Game* ist etwa so gestaltet, dass Rezipierende mehrfach durch (wie in Kapitel 6.2.6 angesprochen) enge und dunkle Gänge gehen. Diese sind zusätzlich auch noch verwinkelt, so dass Rezipierende schnell die Orientierung verlieren. Dadurch entsteht für sie der Eindruck, dass es sich um ein viel größeres Gelände handelt als tatsächlich der Fall ist. Die fehlenden Referenzpunkte zur Außenwelt verstärken dieses Gefühl der Desorientierung.⁷³¹ Eine ähnliche Strategie wandte u. a. die immersive Produktion *Sleep No More* an, um den Orientierungssinn von Gäst*innen zu stören.⁷³²

⁷³⁰ Vgl. Schütz, *Theater der Vereinnahmung*, S. 279.

⁷³¹ Im Vorfeld dieser Arbeit wurde versucht ein Lageplan von der Anordnung der einzelnen Räume von *Sherlock: The Official Live Game* anzufertigen. Die Desorientierung der Erfahrung war jedoch so erfolgreich, dass dies, trotz zweimaligem Besuch, scheiterte.

⁷³² Vgl. Thiel, „Game/Play: The Five Conceptual Planes of Punchdrunk’s *Sleep No More*”, S. 57.

Auch zeitliche Desorientierung, die durch die Isolierung von der Außenwelt begünstigt wird, wird in Live Escape Räumen gezielt verwendet, um das immersive Potential dieser zu steigern: Rezipierende wissen, dass sie nur eine bestimmte Zeitspanne zur Verfügung haben, um alle Herausforderungen zu lösen. In keinem der im Vorfeld dieser Masterarbeit absolvierten Räume befand sich jedoch eine Uhr, auch nicht auf den integrierten technischen Geräten; folglich wird es Rezipierenden erschwert, festzumachen, wie viel Zeit ihnen noch zur Verfügung steht. Gepaart mit der Ungewissheit darüber, wie viele Herausforderungen ihnen noch bevorstehen, kann dies zu dem Gefühl von Zeitdruck führen und Rezipierende somit zusätzlich affizieren.

Live Escape Räume isolieren Rezipierende also bewusst von der Außenwelt, um die Immersion nicht durch äußere Einflüsse zu gefährden. Diese Isolierung kann zudem dafür genutzt werden, Rezipierende räumlich und zeitlich zu desorientieren; dies stärkt ihre immersive Vereinnahmung. Durch die Isolierung von der Außenwelt kann die erzählte Welt allerdings unnatürlich limitiert wirken. Es können jedoch verschiedene Medien und transmediale Narrative eingesetzt werden, um den Eindruck zu erwecken, dass sich die erzählte Welt über den Live Escape Raum hinausgehend erstreckt.

6.2.8 Herausforderungen

In Kapitel 3 wurde festgestellt, dass Herausforderungen eine wesentliche Komponente von Live Escape Räumen darstellen: Rezipierende müssen diese lösen, um das Spielziel zu erreichen. Entsprechend soll in diesem Kapitel beleuchtet werden, welche Möglichkeiten bestehen, diese zur Steigerung des immersiven Potentials der Erfahrung zu nützen.

Nicholson hebt explizit hervor, dass es für Live Escape Räume üblich ist, Herausforderungen zu verwenden, die nicht in das Narrativ eingebunden sind und stattdessen einen rein ludischen Fokus haben⁷³³; diese Herausforderungen sind also ausschließlich über „escape room logic“⁷³⁴ in den Ablauf integriert. Derartige Herausforderungen dämpfen das immersive Potential von Live Escape Räumen, da sie Rezipierenden keinen narrativ verankerten Anreiz geben, sie zu lösen, und die Repräsentation der erzählten Welt somit nicht unterstützen. Werden Herausforderungen dagegen mit dem Narrativ und der räumlichen Gestaltung verknüpft, kann ein stimmiges

⁷³³ Vgl. Nicholson, „Ask Why“, S. 16.

⁷³⁴ A. a. O., S. 2.

Gesamtbild geschaffen werden.⁷³⁵ Dies stärkt das immersive Potential von Live Escape Räumen.⁷³⁶

Sherlock: The Official Live Game ermöglicht eine derartige Verknüpfung: Die Herausforderungen, die Spielende lösen müssen, sind mit dem Narrativ des Live Escape Raumes und mit dem der Serie *Sherlock* verknüpft. Rezipierende müssen als erste Herausforderung etwa das Passwort für den Arbeitscomputer von Molly Hooper entschlüsseln; dies gelingt mit Hilfe einer der persönlichen Notizen der Figur, die sich auf der Pinnwand hinter dem Computerbildschirm befinden. Rezipierende müssen diese sichten, um die richtige Notiz zu identifizieren und die Herausforderung zu lösen. Dabei erfahren sie verschiedene Details über die Figur (z. B.: dass sie Katzen mag). Es werden bei dieser Herausforderung also die narrative, die räumliche und die ludische Komponente miteinander verknüpft.

Finden Rezipierende das Password, erlangen sie Zugang zu einem Programm, das genutzt werden kann, um Verstorbene anhand verschiedener Merkmale (z. B.: gesundheitliche Prädisposition, Familienstand, berufliche Tätigkeit) zu identifizieren. Dieses Programm brauchen Rezipierende, da durch das Eingeben eines weiteren Zahlencodes, der in Molly Hoopers Notizen zu finden ist, sichtbar wird, was sich in dem zuvor verspiegelten Glaskasten in der Mitte des Raumes befindet: Eine Leiche, die Rezipierende identifizieren müssen. Dies gelingt durch die Kombination von Details, die sich in verschiedenen Beweistüten (z. B.: eine Stempelkarte eines Kaffeehauses) und an dem teilweise abgedeckte Körper (z. B.: ein Tattoo der Marine auf dem Oberarm) finden. Rezipierende müssen also, wie der Detektiv Sherlock Holmes in der Serie, eine Leiche mit Hilfe der ihnen zur Verfügung gestellten Indizien identifizieren. Die Herausforderung ist dabei ideal auf das Narrativ des Live Escape Raums abgestimmt. Wesentlich ist zudem, dass die Herausforderung Rezipierende dazu bringt, die Rolle von Rekrut*innen, die ihnen zuvor äußerlich zugeschrieben wurde, interaktiv zu erfüllen; sie können also eigene Bedeutungen als Rekrut*innen generieren, was das immersive Potential der Erfahrung stärkt.

Auffällig ist, dass die Identifikation der Leiche nicht über konkrete Handlungsanweisungen von außen erfolgt, sondern Rezipierende unterbewusst gelenkt werden: Sie werden mit einer Leiche, einer Datenbank und allerlei Indizien konfrontiert und müssen eigenständig kombinieren, wie sie diese Informationen zusammenfügen müssen. Entsprechend entsteht

⁷³⁵ Vgl. Schell, *Die Kunst des Game Designs*, S. 210.

⁷³⁶ Vgl. Nicholson, „Ask Why“, S. 4.

der Eindruck von *Agency*, obwohl die Elemente bewusst platziert wurden, um Rezipierende zu lenken. Derartige unterbewusste Beeinflussung kann also auch im Zusammenhang mit Herausforderungen genutzt werden, um das immersive Potential der Erfahrung zu stärken. Gelingt Rezipierenden die Identifikation der Leiche, erhalten sie Zugang zu einer (scheinbar) privaten Tonaufnahme, in der John Watson und Molly Hooper die Ergebnisse der Autopsie der Leiche besprechen. Darin versteckt ist ein Zahlencode, den Rezipierende nützen können, um einen der versperrten Aktenschränke zu öffnen. Zudem enthält die Tonaufnahme erste Hinweise darauf, was Jim Moriartys Plan ist: Molly Hooper hat im Blutbild der Leiche, die Rezipierende identifiziert haben, Spuren eines neuartigen Virus, das sich schnell ausbreitet, gefunden. Sie konferiert in der Tonaufnahme mit John Watson, da sie hofft, dass er als langjähriger Arzt eine hilfreiche Einschätzung hat, wie am besten mit dem Virus verfahren werden soll. *Sherlock: The Official Live Game* verknüpft auch in dieser Instanz narrative mit interaktiven bzw. ludischen und physischen Elementen. Rezipierende müssen also mit dem Raum interagieren, um sich das Narrativ zu „erspielen“; dies ist immersionsbegünstigend, da es das Gefühl von *Agency* stärkt.⁷³⁷

Die Tonaufnahme sorgt jedoch nicht nur dafür, dass Rezipierende die Figuren besser kennenlernen und dass das Narrativ vorangetrieben wird, sondern gibt auch Hinweise, die im weiteren Verlauf des Spiels relevant werden: Molly Hooper erwähnt etwa, dass sich das Virus von oben nach unten im menschlichen Körper ausbreitet. Dieses Wissen brauchen Spielende später, um vier verschiedene Röntgenbilder, auf denen jeweils ein Körperteil zu sehen ist, in die richtige Reihenfolge zu bringen: von oben nach unten. Es braucht bei *Sherlock: The Official Live Game* also die narrativen Elemente, um die ludischen Herausforderungen zu lösen. Umgekehrt sorgt das Lösen der ludischen Herausforderungen dafür, dass narrative Elemente freigespielt werden. Die Verknüpfung ist somit in beide Richtungen gewährleistet und dadurch optimal.

Im weiteren Verlauf von *Sherlock: The Official Live Game* erlangen Rezipierende durch das Lösen von weiteren Herausforderungen Zugang zu weiteren Tonaufnahmen von privaten Gesprächen zwischen John Watson und Molly Hooper. In diesen wird deutlich, dass die beiden ihre eigenen Ziele, die nichts mit den Rezipierenden zu tun haben, verfolgen; entsprechend werden diese als eigenständige Figuren gezeichnet und nicht als reine

⁷³⁷ Vgl. Nicholson, „Ask Why“, S. 6.

Zuspieler*innen für Rezipierende. Dies stärkt ihre Authentizität⁷³⁸ und lässt sie real(-er) wirken.

Sherlock: The Official Live Game integriert auch verschiedene haptische Herausforderungen, bei denen Rezipierende mit dem physischen Raum interagieren müssen. Sie müssen etwa ein Maßband, das sie in Molly Hoopers Laborkittel finden, nützen, um eine Tasche aus einem abgesperrten Bereich zu manövrieren. Darin befinden sich mehrere Kabel und eine Anleitung für einen Schaltkasten, der sich neben dem abgesperrten Bereich in Molly Hoopers Büro an der Wand befindet. Spielende müssen den Schaltkasten kurzschießen, um den Bereich betreten zu können. Hierfür müssen sie die Kabel so stecken, dass die Kontrolllampen in einer bestimmten farblichen Kombination leuchten. Die notwendigen Informationen, um dieses Rätsel zu verstehen, erhalten Rezipierende aus einer Anleitung für den Schaltkasten. Diese wirkt, so wie der Schaltkasten, als würde sie aus den 1980er Jahren stammen; die haptische Spielmechanik wird also über die Ästhetik legitimiert, um *escape room logic* zu vermeiden.

Die Rätselstrukturen in den anderen beiden Räumen von *Sherlock: The Official Live Game* (Mycroft Holmes‘ Büro und der Eingangsbereich eines Theaters) sind ähnlich gestaltet wie die in Molly Hoopers Büro: Hinweise und Verstecke sind in die Räume integriert und Herausforderungen mit dem Narrativ, das sukzessive freigespielt wird, verknüpft. Dadurch, dass die Räume nacheinander freigeschalten werden, kann der Schwierigkeitsgrad schrittweise gesteigert werden, um sich der Lernkurve Rezipierender anzupassen; dies begünstigt das *Flow* Erlebnis⁷³⁹. Wobei anzumerken ist, dass Rezipierende sich die Spiel- und Rätselmechanik immer wieder neu erarbeiten müssen: Die Spielmechanik ist in jedem der Räume und teilweise pro Herausforderung individuell; im Gegensatz zu anderen Live Escape Räumen geht es also nicht ausschließlich darum, dass Rezipierende verschiedene Schlüssel oder Zahlencodes finden müssen. Sie müssen stattdessen vielfältige Herausforderungen lösen. Dies macht die Rezeptionserfahrung abwechslungsreich und hält die Spannung, was als nächstes kommen könnte, aufrecht; dies wirkt sich immersionsbegünstigend aus.

Einige der Herausforderungen von *Sherlock: The Official Live Game* sind zudem so gestaltet, dass Teilaufgaben parallel gelöst werden können. Dadurch, dass es verschiedene Anknüpfpunkte gibt, erlaubt der Raum einen *multi-focus*, der die Rezeptionserfahrung für

⁷³⁸ Vgl. Schell, *Die Kunst des Game Designs*, S. 38.

⁷³⁹ Vgl. Schell, *Die Kunst des Game Designs*, S. 172.

jede*n Teilnehmer*in individuell macht und somit den Eindruck von *Agency* stärkt. In der finalen Herausforderung von *Sherlock: The Official Live Game* kommen etwa vier parallel zu lösende Teilaufgaben zum Einsatz. Diese sprechen zudem verschiedene Kompetenzbereiche an: Es handelt sich um ein Zahlenrätsel, ein Logikrätsel, ein Geschicklichkeitsrätsel und ein physisches Rätsel. Dies ermöglicht es Rezipierenden, diejenigen ludischen Herausforderungen, die ihren individuellen Kompetenzen am besten entsprechen, zu wählen und sich im Umgang mit diesen wirkungsmächtig zu fühlen.

Sherlock: The Official Live Game ist ein Beispiel für einen Live Escape Raum, der so inszeniert ist, dass die Herausforderungen mit der narrativen und der räumlichen Komponente verknüpft sind, um ein stimmiges Gesamtbild zu erzielen. Die Herausforderungen sind zudem intuitiv aufgebaut, so dass es keine expliziten Handlungsanweisungen braucht, damit Rezipierende die Aufgabenstellung verstehen: Die jeweils nächsten Schritte ergeben sich logisch aus dem Narrativ und den gefundenen Hinweisen. Spielende werden somit primär unterbewusst gelenkt, so dass für diese das Gefühl von *Agency* entsteht. Zudem sind die Herausforderungen so gestaltet, dass Rezipierende sie in den ihnen zugeschriebenen Rollen lösen müssen; dies stärkt ihre Identifikation mit diesen und folglich das Zugehörigkeitsgefühl zu der erzählten Welt. Nicholson beschreibt all diese Komponenten als immersionsbegünstigend.⁷⁴⁰

6.2.9 Einsatz technischer Mittel

Nicholson führt an, dass die Rolle, die technischer Mittel in Live Escape Räumen spielen, die Rezeptionserfahrung dieser wesentlich beeinflusst.⁷⁴¹ Entsprechend soll in diesem Abschnitt untersucht werden, inwiefern technische Mittel dafür verwendet werden können, das immersive Potential von Live Escape Räumen zu steigern.

Es wurde in Kapitel 6.2.6 ausgeführt, dass authentische Ausstattung in Live Escape Räumen den Transport in die erzählte Welt und folglich das immersive Potential dieser begünstigt. Folglich ist es naheliegend, dass eine authentische Repräsentation der technisch vermittelten Medien, mit denen Rezipierende in ihrem Alltag interagieren (z. B.: Computer, Fernseher, etc.), ebenfalls immersionsbegünstigend ist.

Sherlock: The Official Live Game verwendet zu diesem Zweck etwa vorproduzierte Videonachrichten und Tonaufnahmen. Diese ermöglichen Rezipierenden zudem Zugang zu

⁷⁴⁰ Vgl. Nicholson, „Ask Why“, S. 6.

⁷⁴¹ Vgl. a. a. O., S. 3.

den, ihnen aus der Serie *Sherlock* bekannten, Figuren. Dieser, durch die technisch vermittelten Medien ermöglichte, implizierte Kontakt zu den Figuren wird genutzt, um die Erfahrung innerdiegetisch zu rahmen, wie in Kapitel 6.2.4 in Hinblick auf die Vermittlung der Exposition ausgeführt wurde. Die technischen Mittel werden also genutzt, um das Narrativ und für die Herausforderungen relevante Informationen zu vermitteln. Zusätzlich lernen Rezipierende die Figuren durch den Einsatz dieser besser kennen, so dass ihre emotionale Bindung zu diesen gestärkt wird.

Sherlock: The Official Live Game nützt zudem einen Computer, mit dem Rezipierende als Teil der Erfahrung interagieren müssen. Nicholson argumentierte 2016, dass die Verwendung von Computern in Live Escape Räumen das immersive Potential dieser dämpfen kann, da die Person, die ihn bedient, nicht mehr „in the same mental space with the rest of the players“⁷⁴² ist. Diese Einschätzung wirkt jedoch nicht mehr zeitgemäß: In Kapitel 5.4 wurde beobachtet, dass Rezipierende mittlerweile an Multitasking und somit an den parallelen Umgang mit digitalen Medien und analogen Erfahrungen gewöhnt sind; die zeitweise Integration von Computern in Live Escape Räumen sollte also zu keinem (starken) Distanzerleben führen. Zumal in Kapitel 5.4 festgestellt wurde, dass Rezipierende mittlerweile an die konstante Präsenz digitaler Medien in ihrem Alltag gewöhnt sind; Räume, in denen diese nicht repräsentiert werden, wirken folglich unauthentisch (es sei denn, ihre narrative Rahmung sieht eine Zeitreise vor). Es liegt also nahe, dass es das immersive Potential von Live Escape Räumen stärken kann, wenn diese Rezipierenden die Gelegenheit geben, mit digitalen Medien zu interagieren.

In *Sherlock: The Official Live Game* ist der Computer so inszeniert, dass er den Eindruck vermittelt, der private Computer der Figur Molly Hooper zu sein. Entsprechend können Rezipierende in der Interaktion mit diesem auf ihre Programme und privaten Sprachnachrichten zugreifen. Dadurch können sie nicht nur Herausforderungen lösen und die Figuren besser kennenlernen, sondern fühlen sich auch wirkungsmächtig im authentischen Umgang mit dem Computer.

Der Computer wird zudem dafür genutzt, um die Art, wie Hinweise gegeben werden, narrativ zu rahmen: Diese werden nicht, wie in anderen Live Escape Räumen, offenkundig von der Spielleitung gegeben. Stattdessen verspricht Sherlock Holmes (gesprochen von Benedict Cumberbatch) den Rekrut*innen in der Spieleinführung, sich bei diesen zu melden, sollte er auf Informationen stoßen, die ihnen weiterhelfen könnten. Diese Rahmung

⁷⁴² Nicholson, „The State of Escape“, S. 12.

passt zu seiner, in der Serie *Sherlock* etablierten, Figur, die als überdurchschnittlich intelligent und aufmerksam dargestellt wird.

Hinweise werden in *Sherlock: The Official Live Game* also von einer innerdiegetisch verankerten Figur gegeben: Bei Bedarf erscheinen Hinweise in einem Chatfenster auf dem Computer von Molly Hooper – der Absender ist die Spielleitung, getarnt als ‚Sherlock Holmes‘. Die Eigenschaft, dass digitale Medien es Nutzenden erlauben, sich hinter Bildschirmen zu verstecken, wird hier also genutzt, um den Anschein zu erwecken, dass Sherlock Holmes direkt mit Spielenden kommuniziert. Dieser Eindruck wird dadurch gestärkt, dass Rezipierende eingangs und im Laufe des Spiels immer wieder Tonaufnahmen von Benedict Cumberbatch, der als Sherlock Holmes zu ihnen spricht, hören. Es wird suggeriert, dass die vorbereiteten Tonaufnahmen und die individuellen, spielbezogenen Chatnachrichten von derselben Person kommen: Sherlock Holmes. Dieser wird somit als reale Person etabliert. Die technischen Mittel ermöglichen es also einerseits, Hinweise innerdiegetisch zu rahmen, und andererseits, die fiktionale Person Sherlock Holmes in der Realität zu verankern. Die beiden Welten werden durch den Einsatz der technischen Mittel also stark aneinandergekoppelt, was das immersive Potential der Erfahrung steigert.⁷⁴³

Technische Mittel können zudem, wie bereits in Kapitel 6.2.7 festgestellt wurde, dabei helfen, die erzählte Welt von Live Escape Räumen auszuweiten. *Sherlock: The Official Live Game* verwendet etwa, wie bereits ausgeführt wurde, vorproduzierte Fernsehnachrichten, um die Narration in der Realität zu verankern. Zusätzlich dazu kommt in diesem Live Escape Raum ein weiteres technisches Gerät zu diesem Zweck zum Einsatz: Ein Telefon, inklusive Anrufbeantworter, das in Mycroft Holmes‘ Büro platziert ist. Darauf aufgezeichnet sind drei verpasste Anrufe: einer von John Watson (gesprochen von Martin Freeman), und zwei von Sherlock Holmes (gesprochen von Benedict Cumberbatch). In allen dreien sind Hinweise verborgen, u. a., dass nur ‚Sam‘ den Zugangscode für geheime Akten von *The Network* hat. Rezipierende müssen diesen im Folgenden mit Hilfe des Telefons tatsächlich anrufen und ihn davon überzeugen, dass sie Mitglieder von *The Networks* sind und er ihnen den Zugangscode anvertrauen kann. Sie müssen dabei so argumentieren, als wären sie tatsächliche Rekrut*innen und u. a. ihre Motivation dafür, Teil von *The Network* zu sein, offenlegen; dies stärkt die Identifikation mit den zugewiesenen Figuren, da Rezipierende gezwungen werden, sich in diese hineinzuversetzen, um die Herausforderung zu lösen.

⁷⁴³ Vgl. Nicholson, „Ask Why“, S. 10.

Dadurch, dass Rezipierende einen tatsächlichen Anruf tätigen, wird zudem der Eindruck, dass die erzählte Welt über den Live Escape Raum hinausgeht, verstärkt. Das Telefon erlaubt es Rezipierenden zudem, medial vermittelt direkt mit Sam und indirekt mit Sherlock Holmes und John Watson in Kontakt zu treten; dass Letztere nicht in direkten Austausch mit ihnen treten können, scheint an einer temporalen Distanz und der Beschaffenheit des Anrufbeantworters zu liegen, nicht aber an einer Grenze zwischen Realität und Fiktion. Die Figuren werden also in der Wirklichkeit verankert. Dieser Eindruck wird dadurch gestärkt, dass Sam die erzählte Welt und ihre Figuren (ebenso wie Stamford es in der Spieleinführung getan hat) als real behandelt.

Sam beendet das Gespräch damit, demnächst mit Rezipierenden über eine Gehaltserhöhung sprechen zu wollen; dabei handelt es sich um eine Referenz zu der Welt, die zeitlich über den Live Escape Raum hinausgeht. *Sherlock: The Official Live Game* suggeriert durch den Einsatz von technischen Mittel also, dass die erzählte Welt sowohl räumlich als auch zeitlich über den Live Escape Raum hinausgeht. Dies lässt sie authentischer wirken und stärkt dadurch das immersive Potential der Erfahrung.⁷⁴⁴

Es sei zudem angemerkt, dass technischen Mittel nicht nur innerdiegetisch zum Einsatz kommen können, sondern auch dafür verwendet werden, narrative Behauptungen physisch umzusetzen z. B.: mittels Nebelmaschinen oder Ruckelplatten. Derartiger Einsatz technischer Mittel unterstützt die Multisensorik von Live Escape Räumen und kann die Affizierung Rezipierender verstärken. In *Sherlock: The Official Live Game* werden etwa eingespielte Musik und Hintergrundgeräusche ebenso wie bewusst inszenierte Lichteffekte genutzt, um die multisensorische Vereinnahmung Rezipierender zu maximieren.

Zusammenfassend kann festgehalten werden, dass technische Mittel in Live Escape Räumen verwendet werden können, um strukturell notwendige Elemente, wie das Geben von Hinweisen, innerdiegetisch zu rahmen. Hierbei können Live Escape Räume es sich zunutzen machen, dass medial vermittelte Inhalte es ermöglichen, in andere Rollen zu schlüpfen und indirekt miteinander zu kommunizieren. Durch bewusste Inszenierung dieser Eigenschaften kann der Eindruck erweckt werden, dass Rezipierende mit fiktionalen Figuren interagieren können. Technische Mittel können zudem dafür genutzt werden, ein bewusstes Bild der innerdiegetischen Außenwelt zu vermitteln und Rezipierenden das Gefühl zu geben, mit dieser interagieren zu können; dies hilft dabei, die Grenze zwischen Realität und Fiktion zu verwischen. Technische Mittel können auch genutzt werden, um die

⁷⁴⁴ Vgl. Nicholson, „Ask Why“, S. 7f.

multisensorische Vereinnahmung Rezipierender zu verstärken. Der Einsatz von technischen Mitteln kann das immersive Potential von Live Escape Räumen also stärken. Zudem sei anzumerken, dass Live Escape Räume, die keine zeitgemäßen technischen Mittel verwenden, Gefahr laufen, anachronistisch und folglich weniger authentisch zu wirken.

6.4.10 *Debriefing*

Josephine Machon führt aus, dass die von immersiven Formaten ausgelösten Emotionen nach dem Ende der Erfahrung nicht mit einem Schlag verschwinden, sondern verarbeitet werden müssen.⁷⁴⁵ Dieser Prozess muss nicht im Privaten stattfinden, sondern kann Teil der Erfahrung sein: *LARP* integriert zur Unterstützung Rezipierender hierbei beispielsweise Prozesse, die es ihnen erlauben, die gemachten Erfahrungen gemeinsam zu reflektieren.⁷⁴⁶ Auch die Rezeptionserfahrung von Live Escape Räumen kann dadurch verbessert werden, Rezipierenden nach Abschluss der Herausforderungen die Möglichkeit zu geben, über die gemachten Erfahrungen, entweder im Team oder mit der Spielleitung, zu reflektieren.⁷⁴⁷ Nicholson spricht in diesem Kontext von dem Prozess des „Debriefing“⁷⁴⁸. Dieser kann dafür genutzt werden, Rezipierende schrittweise wieder an die Realität heranzuführen. Folglich kann erreicht werden, dass die Illusion der erzählten Welt als Teil der realen bestehen bleibt; dies sorgt dafür, dass nicht mit der Immersion der Erfahrung gebrochen werden muss.

Sherlock: The Official Live Game ermöglicht Rezipierenden einen derart umfassenden *Debriefing*-Prozess: Lösen Rezipierende alle Herausforderungen erfolgreich⁷⁴⁹, erscheint eine Videobotschaft von Jim Moriarty, der schockiert darüber ist, dass er besiegt wurde. Es folgen Videobotschaften von Sherlock Holmes und Mycroft Holmes, die den Rekrut*innen zu ihrem Erfolg gratulieren und sie in *The Network* willkommen heißen. Rezipierende schließen ihre Held*innenreise also erfolgreich ab. Diese Auflösung wird musikalisch von dem Thema „The Game is On“⁷⁵⁰, das in *Sherlock* den Abspann untermalt, begleitet.

⁷⁴⁵ Vgl. Machon, *Immersive Theatres*, S. 63.

⁷⁴⁶ Vgl. Nicholson, „The State of Escape“, S. 6.

⁷⁴⁷ Vgl. Nicholson, „Peeking behind the locked door: A survey of escape room facilities“ S. 23.

⁷⁴⁸ Ebd.

⁷⁴⁹ Dies war bei beiden durchgeführten Besuchen der Fall. Entsprechend ist nicht festhaltbar, was passiert, wenn Rezipierende unerfolgreich sind; es ist jedoch anzunehmen, dass der Debriefing Prozess, bis auf die Inhalte der Videobotschaften, ähnlich abläuft.

⁷⁵⁰ Vgl. „The Game is On“, R.: Michael Price, YouTube.com, 30.11.2022, <https://www.youtube.com/watch?v=iGHhYoO3--k>, 07.10.2024.

Nachdem die Figuren sich verabschiedet haben, öffnet sich eine Tür, durch die Rezipierende den Raum verlassen können. Dadurch gelangen sie in einen weiteren dunkel verkleideten Gang. Im Gegensatz zu dem Großteil der anderen absolvierten Live Escape Räume, kommt die Spielleitung bei *Sherlock: The Official Live Game* also nicht in den Raum, um das *Debriefing* durchzuführen. Stattdessen ist das Ende der Erfahrung so gestaltet, als handle es sich um das Ende einer Folge von *Sherlock*: Der dunkle Gang, den Rezipierende betreten, kann auch hier wieder als Schwarzblende gesehen werden, die das Ende der Folge von *Sherlock*, in der Rezipierende die Rollen der Held*innen übernommen haben, markiert. Das Narrativ, dass diese Teil der fiktionalen Welt waren, wird durch die räumliche und musikalische Inszenierung also auch über die Herausforderungen hinausgehend, aufrechterhalten.

Folgen Rezipierende dem Gang, gelangen sie zu einem Raum, in dem sie ein*e weitere*r Stamford erwartet. Diese*r lässt Rezipierende die Mission reflektieren und fragt sie, was die größten Herausforderungen für sie gewesen sind. Dabei wird das Narrativ, dass es sich um eine reale Mission gehandelt hat, aufrechterhalten: Der Begriff „(Live) Escape Raum“ fällt mit keinem Wort. Stattdessen wurde auch für das *Debriefing* eine innerdiegetische Rahmung gefunden, die es Rezipierenden erlaubt, ihre Erfahrungen zu reflektieren. Die narrative Vereinnahmung besteht also fort.⁷⁵¹

Im Anschluss bekommen Rezipierende ihre persönlichen Gegenstände zurück und gelangen in den nächsten Raum: *The Mind Palace* Bar. Diese ist thematisch ähnlich zu dem Live Escape Raum und 221B Baker Street gestaltet.⁷⁵² Es werden darin von der Serie *Sherlock* inspirierte Getränke angeboten, die teilweise ebenfalls mit Rätseln versehen sind⁷⁵³; das multisensorische Erlebnis mit ludischen Elementen wird also fortgesetzt.

Rezipierende können *The Mind Palace* nützen, um die zuvor gemachten Erfahrungen im Team zu besprechen. Die Bar fungiert dabei als Zwischenraum zwischen der erzählten Welt und der Realität: Rezipierende haben ihre Handys bereits wiedergekommen, so dass sie wieder mit der Außenwelt kommunizieren können. Der Raum ist allerdings so gestaltet, dass sie es nicht müssen: Es gibt keine Fenster in der Bar. *The Mind Palace* ist räumlich somit, wie der restliche Live Escape Raum, von der Außenwelt isoliert. Die Eindrücke der

⁷⁵¹ Vgl. Pietschmann, *Das Erleben virtueller Welten*, S. 88.

⁷⁵² Vgl. K. A., „Sherlock: The Official Live Game, The Mind Palace Bar“, *VenueScanner*, k. A., <https://www.venuescanner.com/gb/venues/london/london/book/sherlock-the-official-live-game/the-mind-palace-bar>, 05.03.2025.

⁷⁵³ Vgl. K. A., „Sherlock Immersive Experiences in London“, 18.04.2024.

Realität werden also bis zu einem gewissen Grad abgefangen, um es Rezipierenden, bei Bedarf, zu ermöglichen, noch in der erzählten Welt zu verweilen. Sie können somit individuell bestimmen, wann sie diese verlassen wollen. Dadurch wird ein fließenden Übergang in die Realität begünstigt.

Es zeigt sich, dass der Prozess des *Debriefing* dafür genutzt werden kann, die immersive Erfahrung abzurunden und die Verankerung des Narrativs in der Realität zu optimieren.

Kapitel 6 hat aufgezeigt, dass es Möglichkeiten gibt, das, dem Genre der Live Escape Räume bereits eingeschriebene, immersive Potential, das in Kapitel 3 besprochen wurde, zu steigern. Die exemplarische Analyse von *Sherlock: The Official Live Game* hat aufgezeigt, dass hierfür alle Prozesse, die zu der Rezeptionserfahrung von Live Escape Räumen zählen, genutzt werden können. Wobei anzumerken ist, dass neben den von Scott Nicholson als wesentlich angeführten Aspekten⁷⁵⁴, auch die des physischen Weltensprunges, der Spieleinführung, des Anfertigen von Fotos, der Räumlichkeiten und der Isolierung von der Außenwelt berücksichtigt wurden.

Zusammenfassend kann festgehalten werden, dass es wesentlich für die Steigerung des immersiven Potentials von Live Escape Räumen ist, die ludischen, narrativen und räumlichen Komponenten miteinander zu verknüpfen. Auf narrativer Ebene ist es zudem möglich, sämtliche Prozesse und Menschen (sowohl Angestellte als auch Rezipierende) in die innerdiegetische Welt einzubinden und dadurch die Grenze zwischen Realität und Fiktion zu verwischen. Hierfür können auch technische Mittel eingesetzt werden, die Rezipierenden das Gefühl geben, mit der fiktionalen Welt und den fiktionalen Figuren interagieren zu können. Es empfiehlt sich also eine physische Isolierung von der realen Außenwelt und eine Koppelung an die innerdiegetische Außenwelt vorzunehmen. Authentizität, sowohl im Hinblick auf die Ausstattung als auch auf die Glaubwürdigkeit der Herausforderungen, des Narrativs und der zugeschriebenen Rollen, stellt ebenfalls einen wesentlichen Aspekt für die Steigerung des immersiven Potentials von Live Escape Räumen dar. Sowohl narrativ als auch durch die Inszenierung des Raumes kann zudem eine Affizierung Rezipierender erreicht werden. Idealerweise wählen Live Escape Räume zudem ein Narrativ, das Anknüpfungspunkte für ein breites Publikum bietet; besonders das Aufgreifen transmedialer Welten eignet sich hierfür.

⁷⁵⁴ Vgl. Nicholson, „Ask Why“, S. 3.

7. Fazit

Die vorliegende Masterarbeit hatte es sich zum Ziel gesetzt, sich dem bisher kaum erforschten Untersuchungsgegenstand der Live Escape Räume anzunähern. Um die bestehende Forschungslücke im Hinblick auf diese zu verkleinern, wurden die Emergenz und das immersive Potential des Genres analysiert. Dieser duale Fokus wurde gewählt, um, ausgehend von den Genres, die die Emergenz von Live Escape Räumen bedingten, diejenigen Theorien zu identifizieren, die genutzt werden können, um sich Live Escape Räumen und ihrem immersiven Potential theoretisch anzunähern.

Als Grundlage für die Analyse wurde in Kapitel 3 definiert, was Live Escape Räume ausmacht: Es handelt sich bei diesen um eine Variation von immersivem Theater, die sich verschiedener ludischer Elemente bedient, um ko-präsente und interaktive Rezeptionserfahrungen zu ermöglichen. Rezipierende von Live Escape Räumen werden in diesen vor verschiedene Herausforderungen gestellt, welche sie innerhalb einer bestimmten Zeitspanne lösen müssen, um das Spielziel zu erreichen. Im Rahmen der Erfahrung können sie beliebig mit der thematisch gestalteten Umgebung interagieren und Einfluss auf diese nehmen; dabei wird ihnen das Gefühl von *Agency* ermöglicht. Live Escape Räume verknüpfen also ludische, narrative und räumliche Komponenten. Je besser diese aufeinander abgestimmt sind, desto authentischer wird die Erfahrung für Rezipierende. Allgemein ist Live Escape Räumen bereits immersives Potential eingeschrieben, da sie immer auf einem Narrativ basieren und es Rezipierenden im interaktiven Austausch ermöglichen, eigene Bedeutungen in der erzählten Welt zu generieren. Zudem werden Rezipierende durch bewusste Affizierung und gezielte multisensorische Vereinnahmung in die Erfahrung immersiviert. Die Spielleitung sorgt mittels Hinweisen dafür, dass Rezipierende im *Flow* bleiben und die Immersion aufrechterhalten wird.

In Kapitel 4 wurden verschiedene Medienformen und -formate besprochen, die das Genre der Live Escape Räume beeinflusst haben. Inhaltlich wurde festgehalten, dass das Motiv der Flucht ein wiederkehrendes in der menschlichen Kultur ist. Dieses schließt an dem, dem Menschen zu eigenen, Flucht-oder-Kampf-Instinkt an. Dadurch, dass Live Escape Räume dieses Motiv aufgreifen, können emotionale Anknüpfunkte für vielfältige Rezipierende geschaffen werden. Dies begünstigt den Weltensprung.

Es wurde außerdem identifiziert, dass Live Escape Räume an anderen ko-präsenten Formaten wie thematisch gestalteten Unterhaltungsformaten, Rollenspielen und immersiven Performances anschließen. Diese hüllen Rezipierende ebenfalls

multisensorisch ein, wobei versucht wird, die Einflüsse von der Außenwelt zu minimieren, um das immersive Potential zu stärken. Wie in Live Escape Räumen können Rezipierende dieser den physischen Raum erkunden und mit diesem interagieren; sie können also eigene Bedeutungen in der erzählten Welt generieren und bekommen das Gefühl von *Agency*.

Strukturell knüpfen Live Escape Räume zudem an analogen und digitalen spielerischen Formaten an und stellen damit eine räumlich begrenzte Erweiterung des Konzeptes von Schnitzeljagden dar: Rezipierende von Live Escape Räumen müssen sich ebenfalls ludischen Herausforderungen stellen, um ein definiertes Spielziel zu erreichen. Ihre Handlungen innerhalb der spielerischen Rahmung (des Zauberkreises) sind dabei konsequenzvermindert, so dass sie die Möglichkeit bekommen, sich abseits ihrer alltäglichen gesellschaftlichen und sozialen Rollen auszuprobieren. Live Escape Räume können somit ebenfalls als heterotope Möglichkeitsräume dienen.

Ausgehend von den Formaten, aus denen sich Live Escape Räume entwickelt haben, wurde in Kapitel 5 der Frage nachgegangen, warum das Genre der Live Escape Räume gerade am Ende der 2000er Jahre aufgekommen ist. Es wurde identifiziert, dass die technischen Neuerungen des späten 20. und frühen 21. Jahrhunderts eine wesentliche Rolle für die Emergenz von Live Escape Räumen gespielt haben: Diese ermöglichten die gesellschaftliche Gewöhnung an ludische Praktiken ebenso wie an eine zunehmend interaktive Rezeptionshaltung; einerseits durch die Repräsentation dieser in klassischen audiovisuellen Medien, andererseits durch die Möglichkeit zur interaktiven Teilhabe an diesen in digitalen Medien.

Die technischen Neuerungen des späten 20. Jahrhunderts und der 2000er Jahre bedingten die Emergenz von Live Escape Räumen jedoch noch auf eine weitere Art: Es wurde festgehalten, dass, parallel zu der vermehrten Digitalisierung des Alltags, das zunehmende Bedürfnis Rezipierender nach einem Gegenort zum digitalen Raum aufkam; aus diesem heraus entwickelten sich verschiedene immersive (theatrale) Formate, u. a. Live Escape Räume.

In Kapitel 6 wurden Möglichkeiten, das, Live Escape Räumen eingeschriebene, immersive Potential zu steigern, betrachtet. Um die dafür relevanten Aspekte zu identifizieren, wurde eine exemplarische Analyse von *Sherlock: The Official Live Game* durchgeführt. Diese hat gezeigt, dass sämtliche Berührungspunkte, die Rezipierende mit Live Escape Räumen haben, so gestaltet werden können, dass sie das immersive Potential der Erfahrung stärken.

Eine wirkungsvolle Praktik hierfür ist, alle Prozesse von Live Escape Raum Erfahrungen innerdiegetisch zu rahmen. Dadurch erstreckt sich das Narrativ über die Dauer des reinen Live Escape Raums hinaus und wird in der Realität verankert. Es können beispielsweise die Gestaltung der Werbung, des Buchungsprozesses und des Kund*innenkontaktes narrative Bezüge haben, um Rezipierenden bereits vor ihrem Besuch erste Berührungspunkte mit der erzählten Welt zu ermöglichen. Auch organisatorische Abläufe, wie die Spieleinführung, das Anfertigen von Fotos, die Art, wie Hinweise gegeben werden und das *Debriefing* können diegetisch begründet sein, um Bezüge zu der Realität so weit wie möglich zu unterbinden.

Wesentlich für das immersive Potential der Live Escape Raum Erfahrung sind zudem die Übergänge in die und aus der erzählten Welt: Diese sollten so geplant sein, dass Rezipierende genügend Zeit haben, sich an die jeweils andere Welt zu gewöhnen. Rezipierende können etwa ab dem *Pre-Game* Prozess durch Rollenzuschreibungen in die erzählte Welt eingebunden werden, um den Prozess des Übergangs in diese frühzeitig zu starten. Zu diesem Zweck empfiehlt es sich ebenfalls, Rezipierende schon vor dem eigentlichen Spielbeginn mit einfachen Herausforderungen zu aktivieren, damit sie sich an die interaktive Rezeptionshaltung gewöhnen können. Diese Maßnahmen ermöglichen es ihnen, frühzeitig aktiver Teil der erzählten Welt zu werden und eigene Bedeutungen in dieser zu generieren. Dies verwischt die Grenze zwischen Realität und Fiktion und begünstigt somit den Weltensprung.

Es begünstigt das immersive Potential von Live Escape Räumen zudem, wenn Rezipierende möglichst multisensorisch von der erzählten Welt dieser vereinnahmt werden. Es empfiehlt sich, Rezipierende physisch von der Außenwelt zu isolieren, um störende Einflüsse zu unterbinden; dies betrifft auch die digitale Außenwelt. Wesentlich für die kohärente multisensorische Vereinnahmung Rezipierender ist authentische Ausstattung, zu der auch der Einsatz von technischen Mitteln zählt. Diese verleihen dem Live Escape Raum das Gefühl von Authentizität, da sie die Digitalisierung des Alltags widerspiegeln. Zudem können bewusst inszenierte technische Mittel dafür genutzt werden, den Eindruck zu erwecken, dass die erzählte Welt räumlich und zeitlich über den Live Escape Raum hinausgeht. Technisch vermittelte mediale Inhalte können auch dafür genutzt werden, den Eindruck zu vermitteln, mit Personae zu kommunizieren, die Rezipierenden aus dem Fernsehen o. ä. bekannt sind. Bereits bestehende parasoziale Beziehungen können eingesetzt werden, um Rezipierende emotional zu involvieren. Dies stellt eine Art von

emotional storytelling, bei dem bereits bestehende Emotionen abgerufen werden, um die immersive Vereinnahmung zu stärken, dar. Durch derartige Affizierung können Rezipierende, wie z. B.: auch durch die räumliche Anordnung, zudem indirekt beeinflusst werden; dabei bleibt der Eindruck von *Agency* bestehen. Auch Emotionen wie Spannung, Ungewissheit oder Stolz, Teil von etwas Exklusivem und Geheimen zu sein, können genutzt werden, um Rezipierende zu affizieren und dadurch emotional zu vereinnahmen. Innerdiegetisch verankerte Figuren (sowohl vor Ort als auch medial vermittelt) können diese Emotionen und somit die immersive Vereinnahmung Rezipierender durch bewusst gesetzte Aktionen verstärken.

Zusammenfassend kann festgehalten werden, dass Live Escape Räumen strukturell bereits großes immersives Potential eingeschrieben ist. Dieses kann jedoch weiter gesteigert werden, indem die Narration in allen Aspekten der Rezeptionserfahrung kohärent mit den ludischen Elementen und dem physischen und sozialen Raum verknüpft wird.

8. Quellenverzeichnis

8.1 Literaturverzeichnis

Abend, Pablo, et al., „Annäherung an eine Medialität der Nähe. Einleitung“, *Medialität der Nähe. Situationen – Praktiken – Diskurse*, hg. v. Pablo Abend et al., Bielefeld: transcript, 2012, S. 9–25.

Abend, Pablo/Beringer, Anne, „Ich bin um die Ecke“. Die Selbstversorgung in ortsbasierten sozialen Netzwerken“, *Medialität der Nähe. Situationen – Praktiken – Diskurse*, hg. v. Pablo Abend et al., Bielefeld: transcript, 2012, S. 139–160.

Angehrn, Claudia. „Die Postmoderne und das postmoderne Theater“, *Territorium Theater: Körper, Macht, Sexualität und Begehrten im dramatischen Werk von Eduardo Pavlovsky*, Frankfurt a. M./Madrid: Vervuert, 2004, S. 29–80.

Baroody, Katelyn, „Breaking Out While Staying In: The Pandemic-Driven Rise of Virtual Escape Rooms“, *Journal of New Librarianship* 7/1, 2022, S. 73–79.

Bateson, Gregory, „Eine Theorie des Spiels und der Fantasie“, *Ökologie des Geistes. Anthropologische, psychologische, biologische und epistemologische Perspektiven*, hg. v. Gregory Bateson, Frankfurt am Main: Surkamp 1983 (Orig. *Steps to an Ecology of Mind*, 1972, übers. v. Hans Günter Holl), S. 241–261.

Baudrillard, Jean, *Simulacra and Simulation*, übers. v. Sheila Faria Glaser, Michigan: University Press, 1994 (Orig. *Simulacres et simulation*, 1981).

Beil, Benjamin, *Game Studies – eine Einführung*, Münster: LIT, 2013.

Bleicher, Joan Kristin, „Der Zuschauer als Spielleiter. Formen der Interaktivität in aktuellen Unterhaltungskonzepten des Deutschen Fernsehens“, *Das Spiel mit dem Medium. Partizipation – Immersion - Interaktion*, hg. v. Britta Neitzel/Rolf F. Nohr, Marburg: Schüren, 2006, S. 80–90.

Bloom, Harold, „Volume Introduction by Harold Bloom“, *The Hero's Journey*, hg. v. Harold Bloom/Blake Hobby, New York: Bloom's Literary Criticism, 2009, S. xiii–xiv.

Bloom, Harold, „The Aeneid (Virgil)“, *The Hero's Journey*, hg. v. Harold Bloom/Blake Hobby, New York: Bloom's Literary Criticism, 2009, S. 1–10.

Bolz, Norbert, *Theorie der neuen Medien*, München: Raben, 1990.

Breuer, Johannes, „Mittendrin – statt nur dabei. Die Interaktivität des Dispositivs Computerspiel und ihre Auswirkungen auf die Spieler“, *Gefangen im Flow? Ästhetik und dispositive Strukturen von Computerspielen*, hg. v. Michael Mosel, Boizenburg: Werner Hülsbusch, 2009, S. 181–212.

Buisson-Narsai, Ingra, *Fight, Flight or Flourish: How Neuroscience Can Unlock Human Potential*, Randburg: Knowledge Resources, 2020.

Buschauer, Regine, „I, Mii & MySpace. Mediale Figuration des Nächsten“, *Medialität der Nähe. Situationen – Praktiken – Diskurse*, hg. v. Pablo Abend et al., Bielefeld: transcript, 2012, S. 47–64.

Cermak-Sasssenrath, Daniel, *Interaktivität als Spiel. Neue Perspektiven auf den Alltag mit dem Computer*, Bielefeld: transcript, 2010.

Clare, Adam, *Escape the Game. How to Make Puzzle and Escape Rooms*, k. A.: Wero Creative, 2015.

- Cumberland, Sharon, „Private Use of Cyberspace: Women, Desire, and Fan Culture“, *Rethinking Media Change. The Aesthetics of Transition*, hg. v. David Thorburn/Henry Jenkins, Cambridge/London: The MIT Press, ²2004 (Orig. 2003), S. 261–279.
- Devereaux, Michelle, „It’s Not Too Much, is it?“: Keats, Fancy and the Ethics of Pleasurable Excess in Sofia Coppola’s Marie Antoinette“, *The Stillness of Solitude. Romanticism and Contemporary American Independent Film*, hg. v. Suzanne Ferriss, Edinburgh: University Press, 2019, S. 144–171.
- Doyle, Arthur Conan, *A Study in Scarlett*, London: Penguin Books, 2011 (Orig. 1888).
- Eberstaller, Gerhard, *Circus*, Wien [u. a.]: Molden, 1976.
- Fischer-Lichte, Erika, *Semiotik des Theaters. Eine Einführung. Band 3. Die Aufführung als Text*, Tübingen: Gunter Narr, 2009.
- Fontaine, Dominique, *Simulierte Landschaften in der Postmoderne: Reflexionen und Befunde zu Disneyland, Wolfersheim und GTA V*, Wiesbaden: Springer VS, 2017.
- Foucault, Michel, „Andere Räume“, *Aisthesis. Wahrnehmung heute oder Perspektiven einer anderen Ästhetik*, hg. v. Karlheinz Barck et al., Leipzig: Reclam ⁴1992 (Orig. 1967), S. 34–46.
- Fritz, Jürgen, „Virtuell Spielen – real erleben“, *Escape! Computerspiele als Kulturtechnik*, hg. v. Christian Holtorf/Claus Pias, Wöln [u. a.]: Böhlau, 2007, S. 129–146.
- Fuchs, Christian, *Social Media. A Critical Introduction*, Los Angeles: Sage ³2021 (Orig. 2014).
- Furtwängler, Frank, „Computerspiele am Rande des metakommunikativen Nervenzusammenruchs“, *Das Spiel mit dem Medium. Partizipation – Immersion – Interaktion*, hg. v. Britta Neitzel/Rolf F. Nohr, Marburg: Schüren, 2006, S. 154–169.
- Hall, L. E., *Planning Your Escape, Strategy Secrets to Make You an Escape Room Superstar*, New York: Simon & Schuster, 2021.
- Hasse, John, „The Nexus of Storytelling and Collective Learning: A Synergistic Spark for Human Emergence“ *Journal of Big History* 6/3, 2023, S. 60–83.
- Henning, Martin/Krah, Hans, „Raum im Computerspiel/Räume des Computerspiels“, *Spielzeichen II, Raumspiele/Spielräume*, hg. v. dens., Glückstadt: Werner Hülsbusch, 2018, S. 7–33.
- Horst, Heather A., „Aesthetics of the Self. Materiality and Connectivity in the Digital Age“, *Medialität der Nähe. Situationen – Praktiken – Diskurse*, hg. v. Pablo Abend et al., Bielefeld: transcript, 2012, S. 29–46.
- Horton, Donald/Wohl, R. Richard, *Mass Communication and Para-Social Interaction*, Psychiatry 19/3, 1956, S. 215–229.
- Huizinga, Johan, *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*, übers. v. H. Nachold, Hamburg: Rowohlt, ²⁴2015 (Orig. *Homo Ludens. A Study of the Play Element in Culture*, 1938).
- Iball, Helen, „My Sites Set on You: Site-Specificity and Subjectivity in ‘Intimate Theatre’“, *Performing site-specific theatre. Politics, Place, Practice*, hg. v. Anna Birch/Hanne Tompkins, Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2012, S. 201–218.
- Igarzábal, Federico Alvarez, *Time and Space in Videogames. A Cognitive-Formalist Approach*, Bielefeld: transcript, 2019.

- Jones, Kendra, „Re-Imagining Expectation for the Theatrical Event”, *Immersive Theatre. Engaging the Audience*, hg. v. Josh Machamer, Campaign: Ground Research Networks, 2017, S. 77–92.
- Jünger, Ellen, „When Music comes into Play – Überlegungen zur Bedeutung von Musik in Computerspielen“, *Gefangen im Flow? Ästhetik und dispositive Strukturen von Computerspielen*, hg. v. Michael Mosel, Boizenburg: Werner Hülsbusch, 2009, S. 13–28.
- Juul, Jesper, „On Absent Carrot Sticks. The Level of Abstraction in Video Games“, *Storyworlds across Media. Toward a Media-Conscious Narratology*, hg. v. Marie-Laure Ryan/Jan-Noël Thon, Lincoln/London: University of Nebraska, 2014, S. 173–192.
- Katz, Elihu/Foulkes, David, „On the use of mass media as escape: Clarification of a concept“, *Public Opinion Quarterly* 26, 1962, S. 377–388.
- Koberg, Harald, *Freies Spiel. Digitales Spielen und die Sehnsucht nach Wirkungsmächtigkeit*, Marburg: Büchner, 2021.
- Koberg, Harald, *Streitpunkt Games. Warum die Kritik an digitalen Spielen zu kurz greift*, Marburg: Büchner, 2024.
- López-Pernas, Sonsoles, „Educational Escape Rooms Are Effective Learning Activities Across Educational Levels and Contexts: A Meta-Analysis“, *IEEE Transactions on Learning Technologies* 17, 2023, S. 711-724.
- Lowrey, Wilson, et. al, „Quiz Show Radio News Formats: A Test of Retention, Involvement, Attention, and Perception of Credibility“, *Journal of Radio & Audio Media* 15/2, 2008, S. 136–149.
- Mach, Ernst, *Die Analyse der Empfindungen und das Verhältnis des Physischen zum Psychischen*, Jena: Fischer, ⁹1922 (Orig. 1886).
- Machon, Josephine, *Immersive Theatres. Intimacy and Immediacy in Contemporary Performances*, Basingstoke [u. a.]: Palgrave Macmillan, 2013.
- Mandel, Birgit, „Kulturmanagement. Von der Verwaltung in der Kulturinstitution zur Gestaltung kultureller Kontexte und von der ‚tool box‘ zur Wissenschaftsdisziplin“, *Kultur und Management im Dialog* 78, Mai 2023, S. 30–35.
- Masters, Paul, „Site and Seduction: Space, Sensuality, and Use-Value in the Immersive Theater“, *Immersive Theatre. Engaging the Audience*, hg. v. Josh Machamer, Campaign: Ground Research Networks, 2017, S. 17–44.
- McLuhan, Marschall, *Die magischen Kanäle. „Understanding Media“*, übers. v. Dr. Meinrad Amann, Düsseldorf/Wien: Econ 1968 (Orig. *Understanding Media*, 1964).
- Meijer, Fik, *Gladiatoren. Das Spiel um Leben und Tod*, übers. v. Wolfgang Himmelberg, Düsseldorf/Zürich: Artemis & Winkler, 2004 (Orig. *Gladiatoren. Volksvermaak in het Colosseum*, 2003).
- Misoch, Sabina: „Avatare: Spiel(er)figuren in virtuellen Welten“, *Digitale Jugendkulturen*, hg. v. Karl-Uwe Hugger, Wiesbaden: Springer, ²2014, S. 169-185.
- Mittell, Jason, „Strategies of Storytelling on Transmedia Television“, *Storyworlds across Media. Toward a Media-Conscious Narratology*, hg. v. Marie-Laure Ryan/Jan-Noël Thon, Lincoln/London: University of Nebraska, 2014, S. 253–277.

- Müller, Eggo, „Interaktivität: Polemische Ontologie und gesellschaftliche Form“, *Das Spiel mit dem Medium. Partizipation – Immersion - Interaktion*, hg. v. Britta Neitzel/Rolf F. Nohr, Marburg: Schüren, 2006, S. 66–79.
- Müller, Werner A. et al., *Tier- und Humanphysiologie*, Berlin/ Heidelberg: Springer, 2015.
- Mundy, Darren P./ Consoli, Robert, „Here Be Dragons: Experiments with the Concept of 'Choose Your Own Adventure' in the Lecture Room“”, *Innovations in Education and Teaching International* 50/2, 2013, S. 214–223.
- Murray, Janet H., *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*, New York: The Free Press, ²2016 (Orig. 1997).
- Natterer, Kathrin, *Nostalgie als Zukunftsstrategie für Unterhaltungsmedien. Empirische Studien zu persönlicher und historischer Nostalgie in Medien*, Wiesbaden: Springer, 2017.
- Neitzel, Britta, „Wer bin ich? Thesen zur Avatar-Spieler Bindung“, »See? I'm real...« *Multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von SILENT HILL*, hg. v. Britta Neitzel et al., Münster: Medienwelten LIT, ³2010 (Orig. 2004), S. 193–212.
- Neitzel, Britta/Nohr, Rolf F., „Das Spiel mit dem Medium. Partizipation, Immersion, Interaktion“, *Das Spiel mit dem Medium. Partizipation – Immersion - Interaktion*, hg. v. Britta Neitzel/Rolf F. Nohr, Marburg: Schüren, 2006, S. 9–19.
- Otto, Ulf, „Reenactment“, *Metzler Lexikon. Theatertheorie*, hg. v. Erika Fischer-Lichte, Stuttgart/Weimar: Metzler, ²2014, S. 287–290.
- Pearce, Celia, *The Interactive Book. A Guide to the Interactive Revolution*, Indianapolis: Macmillan Technical, 1997.
- Pensold, Wolfgang, *Schöne neue Medienwelt. Zur Geschichte der Mediengesellschaft im digitalen Zeitalter*, Wien/Köln: Böhlau, 2023.
- Pieper, Jan, *Das Labyrinthische: Über die Idee des Verborgenen, Rätselhaften, Schwierigen in der Geschichte der Architektur*, Basel: Birkhäuser, 2009.
- Pietschmann, Daniel, *Das Erleben virtueller Welten. Involvierung, Immersion und Engagement in Computerspielen*, Boizenburg: vwh, 2009.
- Pine, B. Joseph/Gilmore, James H., *The Experience Economy. Update Edition*, Boston: Harvard Business Review, 2011.
- Podrez, Peter, „Schleifen Spielen. Der Look als Grundform von Games“, *Spielzeichen II. Raumspiele/Spielräume*, hg. v. Marthin Henning/Hans Krah, Glückstadt: Werner Hülsbusch, 2018, S. 59–85.
- Poznanski, Ursula, *Die Burg*, München: Knaur, 2024.
- Rafinski, Adam, „Wo bin ich jetzt? Was bin ich jetzt? Wieso bin ich jetzt hier? – Im Mikrokosmos einer luziden Wirklichkeit. Zur ästhetischen Funktion und Repräsentation des Subjekts im Computerspiel“, *Gefangen im Flow? Ästhetik und dispositive Strukturen von Computerspielen*, hg. v. Michael Mosel, Boizenburg: Werner Hülsbusch, 2009, S. 213–238.
- Raschke, Melanie, „Im Computerspiel bin ich der Held‘. Wie virtuelle Welten die Identitätsentwicklung von Jugendlichen beeinflussen“, Hamburg: Diplomica, 2007.
- Rheingold, Howard, *Virtual Reality*, London: Mandarin, 1992.

- Roselt, Jens, „Gemeinschaft/Kollektivität“, *Metzler Lexikon. Theatertheorie*, hg. v. Erika Fischer-Lichte et al, Stuttgart/Weimar: Metzler, ²2014, S. 129–131.
- Roselt, Wilhelm, *Phänomenologie des Theaters*, Wilhelm Fink: München, 2008.
- Rötzer, Florian, „Vom zweiten und dritten Körper oder: wie es wäre, eine Fledermaus zu sein oder einen Fernling zu bewohnen? Ein Essay“, *Medien, Computer, Realität: Wirklichkeitsvorstellungen und Neue Medien*, hg. v. Sybille Krämer, Frankfurt am Main: Saurkamp, ²2000, S. 152–168.
- Ryan, Marie-Laure, *Narrative as Virtual Reality. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, Baltimore/London: The John Hopkins University, 2001.
- Ryan, Marie-Laure/Thon, Jan-Noël, „Introduction“, *Storyworlds across Media. Toward a Media-Conscious Narratology*, hg. v. Marie-Laure Ryan/Jan-Noël Thon, Lincoln/London: University of Nebraska, 2014, S. 1–24.
- Salen, Katie/Zimmerman, Eric, *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, Cambridge/London: MIT, 2003.
- Schechner, Richard, „6 Axioms for Environmental Theatre“ *The Drama Review* 3/12, 1968, S. 41–64.
- Schechner, Richard, „Play“, *Performance Studies. An Introduction*, hg. v. Richard Schechner/Mara Brady, Routledge: London/New York ³2013, S. 89–122.
- Schell, Jesse, *Die Kunst des Game Designs. Bessere Games konzipieren und entwickeln*, übers. v. Maren Feilen/ Knut Lorenzen, Frechen: mitp, 2012 (Orig. *The Art of Game Design. A Book of Lenses*, 2008).
- Schröter, Jens/Spies, Christian, „Interface. Analoger Closed Circuit versus Digitaler Interaktivität“, *Das Spiel mit dem Medium. Partizipation – Immersion - Interaktion*, hg. v. Britta Neitzel/Rolf F. Nohr, Marburg: Schüren, 2006, S. 104–116.
- Schulze, Daniel, *Authenticity in Contemporary Theatre and Performance: Make it Real*, London: Bloomsbury Methuen Drama, 2017.
- Schütz, Theresa, *Theater der Vereinnahmung. Publikumsinvolvierung im immersiven Theater*, Berlin: Theater der Zeit, 2022.
- Schweinitz, Jörg, „Totale Immersion und die Utopien von der virtuellen Realität. Ein Mediengründungsmythos zwischen Kino und Computerspiel“, *Das Spiel mit dem Medium. Partizipation – Immersion - Interaktion*, hg. v. Britta Neitzel/Rolf F. Nohr, Marburg: Schüren, 2006, S. 136–153.
- Schwingeler, Stephan, *Die Raummaschine. Raum und Perspektive im Computerspiel*, Glücksstadt: vwh, 2020 (Orig. 2008).
- Seregina, Anastasia, „Exploring Fantasy in Consumer Experiences“, in: *Consumer Culture Theory (Volume 16)*, hg. v. John W. Schouten al., Bingley: Emerald Group, 2014, S. 19–33.
- Sterling, Pamela/McAvoy, Mary, „Art, Pedagogy, and Innovation: Tracing the Roots of Immersive Theatre and Practice“, *Immersive Theatre. Engaging the Audience*, hg. v. Josh Machamer, Campaign: Ground Research Networks, 2017, S. 93–108.
- Stiegler, Christian, *The 360° Gaze: Immersions in Media, Society, and Culture*, Cambridge, Massachusetts: The MIT, 2021.

Thiel, Sara, „Game/Play: The Five Conceptual Planes of Punchdrunk’s *Sleep No More*“, *Immersive Theatre. Engaging the Audience*, hg. v. Josh Machamer, Campaign: Ground Research Networks, 2017, S. 55–64.

Thoss, Jeff, „Tell it Like a Game. *Scott Pilgrim* and Performative Media Rivalry“, *Storyworlds across Media. Toward a Media-Conscious Narratology*, hg. v. Marie-Laure Ryan/Jan-Noël Thon, Lincoln/London: University of Nebraska, 2014, S. 211–229.

Tompkins, Joanne, „The ‚Place‘ and Practice of Site-Specific Theatre and Performance“, *Performing site-specific theatre. Politics, Place, Practice*, hg. v. Anna Birch/Hanne Tompkins, Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2012, S. 1–20.

Turkle, Sherry, *Verloren unter 100 Freunden. Wie wir in der digitalen Welt seelisch verkümmern*, übers. v. Joannis Stefanidis, München: Rieman, 2012 (Orig. *Alone Together*, 2011).

Virilio, Paul, *Fahren, fahren, fahren*, Berlin: Merve 1978.

Weiler, Christel, „Postdramatisches Theater“, *Metzler Lexikon. Theatertheorie*, hg. v. Erika Fischer-Lichte, Stuttgart/Weimar: Metzler, 2014, S. 262–265.

Whannel, Garry, „The price is right but the moments are sticky. Television, quiz and game shows, and popular culture“, *Come on Down? Popular Media Culture in Post-War Britain*, hg. v. Dominic Strinati/Stephen Wagg, London: Routledge, 1992, S. 179–201.

Widra, Thomas, „Auf dem Weg zur wahren ‚agency‘. Theorie und Bestandsaufnahme der Einflussnahme auf die Handlung in Computerspielen“, *Gefangen im Flow? Ästhetik und dispositive Strukturen von Computerspielen*, hg. v. Michael Mosel, Boizenburg: Werner Hülsbusch, 2009, S. 29–60.

Wilhelmer, Lars, *Transit-Orte in der Literatur. Eisenbahn – Hotel – Hafen – Flughafen*, Bielefeld: transcript, 2015.

Willis, Katherine S., „Being in Two Places at Once. The Experience of Proximity with Locative Media“, *Medialität der Nähe. Situationen – Praktiken – Diskurse*, hg. v. Pablo Abend et al., Bielefeld: transcript, 2012, S. 177–194.

8.2 Online-Quellenverzeichnis

Ament, Deloris Tarzan, „Entros Satisfies Both The Mind And Stomach“, *The Seattle Times*, 05.08.1994, <https://archive.seattletimes.com/archive/?date=19940805&slug=1923767>, 11.08.2024.

Ascalon, Anecia, „Escape Rooms: Everything You Need To Know (2023)“, *The Escape Game*, 26.10.2021, <https://theescapegame.com/blog/what-is-an-escape-room/#>, 17.07.2024.

Ascalon, Anecia, „The History of Escape Rooms“, *The Escape Game*, 01.04.2021, <https://theescapegame.com/blog/the-history-of-escape-rooms/>, 12.08.2024.

C. R./ A. W., „The escape-room games industry is booming: Breaking bad“, *The Economist*, 11.01.2019, https://www.economist.com/gulliver/2019/01/11/the-escape-room-games-industry-is-booming?utm_medium=cpc.adword.pd&utm_source=google&ppccampaignID=18151738051&ppcadID=&utm_campaign=a.22brand_pmax&utm_content=conversion.direct-response.anonymous&gad_source=1&gbraid=0AAAAAADf4AbY-Nk4S7d4xLhYPKWGDZsliJ&gclid=Cj0KCQjwv7O0BhDwARIsAC0sjWODxV9hu62uMoB

XmEDICKmQub61kLLBFkS8PsMoa1MkfdmI2sL7yUaArxoEALw_wcB&gclsrc=a
w.ds, 09.07.2024.

Cavendish, Dominic, „Punchdrunk: plunge into a world of extraordinary theatre“, *The Telegraph*, 20.06.2013, <https://www.telegraph.co.uk/culture/theatre/theatre-features/10127892/Punchdrunk-plunge-into-a-world-of-extraordinary-theatre.html>, 23.08.2024.

Clayton, James, „Meta: Can the firm's new headset stop virtual reality sickness?“, *BBC*, 03.10.2023, <https://www.bbc.com/news/technology-66980483>, 07.09.2024.

Corkill, Edan, „Real Escape Game brings its creator's wonderment to life“, *The Japan Times*, 20.12.2009, <https://www.japantimes.co.jp/life/2009/12/20/general/real-escape-game-brings-its-creators-wonderment-to-life/>, 11.07.2024.

Erdmann, Julius, „Flashmob“, *Universität Potsdam*, 06.2013, <https://www.uni-potsdam.de/de/romanistik-kimminich/kif/kif-phaenomene/kif-flashmob>, 21.08.2024.

Eventbrite, „Study: Millennials Want Experiences More Than Anything“, *Eventbrite*, 08.12.2014, <https://www.eventbrite.co.uk/blog/millennials-want-experiences-ds00/>, 22.08.2024.

Haupt, Angela, „Why You Can't Remember That Taylor Swift Concert All Too Well“, *Time*, 26.05.2023, <https://time.com/6282468/taylor-swift-concert-memory/>, 04.09.2024.

Homa, Ken, „Netflix – Managing a still-hot business as its time runs out“, *The Homa Files*, 23.06.2009, <https://profkenhoma.wordpress.com/2009/06/23/netflix-managing-a-still-hot-business-as-its-time-runs-out/>, 22.08.2024.

IONOS Redaktion, „Gamification: Spielelemente zur Steigerung des Unternehmenserfolgs“, *IONOS*, 09.09.2020, <https://www.ionos.at/digitalguide/online-marketing/verkaufen-im-internet/gamification/#:~:text=Entstehungsgeschichte,ihn%202002%20geprägt%20haben%20soll>, 10.10.2024.

K. A., „3-D film (three-dimensional film, stereoscopic film)“, *Oxford Reference*, k. A., <https://www.oxfordreference.com.uaccess.univie.ac.at/display/10.1093/acref/978019832096.001.0001/acref-978019832096-e-0719?rskey=L0YQYh&result=1>, 10.09.2024.

K. A., „About Us“, *5 Wits*, k. A., <https://5-wits.com/what-is-5wits/>, 14.08.2024.

K. A., „Alice in Wonderland“, *Escape Room Klagenfurt*, K. A., <https://escaperoomklagenfurt.at/wonderland.html>, 11.07.2024.

K. A., „All you need to know about the London Dungeon“, *The London Dungeon*, 28.07.2023, <https://www.thedungeons.com/london/information/news/all-you-need-to-know-about-the-london-dungeon/>, 09.09.2024.

K. A., „Allein gegen Kratky - das tägliche Ö3-Wecker-Quiz“, *Hitradio Ö3*, k. A., <https://oe3.orf.at/programm/stories/allein gegen kratky/>, 16.07.2024.

K. A., „Augmented Reality“, *Belvedere*, k. A., <https://www.belvedere.at/entdecken/augmented-reality>, 21.08.2024.

K. A., „Cosplay“, *Duden*, k. A., <https://www.duden.de/rechtschreibung/Cosplay>, 09.09.2024.

K. A., „Das verrückte Labyrinth“, *Luding*, k. A., <https://luding.org/Skripte/GameData.py/DEgameid/281>, 22.08.2024.

- K. A., „doomscroll”, *Merriam Webster*, k. A., <https://www.merriam-webster.com/dictionary/doomscroll#:~:text=doomscrolled%3B%20doomscrolling%3B%20doomscrolls,%2C%20anxious%2C%20angry%2C%20etc.>, 28.08.2024.
- K. A., „Emoji“, *Duden*, k. A., <https://www.duden.de/rechtschreibung/Emoji>, 03.10.2024.
- K. A., „Erweitere deine Welt mit Meta Quest“, *Meta*, k. A., <https://www.meta.com/at/quest/>, 05.09.2024.
- K. A., „Escape room fire kills five teenagers in Poland“, *BBC*, 05.01.2019, <https://www.bbc.com/news/world-europe-46765692>, 08.07.2024.
- K. A., „Escape Room“, *Escape Room*, k. A., <https://www.escaperoom.co.za>, 11.07.2024.
- K. A., „Escapologist“, *Langenscheidt*, k. A., <https://de.langenscheidt.com/englisch-deutsch/escapologist>, 26.08.2024.
- K. A., „Eskapistisch“, *Duden*, k. A., <https://www.duden.de/rechtschreibung/eskapistisch>, 28.08.2024.
- K. A., „EXIT. Das Spiel“, *Kosmos*, k. A., <https://www.kosmos.de/de/kosmos/spiele/exit---das-spiel>, 02.03.2024.
- K. A., „Flow“, *Duden*, k. A., <https://www.duden.de/rechtschreibung/Flow>, 04.08.2024.
- K. A., „Gamifikation“, *Duden*, k. A., <https://www.duden.de/rechtschreibung/Gamifikation>, 21.08.2024.
- K. A., „Geocache types“, *Geocaching*, https://www.geocaching.com/about/cache_types.aspx, 12.07.2024.
- K. A., „Get the look: Sherlock's Baker Street Flat“, *House & Garden*, 13.01.2017, <https://www.houseandgarden.co.uk/article/sherlock-holmes-interiors-set-design>, 03.10.2024.
- K. A., „Häufige Fragen zu Crime Runners Escape the Room in Wien“, *Crime Runners*, k. A., <https://crimerunners.at/room-escape-faq/#toggle-id-14>, 10.07.2024.
- K. A., „Hugendubel eröffnet neuen Escape Room in der Filiale am Münchner Stachus“, *Hugendubel*, 04.03.2024, <https://presse.hugendubel.com/hugendubel-eröffnet-neuen-escape-room-in-der-filiale-am-münchner-stachus>, 09.07.2024.
- K. A., „I don't want“, *D23*, k. A., <https://d23.com/walt-disney-quote/i-dont-want/>, 28.08.2024.
- K. A., „IMAX“, *Oxford Reference*, k. A., <https://www.oxfordreference.com.uaccess.univie.ac.at/display/10.1093/acref/9780198832096.001.0001/acref-9780198832096-e-0368?rskey=yh33cG&result=447>, 10.09.2024.
- K. A., „Instagram erreicht 500 Millionen Nutzer“, *Spiegel Netzwelt*, 21.06.2016, <https://www.spiegel.de/netzwelt/web/instagram-erreicht-500-millionen-nutzer-a-1098941.html>, 04.03.2025.
- K. A., „Join the world's largest treasure hunt“, *Geocaching*, k. A., <https://www.geocaching.com/play>, 12.07.2024.
- K. A., „Kahoot!“, *Kahoot*, k. A., <https://kahoot.com>, 22.08.2024.
- K. A., „Kampf dem Frontalunterricht“, *Der Standard*, 06.11.2009, <https://www.derstandard.at/story/1256744182349/kampf-dem-frontalunterricht>, 22.08.2024.

- K. A., „Matchen. Chatten. Treffen. Tinder®“, *Tinder*, k. A., <https://tinder.com/de/feature/swipe>, 22.08.2024.
- K. A., „Meta Quest 3“, *Meta*, k. A., <https://www.meta.com/at/en/quest/quest-3/#specs>, 07.09.2024.
- K. A., „Online Escape Room – Spiel Crime Runners Jetzt Online!“, *Crime Runners*, k. A., <https://crimerunners.at/online-escape-room-games/>, 08.07.2024.
- K. A., „Our Cast“, *Disneyland*, k. A., <https://disneyconnect.com/disneyland/our-cast/>, 05.09.2024.
- K. A., „Outdoor Escape Room Wien. Opus Arcani – Die Jagd nach den Siegeln“, *Crime Runners*, k. A., <https://crimerunners.at/outdoor-escape-room-wien/>, 08.07.2024.
- K. A., „Parks“, *Disney Experiences*, <https://disneyconnect.com/parks/>, 29.08.2024.
- K. A., „Rollenspiel“, *Duden*, k. A., <https://www.duden.de/rechtschreibung/Rollenspiel>, 11.09.2024.
- K. A., „Schließe deine Ringe“, *Apple*, k. A., <https://www.apple.com/at/watch/close-your-rings/>, 22.08.2024.
- K. A., „Schnitzeljagd“, *Duden*, k. A., <https://www.duden.de/rechtschreibung/Schnitzeljagd>, 05.09.2024.
- K. A., „Sherlock Game FAQs“, *The Game is Now*, k. A., <https://www.thegameisnow.com/faq/>, 10.07.2024.
- K. A., „Sherlock Immersive Experiences in London“, *The Game is Now*, k. A., <https://www.thegameisnow.com>, 18.04.2024.
- K. A., „Sherlock Shared Escape Room Experience for 2-3 players“, *The Game is Now*, k. A., <https://www.thegameisnow.com/live-experiences/shared-escape-room-the-official-live-game/>, 09.03.2024.
- K. A., „Sherlock: The Official Live Game, The Mind Palace Bar“, *VenueScanner*, k. A., <https://www.venuescanner.com/gb/venues/london/london/book/sherlock-the-official-live-game/the-mind-palace-bar>, 05.03.2025.
- K. A., „Sherlock: The Official Live Game“, *Sherlock Escape Rooms*, k. A., <https://www.sherlockescaperooms.com/escape-rooms/sherlock-the-official-live-game>, 05.03.2025.
- K. A., „Terms and Conditions for Sherlock: The Official Live Game“, *The Game is Now*, k. A., <https://www.thegameisnow.com/ticketing-terms-conditions/>, 03.10.2024.
- K. A., „The Opera“, *First Escape*, k. A., <https://www.firstescape.at/de/quest/the-opera>, 28.08.2024.
- K. A., „Trapped in a Room with a Zombie“, *Trapped in a Room*, <https://www.trappedinaroom.co.uk/zombie>, 08.07.2024.
- K. A., „W12“, k. A., <https://www.west12shopping.co.uk>, 08.01.2025.
- K. A., „What Is True Dungeon?“, *True Dungeon*, k. A., <https://www.truedungeon.com/what-is-it>, 14.08.2024.
- Krause, Lena, „LARP für Einsteiger: Alles, was du über Live Action Role-Playing wissen solltest“, *TOR*, 07.04.2019, <https://www.tor-online.de/magazin/mehr-phantastik/larp-fuer-einsteiger-alles-was-du-ueber-live-action-role-playing-wissen>, 12.08.2024.

Marketing Mind, „Aromas Of Disney: The Magic Behind Smellitzers”, *LinkedIn*, 24.08.2023, <https://www.linkedin.com/pulse/aromas-disney-magic-behind-smellitzers-marketingmindin/>, 05.08.2024.

Nicholson, Scott, „Ask Why: Creating a Better Player Experience Through Environmental Storytelling and Consistency in Escape Room Design”, *Scott Nicholson*, k. A., <https://scottnicholson.com/pubs/askwhy.pdf>, 19.10.2024 (Orig. presented at *Meaningful Play 2016*, Lansing, Michigan)

Nicholson, Scott, „Environmental Play. Emergence or Convergence? Exploring the Precursors of Escape Room Design”, *Analog Game Studies*, 07.03.2016, <https://analoggamestudies.org/2016/03/emergence-or-convergence-exploring-the-precursors-of-escape-room-design/>, 28.06.2024.

Nicholson, Scott, „Peeking behind the locked door: A survey of escape room facilities”, *Scott Nicholson*, 24.05.2015, <https://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf>, 28.06.2024.

Nicholson, Scott, „The State of Escape: Escape Room Design and Facilities”, *Scott Nicholson*, k. A., <https://scottnicholson.com/pubs/stateofescape.pdf>, 27.06.2024 (Orig. presented at *Meaningful Play 2016*, Lansing, Michigan).

Phillips, Sarah, „A brief history of Facebook“, *The Guardian*, 25.07.2007, <https://www.theguardian.com/technology/2007/jul/25/media.newmedia>, 21.08.2024.

Systrom, Kevin, „Welcome to IGTV, our New Video App“, *Instagram*, 20.06.2018, <https://about.instagram.com/blog/announcements/welcome-to-igtv>, 04.03.2025.

Taylor, Alan, „Opening Day at Disneyland: Photos From 1955“, *The Atlantic*, 24.07.2019, <https://www.theatlantic.com/photo/2019/07/opening-day-disneyland-photos-1955/594655/>, 12.07.2024.

Tegan, „Sherlock: The Game Is Now Review“, *On in London*, 04.02.2019, <https://onin.london/sherlock-the-game-is-now-review/>, 04.20.2024.

Tuttl, Brittani, „Sorcerers of the Magic Kingdom game shutting down at Walt Disney World“, *Attractions Magazine*, 07.01.2021, <https://attractionsmagazine.com/sorcerers-of-the-magic-kingdom-game-shutting-down-walt-disney-world/>, 26.08.2024.

8.3 Medienverzeichnis

8.3.1 Film- und Serienverzeichnis

„A Study in Pink”, *Sherlock*, 1/1, R.: Paul McGuigan, BBC 2010.

„His Last Vow”, *Sherlock*, 3/3, R.: Nick Hurran, BBC 2014.

„The Reichenbach Fall”, *Sherlock*, 3/2, R.: Toby Haynes, BBC 2012.

Black Mirror: Bandersnatch, R.: David Slade, USA 2018.

Cube, R.: Vincenzo Natali, CAN 1997.

Dancing Stars, R.: Kurt Pongratz et al., AT seit 2005.

Die Millionenshow, R.: Matthias Schwab, AT 2020–2024.

Drachenschatz, R.: Peter Rabinger, AT 2006–2008.

Indiana Jones and the Temple of Doom, R.: Steven Spielberg, USA 1984.

Jumanji, R.: Joe Johnston, USA 1995.

Knightmare, R.: Jimmy McKinney et al., UK 1987–1994.

Legends of the Hidden Temple, R.: Charles Ciup et al., USA 1993–1995.

Marie Antoinette, R.: Sofia Coppola, US 2006.

Midnight Madness, R.: Michael Nankin/David Wechter, USA 1980.

Saw, R.: James Wan, USA 2004.

Sherlock, R.: Paul McGuigan et al., UK 2010–2017.

Spielegalaxie, R.: Thomas Brezina, AT/DE 2001–2010.

Super Toy Club, R.: Christian Radke, DE 1999–2005, 2017–2020.

Tabaluga tivi, R.: Dirk Nabersberg/Michael Becker, DE 1997–2011.

The Adventure Game, R.: Ian Oliver et al., UK 1980–1986.

The Crystal Maze, R.: David G. Croft et al., UK 1990–1995, 2017–2020.

The Last of Sheila, R: Herbert Ross, USA: 1973

Tigerenten Club, R.: Andreas Oesterle et al., DE 1996–2024.

Tom Turbo, R.: Michael Pfeifenberger et al., AT, 1993–2013.

8.3.2 Spieleverzeichnis

Behind Closed Doors, Design: Zenobi Software, Zenobi Software 1988.

Candy Crush Saga, Design: k. A., King 2012.

Crimson Room, Design: Toshimitsu Takagi, k. A. 2004.

Mystery of Time and Space, Design: Jan Albartus, Jan Albartus 2001–2008.

Wolfenstein 3D, Design: John Romero/Tom Hall, Apogee Software/FormGen, 1992.

Planet Mephius, Design: Eiji Yokoyama/ Tatsuro Hattori, k. A., 1983.

Snake, Design: Taneli Armanto, *Nokia*, 1997.

8.3.3 Onlinemedienverzeichnis

„3 Einkaufswagen vollgepackt!“ | SUPER TOY CLUB | Ganze Folge | TOGGO Serien“, R.: Toggo, YouTube.com, 19.02.2019, <https://www.youtube.com/watch?v=STHMTbh5CEg>, 16.07.2024.

„[4K-Extreme Low Light] Phantom Manor -Exclusive Private Ride- Disneyland Paris“, R.: DLP Welcome, YouTube.com, 26.05.2019, <https://www.youtube.com/watch?v=S5iIjVyKsg8>, 12.07.2024.

„Behind Closed Doors Walkthrough, ZX Spectrum“, R.: RZX Archive, YouTube.com, https://www.youtube.com/watch?v=okucVYiP_KI, 12.08.2024.

k. A., R: sherlockescaperooms, Tiktok.com, 21.07.2022, <https://www.tiktok.com/@sherlockescaperooms/video/7122778795353935110>, 05.03.2025.

„Sherlock: The Game Is Now“, R.: See Tickets, YouTube.com, 11.04.2019, <https://www.youtube.com/watch?v=wYo7T2-HMrY>, 08.01.2025.

„Spielegalaxie the Original Production“, R.: Brett Cabot, YouTube.com, 18.02.2014, <https://www.youtube.com/watch?v=Vt6k8SzNg-c>, 16.07.2024.

„The Game is On“, R.: Michael Price, YouTube.com, 30.11.2022, <https://www.youtube.com/watch?v=iGHhYoO3-k>, 07.10.2024.

„The Official Immersive Sherlock Experience | Sherlock: The Official Live Game“, R.: Sherlock: The Official Live Game, YouTube.com, 15.02.2019, https://www.youtube.com/watch?v=S9vUS9kd_2o, 18.04.2024.

„True Dungeon - An Intro“, R.: True Dungeon Videos, YouTube.com, 27.04.2015, <https://www.youtube.com/watch?v=PdQz4XLPzkk>, 14.08.2024.

„Why No One Really Knows How Escape Rooms Started“, R.: The Creepy & The Cozy, YouTube.com, <https://www.youtube.com/watch?v=A5MwMu1-ays>, 28.03.2022, 11.06.2024.

8.3.4 Korpus der absolvierten Live Escape Räume

„Alice im Wunderland“, *Escape Room Klagenfurt*, Klagenfurt/Österreich, <https://escaperoomklagenfurt.at/wonderland.html>, Zugriff: 11.07.2024, absolviert am: 29.07.2020 (2 Spielende/ Erfolg).

„Baker Street 221B“, *Sherlocks Escape Adventure*, Wien/Österreich, <https://www.theescapegame.at/baker-street-221b/>, Zugriff: 09.03.2024, absolviert am: 31.08.2021 (4 Spielende/ Erfolg).

„Crime Scene: Back Alley. Kapitel 2“, *Crime Runners*, Wien/Österreich, <https://crimerunners.at/escape-room-wien-buchen-back-alley/>, Zugriff: 09.03.2024, absolviert am: 03.05.2019 (6 Spielende / Erfolg).

„Going Underground“, *Crime Runners*, Wien/Österreich, <https://crimerunners.at/escape-the-room-wien-premium-going-underground/>, Zugriff: 09.03.2024, absolviert am: 16.09.2022 (4 Spielende/ Erfolg).

„Patient Zero. Kapitel 3“, *Crime Runners*, Wien/Österreich, <https://crimerunners.at/escape-room-wien-buchen-patient-zero/>, Zugriff: 09.03.2024, absolviert am: 17.06.2021 (3 Spielende/ Erfolg).

„School of Magic“, *No Way Out*, Wien/Österreich, <https://www.nowayout-escape.at/de/school-of-magic/>, Zugriff: 10.11.2024, absolviert am: 27.12.2018 (2 Spielende/ Erfolg).

„Sherlock Escape Room”, *The Game is Now*, London/United Kingdom, <https://www.thegameisnow.com/live-experiences/private-experience/>, Zugriff: 19.11.2024, absolviert am: 28.07.2022 (2 Spielende/ Erfolg), 01.05.2024 (3 Spielende/ Erfolg)

“Sherlockd”, *Sherlocks Escape Adventure*, Wien/Österreich, <https://www.theescapegame.at/holmes-nr-i/>, Zugriff: 09.03.2024, absolviert am: 10.05.2017 (3 Spieler/ Misserfolg), 23.05.2021 (3 Spielende/ Erfolg).

„The Dark Secret of the Congressman. Kapitel 1“, *Crime Runners*, Wien/Österreich, <https://crimerunners.at/en/booking-dark-secret-congressman/>, Zugriff: 09.03.2024, absolviert am: 27.04.2017 (3 Spielende / Erfolg), 26.04.2024 (3 Spielende / Erfolg).

„The Leaky Cauldron“, *Trapped Escape-Room*, Bratislava/Slowakei, <https://trapped.sk/en/>, Zugriff: 11.11.2024, absolviert am: 18.07.2022 (2 Spielende / Erfolg).

„The Opera“, *First Escape*, <https://www.firstescape.at/de/quest/the-opera>, Zugriff: 28.08.2024, absolviert am: 17.04.2023 (4 Spielende / Erfolg).

„The Subway“, *First Escape*, Wien/Österreich, <https://www.firstescape.at/de/quest/the-subway>, Zugriff: 11.11.2024, absolviert am: 30.10.2023 (4 Spielende / Erfolg).

„Time Travel“, *Big Break Hamburg*, <https://www.bigbreakhamburg.com/escape-room/escape-room-time-travel/>, Zugriff: 19.11.2024, Hamburg/Deutschland, absolviert am: 16.07.2020 (2 Spielende/ Misserfolg).

8.3.5 Korpus der besuchten Freizeitparks

Walt Disney World, Orlando/USA, besucht am 07., 08., 10. und 11.08.2023.

Disneyland Paris, Paris/Frankreich, besucht am 13., 14., 15., 16. und 17.06.2024

.

Anhang

Abbildung 1: Bestätigungsmai für *Sherlock: The Official Live Game*
Quelle: private E-Mail vom 31.05.2022.



It's time for your check-up...

Hello Recruit,

So you think you have what it takes to join The Network? Well, we'll see... Your training will commence shortly and will you need to meet your handler at a local optician's named **Doyle's**. If anyone asks, you're there for a "routine examination." Trust no-one.

Make sure to bring your appointment details with you on your device. There are a number of rules that are essential to your survival - ignore them at your peril:

1) Do Not Be Late. Punctuality is essential. If you are late, you'll miss your training session, and may be refused entry to your mission.

2) Which Restrictions Are Lifted Certain processes have been changed at the training base in line with Government guidelines. However, although face coverings are no longer mandatory, we recommend they are worn when in the venue. We also ask you to use the hand sanitiser gel provided in each room before touching anything to help with our enhanced cleaning procedures.

3) Dress Appropriately. Dress in comfortable clothing, with appropriate footwear.

4) Surveillance devices. You know the drill...this is a top-secret organisation. Mobile phones and other recording devices are not permitted to be used in the venue and must be switched off throughout the experience.

5) Travel lightly. Our left luggage facility is not available so please don't bring large bags or and other bulky items.

6) Have your wits about you If we detect that you are in any way intoxicated or under the influence of drugs, for your safety and ours, you'll not be admitted. Remember, you're here to serve the nation.

7) Young Detectives. If members of your team are between 10 and 14 years old, please ensure there is a responsible adult accompanying them on their mission. Aspiring agents between 15 and 17 years old are welcome to play without supervision, however, a responsible adult must complete this waiver on their behalf beforehand. Please find a link to the waiver here. [Please find a link to the waiver here.](#)

Please share this information with your fellow recruits. It is essential that you are all briefed on the mission's rules.

If you have any questions please reply to this email. If you are having issues on the day of your booking, please call this number: **+44 208 1300 021**.

In the meantime, you can add some finishing touches to your visit, like a VIP upgrade or glass of Prosecco [here](#). Make sure to select the date that your experience is booked for. Please note this is a cashless venue and will only accept card payments.

Prepared? Good. I look forward to observing your training. Oh, and do try not to worry: I doubt anything will happen to you on your first mission...probably.

Yours,

Mycroft Holmes

A handwritten signature in black ink that reads "Mycroft Holmes". The signature is fluid and cursive, with a large, sweeping flourish at the end.

Abbildung 2: Doyle's Optician/ Außenansicht
Quelle: privates Foto (aufgenommen am 28.07.2022).



Abbildung 3: Lageplan/ W12 Einkaufszentrum
Quelle: privates Foto (aufgenommen am 28.07.2022).



Abstrakt (Deutsch)

Im Fokus dieser Masterarbeit stehen Live Escape Räume. Diese stellen ko-präsente Formate, die interaktive Rezeptionserfahrungen für Kleingruppen ermöglichen, dar. Hierfür werden ludische, narrative und räumliche Komponenten miteinander verknüpft. Obwohl es das Genre seit 2007 gibt, findet es bisher kaum Repräsentation in der Forschung. Diese Masterarbeit strebt an, diese bestehende Forschungslücke zu verkleinern. Zu diesem Zweck werden die Emergenz und das immersive Potential von Live Escape Räumen analysiert. Dieser duale Fokus wurde gewählt, um mit Hilfe der Identifikation der Medienformen und -formate, die die Emergenz von Live Escape Räumen bedingten, Theorien zu identifizieren, die genutzt werden können, um sich Live Escape Räumen und ihrem immersiven Potential theoretisch anzunähern.

Die Masterarbeit geht also der Frage nach, was Live Escape Räume ausmacht, um darauf schließen zu können, welche Genres Einfluss auf die Emergenz von diesem hatten. Hierfür werden die wesentlichen Eigenschaften von Live Escape Räumen identifiziert: Ko-Präsenz, thematisch gestaltete und kontrollierte Umgebungen, narrative Elemente und ludische Herausforderungen. Es wird analysiert, in welchen Genres diese Eigenschaften ihren Ursprung haben, um die Vorläufer von Live Escape Räumen zu identifizieren und zu beleuchten, welche Konsequenzen dies für ihr immersives Potential hat.

Ausgehend von den identifizierten Vorläufern wird analysiert, welche Faktoren dazu geführt haben, dass sich Live Escape Räume Ende der 2000er Jahre etablierten und seitdem kommerziell erfolgreich sind. Hierbei werden die Aspekte der veränderten Rezeptionshaltung des späten 20. Jahrhunderts, der Gewöhnung an ludische Formate und die zunehmende Digitalisierung beleuchtet.

Abschließend wird besprochen, welche Möglichkeiten bestehen, das, Live Escape Räumen eingeschriebene, immersive Potential zu steigern. Hierbei werden alle Aspekte des Rezeptionsprozesses ebenso wie die Ebene der Narration einbezogen, um zu überprüfen, wie möglichst ganzheitlich immersiv vereinnahmende Erfahrungen ermöglicht werden können; dies geschieht anhand der exemplarischen Analyse des britischen Live Escape Raumes *Sherlock: The Official Live Game*.

Abstract (English)

This master paper analyses the phenomenon of live escape rooms. These offer co-present and interactive experiences to small groups of visitors. To do so, they combine elements of narrative and play with a specifically designed and controlled enclosed environment. Even though the genre was already established in 2007, there has hardly been any research done into this phenomenon. This paper strives to take a first step to change this. Hence, the emergence and the immersive potential of live escape rooms will be analysed. This dual focus has been specifically chosen to allow for identifying the genres and formats that have influenced live escape rooms and their emergence and to thus identify theories from these genres that are applicable to analyse live escape rooms. This will allow a media theoretical approach to the analysis of the immersive potential of live escape rooms.

In order to do so, the trademark characteristics of live escape rooms will be determined: The co-presence, the themed and controlled environment, and narrative as well as elements of play mark the core values of live escape room experiences. This paper will identify the roots of these characteristics and consider which implications these have for modern live escape rooms and their immersive potential.

In addition to the identification of the genres that have influenced the emergence of live escape rooms, there will also be an analysis of the reasons why the genre emerged at the end of the 2000s and has been successful ever since. The aim is to gain insight into the bigger picture of the emergence of live escape rooms by taking technological as well as social changes into consideration. Aspects that will be talked about are the change in the way audiences perceive media, the acclimatisation to increasingly interactive and ludic formats both as a viewer and as a participant, and the increasing digitalisation of everyday life.

Lastly, the paper will identify possibilities to increase the immersive potential of live escape rooms. To allow for a detailed analysis of measures that can be taken to enable a wholesome immersive experience for guests, all aspects of the process of reception will be taken into consideration, including the narration. This argumentation will be supported by the exemplary analysis of the British live escape room *Sherlock: The Official Live Game*.