

UNIVERSITEIT UTRECHT

De Nieuwste Gamification Sensatie: Escaperooms

Een Discoursanalyse Over Escaperooms in
Nederland

25-4-2016

Orion Daalhuizen

o.t.daalhuizen@students.uu.nl

Werkgroep 1

Ba Communicatie- en
Informatiewetenschappen Utrecht
Cursushandleiding

**Speelse communicatie en
gaming**

(CI3V14103)

2015-2016, blok 3

Docent: T. de la Hera

Woordenaantal: 4.879

Introductie

In 2013 werd de eerste escaperoom in Nederland geïntroduceerd. In de daaropvolgende twee jaar is het concept snel in populariteit toegenomen: er zijn inmiddels 349 escaperooms in Nederland van de bijna vier duizend over de gehele wereld¹. Het doel bij het doen van een escaperoom is om met een team binnen (gewoonlijk) 60 minuten uit de kamer te ontsnappen. In de kamer worden de spelers geconfronteerd met gevarieerde puzzels en raadsels. Elke escaperoom kent een uniek² thema dat vaak gepaard gaat met een bijpassende verhaallijn. Naast een vorm van entertainment is het communicatieve aspect binnen het team een kritisch punt van de escaperoom. Doordat escaperooms zo ontworpen zijn dat ze door samenwerking haalbaar zijn ligt er veel belang bij communicatie en samenwerking. Dit zijn elementen die binnen elke omstandigheid essentieel zijn voor teamwork. Daarom kan worden gesteld dat een escaperoom een speelse manier is om teamverband te analyseren en eventueel aan te sterken. Omdat het concept nog geen drie jaar bestaat in Nederland is er nog weinig aandacht aan besteed vanuit de wetenschappelijk wereld, terwijl het concept uniek is en er veel over te onderzoeken valt. Vanwege mijn achtergrond als escape fanaat, escaperoom bedenker en bouwer zie ik de toegevoegde waarde van het concept binnen de wetenschappelijke wereld rondom games en binnen communicatie. Zo zouden escaperooms kunnen worden gezien als het gebruik van game elementen om de leer en het belang van communicatie binnen een groep te communiceren naar de spelers. Door mijn combinatie van kennis in de wetenschap en de escaperoom wereld zie ik mijzelf als een aangewezen individu om het concept in de wetenschappelijke wereld te introduceren. Naast de introductie van de escaperoom in de wetenschappelijke wereld is er andersom ook sprake van een introductie van wetenschap in de escaperoom. Door deze twee elkaar te laten beïnvloeden zal er wellicht sprake zijn van nieuwe inzichten waarmee zowel de escaperoom als de wetenschap een stukje rijker zullen worden.

Om deze bijdrage te leveren aan het wetenschappelijke veld zal de volgende onderzoeksvraag worden beantwoord: Hoe wordt in het professionele discours rondom escaperooms gedacht over de escaperoom als gamification? Om deze vraag te beantwoorden zal eerst het theoretisch kader uiteen worden gezet, om van daar uit de discourses te analyseren. Vervolgens zal de methode discoursanalyse worden toegelicht.

Omdat er binnen de wetenschappelijke wereld vrijwel geen sprake is van baanbrekende werken over escaperooms zal dit theoretisch kader voornamelijk bestaan uit non-literaire theorieën. De discourses die worden geanalyseerd zijn die van de pers en die van bedrijven. Er zal gebruik worden gemaakt van het artikel *Peeking behind the locked door: A survey of escape room facilities* van Scott Nicholson³. In dit paper wordt gepoogd de huidige staat van de escape room industrie in kaart te brengen. Hoewel dit wereldwijde informatie betreft, zijn de theorieën over de voorlopers van de

¹ "Dé Escape Room Vergelijker", 2016

² Escaperooms hebben vaak overlappende thema's of puzzels, maar zijn nooit exact hetzelfde en daarmee uniek.

³ Nicholson, 2015.

escaperoom en de algemene informatie van belang bij het onderzoeken van het Nederlandse discours. Op deze manier hoop ik de escaperoom in een positie te kunnen plaatsen binnen gamification. Verder zal er gebruik worden gemaakt van teksten van de grootste escaperoomwebsites van Nederland om zo de basis te vormen voor het discours dat wordt ontwikkeld door de producentenkant van escaperooms. Onder deze websites vallen onder andere de website van *escaperoomsnederland*⁴, *all-escaperooms*⁵ en websites van de verschillende toonaangevende escaperooms van dit moment. Daarnaast zullen verschillende media-uitingen over escaperooms worden geanalyseerd. Hieronder zullen onder andere uitingen in grote bladen en kranten vallen, maar ook onze eigen inzichten met betrekking tot onze zelf gebouwde escaperoom. Om dit te verwezenlijken zal er gebruik worden gemaakt van een *critical discourse analysis*, zoals toegelicht door Jørgenson en Phillips in het boek *Discourse analysis as theory and method*.⁶ Via een *critical discourse analysis* is het mogelijk om de discourses van de objecten binnen de kamer te analyseren om zo uiteindelijk de werking van de discourses op en met elkaar toe te kunnen lichten. Zoals Jørgenson en Phillips stellen is een discours het idee dat uitingen, taal of teksten gestructureerd zijn volgens bepaalde patronen. De *critical discourse analysis* past van de verschillende analysesoorten het beste bij dit onderzoek vanwege de focus op intertekstualiteit⁷. Escaperoom objecten zoals een cijferslot kennen al kennispatronen die op creatieve wijze zijn gehanteerd om nieuwe denkwijze te creëren. De *critical discourse analysis* zal een duidelijke structuur toevoegen in dit paper, aangezien er een verschil van definities is tussen de recreatieve en zakelijke markt van escaperooms. Dit sluit ook aan op het meso niveau dat de specifieke focus kent bij de *critical discourse analysis*.

Het is van belang om deze discourses rondom escaperooms te analyseren om zo een totaalbeeld te krijgen van wat het nou precies is, hoe de discourses op elkaar in werken en welke patronen er kunnen worden gevonden en welke patronen er naar mijn mening als escaperoom bouwer en wetenschappelijk onderzoeker ontbreken. De interpretatie van de escaperoom als communicatiemiddel voor het verbeteren of analyseren van teamwork brengt niet enkel een aanvulling aan de escaperoom binnen de commerciële markt, maar ook binnen de wetenschappelijke wereld. Hierbij kunnen gedragswetenschappen worden gecombineerd met communicatiewetenschappen en wellicht psychologie, en dit alleen al binnen de kamer. De kamer als concept biedt nog meer aanvullende mogelijkheden waarbij de escaperoom niet alleen een waardevolle toevoeging is binnen de game wereld, maar ook binnen de praktijk van gamification, waarbij op een speelse manier om wordt gegaan met het screenen van teamwork.

⁴ Escaperoomsnederland, 2014.

⁵ "Dé Escape Room Vergelijker", 2016

⁶ Jørgenson & Phillips, 2004.

⁷ Ibid. p. 13-14.

Theoretisch kader

Zoals eerder vermeld is er in het wetenschappelijk veld vrijwel geen sprake van onderzoek op het gebied van escaperooms. De theorieën die ik in dit paper zal aanhalen zullen dan ook voornamelijk uit non-literaire bronnen komen. Het doel van een discoursanalyse is echter om patronen te zoeken binnen taaluitingen, waarbij een minimum van wetenschappelijke uitingen niet zou moeten worden gezien als gebrek maar als informatie. De theorieën die worden aangehaald vinden hun oorsprong voornamelijk in de productiekant van escaperooms. Hierbij kan worden gedacht aan eigenaren, bouwers, bedenkers en overkoepelende projecten zoals de overzichtswbsites die het Nederlandse aanbod in kaart brengen. Mijn betrokkenheid in het bedenken, bouwen en runnen van een escaperoom heeft er voor gezorgd dat ik met verschillende escaperoom eigenaren en andere mensen van invloed heb leren kennen. Mike van Hoenselaar, eigenaar van de website www.escaperoomsnederland.nl beschikt over een van de meest uitgebreide en informatieve overzichtswbsites van Nederlandse escaperooms. Op 29 maart hebben wij het team van [escaperoomsnederland](http://www.escaperoomsnederland.nl) in onze escaperoom mogen opsluiten. Als Nederlandse boegbeeld voor escaperoomrecenties, hebben zij onze escaperoom als 'goed', 'mooi' en 'leuk' gewaardeerd⁸. Dat terzijde, heb ik Mike enkele vragen gesteld over zijn ideeën en theorieën rondom escaperooms. Naast zijn website test hij alle escaperooms in Nederland minimaal een keer, om zelf overal van op de hoogte te blijven. Met al deze praktijkervaring en zijn website als informatiebron kan er worden gesteld dat Mike een van de belangrijkste personen is rondom de Nederlandse escaperooms.

Net als ik in dit paper poog, is Mike heel voorzichtig in het conceptualiseren van de escaperoom. Op zijn website wordt het als volgt gedefinieerd: Een escaperoom is als "[J]e wordt opgesloten met verschillende mensen in een kamer of omgeving waar puzzels en raadsels aanwezig zijn die jij moet zien te ontdekken en oplossen om de kamer binnen een bepaalde tijd te verlaten⁹." De nadruk ligt in deze definitie op verschillende aspecten. Allereerst moet je een gesloten kamer zien te verlaten binnen een bepaalde tijd. Dit is meestal 60 minuten. Vaak zitten de kamers daadwerkelijk op slot en gaan ze open doordat alle puzzels opgelost zijn. Dit brengt ons gelijk naar punt twee: de puzzels en raadsels. Puzzels en raadsels zijn de elementen die de moeilijkheidsgraad van een kamer bepalen. Veel lastige puzzels en raadsels maken het moeilijk om binnen 60 minuten de kamer of omgeving te verlaten. Als laatste is er sprake van 'verschillende mensen', dus een groepsverband. Kamers of omgevingen worden gebouwd voor een bepaalde groepsgrootte. Bijvoorbeeld bij onze escaperoom, *The Postoffice*, kunnen 4 tot 8 personen tegelijkertijd naar binnen. Teams worden normaliter voor het boeken al samengesteld. Binnen de recreatieve sector houdt dit in dat de personen in een team bekend zijn met elkaar. Ook wordt op de website duidelijk gemaakt dat het begrip escaperoom ook wordt gebruikt voor allerlei soorten activiteiten waarbij mensen puzzels op moeten

⁸ Ik had het genoeg om zelf bij de nabespreking te zijn. Helaas is er geen sprake van schriftelijke of audiovisuele notities waar ik naar kan refereren.

⁹ Escaperoomsnederland, 2014

lossen, maar dat dit geen escaperoom is¹⁰. Van Hoenselaar en zijn team hebben als doel om de hier bovenstaande definitie te waarborgen en verspreiden. Dit laat zien dat escaperoomsnederland zich profileert als een bepalende kracht, waarbij zij betekenis geven aan wat Nederland zou moeten zien als escaperoom en wat juist niet. Alle kamers of omgevingen die door het team worden gezien als ware escaperoom zijn dan ook terug te vinden op de website, terwijl andere activiteiten die hetzelfde concept hanteren niet op de website verschijnen.

De visie van Eelco Wiegel, eigenaar van all-escaperooms.nl sluit vrijwel naadloos aan op de conceptualisatie van escaperoomsnederland. Hij vult het concept aan met het feit dat veel escaperooms gebouwd zijn rondom een thema. Thema's zijn van belang voor de beleving binnen de kamer en zijn vaak de basis voor een eventuele verhaallijn binnen de kamer of omgeving. Onze eigen escaperoom kent als thema een oud postkantoor met daarbinnen een recherche thema, je bent namelijk als team op zoek naar een vermist persoon. Het postkantoor was zijn favoriete plek en als team stap je als het ware het postkantoor uit die verhaallijn binnen. Uit eigen ervaring kan er worden gesteld dat de puzzels en raadsels vaak afgestemd worden op het thema, dit is echter niet altijd het geval. Naast de belevingsfactor kan er ook worden gesteld dat een gethematiseerde kamer de individuele prestaties stimuleert. In een stuk over escaperooms in de Washington Post wordt gesproken over onderzoek van socioloog Margee Kerr. Zij stelt dat een individu beter presteert wanneer er sprake is van het goede niveau van 'arousement', ofwel opwekking¹¹. Deze opwekking komt voort uit angst, stress, paniek, plezier en andere emoties. Deze emoties worden voornamelijk opgewekt door de decoratie, de verhaallijn en de special effects. Dit kan enkel slagen als het team van tevoren niet weet wat ze te wachten staat als ze de kamer binnenkomen. Zoals wordt gezegd in een aflevering van *De Wereld Draait Door*¹², hebben spelers een soort onofficiële geheimhoudingsplicht. Dit betekent niet alleen dat de spelers niks van de kamer met hun vrienden of familie delen, maar ook dat iedereen zijn of haar camera's, telefoons en andere digitale accessoires in moeten leveren voordat ze de kamer kunnen betreden. Online is er dan ook, buiten die van de makers en producenten om, geen beeldmateriaal van escaperooms te vinden. Dit gaat samen met het 'desire for the social and the physical while also providing intellectual stimulation and a bit of thrill'¹³ volgens Frank Lantz, directeur van NYU Game Center¹⁴. Hij stelt dat escaperooms een antwoord zijn op de 'solitariness' van video en computer games. Scott Nicholson sluit aan bij deze theorie met zijn overzicht van escape room 'precursors', ofwel voorgangers. Naast het benoemen van de point-and-click adventure games & escape the room digital games noemt Nicholson nog 5 andere voorgangers die het concept van de escaperoom hebben vormgegeven¹⁵.

¹⁰ Ibid.

¹¹ Contrera, 2016

¹² De Wereld Draait Door, 2014

¹³ Contrera, 2016

¹⁴ <http://gamecenter.nyu.edu/faculty/frank-lantz/>

¹⁵ Nicholson, 2015.

Verder zal er gebruik worden gemaakt van de gamification theorie uit het artikel van Sebastian Deterding. Hij beschrijft gamification als *game design elements in a non-game context*¹⁶. Deze beschrijving zal voornamelijk op meso niveau worden gehanteerd, zoals aansluit bij het kritisch discoursanalyse, maar ook het micro niveau zal in de analyse worden toegelicht om zo een completer beeld te kunnen scheppen over gamification in escaperooms. Game elements zijn volgens Deterding lastig te definiëren, omdat er een flexibele grens zit tussen wat specifiek game-elementen zijn en wat niet. Om deze reden worden in dit paper game-elementen gezien als 'karakteristiek' voor games¹⁷. Het is belangrijk omdat escaperooms een vage grens zijn tussen game design elements en non-game context. Hier over zal in de analyse meer duidelijk worden. Deze definitie van Deterding zal aangevuld worden met een artikel van Lewis, Swartz en Lyons, "What's the Point?: A Review of Reward Systems Implemented in Gamification Interventions." Dit artikel gaat specifiek in op een enkel game design element dat kan worden gezien als karakteristiek voor escaperooms. Er zal bij de analyse ingegaan worden op hoe het reward systeem in de escaperooms van invloed is.

Er is voor gekozen om de kritieken rondom gamification buiten beschouwing te laten omdat dit af zou doen aan het doel van dit paper. Op zoek gaande naar een manier om escaperooms te plaatsen binnen het plaatje van gamification, zullen de daarachterliggende ethische kwesties in een eventueel vervolg aan bod komen.

Methode

"[T]he general idea that language is structured according to different patterns that people's utterances follow when they take part in different domains of social life" is hoe discours kan worden gezien volgens Jørgenson en Phillips in het boek *Discourse analysis as theory and method*¹⁸. Discourse analysis is het analyseren van deze structuren en patronen. Dit zegt echter niks over hoe discoursen werken, wat ze zijn en hoe ze geanalyseerd moeten worden. Jørgenson en Phillips lichten drie benaderingen toe die allemaal op een specifieke wijze discourse analyse beschrijven. Deze drie benaderingen zijn de discourse theory van Laclau en Mouffe, de critical discourse analysis van Fairclough en de discursive psychology. De drie benaderingen kennen verschillende overeenkomsten. Allereerst leveren ze een kritische benadering van kennis. Waarheid is geen neutraal begrip maar een product van discoursen die de waarheid construeren. Dit gaat samen met de overeenkomst dat er een relatie is tussen kennis en sociale processen. De analyse die in dit paper wordt gedaan is ook een eigen reflectie op de processen en is daarmee geen objectieve waarheid, maar een kennis creatie waarop tevens kritisch gereflecteerd moet worden. Ook is het belangrijk om te vermelden dat woorden en begrippen betekenis krijgen door deze geconstrueerde discoursen. Zo zal ook de uiteindelijke definitie

¹⁶ Deterding, 2011, p.1.

¹⁷ *ibid*, p. 3.

¹⁸ Jørgenson & Phillips, 2004, p.1.

van escaperooms in het veld van gamification een van de mogelijke betekenissen zijn die een extra stem toevoegt binnen het professionele discours. Het feit dat dit paper rust op een professioneel discours rondom escaperooms sluit aan bij de ideeën achter *power/knowledge* van Foucault¹⁹. De grote machthebbers binnen het discours zijn de mensen met veel informatie, en omdat kamers 'geheim' blijven, ligt de macht bij de producentkant van escaperooms. Hier zijn de producenten van de websites en escaperooms niet enkel de bronnen van kennis en informatie, ook zijn zij hier mee de toonaangevende leiders in het veld. Met de introductie van de escaperoom in Nederland is er tegelijkertijd een introductie gedaan tot een definitie en betekenis. De grootste *power* ligt bij website-eigenaren zoals Mike Hoenselaar. Zij hebben niet alleen een overzicht met bijna alle 'non-geheime' informatie over escaperooms in Nederland, ze zijn zelfs in praktisch elke escaperoom geweest en kennen dus ook een groot deel van de geheime informatie. De bron van *knowledge* ligt dus voornamelijk bij deze selecte groep personen. Naast het benoemen van deze machtsrelaties, zal hier niet verder op worden ingegaan binnen dit paper. De geheimhouding die onderdeel is van het concept zorgt voor vele struikelblokken bij het verder onderzoeken en bekritisieren van de relaties, iets wat tevens niet aansluit bij het doel van dit paper.

Aansluitend op Foucault, is er gekozen voor de *critical discourse analysis* van Fairclough²⁰. Het CDA kent een unieke focus op de intertekstualiteit binnen discoursen en deze is van groot belang als het gamification aspect van escaperooms beargumenteerd moet worden met precursors. Het meso niveau wat sterk terug te vinden is in het CDA sluit hier ook bij aan. De focus ligt op de escaperoom als gamification, hierbij blijven sociale praktijken vrijwel buiten beschouwing. Het micro niveau van de escaperooms ondersteunt echter het meso niveau en zal daarom enkele keren terugkomen in de analyse.

De analyse zal als volgt worden opgesteld. Eerst zal er worden gepoogd de verschillende definities van escaperoom te concretiseren tot een algemene definitie. Vervolgens zal deze gekoppeld worden aan gamification door het analyseren van de toegepaste *game design elements*. De verschillende elementen zullen tot slot vergeleken worden met de verschillende precursors die in het professionele discours worden benoemd.

¹⁹ Foucault, 1980.

²⁰ Jørgenson & Phillips, *Discourse Analysis as Theory and Method*, 2004.

Analyse

Tijdens de ontwikkeling van dit paper heb ik met mijn team de eerste 'escaperoom conference' ooit bezocht: *Up The Game, Escaperoom & Real Life Gaming Conference*²¹, en deze was ironisch genoeg gelocaliseerd op de Johan Huizinga Laan. Binnen deze conference werden verschillende real life gaming concepten uiteengezet, waarbij onder andere werd gepoogd een specifiekere definitie van escaperooms te benoemen. Gastspreker Attila Gyurkovics, een van de pioniers onder escaperooms en de eigenaar van *Parapark*²², pretendeert de uitvinder van de escaperoom te zijn. De eigenaar van de eerste (Europese) geregistreerde escaperoom benoemde het concept als een 'soort game' en een 'experience', waarbij het centrale doel is om de uitweg uit een gesloten kamer te vinden. Dit moet gebeuren met een kleinschalige groep voor de bevorderlijkheid van samenwerking. Het doel van de kamer is om de groep gedurende de beleving buiten de echte wereld om te leiden. Doordat een duidelijk aspect het ontsnappen uit een gesloten kamer is, vallen vele soortgelijke real life games wel buiten het kader. Een concept zoals de *Prison Escape*²³ van Rik Stapelbroek kent wel het ontsnappingselement, maar is een experience die door honderden mensen tegelijk gedaan wordt. Dit gaat niet samen met het concept van de kleinschalige groep voor teamwork. Voor de echte beleving buiten de wereld om moet er ook sprake zijn van een duidelijke kadering van de spelruimte. Spellen die zich niet binnen bevinden kennen dus een audiovisuele overloop met de echte wereld, en kunnen daarom niet als escaperooms worden bestempeld: het zijn immers geen afgesloten ruimtes. In mijn persoonlijke gesprek met Eelco Wiegel is duidelijk geworden dat de experience, of de ervaring van de persoon een samenspel is tussen puzzels die op alle zintuigen inspelen en de sfeer in de kamer²⁴. Gyurkovics sloot in zijn toespraak aan op het belang van sfeer.

Bij elkaar opgeteld is er een redelijk scala aan punten waar de conceptualisatie aan moet voldoen:

- een kamer of afgesloten ruimte
- uit de kamer ontsnappen als hoofddoel
- kleinschalige groep voor teamwork
- bevatten van puzzels of raadsels
- element van tijd/tijdsdruk
- bevatten van een belevingsfactor (sfeer, thema, special effects)
- afsluiten buitenwereld

²¹ Vanwege het verbod op opnames e.d. kunnen mijn ervaringen van de conferentie helaas niet met materiaal ondersteund worden.

²² <http://parapark.hu/>

²³ <http://prisonescape.nl/>

²⁴ naast deze aspecten zijn er meerdere punten zoals locatiemogelijkheden, service en prijs. Dit zijn echter geen aspecten die invloed hebben op de definitie van escaperooms en ze worden om deze reden buiten beschouwing gelaten.

Deze punten vormen samengesteld een poging tot een overzichtelijke, maar afgeakende conceptualisatie van de escaperoom. Deze is als volgt verwoord:

"Escaperooms zijn afgesloten, gethematiseerde belevingskamers waarbij een klein team zonder invloed van buitenaf en door middel van puzzels en raadsels binnen de tijd de uitgang moet bereiken".

Deze definitie speelt in op alle bovengenoemde aspecten, maar laat echter de setting buiten beschouwing en weerspiegelt niet het feit dat de escaperoom uit de entertainment branche komt. De hier bovengenoemde definitie had net zo goed voor een martelkamer van een sadistische miljonair kunnen gelden. Om deze reden wil ik het concept gamification toevoegen aan de analyse. Dit sluit tevens aan bij het real life gaming kader waarin de escaperoom werd geplaatst binnen de conference. Eerder in dit paper is gamification gedefinieerd als het implementeren van game design elementen in een non game context. Deterding onderscheidt hierbij vijf levels van design elements: *Game Interface design patterns; Game design patterns and mechanics; Game design principles and heuristics; Game models; Game design methods*²⁵. De levels die binnen de escaperoom terugkomen zijn game design patterns and mechanics, game design principles and heuristics en game models. Deze drie levels zullen respectievelijk worden toegelicht.

Game design patterns and mechanics kunnen worden teruggezien in de 'time constraint' die in elke escaperoom centraal staat. De verschillende uitdagingen in een kamer moeten binnen een bepaalde tijd opgelost worden. Deze tijdslimiet staat ook gedurende de beleving vast. Ook het aspect van limited resources is terug te vinden binnen escaperooms. Puzzels en raadsels gaan samen met gelimiteerde informatie, vanzelfsprekend omdat er anders geen sprake zou zijn van een puzzel of raadsel. De limited resources kunnen worden aangevuld door het zoeken van codes, objecten of nieuwe puzzels. De aanvulling brengt tegelijkertijd de mogelijkheid tot progressie met zich mee.

Om de escaperoom als 'non game context' te kunnen definiëren moet er gekeken worden naar het micro niveau van escaperooms. Een kamer met sloten is zonder gebonden structuur, regels en game design elements niet meer dan een connotatie. Als het kraken van een slot echter gekoppeld wordt aan het verkrijgen van meer resources, krijgt het een goal-element. Dit sluit aan bij het level van game design principles and heuristics. Deterding definieert het echter niet zo maar als goals, maar als 'clear goals'²⁶. Ook dit sluit aan bij het voorbeeld van het codeslot. In de zoektocht naar resources, is een slot een object dat tussen de persoon en de resources en daarmee de progressie staat. Binnen de wereld van escaperooms kan er van uit worden gegaan dat er waardevolle resources achter sloten worden bewaard. Elk slot kent een praktisch identiek principe, maar de manieren waarop de verschillende codes voor de sloten verkregen worden variëren. Elk slot gaat gepaard met een code en een daar aan voafrgaand raadsel of puzzel. De puzzels binnen een escaperoom variëren tussen denkpuzzels en doepuzzels en prikkelen verschillende zintuigen. Dit sluit aan op het voorbeeld van variety of game styles en dus game design principles and heuristics. Tevens sluit dit aan bij het idee

²⁵ deterding, 2011, p. 4.

²⁶ *ibid.*

van een 'reward system' zoals aangehaald door Lewis, Swartz en Lyons. Sloten kunnen worden gezien als de obstakels die voor een 'reward' liggen. Dit concretiseert de theorie rondom dit level van game design element.

Escaperooms bieden niet enkel een real life experience, de experience speelt zich vaak af in een soort game-setting. Dit wil zeggen dat de experience real life is, maar dat het thema of de setting fictief is. Het fictieve thema dat heel duidelijk terug te vinden is in computergames, wordt binnen escaperooms op een vergelijkbare manier gehanteerd. Deterding's voorbeelden onder game models: curiosity en challenge, zijn ook allebei terug te vinden in de escaperoom. De nieuwsgierigheid naar de raadsels, puzzels en verborgen objecten samen met de uitdaging om dit alles binnen het gegeven tijdsbestek op te lossen zijn twee belangrijke componenten die samen de groep stimuleren een actieve houding aan te nemen.

Naast de duidelijkheid over de verschillende game design elementen die zijn geïmplementeerd in de escaperoom, is het ook van belang om verder toe te lichten waarom een escaperoom kan worden gezien als non-game context. Binnen de definitie die Deterding hanteert zijn gameful experiences de 'most likely design goal'²⁷. In dit paper wordt dit design goal met evenredig belang ondersteund. Een escaperoom is geen game, maar een ervaring met game-elementen. Ook het argument dat games zelf kunnen worden 'gamified' sluit niet aan bij de escaperoom, omdat de kamer zonder deze game design elements geen game op zich is. Haal bijvoorbeeld het tijdsaspect weg, en er is geen limiet die de ervaring afbakent. Als er geen sprake zou zijn van sloten zouden alle resources binnen de kamer tegelijkertijd beschikbaar zijn, waardoor de goals binnen de kamer verdwijnen. Haal het thema of de sfeer uit de kamer en er blijft enkel een kamer met puzzels over; dan kan het beter worden gedefinieerd als puzzelkamer. Kortom, alle game design elementen die worden gehanteerd in een escaperoom zijn van belang voor de totaalbeleving van de groep.

Al deze aspecten opgesomd creëren een basis voor de escaperoom als gamified kamer, een experience van een uur met obstakels, teamwork, progressie, doelstellingen en sfeerbelevingen. Net zoals bij elke ervaring is een behaalde escaperoom een tweede keer geen nieuwe beleving. Dit verklaart ook de grote hoeveelheid escaperooms in Nederland die allemaal pogen een unieke beleving achter te laten bij de mensen.

Conclusie

Het doel van dit paper was om een discoursanalyse te vormen rondom escaperooms in Nederland. Terugkomend op de onderzoeksvraag hoe wordt in het professionele discours rondom escaperooms gedacht over de escaperoom als gamification, is gepoogd het kleinschalige discours uit te bereiden met discoursen rondom gamification. Het subdoel om hiermee een nieuwe definitie toe te kennen aan het

²⁷ Ibid

concept gaat gepaard met een analyse van de verschillende definities en daarmee een aanvulling van het gamification discours. De definitie van escaperooms als "*afgesloten, gethematiseerde belevingskamers waarbij een klein team zonder invloed van buitenaf en door middel van puzzels en raadsels binnen de tijd de uitgang moet bereiken*", voldeed niet als toelichting van de positie van een escaperoom binnen de entertainment branche. De aanvulling van de escaperoom als gameful experience biedt de mogelijkheid om escaperooms te plaatsen bij de huidige zoektocht naar real life ervaringen en de gamified vorm die deze zoektocht vaak aan neemt. Om deze reden poog ik een voor dit paper definitieve definitie als volgt te vormen:

"Escaperooms zijn gameful experiences waarbij een klein team zonder invloed van buitenaf wordt opgesloten in een afgesloten, gethematiseerde belevingskamers waarbij het team door middel van puzzels en raadsels binnen de tijd de uitgang moet bereiken".

Binnen deze definitie worden alle aspecten die in dit paper zijn behandeld gebruikt en worden duidelijke grenzen en kaders aangebracht aan het concept. Hiermee hoop ik een aanvulling te kunnen doen op het verduidelijken van het escaperoom discours binnen het veld van gamification.

Omdat deze definitie een specifiek discours aanhaalt, wordt er geen rekening gehouden met andere discoursen en theorieën die een belangrijke aanvulling vormen op het concept. Zo is het van belang om het historisch perspectief en de precursors van de escaperoom te analyseren om zo de opkomst en het ontstaan van het concept te kunnen begrijpen. Het belang hiervan is terug te vinden in het stuk van Nicholson, waarbij verder ingegaan wordt op de historie en de positie die de escaperoom in heeft genomen. Dit voegt echter niks toe aan de vele andere aspecten rondom de escaperoom die nog niet zijn onderzocht. Bij de conference ben ik er achter gekomen hoe groot het concept escaperoom is, maar hoe klein het is in vergelijking met het totaalplaatje van real life gaming. Het CDA biedt echter niet de mogelijkheid om daar binnen dit paper op in te gaan omdat het een enorme vergroting van het te analyseren discours zou betekenen. Verder biedt het CDA een goed framework om de structuur en de machtsrelaties binnen het discours te analyseren, maar geeft het geen kijk op het macro niveau van escaperooms. De focus binnen dit paper blijft om die reden gericht op het meso niveau van het discours en gaat niet in op het discours van mensen in het alledaagse leven. Doordat dit niet bekend is wordt er eigenlijk voornamelijk in gegaan op de grote spelers rondom het discours. Dit sluit echter meer aan bij de *Discourse Theory* van Laclau en Mouffe. Dit paper maakt wel duidelijk dat een aanvulling van de andere twee benaderingen van belang is om het grote plaatje rondom het concept te analyseren. Hierbij stel ik voor dat verder onderzoek wat betreft escaperooms de focus zal moeten leggen op de andere twee niveaus om zo verder in te kunnen gaan op de verschillende betekenissen.

Een andere beperking bij dit onderzoek was het onvermijdelijke gebrek aan informatie. Binnen de conference werd veel waardevolle informatie gegeven, maar de geheimhouding van kamers is een groot struikelblok omtrent de creatie van tekst. Dit zal tevens een groot struikelblok worden voor toekomstig onderzoek. De online recensies op de grote escaperoom websites, bijvoorbeeld gaan nooit

in op aspecten binnen de kamer. Om die reden wordt het vrijwel onmogelijk om het discours van de mensen die de kamer hebben ervaren te analyseren. Vervolgstudies zullen vrij oppervlakkig blijven totdat deze geheimhouding (eventueel in de toekomst) verdwijnt. De vraag is echter of dit een wenselijk toekomstbeeld is aangezien dit een onderdeel is van de vele charmes die een escaperoom bezit.

Als laatst ben ik mij er van bewust dat door de unieke eigenschappen van elke escaperoom mijn ervaring als escaperoom fanaticus, bouwer en bedenker niet representatief zijn voor het algemene concept. Natuurlijk zijn er verschillende aspecten die terugkomen in elke kamer, anders was er ook geen sprake van een definitie, maar mijn persoonlijke combinatie van onderzoeker en escaperoom bouwer vormt een bias die dit onderzoek heeft gekleurd. Dit valt echter niet te voorkomen aangezien de geheimhouding iedereen dwingt terug te vallen op eigen interpretaties, ervaringen en visies.

Ik wil graag mijn docent Teresa de la Hera bedanken voor haar unieke hulp en ondersteuning in het verwezenlijken van dit onderzoek. Als laatst wil ik natuurlijk iedereen aanbevelen zich te mengen in de wereld van escaperooms, om alle uitingen binnen dit paper te kunnen ervaren en beleven.

Literatuur

- Caillois, Roger, and Meyer Barash. *Man, Play, and Games*. 1. Illinois paperback. Urbana, Ill.: Univ. of Illinois Press, 2001.
- Contrera, Jessica. "It's No Puzzle Why 'escape Room' Adventures Are so Popular." *The Washington Post*, January 16, 2015. https://www.washingtonpost.com/lifestyle/style/its-no-puzzle-why-escape-room-adventures-are-so-popular/2015/01/16/938370de-9b4f-11e4-96cc-e858eba91ced_story.html.
- "Dé Escape Room Vergelijker | All Escaperooms Nederland." Accessed March 17, 2016. <https://all-escaperooms.nl/>.
- "Escape Rooms Nederland • Overzicht, Reviews & Nieuws." *Escape Rooms Nederland*. Accessed April 21, 2016. <https://www.escaperoomsnederland.nl/>.
- Deterding, Sebastian, Dan Dixon, Rilla Khaled, and Lennart Nacke. "From Game Design Elements to Gamefulness: Defining 'Gamification.'" In *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*, 9–15. MindTrek '11. New York, NY, USA: ACM, 2011. doi:10.1145/2181037.2181040.
- "De Wereld Draait Door." *De Wereld Draait Door*. Accessed April 20, 2016. <http://dewerelddraaitdoor.vara.nl/media/320023>.
- Foucault, Michel, and Colin Gordon. *Power/knowledge: Selected Interviews and Other Writings 1972 - 1977*. New York: Vintage Books, 1980.
- "Frank Lantz | Game Center." *NYU | Game Center*. Accessed April 21, 2016. <http://gamecenter.nyu.edu/faculty/frank-lantz/>.
- Jørgensen, Marianne W., and Louise J. Phillips. *Discourse Analysis as Theory and Method*. Repr. London: SAGE, 2004.
- Lewis, Zakkoyya H., Maria C. Swartz, and Elizabeth J. Lyons. "What's the Point?: A Review of Reward Systems Implemented in Gamification Interventions." *Games for Health Journal*, January 26, 2016. doi:10.1089/g4h.2015.0078.
- Nicholson, Scott. "Peeking Behind the Locked Door: A Survey of Escape Room Facilities." Wilfrid Laurier University, May 24, 2015. <http://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf>.
- "ParaPark - a Galaxis Első Szabadulós Játéka." Accessed April 20, 2016. <http://parapark.hu/>.
- "Prison Escape." *Prison Escape*. Accessed April 20, 2016. <http://prisonescape.nl>.