

Digitale Escape-Games in der religionspädagogischen Arbeit: grundsätzliche Überlegungen, Ideen und Konzepte

Inhalt

1. Digitale Escape-Games: Back to the roots?	2
1.1 Das Escape-Game im Kontext religionspädagogischer Arbeit.....	3
1.2 Herausforderungen digitaler Escape-Games.....	4
2. Konzeptionelle Überlegungen	4
2.2 Das Spieldesign	4
2.3 Zeitrahmen.....	7
2.4 Der Ablauf	8
2.5 Begleitung während des Spiels	8
2.6 Die Story.....	9
2.6.1. Tipps & Hinweise zur Story	9
2.6.2. Das Spielziel	10
2.7 Die Rätsel/Puzzle	10
2.7.1 Spielbalance: Zwischen Überforderung und Langeweile	10
2.7.2 Grundprinzipien guter Puzzles.....	11
3. Umsetzungsmöglichkeiten digitaler Escape-Games	13
3.1 Eigene Website programmieren.....	13
3.2 (Wordpress-)Blog	14
3.3 Etherpad/Cryptpad/Word/*.pdf-Dokument	14
3.4 Padlet	15
4. Fazit: Es muss nicht perfekt sein!.....	15
5. Literatur.....	16
6. Anhang: Online-Tools und Materialien	16

1. Digitale Escape-Games: Back to the roots?

Escape-Rooms und Breakout-Spiele¹ haben in den vergangenen Jahren an Popularität gewonnen. Auch in der Konfi-Arbeit gibt es inzwischen einige Entwürfe, die Konfi-Gruppen eine spielerische Auseinandersetzung im Rahmen eines Breakout-Spieles mit einem Thema ermöglichen. In Zeiten der Kontaktbeschränkungen stellt sich zunehmend die Frage, inwieweit Breakout-Spiele digital durchgeführt werden können.

Interessanterweise ist diese Frage mit Blick auf dieses Genre nicht neu – die Escape-Rooms kommen nämlich ursprünglich aus dem Digitalen. Als „Urspiel“ wird hier vielmals das japanische Online-Breakout-Spiel „Crimson Room“ aus dem Jahr 2004 zitiert,² in dem ein:e Spieler:in nach einem Abend mit zu viel Alkohol am nächsten Morgen in einem Zimmer aufwacht, dessen Tür verschlossen ist. Die spielende Person hat die Aufgabe, durch Herumprobieren und das Finden und Kombinieren von Gegenständen eine Möglichkeit zu finden, die Tür zu öffnen.³

Erst sekundär entstanden dann um 2007 erste Live-Escape-Rooms in Japan. Dort wurden Gruppen mit einem Zeitlimit (i.d.R. 60 Minuten) in Räume „gesperrt“ – mit der Aufgabe, gemeinsam eine Lösung zu finden, diesen Raum zu verlassen. In den folgenden Jahren gewannen diese Spiele weltweit an Beliebtheit. In Europa sind die ersten solcher Räume 2011 in Budapest entstanden – und wurden zu einem regelrechten Trend. Drei Jahre später gab es dort schon über 100 Escape-Rooms.⁴ Inzwischen gibt es auch in Deutschland nahezu in jeder größeren Stadt Anbieter solcher Live-Escape-Games.

Was wir nun also erleben, könnte man als eine *Re-Digitalisierung* bezeichnen: Es kommt die Frage auf, wie diese Live-Escape-Rooms digital umgesetzt werden können. Ein simples „Back to the roots“ ist dabei nicht möglich. Denn die Spielidee, die sich mit den Live-Escape-Rooms weltweit verbreitet hat, unterscheidet sich wesentlich von den Ursprüngen. Nicht nur durch den Sprung ins Analoge, sondern noch in einem weiteren wesentlichen Punkt: Der Gruppenerfahrung. Was bei „Crimson Room“ die Aufgabe einer einzigen Person war, ist nun zu der Aufgabe einer Gruppe geworden.

Meines Erachtens ist dies durch die Bekanntheit der Live-Escape-Games inzwischen so tief verwurzelt, dass eine Escape-Game überhaupt nur noch als „Gruppe“ denkbar ist, auch wenn diese Gruppe nur aus zwei Personen besteht. Dies gilt vor allem mit Blick auf den (religions-)pädagogischen Bereich. Ich möchte sogar die These aufstellen, dass es bei der Durchführung von Escape-Games in erster Linie weniger um die Vermittlung bestimmter Inhalte geht, sondern primär um eben jene Erfahrungen, die eine Gruppe *als Gruppe* im Rahmen eines solchen Spiels macht.

¹ Beide Begriffe bezeichnen im Grundsatz dasselbe: Ein (Gruppen-)Spiel, in dem eine Rätselfolge gelöst werden muss, um ein gemeinsames Ziel zu erreichen.

² Spielbar z.B. unter <https://www.playit-online.de/adventure-onlinespiele/crimson-room/>

³ Als Vorläufer für diesen Spieltypus können die schon in den 1980ern entstandenen „Point-and-Click“-Adventures gelten. Vgl. <https://de.wikipedia.org/wiki/Point-and-Click>.

⁴ Vgl. Der geheimnisvolle Raum, S. 10.

1.1 Das Escape-Game im Kontext religionspädagogischer Arbeit

Wenn man über Escape-Games im religionspädagogischen Kontext spricht, so drängen sich einige Fragen in den Vordergrund. Vor allem sind dies Fragen nach Zweck, Zielsetzung und Grenzen: Warum können Escape-Games Bestandteil religionspädagogischer Arbeit sein? Aus welchem Grund werden sie in den Gesamtkontext der konkreten Arbeit vor Ort eingesetzt, sei es z.B. im Religionsunterricht oder die Arbeit mit Konfirmand:innen? Was sind die Chancen und Grenzen von Escape-Games? Einige bruchstückhafte Gedanken und Wege sollen hier aufgezeigt werden.

Spiele eröffnen Erfahrungsräume. „Das Spiel selbst ist nicht das Erlebnis. Es *ermöglicht* das Erlebnis.“⁵ Gerade für die Arbeit im religionspädagogischen Kontext ist diese Differenzierung sehr bedeutend, weil sie einen Perspektivwechsel aufzeigt: Beim Konzipieren und Durchführen von (Escape-)Spielen geht es darum, den Spieler:innen *Erfahrungen zu ermöglichen*. Und diese Erfahrung ist eben nicht das Spiel selbst; das Spiel ist lediglich ein Medium.

Studien zeigen: Erfahrung und Erlebnisse haben in der Konfi-Zeit einen hohen Stellenwert für die Jugendlichen.⁶ Dies ist der Fokus, den auch Escape-Games setzen. Das sind deshalb die großen Chancen, die sie bieten. Erfahrungsräume zu schaffen, in denen sich zum einen die Gruppe als Ganzes wahrnimmt, aneinander reibt und miteinander wächst. Zum anderen aber im Idealfall auch für das Individuum, das seine Fähigkeiten in die Gruppe mit einbringt und sein Verhältnis als Teil dieser Gruppe formiert.

Damit dies produktiv in der Gruppe erlebt werden kann, ist – wie bei anderen erlebnispädagogischen Übungen⁷ – Reflexionsphase wichtig. Denn (Gruppen-)Erlebnisse können insbesondere dann zu Erfahrungen des Glaubens heranreifen, „*wenn sie in Reflexionseinheiten oder theologischen Impulsen mit biblischen Grundeinsichten verbunden werden, beispielsweise wenn es um die Notwendigkeit der gegenseitigen Unterstützung in einer Gruppe und das Achten auf schwächerer Gruppenmitglieder geht.*“⁸

Diese Reflexionsphase muss bei der Konzeption von Escape-Games mitgedacht werden. Sie sollte optimalerweise direkt im Anschluss an das Spiel durchgeführt werden, weil dort die Erfahrungen noch präsent sind.

Zugleich zeigt dieser Fokus auch die Grenzen von Escape-Games auf. Dadurch, dass die Eröffnung dieses Erfahrungsraums im Zentrum der Konzeption steht, wird deutlich: Escape-Games sind als Medium der Wissenvermittlung nur bedingt geeignet. Das heißt nicht, dass im Rahmen von Escape-Games keine Inhalte vermittelt werden können. Natürlich können Inhalte eine Rolle spielen, wenn etwa die einzelnen Puzzles und Rätsel an Inhalte angelehnt sind, die im Curriculum behandelt werden oder im Konfi-Jahr gerade „dran“ sind. (Siehe auch Punkt 2.4). Meines Erachtens eignen sich aber Escape-Rooms eher z.B. als spielerischer Einstieg in einen Themenkomplex, als erste Begegnung mit einem Thema oder als Abschluss einer Themeneinheit.

⁵ Die Kunst des Game Designs, S. 48.

⁶ Vgl. Zukunftsfähige Konfirmandenarbeit, S.147-150 und Gemeindepädagogik, S. 143-148.

⁷ Escape Games sind im religionspädagogischen Kontext sind m.E. eine erlebnispädagogische Übung.

⁸ Zukunftsfähige Konfirmandenarbeit, S. 150.

1.2 Herausforderungen digitaler Escape-Games

Für die Re-Digitalisierung der Escape-Games ergeben sich vor diesem Hintergrund durchaus große Herausforderungen, die ich hier kurz anreißen möchte.

a) Gruppenerfahrung

Wie können Gruppendynamiken und -prozesse gut aufgenommen und produktiv gemacht werden, wenn jeder daheim vor seinem eigenen Bildschirm sitzt? Methodisch wird dies zu einem zentralen Punkt in der Durchführung digitaler und hybrider⁹ Escape-Games.

Durchweg muss ein Entwurf und Konzept auf diese Frage hin überprüft und reflektiert werden. Auch wenn es natürlich Phasen der Einzelarbeit geben kann, so muss doch stets im Fokus bleiben, dass die Gruppe als ganze (oder auch: mehrere *Gruppen* gegeneinander) an einer Sache arbeitet.

b) Differenzierung

Gerade mit Blick auf eine Re-Digitalisierung muss der Gedanke einer Differenzierung im Blick bleiben. Blickt man auf die digitalen Wurzeln, ist eine klare Verortung auf der kognitiven Ebene zu sehen. Auch bei analogen Escape-Games muss bereits im Blick sein, dass es nicht nur kognitive Zugänge und Rätsel geben darf, um der Heterogenität einer Gruppe gerecht zu werden. Digital ist dies natürlich ungleich schwieriger umzusetzen: Wie können aktive, haptische Rätselemente in ein Konzept mit eingebaut werden? Wie können visuelle, auditive oder kreative Lerntypen in die Lösung des Escape-Games mit eingebunden werden?

2. Konzeptionelle Überlegungen

Konzeptionelle Überlegungen sollten am Anfang jeder konkreteren Planung eines Escape-Games stehen. So auch bei digitalen Escape-Games. Die konzeptionellen Überlegungen sollen zum Nachdenken anregen und als gedankliche Checkliste dienen für Dinge, die im Vorfeld bedacht werden sollten.

2.2 Das Spieldesign

In einem analogen Escape-Game arbeitet die Gruppe zusammen an der Lösung, indem sie sich ein Rätsel nach dem anderen erarbeitet und so schließlich zum „Finalcode“ vordringt (vgl. Abbildung 1). Dabei muss das Vorgehen nicht so linear ablaufen, wie es in der Abbildung dargestellt ist. Durchaus können auch Elemente eines parallelen Spieldesigns (Abbildung 2) mit einfließen – aus konzeptioneller Sicht sollten sie das sogar (s.u.). So ist es durchaus wünschenswert, wenn sich z.B. (spontane) Gruppen bilden, die parallel an Rätseln arbeiten. Das funktioniert aber nur dann, wenn die einzelnen Rätsel nicht oder nur teilweise aufeinander aufbauen (vgl. paralleles Spieldesign, Abbildung 2).

⁹ Hybrid meint hier: Kombination von digitalen und analogen Elementen.

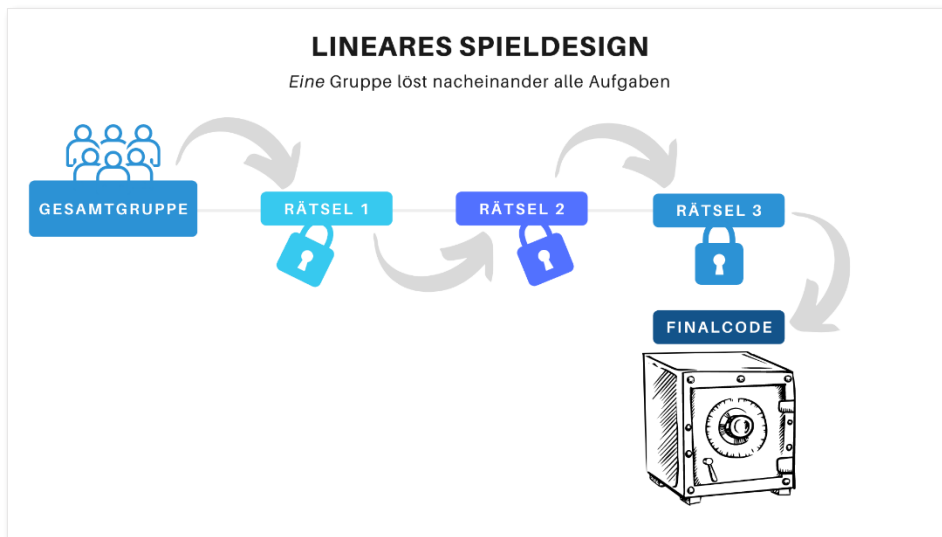


Abbildung 1: Linearer Ablauf eines Escape-Games.

Bei einer digitalen oder hybriden Durchführung stellt sich die Frage nach dem Modus m.E. verschärft, und sie sollte je nach Gruppe, Gruppengröße und (technischen) Möglichkeiten gut durchdacht sein. Auch wenn es sicher möglich ist, stellt sich die Frage, inwieweit das lineare Standard-Konzept sinnvoll ist.¹⁰

Zwei weitere Möglichkeiten sind *digital* denkbar: Zum einen könnten Rätsel in kleineren „Untergruppen“ gelöst werden, um die Ergebnisse später in der Großgruppe zum finalen Code zusammenzufügen (vgl. Abbildung 2: Paralleles Spieldesign).

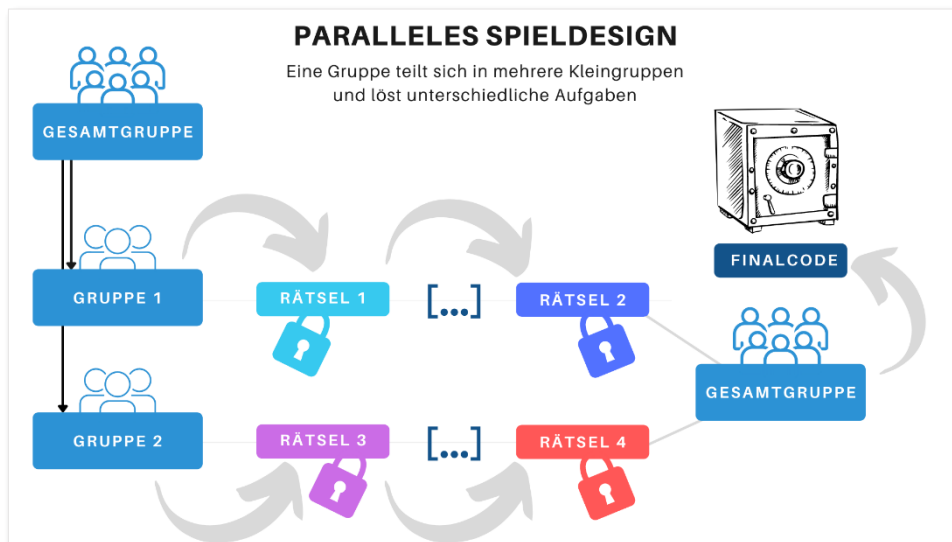


Abbildung 2: Paralleles Spieldesign.

Zum anderen könnte die Linearität beibehalten werden, indem ein „Wettbewerb“ zwischen den Kleingruppen forciert wird (vgl. Abbildung 3) – anders als beim parallelen Spieldesign werden hier von den jeweiligen Gruppen die gleichen Aufgaben bearbeitet. Dabei sollte gut überlegt sein, ob

¹⁰ Je nach Gruppengröße stellt sich diese Frage natürlich auch im analogen Bereich schon.

man das möchte – das wird sehr von der jeweiligen Gruppe abhängen. Die Erfahrung, dass man als „Großgruppe“ gemeinsam etwas bewältigt, geht dabei sicher verloren. Dafür ist evtl. die Erfahrung in der Kleingruppe intensiver.

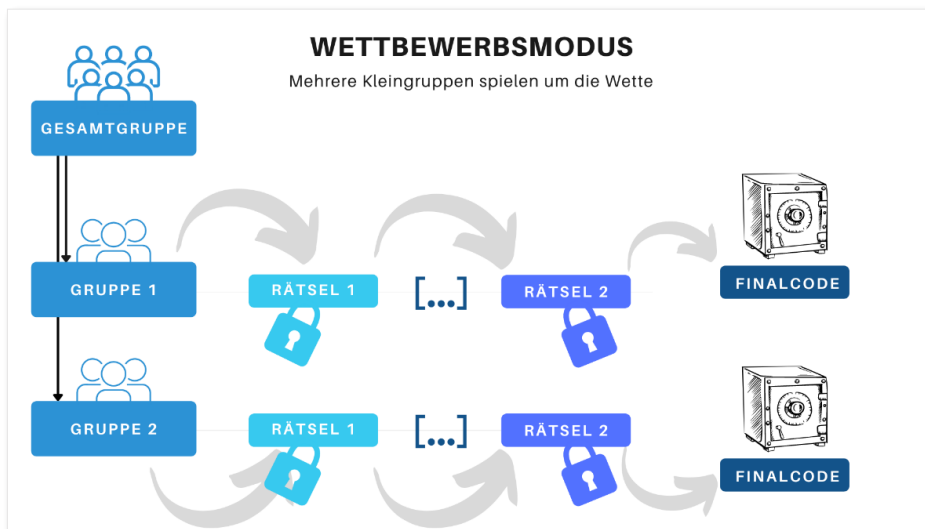


Abbildung 3: Wettbewerbsmodus.

Gerade mit Blick auf die digitale Umsetzung eines digitalen Escape-Spiels scheint mit einer vierten Variante sinnvoll. Im Grunde handelt es sich um ein „Wettbewerbs“-Design, das aber die kompetitive Facette dadurch herausnimmt, dass am Ende in der Gesamtgruppe der Finalcode gelöst werden muss. Dieser Finalcode basiert auf den Ergebnissen, die die Kleingruppen in den Rätseln erarbeitet haben. (Beide Kleingruppen bearbeiten die gleichen Rätsel, bekommen aber unterschiedliche Lösungen, die sie dann in eine Schlussrunde mitbringen.)

Diese Variante des „kombinierten Spieldesigns“ umgeht vor allem die Nachteile der unterschiedlichen Modi (s. Tabelle unten) und erhält dabei möglichst viele Vorteile. Zudem ist es im Vorbereitungsaufwand geringer als z.B. ein paralleles Design, da weniger Rätsel benötigt werden – ohne dass dies ein Nachteil für die Teilnehmenden wäre.

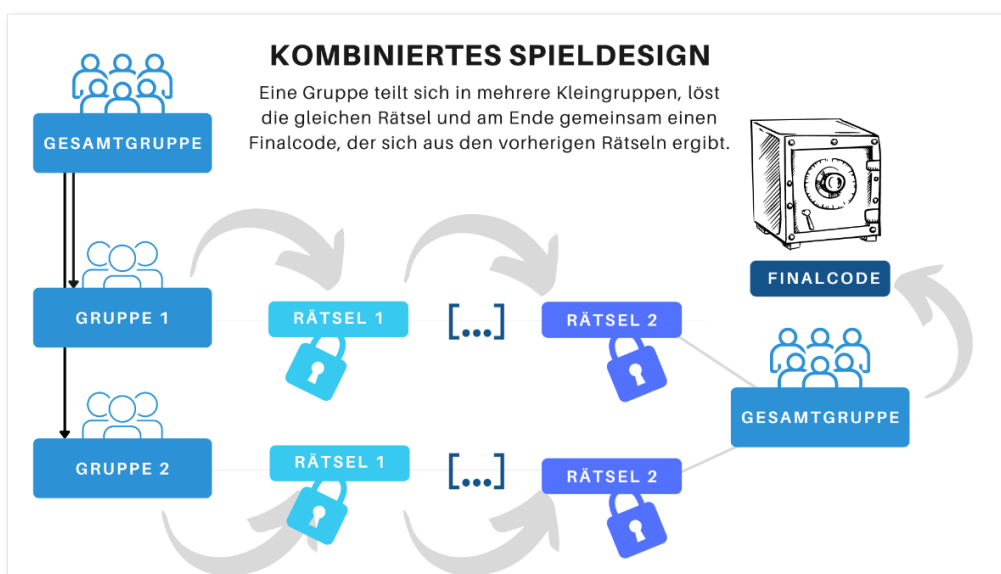


Abbildung 4: Kombiniertes Spieldesign.

Zusammenfassend eine Liste mit Pro- und Contra-Punkten zu den jeweiligen Spieldesigns:

Spieldesign	Pro	Contra
Linear	<ul style="list-style-type: none"> - Jede:r TN ist an jeder Aufgabe beteiligt - Stärkstes Gefühl, als Gesamtgruppe etwas erreicht zu haben 	<ul style="list-style-type: none"> - Gruppengröße verhindert evtl., dass gute Beteiligung möglich ist - Gefahr, dass einzelne TN untergehen - „Flaschenhals-Gefahr“: Wenn ein Rätsel nicht gelöst wird, geht es nicht weiter
Parallel	<ul style="list-style-type: none"> - Intensivere Beteiligung der einzelnen TN - Differenziertere Aufgaben-/Rätselerstellung mit Blick auf einzelne TN möglich 	<ul style="list-style-type: none"> - Nicht jeder TN hat am Ende jedes Rätsel mitgemacht
Wettbewerb	<ul style="list-style-type: none"> - Jede:r TN ist an jeder Aufgabe beteiligt - Intensivere Beteiligung der einzelnen TN - Wettbewerb fördert intensiveres Erleben in der Kleingruppe 	<ul style="list-style-type: none"> - Evtl. Wettbewerbsgedanke - Es gibt Teile der Gruppe, die verlieren
Kombiniert	<ul style="list-style-type: none"> - Jede:r TN ist an jeder Aufgabe beteiligt - Intensivere Beteiligung der einzelnen TN 	

2.3 Zeitrahmen

Der Zeitrahmen sollte klar abgesteckt sein. Bei analogen Breakout-Spielen ist es normalerweise üblich, den Teilnehmer:innen einen Countdown vorzusetzen, innerhalb dessen alle Rätsel geknackt werden und der finale Code gelöst werden muss. In der Regel sind dies 60 Minuten. Je nachdem, ob das digitale Breakout-Spiel tatsächlich komplett digital stattfindet oder ein hybrides Spiel ist – also auch analoge Elemente enthält (z.B. Stationen im Freien, die besucht werden müssen), muss dieser Zeitrahmen angepasst werden. Der Zeitrahmen kann auch für die jeweiligen „Phasen“ gesetzt werden, anstatt für das gesamte Spiel zu gelten. So könnte z.B. in einem kombinierten Spieldesign der Zeitrahmen nur für die Gruppenarbeitsphase gesetzt werden.

Es empfiehlt sich, den Zeitrahmen nicht zu großzügig zu machen, damit von Beginn an ein gewisser „Druck“ entsteht, der m.E. zum Spaßfaktor wesentlich dazugehört. Sollte während des Ablaufs ersichtlich sein, dass der Zeitrahmen viel zu knapp ist, kann zusätzliche Zeit gegeben werden. Eventuell können sogar von vorneherein kleine, einfache Zusatzaufgaben erstellt werden, durch die sich die Teilnehmer:innen zusätzliche Zeit erspielen können.

Natürlich ist es – gerade bei digitalen Escape-Games - auch denkbar, den Zeitrahmen zu streichen. Zu bedenken ist dann allerdings, dass damit ein extrinsischer Motivations-Faktor wegfällt: Der Zeitdruck. Das kann gut funktionieren, wenn die Story bzw. das Ziel des Spiels dies auffängt und für eine intrinsische Motivation der Spieler:innen sorgt.

2.4 Der Ablauf

Vor allem bei einem digitalen bzw. hybriden Escape-Game muss der Ablauf klar strukturiert und durchdacht sein. Während man in einem analogen Escape-Raum die Jugendlichen auch „einfach mal loslegen“ lassen kann und ggf. mit Hilfestellungen oder kleinen Tipps aushelfen kann, muss im digitalen Escape-Game sofort klar sein, was zu tun ist. Ein kurzes Vorgespräch vor dem Spiel ist also unbedingt nötig.

Aus religionspädagogischer Perspektive sollte man zudem eine Nachbesprechung mit im Blick behalten. Aus zwei Gründen ist dies m.E. notwendig:

1. Vor allem mit Blick auf die Frage nach Erlebnissen, gruppenspezifischen Erfahrungen und danach, wie sich das Individuum in Bezug auf die Gruppe erlebt hat, ist eine Nachbesprechung wichtig (wie unter 1.1. bereits ausgeführt). Dies kann zum Beispiel in einer „lockeren Runde“ direkt im Anschluss an das durchgeführte Spiel erfolgen. Es ist sinnvoll, hier zuvor gezielte Fragen zu notieren.
2. Auch wenn m.E. die Vermittlung von bzw. die Beschäftigung mit Inhalten nicht unbedingt im Fokus bei der Durchführung eines Escape-Games steht, so kann eine Nachbesprechung doch auch dazu dienen, gewisse Themen zu vertiefen oder anzusprechen. Im Rahmen eines Gesprächs, eines Impulses oder einer Andacht kann auf spezifische Themen eingegangen werden, die Teil des Escape-Games waren. Entscheidet man sich z.B. für ein Konzept im parallelen Spielmodus (s.o.), so könnte eine Nachbesprechung der einzelnen Rätsel auch dazu dienen, bestimmte Inhalte der gesamten Gruppe ins Gedächtnis zu rufen: Durch eine Nachbesprechung kann der Nachteil dieses Spieldesigns abgefedert werden, dass nicht alle Spieler:innen an allen Rätseln beteiligt waren. In der Tat ist eine Nachbesprechung die einzige Möglichkeit, wirklich Inhalte zu vermitteln. Die Spieler:innen sind im Zuge des Spieles viel zu sehr darauf konzentriert, die Regeln des Spieles (also: das Lösen der Puzzles) zu bewältigen.¹¹

2.5 Begleitung während des Spiels

Bei der analogen wie digitalen Durchführung von Escape-Games gilt: Die Spiel-Leitung muss während des gesamten Ablaufs ansprechbar und kontaktierbar sein. Vor allem mit Blick auf den Zweck, den ein Escape-Game im religionspädagogischen Kontext erfüllt, sollte eine sorgfältige Begleitung und Beobachtung der Gruppe erfolgen. Das heißt nicht, dass bei kleinen Problemen (sowohl gruppenspezifisch als auch was das Lösen der Rätsel betrifft) sofort eingegriffen werden sollte. Aber: All das muss im Blick behalten werden, da solche Probleme auch zu ungunstigen Erfahrungen der Gruppe führen können.

Eventuell müssen bei einzelnen Rätseln Hinweise gegeben werden. Es ist deshalb sinnvoll, sich vorab zu jedem Rätsel 2-3 Hinweise zurechtzulegen und zu notieren, die dann weitergegeben werden. Natürlich sind auch spontane Hinweise denkbar – allerdings ist das in der Durchführung unter Umständen deutlich schwieriger, weil es unbedachte Hinweise sein können, die zu viel verraten oder noch mehr Verwirrung stiften.

¹¹ Vgl. Teaching and Learning with Escape Games, S.243: „Learning requires reflection on the actions performed during the time devoted to play and we know that game-based learning requires debriefing.“

Beim Einspielen von Hinweisen gilt die Faustregel, dass jeder Hinweis konkreter sein sollte als der vorhergehende. Man kann abstrakt beginnen, sollte dann aber deutlicher werden. Und: Vielleicht bietet das Spieldesign sogar eine Möglichkeit, die Hinweise etwas „kosten“ zu lassen?¹²

Sowohl bei einzelnen Rätseln bzw. Abschnitten eines Escape-Rooms als auch bei dem Escape-Room als Gesamt-Konstrukt gilt: Liefere am Ende die Lösung!¹³ Und wenn es nicht anders geht, auch vorher schon bei den „kleinen“ Rätseln, wenn sie unbedingt notwendig sind, um das Escape-Game erfolgreich zu beenden.

Warum? Die Begründung ergibt sich aus der bereits dargelegten (religions-)pädagogischen Perspektive eigentlich zwingend. Denn das Unterhaltsame an Puzzles und Rätseln ist das "Aha"-Erlebnis, wenn man die Lösung gefunden hat. Dieses Erlebnis wird jedoch interessanterweise nicht durch das eigentliche Lösen des Puzzles ausgelöst, sondern durch das *Erkennen* der Lösung.¹⁴ Natürlich ist es am schönsten, selbst auf diese Lösung zu kommen. Aber auch wenn man es nicht schafft und ernsthaft probiert hat, löst das *Erkennen* der Lösung ein positives Gefühl aus – ein Teil der Erfahrung, die im Rahmen dieses Spiels ermöglicht werden soll. Falls die Spieler:innen also wirklich gar nicht weiterkommen, sollte das eine Option sein.

2.6 Die Story

Bei der Story sind der Fantasie keine Grenzen gesetzt. Sie sollte vor allem in sich schlüssig sein, aufgeworfene Probleme und Fragen spätestens am Ende des Spiels innerhalb der Story auch aufgelöst werden. Dass sie realistisch in dem Sinne ist, dass sie tatsächlich den konkreten Konfis so passieren könnte, ist m.E. nicht notwendig – schließlich leben gut gemachte Spiele immer auch davon, dass man ein Stück weit in eine Fantasie-/Parallelwelt eintaucht.

2.6.1. Tipps & Hinweise zur Story

- **Hänge nicht zu fest an einzelnen Elementen der Story!**¹⁵ Man sollte sich immer wieder vergegenwärtigen: Die Erzählung bzw. Geschichte ist der Part, der sich am einfachsten ändern lässt. Manchmal reichen wenige Worte. Wenn man also gute und ausbalancierte Puzzles & Rätsel(-ideen) hat (siehe Punkt 2.7), dann sollte man diese nicht zugunsten der Story aufgeben, sondern die Story darum bauen.
- **Tauche in deine Story ein!**¹⁶ Trage deine Geschichten-Idee eine Weile mit dir herum. Versuche, in die fiktive Welt einzutauchen, in der deine Geschichte spielt. Dabei kommen oft weitere detailliertere Gedanken und Ideen, die dem Escape-Game und den darin enthaltenen Rätseln zugute kommen.
- **Logische Stringenz ist wichtig!** Logische Fehler können den Spielspaß verderben. Eine Story darf eine Fantasiewelt kreieren, in der Dinge möglich sind, die in „echt“ nicht funktionieren würden. Aber es muss in sich schlüssig sein und auch konsistent: „Ausgedachte Regeln“ zum Beispiel müssen die ganze Zeit gelten. Hier kann es durchaus hilfreich sein, die Story mit anderen Personen durchzugehen und um Feedback und Prüfung zu bitten.

¹² Die Kunst des Game Designs, S. 344f.

¹³ In einer Nachbesprechung auch, wenn gewünscht, für jedes Rätsel!

¹⁴ Vgl. Die Kunst des Game Designs, S. 345f.

¹⁵ Vgl. a.a.O., S. 414f.

¹⁶ Vgl. a.a.O., S. 416f.

- **Mach deine Story nicht zu komplex!** Anschließend an den Gedanken der Konsistenz & Stringenz gilt gerade mit Blick auf Escape-Games sollten Storys nicht zu komplex sein. Die Spieler:innen müssen sie schnell erfassen können (siehe auch den folgenden Punkt „Spielziel“). Gute Storys leben auch von darin enthaltenen Grundmustern (z.B. „Gut“ gegen „Böse“).

2.6.2. Das Spielziel

Die wichtigste „Regel“ in einem Spiel ist die Zielsetzung: Sie muss klar und deutlich zum Ausdruck gebracht werden.¹⁷ Über das Ziel des Spiels sollte man sich also gründlich Gedanken machen, denn damit die Spieler:innen den Zweck ihrer Aktionen verstehen, müssen sie das Ziel kennen. „Je leichter das Spielziel für die Spieler:innen zu verstehen ist, desto problemloser können sie sich vorstellen, es zu erreichen, und umso wahrscheinlicher werden sie das Spiel auch spielen wollen.“¹⁸ Es steigert die Motivation enorm, wenn ein konkretes Ziel vor Augen schwebt – das gilt auch für Zwischenschritte bei einem Escape-Game. Gute Spielziele besitzen drei Qualitäten:

- **Konkret:** Die Spieler:innen verstehen das Ziel und können auch klar und deutlich beschreiben, was sie erreichen sollen.
- **Realistisch:** Die Spieler:innen müssen das Gefühl haben, dass sie das Spielziel erreichen können.
- **Lohnend:** Bei herausfordernden Zielen kann schon alleine die Leistung, es geschafft zu haben, Motivation sein. Aber warum nicht weiter gehen? Gibt es zum Beispiel Belohnungen? Wenn ja, sollten diese vorher angekündigt werden. Aber die Erwartungen dürfen keinesfalls zu hoch geschraubt werden, damit die Spieler:innen hinterher nicht enttäuscht sind.

Gerade mit Blick auf ein Escape-Game scheint es mir vor diesem Hintergrund bei Erdenken einer Story deshalb sinnvoll zu sein, die Geschichte möglichst einfach zu halten. Nicht zu komplex denken! Das gilt umso mehr im digitalen Raum. Denn: Den Spieler:innen sollte schnell klar sein, was zu tun ist und was das Ziel ist.

2.7 Die Rätsel/Puzzle

Aus spieletheoretischer Perspektive ist eine Escape-Room eine ganz besondere Art von Spiel: ein Puzzle. „Ein Puzzle ist ein Spiel mit einer dominanten Strategie.“¹⁹ Dominante Strategie heißt dabei: Ein Lösungsweg, der immer wieder funktioniert. Ein Puzzle ist also ein Spiel, das bei wiederholtem Spielen keinen Spaß mehr macht, weil der Lösungsweg bekannt ist.

Escape-Games sind dabei ein großes Puzzle, das wiederum aus mehreren kleineren Puzzles besteht. Vor diesem Hintergrund wird auch klar, warum es bei der Konzeption hilfreich ist, sich die Frage zu stellen: Was macht eigentlich ein gutes Puzzle aus?

2.7.1 Spielbalance: Zwischen Überforderung und Langeweile²⁰

Diese Fragen sollen gleich im Zentrum stehen. Zunächst aber soll noch ein Blick auf die Spielbalance gelenkt werden – denn sie hat große Auswirkungen auf die Frage nach der Gestaltung der Puzzles. Besonders soll an dieser Stelle die Betrachtung des Schwierigkeitsgrads stehen. Das ist wohl bei der

¹⁷ Die Kunst des Game Designs, S. 254ff.

¹⁸ A.a.O., S. 255.

¹⁹ A.a.O., S. 333.

²⁰ Vgl. zu diesem Abschnitt Die Kunst des Game Designs, S. 290ff.

Konzeption eines (Escape-)Spiels einer der schwierigsten Faktoren. Die große Herausforderung ist es, die Spieler:innen in einen sogenannten „Flow-Kanal“ zu bringen – in die perfekte Balance zwischen den Anforderungen, die an sie gestellt werden, und den Fähigkeiten, die sie mitbringen (vgl. Abbildung 5). Ist das Spiel zu schwer, sind die Spieler:innen überfordert und verlieren die Lust. Ist es zu einfach, verlieren sie ebenfalls die Lust – aber aus Langeweile.

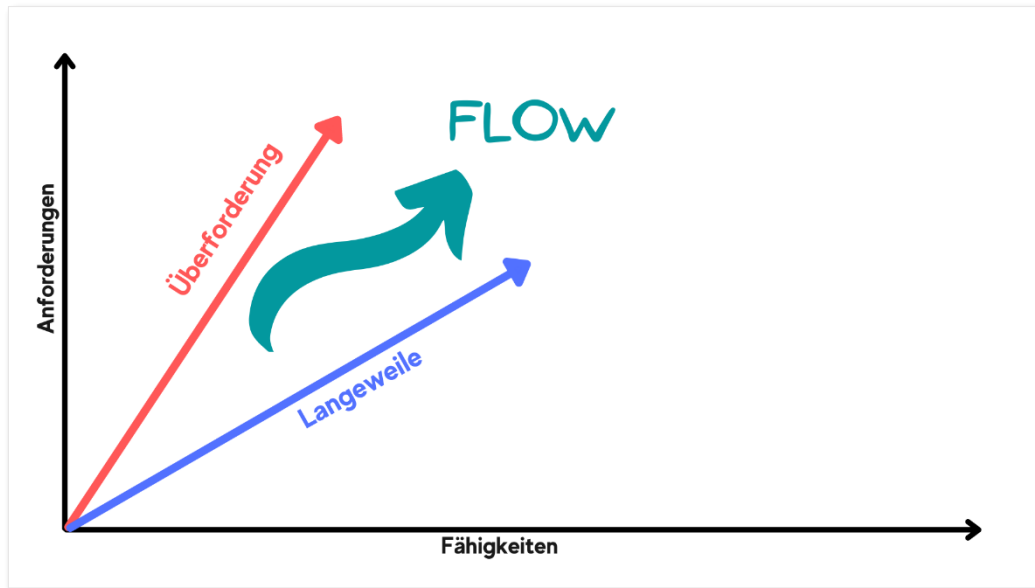


Abbildung 5: Der Flow-Kanal

Das klingt in der Theorie einfach, ist aber sehr schwer umzusetzen, da die Spieler:innen je unterschiedliche Fähigkeiten und Voraussetzungen mitbringen. Deshalb gibt es Techniken, die bei der Konzeption von Puzzles bedacht werden können:

- **Mit jedem Erfolg kann der Schwierigkeitsgrad erhöht werden.** (= Einfach beginnen, dann schwerer werden)
- **Möglichkeiten schaffen, einfache Rätsel schnell hinter sich zu lassen** (= unterforderte Spieler:innen kommen schnell zu Schwierigerem voran)
- **Spieler:innen die Wahl des Schwierigkeitsgrades überlassen** (= Selbsteinschätzung, im Rahmen von Escape-Games oft nicht einfach umzusetzen, an manchen Stellen aber durchaus denkbar, etwa durch Belohnungen, wenn eine schwierigere Stufe gewählt wird oder die Kombination mit Hinweisen, siehe Punkt 2.5)
- **Puzzles von unterschiedlichen Spieler:innen testen lassen** (so wird eine realistische Einschätzung möglich)

2.7.2 Grundprinzipien guter Puzzles

Im Folgenden sollen einige Grundprinzipien guter Puzzles genannt werden. Keinesfalls mit dem Anspruch, in einem selbstentworfenen Escape-Game jedes Puzzle genau nach diesen Kriterien zu gestalten. Vielmehr sollen diese Punkte dazu dienen, eigen Puzzles zu überprüfen und Möglichkeiten der Optimierung aufzuzeigen:²¹

²¹ Diese Punkte basieren auf den Ausführungen von Jesse Schell: Die Kunst des Game Designs, S. 331-347.

1. **Mache die Zielsetzung deutlich!** Wenn die Spieler:innen nicht wissen, was sie überhaupt machen sollen, verlieren sie schnell das Interesse. Es sei denn, bereits das Austüfteln, worum es eigentlich geht, ist bereits Teil des Puzzles. Aber Achtung: Das ist eine Gratwanderung, die viel intrinsische Motivation der Spieler:innen erfordert. Dafür begeistern sich i.d.R. nur hartgesottene Puzzle-Fans.
2. **Ermögliche einen problemlosen Einstieg - lade zum Interagieren ein!** Die Spieler:innen sollten schnell beginnen können, ein Puzzle zu lösen, wenn sie die Zielsetzung verstanden haben: Ein (möglicher) Lösungsansatz sollte recht schnell zu finden sein. Sonst wirkt es schnell zu schwierig. (Wieder: Es sei denn, man ist hartgesottener Puzzle-Fan, was aber die Wenigsten sind.) Ein Positiv-Beispiel ist hier z.B. der „Rubik-Würfel“. Auch ohne Lösungswillen will man ihn direkt anfassen und herumprobieren.
3. **Mache Fortschritte erkennbar!** Der Unterschied zwischen einem einfachen Rätsel und einem Puzzle ist das Erreichen der Fortschritte. Beim Rätsel müssen lediglich Antworten gefunden werden. Bei einem Puzzle gibt es i.d.R. eine spielerische Interaktion, damit sichtbar und spürbar wird, dass man der Lösung näherkommt. (Vgl. wieder positiv: Rubik-Würfel - man kommt immer ein Stückchen weiter). Wo immer es geht, sollten aus einfachen Rätseln echte "Puzzle" gemacht werden und Fortschrittsstufen bzw. Zwischenstufen eingebaut werden.

Mögliche Leitfragen: Können genügend Fortschritte erzielt werden? Welche Fortschritte sind erkennbar und welche bleiben verborgen? Gibt es einen Weg, die verborgenen Fortschritte offenzulegen?

4. **Vermittle das Gefühl der Lösbarkeit!** Die Spieler:innen dürfen zu keinem Zeitpunkt den Verdacht bekommen, das Puzzle sei gar nicht lösbar. Erkennbare Fortschritte (s. Punkt 3) tragen dazu bei, ebenso wie die banale, aber klare Feststellung: „*Es gibt eine Lösung.*“ (Vgl. auch hier wieder den Rubik-Würfel: Er wird "gelöst" verkauft. Es existiert also nie der leiseste Zweifel daran, dass es geht.)
5. **Hebe den Schwierigkeitsgrad stufenweise an!** Die Lösung von Puzzles besteht in einer Reihe von Aktionen, die häufig kleine Glieder in einer Kette von Zielsetzungen darstellen, die wiederum zur endgültigen Lösung des Puzzles führen. Genau diese Aktionen sollten nach und nach schwieriger werden.

Mögliche Methode: Überlasse den Spieler:innen die Kontrolle über die Reihenfolge der Schritte in ihrem Puzzle. (Bsp: Kreuzworträtsel: Die meisten beginnen mit den einfachen Antworten).

6. **Parallelität gönnt den Spieler:innen eine Pause!** Wenn man zwei oder mehrere Herausforderungen gleichzeitig präsentiert (wie in einem Escape-Room), ist es unwahrscheinlicher, dass die Spieler:innen Frust entwickeln. Wenn sie an einer Stelle nicht weiterkommen, können sie das eine Puzzle zur Seite legen und erst einmal eine andere Aufgabe bearbeiten. Dies spricht sehr für ein Spieldesign, das Parallelität ermöglicht (vgl. Abbildung 2)!

Mögliche Leitfragen: Gibt es „Flaschenhälse“ im Spieldesign, die es den Spieler:innen unmöglich machen, weiterzukommen, wenn sie eine bestimmte Aufgabe nicht bewältigen? Wenn ja, wie kann ich parallele Herausforderungen ergänzen? Unterscheiden sich meine Parallelen Herausforderungen hinreichend und bieten tatsächlich "Abwechslung"? Lassen sich parallele Herausforderungen miteinander verbinden? Trägt das Lösen paralleler Herausforderung vielleicht sogar zur einfacheren Lösung einer anderen Aufgabe bei?

7. **Eine Pyramidenstruktur fördert das Interesse!** Anschließend an 6. ist ein pyramidenförmige Puzzlestruktur attraktiv: Eine Reihe kleiner Puzzles, die jeweils einen Hinweis zu einem größeren, übergeordneten Puzzle liefern. Im Gesamtkonstrukt eines Escape-Games ist genau das gegeben.
8. **Hinweise fördern das Interesse!** Hinweise können helfen, wenn Spieler:innen frustriert und kurz davor sind, aufzugeben. Das Lösen eines Puzzles ist besser, als es gar nicht zu lösen. Vgl. zum Umgang mit Hinweisen auch Abschnitt 2.5

3. Umsetzungsmöglichkeiten digitaler Escape-Games

Analoge Escape Games sind zwar in der Vorbereitung aufwändig, aber doch ist es recht deutlich, wie ein solches Escape-Game in entsprechenden Räumlichkeiten umgesetzt werden kann. Ganz anders verhält es sich im digitalen „Raum“: Welche Möglichkeiten gibt es hier, ein Escape-Game zu gestalten? In der Tat gibt es viele denkbare Varianten. Sie erfordern jeweils unterschiedliche technische Kompetenzen der Ersteller:innen, haben also unterschiedlich hohe technische Hürden. Manche für ihnen sind nur für bestimmte Spieldesigns (vgl. 2.2) geeignet.

Umsetzung	Hürden	Benötigte Kompetenzen/Technik
Eigens programmierte Webseite	Hoch	- Mindestens gute HTML-Kenntnisse - Eigener Webspaces
Eigenes Wordpress-Blog	Mittel	- Grundkenntnisse Wordpress oder andere Blogsoftware - Eigenes Blog
Etherpad/Cryptpad/Word-Dokument	Niedrig	- Word-Erfahrung
Padlet ²²	Niedrig	- Eigenes Padlet (kostenlos, padlet.com) - Grundkenntnisse Padlet

3.1 Eigene Website programmieren

Die meiste Flexibilität – aber auch den höchsten Aufwand – hat man, wenn man eine eigene Webseite aufsetzt. Hierfür sind mindestens gute HTML-Kenntnisse nötig. Vielleicht gibt es aber jemandem im Team, der sich hierfür begeistern kann und entsprechende Erfahrungen besitzt?

²² Padlet ist eine Online-Software, die u.a. eine Art kollaborative Pinnwand generieren kann. Sie funktioniert intuitiv und ist einfach zu handhaben. Tutorials gibt es z.B. auf Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=yLul2j-6Aqc>

Bei einer eigenen Webseite können allerhand Gimmicks eingebaut werden: Jede Art von Spieldesign ist denkbar. Auch die angesprochene Parallelität lässt sich umsetzen, und ein Weiterkommen nur mit bestimmtem Passwort (=Linearität) ist ebenfalls denkbar. Das Einbauen von Videos, Audio-Dateien und Bilder ist möglich. Ein Beispiel für die Umsetzung mittels eigens programmierter Webseite ist das Escape-Game „Konfirmation in Gefahr“.²³

3.2 (Wordpress-)Blog

Ebenfalls hohe Flexibilität, wenn auch weniger Gestaltungsspielraum, bietet ein eigenes (Wordpress-)Blog. Es kann entweder via wordpress.com kostenlos registriert werden oder auf einem angemieteten Webserver i.d.R. mit einem Klick installiert werden. Wordpress ist eine Software, die nach ein wenig Einarbeitungszeit sehr einfach zu bedienen ist: Sie hat viele Ähnlichkeiten mit Word. Bei Wordpress ist die Einbindung von Dateien, Bildern, Videos oder Audio-Dateien problemlos möglich.

Einzelne Blog-Beiträge können Passwortgeschützt werden – so können etwa lineare Stränge in einem Escape-Game erzeugt werden.²⁴ Zu bedenken ist hier jedoch der bereits genannte Hinweis, dass Linearität aufgrund der „Flaschenhals-Gefahr“ (2.7.2.) ihre Tücken hat.

Beispiel für via Wordpress erstellte Escape-Games sind die „Konfa-Detektive“²⁵ und das Breakout-Game zu den „10 Geboten“²⁶.

3.3 Etherpad/Cryptpad/Word/*.pdf-Dokument

Eingeschränkt in der Flexibilität, dafür sehr einfach in der Durchführung, ist die Option, mit Etherpads oder einem Cryptpad zu arbeiten. Alternativ kann auch ein *.doc oder *.pdf-Dokument mit den Rätseln an die Spieler:innen verschickt werden.

Etherpad bzw Cryptpads sind vom Prinzip her nichts anderes als Word-Dokumente, die in einer Cloud liegen. Sie sind deshalb über einen Link abrufbar. Auf einer oder mehreren Seiten könne die Rätsel eingebunden werden, die bearbeitet werden müssen. Zunächst ist also ein paralleles Spieldesign auf diese Weise einfach umzusetzen. Crypt- und Etherpads können aber auch passwortgeschützt werden, sodass – ähnlich Wordpress – lineare Stränge in Escape-Games denkbar wären.

Schwieriger gestaltet sich bei dieser Option das direkte Einbinden von Audio- und Videodateien (Bilder funktionieren problemlos). Meines Wissens geht das nur bei „Cryptpad“ – dort können Video- und Audiodateien so eingebunden werden, dass sie direkt im Dokument abspielbar sind.

Ein Beispiel für die Umsetzung mit Cryptpad ist auch das bereits genannte Escape-Game „Konfirmation in Gefahr“, das im entsprechend verfügbaren Skript die Links zu den Cryptpads beinhaltet.²⁷

²³ <https://games.breakoutco.de>. Es kann unverändert mit Konfi-Gruppen gespielt werden.

²⁴ Vgl das Konzept von Thomas Ebinger: <https://thomas-ebinger.de/2021/01/digitales-escape-game-fuer-konfis-konzept/>

²⁵ <https://konfa-detektive.de/>

²⁶ https://www.dirknetz.de/wordpress/?page_id=1624

²⁷ Das Skript kann hier heruntergeladen werden: <https://games.breakoutco.de>.

3.4 Padlet

Eine weitere denkbare Variante wäre die Umsetzung mittels Padlet (vgl. Abbildung 6). Besonders geeignet wäre dies für ein paralleles Spieldesign, in dem die Spieler:innen die Reihenfolge der Rätsel frei wählen können. Hier könnten Rätsel einfach auf einer Pinnwand gepostet werden. Das Einbinden von Videos, Audio, Bilder weiteren Links, ... ist problemlos möglich.

Auch Padlets können passwortgeschützt werden. Hier wären also ebenfalls lineare Stränge im Spiel denkbar – wenn auch wie bei den Crypt-/Etherpads etwas umständlich. Grafisch ist diese Variante sicher ansprechender als ein Word-Dokument oder Crypt-/Etherpad.

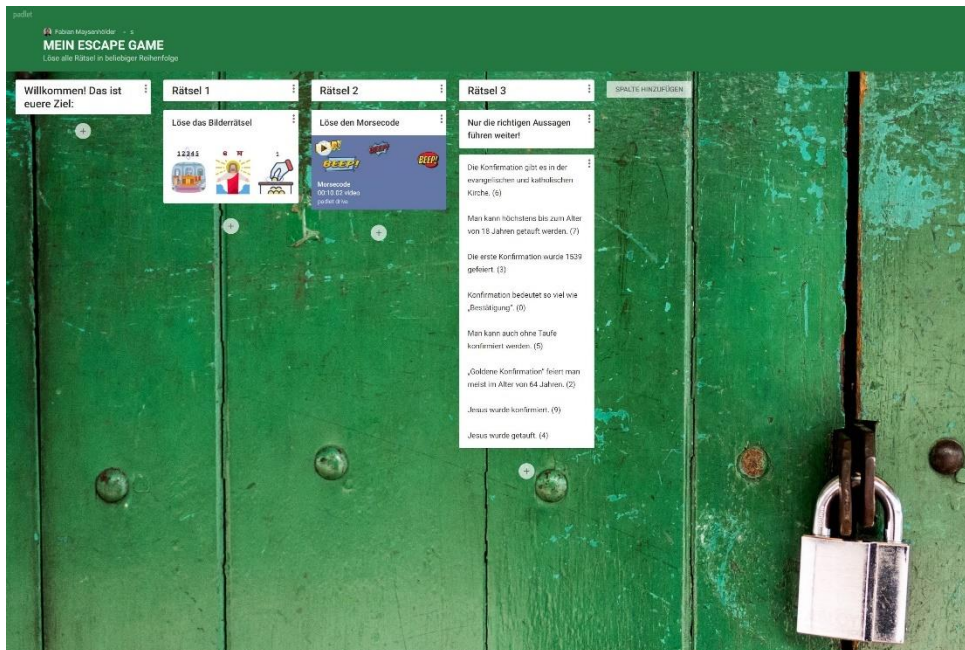


Abbildung 6: Padlet als Escape-Game "Rätsel-Basis"

4. Fazit: Es muss nicht perfekt sein!

Vor dem Hintergrund all dieser Ausführungen sei am Ende eines noch betont: Man sollte sich nicht von Perfektion abschrecken lassen. Dies gilt vor allem im Kontext des gemeinde- und religionspädagogischen Einsatzes von Escape-Games. Denn, so ist meine Überzeugung: Alleine die Andersartigkeit, die das Durchführen eines Escape-Games in diesem Kontext darstellt, ermöglicht ein wertvolles Erlebnis.

Die vorangegangenen Ausführungen sollen nicht abschrecken. Sie sollen vielmehr dazu dienen, Anhaltspunkte dafür zu bekommen, wie ein Escape-Game aussehen könnte und welche Punkte gerade auch aus religionspädagogischer Perspektive bedacht werden sollten.

Dabei gilt immer: Die Ansprüche und Möglichkeiten, die professionelle Game-Designer an ein Spiel haben,²⁸ unterscheiden sich in wesentlichen Punkten von denen, die im praktischen Einsatz in Konfi-Unterricht, Schule oder auch Jugendarbeit vorzufinden sind.

²⁸Die hier häufig zitiert wurden.

Zuallererst aus einem ganz einfachen Grund: dem Geld. Professionelle Spiele und Escape-Games haben ein großes finanzielles Budget im Hintergrund, weil sie auch wieder Geld einspielen. Im gemeinde- und religionspädagogischen Einsatz muss all dies ehrenamtlich bzw. „nebenbei“ gestemmt werden. Ganz pragmatisch unterscheiden sich die Möglichkeiten schließlich auch deshalb, da professionelle Spiele von Game-Designern entwickelt werden, die sich u.U. jahrelang in einem Studium mit der Materie befasst haben.

Der Fokus sollte meines Erachtens deshalb ganz deutlich darauf liegen, Spaß zu haben – und zwar bei allen Schritten. Bei der Konzeption, bei der Vorbereitung, und natürlich der Durchführung. Ich glaube fest daran: Wer Herzblut und Liebe in die Konzeption eines Escape-Games steckt, wird im Rahmen seiner Möglichkeiten ein Spiel kreieren, das den Spieler:innen in Erinnerung bleiben wird.

5. Literatur

Bubmann, Keßler, Mulia, Oesselmann, Piroth, Steinhäuser (Hg.): **Gemeindepädagogik**. 2. Auflage. Berlin/Boston 2019.

Sanchez, E.; Plumettaz-Sieber, M.: **Teaching and Learning with Escape Games**. From Debriefing to Institutionalization of Knowledge. In: Gentile M.; Allegra M.; Söbke H. (Hgs.): Games and Learning Alliance. Lecture Notes in Computer Science, Band 11385. Springer, 2019, S.242-253.

Schell, Jesse: **Die Kunst des Game Designs**. Bessere Games konzipieren und entwickeln. Frechen 2020.

Simojoki, Ilg, Schlag, Schweitzer: **Zukunftsfähige Konfirmandenarbeit**. Empirische Erträge – theologische Orientierungen – Perspektiven für die Praxis. Gütersloh 2018.

6. Anhang: Online-Tools und Materialien

Anstatt in diesem Dokument eine statische Liste an Tools und möglichen Rätsel-Ideen und konkreten Beispielen darzubieten, möchte ich an dieser Stelle auf die folgende Webseite verweisen, die von mir gepflegt und laufend aktualisiert wird. Dort sind nicht nur konkrete Beispiele verlinkt, sondern auch weiterführende Literatur, diverse nützliche Online-Tools sowie eine ständig wachsende Datenbank mit Rätsel- und Aufgabenideen:

<https://www.notion.so/Escape-Games-in-der-religionsp-dagogischen-Arbeit-93f4314898eb43cbb3961c9236630b82>

(Kurzlink: <https://bit.ly/3rpBPfp>)

Dort sind nicht nur konkrete Beispiele verlinkt, sondern auch weiterführende Literatur, diverse nützliche Online-Tools sowie eine ständig wachsende Datenbank mit Rätsel- und Aufgabenideen.