

Rettet das Wissen! – Ein Praxisbericht rund um ein Live Escape Game im Lesesaal der Universitätsbibliothek Würzburg

Gabriele Blümig, Universitätsbibliothek Würzburg

Anna Klostermann Universitätsbibliothek Würzburg

Zusammenfassung

Der Beitrag stellt vor, wie die Universitätsbibliothek Würzburg im Rahmen ihrer Veranstaltungen rund um das 400-jährige Jubiläum für die Studierenden im Lesesaal ein Escape Game konzipierte und veranstaltete. Nach einem kurzen Abriss, woher das Konzept des Live-Action Escape Game stammt, liegt der Fokus auf den konkreten Arbeitsschritten, die mit der Umsetzung dieses an wissenschaftlichen Bibliotheken bisher wenig vertretenen Formats verbunden waren.

Summary

The article shows how Würzburg University Library organized an escape game for its students during the festivities around the 400th anniversary of the library. After a short introduction to the concept of live action escape games the article describes step-by-step how the event was put into action – in the context of a scientific library.

Zitierfähiger Link (DOI): <https://doi.org/10.5282/o-bib/5572>

Autorenidentifikation:

Blümig, Gabriele: <http://d-nb.info/gnd/131672487>;

Klostermann, Anna: <http://d-nb.info/gnd/1206747455>

Schlagwörter: Escape Room; Escape Game; Gaming; Puzzle Room; Wissenschaftliche Bibliothek; Universitätsbibliothek Würzburg; Escape room; Escape game; Puzzle room; Academic libraries; Würzburg University Library

Dieses Werk steht unter der [Lizenz Creative Commons Namensnennung 4.0 International](#).

1. Hintergrund

Stellen Sie sich vor, ein verrückter Professor hat es auf den gesamten Buchbestand Ihrer Bibliothek abgesehen. Sie bekommen den Auftrag, innerhalb der nächsten 30 Minuten zu verhindern, dass sich die von ihm zwischen den Regalen versteckten Schädlinge der Gattung *vermis librorum* (volkstümlich auch bekannt als „Gemeiner Bücherwurm“) auf die Bücher stürzen und diese für immer zerstören werden. Nun liegt es an Ihnen und Ihrem Team, den Parasiten mithilfe einiger kryptischer Hinweise und einem Set aus unzusammenhängenden Hilfsmitteln auf die Spur zu kommen und sie zu vernichten, bevor die Zeit abgelaufen ist!

Der Auftrag, die tickende Uhr, die Rätsel: Live-Gaming-Liebhaber*innen werden das Setting als Escape Game, Exit Room oder Puzzle-Game wiedererkannt haben. Diese Spielangebote erfreuen sich seit einigen Jahren wachsender Beliebtheit. In fast jeder größeren Stadt gibt es kommerzielle Anbieter,

die ein oder mehrere Escape Rooms im Angebot haben.¹ Wie der Name schon andeutet, ist das Ziel eines Escape Room, dass eine Gruppe von mehreren Personen in einer beschränkten Zeit eine Vielzahl vorgegebener Rätsel löst, um aus dem meist kleinen Raum, in dem das Spiel stattfindet, wieder zu entkommen.² Escape Rooms, bei denen das Lösen einer vorgegebenen Aufgabe im Vordergrund steht und nicht das „Ausbrechen“, werden auch als Puzzle Rooms³ oder – etwas weiter gefasst – als Live-Action Adventure Games bezeichnet.⁴

Der Escape Room wurde aus verschiedenartigen Vorläufern entwickelt; die Ursprünge sind nicht genau rekonstruierbar. Zum einen wandert das in der Computerspielbranche beliebte Escape Game, in dem es darum geht, aus einem virtuellen Raum auszubrechen, in einen analogen Raum zurück, der im Unterschied zu virtuellen Spielen das konkrete physische Miteinander erlebbar macht. Zum anderen werden die als Schnitzeljagd bekannten Spiele auf einen kleinen Raum und eine begrenzte Zeit beschränkt. Wie beim klassischen analogen Rollenspiel gilt es in der Gruppe knifflige Aufgaben zu lösen, nur eben ohne in die Rolle einer bestimmten Spielfigur zu schlüpfen. Im Escape Room werden also Eigenschaften verschiedener analoger und virtueller Spiele neu miteinander kombiniert und ermöglichen so eine neue Form des spielerischen Erlebens.⁵

Nach und nach erobern Escape Games nun auch die Bibliothekswelt. Während in den USA Live-Action Games sogar bei der Vermittlung von Informationskompetenz eine wachsende Rolle spielen,⁶ nutzen in Deutschland bisher vor allem die öffentlichen Bibliotheken das Anziehungspotential von Escape Games, um die Bibliothek und ihre Funktionsweise spielerisch der Kundschaft näherzubringen.⁷ Neuerdings sind nun auch wissenschaftliche Bibliotheken mit von der Partie.

- 1 Scott Nicholson sieht den Beginn der Escape Rooms um das Jahr 2007, als es in Asien die ersten Angebote gab. Weite Verbreitung von Asien über Europa nach Amerika und Australien fand der Spieltyp Escape Room in den Jahren 2012-2013 (Nicholson, Scott: Peeking Behind the Locked Door. A Survey of Escape Room Facilities, 2015, <<http://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf>>, Stand: 20.02.2020, S. 3.) Bestätigt wird dies durch die Aufzeichnungen der deutschen Escape Room Community (vgl. o. A.: Ursprung der Live Escape Room Games, <<https://www.escape room games.de/ursprung-live-escape-room-games>>, Stand: 20.02.2020.). Das erste Escape in Room in Deutschland „verschloss“ laut Wikipedia 2013 in München erstmals seine Türen (vgl. o. A.: Wikipedia. Escape Game, <https://de.wikipedia.org/wiki/Escape_Game>, Stand 20.02.2020.) Eine Übersicht des Zeit-Magazins aus dem Jahr 2016 zeigt bereits, dass in allen größeren Städten ein entsprechendes Angebot vorhanden ist (vgl. Milbradt, Friederike: Escape-Rooms, Zeit-Magazin, 01.11.2016, <<https://www.zeit.de/zeit-magazin/2016/43/escape-rooms-deutschland-karte>>, Stand: 20.02.2020.).
- 2 Die Definition basiert auf Scott Nicholson: „Escape rooms are 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.“ (Nicholson: Peeking, 2015, S. 1.)
- 3 Reade, Tripp: The clock is ticking. Library orientation as puzzle room, in: Knowledge Quest 45 (5), 2017, S. 48.
- 4 Nicholson: Peeking, 2015, S. 30.
- 5 Zu den vielfältigen Vorläufern des Escape Rooms s. Nicholson: Peeking, 2015, S. 4-6.
- 6 Vgl. Davis, Robin Camille: Introducing first-year and transfer students to a college library with a historical mystery from the special collections, in: College & Undergraduate Libraries 26 (4), 2019, S. 278-300. Online: <<https://doi.org/10.1080/10691316.2019.1695034>>. Stand: 20.02.2020. sowie Wise, Hannah; Lowe, Julie; Hill, Adam u. a.: Escape the welcome cliché. Designing educational escape rooms to enhance students' learning experience, in: Journal of Information Literacy 12 (1), 2018, S. 86-96. Online: <<https://doi.org/10.11645/12.1.2394>>. Stand: 20.02.2020.
- 7 Exemplarisch seien hier drei Escape Game Berichte aus den Stadtbibliotheken Straubing (Emmer, Sonja, Schmidt-Kamchen, Claudia: Escape the Library. Spannung und Rätselspaß in der Stadtbibliothek Straubing, in: Bibliotheksforum Bayern 13 (4), 2019. Online: <https://www.bibliotheksforum-bayern.de/fileadmin/archiv/2019-4/BFB-4-19_014_Escape_the_Library.pdf>, Stand: 20.02.2020.), Bad Kreuznach (Allmacher, Paul: Bad Kreuznach. Escape from the library, in: bibliotheken heute 14 (3), 2018, S. 126-127, Online: <https://lbz.rlp.de/fileadmin/lbz/UEber_uns/Publikationen/bibliotheken_heute/bibliotheken_heute18-3.pdf>, Stand: 20.02.2020.) und Berlin Mitte

So zum Beispiel die Universitätsbibliothek Würzburg, wo das Jahr 2019 ganz im Zeichen des 400-jährigen Jubiläums stand. Als ein Highlight unter vielen hieß es dort am 3. Oktober „Tür auf zur Unibibliothek“: Alle Interessierten aus Universität, Stadt und Region waren eingeladen, einen Blick hinter die Kulissen zu werfen und in zahlreichen Führungen Bereiche der Bibliothek kennenlernen, die ihnen an den sonstigen Öffnungstagen nicht zugänglich sind – sei es die Restaurierwerkstatt, Buchbinderei, Digitalisierung, das kürzlich entwickelte Virtual-Reality-Game⁸ oder die sonst verschlossenen Magazine. Neben dem breiten Angebot für Familien und für Gäste aus Stadt und Region sollte ein Escape Room das spezielle Highlight für unsere Hauptzielgruppe, die Studierenden, werden. Ein Live-Game schien uns genau das Richtige, um ihnen am Tag der offenen Tür eine neue, spielerische Perspektive auf den Ort zu bieten, an dem sie lernend einen großen Teil ihres Studiums verbringen: die „Uni-Bib“ als lustvoll erlebbare Erfahrungswelt.⁹

Im Folgenden soll nun beschrieben werden, wie wir an der UB Würzburg bei der Konzeption des Escape Rooms praktisch vorgehen und welche konkreten Erfahrungen wir dabei machen konnten.

2. Die Konzeption

Aus dem Kolleg*innenkreis formierte sich eine kleine Arbeitsgruppe aus Personen ganz unterschiedlicher Arbeitsbereiche: Neben dem Informationszentrum waren auch die Leihstelle, die Medienbearbeitung und die IT-Services vertreten. Anfangs hatten wir selbst wenig Erfahrung mit Escape Rooms vorzuweisen. Auf bereits vorhandene Best-Practice-Beispiele konnten wir kaum zurückgreifen, da die konkreten Rätselstränge oft nicht offengelegt werden, thematisch eingeschränkt sind oder aber eher in den Kontext der öffentlichen Bibliotheken passen. Möglicherweise war unsere anfangs fehlende Expertise aber auch ein Vorteil, denn so entwickelten wir andere Arten von Rätseln, als sie bei kommerziellen Anbietern üblich sind. Wie sich bald zeigen sollte, stellen unsere Aufgaben daher auch für erfahrene Escape-Room-Spielerinnen und -Spieler eine neue Herausforderung dar.

Als Rahmenbedingungen unseres Escape Rooms legten wir eine Dauer von 30 Minuten und eine maximale Teilnehmerzahl von acht Personen fest. Im nächsten Schritt suchten wir nach einer guten Story, die die Bezwingung des Raums und der Rätsel zu einer vorgegebenen Zeit begründet. Wir wollten die Rätsel des Escape Rooms eng mit unserem Bestand und den Gegebenheiten des Lesesaals verbinden. Deshalb war uns schnell klar, dass wir den Escape Room nicht in einen kleinen Raum „auslagern“, sondern mitten in der Bibliothek ansiedeln wollten.

(Müller-Kliemt, Dorothea, Wilhelms, Dominic: Live Escape Game der Stadtbibliothek Berlin-Mitte, <<https://www.berlin.de/stadtbibliothek-mitte/angebote/escape-game/escape-game-786433.php>>, Stand: 20.02.2020.) genannt.

8 Mehr dazu bei von Mammen, Sebastian; Schmidt, Hans-Günter: Wenn eine Miniatur laufen lernt. Ein Virtual Reality Game als Kooperation zwischen der Universität und der Universitätsbibliothek Würzburg, in: Bibliotheksforum Bayern 13 (4), 2019, Online: <https://www.bibliotheksforum-bayern.de/fileadmin/archiv/2019-4/BFB-4-19_004_Wenn_eine_Miniatur_laufen_lernt.pdf>, Stand: 20.02.2020.

9 Ein weiteres Beispiel aus einer wissenschaftlichen Bibliothek, die Erfahrungen mit Escape Games aufzuweisen hat, ist die TH Amberg-Weiden mit dem Escape Game „Jäger des verlorenen Buches“ anlässlich der Nacht der Wissenschaft (Vgl. Ostbayerische Technische Hochschule Amberg-Weiden: Programm Nacht der Wissenschaft, 25.10.2019, Online: <https://www.oth-aw.de/files/oth-aw/Aktuelles/Veranstaltungen/2019/NdW/Programm_A5_Nacht-der-Wissenschaft_2019_01.pdf>, Stand: 20.02.2020.)

Die Aufgabe der Teilnehmerinnen und Teilnehmer sollte daher nicht darin bestehen, eine nach außen verschlossene Tür zu öffnen, sondern vielmehr ein schreckliches Ereignis zu verhindern: die Vernichtung des kompletten Bibliotheksbestands durch die dunklen Mächtschaften eines verrückten Professors und seiner gefräßigen Bücherwürmer!

Viel zeitaufwändiger war nun die Konzeption der Rätselfolge. Ein Brainstorming versorgte uns mit einem Topf voller abwechslungsreicher Rätselideen mit unterschiedlichen Techniken und Materialien – von der Dechiffrierscheibe über gefälschte Katalogeinträge bis hin zu UV-Licht. Unser Anspruch war, dass die Rätsel bibliotheksspezifisch sein sollten. Sie sollten immer auch etwas mit der UB zu tun haben: mit Büchern, Zitaten, Schrift, Zeitungen, Katalogeinträgen usw. Ideen für Rätsel hatten wir bald genug, doch wie sollten wir diese nun in eine sinnvolle und spannungserhaltende Reihenfolge bringen?

3. Rätselschienen und Probeläufe

Da unser Spiel für acht Personen geplant war, mussten mehrere „Rätselschienen“ parallel laufen, damit alle Teilnehmenden in Gruppen von 2 bis 3 Personen möglichst zeitfüllend knobeln konnten. Es war uns wichtig, dass sich diese Kleingruppen wie von selbst formieren. Im Idealfall lenken die Handlung und die vorgefundenen Materialien die Gamer in die jeweiligen Rätselstränge. Die Gruppen bearbeiten also zeitgleich ihre Rätsel und führen diese nach der jeweiligen Auflösung zusammen, um gemeinsam die nächste Hürde nehmen zu können.

Am Ende der Konzeption stand ein fertiger Ablaufplan als Flussdiagramm, das sowohl die Textvorlagen der Rätsel als auch die verwendeten Materialien und Geräte, die Anordnungen der Rätsel im Raum als auch die jeweiligen Lösungen enthält. Mit diesem Plan in der Tasche starteten die Probedurchläufe mit Freiwilligen aus dem Kollegenkreis.

Die erste Herausforderung bestand darin, die Gruppe dazu zu bringen, sich in Untergruppen aufzuteilen. Denn nur so lassen sich alle Rätsel in der vorgegebenen Zeit lösen. Zu Anfang erhält das Team vom „Gamemaster“ eine kurze Einführung in die Spielregeln und die Spielidee, die den zeitlich begrenzten Rahmen und die Dringlichkeit der Handlung motiviert. Eine Tüte mit Utensilien (Spielkarte, Musterklammer, Zettelblöcke, Stift und Schere, Zeitung) sowie ein gesperrter PC mit Drucker sind die ersten Anlaufstellen. Während nun die erste Gruppe den PC „knackt“ und dadurch den Druck einer Dechiffrierscheiben-Vorlage auslöst, werden die anderen Spielenden durch Wollfäden und im Lesesaal verteilte Luftballons zum Herumlaufen und Einsammeln weiterer Hinweise eingeladen. So werden beispielsweise Spielkarten gefunden, auf deren Rückseiten Teile einer ISBN stehen. Die gesamte ISBN wiederum führt mithilfe der Katalogaufnahme zu einem Lehrbuch, in dessen ausgehöhltem Innenleben sich ein Schlüssel für einen Gruppenarbeitsraum verbirgt. Im Gruppenarbeitsraum wiederum ist eine Schatztruhe eingesperrt, deren Zahlenkombination aber nur mithilfe der anderen Gruppen geknackt werden kann.

Eine andere Gruppe findet derweil verschiedene Puzzleteile, die zusammen einen Lageplan der UB ergeben, und außerdem ein Veranstaltungsplakat, aus dem Teile ausgeschnitten worden sind. Legt man Puzzle und Plakat übereinander, wird eine Zahlenkombination sichtbar, mithilfe derer ein

verschlossenes Kästchen geöffnet werden kann. Darin verbirgt sich eine DVD mit einem Kurzfilm über die UB, in den sich kleine „Bugs“ verirrt haben, die gezählt und addiert werden wollen. Eine weitere Gruppe dekodiert in der Zwischenzeit mithilfe der selbst zusammengebauten Dechiffrier-scheibe ein Code-Zeitungsrätsel und erhält dadurch die Arbeitsanweisung, wie die Hinweise und Codes aller Gruppen am Ende kombiniert werden müssen, um die Bücherwürmer-Truhe öffnen zu können. Weitere Rätsel sind als falsche Fährten eingeflochten.¹⁰

Im Unterschied zu einer Schnitzeljagd findet das Rätseln also überall und gleichzeitig statt. Sind alle Rätselstränge gelöst und in der ganzen Gruppe miteinander kombiniert, lässt sich das letzte Hindernis öffnen: die Schatztruhe mit Gummibärchen-Bücherwürmern. Am besten werden diese gleich vertilgt, bevor sie im Lesesaal Schäden anrichten können.

Die hauseigenen Gamer*innen waren bunt gemischt – sowohl von der Altersstruktur als auch von der Escape-Room-Erfahrung. Die insgesamt vier Testdurchläufe mussten vor Öffnung der Bibliothek stattfinden, um den regulären Betrieb nicht durch rennende Personen, zerplatzende Luftballons, gespannte Wollfäden, Fake-Medien und verschlossene Arbeitskabinen zu stören. Zusätzlich zu den vorgesehenen 30 Minuten planten wir weitere 30 Minuten ein. Wir konnten uns so ein gutes Bild vom tatsächlichen Zeitbedarf machen und nachjustieren. Wie sich herausstellte, sind am Ende des Games ein paar Minuten Puffer von Vorteil, damit sich die Spielerinnen und Spieler nach den Rätseln und Lösungen erkundigen können, an denen die anderen Gruppen parallel an einem anderen Rätselstrang knobelten.

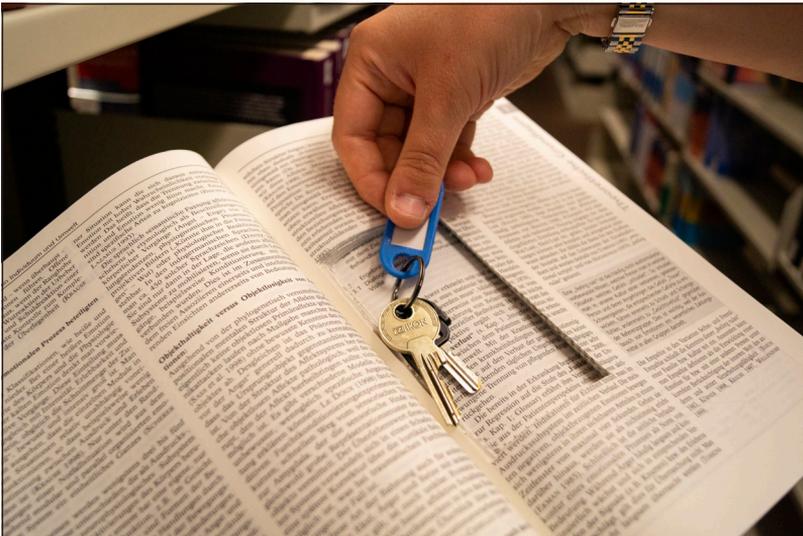


Abbildung 1: Versteck im Buch (Foto: UB Würzburg/Jürgen Schwarz)

10 Die Abfolge der Rätsel ist hier zugunsten der besseren Lesbarkeit etwas vereinfacht dargestellt. Interessierte können aber gerne das komplette Rätseldiagramm anfragen.

4. Kosten

Möchte eine Bibliothek einen Escape Room anbieten, sind die Materialkosten bestimmt kein Hinderungsgrund. Für unsere Rätsel kauften wir lediglich ein paar Vorhängeschlösser, Ballons und Schatzkisten (und diverse kleinere Dinge). Der Rest stammte aus unserem eigenen Inventar (Katalog PC, Drucker, alter Laptop, Bücher, Papier ...) oder dem privaten Vorrat der Arbeitsgruppe (Mäppchen, Schlüsselanhänger, Wollfaden ...). Man sollte aber den Zeitaufwand für die Planung und die Konzeption nicht unterschätzen; bei uns nahmen diese Vorbereitungsarbeiten fast eineinhalb Jahre in Anspruch. Während dieser Zeit trafen wir uns zwar nicht oft, aber regelmäßig, um geeignete, anspruchsvolle Rätsel zu identifizieren, die Abfolge logisch und kohärent zu gestalten und die Umsetzung auszuprobieren.



Abbildung 2: Luftballons müssen zerplatzt werden (Foto: UB Würzburg/Jürgen Schwarz)

5. Durchführung

Während des Tags der offenen Tür starteten stündlich neue Durchläufe. Insgesamt waren es sechs Runden mit einer Rätselzeit von 25 bis 40 Minuten. Dazwischen kalkulierten wir 10 bis 15 Minuten für den Wiederaufbau der Rätselanordnungen ein. In kommerziellen Escape Games werden die Teilnehmenden meist über Kamertechnik begleitet und bekommen Tipps über Bildschirme eingeblendet. Für uns war es nicht lohnenswert, den Lesesaal für nur einen Tag technisch so aufzurüsten. Ein Mitglied der Arbeitsgruppe stand deshalb während des Escape Rooms persönlich für Fragen bereit und wurde beim Wiederaufbau von einer weiteren Person unterstützt. So ließ sich die Abfolge der Veranstaltungen mit zwei Betreuenden umsetzen, wenn auch sechs Durchläufe direkt nacheinander für diese sehr anstrengend waren.



Abbildung 3: Teilnehmerinnen beim Rätseln (Foto: UB Würzburg/Jürgen Schwarz)

6. Feedback und Nachnutzung

Das Feedback der Teilnehmerinnen und Teilnehmer war ausnahmslos positiv. Besonders ansprechend und ungewöhnlich beurteilten die Spielenden, dass das Escape Spiel in einem richtigen Lesesaal stattfand. Während auf dem engen Raum eines klassischen Escape Rooms die Verstecke räumlich eng beieinanderliegen, eröffnete die schiere Größe des Lesesaals neue Möglichkeiten. Denn die Hinweise, Rätsel und Verstecke müssen erst einmal gefunden werden. Der Nachteil eines richtigen Lesesaals als Veranstaltungsort liegt auf der Hand: Eine normale Nutzung war zumindest für unser Spiel nicht möglich, weil die komplex aufgebaute Rätselwelt mit ihren sichtbaren Hinweisen durch Eindringlinge leicht hätte gestört werden können. Grundsätzlich ist es aber durchaus vorstellbar, ein Escape Game bei laufendem Betrieb im Lesesaal abzuhalten, wenn man dafür sorgt, dass die Hinweise sich nicht offensichtlich vom „normalen“ Bibliotheksbestand abheben.

Nachdem das Spiel im Kolleg*innenkreis (insg. ca. 20 Personen) und bei den sechs ausgebuchten Durchläufen (insg. ca. 50 Personen) auf großes Interesse stieß, werden wir dieses Format sicher wieder einmal anbieten. Durch die genaue Dokumentation können wir zukünftig ohne viel Vorlaufzeit weitere Durchläufe realisieren. Aufgrund des positiven Feedbacks, des großen Interesses und der „Überbuchung“ am Tag der offenen Tür wäre aber durchaus auch eine Fortsetzung des Escape Rooms mit einer anderen Story, in einem anderen Bereich und ganz anderen Aufgaben denkbar. Rätsel hätten wir noch genug!

7. Weiterentwicklungspotenzial

Ziel unseres Escape Rooms am Tag der offenen Tür war in erster Linie der Image-Gewinn der Bibliothek. Wie wäre es nun, einen Schritt weiter zu gehen und das Knobeln in der Bibliothek nicht nur „just for fun“ durchzuführen, sondern mit einigen wenigen, aber für das studentische Leben umso praktischeren Lernzielen zu verknüpfen? Spielend zu lernen, ohne es zu merken, und dabei die Bibliothek als spannendes Recherche-Eldorado zu erleben, wäre – wie uns die anfangs zitierten Kolleginnen und Kollegen aus Amerika versichern – der Königsweg jeder Einführungsveranstaltung.¹¹ Aber auch wir Bibliothekarinnen und Bibliothekare laufen nach dem Escape-Game mit anderen Augen durch das Haus: Nahm man vorher Lokalkennzeichen, Signaturen und Notationen kaum noch wahr, lässt uns nach dem Spiel das schiere Ausmaß an Codes und Geheimbotschaften auf Lageplänen, Regalkopfseiten und Buchrücken freudig erschauern: Eine Bibliothek ist einfach ein idealer Ort für Recherchen aller Art.

Literaturverzeichnis

- Allmacher, Paul: Bad Kreuznach. Escape from the library, in: bibliotheken heute 14 (3), 2018, S. 126-127, Online: <https://lbz.rlp.de/fileadmin/lbz/Ueber_uns/Publikationen/bibliotheken_heute/bibliotheken_heute18-3.pdf>, Stand: 20.02.2020.
- Davis, Robin Camille: Introducing first-year and transfer students to a college library with a historical mystery from the special collections, in: College & Undergraduate Libraries 26 (4), 2019, S. 278-300. Online: <<https://doi.org/10.1080/10691316.2019.1695034>>, Stand: 20.02.2020.
- Emmer, Sonja, Schmidt-Kamchen, Claudia: Escape the Library. Spannung und Rätselspaß in der Stadtbibliothek Straubing, in: Bibliotheksforum Bayern 13 (4), 2019. Online: <https://www.bibliotheksforum-bayern.de/fileadmin/archiv/2019-4/BFB-4-19_014_Escape_the_Library.pdf>, Stand: 20.02.2020.
- Mammen, Sebastian von; Schmidt, Hans-Günter: Wenn eine Miniatur laufen lernt. Ein Virtual Reality Game als Kooperation zwischen der Universität und der Universitätsbibliothek Würzburg, in: Bibliotheksforum Bayern 13 (4), 2019. Online: <https://www.bibliotheksforum-bayern.de/fileadmin/archiv/2019-4/BFB-4-19_004_Wenn_eine_Miniatur_laufen_lernt.pdf>, Stand: 20.02.2020.
- Milbrandt, Friederike: Escape-Rooms, Zeit-Magazin, 01.11.2016, <<https://www.zeit.de/zeit-magazin/2016/43/escape-rooms-deutschland-karte>>, Stand: 20.02.2020.
- Müller-Kliemt, Dorothea, Wilhelms, Dominic: Live Escape Game der Stadtbibliothek Berlin-Mitte, <<https://www.berlin.de/stadtbibliothek-mitte/angebote/escape-game/escape-game-786433.php>>, Stand: 20.02.2020.

11 Vgl. Davis, Robin Camille: Introducing, 2019. Sowie Wise, Hannah; Lowe, Julie; Hill, Adam u. a.: Escape, 2018.

- Nicholson, Scott: Peeking Behind the Locked Door. A Survey of Escape Room Facilities, 2015, <<http://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf>>, Stand: 20.02.2020.
- Ostbayerische Technische Hochschule Amberg-Weiden: Programm Nacht der Wissenschaft, 25.10.2019, Online: <https://www.oth-aw.de/files/oth-aw/Aktuelles/Veranstaltungen/2019/NdW/Programm_A5_Nacht-der-Wissenschaft_2019_01.pdf>, Stand: 20.02.2020.
- Reade, Tripp: The clock is ticking. Library orientation as puzzle room, in: Knowledge Quest 45 (5), 2017, S. 48-53.
- Wise, Hannah; Lowe, Julie; Hill, Adam u. a.: Escape the welcome cliché. Designing educational escape rooms to enhance students' learning experience, in: Journal of Information Literacy 12 (1), 2018, S. 86-96. Online: <<https://doi.org/10.11645/12.1.2394>>, Stand: 20.02.2020.
- o. A.: Ursprung der Live Escape Room Games, <<https://www.escaperoomgames.de/ursprung-live-escape-room-games>>, Stand: 20.02.2020.
- o. A.: Wikipedia. Escape Game, <https://de.wikipedia.org/wiki/Escape_Game>, Stand: 20.02.2020.