

Escape Rooms

Av Endre Sannes Hadland

Et essay¹ om en voksende trend som har tatt verden med storm: escape rooms.

Tusenvis av rom besøkes daglig av et mangfold deltakere. Hva er dette fenomenet, og hvordan fungerer disse dramaturgiene?

Escape rooms er en fellesbetegnelse for en interaktiv 'real life gaming'-trend som har fått en stadig stigende popularitet og oppslutning rundt omkring i verden siden 2007. Fenomenet escape rooms finner sted i den virkelige, fysiske verden, noe som skjer i forlengelse av en pågående 'gamification'-trend på randen av tradisjonelle digitale medier som går under forskjellige navn: augmented reality, pervasive games etc.

Midt oppi en bølge av teknologiske nyvinninger som har muligheten til å revolusjonere vår mediehverdag, finner vi dermed en trend for et ønske om å være fysisk til stede i en interaktiv dramaturgi, og dermed oppleve noe fysisk sammen. Underholdningsopplevelsene skal 'løses', ikke 'leses', slik Bo Kampmann Walther påpeker er en trend i en moderne underholdningsverden (Walther, 2012).

Alternative terminologier på samme Escape rooms er real-life room escape, escape games, escape eller quests, men begrepet escape rooms er det mest dekkende og vanligste begrepet i Europa og Nord-Amerika, selv om også 'real life gaming' fungerer som en felles paraply for de forskjellige grenene innenfor trenden ("Up the Game - Escape Room & Real Life Gaming Conference," 2016).

1) Essayet bygger på undertegnede's speciale i dramaturgi ved Aarhus Universitet med tittel: *Escape rooms: et studie av fenomenet som interaktiv strategi og poetikk*. (2016)

Historisk sett er det vanskelig å spore når hele trenden hadde sin fødsel. Det er til nå gjort lite forskning og kartlegging av escape rooms, med unntak av spillforsker Scott Nicholson, som har foretatt seg visse forsøk på akademisk innføring (Nicholson, 2015). Interaktive dramaturgier henter inspirasjon fra hverandre og krysses i forhold til praksis og poetikk, men ifølge Nicholson startet verdens første escape room i Kyoto, Japan. Dette ble gjort av grunnleggeren av SCRAP Co., Takao Kato, og ble kalt *Real Escape Game* (Nicholson, 2015). Senere spredde fenomenet seg til Kina, og når trenden til slutt nådde San Francisco i 2012 skjedde det en eksplosjon i vesten (Cheng, 2014). Siden har det fått et stort nedslagsfelt også i Europa og Norden.

I det nærværende studiet blir det sett på forskjellige escape rooms i Oslo som utgangspunkt for analyse. I og med at jeg iakttar at utviklingen og trenden foregår på en nokså sammenliknbar måte globalt, mener jeg at Oslo kan fungere som et representativt utvalg for escape room-fenomenet som en helhet. Den lille konteksten blir dermed analyser av et utvalg escape rooms fra samme område, hvordan spesifikke strategier som interaktivitet, gameplay og fiksjon anvendes, og som deretter kan settes opp mot en større kontekst, escape rooms på et globalt nivå og samfunnet som sådan.²

2) Disse fire rommene danner dermed grunnlaget for en analyse i tråd med Niklas Luhmanns systemteoretiske epistemologiske grunnlag, en tradisjon som er sterkt forankret i dramaturgi-faget ved Aarhus Universitet. Som et supplement til dette hentet jeg inspirasjon fra det medieestetiske feltet, en ny tverrfaglig

Hva er et escape room?

Escape rooms er kort fortalt en gruppebasert live-opplevelse for et begrenset antall deltakere under gitte tidsrammer på et spesifikt sted: et escape room. Her skal deltakerne finne hint og løse oppgaver slik at de kan klare oppdraget de har blitt gitt.

Deltakere låses fysisk inn i et rom hvor målet som regel er å bryte seg ut av rommet eller løse en gitt oppgave på begrenset tid. Vanligvis 60 minutter. Rommet er fylt med hint og IQ-utfordringer som spillerne skal løse for å klare oppdraget. Dette utfører de som en gruppe på gjennomsnittelig 4-6 personer per spill. Klarer man oppgaven innenfor tidsfristen vinner man spillet og fullfører historien, mens de som ikke kommer i mål får døren låst opp for seg og må forlate rommet uten å ha 'vunnet'. Escape rooms er kollektive dramaturgier under utfoldelse. De er møter og interaksjoner mellom mennesker, samt mellom mennesker og det Miguel Sicart i *Defining Game Mechanics* kaller 'game state', altså den algoritmiske deterministiske struktur som danner rommet og dets 'puzzles' (Sicart, 2008).

La meg konkretisere gjennom et eksempel: Her var målet for spillet å unnslippe *Tutankhamons gravkammer* innen 60 minutter. Deltakerne slippes her inn i et mørkt rom utstyrt med lamper. Vi får presentert en introduksjonsfilm som i tillegg forklarer oppgavene. Her får vi vite spillets regler, tidsfrist og målsetting. I det sekundet filmen stopper, er spillet i gang. Klokken tikker ned fra 60:00. I det mørklagte rommet befinner vi oss i et oldtidens egyptisk rom med hieroglyfer

på veggene og sand på gulvet. Etter hvert finner vi nøkler, løser gåter og labyrinter som avslører nye rom og som fører til at gruppen vår har en gradvis og stødig progresjon mot spillets mål: å unnslippe før tidsfristen er ute.

Escape room er en interaktiv dramaturgi, og interaktive dramaturgier er komplekse. De skaper potensielt et uoversiktlig antall muligheter. Samtidig er escape rooms mindre komplekse enn sin omverden. Det fordres dermed at designere reduserer antall kontingente valgmuligheter for de som spiller rommene, slik at det dannes spesifikke og forutsigbare seleksjoner i deltakernes spesifikke dramaturgiske forløp. Escape room-designere anvender strategier for å oppnå ønskelige opplevelseskvaliteter i ellers komplekse interaktive opplevelser. Dette blir gjort gjennom anvendelsen av gameplay som ønsket interaktiv strategi. Escape rooms er interaktive dramaturgier hvor en gruppe mennesker sammen skal løse et sett av oppgaver for å kunne vinne spillet. Det finnes derfor en plan, strategi, eller program, i et escape room-system som vi kan iakttas nettopp som det programmet. Dette gjør at vi indikerer et escape room som et escape room og ikke noe annet. Escape rooms reduserer kompleksitet og skaper programmer først og fremst gjennom å fysisk stenge deltakerne inne i et spesifikt rom til en spesifikk tid. Kun med denne iakttakelsen kan vi se at potensielle muligheter reduseres. Inne i rommet skal deretter deltakerne oppleve den ønskelige opplevelsen som designerne skaper. Interaktive komplekse dramaturgier reduseres i kompleksitet gjennom anvendelse av gameplay-seleksjoner som strategi hos designere.

Gameplay

Interaktiviteten i dramaturgien styres videre av anvendelsen av gameplay. Escape rooms er 'ludiske' dramaturgier hvor det er deltagerne selv som har mye av ansvaret for dramaturgiens progresjon. Gameplay er ikke et tilfeldig valgt begrep. Dette er fordi gameplay er sammensatt

arena med fokus på alt som potensielt 'medieres' (Mitchell, 2013). Dette flerfaglige fokuset har dermed som et felles grunnlag at medieestetikken anvendes mot forskjellige medierte objekter som befinner seg til siden for eller mellom de mer tradisjonelle mediene. Et escape room kan vanskeligvis fanges opp av tradisjonelle, 'rene' fagfelt som eksempelvis teatervitenskap, filmvitenskap, ludologi etc.

av to forskjellige begreper, nemlig 'game' og 'play'. Oversatt er dette spill og lek, eller 'ludus' og 'paidia', slik Roger Callois kaller dem (2001).

Escape room er i utgangspunktet en lek, altså en bestemt tilstand, som i tillegg utvikler seg til å bli et spill med progresjon i fokus. Leken er den innledende tilstanden i rommet hvor deltakerne mottar og skaper felles grunnpremisser som gjelder for denne spesifikke tilstanden og dramaturgien. I tilfellet ved *Tutankhamons gravkammer* var de forskjellige deltakerne alle i gang med å lete i rommet. Dette var et felles grunnpremiss som dannet grunnlaget for leken, men som samtidig ikke nødvendigvis medfører progresjon eller fremdrift. Leken her fungerer på samme måte som å kaste en ball frem og tilbake. Det finnes grunnpremisser for hva som gjøres, men aktiviteten innehar ikke nødvendigvis noen fremadskridende kvalitet. Det er her spillet kommer inn i bildet. Enhver menneskelig lek er i Kampmann Walthers øyne alltid på vei til å bli et spill. Leken innehar dermed en evolusjonær tendens, med stadig utviklende regler og målsetninger (Walther, 2012, s. 46). Det er på denne måten den grunnleggende tilstanden, 'leken', går fra å være en delt opplevelse mellom deltakerne som foregår på utsiden av det virkelige liv til å bli et 'spill'. Seleksjonene som deltakerne dermed foretar seg er handlinger som innebærer forventninger om kausale effekter.

Selv om interaktive dramaturgier fordrer et stort antall muligheter, er det i escape rooms visse valg som sikrer bedre progresjon og mestringsfølelse enn andre. De riktige seleksjonene i rommet, altså de riktige nøklene, sifrene etc., fører til en utvikling. Escape room-dramaturgiens mulige interaktive seleksjoner hos deltakerne ledes av et ønske om å oppnå et bestemt mål, som igjen reguleres av gameplays regler om hvordan man skal oppnå dette målet. Gameplayet forteller deltakerne at for å åpne døren til den hemmelige luken, må de forholde seg til spillets regler. Spillerne handler dermed i rommets miljø etter disse parameterne, innenfor

den såkalte magiske sirkel. Bryter deltakerne reglene gjennom eksempelvis å bryte opp døren med makt, står deltakerne i fare for å kollapse den magiske sirkelen, og at det bestemte escape room som system opphører å eksistere. I verste fall kan man diskvalifiseres for juks og hærverk. Seleksjonene er dermed konkrete utfordringer som deltakerne må overkomme for å kunne komme videre. Escape room-dramaturgier fungerer kort oppsummert etter en forholdsvis lineær logikk: gjennom bruken algoritmisk strukturerte puzzles. Kontingens omgjøres til kausalitet og omvendt.

Inspirert av nevnte Callois og Walther, men i tillegg John Huizinga (Huizinga & Lindtner, 1993), har jeg skissert jeg i mitt speciale opp en modell som forklarer gameplay-effekten i escape rooms. Modellen er som følgende:

Miljø + Mål + Regler = Potensielle seleksjoner/utfordringer + Kausal feedback = Gameplay.

Forholdet mellom miljø, mål og regler legger grunnlaget for hva man faktisk skal gjøre i gameplayet, altså hvilke interaktive seleksjoner som medfører ønsket kausalitet. Miljøet er lekens fundament, altså selve rommet, deltakernes nærvær og den potensielle interaktiviteten som finnes der. Målet for spillerne er i *Tutankhamons gravkammer* å komme seg ut av rommet, som igjen er regulert av et sett av regler for hvordan dette skal gjøres. Summen av dette produserer den overnevnte algoritmiske strukturen som kan iakttas som potensielle utfordringer for spilleren. De potensielle seleksjonene spilleren utfører fører deretter til en endring av videre tilslutningsmuligheter, en kausal feedback, som gjør at man skaper gameplay. Gameplay er dermed forstått som resultatet av forholdet mellom et bestemt valg av deltakerne og den kausale feedback som denne handlingen skaper i et bestemt miljø, med et bestemt mål, som er regulert av bestemte regler.

I et escape room skapes det dermed et

heterogent og stort antall utfordringer som skal overkommes for å oppnå det endelige målet, noe som gjør at rommene har større kompleksitet og tilbyr flere forskjellige utfordringer enn en kan finne i tradisjonelle brettspill, kortspill, 'adventure games' eller annen gameplay. Escape rooms er i Gordon Callejas ord dermed 'gameplay-miljøer', hvor de forskjellige utfordringene kombineres (Calleja, 2011, s. 14-15) Hva man faktisk gjør inne i et escape room, hva som faktisk utgjør gameplayet, kan derfor iakttas som et flertalls sett av utfordringer som til sammen danner en helhet: en escape room-dramaturgi.

Immersion

Anvendelsen av gameplay-elementer og konkrete utfordringer som må overkommes er ikke designernes eneste strategi for å oppnå redusert kompleksitet i den interaktive dramaturgien, og sågar ønskelig poetikk. Escape rooms anvender i likhet med dataspill og flere andre medier fiksjon som et viktig element. For mange er målet å oppnå en følelse av *immersion*.

Escape rooms er nemlig ikke kun dramaturgier hvor man løser konkrete oppgaver for å klare et mål, de er også dramaturgier hvor disse oppgavene forestiller noe annet – de er estetiske fordoblinger (Szatkowski, 2006). Man gjør virkelig ting i den virkelige verden. *Tutankhamons gravkammer* er ikke i realiteten et kontor, men blir kun iakttatt som dette av deltakerne. Designere legger stor vekt på fiksjonsaspekt, da nærmere bestemt et fokus på begrepet *immersion*.

Immersion er et ord som det har gått inflasjon i de senere årene. Ordet i seg selv kan ha forskjellig mening, da den kan omhandle følelsen av å være 'omsluttet av noe' eller ha høynet konsentrasjon i en bestemt situasjon. Immersion kan vise til en form for høy autentisitetsfølelse omkring fiksjonen, men også omkring deltakeres konsentrasjon knyttet til gameplay. I escape room-sammenheng

er det uklart hvorvidt immersion-begrepet henviser til en høynet fiksjonsfølelse eller konsentrasjonsnivået i gameplay – ofte gjelder det begge deler. Escape rooms befinner seg nettopp i dette møtet mellom reell gameplay og fiksjonelle rammer, hvor immersion er en beskrivelse som kan anvendes hos begge.

Målet om immersion, i dette tilfellet er begrepet forstått i forhold til fiksjonsaspektet, er nok et grep fra escape room-designeres side for å oppnå ønsket poetikk. De anvender troverdig designede og dekorerte teatral rom for at folk skal føle at det er 'ekte'. En 'willing suspense of disbelief'. I tillegg tillegger de rommene historier og rammefortellinger som oppleves gjennom dramaturgien. Historiene er forhåndsbestemte, og er avhengige av at deltakerne har stadig progresjon. Spilletts mål ender historien. Her unnsnapper man pyramiden, finner den gjemte diamanten, eller avslører hvem som er morderen i mysteriet. Immersion er dermed forstått som teatralitet og fortelling som et tiltrekkende og forsterkende virkemiddel i dramaturgien. De er underholdende og man stiger inn i disse 'eventyrene' frivillig.

Dernest fungerer fiksjonen som et annet element: den reduserer dramaturgiens kompleksitet. Ideelt sett gir de fiksjonelle rammene en merverdi til rommets gameplay. Man gjør bestemte ting fordi det gir mening i tråd med den fiksjonelle universitet som skapes, og at det logisk henger sammen med rommets fortelling. Som Jesper Juul påpeker generelt i forholdet mellom fiksjon og gameplay: fiksjonen peker deltakeren i riktig retning (Juul 2005, s.197). Det er nærliggende å tenke at den skjulte kisten i den gjemte rommet innerst i *Tutankhamons gravkammer* inneholder noe som er nødvendig for å kunne unnsnappe. Escape room danner dermed bestemte teatral miljøer hvor noe føles mer 'riktig' enn annet, samt at de inneholder fortellinger man ønsker å vite slutten på. Det oppnås dermed en reduksjon av potensielle seleksjoner. For å vite

slutten på fortellingen, eller å få vite hva som befinner seg bak skapet, er deltakerne nødt til å løse utfordringene på en bestemt måte. Som deltaker interagerer man dermed med rommet ikke kun som en som forholder seg til gameplay, men også en som opplever en fortelling i et teatralt fiksjonelt univers. Man blir 'totalt oppslukt' i dette fiksjonelle universet, fysisk såvel som psykisk. Kan man dermed påstå at man oppnår det Josephine Machon omtaler som *total immersion* (Machon, 2013)?

Fremtid

Og det er nettopp tilknyttet tankegangen om total immersion at jeg ønsker å samle trådene for dette essayet. Til nå har jeg påpekt hvordan gameplay og fiksjon utgir strategier i escape rooms, samles de til slutt i en poetologisk tanke om 'live' opplevelser sammen med andre mennesker. Ikke nok med dette: målet er at en skal være fysisk i samme rom, at en opplever eventyret sammen gjennom den ønskede immersionen. Escape rooms er sterkt forankret i underholdningsindustrien og underholdningssystemet. De er medierte opplevelser som baserer seg på speiling av ens egen identitet gjennom en lettvinntilgang til en annen verden (Luhmann, 2000).

Latent i denne opplevelsen ligger det både muligheter og konflikter. Verdier hos både deltakere og designere kolliderer, uoverensstemmelser overkommes, og minneverdige, kollektive dramaturgier skapes. Escape room-industrien er fremdeles i sin spede barndom. Et escape room er så mangt: de er møter mellom lek og spill, tilstand og progresjon, fiksjon og virkelighet, opplevelse og handling – og samtidig mye mer. De er komplekse, men likevel mye mindre komplekse enn virkeligheten. For en stakket stund 'escaper' man hverdagen for å ta del i noe unikt sammen med venner, familie, kolleger eller nye bekjentskaper.

Escape rooms inntog i verdens kultur- og underholdningsplattform har ført til at vi

kan ane konturene av en ny og omfattende popkulturell industri. Ledet av anti-teknologiske verdier og et ønske om å få brukerne ut for å gjøre noe sammen leder det globale fremadstormende prosjektet. Metaforisk sett kan vi kalle escape rooms for en form for 'teknologisk vaksinasjon', altså en medie- og underholdningsopplevelse som ikke nødvendigvis avhenger av samhandlinger med nyteknologiske oppfinnelser eller virtuelle verdener. Designere skaper miljøer for lek og spill, for storslagne fortellinger eller en serie av tilfeldige puzzles. Verdiforskjellene er mange, både mellom medspillere, designere og eiere. Likevel samles tusenvis av mennesker hver eneste dag i små grupper under det poetologiske fellesønsket om å ta del i noe nytt, unikt og spennende. Å spille et escape room er fremdeles ukjent for de fleste, og dette både er og vil være et viktig trekkplaster. Generelt er escape room-bransjen stadig i solid vekst, til tross for at den visse steder opplever nedgang grunnet at markedet allerede er mettet som følge av en inflasjon grunnet høy vekst på kort tid.

Hva fremtiden vil bringe for den nye industrien er vanskelig å spå. Historien er gjennomsyret med såkalte nye trender og revolusjonerende kunst, kultur- og underholdningspraksiser. Escape rooms er en indikasjon på en hurtig etablert praksis og poetikk som har fått et overraskende stort nedslagsfelt på tvers av alder, kjønn, sosial status og verdier. Dets popularitet kan virkelig skyldes at fenomenet er 'i tiden'. Hvorvidt man leser escape rooms i lys av det neo-avantgardistiske aktiviseringsprosjektet, det ikke-digitale alternativet, eller noe helt annet, er det tydelig at denne formen for dramaturgi virkelig har truffet noe i samtidens befolkning.

Samtidig fordres det at escape rooms fortsetter å utvikle seg i en heterogen, mangfoldig og risikofylt retning, såfremt industrien ikke skal være et underholdningstilbud som til stadighet gjentar seg selv og blir uinteressant for dets målgrupper. Slik det er nå, fungerer de fleste

rom på mer eller mindre nøyaktig den måten jeg har illustrert ovenfor. Variasjonene er i all hovedsak små. La oss håpe at det ville dannes et større mangfold, en høyere tverrfaglighet og en utvikling i forskjellige retninger i fremtiden. Både teatret og andre medier kan dra nytte av et felles samarbeid. Såfremt industrien klarer dette kan vi begynne å snakke om hvorvidt escape rooms er et globalt fenomen som er kommet for å bli.

Endre Sannes Hadland

Cand. mag. i dramaturgi, Aarhus
Universitet. Dramaturg ved Kilden Teater
i Kristiansand, Norge.

Litteratur

Calleja, G., 2011. *In-game : from immersion to incorporation*. Cambridge, MA: MIT Press.

Callois, R., 2001. *Man, Play and Games* (M. Barash, Trans.). Urbana and Chicago: University of Illinois Press.

Cheng, E., 2014, 21.6.14. Real-life 'escape rooms' are new US gaming trend. *CNBC*. Retrieved from <http://www.cnbc.com/2014/06/21/real-life-escape-rooms-are-new-us-gaming-trend.html> (tilgået 9.1.2017).

Hadland, E.S., 2016. *Escape rooms: et studie av fenomenet som interaktiv strategi og poetikk*. Aarhus Universitet, Aarhus.

Huizinga, J., & Lindtner, N. C., 1993. *Homo ludens : om kulturens oprindelse i leg* (2. udg. ed.). København: Gyldendal.

Juul, J., 2005. *Half-real : video games between real rules and fictional worlds*. Cambridge, Mass: MIT Press.

Luhmann, N., 2000. *The reality of the mass media*. Stanford, Calif: Stanford University Press.

Machon, J., 2013. *Immersive theatres : intimacy and immediacy in contemporary performance*. Basingstoke: Palgrave Macmillan.

Mitchell, W. J. T., 2013. Foreword Media Aesthetics. In L. Hausken (Ed.), *Thinking media aesthetics : media studies, film studies and the arts*. Frankfurt am Main: Peter Lang.

Nicholson, S., 2015. *Peeking Behind the Locked Door: A Survey of Escape Room Facilities*. Retrieved from <http://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf> (tilgået 9.1.2017).

Nielsen, T. R., 2011. *Interaktive dramaturgier i et systemteoretisk perspektiv*. Ph.d.-afhandling, Aarhus Universitet, Aarhus.

Sicart, M., 2008. Defining Game Mechanics. *Game Studies*, 8(2). Retrieved from <http://gamestudies.org/0802/articles/sicart> (tilgået 9.1.2017).

Szatkowski, J., 2006. Rollespillets udfordring - udfordring til rollespillet. In K. Sandvik & A. M. Waade (Eds.), *Rollespil : i æstetisk, pædagogisk og kulturelt perspektiv*. Århus: Århus universitetsforl.

Up the Game - Escape Room & Real Life Gaming Conference. (2016). Retrieved from <http://upthegame.nl/> (tilgået 9.1.2017).

Walther, B. K. (2012). *Computerspil og de nye mediefortællinger*. Frederiksberg: Samfundslitteratur.