

„Time Attack – Lost in Architecture“

Erstsemester-Einführung neu gedacht: Erkenntnisse aus dem Escape-Room

Christian Imwalle, Christoph Kraft, Lea Schlicher, Jessica Roschanski

Abstract

Der Beitrag beschreibt die Konzeption, Durchführung und Evaluation des Escape-Rooms „Time Attack – Lost in Architecture“, der im Rahmen eines Projekts des MALIS-Studiengangs (Master in Library and Information Science) an der Technischen Hochschule Köln im Jahr 2024 entwickelt wurde. Ziel war es, Erstsemesterstudierende spielerisch an die Nutzung der Bibliothek für Architektur, Design und Kunst am Leonardo-Campus der FH Münster heranzuführen. Dabei verbindet das Format architektonische Inhalte mit bibliotheksspezifischem Wissen und basiert auf didaktischen Grundlagen. Eine Evaluation nach der ersten Spieldurchführung mittels Fragebogen zeigt ein insgesamt positives Feedback. Verbesserungspotenziale liegen in der Spielstruktur und der thematischen Einführung. Das Projekt bietet Anknüpfungspunkte für künftige Escape-Room-Konzepte im bibliothekarischen Kontext.

The article describes the design, implementation and evaluation of the escape room „Time Attack – Lost in Architecture“, which was developed as part of a project for the MALIS degree programme (Master in Library and Information Science) at the Cologne University of Applied Sciences in 2024. The aim was to introduce first-year students to the use of the library for architecture, design and art at the Leonardo Campus of Münster University of Applied Sciences in a playful way. The format combines architectural content with library-specific knowledge and is based on didactic principles. An evaluation after the first game session using questionnaires shows overall positive feedback. There is potential for improvement in the game structure and the thematic introduction. The project offers starting points for future escape room concepts in a library context.

1. Einleitung

» Bibliotheksführungen zählen zu den etablierten Instrumenten, um neuen Studierenden den Zugang zu Ressourcen, Services und Räumen zu erleichtern. Neben klassischen Formaten gewinnen dabei zunehmend spielerische Ansätze an Bedeutung, die nicht nur einen niedrighschweligen Zugang ermöglichen, sondern zugleich Teamarbeit, Problemlösekompetenz und Eigeninitiative fördern. Besonders Escape-Room-Konzepte haben sich in den vergangenen Jahren sowohl in öffentlichen und wissenschaftlichen Bibliotheken als innovative Vermittlungsformate von Medien- und Informationskompetenz etabliert¹.

Während Öffentliche Bibliotheken häufig narrative Anker wie Märchen oder bekannte Erzählungen als thematische Grundlage nutzen, um literarische und soziale Kompetenzen zu fördern, wurde im Rahmen eines studentischen Projekts im Masterstudiengang Library and Information Science an der TH Köln ein Escape-Room entwickelt, der einen anderen Weg einschlägt: „Time Attack – Lost in Architecture“ greift diesen Trend auf, verbindet ihn jedoch mit einer spezifischen Kontextualisierung. Die architektonische Geschichte und die baulichen Besonderheiten der Bibliothek des Fachbereichs Architektur der FH Münster bilden die narrative Basis des Spiels. Damit wurde ein Ansatz gewählt, der die institutionelle und fachliche Identität des Standorts unmittelbar einbindet und so eine zusätzliche Ebene der Relevanz für die Zielgruppe schafft.

Dieses innovative Konzept wurde 2025 mit dem „TIP Award“ ausgezeichnet und im Wintersemester 2025 erstmals praktisch erprobt. Der vorliegende Beitrag reflektiert die Durchführung des Spiels² im Sinne eines „Lessons-Learned“-Ansatzes. Ziel ist es, die Erfahrungen aus der ersten Umsetzung zu dokumentieren, Chancen und Herausforderungen zu analysieren sowie Potenziale für zukünftige Anwendungen von Escape-Room-Formaten in Bibliotheken aufzuzeigen.

2. Zusammenfassung der theoretischen Grundlagen

Während klassische Einführungen in die Bibliotheksnutzung häufig in Form eines Rundgangs stattfinden und zunehmend auf sinkendes Interesse stoßen, verfolgt der für die FH Münster entwickelte Escape-Room das Ziel, Erstsemester-Studierende auf motivierende und zugleich niedrighschwellige Weise mit grundlegenden Aspekten der Bibliotheksnutzung vertraut zu machen. Mit der Methode des „Escape-Rooms“ konnten so spielerische Elemente mit fachbezogenen Inhalten verknüpft werden, die einen ersten grundlegenden Einstieg in die fachbereichsspezifischen Angebote der Bibliothek für Architektur, Design und Kunst am Leonardo-Campus der FH Münster ermöglichten.

¹ Vgl. Bruns-Drewing, Jana: Escape-Room-Projekte der Stadtbibliothek Hannover. Berufsverband Information Bibliothek e.V., Reutlingen, 31.03.2019 [05.10.2025]. Online unter <https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:0290-opus4-166159>; Seifried, Pia: Entkomme dem Wunderland [Bachelorarbeit]. Konzeption und Umsetzung eines Escape-Rooms in der Kinder- und Jugendbibliothek Karlsruhe. Technische Hochschule Köln 2023. Online unter <https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:hbz:79pbc-opus-20658> [05.10.2025] und Blümig, Gabriele/ Klostermann, Anna: Rettet das Wissen! – Ein Praxisbericht rund um ein Live Escape Game im Lesesaal der Universitätsbibliothek Würzburg, in: o-bib. Das offene Bibliotheksportal 7 (2020) Nr. 2, S. 1-9. Online unter <https://doi.org/10.5282/o-bib/5572> [05.10.2025].

² Vgl. Imwalle, Christian/ Kraft, Christoph/ Roschanski, Jessica/ Schlicher, Lea: „Niemand hat mehr Lust auf klassische Bibliotheksführungen!“ – Ein Escape-Game als Erstsemestereinführung, in: Information. Wissenschaft & Praxis (03.10.2025, S. 1-6). Online unter <https://doi.org/10.1515/iwp-2025-2036>.

Zentrale didaktische Grundlage von pädagogischen Escape-Rooms ist die Lehrform des entdecken-lassenden Lehrens³. Dabei liegt der Fokus darauf, dass die Lernenden sich eigenständig mit Problemen (Rätseln des Escape-Rooms) auseinandersetzen und gemeinsam lösen. Gleichzeitig nehmen die Lehrenden lediglich eine passive unterstützende Rolle ein⁴, wodurch vor allem die Autonomie, die Kompetenz sowie die soziale Eingebundenheit der Teilnehmenden im Kontext der Selbstbestimmungstheorie von Deci und Ryan sich vorteilhaft auf die Motivation auswirken⁵.

In Bezug auf die Lehrart steht hierbei vor allem der implizite Wissenserwerb im Fokus. Studierende lernen durch den Escape-Room selbst, indem sie zum Lösen der Rätsel angehalten sind, die verschiedenen Bibliotheksangebote zu entdecken, zu verstehen und dabei ihre Funktionalität dauerhaft zu erschließen. Eine explizite Vertiefung des Erfahrenen erfolgt im Anschluss, wenn offene Fragen geklärt und Inhalte reflektiert werden.

Dabei orientiert sich das Konzept an der Bloom'schen Taxonomie kognitiver Lernziele, um eine zielgerichtete Ausgestaltung des Escape-Rooms zu gewährleisten. Im Vordergrund stehen die ersten drei Stufen (von sechs Stufen), die jeweils aufeinander aufbauen: Wissen, Verstehen und Anwenden⁶. Entsprechend sind die Rätsel des Escape-Rooms (spielerisch) gestaltet.

Zunächst sollen die Teilnehmenden die unterschiedlichen Angebote der Bibliothek kennenlernen und anschließend dauerhaft benennen können. So sollen den Studierenden die Ausleihe, die Systematik, die Materialbibliothek für Architektur, die Räumlichkeiten, die digitalen Fachdatenbanken sowie die Historie des Gebäudes vermittelt werden (Stufe 1: Wissen). Daraufhin erfordert die Lösung der Rätsel, dass das erlangte Wissen auch verstanden wird, sodass die Teilnehmenden zugleich erklären können, warum z.B. eine Signaturvergabe für die unterschiedlichen Medien (Systematik) für deren Wiederauffindung in einer Bibliothek notwendig ist (Stufe 2: Verstehen).

Anschließend ermutigen die Rätsel, das verstandene Wissen selbst praktisch anzuwenden, indem bspw. Medien im OPAC (Online Public Access Catalogue) recherchiert und über die Signatur im Regal gefunden werden müssen, da

dies wiederum für den Spielverlauf im Escape-Room selbst notwendig ist (Stufe 3: Anwenden).

Auf die Nutzung der Stufen vier bis sechs (Analyse, Synthese und Bewertung) wurde im Rahmen des Escape-Rooms verzichtet, da diese Stufen über das eigentliche Lösen der Rätsel hinausgehen und damit nicht zielführend in der Spielstruktur untergebracht werden können. Robrecht erklärt dies damit, dass „höhere Kompetenzniveaus kritisches Denken und das selbständige Finden individueller Problemlösungen erfordern“⁷. Escape Games beinhalten jedoch vorgegebene Lösungen einzelner Rätsel, sodass die höheren Kompetenzniveaus eher ungeeignet sind⁸.

Besondere Bedeutung nimmt die narrative Rahmung des Spiels ein. Unter dem Titel „Time Attack – Lost in Architecture“ werden die Studierenden auf eine Zeitreisegeschichte, bei der sie drei verschiedene historische Epochen des Bibliotheksgebäudes durchlaufen (= Spielabschnitte, s. Abbildung 1)⁹. Hierdurch sollte eine Verbindung von architektonischen Inhalten mit der Bibliotheksnutzung entstehen. Dabei begleitet ein ludonarrativer Vermittler (Spieleitung aus dem Bibliotheksteam) die Gruppe, gibt Hinweise und erzählt die Handlung.

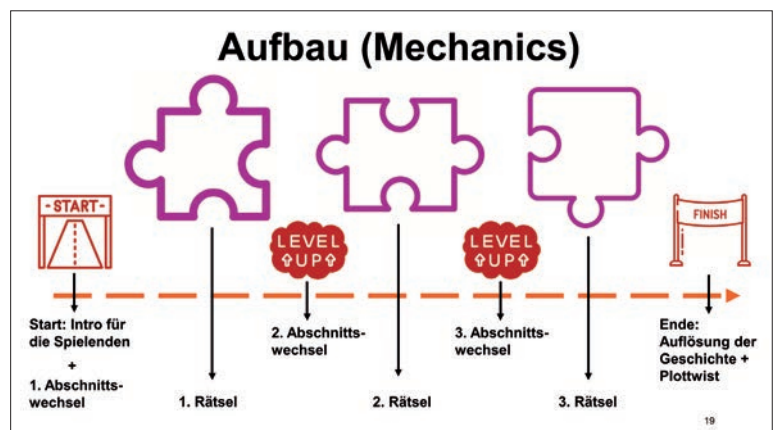


Abb.1, Powerpoint-Folie

3. Methodik der Evaluation

Innerhalb der Recherche zu Escape Games und Edu-Escape Games wurde schnell klar, dass es eine Vielzahl von Modellen zur Gestaltung von ebendiesen Spielen gibt, jedoch wenig bis gar keine Methodik hinsichtlich

3 Vgl. Robrecht, Michèle: Online Escape Game zur Förderung der Informationskompetenz bei Studierenden der Ingenieurwissenschaften, in: o-bib. Das offene Bibliotheksportal 10 (2023) 1, S. 1-18, hier S. 7. Online unter <https://doi.org/10.5282/o-bib/5914> [05.10.2025].

4 Vgl. Hanke, Ulrike/ Straub, Martina/ Sühl-Strohmeier, Wilfried: Informationskompetenz professionell fördern. Ein Leitfaden zur Didaktik von Bibliothekskursen. (Praxiswissen) Berlin/Boston 2013, S. 22. Online unter <https://doi.org/10.1515/9783110274387> [05.10.2025].

5 Vgl. Deci, Edward L./ Ryan, Richard M.: Die Selbstbestimmungstheorie der Motivation und ihre Bedeutung für die Pädagogik, in: Zeitschrift für Pädagogik 39 (1993) Nr. 2, S. 223-238. Online unter <https://doi.org/10.25656/01:11173> [05.10.2025] und Dies.: Self-Determination Theory: A Macrotheory of Human Motivation, Development, and Health, in: Canadian Psychology 48 (2008) Nr. 3, S. 182-185; Robrecht (s. Fußnote 2), S. 6.

6 Siehe Fußnote 3, S. 67.

7 Siehe Fußnote 2, S. 9

8 Vgl. ebd.

9 Imwalle, Christian/ Kraft, Christoph/ Roschanski, Jessica/ Schlicher, Lea: Powerpoint-Folien „Time Attack – Lost in Architecture“, gehalten auf der Bibliocon in Bremen (25.06.2025), Folie 19. Online unter <https://opus4.kobv.de/opus4-bib-info/frontdoor/index/index/searchtype/simple/query/%2A%3A%2A%2A/browsing/true/yearfq/2025/start/228/rows/20/doctypenfq/Konferenzfolien/docId/19530> (12.10.2025).

der Bewertung und Evaluation. Neben Modellen wie u.a. ADDIE¹⁰, dem MDA-Framework¹¹, Nicholson's RECIPE¹², der Bloom'schen Taxonomie¹³, dem GameFlow-Modell¹⁴, wurden auch die ISO 9241-210¹⁵ und die Design-Prinzipien der Mensch-Computer bzw. der Mensch-Interface-Interaktion¹⁶ betrachtet. Sie alle liefern einen guten Start zur Kreation eines eigenen Escape Games, jedoch gehen sie, außer einer Erwähnung über eine potenzielle Evaluation, kaum über die eigentliche Planung hinaus. Ziel des ersten praktischen Spieldurchlaufs war nicht nur die bloße Überprüfung der Spielbarkeit, sondern neben der organisatorisch-strukturellen Betrachtung auch die

sagen umgesetzt. Dabei handelt es sich um eine quantitative Erhebungsmethode.

4. Aufbau des Fragebogens

Den 30 Statements¹⁷ wurden 6 „Aspekte“ zugeordnet, die nach eigener Beobachtung (und unter Betrachtung der vorher genannten Modelle) die wichtigsten Eigenschaften eines Escape Games darstellen. Jedes einzelne Statement korreliert dabei mit einem spezifischen Themengebiet, zugeordnet zu einem der 6 Aspekte. Alle Statements sind positiv konnotiert.

Struktur 1. Ablauf/Reihenfolge der Rätsel 2. Zeitmanagement 3. Zielklarheit 4. Briefing/Einstieg 5. Übergänge zwischen Rätseln	Logik 1. Nachvollziehbarkeit 2. Eindeutigkeit 3. Kohärenz (zwischen Rätsel und Geschichte) 4. Schwierigkeitsgrad 5. Fehlertoleranz	Interaktion (in der Gruppe) 1. Kooperationsbedarf 2. Kommunikation 3. Rollenverteilung 4. Hinweissystem 5. Feedback im Spiel
Immersion 1. Storytelling 2. Atmosphäre 3. Kohärenz (zwischen Geschichte und Umgebung) 4. Spannungsbogen 5. Flow	Transfer 1. Einbettung von Lerninhalten 2. Relevanz 3. Anwendbarkeit 4. Verständnis-förderung 5. Nachhaltigkeit	Rahmendbedingungen/Organisation 1. Einführung & Erklärung 2. Technik & Material 3. Betreuung 4. Barrierefreiheit/ Hürden 5. Debriefing & Abschluss

Tabelle 1: 30 Statements mit je 6 Aspekten

inhaltliche Bewertung, insbesondere im Hinblick auf die Lerneffekte. Unter dem zeitlichen Engpass und der begrenzten Anzahl von Spielenden (N = 8) war es geboten, eine Evaluationsmethode zu finden, die einen schnellen Eindruck über die Defizite und gelungenen Aspekte gab. Langwierige Interviews, die zwar einen ausführlichen Einblick gewähren würden, waren zeitlich nicht möglich. Da eine vorgefertigte Methodik fehlte, war es erforderlich, eine eigene, möglichst einfache und schnelle Vorgehensweise zu entwickeln, um einen Überblick zu erhalten. Dies wurde mithilfe eines Fragebogens mit 30 Aus-

5. Auswertung der Ergebnisse

Die Teilnehmenden der Umfrage können jedem Statement via einer 4er-Likert-Skala zustimmen oder dieses ablehnen. Den jeweiligen Antwortmöglichkeiten sind numerische Werte zugewiesen, die in der Auswertung der Ergebnisse herangezogen werden. Diese sehen wie folgt aus: stimme voll und ganz zu = 1, stimme zu = 0.75, stimme nicht zu = 0.5 und stimme überhaupt nicht zu = 0.25. Bei jedem Statement wird der Mittelwert aller Antworten ausgerechnet (min. 0.25, max. 1). Je näher der Wert an „1“ herankommt, umso besser wurde das Statement und schluss-

10 Vgl. Molenda, Michael: The ADDIE model, in: Ann Kovalchick/Kara Dawson (Hrsg.): Encyclopedia of Educational Technology, Santa Barbara 2004, S. 7-9. Online unter https://noraastrid.wordpress.com/wp-content/uploads/2010/08/m1-the-addie-model_encyclo.pdf (19.10.2025).

11 Vgl. Hunnicke, Robin/ Leblanc, Marc/ Zubek, Robert (2004): MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research. In: Proceedings of the AAAI Workshop on Challenges in Game AI 4 (2004), Nr. 1. Online unter <http://www.cs.northwestern.edu/~hunnicke/MDA.pdf> (19.10.2025).

12 Vgl. Nicholson, Scott: A recipe for meaningful gamification. Gamification in education and business, in: Torsten Reiners/ Lincoln Wood (Hrsg.): Gamification in Education and Business, New York 2015 S. 1-20. Online unter <https://scottnicholson.com/pubs/recipepreprint.pdf> (19.10.2025)

13 Vgl. Schewior-Popp, Susanne: Lernsituationen planen und gestalten. Handlungsorientierter Unterricht im Lernkontext, 2. Auflage, 2014; Hanke/ Straub/ Sühl-Strohmeier (s. Fußnote 3), S. 67.

14 Vgl. Sweetser, Penelope/ Wyeth, Peta: GameFlow. A model for evaluating player enjoyment in games, in: Computers in Entertainment 3 (2005), Nr. 3, S. 1-24. Online unter <https://dl.acm.org/doi/10.1145/1077246.1077253#core-collateral-purchase-access> (19.10.2025).

15 Vgl. DIN EN ISO 9241: Ergonomie der Mensch-System-Interaktion (Teil 210: Menschzentrierte Gestaltung interaktiver Systeme, 2020). Online unter <https://www.din.de/de/mitwirken/normenausschuesse/naerg/veroeffentlichungen/wdc-beuth:din21:313017070> (19.10.2025).

16 Vgl. Gong, Chao: Human-Computer Interaction. The Usability Test Methods and Design Principles in the Human-Computer Interface Design, in: Computer Science and Information Technology, 2nd IEEE International Conference on Computer Science and Information Technology (2009), S. 283-285. Online unter <https://doi.org/10.1109/ICCSIT.2009.5234724>

17 Die Statements wurden mithilfe von ChatGPT formuliert und persönlich kontrolliert und angepasst.

folgernd der Aspekt von den Teilnehmenden bewertet. Um die Aspekte insgesamt zu bewerten, müssen nur die Mittelwerte der fünf zugehörigen Statements summiert werden (min. 1.25, max. 5). Auch hier gilt: Je näher das Ergebnis an „5“ herankommt, desto besser wurde der Aspekt insgesamt bewertet. Die Einordnung der Ergebnisse erfolgt via einer Bewertungsskala:

Numerischer Wert (Statement)	Numerischer Wert (Aspekt)	Bewertung
0.80–1.00	4,5–5.0	exzellent (kein Handlungsbedarf)
0.70–0.79	4.0–4.49	sehr gut
0.60–0.69	3.0–3.99	befriedigend/verbesserungswürdig
< 0.60	< 3.0	deutlicher Handlungsbedarf

Tabelle 3: Bewertungsskala

6. Durchführung

Die erstmalige Durchführung des Escape-Rooms „Time Attack – Lost in Architecture“ gliederte sich in drei Phasen: Vorbereitung, Einführung und Spielphase.

Etwa 30 Minuten vor Spielbeginn bereiteten zwei Bibliotheksmitarbeitende die Bibliotheksräume vor. Dazu gehörten das Platzieren und Verstecken der Rätselmateriale, das Arrangieren der benötigten Objekte sowie das Überprüfen der Spiellogik. Ziel war es, sicherzustellen, dass alle Hinweise an den vorgesehenen Stellen vorhanden und funktionsfähig waren, um einen reibungslosen Ablauf zu gewährleisten.

Die Einführung erfolgte durch die beiden Bibliotheksmitarbeitenden, die in ihrer Rolle als Spielleitung die Teilnehmenden im Eingangsbereich der Bibliothek in Empfang nahm und begrüßte. Die Teilnehmenden für diesen ersten Probedurchgang kamen alle aus den Reihen der Bibliothek und setzten sich aus FaMI-Kräften, Bibliothekarinnen und einem fachfremden Gast zusammen. Nach einer kurzen Darstellung des Spielkontextes wurden die organisatorischen Rahmenbedingungen erläutert. Zudem wurden die Spielregeln vorgestellt, insbesondere die Zeitbegrenzung von 45 Minuten.

Im Anschluss begann die eigentliche Spielphase, eingeleitet durch den ludonarrativen Vermittler (ein Bibliotheksmitarbeitender). Die Studierenden seien als Zeitreisende versehentlich im Jahr 1902 gelandet und müssten nun durch das Auffinden und Zusammensetzen der Teile einer zerbrochenen Zeitmaschine den Weg zurück in die Gegenwart finden.

Die Gruppe machte sich auf die Suche nach den versteckten Hinweisen, löste die Rätsel und setzte Schritt für Schritt die Einzelteile der Zeitmaschine zusammen. Die Aufgabe der Spielleitung bestand darin, den Spielfortschritt zu beobachten, bei Bedarf kleine Hilfestellungen zu geben und die Einhaltung der Zeitvorgabe zu überwachen.

Nach Abschluss des Spiels fand eine gemeinsame Reflexion statt, in der die Teilnehmenden ihre Strategien, die aufgetretenen Herausforderungen sowie ihre Wahrnehmungen der Bibliothek während des Spiels besprachen. Die Teilnehmenden lieferten darüber hinaus wertvolle Anregungen zur Verbesserung der zukünftigen Durchläufe.

7. Ergebnisse der Umfrage

Insgesamt betrug die Teilnehmerzahl 8 Personen. Die Durchschnittszeit für die Beantwortung der Fragen belief sich auf 4 Minuten 41 Sekunden. Der jeweils niedrigste Wert ist rot markiert, der höchste grün (bei mehr als einem Wert sind alle entsprechenden markiert worden). Diese Befragung ist nicht repräsentativ und gibt nur einen ersten Eindruck. Ebenso ist die Befragung anonym durchgeführt worden.

Die höchstmöglich erreichbare Punktzahl beträgt 5 (= exzellent).

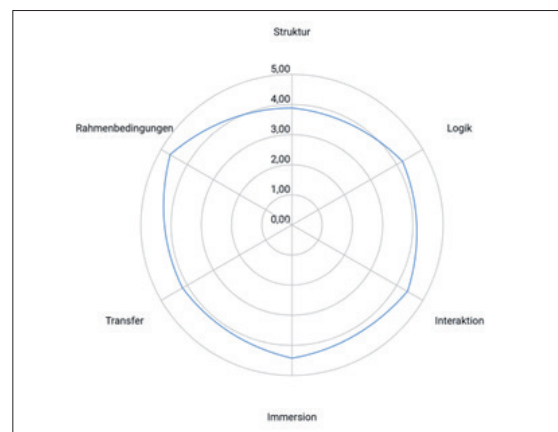


Abb. 2, Ergebnisse der einzelnen Statements (Detail)

Struktur	3,88
Logik	4,22
Interaktion	4,41
Immersion	4,44
Transfer	4,19
Rahmenbedingungen	4,66

Tabelle 2: Ergebnisse der einzelnen Aspekte (gesamt)

Auswertung der einzelnen Statements. Der höchstmöglich erreichbare Wert ist 1 (= exzellent).

Auswertung Struktur

Der höchste Wert mit jeweils 0,81 (von 1) wurde in den Bereichen „Ablauf und Reihenfolge“ und „Übergänge zwischen Rätseln“ verzeichnet. Der niedrigste Wert mit 0,69 (von 1) liegt beim „Briefing/Einstieg“.

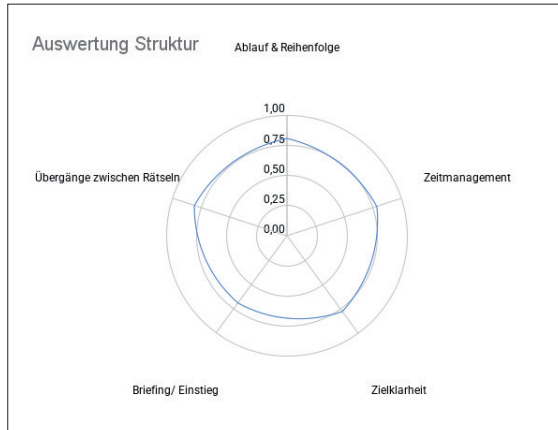


Abb. 3, Auswertung Struktur

Ablauf und Reihenfolge	0,81
Zeitmanagement	0,78
Zielklarheit	0,78
Briefing/Einstieg	0,69
Übergänge zwischen Rätseln	0,81

Tabelle 4: Auswertung Struktur

Auswertung Logik

Die niedrigsten Werte von 0,81 befinden sich bei „Nachvollziehbarkeit“ und „Eindeutigkeit“, die besten Werte mit 0,88 bei „Kohärenz“ und „Fehlertoleranz“.

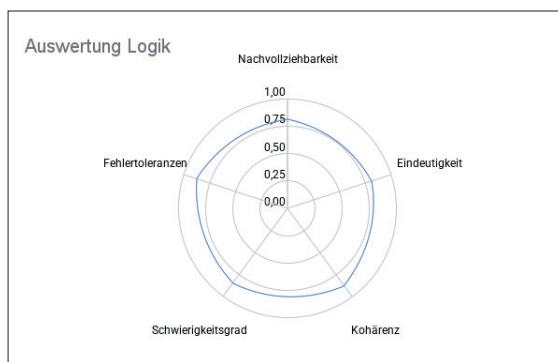


Abb. 4, Auswertung Logik

Nachvollziehbarkeit	0,81
Eindeutigkeit	0,81
Kohärenz (zwischen Rätsel und Geschichte)	0,88
Schwierigkeitsgrad	0,84
Fehlertoleranz	0,88

Tabelle 5: Auswertung Logik

Auswertung Interaktion

Mit jeweils 0,81 werden die Themengebiete „Hinweissystem“ und „Feedback im Spiel“ bewertet. Hingegen sind „Kooperationsbedarf“ und „Kommunikation“ mit 0,94 Punkten am besten bewertet.

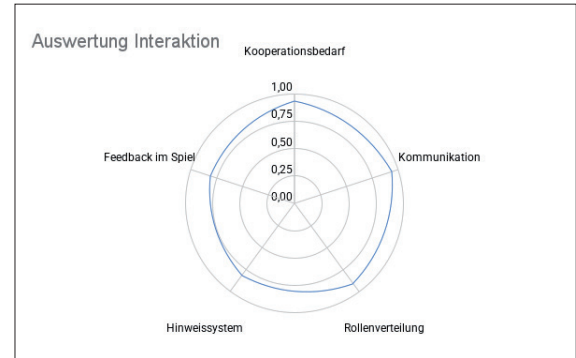


Abb. 5, Interaktion

Kooperationsbedarf	0,94
Kommunikation	0,94
Rollenverteilung	0,91
Hinweissystem	0,81
Feedback im Spiel	0,81

Tabelle 6: Auswertung Interaktion

Auswertung Immersion

Der schlechteste Wert lässt sich mit 0,81 bei „Atmosphäre“ finden, mit 0,94 sind am besten „Kohärenz (zwischen Geschichte und Umgebung)“ und „Flow“ bewertet.

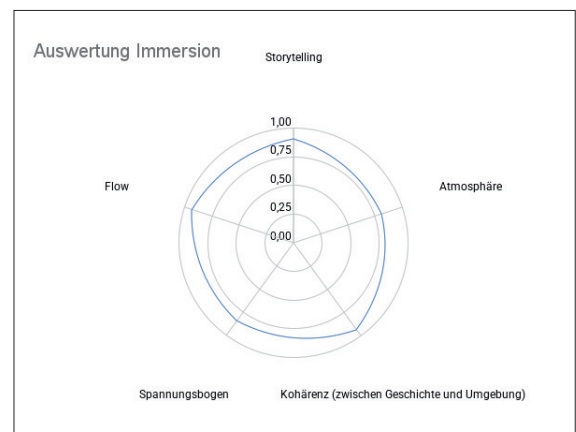


Abb. 6, Auswertung Immersion

Storytelling	0,91
Atmosphäre	0,81
Kohärenz (zwischen Geschichte und Umgebung)	0,94
Spannungsbogen	0,84
Flow	0,94

Tabelle 7: Auswertung Immersion

Auswertung Transfer

Hier ist „Anwendbarkeit“ und „Verständnisförderung“ mit 0,88 bewertet. Die weiteren Themengebiete mit jeweils 0,81 sind gleich.

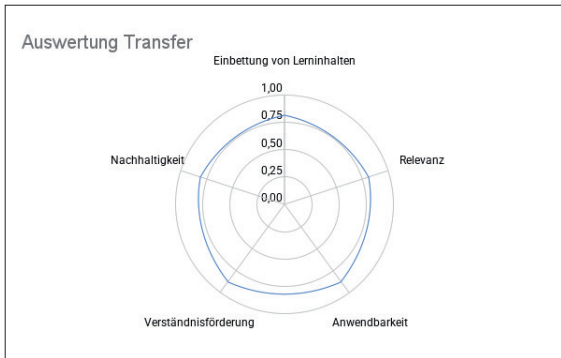


Abb. 7, Transfer

Einbettung von Lerninhalten	0,81
Relevanz	0,81
Anwendbarkeit	0,88
Verständnisförderung	0,88
Nachhaltigkeit	0,81

Tabelle 8: Auswertung Transfer

Auswertung Rahmenbedingungen

„Einführung & Erklärung“ sind mit 0,81 am schlechtesten bewertet worden, hingegen ist „Barrierefreiheit/Hürden“ mit 1,00 am besten bewertet worden.

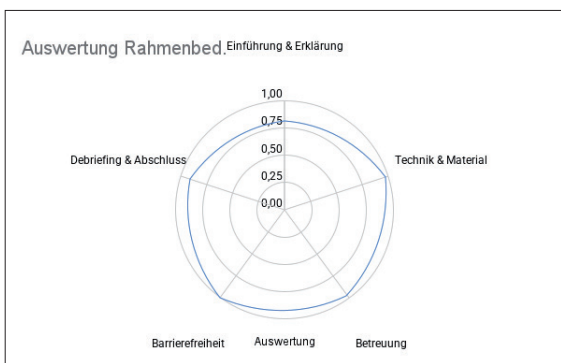


Abb. 8, Rahmenbedingungen

Einführung & Erklärung	0,81
Technik & Material	0,97
Betreuung	0,97
Barrierefreiheit/ Hürden	1,00
Debriefing & Abschluss	0,91

Tabelle 9: Auswertung Rahmenbedingungen

8. Diskussion der Ergebnisse von Durchführung und Evaluation

Wie in Tabelle 1 zu sehen ist, wurden sechs zentrale Aspekte ausgewertet. Der Aspekt „Rahmenbedingungen“ wurde am besten bewertet (4,66 Punkte = exzellent), am schlechtesten schnitt die „Struktur“ (3,88 Punkte = befriedigend) ab. Am besten fanden die Teilnehmenden innerhalb des Struktur-Aspekts die Übergänge zwischen den Rätseln und den Ablauf/die Reihenfolge (je 0,81 Punkte = exzellent). Innerhalb dieses Bereiches bekam das Briefing/der Spieleinstieg mit 0,69 Punkten (= befriedigend) die schlechteste Bewertung, dass der Spieleinstieg am schlechtesten bewertet wurde, spiegelt sich auch in Tabelle 9 im Bereich „Rahmenbedingungen“ wider: Hier liegt der Unterpunkt „Einführung und Erklärung“ mit 0,81 Punkten (= exzellent) am niedrigsten innerhalb der Kategorie, die Frage nach Hürden erreicht im Gegensatz dazu mit 1,0 Punkten das Maximum. Der Spieleinstieg bietet also Optimierungspotenzial. Aber auch die Unterkategorien „Zeitmanagement“ und „Zielklarheit“ sind bei möglichen Veränderungen zu bedenken, denn über alle Kategorien hinweg erhielten sie mit je 0,78 Punkten (= sehr gut) vergleichsweise schlechte Bewertungen, trotz der eigentlich guten Einordnung gibt es jedoch noch Möglichkeiten zur Verbesserung. Die Kategorie „Struktur“ (3,88 Punkte) ist die einzige, die unterhalb von vier Punkten liegt. Dagegen bekamen neben den Rahmenbedingungen die Aspekte „Immersion“ und „Interaktion“ die besten Bewertungen.

Hilfe angefordert	Zeitpunkt	Inhalt
1	Rätsel der ersten Epoche (Spielabschnitt 1)	Ausweis (Spielmateral) wurde nicht gefunden
2	Rätsel der zweiten Epoche (Spielabschnitt 2)	Logikfehler: Nutzung der Suchmaschine hat nicht zur zeitlichen Epoche gepasst

Tabelle 10: Ergebnisse von Durchführung und Evaluation

Wie in Tabelle 10 zu sehen ist, wurde an zwei Stellen von den Teilnehmenden Hilfe angefordert. In der ersten Epoche wurde ein Spielausweis nicht gefunden, in der zweiten Epoche wurde ein Logikfehler im Spiel entdeckt, der bei der Optimierung berücksichtigt werden sollte (s.u.). Diese beiden Situationen können grundsätzlich darauf zurückgeführt werden, dass es sich dabei um den ersten realen Spieldurchlauf handelt, bei dem naturgemäß Fehler auffallen. Es ist zu erwarten, dass sich Fehler bezogen auf die Struktur (Ablauf etc.) mit fortlaufender Erfahrung beheben lassen.

Die Teilnehmenden haben im ersten Abschnitt 15 Minuten, im zweiten Abschnitt 13 Minuten für das Lösen der Rätsel gebraucht. Der dritte Abschnitt dauerte knapp 11 Minuten. Durch die gegebenen Hilfestellungen wurde eine Gesamtzeit von 42 Minuten für den Durchlauf benötigt (s. Abbildung 1).

9. Reflexion/Verbesserungsansätze/Ausblick

Die erste Durchführung des Escape-Rooms „Time Attack – Lost in Architecture“ hat diverse Stärken und Schwächen des Konzepts sichtbar gemacht. Besonders deutlich wurde, dass die Dichte und Platzierung der Hinweise an den einzelnen Stationen besser ausbalanciert werden muss. An der ersten Station waren zu viele Hinweise gleichzeitig vorhanden, sodass nach den ersten Funden nicht weitergesucht wurde und der Spielfluss ins Stocken geriet. Auch die inhaltliche Zugänglichkeit erwies sich als verbesserungsbedürftig: Ohne Vorkenntnisse zur Materialbibliothek oder zu den Arbeitsplätzen ließen sich bestimmte Aufgaben nur schwer lösen. Ein Lageplan mit den relevanten Zonen und funktionalen Bereichen könnte hier Abhilfe schaffen.

Darüber hinaus zeigte sich, dass die narrative Rahmung – die Zeitreise durch verschiedene Epochen – in der Einführung noch stärker hervorgehoben werden sollte. Zwar war die Grundidee erkennbar, doch blieb die Verbindung von Spielmechanik und historischem Kontext teilweise unklar. Eine ausführlichere Erläuterung der architektonischen Geschichte und der Epochenabfolge zu Beginn sowie ein vertiefender Ausklang im Anschluss würden sowohl den Lerneffekt als auch die Immersion steigern. So ließe sich etwa nach Spielschluss verdeutlichen, dass Architekturstudierende am Bau beteiligt waren und architektonische Motive wie die Pferdethematik in den Stahlträgern sichtbar umgesetzt wurden.

Ein weiterer Kritikpunkt betrifft die Konsistenz der Spiello- gik: Im zweiten Spielabschnitt (Epoche 2; um 1962) sollten die Teilnehmenden eine Aufgabe lösen, die auf den On- line-Katalog Bezug nahm – ein Medium, das es zu dieser Zeit noch nicht gab. Sinnvoll wäre stattdessen eine Recher- cheaufgabe im Zettelkatalog; ergänzend könnte zu einem späteren Zeitpunkt der Katalog einbezogen werden. Auch bislang ungenutzte Räume wie die Empore bieten Poten- zial für die zukünftige Weiterentwicklung.

Die angesetzte Spielzeit von 45 Minuten erwies sich als zu knapp bemessen. Selbst mit den Räumlichkeiten vertraute

Mitarbeitende konnten das Spiel nur knapp innerhalb des Zeitlimits abschließen. Eine Verlängerung auf 60 Minuten erscheint daher angemessen, um Spielspaß und Lernziele besser in Einklang zu bringen. Ebenso sollte für die Rätsel in Sütterlinschrift ein entsprechendes Alphabet bereitge- stellt werden, um Frustration zu vermeiden und den Fokus auf die inhaltliche Auseinandersetzung zu lenken.

Auch die Evaluation bietet Ansatzpunkte für Verbesserun- gen. Künftig sollten Freitextfelder in die Fragebögen aufge- nommen werden, um differenziertere Rückmeldungen zu erhalten und die Ergebnisse aussagekräftiger auszuwerten. Insgesamt lässt sich festhalten, dass das Konzept tragfä- hrig ist und großes Potenzial für eine Weiterentwicklung besitzt. Geplante weitere Durchführungen sollen zugleich eine breitere Evaluation ermöglichen. Langfristig könnte „Time Attack – Lost in Architecture“ als Modellprojekt die- nen, wie Escape-Room-Formate in wissenschaftlichen Bib- liotheken didaktisch wirksam eingesetzt und zugleich an die institutionelle Identität des jeweiligen Standorts ange- passt werden können. |

Christian Imwalle, M.A.

Stadtbibliothek Osnabrück
B.A. in Geschichte und Erziehungswissenschaften an der Universität Vechta sowie anschließend Master of Arts in Erziehungswissenschaft an der Universität Osnabrück. Seit Oktober 2022 bei der Stadtbibliothek Osnabrück, hier zu- ständig für den Bücherbus.
imwalle.c@osnabrueck.de

Christoph Kraft, M.A.

Internationale Hochschule Liebenzell
B.A. in Geschichte und Germanistik sowie Master Deutsche Literatur an der Universität Tübingen. Gelernter Journalist, seit November 2023 Leiter Bibliothek und Archiv an der IHL.
christoph.kraft@ihl.eu

Lea Schlicher, M.Sc

Hochschul- und Landesbibliothek RheinMain
B. Sc. in Media Management, anschließend Master of Sci- ence in Media & Design Management an der HSRM Wiesba- den. Seit Mai 2023 für die Öffentlichkeitsarbeit der Hoch- schul- und Landesbibliothek RheinMain zuständig.
lea.schlicher@hs-rm.de

Dipl.-Bibl. Jessica Roschanski

Bibliothek der FH Münster
Diplom im Bibliothekswesen an der TH Köln. Mehrjährige Tätigkeit bei der LexisNexis GmbH im Bereich Schulungen und Customer Care. Seit 2008 an der FH Münster, dort stellvertretende Leitung, Leitung der Bereichsbibliothek Hüfferstiftung für Sozialwesen und Gesundheit sowie Erwerbsleitung.
roschanski@fh-muenster.de



Alle Autoren sind MALIS-Studierende im vierten Semester an der TH Köln.