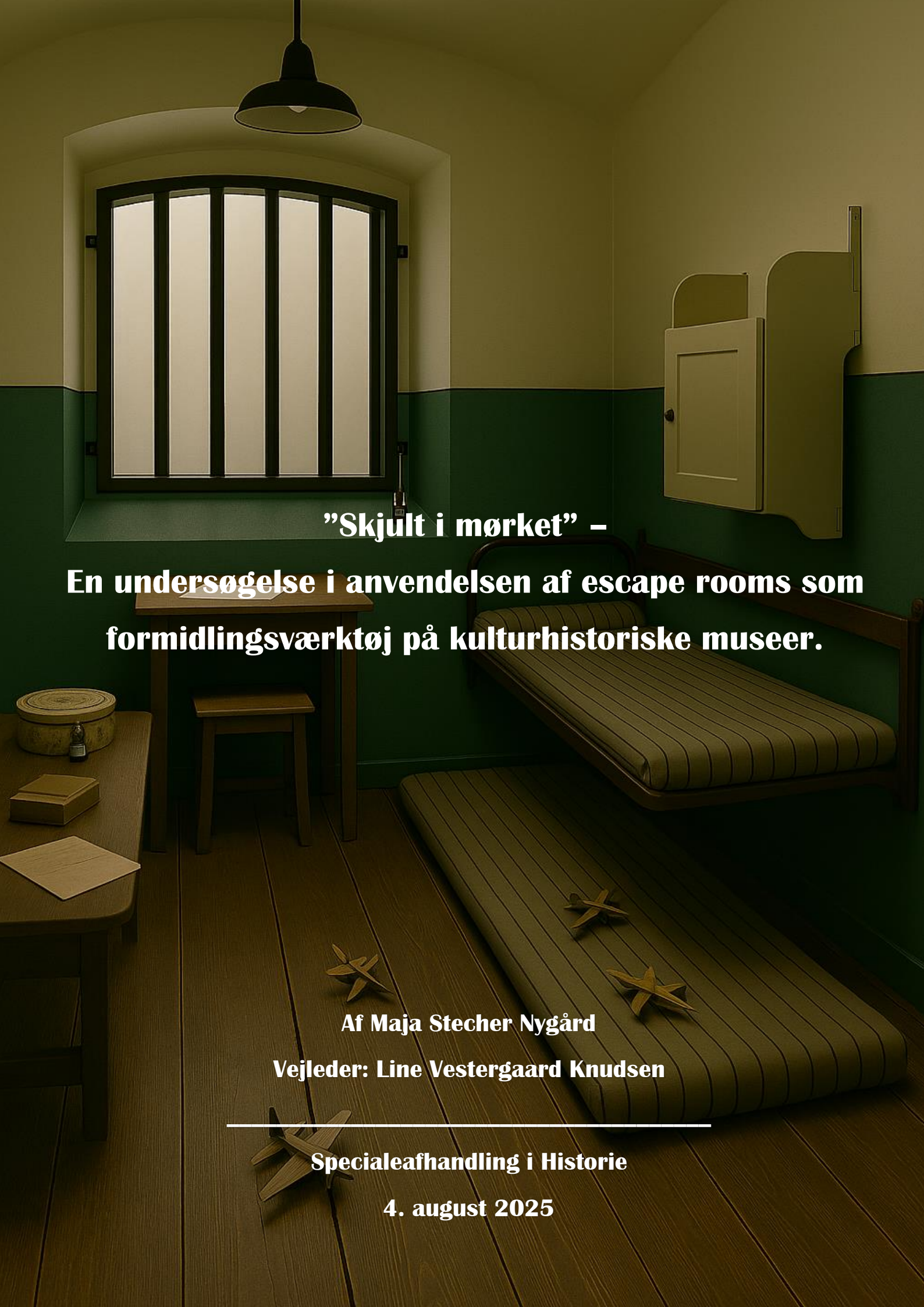


A vintage-style room with green walls and a wooden floor. A wooden table with a small stool underneath is on the left. A window with vertical bars is in the background. A wooden bench with a striped cushion is on the right. A small wooden box and a bottle are on the table. A small wooden airplane is on the floor.

"Skjult i mørket" –

**En undersøgelse i anvendelsen af escape rooms som
formidlingsværktøj på kulturhistoriske museer.**

Af Maja Stecher Nygård

Vejleder: Line Vestergaard Knudsen

Specialeafhandling i Historie

4. august 2025

Specialeafhandling: 2025

Maja Stecher Bang Nygård

Kandidatuddannelse i Historie

Vejleder: Line Vestergaard Knudsen

Afleveringsdato: 4. august 2025



AALBORG UNIVERSITET

Resume

Dette speciale undersøger anvendelsen af escape rooms som formidlingsværktøj på kulturhistoriske museer – med fokus på potentialer og udfordringer. Med udgangspunkt i casestudiet ”Skjult i mørket”, omhandlende Churchill-Klubben, viser undersøgelsen, at escape rooms kan styrke både indlæring og indlevelse i formidlingsmæssige situationer. Samtidig fremhæves etiske og praktiske udfordringer forbundet med escape room-formatets fortælling og design. Escape rooms bør derfor ses som et supplement – ikke en erstatning – til de kulturhistoriske museers eksisterende formidling.

Abstract

This project explores how escape rooms can be used as a tool for communication in cultural history museums. Through a case study of the fictional escape room ”Skjult i mørket” (”Hidden in the Dark”), which is based on the story of the Churchill-Club during the German occupation of Denmark during World War 2, the communicative potentials and challenges of the format are analysed. The study combines theories of *experience-based learning* from John Dewey with qualitative interviews and analysis of design principles. The results show that escape rooms can enhance both immersion and curiosity, which supports learning about historical topics. Interactivity, collaboration, and physical engagement with objects – even replicas – foster stronger connections between participants and content. At the same time, the thesis identifies challenges, particularly related to the museums’ professional responsibilities, ethical considerations, and lack of expertise in game design. It is argued that escape rooms should not replace traditional museum communication, but rather serve as a valuable supplement that broadens the museum’s range of communication methods. The thesis highlights the potential of the escape room format to create engaging, sensory, and educational museum experiences when designed with clear communicative goals and respect for the historical subject matter.

Forord

Jeg ønsker at sende en stor tak til min vejleder, Line V. Knudsen, for kyndig og støttende vejledning under skrivning af specialet. Dertil skal der lyde en tak til Aalborg Universitets historiestudiums mange undervisere og forskere for inspirerende undervisning og fagligt engagement, som har været med til at forme min akademiske interesse og dannelse.

En særlig tak skal også rettes til de fagpersoner, som har bidraget med værdifuld viden og indsigt i forbindelse med interviews til specialet. Deres tid og refleksioner har været afgørende for undersøgelsens udvikling.

Afslutningsvis vil jeg takke min mand, Mads, for opmuntring, forståelse og tålmodighed – særligt i de perioder, hvor energien har været lav, og overskuddet begrænset.

Indholdsfortegnelse

Indledning	1
Problemfelt.....	2
Metodisk tilgang	4
<i>Casestudie – ”Skjult i mørket”</i>	<i>4</i>
<i>Interviews</i>	<i>7</i>
<i>Teori – Learning by Doing.....</i>	<i>9</i>
Forskningsoversigt	11
<i>Escape rooms i et generelt synspunkt.....</i>	<i>11</i>
<i>Escape rooms som indlæringsværktøj.....</i>	<i>15</i>
<i>Escape rooms i museumsfaglig sammenhæng.....</i>	<i>20</i>
Opsummering	23
John Dewey – Learning by Doing.....	24
<i>Learning by Doing.....</i>	<i>24</i>
<i>Learning by Doing i museumsfaglige sammenhæng.....</i>	<i>25</i>
Opsummering	27
Indsigter fra interviews.....	28
<i>Et escape room på Frøslevlejren.....</i>	<i>28</i>
<i>Escape rooms fra Nationalmuseet.....</i>	<i>30</i>
<i>Escape rooms hos Locked</i>	<i>33</i>
<i>Fagfolk uden erfaringer med escape rooms.....</i>	<i>34</i>
”Skjult i mørket” – En escape room-fortælling om Churchill-Klubben.....	38
<i>Opbygning og fortælling</i>	<i>39</i>
<i>Spilletets gåder</i>	<i>42</i>
”Skjult i mørket”: Escape rooms som museumsfaglig formidling	45
<i>Fiktion og faglighed</i>	<i>45</i>
<i>Gådernes opbygning.....</i>	<i>46</i>
<i>Escape room’ets indretning og indhold</i>	<i>48</i>
<i>Genstandsbetydning</i>	<i>49</i>
<i>Narrativet i escape room’et.....</i>	<i>50</i>
<i>Learning by Doing.....</i>	<i>51</i>
<i>Mind-flow-metoden.....</i>	<i>53</i>
<i>Debriefing-metoden.....</i>	<i>54</i>

<i>Nysgerrighedens rolle</i>	55
Opsummering	57
Escape rooms i kulturhistorisk kontekst: Potentialer og udfordringer	58
<i>Nye brugergrupper</i>	58
<i>Læringsudbytte</i>	60
<i>Faglige problematikker</i>	63
<i>Etik, indlevelse og historisk ansvar</i>	66
Opsummering	68
Konklusion	69
Litteraturliste	71
Bilag oversigt	74

Indledning

Anvendelsen af escape rooms som formidlingsværktøj er ikke ukendt på kulturhistoriske museer. Det ses blandt andet benyttet på Frøslevlejrens Museum og i forskningsgruppen ”Research Center for Social Urban Modelling” (SUMO) på Nationalmuseet. Frøslevlejrens escape rooms er udformet som en fangeflugt opstillet på baggrund af kulturhistoriske kilder, hvori spillerne skal forsøge at skabe kontakt til allierede på den anden side af hegnet i lejren.¹ SUMO har brugt escape room-formatet flere gange, både omhandlende en eksisterende museumsudstilling, men også ved at benytte formatet til at inddrage unge i kulturarvsformidling gennem escape rooms skabt af de unge selv.²

Et escape room defineres som et handlingsbaseret spil, hvor deltagerne på baggrund af gåder og opgaver skal indleve sig i spillets fortælling for at nå et endeligt mål og herigennem ’vinde’ spillet. Oftest ses escape room-formatet opstillet som et fysisk rum, hvor spillerne enten skal undslippe rummet eller fuldføre en større mission indenfor en bestemt tidsramme. Spillet indledes oftest med en ’gamemaster’, hvis rolle er at forklare spillet, dets fortælling og reglerne, hvorefter denne person vil fungere som hjælpemiddel, hvis spillerne undervejs har brug for ledetråde. I langt de fleste tilfælde spilles escape rooms oftest i grupper på tre til seks personer, hvilket naturligt fremmer samarbejde gennem kommunikation og fordeling af opgaver. Derudover skal spillerne tænke alternativt og anvende kreative løsninger for at løse spillets gåder og opgaver.³ Selvom museumsfaglige escape rooms ikke er usete, bliver formatet i langt de fleste tilfælde benyttet udenfor museumsfaglig sammenhæng, som kommercielle oplevelsestilbud, der har til formål at underholde og tiltrække betalende gæster. En simpel internetsøgning viser, at escape room-virksomheder i dag er repræsenteret i stort set alle større danske byer. Samtidig har det det amerikanske marked oplevet vækst i perioden 2023–2024. Disse tendenser vidner samlet set om spilformatets udbredelse og stigende popularitet – både nationalt og globalt.⁴

¹ ”Escape Room – Flugten fra Frøslevlejren”, <https://natmus.dk/museer-og-slotte/froeslevlejrens-museum/formidling-for-grupper/familier-og-boern/escape-room/>, konsulteret 20/7/2025.

² ”Projects”, <https://natmus.dk/museer-og-slotte/sumo/projects/>, konsulteret 20/7/2025.

³ Katriina Penttilä, ”History of Escape Games”, School of History, Culture and Arts Studies, Turku Universitet, (2017). Side 2-5.

⁴ Lisa Spira og David Spira, ”US Escape Room Industry Report - December 2024”, <https://roomescapeartist.com/2024/12/29/us-escape-room-industry-report-december-2024/>, konsulteret 15/4 2025.

Problemfelt

Selvom escape room-formatet allerede anvendes i museumsfaglig sammenhæng, rejses spørgsmålet fortsat, om hvordan denne metode konkret fungerer i museal kontekst og hvilke formidlingsmæssige muligheder og udfordringer, der medfølger. I den forbindelse er det relevant at spørge: hvorfor netop de kulturhistoriske museer bør interessere sig for at benytte escape rooms som formidlingsværktøj? I januar 2025 blev en ny museumsreform indført, hvilket påvirkede alle statsanerkendte museer i Danmark. Reformen omfattede en modernisering og forenkling af museernes samlinger og tilskudssystem med det formål at tiltrække flere borgere til museerne i fremtiden. Moderniseringen indebærer ændringer i museernes minimumskrav for statsanerkendelse, herunder et nyt krav om mindst 10.000 besøgende på museet årligt. Det nye tilskudssystem medfører, at museerne fremover skal målrette deres formidling mod at tiltrække flere besøgende og underrepræsenterede brugergrupper – særligt med fokus på børn og unge. Såfremt de lykkes med dette, vil deres årlige statstilskud stige. I fremtiden kan de statsanerkendte museer dermed påvirke deres eget tilskud, hvilket ifølge regeringen skaber incitament til at fokusere på at øge besøgstallet og generere flere indtægter.⁵ Den nye reform medfører, at de statsanerkendte museer i dag står overfor en problematik, hvor de skal tiltrække flere besøgende. Dette nødvendiggør udvikling af formidlingsformer og -strategier og hermed et øget fokus på involverende og oplevelsesbaserede formidlingsmetoder, som kan engagere nye målgrupper. Et alternativt formidlingsværktøj kan i denne sammenhæng være et escape room omhandlende relevante emner for de kulturhistoriske museer.

Anvendelsen af escape room-formatet i museal kontekst rejser en række spørgsmål og overvejelser – omhandlende både hvordan formatet konkret kan implementeres i museernes eksisterende praksis, samt hvilke formidlingsmæssige potentialer og udfordringer det medfører. På baggrund af ovenstående overvejelser opstilles følgende problemformulering:

- *Hvordan kan escape rooms anvendes som formidlingsværktøj på kulturhistoriske museer, og hvilke formidlingsmæssige potentialer og udfordringer er forbundet med denne metode?*

For at kunne besvare denne problemformulering er det nødvendigt at afklare de centrale begreber som danner grundlag for undersøgelsen.

⁵ ”Museumsreform: En generationsinvestering i vores fælles fortælling” Kultur Ministeriet 16. maj 2024. Side 2-4 og 5-7.

Escape rooms er et formidlingsværktøj, som museerne kan anvende til at oplyse om kulturhistorie. Med kulturhistoriske museer menes museer, som er underlagt museumsloven og dermed er statsanerkendte. Museumsloven angiver at de statsanerkendte museer gennem indsamling, registrering, bevaring, forskning og formidling blandt andet skal sikre Danmarks kultur- og naturarv og belyse kultur-, natur- og kunsthistorien.⁶ Der fokuseres udelukkende på de kulturhistoriske museer, da disse er forpligtet til at leve op til museumslovens krav om blandt andet formidling, forskning og bevaring af kulturarv. Denne forpligtelse udgør et relevant afsæt for at undersøge, hvordan escape rooms som formidlingsværktøj kan integreres i en faglig og institutionel ramme, og om metoden kan understøtte museets lovbestemte formål.

⁶ "Museumsloven", <https://www.retsinformation.dk/eli/lt/2001/473>, konsulteret 20/4/2025.

Metodisk tilgang

Denne opgave centrerer sig omkring et casestudie skabt til denne undersøgelse kaldet ”Skjult i mørket”. Casestudiet er et fiktivt escape room opstillet på baggrund af en fortælling om Churchill-Klubbens sabotagehandlinger, mens de var fængslet i Aalborg Arrest. Klubbens medlemmer udførte flere sabotagehandlinger mod den tyske ordensmagt – blandt andet ved om natten at undslippe cellerne og returnere ubemærket.⁷ Med afsæt i denne fortælling skal casestudiet fungere som eksemplificeringsværktøj til at belyse, hvordan kulturhistorie kan formidles gennem escape rooms. Casestudiet benyttes til at undersøge overvejelserne forbundet med museumsfaglige escape rooms og dertil belyse mulige udfordringer og potentialer ved formidlingsformen. I sammenspil med casestudiet er der inddraget kvalitative forskningsinterviews med flere fagpersoner – både med og uden erfaring med escape rooms. Derudover inddrages det teoretiske begreb fra John Dewey kaldet *Learning By Doing*, hvilket kan belyse hvordan escape room-formatet kan skabe indlæring om kulturhistoriske emner.

Casestudie – ”Skjult i mørket”

Casestudiets escape room skal fungere som en add-on oplevelse til museernes øvrige udstillinger. Dette betyder, at spillet ikke skal implementeres i allerede skabte udstillinger, men fungere som en selvstændig formidlingsform. Escape room’et er ikke designet til et specifikt museum, dog er det værd at antage, at spillets udgangspunkt i Churchill-Klubbens medlemmer gør spillet velegnet til Aalborg Historiske Museum (en del af Nordjyske Museer), som allerede gør brug af klubbens fortælling i deres museumsformidling. Casestudiet er dog ikke skabt, således det passer ind i rammerne for Aalborg Historiske Museum, og af denne grund er dette ikke belyst yderligere.

”Skjult i mørket” er udviklet med afsæt i relevant forskningslitteratur og teori samt mine egne erfaringer fra flere års arbejde med escape rooms – herunder som afdelingsleder hos Funcenter og dets underafdeling GetOut i Aalborg, der tilbød flere forskellige escape room-oplevelser.

Casestudiets fortælling er skabt med udgangspunkt i Churchill-Klubbens medlemmers beretninger fra deres tid i modstandsbevægelsen og deres tid i Aalborg Arrest – belyst gennem breve og fortællinger. Beslutningen om at anvende denne fortælling er motiveret af en personlig interesse og det solide kildemateriale der eksisterer fra og om Churchill-Klubben, hvilket giver ophav til at skabe

⁷ ”Churchill-Klubben”, <https://www.aalborgkloster.dk/churchill-klubben/>, konsulteret 8/5/2025.

et escape room baseret på medlemmernes egne opfattelser og tanker – belyst gennem bogen ”*De voksne gjorde jo ikke noget*” – *Bag om Churchill Klubben*, af Uffe Westerberg.⁸ Heri inddrages flere af klubmedlemmernes egne udsagn omkring livet i Aalborg Arrest og cellens indretning – elementer, som kan benyttes til at designe et escape room, der bygger på et fagligt funderet kildemateriale.

Escape room’ets fysiske design er udformet på baggrund af kildematerialet og billeder af cellen i Aalborgs gamle arrest, som ses på *Billede 1*. Med afsæt i billedmateriale, samt Churchill-Klubbens egne beskrivelser af cellens indretning har det været muligt at konstruere et rum, som er nær den virkelighed, medlemmerne faktisk oplevede. Gennem billedinput og tekstbaserede instruktioner til det AI-baserede generativt system ”ChatGPT”, er der skabt en visuel repræsentation af, hvordan casestudiets escape room kunne udformes som vist på *Billede 2*. Valget af ”ChatGPT” skyldes dets tidsbesparende karakter og dets evne til at generere visuel variation. Alternativt kunne rummet være tegnet i hånden – dog kræver dette både tegnefærdigheder og tid, hvilket ikke var til rådighed. Et værktøj som ”ChatGPT” er nødvendigt at forholde sig kritisk overfor, da det kan manipulere med indholdet og resultere i afvigelse fra det oprindelige billede. Visualiseringen er som nævnt ovenfor baseret på et reelt billede af arrestcellen, suppleret med information fra kildematerialet, hvilket skal



Billede 2. Billede af celle fra Aalborg Arrest (Bilag 19).



Billede 1. AI-genereret billede af casestudiets escape room (Bilag 18).

⁸ Uffe Westerberg, ”*De voksne gjorde jo ikke noget*” – *Bag om Churchill Klubben*, (Forlaget Hovedland, 2023). Side 77-79.

bidrage til at skabe en historisk troværdig gengivelse. *Billede 1* benyttes til at danne rammen omkring, hvordan cellen skal opbygges – hvorefter der tilføjes elementer og genstande, som var til stede da Churchill-Klubbens medlemmer var indespærret. På *Billede 2* ses genstande, som ikke er på *Billede 1*, hvilket er elementer inddraget i den AI-generede visualisering på baggrund af kildematerialet. Heri beskriver klubbens medlemmer for eksempel, at cellen indeholdt genstande som modelfly og kagedåser, hvorfor disse elementer er tilføjet til visualiseringen. Det er værd at nævne, at ikke alt er muligt inden for rammerne af et escape room, hvorfor casestudiet indeholder et vist omfang af fiktion – blandt andet skal spillerne forsøge at bryde ud af cellen ved hjælp af en kodelås på tremmerne. Dette er ikke et element som tilhører den oprindelige fortælling, da klubbens medlemmer oprindeligt løsede tremmerne og brød ud af cellen. Da dette element var vanskeligt at inddrage i praksis, er det omstruktureret i det fiktive escape room.

Escape room'et er som tidligere nævnt fiktivt, hvilket udelukker muligheden for at indsamle brugerdata eller observere spillets virkning i praksis. Derfor er det ikke muligt at belyse de virksomme og mindre virksomme elementer. Denne metodiske begrænsning håndteres dog analytisk på flere måder. For det første bygger analysen ikke på publikums oplevelser, men i stedet på faglige vurderinger indsamlet gennem kvalitative interviews. Her fungerer informanternes erfaringer og refleksioner som et vurderingsgrundlag for casestudiets designvalg og formidlingsmæssige potentialer. For det andet anvendes John Deweys teori om *Learning by Doing* som en form for analytisk test, hvor casestudiets udformning vurderes op mod teoretiske principper for aktiv og deltagerorienteret læring. Det, at spillet ikke er realiseret, ses derfor ikke som en blind vinkel, men som en begrænsning, der bliver håndteret gennem analysens opbygning. Derudover blev casestudiet designet før interviewene blev gennemført, hvilket efterfølgende medførte en række ændringer. Eksempelvis forbundet med ikke at afvige fra den oprindelige fortælling, da det hæmmer fagligheden i spillet, hvilket blandt andet resulterede i, at udvalgte gåder som indeholdt elektricitet blev fjernet eller ændret. Den metodiske proces i dette speciale består således i en vekselvirkning mellem designforslag, interviewstudie og teoretiske begreber, som i sammenspil skal bidrage til en forståelse af potentialer og udfordringer ved anvendelse af escape rooms i museumsformidling. Casestudiet er således ikke skabt med det formål at vurdere et konkret escape room, men derimod for at eksemplificere, analysere og diskutere, hvordan man kan arbejde med museumsformidling gennem denne formidlingsmetode.

Interviews

Denne opgave inddrager kvalitative metode i form af semistrukturerede forskningsinterviews som redskab til at indsamle data vedrørende forskellige professionsgruppers syn på escape rooms som museumsformidling. Denne metode indebærer blandt andet en interviewguide med åbne spørgsmål, som giver informanterne mulighed for at svare frit og uddybe deres oplevelser og refleksioner. Samtidig giver interviewformen fleksibilitet til at stille opfølgende spørgsmål og følge nye relevante spor i samtalen. Alle informanterne er personer med særligt kendskab eller viden om henholdsvis museumsformidling og udvikling af escape rooms, hvilket medfører, at interviewene kan betegnes som ekspertinterviews. Denne type af interviews adskiller sig fra almindelige kvalitative interviews, da den fokuserer på informanternes faglige indsigt og erfaring snarere end personlige oplevelser. Ekspertinddragelsen har til formål at skabe indsigt i, hvordan escape rooms kan designes og anvendes i kulturhistoriske museumsrammer, samt hvilke formidlingsmæssige styrker og udfordringer formatet rummer.⁹

Interviewguide i denne opgave fungerer som hjælpemiddel til at styre interviewet og derved sikre, at alle de relevante punkter bliver besvaret. Dette indebærer, at spørgsmålene ikke nødvendigvis gennemgås slavisk, men i stedet inddrages med forbehold for interviewets forløb. Det er muligt at opstille en interviewguide på flere måder, herunder både som en række af spørgsmål eller opdelt i temaer og emner. Interviewguiden kan derudover fungere som et hjælpemiddel til efterfølgende at analysere interviewpersonernes svar og meninger.¹⁰

I denne opgave er der skabt tre forskellige interviewguides på baggrund af informanternes erfaringer med museumsfaglige escape rooms. Dermed er der tre forskellige grupper af interviewpersoner inddraget i denne opgave, hvilket er 1) museumsfaglige personer med erfaring i at benytte escape rooms til museumsformidling, 2) ansatte i escape room-virksomhed og 3) museumsfaglige personer som ikke tidligere har erfaringer med escape rooms. Dog minder interviewguidesene generelt om hinanden, da de er skabt med udgangspunkt i den samme problemformulering. Herunder er de for eksempel alle opdelt i seks forskellige temaer – indledende spørgsmål, erfaringer, potentialer, udfordringer, fremtiden og afslutning.¹¹ De indledende spørgsmål indeholder blandt andet

⁹ Svend Brinkmann, *Det Kvalitative Interview*, Hans Rietzels Forlag, (2013). Side 38-39.

¹⁰ Steinar Kvale, *Interview – en introduktion til det kvalitative forskningsinterview*, Hans Reitzels Forlag, (2007). Side 133-135, 92- 93.

Brinkmann, *Det Kvalitative Interview*, side 85-86.

¹¹ Bilag 7, Interviewguide til informanter med erfaringer indenfor museumsfaglige escape rooms.

Bilag 8, Interviewguide til informanter fra escape room-virksomheder.

Bilag 9, Interviewguide til informanter uden erfaringer indenfor museumsfaglige escape rooms.

informanternes stillingsbetegnelse, hvilket fungerer som redskab til at igangsætte sætte samtalen.¹² Herefter blev informanterne spurgt ind til deres erfaringer med escape rooms, samt deres vurdering af potentialer, udfordringer og fremtidige syn på anvendelsen af escape rooms i museumsformidling. Derudover er spørgsmålene i alle interview guidesene opstillet således, at de er letforståelige for alle deltagerne, da der både er tale om informanter som forinden har museumsfaglige erfaringer, men dertil også en virksomhedsansat, som ikke har forbindelser til museumsverdenen.

Som tidligere nævnt indebærer den semistrukturerede interviewform at spørgsmålene ikke nødvendigvis følges slavisk. Derfor er det ikke alle spørgsmål som interviewpersonerne bliver stillet, da flere bliver besvaret under besvarelse af andre spørgsmål. Dertil giver interviewstrukturen anledning til at stille opfølgende spørgsmål undervejs, i tilfælde af relevante meninger eller tematikker dukker op under samtalen. Generelt giver den semistrukturerede interviewform mulighed for at lade informanten lede samtalen, med støtte fra interviewguiden. Et element som skaber levende og uventede svar, som senere kan benyttes i undersøgelsen.¹³

Alle interviews er efterfølgende transskriberet, således at informanternes udsagn bedre kan benyttes i undersøgelsen. I transskriberingerne er der undladt gentagende ord eller fyldord, lange pauser eller stammen, da disse elementer ikke bidrager til forståelsen af informanternes udsagn.¹⁴ Transskriptionerne bliver herefter benyttet til at citere og fortolke ud fra – betydende at informanternes refleksioner og holdninger analyseres tematisk ud fra interviewguiden. Informanternes refleksioner er efterfølgende kondenseret, så de fremstår mere overskuelige og tydelige. Derved dannes et overblik over de mest overordnede udsagn i interviewmaterialet, som kan benyttes i undersøgelsen. Forinden alle interviews er informanterne spurgt, om de vil deltage anonymt – men da interviewet omhandler emner relateret til informanternes erhvervs erfaring og ikke følsomme emner, valgte informanterne at forbeholde sig ikke-anonymiseret.

Den første gruppe af informanter består af museumsinspektør Gry Scavenius fra Frøslevlejrens Museum samt antropologer Morten Nielsen og Mikkel Heller Jensen fra Nationalmuseet. Scavenius har været involveret i at skabe et escape room på fangelejrens museum, hvilket tog udgangspunkt i lejrens egne fortællinger. Jensen og Nielsen arbejder begge i forskningsgruppen SUMO, som tidligere har benyttet escape room-formatet til at skabe museumsformidling omhandlende kulturhistoriske

¹² Kvale, *Interview*, side 137-138.

¹³ Ibid., side 133-135 og 137-138.

¹⁴ Brinkmann, *Det Kvalitative Interview*, side 86-87.

emner. Alle tre har derfor erfaring med at inddrage escape rooms som formidlingsmetode til kulturhistorie og er relevante at inddrage i denne undersøgelse.

Derudover er der også inddraget museumsfaglige personer, som ikke tidligere har erfaring med escape rooms – hverken privat eller i formidlingssammenhæng. Disse personer er inddraget for at supplere med et kulturhistorisk museumsfagligt, men udenforstående perspektiv. Da det er muligt, at informanter med erfaring i museumsbaserede escape rooms kan have en positiv bias, som potentielt overskygger metodens udfordringer. Disse to informanter, begge museumsinspektører, er Jens-Christian Hansen fra Vendsyssel Historisk Museum og Thor Bæch Pedersen fra Aalborg Historiske Museum. Begge er bekendt med, at escape rooms benyttes i museumsfaglig sammenhæng, men har ikke selv erfaringer med spiltypen.

Yderligere er der inddraget synspunkter fra escape room-virksomheden Locked gennem deres distriktschef Pernille Bro. Virksomheden er inddraget for at supplere de museumsfaglige perspektiver med indsigter fra en aktør, som arbejder med escape rooms. Locked er en af de førende escape room-virksomheder med lokationer i hele Danmark. Virksomheden centrerer sig udelukkende om at skabe escape rooms som er underholdende og derfor fylder det kulturhistoriske som udgangspunktet ikke i deres spil.¹⁵ Virksomhedens erfaring med escape rooms kan derfor bidrage med relevante perspektiver på designprocessen, samarbejde mellem kulturinstitutioner og escape room-aktører, som er relevante for denne undersøgelse. Locked er den eneste escape room-virksomhed som er inddraget i denne undersøgelse, da de øvrige virksomheder, som blev adspurgt, ikke ønskede at deltage.

Teori – Learning by Doing

Ud over egne erfaringer med escape rooms og input fra interviewstudiet, inddrages et læringsteoretisk begreb, der vurderes at være centrale for at afdække spiltypens potentiale som kulturhistorisk formidlingsredskab i museumsregi. Dette læringsbegreb kommer fra den amerikanske professor i filosofi og pædagogik John Dewey. Hans pædagogiske tankegang angår, at *education* i bred forstand ikke kun omfatter uddannelse, men også socialisering og opdragelse. Deweys teori om *Learning by Doing* omhandler individets evne til at skabe indlæring gennem aktiv deltagelse og det at benytte fysiske handlinger.¹⁶ Deweys teori om *Learning by Doing* er i denne opgave relevant at inddrage, da den kan understøtte, hvorfor escape rooms kan fungere som indlæringsværktøj, både i undervisning

¹⁵ "Denmark's largest escape room univers", <https://www.locked.dk/en/?utm>, konsulteret 2/8/2025.

¹⁶ Leonard J. Waks, "Learning by Doing and Communicating", On Chapter 1: Education as a Necessity of Life, Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781316492765.004>. Side 15-16, 18.

og museumsformidling. Denne teori er relevant at benytte i samspil med casestudiet, da escape rooms gennem dens designformat skaber rammer for aktiv deltagelse, hvor spillerne skal engagere sig fysisk og mentalt i rummet for at løse opgaverne. Spillerne tilegner sig dermed viden, logikker og funktioner under deltagelsen i spillet. Teorien benyttes til at analysere både potentiale og udfordringer forbundet med brugen af escape rooms i museumsfaglig sammenhæng – belyst i sammenspil med forskningslitteraturen, casestudie og interviews.

Forskningsoversigt

Forskningen i denne oversigt er undersøgelser som enten kortlægger designprincipperne ved escape rooms eller hvordan man benytter escape rooms i praksis. Formålet er at identificere de designmæssige overvejelser, der knytter sig til brugen af escape rooms som læringsværktøj – både i museumsfaglige og ikke-museumsfaglige sammenhænge.

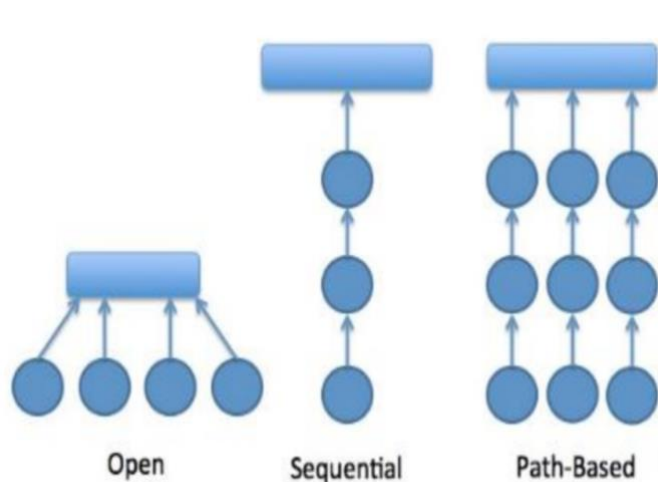
I dette forskningsafsnit skelnes der mellem *den klassiske escape room* oplevelse, og escape rooms brugt til enten indlæring eller i museumsfaglige sammenhæng. *De klassiske escape room-spil* er kendetegnet ved, at indlæring ikke er en del af designprocessen – disse spil er udelukkende skabt med det formål at underholdende deltagerne. Det er både relevant at inddrage *de klassiske escape rooms* og de indlæringsmæssige, da de begge understøtter forståelsen af escape room som et formidlingsmedie.

Escape rooms i et generelt synspunkt

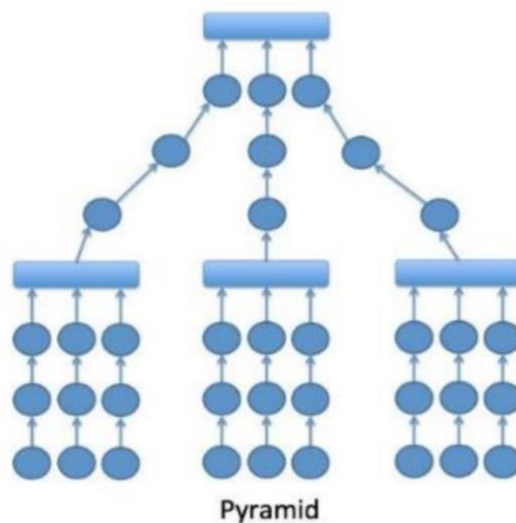
Undersøgelser fra 2010'erne belyser brugen af escape rooms som underholdningsbaserede spil – undersøgelser som både fokuserer på baggrundshistorien for escape rooms, samt forskning forbundet med deltagerens demografi. En forsker, som optræder flere steder i forskningsfeltet, er Scott Nicholson, professor i Game Design and Development på Wilfrid Laurier Universitet, Canada. Nicholson skrev i 2015 artiklen "Peeking behind the Locked Door: A Survey of Escape Room Facilities", hvilket fokuserer på brugen af escape rooms som underholdningsbaserede spil. "Peeking behind the Locked Door: A Survey of Escape Room Facilities" er en undersøgelsen baseret på 175 forskellige escape rooms fra hele verden og fokuserer blandt andet på målgrupper, baggrundshistorier og designprincipper ved spilformatet. I artiklen nævner Nicholson, at det er vanskeligt præcist at datere, hvor og hvornår escape rooms-spil havde sin begyndelse, da escape rooms ikke har været synlige på markedet før 2007. Det er dog muligt, at spiltypen fandtes tidligere, men dette har ikke været dokumenteret. Nicholson forklarer, at det er muligt, at escape room-genren havde sin start i andre typer af spil. Herunder f.eks. rollespil eller det han kalder *Escape-the-Room Digital Games* og *Point-and-Click Adventure Games* – alle spiltyper hvor logik og indlevelse udgør en central faktor.¹⁷ Artiklen bygger på en undersøgelse baseret på et spørgeskema, der blev sendt til designudviklere hos escape room-virksomheder, hvor i alt 175 virksomheder deltog.

¹⁷ Scott Nicholson, "Peeking behind the Locked Door: A Survey of Escape Room Facilities", Wilfrid Laurier Universitet, Brantford, Canada. 2015. Side 3-4.

I Nicholson's undersøgelse blev deltagerne spurgt om deres designmæssige overvejelser i forbindelse med spillenes gåder, herunder designernes brug af forskellige spilmodeller, med det formål at afdække hvilken var mest populær. Nicholson nævner forskellige typer af spilmodeller, som kan ses på *Figur 1* og *Figur 2* nedenfor. I et escape room kan gåderne opstilles på flere måder, dog viser Nicholson's undersøgelse at den mest populære metode er *Path-Based-modellen*. Når gåderne er *Path-Based* indebærer det, at spillerne bliver præsenteret med flere 'veje' de kan anvende, hvilket medfører forskellige tilgange og rækkefølger til at løse spillet. Dog leder alle 'vejene' i sidste ende til en endelig gåde eller opgave, som ofte er løsningen på hele spillet.¹⁸



Figur 2. Open, Sequential og Path-Based-modellerne.



Figur 1. Pyramid-modellen.

På *Figur 1* ses ligeledes designmodellen *Sequential*, hvilket ud fra undersøgelsen er benyttet anden mest af de 175 escape rooms. *Sequential-modellen* forudsætter, at gåderne løses i en bestemt rækkefølge, idet hver gåde bygger videre på den foregående, som fører deltagerne frem til det endelige mål. Mindst populær ses *Open-modellen*, hvilket ifølge Nicholson skyldes, at den vanskeliggør opbygningen af gåder med stigende sværhedsgrad. Dog fortæller Nicholson, at det er muligt at designe gåderne ved at benytte flere forskellige designmodeller, som ses på *Figur 2*. Her ses *Pyramide-modellen* som både inddrager *Path-Based-modellen* og *Sequential-modellen*. I mange tilfælde er der tale om en blanding af alle modeller, hvilket ofte afhænger af hvordan escape room'et fysisk er opbygget – f.eks. hvis rummet indeholder mere end ét fysisk rum, som deltagerne skal igennem for at løse spillet. Dertil medvirker blandingen af modellerne ligeledes variation i gåderne, hvilket Nicholson mener fremmer en vedvarende og involverende spiloplevelse.¹⁹

¹⁸ Nicholson, "Peeking behind the Locked Door:", side 16-18.

¹⁹ Ibid., side 16-18.

Escape rooms popularitet ses ligeledes repræsenteret i forskningen, blandt andet gennem undersøgelsen ”US Escape Room Industry Report - December 2024”. Undersøgelsen er skabt af Lisa Spira og David Spira, som begge er centrale aktører i escape room-branchen. Sammen leder de årligt en større dataindsamling, skabt i samarbejde med andre aktører i branchen. Ligesom i de foregående år foretog parret i 2024 en undersøgelse baseret på data indsamlet via det, de betegner som ”Escape Room Directory”. Dette ’Directory’ indeholder information om escape room virksomheders placeringer i hele verden, herunder hvilke forskellige typer af escape rooms, der eksisterer. Undersøgelse er løbende opdateret gennem 10 år og udformes i en database skabt til det formål at danne et overblik over escape room-branchen, primært med udgangspunkt i USA og Canada – med få undtagelser af internationale escape rooms. Selvom der ikke er tale om dansk forskning, kan denne undersøgelse belyse, hvordan escape room markedet udformer sig på nuværende tidspunkt. Ifølge databasen har escape room-branchen udvist en stigende vækst i årene 2015-2020, dog med nedgang i de efterfølgende år på grund af Covid-19. Men allerede i perioden 2023-2024, kunne escape room markedet igen udvise stabilitet på markedet. Dertil viser undersøgelsen, at der i 2024 blev tilføjet yderligere 218 nye escape room faciliteter til databasen, hvilket indikerer, at branchen i fremtiden formentlig er i vækst.²⁰

I relation til Nicholsons artikel fra 2015, kan forskning som specialeafhandling ”History of Escape Games”, skrevet af Katriina Penttilä fra School of History, Culture and Arts Studies, på Turku Universitet i Finland benyttes. Penttiläs specialeafhandling fra 2017 centrerer sig omkring historien bag det, forfatteren betegner som moderne *escape games*. Afhandlingens undersøgelse belyser den udvikling, som *escape games* gennemgår fra dens start på markedet i 2007 indtil 2017, hvor afhandlingen udkommer. Et af afhandlingens formål er at undersøge forgængerne til *de klassiske escape rooms* – herunder ved at undersøge hvordan spiltyper som *Point-and-click adventure games*, skattejagter, gådeløb og rollespil har haft indflydelse på escape room-genren. Herigennem bygger Penttilä videre på Nicholsons forskning, om escape rooms baggrundshistorie – dette gør Penttilä gennem et casestudie kaldet ”Spygame”, hvor forfatteren selv var projektleder på spillet. ”Spygame” er et interaktivt teaterbaseret *escape game*, som kombinerer elementer fra både *klassiske escape rooms*, teater, rollespil og digitale historiedrevne spil. Her skal spillerne forestille sig at være

²⁰ Spira, ”US Escape Room Industry Report”.

undercover-agenter i en koldkrigs-inspireret spionmission – iscenesat som en interaktiv teaterforestilling med gåder og rollespil i fokus.²¹

Penttiläs undersøgelse udvider forståelsen af forgængerne til *escape games* ved også at inkludere temarestauranter og spiltyper som *alternate reality games (ARG)* – et interaktiv historiefortællende spil, hvor deltagerne benytter elementer fra den virkelige verden til at løse missioner og gåder. Forskellen på denne spiltype og escape rooms ligger i spillets 'setting'. ARG-spil udspiller sig i den virkelige verden – eksempelvis i byrummet eller via hjemmesider – og har som mål at få spillerne til at glemme, at de deltager i et spil. Et ARG kan f.eks. indledes med en kryptisk e-mail fra en fiktiv organisation, der fører spillerne videre gennem spor i både digitale og fysiske miljøer – som hjemmesider, SMS'er og breve. Dermed er spillets design fuldt integreret med den virkelige verden, hvilket adskiller det fra escape rooms, hvor deltagerne fra start er klar over, at de befinder sig i en konstrueret og fysisk afgrænset spilsituation.²²

Penttiläs undersøgelse forsøger derfor at udvide forståelse af hvor escape room-genren stammer fra, og kan derfor benyttes i samspil med Nicholsons forskning, da den kan belyse, hvordan escape room markedet har udviklet sig gennem 2010'erne.

Det er ikke udelukkende Nicholsons artikel "Peeking behind the Locked Door: A Survey of Escape Room Facilities", der er relevant; også hans artikel "Ask Why: Creating a Better Player Experience Through Environmental Storytelling and Consistency in Escape Room Design" (2016) kan bidrage til undersøgelsen. Formålet med denne artikel er at guide fagpersonerne som skal designe og skabe escape rooms og andre *live-action gåde-baserede spil*. Som redskab til dette benytter Nicholson det, han kalder *Ask-Why*-metoden, hvis formål er at sørge for, at spillene er spændende og tiltrækker deltagere. Metoden indebærer at sætte spørgsmålstejn ved alt, der involverer escape room-oplevelsen og herigennem understøtte, at alle design-elementerne er velovervejede, inden oplevelsen skal benyttes af spillere.²³ I relation til denne metode benytter Nicholson ligeledes en teori kaldet *Narrative Achitecture* lavet af den amerikanske medieforsker Henry Jenkins. En teori som ofte benyttes i forlystelsesindustrien til at skabe indlevende oplevelser, hvor spillerne udforsker spillets mekanismer samtidig med, de undersøger og lever sig ind i den verden, som spillet opstiller. Et element, som

²¹ Penttilä, "History of Escape Games", side 57-59 og abstract.

²² Ibid. side 29-30.

²³ Scott Nicholson, "Ask Why: Creating a Better Player Experience Through Environmental Storytelling and Consistency in Escape Room Design." Paper presented at Meaningful Play 2016, Lansing, Michigan. (2016). Side 1-2.

ligeledes er gældende i escape rooms, da spiltypen i samspil med narrativet eller fortællingen, har potentiale til at skabe indlevende oplevelser for deltagerne.²⁴

Nicholsons artikler kan ikke stå alene i denne sammenhæng, da der primært er fokus på *klassiske escape rooms*, skabt udelukkende med det formål at være underholdende. Dog kan Nicholsons teorier og undersøgelser benyttes til at overveje, hvordan man bør designe et escape room, hvis spillet skal tiltrække besøgende og virke indlevende for deltagerne.

Escape rooms som indlæringsværktøj

De klassiske escape rooms' udbredelse internationalt vidner om spiltypens popularitet. Den stigende popularitet har også haft indflydelse på fagområder som undervisning, hvor der ses en voksende interesse i at anvende escape rooms som indlæringsværktøj – en metode, der allerede har vundet indpas i forskellige undervisningssammenhænge. Blandt andet eksisterer der flere hjemmeside og digitale platforme som fagpersoner kan benytte til at skabe escape room-baserede spil til undervisningen – herunder f.eks. "Breakout EDU". Denne hjemmeside fungerer som et undervisningsværktøj, fagpersoner kan bruge til at finde allerede udviklede spil, hente inspiration til spilbaseret læring og selv bidrage med egne spil til samlingen.²⁵ "Breakout EDU" er skabt og drevet af fagpersoner, men på trods af dette nævner flere forskere, at præcis denne type af undervisningsværktøj mangler teoretisk baggrundforståelse, betydende at hjemmesiden udelukkende giver adgang til forskellige spiltyper, som kan benyttes i undervisning, men ikke klarlægger hvorfor denne type af indlæringsværktøj fungerer i praksis.²⁶ Forskerne med denne opfattelse er Alice Veldkamp, Liesbeth van de Grint, Marie-Christine P.J. Knippels, Wouter R. van Joolingen, hvilket de belyser gennem deres artikel, "Escape education: A systematic review on escape rooms in education," (2020). Formålet med denne artikel er at undersøge netop det som forfatterne finder manglende belæg for ved "Breakout EDU" – nemlig hvorfor escape room-baserede spil har en positiv effekt på indlæringen. Dertil vil forskerne ligeledes klarlægge nogle retningslinjer eller overvejelser, som bør være forbundet med brugen af denne type af spil-baseret indlæring.

Forfatterne nævner at escape room-baserede spil til indlæring er mulig at betragte i sammenspil med et studie kaldet *Game Based Learning*. Dette studie vil undersøge, hvilken effekt spil har i

²⁴ Nicholson, "Ask Why:", side 3-4.

²⁵ "Breakout EDU", <https://breakoutedu.com/>, konsulteret 18/5/2025.

²⁶ Alice Veldkamp, *et al*,

"Escape education: A systematic review on escape rooms in education". Educational Research Review, Volume 31, 2020, <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100364>. Side 2.

undervisningen for at identificere, om denne type af undervisningsmetode kan fremme indlæringseffekten ved de studerende. Spiltyperne som nævnes i studiet, kan blandt andet være brætspil, orienteringsløb eller gådebaserede spil, som for eksempel escape rooms. Studiet viser, at anvendelsen af *Game Based Learning* i undervisningen, i langt de fleste tilfælde, fører til øget videnstilegnelse, forbedret evne til at mestre fagligt indhold samt øget motivation blandt de studerende. *Game Based Learning-studiet* viser stor vigtighed i, at undervisningsbaserede spil bør fokusere både på det indlæringsmæssige indhold, men dertil også designet af selve spillet – to vigtige aspekter, som bør betragtes i samspil med hinanden. Designaspekterne kan blandt andet indebære en relevant fortælling til spillet, som sætter den nødvendige viden og færdigheder i fokus. Derudover er fortællingen en metode, hvorpå eleverne kan benytte deres fantasi og kreativitet gennem interaktivitet med spillet.²⁷

Der eksisterer en betydelig mængde forskning, som fokuserer på mange af de samme aspekter som førnævnte artikel, og som alle omhandler brugen af *escape game-inspirerede* spil i undervisningen. Herunder forskning som ”Teaching and learning with escape games from debriefing to institutionalization of knowledge” skrevet af professor Eric Sanchez og doktor Maud Plumettaz-Sieber fra Geneva Universitet i Schweiz. Denne artikel belyser, hvorfor *escape game*-inspireret spil har positiv effekt på indlæringen og derigennem kan skabe et undervisningsmiljø, som er indlevende og motiverer eleverne til at undersøge nærmere. Sanchez og Plumettaz-Sieber opstiller en brugerundersøgelse i form af et spørgeskema skabt til tre forskellige lærere, som forinden har erfaringer med at skabe *escape games* til undervisningssituationer. Formålet med denne undersøgelse er at belyse hvilke elementer ved indlæringsværktøjet, det er nødvendigt at fokusere på. Undersøgelsen er bygget i 30 spørgsmål med fokus på blandt andet, hvordan underviserne designer og implementerer *escape games* i deres undervisning. I forbindelse med dette benytter forskerne en metode kaldet *Debriefing* – et fænomen som indebærer, at lærere og elever efter spillet reflekterer over oplevelsen, således effekten af indlæringen fremhæves.²⁸

Svarene fra spørgeskemaet viser blandt andet, at hvis spillets undervisningsmål skal opnås, er det væsentligt ikke at give eleverne for stor mængde af information forud for spillet, da dette risikerer at forstyrre spillets dynamikker og skabe forvirring. Dertil viser undersøgelsen, at underviseren ikke bør

²⁷ Veldkamp, *et al.*,

”Escape education: A systematic review on escape rooms in education”, side 2-3.

²⁸ Eric Sanchez, Maud Plumettaz-Sieber, ”Teaching and learning with escape games from debriefing to institutionalization of knowledge”. International Conference on Games and Learning Alliance, 11385, 242–253. (2019). <https://doi.org/10.1007/978-3-030-11548-7>. Side 242-243, 247-248.

indtage en aktiv rolle i spillet, men i stedet trække sig tilbage og lade eleverne løse spillet på egen hånd. Underviseren bliver i stedet beskrevet som spillets 'gamemaster', meget lig dem som er i *klassiske escape rooms*. Derudover viser undersøgelsen, at *debriefing-metoden* har en afgørende rolle i spillets evne til at skabe indlæring, idet efterfølgende refleksion styrker elevernes forståelse og udbytte.²⁹

En undersøgelse som ligeledes belyser hvilken effekt escape room-baserede spil har på undervisning, er "Effects of escape room game-based civics education on junior high school students' learning motivation, critical thinking and flow experience" lavet af Hsiu-Ling Chen, Ababayehu Yohannes og Ning-Li Hung. Denne undersøgelse baseres på samfundsfagsundervisning i 8. klasse i Taipei City i Taiwan, hvor 76 elever fra forskellige klasser på samme skole deltog. Eleverne var opdelt i to grupper: En eksperimentel gruppe, som benyttede et individuelt indlærings-escape room-spil og en kontrolgruppe med samme læringsmål, men gennem "Google Classroom" – en digital platform, hvor eleverne kan tilgå virtuel undervisning.³⁰ Den eksperimentelle gruppe skulle benytte den digitale platform "Holiyo", hvilket er designet til at understøtte mobilbaseret offline escape room-læring, hvor elever kan deltage i spil, som kombinerer teknologi, samarbejde og læring.³¹ Undersøgelsens hovedtema var som tidligere nævnt samfundsfag med fokus på love og rettigheder. I spillet blev den eksperimentelle gruppe introduceret til grundlæggende aspekter af lovgivning og rettigheder og udfordret med øvelser omhandlende juridiske begreber. Elevgruppen skulle for eksempel spille rollen som advokat og besvare spørgsmål ud fra denne position. Omvendt skulle kontrolgruppen ikke deltage i det escape room-baserede spil, men i stedet svare på de samme spørgsmål igennem "Google Classroom". Resultaterne fra undersøgelsen viser, at den eksperimentelle gruppes samlede score var signifikant højere end kontrolgruppen, hvilket indikerer, at det escape room-baserede spil kan øge elevers læringsevne. Derudover viste resultaterne at den eksperimentelle gruppe lettere opnåede det forfatterne kalder *Mind-flow*.³² *Mind-flow* omhandler individers evne til at fokusere på en handling eller en opgave i en sådan grad, at omkringliggende faktorer der ikke indgår i spillet eller undervisningen forsvinder. Hvis spillet ikke skaber et 'flow', kan det have effekt på koncentration, indlæringseffekt og spillernes oplevelse af spillet. God *Mind-flow* indebærer opgaver og gåder, som

²⁹ Sanchez, Plumettaz-Sieber, "Teaching and learning with escape games", side 248-249.

³⁰ Hsiu-Ling Chen, *et al.*, "Effects of escape room game-based civics education on junior high school students' learning motivation, critical thinking and flow experience". August 2024. British Journal of Educational Technology, <https://doi.org/10.1111/bjet.13519>. Side 1170 og 1176-1177.

³¹ "Holiyo" https://holiyo.tn.edu.tw/game/game_platform/login.html?utm, konsulteret 10/5/2025.

³² Chen, *et al.*, "Effects of escape room game-based civics education", side 1176-1177, 1185-1188.

ikke er for svære og i stedet fokuser på, at spillets elementer gradvist stiger i sværhedsgrad.³³ Denne metode er et af punkterne, hvor undersøgelsen adskiller sig fra de øvrige studier. *Mind-flow*-stadiet er relevant at forstå i samspil med escape room-oplevelsen, da den belyser, hvorfor spiltypen er populær og dertil, hvordan den kan skabe oplevelser, som engagerer spillerne og skaber en indlevende oplevelse.

Institut for Biokemi og Molekylærbiologi (BMB) på Odense Universitet har ligeledes lavet en undersøgelse, som belyser brugen af escape rooms i undervisningen. Formålet med undersøgelsen er at skabe indlæring om DNA og genetisk arvemateriale ved at benytte gymnasieelever som testpersoner. Undersøgelsen er lavet af Katrine Bergkvist Borch, Maiken Westen Holm Svendsen og Connie Svabo, og kaldes ”Evaluerings af deltagernes oplevelse i et escape room på SDU”. Som titlen indikerer, er denne forskning en evaluering af en escape room-oplevelse brugt som indlæringsværktøj. Formålet var at undersøge om studiets escape room fremmede elevernes læringsudbytte og øgede deres motivation til at lære. I SDU’s escape room skulle eleverne undersøge, om den fiktive forsker ’S. D. Ungerskov’ har en arving og i givet fald identificere, hvem det er. Forinden spillet bliver eleverne bekendt med ’Ungerskovs’ identitet og reglerne for escape room’et. Hvis eleverne har brug for hjælp, er de udstyret med en iPad, som kan give dem tre ledetråde undervejs i spillet. Dermed er dette escape room opstillet som mange *klassiske escape rooms* inde i et fysisk rum, som indeholder opgaver og gåder.

I undersøgelsen er der benyttet en kvalitativ forskningsmetode, hvilket indebærer, at eleverne undervejs i spillet observeres og efterfølgende deltager i semistruktureret interviews med fokus på blandt andet rummets design.³⁴ Undersøgelsen på SDU viste stor forskel i elevernes engagement i spillet – nogle elever levede sig ind i escape room-oplevelsen, hvor andre fandt det kedeligt. Dog mener forskerne at de elever, som fandt spillet kedeligt, allerede forinden havde ”meldt sig ud af opgaven”. Engagementet eller motivationen afhang derfor ikke nødvendigvis af selve escape room-oplevelsen, men i stedet om deltagernes interesse i emnet forinden spillet. Dog viser observationerne, at flere af deltagere med tiden fandt spillet mere interessant og til sidst begyndte at engagere sig i opgaverne og gåderne. Dette understøtter forskernes antagelse om, at escape rooms kan påvirke deltagernes engagement positivt. Forfatterne beretter således om elevernes begejstring, ”Deltagerne begejstres over settingen, altså laboratoriet på BMB, de begejstres over de artefakter og rekvisitter,

³³ Chen, *et al.*, ”Effects of escape room game-based civics education”, side 1174-1175.

³⁴ Katrine Bergkvist Borch, *et al.*, ”Evaluerings af deltagernes oplevelse i et escape room på SDU”, STEM Forskningscenter for Naturvidenskabelig Uddannelse og Formidling, 2022. Side 6-7.

der udgør spor og gåder, og de begejstres over at indtage rollen som efterforskere, der skal finde S. D. Ungerskovs arving.”³⁵ Et af de tydelige elementer ved undersøgelsen er derudover elevernes følelser forbundet med at prøve SDU’s escape room. Eleverne udviste både positive og negative tanker om spillet. Følelser som irritation og frustration kan hurtigt opstå i et escape room, hvis, for eksempel, spillerne ikke kan løse gåderne – Et element som ligeledes kan udløse følelser som glæde, når det endelig lykkedes.³⁶

Borch, Svendsen og Svabos forskning omfatter flere af de samme aspekter som den tidligere præsenterede forskning. Herunder hvilken effekt indlæringsbaserede escape rooms kan have, hvis de benyttes i undervisningen. Dog benytter forskerne andre teorier som grundlag for deres forskning. Dette inkluderer J. H. Falk og M. Storksdiecks teori om museumsoplevelser, som identificerer 12 centrale faktorer, der bidrager til at skabe meningsfulde og vellykkede besøg på museer. Faktorer, som kan benyttes til at guide en museumsformidling, således den tiltrækker besøgende og lever op til de forudbestemte målsætninger.³⁷ Borch, Svendsen og Svabo har tilpasset Falk og Storksdiecks 12 faktorer, så de passer ind i escape room-konteksten. Herunder er en af faktorerne ændret, således den fokuserer på ”Design og eksponering for artefakter og rekvisitter samt spor og gåder” i stedet for Falk og Storksdiecks faktor kaldet ”Design og eksponering for udstillinger og programmer”.³⁸ Disse escape room-tilpassede faktorer er relevante at benytte i sammenhæng med denne opgave, da de kan belyse hvilke overvejelser, der bør inddrages, når man designer et escape room, hvor indlæring er i fokus.

³⁵ Borch, *et al.*, ”Evaluerings af deltagernes oplevelse i et escape room på SDU”, side 18-19.

³⁶ *Ibid.*, side 18-19.

³⁷ J. H. Falk og M. Storksdieck, ”Using the contextual model of learning to understand visitor learning from a science center exhibition. *Science Education*”, (2005), 744–778. <https://doi.org/10.1002/sce.20078> . Side 746-747.

³⁸ Borch, *et al.*, ”Evaluerings af deltagernes oplevelse i et escape room på SDU”, side 8-9.

Escape rooms i museumsfaglig sammenhæng

At benytte escape room-baserede spil til museumsfaglig formidling er som tidligere belyst ikke uset. Der ses et stigende antal af det, flere forskere betegner som *Live Escape Room Games*, især indenfor gallerier, biblioteker, arkiver og museer. En forskningsartikel som præsenterer dette, er ”Exploring Archival Practices Unveiling Cultural Heritage Through a Live Escape Room Experience” – skrevet af forskere Hanna Brinkmann, Brigitta Potz, Simon Wimmer og Natalie Denk. Formålet med denne forskningsartikel er at præsentere, hvordan museer, arkiver og andre kulturinstitutioner kan benytte escape room-baserede spil til formidling. Heri præsenterer forskerne et *live escape room*-spil, kaldet ”The Archivist’s Dream”, afholdt på Archives of Contemporary Arts i Krems, Østrig. Her skal deltagerne benytte en bærbar-enhed, som først introducerer spillets fortælling, hvilket omhandler, at en arkivar er faldet i søvn, og deltagerne befinder sig inde i hans drøm. Målet er at slippe ud af arkivarens drøm ved hjælp af gåder opstillet i fire forskellige rum på museet. Når spillerne har løst alle gåderne og er ’sluppet ud’ af arkivarens drøm, bliver de mødt med et spørgeskema, hvilket omhandler spillernes generelle oplevelse af spillet. Undersøgelsen viste, at deltagerne generelt fandt escape room-oplevelsen underholdende og lærerig, og at oplevelsen var en af grundene til, at de valgte at besøge museet. Størstedelen af deltagerne havde forinden ikke besøgt museet, hvilket viser, at oplevelser som denne kan være med til at tiltrække underrepræsenterede brugergrupper til museet.³⁹ Det primære formål med spillet var at fremme museets synlighed for befolkningen, hvilket betyder, at undersøgelsen blandt andet ikke belyser, hvordan spillets design fungerede for deltagerne. Designet af et escape room-baseret spil er relevant for denne opgave, da det er med til at understøtte de overvejelser, som bør være forbundet med at benytte escape rooms i museumsformidling.

Forskning som i større grad belyser designet er blandt andet, ”The Quest: An Escape Room Inspired Interactive Museum Exhibition”, skrevet af forskere Jon Back, Emma Bexell, Stefan Stanisic, Svante Back og Daniel Rosqvist. I denne forskningsartikel var formålet at undersøge hvilken effekt, escape room-baserede spil har, hvis det benyttes i museumsfaglig sammenhæng. Denne artikel fokuserer i større grad på selve designet af escape room-spillet.

Forskningsartiklen centrerer sig omkring en interaktiv museumsudstilling på det svenske National Museum for Teknologi i Stockholm. Den interaktive oplevelse er kaldet ”The Quest” og er et escape room-inspireret spil omhandlende teknologi, placeret i en allerede eksisterende museumsudstilling –

³⁹ Hanna Brinkmann, *et al.*, ”Exploring Archival Practices Unveiling Cultural Heritage Through a Live Escape Room Experience.”, DIGITAL JOURNAL FOR ARTS & CULTURAL STUDIES, 2024. Side 2-3, 10-12.

en udstilling, som forskerne mener ikke har fået den rette synlighed. Forskerne vil derfor forsøge at skabe en oplevelse i udstillingen som kan tiltrække flere besøgende til museet. Spillet og udstillingen kan fungere uafhængigt af hinanden, hvilket betyder, at de besøgende både kan opleve udstillingen og deltage i spillet. Derfor adskiller spillet sig fra *det klassiske escape room-koncept*, idet det ikke foregår i et fysisk aflukket rum med gåder og opgaver, men i stedet tager form af en mission i museets udstilling.⁴⁰

I spillet påtager deltagerne sig rollen som børnebørn til en fiktiv opdagelsesrejsende fra århundredeskiftet. Deltagernes mission er at finde en skat som denne opdagelsesrejsende har gemt på hendes eventyr og for at løse gåderne skal spillerne blandt andet interagere med udstillingen blandt andet ved at benytte to telegrafer i udstillingen. Ved den ene telegraf modtog spillerne en morsekode, som de efterfølgende kunne videresende til den anden telegraf. Her kunne spillerne ved hjælp af en guide oversætte koden til bogstaver og dermed løse gåden.⁴¹

Designprocessen for spillet har været et afgørende element i forskernes undersøgelse, da de skulle opstille et spil tilpasset en allerede eksisterende udstilling. Forskerne var derfor nødsaget til at ændre flere elementer ved spillet, hvilket betød, at det i en vis grad afveg fra *den klassiske escape room*-oplevelse. For det første var det ikke muligt at arbejde med løse genstande, da de kan risikere at forsvinde. Derudover har spillet ikke en 'gamemaster' som *klassiske escape rooms*, da det kræver for store ressourcer at ansætte personale til at påtage sig opgaven. For det andet skal spillet være åbent, så længe udstillingen er åben, hvilket betyder at spillet ikke indeholder det klassiske 'bryd ud'-aspekt. Dette betyder, at alle gåderne skal være tilgængelige hele tiden, da spillerne kan deltage i spillet når som helst.⁴²

På trods af disse udfordringer fandt forskerne denne formidlingstype funktionel at benytte i forbindelse med en udstilling, hvilket de klarlægger gennem en undersøgelse, som bygger på observationer af deltagerne gennem videoovervågning, interviews og spørgeskemaer. Spillet blev af deltagerne positivt modtaget – flere gæster udtalte, at spillet gav udstillingen en større virkelighedsfølelse, hvor spillerne kunne leve sig ind i udstillingen. Dertil viste undersøgelsen, at stort set alle deltagere oplevede indlæring i større eller mindre grad, hvilket ofte var forbundet med gåderne i udstillingen. Dog var det ikke alt ved spillet, som fungerede lige optimalt – undersøgelserne viste, at det tog deltagerne 5-10 minutter at sætte sig ind i spillets formål, hvilket resulterede i, at

⁴⁰ Brinkmann, *et al.* "Exploring Archival Practices", side 2-3

⁴¹ Jon Back, *et al.*, "The Quest: An Escape Room Inspired Interactive Museum Exhibition", CHI PLAY'19, October 22–25, 2019, Barcelona, Spanien. <https://doi.org/10.1145/3341215.3356987>. Side 81-82.

⁴² Back, *et al.* "The Quest:", side 83-84.

deltagerne ofte opgav, inden spillet overhovedet var igangsat. Heldigvis observerede forskerne dette tidligt i forløbet og havde derfor mulighed for at ændre fortællingen og introen. Undersøgelsens interviews viste, at de besøgende ”tog for givet,” at gåderne blev præsenteret i stigende sværhedsgrad. Gåderne kunne tilgås i hvilken som helst rækkefølge, hvilket gav deltagerne mulighed for både at begynde og afslutte med henholdsvis lette og svære opgaver – et element som skabte irritation hos nogle af deltagerne. Men vigtigst så forskerne, at når spillerne først var engagerede, blev størstedelen af deltagerne inde i udstillingen, indtil de havde løst alle gåderne.⁴³

En formidlingsform, som har lighedstræk til ”The Quest” ses ligeledes på andre museer, herunder på Museo delle Culture i Lugano, Schweiz. Her blev et spil kaldet ”Unlock Art” udviklet med det formål at promovere museumsudstillingerne gennem en ny og underholdende aktivitet og dertil give de besøgende større indsigt i udvalgte kunstværker på museet. ”The Quest” og ”Unlock Art” deler en række fællestræk, men adskiller sig også på visse punkter. I begge tilfælde er der tale om gåder og opgaver, som omhandler de udstillede genstande på museet – ”The Quest” fokuserer dog på en enkelt udstilling, og ”Unlock Art” fokuserer på udvalgte genstande forskellige steder på museet. ”Unlock Art” adskiller sig fra ”The Quest” gennem dens primære spilform, som er digitalt. Spillerne får udleveret en digital platform, hvor de kan scanne QR-koder, som befinder sig flere forskellige steder på museet, hvilket giver adgang til gåderne som spillerne derefter skal løse for at give adgang til nye gåder. Spillet er dermed designet som en digital skattejagt, da forskerne vurderede, at *den klassiske escape room-format* ikke egnede sig til museet. Forskerne stod overfor de samme problematikker som forskerne ved ”The Quest”, hvor blandt andet museumsgenstande kunne risikere at gå i stykker, eller spillets genstande kunne forsvinde. På trods af disse problematikker blev ”Unlock Art” i en periode på 4 måneder spillet af over 2000 spillere. Generelt var deltagerne tilfredse og positivt afstemt omkring spillet. Dertil fortalte deltagerne, at spillet gjorde det lettere at observere specifikke detaljer i kunstudstillingen og at undersøge museumsværkerne uden at forhaste sig – hvilket ligeledes var et af forskernes formål med undersøgelsen.⁴⁴

Denne forskning viser at spil, som escape rooms, har en positiv indvirkning på museumsformidling, hvilket kan tiltrække flere besøgende og ligeledes få de besøgende til at blive i udstillingen længere. I forskningen er mængden af indlæring ikke det primære fokus, men i stedet at skabe en oplevelse som skaber synlighed for en udstilling gennem et spil. Der er ikke tale om et pensum eller læringsmål,

⁴³ Back, *et al.* ”The Quest:”, side 85.

⁴⁴ Masiar Babazadeh, ”UnlockArt: Cultural Mediation at the Museum Through an Augmented Reality Escape Room”, Proceedings of the 17th European Conference on Games Based Learning, ECGBL, (2023). Side 38-39 og 43-44.

som formidlingen skal opfylde. Indlæringen kan derfor bedst ses som et biprodukt ved, at forskerne forbinder udstillingen med et escape room-inspireret spil. Derudover kan forskning som denne benyttes til at belyse, hvilke overvejelser museer bør have, når de designer escape room-baserede spil til museumsformidling.

Opsummering

Escape rooms har udviklet sig fra ren underholdning til at være et redskab med potentiale inden for læring og museumsformidling. Penttilä og Nicholson bidrager med centrale analyser af genrens oprindelse og designprincipper, herunder brugen af spilfortællingens struktur og meningsfulde spilelementer. Nicholson introducerer blandt andet *Ask Why*-metoden og de tre designstrukturer, som sammen med Jenkins' teori om *Narrativ Architecture* danner et teoretisk fundament for at forstå escape room-design. Flere studier – herunder af Veldkamp m.fl. – undersøger brugen af escape rooms i undervisning. Her fremhæves især betydningen af spildesign, *Mind-flow* og *debriefing* som centrale for læringsudbyttet. SDU's nyere undersøgelse bidrager med 12 opdaterede designfaktorer, der er relevante ved udvikling af formidlingsbaserede escape rooms i museumsregi. En række undersøgelser viser ligeledes, hvordan escape room-inspirerede spil kan anvendes i museer. Herunder "The Archivist's Dream", "The Quest" og "Unlock Art", som alle illustrerede, hvordan spil kan integreres i udstillinger for at fremme engagement, læring og synlighed. Erfaringerne viser både potentialer og udfordringer – f.eks. i forhold til spillets struktur, tekniske aspekter og målgruppeinddragelse.

Forskningen peger samlet på, at escape room-formater kan styrke museumsoplevelsen ved at kombinere leg og læring. Men det kræver gennemtænkt design, mulighed for refleksion og fleksibilitet i spillets udformning for at opnå størst formidlingsmæssigt udbytte.

John Dewey – *Learning by Doing*

For at skabe en teoretisk ramme for hvordan escape rooms kan anvendes som læringsrum i museumsformidling, inddrages nu perspektiver fra den amerikanske læringsfilosof John Dewey. Hans begreber om handling og refleksion kan bidrage til at forstå, hvordan læring opstår gennem deltagelse og aktivitet i praksisnære situationer. Hans teorier er benyttet i mange forskellige sammenhænge, dog primært med fokus på undervisning af elever, herunder børn. Dewey pointerer, at vi ikke kun lærer som børn – vi er i konstant udvikling, fordi vi hele tiden danner nye erfaringer. Deweys teorier kan derfor med rette benyttes til at forstå en bredere gruppe af mennesker.⁴⁵ Følgende afsnit vil klarlægge de relevante elementer ved teorien *Learning by Doing*, således det senere kan benyttes som analyseringsværktøj.

Learning by Doing

I første halvdel af 1900-tallet fremstillede Dewey flere teorier omhandlende indlæring, herunder i hans bog *Learning and Democracy* fra 1916. I denne bog implementerer Dewey en teori omhandlende hvilken effekt aktiv deltagelse og fysisk interaktion har på indlæring – en teori der senere blev kaldt *Learning by Doing*. Teorien omfatter i grove træk, at det at leve indebærer at handle – betydende, at vi mennesker agerer for at sikre vores behov er opfyldt. Dewey mener ikke at uddannelse udelukkende handler om at lære fakta, men også om at skabe vækst – både i evner og menneskelig udvikling, f.eks. i forhold til vores karakter, dømmekraft, ansvarlighed, sociale evner eller selvforståelse. Dewey beskriver,

”It is not experience when a child merely sticks his finger into a flame; it is experience when the movement is connected with the pain which he undergoes in consequence. Henceforth the sticking of the finger into flame means a burn. Being burned is a mere physical change, like the burning of a stick of wood, if it is not perceived as a consequence of some other action. (...) To ‘learn from experience’ is to make a backward and forward connection between what we do to things and what we enjoy or suffer from things in consequence.”⁴⁶

Det er derfor ikke nok, at barnet stikker fingeren ind i ilden – barnet skal også forstå sammenhængen mellem handlingen at stikke fingeren i ilden og konsekvensen i at brænde sig. Læring sker dermed ikke automatisk for barnet, men kræver, at individet forstår og reflektere over konsekvenserne ved

⁴⁵ John Dewey, *Experience & Education*. (Touchstone Book, Published by Simon & Schuster, 1938). Side 25-27.

⁴⁶ John Dewey, *Democracy and Education*, (Cosmo Publication 2004, Indien. 1916.) Side 154.

handlingerne. Det betyder, at mennesker skaber indlæring ved at engagere sig meningsfuldt og aktivt i livets virkelige situationer. Dewey forklarer, at læringens mål er vigtig for indlæringseffekten. Når vi handler med et formål, er vi nødt til først at undersøge og afprøve forskellige muligheder for at nå målet, hvilket betyder, at vi skaber 'feedback' på vores handlinger.⁴⁷

I *Learning and Democracy* beskriver Dewey, at vi bedst lærer ved at samarbejde med andre individer for at opnå et fælles mål – herigennem kan vi generere erfaringer, om hvordan vi relaterer til andre og derigennem lærer af dem. Her kan vi bruge et escape room som eksempel på begrebet i praksis – deltagerne i et escape room lærer blandt andet at samarbejde, at tænke kreativt for at løse gåderne og at benytte deres logiske sans gennem spillet. Spillerne lærer aktivt, mens de interagerer med escape room'et – f.eks. når de forsøger at løse en gåde. Hvis ikke det lykkes i første omgang, må spillerne reflektere over deres handlinger og forsøge en anden metode, hvilket medfører *Learning by Doing*. Et escape room indeholder mange af de elementer, som teorien *Learning by Doing* præsenterer. Da spillets rammer og struktur i høj grad bygger på interaktion, som spillerne aktivt må engagere sig i for at løse gåderne, er det sandsynligt, at de opnår en vis grad af læring gennem handling.

Learning by Doing i museumsfaglige sammenhæng

Deweys teori om *Learning by Doing* bliver ofte implementeret i museumsfaglige sammenhæng, f.eks. gennem forsker David F. Monk fra Melbourne Universitet. I Monks artikel "John Dewey and Adult Learning in Museums" belyser han hvordan Deweys teori om *Learning by Doing* kan benyttes til at skabe indlæring på museer. Indlæring som frembringes gennem museernes udstillinger, rundvisninger mv. og centrerer sig om at skabe oplevelsesbaseret, selvstyret og meningsfuld læring på museerne.

Monk beskriver en af sine egne museumsoplevelser fra en rejse til Vietnam, hvor han besøgte museet ved Cu Chi-tunnellerne.⁴⁸ Museet er et udendørs-/fortidsmiljø som indeholder dele af skjulte tunneller, benyttet under Vietnamkrigen. Tunnellerne strakte sig over 250 kilometer og havde tre niveauer, med køkkener, rum og hemmelige indgange. Hvad, der overraskede forfatteren, var, at han på museet fysisk måtte interagere med museumsgenstandene – Monk måtte røre ved objekterne og med hjælp fra museumspersonale kravle gennem de små, kulsorte tunneller. Monk så denne oplevelse som en aktiv, guidet læringsproces, hvor de fysiske og sociale interaktioner, han mødte, førte til ny

⁴⁷ Dewey, *Democracy and Education*, side 154.

Waks, "Learning by Doing and Communicating", side 17-18.

⁴⁸ Omfattende netværk af underjordiske tunneller i Vietnam, cirka 30-40km fra Ho Chi Minh City.

erkendelse og indlæring. At kravle gennem de små tunneller gjorde det muligt for Monk at forestille sig den frygt, de amerikanske soldater måtte have følt, når de skulle kravle igennem for at opspore de vietnamesiske soldater.⁴⁹ Når Monk analyserer denne oplevelse gennem Deweys teoretiske perspektiv, finder han turen gennem tunnellerne som den optimale læringsoplevelse, fordi den kombinerer fysiske handlinger med refleksion og dermed indeholder *Learning by Doing*.

Monk er ikke den eneste, som finder Deweys teorier relevante at benytte i forbindelse med museumsformidling. Forsker Carrie Winstanley beskriver gennem hendes artikel ”Learning experiences in museums: harnessing Dewey’s ideas on continuity and interaction” (2018), hvordan Deweys teori spiller en central rolle i undervisning, hvor museerne er læringsrummet. Winstanley mener, at Deweys teori kan bruges til at skabe meningsfulde læringserfaringer på museer ved at engagere de besøgende fysisk, hvilket skaber en forbindelse mellem tidligere og nye erfaringer. Med inspiration af Deweys teorier fremsætter Winstanley tre nøglefaktorer, som er nødvendige for at skabe en meningsfuld museumsoplevelse. For det første er oplevelsens relevans vigtig, hvilket betyder, at museerne bør tilbyde oplevelser og indhold, som relaterer til de besøgendes liv, erfaringer og interesser, som samtidig skaber forbindelse til fortiden. Noget Dewey også fremhæver, idet han mener, at læring bør tage udgangspunkt i individets liv og tidligere erfaringer. For det andet bør museumsoplevelsen indeholde et element af aktiv deltagelse, hvor gæsterne involveres både fysisk, mentalt og socialt i udstillingerne og derved kan skabe *Learning by Doing*. Til sidst skal museet skabe rum for diskussion og refleksion med andre, hvilket Dewey ligeledes så som nødvendigt for at skabe hensigtsmæssig indlæring. Ved at benytte sig af disse teorier kan museerne fremme indlæring – f.eks. ved at give adgang til museumsgenstande, særlige rum eller spændende aktiviteter som kan engagere mange forskellige typer af besøgende. For at kunne opnå dette er det nødvendigt at museumsformidlere arbejder tæt sammen for at forstå, hvem de besøgende er, og derigennem tilpasse aktiviteterne.⁵⁰

⁴⁹ David F. Monk, ”John Dewey and Adult Learning in Museums”, *Adult learning* (Washington, D.C. 2013-05), Vol.24 (2). Side 63-64.

⁵⁰ Carrie Winstanley, ”Learning experiences in museums: harnessing Dewey’s ideas on continuity and interaction”. *Education 3-13*, (2018), p. 424–432. <https://doi-org.zorac.aub.aau.dk/10.1080/03004279.2018.1445476>. Side 424-425 og side 430-431.

Opsummering

John Deweys pædagogiske teori om *Learning by Doing* tilbyder et stærkt teoretisk grundlag for at forstå, hvordan escape rooms kan anvendes som redskab til museumsformidling. Ifølge Dewey opstår læring gennem aktiv deltagelse og refleksion over de erfaringer, individet gør sig i virkelige og meningsfulde situationer. Læring sker ikke blot ved at modtage information, men ved at handle, opleve konsekvenser og skabe sammenhænge mellem handling og resultat.

Escape rooms tilbyder netop dette læringsrum – Deltagerne engagerer sig fysisk, mentalt og socialt i opgaveløsning, som kræver samarbejde, kreativ tænkning og problemløsning. Gennem interaktionen med rummet og opgaverne opstår erfaringer, som, ifølge Dewey, kan danne grundlag for reel læring, særligt når de ledsages af refleksion.

I museumsregi kan escape rooms skabe en dybere forståelse af historie, kulturarv eller tematikker ved at gøre noget aktivt med det indhold, museet ønsker at formidle. Ved at inkludere Deweys principper, kan museerne skabe engagerende og relevante oplevelser, hvor gæstens tidligere erfaringer forbindes med nye erkendelser. Forskere som Monk og Winstanley har i forlængelse af Dewey argumenteret for, at museer kan være ideelle rum for *Learning by Doing*, når de tilbyder fysiske, sociale og meningsfulde oplevelser.

Indsigter fra interviews

Formålet med dette afsnit er at afklare, hvad de enkelte informanter belyser i deres interviews. Afsnittet er opdelt på baggrund af informanternes erhverv og deres erfaring med museumsfaglige escape rooms. Derudover er det opdelt på baggrund af interviewguidens temaer – herunder erfaringer/forståelse, potentialer, udfordringer og fremtiden.

Et escape room på Frøslevlejren

Som tidligere belyst er Gry Scavenius (Scavenius) fra Frøslevlejrens Museum en af de personer med erfaring i brugen af escape rooms i en museumsfaglig sammenhæng. Udviklingen af lejrens escape room tog afsæt i et ønske om at nå ud til nye målgrupper og øge besøgstallet på museet. Derfor efterlyste de et formidlingselement, som var socialt, kunne skabe fællesskab og var ”action præget” – elementer, hvor escape room-formatet viste sig passende.⁵¹

Scavenius beskriver, at museets escape room er skabt i samarbejde med virksomheden ”Brainescape” fra Aarhus – her udviklede virksomheden escape room’et på baggrund af kildemateriale udvalgt af museet. Museet skulle derefter fungere som ’kvalitetsstempel’ på, at spillet var skabt med et historisk aspekt. Frøslevlejrens escape room fungerer som ’add-on’-formidling til museets øvrige samling – betydende, at spillet er en separat museumsformidling og derfor ikke en del af de eksisterende udstillinger. Spillet fungerer som mange *klassiske escape rooms*, hvor gæsterne i et lukket rum skal nå et endeligt mål ved hjælp af gåder og opgaver. Hvis spillerne har brug for ledetråde undervejs, er det muligt at spørge en medarbejder, som sidder udenfor rummet.⁵²

Escape room’ets fortælling iscenesætter deltagerne som fanger i lejren. Spillet er struktureret sådan, at de træder ind i kommandantens kontor og – gennem løsning af gåder og opgaver – forsøger at undslippe lejren. Fortællingen beskriver Scavenius som fiktiv, da ingen fanger er kommet ind på kommandantens kontor og derefter lykkedes med at undslippe. Fangeflugt var ikke uset i lejren, men ikke som fortællingen i escape room’et er opstillet. I escape room’et var det derfor nødvendigt at lave forskellige rettelser, da fortællingen ellers ikke ville være spændende for deltagerne. Ifølge Scavenius var spillet dog stadig oplysende og formidlende på trods af de fiktive elementer, som er tilføjet til fortællingen, da det blev skabt på baggrund af historisk kildemateriale, udvalgt af museet selv.⁵³

⁵¹ Bilag 10: Interview med Gry Scavenius fra Frøslevlejrens Museum, 26/5/2025. 02:58.

⁵² Scavenius. 04:21, 25:12, 12:24, 13:52.

⁵³ Ibid., 04:21.

Ifølge Scavenius var escape room-formidlingen ikke målrettet en specifik primær målgruppe. Museet ønskede at nå underrepræsenterede grupper som familier og unge, hvilket Scavenius vurderer lykkedes. Dette er blandt andet dokumenteret gennem stigende besøgstal, de besøgendes demografi og spillets evne til allerede året efter åbning at nå ”return of investment”.⁵⁴ Escape room’ets succes belyses ligeledes gennem gæsternes reaktion på spillet, hvor Scavenius fortæller, at de udelukkende har haft positiv respons.⁵⁵

Scavenius vurderer, at Frøslevlejrens escape rooms har været en succes, og fremhæver derfor en række fordele ved at integrere escape rooms i museumsformidling – herunder et potentiale for at fremme *legende læring*. *Legende læring* er en metode, som museer benytter sig af for at tiltrække besøgende og skabe interagerende museumsformidling. Scavenius beskriver, at deres escape room er med til at skabe *legende læring* for de besøgende, hvilket skaber interesse for emnet, og i sidste ende giver de besøgende lyst til at lære mere gennem museets øvrige udstillinger.⁵⁶ For at sikre at formidlingen lever op til sit potentiale, mener Scavenius, at det er nødvendigt at integrere escape room’et som en del af museet – betydende, at spillet skal foregå i museets bygninger.⁵⁷ Derudover beskriver Scavenius, at en af udfordringer med museets escape room var, at spillet i første omgang var for svært, hvilket resulterede i, at ingen af deltagerne kunne nå at løse spillet indenfor tidsrammen. Museet nåede ikke at teste spillet af, inden gæsterne afprøvede det, hvilket resulterede i, at de var nødsaget til at ændre på spillet efterfølgende.⁵⁸ Scavenius påpeger i den forbindelse, at det er vigtigt, at sværhedsgraden er passende – ellers risikerer man, at deltagerne ikke opnår en følelse af succes, hvilket kan påvirke deres samlede vurdering af oplevelsen negativt. Derudover beskriver Scavenius ligeledes en udfordring forbundet med andre kulturhistoriske museers syn på brugen af escape rooms til museumsformidling – hun påtænker, at nogle museer kan være skeptiske overfor formidlingstypen. Men i den forbindelse mener Scavenius, at der er tale om et diskussionspunkt, hvor museerne er nødsaget til at overveje, hvor grænsen går. Frøslevlejren mødte i enkelte tilfælde modstand til deres escape room, blandt andet gennem et læserbrev fra Kristeligt Dagblad. Kritikken gik på, at foredragsholder og journalist Flemming Nielsen fandt det etisk uforsvarligt at skabe et spil med udgangspunkt i livet i fangelejren, da lejrens fortællinger ofte indeholder konfliktfyldte og

⁵⁴ Scavenius, 06:32, 11:31.

⁵⁵ Ibid., 16:02.

⁵⁶ Ibid., 18:13.

⁵⁷ Ibid., 22:55.

⁵⁸ Ibid., 07:50.

sårbare situationer.⁵⁹ Men eftersom Henning Nielsen ikke selv havde prøvet escape room'et, vurderer Scavenius, at han ikke har et tilstrækkeligt grundlag for at kunne foretage en kvalificeret vurdering.⁶⁰ Scavenius mener, at andre kulturinstitutioner ligeledes kan benytte formidlingstypen, da det er et velfungerende værktøj til at skabe læring om kulturhistoriske emner gennem leg og interaktion.⁶¹ Scavenius beskriver dermed, hvordan et escape room omhandlende kulturhistoriske emner kan bruges til at tiltrække nye målgrupper og skabe *legende læring*. Spillet var en succes både økonomisk og formidlingsmæssigt, selvom det indeholder fiktive elementer. Scavenius påpeger, at nogle mennesker ser etiske udfordringer i forbindelse med Frøslevlejrens escape room. Hun understreger dog, at escape rooms – selv i følsomme kulturhistoriske kontekster – fortsat kan fungere som et effektivt og legitimt formidlingsværktøj.

Escape rooms fra Nationalmuseet

Antropolog Morten Nielsen (Nielsen) og Mikkel Heller Jensen (Jensen) fra forskningsgruppen SUMO på Nationalmuseet har ligeledes arbejdet med at implementere escape rooms i kulturhistorisk formidling, herunder gennem udviklingen af escape rooms med afsæt i metoden oplevelsesbaseret læring, hvilket indebærer, hvordan oplevelser kan være grundlag for at skabe læring om kulturhistorien. Blandt andet i et projekt omhandlende, hvordan man i højere grad kan tiltrække unge til museerne, hvilket de forsøgte at imødekomme ved at benytte escape room-formatet. Nielsen fortæller, at de unge lettest tiltrækkes til museerne ved ” (...) at tage udgangspunkt i den virkelighed, som de unge allerede er en del af (...). Det vil sige, at i stedet for, at man skal lave et gåderum, som så at sige er på afstand af dem, så skal man lave nogle tematikker, som der taler ind i den virkelighed, som de er en del af.”⁶² Betydende at formidling bør indeholde emner, som er identificerbare for de unge, da dette fremmer indlæringen og forståelsen for det kulturhistoriske. Emner som både kan inddrages gennem et escape room-spil, men ligeledes gennem efterfølgende aktiviteter, som muliggør at vække interessen og nysgerrigheden hos deltagerne.⁶³

Mens Nielsen ikke har været direkte involveret i designprocessen af SUMO's escape rooms, har Jensen derimod haft en aktiv rolle, heriblandt gennem et escape room baseret på en eksisterende

⁵⁹ Michael Særkjær, ”Fiktiv flugt fra fangelejr kaldes ”plat og afskyelig”. Nu svarer museumsleder på kritikken”, Kristeligt Dagblad, <https://www.kristeligt-dagblad.dk/kultur/fiktiv-flugt-fra-fangelejr-kaldes-plat-og-afskyelig-nu-svarer-museumsleder-paa-kritikken>.

⁶⁰ Scavenius, 9:14, 10:13, 22:08.

⁶¹ Ibid., 21:06, 24:21.

⁶² Bilag 13: Interview med Morten Nielsen fra Nationalmuseet, 27/5/2025. 07:14.

⁶³ Nielsen, 13:01.

udstilling på Koppedal Museum omhandlende unge gennem 300 år. Manglende publikumsopmærksomhed og indtjening førte til udstillingens nedlukning, og derfor udnyttede Jensen og forskerteamet muligheden for at skabe et escape room baseret på udstillingen. Escape room'et var en stor succes hos unge, som fandt spillet underholdende og interessant.⁶⁴ Dette escape room resulterede i, at forskningsgruppen blev forespurgt om at skabe flere escape room-oplevelser – heriblandt et escape room skabt i samarbejde med 200 håndværkerelever fra forskellige teknologiske uddannelser, kaldet "Oraklernes VandVid". Baseret på de studerendes egne uddannelser og fortidens håndværk skulle de i samarbejde skabe et escape room omhandlende udvikling af klimaløsninger i København. Spillet blev afprøvet af 200 unge håndværkere, som efterfølgende deltog i en workshop, hvor de skulle arbejde med nogle af de elementer lært gennem escape room'et.⁶⁵ I den forbindelse beskriver Jensen, at deltagerne fandt spillet spændende og oplevede, at det vækkede deres nysgerrighed – noget, der efterfølgende kom til udtryk i deltagernes samtaler om deres oplevelse. Derudover mener Jensen, at escape room-formatet kan skabe museumsoplevelser, som bevæger sig udover den almene formidlingsform på museerne, hvormed deltagerne kan få indblik i det kulturhistoriske uden at være bevidste om det.⁶⁶ Et element som Nielsen ligeledes beskriver, da han ser escape room'et som et frit oplevelsesrum, som ikke nødvendigvis omhandler at formidle en historie i kronologisk rækkefølge – men i stedet skabe en uforpligtende, lystbetonet formidlingssituation, som fremmer deltagerens indlæring.

Både Jensen og Nielsen fremhæver udfordringer forbundet med formidlingsformatet, herunder spørgsmålet om, hvordan den vækkede nysgerrighed bedst kan fastholdes og udnyttes – et element som kan være vanskeligt. Forskningsgruppen forsøgte at udnytte nysgerrigheden ved at inddrage workshops og efterfølgende samtaler med deltagerne i escape room'et, hvilket viste sig at fremme indlæringen.⁶⁷ Derfor mener Nielsen, at museerne bør udnytte nysgerrigheden som et værktøj til at fremme forståelsen for det kulturhistoriske yderligere. Derudover påpeger Nielsen, at fagligheden skal spille en integreret rolle i formidlingen. Det indebærer, at kulturhistorien bør udgøre det fundament, som formidlingen bygges op omkring, hvilket understøtter en fagligt forankret tilgang. Derfor er det nødvendigt, at kulturhistorien rammesættes så nøjagtigt som muligt, hvilket bedst opnås gennem inddragelse af kulturhistoriske fagpersoner.⁶⁸ Jensen understreger, at faglighed spiller en

⁶⁴ Bilag 15: Interview med Mikkel Heller Jensen fra Nationalmuseet, 13/6/2025. 03:07, 05:30, 09:01.

⁶⁵ Jensen, 15:34.

⁶⁶ Ibid., 18:11.

⁶⁷ Nielsen, 05:19, 13:01.

⁶⁸ Ibid., 10:00.

central rolle i escape room-oplevelsen, men at fiktionselementer er nødvendige for at spillet kan fungere. En fremgangsmetode som Jensen mener er fuldt forsvarligt, så længe de fiktive elementer inddrages i fortællingen. Dette betyder, at fortællingen kan opstilles med fiktive elementer, men spillets genstande og design bør være fagligt forankret. I den forbindelse beskriver Jensen udfordringer forbundet med at balancere det faglige indhold og underholdningen i spillet, da diskussioner om, hvornår fagligheden er fyldestgørende kan opstå. Et element som ligeledes opstiller spørgsmål om, hvordan vi formidler kulturhistorien og dertil om dette bør ske gennem et escape room. Jensen benytter et eksempel omhandlende skeletter af den grønlandske inuitbefolkning og sætter spørgsmålstegn ved, om det er forsvarligt at formidle deres historier gennem et escape room, når der også indføres et fiktionslag. Jensen finder det ikke selv muligt at besvare disse spørgsmål, men pointerer nødvendigheden af at overveje dem, når man benytter kulturhistorien som omdrejningspunkt for et escape room.⁶⁹ Derudover finder Jensen det nødvendigt at inddrage samarbejde i designprocessen. Museerne har kompetencer, som kan sikre fagligheden, men besidder ikke nødvendigvis erfaringer med at designe gåde-baserede spil som escape rooms. Derfor er det nødvendigt at inddrage eksterne samarbejdspartnere, noget forskningsgruppen har gjort gennem flere af deres projekter og haft gode erfaringer med.⁷⁰ Jensen og Nielsen beskriver desuden udfordringer knyttet til at integrere escape room-formatet i museernes udstillinger, både på grund af plads, men også fordi det kræver ekstra personale. For at imødekomme disse udfordringerne beskriver Jensen en løsning i at skabe mobile escape rooms – et format forskningsteamet har benyttet sig af over flere omgange. Det mobile escape room-format indebærer en mulighed for at inddrage spillet på museerne uden at optage unødvendig plads fra de øvrige museumsudstillinger – f.eks. ved. at placere den ved museernes indgang.⁷¹ Derudover ser Jensen en udfordring forbundet med at inddrage museumsgenstande i escape room'et, da der er risiko for, at de enten går i stykker eller bliver væk. For at imødekomme denne problematik kan kopier af museumsgenstande benyttes, hvilket forskningsgruppen gjorde i flere af deres escape rooms.⁷²

Det er dog ikke udelukkende udfordringer som informanterne finder ved brugen af escape rooms til museumsfaglige brug. Nielsen beskriver et stort potentiale i at benytte escape room-formatet, da det kan skabe et univers, som fremmer deltagernes evne til at indleve sig i kulturhistoriske emner.⁷³

⁶⁹ Jensen, 1:01:02, 57:45.

⁷⁰ Ibid., 23:24, 28:03, 49:15, 38:10, 36:40.

⁷¹ Ibid., 53:56.

⁷² Nielsen, 17:23, 19:29. Jensen, 39:06, 32:54.

⁷³ Ibid., 05:19, 17:23, 19:29.

Derudover beskriver Jensen stor succesrate i at benytte escape room-formatet til at formidle kulturhistorien, belyst gennem deres forskellige projekter. Jensen mener, at escape room'et kan fungere som et værktøj til at starte samtaler og refleksioner om stort set alle tematikker – det afhænger blot af, hvad formidlingen centrerer omkring.⁷⁴

Nielsen og Jensen har begge erfaringer med at benytte escape rooms til kulturhistorisk formidling. Herigennem beskriver Nielsen, hvordan unges læring styrkes gennem oplevelsesbaserede og relaterbare temaer. De ser begge potentiale i formatet som en engagerende og sanselig formidling, men peger også på udfordringer som manglende ressourcer, etiske dilemmaer og balancen mellem faglighed og fiktion.

Escape rooms hos Locked

Locked er en af de førende escape room-virksomheder i Danmark med escape rooms i blandt andet Aalborg, Randers og Roskilde. Pernille Bro (Bro) fra virksomheden arbejder som distriktschef for afdelingerne i Aalborg, Holstebro og Randers og er derfor ikke ansat i escape room-designteamet. Dog kan Bro bidrage med flere relevante aspekter omhandlende brugen af escape rooms i museumsfaglig sammenhæng. Bro fortæller, at virksomhedens escape rooms spænder over mange forskellige temaer – fra horror-inspirerede spil til spil, der tager udgangspunkt i historiske begivenheder eller fortællinger. Bro finder det historiske tema velegnet til escape rooms, da hun vurderer, at de besøgende oplever det som underholdende, og samtidig får vækket en naturlig nysgerrighed omkring emnerne. Dog er virksomhedens primære fokus at sikre høj underholdningsværdi for en bred målgruppe, hvilket betyder, at rummenes temaer skal være tiltalende for mange, og derfor kun i få tilfælde tager udgangspunkt i historiske fortællinger.⁷⁵

Bro mener, at escape rooms omhandlende kulturhistoriske emner kan være med til at tiltrække nye målgrupper til museerne, da formidlingen bliver en aktiv oplevelse, som ligeledes har potentiale til at understøtte læring hos deltagerne.⁷⁶ Bro mener, at mange unge finder museernes formidling kedeligt, pga. et overvældende brug af tekst- og genstandsudstillinger. En udfordring som Bro mener mange museer forsøger at imødekomme ved at benytte interaktive elementer i formidlingen, hvilket f.eks. kunne være escape rooms. Bro vurderer derfor, at escape room-formatet kan gavne både museerne og de besøgende.⁷⁷

⁷⁴ Jensen, 12:40, 1:03:00.

⁷⁵ Bilag 11: Interview med Pernille Bro fra Locked, 27/5/2025. 03:26, 04:40, 05:53.

⁷⁶ Bro, 11:44.

⁷⁷ Ibid., 08:34, 07:50, 09:52.

Det er ikke udelukkende fordele som Bro ser ved museumsfaglige escape rooms. Bro ser udfordringer i at sikre, at fagligheden og kvaliteten lever op til de museumsfaglige standarder, og derfor ser hun det nødvendigt med et samarbejde mellem museerne og virksomheder med erfaring indenfor escape rooms.⁷⁸ Bro finder det dermed sandsynligt at en virksomhed som Locked, i fremtiden indleder et samarbejde med kulturinstitutioner, som f.eks. museer. Dog er det vigtigt at samarbejdet er ligeligt fordelt – betydende at escape room'et både skal have et historisk fagligt afsæt, men ligeledes have virksomhedens præg på det, da virksomhedernes erfaringer spiller en afgørende rolle escape room'ets design.⁷⁹

Bro understreger derfor, at virksomhedens fokus primært er på underholdningsværdi frem for indlæring, også i deres historisk inspirerede rum. Hun ser dog et potentiale for at skabe nysgerrighed og indlæring omkring historiske emner gennem spiloplevelsen. Bro mener, at escape rooms kan tiltrække nye målgrupper til museer og gøre formidlingen mere engagerende. Hun påpeger dog, at det kræver et velfungerende samarbejde mellem museumsfaglige eksperter og escape room-designere for at sikre både faglig kvalitet og en underholdende oplevelse.

Fagfolk uden erfaringer med escape rooms

Informanten Jens-Christian Hansen (Hansen) fra Vendsyssel Historisk Museum har forinden interviewet ingen erfaring med escape rooms, men er bekendt med at værktøjet benyttes til museumsformidling. Hansen beskriver indledningsvis at han er skeptisk overfor brugen af escape rooms i museumsfaglig sammenhæng. Primært fordi

” (...) det jo hurtigt bliver underholdning, og måske ikke så meget læring. (...), fordi at man helst i min optik skal gå fra et museum oplyst og føle, at man er blevet klogere.”⁸⁰

Hansen er betænkelig om escape room-formatet kan inddrage kulturhistorien i en sådan grad, at det lever op til museernes formidlingsansvar. Men dertil nævner Hansen ligeledes, at museerne i disse år står over for en ny virkelighed, pga. den nye museumsreform øgede fokus på kommerialisering og stigende besøgstal. I den forbindelse fortæller Hansen at escape rooms som museumsformidling muligvis kan tiltrække andre målgrupper, herunder f.eks. unge mennesker og derigennem imødekomme reformens problematikker.⁸¹

⁷⁸ Bro, 13:01, 14:44.

⁷⁹ Ibid., 07:07, 15:49, 16:27.

⁸⁰ Bilag 12: Interview med Jens-Christian Hansen fra Vendsyssel Historisk Museum, 27/5/2025. 03.19.

⁸¹ Hansen, 03.19, 05:16.

Hansen finder det nødvendigt at escape room'ets opgaver, gåder og fortælling er baseret på historisk kildemateriale, for at sikre, at formidlingen er i overensstemmelse med de faglige mål fastlagt i museumsloven. Dog bør fortællingen ligeledes indeholde et element af spænding og dramatik, således at spillerne finder escape room'et spændende. I den forbindelse finder Hansen det problematisk at designe et escape room, som både rummer fagligheden, men ligeledes inddrager dramatik, da det historiske tema kan være vanskeligt at gøre spændende i sådan grad at fagligheden følger med. Hansen påpeger dermed, at der er en fin balance mellem faglighed og kommerialisering, og at det kan være en udfordring at finde den rette ligevægt mellem disse to elementer, hvis escape room'et skal fungere i en museumsfaglig kontekst.⁸² Derudover nævner Hansen, at når Vendsyssel Historisk Museum laver klassiske udstillinger er formålet at vække associationer gennem de originale udstillede museumsgenstande, hvilket kan være svært i et escape room, da det ikke er muligt at inddrage museumsgenstande i spillet, fordi de risikerer at blive beskadiget eller gå tabt. Hansen foreslår, at en mulig løsning kan være at inddrage kopier af genstandene, da dette både bevarer det faglige indhold og samtidig vækker genkendelse og associationer hos deltagerne.⁸³

Hansen peger på, at en af de største udfordringer ved museumsfaglige escape rooms handler om, hvorvidt det er etisk forsvarligt, betydende at anvendelsen af specifikke kulturhistoriske emner som omdrejningspunkt i et escape room, rejser spørgsmål om balancen mellem underholdning og respekt for historisk autenticitet. Hansen har en kategorisk holdning forbundet med, hvilke emner man kan benytte i escape rooms. Han mener ikke at Frøslevlejren, som gestapofangelejr, burde lave escape rooms om de begivenheder som har fundet sted i lejren, da museets fortællinger er tidsmæssigt for nært og kan omhandle individer som led under særlige barske vilkår. Dog er det værd at medtage at Hansen hverken har prøvet eller ved hvad Frøslevslejrens escape room omhandler. Hansen påpeger dog, at langt mere kan lade sig gøre i dag end for 20 år siden, og derfor er han ikke fuldstændig afvisende overfor at benytte escape rooms som formidlingsmetode.⁸⁴

Hvis et escape room skal benyttes som formidling på museerne, ser Hansen det nødvendigt at skabe et samarbejde lig dem præsenteret af de øvrige informanter. På den måde kan museerne tilslutte sig et allerede udviklet koncept og samtidig varetage kvalitetssikringen af escape room'ets faglige indhold.⁸⁵

⁸² Hansen, 07:20, 13:13, 20:48, 22:38

⁸³ Ibid., 20:10, 23:07, 29:07, 09:38.

⁸⁴ Ibid., 09:38, 18:06.

⁸⁵ Ibid., 24:22, 25:01.

Udover Hansen har Thor Bæch Pedersen (Pedersen) fra Aalborg Historiske Museum ligeledes belyst sine synspunkter på brugen af escape rooms til museumsfaglig formidling. Ligesom Hansen har Pedersen forinden ingen erfaring med escape rooms – udover enkelte gådebaserede brætspil. Pedersen ser potentiale i at benytte escape rooms til formidling, da det kan bidrage med et legende element til museerne, således de besøgende ikke bare er passive deltagere, men aktivt er en del af formidlingen. Derudover fortæller Pedersen, at vi i fremtiden i højere grad har brug for museumsoplevelser, som ” (...) ikke bare er den her passive planche genstandsformidling (...)”, da museerne i stigende grad konkurrerer om publikums opmærksomhed, hvilket betyder at de er nødsaget til at ” (...) bruge nogle af de greb, som virker andre steder. Og det kunne jo godt være Escape Rooms.”⁸⁶

Pedersen fortæller, at spiltyper som escape rooms kan være med til at tiltrække yngre målgrupper, hvilket er noget Aalborg Historiske Museum tidligere har forsøgt, blandt andet gennem et dilemmaspil i koldkrigsbunkeren Regan Vest. Et spil opstillet som et læringsforløb til gymnasieelever, hvor spillerne skal forestille sig at truslen for varm krig, under Den Kolde Krig, er pågående og på baggrund af det træffe beslutninger, som var det eleverne, der var ministeriet. Dilemmaspiilet er ikke et escape room, men Pedersen mener, at spiltypen indeholder mange af de samme aspekter som escape room-formatet og finder det derfor velfungerende for den yngre målgruppe, da det tilføjer et legende og aktivt element til formidlingen. Pedersen mener dermed, at når spil og leg inddrages i formidlingen, kan det tiltrække nye målgrupper og fremme indlæringen – elementer som han ligeledes finder relevante i forbindelse med escape rooms.⁸⁷

Pedersen finder dog også udfordringer forbundet med brugen af escape rooms til museumsformidling. Blandt andet finder han escape room-formatet problematisk at implementere, da det oftest indebærer, at maksimalt fem personer kan prøve spillet ad gangen, hvilket derfor udelukker større grupper af besøgende. Derudover ser Pedersen udfordringer forbundet med, at museerne ofte ikke besidder de nødvendige kompetencer til at designe escape rooms. På Aalborg Historiske Museum har de ingen erfaring med museumsfaglige escape rooms, og derfor vil et samarbejde med en virksomhed med kompetencer indenfor spildesign være nødvendigt.⁸⁸

Lig Hansen mener Pedersen, at hvis escape rooms skal fungere som museumsformidling, er det nødvendigt, at det er skabt på baggrund af et stærkt kildemateriale – således formidlingen har et fagligt fundament. Pedersen beskriver, at dilemmaspiilet på Regan Vest er fiktivt, da Den Kolde Krig aldrig resulterede i direkte konflikt på dansk jord. Dog indebærer spillet i høj grad interaktivitet med

⁸⁶ Bilag 14: Interview med Thor Bæch Pedersen fra Nationalmuseet, 27/5/2025. 03:38.

⁸⁷ Pedersen, 11:15, 12:51, 05:13, 06:18

⁸⁸ Ibid., 10:30, 14:51, 15:57, 21:55.

deltagerne gennem deres rolle som ministeriet, hvilket fremmer indlevelsen i spillet. Pedersen finder ingen begrænsninger forbundet med, hvilke fortællinger et escape room kan tage udgangspunkt i – men mener at det vil gavne formidlingen, hvis fortællingen omfattede et element af dramatik. Dertil fortæller Pedersen, at nogle fortællinger har en større appel hos publikummet, da de opfattes som mere interessante hos deltagerne. Derfor kan det være relevant at benytte emner eller fortællinger, som deltagerne forinden har viden om eller kan identificere sig i.⁸⁹

Ifølge Pedersen er det usandsynligt, at Aalborg Historiske Museum vil anvende escape room-formatet i sin helhed. Derimod ser han muligheder i at integrere udvalgte elementer ved spiltypen til formidling, da en fuld implementering – som tidligere beskrevet – vurderes at indebære væsentlige udfordringer. For at imødekomme denne udfordring påpeger Pedersen, at et escape room lettere kan implementeres på museerne, hvis det udvikles som et supplement til den øvrige formidling. Pedersen ser en risiko for, at escape rooms kan påvirke museernes udstillinger ved at optage plads, nødvendig arbejdskraft og være et forstyrrende element for de øvrige udstillinger. For at imødekomme disse problematikker beskriver Pedersen, at escape room'et f.eks. kunne fungere som et tillægsprodukt, som udelukkende var åbent efter museets åbningstider.⁹⁰

Hansen og Pedersen er begge museumsfaglige personer uden erfaring med escape rooms, men bidrager med vigtige perspektiver. Hansen er skeptisk og advarer mod, at underholdning kan overskygge fagligheden. Han fremhæver etiske udfordringer, men anerkender, at escape rooms kan tiltrække nye målgrupper, så længe det faglige niveau sikres. Pedersen finder potentiale i at bruge elementer fra escape rooms til at skabe mere aktiv og legende formidling. Han påpeger dog praktiske udfordringer som deltagerbegrænsning og manglende kompetencer, men foreslår escape rooms som tillægsprodukt uden for almindelig åbningstid. Begge understreger behovet for samarbejde med professionelle spiludviklere.

⁸⁹ Pedersen, 17:03, 18:37, 08:13, 09:15,

⁹⁰ Ibid., 20:18.

”Skjult i mørket” – En escape room-fortælling om Churchill-Klubben

Casestudiet ”Skjult i mørket” baseres, som tidligere nævnt, på breve og fortællinger om Churchill-Klubben – en ungdomsbaseret modstandsgruppe, der gennemførte sabotage i Aalborg under Anden Verdenskrig. Klubben bestod af otte drenge i alderen 14-17 år, samt tre unge mænd i 20’erne, som sammen udøvede 25 mindre sabotageaktioner, herunder ildspåsættelse, hærværk og våbentyveri. Men drengenes kamp mod den tyske ordensmagt fik sin ende i maj 1942, hvor alle blev anholdt og placeret i Aalborg Arrest. I arresten skulle drengene sidde, mens de afventede deres dom, men da de fleste af cellerne var optaget, blev drengene placeret to og to. Dagene gik i arresten med at underholde hinanden i det omfang som var muligt – enten med at tegne anti-tyske symboler på væggene, læse bøger eller synge sange.⁹¹

Et af de breve som casestudiet er baseret på, kommer fra gruppemedlem Alf Houlberg, som den 10. maj 1942 fra arresten sender et brev, til sin kammerat i Odense. Heri fortæller han, at klubbens drenge er blevet anholdt, da de blev opdaget i at brænde en tysk traktor med flydele af og nu afventer deres straf. Det er netop sådanne breve og fortællinger, casestudierne tager afsæt i og ved at anvende disse kilder bliver det muligt at udvikle et spil, der i størst muligt omfang læner sig op ad den oprindelige historie. Brevene indeholder blandt andet beskrivelser af cellens indretning og drengenes liv i arresten, hvilket ligeledes kan anvendes som grundlag for at designe et så virkelighedsnært escape room som muligt. Gennem gruppemedlem Eigil Foxberg ved vi, at arrest-cellen var et aflangt rum, med ét vindue med tremmer i den ene ende og en tung trædør i den anden. I rummet stod et bord og en stol, som begge var fastlåst til jorden. Cellen indeholdt kun én seng, hvilket betød at den ene af drengene måtte sove på en madras på gulvet.⁹² Drengenes dagligdag var præget af kammeratligt samvær, og hvad end sjov de kunne finde på. Gennem besøgende fik drengene bøger, modelfly og kagedåser med kager fra deres familie og venner. På deres daglige gåture i fængselsgården fik drengene blandt andet sjov ud af at synge ”It’s a long Way to Tipperary” mod nogen tyske soldater på den anden side af hegnet – en soldatersang fra Første Verdenskrig, som senere blev brugt til at skabe fællesskab blandt de engelske borgere og i modstandsbevægelsen. Drengene brugte i denne sammenhæng sangen til at provokere den tyske ordensmagt, hvilket resulterede i, at drengene fremover ikke måtte synge på deres gårdture.⁹³

⁹¹ Westerberg, *”De voksne gjorde jo ikke noget”*, side 77-79.

⁹² Ibid., side 75-76.

⁹³ Ibid., side 77-79.

Selvom drengene var fængslet, betød det ikke at deres sabotagehandlinger stoppede. En aften lykkedes det drengene at løsne tremmegitteret i cellen og slippe ud i frihed – dog vendte drengene tilbage til arresten efterfølgende, hvilket betød, at de havde et alibi for aftens hændelser. Det lykkedes drengene i alt 19 gange at liste ud og vende tilbage til arresten, før de blev genkendt af tyske soldater.⁹⁴

Opbygning og fortælling

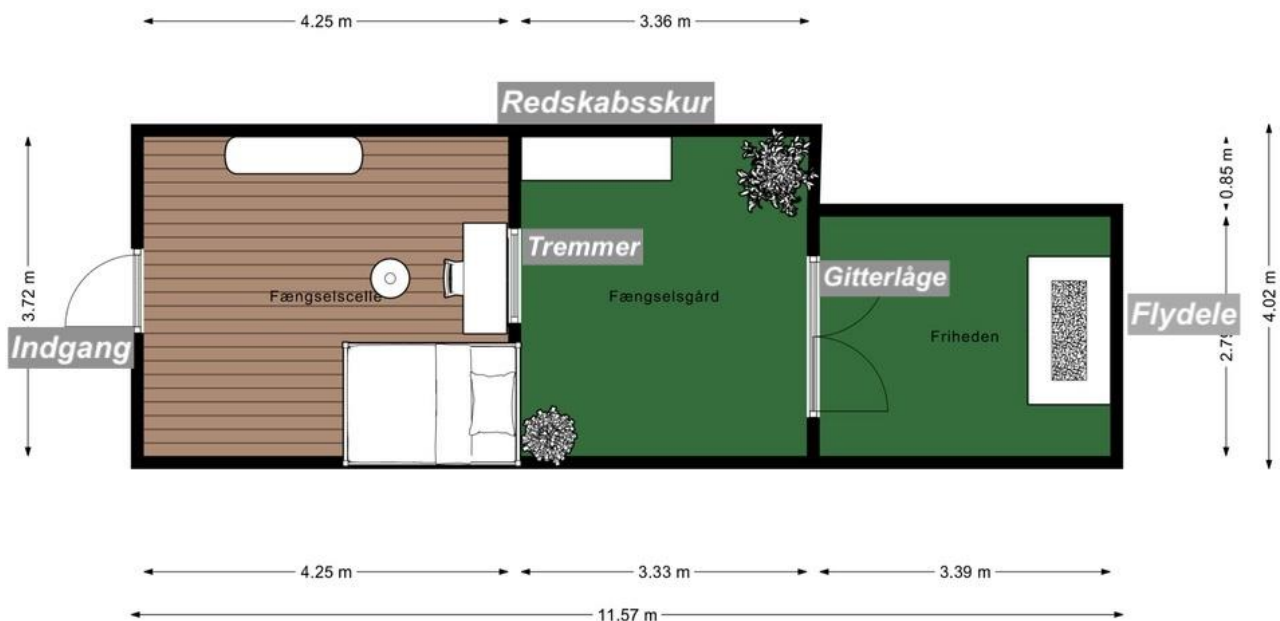
Casestudiets formidlingsformål omfatter at skabe en oplevelse, som fremmer deltagernes historiske bevidsthed om Churchill-Klubben, ved at benytte gåder og opgaver baseret på ovenstående fortælling. Ved at inddrage genstande og andre elementer, som indgår i kildematerialet skrevet af klubbens medlemmer, er formålet, at spillerne skal indleve sig i den virkelighed drengene levede i og derigennem skabe indlæring omkring fortidens liv og situationer – skabt på baggrund af spillets genstande, gåder og opgaver. Casestudiets escape room har særlig vægt på den del af historien, hvor drengene undslap arresten, men vendte tilbage til cellen for at undgå at blive afsløret. Spillerne i escape room'et skal derfor forestille sig, at de er to af klubbens medlemmer, som sidder indespærret i arrestens celle. Spillets mål er at slippe ud af cellen via tremmevinduet, herefter gennem fængselsgården og videre ud for at lave en sabotagehandling – for bagefter at vende tilbage til cellen. På den anden side af fængselsgården ligger en lastning af tyske flydele, som spillerne skal forsøge at 'brænde af', inden tiden er gået. Da det både er farligt og upraktisk at starte ild inde i et escape room, er der i stedet tale om at simulere at 'brænde' flydelene af – skabt gennem lys og lyd. Hvis spillerne indenfor tidsrammen når at komme ud af cellen, igennem fængselsgården, 'brænde' flydelene af og vende tilbage til cellen, har de løst spillet.

Tidsintervallet i spillet begrundes med, at spillerne forestiller sig, at en fængselsbetjent kommer hver time og kontrollerer, at drengene er inde i cellen – derfor har deltagerne kun én time til at gennemføre spillet. Inden spillet går i gang, bliver fortællingen præsenteret af en 'gamemaster', så spillerne kender det overordnede mål og har de rette forudsætninger til at leve sig ind i spillets fortælling.

Dette escape room er som tidligere nævnt fiktivt, og derfor er det ikke lavet til en aktuel fysisk lokation. Rummets opbygning er derfor skabt ud fra egne erfaringer og herunder, hvad der er i praksis, fungerer bedst. Herunder er der f.eks. valgt ikke at inddrage elementer, som kræver store mængde af elektricitet, da dette både er dyrt og svært at vedligeholde. Men i stedet er der inddraget lavpraktiske løsninger som kodelåse og nøgkelåse i spillet.

⁹⁴ "Churchill-Klubben", <https://www.aalborgkloster.dk/churchill-klubben/>, konsulteret 22/5/2025.

Spillet er opdelt i tre rum, som kan ses på *Billede 3*. Først arrestcellen, hvor spillerne starter deres mission, herefter fængselsgården og derefter friheden, hvor flydelene, som spillerne skal 'brænde af', er placeret. Cellen er opbygget med inspiration af Churchill-klubbens egne beskrivelser, og dertil billeder af hvordan arresten i Aalborg så ud på daværende tidspunkt.⁹⁵



Billede 3. Billede af casestudiets opbygning set ovenfra (Bilag 17).

På *Billede 4* ses casestudiets design af cellen. Som der ses på billedet, indeholder rummet to madrasser, kagedåser, bøger og modelfly, hvilket er inddraget på baggrund af klubbens egne beskrivelser af deres tid i arresten. Det har ikke været muligt at fastslå det præcise udseende af fængselsgården på tidspunktet for klubbens fængsling. Derfor er gården konstrueret fiktivt – dog med fokus på, at den skal fungere i samspil med cellen og give en troværdig fornemmelse af en fængselsgård under Anden Verdenskrig. På samme måde gælder for det tredje rum 'friheden' hvor flydelene står, hvilket ligeledes er fiktivt opstillet, dog med undtagelse af flydelene som klubbens

⁹⁵ Jf. metodiske tilgang, casestudiet, side 40.

medlemmer beskriver de brændte af under en af deres sabotagehandlinger. I fængselsgården er der placeret et redskabsskur, som spillerne skal anvende, samt dekorative elementer – såsom beplantning og trækasser – der er tilføjet for at understøtte rummets stemning. De samme elementer er også tilføjet rummet med flydelene. Dog indeholder rummene generelt ikke et stort antal af elementer, da det kan forvirre spillerne – med undtagelse af genstande og rekvisitter som bidrager til stemningen og forståelsen af fortællingen. Dette er valgt på baggrund af egne erfaringer, som viser at spillerne i et escape room ofte bliver forvirret eller mister fokus, hvis spillet indeholder mange elementer.

Blandt genstandene i cellen er modelfly, hvilket tager afsæt i medlemmernes egne beskrivelser.

Flere af drengene havde en særlig interesse for fly, og modellerne blev derfor bragt ind af deres familier. Inkluderingen af sådanne objekter bidrager til at nuancere fortællingen og understreger, at der er tale om unge drenge snarere end voksne mænd. Igennem escape room'et vil spillerne ikke få kendskab til klubmedlemmernes fulde navne og dermed benyttes der udelukkende fornavne i fortællingen. Dette er til dels for at undgå at overbelaste spillerne med information inden spillets start, og dertil af hensyn til, at flere af klubbens medlemmer stadig er i live i dag.

Som bekendt fungerer escape room'et som add-on til museernes øvrige formidling, betydende at spillet skal placeres i museernes bygninger. I den forbindelse er det vigtigt, at spillet ikke forstyrrer museets øvrige udstillinger og formidling. Derfor undgår spillet høje lyde og andre forstyrrende elementer – med undtagelse af den sekvens, hvor spillerne 'brænder' flydelene af. Her anvendes lyd og lys til at simulere afbrændingen, dog uden brug af eksplosionseffekter. I stedet anvendes en afdæmpet lyd af et bål, således at sekvensen kan indgå i samspil med de øvrige udstillinger, uden at forstyrre helhedsindtrykket. Dertil kan de afdæmpede lyde ligeledes fungere i sammenspil med spillets fortælling, da spillerne ikke må blive opdaget i deres sabotagehandlinger, således de ikke

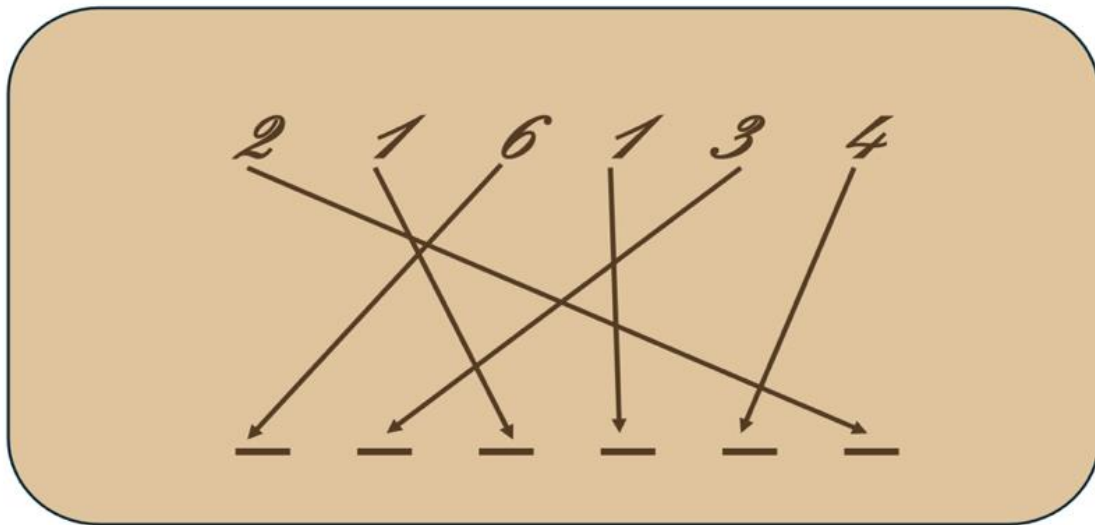


Billede 4. AI-generet billede af casestudiets escape room (Bilag 18).

bliver afsløret af fængselsbetjentene. I alle rummene vil der ligeledes være dæmpet belysning, hvilket skal indikere at spillet foregår om natten – dog med hensyntagen til, at spillerne stadig skal kunne løse gåderne.

Spillets gåder

Spillets startsted er i fængselscellen, hvor deltagerne straks træder ind i fortællingen. Her bliver spillerne mødt af et ulåst skab på væggen, en kagedåse med en nøglelås og et tremmegitter med en sekscifret kodelås på. Derudover indeholder rummet en avis, et brev og flere bøger. Spillerne kan begynde med forskellige gåder inde i cellen, men det første skridt er at undersøge de genstande, der allerede er tilgængelige – herunder blandt andet avisen. På forsiden af avisen er der en artikel omhandlende danske modstandsmænd, som synger sangen ”It’s A long Way to Tippearary” for at irritere de tyske soldater, hvilket spillerne skal bruge i forbindelse med en af bøgerne i rummet – mere præcist en sangbog. Heri skal spillerne finde sangen ”It’s A long Way to Tippearary” på en af bogens sider, hvor der i bunden står en sekscifret kode. Spillerne vil formentlig antage, at dette er koden til låsen ved tremmerne, men tallene står i forkert rækkefølge, og det er derfor nødvendigt at finde en ledetråd, der angiver den korrekte rækkefølge. For at finde den skal spillerne lede inde i skabet på væggen, heri kan spillerne blandt andet finde et digt og en nøgle. Digtet lyder ”Tik tak klokken slår, i samme retning uret går, starten står på skurets dør, følg den hvis I tør” – dette skal spillerne dog første bruge når de kommer ud i fængselsgården. Som sagt finder spillerne ligeledes en nøgle inde i skabet, hvilket åbner kagedåsen. I kagedåsen finder de to stykker papir – et med huller og et til afkode den sekscifrede kode. Papiret med hullerne skal benyttes til at afkode det brev som var i cellen, hvilket er fra en af klubmedlemmernes mødre. Brevet indeholder ved første øjekast ikke information som er brugbart – men moren har ved et tilfælde overhørt koden til fængslets gitterlås og har krypteret koden i brevet. Ved at placere hul-papiret oven på brevet kan spillerne afkode beskeden – og hvis de gør det korrekt, fremkommer en hemmelig besked, som lyder: ”KODEN TIL PORTEN ER 8503”. Det andet stykke papir fra kagedåsen ser ud som på *Billede 5*. Ved hjælp af denne kan spillerne benytte den sekscifrede kode fra sangbogen og dermed sætte tallene i den rigtige rækkefølge. Den sekscifrede kode giver spillerne mulighed for at åbne tremmerne, skubbe vinduet op og få adgang til fængselsgården. Når spillerne træder ud i fængselsgården, vil de blandt andet støde på redskabsskuret som er låst med en bogstavlås. Samtidig blokerer en gitterlås vejen til ’friheden’, hvilket er låst med både en firecifret kode og en traditionel nøglelås. Fra afkodningen af brevet har spillerne allerede fået koden til den firecifrede lås, som de dermed kan åbne – dog mangler de stadig at åbne nøglelåsen.



Billede 5. Eksempel på gåde i casestudiet (Bilag 16).

Spillerne skal derfor rette deres fokus mod redskabsskuret med bogstavlåsen. For at åbne denne skal spillerne kigge rundt i gården – på væggene er der skrevet forskellige tegn og bogstaver med kridt, dog har fem bogstaver en rød cirkel omkring sig. Spillerne skal derfor udelukkende bruge disse fem bogstaver til at åbne låsen – rækkefølgen får de ved at benytte digtet inde fra skabet, hvorpå der stod, ”Tik tak klokken slår, i samme retning uret går, starten står på skurets dør, følg den hvis i tør”. Som digtet indikerer, skal spillerne derfor starte med det bogstav på redskabsskurets dør med en rød cirkel omkring, og derefter gå i urets retning rundt i fængselsgården og finde de resterende bogstaver. Derved kan spillerne finde koden og åbne op ind til redskabsskuret.

Inde i redskabsskuret finder spillerne en lighter og en nøgle, som kan bruges til at åbne den sidste lås på gitterlågen. Lighteren skal ligeledes anvendes i spillets videre forløb, men det er ikke givet, at spillerne tager den med sig. Senere i spillet vil de imidlertid opdage, at lighteren er nødvendig for at gennemføre spillet. Ved hjælp af nøglen er spillerne nu kommet ud i ’friheden’ og ser nu flere trækasser, som indeholder flydele. Ovenpå en af trækisterne er der lavet en udformning af lighteren, hvor der står ”Tænd mig” – dette skal indikere til spillerne at de skal placere lighteren i udformningen for at ’brænde’ flydelene af. Hvis ikke spillerne har taget lighteren med, skal de derfor gå tilbage og hente den i redskabsskuret. Lighteren indeholder indvendigt en magnet, som reagerer med en anden magnet i kassens udskæringsform – når disse placeres sammen vil lyd af ildebrand starte og lys nede i kassen vil simulere at flydelene ’brænder’. Spillerne har nu nået det endelige mål og gennemført sabotagehandlingen. Dog er de ikke helt i mål, før de er vendt tilbage til cellen, da spillet først afsluttes, hvis spillerne er tilbage i cellen, inden betjenten træder ind efter de 60 minutter, er gået.

Spillerne skal derfor bevæge sig igennem gården og tilbage i cellen, således betjenten ikke opdager, de er væk.

Gåderne og opgaverne er skabt således de lever op til formidlingsformålet. F.eks. er formålet med sangen, som er nævnt i avisen, at skabe fokus på drengenes liv i arresten – og at vise, hvordan de trods deres situation stadig havde et behov for at udøve modstand mod den tyske ordensmagt ved at synge "It's A long Way to Tippearary". Opgaver som f.eks. når spillerne skal kravle ud af cellen og senere 'brænde' flydelene af, fungerer som fysiske elementer, hvor deltagerne på egen krop skal indleve sig i drengenes situation, hvilket skal bidrage til at styrke deres forståelse af Churchill-Klubben. Genstandene i spillet fungerer desuden som læringselementer, da de er baseret på kildematerialet. Når spillerne bruger disse genstande, skaber det viden både om tidsperioden og drengenes liv i arresten.

”Skjult i mørket”: Escape rooms som museumsfaglig formidling

I det følgende afsnit belyses relevante pointer fra forskningsoversigten og teoriafsnittet med afsæt i casestudiets designforslag til et escape room. Derved vil design-forslaget benyttes til at eksemplificere hvilke elementer der bør være fokus på når escape rooms benyttes i museumsfaglig sammenhæng.

Fiktion og faglighed

Hansen, Pedersen, Scavenius og Jensen beskriver, at et museumsfaglig escape room bør være historisk fagligt forankret – betydende at det skal være bygget på historiske kilder.⁹⁶ I casestudiet er der inddraget flest mulige elementer og detaljer fra fortællingen om Churchill-Klubben. Heriblandt når spillerne i avisartiklen bliver præsenteret for sangen ”It’s A long Way to Tipperary” – elementer som ikke hører den oprindelige fortælling til. I den oprindelige fortælling forsøgte Churchill-Klubben at provokere tyske soldater på den anden side af fængselsgården, ved at synge ”It’s A long Way to Tipperary”, som modsvar til de tyske marchsange soldaterne sang. For at kunne inddrage sangen i casestudiet var det nødvendigt at foretage mindre ændringer, således det passede ind i rammerne for escape room’et. Såfremt den autentiske fortælling i sin helhed skulle indgå, ville det medføre at spillerne skulle synge sangen i fængselsgården og derved aktivere visse mekanismer i escape room’et, hvilket kræver brug af elektroniske virkemidler som f.eks. stemmestyring. Sådanne elementer er vanskelige at designe og implementere i et escape room. Derudover var det ikke muligt at fastslå, hvilke sabotagehandlinger Churchill-Klubben udførte under deres indespærring, og derfor er det nødvendigt at inddrage andre handlinger, som drengene foretog sig. Litteraturen belyser at medlemmerne, forinden deres fængsling, afbrændte flydele på en tysk traktor. Denne del er derfor implementeret i fortællingen, således at gåderne i escape room’et er baseret på den oprindelige fortælling, men ligeledes passer ind i escape room-formatets ramme. Casestudiet indeholder dermed ikke elementer, som i væsentlig grad afviger fra den oprindelige fortælling, men i stedet elementer som opretholder fagligheden gennem brugen af fiktion. At inddrage fiktive elementer mener både Scavenius og Jensen er uundgåeligt, da escape room-formatet altid vil indeholde en vis mængde af fiktion – netop fordi vi forsøger at genskabe fortiden i nutiden. Derfor kan det være svært at tydeligt afgrænse, hvornår og i hvilken grad man bør inddrage fiktions-elementer. De fiktive elementer i

⁹⁶ Jf. Hansen, side 35, Scavenius, side 28, Pedersen, side 36.

casestudiet er dermed inddraget således, det er funderet i faglighed uden at ændre på afgørende elementer tilhørende fortællingen.

Faglighedens rolle er derfor afgørende, hvis det skal benyttes til museumsformidling. Som præsenteret kan det være nødvendigt at inddrage fiktive elementer, da dette forbedrer designet af spillet. Nielsen fortæller, at fiktion ikke behøver at være en hindring, så længe kulturhistorien er omdrejningspunkt i formidlingen, men i stedet kan de fiktive elementer fungere som redskab til at optimere spildesignet.⁹⁷

Gådernes opbygning

Gennem Nicholsons undersøgelse, "Peeking behind the Locked Door: A Survey of Escape Room Facilities", bliver flere forskellige designformater til escape room gåder præsenteret. Herunder *Path-Based-modellen*, som var den mest populære, da den hverken er for enkel eller for svær for deltagerne. I relation til dette præsenterer Nicholsons undersøgelse at mange escape rooms indeholder en blanding af de forskellige designmodeller *Path-Based*, *Sequential* og *Open*, hvilket han kalder for *Pyramide-modellen*.⁹⁸ Gåderne i casestudiet er blandt andet opstillet som *Path-Based* og *Open*. Eksempelvis finder spillerne en avisartikel med sangen inde i cellen – en genstand, de fra starten skal bruge til at finde næste skridt i gåden. Artiklen leder deltagerne hen til sangbogen, hvor de finder den sekscifrede kode, som dog er opstillet i forkert rækkefølge. For at kunne åbne tremmerne skal spillerne omstrukturere koden, hvilket kræver, at de søger videre i rummet og løser yderligere opgaver – blandt andet ved at åbne kagedåsen, der indeholder papiret med den korrekte rækkefølge af cifrene. Det er dog muligt at åbne kagedåsen allerede inden avisartiklen bruges, da nøglen til dåsen ligger i et ulåst skab hængende på væggen. Derfor er denne gåde designet som *Path-Based*, da spillerne kan tage flere forskellige 'veje' og rækkefølger for at nå frem til løsningen. I casestudiet indgår ligeledes *Sequential-modellen* – eksempelvis når spillerne skal bruge digtet til at åbne redskabsskuret i fængselsgården, hvor de finder nøglen til gitterlågen og lighteren. I denne del af spillet er der kun én rigtig rækkefølge – spillerne skal først bruge digtet og dernæst aflæse fængselsgårdens vægge for at finde skurets kode. Når et escape room kombinerer flere designmodeller, kaldes det en *Pyramide-model*. Denne tilgang betyder, at spillerne først skal løse en række indledende opgaver, før de kan løse den afsluttende gåde – som i casestudiet er at 'brænde' flydelene af.

⁹⁷ Jf. Nielsen, side 31.

⁹⁸ Jf. Forskningsoversigten, Nicholsson, side 12.

I forbindelse med gåderne præsenterer Nicholson ligeledes, at det er nødvendigt ikke at inddrage viden, som spillerne forinden selv skal have kendskab til, f.eks. årstal, datoer mv. Et element som ligeledes er implementeret i casestudiets escape room. Hvis der inddrages fakta, er det inkluderet i spillet, således at deltagerne får den nødvendige information.⁹⁹ Derudover beskriver Scavenius hvordan f.eks. escape room'ets sværhedsgrad bør være i fokus under designprocessen. Et element som ligeledes er vigtigt at medtage i forbindelse med casestudiet. Som tidligere nævnt fortæller Scavenius, at Frøslevlejrens escape room ved indvielsen var for svært for deltagerne, hvilket påvirkede spillernes opfattelse af oplevelsen.¹⁰⁰ I casestudiet har spillerne som sagt 60 minutter til at bryde ud af cellen og udføre sabotagehandlingen, for at herefter vende tilbage til cellen, inden betjenten returnerer. Spillets gåder skal derfor være tilpasset denne tidsramme. Det kan være vanskeligt at vide præcist om gåderne i casestudiet er for krævende for deltagerne, da rummet er fiktivt opstillet og derfor ikke afprøvet. Gåderne i casestudiet er udviklet med afsæt i egne erfaringer med spilleres løsningsstrategier i escape rooms, hvilket muliggør en udformning af opgaver, som i høj grad matcher deres evner. Erfaringer viser, at nogle gåder kan være vanskelige for spillerne at løse, hvis ikke de får en mindre ledetråd inde i escape room'et. Det er risikabelt at antage at spillerne på egen hånd finder frem til disse elementer, og derfor er det nødvendigt at opstille gåden således, der ikke opstår tvivl. Hvis ikke dette gøres, kan spillerne ende med at side fast i gåderne og derfor ikke nå det indenfor tidsrammen. Casestudiet inddrager f.eks. elementer, som eksplicit hjælper spillerne med at løse gåden, herunder når spillerne skal 'brænde' flydelene af – her aktiveres gåden når spillerne placerer lighteren i omridset med samme form, hvilket indikerer til spillerne at de to genstande skal benyttes i sammenhæng med hinanden.

Et andet element som kan balancere sværhedsgraden, er brugen af elementet 'Red Herrings' – hvilket indebærer, at genstande tilføjes til spillet, udelukkende med det formål at vildlede spillerne.¹⁰¹ I casestudiet er der i et vidst muligt omfang forsøgt at undgå dette element, da det kan forvirre spillerne og påvirke sværhedsgraden negativt. Dog kan enkelte elementer i casestudiet antages som 'Red Herrings', herunder tallene og tegnene skrevet på væggen i fængselsgården. Ved denne gåde skal spillerne, som sagt, benytte digtet, hvor der står "Tik tak klokken slår, i samme retning uret går, starten står på skurets dør, følg den hvis I tør" – herigennem indikeres der til spillerne, at de først skal kigge på redskabsskurets dør, finde det bogstav med cirkel omkring og derefter gå i urets retning og finde de resterende bogstaver med cirkler. For at undgå at gåden er for let, er der tegnet yderligere bogstaver

⁹⁹ Nicholson, "Peeking behind the Locked Door:", side 16-18.

¹⁰⁰ Jf. Scavenius, side 29.

¹⁰¹ Nicholson, "Ask Why:", side 13.

og tegn på væggene, som spillerne ikke skal benytte – hvilket fungerer som en 'Red Herring', da spillerne derfor kan få indtryk af, at de resterende tegn og bogstaver også er en del af gåden.

Gåderne og opgaverne i casestudiet spiller derfor en indholdsmæssig rolle i formidlingen, da de påvirker spillernes opfattelse af escape room'et. Det er derfor nødvendigt, at både sværhedsgraden og gåderne er tilpasset spillerne, så de oplever escape room'et som spændende og med passende sværhedsgrad.

Escape room'ets indretning og indhold

Som bekendt er casestudiets escape room opbygget på baggrund af kildemateriale fra Churchill-Klubbens medlemmer, og hvordan cellerne i Aalborg Arrest så ud under Anden Verdenskrig. Casestudiets escape room indeholder blandt andet to madrasser, da en af klubbens medlemmer beskrev, hvordan arresten havde pladsmangel, og derfor var drengene nødsaget til at sove to og to. Derudover indeholder casestudiet ligeledes elementer inddraget på baggrund af den oprindelige celled indhold, herunder f.eks. de grønne vægge og bordet under tremmevinduet – elementer som sikrer, at casestudiet tager afsæt i det oprindelige kildemateriale og tidsperiode.¹⁰² Derudover bør indretningen af escape room'et ligeledes indeholde overvejelser forbundet med mængden af genstande. Det er nødvendigt, at escape room'et ikke indeholder for mange elementer eller genstande, da dette kan forvirre spillerne. Omvendt må rummet heller ikke være for sparsomt indrettet, da det kan få spillerne til at opleve det som uinteressant eller mangelfuldt.

Casestudiet indeholder f.eks. flere bøger i cellen end spillerne har behov for, da kun sangbogen skal benyttes for at løse gåderne. Derudover indeholder cellen ligeledes modelfly. Disse elementer fungerer både som dekoration og som virkemidler til at opretholde illusionen omkring fortællingen om Churchill-Klubben. Et element, som Nicholson ligeledes belyser vigtigheden i, da illusionen i escape room'et spiller en afgørende rolle for, hvordan spillerne opfatter spillet. For at undgå, at illusionen bliver brudt, mener Nicholson, at escape room'et ikke bør inddrage elementer eller genstande som ikke passer ind i spillets fortælling.¹⁰³ F.eks. bør casestudiets escape room ikke indeholde elektroniske elementer, som ikke eksisterede i 1940'erne, f.eks. moderne mobiltelefoner. Dog er der i casestudiet valgt at inddrage elektronik, når spillerne skal 'brænde' flydelene af til sidst i spillet. Dette skyldes, at en faktisk afbrænding af flydedelene vil være for farligt at inddrage og for at opretholde illusionen om, at flydelene 'brænder', er det nødvendigt at benytte virkemidler som lys

¹⁰² Jf. Metodisk tilgang, Casestudiet, side 5.

¹⁰³ Nicholson, "Ask Why:", side 9-10.

og lyd. Hvis ikke de elektroniske elementer var anvendt, var det ikke muligt at inddrage gåden omkring flydelene, og derved ville det ændre på fortællingen i casestudiet. Som udgangspunkt bør et escape room, som casestudiet, indrettes således, at det i så stor grad som muligt indeholder elementer baseret på baggrund af kildematerialet, da dette sikrer, at fagligheden har en central rolle. Dog kan det være nødvendigt at ændre på eller inddrage flere elementer i rummet, da dette kan optimere spildesignet og indlevelsen.

Genstandsbetydning

Lavpraktisk fungerer genstandene som element til, at spillerne kan løse gåderne og dermed bevæge sig videre i spillet. Men derudover inddrages genstandene i casestudiet, fordi de kan medvirke til, at spillerne opretholder fokus på spillet, og derigennem engagerer sig i gåderne. Casestudiet indeholder, som sagt, genstande som bøger, en kagedåse og modelfly – alle objekter, som spillerne skal benytte til at løse spillets gåder. Formidling på kulturhistoriske museer centrerer oftest deres formidling omkring museumsgenstande.¹⁰⁴ Hvis kulturhistoriske museer skal benytte escape room-formatet til museumsfaglig formidling, er det derfor nødvendigt at overveje, hvordan disse museumsgenstande kan implementeres. Både Hansen og Jensen beskriver, at museumsgenstande kan være vanskelige at implementere i en formidlingsform som escape rooms, da det kan resultere i, at genstandene forsvinder eller går i stykker, og derfor finder begge det nødvendigt at benytte kopier af genstande, som hører til fortællingen eller perioden.¹⁰⁵

I casestudiet er der inddraget flere genstande på baggrund af klubbens egne beskrivelser. Blandt andet modelflyene og kagedåsen – begge genstande som drengene havde i cellen i 1942. Disse genstande inddrages, da de opretholder fagligheden, da spillerne ud fra genstandene kan danne sig et indtryk af fortiden. Dog er det ikke udelukkende muligt at inddrage genstande eller elementer, som er direkte kopieret fra fortiden. F.eks. benyttes der i casestudiet en bogstavlås – en lås som med stor sandsynlighed ikke eksisterede i 1940'erne. Denne lås er inddraget for at skabe variation i gåderne, da mange ellers ville omhandle enten talkombinationer eller nøgler og dermed i høj grad ligne hinanden. Dertil er det værd at overveje, om brugen af kopier påvirker genstandens betydning, og dermed mindsker formidlingens faglighed. I den forbindelse er det nødvendigt at overveje, om kopigenstandene kan fungere som positivt element til formidlingen, idet deltagerne dermed kan røre og aktivt interagere med genstandene – hvilket kan skabe en forbindelse mellem den fysiske genstand

¹⁰⁴ Jf. Hansen, side 35.

¹⁰⁵ Jf. Hansen, side 35 og Jensen side 32.

og deltagerne, da de aktivt er nødt til at benytte genstanden for at løse spillet. I den almene museumsudstilling må de besøgende ikke røre ved genstandene, og derfor spiller det fysiske element ikke den samme funktion i formidling. Ved at implementere kopier af museumsgenstande, i f.eks. et escape room, får de besøgende mulighed for at nærstudere og anvende genstandene – da de ellers ikke kan løse spillet.

Narrativet i escape room'et

Som præsenteret i forskningslitteraturen indeholder escape room-formatet potentiale i at blive benyttet både som indlæringsværktøj, i både undervisningssituationer og i museumsformidling. Escape room-formatet indeholder som bekendt gåder og opgaver, som spillerne på baggrund af logik og samarbejde skal løse – hvilket ligeledes åbner op for potentialer til at benytte spiltypen i formidlingssituationer. Herunder på baggrund af dens potentiale for at understøtte *Learning by Doing*. Som præsenteret indeholder *Learning by Doing*, hvordan aktiv deltagelse kan fremme individets indlæringssevne.¹⁰⁶ I casestudiet skabes *Learning by Doing* blandt andet, når spillerne benytter escape room'ets fortælling, til at indleve sig i den situation, som klubbens medlemmer var i. Herunder når spillerne skal indleve sig i rollen som medlemmerne, og dermed skulle kravle ud ad cellens vindue for at lave sabotagehandlinger. På den måde lærer spillerne omkring medlemmernes situation i arresten, ved aktiv selv at gøre de handlinger, som teenagedrengene gjorde under Anden Verdenskrig. Når en escape room fortælling designes i en indlærings- eller formidlingsmæssige sammenhæng, aktiveres principperne for *Learning by Doing* dermed, idet deltagerne på baggrund af aktive handlinger og problemløsninger indlever sig i spillet.

Teorien *Learning by Doing* tydeliggør derfor et potentiale i at benytte escape room-formatet i formidlingsmæssige situationer. Nicholson beskriver en metode kaldet *Narrative Achitecture*, hvilket indebærer at spillets fortælling eller narrativ benyttes som omdrejningspunkt i oplevelsen. Når spillerne interagerer med rummet, udfolder de dermed historien gennem deres handlinger, hvilket fremmer deres evne til at indleve sig i fortællingen og spillets gåder. Det er derfor nødvendigt, at spillets fortælling er omdrejningspunktet for escape room'et, hvilket ligeledes bør gælde for casestudiet.¹⁰⁷ I casestudiet har fortællingen omhandlende Churchill-Klubben fra start været omdrejningspunktet i escape room'et. Som bekendt benyttes kildematerialet fra klubbens medlemmer, som grundlæggende element til at udvælge hvilke elementer, som escape room'ets skal

¹⁰⁶ Jf. *Learning by Doing*, side 25.

¹⁰⁷ Jf. forskningsoversigt, side 14-15.

indeholde. Herunder sætter fortællingen den indledende ramme for spillernes evne til at indleve sig i spillet, og derfor bør casestudiets fortælling være fængende, således den skaber spænding hos deltagerne – elementer som interview informanterne ligeledes beskriver som nødvendige. Dette opstår blandt andet ved at lægge fokus på teenagedrengenes alvorlige situation i forbindelse med deres indespærring. Disse elementer sætter rammen om fortællingen således, at spillerne forstår, hvordan livet i arresten var for drengene. For at skabe yderligere indlevelse, er det nødvendigt at spillets intro både er fængende, spændende og kortfattet, således at deltagerne lettere kan leve sig ind i fortællingen og dertil ikke finder introen langtrukket. Begge elementer som Nicholson opfatter som grundlæggende for, at spillerne finder escape room'et i sin helhed interessant og engagerende. Egne erfaringer viser, at det kan være behjælpeligt at inddrage visuelle elementer, eksempelvis i form af en videopræsentation, som ledsager fortællingen, hvilket skaber en situation, hvor deltagerne både lytter og ser. Fortællingen er dermed omdrejningspunktet for casestudiets escape room, da det fremmer de kulturhistoriske elementer, belyst gennem kildematerialet.

Learning by Doing

Som tidligere præsenteret mener Hansen, Pedersen, Scavenius og Bro alle, at indlæringen bør ske på baggrund af faglighed, som bedst skabes gennem et samarbejde på tværs af kulturinstitutionerne og escape room-virksomhederne. Kulturinstitutionerne bør tage ansvar for at identificere kildemateriale og strukturere fortællingen, så formidlingen hviler på et solidt fagligt fundament, mens escape-virksomhederne bør varetage det designmæssige arbejde. Kulturinstitutionerne varetager opgaven om at sætte rammen omkring formidling, hvilket ligeledes er et vigtigt element indenfor John Deweys teori om *Learning by Doing*. Dewey beskriver, at undervisningen bør have en lærer eller en person, som fastlægger læringens indhold, således undervisningen har et klart mål – kulturinstitutionerne kan i denne sammenhæng antages som læreren. I den forbindelse nævner Bro, at når et escape room omhandler historiske emner, indeholder det implicit læring, når spillerne interagerer med rummets fortælling og indhold.¹⁰⁸ Læringsudbyttet er dog ikke garanteret i et escape room, da det afhænger af, hvad spillet omhandler. Hvis et escape room udelukkende er skabt til det formål at være underholdende og ikke med faglighed eller kulturhistoriske aspekter inkorporeret, er det ikke garanteret det vil skabe indlæring hos deltagerne. Hvis spillet f.eks. omhandler fortællinger som i højere grad er fiktionsbaseret, kan det have betydning for indlæringen. Læringsudbyttet er derfor ikke garanteret, men hvis escape room'et opstilles således at det kulturhistoriske er omdrejningspunktet,

¹⁰⁸ Bro, 11:44.

er det muligt at skabe indlæring. Både på grund af escape room'ets evne til at skabe aktiv deltagelse for spillerne, men dertil ligeledes på baggrund af de kulturhistoriske elementer som er inddraget.

Winstanley henviser til et centralt element i Deweys teorier, nemlig at læring bør tage udgangspunkt i aktiv deltagelse, individ inddragelse og interaktion.¹⁰⁹ Casestudiet bør derfor opstilles således, at deltagerne kan identificere dem selv i spillet. Dog kan dette være vanskeligt, da casestudiet ikke er opstillet til én bestemt målgruppe, som f.eks. elever, men i stedet skabt til de besøgende på museerne, hvem end de er. Ved at benytte en fortælling som er levende og spændende for deltagerne, er det muligt at spillerne lever sig ind i rollen som værende Churchill-Klubbens medlemmer. I den forbindelse skabes der ligeledes spænding ved at deltagerne aktivt inddrages i fortællingen – et element som Pedersen også beskriver. Han fortæller, at det er en fordel for museerne at skabe formidling, hvor deltagerne aktivt er en del af det.¹¹⁰ Et element som John Dewey ligeledes ser potentiale i. Dette illustreres eksempelvis gennem besøget i Cu Chi-tunnellerne i Vietnam, som beskrevet i Monks artikel. Her blev forfatteren inddraget i formidlingen, da han aktivt skulle foretage samme handlinger som soldaterne under Vietnam Krigen, og derved kunne indleve sig i fortidens situationer og på den måde skabe *Learning by Doing*.¹¹¹ *Learning by Doing* spiller således en funktionel rolle for museumsformidlingen og bør derfor implementeres på museerne. I casestudiet muliggøres spillernes evne til at anvende *Learning by Doing*, når spillerne interagerer med rummets gåder og opgaver. I spillet skal deltagerne først forsøge at bryde ud af cellen for at udføre sabotage og derefter vende tilbage dertil – handlinger som klubbens egne medlemmer foretog under deres tid i arresten.

Et andet centralt element i Deweys teori om *Learning By Doing* er, at individet lærer bedst i samspil med hinanden, for at opnå et fælles mål. I et escape room er samarbejdet et grundlæggende element, hvor spillerne i sammenspil skal benytte hinandens færdigheder til at løse gåderne.¹¹² Et element som Borch, Svendsen og Svabo ligeledes præsenterer i deres undersøgelse. Herunder gennem deres omstrukturering af Falk og Storksdiecks 12 faktorer. Faktorerne benyttes som belyst oprindeligt til at forstå, analysere og målrette formidling på museer. Dog har Borch, Svendsen og Svabo ændret på faktorerne således de passer ind i rammerne for et escape room. I deres reviderede version sættes der blandt andet fokus på social interaktion – hvilket indebærer, at spillerne skal benytte samarbejde til at løse gåderne. Når spillerne hjælper hinanden med gåderne og opgaverne i escape room'et, gør det

¹⁰⁹ Winstanley, "Learning experiences in museums:", side 424-425, 430-431.

¹¹⁰ Jf. Pedersen, side 36.

¹¹¹ Winstanley, "Learning experiences in museums:", side 424-425, 430-431.
Monk, "John Dewey and Adult Learning in Museums", side 63-64.

¹¹² Dewey, *Learning and Democracy*, side 154.

spillet lettere at løse, men dertil fremmer det indlæringen, da spillerne kan lære af hinanden.¹¹³ I casestudiet skal spillerne f.eks. ved hjælp af et papir omstrukturere en række tal, som de herefter skal benytte til at åbne tremmerne foran vinduet. Når én af deltagerne løser gåden og formidler løsningen til de øvrige deltagere, understøttes læring gennem vidensdeling – hvilket ligeledes hører til *Learning By Doing*. Undertegnede s erfaringer viser, at når spillerne benytter andres erfaringer og viden, kan det påvirke spillernes evne til at løse gåderne. Hvis den ene spiller regner halvdelen af gåden ud og derefter fortæller de øvrige deltagere om sine opfattelser, har de dermed mulighed for at viderebygge på gådeløsningen. Samarbejde er dog ikke en nødvendighed inde i et escape room, men *det klassiske escape room* opstilles ofte således at det inddrager mere end én person og derfor bliver samarbejde automatisk et element. Casestudiet er ikke tiltænkt som en opgave for én person alene, men i stedet med samarbejde for øje, da det fremmer indlæringen hos deltagerne. Hvis én person forsøgte at løse casestudiets gåder, ville spillets tidsramme ikke være passende, da det ville tage spilleren langt længere tid at gennemføre opgaverne. I casestudiet er spillerne derfor nødsaget til at samarbejde og vidensdele mellem hinanden for at kunne løse opgaverne indenfor tidsrammen.

Mind-flow-metoden

I artiklen "Effects of escape room game-based civics education on junior high school students' learning motivation, critical thinking and flow experience" af Chen, Yohannes og Hung fremhæves det, at et læringsorienteret escape room også bør indeholde begrebet *Mind-flow*, hvilket henviser til deltagernes evne til at opnå fuld fordybelse i spillet og undgå distraktion fra ydre påvirkninger.¹¹⁴ Et eksempel på manglende *Mind-flow* ses i det escape room-inspirerede spil "The Quest". Her oplevede forskerne frustration fra gæsterne, da gåderne i spillet kunne tilgås i hvilken som helst rækkefølge, hvilket resulterede i, at spillerne enten fra start blev mødt af gåder af høj sværhedsgrad eller afsluttede med opgaver, der var for simple. Dette resulterede i, at spillerne ikke længere i samme grad indlevede sig i spillet og derved ikke opnåede den rette mængde af *Mind-flow*.¹¹⁵

Det optimale *Mind-flow* imødekommes i casestudiet ved at inddrage gåder og opgaver, som ikke får spillerne til at blive fastlåst og derved miste deres 'flow'. Dette kan eksempelvis opnås ved at integrere flere korte og lettere tilgængelige gåder i stedet for få, vanskelige opgaver. På baggrund af egne erfaringer med escape rooms er frustration en følelse, som ofte opstår i forbindelse med svære gåder,

¹¹³ Borch, *et al.*, "Evaluerings af deltagernes oplevelse i et escape room på SDU", side 8-9.

¹¹⁴ Chen, *et al.*, "Effects of escape room game-based civics education", side 1174-1175.

¹¹⁵ Back, *et al.*, "The Quest:", side 85.

som kræver mange forskellige elementer til løsningen, og derfor inddrager casestudiet en større mængde af mindre gåder. Dertil kan fortælling og stemningerne i rummet ligeledes bidrage til *Mind-flow*-effekten. Hvis fortællingen er fængende og interessant for spillerne, kan det skabe indlevelse, som opretholder *Mind-flow* stadiet. Dog er det nødvendigt at have in mente, at det kan det være vanskeligt altid at opretholde et optimalt *Mind-flow* i et escape room, da der som sagt kan opstå følelser som frustration forbundet til gåderne. Betydende at spillernes 'flow' afbrydes – et element som Scavenius ligeledes har set gennem deres escape room, hvor spillernes følelser både negativt og positivt blev påvirket gennem spillet. I de negative tilfælde var der dog oftest tale om følelser forbundet med de øvrige spilleres evne til at løse gåderne og ikke selve spillets design eller indhold.¹¹⁶ *Mind-flow* kan derfor være vanskeligt at skabe gennem hele spillet, da det kan være påvirket af blandt andet spillernes forhold til hinanden og deres individuelle evner til at løse gåder. Men *Mind-flow* begrebet er nødvendigt at inddrage i forbindelse med escape rooms, da det fremsætter kravet om en løbende indlevelse i spillet med formål om at påvirke spillernes indlæringsevne.

Debriefing-metoden

Når man skal designe et escape room, er en anden vigtig komponent refleksion, hvilket er belyst gennem Sanchez og Plumettaz-Siebers artikel "Teaching and learning with escape games from debriefing to institutionalization of knowledge", hvor de referer til refleksion som en *Debriefing*-metode. *Debriefing* indebærer, at deltagerne efterfølgende reflekterer over, hvad de har lært i undervisningen, hvilket fremmer indlæringsevnen.¹¹⁷ Et element som Dewey ligeledes finder relevant, da han beskriver, at læring sker gennem interaktion og aktiv handling, efterfulgt af refleksion over handlingens indhold og konsekvenser. Derved skaber individet erfaringer og læring på baggrund af handlingerne, som derefter kan benyttes i fremtidige situationer.¹¹⁸ Sanchez og Plumettaz-Siebers artikel præsenterer flere forskellige måder at implementere *Debriefing* i indlæringen, f.eks. gennem en efterfølgende debat eller et spørgeskema. Elementer som f.eks. spillet "Unlock Art" har inkorporeret. Her tilføjede forskerne et spørgeskema i undersøgelsen, som deltagerne efter det escape room-inspirerede spil kunne besvare. Derved skabes der en oplagt mulighed for at spillerne kan reflektere over oplevelsen og derved fremme indlæringseffekten. Dog er spillerne ikke forpligtet til at svare på spørgeskemaet, og derfor er det ikke garanteret at de deltog. I en undervisningssituation

¹¹⁶ Scavenius, 16:02.

¹¹⁷ Sanchez, Plumettaz-Sieber, "Teaching and learning with escape games", side 248-249.

¹¹⁸ Jf. *Learning by Doing*, side 25, Dewey, *Democracy and Education*, side 154.

er eleverne i langt større grad pålagt at skulle besvare et sådant spørgeskema, da det er et element i deres pensum – derfor kan det være vanskeligt at få spillerne i et escape room, som casestudiet, til at reflektere over oplevelsen. På baggrund af egne erfaringer ses det, at spillerne ofte har et behov for at tale om escape room-oplevelsen efterfølgende, både med fokus på deres egen evner i spillet, men ligeledes forbundet med spillets elementer. Det er derfor ligeledes muligt at implementere *Debriefing* som en samtale efterfølgende escape room'et – f.eks. ved at spørge spillerne om deres oplevelse og meninger forbundet med spillet. Dette kan skabe refleksion hos spillerne, som igangsætter *debriefing-processen*. I casestudiet kunne det derfor være relevant at enten tilføje et spørgeskema eller en samtale med spillerne efterfølgende for at fremme *Debriefingen* og derved indlæringen.

Nysgerrighedens rolle

Ifølge Nielsen og Jensen bør et kulturhistorisk escape room designes således det omhandler deltageres interesse, da det fremmer en naturlig nysgerrighed.¹¹⁹ I forbindelse med casestudiet kan det være vanskeligt at tilrettelægge spillet efter præcis det, deltagerne finder interessant, da man som sagt ikke på forhånd er bekendt med deltageres demografi. Men casestudiets fortælling er valgt på baggrund af dens evne til at skabe spænding – hvilket har til formål at fremme spillernes nysgerrighed indenfor emnet. Derudover er Anden Verdenskrig en historisk begivenhed, som mange mennesker har en vis bevidsthed og forhåndsviden om, hvilket gør det muligt for spillerne at trække på deres tidligere erfaringer og viden.

Gennem Borch, Svendsen og Svabos artikel er det ligeledes muligt at belyse, hvordan escape rooms kan påvirke spillernes nysgerrighed. Forfatterens undersøgelse er, som tidligere belyst, skabt på baggrund af et indlæringsmæssige escape room omhandlende DNA og genetisk arvemateriale. Ikke alle spillere fandt fra starten escape room'et lige interessant, på grund af emnet. Men som spillerne løste opgaverne i escape room'et steg deres nysgerrighed og engagement for spillet.¹²⁰ Det er derfor ikke en nødvendighed at spillerne allerede forinden har interesse eller er nysgerrig omkring emnet, da der kan forekomme en naturlig stigning undervejs i spillet. Dertil er det værd at overveje, om den naturlige nysgerrighed, som Dewey nævner, lettere opstår, når et escape room ikke skal benyttes som undervisningsværktøj, da deltagerne i denne sammenhæng i et vist omfang er pålagt at prøve escape room-spillet som del af deres undervisningsforløb. I et escape room, som casestudiet, er det primære fokus ikke at skabe indlæring til undervisning – men i stedet at skabe en oplevelse, som kan formidle

¹¹⁹ Jf. Nielsen, side 30 og Jensen, side 31.

¹²⁰ Jf. Forskningsoversigt, side 18.

kulturhistorien. Spillerne vælger derfor selv om de vil prøve escape room'et, hvilket muligvis kan påvirke spillernes engagement og nysgerrighed positivt.

Individets nysgerrighed indenfor emnet kan derfor benyttes i fremtidige indlæringssituationer, hvilket er et element, som Nielsen ligeledes beskriver. Han fortæller, at hvis escape rooms benyttes i museumsfaglig sammenhæng, kan det fremme nysgerrigheden hos deltagerne, som senere kan benyttes til at skabe yderligere indlæring. Borch, Svendsen og Svabo beskriver i deres undersøgelse, at 50 % af eleverne, der deltog i et læringsbaseret escape room, oplevede, at spillet havde en positiv effekt på deres nysgerrighed – en oplevelse, som forskernes egne observationer undervejs i spillet også understøttede.¹²¹ Men som Nielsen påpeger, ligger udfordringen ikke i at vække nysgerrighed omkring et formidlingsemne, men snarere i at udnytte det potentiale, nysgerrigheden rummer. Et aspekt som Frøslevlejrens escape rooms udnytter. Når spillerne prøver escape room'et i Frøslevlejren, giver det ligeledes adgang til museets øvrige udstillinger – hvilket Scavenius mener, påvirker de besøgende til at udnytte den nysgerrighed som er skabt gennem spillet til at lære yderligere omkring emnet.¹²² Et tilsvarende træk kan identificeres i de escape room-inspirerede spil "The Quest", "Unlock Art" og "The Archivist's Dream", som blandt andet er udviklet med henblik på at øge antallet af besøgende til museernes udstillinger – hvilket samtlige undersøgelser konkluderede, at de formåede. "The Quest", "Unlock Art" og "The Archivist's Dream" er derfor spiltyper, som ligeledes belyser, hvordan escape room-inspirerede spil, kan påvirke nysgerrigheden hos de besøgende.¹²³

Når man skaber et escape room til museumsfaglig brug, er det derfor nødvendigt at overveje, hvordan man kan benytte nysgerrigheden, da det kan fremme museernes synlighed hos befolkningen yderligere. Efterfølgende casestudiet kan det derfor være relevant at skabe mulighed for at deltagerne kan lære yderligere omkring emnet. F.eks. kunne 'gamemasteren' efter casestudiets escape room fortælle spillerne om udstillinger på Aalborg Historisk Museum, som indeholder elementer eller fortællinger fra Churchill-Klubben og derved give dem mulighed for at udnytte deres nysgerrighed. Museet kunne efterfølgende desuden informere om øvrige formidlingstiltag – eksempelvis byvandringen "På sporet af Churchill-klubben", som allerede udbydes af Aalborg Historiske Museum.¹²⁴

¹²¹ Borch, *et al.*, "Evaluerings af deltagernes oplevelse i et escape room på SDU", side 17-18.

¹²² Jf. Nielsen, side 31, og Scavenius, 06:32.

¹²³ Jf. Forskningsoversigten, side 20-23.

¹²⁴ "Byvandring: På sporet af Churchill-Klubben", https://nordjyskemuseer.dk/byvandring-i-churchill-klubbens-fodspor/?utm_, konsulteret 22/7/2025.

Opsummering

Casestudiet viser, hvordan escape room-formatet rummer formidlingsmæssige potentialer og udfordringer. Når et escape room skal benyttes i museumsfaglig sammenhæng, er det nødvendigt at have flere forskellige refleksioner, som kan bidrage til formidlingen. Herunder bør fortællingen både skabe indlevelse, men ligeledes indeholde faglighed. Fortællingen bør være omdrejningspunktet for formidlingen, da det fremmer indlæringen omkring de kulturhistoriske emner, dog kan det være nødvendigt at afvige fra den oprindelige fortælling ved at inddrage fiktive elementer – elementer som bør være fagligt funderet. Derudover kan det være relevant at inddrage elementer som *Debriefing* og *Mind-flow* til formidlingen, da det fremmer indlæringen og spillernes evne til at indleve sig. Afslutningsvis bør et escape room som casestudiet ligeledes fokusere på spillernes nysgerrighed og derved benytte muligheden for at anvende dette til at fremme indlæringen og indlevelsen yderligere.

Escape rooms i kulturhistorisk kontekst: Potentialer og udfordringer

Flere relevante aspekter omhandlende museumsfaglige escape rooms er i det ovenstående afsnit blevet tydeliggjort. Aspekter som formidlingsformatets evne til at påvirke nye brugergrupper, nysgerrighedens drivkraft i formidling og de faglige overvejelser forbundet med brugen af escape rooms på museer. Disse aspekter er med til at åbne op for yderligere diskussion om brugen af dette formidlingsformat på kulturhistoriske museer, hvilket vil blive belyst i følgende afsnit.

Nye brugergrupper

De fleste statsanerkendte museer står i dag overfor en udfordring, idet de fremover er nødsaget til at skabe et højere besøgstal for at sikre et øget statstilskud. For at muliggøre dette er det nødvendigt for museerne at benytte alternative formidlingsformer, som kan tiltrække en bredere brugergruppe – en formidlingsform som f.eks. kunne være et escape room. Flere museer anvender i dag formidlingsformer, der fokuserer på leg og aktiv deltagelse som middel til at tiltrække flere besøgende – eksempelvis dilemmaspillet på Regan Vest, som præsenteres af Pedersen. Det er således ikke usædvanligt, at museer inddrager *legende læring* og deltagerorienterede metoder i deres formidling.¹²⁵ Netop aktiv deltagelse og *legende læring* er centrale elementer i et kulturhistorisk escape room, og i den forbindelse er det nødvendigt at undersøge om denne formidlingsform kan bidrage til at øge museernes besøgstal. Scavenius og Bro fortæller begge, at den primære målgruppe i deres escape rooms er familier. Scavenius fortæller desuden, at deres escape room tiltrækker familiegrupper, som normalt ikke ville have besøgt museet, hvilket peger på, at der her er tale om en ny brugergruppe.¹²⁶ I relation til dette vurderer Bro, at hvis escape rooms benyttes i museumsfaglig sammenhæng kan det muligvis tiltale en bredere målgruppe, da flere vil finde kulturhistoriske emner interessante, når de formidles gennem escape room-formatet – hvilket potentielt kan øge besøgstallet på museerne.¹²⁷ Nogle besøgende opsøger muligvis museet udelukkende for at prøve escape room'et uden nødvendigvis at reflektere over dets kulturhistoriske indhold. Disse individer kan bidrage til et øget besøgstal på museerne og dermed fremme deres synlighed i befolkningen.

Derudover nævner Pedersen en udfordring forbundet med at implementere escape room-formatet på museerne. Dels på grund af pladsmangel, men også fordi spilformatet kun tillader mindre grupper af besøgende på maksimalt fem personer ad gangen. Her nævner Pedersen selv en løsning til

¹²⁵ Jf. Pedersen, side 36.

¹²⁶ Scavenius, 06:32.

¹²⁷ Bro, 03:26, 05:53.

pladsproblemet, ved at benyttes escape room'et udenfor museets åbningstider, således det ikke påvirker de øvrige udstillinger og gæster. I relation til dette nævner Scavenius, at de ingen problematikker har haft med spil-formatets begrænsede deltagerantal, da større grupper af besøgende ikke har været den primære målgruppe for spillet. Spillet er skabt for at afprøve nye formidlingsmetoder og derved tiltrække flere besøgende, hvem end de må være – elementer som Scavenius mener, de lykkedes med. De tiltrak blandt andet flere familier til museet hvilket fik besøgstallet til at stige.¹²⁸ Nogle museer, som Frøslevlejren, har fundet spillet velegnet til deres museumsformidling, hvor andre museer kan finde det relevant at justere spilformatet, således det implementeres bedre. Derfor er museerne nødsaget til at overveje, hvilke målgrupper de gerne vil tiltrække – hvis der er tale om større grupper, passer escape room-formatet på mange måder ikke ind. Hvis museerne i stedet er interesseret i at tiltrække flere mindre grupper, kan escape room'et i større grad passe ind i museets ramme.

Derudover er det værd at overveje om ændringer i escape room-formatet, som Pedersen nævner, kan påvirke spillernes evne til at indleve sig i spillet. Casestudiet lægger sig op ad *det klassiske escape room* ved at tage plads i et fysisk rum, som spillerne på baggrund af gåder og opgaver skal undslippe. Denne fysiske ramme medfører, at spillerne lettere kan opretholde *Mind-flow* gennem spillet, da de udelukkende skal forholde sig til rummets egne elementer. Havde casestudiet været udformet som det escape room-inspirerede spil "The Quest", kunne spiloplevelsen forstyrres af andre besøgende eller udstillingsgenstande uden for spillets ramme. Derfor er det værd at reflektere over escape room-formatets opbygning og hvordan den implementeres på museerne. Selvom det kan minimere mængden af brugergrupper, kan det ligeledes påvirke spillets *Mind-flow* hvis der foretages for store ændringer i formatet. Derfor bør museerne nøje overveje, hvilke brugergrupper de ønsker at tiltrække med escape room'et, da uhensigtsmæssige overvejelser kan føre til et formidlingsformat, der ikke matcher målgruppens behov.

¹²⁸ Scavenius, 06:32, Jf. Pedersen, side 36.

Læringsudbytte

Nielsen beskriver, hvordan nysgerrigheden kan benyttes til at fremme indlæring og fokus på museernes øvrige udstillinger eller formidling.¹²⁹ Nysgerrigheden fungerer derfor som motor for læring, både undervejs i escape room'et men ligeledes efterfølgende – et element som Dewey ligeledes præsenterer. Forskningslitteraturen klarlægger tydeligt, at de enkelte escape room-spil kan fremme indlæringen hos individet hvis det benyttes i undervisningen. Et escape room som casestudiet kan derfor ligeledes stimulere indlæring, hvis det benyttes på den rette måde. Det er som sagt vigtigt, at *Mind-flowet* fungerer i spillet – betydende, at spillerne indlever sig i spillet og derved benytter deres nysgerrighed til fortsat at undersøge gåderne. Nysgerrigheden bør derfor ligeledes have en rolle i formidlingen, da det medfører indlevelse og herigennem kan fremme indlæringen om de kulturhistoriske emner. Som tidligere nævnt er formidlingsformålet at fremme spillernes historiske bevidsthed på baggrund af Churchill-Klubbens fortælling, gennem spillets narrativ, indretning, og gåder. For eksempel inddrages der i casestudiet genstande, som refererer tilbage til materielt og praktisk at forstå, hvilken situation drengene levede i. Disse genstande er blandt andet modelfly, bøgerne og de to madrasser – alle elementer som er en del af den oprindelige fortælling omkring Churchill-Klubbens tid i arresten. Når spillerne benytter disse elementer, skabes der indlæring omkring fortidens situationer og genstande – hvilket senere kan benyttes til at fremme nysgerrigheden omkring lignende situationer. Det er ikke utænkeligt at spillerne i fremtiden kan benytte det, de har lært gennem escape room'et, til at sætte det i forbindelse med andre situationer eller viden omkring Anden Verdenskrig. Hvis spillerne efterfølgende møder ny information om modstandsbevægelsen, kan de benytte den viden, de tillærte sig gennem spillet til at fremme deres indlæring yderligere. Som Nielsen påpeger, er det vigtigt, at formidlingen tager afsæt i den virkelighed, individet befinder sig i for at fremme nysgerrigheden.¹³⁰ Deltagernes egne erfaringer og livssituation bør inddrages som et aktivt element i escape room'et, da dette kan styrke formidlingen. I casestudiet kan dette dog være vanskeligt, da spillet er designet til at appellere bredt og vække interesse hos en større målgruppe. Det betyder, at der ikke nødvendigvis er en direkte forbindelse mellem deltagernes personlige erfaringer og de historiske omstændigheder, som spillet bygger på. Eksempelvis adskiller Churchill-Klubbens livsomstændigheder sig formentligt markant fra de fleste danskeres hverdagsliv i dag. Forskningsgruppen SUMO, som både Nielsen og Jensen er en del af, har i deres escape room fra

¹²⁹ Jf. Nielsen, side 31.

¹³⁰ Jf. Nielsen, side 30.

Koppedal Museum rettet fokus mod en specifik målgruppe – nemlig unge.¹³¹ Dette har muliggjort en formidling, der tager udgangspunkt i de unges virkelighed, hvilket kan bidrage til at vække nysgerrighed og fremme indlæring af kulturhistoriske emner. I den forbindelse er det relevant at overveje hvordan casestudiets escape room var udformet, hvis indlæringsformålet var centreret omkring én specifik brugergruppe som for eksempel unge. I så fald ville spillet formentlig i højere grad have fokuseret på drengenes liv og erfaringer, hvilket kunne have styrket deltagernes indlevelse, da de ville kunne spejle sig i karakterernes unge alder og livssituation. Dette kunne blandt andet ske ved at inddrage narrative elementer, der relaterer teenagelivet i dag til ungdomslivet under Anden Verdenskrig – således at spillerne får mulighed for at spejle sig i Churchill-Klubbens liv.

Der ses både fordele og ulemper ved at fokusere på én specifik brugergruppe i et museumsfagligt escape room. Fordelen er, at formidlingen har en tydelig hensigt og mål, hvilket gør det lettere at designe escape room'et til den rette brugergruppe. Dog medfører en specifik brugergruppe ligeledes, at formidlingseffekten indsnævres – betydende, at andre brugergrupper ikke på samme måde kan indleve sig i spillet. Casestudiet har til formål at fremme indlæring om kulturhistoriske emner hos alle, der deltager i spillet. Derfor er spillet tilrettelagt, så både unge og voksne har mulighed for at tilegne sig viden gennem deltagelsen.

Derudover er det muligt, at nysgerrigheden ligeledes kan være med til at fremme en *debriefing-proces* hos spillerne, hvilket fremmer indlæringen. Casestudiet inddrager ikke efterfølgende spørgeskemaer eller andre elementer som skal fungere som *Debriefing*. Men som tidligere præsenteret kan dette element være funktionelt at benytte, da det fremmer indlæringen for deltagerne. Undertegnede s erfaringer med escape rooms viser, som tidligere nævnt, at mange besøgende efter spillet har behov for at tale om oplevelsen med de øvrige deltagere, hvilket initierer en *debriefing-proces*, hvor deltagerne med udgangspunkt i egne og andres erfaringer bidrager til gensidig vidensdeling og refleksion over spillets indhold. Spillernes behov for efterfølgende at gennemgå spillet kan derfor benyttes som hjælpemiddel for museerne – herunder ved at styre samtalen gennem forudbestemte spørgsmål, således den omhandler elementer som fremmer indlæringen yderligere. Herigennem ved at stille spørgsmål som ”Kan I huske sangen i avisartiklen? Har I tænkt over at dette er en rigtig fortælling?” – spørgsmål, der får deltagerne til at reflektere over spillets elementer og deres historiske betydning. Der er imidlertid ingen garanti for, at deltagerne føler sig trygge ved at dele deres refleksioner åbent foran andre deltagere og museets ansatte og derfor kunne et anonymt spørgeskema

¹³¹ Jf. Jensen, side 30.

i stedet inddrages og derigennem skabe *debriefing-processen*. Spørgeskemaet kan eksempelvis indeholde spørgsmål som, ”Hvad husker I bedst fra escape room-oplevelsen – og hvorfor?” eller ”Var der noget i fortællingen, der overraskede jer?”, hvilket ikke direkte relaterer sig til spillets indlæringsformål, men har til formål at vække eftertanke hos deltagerne. Det er vigtigt, at spørgsmålene ikke bliver for tidskrævende eller kræver for dyb refleksion i øjeblikket, da dette kan medføre, at deltagerne undlader at svare og derfor bør der stilles enkle, åbne spørgsmål, der inviterer til refleksion uden at virke overvældende. *Debriefing* kan dermed inddrages på flere forskellige måder og i den forbindelse bør museerne overveje hvordan *debriefing-processen* bedst inddrages i deres escape rooms, da det påvirker formidlingen positivt og fremmer indlæringen.

Derudover er det ligeledes værd at reflektere over, at et escape room som casestudiet kan bidrage til at etablere en ny relation mellem de besøgende og museumsgenstandene og dermed fremme indlæringen. F.eks. beskriver forskere Anna-Maria Hassby og Helena Severinsson i deres artikel ”Samspelet mellan Mening och Närvaro, Ord och Ting. I Museumsutstillinger – Å forstå, skape og vurdere natur- og kulturhistoriske utstillinger” hvordan genstande kan aktivere refleksion og følelser hos deltagerne. Dette betyder, at genstandene ikke kun fungerer som dekorative elementer, men ligeledes skaber symbolsk og narrativ værdi, som styrker deltagerens evne til at identificere sig med roller og situationer. Forskerne beskriver, hvordan genstandene kan skabe en bro mellem fakta og oplevelse, hvilket gør det lettere for deltagerne at engagere sig følelsesmæssigt og intellektuelt. Når deltagerne interagerer med genstandene, opstår der en forbindelse mellem dem og formidlingen, hvilket styrker deres indlevelse i spillet og dermed understøtter læringsprocessen.¹³² Interaktionen med genstandene kan dermed fremme indlæringen hos deltagerne – et element som Dewey ligeledes præsenterer i forbindelse med *Learning by Doing*. Ved at inddrage kopigenstande kan et museumsfagligt escape room potentielt bidrage til at skabe meningsfulde museumsoplevelser, der styrker forbindelsen mellem de besøgende og de kulturhistoriske genstande, da den fysiske interaktivitet understøtter både indlevelse og læring.

¹³² Hassby, A.M. & Severinsson, H (2017) ”Samspelet mellan Mening och Närvaro, Ord och Ting. I Museumsutstillinger –Å forstå, skape og vurdere natur- og kulturhistoriske utstillinger”. (red. Huseby, H.B & Pia Cederholm). Museumsforlaget. Trondheim. Side 322-325.

Faglige problematikker

I interviewet påpeger Hansen, at der kan opstå udfordringer forbundet, hvis museerne i for høj grad bevæger sig væk fra det kulturhistoriske faglige for at imødekomme det kommercielle. Museumsreformen fra januar 2025 klarlægger, at museerne fremover skal fokusere mere på markedsføring og besøgstal for at sikre større tilskud. Det voksende fokus på kommercialisering medfører dog ikke, at museernes formidling ikke fortsat skal være forankret i faglighed. Museumsformidlingen bør derfor både fagligt leve op til kravene opsat af museumsloven, men ligeledes tiltrække besøgende. I relation til dette mener Nielsen, at fagligheden medfølger formidlingen, så længe den centrerer omkring kulturhistorien, hvilket casestudiet netop er et eksempel på.¹³³ Dog er det nødvendigt at overveje om det udelukkende er nok, at formidlingen centrerer sig omkring kulturhistorien. Både Scavenius og Jensen nævner, at fiktion er en nødvendighed at inddrage i en formidlingstype som et escape room, hvilket kan medføre, at den faglige kvalitet mindskes.¹³⁴ I casestudiet er der blandt andet ændret på flere elementer ved fortællingen omkring Churchill-Klubben. Elementer, som ikke menes at påvirke spillets fremstilling af begivenheder, personer eller perioden, da de således at de ikke tilføjer indhold, der falder uden for tidsrammen eller fortællingen, de er udelukkende inddraget for at optimere spillets design. Dertil er det relevant at drøfte, om inddragelsen af kopier af museumsgenstande påvirker fagligheden negativt, eller om det potentielt kan styrke formidlingen. Som tidligere nævnt kan inddragelse af kopigenstande skabe ny forbindelse mellem spillerne og genstandene, da det giver mulighed for fysisk interaktion i forbindelse med løsning af escape room'et. I den sammenhæng er det nødvendigt at kopierne ligner de reelle museumsgenstande så meget som muligt, og dertil er det relevant at overveje, hvordan kopigenstandene bruges. I casestudiet vil det påvirke fagligheden negativt, hvis en kopi af cellen og dens interiør benyttes uden at tilpasse den til den historiske tidsperiode – herunder ved at inddrage elektroniske genstande som f.eks. mobiltelefoner, hvilket påvirker fagligheden i casestudiets escape room. Inddragelse af mobiltelefoner i formidlingen er ikke nødvendigvis lig med mindre faglighed, da det afhænger af formidlingsformålet og fortællingens tidsperiode. I casestudiet skal spillerne indleve sig i rollerne som medlemmer af Churchill-klubben, og derfor bør escape room'et ikke inddrage elementer, som ikke passer med tidsperioden, da det bryder med denne illusion. Forsker Sally M. Foster og Siân Jones beskriver i deres artikel "The Untold Heritage Value and Significance of Replicas, Conservation and Management of Archaeological Sites" (2019) hvordan kopigenstande

¹³³ Jf. Nielsen, side 31.

¹³⁴ Jf. Scavenius, side 28, Jensen, side 28.

ofte bliver opfattet som sekundære og ”falske” sammenlignet med de originale, hvorfor det er problematisk at benytte dem til formidling. Dog mener de to forskere, at kopigenstandene indeholder deres egen autenticitet og betydning – blandt andet ved at kopierne skaber mulighed for at inddrage fysisk interaktion og derigennem skaber berøringsoplevelser, som fremmer refleksion og følelsesmæssig involvering. Udvalget af genstandene bør dog være velovervejet på baggrund af formidlingsformålet, da dette klarlægger, hvad formidlingen skal opnå. Brugen af kopigenstande til museumsformidling som escape rooms bør dermed ikke udelukkes, så længe de udformes med høj grad af lighed med de originale genstande og anvendes med en tydelig og fagligt begrundet hensigt. Kopierne kan nemlig opnå autenticitet gennem oplevelse, relationer og den betydning, de tillægges i formidlingssituationen.¹³⁵

Undersøgelsen har rejst spørgsmålet om, hvorvidt brugen af fiktion underminerer fagligheden – et spørgsmål, der er vanskeligt entydigt at besvare. Hansen fortæller, at man i hans ” (...) optik skal gå fra et museum oplyst og føle, at man er blevet klogere. Der er jeg måske lidt skeptisk, om det er noget, man kan gå så meget i dybden med i et escape room.”¹³⁶ Han tvivler derfor på escape room-formatets evne til at skabe faglig formidling, som er dybgående nok. Den præsenterede forskningslitteratur tydeliggør, at escape room-formatet på mange måder er velegnet til at skabe aktiv indlæring på museerne og i undervisningssituationer. Dertil nævner Pedersen, at legende læring og aktiv deltagelse er elementer, som de seneste år i stigende grad bliver inddraget i museumsformidlingen for at tiltrække nye målgrupper til museerne.¹³⁷ Pedersen nævner selv Aalborg Historiske Museums dilemmaspil i Regan Vest og tilføjer i denne forbindelse, at dette fiktionsbaserede spil skaber læring om Den Kolde Krig. Forskningslitteraturen viser, at flere andre museer internationalt gør brug af disse værktøjer til at skabe kulturhistorisk formidling gennem for eksempel escape room-inspirerede spil. Legende læring og aktiv deltagelse er centrale elementer i et museumsfagligt escape room. Museerne behøver dermed ikke nødvendigvis at være tilbageholdende med at inddrage denne formidlingsform, da den på flere måder minder om allerede anvendte formidlingsstrategier. Som informanterne nævner, kan fagligheden ligeledes opretholdes ved at benytte museernes kompetencer i samspil med en escape room-virksomhed.¹³⁸ Som Pedersen nævner, har han ikke selv erfaringer indenfor escape rooms og

¹³⁵ Sally M. Foster og Siân Jones ”The Untold Heritage Value and Significance of Replicas, Conservation and Management of Archaeological Sites”, (2019), 21:1, 1-24, DOI: 10.1080/13505033.2019.1588008. Side 2, 17-19 og 19-21.

¹³⁶ Hansen, 03:19.

¹³⁷ Pedersen, 03:38.

¹³⁸ Jf. interview indsigter.

design af disse, og derfor er det nødvendigt at skabe et samarbejde. Museerne er derfor nødsaget til at finde en ekstern samarbejdspartner, formentlig i en escape room-virksomhed, som kan designe spillet. Et eksempel er virksomheden Locked, som med afsæt i egne erfaringer omhandlende blandt andet designprocessen kan bidrage i udviklingen af de museumsfaglige escape rooms – kompetencer, som museerne ofte ikke indebærer. Herigennem er det muligt at benytte de faglige kompetencer indenfor spildesign som escape room-udviklere besidder samtidig med, at museerne kan bidrage til at sikre, at escape room'et lever op til deres faglige målsætninger. Museumsfaglige escape rooms bør derfor udvikles i nært samarbejde mellem escape room-virksomheder og museer, da begge parter bidrager med væsentlige elementer. Det er ikke uset, at museer benytter udefrakommende samarbejdspartnere til udvikling af deres formidling. F.eks. har udviklings- og forskningsprojektet "Vores Museer" i samarbejde med Nordjylland Historiske Museum og ph.d.-studerende Cand.it. Rameshnath Krishnasamy fra Aalborg Universitet forsøgt at skabe en ubemandet museumsoplevelse med fokus på digitale løsninger. Herigennem benytter de forskellige parter deres individuelle kompetencer for at skabe den bedst mulige museumsoplevelse.¹³⁹ Museerne bør reflektere over, hvilke kompetencer de selv råder over, og dernæst inddrage eksterne samarbejdspartnere til at understøtte de områder, hvor der er behov for supplerende ekspertise.

Spørgsmålet, omkring hvornår en formidling som et escape room indeholder den rette mængde af faglighed, er svært at besvare. Der kan være store afvigelser fra museum til museum i hvad fagligt indhold er, og hvornår det er tilstrækkeligt. For eksempel er det tydeligt, at Hansen har større krav til fagligheden i kulturhistorisk escape rooms end Scavenius – men begge mener, at fagligheden bør have en betydelig rolle i formidlingen. Her er det grundlæggende, at museerne belyser formidlingsformålet i samspil med fagligheden. Formidlingsformålet er det, som formidlingen skal leve op til, og derfor er det ligeledes det, som klarlægger, hvordan fagligheden bør spille ind og i hvilken grad. I casestudiet er formidlingsformålet som tidligere nævnt at udvide deltagernes historiske bevidsthed om modstandsbevægelsen under Anden Verdenskrig skabt gennem genstande og situationer opstillet i escape room'et. Museerne bør derfor, inden de udvikler formidlingen, tage stilling til formidlingsformålet, så dette løbende kan fungere som et pejlemærke for designet af escape room'et.

¹³⁹ "Det selvbetjente museum", <https://voresmuseum.dk/in-the-media/det-selvbetjente-museum/?utm>, konsulteret 22/7 2025.

Etik, indlevelse og historisk ansvar

Som Hansen påpeger, bør museerne overveje, om et escape room er forsvarligt at benytte som formidlingsformat, da nogle emner eller fortællinger kan virke stødende eller resultere i, at kulturhistorien bliver formidlet på en misvisende måde.¹⁴⁰ Forsker Adam Brown og Deb Waterhouse-Watson præsenterer i deres artikel ”The Future of the Past: Digital Media in Holocaust Museums, Holocaust Studies” (2014) hvordan konfliktfyldte emner, som for eksempel Holocaust, kan være vanskelige at benytte til museumsformidling. Konflikter kan opstå, når museerne skal forsøge at balancere mellem dokumentation, pædagogik og det følelsesmæssige, hvilket skaber et grundlæggende spændingsfelt som museerne aldrig helt kan løse.¹⁴¹ Problematikkerne med konfliktfyldte emner til museumsformidling er ligeledes noget, som spiller en rolle i andre typer af formidling og er derfor ikke udelukkende møntet på escape rooms. Disse emner opstiller et komplekst diskussionspunkt uden et entydigt svar, som er nødvendigt at tage stilling til, hvis et museum skal benytte escape room’et som formidlingsformat. Hansen fortæller som tidligere nævnt, at et museum som for eksempel Frøslevlejren ikke bør lave escape rooms omhandlende deres fortællinger, da emnerne kan omhandle individhistorier, hvor flugt og fangenskab spiller en afgørende rolle, hvilket for nogen er sårbare emner. Casestudiet er baseret på kildemateriale og beretninger fra Churchill-klubbens egne medlemmer, og derfor er individhistorierne en grundlæggende del af fortællingen. Det er ikke muligt at fjerne individhistorierne fra casestudiet, da fortællingen så vil falde til jorden. Hansens problematik kan potentielt imødekommes ved at undlade at nævne medlemmerne af Churchill-Klubben ved navn og i stedet konstruere fortællingen ud fra et bredere perspektiv, der ikke fokuserer på én enkelt person, men snarere formidler en mere generel fortælling om modstand og ungdom under besættelsen. Casestudiet inddrager f.eks. flere elementer fra forskellige beretninger fra klubbens medlemmer og derfor ikke fokuseret på én udvalgt person, som muligvis kan fungere som værktøj til at håndtere denne problematik.

Et element, som Nielsen beskriver, er, hvordan fortællingen bør centrere sig omkring individernes egne livssituationer. Som tidligere belyst kan dette være udfordrende i casestudiet, da det ikke er målrettet én specifik brugergruppe. Hvis spillerne skal kunne relatere til spillet gennem egne livserfaringer, kan det derfor være nødvendigt at inddrage individfortællinger for at styrke indlevelsen. Hvis fortællingen i stedet opretholder en overfladisk gennemgang af Churchill-Klubben

¹⁴⁰ Jf. Hansen, side 35.

¹⁴¹ Adam Brown og Deb Waterhouse-Watson, ”The Future of the Past: Digital Media in Holocaust Museums, Holocaust Studies”, (2014), 20:3, 1-32, DOI: 10.1080/17504902.2014.11435374. Side 2-5.

uden at dykke ned i, hvilken situation drengene stod i, er det muligt, at det fratager det indlevende element til formidlingen. Dertil kan fiktionselementerne i escape room'et muligvis fungere som element til at påvirke sårbarheden ved fortællingen. Ved at ændre på fortællingen og inddrage fiktion er det muligt at manipulere spillet således man undgår konfliktfyldte emner. Dog er det nødvendigt at overveje, om disse ændringer påvirker fagligheden i spillet og derved ikke skaber den rette mængde af indlæring. Der opstår derfor en fin balance mellem hvilke elementer ved fortællingen, man bør undlade, og hvilke er nødvendige at inddrage for at sikre, at fagligheden lever op til formidlingsformålet. I casestudiet er der elementer ved fortællingen, som er ændret, således det i højere grad understøtter escape room-formatets ramme – elementer, som er inddraget, således de ikke forvrænger forståelsen af den historiske periode. Derved er der ikke inddraget elementer, som fuldstændig afviger fra fortællingen omkring Churchill-Klubben, men i stedet ændret på enkelte elementer for at skabe et velfungerende escape room-design, hvor spillerne bliver tildelt de informationer, som er nødvendige for at kunne gennemføre spillet. På samme måde kunne fiktion eventuelt inddrages i relation til konfliktfyldte emner vedrørende fortællingerne.

De dramatiske fortællinger passer derfor i høj grad ind i escape room-formatets design, men derudover er det ligeledes relevant at reflektere over, hvilken effekt spiltypen kan have på de mindre dramatiske fortællinger. Selvom dramatiske emner typisk vækker størst interesse hos spillerne, er det muligt, at escape room-formatet ligeledes rummer potentiale til at formidle mere tilbagetrukne eller "kedelige" emner på en engagerende og involverende måde. Escape room-formatet giver mulighed for, at spillerne kan indleve sig i fortællingerne på baggrund af opgaver og gåder. Det er derfor nærliggende at antage, at hvis museerne benyttede formatet til formidling af mindre dramatiske fortællinger, kan det bidrage til at skabe mere spænding omkring emnerne – hvilket muliggør, at museerne kan formidle emner, som ellers har vist sig vanskelige at kommunikere. Det er derfor ikke en nødvendighed at benytte de dramatiske fortællinger til escape room-formidling på museerne, men fortællinger med et spændingsfyldt indhold kan styrke mulighederne for at skabe indlevende museumsformidling. Mindre spændingsfyldte emner stiller større krav til formidlingen, således de både skaber indlæring, men ligeledes fremstår medrivende for deltagerne. I relation til dette bør formidlingsformålet igen inddrages. Hvis formidlingsformålet, som i casestudiet, er at skabe en indlevende museumsoplevelse, som fremmer deltagernes historiske bevidsthed, vil det naturlige valg være at benytte en fortælling som i sig selv skaber dramatik. Men er formidlingsformålet i stedet at

skabe et nyt syn på oversete museumsgenstande, er det f.eks. afgørende, at formidlingen centrerer om genstandenes betydning og fortællinger – uanset om disse i sig selv rummer spænding.

Men som Hansen nævner, er det nødvendigt, at formidlingen ikke er misvisende og stødende, og derfor bør dette altid overvejes i forbindelse med, hvordan fortællingen inddrages. Hvis museerne benytter escape room'et som formidlingsform, er fortællingen derfor nødsaget til at gennemgå grundige overvejelser om, hvilke elementer som bør og ikke bør inddrages – kun herigennem er det muligt at skabe en fortælling som både er spændende, men ligeledes respektfuld.

Opsummering

Escape rooms rummer stort potentiale som formidlingsværktøj på kulturhistoriske museer. Formatet kan tiltrække nye målgrupper og vække nysgerrighed, hvilket fremmer både besøgstal og læring. Derudover skaber escape room-formatet aktiv deltagelse og læring gennem leg, men bør tilpasses museernes målgrupper og formidlingsformål. Nysgerrighed fungerer som motor for læring og kan styrkes gennem fysisk interaktion med genstande og efterfølgende refleksion. Samtidig er det nødvendigt, at museerne er opmærksomme på etiske og faglige problematikker, f.eks. i forbindelse med historisk korrekthed og konfliktfyldte emner. Det er muligt at samarbejde med eksterne partnere kan sikre både faglighed og godt spil design – hvilket i helhed optimerer escape room'et. Derudover er det grundlæggende, at formidlingsformålet opstilles velovervejet, da dette er grundlæggende for, hvordan escape room'et i sidste ende designes og implementeres på museerne.

Konklusion

Formålet med dette speciale er at undersøge, hvordan escape rooms kan anvendes som formidlingsværktøj på kulturhistoriske museer, herunder med fokus på de mulige potentialer og udfordringer, formidlingsformatet indebærer. På baggrund af casestudiet ”Skjult i mørket” ses der generelt et stort formidlingspotentiale i at benytte escape room-formatet i museumsregi og dermed til at fremme den historiske bevidsthed. Det er muligt, at museumsfaglige escape rooms kan medvirke til at tiltrække flere og underrepræsenterede brugergrupper til museerne – et forhold, der kan være med til at imødekomme de udfordringer, som den nye museumsreform fra 2025 medfører. Derudover indebærer escape room-formatet ligeledes aspekter af aktiv deltagelse og legende læring, som benævnt i Deweys teori om *Learning by Doing* – elementer, som fremmer indlevelsen og indlæringen hos deltagerne, når spillerne interagerer med genstandene i escape room’et, hvilket opstiller en fysisk og sanselig forbindelse på tværs af deltagerne og genstandene. Undersøgelsen viser desuden, at nysgerrighed spiller en væsentlig rolle for deltagernes evne til at indleve sig i escape room’et. Samtidig peger resultaterne på, at hvis museer anvender escape room-formatet som formidlingsform, er det nødvendigt, at designprocessen integrerer elementer som *Mind-flow* og *Debriefing*. De ovenstående antagelser udgør alle faktorer, der kan styrke deltagernes evne til at leve sig ind i spillet og dermed understøtte indlæringen om kulturhistoriske emner.

Undersøgelsen viser ligeledes, at escape room-formatet opstiller udfordringer forbundet med blandt andet deltagerantal og pladskrav på museerne. Derudover kan det være nødvendigt at museerne finder eksterne samarbejdspartnere til at designe disse escape rooms, da mange museer ikke har de rette kompetencer. Hvis escape room’et skal leve op til kravene opsat af museumsloven, er den nødsaget til at være fagligt funderet, og derfor bør der generelt være fokus på, at escape room’et opstilles på baggrund af kulturhistoriske emner og et stærkt kildemateriale. Men escape room-formatet indeholder også designmæssige udfordringer, hvilket i flere tilfælde betyder, at spillet er nødsaget til at inddrage fiktive elementer. I den forbindelse er det nødvendigt at museerne finder en balance mellem fiktion og faglighed – et element som kan være vanskeligt. For at imødekomme faglighedens balance er det nødvendigt, at museerne, forinden de påbegynder designet af escape room’et, har et klart og tydeligt formidlingsformål, da dette sætter rammen omkring formidlingen. Formidlingsformålet bør derfor være omdrejningspunktet, hvis escape rooms benyttes som redskab til museumsformidling. For at leve op til formidlingsformålet kan det være behjælpeligt at målrette escape room’et efter en bestemt brugergruppe, da dette sikrer, at formidlingen tilrettelægges med disse individer for øje. Derudover kan der opstå udfordringer forbundet med brugen af konfliktfyldte emner til escape room’ets

fortælling, da det kan resultere i, at historiske fortællinger forvrænges eller potentielt kan virke stødende. Elementer som ikke nødvendigvis er muligt at identificere en tydelig løsning på. I denne sammenhæng er det vigtigt, at museerne forholder sig kritisk overfor hvilke fortællinger, der bør inddrages i formidlingen.

Afslutningsvis kan der konkluderes, at escape rooms som formidlingsværktøj dermed rummer et markant formidlingspotentiale i museumsregi, så længe det designes med et tydeligt formidlingsformål for øje. Escape room-formatet indeholder flere centrale elementer, der kan styrke både indlevelse og læring i forhold til kulturhistoriske emner. Dog er det væsentligt ikke at se escape room-formatet som erstatning for traditionel museumsformidling, men i stedet se det som et supplement til den øvrige formidling.

Litteraturliste

- Aalborg Kloster, "Churchill-Klubben". Konsulteret 22/5/2025.
<https://www.aalborgkloster.dk/churchill-klubben/>.
- Back, Jon, Emma Bexell, Stefan Stanisic, Svante Back og Daniel Rosqvist, "The Quest: An Escape Room Inspired Interactive Museum Exhibition", *CHI PLAY'19*, Barcelona, Spanien. (October 22–25, 2019). <https://doi.org/10.1145/3341215.3356987>.
- Borch, Katrine Bergkvist, Maiken Westen Holm Svendsen og Connie Svabo, "Evalueret af deltagernes oplevelse i et escape room på SDU", *STEM Forskningscenter for Naturvidenskabelig Uddannelse og Formidling*, (2022).
- Breakout EDU. "Unlock the Love of Learning". Konsulteret 25/4/2025.
<http://www.breakoutedu.com/>.
- Brinkmann, Hanna, Brigitta Potz, Simon Wimmer og Natalie Denk. "Exploring Archival Practices Unveiling Cultural Heritage Through a Live Escape Room Experience", *DIGITAL JOURNAL FOR ARTS & CULTURAL STUDIES*, (2024).
- Brinkmann, Svend, *Det Kvalitative Interview*. Hans Rietzels Forlag: 2013.
- Brown, Adam og Deb Waterhouse-Watson, "The Future of the Past: Digital Media in Holocaust Museums, Holocaust Studies", 20:3, 1-32, (2014). DOI:
[10.1080/17504902.2014.11435374](https://doi.org/10.1080/17504902.2014.11435374).
- Chen, Hsiu-Ling, Ababayehu Yohannes og Ning-Li Hung, "Effects of escape room game-based civics education on junior high school students' learning motivation, critical thinking and flow experience", *British Journal of Educational Technology*, (august 2024).
<https://doi.org/10.1111/bjet.13519>.
- Dewey, John, *Democracy and Education*. Cosmo Publication 2004, Indien: 1916.
- Dewey, John, *Experience & Education*. Touchstone Book, Published by Simon & Schuster: 1938.
- Falk, J. H., og Storksdieck, M. "Using the contextual model of learning to understand visitor learning from a science center exhibition". *Science Education*, 89(5), (2005). 744–778.
<https://doi.org/10.1002/sce.20078>.
- Foster, Sally M. & Siân Jones, "The Untold Heritage Value and Significance of Replicas, Conservation and Management of Archaeological Sites", 21:1, 1-24. (2019). DOI:
[10.1080/13505033.2019.1588008](https://doi.org/10.1080/13505033.2019.1588008).

- Hassby, A.M. og H. Severinsson, ”Samspelet mellan Mening och Närvaro, Ord och Ting. I Museumsutstillinger – Å forstå, skape og vurdere natur- og kulturhistoriske utstillinger”. (red. Huseby, H.B & Pia Cederholm). *Museumsforlaget. Trondheim*. s. 313-332. (2017).
- Holiyo, ”Holiyo”. Konsulteret 10/5/2025.
https://holiyo.tn.edu.tw/game/game_platform/login.html?utm.
- Kulturministeriet, ”Museumsreform: En generationsinvestering i vores fælles fortælling”, maj 2024.
- Kvale, Steinar, *Interview – en introduktion til det kvalitative forskningsinterview*. Hans Reitzels Forlag: 2007.
- Leonard j. Waks. ”Learning by Doing and Communicating”. On Chapter 1: Education as a Necessity of Life, *Cambridge University Press*. <https://doi.org/10.1017/9781316492765.004>
- Lisa Spira, ”US Escape Room Industry Report - December 2024”. Konsulteret 15/4 2025.
<https://roomescapeartist.com/2024/12/29/us-escape-room-industry-report-december-2024/>.
- Locked ”Denmark’s largest escape room univers”. Konsulteret 2/8/2025.
<https://www.locked.dk/en/?utm>.
- Masiar Babazadeh , ”UnlockArt: Cultural Mediation at the Museum Through an Augmented Reality Escape Room”, *Proceedings of the 17th European Conference on Games Based Learning*, ECGBL, (2023).
- Michael Særkjær, ”Fiktiv flugt fra fangelejr kaldes ”plat og afskyelig”. Nu svarer museumsleder på kritikken”, *Kristeligt Dagblad*. <https://www.kristeligt-dagblad.dk/kultur/fiktiv-flugt-fra-fangelejr-kaldes-plat-og-afskyelig-nu-svarer-museumsleder-paa-kritikken>.
- Monk, David F., ”John Dewey and Adult Learning in Museums”. *Adult learning*, Washington, D.C., Vol.24 (2). (2013-05).
- Museer og Slotte, ”Escape Room – Flugten fra Frøslevlejren”. Konsulteret 30 april 2025.
<https://natmus.dk/museer-og-slotte/froeslevlejrens-museum/formidling-for-grupper/familier-og-boern/escape-room/?utm>.
- Nicholson, Scott, ”Ask Why: Creating a Better Player Experience Through Environmental Storytelling and Consistency in Escape Room Design.”. *Paper presented at Meaningful Play*, Lansing, Michigan. (2016).

- Nicholson, Scott, "Peeking behind the Locked Door: A Survey of Escape Room Facilities", *Game Design and Development, Wild Laurier Universitet*. Brantford, Canada, (2015).
- Penttilä, Katriina, "History of Escape Games", *School of History, Culture and Arts Studies*, Turku Universitet, (2017).
- Research Center For Social Urban Modelling, "Projects". Konsulteret 20/7/2025.
<https://natmus.dk/museer-og-slotte/sumo/projects/>.
- Retsinformation, "Museumsloven". Konsulteret 20/4/2025.
<https://www.retsinformation.dk/eli/lt/2001/473>.
- Sanchez, Eric og Maud Plumettaz-Sieber, "Teaching and learning with escape games from debriefing to institutionalization of knowledge". *International Conference on Games and Learning Alliance*, 11385, 242–253. (2019). <https://doi.org/10.1007/978-3-030-11548-7>.
- Veldkamp, Alice, Liesbeth van de Grint, Marie-Christine P.J. Knippels og Wouter R. van Joolingen, "Escape education: A systematic review on escape rooms in education", *Educational Research Review* 31, (november 2020).
- Vores Museum, "Det selvbetjente museum". Konsulteret 22/7 2025.
<https://voresmuseum.dk/in-the-media/det-selvbetjente-museum/?utm>.
- Westerberg, Uffe, "De voksne gjorde jo ikke noget" – *Bag om Churchill Klubben*, Forlaget Hovedland: 2023.
- Winstanley, Carrie, "Learning experiences in museums: harnessing Dewey's ideas on continuity and interaction". *Education 3-13*, p. 424–432. (2018). <https://doi-org.zorac.aub.aau.dk/10.1080/03004279.2018.1445476>.

Bilag oversigt

- Bilag 1: Transskribering fra interview af Gry Scavenius fra Frøslevlejrens Museum.
- Bilag 2: Transskribering fra interview af Pernille Bro fra Locked.
- Bilag 3: Transskribering fra interview af Jens-Christian Hansen fra Vendsyssel Historisk Museum.
- Bilag 4: Transskribering fra interview af Thor Bæch Pedersen fra Aalborg Historiske Museum.
- Bilag 5: Transskribering fra interview af Morten Nielsen fra Nationalmuseet.
- Bilag 6: Transskribering fra interview af Mikkel Heller Jensen fra Nationalmuseet.
- Bilag 7: Interviewguide til informanter med erfaringer indenfor museumsfaglige escape rooms.
- Bilag 8: Interviewguide til informanter fra escape room-virksomheder.
- Bilag 9: Interviewguide til informanter uden erfaringer indenfor museumsfaglige escape rooms.
- Bilag 10: Interview med Gry Scavenius fra Frøslevlejrens Museum, 26/5/2025.
- Bilag 11: Interview med Pernille Bro fra Locked, 27/5/2025.
- Bilag 12: Interview med Jens-Christian Hansen fra Vendsyssel Historisk Museum, 27/5/2025.
- Bilag 13: Interview med Morten Nielsen fra Nationalmuseet, 27/5/2025.
- Bilag 14: Interview med Thor Bæch Pedersen fra Nationalmuseet, 27/5/2025.
- Bilag 15: Interview med Mikkel Heller Jensen fra Nationalmuseet, 13/6/2025.
- Bilag 16: Gåde fra casestudiets escape room.
- Bilag 17: Casestudiets opbygning. Skabt i ”floorplaner”.
- Bilag 18: Celle i casestudiet. Skabt gennem ”ChatGPT”.
- Bilag 19: Billede af celle fra Aalborg Arrest. Tilgængelig fra Aalborg Historiske Museum.