

# Das verschollene Manuskript

Ein Live-Escape-Game in der Stadtbibliothek Berlin-Mitte

**Die Stadtbibliothek Berlin-Mitte hat das literarische Live-Escape-Game »Das verschollene Manuskript« als Beitrag für das Berliner Bibliotheks-fest 2018 anlässlich des 20-jährigen Bestehens des Verbundes der öffentlichen Bibliotheken Berlins (VöBB) entwickelt. Ziel des Spiels ist es, den Code eines Tresors zu knacken, in dem sich ein verschollenes Manuskript des bekannten Schriftstellers Kurt Tucholsky befindet, der im Zuge der Bücherverbrennung vor den Nazis ins Exil flüchten musste.**

Live-Escape-Games, auch Exit-Room genannt, entstanden vor zehn Jahren aus den Computer-Adventure-Games. Bei dem Spiel ist eine Gruppe von circa sechs Personen in einem Raum eingeschlossen, den sie erst wieder verlassen kann, nachdem eine Reihe von Hinweisen kombiniert und Aufgaben gelöst wurden. Dabei steht ihnen ein Spielleiter zur Seite, der mit Kameras das Spielgeschehen beobachtet und Hilfestellung bei den kniffligen Rätseln geben kann.

Dieser überaus beliebte Trend in der Freizeitgestaltung eignet sich unseres Erachtens als spielerischer Einstieg bestens als Methode der kulturellen Bildung. So lassen sich auch weniger bildungs- oder literaturaffine Zielgruppen erreichen; Geschichte wird lebendig und erfahrbar. Dabei werden die Informationen nie aufdringlich kommuniziert, sondern spielerisch, fast beiläufig vermittelt. Mit Berlin als Hauptschauplatz der

Bücherverbrennung gibt es auch einen direkten regionalen Bezug.

Der Escape-Room nutzt nicht nur die Abenteuerlust der Spieler, er kombiniert auch Schrift- und Buchgeschichte der Vergangenheit mit der Medientechnologie der Gegenwart. Neben Sütterlin und Exlibris finden auch für die Handlungszeit untypische Elemente wie Tablet mit Augmented-Reality-App Verwendung bei der Informationsgewinnung.

Insgesamt soll der Escape-Room die Vielfalt an medialen Informationsquellen aufzeigen und zu einer kritischen Auseinandersetzung mit unterschiedlichen Informationsquellen anregen. Das Freizeitangebot richtet sich an Jugendliche und Erwachsene, die einen ganz ungewohnten und spannenden Zugang zu einer interessanten Zeit suchen.

Die Idee für einen Escape-Room entstand bei einem Workshop für das VöBB-Fest, in deren Folge sich eine achtköpfige Projektgruppe der Stadtbibliothek Mitte aus Escape-Game-Fans und weiteren interessierten KollegInnen bildete. Ein gemeinsamer Besuch eines kommerziellen Exit-Rooms in Berlin legte den Grundstein für die Konzeptentwicklung. Der Aufwand bei der Vorbereitung war enorm. Mehrere Wochen recherchierte das Team verschiedene Arten von Kombinations-schlössern, Codierungssystemen, kniffligen Spielelementen und entwarf auf einer Mindmap diverse Handlungsstränge, die Thema und Rätsel miteinander verbinden sollten. Die gesamte Vorbereitungszeit erstreckte sich auf circa ein Jahr.

Die mangelnde Erfahrung im Bereich Game-Design, explizit die Beurteilung des Schwierigkeitsgrades und des Zeitfaktors, führte dazu, die Firma ExitVentures – einen externen professionellen Spieleentwickler – als Kooperationspartner hinzuzuziehen, der unsere Ideen hervorragend verwirklichte. Als besonderes Highlight stattete ExitVentures einige Möbelstücke mit versteckten Rätsel-elementen aus. So lässt sich eine Schachkommode erst öffnen, nachdem einzelne Schachfiguren anhand der Anweisung auf einem Aphorismenplakat mit Schachzitaten von Kurt Tucholsky vertauscht worden sind.

An zwei Festivaltagen wurde das Format erfolgreich erprobt. Mit Unterstützung des Kooperationspartners konnten zwölf Durchgänge mit circa 75 Personen absolviert werden. Die Resonanz war

## Erster Platz beim Best-Practice-Wettbewerb

Die Stadtbibliothek Berlin-Mitte hat mit ihrem Escape-Game »Das verschollene Manuskript« den Best-Practice-Wettbewerb 2019 der Gemeinsamen Kommission Informationskompetenz von VDB und dbv zum Thema »Gamen, Zocken, Daddeln – Spielerische Wege der Förderung von Informationskompetenz in Bibliotheken« gewonnen. Ziel dieses Wettbewerbs ist es, vorbildliche Konzepte und Umsetzungen zu fördern, Best-Practice-Beispiele bekannt zu machen und zum Erfahrungsaustausch und zur Nachahmung anzuregen.

Gesucht wurden innovative Konzepte, die insbesondere die motivationalen und didaktischen Potenziale des Mediums »Spiel« in den Blick nehmen, um Methoden und Instrumente der Recherche und der Informationsaneignung zu vermitteln. Die eingereichten Konzepte wurden von einer Fachjury hinsichtlich ihrer Innovationskraft, ihres Vorbildcharakters sowie ihrer Umsetzung und ihres Erfolges in der Praxis bewertet.

Der literarische Escape-Room konnte sich dabei erfolgreich gegen 16 Mitbewerber durchsetzen und wurde mit dem ersten Platz ausgezeichnet. Die Preisverleihung fand am 19. März im Rahmen des 7. Bibliothekskongresses in Leipzig statt.

## FOYER ÖFFENTLICHE BIBLIOTHEK

ausschließlich positiv, weshalb die Stadtbibliothek das Konzept in die Programmarbeit übernommen hat. Auch war das Projektteam während der Entwicklungs- und Testphase so von der Idee des Exit-Games begeistert, dass eine Nachnutzung des innovativen Konzeptes in der Veranstaltungsarbeit im Bereich Gamification beschlossen wurde. Dafür stellt die Stadtbibliothek seit Januar 2019 einen Raum in der Bibliothek am Luisenbad dauerhaft zur Verfügung, in dem das neue Veranstaltungsformat kostenlos angeboten wird.

Bei der Installation des Spielraumes musste ein separater Raum im Verwaltungsgebäude gefunden und leerräumt, Technik angeschlossen und Leitungen verlegt werden. Die Möbel wurden aufgebaut und der Raum umgestaltet. Die vorgesehene Betreuung der Gruppe durch den Spielleiter im selben Raum wurde nach der positiven Erfahrung mit zwei durch Überwachungstechnik verbundenen Räumen verworfen. Zwei Kameras, ein Mikrofon mit Mischpult sowie Walkie Talkies für die Kommunikation wurden erworben.

Anschließend wurden vier Kolleginnen und Kollegen der Stadtbibliothek für die Durchführung der Veranstaltung qualifiziert. Sie haben sich mit der notwendigen Überwachungstechnik vertraut gemacht sowie die Spielelemente und den Ablauf verinnerlicht.

Erste Erfahrungen offenbarten den generationenübergreifenden Aspekt: Ältere können noch Sütterlin lesen und Jüngere sind mit dem Tablet vertraut. Somit konnte eine Anpassung des Mindestalters



Teamwork: Der Weg aus dem Exit-Room muss gemeinsam gefunden werden. Foto: Stadtbibliothek Berlin-Mitte

der Teilnehmer nach unten vorgenommen werden, sodass nun auch Kinder in Begleitung der Eltern oder Großeltern am Spiel teilnehmen können.

Werbemaßnahmen wurden entworfen, die Terminplanung organisiert und Personal bereitgestellt.

Die Stadtbibliothek Mitte wurde seit dem regulären Start des Escape-Games regelrecht von ihrem eigenen Erfolg überrollt. Die Bewältigung der Nachfragen, vor allem nach Terminen für den späten Freitagnachmittag, stellte uns vor einen gewissen Personalaufwand. Aus ursprünglich einem Termin pro Woche wurden vier Termine an zwei Wochentagen, wobei sämtliche Freitage schon über ein halbes Jahr im Voraus ausgebucht sind. Außerdem wurde nachträglich auf der Webseite ein Anmeldeformular implementiert, das mehrmals angepasst werden musste, um die Anfragen leichter zu steuern.

Gerade die Werbemaßnahmen im Internet auf kostenlosen Seiten wie

[www.gratis-in-berlin.de](http://www.gratis-in-berlin.de) oder auf Facebook haben erheblich zu diesem viralen Erfolg des Veranstaltungsformats beigetragen. Das durchweg positive Feedback und die Begeisterung der Teilnehmer spiegeln sich auch in ihren Kommentaren in unserem Gästebuch, dem Manuskript, wider: Top! Das war klasse! Ein großer Spaß! Danke für die spannende Spurensuche. Super cool! Tolle Idee und ein schönes Abenteuer! Hat voll viel Spaß gemacht! Vielen Dank an das Team für das tolle Erlebnis.

Da sich mittlerweile Escape-Games als anregende Teambuilding-Maßnahme etabliert haben, wird »Das verschollene Manuskript« als feste Kennenlern-Veranstaltung für die neuen Auszubildenden der Stadtbibliothek Mitte eingeführt. Auch eine Variante auf Englisch oder in einer anderen Fremdsprache ist in einer internationalen und multilingualen Stadt wie Berlin für uns denkbar.

*Dorothea Müller-Kliemt,  
Stadtbibliothek Berlin-Mitte*

ANZEIGE



**Innovative Lösungen**

**Concerto** **InMedia** **MondoPC**  
Bibliotheksverwaltung WWW-Portal PC-Verwaltung & mehr

BiblioMondo GmbH Weyerstraßerweg 159 50969 Köln Telefon: +49 221 94 99 130 Fax: +49 221 94 99 139  
sales@bibliomondo.de www.bibliomondo.de