

BARBARA TECHMAŃSKA
Uniwersytet Wrocławski
ORCID [0000-0002-0319-1776](https://orcid.org/0000-0002-0319-1776)

TREŚCI HISTORYCZNE W PRZESTRZENI PUBLICZNEJ NA PRZYKŁADZIE HISTORYCZNYCH ESCAPE ROOMÓW

HISTORICAL CONTENT IN PUBLIC SPACE ON THE EXAMPLE OF HISTORICAL ESCAPE ROOMS

ABSTRAKT: Jedną z nowoczesnych form rozrywki występującą w przestrzeni publicznej, która może być implementowana na grunt edukacji historycznej, są escape roomy (polski termin to „pokoje zagadek”). Escape room to gra z określonym scenariuszem i fabułą, podczas której należy rozwiązać serię zagadek, łamigłówek i zadań analitycznych, względnie sprostać wyzwaniom wymagającym sprawności manualnej. Pokoi *stricte* historycznych nie ma zbyt wiele, ale także te o charakterze przygodowym regularnie wykorzystują historyczną scenografię oraz tło, natomiast fabuła często jest fantastyczna. Pokoje zagadek są tworzone zarówno przez instytucje zajmujące się edukacją, jak i osoby prywatne (i mają wówczas charakter komercyjny). Ocena tego, jakie treści historyczne przekazują escape roomy, nie jest łatwa, gdyż organizatorzy dbają o to, aby informacje o charakterze zagadek nie były upowszechniane. Natomiast na pewno w trakcie gry uczestnicy nabywają umiejętności społecznych. Dodatkowo pokoje zagadek są formą rozrywki, która działa na emocje i pozwala nierzadko „przeżyć wydarzenie”, wczuć się w postać historyczną i zrozumieć specyfikę przedstawianych zdarzeń. Z escape roomami historycznymi wiążą się także zagrożenia: fantastyczna fabuła może zostać odebrana przez nieorientowanego odbiorcę jako rzeczywista, historia tam zaprezentowana może przedstawiać wydarzenie tylko z jednej perspektywy, a ponadto temat pokoi zagadek może wzbudzać kontrowersje.

SŁOWA KLUCZOWE: rozrywka, edukacja, przestrzeń publiczna, treści historyczne, historyczne pokoje zagadek, umiejętności społeczne

ABSTRACT: One of the modern forms of entertainment, which can be implemented on the ground of history education, are escape rooms (the Polish term can be literally translated as “rooms of riddles” or “puzzle room”). An escape room is a game with a specific scenario and storyline, within which one must solve a series of riddles, puzzles, analytical tasks or meet manual challenges. Strictly historical rooms are scarce, but also those of an adventure type

can utilize historical scenery and background, while the plot is often purely fictional and can employ elements of fantasy. Puzzle rooms are created by both educational institutions and private individuals (and are commercial venues). Assessing what historical content the escape rooms convey is not easy, as organizers ensure the nature of the puzzles remains a secret and a surprise. On the other hand, in the course of the game, participants certainly acquire social skills. In addition, the escape rooms are a form of entertainment that works on the emotions and often allows to “live the event through”, step into the shoes of a historical figure and understand the specifics of the presented events. There are also dangers associated with historical escape rooms: a fictional plot may be perceived by an uninformed viewer as real, and the story presented in the escape room may depict an event from only one perspective; moreover, the theme of the escape room itself may arouse controversy.

KEYWORDS: entertainment, education, public space, historical content, historical escape rooms, social skills

Humor, rozrywka, zabawa i rywalizacja są od dawna wykorzystywane w procesie nauczania. W ostatnich latach pojawiły się jednak innowacyjne formy rozrywki, które mogą być implementowane w edukacji, także historycznej. Większość z tych form ma związek z obecnością historii w przestrzeni publicznej i łatwiej je realizować w środowisku otaczającym szkołę, ale kreatywność nauczycieli pokazała, że można także próbować tworzyć scenariusze dostosowane do budynku szkoły (lub jej otoczenia) czy nawet jednej sali lekcyjnej, lub skorzystać z wirtualnej przestrzeni¹. Zwłaszcza okres pandemii pokazał, że przeniesienie działań edukacyjnych do Internetu jest jak najbardziej możliwe. Na pewno jedną z form nowoczesnej rozrywki, która sprawdziła się również w wersji online, są escape roomy². Dosłownie nazwę tę można przetłumaczyć jako pokój ucieczek/ucieczki, w polskiej terminologii przyjęło się jednak określenie pokój zagadek³. Gdybyśmy

¹ Tekst dotyczy wyłącznie escape roomów znajdujących się w przestrzeni realnej, a nie wirtualnej.

² Escape roomy przywędrowały do Polski ze Stanów Zjednoczonych i Europy Zachodniej, toteż przede wszystkim mamy o nich literaturę anglojęzyczną; tej w języku polskim jest stosunkowo niewiele. Najbardziej popularną publikacją anglojęzyczną jest: S. Nicholson, *Peeking Behind the Locked Door. A Survey of Escape Room Facilities*, White Paper 2015 <https://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf> [dostęp 10.12.2022], a z polskich wart polecenia jest artykuł: M. Kubal, R. Pawlusiński, *Escape rooms – nowe zjawisko w przestrzeni turystycznej Krakowa*, „Annales Universitatis Paedagogicae Cracoviensis. Studia Geographica” 2016, nr 221, z. 10, s. 244–258.

³ Obie nazwy mają uzasadnienie, jeśli weźmiemy pod uwagę istotę escape roomów. Głównym celem jest opuszczenie pomieszczenia przez grupę graczy (swego rodzaju ucieczka z niego). Aby jednak ten cel zrealizować, należy rozwiązać wszystkie przygotowane przez organizatora zagadki i znaleźć klucz (czasami symboliczny), którym otworzy się drzwi.

mieli krótko wyjaśnić czym jest escape room, to najlepiej powiedzieć, że jest to „określony scenariusz i fabuła, której przejście wiąże się z rozwiązywaniem całej serii zagadek, łamigłówek, zadań analitycznych czy wyzwań manualnych”⁴.

Oceniając rolę różnorodnych form rozrywki w edukacji historycznej, zwracamy uwagę na to czy przekazują wiedzę historyczną, konkretne treści, i czy ewentualnie kształtują umiejętności (i jakie). Trudno nie odnieść wrażenia, że udział osób (przede wszystkim uczniów i studentów) w większości tych form przynosi większe efekty w postaci kształtowania u nich umiejętności (zwłaszcza społecznych), a w mniejszym wymiarze nabywania wiedzy z konkretnego zakresu tematycznego – raczej posiadane już przez nich informacje są porządkowane, systematyzowane i wykorzystywane w nietypowych sytuacjach, natomiast w niewielkim zakresie przyswajają oni nowe treści (choć oczywiście nie jest to wykluczone). Nie bez znaczenia jest też fakt, że wszyscy uczą się chętniej, kiedy są czymś zainteresowani i w coś zaangażowani. Nauczanie przez działanie i przeżywanie sprawdza się nie tylko w dramie.

Pokoje zagadek mają różnorodną tematykę (przygodową, kryminalną, fantastyczną, nawiązującą do horrorów). Pokoi *stricte* historycznych nie ma wiele⁵, ale także te o charakterze przygodowym często wykorzystują historyczną scenografię oraz tło historyczne, natomiast fabuła często jest fantastyczna. Najbardziej popularne odnoszą się do tematów: mitologii greckiej, wierzeń słowiańskich, krakowskiej legendy o smoku wawelskim, kultury rycerskiej, legendy o królu Arturze, historii wikingów, II wojny światowej, powstania warszawskiego, zimnej wojny czy budowy Nowej Huty⁶.

Escape roomy typowo historyczne tworzone są m.in. przez instytucje, które zajmują się edukacją, popularyzacją, gromadzeniem i upowszechnianiem informacji o przeszłości. Pokój historyczny o nazwie *Duchy Bastei* posiada Muzeum Archeologiczno-Historyczne w Stargardzie. Informacja odnośnie fabuły podana na stronie internetowej muzeum jest dość lakoniczna „Basteję nawiedza tajemniczy, złośliwy duch. Sprawdź, kim on jest i czego chce. Czeka Cię godzina pełna zagadek, tajemnic i emocji, ale czy uda Ci się wyjść? A może zostaniesz tu już na

⁴ <https://educarium.pl/inspiracje/zabawy-rozwijajace-zmysly/edukacja-w-escape-roomie> [dostęp 12.06.2023].

⁵ Według serwisu Lock.me jest ich około 20. Lock.me to platforma do rezerwowania i oceniać escape roomów. W Polsce działa od 2015. Poza serwisem internetowym współtworzą serię gier escape roomowych, <https://lock.me/pl/get-to-know-us> [dostęp 12.07.2023].

⁶ Opracowano na podstawie serwisu, zob. <https://lock.me/pl/poland> [dostęp 21.07.2023].

zawsze...?”⁷ Więcej informacji przynoszą opinie uczestników oraz uwagi twórców gry. Wynika z nich, że do zabawy wykorzystywane są eksponaty zgromadzone w muzeum, toteż nie można ich przedstawiać czy przenosić – wszystko musi pozostać na swoim miejscu, ale na potrzeby gry dołożone zostały inne elementy, m.in. skrzynie, w których znajdują się wskazówki. W trakcie gry wykorzystuje się też ekrany dotykowe, na co dzień będące fragmentem ekspozycji. Funkcjonowanie pokoju w muzeum traktowane jest jako swego rodzaju atrakcja: „Świetny klimat zabytkowej lokalizacji (ciarki chodzą po plecach – czy ten duch to aby na pewno jedynie fikcja zwiedzanej?”), cicha satysfakcja z wejścia do Muzeum „po godzinach”, ciekawe rozwiązania, pomysłowa aranżacja tak, zdawałoby się, nieprzyjaznej escape’owi przestrzeni – wielki plus!”⁸

W escape roomie *Wsypa*, istniejącym od września 2018 r. w Muzeum Armii Krajowej w Krakowie, uczestnicy gry wcielają się w członków wileńskiego oddziału AK, którzy dowiadując się na podstawie więziennego grypsu o tytułowej wyspie; będą musieli odnaleźć materiały konspiracyjne przed pojawieniem się funkcjonariuszy NKWD. Muzeum informuje, że stworzony przez nich pokój zagadek jest elementem edukacji muzealnej – traktowany jest wręcz jako „lekcja” w muzeum⁹. W materiale reklamowym na portalu historycznym histmag.com możemy przeczytać: „Escape Room »Wsypa« to kolejne, innowacyjne narzędzie wykorzystane w ramach muzealnej edukacji. Osadzone w realiach historycznych, z odpowiednio ukierunkowaną zagadką i zadaniami oraz obiektami, związanymi z rzeczywistymi wydarzeniami z przeszłości. Pozwala na przełamywanie barier w poznawaniu dziedzictwa przeszłości, a także wpisuje się w ogólnopolski model społecznych rozrywek, pośród których idea odwiedzania escape roomów stała się jedną z najważniejszych osi rzeczywistej, aktywnej, społecznej i aktywnej rozrywki”¹⁰. Wspomniany portal zamieszcza recenzje książek, ale także przedsięwzięć o charakterze historycznym, oceniając właśnie ich przydatność edukacyjną. Ta opinia przekonuje, że warto taką formę rozrywki zastosować, chcąc przekazać informacje o przeszłości. Redaktorzy Histmagu popierają też decyzję organizatorów, którzy uznali,

⁷ http://muzeum-stargard.pl/pl/slideshow/Escape-room-Duchy-Bastei_491?panel=1 [dostęp 12.07.2023].

⁸ https://lock.me/pl/poland/zachodniopomorskie/stargard/escape-room/muzeum-archeologiczno-historyczne-stargard/692-duchy-bastei/reviews#profile_nav [dostęp 12.07.2023].

⁹ <https://histmag.org/Escape-Room-Wsypa-wciel-sie-w-zolnierza-AK-w-Muzeum-AK-w-Krakowie-17532> [dostęp 23.07.2023].

¹⁰ Ibidem.

że wprowadzenie w kontekst historyczny, do którego nawiązują zgromadzone w obiekcie eksponaty, poprzez pokój zagadek będzie dla odbiorcy dużo bardziej interesujące niż opowieść przekazana przez pracownika muzeum.

Escape room stworzył także IPN, przybliżając historię żołnierzy wyklętych. Gra w nim pozwalała na zdobycie wiedzy o początkach Polski Ludowej i poznanie realiów życia żołnierzy wyklętych. Udział w grze mogły brać grupy 2–5 osobowe, a minimalny wiek graczy określony został na 12 lat. Czas na przejście pokoju zagadek i wykonanie zadań wyznaczono na 60 minut, a całość, wraz z omówieniem, trwała 1,5 godziny. W pokoju uczestnicy otrzymywali zadanie odbicia więźnia. Aby tego dokonać, musieli wykonać serię prac związanych z historią Żołnierzy Wyklętych¹¹. Na stronie internetowej escape roomu można było przeczytać informację, że do zabawy w pokoju nie była potrzebna żadna wiedza – uczestnicy mieli ją nabywać w trakcie gry¹². Znacznie więcej miejsca twórcy pokoju poświęcili charakterystyce umiejętności, które były rozwijane w trakcie gry, czyli „płynnemu myśleniu”, rozumianemu jako „zdolność generowania w krótkim czasie wielu rozwiązań (idei, pomysłów) dla określonego problemu często takiego z którym się nie spotkali do tej pory”¹³; kreatywności – zarówno w tworzeniu rozwiązań jak i niekonwencjonalnym wykorzystaniu użytych do zabawy rekwizytów; myśleniu przyczynowo-skutkowemu; a także konieczności działania pod presją czasu: „Odporność na stres należy do tzw. kompetencji miękkich pozwalających na skuteczne kierowanie swoim zachowaniem. Presja czasu stresuje, ale jednocześnie motywuje do działania, wyzwala energię i sprawia, że stawiamy czoła przeciwnościom. Ważne jest, aby nauczyć się ją wykorzystywać!”¹⁴ Twórcy deklarowali więc, że oprócz zdobycia szeregu umiejętności i nabycia kompetencji uczestnicy mogli zdobyć wiedzę na temat nie tylko żołnierzy wyklętych, ale także innych aspektów historii powojennej Polski. Gracze mieli też okazję zetknąć się z artefaktami z epoki. Niektóre eksponaty pokoju zagadek były oryginalnymi przedmiotami z końca lat 40. XX wieku. W scenografii wykorzystano m.in. oryginalne drzwi do celi z więzienia w Pułtusk, rozbitego 25 listopada 1946 r. przez oddział Stanisława Łaneckiego „Przelotnego”. Dziennikarze lewicowego OKO.press uważali, że przekazywane informacje są jednostronne – zabrakło w pokoju

¹¹ <https://roomescape.pl/ipn/> [dostęp 22.06.2022].

¹² Ibidem.

¹³ Ibidem.

¹⁴ Ibidem.

pokazania, że żołnierze wyklęci nie zawsze byli bohaterami bez skazy¹⁵, co miało obniżać wartość edukacyjną pokoju. Przy nauczaniu historii nie można unikać kontrowersji i opierać się na jednej wersji przeszłości. Pokój mieścił się w siedzibie Przystanku Historia przy ul. Marszałkowskiej w Warszawie i działał niespełna dwa lata (2017–2018). Warto podkreślić, ponieważ stanowi to sytuację wyjątkową, że do końca 2017 roku wstęp był bezpłatny. Trudno powiedzieć co zdecydowało o jego likwidacji – możliwe, że wspomniane krytyczne opinie.

Swoją historię zagadek posiada Muzeum Pana Tadeusza we Wrocławiu. Jest on ściśle związany z edukacyjną działalnością instytucji i powiązany z wystawą stałą „Misja Polska” – a bezpośrednio z postaciami Hanny Czaki, harcerki oraz współpracownicy Biura Informacji i Propagandy Komendy Głównej AK, oraz Władysława Bartoszewskiego. Fabuła opiera się na autentycznej historii, a podstawą scenariusza jest wyniesienie dokumentów organizacji, które Hanna ukrywała w swoim domu¹⁶. Pokój stanowi ciekawe dopełnienie przekazu wystawy – oddaje atmosferę konspiracji wojennej, w którą zaangażowany był nie tylko Władysław Bartoszewski.

Dodatkową atrakcją niektórych pokoi zagadek jest umieszczanie ich w miejscach historycznych. Takie escape room powstał na zamku Moszna¹⁷ w 2015 roku i nosi nazwę *Tajemnicza Komnata*. Organizatorzy tak zachęcają do jego odwiedzenia: „Wyjątkowa komnata stworzona już w XIX wieku dla tamtejszych gości, dziś odrestaurowana. Serdecznie zapraszamy wszystkich śmiałków, którzy chcą poczuć się jak Sherlock Holmes i podjąć wyzwanie rozwiązania wszystkich zagadek w tym klimatycznym escape roomie!”¹⁸ Komnata, jako pokój gościnny, powstała faktycznie w XIX wieku w jednej z wież zamkowych z inicjatywy ówczesnego właściciela zamku, hrabiego Franza-Huberta Tiele-Wincklera. Według organizatorów pokoju hrabia był miłośnikiem różnorodnych gier, stąd pomysł na escape room w tym miejscu. Uczestnicy doceniają klimat miejsca podkreślając, że jest to najlepsza część zwiedzania zamku. W pokoju „czuje się magię” (trochę wygląda jak komnata Kapelusznika z „Alicji w Krainie Czarów”, a na dodatek wprowadzający w grę Klucznik wygląda dokładnie jak wspomniana postać z filmu) i „powiew historii” – wystrój

¹⁵ <https://oko.press/duzo-propagandy-wiedzy-oko-press-recenzuje-escape-room-ipn-zolnierze-wykleci> [dostęp 21.07.2023].

¹⁶ Informacja uzyskana od pracownika MPT – muzeum nie „reklamuje” escape roomu na swojej stronie. Wiadomo też, że podczas lekcji muzealnych pojawiają się odwołania do tej formy rozrywki.

¹⁷ Zamek położony jest między Prudnikami a Krapkowicami, <https://mosnazamek.pl/zwiedzanie/historia-zamku/> [dostęp 23.08.2023].

¹⁸ <https://lock.me/pl/poland/opolskie/moszna/escape-room/komnata-tajemnic/487-komnata-tajemnic> [dostęp 28.08.2023].

jest taki, jakby pochodził z przeszłości. Także obsługa stara się oddać atmosferę dawnego zamku. Historyczność pokoju dotyczy jednak tylko miejsca i częściowo scenografii. Z opinii zamieszczonych na stronie www.lock.me wynika, że te rzeczy fascynują odwiedzających i „przyciągają”¹⁹.

Także Zamek Czocha od połowy 2019 roku posiada pokój zagadek *Sekret Przedzamcza*. Fabuła powstała w oparciu o biografię malarza Derwana, który miał mieszkać na podzamczu²⁰. Z zapowiedzi zabawy dowiadujemy się, że do rozwiązania będzie kryminalna zagadka z przeszłości. Gracze w swoich opiniach podkreślali, że atutem zabawy są „urokliwe wnętrza”, ale fabuła bliższa jest twórczości Agaty Christie niż nawiązaniu do przeszłości. Ponadto pokój przeznaczony jest dla osób dorosłych. Dwa lata później Zamek Czocha zaoferował zwiedzającym *Zagadkową Skrzynię*. Tym razem była to atrakcja niemająca związku z historycznym wnętrzem, ale fabuła nawiązywała do wojennej przeszłości Polski. Ideą było otwarcie wspomnianej skrzyni. Można było tego dokonać, rozwiązując szereg zagadek i łamigłówek. Przed zabawą uczestnicy wysłuchiwali wprowadzenia dotyczącego motywu przewodniego zabawy, czyli Enigmy²¹, niemieckiej maszyny szyfrującej, której zasadę działania rozwikłali polscy matematycy²². Treści historyczne pojawiają się już we wprowadzeniu do zabawy. Uczestnicy uzyskują informacje zarówno o zasadach szyfrowania wiadomości stosowanych przez Niemców podczas II wojny światowej, jak też o odkryciu polskich matematyków. Osobom tworzącym pokoje zagadek w miejscach historycznych zapewne zależy na uatrakcyjnieniu zwiedzania, przyciągnięciu większej liczby osób, jak też na zysku. Należy też jednak podkreślić, że ulokowanie escape roomu w miejscu historycznym jest zabiegiem właściwym, ponieważ stwarza dodatkowy klimat stymulujący zabawę²³.

Większość pokoi zagadek, które zawierają elementy historii, to propozycje czysto komercyjne. O ile w wypadku wcześniej scharakteryzowanych możemy przypuszczać, że instytucjom, które je przygotowały, zależało na walorze edukacyjnym,

¹⁹ Ibidem.

²⁰ <https://www.facebook.com/zamekczocha/photos/a.868234539936322/2332871093472652/> [dostęp 23.08.2023].

²¹ Skrzynia także ma nazwę ENIGMA i firma ją produkująca poleca użycie jej na różnego rodzaju imprezach. Stanowi ona więc rodzaj mobilnego escape roomu <https://www.oki-event.com/oferta/imprezy-integracyjne/enigma-zagadkowe-skrzynia/> [dostęp 23.07.2023].

²² <https://zamekczocha.com/promocja/zagadkowa-skrzynia/> [dostęp 23.07.2023].

²³ Na potrzeby pracy magisterskiej badania na ten temat przeprowadziła Aleksandra Fotek (eadem, *Escape room – rozrywka, edukacja i popularyzacja historii*, praca magisterska napisana pod kierunkiem dr hab. B. Techmańskiej, Uniwersytet Wrocławski, Wrocław 2022).

to w tych tworzonych w celach zarobkowych przeważa raczej aspekt rozrywkowy. Pokój ma zachęcić do tego, aby przyszła (i zapłaciła) jak największa liczba graczy. Zabawa w escape roomie zwykle kosztuje od 200 do nawet 800 zł i przeznaczona jest dla od 2 do 6 osób. Trwa zwykle od godziny do dwóch. Jedną z założycielek grupy na Facebooku „escape room w edukacji”, Ksenia Erdman, twierdzi, że historyczne pokoje zagadek są popularne i interesujące, ponieważ proponują udział w historii zamiast nauki historii. Według niej „natura escape roomów eliminuje pewne przeszkody w nauce, pomaga zaangażować się w tematykę, zrozumieć ją, wziąć w niej udział i mieć realny wpływ na przebieg zdarzeń”²⁴. Istnieje jednak obawa, że historie w ten sposób tworzone będą zbyt alternatywne (podobnie jak to ma miejsce w wypadku gier miejskich), a wykreowana sytuacja odbierana będzie jako faktyczna historyczna rzeczywistość.

Pokojem zagadek, który w 2022 roku został uznany przez serwis Lock.me za najlepszy escape room historyczny²⁵ i w ogóle najlepszy escape room w Polsce, jest *Powstanie warszawskie*²⁶. Fabuła jest ona *stricte* związana z dniem wybuchu powstania: „1 sierpnia 1944 roku, Warszawa. Godzina 2 nad ranem. Grupa AK-owców otrzymuje ważny rozkaz do wykonania. W jednej z śródmiejskich kamienic, w lokalu konspiracyjnym ukryta jest radiostacja. Trzeba przez nią nadać tajny komunikat dotyczący „Godziny W”. Skierowany on jest do ukrywającej się nieopodal Warszawy grupy cichociemnych. Ten dzień i ta misja zapadną wam długo w pamięci”²⁷. Podobnie jak wszystkie inne escape roomy, także i w tym uczestnicy rozwiązują wiele różnorodnych zagadek; niektóre z nich bez wątpienia przypominają faktyczną działalność w konspiracji i wymagają od uczestników pełnej dyskrekcji w obawie przed denuncjacją. Poczucie bycia w stanie ciągłego zagrożenia jest podkreślane efektami specjalnymi: odgłosami łapanek na ulicy, przeszukiwania pokoju obok, wyświetlaniem fragmentów filmów wojennych, jak też koniecznością ukrywania się, a zwłaszcza ucieczką kanałami²⁸. W grę twórcy pokoju

²⁴ <https://educarium.pl/inspiracje/zabawy-rozwijajace-zmysly/edukacja-w-escape-roomie> [dostęp 12.06.2022].

²⁵ Scharakteryzowano przykładowe escape roomy nawiązujące do zagadnień z historii Polski.

²⁶ Warto zaznaczyć, że prowadzący ten pokój zagadek występują z propozycją zorganizowania zajęć dla starszych dzieci i młodzieży. Starają się więc, aby przygotowana fabuła posiadała walory edukacyjne, <https://blackcat.pl/wycieczki-szkolne> [dostęp 12.07.2023].

²⁷ Taka informacja na temat fabuły pokoju jest zawarta na stronie organizatora pokoju https://blackcat.pl/pokoje?gclid=CjwKCAjwxOymBhAFEiwAnodBLOBenSfdLNljGvx6OztWI2gwY3xIABgti-FiocxR2GL4n1WkpnIKmBoC5e0QAvD_BwE [dostęp 12.07.2023].

²⁸ M.in. takie zadania mieli do wykonania gracze.

zagadek zaangażowali aktorów, co uwiarygodnia fabułę i dodaje dramaturgii. Świadczą o tym opinie odwiedzających. „Przechodząc do zabawy w ER (choć słowo »zabawa« nie do końca tu pasuje), trzeba przyznać, że od samego początku towarzyszył nam dreszczyk emocji... Konspiracja, ważna misja do spełnienia, powaga sytuacji no i... co będzie, jeśli nas nakryją? Doskonale współgrał z tym wystrój pokoju, jego interaktywne elementy i wkomponowane w to zagadki... Całość wyglądała naprawdę świetnie. Mogliśmy w 100% poczuć się powstańcami”²⁹. Trzeba przyznać, że zarówno wyposażenie pokoju (a właściwie kilku pomieszczeń), jak i informacje zawarte w zadaniach oddają rzeczywistość Warszawy przed wybuchem powstania. Należy też jednak mieć świadomość, że twórcom przede wszystkim zależało na zadziałaniu na emocje graczy, którzy mieli się poczuć jak członkowie polskiego Państwa Podziemnego, na których spoczywa ogromna odpowiedzialność. Sami twórcy tak reklamują swoje dzieło: „Ten pokój stworzyliśmy z wielką pasją. Ma rozmach i wypełniony jest najnowszymi nowinkami technicznymi. Jego emocjonująca fabuła, wiąże się z miastem, w którym nasz escape room ma siedzibę. Bardzo jesteśmy z tego dumni. Tak mało na rynku pokoi, które chcą opowiadać lokalną historię. Pokój Powstanie Warszawskie zawiera fantastyczne zagadki, ale oferuje on także coś więcej. W nim przeżyjesz przygodę, emocje, historię, które zapamiętasz na długo”³⁰. Na ponad 400 opinii uczestników gry o wspomnianym pokoju zamieszczonych w serwisie Lock.me nie ma żadnej krytycznej. Większość podkreśla „atrakcyjność” miejsca, czyli „dopieszczoną scenografię”. Wskazuje na świetny pomysł, jakim było zaangażowanie aktorów: „Wyjątkowo wspomnimy tu też o grze aktorskiej, ponieważ obecność aktora/aktorów nie jest żadną tajemnicą i o ich obecności wiemy od samego początku. Fabuła w oparciu o interakcję daje niesamowity efekt – wydarzenia, mimo że zgodne ze scenariuszem, są budowane przez graczy razem z napięciem”³¹. Scenariusz uznany jest za bardzo realistyczny i pozwalający „przeżyć lekcję historii na własnej skórze i spojrzeć na historię z zupełnie innej perspektywy”. Dodatkowo „immersja zachowana na zupełnie innym poziomie niż znane nam do tej pory konwencje używane w pokojach. Fabuła dotyka nas bezpośrednio, co może również skłonić do refleksji”³².

²⁹ https://lock.me/pl/poland/mazowieckie/warszawa/escape-room/black-cat-escape-room/11742-powstanie-warszawskie/reviews#profile_nav [dostęp 12.07.2023].

³⁰ Ibidem.

³¹ <https://lock.me/pl/poland/mazowieckie/warszawa/escape-room/black-cat-escape-room/11742-powstanie-warszawskie> [dostęp 12.07.2023].

³² Ibidem.

W całkiem innej konwencji utrzymany jest pokój *Krakowska bestia* – oczywiście zlokalizowany w Krakowie i oparty na legendzie o smoku wawelskim. Na potrzeby zabawy opowieść została zmodyfikowana: smok przeżył spotkanie z bohaterem szewcem (został tylko ranny), a zadaniem graczy jest odnalezienie go i ostateczne zgładzenie³³. Skoro tłem jest legendarna opowieść, mogą z niego korzystać dzieci, zatem zagadki nie są zbyt skomplikowane. Przez serwis Lock.me pokój ten zakwalifikowany został do grupy historycznych escape roomów³⁴, ale oczywiście skoro opiera się na legendzie, sporo w nim treści baśniowych. Nie zmienia to faktu, że legenda o wawelskim smoku to jeden z ważniejszych elementów historii grodu Kraka, więc zaproponowanie, zwłaszcza turystom, poznania krakowskiej legendy i przy okazji uzyskania informacji o średniowiecznym Krakowie i jego architekturze, jest jak najbardziej zasadne.

Pokojem zagadek nawiązującym do historii Polski jest także *Gabinet Ignacego Łukasiewicza*. Fabuła nie tyle nawiązuje do głównego wynalazku Łukasiewicza, co do prowadzonej przez niego działalności konspiracyjnej: „Wielu kojarzy tytułowego bohatera tego pokoju z wynalezieniem lampy naftowej. Nie wszyscy wiedzą jednak, że był także zaangażowanym działaczem niepodległościowym”³⁵. Ta część jego działalności sprawiła, że interesowała się nim tajna austriacka policja. I właśnie zadaniem graczy jest uchronienie Łukasiewicza i jego przyjaciół przed aresztowaniem. W tym celu muszą wysłać do konspiratorów wiadomość o odpowiedniej treści. Informacja o tym, jak wiadomość powinna wyglądać, znajduje się w gabinecie wynalazcy, należy więc szybko przeszukać pokój. „Wystrój pokoju nawiązuje do epoki: choć nie serwuje fajerwerków, to oddaje klimat mieszkania, które jeszcze można kojarzyć ze starych kamienic. Nie ma w nim wielu rekwizytów, ale te które są wyglądają autentycznie. Podczas gry słychać też przyjemną, poważną muzykę”³⁶. Z opinii wynika, że rozwiązując zadania, można wiele się dowiedzieć o polskim wynalazcy i konspiratorze (choć niektórzy narzekają wręcz na nadmiar wiedzy podanej w tekstach przeznaczonych do przeczytania, a nie tylko w informacjach przekazanych podczas wstępu czynionego przez Mistrza Gry. Uczestnicy podkreślają, że pokój w udany sposób łączy rozrywkę z edukacją: „Historia jest tu

³³ https://lock.me/pl/poland/malopolska/krakow/escape-room/combinator-krakow/425-krakowska-bestia/reviews?page=5#profile_nav [dostęp 23.07.2023].

³⁴ Przez serwis Lock.me

³⁵ <https://lock.me/pl/poland/slaskie/bielsko-biala/escape-room/konsorcjum-czasu/10756-gabinet-ignacego-lukasiewicza> [dostęp 23.07.2023].

³⁶ Ibidem.

na pierwszym planie, a kolejne rozwiązane zagadki nie tylko przybliżają do wyjścia, co również przedstawiają poszczególne etapy życia słynnego wynalazcy”³⁷.

Z kolei escape room *Rycerski* to pokój, jak reklamują twórcy (Room Escape Warszawa)³⁸, „historyczny i przygodowy”, utrzymany w atmosferze średniowiecza. Pomieszczenia stylizowane są na komnaty i podziemia zamku templariuszy i zadaniem graczy jest rozwiązanie „mrocznych tajemnic” zakonu i ucieczka z zamku. Organizatorzy zadbali, aby uczestnicy poznali zarówno historię zakonów rycerskich, jak i tło krucjat³⁹.

W przypadku escape roomów czy innych form rozrywki pojawia się pytanie, czy każde wydarzenie historyczne może stanowić podstawę fabuły. Jako przykład warto przytoczyć sprawę pokoju zagadek, zlokalizowanego na południu Holandii, w miejscowości Valkenswaard. Utworzony tam escape room z założenia miał przypominać kryjówkę Anny Frank, a sam scenariusz odpowiadać faktom z życia nastolatki. Stwierdzono, że rozrywka może być wartościowym doświadczeniem, ponieważ posiada walory edukacyjne. Z taką opinią nie zgodziła się Fundacja Anny Frank, która skrytykowała przedsięwzięcie, a w oświadczeniu napisano, że „tworzenie takiej gry pokazuje, jak mało jest empatii dla Żydów ocalałych z zagłady”⁴⁰. Zapewne jest to kwestia dyskusyjna⁴¹.

Na podstawie informacji zawartych na stronach escape roomów niewiele jesteśmy w stanie dowiedzieć się na temat fabuły (jest tylko ogólnie zarysowana), jak też treści zagadek. Wynika to z wiadomych względów – organizatorom zależy na efekcie zaskoczenia, a i bywalcy takich miejsc nie mogą mieć wiedzy na temat rodzajów i form zagadek, jeśli mają się dobrze bawić. W opiniach dotyczących escape roomów

³⁷ https://lock.me/pl/poland/slaskie/bielsko-biala/escape-room/konsorcjum-czasu/10756-gabinet-ignacego-lukasiewicza/reviews?page=4#profile_nav [dostęp 23.07.2023].

³⁸ Firma Room Escape Warszawa posiada w Warszawie w trzech lokalizacjach dziewięć pokoi. „Rycerski” funkcjonuje przy stacji metra Dworzec Wileński.

³⁹ <https://escaperoomcentrum.pl/pokoj-zagadek/rycerski/> [dostęp 23.07.2023].

⁴⁰ <https://www.polsatnews.pl/wiadomosc/2016-03-21/ucieknij-z-kryjowki-anny-frank-kontrowersyjna-gra-z-bohaterka-holendrow/> [dostęp 31.08.2022].

⁴¹ Projekty dotyczące Holocaustu, a „mające przemawiać do młodych” i wykorzystujące media czy różne nowoczesne formy przekazu, nie zawsze spotykają się ze zrozumieniem, zwłaszcza starszego odbiorcy. Mieszane uczucia wzbudził także izraelski projekt *Eva.Stories*. „Profil *Eva.Stories* na Instagramie to zdecydowanie jedna z najbardziej oryginalnych inicjatyw podtrzymująca pamięć o Holokauście. Izraelska »insta-produkcja« jest oparta pamiętniku trzynastoletniej Ewy Heyman – Żydówki z Węgier, która pisała go od lutego do lipca 1944 roku. »Cześć! Mam na imię Ewa i to jest moje konto! Zachęcam do obserwowania« – tak rozpoczyna się trailer do produkcji”. <https://noizz.pl/spoleczenstwo/evastories-instagram-o-zyciu-dziewczynki-podczas-holocaustu/01hww2y> [dostęp 12.08.2023].

w serwisie Lock.me zamazywane są komentarze, które zdradzają za dużo informacji. Uczestników gry przed jej rozpoczęciem prosi się, aby nie komentowali publicznie informacji o fabule i treści zagadek. Dlatego też ocena tego, jakie treści historyczne przekazują escape roomy, nie jest łatwa. Ciekawą kwestią, wartą dokładniejszego zbadania, jest to, jaki przyrost wiedzy historycznej nastąpił u uczestników.

Nie ma natomiast wątpliwości, co już podkreślano, że uczestnicy nabywają umiejętności społecznych. Następuje integracja uczestników i kształtowanie umiejętności współpracy. Zadania w pokoju zagadek wymagają współdziałania. Indywidualne poczynania nie dadzą gwarancji sukcesu. Gracze uczą się więc skutecznej komunikacji, współpracy, przywództwa, podejmowania decyzji, myślenia przyczynowo-skutkowego i radzenia sobie z presją czasu.

Dodatkowo pokoje zagadek są na pewno formą rozrywki, która mocno działa na emocje i pozwala nierzadko „przeżyć wydarzenie”, wczuć się w postać historyczną i zrozumieć specyfikę konkretnych wydarzeń. Należy jednak też pamiętać, że z historycznymi escape roomami wiążą się też oczywiste zagrożenia. O niektórych już wspomniano: fantastyczna fabuła może zostać odebrana przez nieorientowanego odbiorcę jako faktyczna historia, a opowieść zaprezentowana w escape roomie może przedstawiać wydarzenie tylko z jednej perspektywy; ponadto sam temat pokoju zagadek może wzbudzać kontrowersje. Z drugiej strony, młodych ludzi coraz mniej przekonują tradycyjne formy przekazywania wiedzy, zatem warto znaleźć alternatywę, czyli przedsięwzięcia, które fascynują i potrafią emocjonalnie zaangażować. Pokoje zagadek na pewno do takich należą. Jeśli zostaną właściwie przygotowane (choćby tak jak *Wsypa*), można będzie uczyć dzięki nim historii przez przeżywanie i działanie.

BIBLIOGRAFIA

Opracowania

- Fotek A., *Escape room – rozrywka, edukacja i popularyzacja historii*, praca magisterska napisana pod kierunkiem dr hab. B. Techmańskiej, Uniwersytet Wrocławski, Wrocław 2022.
- Kubal M., Pawlusiński R., *Escape rooms – nowe zjawisko w przestrzeni turystycznej Krakowa*, „Annales Universitatis Paedagogicae Cracoviensis. Studia Geographica” 2016, t. 221, nr 10.
- Nicholson S., *Peeking behind the Locked Door. A Survey of Escape Room Facilities*, White Paper 2015.

Materiały internetowe

- <https://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf> [dostęp 10.12.2022]
- https://blackcat.pl/pokoje?gclid=CjwKCAjwxOymBhAFEiwAnodBLOBenSfdLNljGvx6OztWI2gwY3xIABgti-FiocxR2GL4n1WkpnlKmBoC5c0QAvD_BwE [dostęp 12.07.2023].
- <https://educarium.pl/inspiracje/zabawy-rozwijajace-zmysly/edukacja-w-escape-roomie> [dostęp 12.06.2022].
- <https://escaperoomcentrum.pl/pokoj-zagadek/rycerski/> [dostęp 23.07.2023].
- <https://www.facebook.com/zamekzocha/photos/a.868234539936322/2332871093472652/> [dostęp 23.08.2023].
- https://lock.me/pl/poland/slaskie/bielsko-biala/escape-room/konsorcjum-czasu/10756-gabinet-ignacego-lukasiewicza/reviews?page=4#profile_nav [dostęp 23.07.2023].
- <https://lock.me/pl/poland/mazowieckie/warszawa/escape-room/black-cat-escape-room/11742-powstanie-warszawskie> [dostęp 12.07.2023].
- https://lock.me/pl/poland/malopolska/krakow/escape-room/combinator-krakow/425-krakowska-bestia/reviews?page=5#profile_nav [dostęp 23.07.2023].
- https://lock.me/pl/poland/mazowieckie/warszawa/escape-room/black-cat-escape-room/11742-powstanie-warszawskie/reviews#profile_nav [dostęp 12.07.2023].
- <https://mosznazamek.pl/zwiedzanie/historia-zamku/> [dostęp 23.08.2023].
- <https://lock.me/pl/poland/opolskie/moszna/escape-room/komnata-tajemnic/487-komnata-tajemnic> [dostęp 28.08.2023].
- <https://noizz.pl/spoleczenstwo/evastories-instagram-o-zyciu-dziewczynki-podczas-holocaustu/01hwh2y> [dostęp 12.08.2023].
- <https://www.oki-event.com/oferta/imprezy-integracyjne/enigma-zagadkowe-skrzynie/> [dostęp 23.07.2023].
- <https://www.polsatnews.pl/wiadomosc/2016-03-21/ucieknij-z-kryjowki-anny-frank-kontrowersyjna-gra-z-bohaterka-holendrow/> [dostęp 31.08.2022].
- <https://roomescape.pl/ipn/> [dostęp 22.06.2022].
- <https://oko.press/duzo-propagandy-wiedzy-oko-press-recenzuje-escape-room-ipn-zolnierze-wykleci> [dostęp 21.07.2023].
- https://lock.me/pl/poland/zachodniopomorskie/stargard/escape-room/muzeum-archeologiczno-historyczne-stargard/692-uchy-bastei/reviews#profile_nav [dostęp 12.07.2023].
- <https://histmag.org/Escape-Room-Wsypa-wciel-sie-w-zolnierza-AK-w-Muzeum-AK-w-Krakowie-17532> [dostęp 23.07.2023].
- <https://educarium.pl/inspiracje/zabawy-rozwijajace-zmysly/edukacja-w-escape-roomie> [dostęp 12.06.2023]
- <https://lock.me/pl/get-to-know-us> [dostęp 12.07.2023].
- <https://lock.me/pl/poland/> [dostęp 12.07.2023].

