e-ISSN 2080-6922
ISSN 0867-5856

„Turyzm" 2016, 26/1

Andrzej Stasiak
Uniwersytet Łódzki
Instytut Geografii Miast i Turyzmu
Pracownia Rekreacji i Turystyki Kwalifikowanej
andrzej.stasiak@geo.uni.lodz.pl

ESCAPE ROOMS – NOWA OFERTA SEKTORA REKREACJI W POLSCE

Abstrakt: Globalizacja odciska swoje piętno również na rynku czasu wolnego, sprzyjając upowszechnianiu się na całym świecie zupełnie nowych form rekreacji. Doskonałym przykładem takiej błyskawicznej dyfuzji innowacji w globalnej skali jest powstanie i rozwój *escape rooms*. Celem artykułu jest próba wyjaśnienia niebywałej popularności pokoi zagadek w Polsce, głównie przez pryzmat analizy ich oferty. W pracy opisano genezę i rozwój tej formy rekreacji, omówiono lokalizację blisko 600 lokali działających w 2016 r., a także dokonano szczegółowej charakterystyki *escape rooms* w 10 polskich metropoliach. Przeprowadzone analizy prowadzą do wniosku, że fenomen pokoi zagadek wyrasta m.in. z fundamentalnych założeń tzw. gospodarki doświadczeń.

Słowa kluczowe: czas wolny, formy rekreacji, *escape rooms*, pokoje zagadek, gospodarka doświadczeń.

1. WSTĘP

W erze globalizacji formy spędzania czasu wolnego ulegają ciągłym przemianom, wykazując przy tym tendencję do szybkiej dyfuzji innowacji oraz łatwego przyswajania i adaptacji nowych wzorców. Dotyczy to nie tylko społeczeństw zamożnych, ale także mieszkańców krajów aspirujących do tego grona, ochoczo naśladujących zachodni styl życia. W hedonistycznych społeczeństwach konsumpcyjnych środki pieniężne z tzw. funduszu swobodnej decyzji bardzo chętnie przeznaczane są na różnego rodzaju przyjemności i coraz bardziej wyszukane formy wypoczynku, które mają być swego rodzaju manifestacją pozycji i statusu społecznego nabywcy.

Odpowiedzią na rosnący popyt na atrakcyjne sposoby rekreacji jest coraz szybszy rozwój tzw. przemysłu czasu wolnego (ang. *leisure industry*). Mianem tym określa się sektor gospodarki obejmujący usługi rekreacyjne, rozrywkowe, sportowe i turystyczne (skrótowiec REST – od angielskich słów: *recreation*, *entertainment*, *sports* i *tourism*). Należą do niego niezwykle zróżnicowane podmioty gospodarcze tworzące komercyjną (odpłatną) i profesjonalną (fachowo przygotowaną) ofertę dóbr i usług służących oryginalnemu zagospodarowaniu czasu wolnego. Ponieważ na rynku panuje bardzo silna konkurencja, stale poszukiwane są nowe, jeszcze bardziej wyrafinowane, niekiedy wręcz ekstremalne, formy wypoczynku, budowane nowe fascynujące atrakcje i obiekty, kreowane wyjątkowe, niepowtarzalne emocje i doświadczenia.

Przemiany ustrojowe lat 90. XX w. włączyły Polskę w nurt światowej gospodarki wolnorynkowej i sprawiły, że obecnie wszystkie ważniejsze zjawiska globalizacji mają swoje odzwierciedlenie również na polskim rynku. Dotyczy to oczywiście również rynku czasu wolnego, choć wykazuje on w naszym kraju wyraźną specyfikę. Początki transformacji gospodarczej wiązały się z pauperyzacją dużej części społeczeństwa, dlatego koniunktura na usługi rekreacyjne pojawiła się dopiero pod koniec dekady, wraz z powstaniem i rozwojem klasy średniej oraz jej aspiracji.

Aktualny dynamiczny rozwój sektora rekreacji w Polsce opiera się na:

- systematycznym upowszechnianiu form rekreacji uznawanych do niedawna za ekskluzywne i niedostępne finansowo dla większości chętnych, takich jak np. tenis, golf, jazda konna;
- wprowadzeniu na polski rynek atrakcji znanych na Zachodzie od lat, ale z różnych powodów

dotychczas nieobecnych w naszym kraju, np. siłownie, kluby fitness, kręgielnie, centra handlowe, parki tematyczne, centra nauki i techniki;
– pojawieniu się nowej oferty przemysłu czasu wolnego, np. ścianki wspinaczkowe, parki linowe, rozgrywki militarne (*paintball*, *laser game*, *archery battle*, *airsoft gun*).

Jednym z najnowszych zjawisk na rynku usług rekreacyjnych nie tylko w Polsce, ale i na świecie są *escape rooms*[1]. Stały się one prawdziwym fenomenem drugiej dekady XXI w., a liczba ich zwolenników rośnie w postępie geometrycznym. Celem artykułu jest próba wyjaśnienia przyczyn niezwykłej popularności pokoi zagadek w Polsce, głównie przez pryzmat analizy ich oferty. W pracy przedstawiono genezę i rozwój tej formy rekreacji, omówiono lokalizację 594 lokali działających w całym kraju, a także dokonano szczegółowej charakterystyki 381 *escape rooms* w 10 największych polskich miastach. Źródłem danych były informacje zawarte na stronie internetowej lockme.pl (30.04.2016 r.)[2] Opracowanie koncentruje się przede wszystkim na stronie podażowej, charakterystyka klientów pokoi zagadek będzie przedmiotem odrębnego artykułu.

2. GENEZA I ROZWÓJ *ESCAPE ROOMS*

Za protoplastów *escape rooms* uznaje się niekiedy telewizyjne teleturnieje (ang. *game show*), w których uczestnicy wykonując różnorodne zadania sprawnościowe i umysłowe zdobywają kolejne klucze do skarbca. Do tej kategorii należą m.in.: francuski „Fort Boyard" i brytyjski „The Crystal Maze", które emitowane były w wielu krajach na całym świecie[3].

Bliższe w formie rozgrywki do pokoi zagadek były jednak gry komputerowe. Pierwsza tego rodzaju gra pojawiła się już w 1988 r., a opierała się wyłącznie na… tekście! Na ekranie monitora wyświetlany był opis przygody, w tym zamkniętego pomieszczenia, z którego po rozwiązaniu wszystkich zagadek i rebusów gracz miał uciec. Zdecydowanie większe możliwości (ze względu na bardziej atrakcyjną wizualnie, szczegółową grafikę pomieszczeń) dały późniejsze gry przygodowe *point-and-click* (wskaż i kliknij). Polegały one na rozwiązywaniu zagadek lub odnajdywaniu ukrytych przedmiotów przez gracza, który za pomocą wskaźnika myszy prowadził swego bohatera w wirtualnym świecie. Jednym z pierwszych producentów tego typu gier był George Lucas. Najbardziej znana z nich – „Myst" uzależniała wędrówkę między światami od rozwiązania zagadek zawartych w księgach. Gra ta uchodzi za pioniera segmentu „*escape-the-room*" (KOWALIK 2015).

Prawdziwych początków dzisiejszych pokoi zagadek należy jednak szukać w świecie gier komputerowych sprzed dekady. W 2006 r. grupa programistów z Doliny Krzemowej, zainspirowana twórczością Agathy Christie, opracowała grę pt. „Origin". Szybko zyskała ona dużą popularność nie tylko w USA, ale i w Azji.

Kolejny etap rozwoju *escape rooms* – przejście z cyberprzestrzeni do świata realnego – miał miejsce właśnie na Dalekim Wschodzie. W 2007 r. w Kioto wydawnictwo SCRAP otworzyło pierwszy rzeczywisty *escape room* nazwany *Real Escape Game* (REG). Zainteresowanie nową ofertą przeszło najśmielsze oczekiwania twórców. W kolejnych latach podobne pokoje zagadek powstały w wielu innych miastach Japonii, a także w Singapurze, na Tajwanie i w Chinach. W Hong Kongu *escape rooms* zaczęto wykorzystywać nawet do celów edukacyjnych podczas obozów dla uczniów szkół średnich (https://lockme.pl).

Upraszczając, można stwierdzić, że pomysł na prawdziwy *escape room* narodził się z mariażu telewizyjnych teleturniejów i komputerowych gier przygodowych typu *point-and-click* (KOWALIK 2015). Dzięki temu wirtualny „*room escape* przeistoczył się w prawdziwy *real life room escape*" (https://lockme.pl). Gra stała się naprawdę realna – gracz sprzed ekranu komputera mógł wejść osobiście do tajemniczego pokoju, doświadczyć go wszystkimi zmysłami i „wypełnić misję" (rozwiązać wszystkie zagadki i wyjść z pokoju w wyznaczonym czasie).

Zdecydowanie bardziej złożoną genezę *escape rooms* przedstawia S. NICHOLSON (2015), który za prekursorów *escape roooms* uznaje aż sześć zjawisk (rys. 1). Oprócz opisanych już komputerowych gier przygodowych (*point-and-click adventures*) i telewizyjnych widowisk (*adventure game show & movies*), wymienia także:

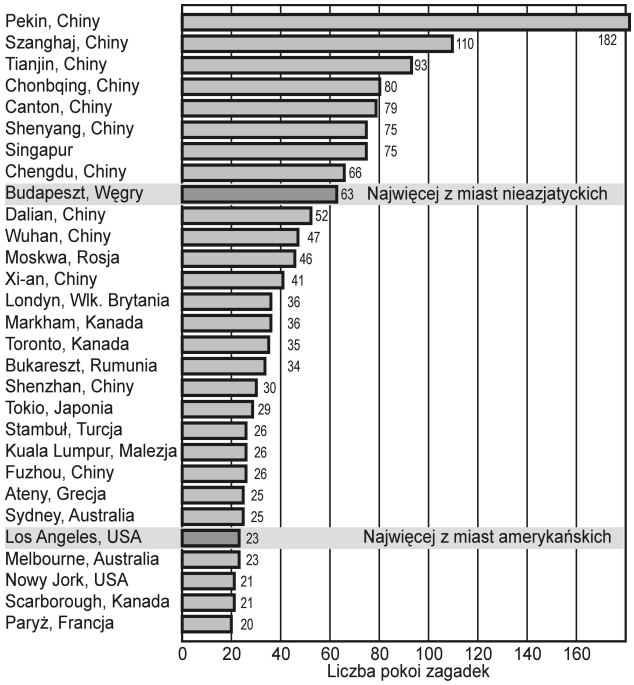


Rys. 1. Prekursorzy *escape rooms* (NICHOLSON 2015)

- **gry fabularne**[4] (*live-action role playing*) – niebywała popularność fabularnej gry fantasy „Dungeons and Dragons" („Lochy i Smoki", D&D) sprawiła, że w latach 80. XX w. opracowano zestawy reguł i scenariuszy tego typu rozgrywek, w niektórych z nich gracze mieli szukać wskazówek i rozwiązywać zagadki, aby uciec z zamkniętych pomieszczeń. Koncepcję tę wykorzystano m.in. w 2003 r. podczas konwentu Gen Con (jednego z największych w USA zjazdów fanów fantastyki);
- **poszukiwanie skarbów** (*puzzle & treasure hunts*) – w tzw. *puzzle hunts* zespoły graczy (od kilku do nawet 200 osób) rozwiązują kolejne zagadki (tradycyjne „papierowe", np. krzyżówki, puzzle, anagramy, szyfry, sudoku, jak i w wersji zdygitalizowanej), które prowadzą do następnych łamigłówek lub do tzw. *meta-puzzle* (dopiero odgadnięcie kilku zagadek umożliwia rozwiązanie nadrzędnej łamigłówki)[5]. Na podobnych zasadach opierają się też tzw. *treasure hunts*[6], w których uczestnicy muszą odnaleźć pozostawione w terenie wskazówki i pokonać liczne przeszkody, by ostatecznie dotrzeć do celu. Nowoczesną wersją takiej rozgrywki jest *geocaching*, w której lokalizacja ukrytego „skarbu" odbywa się za pomocą systemu nawigacji satelitarnej (współrzędne GPS);
- **interaktywny teatr i domy strachu** (*interactive theater & haunted house*) – w niektórych pokojach zagadek wykorzystuje się ideę teatru interaktywnego, w którym świadomie zacierana jest granica pomiędzy aktorami a widzami, a publiczność na różne sposoby angażowana jest w spektakl. Widzowie nie pozostają jedynie biernymi obserwatorami, lecz biorą aktywny udział w przedstawieniu, wchodzą w interakcje z aktorami, wpływają na przebieg akcji itd. Scenki odgrywane w *escape rooms* przez aktorów z jednej strony uaktywniają graczy i dostarczają im potrzebnych wskazówek, z drugiej zaś budują atmosferę rozgrywki, np. horroru jak w domach strachu;
- **tematyczny przemysł rozrywkowy** (*themed entertainment industry*) – wśród wzorów dla *escape rooms* wymienia się także różnego rodzaju przedsięwzięcia realizowane przez tzw. przemysł rozrywkowy, np. w otwartej w Seattle w 1993 r. restauracji Entros goście oczekując na posiłek mogli rozwiązywać zagadki na terenie całej sali konsumpcyjnej, a w pokojach przygody firmy 5 Wits, dzięki komputerowym efektom specjalnym i fizycznym interakcjom, klienci mogą znaleźć się w samym centrum akcji filmu lub gry wideo.

S. NICHOLSON (2015) podkreśla jednak, że nie ma jednej wspólnej inspiracji dla wszystkich pokoi zagadek. Powstawały one niezależnie od siebie, a ich twórcy czerpali z różnych doświadczeń.

Na początku drugiej dekady XXI w. moda na *escape rooms* dotarła do USA i Kanady oraz do Europy, gdzie od razu stały się one rzeczywistymi, umeblowanymi pokojami, zlokalizowanymi w zwykłych mieszkaniach w centrach miast (https://lockme.pl). Co ciekawe, pionierami w tej rozrywce na Starym Kontynencie stały się Węgry i Szwajcaria. W 2013 r. powstał pierwszy pokój zagadek w Polsce – Let Me Out we Wrocławiu.



Rys. 2. Miasta z największą liczbą pokoi zagadek według Escape Room Directory (stan na 20.07.2015)
Źródło: S. FRENCH, J.M. SHAW (2015)

Pod koniec tego roku w Pekinie funkcjonowało już 120 lokali, a w 2015 r. – 182 (rys. 2). W październiku 2014 r. na stronie internetowej Escape Room Directory zarejestrowanych było 514 *escape rooms* na całym świecie, a w czerwcu 2015 r. – już 1765. Oczywiście, nie jest to pełny rejestr (zawiera spis jedynie anglojęzycznych pokoi). Według MarketWatch liczbę zarejestrowanych stałych pokoi zagadek na świecie w połowie 2015 r. można było szacować na co najmniej 2800 lokali. Niemal wszystkie z nich powstały w ciągu pięciu ostatnich lat, po 2010 r. Dynamika wzrostu zjawiska ma więc charakter wybitnie eksplozyjny. Niektórzy operatorzy i miłośnicy *escape rooms* twierdzą jednak, że tak gwałtowny rozwój oferty nie jest już dłużej możliwy i w wielu miastach rynek tego typu ofert powoli staje się już nasycony (FRENCH, SHAW 2015). W wielu kra-

jach, w tym i w Polsce, jest jeszcze dużo miejsca na nowe pokoje zagadek.

Ciekawostką jest fakt, że idea *escape room* została wykorzystana do realizacji nadawanego w 2015 r. w USA i Australii teleturnieju „Race to Escape". Emocje zapewniały widzom zmagania dwóch drużyn, które rywalizowały ze sobą, by jak najszybciej opuścić tematyczny pokój zagadek. Nagrodą dla zwycięzcy każdego z sześciu odcinków programu było 25 tys. USD (https://en.wikipedia.org/wiki/Race_to_ Escape).

3. IDEA, RODZAJE I ORGANIZACJA *ESCAPE ROOMS*

Zasady *escape room* są bardzo proste. Jest to gra fabularna, w której uczestnicy zostają dobrowolnie zamknięci w pokoju, by przy użyciu znajdujących się w nim wskazówek i przedmiotów opuścić go w określonym czasie (najczęściej 45–60 min.). Aby to osiągnąć muszą wykonać zestaw przygotowanych zadań o różnym charakterze. Mogą to być zwykłe łamigłówki (krzyżówki, sudoku, puzzle), poszukiwanie ukrytych przedmiotów czy kodów do kłódek, a także zadania manualne sprawdzające refleks i zręczność. Każdy przedmiot, słowo, symbol czy element wyposażenia pokoju może mieć znaczenie i przybliżyć grających do uzyskania klucza pozwalającego otworzyć drzwi.

Większość gier przeznaczona jest dla grup liczących od 2 do 5 osób. Niektórych zagadek nie można bowiem rozwiązać samodzielnie – konieczna jest współpraca przynajmniej dwóch graczy. Jest więc to rozgrywka zespołowa, wymagająca nie tylko spostrzegawczości, inteligencji i sprytu, ale także umiejętności pracy w grupie, dobrej komunikacji i efektywnego podziału obowiązków. Emocje wywołane rozwiązywaniem kolejnych zagadek dodatkowo wzmaga jeszcze presja uciekającego czasu.

O atrakcyjności *escape rooms* decydują nie tylko interesujące łamigłówki, ale też ich klimat. Dlatego największą popularnością cieszą się pokoje tematyczne, podporządkowane jakiemuś tematowi przewodniemu. Ponieważ w rozgrywce chodzi o to, by wydostać się z zamkniętego pomieszczenia, pierwsze *escape rooms* odwzorowywały właśnie tego typu wnętrza, np. cele więzienne, stacje kosmiczne, sale szpitalne, gabinety lekarskie. Z czasem tematyka pokoi została znacznie rozszerzona – mogą one zarówno intrygować, bawić, jak i straszyć. W *escape rooms*, oprócz tematów powszechnie znanych z gier komputerowych, literatury czy filmu, pojawiają się też oryginalne lokalne koncepcje i motywy bazujące na miejscowym dziedzictwie (historii, sztuce, legendach etc.).

S. NICHOLSON (2015), analizując tematykę 175 *escape rooms* na całym świecie, zauważył, że większość pokoi zagadek odwoływało się do rzeczywistych realiów – specyficznych historycznych miejsc i okresów, z czego: 25% nawiązywało do współczesności (Modern Era 2000–2015), 24% do XX w., a 13% do XVIII–XIX w. Najpopularniejsze szczegółowe tematy to: horror (13%), fantasy (12%), nauka/laboratorium (12%), przyszłość/nowe technologie (7%), wojsko (7%), pokój zabawek (3%). Co dziesiąty pokój miał charakter abstrakcyjny, bez wyraźnie sprecyzowanego tematu.

Jeśli chodzi o koncept, fabułę rozgrywki, niemal co trzeci (30%) *escape room* opierał się na ucieczce z jakiegoś specyficznego i nieprzyjemnego miejsca, np. lochu, więzienia, przedszkola. Wśród innych, ale już rzadziej spotykanych motywów, pojawiło się m.in.: rozwiązywanie zagadek kryminalnych i tajemnic (9%), walka z siłami nadprzyrodzonymi (8%), wykrywanie mordercy (5%), rozbrajanie materiałów wybuchowych (5%), bycie poszukiwaczem przygód (4%), zbieranie informacji i szpiegostwo (4%), przeprowadzanie napadu (4%).

Uwzględniając jednocześnie kryterium tematu i narracji S. NICHOLSON (2015) wyróżnił cztery możliwe przypadki:

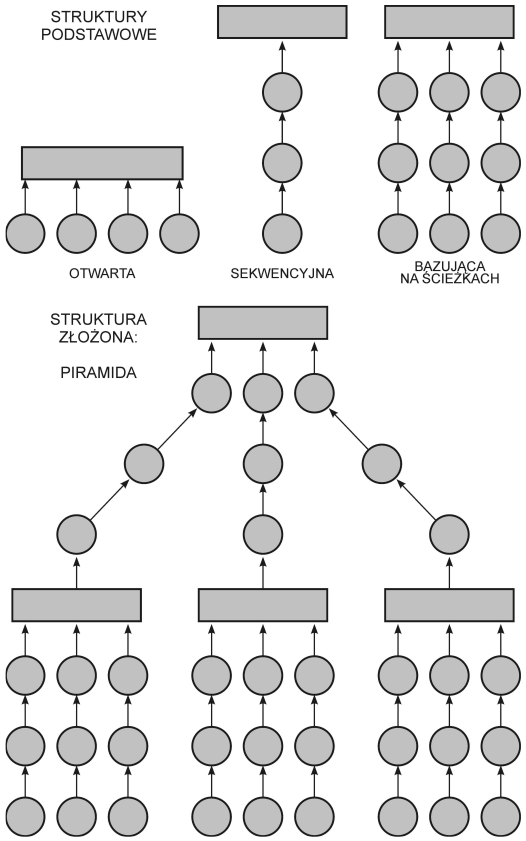
- **pokoje bez tematu przewodniego** (13%), w których ciąg zagadek nie jest połączony wspólnym tematem i narracją;
- **pokoje tematyczne**, ale nienarracyjne (27%), których wnętrza, rekwizyty i ścieżka dźwiękowa budują określoną atmosferę miejsca, ale gra nie posiada zaplanowanej z góry fabuły („scenografia bez scenariusza"), dlatego podczas każdej rozgrywki gracze mogą tworzyć własną wersję fabuły;
- **pokoje narracyjne** (21%), w których intryga jest przedstawiana uczestnikom w zarysie, a poszczególnym graczom przydziela się określone role (wprowadzający film video, opowieść tzw. mistrza gry), łamigłówki nie zawsze są ściśle powiązane z fabułą, ich rozwiązanie nie musi posuwać akcji naprzód;
- **pokoje w pełni narracyjne** (39%), w których łamigłówki nie istnieją samodzielnie, lecz są integralną częścią opowiadanej historii, bez realizacji całego zaplanowanego scenariusza niemożliwe jest opuszczenie pokoju. Pokoje w pełni narracyjne najpopularniejsze są w Azji, stanowiąc 52% wszystkich *escape rooms*.

Aby wprowadzić graczy w klimat gry niezbędna jest przemyślana i pieczołowicie wykonana aranżacja wnętrza. Atmosferę pokoju budują nie tylko meble, ale także kolor i faktura ścian, charakter podłoża, starannie dobrane bibeloty (historyczne lub współczesne), odpowiednie oświetlenie, a także uatrakcyjniające dodatkowo grę dźwięki i efekty specjalne. Z drugiej

strony istnieją też *escape rooms* o bardzo minimalistycznym, wręcz ascetycznym wystroju (np. białe pomieszczenie z tylko jedną komodą z zamkniętymi na kłódki szufladkami). Coraz częściej można też spotkać mobilne pokoje zagadek, organizowane na potrzeby imprez firmowych typu *team building*. W tych przypadkach możliwości aranżacji pokoi hotelowych również są dość ograniczone.

Niezależnie jednak od tematyki i przyjętej narracji niemal wszystkie *escape rooms* posiadają kilka wspólnych, niemal obowiązkowych elementów wyposażenia. Są to[7]:

- **drzwi** – symboliczny atrybut gry; ich otwarcie i opuszczenie pomieszczenia jest głównym celem rozgrywki; w rzeczywistości jednak w 22% pokoi drzwi nie są naprawdę zamykane na klucz; powodem są m.in. względy bezpieczeństwa (konieczność umożliwienia szybkiej ewakuacji w sytuacji zagrożenia);
- **zegar** – umieszczony w widocznym miejscu odmierza czas do zakończenia gry; zdarza się, że operatorzy pokoju w celu podniesienia emocji graczy manipulują czasem, np. wydłużając ostatnie 10 minut do 12 lub ostatnią minutę do 90 sekund;
- **biurko i przybory biurowe** (notatnik, długopis, ołówek itp.) – niezbędne do robienia notatek, rozwiązywania łamigłówek, układania puzzli etc.;
- **artefakty** – przedmioty kluczowe dla przebiegu rozgrywki, mogą stanowić widoczny element wyposażenia pokoju (choć o ukrytym znaczeniu) lub być schowane; w tym drugim przypadku gracze muszą odnaleźć potrzebne rekwizyty (np. wskazówki, narzędzia, cenne przedmioty), przestrzegając jednak zasady nieużywania siły i nieprzesuwania mebli; aby utrudnić grę, w połowie pokojów pojawiają się fałszywe tropy i ślady;
- **ścieżka dźwiękowa** (muzyka, dźwięki, ludzkie głosy) – służy do wykreowania ogólnego klimatu, atmosfery pokoju (np. motywy muzyczne związane z tematem przewodnim), oddziaływania na wyobraźnię i emocje graczy (np. tajemnicze, przerażające dźwięki, szepty) oraz budowania napięcia podczas gry (np. głośne cykanie zegara);
- **„mistrz gry"** – pracownik firmy wprowadzający graczy do pokoju, wyjaśniający reguły gry, czuwający nad przebiegiem rozgrywki, w razie potrzeby podpowiadający rozwiązania kolejnych zagadek;
- **monitoring** (CCTV) – telewizyjny system dozorowy pozwalający na kontrolowanie poczynań graczy; w przypadku imprez firmowych umożliwia też nagrywanie przebiegu rozgrywki w celu analizy predyspozycji psychologicznych graczy i wyboru naturalnych liderów zespołu;
- **szkatułka** – kolejny symboliczny rekwizyt; rozwiązanie ciągu zagadek i łamigłówek prowadzi do otwarcia szkatułki i zdobycia klucza otwierającego drzwi; średni wskaźnik sukcesu dla *escape rooms* na całym świecie wynosi 41%, ale różni się bardzo w przypadku poszczególnych pokoi (np. najtrudniejszy pokój SCRAP w USA „Escape from the Mysterious Room" opuszcza zaledwie 2% graczy).



Rys. 3. Struktury zagadek w *escape rooms*: a) struktury podstawowe: otwarta, sekwencyjna (liniowa), bazująca na ścieżkach, oraz b) struktura złożona: piramida
Źródło: S. NICHOLSON (2015)

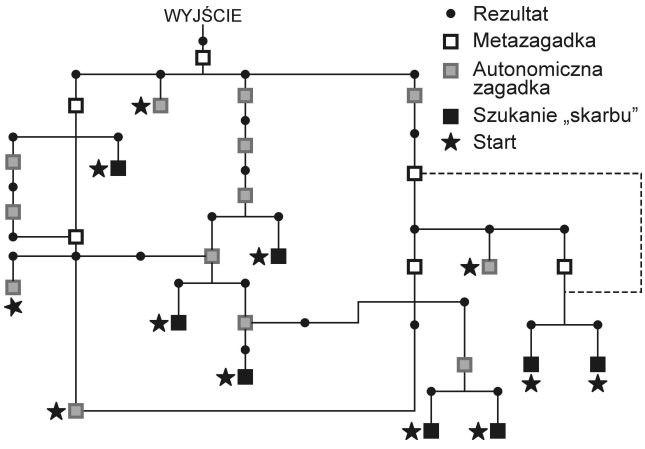
Organizacja pokoju to sprawa fundamentalna dla całego przedsięwzięcia. Z punktu widzenia graczy ważne jest, by rozgrywka była ciekawa, oryginalna i stawiała wyzwania do samego końca gry. Dlatego kluczowe jest odpowiednie określenie poziomu trudności zagadek, tak aby nie rozwiązać ich dużo przed czasem, ale też by nie były zbyt trudne. Z reguły $^2/_3$ graczy wymaga małej pomocy obsługi, by opuścić pokój w zadanym czasie. Inną niezbędną cechą dobrego *escape roomu* jest wywoływanie prawdziwych emocji – zarówno aranżacja pokoju, jak i opowiedziana historia oraz scenariusz rozgrywki powinny pochłonąć graczy bez reszty, mają oni maksymalnie wczuć się w swoje

role i zapomnieć o wszystkim innym poza pokojem. Scenariusze wyjścia są stale udoskonalane i zmieniane, by w pełni dostosować je do wymagań klientów, jeszcze bardziej skomplikować rozgrywkę (wiele pokoi ma więcej, niż jedno wyjście) lub po prostu odświeżyć pierwotny koncept.

S. NICHOLSON (2015) zidentyfikował trzy podstawowe sposoby organizacji *escape rooms*:

- **strukturę opartą na ścieżkach** (45%) – najpopularniejsza, złożona z kilku sekwencji zagadek, które gracze mogą rozwiązywać równolegle, wszystkie wyniki końcowe potrzebne są do rozwiązania tzw. metazagadki (*meta-puzzle*), co oznacza zwycięstwo;
- **strukturę sekwencyjną** (37%), w której zagadki ułożone są liniowo, rozwiązanie jednego zadania odblokowuje następne, odgadnięcie ostatniej zagadki kończy grę;
- **strukturę otwartą** (13%) – gracze mają możliwość rozwiązywania różnych zagadek w tym samym czasie, a ich wyniki prowadzą do końcowego sukcesu (por. rys. 3a).

Połączenie dwu lub trzech struktur prostych daje strukturę złożoną (hybrydową). Może ona przyjąć postać np. piramidy (rys. 3b). W praktyce rynkowej tworzone są jeszcze bardziej skomplikowane struktury zagadek, które przewidują różne warianty dróg prowadzących do „ucieczki" z pokoju, a nawet umożliwiających przechodzenie z pokoju do pokoju (rys. 4).



Rys. 4. Struktura zagadek w Bewilder Box Brighton
Źródło: www.bewilderbox.co.uk, za: S. NICHOLSON (2015)

4. POKOJE ZAGADEK W POLSCE

Pierwszy pokój zagadek w Polsce powstał we Wrocławiu w 2013 r. Trzech znajomych porzuciło swe dotychczasowe zajęcia i założyło spółkę Let Me Out, która początkowo zarządzała dwoma pokojami w centrum miasta. Firma szybko stała się pionierem wytyczającym standardy tej rozrywki w naszym kraju (liczba graczy, czas rozgrywki, cena itd.).

Nowa forma rekreacji błyskawicznie zyskała rzesze zagorzałych zwolenników, a w całej Polsce zaczęły powstawać firmy zarządzające pokojami zagadek. Tempo przyrostu było lawinowe. W ciągu trzech lat otwarto ponad 600 *escape rooms* o najróżniejszej tematyce. Oprócz typowych pokoi tematycznych powstały specjalne lokale dla dzieci czy tylko dla dorosłych (18+). W 2015 r. w Łodzi powstał pierwszy w kraju pokój furii, a w Szczecinie przygotowywany jest pierwszy podwodny *escape room*. Na zlecenie dużych międzynarodowych korporacji tworzone są w hotelach pokoje mobilne, coraz częściej organizuje się imprezy plenerowe typu *mass escape* w przestrzeniach miejskich. W Internecie funkcjonują specjalne serwisy poświęcone charakterystyce i ocenie pokoi zagadek, często umożliwiające bezpośrednią rezerwację wizyty (np. http://lockme.pl), a miłośnicy *real escape rooms* prowadzą blogi, w których opisują odwiedzone lokale (por. SAKOSIK 2015 i http://room-busters.blogspot.com).

Rynek *escape rooms* rozwija się nie tylko poprzez powstawanie nowych firm, ale również dzięki franczyzie. Franczyzodawca oferuje swą rozpoznawalną markę, doświadczenie i know-how (koncept, sposób aranżacji pokoju, sprawdzone zadania i testy). W ten sposób rozwija się m.in. Let Me Out – największa firma na rynku *escape rooms* w Polsce, która w kwietniu 2016 r. działała w dziewięciu miastach, oferując łącznie 24 pokoje (4 we Wrocławiu, 3 w Gdańsku, Katowicach, Krakowie i Lublinie, 2 w Bydgoszczy, Poznaniu, Sosnowcu i Warszawie). Planowana jest ekspansja za granicę – pierwszy pokój ma powstać w Brukseli (KOWALIK 2015). Do innych liderów należy zaliczyć m.in. Tkalnię Zagadek – 20 pokoi (Łódź – 4, Kalisz, Płock, Poznań, Radom – po 3, Wrocław, Zielona Góra – po 2), Escaperooms.pl – 14 pokoi (Gdańsk – 6, Bydgoszcz, Warszawa – po 4), Exit Room™ – 8 pokoi (Wrocław – 6, Poznań – 2) i Sir Lock – 7 pokoi (Warszawa – 5, Łódź – 2)[8].

Większość pokoi zagadek w Polsce organizowana jest w wynajmowanych mieszkaniach, wymagających remontu i całkowitego wyposażenia. Firma Let Me Out ustaliła w ramach franszyzy średni poziom inwestycji w mieszkanie na około 80 tys. zł, a Sir Lock oszacował wartość sprzętu w jednym ze swoich pokoi na 30 tys. zł (KOWALIK 2015). Większość polskich *escape rooms* urządzanych jest jednak zdecydowanie taniej.

Do nakładów początkowych dochodzą jeszcze stałe koszty czynszu (nawet kilka tysięcy złotych miesięcznie), mediów i marketingu[9]. Mimo to prowadzenie pokoi zagadek jest bardzo dochodowym biznesem. Już przy 200 wizytach jedno mieszkanie może wygenerować nawet 20 tys. zł miesięcznie (KOWALIK 2015). Również na świecie prowadzenie *escape rooms*

uznawane jest za niezwykle lukratywne przedsięwzięcie. W USA w 2013 r. nakłady na przygotowane skromnego pokoju (7 tys. USD) zwracały się już po miesiącu, a przyrost dochodów w ciągu roku sięgał nawet 800%. W 2015 r. dochody uzyskane z jednego pokoju mogły wynieść aż 70 tys. USD miesięcznie (FRENCH, SHAW 2015).

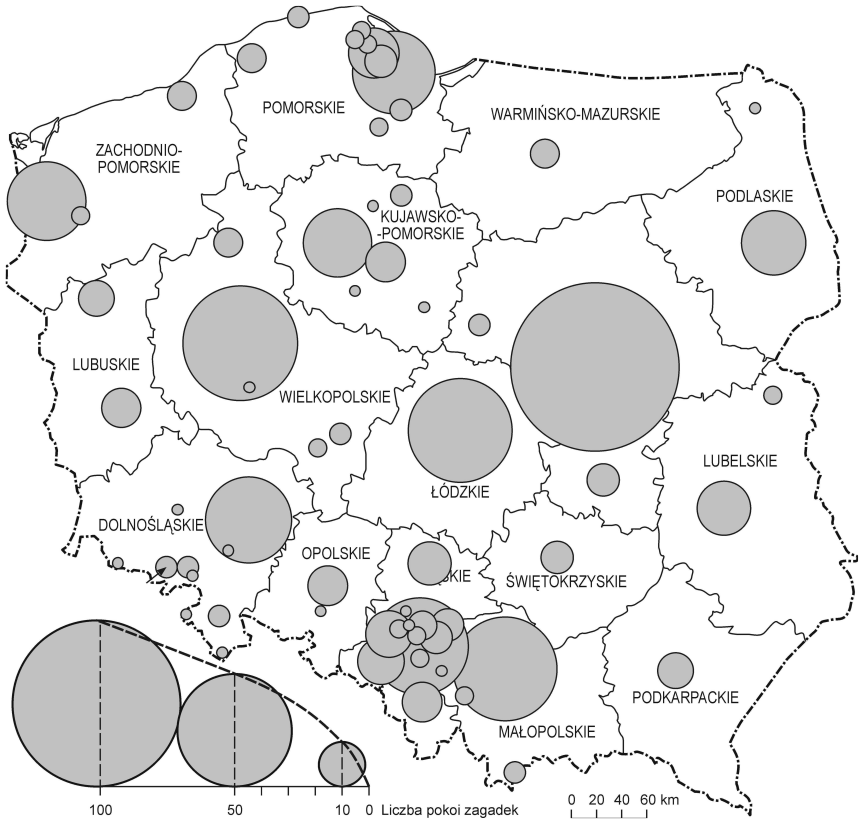
5. LOKALIZACJA

Według portalu lockme.pl w 2016 r. w 67 miejscowościach Polski działały 594 pokoje zagadek. Ich lokalizacja wykazuje jednak duże dysproporcje. *Escape rooms* koncentrują się przede wszystkim w największych aglomeracjach: warszawskiej, trójmiejskiej, poznańskiej, łódzkiej, krakowskiej, wrocławskiej i konurbacji górnośląskiej. Najmniej pokoi jest w województwach wschodnich i północno-wschodnich (rys. 5 i 6).

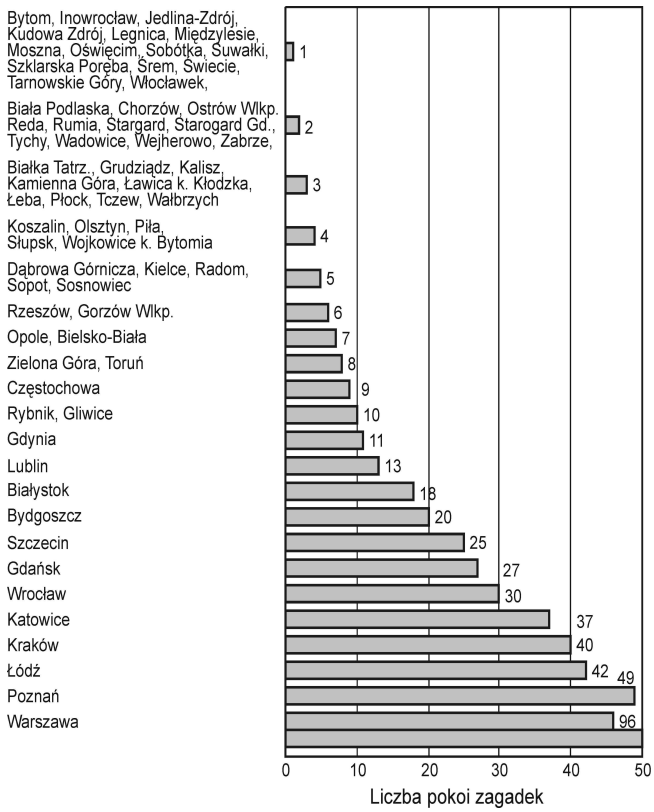
Tego typu przedsięwzięcia z założenia otwierane są w metropoliach na tyle dużych, by zapewniły odpowiednie obłożenie lokalu. Przyjmuje się, że *escape room* może swobodnie funkcjonować w mieście liczącym co najmniej 100 tys. mieszkańców (KOWALIK 2015). I rzeczywiście, wśród 25 polskich miast z największą liczbą pokoi zagadek znalazł się tylko jeden ośrodek poniżej tej granicy. Jest to Sopot – jeden z najpopularniejszych nadmorskich kurortów, a zarazem część 750-tysięcznej aglomeracji trójmiejskiej.

Najwięcej *escape rooms*, co oczywiste, znajduje się w największym mieście w kraju – Warszawie. W stolicy 38 firm prowadzi 97 pokoi zagadek. Na drugim miejscu znalazł się Poznań (49 pokoi, 24 firmy), na trzecim zaś – Łódź (42 pokoje, 16 firm). Pewnym zaskoczeniem może być stosunkowo niska pozycja (6.) Wrocławia, w którym rozpoczęła się kariera *escape rooms* w Polsce. Obecnie istnieją w nim 33 pokoje zarządzane przez 14 firm, w tym kilka dużych działających w całym kraju. Być może właśnie silna konkurencja największych graczy na rynku jest barierą dla otwierania nowych lokali. Wrocław wyprzedzają co prawda tylko 300-tysięczne Katowice. Nie można jednak zapominać o zapleczu tego miasta. Jest to w końcu stolica konurbacji górnośląskiej, liczącej – w zależności od przyjmowanych kryteriów delimitacji – od 2,2 do nawet 3,5 mln mieszkańców[10].

W największych polskich miastach jedna firma posiada średnio ponad dwa pokoje (2,34). W poszczególnych ośrodkach występują jednak znaczące różnice: w Gdańsku na jedną firmę przypadają trzy pokoje, a w Bydgoszczy – tylko 1,8 (trzeba jednak pamiętać, że są podmioty działające w kilku ośrodkach).



Rys. 5. Rozmieszczenie pokoi zagadek w Polsce. Stan na 30.04.2016 r.
Źródło rys. 5–13: opracowanie własne na podstawie https://lockme.pl



Rys. 6. Liczba pokoi zagadek w miejscowościach Polski. Stan na 30.04.2016 r.

Interesująco przedstawiają się wyliczone wskaźniki „nasycenia" miast pokojami (tab. 1). W większości metropolii na 100 tys. mieszkańców przypada 5–6 pokoi. Wyjątkiem są: Poznań (niemal 9) i Katowice (ponad 12). Z kolei liczba firm prowadzących *escape rooms* na 100 tys. mieszkańców najczęściej waha się w przedziale od 2 do 3. Jedynie w trzech miastach wskaźnik ten jest wyższy (Katowice – 5,3; Poznań – 4,4; Wrocław – 4,3). Można więc przyjąć, że w polskich warunkach wśród 100 tys. mieszkańców działają średnio 2–3 firmy zarządzające 5–6 pokojami. W metropoliach rynek wydaje się być już nasycony, do zagospodarowania pozostają jeszcze średnie miasta 100–200-tysięczne.

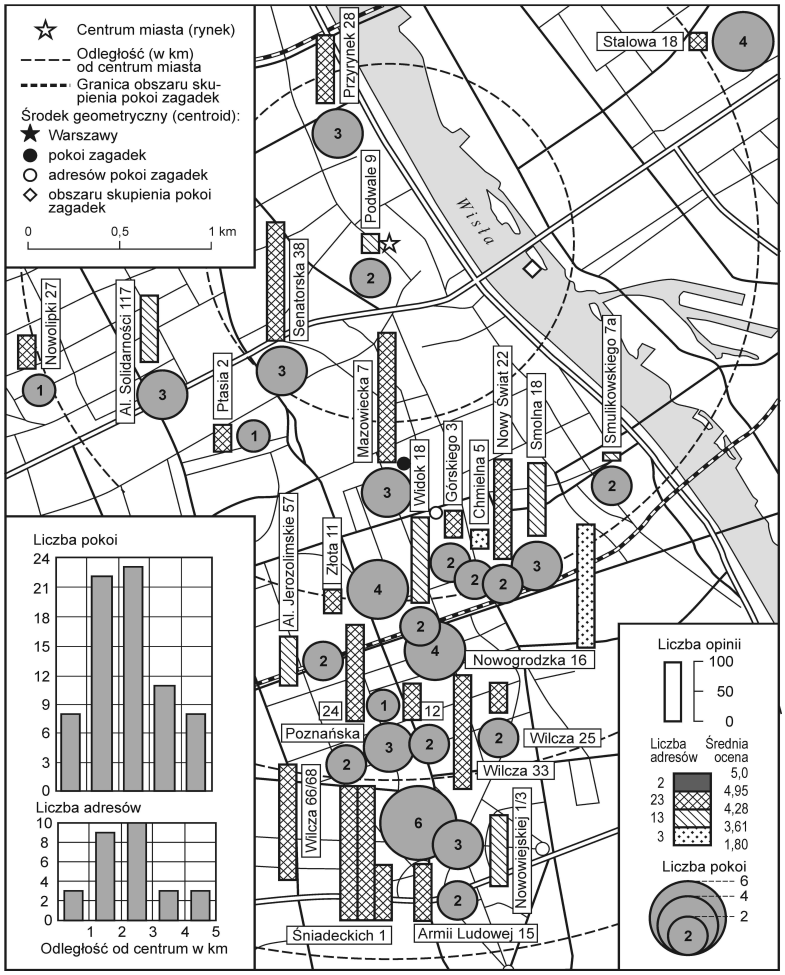
Analiza szczegółowej lokalizacji *escape rooms* w obrębie badanych 10 metropolii doprowadziła do kilku interesujących wniosków. Niemal we wszystkich miastach usytuowane są one w ścisłym centrum, najczęściej w najbliższym sąsiedztwie rynku Starego Miasta (por. rys. 7–12). W odległości 2–2,5 km od centralnego punktu znajduje się z reguły co najmniej 80% wszystkich pokoi zagadek. Jedynie w Warszawie z uwagi na zupełnie inną skalę miasta strefa koncentracji *escape rooms* ma większy promień – do 5 km. Po części wynika to też z faktu, że Stare Miasto w stolicy pozostaje na uboczu współczesnego centrum, za jakie uznaje się rondo Dmowskiego (skrzyżowanie ul. Marszałkowskiej i Alei Jerozolimskich). Właśnie w tzw. Śródmieściu Północnym i Południowym skupia się największa liczba warszawskich pokoi zagadek. Szczególnym przypadkiem jest też Łódź, w której *escape rooms* zlokalizowane są głównie przy ulicy Piotrkowskiej i w jej najbliższych okolicach. W efekcie mamy do czynienia z pasmową strefą koncentracji zjawiska (o przebiegu północ–południe). Usytuowanie pokoi zagadek w dalszej odległości od śródmieścia, w dzielnicach peryferyjnych występuje sporadycznie.

Właściwie jedynym wyjątkiem od opisanych prawidłowości jest Gdańsk, w którym aż 63% pokoi zagadek funkcjonuje w odległości ponad 4 km od centrum Głównego Miasta. Gdańskie *escape rooms* koncentrują się przede wszystkim w północnych dzielnicach: Letnica, Wrzeszcz Górny i Zaspa-Młyniec (rys. 12). Pewnym wytłumaczeniem tego zjawiska może być fakt, że Gdańsk jest południową częścią Trójmiasta (stąd swoiste przesunięcie ku środkowi całej aglomeracji trójmiejskiej). Tym niemniej istnienie zaledwie czterech pokoi zagadek w ścisłym centrum Gdańska (Wyspa Spichrzów) może budzić zdziwienie.

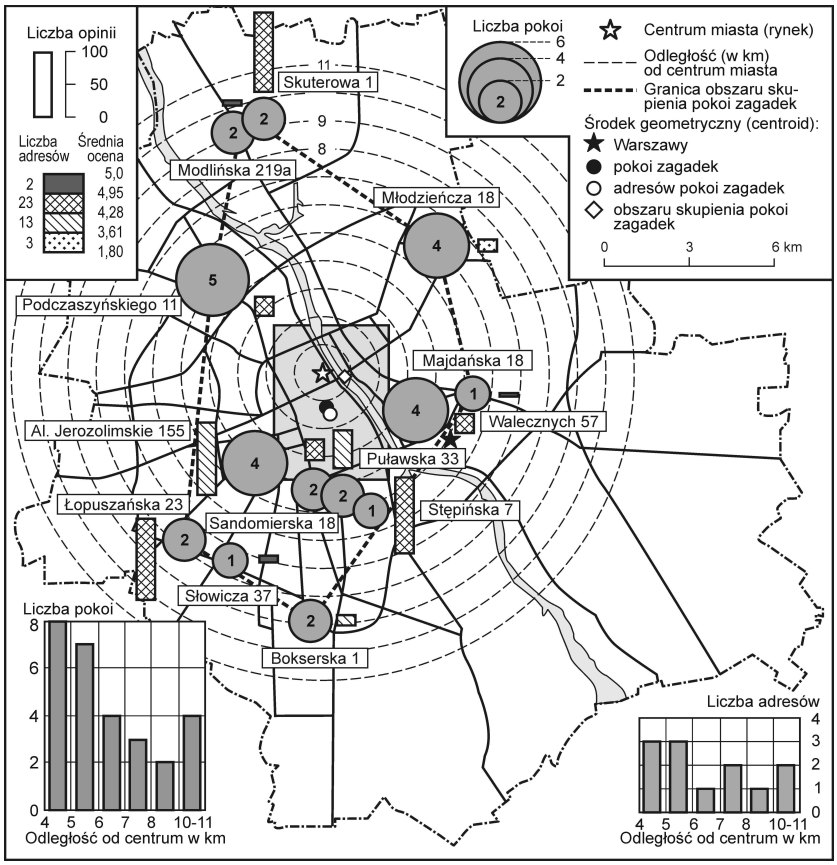
Tab. 1. Miasta w Polsce z największą liczbą pokoi zagadek

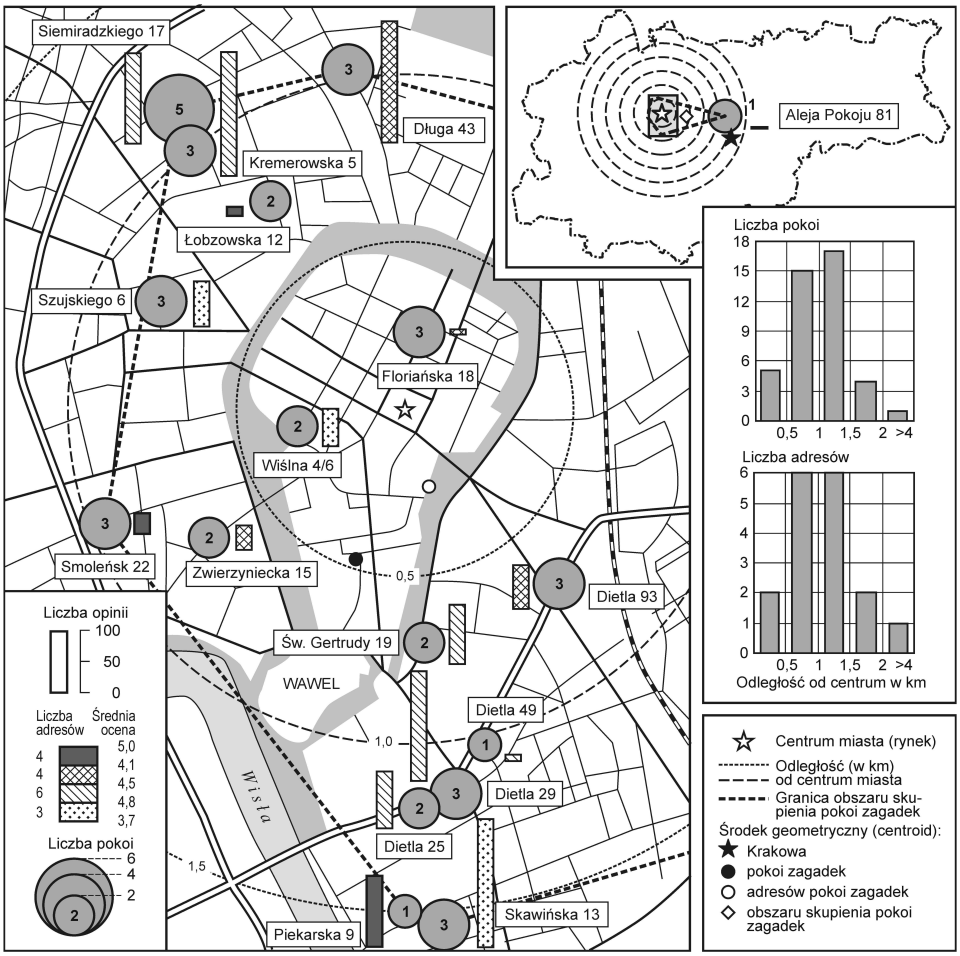
Lp.	Miasto	Liczba					
		pokoi	firm	pokoi/ firm	mieszkańców (31.12.2014)	pokoi/100 tys. mieszkańców	firm/100 tys. mieszkańców
1	Warszawa	97	38	2,55	1 735 442	5,59	2,19
2	Poznań	49	24	2,04	545 680	8,98	4,40
3	Łódź	42	16	2,63	706 004	5,95	2,27
4	Kraków	39	18	2,17	761 873	5,12	2,36
5	Katowice	37	16	2,31	301 834	12,26	5,30
6	Wrocław	33	14	2,36	634 487	5,20	4,31
7	Gdańsk	27	9	3,00	461 489	5,85	2,21
8	Szczecin	21	11	1,91	407 180	5,16	1,95
9	Bydgoszcz	18	10	1,80	357 652	5,03	2,37
10	Białystok	18	7	2,57	295 459	6,09	2,70

Źródło: opracowanie własne na podstawie https://lockme.pl.

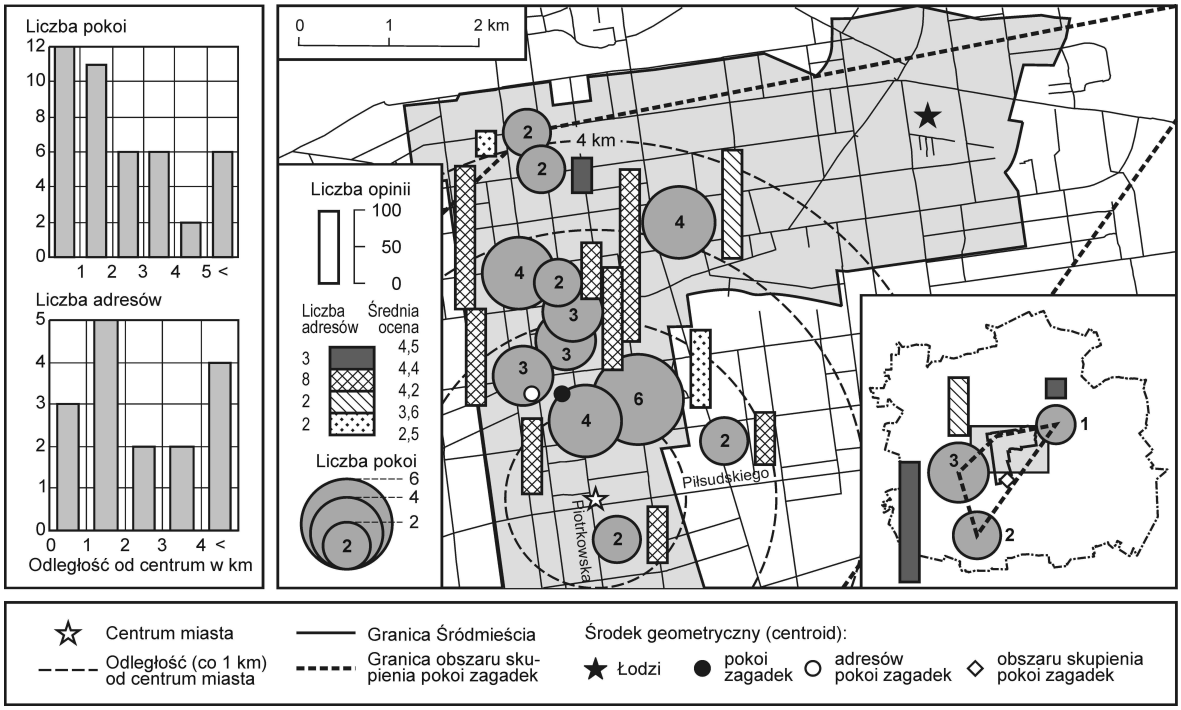


Rys. 7. Lokalizacja pokoi zagadek w Warszawie

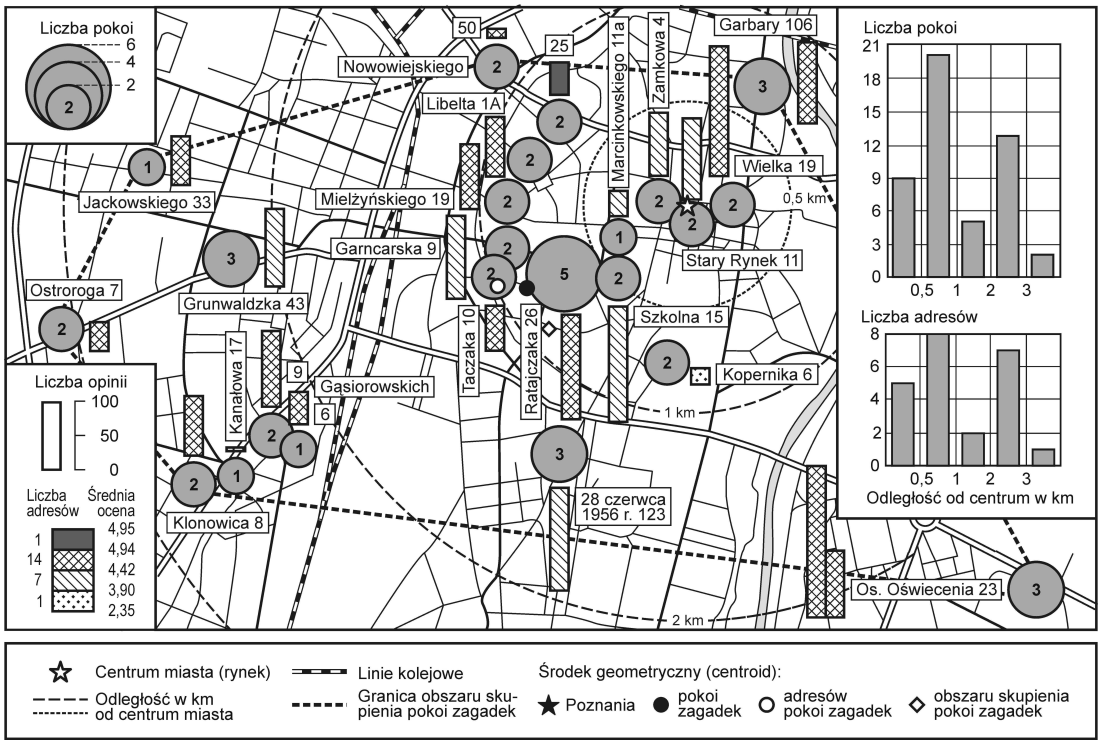




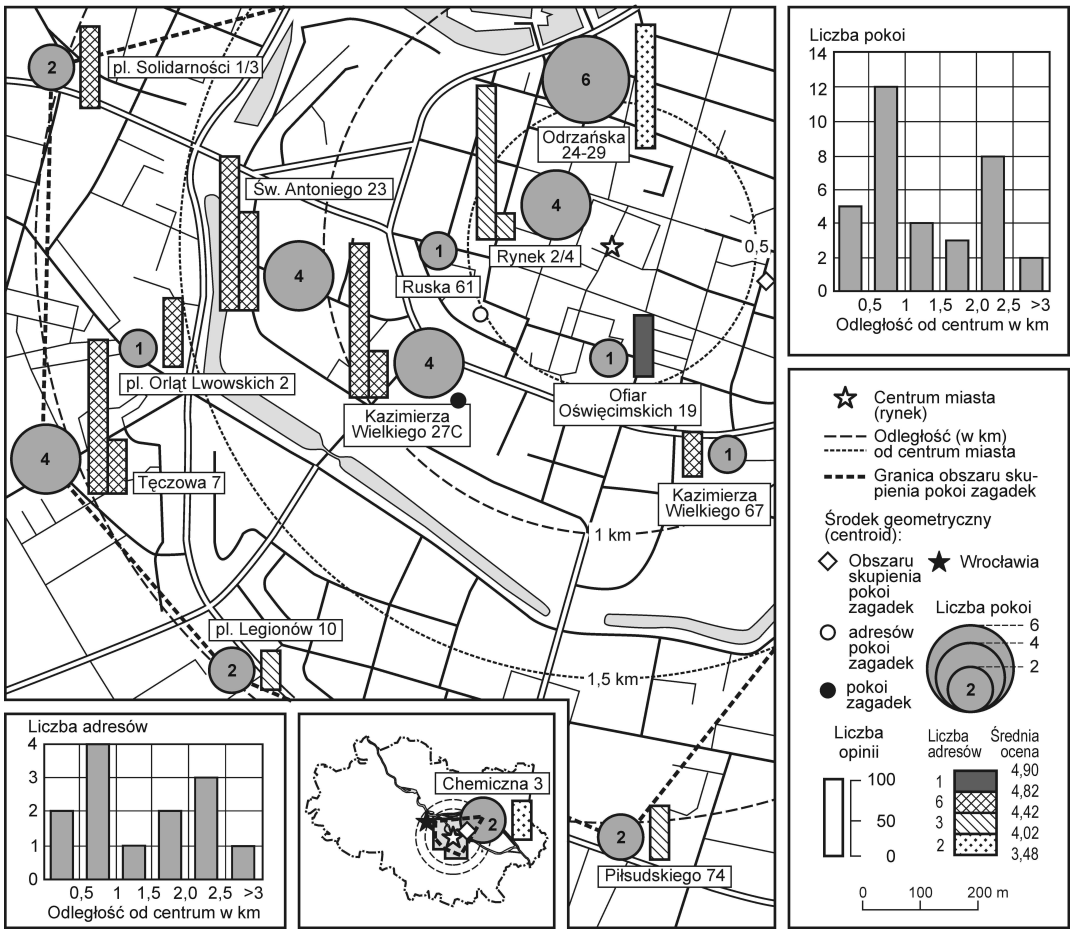
Rys. 8. Lokalizacja pokoi zagadek w Krakowie



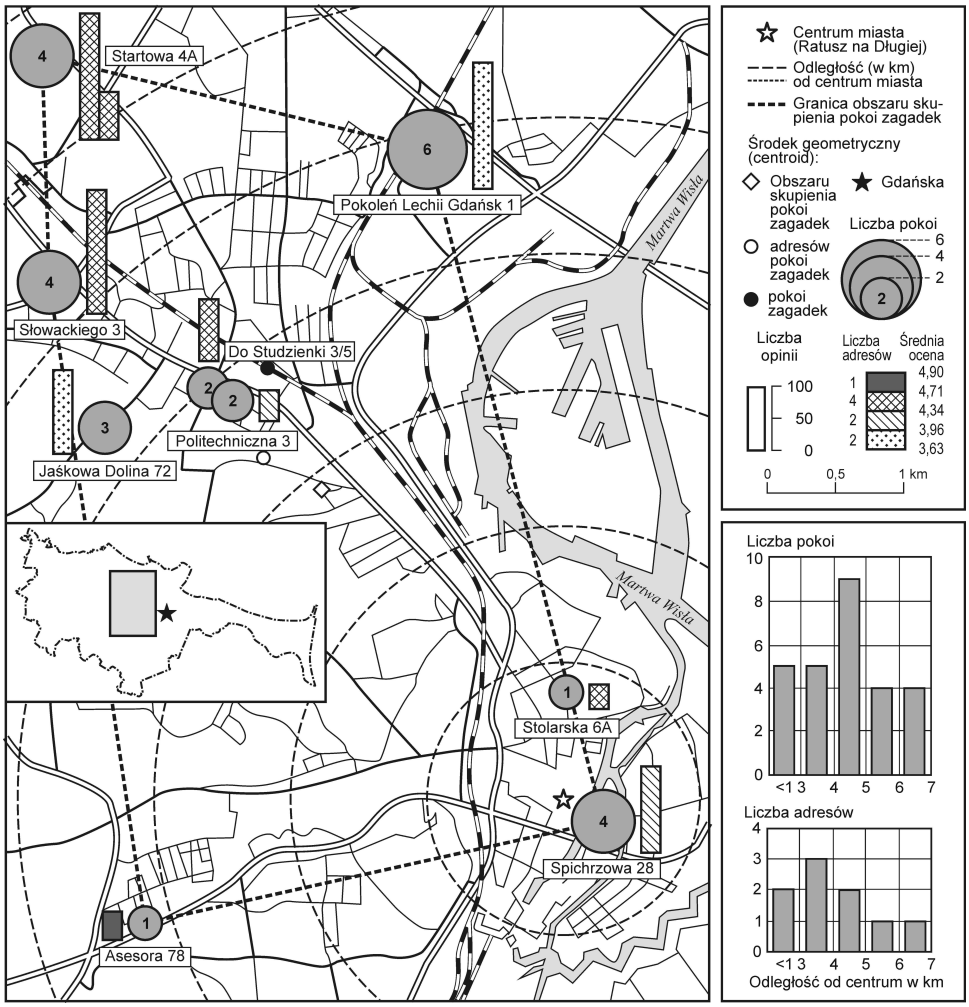
Rys. 9. Lokalizacja pokoi zagadek w Łodzi



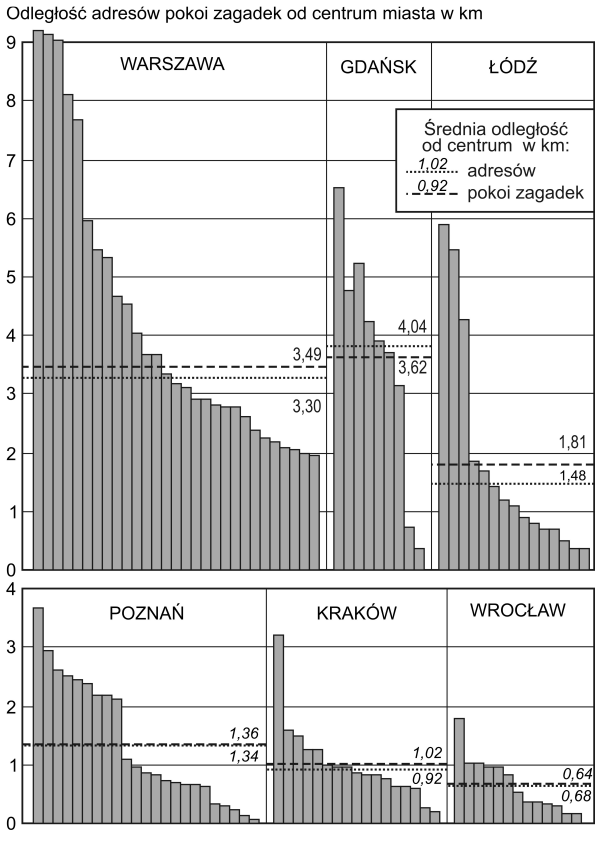
Rys. 10. Lokalizacja pokoi zagadek w Poznaniu



Rys. 11. Lokalizacja pokoi zagadek we Wrocławiu



Rys. 12. Lokalizacja pokoi zagadek w Gdańsku



Rys. 13. Średnia odległość pokoi zagadek i adresów od centrów badanych miast

Średnia odległość pokoi zagadek od centrum waha się z reguły w przedziale 1–2 km (Kraków, Poznań, Łódź). Mniejsza jest jedynie we Wrocławiu (0,6 km). Najbardziej oddalone od centrum (średnio o 3,5-4 km) są *escape rooms* w Warszawie i Gdańsku (rys. 13).

Dążenie do lokalizacji *escape rooms* w centrum metropolii nie jest zaskakujące. Wynika z kilku zasadniczych powodów. Śródmieście jest dzielnicą, w której koncentruje się aktywność mieszkańców i turystów, co tworzy potencjalny popyt na różnego rodzaju ofertę rozrywkową. W efekcie łatwiej jest uzyskać wysokie obłożenie lokalu. Nie bez znaczenia jest też dogodna dostępność komunikacyjna. Poza tym historyczne centrum miasta ma do zaoferowania reprezentacyjne budynki z „klimatycznymi" wnętrzami (kamienice, wille itp.), które bez konieczności większych inwestycji zapewniają lokalom odpowiednią oprawę. Barierą nie są przy tym wysokie koszty najmu, gdyż jak już wspomniano pokoje zagadek cechują się wysoką rentownością.

6. CHARAKTERYSTYKA OFERTY

W ciągu kilku lat funkcjonowania pokoi zagadek w Polsce ukształtowały się już pewne standardy tej formy rekreacji, bywa że odmienne od standardów obowiązujących w innych krajach. Rozgrywka w *escape room* jest zabawą zespołową. W większości polskich miast tego typu oferta przeznaczona jest dla grup liczących od 2 do 5 osób. Rzadziej spotyka się ofertę dla 2–4 graczy. Możliwość gry samemu lub w drużynie 6–7-osobowej występuje już sporadycznie.

Mała liczebność zespołu jest typowa dla Australii i Europy (od 2 do 7 osób, średnio 3,98). W Azji oraz Ameryce Północnej i Południowej drużyny są zdecydowanie większe – często liczą nawet kilkanaście osób (średnia: 6,07). O ile w pierwszym przypadku gracze umawiają się wcześniej na wspólną zabawę, o tyle w drugim ekipy kompletowane są z chętnych dopiero na miejscu (w drużynie znajdują się więc nieznani sobie zawodnicy, co może negatywnie wpływać na komfort i satysfakcję z gry). Średnia pojemność pokoi na świecie wyniosła 4,58 osoby (NICHOLSON 2015).

W Polsce rozgrywka najczęściej trwa 60 minut, co wynika m.in. z łatwości ustalania grafiku gier. Godzinne moduły dominują w ośmiu miastach (Wrocław – 64%, Kraków – 67%, Białystok – 78%, Bydgoszcz, Gdańsk, Poznań, Szczecin, Warszawa – powyżej 80%). Jedynie w dwóch ośrodkach oferta pod względem czasowym jest bardziej zróżnicowana. W Łodzi ⅓ gier trwa 60 minut, ⅓ – 50, a 28,6% – 45 minut. Z kolei w Katowicach godzinne gry stanowią 43,2%, a 45-minutowe – 37,8%. Ten ostatni krótszy format gier jest standardem w lokalach prowadzonych w różnych miastach kraju przez największe firmy Let Me Out i Tkalnię Zagadek. Stosunkowo rzadko spotyka się ofertę gier ponadgodzinnych (70, 80 czy 90 min.). Najdłuższą rozgrywką, jaką oferują polskie pokoje zagadek, jest 120-minutowa Ocean's 2 proponowana przez Show Escape w Warszawie, najkrótszą zaś – półgodzinny Złoty Pociąg w NIEpokój Escape Room Szczecin[11].

Z uwagi na duże ujednolicenie długości wizyt w *escape rooms* łączny czas gier dostępnych w poszczególnych miastach jest ściśle skorelowany z liczbą istniejących pokoi. Aby odwiedzić wszystkie lokale w stolicy potrzeba 5730 minut (czyli 95,5 godz.), w Poznaniu niemal 2940 minut (49 godz.), a we Wrocławiu, Katowicach, Łodzi i Krakowie – 2000–2200 minut. „Najkrótszą" ofertę posiadają Białystok i Bydgoszcz – nieco ponad 1000 minut. Ogółem w badanych miastach można spędzić w *escape rooms* blisko 370 godzin.

Z zamieszczonych na portalu lockme.pl opisów pokoi zagadek wynika, że ich tematyka nie odbiega znacząco od tematyki *escape rooms* na świecie. Przeważają pokoje sensacyjno-kryminalne (28,1%)[12], w których gracze jako policjanci lub detektywi mają wskazać mordercę, odnaleźć skradziony łup czy uprowadzoną osobę, a także już jako przestępcy np. obrabować bank czy opróżnić sejf. Popularne są horrory (14,2%), które mają zapewnić dreszcze emocji, m.in. podczas spotkania z duchem, sadystycznym mordercą lub po prostu… dentystą. Co dziesiąty pokój odwołuje się do tematyki literacko-filmowej (11%) lub historycznej (10,5%). W tej pierwszej grupie inspiracją są przede wszystkim znane na całym świecie kryminały (Sherlock Holmes, James Bond, Arsen Lupin, Różowa Pantera), thrillery i horrory (Piła, Lśnienie), filmy *science fiction* i *fantasy* (Alicja w Krainie Czarów, Gwiezdne Wojny, Władca Pierścieni, Matrix, Jumanij, Gra o tron) czy przygodowe (Indiana Jones). Polskie filmy jako motyw przewodni *escape rooms* wykorzystywane są bardzo rzadko (Seksmisja, Stawka większa niż życie). W przeciwieństwie do pokoi historycznych, które często odwołują się do różnych wydarzeń z dziejów Polski. W *escape rooms* można np. poszukiwać skarbu gdańskich korsarzy, Bursztynowej Komnaty lub Złotego Pociągu, próbować złamać kod Enigmy lub wykraść tajemnice projektu Riese, pomagać warszawskim powstańcom, czy też zmierzyć się z absurdami PRL-u.

Zdecydowanie rzadziej od już wymienionych pojawiają się pokoje naukowe (laboratorium) – 6,3%, przygodowe (bezludna wyspa, poszukiwanie skarbów) – 5,3%, futurystyczne i *science fiction* – 4,2%, wojskowe i medyczne (szpital, gabinet dentystyczny) – po 3,2%, logiczne/abstrakcyjne – 2,1%. Ponad 20% *escape rooms* posiada jeszcze inną tematykę, co świadczy o ich szerokim spektrum tematycznym.

Niezwykle istotny dla satysfakcji grających jest poziom trudności pokoju zagadek. Nie może być zbyt łatwy, bo gra się za szybko kończy, ani też zbyt trudny, bo mimo podpowiedzi personelu gracze zniechęcą się do dalszej rozgrywki. Opisanym w portalu lockme.pl pokojom zagadek przyporządkowano cztery poziomy trudności (na pierwszy raz, dla początkujących, doświadczonych i ekspertów). Ogólnie w Polsce przeważają *escape rooms* dla początkujących, co wynika oczywiście z faktu, że jest to stosunkowo nowa forma rozrywki i doświadczonych graczy na razie jest niewielu. Można jednak zakładać, że z czasem będzie przybywać trudniejszych pokoi. W 10 badanych metropoliach pokoje dla początkujących stanowią średnio około $^2/_3$, pozostała $^1/_3$ zaś to oferta dla bardziej zaawansowanych graczy (pokoje „na pierwszy raz" występują sporadycznie). Najwięcej „trudnych" *escape rooms* znajduje się w Białymstoku (61,1%), Szczecinie (54,6%) i Warszawie (50,5%), najmniej zaś w Poznaniu (20,4%), Krakowie (15,4%, brak pokoi dla ekspertów) i Bydgoszczy (16,7%). Z powodu braku informacji na temat kryteriów oceny poziomu trudności zagadek z uzyskanej struktury nie można jednak wyciągać daleko idących wniosków (np. o rozwoju popularności pokoi zagadek w danym ośrodku czy liczbie zaawansowanych graczy)[13].

Istnieją dwa podstawowe sposoby pobierania odpłatności za skorzystanie z oferty *escape room*: albo ustala się opłatę za udział jednego gracza (za osobę), albo za jedną rozgrywkę (za wszystkich uczestników), przy czym na świecie częściej występuje ten pierwszy wariant. Średni koszt zabawy w badanych przez S. NICHOLSONA (2015) pokojach zagadek wynosił: 23,68 USD/osobę lub 74,42 USD/zespół (po przeliczeniu lokalnych walut na dolary amerykańskie). Ceny na poszczególnych kontynentach są jednak bardzo zróżnicowane. S. FRENCH i J.M. SHAW (2015) podają, że koszt gry dla jednej osoby w amerykańskim *escape room* wynosi 25–30 USD. Zdecydowanie mniej płacą Europejczycy (12 USD) i Azjaci (5 USD), choć odnosząc te opłaty do PKB/osobę w poszczególnych krajach okazuje się, że i tak są to najwyższe ceny biletów wstępu (NICHOLSON 2015).

Z punktu widzenia klienta *escape rooms* w Polsce światowe ceny mogą wydać się szokujące. Rynek pokoi zagadek w naszym kraju pod tym względem wykazuje się bowiem dużą odrębnością. Po pierwsze, powszechnie obowiązuje odpłatność za jedną rozgrywkę, niezależnie od liczby graczy (oczywiście w dopuszczalnym limicie). Po drugie, z uwagi na mniejszą zamożność społeczeństwa, niż w najbardziej rozwiniętych krajach świata, ceny kształtują się na zdecydowanie niższym poziomie. Zakłada się, że *escape room* ma być rozrywką konkurencyjną dla kina, dlatego też cena jednej gry powinna kształtować się w pobliżu ceny czterech–pięciu biletów na seans, czyli około 100 zł (KOWALIK 2015).

Średnia cena rozgrywki w badanych 10 miastach Polski wyniosła niecałe 94 zł (tab. 2). Najdrożej jest oczywiście w Warszawie (średnio ponad 120 zł za grę). Na drugim miejscu znalazła się Łódź (ponad 110 zł za pokój), co jest zaskakujące zarówno z powodu powszechnego postrzegania miasta jako „biednego", jak i faktu, że łódzkie pokoje zagadek oferują najkrótszy czas gry. Ponad 100 zł za *escape room* zapłacimy jeszcze we Wrocławiu (średnio ponad 105 zł). Najbliżej średniej krajowej kształtują się ceny w Poznaniu. Najtańsze pokoje zagadek są natomiast w Katowicach (niecałe 81 zł) i Białymstoku (niemal 79 zł).

Tab. 2. Charakterystyka oferty *escape rooms* w wybranych miastach Polski

Miasto	Odsetek pokoi 60--minutowych	Łączny czas gry (min.)	Odsetek „trudnych" pokoi		Średnia cena za grę (zł)	Liczba opinii	Liczba opinii /pokój	Średnia ocena
			D	DE				
Białystok	77,78	1 020	55,56	61,11	78,72	225	12,50	4,67
Poznań	83,67	2 940	18,37	20,42	93,45	2 056	41,96	4,53
Bydgoszcz	83,33	1 065	11,11	16,67	86,78	651	36,17	4,52
Wrocław	63,64	2 040	24,24	30,30	105,64	1 753	53,12	4,51
Warszawa	83,51	5 730	37,11	50,52	120,61	3 934	40,56	4,47
Katowice	43,24	2 070	27,27	33,33	80,83	1 038	28,05	4,46
Szczecin	86,36	1 240	45,46	54,55	86,71	651	31,00	4,41
Łódź	33,33	2 215	38,10	45,24	110,60	1 605	38,21	4,35
Kraków	66,67	2 250	15,38	15,38	86,49	1 454	37,28	4,34
Gdańsk	85,19	1 590	44,44	44,44	89,11	1 169	43,30	4,25
Ogółem	70,67	22 160	31,70	37,20	93,89	14 536	36,22	4,45

Objaśnienia: D – dla doświadczonych, DE – dla doświadczonych i ekspertów.
Źródło: opracowanie własne na podstawie https://lockme.pl.

Portal lockme.pl umożliwia ocenę odwiedzonych pokoi zagadek (w skali 0–5) oraz zamieszczenie opisowego uzasadnienia. Na ogólną ocenę składają się trzy komponenty: obsługa, poziom trudności i klimat. Do 30.04.2016 r. na stronie internetowej pojawiło się ponad 14,5 tys. opinii dotyczących pokoi zagadek w badanych miastach, przy czym ich rozkład przestrzenny był bardzo zróżnicowany (tab. 2). Najwięcej, bo aż 27% ocen (niemal 4 tys.) dotyczyło pokoi w Warszawie, najmniej (zaledwie 225) – pokoi w Białymstoku. Liczba opinii, co oczywiste, jest powiązana z wielkością ośrodka i liczbą *escape rooms*, choć najwięcej ocen przypadających na jeden pokój (ponad 53) ma Wrocław[14]. Pomijając Białystok, pokoje w pozostałych miastach zostały ocenione średnio co najmniej 30–40 razy. Z pewnością nie jest to próba reprezentatywna, ale pozwala na wyciąganie z pewną ostrożnością szerszych wniosków.

Generalnie pokoje zagadek spotykają się w Polsce z bardzo dobrym przyjęciem i niezwykle pozytywnymi opiniami. Średnia arytmetyczna z 14,5 tys. zamieszczonych ocen wyniosła 4,45. Najlepiej zostały ocenione *escape roooms* w Białymstoku (4,67), ale z uwagi na małą liczbę oddanych głosów wynik ten może budzić pewne wątpliwości. Powyżej średniej krajowej uplasowały się pokoje jeszcze w pięciu miastach, w tym w trzech z ocenami ponad 4,5 (Poznań – 4,53, Bydgoszcz – 4,52, Wrocław – 4,51). Zdecydowanie najsłabiej wypadł Gdańsk (4,25).

Trudno krótko i obiektywnie streścić oceny opisowe zamieszczane w portalu lockme.pl. W wielu z nich pojawiają się zachwyty nad wykreowaną atmosferą (tajemniczości, horroru, przygody) oraz pomysłowością twórców aranżacji i zadań dla graczy, podkreślane są wyjątkowa ekscytacja i niesamowite emocje towarzyszące rozwiązywaniu zagadek, a także profesjonalizm i życzliwość personelu. Sporadycznie zdarzają się też głosy krytyczne obnażające niedostatki lub błędy w przygotowanych łamigłówkach, wytykające nielogiczność fabuły, wizualną niespójność wnętrza, usterki techniczne sprzętu czy brak odpowiedniej pomocy ze strony pracowników obiektu.

7. PODSUMOWANIE

Początek XXI w. przyniósł wiele dynamicznych zmian na światowym rynku turystyki i czasu wolnego (por. np. WEIERMAIR, MATHIES, red. 2004, NIEZGODA 2014, MOKRAS-GRABOWSKA 2015). W erze globalizacji zjawiska te niemal natychmiast pojawiają się i upowszechniają w innych krajach, na innych kontynentach. Doskonałym przykładem takiej błyskawicznej dyfuzji innowacji w skali całego globu może być powstanie, rozwój i międzynarodowa kariera zupełnie nowej formy rekreacji – pokoi zagadek. *Escape rooms* bez wątpienia są aktualnie jednym z najciekawszych zjawisk na rynku czasu wolnego. W ciągu zaledwie kilku lat w wielu krajach świata (o zupełnie różnych tradycjach i kulturze) stały się realną alternatywą dla kręgli, bilardu czy kina. Fenomen pokoi zagadek jest tym bardziej zastanawiający, że wymagają one nie tyle wysiłku fizycznego, co umysłowego (którego współczesny konsument raczej unika).

Na podstawie przeprowadzonej analizy oferty *escape rooms* w Polsce oraz dostępnych publikacji zagranicznych można pokusić się o wskazanie najważniejszych przyczyn niebywałej popularności pokoi zagadek. Należą do nich m.in.:

- przeniesienie zamiłowania do gier komputerowych w rzeczywistość – umożliwienie wielozmysłowego przeżywania przygód znanych z cyberprzestrzeni w realnym świecie;
- stworzenie atrakcyjnej odskoczni od codzienności i powszechności – możliwość odreagowania stresu przez studentów i tzw. *yuppies*, czy też ucieczki od uciążliwych warunków życia w metropolii (por. *Real-life escape games offer…*);
- zaspokajanie powszechnego w hedonistycznych społeczeństwach konsumpcyjnych pragnienia przeżycia czegoś nowego, oryginalnego, niepowtarzalnego, niebanalnego, doznania żywych emocji, ekscytacji itp.;
- zainteresowanie międzynarodowych korporacji organizacją niekonwencjonalnych imprez integracyjnych i motywacyjnych (połączonych często z obserwacją zachowań i analizą predyspozycji charakterologicznych uczestników zabawy).

Dopełnieniem (a właściwie wzmocnieniem) bodźców popytowych są wyjątkowo sprzyjające czynniki podażowe: brak wymagań wstępnych do podjęcia takiego biznesu, ciągle mało nasycony rynek (niska konkurencja), łatwość kopiowania pomysłów i konceptów biznesowych, stosunkowo niskie koszty rozpoczęcia i prowadzenia działalności gospodarczej, a przede wszystkim niezależnie od kraju wysoka rentowność takich przedsięwzięć.

Wydaje się, że na sukces pokoi zagadek składa się też jeszcze jeden, mniej oczywisty, czynnik. *Escape rooms* wyrastają z fundamentalnych założeń tzw. gospodarki doświadczeń (PINE, GILMORE 1999). Ta zaawansowana forma gospodarki opiera się głównie na usługach, które dostarczają klientom unikatowych doświadczeń silnie nasyconych emocjami. Wśród innych istotnych jej cech I. SKOWRONEK (2012) wymienia także: przekraczanie oczekiwań nabywców, kreowanie produktów i usług sensorycznych oddziałujących na wszystkie zmysły klientów, wykorzystanie estetyki w marketingu, zarządzanie percepcją i emocjami kupujących, budowę relacji opartych na wartości emocjonalnej. Istotą rynkowego sukcesu jest więc

przekształcenie zwykłego produktu w nadzwyczajne doświadczenie (ang. *turning ordinary products into extraordinary experience* – LASALLE, BRITTON 2003), które na trwałe zapadnie w pamięć nabywcy.

Pokoje zagadek doskonale wpisują się w te założenia. Oferują graczom ciąg wydarzeń angażujących na poziomie uczuciowym, fizycznym, intelektualnym, a nawet duchowym. Przygotowany w najdrobniejszym szczególe produkt gwarantuje oderwanie od codzienności, przeniesienie w inną rzeczywistość, zaangażowanie wszystkich zmysłów, tzw. *emotional story*, teatralizację przestrzeni, interaktywność, aktywne uczestnictwo oraz współtworzenie doznań własnych i innych graczy. Aby to osiągnąć, konieczna jest reorientacja myślenia: koncentrację na produkcie (proces wytwarzania, utrzymywanie jakości, zarządzanie itd.) musi zastąpić koncentracja na doświadczeniu (planowanie pożądanego doświadczenia, kreowanie produktów sensorycznych, zarządzanie percepcją i emocjami klientów, osiąganie ich emocjonalnego zaangażowania itd.). W efekcie właściwym produktem staje się nie tyle pakiet usług, co pakiet doświadczeń. Ten tzw. model odwróconego myślenia (ang. *Reverse Thinking Model*) zaproponowany przez firmę Performance Solution w pełni sprawdza się w planowaniu i praktycznej organizacji pokoi zagadek.

Z pewnością wszystkie wymienione czynniki przyczyniły się do iście lawinowego przyrostu *escape rooms* w Polsce. W ciągu zaledwie trzech lat powstało ponad 600 lokali, usytuowanych przede wszystkim w centrach największych miast kraju. Rynek metropolii wydaje się już być niemal nasycony (5–6 pokoi na 100 tys. mieszkańców). Największy potencjał rozwoju posiadają średnie miasta, których oferta w tym zakresie jest jeszcze dość ograniczona. Polskie pokoje zagadek nie odbiegają zasadniczo od zagranicznych. Reprezentują szerokie spektrum tematów i fabuł rozgrywek, choć dominuje popularna na całym świecie tematyka sensacyjno-kryminalna (28,1%), horroru (14,2%), literacko-filmowa (11%) oraz historyczna (10,5%). Lokalną specyfikę podkreślają *escape rooms* nawiązujące do różnych epizodów z dziejów Polski (głównie II wojna światowa i okres PRL). Około ⅔ pokoi zagadek adresowanych jest do początkujących graczy, a tylko ⅓ do bardziej zaawansowanych. Prawdopodobnie z czasem proporcje te ulegną odwróceniu. Na tle zagranicznych *escape rooms* polskie pokoje zagadek wyróżniają się przede wszystkim kwestiami finansowymi: powszechnie przyjętą odpłatnością za pokój (grę) i niskimi stawkami (ok. 24 USD/pokój, czyli tyle, ile według NICHOLSONA (2015) wynosi średnia światowa cena za grę… jednej osoby). Nowa forma rekreacji jest entuzjastycznie oceniana przez Polaków (średnia 4,45/5,0). Zachwyty wzbudza dopracowany wystrój i atmosfera pokoi, zaskakująca fabuła rozgrywki, pomysłowe zagadki i nadzwyczajne emocje towarzyszące „ucieczce". Pozwala to mieć nadzieję na dalszy rozwój rynku *escape rooms* w Polsce.

Niezależnie jednak od przyczyn i skali wyjątkowej popularności pokoi zagadek, otwarte na razie pozostaje pytanie, czy będą one trwałym elementem współczesnego sektora usług rekreacyjnych, czy też, jak wiele innych wcześniejszych atrakcji, pozostaną jedynie chwilową efemerydą, cieszącą się gwałtownym, acz krótkotrwałym zainteresowaniem klientów poszukujących ciągle nowych doznań.

PRZYPISY

[1] W Polsce powszechnie przyjęła się nazwa „pokój zagadek", mimo że nie jest dosłownym tłumaczeniem angielskiego terminu „*escape room*" i nie oddaje istoty zabawy (ucieczka z pokoju). W artykule oba te określenia używane są zamiennie jako synonimy.

[2] Lockme.pl jest największym portalem internetowym poświęconym pokojom zagadek w Polsce. Stanowi stale uaktualniane i poszerzane kompendium wiedzy na ten temat. Zawiera dane dotyczące m.in.: lokalizacji i tematyki pokoi, czasu gry, poziomu trudności, ceny, sposobu rezerwacji, opinii użytkowników. Ponieważ Internet jest głównym kanałem promocji i dystrybucji tej formy rozrywki można przyjąć, że jest to najpełniejsza baza informacji o *escape rooms* w Polsce. W przypadku analizy pokoi zagadek w 10 miastach dokonano weryfikacji danych na podstawie stron internetowych poszczególnych firm. Odsetek odrzuconych adresów był minimalny (pojedyncze pokoje już niedziałające lub w trakcie uruchamiania), co upoważnia do uznania wykorzystanego źródła danych za rzetelne i w dużym stopniu wiarygodne. Oczywiście z pewnością funkcjonują *escape rooms* nieuwzględnione na stronie lockme.pl. Ich liczba i znaczenie nie wydają się jednak statystycznie znaczące.

[3] W Polsce Fort Boyard nadawany był w latach 90. XX w. w dwóch telewizjach kablowych, a w latach 2008–2009 w TVP2 emitowane były dwie serie po 13 odcinków każda.

[4] Gra fabularna (ang. *role-playing game*, RPG) – gra towarzyska oparta na narracji, w której gracze wcielają się w role fikcyjnych postaci żyjących w świecie istniejącym tylko w ich wyobraźni. Celem zabawy jest rozegranie gry według zaplanowanego scenariusza przy zachowaniu ustalonego zestawu reguł (tzw. mechanika gry). Oprócz tradycyjnych gier fabularnych (tzw. *pen and paper*), istnieją też komputerowe gry fabularne (na podstawie: https://pl.wikipedia.org/wiki/Gra_fabularna).

[5] Jedną z najpopularniejszych tego typu gier jest rozgrywane co roku (od 1981 r.) MIT Mystery Hunt – symbolicznej monety na terenie kampusu Massachusetts Institute of Technology szuka nawet 40 zespołów (2000 graczy), rozwiązując w ciągu 48 godzin do 160 zagadek przygotowanych przez ubiegłorocznych zwycięzców.

[6] Gra przypomina polskie podchody czy też niemiecki *Schnitzeljagd*.

[7] Opracowano na podstawie: S. FRENCH i J. M. SHAW (2015), skąd też pochodzą przytoczone dane liczbowe.

[8] Na podstawie stron internetowych: http://escaperooms.pl, http://exitroom.pl, http://sirlock.pl, http://tkalniazagadek.pl, http://www.letmeout.pl, https://lockme.pl.

[9] Pokoje zagadek prowadzą niskokosztową promocję ograniczoną przede wszystkim do Internetu. Składa się na nią m.in.: własna strona internetowa (pokoju lub sieci pokojów danej firmy), profil na Facebooku, rabaty na popularnych stronach zakupów grupowych (np. Gruponie). W większości bazują jednak na rekomendacjach zadowolonych klientów.

[10] W całej konurbacji górnośląskiej funkcjonowało 79 pokoi zagadek, z czego niemal połowa przypadała na Katowice.

[11] Już po zebraniu materiału do badań pojawiły się w Łodzi i Szczecinie minigry trwające 10-15 min.

[12] Pokoje mogły być zaklasyfikowane do kilku grup tematycznych.

[13] Z poziomem trudności pokoi pośrednio powiązany jest odsetek gier zakończonych „ucieczką". Według S. NICHOLSONA (2015) sukcesem kończy się 41% wszystkich rozgrywek (w obu Amerykach – 26%, w Azji – 33%, w Europie – 52%), z czego w pokojach określanych jako łatwe – 61,7%, średnio trudne – 48,5% i trudne – 36,3%. Badania polskich *escape rooms* pod tym kątem na razie nie były prowadzone.

[14] Wpływ na to ma z pewnością fakt, że Wrocław jest kolebką polskich *escape rooms*, a operator serwisu lockme.pl ma swoją siedzibę właśnie w tym mieście.

BIBLIOGRAFIA

FRENCH S., SHAW J.M., 2015, *The unbelievably lucrative business of escape rooms*, Market Watch, http://www.marketwatch.com/story/the-weird-new-world-of-escape-room-businesses-2015-07-20; 21.07.2015.

KOWALIK A., 2015, *Ucieczka do pieniędzy – escape-roomy podbijają Polskę*, „Pierwszy Milion", 4, http://pierwszymilion.forbes.pl/escape-roomy-podbijaja-polske,artykuly,191344,1,4.html.

LASALLE D., BRITTON T.A., 2003, *Priceless. Turning ordinary products into extraordinary experience*, Harvard Business School Press, Boston, Massachusetts.

MOKRAS-GRABOWSKA J., 2015, C*zas wolny w dobie postmodernizmu*, „Folia Turistica", 34, s. 11–30.

NICHOLSON S., 2015, *Peeking behind the locked door: A survey of escape room facilities*, White Paper available at http://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf.

NIEZGODA A., 2014, *Czas wolny a zmiany na rynku turystycznym*, [w:] *Przeszłość, teraźniejszość i przyszłość turystyki*, B. Krakowiak, J. Latosińska (red.), ser. „Warsztaty z Geografii Turyzmu", 5, Wyd. Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź, s. 101–112.

PINE B.J., GILMORE J.H., 1999, *The Experience Economy: Work Is Theater & Every Business a Stage*, Harvard.

Real-life escape games offer respite from daily stresses, South China Morning Post, http://www.scmp.com/news/hong-kong/article/1148918/real-life-escape-games-offer-respite-daily-stresses; 13.02.2013.

SAKOSIK K., 2015, *Top 6 łódzkich escape roomów. Sprawdź, co to takiego*, „Gazeta Łódzka", http://lodz.wyborcza.pl/lodz/1,35153,19287493,top-6-lodzkich-escape-roomow-sprawdz-co-to-takiego.html#ixzz45EbBAB6n; 03.12.2015.

SKOWRONEK I., 2012, *Marketing doświadczeń. Od doświadczenia klienta do wizerunku firmy*, Wyd. Poltext, Warszawa, ss. 286.

WEIERMAIR K., MATHIES CH. (eds.), 2004, *The Tourism and Leisure Industry: Shaping the Future*, Haworth Press, London, ss. 357.

http://escaperooms.pl (13.05.2016).

http://exitroom.pl (13.05.2016).

http://room-busters.blogspot.com (13.05.2016).

http://sirlock.pl (13.05.2016).

http://tkalniazagadek.pl (13.05.2016).

https://en.wikipedia.org/wiki/Escape_room (13.05.2016).

https://en.wikipedia.org/wiki/Race_to_Escape (13.05.2016).

https://lockme.pl (13.05.2016).

https://pl.wikipedia.org/wiki/Gra_fabularna.

www.letmeout.pl (13.05.2016).

Artykuł wpłynął:
17 maja 2016 r.
Zaakceptowano do druku:
14 czerwca 2016 r.