

Escaperooms als educatief leermiddel voor het bedrijfsleven.

Voorbeelden uit de praktijk van 038games

Auteur: Bertrand Weegenaar MBA, Business IT Management docent HBO-ICT bij Hogeschool Windesheim en coach bij 038games en Slim Zorg Lab.

Inleiding

In moderne organisaties moet er continu geleerd worden, adaptief en context gebonden. Met name serious games bieden een krachtige, speels ingericht alternatief voor traditionele trainingen. Escaperooms – fysieke of virtuele scenario's waarin spelers binnen een tijdslimiet puzzels oplossen – zijn daarbij een bijzondere en effectieve vorm. Dit stuk onderzoekt de onderwijskundige waarde van escaperooms in het bedrijfsleven, onderbouwd met theorie en geïllustreerd met projecten die studenten van 038Games in opdracht van verschillende organisaties hebben uitgevoerd.

038games

[038Games](#) is een gaming studio in Zwolle die wordt gerund door gemotiveerde studenten. De game studio is een samenwerking van de opleiding HBO-ICT van Hogeschool Windesheim en diverse creatieve opleidingen van Mbo's in de regio. Hier worden de beste en meest enthousiaste studenten aangenomen. 038games is een erkend SBB-stageleerbedrijf!

Wat is een Escaperoom in de Professionele Context?

Een escaperoom is een gestructureerde leeromgeving waarin spelers samenkomen, puzzels oplossen en een doel bereiken binnen een tijdslimiet. In een zakelijke of professionele setting wordt het format gebruikt om vaardigheden zoals samenwerking, besluitvorming onder druk en vakinhoudelijke kennis te trainen, in een veilige en gecontroleerde omgeving. Het combineert daarmee serious en fun.

Spelprincipes

- **Tijdsdruk** creëert realistische stressmomenten – zoals bij crisismanagement – en bevordert focus en responsiviteit;
- **Complexe, realistische puzzels** vereisen interdisciplinair denken en probleem-oplossend vermogen, net als in organisaties;
- **Narratief en context geven** betekenis aan de uitdaging: het maakt leren relevant en vergroot transfer met actief leren;
- **Directe feedback en beloning** stimuleren motivatie via Self-Determination Theory (Deci & Ryan, 2000), waarin autonomie, competentie en verbondenheid centraal staan;
- **Samenwerken** tussen en met spelers is de kern van de winstrategie;
- Mogelijkheid tot **observeren** tijdens spel en **feedback** geven en evaluatie (debrief).

Bedrijfstoeepassingen met 038Games

038Games heeft de afgelopen jaren onder andere de volgende vijf escaperooms opgeleverd. (We onderscheiden daarin fysieke, hybride en compleet digitale escaperooms.)

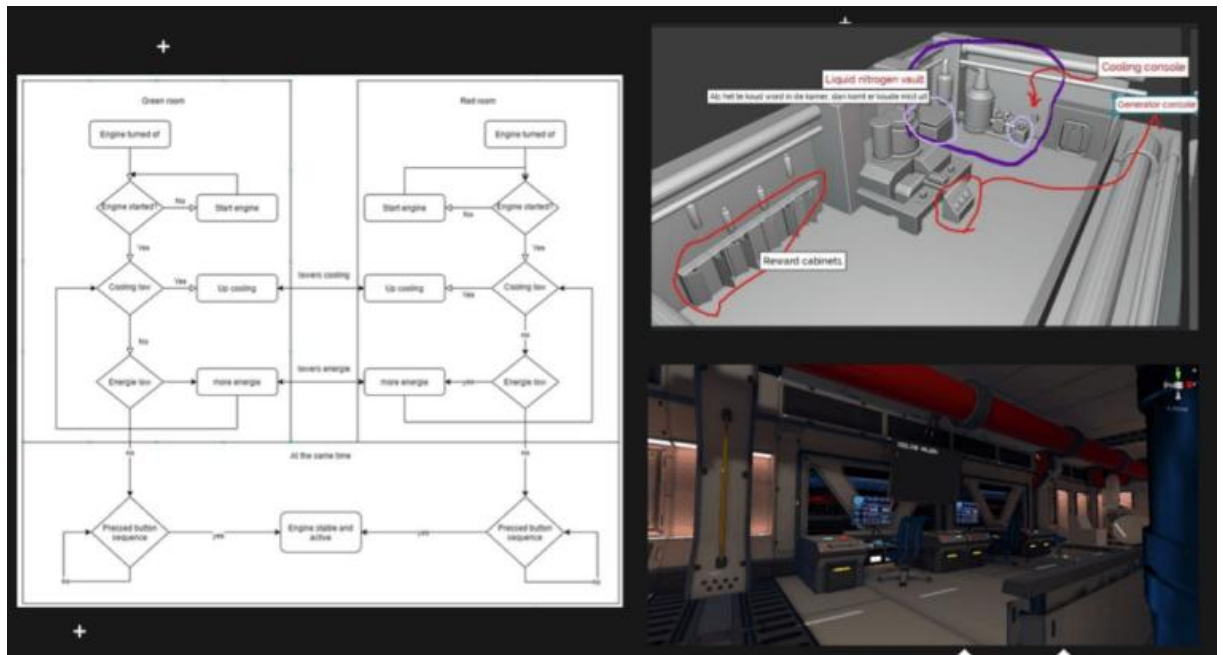
- Brandweer VR-escaperoom '*Gevaarlijke Stoffen*': ontwikkeld voor Veiligheidsregio IJsselland, simuleert een ziekenhuislaboratorium waar gevaarlijke gassen ontsnappen. Teams (bijvoorbeeld brandweerduo's) werken samen om slachtoffers te redden in een multi-player VR.



- Fysieke *escaperoom ZS37* voor de Nationale Politie: studenten van 038Games ontwikkelden een escape-ervaring waarin agenten vaardigheden en procedures oefenen; met multimediale begeleiding kernachtig onderwijskundig opgezet. Dit was een compleet fysieke escaperoom met zeven kamers in Apeldoorn;



- VR-escaperoom '*StarFireFighters*': gericht op communicatie onder leerwerkplekbegeleiders binnen een veiligheidsregio, met multiplayer VR-simulatie en ondersteunende manual voor implementatie. Deze complexe multiplayer VR-escaperoom kent een digitale en fysieke component;



- [Darkweb VR](#) voor de Nationale Politie introduceert onderzoekers in de wereld van het DarkWeb. Compleet digitaal;
- [Adapt of Btrapped](#) voor de gemeente Zwolle is een fysiek escaperoom die zich richt op klimaatverandering. De escaperoom is een trailer omgebouwd tot escaperoom met een aantal digitale gadgets.



Onderwijskundige en andere deskundigheid bij Escaperooms

Om een escaperoom succesvol op te zetten is kennis nodig van de spel kant (beschikbaar bij 038games), de onderwijskundige kant én van een eventuele inhoudelijke kant. In de voorbeelden zijn dat de Politie profchecks, de veiligheidskennis bij Gevaarlijke Stoffen, Teamcommunicatie en klimaatadaptatie. We hebben gezien dat serious games in zijn algemeenheid én escaperoom in het bijzonder zeer geschikt kunnen zijn voor:

- **Team- én leiderschapontwikkeling:** In situaties als VR-escaperooms leren teamleden effectief communiceren en leiding nemen onder druk.
- **Soft skills trainen:** Oplossen van complexe puzzels in de Brandweer VR-escaperoom oefent communicatie, besluitvorming, en samenwerking.
- **Vakinhoudelijke kennis oefenen:** Politie-en veiligheidsescaperooms embedded met procedures, wetten en protocollen verhogen kenniscontext en -toepassing.
- **Assessment en talentdetectie:** Observatie in spelvorm geeft inzicht in stressbestendigheid, leiderschap en samenwerkingsgedrag zoals bij ZS37.
- **Veranderinterventies:** Escaperooms kunnen medewerkers op een speelse wijze laten oefenen met nieuwe technologieën of werkwijzen.

Geleerde lessen

We hebben het een paar keer gedaan, het nieuws gehaald én onderscheidingen gekregen. Van de vijf projecten zijn er vier echt in gebruik genomen. En er is vooral veel geleerd. Van deze kennis willen we anderen graag gebruik laten maken:

- Heb het doel en de leeruitkomsten van de escaperoom scherp;
- Een escaperoom kun je ook zien als theater, er moet een goede verhaallijn (storytelling) en voor de speler uitdagende omgeving zijn;
- Puzzels en opdrachten moeten in balans zijn met een moeilijkheidsgraad die bij de spelersdoelgroep past;
- Het ontwikkelen van een goed, gebalanceerde escaperoom is een iteratief proces;
- Zorg voor goed testen, in alle fases van het project, van het fysieke ontwerp, de inhoud en de puzzels.

Conclusie

Escaperooms – als serious games – bieden een gecultiveerd en onderbouwd middel om complexe leer- en ontwikkelvraagstukken in organisaties aan te pakken. De combinatie van spelprincipes (narratief, tijdsdruk, feedback) en theoretische fundering (ervaringsleren, constructivisme, authenticiteit, motivatie) maakt ze bijzonder waardevol. Voorbeelden bij 038Games tonen aan hoe escaperooms effectief kunnen worden ingezet voor onder meer brandweer, politie en veiligheidstrainingen – als volwaardige leermiddelen binnen professionele contexten.

Meer informatie

Voor meer informatie over 038games, serious gaming in het algemeen en escaperooms in het bijzonder, kunt u contact opnemen met de auteur via 038games@windesheim.nl of 0652585555. Connecten op [LinkedIn](#) mag natuurlijk ook.

Literatuur

Andries BV, *De kunst van het ontsnappen* (2025)

Bergeron B., *Developing Serious Games* (2006)

Hall L., *Planning your escape* (2021)

Hamer-Morton J., *Escape Room Puzzels* (2019)

Koster R., *A theory of fun for Game Design* (2004)

Sikkema K., Van Eunen M., *Spelen Werkt* (2022)