

merz | medien + erziehung | Arnulfstraße 205 | 80634 München  
| fon 089.68989120 | merz@jff.de | [www.merz-zeitschrift.de](http://www.merz-zeitschrift.de)

## Sebastian Gomon/Gabriele Hooffacker/Ulrich Schmedes: Room-Escape-Challenge Subjekt 12

Beitrag aus Heft »2017/02: Postfaktisch: Journalismus im medialen Wandel«

Das Konzept von Subjekt 12 verbindet eine Room-Escape-Challenge mit Live-TV-Übertragung und interaktiver Mitspielmöglichkeit: Eine Spielerin bzw. ein Spieler versucht, in einer vorgegebenen Zeit durch das Lösen von Aufgaben und Rätseln einen Weg aus einem Raum zu finden. Die Rätsel geben dem Live- Publikum Möglichkeit zur Interaktion. Anhand von Narration, Story, Plot und Spielhandlung zeigt das Projekt, dass sich die Kategorien Konflikt und Kooperation auf eine interaktive Live- Game-Show anwenden lassen. S

Sebastian Gomon arbeitet als Lehrkraft für besondere Aufgaben an der Hochschule für Technik, Wirtschaft und Kultur (HTWK) Leipzig. Seine Schwerpunkte sind AV-Medien und Studioproduktion. Dr. Gabriele Hooffacker ist Professorin an der Hochschule für Technik, Wirtschaft und Kultur (HTWK) Leipzig. Ihr Schwerpunkt ist die medienadäquate Inhaltsaufbereitung. Dr. Ulrich Schmedes ist Professor an der Hochschule für Technik, Wirtschaft und Kultur (HTWK) Leipzig. Seine Schwerpunkte sind Multimedia-Produktionssysteme und -technologien.

Literaturverzeichnis:

Backe, Hans-Joachim (2008). Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel. Eine typologische Einführung. Würzburg: Königshausen & Neumann. Bopp, Matthias (2008). Storytelling und parasoziales Design als Motivationshilfe in Computerspielen. In: Medien-Pädagogik, 15/16, S. 1–20.

Früh, Werner/Frey, Felix/Blümmler, Jette (2014). Narration und Storytelling. Theorie und empirische Befunde. Köln: Herbert von Halem. Hooffacker, Gabriele (2015). Online-Journalismus. Ein Handbuch für Ausbildung und Praxis (Journalistische Praxis). 4. Auflage. Wiesbaden: Springer VS. Jöckel,

Sven/Schumann, Christina (2010). Spielen im Netz. Online-Spiele als Kommunikation. [www.researchgate.net/profile/Sven\\_Joekel/publication/251222376\\_Spielen\\_im\\_Netz\\_Online-Spiele\\_als\\_Kommunikation/links/0f31753bfca3b58c2a000000/Spielen-im-Netz-Online-Spiele-als-Kommunikation.pdf](http://www.researchgate.net/profile/Sven_Joekel/publication/251222376_Spielen_im_Netz_Online-Spiele_als_Kommunikation/links/0f31753bfca3b58c2a000000/Spielen-im-Netz-Online-Spiele-als-Kommunikation.pdf) [Zugriff: 02.02.2017].

Kammerl, Rudolf/Unger, Alexander/Grell, Petra/Hug, Theo (2014). Jahrbuch Medienpädagogik. Wiesbaden: Springer VS. Neuberger, Christoph (2014). Konflikt, Konkurrenz, Kooperation. In: Medien & Kommunikationswissenschaft, 62 (4), S. 567–586.

Neuberger, Christoph (2007). Interaktivität, Interaktion, Internet. Eine Begriffsklärung. In: Publizistik, 52 (1), S. 33–50.

Primbs, Stefan (2015). Social Media für Journalisten (Journalistische Praxis). Wiesbaden: Springer VS.

Quandt, Thorsten/Wimmer, Jeffrey/Wolling, Jens (Hrsg.), (2009). Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames. 2. Auflage. Wiesbaden: Springer VS.

**merz | medien + erziehung** | Arnulfstraße 205 | 80634 München  
| fon 089.68989120 | merz@jff.de | [www.merz-zeitschrift.de](http://www.merz-zeitschrift.de)

Zota, Volker (2014). Panne beim TV-Quizduell: "Das ging komplett in die Hose".  
[www.heise.de/newsticker/meldung/Panne-beim-TV-Quizduell-Das-ging-komplett-in-die-Hose-2187782.html](http://www.heise.de/newsticker/meldung/Panne-beim-TV-Quizduell-Das-ging-komplett-in-die-Hose-2187782.html)  
[Zugriff: 02.02.2016].