

Coronavirus bedreigt een veelbelovende sector

West-Vlaanderen is bakermat van escape games in ons land

Dirk Van Thuyne, freelancejournalist & coördinator van dit themakatern

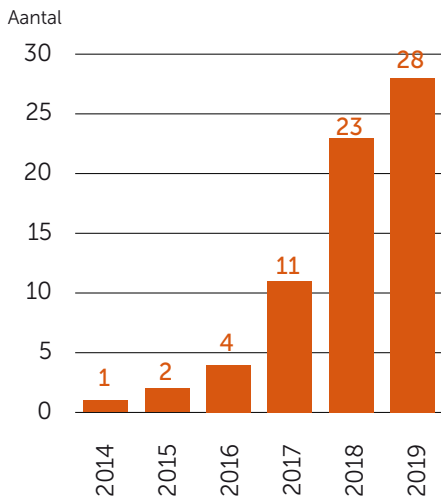
De voorbije jaren maakte de sector van de escape games een bliksemsnelle opmars. Dat is ook het geval in West-Vlaanderen, dat overigens in Ieper in 2014 de binnenlandse primeur kreeg. De kustprovincie kent ook de grootste concentratie aan escape rooms in ons land, in relatie tot het aantal inwoners.

Een escape room is een fysieke ruimte waarin een groepje vrienden, collega's of familieleden zich vrijwillig laat opsluiten. Door allerlei raadsels en puzzels op te lossen, kunnen de deelnemers zich een weg naar de vrijheid banen. Meestal krijgen ze daarvoor 60 minuten de tijd.

Anno 2020 zouden er wereldwijd al tussen de 50.000 en 75.000 uitbatingen zijn. Het gros daarvan bevindt zich in de Verenigde Staten en China, maar wanneer we ook rekening houden met het aantal inwoners staat Nederland (met zowat 50 escape rooms per miljoen inwoners) onbedreigd aan de top. België is in die ranking goed voor een zevende plaats. Ons land telt 115 escape games die samen bijna 250 verschillende escape rooms aanbieden. In West-Vlaanderen hadden liefhebbers, einde 2019, de keuze uit **28 aanbieders** met samen **49 escape rooms** (zie grafiek 1). Begin 2020 was dat



Grafiek 1. Evolutie aantal escapegames in West-Vlaanderen



Bron: escapegamesbelgium.be

iets gezakt naar **47 escape rooms** bij 26 verschillende uitbaters.

Dat vertaalt zich voor de kustprovincie in één escape room per 25.442 inwoners. Hiermee haalt West-Vlaanderen de titel van 'meest escape room intensieve' provincie in ons land.

Belgische primeur voor Ieper

Escape games vinden hun oorsprong in de wereld van de computerspeltjes. Het Japanse Crimson Room uit 2004 was wellicht de pionier. Spelers moesten zich van achter hun scherm zien te

bevrijden uit een virtuele kamer door gebruik te maken van allerlei voorwerpen in die ruimte. Het spel werd razend populair en drie jaar later introduceerde oprichter Takao Kato de eerste fysieke versie van het spel. Ook dat werd een schot in de roos.

Het duurde nog tot 2011 voor het concept in het Westen zijn opwachting maakte, meer bepaald in de Hongaarse hoofdstad Boedapest. Van daaruit veroverden de escape games heel Europa. De Belgische primeur was voor de **provincie West-Vlaanderen**.

Tijdens een citytrip in Boedapest maakten **leperling Pieter-Jan Breyne** en zijn vrienden kennis met het spel en ze waren meteen verkocht. In de zomer van **2014** opende The Longest Hour zijn deuren. Deze escape game inspireerde sommige deelnemers die achteraf hun eigen spel bouwden. Zo ontstond bijvoorbeeld Fantastic Games in Diksmuide.

Momenteel kun je in onze provincie terecht bij 26 uitbaters die 47 verschillende kamers aanbieden. Vooral in 2017 en 2018 waren er heel wat nieuwe initiatieven. Daarna ging de storm wat liggen want in 2019 waren er slechts vijf nieuwkomers.

Dit betekent echter niet dat de sector op de terugweg was. Begin dit jaar koesterden nog heel wat uitbaters uitbreidingsplannen. Zo wilden Plong in Zwevegem en Time2Escape in Moorsele dit voorjaar een tweede kamer openen. Ook Tommy Deslypere van het Oostendse Timescape investeerde

in de realisatie van een extra kamer. Hij ontwikkelde bovendien een pop-up escape room voor het Stadsmuseum. Vanaf 26 april 2020 zouden de liefhebbers een half uur de tijd krijgen om het leven van Leopold I te redden. Zover kwam het echter niet...

Verwoestend virus

De initiatiefnemers van The Longest Hour openden in 2016 een tweede vestiging in Ieper met het gloednieuwe spel Virus Escape. In het verhaal dreigen criminelen om een gevaarlijk virus te verspreiden. Als wetenschapper moet je erin slagen om binnen het uur een antimiddel te ontwikkelen.

Pure fictie, maar in het voorjaar van 2020 werd dit scenario de verschrikkelijke waarheid. Vanuit China verspreidde het coronavirus zich razendsnel met wereldwijd honderdduizenden doden als resultaat. Om de pandemie zo goed als mogelijk te bestrijden, besliste de regering Wilmès midden maart om

een lockdown-light op te leggen. De bevolking werd opgesloten. Niet in een escape room, maar in ons kot. Ook moesten alle escape games verplicht hun deuren sluiten. Een harde klap voor de vaak piepjonge bedrijfjes die recent zwaar hadden geïnvesteerd. De inkomsten vielen namelijk terug op nul terwijl de huurkosten bleven doorlopen. Het is nog te vroeg om de gevolgen te kunnen inschatten, maar het is duidelijk dat de sector van de escape games, en bij uitbreiding de evenementensector, zware averij heeft opgelopen door het coronavirus.

