

# 真人逃生游戏在美国图书馆界的应用及启示

郭 爽 (四川音乐学院图书馆 成都 610021)

**摘 要** 通过对美国多所大学图书馆和公共图书馆举办真人逃生游戏的相关活动情况及具体应用场景进行梳理与分析,发现美国诸多图书馆已将此活动与新生入馆介绍、信息素养培训、馆藏资源与服务推广、有效融入社区等相结合,在上述领域进行积极探索与尝试。据此提出,国内图书馆可在充分引入扩展现实技术、寻求跨界合作、健全测评机制的同时,进一步拓展此活动的功能与价值,实现新形势下国内图书馆服务的增值与创新。

**关键词** 逃生室 真人逃生游戏 大学图书馆 公共图书馆 扩展现实 空间改造 创客空间

真人逃生游戏因其自身所具有的强烈互动性、娱乐性和益智性,近年来在世界范围内广为流行,深受各年龄层人们的喜爱,从而也引发了游戏开发、影视传媒、娱乐产业、教育教学等各领域的关注,其中图书馆界也不例外。本文介绍美国大学图书馆和公共图书馆通过将真人逃生游戏与信息素养培训、学科服务、阅读推广进行创新融合,不断产生叠加效应,为自身服务的开展注入新活力的情况,以供国内图书馆界参考。

## 1 真人逃生游戏的起源与现状

### 1.1 起源

2004年,日本人高木敏光制作完成了第一款名为“深红色房间”的逃生视频游戏。受“逃出房间类”冒险视频游戏的启发,“逃生室”概念也随之应运而生。<sup>[1]</sup>此类逃生游戏的情节普遍为玩家受困于密室,需在规定时间内,通过团队配合,充分利用寻找到的提示信息获取线索,破解一系列代码或谜题,进而完成逃离密室的终极目标。

真人逃生游戏的起源说法有二:一种说法是2007年,日本SCRAP公司创始人高雄加藤将希望玩家能完全沉浸在游戏中的想法付诸实施,把线上“逃生室”概念延伸至线下“现场逃生室”,让5—6名游戏玩家进入设计好的主题逃生室中,通过团队配合,在规定时间内找出线索、破译谜题、完成指定任务并逃离房间。由此世界上第一款真人逃生游戏——“REAL ESCAPE GAME™”

诞生。<sup>[2]</sup>另一种说法则认为真人逃生室源自2003年7月角色扮演游戏公司True Adventures创始人Jeff Martin创建的“地牢守护者”游戏,因为此款游戏已具备与当今真人逃生室游戏相似的诸多元素,如基于团队的真人游戏玩家通过合作方式对物理空间加以探索,在特定时间内通过解决心理和实际难题完成目标,团队合作聚焦问题解决,并提供令人兴奋的场景和互动道具等。<sup>[3]</sup>

### 1.2 现状

真人逃生游戏发展至今,一方面,不断从真人角色扮演游戏、点击式冒险游戏、逃离密室数码游戏、解谜和寻宝游戏、互动剧场与鬼屋、冒险类游戏节目与影视作品以及主题娱乐产业中汲取灵感<sup>[4]</sup>;另一方面,在技术革新的推动下,真人逃生室不再局限于仅使用各类锁具、骰子、隐形墨水笔、黑光手电筒、摩尔斯电码机、电脑以及用以设置谜题的益智解环玩具、魔方、智力拼图、七巧板、掠夺者地图等常规的逃生道具,而是通过引入电子机械设备、声控/温控装置、光感/磁感/体感等传感触发机关、闪频仪、3D成像技术、3D打印技术、激光标签及其接收装置、智能动作捕捉、红外线夜视、全息投影技术等<sup>[5]</sup>,力求为玩家带来更为身临其境的感官体验,因而备受各年龄段群体喜爱。时至今日,真人逃生室已遍布全球105个国家/地区的1445个城市,其数量更是从2015年的2800余间激增至2019年的14000余间。其风靡程度可见一斑。<sup>[6]</sup>

## 2 真人逃生游戏在美国图书馆界的应用概况

自 2013 年真人逃生游戏传至美国旧金山后,很快风靡全美,截至 2019 年,美国已创建了超过 2300 家逃生室。<sup>[7]</sup>真人逃生游戏的流行和普及也引发美国图书馆界的极大关注。2017 年,美国图书馆协会的“圆桌游戏”兴趣组在其年度会议上通过与当地商业逃生室合作,共同举办了一场“逃离图书馆”的会前活动。同年,美国学校图书馆协会(AASL)举办的全国会议也在其展厅中将逃生室作为主要吸引点之一。<sup>[6]</sup>美国诸多大学图书馆和公共图书馆也纷纷引入此项活动,在信息素养培训、馆藏资源、服务的利用与推广、有效融入社区等方面进行积极探索与尝试。但由于大学图书馆和公共图书馆举办真人逃生活动的服务对象不同,导致其预期目标和具体应用场景也呈现差异。

### 2.1 在大学图书馆的应用

美国大学图书馆真人逃生活动的服务受众绝大多数为本校学生(也有一些面向本校教职工),以接受高等教育的青年群体为主,受众面相对较窄。因此,活动更倾向于利用真人逃生室所具有的教育、学习和认知功能。

部分图书馆将真人逃生活动与阅读项目相关联。如美国佛罗里达州立学院杰克森维尔分校图书馆打造的“作者系列逃生室”,作为“作者系列学习社区”的子项目,着力于激发学生通过逃生室活动深入了解传记作者及其著作中所探讨的相关社会问题。<sup>[8]</sup>更多的大学图书馆则将真人逃生活动作为新生入馆培训以及传授包括信息素养在内的多种技能和知识的创新手段,将以往传统、刻板、枯燥的讲座模式转变为富有高度参与性、操作性的实践形式,在有效提升学生学习兴趣和效率的同时,敦促学生将内化吸收到的技能和知识成功地应用到实际场景中,真正做到学以致用。如获得北德克萨斯大学 2017 年院长创新奖的图书馆素养逃生室,就成功地将美国大学与研究图书馆协会(ACRL)框架与学习目标相结合,围绕向新生介绍图书馆资源、服务以及推广信息获取技巧等内容进行谜题设置。<sup>[9]</sup>内达华大学图书馆

的学科馆员则通过逃生室活动,让学生在解谜过程中深入了解开放资源(OA)及其获取方式。<sup>[10]</sup>

### 2.2 在公共图书馆的应用

美国公共图书馆举办的真人逃生活活动普遍面向社区全体民众开放,服务对象比大学图书馆更为广泛,年龄跨度更大,受众的认知水平和教育背景也更为复杂。因此,美国公共图书馆更注重发挥真人逃生游戏所具有的娱乐休闲和人际交往功能。

一方面,公共图书馆通过举办这一兼具趣味性、互动性的活动,能为参与者带来新鲜、愉悦的感官体验,帮助其从沉闷乏味的日常生活、学业、工作压力中暂时解脱出来,尽情宣泄积蓄已久的不良情绪。另一方面,真人逃生室游戏的顺利进行离不开参与者的沟通交流与协同合作,这能有效避免网络游戏备受诟病的空虚疏离问题,切实满足人际间真实、直接且深层次的社交需求。除此之外,如果参与者属于团队伙伴关系,那么在“逃生”过程中,既能锻炼领队的统筹和领导能力,又能使团队成员在相互配合、解决矛盾、克服困难的过程中形成进取精神和凝聚力。如果参与者为社区儿童、少年及其家长,则具有更为深远的意义。真人逃生活活动不仅有助于激发少年儿童主动探索奥秘的好奇心,提高其观察能力和逻辑推理能力,促进其语言、智力和认知的发展,更重要的是,正如《美国公共图书馆报告 2020》中所指出的那样,一方面,公共图书馆提供的免费活动既能为低收入家庭的儿童、少年及其家人提供安全的聚会场所;另一方面,家庭成员间的相互陪伴,既能避免家长产生社交孤独感,降低其患抑郁症的风险,又能有效降低儿童不良行为问题的发生概率,减少少年冲动行为的发生。<sup>[11]</sup>因此,图书馆通过举办真人逃生活活动,能让儿童、少年在与家人的良性互动中,在共同面对挫折与分享喜悦的过程中,建构起共同的情绪体验,深化情感联结,加深彼此间的亲密感。

## 3 国内图书馆引入真人逃生游戏的创新路径

《国际图联战略框架 2019—2024》强调,图书馆界需要通过开展拥有较大影响力和吸引力的

活动和提供高效率、高品质且富有创新性的服务来满足社区需求,强化图书馆自身品牌和能力,提升自身在当地的存在感和可见度。<sup>[12]</sup>真人逃生游戏因无须较大的成本投入,又具有较强的趣味性、互动性、知识性,非常适合作为图书馆自我宣传的利器和实现服务增值的创新途径加以利用推广。

### 3.1 获取相关资讯,借鉴他人经验

有针对逃生室经营者的相关调查显示,当被问及创办逃生室的灵感来源时,65%的受访者均表示得益于亲身参与体验,以及从其他逃生室中学习到的经验。<sup>[4]</sup>因此,有举办此项活动意愿的馆员通过浏览知名逃生室博客进行学习,或亲自前往当地运营良好的商业逃生室进行体验,不失为一个不错的选择。馆员可浏览由设计师和预测性数据专家创建于2014年的逃生室网站——Room Escape Artist (<https://roomescapeartist.com/>)、逃生爱好者秘密社区——The CODEX (<https://thecodex.ca>)以及被最佳博客聚合网Feedspot评为2019年最佳逃生室的博客——Escape Room Tips (<https://escaperoomtips.com>)等,获取与逃生室相关的各种信息。有条件且对真人逃生游戏兴趣强烈的馆员甚至可以参与到各项国际逃生活动及会议中,如全球最大的国际逃生室和真人人生游戏大会Up The Game<sup>[13]</sup>、美国逃生室行业会议“跨国逃生室展及大会”(TransWorld's Room Escape Show&Conference)<sup>[14]</sup>和“真人逃生大会”(Reality Escape Conversion)<sup>[15]</sup>、英国的“大逃亡非正式会议”(The Great Escape Unconference)<sup>[16]</sup>等。在上述活动现场,不仅能观看游戏展,聆听讲座和研讨会,获取与逃生室活动相关的最新技术、谜题创意、沉浸式场景打造、市场营销等丰富资讯,还能与世界各地的逃生室游戏设计者、爱好者一起交流学习、共享经验。

除此之外,馆员应更多地从图书馆举办的相关网络研讨会和分享的逃生室指南中汲取灵感,获取可资借鉴的经验。华盛顿州斯波坎县图书馆的Amber Williams,威斯康星州哥伦布公共图书馆主任Cindy Fesemyer以及温哥华社区图书馆的

资深公共服务馆员Kelsey Hudson,就在“如何在自己所在图书馆创建和实施逃生室”的互动网络研讨会上分享了如何利用有限的图书馆空间DIY逃生室,如何在图书馆逃生室项目中融入STEM,以及如何通过协作融入社区的实践经验。<sup>[17]</sup>费尔菲尔德公共图书馆青少年服务部的负责人Nicole Scherer在其编写的一份长达40页的《视觉参与指导手册》中,详细介绍了如何利用Google协作平台、幻灯片、表单等制作隐藏图片、谜题以及路径链接的方法,帮助馆员从零开始学习使用Google应用程序创建自己的数字逃生室游戏。<sup>[18]</sup>威尔弗里德劳里埃大学游戏设计教授Scott Nicholson则撰写有《逃生室白皮书》,其中列举了31种逃生室谜题类型可供参考。<sup>[4]</sup>

此外,馆员还可充分利用现成的逃生游戏平台及工具包。如Breakout EDU提供超过1500款融合了不同学科课程资源的游戏,其中的多种资源均由图书馆员和教师开发完成。通过购买所需的Breakout EDU工具包,能获取游戏设计方案,并能依照平台提供的演示示例,创设符合自身需求和契合课程内容的逃生游戏。<sup>[19]</sup>馆员也可点击链接<https://lockpaperscissors.co/escape-party-kits>,选择性下载不同主题的逃生工具包,工具包中除附有可直接打印使用的逃生室拼图卡、索引卡、海报、邀请函等外,还附带游戏编辑器,供使用者编辑修改游戏内容。

### 3.2 引入智能技术,升级用户体验

除设置富于逻辑性且契合主题的谜题外,使用智能技术加持的道具和特效也是营造逃生室高度沉浸感的不二法宝。当今,以人工智能、大数据、自适应学习技术、扩展现实技术(XR)等为代表的智能技术已逐渐进入大众视野。尤其是XR技术,因能提供完全沉浸式虚拟体验,实现教育情境的“真实化”,弥补传统教学中理论与实践相脱离的缺陷,增强学习的交互性和趣味性,而被视为影响未来高等教育教学发展的6项新技术之一,在《2020地平线报告(教学版)》中被着重提及。<sup>[20]</sup>同理,身处“5G+VR”开启感知的新时代,图书馆也必须认真思考如何能将这一

技术的相关理论和前沿成果落地到应用层面,融入图书馆的各项活动和服务中,通过增强用户的临场感、体验感实现其对图书馆服务价值的认可,为图书馆未来的变革转型开拓新的空间。

XR 技术是包括了虚拟现实 (VR)、增强现实 (AR) 与混合现实 (MR) 在内的新兴技术的涵盖性技术。<sup>[21]</sup>其中的 AR 技术和 MR 技术与完全利用电脑模拟产生虚拟三维空间的 VR 技术不同,AR 或 MR 技术能让用户在借助特殊设备(如内置屏幕的头戴设备、带有 GPS 功能的手持设备以及装有传感装置的手套等)的前提下,实现物理环境与虚拟信息的叠加与融合,完成现实世界、虚拟世界和用户三者间的实时交互。因此,有充足经费和人才、技术保障的图书馆可尝试引入 AR 或 MR 技术,将逃生室打造成一间 5G + AR/MR 全息逃生室。通过 AR 技术,用户能使用掌上电脑内置的 AR 软件叠加显示分布于逃生室中的多种形式(如音频、视频、图像、文本形式)的谜题信息,通过佩戴智能眼镜(如微软的 HoloLens)动态显示喷涂在逃生室墙上、地上的谜题线索,获取真实场景中所不具备的更多信息;而借助 MR 技术,用户则能与通过计算机图形和可视化技术产生的全息影像(如虚拟人物)进行面对面的对话交流,完成虚拟线索的搜集。这样的全息逃生室,既能为用户带来强烈的交互感和身临其境的真实体验,最大程度地激发其尝试的热情,又能为培养用户的空间意识和锻炼其手眼协调能力提供助力。

### 3.3 满足用户需求,健全测评机制

要想让图书馆举办的真人逃生游戏达到预期目标,产生满意的效果,就必须建构起基于用户需求和体验为导向的测评反馈机制,确保用户参与到整个活动的全过程。

在图书馆决定开展此项活动之前,必须面向活动受众开展前期调查,通过多渠道扩大采样基数,尽可能全面准确地了解受众的兴趣点和需求,并以调查结果为依据,围绕受众感兴趣的主体实施逃生室场景打造和谜题设置。在图书馆逃生室创建过程中,也应引入“参与式设计”理念,吸

引不同年龄、学科背景、职业领域的潜在受众通过小组讨论的形式积极参与到图书馆逃生室创建、活动设计及后续测试的各个环节。通过亲自参与的方式确保用户的兴趣、想法、构思都能渗透其中,进而实现对活动进展的全方位把控,确保设计出的谜题更符合受众预期。

活动结束后,图书馆员务必深入调查参与者的活动体验,认真收集反馈信息及评价,随后针对其提出的意见、建议进行调整优化。针对活动参与者开展的调查内容应尽可能全面,至少需包括以下两部分内容:一是对包括逃生室活动主题的吸引力、谜题难易度、故事逻辑、道具的可操作性、场景的沉浸感、游戏时长、解谜路径等在内的真人逃生游戏各组成要素的评价;二是针对活动的满意度和效果进行评价,尤其需对活动效果予以评判,考察此活动是否达到了既定目标,是否为参与者带来了积极的影响,是否有助于激发其探究问题的兴趣,是否能使其从活动中真正获益。收集参与者反馈信息的调查方法一般来说有问卷调查法、自由反应法、深度访谈法等,但这些方法往往带有受访者较强的主观性和偏向性,因此,图书馆需要辅以更加客观的评价方法,从多维度对活动效果进行测评。馆员可采用观察法,从他者的视角观测和分析参与者被摄像机、监控设备记录下的行为数据(如团队协作、沟通互动、解谜思路、情绪变化等)和过程信息(任务完成的顺畅度、完成时间、逃脱率等)。但在此需特别强调,在逃生游戏开始之前,逃生室负责人务必明确告知活动参与者,图书馆的工作人员会对整个逃生过程进行拍摄和记录,并需讲明录制的目的、后续行为数据的保存、管理、使用范围以及相应的隐私保护举措等,签订相关责任豁免书,在征得参与者同意的情况下进行拍摄,决不允许有违规拍摄、侵犯参与者隐私的情况发生。

### 3.4 通过空间改造,完成功能转型

当今的图书馆业已转变为民众知识分享和交流的中心。在这一发展定位的驱动下,空间改造成当前图书馆极为关注的热点议题,图书馆积极尝试通过空间改造实现空间功能的拓展以及服

务内容的转型升级。采取空间改造的方式创建图书馆逃生室,能为馆员创新能力、策划能力、组织能力、协调能力、管理能力的提升以及自身发展提供绝佳平台。例如美国威廉姆·帕特森大学图书馆就将创建自己的逃生室作为馆员年度发展项目的重要组成部分,要求馆员参与从了解逃生室整体结构到最终逃生室运营测试的全过程。<sup>[22]</sup>图书馆还可借此机会吸引逃生室爱好者、学校师生甚至社区民众共同参与到图书馆空间改造和逃生室创建中来。例如美国莫顿·詹姆斯公共图书馆就利用申请到的美国图书馆协会儿童图书馆服务协会(ALSC)的“好奇心创造”资助金,启动了名为“封锁图书馆”的项目,邀请数十名社区8—13岁的儿童花费4个月时间将图书馆闲置的储物间改造为真人逃生室。参与逃生室打造的儿童们每周六汇集图书馆,学习逃生室和谜题相关知识,分享自身创意。上述儿童还被划分为技术组、情节组、谜题组和道具组(每组3—6人),在图书馆员的指导下完成相应任务。他们还用资助金购买了两个可编程机器人,通过编程控制机器人遵循既定路线穿越迷宫。该逃生室创建完成后,引发了社区的极大关注,并收到了良好的反馈。<sup>[23]</sup>

部分已建有创客空间的图书馆,则可将创客空间活动与逃生室活动相结合:图书馆创客空间普遍配备3D打印设备,图书馆逃生室项目的负责团队可让逃生室活动参与者在创客空间里学习3D扫描、打印技术,自助打印制作一些逃生室小道具;而有的创客空间则提供视频制作软件或陶艺、手工制作工具等,参与逃生室场景打造的用户能借助创客空间学习逃生室背景音乐的剪辑制作,或是制作一些与逃生室主题相关的手工艺品作为活动纪念品或奖品。

### 3.5 寻求跨界合作,实现服务增值

近年来,跨部门、跨机构合作的方式备受推崇。图书馆也不应继续拘泥于单打独斗,而应走出馆门,尝试跨界合作,寻求人才、技术和资金支持,降低自身经济、技术成本和人员压力,整合多渠道资源,实现自身服务及活动的优化增值。

美国高等教育信息化专业组织(EDUCAUSE)发布的《2020地平线报告(教学版)》也倡导学习设计者、用户体验设计者、图书馆员、教学开发人员、学习科学家通过跨界合作的方式实现知识、经验和创新观点的碰撞、融合,进而探索更富成效的教学设计,为学生提供更为灵活的学习体验。<sup>[24]</sup>因此,对于大学图书馆而言,应充分利用身处学校这一资源、人才优势,与学校教学院系、科研部门建立深层次、全方位的协同合作,构建起跨专业的团队支撑体系,共同设计开发既兼顾学科知识又融入信息素养、网络素养、数据素养、媒介素养等内容的逃生室谜题,充分利用真人逃生游戏所具有的能灵活支撑个性化教学、增强学习效果的优势,将之打造为实现教育深化融合的有效途径。

而公共图书馆除了可与当地的商业逃生室开展合作,利用自己的宣传渠道和用户资源帮助商业逃生室进行活动推广,换取其对自身逃生室的道具支持和指导性建议,实现双方互惠互利外,还可以与社区、消防部门、医疗卫生机构开展合作,利用逃生室活动普及、宣传相关的防疫、消防、卫生、急救知识,协同社会各界一起为公民安全认知、自救互救意识提升贡献力量。例如美国的灾难发现中心就结合当地的应急准备需求,设置适用于多种场合和可嵌入到各项活动中的便携式灾难逃生室,以传授包括如何寻找掩护、如何躲避、需要准备哪些应急物资、如何创建重要联系人清单等在内的知识,以帮助人们应对突发灾难。<sup>[25]</sup>不限于此,图书馆还能与书店、作者建立合作关系,进而实现逃生室活动与新书发布会、作者见面会的有机融合,通过活动的开展,加深与读者的交流互动,缩短其与图书馆之间日渐疏远的距离,积极应对因阅读方式和信息获取方式变化而对传统阅读模式造成的巨大冲击。

## 4 结语

简言之,真人逃生游戏对于图书馆而言,不应止步于被用作吸引民众前往图书馆的有效工具,而应充分借助其灵活性佳、适应性强的优势,将之作为整合图书馆包括阅读推广、信息素养教育、

学科服务、文创产品打造、空间服务在内的各项活动和服务的得力抓手,不断拓展思路,勇于创新,使之成为推动图书馆服务功能转型升级的驱动力。

#### 参考文献

- [1] Escape Room[EB/OL]. (2018-09-13)[2019-10-18]. [https://en.wikipedia.org/wiki/Escape\\_room](https://en.wikipedia.org/wiki/Escape_room).
- [2] History and origin of escape games[EB/OL]. [2019-10-18]. <https://lockacademy.com/en/history-and-origin-of-escape-games/>.
- [3] In Escape Rooms, Video Games Meet Real Life. (2014-06-04)[2019-10-22]. <https://www.nytimes.com/2014/06/04/arts/video-games/in-escape-rooms-video-games-meet-real-life.html>.
- [4] Scott Nicholson. Peeking behind the locked door: A survey of escape room facilities[EB/OL]. (2015-05-24)[2019-10-21]. <http://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf>.
- [5] 兰国帅,郭倩.技术赋能智能教育——新媒体联盟《地平线报告》(2018高等教育版)解读与启示[J].数字教育,2019(1):73-80.
- [6] Ellyssa Kroski. Escape Rooms and Other Immersive Experiences in the Library[M]. Chicago: ALA Editions,2018:4.
- [7] Kerry A. Bartlett, Janice L. Anderson. Gaming to Learn: Bringing Escape Rooms to the Classroom[M]. Hershey: IGI Global,2019:1.
- [8] Author Series Learning Community[EB/OL]. (2020-03-23)[2020-04-27]. <https://guides.fscj.edu/c.php?g=598159>.
- [9] Dean's Innovation Grant 2017: Escape the Library: Building a Better Library Literacy Escape Room[EB/OL]. (2017-05-19)[2019-12-17]. <https://library.unt.edu/news/2017/deans-innovation-grant-escape-library-building-better-library-literacy-escape/>.
- [10] McKenna Lambert. University Libraries hosts "Escape the Room"[EB/OL]. (2019-10-18)[2019-12-17]. <https://www.unr.edu/nevada-today/news/2019/escape-the-room>.
- [11] ALA. State of America's Libraries Report 2020: Public Libraries[EB/OL]. [2020-01-31]. <http://www.ala.org/news/state-americas-libraries-report-2020/public-libraries>.
- [12] IFLA. IFLA STRATEGY 2019 - 2024[EB/OL]. [2020-01-20]. <https://www.ifla.org/strategy>.
- [13] UP THE GAME ONLINE FESTIVAL[EB/OL]. [2019-02-13]. <https://upthegame.nl>.
- [14] Room Escape Conference[EB/OL]. [2019-02-13]. <https://www.roomescapeshow.com>.
- [15] The Reality Escape Convention[EB/OL]. [2020-02-13]. <https://www.realityescapecon.com>.
- [16] David Spira. Escape Room Trade Shows, Conferences, & Unconferences[EB/OL]. (2017-03-12)[2020-02-13]. <https://roomescapeartist.com/2017/03/12/escape-room-trade-shows-conferences-unconferences/>.
- [17] the American Library Association Public Programs Office. Escape This: Creating DIY Escape Rooms for Your Library[EB/OL]. (2018-04-11)[2020-03-01]. <http://programminglibrarian.org/learn/escape-creating-diy-escape-rooms-your-library>.
- [18] Escape Room Manual - Learn How to Create Your Own Digital Escape Room![EB/OL]. [2020-03-08]. <https://englishohmy.com/product/escape-room-manual-learn-how-to-create-your-own-digital-escape-room/>.
- [19] Breakout EDU[EB/OL]. [2020-01-15]. <https://www.breakoutedu.com/>.
- [20] 兰国帅,郭倩,张怡,孔雪柯,钟秋菊.影响未来高等教育教学的宏观趋势、(下转第68页)

- [15] 人民网. 人民日报整版讨论“加快建设数字中国”[EB/OL]. (2018-08-19)[2020-06-30]. <http://politics.people.com.cn/n1/2018/0819/c1001-30236782.html>.
- [16] 哔哩哔哩网站. 网站介绍[EB/OL]. (2020-03-31)[2020-06-30]. <https://www.bilibili.com>.
- [17] 百度百科. 大数据分析[EB/OL]. (2019-08-16)[2020-06-30]. <https://baike.baidu.com/item/大数据分析/6250459?fr=aladdin>.
- [18] 戴建国. 我国图书馆发展四十年(1978—2018)的回想——吴志荣研究馆员访谈录[J]. 上海高校图书情报工作研究, 2018(3): 43-50.
- 陈璐女, 厦门市图书馆馆员。  
(收稿日期: 2020-07-02。龚永年编发。)
- 
- (上接第 60 页)
- 技术实践和未来场景——《2020 年 EDU-CAUSE 地平线报告(教学版)》要点与思考[J]. 开放教育研究, 2020(2): 33.
- [21] Infopeople. XR: Virtual, Augmented & Mixed Reality in the Library[EB/OL]. (2019-07-16)[2020-02-04]. <https://infopeople.org/civicrm/event/info?id=858>.
- [22] Gary Marks, Jr. Escape Room! In the Library[EB/OL]. [2020-05-02]. <https://repository.wpunj.edu/bitstream/20.500.12164/64/1/Poster%20Template.pdf>.
- [23] Jennifer Thoegersen, Rasmus Thoegersen. Library Lockdown: An Escape Room by Kids for the Community[EB/OL]. (2016-11-23)[2020-04-23]. <http://www.inthelibrarywiththeleadpipe.org/2016/library-lock-down/>.
- [24] 陈新亚, 李艳. 《2020 地平线报告: 教与学版》的解读及思考——疫情之下高等教育面临的挑战与变革[J]. 远程教育杂志, 2020(2): 7.
- [25] Chanel Johnstun. Disaster Escape Room: A Portable Educational Experience in Emergency Preparedness[EB/OL]. (2019-03-29)[2020-05-02]. [https://scholarsarchive.byu.edu/ipt\\_projects/16/](https://scholarsarchive.byu.edu/ipt_projects/16/).
- 郭爽女, 四川音乐学院图书馆馆员。  
(收稿日期: 2020-08-13。龚永年编发。)