

重视“用户生成内容”的资源建设与服务

用户生成内容（User-Generated Content, UGC）泛指以网络出版为前提，由非专业人员或非权威组织创作的文字、图片、音频、视频等内容，是“Web2.0环境下一种新兴的网络信息资源创作与组织模式”。UGC多数直接发布在社交媒体上，具有参与性、公开性、自发性和原创性等特征，与专业化生产具有显著的差异。在当前社交媒体泛在化的时期，UGC开始转变图书馆资源的组织方式和服务方式，日益成为资源建设的主流信息来源之一，需要引起图书馆界的重视。

首先，要重视UGC的资源特征和产生规律。UGC是用户创建、发布、分享行为在互联网上的直接体现和知识价值的综合表达，是微博、推特、脸书等社交媒体的主要内容来源，有原创性内容、添加性内容及复制性内容等多样化方式生产的内容。这些社交媒体中既有用户制作的视频、音频、图像和文本，也有相关词条及标签的修改与更新；既有用户学习教育的体会和随感，也有针对内容的点赞、评论、转发和问答；既有用户创作、发布和分享等显性内容，也有用户身份、状态、地理位置、关系和声誉等隐性内容。UGC是用户在互联网上创建、发布、分享行为的直接体现的综合表达。

其次，要加强UGC的信息组织和集成。UGC的表现形式存在内容多样性和粒度差异性，UGC模式也存在用户随意转载或挪用的版权问题、个人隐私安全问题，以及垃圾或不良信息处理问题等，需要有目的地对UGC进行收集、选择和过滤，去粗取精、去伪存真，继而进行有效地组织和集成，使碎片化的用户生产内容与系统化的专业内容得以整合，从而形成可利用的数字资源体系。

最后，要探索UGC的服务模式。一方面，要将UGC传播共享至更多用户，让UGC真正服务于用户；另一方面，激发用户在图书馆进行内容创作的热情，使其持续地生产高质量内容，进而形成用户持续生产内容的文化与创作氛围，推进不断迭代的用户创建活动。在用户信息消费、生产和传播过程中，图书馆需要洞察用户信息行为、需求偏好和信息习惯等，改进信息产品内容、完善信息服务流程，形成基于UGC的新型服务方式。

互联网上UGC的增加，将更加作用于知识创新流程和目标，UGC也随之成为图书馆数字资源的重要组成部分，影响图书馆资源组织方式和资源建设理念。因此，图书馆要适应信息交流模式、信息交换关系和内容生产方式的改变，大力推动用户依托社会网络创造数字资源，让用户参与资源建设与服务环节，积极寻求UGC的建设方法，寻求用户生成数据与UGC的契合点，将其与其他数字资源有机融合，并被统一纳入图书馆数字资源服务体系。