

# 英国国家图书馆交互式数字叙事作品 馆藏与阅读推广实践\*

于志涛 牟晓青  
(山东理工大学外国语学院, 淄博 255000)

**摘要:** 数字时代的图书馆只有积极适应和应用新的数字技术, 方能创新服务, 更好地发挥作用。以相关研究文献与采集语料为基础, 对英国国家图书馆交互式数字叙事作品馆藏与阅读推广实践现状、内在理念进行梳理分析, 发现英国国家图书馆以多重角色定位积极发挥交互式数字叙事技术的催化剂作用, 全面真实反映国家文化记忆现状, 创新阅读推广模式, 积极推进实现适应、服务和引领数字世界的目标。由此对数字时代图书馆的发展提出建议: 充分认识新兴格式馆藏建设的意义, 加强数字化技术研究与基础设施建设, 构建阅读与推广的新形态, 重视数字策展能力建设, 坚守图书馆作为时代智慧宝库的价值。

**关键词:** 交互式数字叙事; 馆藏; 阅读推广; 英国国家图书馆

中图分类号: G252.17 DOI: 10.3772/j.issn.1673-2286.2024.03.005

引文格式: 于志涛, 牟晓青. 英国国家图书馆交互式数字叙事作品馆藏与阅读推广实践[J]. 数字图书馆论坛, 2024, 20(3): 47-56.

随着计算机与互联网技术的普及, 数字化出版/发表模式迅猛发展, 数字技术的创造性潜能使得创作和出版/发表的主体与内容均呈现多样化特征<sup>[1]</sup>。交互式数字叙事 (Interactive Digital Narrative) 作为一种重要创作形式, 日益受到关注。其与传统叙事相比, 为叙事过程提供了更全面的视角, 将系统、受众、过程、输出均视为叙事过程的组成部分, 逐渐成为众多领域的研究课题, 在提升参与兴趣、促进游戏性学习和激发创造力方面具有重大潜力<sup>[2-3]</sup>。很多国家从文化遗产收集与保护的全面性出发, 开始将交互式数字叙事纳入国家出版物法定缴存范围, 以避免造成文化遗产保存的黑洞<sup>[4]</sup>。

交互式数字叙事具有原生数字 (Born-Digital) 特征, 仅依赖计算机与互联网技术存在, 而且呈现超文本的流动性、偶然性、不确定性、多样性、不连续性特征, 数量越来越多, 复杂程度亦越来越高, 对文化记忆

机构的收集与保存能力提出了挑战<sup>[5]</sup>。英国国家图书馆 (British Library) 围绕交互式数字叙事内容的收集、馆藏、展示进行积极探索, 并创新阅读推广实践, 不断发展建设、策划和保存数字内容馆藏的能力, 成为交互式数字叙事藏品研究与实践的引领机构<sup>[6]</sup>。

本研究以Web of Science、Google Scholar为文献源进行检索, 获得有效文献记录37条, 同时采集项目相关网站语料128条 (截止时间为2023年9月7日), 对英国国家图书馆基于交互式数字叙事的馆藏与阅读推广创新实践进行梳理, 以为图书馆服务创新发展提供借鉴。

## 1 交互式数字叙事概述

英国国家图书馆的交互式数字叙事馆藏与阅读推

收稿日期: 2023-12-13

\*本研究得到山东省社会科学规划研究项目“基于英文语料的阅读治疗思想研究” (编号: 21CYYJ12) 资助。

广创新缘起于其保护国家文化记忆的使命。为确保国家重要收藏的全面性，永久保存国家出版的文化记忆，1662年英国即制定法定缴存（Legal Deposit）相关法律规定。自此，英国国家图书馆开始致力于英国出版物的全面收藏<sup>[7]</sup>。随着数字出版技术的发展，出版物收集、保存、访问的方式发生巨大变化，法定缴存范围逐渐超越传统印刷出版物范畴。2013年，英国出台《法定缴存图书馆（非印刷作品）条例》[The Legal Deposit Libraries (Non-Print Works) Regulations 2013]。根据该条例，英国国家图书馆一直在收集各种原生数字作品。为更好地了解出版现状，发展前瞻性技术，保障对未来数字作品的馆藏能力，2017年4月，英国国家图书馆联合其他5个法定缴存图书馆（UK Legal Deposit Libraries）启动新兴格式计划（Emerging Formats Project），将整理和保存英国本土数字出版物纳入国家记忆机构的重要职责和优先事项<sup>[1]</sup>。

交互式数字叙事依赖数字技术产生交互体验，读者成为阅读情节的组成部分，可通过选择，创造或影响故事情节的发展变化，具有非线性和交互性的阅读特征<sup>[8]</sup>，由此文本不仅具有可读性，也具有了可操作性<sup>[9]</sup>。交互式数字叙事将语言文字与音、视、图融合为一体，呈现不同的表征形式，逐渐发展为新的文学类型，被认为是未来数字金矿的重要组成部分<sup>[4]</sup>。从丢失的风险性、对国家文化的重要性、可为复杂数字作品收藏提供的借鉴等方面进行综合考虑，交互式数字叙事均具有典型代表性，成为受到重点关注的新兴格式<sup>[1]</sup>。

在对交互式数字叙事馆藏进行研究和建设的过程中，英国国家图书馆集合了出版收藏、数字保护、数字藏品管理、数字策展等多个团队，积极探索数字出版领域的变化，提前预测、应对更广泛的技术环境变化，并提升数字保存能力，开发系列链接与可扩展技术组件，确保对以旧格式创建或存储的数字资产的持续访问<sup>[10-11]</sup>。同时，也以交互式数字叙事为依托，引领数字文化建设，为读者提供基于数据反馈的个性化阅读体验，读者可亲身参与开发的沉浸式多媒体故事世界（Immersive Multimedia Story Worlds），从而促进阅读活动新的发展<sup>[12]</sup>。

## 2 交互式数字叙事作品馆藏实践

交互式数字叙事作为复杂数字作品的代表，与常

规馆藏截然不同，对图书馆极具挑战性：其创作者多元化，甚至是作者与读者共同创作的，往往基于兴趣而产生，分布零散，难以被及时发现；追求创意与体验，元数据缺乏统一标准，更新迭代速度快，具有时效性；存储介质脆弱，存在位衰减（Bit Rot），存储数据的性能可能会缓慢恶化<sup>[143]</sup>。英国国家图书馆将数字可持续性（Digital Sustainability）作为一项组织原则，嵌入整个图书馆管理过程，积极应对数字藏品内容生命周期中的保护风险和挑战。

### 2.1 启动专项研究

英国国家图书馆设立专项计划，加强对交互式数字叙事作品的调查与特性研究。经研究，交互式数字叙事使用的创作工具有20多种，包括Twine、Inform、Bitsy、Ink、Versificator等；体裁类型共计16种，涵盖历史（Historical Fiction）、儿童（Children's）、浪漫（Romance）、现实生活写照（Slice of Life）、奇幻（Fantasy）、科幻（Science Fiction）、喜剧（Comedy）等<sup>[14]</sup>。研究对英国交互式数字叙事作品现状进行了较为全面的调查和分析，为馆藏建设提供了有力支撑。

### 2.2 加强技术基础设施建设

英国国家图书馆投入巨资建设数字存储库（Digital Repository）<sup>[15]</sup>。该存储库可获取、存储、管理、发现数字内容资产并提供受控访问的单一位置（Single Location），设有多个存储节点，以高度分布式的方式实现集成存储功能（Integrated Storage System）。每一对象均设置签名文件，包含完整性校验值（Hash Value）和时间戳（Timestamp），内容被获取后均自动复制到所有存储节点。存储库具有自我检查和修复功能，定期进行完整性检查，自动使用其他节点副本替换损坏对象。

### 2.3 推进综合保护计划

为确保收集保存的数字内容为未来用户服务，避免遭受内容或功能损失，英国国家图书馆积极推进综合保护计划（Integrated Preservation Suite Project），建设综合保护套件，加强技术研究、开发，应对图书馆

异质藏品特有的技术风险,期望在不评估文学价值的情况下实现全面收藏<sup>[16]</sup>。

英国国家图书馆建立了综合保护工具集,涵盖技术注册表(Technical Registry)、政策与规划信息数据库(Policy and Planning Repository)、软件库(Software Repository),从而收集和链接有关文件格式、软件、硬件、工具和存储介质信息,提供当前和遗留软件的访问权限,最大限度地降低数字藏品所面临的保存风险,履行作为国家长期记忆机构的使命<sup>[13]</sup>。

为了保证交互式数字叙事作品收集的全面性,英国国家图书馆采取全网域(Whole Domain)与选择性相结合的收集策略<sup>[17-19]</sup>。其开发了专门软件W3ACT,对接Heritrix网络爬取工具,从指定起始网址列表出发,向主机服务器请求内容,全面捕捉在线相关数据,并再现其全貌,但该软件并不能收集、保存所有的JavaScript、动态网页、通过查询数据库检索的网页内容/流媒体视频/音频。为了应对这一技术挑战,英国国家图书馆对网络归档工具Webrecorder及其在线托管版Conifer进行探索性应用,实时记录用户驱动的浏览会

话(Browsing Sessions),捕获与回放某个时间点的特定交互式数据,确保对动态内容的高保真抓取。

在全网域收集的基础上,英国国家图书馆组建了包括图书馆与档案馆领域专家、学术研究人员等的策展专家团队,该团队可基于学术研究主题或大众兴趣需求,通过W3ACT提出馆藏建议,公众亦可直接进行馆藏提名<sup>[20-21]</sup>。

### 3 交互式数字叙事作品的阅读推广实践

针对研究文献和采集语料,抽取阅读推广实践描述性语料,进行数据清洗,抽取术语,构建共现网络,共获得节点183个、链接976条,形成5个自然聚类,结果见图1。由此可知,英国国家图书馆基于交互式数字叙事,开展超越传统阅读推广形式的创新实践,主要包括数字研究、数字创意挑战、短期课程、创意驻馆、交互式展览5个方面。

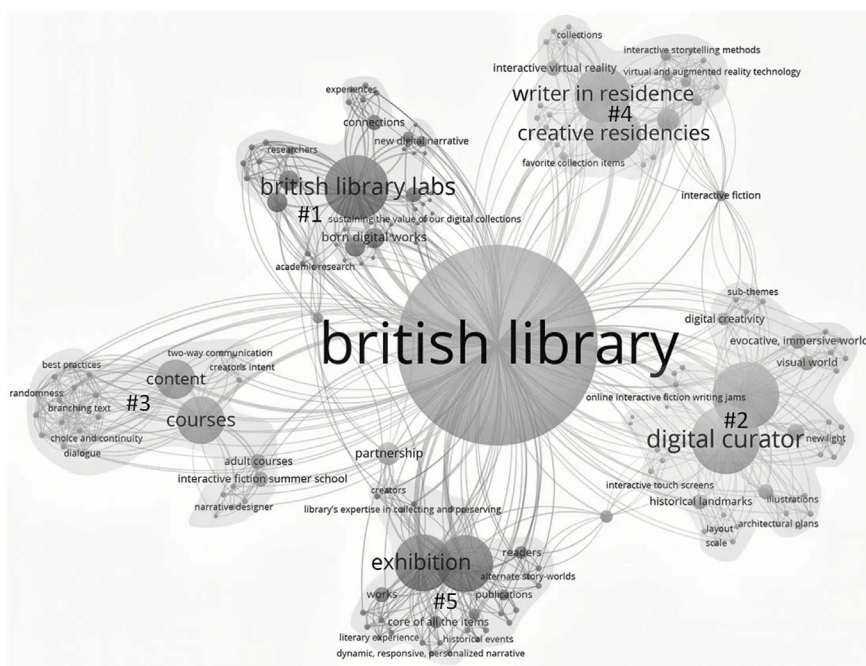


图1 英国国家图书馆阅读推广实践相关术语共现网络

#### 3.1 数字研究: 开发阅读新体验

图1中的聚类1反映了英国国家图书馆的数字研究实践。2013年,英国国家图书馆设立实验室(British Library Labs),成为全球首家设立实验室的国家图书

馆。其支持和激励馆藏的创新性应用,旨在集合研究人员、软件开发人员、教育专家、企业家、社区活动实践人员、艺术家,深入了解数字研究的前沿进展,推动图书馆数字服务、工具、收藏的创新,确保每一个体都可以利用数字馆藏进行研究、获得灵感、享受乐趣<sup>[22]</sup>。

实验室积极获取合作伙伴资助,设立数字研究项目,探索阅读新体验。以阅读馆藏为基础开发融合社交媒体的新型数字叙事、嵌入叙事与数字对象的在线展览、交互式在线活动,以创新的形式跨越时间和空间,连接记忆、个体和体验,促进个体的文化参与(Cultural Engagement),其数字作品类型包括自传体超文本(Autobiographical Hypertexts)、数据新闻(Data Journalism)、鬼故事(Ghost Stories)、蒸汽朋克文学改编(Steampunk Literary Adaptation)、医学喜剧(Medical Comedy)、交互式数字图书(Interactive Digital Books)等<sup>[12]</sup>。

英国国家图书馆将推进与应用数字化研究纳入核心宗旨范畴,并扩展为其全面战略,围绕数字馆藏的价值可持续性开展关键活动<sup>[22]</sup>。

### 3.2 数字创意挑战:推进项目式阅读

图1中的聚类2反映了英国国家图书馆的数字创意挑战实践。英国国家图书馆设立数字策展人(Digital Curator),积极探索和推广有关原生数字馆藏和数字化馆藏的阅读、研究方法,配合图书馆的展览、阅读活动,开展超越地图大赛(Off the Map)、在线交互式小说写作极限赛(Online Interactive Fiction Writing Jams)等数字创意挑战,推进基于挑战项目的阅读。挑战设定主题,以图书馆数字馆藏为灵感,创作交互式数字叙事作品,涵盖可探索性虚拟环境、交互式小说、基于文本的游戏等,实现对馆藏的创新解读<sup>[23-24]</sup>。

数字创意挑战中,创作活动主要分为历史地标重现、经典文学作品场景化、交互式小说创作3类。创作者利用英国国家图书馆的手稿、地图、声音、插图等馆藏,收集查阅参考资料,进行再创作,保持再现的准确性,将丰富的视觉资源与业界领先技术结合,展现具有个性、身临其境的视觉世界<sup>[25-26]</sup>。

通过数字创意挑战,英国国家图书馆逐步将馆藏的再现和展示变为基于位置的数字故事讲述,甚至对读者的实时位置进行识别和响应<sup>[27]</sup>,借助交互式触摸屏、运动传感器以及虚拟、增强和混合现实等,在数字层面见证故事,将个体置于故事的前沿和中心,以全新的方式使受众重新融入阅读。同时,数字创意挑战还提供了展示数字创意作品的平台,为高校学生等创作参与者提供了与业界组织接触的机会,推动深层次的创新创业。

### 3.3 短期课程:引领与培育读者

图1中的聚类3反映了英国国家图书馆的短期课程学习实践。英国国家图书馆定期举办交互式小说暑期学校(Interactive Fiction Summer School)、成人课程(Adult Courses)活动<sup>[28-29]</sup>。暑期学校、成人课程活动一般持续2~5天,由交互式数字叙事专家、作家、叙事设计师、数字艺术家引领,以授课、演讲、研讨、实践等形式实施。参与者学习写作和交互式设计技能,共同探索传统小说创作与交互式技术的融合,学习利用交互式技术传达创作意图、促进双向交流。学习内容包括交互式小说的机制、历史与形式、技术工具使用、结构网络编织、人物和情节提炼、对话、选择与连续性、冲突、分支文本、非线性结局等。

以交互式数字叙事为中介,短期课程学习变为深度阅读与研究、阅读分享,甚至创作,激发了个体的阅读兴趣,从而产生阅读推广的作用。

### 3.4 创意驻馆:提供最佳阅读实践

图1中的聚类4反映了英国国家图书馆的创意驻馆实践。英国国家图书馆积极推进驻馆作家(Writer in Residence)活动,邀请设计、数字、文学、视觉艺术等领域专家驻馆合作,鼓励和支持其对馆藏的创新性、创造性应用和阐释,并通过交互式数字叙事方法、工具和技术丰富阅读体验<sup>[30]</sup>。

驻馆作家以馆藏为灵感,借助跨媒体实践和创意合作,利用虚拟和增强现实技术、视觉艺术和交互式小说,以交互式虚拟环境形式,探索文学地理、馆藏、现实世界环境之间的联系,在现实世界地点分享馆藏数字内容,建立地点、历史和文学的联系<sup>[31]</sup>。驻馆作家除创作外,还会以公共研讨会等形式展示创作过程与方法,同时提供详细的灵感来源书单,进行阅读咨询与推荐,供对相关主题感兴趣的读者进行阅读探索。创意驻馆融合了阅读、创作、展示与阅读推介、引领示范,成为生动的阅读推广实践。

### 3.5 交互式展览:提升阅读吸引力和影响力

图1中的聚类5反映了英国国家图书馆的交互式展

览实践。英国国家图书馆通过开办交互式数字叙事专项展览或在展览中呈现交互式数字叙事元素,更有效地将阅读者置放于故事的前沿和中心,使其体验多重故事世界的广泛可能性,从而提升阅读的吸引力和影响力<sup>[32]</sup>。展览主要涵盖以下几类作品。①交互式历险作品,如《80天》(80 Days)和《爱丽丝的仙境》(The Wondering Lands of Alice),分别改编自法国著名小说《环游地球80天》(Around the World in Eighty Days)与英国著名小说《爱丽丝梦游仙境》(Alice's Adventures in Wonderland)。②阅读者实时数据响应式作品,如鬼故事《呼吸》(Breathe),可通过智能手机阅读。在阅读过程中,故事根据阅读者的地点、天气和时间等实时数据,内化阅读者周围的世界,提供即时回应,创造个体化、不可思议的体验。③交互式喜剧作品,如《占星师》(Astrologaster),其改编自英国伊丽莎白时代医学占星家Simon Forman的案卷记载。交互式数字叙事馆藏展览的核心均为丰富的叙事,叙事呈现动态化、个性化特点,颠覆传统的阅读方式,使阅读者进行身临其境的漫游探索,感受栩栩如生的历史和文学世界。

## 4 交互式数字叙事作品馆藏与阅读推广的内在理念

针对研究文献的摘要与引言部分,以及相关采集语

料,建立术语表,抽取主题词,借鉴巴志超等<sup>[33]</sup>的研究方法,基于主题表现力,构建相关语义网络,获得节点153个、链接782条,共5个语义分区,结果见图2。以此为基础,分析英国国家图书馆开展交互式数字叙事作品馆藏与阅读推广实践的内在理念。

### 4.1 全面真实反映国家文化记忆现状

图2语义分区1体现了全面真实反映国家文化记忆现状的理念。大多数国家制定了印刷出版物的法定缴存计划,以确保国家收藏的全面性。但新兴数字格式的作品,尤其是交互式数字叙事作品,收藏和阅读的难度极大,很多国家并未将其纳入法定缴存范畴,也未意识到其重要意义。英国国家图书馆提出并采取紧急行动,积极推进交互式数字叙事收集与阅读技术的研究,并建立了全国唯一的数字出版物法定缴存技术基础设施,同时为其他法定缴存图书馆建立存储节点或访问链接,致力于全面真实反映国家文化记忆现状<sup>[4]</sup>。

馆藏是了解一个国家历史和文化的窗口,也为国民提供了历史感、地方感、身份感和归属感。英国国家图书馆以保障国家记忆的完整性为重要使命,保护网站和其他数字化记录,形成丰富的资源库,避免未来的历史研究和文学创作面临数字黑洞<sup>[4]</sup>。



图2 英国国家图书馆创新实践内在理念相关语义网络

## 4.2 引领数字世界

图2语义分区2体现了引领数字世界的理念。英国国家图书馆明确提出,图书馆的战略和业务规划必须围绕数字技术、服务和机遇展开,图书馆应敢于面对不断发展的社交网络和媒体、日新月异的信息技术,以及日益增长的公众期望,主动研究、探索、实践,引领数字世界发展<sup>[22]</sup>。这既使英国国家图书馆能够及时掌握相关技术与工具,抢占先机,更好地应对数字革命,也使其引领和塑造数字世界,逐渐建立规范和标准。

数字化在本质上已经融入社会结构,在线领域与现实世界已经融为一体<sup>[34]</sup>。文化和知识资料越来越多地呈现为数字格式,数量也越来越多。英国国家图书馆基于这一现实,主动研究和掌握支撑数字服务的知识技能,有效适应数字化趋势,引领数字世界,积极收集新的数字内容,以可长期访问的格式保存数字内容,为展示馆藏、相互合作和公众参与创造了新的机会<sup>[35]</sup>。这既满足了公众的期待,也有利于英国国家图书馆自身适应数字环境并持续发挥重要作用。

数字世界的参与性文化(Participatory Culture)必将重塑图书馆与公众之间的关系,有助于建立可持续、有意义的链接,促进相互之间的信任,提供更好、更有价值的体验。图书馆应发挥社区领袖作用,改善与公众关系,提供社区期望的增强服务,从而更好地服务于国家文化的塑造。

## 4.3 发挥交互式数字叙事技术的催化剂作用

图2语义分区3体现了发挥交互式数字叙事技术催化剂作用的理念。在当今数字媒体广泛使用的时代,图书馆的吸引力大幅下降。交互式数字叙事具有个性化和适应性特点,使图书馆馆藏呈现新的吸引力,也提供了新的手段,更有效地促进文化传承与传播<sup>[36]</sup>。英国国家图书馆将交互式数字叙事作为复杂数字技术的代表,充分发挥其催化剂作用,整合了数字讲故事、互动方法论以及面向叙事的移动和混合现实技术<sup>[37]</sup>,组织跨学科合作研究,开展收集、保存、创作、展览工作,促进图书馆与数字时代个体紧密相连,持续释放图书馆的价值与潜力,打造了图书馆应用新世界,使图书馆成为新时代充满活力的公共文化与阅读空间。

## 4.4 以多种数字创意形式实现阅读推广

图2语义分区4体现了融合式阅读推广的理念。英国国家图书馆集合自身资源优势和合作伙伴的优势力量,围绕交互式数字叙事,开展了系列活动,完成了推进全民阅读的核心任务,从而助力文明与文化的传承。基于交互式数字叙事,系列活动的本质均是对馆藏的再现。通过构建不同的信息层,以多模态表征丰富的细节,并以多路径针对读者作出个性化调整和响应,降低了读者认知负荷,有助于促进深度认知理解<sup>[38]</sup>。这些活动均以参与者对馆藏的深度阅读为基础,所产生的创新性、实验性作品又引发了深度阅读过程。最终成果丰富了馆藏资源内容的情境化建设内涵,又引发读者的具身认知体验,激发其深度阅读的兴趣和激情。交互式数字探索性活动肇始于好奇与兴趣,以阅读为基础,以主体性、开放性、互动性、真实性为特征,其本身的魅力超越阅读,产生了隐性的推广效果。

在数字时代,阅读推广被置放于更广泛的系统中,通过数字创新元素的协调、组织和整合,呈现多元化、趣味化和智能化趋势,以更新、更有趣的方式吸引全民参与,促进其学习、研究新技术的应用,甚至成为创作者,在探索的道路上爱上阅读,从而达成传播与传承文化的效果。

## 4.5 图书馆角色定位的多重化

图2语义分区5体现了图书馆多重角色定位的理念。英国国家图书馆作为知识和文化的收藏中心,一直在推进馆藏的数字化,为用户提供多样化的馆藏,以供学习和欣赏。同时突破收藏者角色,将自己定位于研究者、创作者、策展者,以释放图书馆更大的潜力。英国国家图书馆积极主动致力于基于数字馆藏的创新研究,支持、组织、引领数字研究和协作驱动型研究,也在创造数字历史,以数字内容、基础设施和工具实现新的理解、新的发现和新的合作<sup>[39]</sup>。

在当今的数字时代,图书馆适应新技术和不断变化的用户需求,其作用正在演变。尽管数字时代给图书馆的运作方式带来了许多变化,但图书馆的基本使命仍然不变:发挥重要作用,提供增值服务,帮助确保每个人都能获得学习和成长所需的信息和资源。图书馆在每个时代都应处于社会、文化、技术创新的前沿,明确

已知知识的边界,并推动创新实践,促进对信息的追求和人类知识的保存<sup>[40]</sup>。

## 5 反思与启示

### 5.1 充分认识新兴格式馆藏建设的意义

整理和保存国家本土的新兴格式数字资源应成为图书馆的重要优先事项,这是国家记忆机构的重要职责体现<sup>[41]</sup>。新兴格式数字资源面临严重丢失风险,从国家记忆保存的全面性来看,其馆藏建设具有重要意义。新兴格式馆藏也是国家文化种子基因库的重要组成部分,是国家文脉赓续的一个重要方面。馆藏建设的缺失必将造成未来国家记忆的黑洞。

2022年中国国家版本馆首次接收45项网络数字版本<sup>[42]</sup>,这正是国家文化数字化战略的体现,亦是所有图书馆的重要使命之一:集合优势资源与力量,既全面反映国家的出版文化现状,也共同实现对国家记忆的全面保存。

图书馆应积极储备相关的知识和能力,定期对整个国家网络领域进行扫描抓取,收集新兴格式的内容、相关文件与元数据,确保安全地收集、保存和描述每一份出版物/作品,保障现在与未来的可访问性。

### 5.2 加强数字化技术与基础设施建设

英国在2018年即发布政策文件,明确提出“文化就是数字”(Culture is Digital),利用数字技术推动受众参与,提高文化机构的数字能力,释放数字技术的创造潜力<sup>[43]</sup>。2020年英国国家图书馆提出建设全球信息网络领先中心(Leading Hub),推进知识进步,造福经济和社会,丰富文化生活<sup>[44]</sup>,这应成为图书馆发展的共同目标。

图书馆要实现数字化转型,应着力加强数字化技术研究和推进基础技术设施建设。图书馆应围绕数字馆藏建设与推广,主动研究和探索相关技术,开发相应技术工具,从而了解、预测数字文化发展的现状与趋势以及相关标准化方法和服务,满足数字时代阅读者的期望。同时也应加强技术基础设施建设,确保数字存储、检查、修复能力,实现能收集、可保存、存得下、可访问。在以社交媒体、算法和人工智能为特征的时代,

也唯有如此,才能保持和实现图书馆的持久价值<sup>[45]</sup>。

### 5.3 构建阅读与推广的新形态

复杂数字技术发展、聚合,数字媒介已演变为三维形态,这必将推动数字阅读向交互式沉浸阅读跃进。阅读材料不再是文字叙述,而是读者可以置身其中的时空集合体。面对这一趋势,未来的图书馆有必要积极推动阅读新形态的构建,将实体空间与数字空间融为一体,继续保持作为创新和灵感源泉的价值<sup>[46]</sup>。图书馆作为维持和发展充满活力的阅读和学习文化的重要支柱,应充分应用复杂数字技术,提高数字文化资源供给能力,创新阅读形态,发展交互式数字阅读的新体验。可推进建立基于复杂数字技术的阅读平台与资源库,对文化资源深入研究和挖掘,引导增益性创意开发,借助交互式数字叙事的参与性、空间性、百科性,创新阅读呈现形式,构建多维度场景,使阅读不再隐藏在文字里,而是活起来。

阅读形态的改变也使得阅读推广必须进行适应性改变。传统的阅读推广主要包括图书推广、图书捐赠、图书展览、知识竞赛、征文比赛、讲堂等,数字时代传统阅读推广活动的吸引力逐渐下降。阅读推广也应该呈现交互式沉浸特征,趋向场景化、鲜活化、游戏化。图书馆可围绕馆藏的数字化,开发数字创新活动,激励和吸引公众参与,以数智赋能助力全民阅读。

### 5.4 重视数字策展能力建设

数字革命带来了图书馆实践的新时代,图书馆一直在数字世界和实体世界之间寻找平衡,体现其持久价值。面对数字时代的生存问题,图书馆有必要重视数字策展能力的建设。数字策展可能不是图书馆运营的核心技能,但英国国家图书馆的实践证实,它至少应该成为图书馆工作的既定组成部分。

数字策展并非指将图书馆放到网上,一放了之,而是指使用数字技术和策略来增强用户体验、吸引受众、增加馆藏的可访问性、优化后台管理的全过程。这涉及图书馆组织框架的深刻变化,对其能够在数字时代生存并繁荣具有重要意义。数字时代的图书馆必须成为成熟的数字机构,即应注重整合数字技术,以实现其业务工作方式的转型<sup>[47]</sup>。越来越多的个体依赖数字技术

获取信息和娱乐,图书馆必须适应这一变化的环境,保持与受众的相关性和可及性。数字策展已被视为吸引受众的有效实践<sup>[48]</sup>,从这个角度讲,数字策展能力对数字时代图书馆的未来至关重要,这包括应用最先进的数字工具和资源、策划组织数字内容、在线传播和推广、数字展览、创造新形式新体验,以及在实体和数字空间为用户提供支持等。

## 6 结语

数字技术的发展引发了图书馆是否已经过时的争论。在知识与信息可以借助便携设备随时获取的今天,图书馆存在的意义何在?数字时代,图书馆的变革绝不是馆藏数字化这么简单,图书馆应该成为分享文化和科学遗产、创造知识的公共空间<sup>[49]</sup>。数字化改变的是传递知识与信息的介质,无法改变图书馆确保知识与信息获取和保存的核心职能。图书馆应该始终抓住这一职能,借助数字技术,改变馆藏、阅读、阅读推广的内涵和模式,坚守其作为时代智慧宝库的价值。

对以交互式数字叙事为代表的复杂数字技术的学习、研究和利用,不仅是图书馆发展数字文化新体验、响应国家文化数字化战略的需求,也是图书馆在数字时代依然发挥重要作用、产生持久价值的客观要求。

### 参考文献

- [1] SMITH C, COOKE I. Emerging formats: complex digital media and its impact on the UK Legal Deposit Libraries[J]. Alexandria, 2017, 27 (3) : 175-187.
- [2] GIL M, SYLLA C. A close look into the storytelling process: the procedural nature of interactive digital narratives as learning opportunity[J]. Entertainment Computing, 2022, 41: 100466.
- [3] 牟晓青,于志涛. 交互式数字叙事:加拿大Writing New Body Worlds阅读治疗新探索[J/OL]. 图书馆论坛: 1-14[2023-12-30]. <https://kns.cnki.net/kcms/detail/44.1306.g2.20230224.1834.008.html>.
- [4] GIBBY R, BRAZIER C. Observations on the development of non-print legal deposit in the UK[J]. Library Review, 2012, 61 (5) : 362-377.
- [5] The British Library. Emerging Formats[EB/OL]. [2023-09-27]. <https://www.bl.uk/projects/emerging-formats>.
- [6] CLARK L, ROSSI G C, WISDOM S. Archiving interactive narratives at the British Library[C]//International Conference on Interactive Digital Storytelling. 2020: 300-313.
- [7] The British Library. About legal deposit[EB/OL]. [2023-10-06]. <https://www.bl.uk/legal-deposit/about-legal-deposit>.
- [8] RIEDL M O, BULITKO V. Interactive narrative: an intelligent systems approach[J]. AI Magazine, 2013, 34 (1) : 67-77.
- [9] ABRIL A. Pullinger's and Joseph's Inanimate Alice and intercultural engagement[J]. CLCWeb: Comparative Literature and Culture, 2014, 16 (5) : 2499.
- [10] The British Library. Digital preservation research and projects[EB/OL]. [2023-10-03]. <https://www.bl.uk/digital-preservation/research>.
- [11] DAY M, PENNOCK M, SMITH C, et al. Preservation planning for emerging formats at the British Library[EB/OL]. [2023-09-27]. <https://doi.org/10.5281/zenodo.1303008>.
- [12] The British Library. Last chance to see the Digital Storytelling exhibition[EB/OL]. [2023-10-03]. <https://blogs.bl.uk/digital-scholarship/2023/10/last-chance-to-see-the-digital-storytelling-exhibition.html>.
- [13] The British Library. Digital preservation[EB/OL]. [2023-10-11]. <https://www.bl.uk/digital-preservation>.
- [14] CLARK L. Archiving interactive narrative: UK tools usage (1.1) [EB/OL]. [2023-10-08]. <https://bl.iro.bl.uk/concern/reports/71f7d2fc-f582-472a-ad75-eb67e6401533>.
- [15] DAY M. Digital preservation strategy and preservation planning at the British Library[EB/OL]. [2024-01-03]. [https://www.abd-bvd.be/wp-content/uploads/2016\\_3\\_Day.pdf](https://www.abd-bvd.be/wp-content/uploads/2016_3_Day.pdf).
- [16] MAY P, PENNOCK M, RUSSO D. The Integrated Preservation Suite: demonstrating a scalable preservation planning toolset for diverse digital collections[EB/OL]. [2024-01-04]. [https://bl.iro.bl.uk/concern/conference\\_items/866099c9-16ac-4d06-9638-09878dc644dc?locale=en](https://bl.iro.bl.uk/concern/conference_items/866099c9-16ac-4d06-9638-09878dc644dc?locale=en).
- [17] BINGHAM N J, BYRNE H. Archival strategies for contemporary collecting in a world of big data: challenges and opportunities with curating the UK Web Archive[J]. Big Data & Society, 2021, 8 (1) : 205395172199040.
- [18] BRÜGGER N. The archived web: doing history in the digital age[M]. Cambridge: The MIT Press, 2018: 88.
- [19] CLARK L. Archiving interactive narrative: technical report (1.3) [EB/OL]. [2023-10-09]. <https://bl.iro.bl.uk/concern/>



- reports/4e9684db-d321-4bc0-ab41-8f3e60f49b02.
- [20] BONACCHI C, KRZYZANSKA M. Digital heritage research re-theorised: ontologies and epistemologies in a world of big data[J]. *International Journal of Heritage Studies*, 2019, 25 (12): 1235-1247.
- [21] HUC-HEPHER S. Big web data, small focus: an ethnosemiotic approach to culturally themed selective web archiving[J]. *Big Data & Society*, 2015, 2 (2): 205395171559582.
- [22] The British Library. British Library Labs[EB/OL]. [2023-10-10]. <https://www.bl.uk/projects/british-library-labs>.
- [23] WISDOM S. Taking library collections Off the Map[EB/OL]. [2023-10-16]. <https://www.researchinformation.info/feature/taking-library-collections-map>.
- [24] GREEN G. Read Watch Play: Gothic Novel Jam[EB/OL]. [2023-10-19]. <https://sheffieldgothic.home.blog/2018/05/24/read-watch-play-gothic-novel-jam/>.
- [25] The British Library. Off the Map: videogame & interactive fiction design competition[EB/OL]. [2023-10-16]. <https://www.bl.uk/projects/off-the-map>.
- [26] WISDOM S. 2016 Shakespeare Off the Map competition winners announced at GameCity11 festival [EB/OL]. [2023-10-17]. <https://blogs.bl.uk/digital-scholarship/2016/10/2016-shakespeare-off-the-map-competition-winners-announced-at-gamecity11-festival.html>.
- [27] The British Library. The Wondering Lands of Alice: original Alice manuscript is brought to life in a new video game concept[EB/OL]. [2023-10-17]. <https://www.bl.uk/press-releases/2015/october/original-alice-manuscript-is-brought-to-life-in-a-new-video-game-concept>.
- [28] HORNE A. Interactive Fiction Summer School and Settle Stories[EB/OL]. [2023-10-20]. <https://blogs.bl.uk/digital-scholarship/2018/06/interactive-fiction-summer-school-and-settle-stories.html>.
- [29] The British Library. The Infinite Library: Interactive Fiction Summer School[EB/OL]. [2023-10-20]. [https://www.bl.uk/britishlibrary/~media/bl/global/whats\\_on/events/2017/july/the-infinite-library-description.pdf](https://www.bl.uk/britishlibrary/~media/bl/global/whats_on/events/2017/july/the-infinite-library-description.pdf).
- [30] WISDOM S. Research reflections: a transmedia residency at the British Library[EB/OL]. [2023-10-25]. <http://www.creativeworkslondon.org.uk/cw-news/research-reflections-a-transmedia-residency-at-the-british-library/>.
- [31] COLE S. Exploring Poetic Places: launching the app[EB/OL]. [2023-10-26]. <https://britishlibrary.typepad.co.uk/digital-scholarship/2016/03/exploring-poetic-places-launching-the-app.html>.
- [32] The British Library. British Library announces a new interactive exhibition showcasing how technology is transforming storytelling[EB/OL]. [2023-10-26]. <https://www.bl.uk/press-releases/2023/june/digital-storytelling>.
- [33] 巴志超, 杨子江, 朱世伟, 等. 基于关键词语义网络的领域主题演化分析方法研究[J]. *情报理论与实践*, 2016, 39 (3): 67-72.
- [34] MILLER V. Understanding digital culture[M]. London: Sage Publications, 2011: 1.
- [35] WAIBEL G, ERWAY R. Think globally, act locally: library, archive, and museum collaboration[J]. *Museum Management and Curatorship*, 2009, 24 (4): 323-335.
- [36] PUJOL L, ROUSSOU M, POULOU S, et al. Personalizing interactive digital storytelling in archaeological museums: the CHESS project[EB/OL]. [2023-11-20]. [https://www.madgik.di.uoa.gr/sites/default/files/2018-06/caa2012\\_paper\\_final.pdf](https://www.madgik.di.uoa.gr/sites/default/files/2018-06/caa2012_paper_final.pdf).
- [37] VAN DER NAT R, MÜLLER E, BAKKER P. Navigating interactive story spaces. The architecture of interactive narratives in online journalism[J]. *Digital Journalism*, 2023, 11 (6): 1104-1129.
- [38] KOENITZ H, BARBARA J, ELADHARI M P. Interactive digital narrative (IDN) —new ways to represent complexity and facilitate digitally empowered citizens[J]. *New Review of Hypermedia and Multimedia*, 2022, 28 (3/4): 76-96.
- [39] A perspective on Digital Scholarship at the British Library[EB/OL]. [2023-11-20]. <https://goodmenproject.com/learning/a-perspective-on-digital-scholarship-at-the-british-library/>.
- [40] MIZRUCHI S L. Introduction: libraries and archives in the digital age[M]//MIZRUCHI S. *Libraries and Archives in the Digital Age*. 2020: 1-9.
- [41] The British Library. Living Knowledge: the British Library 2015-2023[EB/OL]. [2023-11-21]. <https://www.bl.uk/britishlibrary/~media/bl/global/projects/living-knowledge/documents/living-knowledge-the-british-library-2015-2023.pdf>.
- [42] 新华通讯社. 首批45项网络数字版本入藏中国国家版本馆[EB/OL]. [2024-03-04]. [http://www.news.cn/politics/2022-12/29/c\\_1129242519.htm](http://www.news.cn/politics/2022-12/29/c_1129242519.htm).
- [43] Culture is Digital [EB/OL]. [2023-11-25]. <https://www.gov.uk/government/publications/culture-is-digital>.
- [44] The British Library. British Library 2020 vision[EB/OL].

- [2023-11-25]. [https://www.immagic.com/eLibrary/ARCHIVES/GENERAL/BRLIB\\_UK/B100930V.pdf](https://www.immagic.com/eLibrary/ARCHIVES/GENERAL/BRLIB_UK/B100930V.pdf).
- [45] The British Library. Launching Knowledge Matters—our new strategic vision to 2030[EB/OL]. [2023-11-25]. <https://blogs.bl.uk/living-knowledge/2023/05/launching-knowledge-matters-our-new-strategic-vision-to-2030.html>.
- [46] CONNOLLY E, FREDRICKSON J, MILLAR J, et al. Digital transformations for UK public libraries: five approaches to a 'single digital presence'[EB/OL]. [2023-11-26]. <https://carnegieuktrust.org.uk/publications/digital-transformation-for-uk-public-libraries-five-approaches-to-a-single-digital-presence/>.
- [47] NESPECA R, QUATTRINI R, FERRETTI U, et al. Digital transition strategies and training programs for digital curation of museum[J]. The International Archives of the Photogrammetry, Remote Sensing and Spatial Information Sciences, 2023, 48: 1127-1134.
- [48] Digital curatorship. The origin of a new curatorial practice and its alternative approach to audience engagement[EB/OL]. [2023-11-24]. <http://hdl.handle.net/10579/20927>.
- [49] Knight Foundation. Palfrey: libraries matter more than ever in the age of Google[EB/OL]. [2023-11-28]. <https://knightfoundation.org/articles/palfrey-libraries-matter-more-ever-age-google/>.

## 作者简介

于志涛, 男, 硕士, 教授, 研究方向: 阅读与阅读治疗、文献计量。

牟晓青, 女, 硕士, 教授, 通信作者, 研究方向: 阅读与阅读治疗、翻译与跨文化, E-mail: muxiaoqing1862@126.com。

Collection Development and Reading Promotion Based on Interactive Digital Narrative in the British Library

YU ZhiTao MU XiaoQing

(School of Foreign Languages, Shandong University of Technology, Zibo 255000, P. R. China)

Abstract: Libraries in the digital age should actively adapt to and use new digital technologies to innovate their services and play a better role. Based on the relevant literature and corpus, this study analyzes the innovative practices and internal concepts of the British Library on collection development and reading promotion based on interactive digital narrative, and finds that the British Library is committed to adapting to, serving, and leading the digital world by multiplying its roles, using interactive digital narrative technology as a catalyst, reflecting the national cultural memory in a comprehensive way, and innovating in reading promotion. This suggests that libraries in the digital age should fully recognize the importance of building collections in emerging formats, strengthen digital technology research and infrastructure construction, develop new forms of reading and promotion, and build digital curatorial capacity in order to maintain their value as a treasure house of wisdom of the times.

Keywords: Interactive Digital Narrative; Collection; Reading Promotion; British Library

(责任编辑: 王玮)