

沉浸式体验视域下图书馆阅读推广中的 NPC 应用与研究*

张柏林 谢 姣

摘要 近年来,非玩家角色(NPC)在公共图书馆的沉浸式体验阅读推广活动中得到了广泛应用,丰富了读者的互动体验并有效增强读者参与感。对我国14家公共图书馆中NPC应用情况的调研发现,应用NPC元素的图书馆地域分布相对均衡,从活动内容和形式来看可分为“NPC+沉浸式展览”“NPC+诗词大会”“NPC+挑战游戏”“NPC+剧本杀”四种类别,NPC具有多维交互功能、多种类型与特征,但仍存在NPC专业素养缺失、场景沉浸性欠佳、资源整合与品牌建设不足等问题。在沉浸式体验视域下,我国公共图书馆应以文化历史赋能打造具有图书馆特色的NPC角色,以多维感官互动营造深度沉浸式体验场域,以多元化运营共创打造NPC文化共生圈。表1。参考文献21。

关键词 沉浸式体验 公共图书馆 非玩家角色 NPC 阅读推广

Application and Research on NPC in Library Reading Promotion Under the Perspective of Immersion Experience

Zhang Bolin Xie Jiao

Abstract: In recent years, Non-Player Characters (NPCs) have been widely used in immersive reading promotion activities in public libraries, enriching readers' interactive experience and effectively enhancing their sense of participation. Research on the application of NPC in 14 public libraries in China founds that the geographical distribution of libraries applying NPC elements is relatively balanced, and according to the content and form of activities, they can be categorized into “NPC+immersive exhibitions” “NPC+poetry conference” “NPC+Challenge Game” “NPC+Script Killing”. NPC has multi-dimensional interactive functions, various types and characteristics, but there are still problems such as lack of NPC professionalism, poor scene immersion, and insufficient resource integration and brand building. Under the perspective of immersive experience, China's public libraries should be empowered by cultural history to create NPC roles with library characteristics, multi-dimensional sensory interaction to create a deep immersive experience field, and diversified operation co-creation to create NPC cultural symbiosis circle. 1 tab. 21 refs.

Keywords: Immersive Experience; Public Library; Non-Player Character; NPC; Reading Promotion

近年来,沉浸式体验逐渐成为各领域追逐的热点,特别是在旅游和文化推广方面,文旅NPC(Non-Player Character,非玩家角色)爆火,河南开封的“王婆”、吉林长春的“雪饼猴”、成都欢乐谷的“唐僧”等NPC纷纷走红,引领了一种全新的旅游体验潮流,极大地提升了景区的曝光率和游客满意度。NPC的引入打破了虚拟与现实的界限,将文化故事以一种全新的方式呈现给游客,让游

客不再是单纯的观察者,而是成为了故事的参与者和体验的共创者,“NPC式文旅创新”也成为重构文旅景区沉浸式体验的流量密码^[1]。

2023年2月,中国文化馆协会设立了“沉浸式文化委员会”^[2],标志着沉浸式体验在文化领域的进一步深入和发展。在文旅深度融合的大背景下,国内多家图书馆也开始尝试将NPC元素引入到阅读推广活动中,通过生动的角色扮演和有

* 本文系2023年度湖南图书馆资助课题“科技创新背景下公共图书馆科技信息服务策略研究”(项目编号:XTX202302)研究成果之一。

趣的剧情设计,吸引更多读者参与到阅读中来。NPC在阅读推广活动中的应用,不仅为读者带来了更加丰富多样的体验,也为阅读推广的创新提供了新的思路和可能性。

1 沉浸式体验与 NPC

1.1 沉浸式体验的定义

“沉浸”一词最早出现在《设计的法则》一书中,该书对沉浸的解释基于美国心理学家米哈利·契克森米哈(Mihaly Csikszentmihalyi)提出的心流理论^[3]。“心流”指的是“人们对某一事物或活动发生浓厚兴趣并完全投入其中时,个体在过程中所获得的一种独特的愉悦及满足的情绪体验”^[4]。“沉浸式体验”是一种使参与者完全投入并感受到全方位包围的体验模式,这一概念由Zwaan在2004年基于对虚拟现实技术问题的研究而提出,最初多应用于VR(虚拟现实)和AR(增强现实)的环境体验测试^[5],通过技术手段如VR、AR以及真人角色扮演等,使参与者在视觉、听觉、触觉等多方面得到连续刺激,从而产生身临其境的感觉。这种体验方式在游戏、影视、主题公园、剧本杀等多个领域都有广泛应用。本文探讨的阅读推广中的沉浸式体验,既包含读者对阅读推广活动的知识思考和情感共鸣引发的内在的心理沉浸,也包含活动环境、氛围以及技术手段等带来的外在的感官沉浸,两种沉浸相互关联、融合。

1.2 NPC 的概念

NPC是指在游戏中不由玩家直接操控的角色^[6]。这些角色通常具有独立的个性、背景故事和行为模式,能够与玩家进行多样化的互动。在沉浸式体验中,NPC往往由真人演员扮演,通过与参与者的实时互动,帮助其进入特定情境,从而有效提升参与者的沉浸感和代入感。这种角色不仅充当叙事的推动者,还在虚拟环境中创造出真实感和情感共鸣,进而增强游戏体验的深度与复杂性。

在学术领域,NPC的研究多集中在计算机科学,尤其是在电子游戏领域。例如,陈启祥和姚笛深入分析了电子角色扮演游戏中NPC与玩家角色的交互行为模式^[7];黄向阳等人则探讨了如何通过情景演算增强游戏中非玩家角色的自主性和互动性,以提升玩家的游戏体验^[8]。然而在图书馆学领域,NPC尚未成为研究焦点。本研究于2024年9月5日在中国知网以“NPC”或“非玩家角色”结合“图书馆”“阅读推广”进行关键词检索,结果为0,图书馆学领域对于NPC的关注度和重视程度显然不足,亟须开展NPC在图书馆阅读推广中的应用研究。因此,本文以公共图书馆中NPC的应用为研究对象,系统梳理其现状、特征与存在的问题,进而提出针对性的应用建议,以推动公共图书馆阅读推广活动的创新与进步。

2 我国公共图书馆阅读推广中 NPC 应用现状与分析

本研究于2024年9—10月调研了国家图书馆及我国32家省级公共图书馆的官方网站、微信公众号及其他网络公开资料,发现在阅读推广活动中运用了NPC的省级以上公共图书馆有11家:国家图书馆、首都图书馆、广东省立中山图书馆、山东省图书馆、河北省图书馆、吉林省图书馆、湖南图书馆、宁夏图书馆、新疆图书馆、四川省图书馆、广西壮族自治区图书馆,占调研的省级以上图书馆总数的三分之一,且这些活动主要集中在近两年。在市级层面,根据网络公开资料,苏州图书馆、温州市图书馆、济南市图书馆、淮安市图书馆、厦门市图书馆、长沙图书馆、浏阳市图书馆、黄冈市图书馆、银川市图书馆、宝鸡市图书馆等多家图书馆都在各类阅读推广活动中引入了NPC元素,以增强活动的互动性和吸引力。为确保研究样本的代表性和广泛性,本研究从东部、中部、西部地区各选取了一家具有典型性的市级图书馆作为案例分析对象,分别为苏州图书馆、长沙图书馆、银川市图书馆。11家省级以上公共图书馆和3家市级公共图书馆阅读推广中NPC的应用情况如表1所示。

表1 调研图书馆沉浸式体验阅读推广活动中NPC应用一览

图书馆	活动时间	活动主题	NPC扮演角色	NPC功能
国家图书馆	2023年4月	Case Lab 元世界——福尔摩斯大型沉浸式主题展	侦探等角色	为读者提供指引和提示,帮助读者逐步解开案件谜团。
首都图书馆	2024年10月	图书馆之夜	李白、岑夫子、李清照等古代文人墨客或其他与诗词紧密相关的角色	与读者进行诗词解谜、情景演绎和互动问答。
广东省立中山图书馆	2024年11月	探秘柏园“穿越·1928”	民国人物	与读者互动,带领读者进行解谜闯关。
山东省图书馆	2024年6月	“畅览故宫,非你莫暑”——第三届3D桌游阅读体验	游戏NPC	与读者进行故宫知识问答,发放儿童节礼物。
河北省图书馆	2022年7月至8月	《小兵张嘎》主题游戏闯关活动	游戏第一人称	带领玩家了解小兵张嘎的英雄故事。
吉林省图书馆	2024年9月	图书馆中秋之夜:穿越古今的诗词大会	诗词挑战主考官	与读者进行答题互动,发放纪念品。
湖南图书馆	2024年1月	新春文化庙会	古代诗词文人角色	与读者进行诗词问答互动,并发放新春礼品。
宁夏图书馆	2024年4月	“宁图雅集”文化市集系列活动——春风十里闻书香互动桌游	游戏领队	带队进行桌游互动游戏。
新疆图书馆	2023年4月	“图书馆奇妙日”实景解密拓展大赛	侦探	负责提供线索、解答疑问、引导参与者完成任务。
四川省图书馆	2024年9月	“古籍研学——迷踪·品茶寻经”沉浸式剧本体验活动	唐代“茶圣”陆羽	带领读者共读剧本,找寻线索,品尝吟诗。
广西壮族自治区图书馆	2023年12月	“珠还合浦 历劫重光——《永乐大典》的回归和再造”广西巡展	古代文化名人	带领读者共同推进剧情,解锁谜题。
苏州图书馆、太仓市图书馆	2024年6月	“元宇宙”剧本游——《寻找航海图》	游戏阵营领队	与读者互动解锁任务,寻获航海图。
长沙图书馆	2024年2月	“书香长沙·十二道年味”	潇湘八景画中的人物	随机出现在图书馆各个角落等待触发任务。
银川市图书馆	2024年4月	春韵雅集·书香集市	古代诗词文人	伴游,与读者进行诗词朗读互动。

2.1 NPC 阅读推广活动地域分布特征

应用NPC元素的图书馆地域分布相对均衡,涵盖了东、中、西部地区的多个省市,从东部的首

都图书馆到西部的新疆图书馆,并覆盖了各地区多家市级图书馆。NPC活动不仅展示了各区域特有的文化风貌,也体现了图书馆服务创新的普

遍趋势。东部地区的图书馆依托所在地区发达的经济和丰富的资源,通常在活动的多样化和技术创新上投入更多精力。例如,国家图书馆的福尔摩斯大型沉浸式主题展结合了创新科技与文化元素,使用VR和AR技术,创造了一个19世纪伦敦的场景,并借助NPC的互动体验,使参与者沉浸式体验福尔摩斯的故事环境^[9]。苏州图书馆携手太仓市图书馆打造的“元宇宙”剧本游虚构了一个寻找航海图的故事,读者们在七位真人NPC的带领下,运用AR技术,通过道具对话虚拟人——王世贞、郑和;与NPC互动解锁任务,寻获航海图,沉浸式感受太仓传统园林与地方文化^[10]。相比之下,中西部地区的图书馆则更注重本地文化的传承与推广。长沙图书馆“书香长沙·十二道年味”打造的沉浸互动戏剧以“回家”为主题,让张仲景、杜甫、辛弃疾、王夫之等在长沙发生过故事的历代名人汇聚一堂,化身为八位颜值与才华兼备的NPC,让读者在挑战互动中体验阅读的乐趣和本土文化的魅力^[11]。此外,四川省图书馆结合当地丰富的茶文化,举办了“古籍研学——迷踪·品茶寻经”活动,通过NPC陆羽的角色扮演,让读者深入了解四川茶文化的独特魅力^[12]。

2.2 NPC 阅读推广活动的类别

从表1可知,NPC在公共图书馆阅读推广领域的运用展现出了多元化的主题覆盖,从4·23世界读书日庆典,到图书馆之夜及新春文化庆典等。从活动的内容和形式来看,大致可归为四种类别:

(1) NPC+沉浸式展览。近年来,沉浸式展览逐渐成为展览界的新业态,国家图书馆的福尔摩斯大型沉浸式主题展、“珠还合浦 历劫重光——《永乐大典》的回归和再造”广西巡展^[13]等,通过精细的场景再现、沉浸式的故事叙述以及角色扮演等互动活动,使读者仿佛置身于经典文学作品的世界之中,实现感官体验、情感交互以及思维沉浸。NPC的巧妙融入,借助角色扮演与互动问答等手段,显著提升了读者的沉浸感与参与体

验,使经典文化的魅力得以生动展现。

(2) NPC+诗词大会。近几年,国风、国潮主题让传统文化焕发新生,唐风宋韵等诗词文化魅力也重新被发掘和展现。吉林省图书馆的诗词大会,通过线上线下相结合的方式,让读者参与到诗词创作、朗诵、解读等环节,提高读者对传统文化的兴趣和认识^[14]。湖南图书馆、首都图书馆、长沙图书馆的活动也都涉及到诗词文化推广。在此类活动中,NPC多承担传统文化的传播者和弘扬者角色,通过与读者的深度互动,将传统文化的精髓与魅力精准传递。

(3) NPC+挑战游戏。游戏类活动具有活动趣味性、任务分级性、过程互动性、知识多面性、个体主动性等特点,可以有效减少用户的厌倦情绪并且保持用户对于学习内容的专注度^[15]。在河北省图书馆《小兵张嘎》主题游戏闯关、新疆图书馆“图书馆奇妙日”实景解密拓展大赛等活动中,NPC的应用将阅读与游戏、互动、挑战等元素相结合,使阅读变得更加富有趣味性和吸引力。山东省图书馆的“畅览故宫,非你莫暑”——第三届3D桌游阅读体验、宁夏图书馆的“宁图雅集”文化市集系列活动——春风十里闻书香互动桌游,融合娱乐休闲与文化教育,通过真人NPC的引导和组织,为读者提供了新鲜有趣的桌游体验。

(4) NPC+剧本杀。“剧本杀”作为当前盛行的一种亚文化现象,因沉浸式的体验和社交互动模式,正在重构着年轻人的文化生活方式^[16]。在此背景下,一些图书馆也相继推出各种主题的剧本杀活动,例如,四川省图书馆的“古籍研学——迷踪·品茶寻经”沉浸式剧本体验活动、苏州图书馆和太仓市图书馆合办的“元宇宙”剧本游——《寻找航海图》活动、广东省立中山图书馆的探秘柏园“穿越·1928”沉浸式剧本探秘活动等。在这些活动中,NPC不仅扮演剧本中的关键角色,更是推动剧情发展的重要力量,使读者在沉浸式的剧本体验中深刻感受阅读的魅力与乐趣。

2.3 NPC 的功能与角色分类

真人NPC是沉浸式体验阅读推广中的灵魂

人物,是读者与活动的黏合剂。在沉浸式体验阅读推广视域下,NPC具备多维交互功能:

(1)社交功能。真人NPC在阅读推广活动开场前暖场,实现读者之间破冰。活动进行中,NPC通过语言引导和身体演绎调动读者参与,与读者互动并传递情绪价值,产生欢乐的情绪共振;并通过提示任务线索衔接游戏进程,推动沉浸节奏等。

(2)演绎功能。真人NPC利用服饰、语言、肢体等进行多维交互演绎,从而加速读者的沉浸式融入,并在活动过程中建立超时空的场景印象。真人NPC、读者、场景的三元互动,让读者在意识和行为上积极融入到与NPC的互动中,形成具有代入感的沉浸式阅读体验。

(3)情感功能。真人NPC需要在特定时空场景中与读者进行有效的交流互动,并与读者建立情感联系,以此强化读者对真人NPC和自我角色的身份认同,同时唤醒读者对特定历史情境的集体记忆,强化读者的情感认同和文化认同^[17],提升阅读推广体验价值。

根据调研中NPC所扮演的角色和功能,可以将NPC大致分为以下几种类型:

(1)历史人物NPC,指在活动中扮演历史上著名人物或者其他具有真实身份的人物角色。这些NPC通过细致的角色还原和生动的情景演绎,带领读者深入历史情境,并以历史人物的身份与读者进行互动,使读者更加直观地了解历史人物的性格特点、生平事迹以及背后的历史故事。例如,在苏州图书馆与太仓市图书馆联合举办的“元宇宙”剧本游中,七位NPC如王世贞、郑和等通过解密等与参与者互动,让参与者在寻找航海图的过程中感受历史文化的魅力。

(2)剧情NPC,指在活动中主要负责推动剧情发展的非玩家角色。这些NPC主要通过提供线索、解答疑问等方式,为玩家提供故事情节、背景信息和角色关系等关键内容,从而有效地衔接游戏进程、推动整个剧情的发展。例如,广东省立中山图书馆的探秘柏园“穿越·1928”沉浸式剧本体验活动中,NPC身穿民国时期的服饰,通过

提供线索、解答疑问,引导读者深入故事情节、解开谜题,为读者营造强烈的沉浸感和代入感^[18]。

(3)任务NPC,指在游戏中负责发布、引导或接受任务完成的非玩家角色。他们为玩家提供具体的任务目标、任务要求以及完成任务后的奖励。例如,吉林省图书馆穿越古今的诗词大会中,NPC通过与读者的答题互动和发放纪念品,增加活动的互动性和趣味性,激发读者的参与热情。

2.4 NPC的特征

(1)真实性与沉浸性。扮演NPC的演员(或临时演员)都经过一定的培训或准备,能够较为准确地还原历史人物的形象和性格特点,从而确保NPC角色的真实性和可信度,使读者能够真实地体验故事情节和文化背景。同时,具有沉浸性特征的体验场景以及服化道具、肢体语言等线索的设计,可以营造特定的情境氛围,从而强化读者对NPC的身份认同和情感共鸣,并产生强烈的代入感。在与NPC的互动中,读者不再是被动的观察者,而是成为了故事的一部分。这种参与感让读者的体验变得更加生动和有趣,也更容易产生共鸣。

(2)互动性与灵活性。NPC与读者之间有着丰富的互动体验,包括对话、任务、挑战等,并在互动过程中建立起与读者之间的情感联结,让读者成为故事的共创者与剧情的推动者,从而激发读者的参与热情。同时NPC能够根据参与者的行为和偏好,灵活调整互动方式和任务难度,使得活动更具适应性和个性化,从而满足不同读者的需求。新疆图书馆的“图书馆奇妙日”实景解密拓展大赛中,侦探角色负责提供线索、解答疑问、引导参与者完成任务,并根据参与者的表现进行实时互动,增强了活动的趣味性和挑战性^[19]。

(3)文化性与知识性。文化性是阅读推广活动的底色和基本属性,NPC+阅读推广活动深度融合了丰富的文化元素与背景知识,NPC通过演绎与互动将各类文化知识进行具象化的表达与呈现,使读者能够深入了解相关文化知识。例如河北省图书馆的《小兵张嘎》主题游戏闯关活动中,

扮演小兵张嘎的 NPC 生动展现了英雄人物的壮举与抗战精神,通过与玩家的深入对话,有效传递了爱国主义教育的内容,实现了文化与教育的双重价值^[20]。

(4) 趣味性 & 娱乐性。NPC 通过模仿和表演,引发读者全新的体验,产生愉悦的情绪体验。NPC 与趣味性挑战、竞争性游戏等游戏机制的结合,让阅读的严肃性得到极大消解,从而增加阅读的趣味性、娱乐性。首都图书馆的“图书馆之夜”活动中,NPC 扮演李白、岑夫子、丹丘生、李清照、赵明诚等古代文人墨客或其他与诗词相关的角色,通过诗词解谜、情景演绎和互动问答等方式,让读者沉浸于诗词文化的魅力之中,享受阅读的乐趣^[21]。

3 公共图书馆阅读推广中 NPC 应用存在的问题

3.1 NPC 专业素养缺失,角色形象缺乏立体性与深度

首先,在公共图书馆的常规阅读服务中,NPC 往往被视为一种辅助手段而非核心要素,其得到的人力、物力上的投入相对有限。因此,NPC 的扮演者多为馆员或志愿者临时兼任,专业 NPC 演员的参与较少。馆员虽然经过一定的培训,但缺乏系统性、专业化的表演训练,难以精准演绎 NPC 的形态。这导致 NPC 角色形象单一扁平,难以与读者建立深层次的情感联系。其次,NPC 角色的设计往往缺乏深度挖掘与创新。角色设定缺乏新意,未能充分融入历史文化故事和地方文化元素,使得阅读推广活动显得文化底蕴不足,吸引力有限。再者,NPC 与读者的互动方式传统且单一。互动过程多停留在表面层次的交流与引导,如简单的问答与讲解,缺乏更具挑战性的情节设计和深度文化内涵的传递。这种互动模式难以持续激发读者的参与热情与沉浸感,限制了阅读推广的效果。此外,NPC 的互动内容未能根据读者的需求和兴趣进行个性化定制,导致互动体验缺乏针对性和实效性,削弱了 NPC 在阅读推广中的作用。

3.2 NPC 场景沉浸性欠佳,资源与技术支持不足

一方面,因资源投入不足,用于场景构建与道具制作的资金捉襟见肘,NPC 所在场景的设计趋于简化。由于缺乏精细的历史细节塑造与多线索的巧妙布局,难以实现对特定历史时空场景的精准复原。同时,服饰、道具、背景音乐及灯光效果等关键构成元素也未能与 NPC 角色及其所处情景实现深度融合,从而削弱了情境演绎的丰富性与文化体验的立体性,进而限制了 NPC 角色功能的发挥与读者体验层次的深化。另一方面,除东部少数发达地区外,大多数图书馆在 NPC 应用场景的创新营造上,缺乏先进技术的有力支撑。特别是 VR、AR 等前沿科技手段的应用尚少,未能充分利用这些技术提供的多感官交互与沉浸式体验优势,也就无法形成读者在互动过程中的强烈沉浸感与高度参与性。

3.3 品牌建设与资源整合不足,缺乏价值聚集效应

一方面,NPC 的角色形象和互动方式缺乏独特性和创新性,尚未形成具有辨识度的品牌形象,难以在读者心中留下深刻印象。同时,社交媒体和短视频平台融合利用的缺乏,导致年轻人群的关注和参与不足,限制了文化体验的强化和文化价值的衍生与传播。另一方面,NPC 在阅读推广活动中的应用缺乏系统性的规划与整合,跨界融合与社会力量的参与不足,导致资源共享和人才引进受到严重制约。这不仅使得 NPC 在阅读推广活动中的应用成本居高不下而演出的专业水平却难以提升,还限制了图书馆 NPC 应用场景的文化共创潜力,影响了文化场景的深度开发与文化价值的共享、共创。基于此,NPC 品牌效应与价值聚集效应也难以形成。

4 沉浸式体验视域下图书馆阅读推广 NPC 应用的实践创新策略

4.1 文化历史赋能,打造具有图书馆特色的 NPC

(1) 深度挖掘和创新地方文化资源。在社会

文化生活方式发生极大变革的今天,图书馆应注重文化资源的深度挖掘和创新表达。可以结合当地的历史故事、传说和文化元素,设计独特的 NPC 角色和互动体验,让读者在互动体验中感受地方文化的魅力。也可以依托图书馆自身的历史和故事,挖掘本馆丰富的古籍资源,在 NPC 形象塑造中融入历史人物故事、经典藏书故事、古籍修复技艺等多元内容,促进馆藏的数字化和活化利用。

(2) 专业培训和打造 NPC 角色与形象。一个成功的 NPC 需要具有扎实的演技、灵活的应变能力及深刻理解并融入角色文化内涵的能力。因此,图书馆在培养 NPC 馆员时,应注重对其专业素养和文化修养的全面培养,通过构建系统化的培训体系与实践平台,确保 NPC 能够精准诠释角色,为读者带来真实、生动的沉浸式体验。可以邀请专业的表演团队对图书馆工作人员进行培训,使其掌握角色塑造、台词练习、肢体语言表达等基本技能。同时,还可以组织专业领域内的学者举办知识讲座和问题研讨,提高 NPC 馆员的知识储备和互动能力。

(3) 持续更新与丰富 NPC 形式与内容。在设计互动环节时,应注重多样化和趣味性,避免单一形式的互动,可以引入剧本杀、角色扮演比赛、情景剧等多种形式,让读者在不同的场景中体验阅读的乐趣。为了保持和提高 NPC 对读者的新鲜感和吸引力,需要定期更新角色和故事线。可以结合时事热点、流行趋势或读者兴趣点,设计具有时代感和共鸣力的 NPC 角色和故事情节。同时,可以引入热门 IP 或文化元素,打造独具特色的 NPC 品牌形象。此外,应建立读者反馈机制,收集并利用读者反馈进行持续改进,调整角色设定、互动流程和故事内容,以更好地满足读者的期望。

4.2 多维感官互动,营造深度沉浸式体验场域

(1) 充分利用现有资源与设施。图书馆作为文化地标,拥有丰富的资源和设施,如借阅区、阅览室、多功能厅等。这些区域不仅可用于日常的

阅读和学习,还可以为 NPC 活动提供场地和设备支持。例如,在借阅区设置与 NPC 相关的互动书架,读者在挑选书籍时可以触发与 NPC 的互动;在多功能厅举办 NPC 主题讲座、工作坊等活动,吸引读者深入参与。

(2) 注重打造特定场景与情境。NPC 沉浸式阅读推广的情境设计与场景打造的还原度,直接关系到体验的品质与效果。这不仅要求精准复原特定的历史时空场景,为 NPC 的情景演绎与文化体验的构建提供坚实的场域支撑;还需细致入微地雕琢每一个细节,以确保沉浸感的无缝衔接。要充分利用人物服饰、道具、音乐、灯光等元素来构建跨时空的物理空间,同时通过 NPC 的情境复刻与角色引领,耦合场景、人物和情境,从而打破时空限制、实现时空流转,让读者从视、听、触、嗅到身、心、行、情全感投入,帮助读者沉浸虚拟阅读推广场景^[17]。

(3) 综合运用科技与智能手段。在文化与科技融合的背景下,图书馆可以利用现代科技为 NPC 增加智能化的互动元素。例如,利用 VR 技术为读者提供更为逼真的虚拟环境,让他们仿佛置身于一个全新的世界中。通过 AR 技术,读者可以使用手机或其他智能设备与 NPC 进行互动,解锁隐藏的故事线索或获得奖励,实现在虚拟与现实之间的自由穿梭,享受更为真实的沉浸式体验。此外,图书馆还可以结合 AI 技术打造智能 NPC,通过自然语言处理、机器学习等技术手段,与读者进行更为自然和流畅的对话交流,并根据读者的反应和喜好,动态调整对话内容和互动方式,为读者提供更加个性化、智能化的服务体验。

4.3 多元化运营共创,打造 NPC 文化共生圈

(1) 加强跨界融合与资源共享。为了应对演员成本和场景氛围搭建的挑战,可以与当地文化机构、艺术院校等合作,共享资源和经验,引入更多的创意和人才资源,降低成本的同时提升演出的专业水平。还可以与科技公司、媒体平台等合作,利用 AR/VR 技术增强文化体验的互动性和

沉浸感。深化与当地社区的互动,鼓励社区居民参与 NPC 故事的创作和演绎,通过定期的剧本创作比赛、表演工作坊等活动,激发社区的文化创造力和凝聚力。

(2) 推动 NPC 文创产品的深度开发。图书馆可根据本馆的 NPC 故事和场景,设计一系列具有特色的文创产品并逐步构建自己的文化 IP。这些文创产品具有场景回忆和情感载体的功能,在强化读者文化体验的同时,也可以实现文化输出与创意消费的双重收益。

(3) 构建线上线下融合的 NPC 文化生态。在数字化时代,线上线下的融合已成为文化发展的重要趋势。图书馆可以利用社交媒体、短视频平台等线上渠道,宣传 NPC 活动和文化 IP,吸引更多年轻人的关注和参与。同时,也可以在线上平台开展与 NPC 相关的互动游戏、知识竞赛等活动,拓展读者参与的广度。在线下,图书馆可以定期举办 NPC 主题展览、演出等活动,为读者提供更加丰富多样的沉浸式文化体验。

结语

NPC 在引爆文旅行业的同时,也为图书馆阅读推广的创新实践提供了新的视角和思路。由我国 14 家公共图书馆对 NPC 的应用情况可知,NPC 体现了图书馆服务创新的前沿趋势,也展示了各区域特有的文化风貌。在沉浸式展览、闯关游戏、剧情体验、剧本杀等多种沉浸体验阅读推广活动中,NPC 通过各类人物演绎助推剧情、增强互动,具有社交黏合、情景演绎、情感唤起等多种功能,显著增强了读者的情感参与和文化认同,促进读者与图书馆资源的深度融合。当然,从调研案例也可以看出,NPC 在图书馆行业的应用尚处于模仿和探索阶段,与图书馆行业本身的特征和内涵以及地方历史文化的融合不够,角色较为单一扁平,专业性和新技术的应用不足,加之演员培训和场景打造的成本较高,尚未形成可持续发展模式。未来,公共图书馆应继续探索和创新,通过打造特色化 NPC 角色、营造深度沉浸体

验场域、探索建立多元化运营机制等方式,不断提升沉浸式体验的应用水平,优化阅读推广活动,实现图书馆功能的多元化拓展与服务的现代化转型。

参考文献

- 1 文旅融合的沉浸式艺术与流量新引擎[EB/OL]. [2024-07-23]. <https://www.gujianchina.cn/quote/show-6736.html>.
- 2 王彬. 推动公共文化服务高质量发展走深走实[N]. 中国文化报, 2023-02-28(6).
- 3 立德威尔,等. 设计的法则[M]. 栾墨,刘壮丽,译. 沈阳:辽宁科学技术出版社,2010:106.
- 4 Mihaly Csikszentmihalyi. Beyond boredom and anxiety: the experience of play in work and games [J]. Quest, 1975, 26(1): 139-141.
- 5 Zwaan R A. The immersed experienter: toward an embodied theory of language comprehension [J]. The Psychology of Learning and Motivation, 2004, 44: 35-62.
- 6 祖楠. 中国游戏人物造型风格特征研究[D]. 保定:河北大学,2009.
- 7 陈启祥,姚笛. 角色扮演游戏中交互行为模式分析研究[J]. 大众文艺, 2017(7): 267.
- 8 黄向阳,等. 一个基于情景演算的自主非玩家角色模型研究[J]. 电子学报, 2010(5): 1221-1225.
- 9 在国图,化身“福尔摩斯”来一场沉浸式探案之旅[EB/OL]. [2024-04-25]. <https://news.sina.com.cn/o/2023-04-25/doc-imyryqyat3799158.shtml>.
- 10 “新”的一天,图书馆已经 next level 了?[EB/OL]. [2024-06-20]. <https://mp.weixin.qq.com/s/4T985P5q8AA2V2DYr81cGA>.
- 11 品尝“书香长沙·十二道年味”! 长沙图书馆推出“龙行天下 书香逐梦”活动[EB/OL]. [2024-02-04]. <https://www.icswb.com/h/153/20240204/856404.html>.
- 12 来四川省图书馆解开品茶寻经之谜,“古籍+

- 剧本杀”打开全民阅读新方式[EB/OL]. [2024-09-08]. <https://www.163.com/dy/article/JBJHD4C40514D3UH.html>.
- 13 跟着《永乐大典》走读广西:在柳侯祠邂逅《永乐奇缘》[EB/OL]. [2023-10-27]. https://www.gxlib.org.cn/special/zdgy_zdyx/6349.html.
- 14 穿越古今的诗词大会 吉林省图书馆举办中秋之夜活动[EB/OL]. [2024-09-14]. <http://society.yunnan.cn/system/2024/09/14/033230924.shtml>.
- 15 谭翔尹. 游戏化:公共图书馆中华传统经典阅读推广的模式再造——以广东省立中山图书馆“梦回大唐”为例[J]. 国家图书馆学刊, 2022(3):62-73.
- 16 吴雪晴.“剧本杀”的沉浸式体验与社交互动——基于传播学拟剧理论视角[J]. 新闻传播, 2022(9):33-34.
- 17 占琦. 代入、演绎、黏合:作为沉浸式文旅景观的真人NPC[J]. 新闻知识, 2023(5):67-73, 95.
- 18 穿越1928,沉浸式剧本解谜,见证一段具有开创意义的历史[EB/OL]. [2024-10-31]. https://mp.weixin.qq.com/s/Hvqr_WGwanMwkMXx9RzIsg.
- 19 “图书馆奇妙日”实景解密拓展大赛圆满结束! [EB/OL]. [2023-04-23]. <https://mp.weixin.qq.com/s/1aW8-jdNL9tWc1EFOQi5cw>.
- 20 省图书馆守正书房暑期红色文化主题公共阅读推广活动之——“小兵张嘎”游戏闯关活动[EB/OL]. [2024-07-29]. <https://www.hebtv.com/19/19js/zx/tt/10871082.shtml>.
- 21 城图开启位置共享,邀你一秒穿越回唐宋 [EB/OL]. [2024-10-13]. <https://mp.weixin.qq.com/s/l2LGL886XDjtZ2EvO1KCgA>.
- (张柏林 馆员 湖南图书馆, 谢姣 馆员 湖南图书馆)

收稿日期:2024-11-06