

# 文创书籍中多元化互动体验设计研究

曹亚丽

浙江理工大学艺术与设计学院, 浙江 杭州

收稿日期: 2023年10月9日; 录用日期: 2023年12月6日; 发布日期: 2023年12月13日

## 摘要

文创书籍作为文化和创新的完美结合, 不仅完成了文化知识的传递, 更为读者带来了多维度的阅读体验。文创书籍的快速发展离不开多元化互动体验设计的融入, 如何恰当地运用互动体验方式, 是文创书籍研究中的一个重要领域。设计师需要以了解互动体验的不同设计方式为前提, 根据书本内容的实际需求进行选择 and 搭配, 只有在平衡好互动体验与内容价值的关系上, 文创书籍才能够真正满足读者的阅读需求, 从而进一步激发对书中传统文化的兴趣和热爱。

## 关键词

文创书籍, 多元化互动体验, 书籍设计, 中华优秀传统文化

# Research on the Design of Diversified Interactive Experience in Cultural and Creative Books

Yali Cao

College of Art and Design, Zhejiang Sci-Tech University, Hangzhou Zhejiang

Received: Oct. 9<sup>th</sup>, 2023; accepted: Dec. 6<sup>th</sup>, 2023; published: Dec. 13<sup>th</sup>, 2023

## Abstract

Cultural and creative books, as a perfect combination of culture and innovation, not only complete the transmission of cultural knowledge, but also bring readers a multi-dimensional reading experience. The rapid development of cultural and creative books cannot be separated from the integration of diversified interactive experience design. How to properly use interactive experience methods is an important field in the research of cultural and creative books. Designers need to understand the different design methods of interactive experiences as a prerequisite, and choose

文章引用: 曹亚丽. 文创书籍中多元化互动体验设计研究[J]. 设计, 2023, 8(4): 3001-3005.

DOI: 10.12677/design.2023.84369

and match based on the actual needs of book content. Only by balancing the relationship between interactive experiences and content value can cultural and creative books truly meet the reading needs of readers, thereby further stimulating interest and love for traditional culture in the books.

## Keywords

Cultural and Creative Books, Diversified, Interactive Experiences, Book Design, Excellent Traditional Chinese Culture

Copyright © 2023 by author(s) and Hans Publishers Inc.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution International License (CC BY 4.0).

<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



Open Access

## 1. 引言

书籍是人类文明进步的重要标志之一，作为重要的精神文化产物，它运用文字、图像和符号记录和传承着历史已知的知识信息，又进一步以此为出发点传递新的认识和讯息，从而构建具有新意和更为丰富的精神文明世界，所以说书籍一直是知识、思想和智慧的传承者和创造者。随着科学技术日新月异的发展，传播信息的手段也越来越丰富，但书籍的存在价值一直无法被替代，依旧是促进社会经济文化发展不可或缺的重要传播工具。如今，在国家注重和鼓励传承中华优秀传统文化的新时代背景下，书籍自然是传承和弘扬传统文化的重要媒介。书籍将宝贵的文化遗产进行整理、归纳和传播，让人们可以拥有了解历史发展、文明思想和文化内涵的途径。因此，设计师需要在文创书籍设计中融入具有中华传统文化的符号、特征和内涵，并注重读者与书本之间的关系，通过一系列互动方式丰富读者的多维度体验感，从而进一步迎合读者的阅读兴趣，以此更好地将书本内容传递给读者，提高文化知识的高效吸收。

## 2. 文创书籍中多元化互动体验设计

随着社会的快速发展，人们的人文素质日渐提高，审美观念也趋于大众化，传统书籍的形式已经无法满足当代读者对阅读体验的需求。此外，随着信息技术的发展和数字媒体阅读方式的推广，合力冲击着传统书籍传递信息的功能方式。多元化互动体验设计的融入，无疑为书籍设计指明了新的研究发展方向。书本中互动的强调，是读者对感官、时间和空间等多维度体验感的追求，让阅读的过程更为生动丰富，印象深刻以及感同身受。

### (一) 多元化互动体验的定义

互动一般是指两者之间的相互作用和交流，不仅仅是信息的传递，更是一种参与、分享和合作的过程。“互动”一词最早出现在社会术语中，指人与人之间的交互作用，氛围感官的互动、情绪的互动和理智的互动[1]。互动体验是指参与者在特定的环境之中与其他人或物进行交互，并通过一系列的互动行为得到一定的感想和感受的过程。因为互动体验环节的设置，创造了一个多方位和多维度的参与环境，引导参与者从被动转变为主动，从而激发更为强烈的好奇心和求知欲，以此更高效地获得感知和体验，加深对接触实物的印象，提高理解和认可。

书籍所面对的读者存在各式各样的个体差异性，为了迎合不同需求的读者，设计师需要通过不同的设计方式来创建多元化的互动体验，以此迎合并提升不同读者的阅读体验需求和感受，引导读者参与到书本中来，成为书中的创造者之一，与书籍设计师合力完成书中文化内容的信息传递。

## （二）文创书籍中多元化互动体验的需求

随着信息与科技不断的发展，人们的阅读方式和习惯也不自觉发生了改变，越来越多的电子阅读设备成为了人们生活中越来越常见的存在，给人们带来了便捷性和多样性。但同时，人们也逐渐发现电子书籍无法给予纸质书籍所特有的质感，读者对纸质书籍的阅读依赖性迫使传统书籍必定要带来改变。过去，由于技术和成本的限制，很多互动体验设计方式无法在纸质书籍中实施，读者只能通过文字、图像获得信息，而无法与书中的内容进行互动和探索。如今，随着技术的实现，纸质书籍已经可以借助先进的技术和创新的思维不断进化和提升，通过引入互动体验来打破书籍的二维空间，进一步构建多元化互动体验的立体空间，多维度满足读者丰富多样的阅读体验需求。

由于数字媒体近些年的强烈冲击，人们的阅读模式逐渐改变成体验型、碎片型和交流型，而不再是以往的灌输型、长期型和独立型。多元化互动体验设计的融入可以迎合新一代读者的阅读习惯，读者和书籍将不再局限于纸质之上，而可以拓宽其交流的时间和空间，让文创书籍中的优秀传统文化更好的传播和传承。

## （三）文创书籍中多元化互动体验的意义

多元化互动体验多以触摸、翻页和游戏等环节的设置，将读者引入参与创作书本内容之中而与书籍进行互动，打造沉静式阅读感官。这无疑可以激发读者的兴趣，提高阅读积极性，增加阅读的趣味性和参与感，还可以拓展他们的阅读视野，在学习的基础上促进读者的思考和创造。互动体验环节通过设计师的巧妙安排，可以把控读者阅读的节奏感，并且可以阶段性通过互动重复和巩固书本知识点，强化阅读记忆，更好的学习和吸收。当读者调动自己的主观能动性，通过书本的文字、图像和互动体验的多重感知下，可以产生更为生动的个人情感联系，进而促进对书本内容或参与后再创作的作品产生更为深入的思考和交流。

此外，多元化互动体验设计满足了市场需求，便可以促进文创类书籍的快速发展，这也为文化创意产业带来更多的机遇。人们对文创书籍产品日趋增长的需求，推动了文化产业发展并为经济增长提供了新的动力；为文化产业就业岗位提供了新的机会；为技术创新和产业升级提供了新的方向；为保护和传承中华优秀传统文化提供了新的保障。

## 3. 文创书籍中多元化互动体验设计方式

文创书籍中多元化互动体验设计方式十分丰富，例如通过道具提供、游戏行为、感官体验、文化学习以及数字媒体等方式为读者带来全新的阅读体验，在设计上做到整体性、可视性、可读性、愉悦性、互动性及创造性的有机统一[2]。

### （一）道具辅助式互动设计

道具辅助式互动设计是一种以道具作为辅助工具的创新互动设计方式。在文创书籍的互动活动和游戏中，道具的运用被视为最简单直观的互动方式。通过参与者使用作者设计的道具，他们可以参与到设计好的互动活动中，从而提升书本内容的趣味性和吸引力。这种设计方法将道具作为书本故事的重要部分，与书本的互动内容紧密联系，并且有些活动甚至需要特定的专业道具。例如《“宋”人的手作》文创书籍中，作者编辑了一项线装书籍的工艺活动。书本中配置了用于书籍装帧的针线、包角纸和纸捻纸等专业的手工道具。读者通过说明书的解说完成活动，在实践中学习相关知识和技能，也激发了他们对相关领域的兴趣和探索欲望。

当然，在设计道具辅助式互动活动时，也需要考虑一些因素。首先，道具的设计应该与故事内容相呼应，增强读者对故事世界的认知和理解。其次，道具的使用方式应该简单易懂，不会给参与者带来困扰或困惑。最后，道具的材质和质量也需要保证，以确保其耐用性和安全性。

## (二) 感官认知式互动设计

人们在拿到一本书开始翻阅的第一时间,是视觉、听觉、触觉、嗅觉和味觉产生快速而直接的反应,当人的感官收到多方面的刺激后便会形成一定量的认知和感受,读者可以更快的进入书本所营造的环境。因此,感官的体验互动在书籍中占据着重要地位,为读者提供文化传递的良好氛围,引起读者的共鸣,建立情感链接[3]。

在书籍设计中,设计师可以针对书本的具体内容,通过视觉、听觉、触觉、嗅觉和味觉的不同感官方式,提供相应的书本页面设计以及互动体验方式。例如,在视觉方面,可以运用色彩、图像、形状和文字等元素来引导读者的注意力和构建书本的风格意境;听觉可以通过不同材质的摩擦来体现,或是加入一些音效设置;在触觉方面,可以运用不同材料给读者带来不同的质感体验;使用有味道的墨水、香薰或纸张等,可以实现嗅觉在书籍中的互动体验;而味觉方面,我们则可以通过感官的通感特性,运用视觉、嗅觉等元素刺激读者产生味觉联想,从而达到味觉的互动体验效果。

## (三) 游戏实践式互动设计

阅读中设计的游戏互动环节为读者创造了一个全新的虚拟世界,通过与游戏中角色之间的互动和书中文字信息或道具的分析归纳,可以真正意义上参与到故事中去,更深地了解其中的情节和线索,体验到丰富的情感和冲突。这样的互动使得阅读不再是单纯的文字理解,而是一种更加身临其境的体验。例如文创书籍《迷宫·金榜题名》将故宫藏品和历史档案结合在一起,不仅故事情节环环相扣而且社会背景清晰明了。游戏互动设计中,不同的选择和决策都会影响故事的发展走向,读者可以发挥自己的想象力和创造力,成为了故事的创作者之一,这种参与感让阅读变得更加有趣和有意义。在《迷宫·金榜题名》的阅读过程中,通过解谜、答题等游戏元素,读者需要动脑筋思考问题,寻找解决方法,这样的互动过程不仅能够提高读者的逻辑思维能力,还能够培养他们的创造性思维和解决问题的能力,获得了更多的知识和经验。

## (四) 文化传递式互动设计

文化传递式的互动主要是书籍中的一些内容需要一定的特定环境,才能表述的更为清楚,或是让读者更能顺畅的接受和理解,从而将书籍当中的互动形态同一定的文化背景相结合,产生出一种文化的互动[4],并更为合适地传递和表达特定时代背景和价值观念的一种文化互动体验的设计方式。例如文创书籍《我在宋朝穿什么》,旨在介绍宋代的各类服饰。然而,与直接呈现服饰的图片和文字描述不同,书中选择了以记录宋代风土人情和社会风貌的画作作为场景搭建,来引入读者。这种独特的方式使得读者能够更加容易和直观地了解宋代服饰的形制和搭配要求。在书中,每一幅画作都描绘了一个具体的场景,例如宋代的节日、聚会和宫廷生活等,这些场景中的人物所穿戴的服饰则成为了重要的一部分。通过观察这些画作中的细节,读者可以看到不同阶层、不同身份的人们所穿戴的服饰差异。这样的安排将读者带入了宋代的生活场景中,使得他们能够更好地理解服饰与社会地位、身份认同之间的联系。除了介绍服饰本身,书中还融入了一些关于宋代习俗的小贴士,例如在某些特定场合要注意着装的细节、不同颜色服饰的象征意义等。这种文化传递式的互动使得读者在了解服饰的同时,还能够更加全面地了解宋代的文化背景和社会习俗。《我在宋朝穿什么》通过巧妙地运用画作场景搭建和文化传递式的互动,使得读者在了解宋代服饰的过程中,能够更加直观地感受到宋代社会的风土人情和文化氛围。这样的叙事方式不仅增加了阅读的趣味性,更为读者提供了一个全面了解宋代服饰的窗口。

## (五) 数字阅读式互动设计

在科技迅猛发展的当代,数字阅读已然成为人们获取知识信息和娱乐放松的重要阅读方式,因此书籍的发展与数字媒体的融合也是势在必行。设计师通过各类交互式的技术,例如视频、音频和APP产品等方式与文创书籍中的内容相结合,为读者提供更为详尽、更为有趣的阅读体验。读者可以通过书本上

的二维码, 便利地获得数字媒体类信息, 经过与电子设备的链接和下达指令, 完成互动过程。例如, 读者在阅读过程中, 可以用手机扫码获得相应视频, 通过观看相关的视频内容, 更好的理解书本上的文字图片信息, 尤其是与一些传统工艺或制作相关的内容, 通过视频讲解更为细致明了。

数字阅读式互动设计可以更快速的获得最广泛的信息, 除了能帮助读者更好的阅读纸媒书籍以外, 还可以拓展交流平台, 延伸书籍所带来的体验感和影响力。未来是信息技术不断发展的时代, 纸质书籍与数字技术的不断融合顺应时代发展的需求, 多元化的数字阅读互动设计也一定会越来越有创意性和挑战性。

#### 4. 文创书籍中互动体验设计规划思路

文创书籍中多元化互动体验设计方式丰富多样, 在设计中如何去安排合适的节奏和方式方法便显得相当重要。多元化互动体验设计的融入是为了提升读者的参与感和沉浸感, 一切的设计初心不能为了“装饰”而弱化“功能”。文创书籍的设计前提首先是了解目标读者群体, 不同年龄段和阅读习惯的读者对互动体验的需求是不同的, 只有通过市场调研了解目标用户的特点和需求, 才能为互动体验设计方式的选择提供理论依据和数据支撑。其次, 中华优秀传统文化源远流长, 元素多样, 不同的文化需要运用相匹配的输出方式, 做到相辅相成, 才能更好的向读者传达文化知识和信息, 文创书籍的内容是一切选择的基础和核心。再次, 在多元化互动设计设置时, 也需要注意平衡互动与阅读之间的比例, 把控和引导合理的阅读节奏。互动体验的设计应该是为了增强阅读体验, 而不是取代阅读本身。过多的互动元素可能会分散读者的注意力, 影响阅读的深度和思考的广度。最后, 文创书籍的设计主体依旧是纸质书籍本身, 所有的道具互动、感官互动和游戏互动等体验方式都是为书籍主体服务的, 在设计的一开始便需要考虑文创书籍本身的实用性、耐用性、收藏性等书本的基本属性。

#### 5. 结语

文创书籍不仅仅是纸张、墨迹和文字的堆砌, 也不只是游戏、休闲和审美的组合, 它更是一种传播知识、传递文化的载体。在越来越重视文化创新的时代, 文创书籍作为文化传承的重要媒介, 承载了丰富的文化内涵和未来期许。在数字媒体技术强势发展的背景下, 多元化互动体验设计的融入也是顺应了人们生活方式和沟通方式的发展, 为书籍的创新提供了广阔的挑战空间。多元化的互动体验设计方式与纸媒的融合, 无疑激发了人们对与传统文化类书籍的兴趣和热爱, 并且在一定程度上拓展和延伸了书本知识的影响力, 从而进一步促进了中华优秀传统文化的传承和发展。

#### 参考文献

- [1] 杨楠. 书籍设计中多元化互动设计研究[D]: [硕士学位论文]. 北京: 北京印刷学院, 2023.  
[https://kns.cnki.net/kcms2/article/abstract?v=UQzSFoOd3SfLM4Eb2j4mSsnPJ0PRUBKuOELpHCROHVUU1F8DD8Xv6YeX1uSH3usdltpc0jdzdPBTyfZ-yfcSQDu8eqhLx1NOziNTngvH7WsrYkYQ2ALHOrh7BwaMaNm\\_JawwlAUkw-jXAYnrZ\\_PyQ==&uniplatform=NZKPT&language=CHS](https://kns.cnki.net/kcms2/article/abstract?v=UQzSFoOd3SfLM4Eb2j4mSsnPJ0PRUBKuOELpHCROHVUU1F8DD8Xv6YeX1uSH3usdltpc0jdzdPBTyfZ-yfcSQDu8eqhLx1NOziNTngvH7WsrYkYQ2ALHOrh7BwaMaNm_JawwlAUkw-jXAYnrZ_PyQ==&uniplatform=NZKPT&language=CHS)
- [2] 张彰, 张婷婷. 文化创新视角下的互动体验类书籍设计研究[J]. 包装工程, 2021, 42(20): 267-275+282.  
<https://doi.org/10.19554/j.cnki.1001-3563.2021.20.030>
- [3] 聂欣欣. 阅读的延伸与游戏[D]: [硕士学位论文]. 南京: 南京艺术学院, 2022.  
<https://doi.org/10.27250/d.cnki.gnjyc.2022.000454>
- [4] 王佳慧, 万萱. 书籍互动形态设计研究[J]. 安徽文学(下半月), 2010(8): 112-113.