

DOI:10.13216/j.cnki.upcjess.2020.04.0014

大众类图书《迷宫:如意琳琅图籍》的形式创新

余晨璐¹,张帅男²

(1. 南京师范大学文学院,江苏南京 210097; 2. 中国政法大学光明新闻传播学院,北京 100088)

摘要:在数字化阅读、知识付费迅速发展的当下,纸质书的生存受到严峻挑战,传统的纸质书形式已经无法满足读者的需求。在此背景下,故宫出版社推出的创意互动解谜类图书《迷宫:如意琳琅图籍》通过独特的外观展现、数字化游戏设计、虚拟与现实相结合等方式吸引读者,取得了较好的效果。这启示图书出版工作者,当下纸质书的设计应从突出主题、引入新材料和新技术、创新互动形式等方面入手,突破固有的模式,大胆创新,以适应数字化时代图书出版的新形势和新挑战。

关键词:大众类图书;《迷宫·如意琳琅图籍》;出版;形式创新

中图分类号:G237.6;TS881 **文献标识码:**A **文章编号:**1673-5595(2020)04-0101-07

《2018年度中国数字阅读白皮书》报告显示,2018年中国数字阅读市场规模已经达到了254.5亿元,数字阅读用户已经达到4.32亿。^[1]近年来,伴随着数字技术的不断发展,图书的数字出版逐渐兴起,得益于便捷、海量、储存量大等特点,数字阅读成为互联网时代人们更加青睐的阅读方式。同时,以音频为主要传播形式的“有声书”等知识付费服务也飞速发展,2018年音频、视频、图文等类型的互联网内容产业总产值超过5209亿元。^[2]与此同时,随着国家对造纸、印刷等污染行业加强管控,受工厂技术改造、图书印刷周期大幅延长以及书号削减等因素的影响,纸质书的成本普遍上涨。再加上实体书店的饱和,实体书店的红利消退殆尽。

在这些因素的影响下,一些小型出版社难以为继,纸质书面临着严峻的挑战,其生存问题成为人们聚焦的话题。虽然近两年来我国出版业每年出版的新书种类都在25万种以上,出版规模较大,但是其质量低下,存在跟风出版、同质化出版、无序出版等一系列不良现象,图书缺乏创新的动力,无法满足读者的需求,新书畅销变得愈加少见。然而,随着电子设备和电子书在一定程度上的“泛滥”,纸质书独特的质感和阅读体验使得其回归成为一种趋势。纸质书籍作为一种阅读实体,能够让人们在触摸和对视

的基础上实现阅读的心神合一,加之浓郁的文化气息和扑鼻的书卷芳香,纸质书籍在向读者传递知识的同时,还能使读者产生个性化的阅读感受和文字无法表达的获得感。^[3]于是,一些打破常规、富有创意、互动性强的图书设计形式因能带给读者新奇、独特的阅读体验而成为人们新的关注点。故宫出版社推出的创意互动解谜类图书《迷宫:如意琳琅图籍》的设计形式就是一个优秀范例。

一、《迷宫:如意琳琅图籍》的出版背景

“2018年大众畅销书榜单”显示,当年畅销图书依然是以经典畅销书为主,其中仅美国作家瑞·达利欧的《原则》一书是2018年出版的新书,其余均为2017年甚至更早时间出版的品种,相比往年,新书上榜数量进一步减少。而在“2018年畅销新书榜单”中,时政、教育类图书以及系列图书又占据优势。^[4]在新书畅销变得愈发艰难的状况下,出版机构就要转变思路,思考怎样才能制作出“爆款图书”来吸引读者。

从2016年纪录片《我在故宫修文物》的刷屏到近年来《故宫日历》的逐渐火热,故宫以非常亲民和友好的方式进入了大众的视野,给人们带来惊喜,也带来了一波又一波的“故宫热”。2018年10月24日,故宫出版社依据其自身的优势推出了第一部创意互动解谜类图书《迷宫:如意琳琅图籍》,以探秘

收稿日期:2019-12-12

作者简介:余晨璐(1997—),女,河南三门峡人,南京师范大学文学院硕士研究生,研究方向为新媒体与数字出版。

游戏的方式为读者展现故宫故事,并发起众筹。起初众筹的目标是10万元,然而在开始众筹不到24小时的时间里,这本书就打破了出版业的众筹记录,不到48小时,这本书又再次打破游戏业的众筹记录。最终《迷宫:如意琳琅图籍》获得了8.77万人的支持,销售了12.2万册,奇迹般地创下了2020万元的众筹成绩^①,成为当年为数不多的现象级图书众筹案例。

创新和发展是所有行业前进的动力,出版业也不例外,要设计一本优秀的畅销书,就要在内容与形式、装帧与用途等多方面进行创新,这样才能制造出吸引读者关注的差异化卖点。那些脑洞大开的创意突破人们固有的认知,让不断跨界的“出版+”模式成为常态,这也成为许多“网红”图书的一大卖点。《迷宫:如意琳琅图籍》的“刷屏”一方面体现了人们对精神文化的渴求,另一方面也展现出大众类图书在形式创新上存在的更多可能性。其成功的营销离不开“高颜值”的外观设计和形式创新。视觉是人类最重要的感觉,在数字阅读时代,纸质书尤其是大众类图书更需要在形式上进行独特的创新,给人以视觉上的冲击和多感官的享受。

二、《迷宫:如意琳琅图籍》的创新点

故宫出版社依托故宫博物院从而拥有了得天独厚的文化资源,其在内容方面的优势是其他出版社所不可比拟的。要让传统文化重新焕发生机,就需要创新内容的表达方式,这种表达方式不仅仅是书籍的外在形式,更是内容的呈现样态。

(一)独特的外观质感

《迷宫:如意琳琅图籍》中的故事发生在清朝乾隆三十一年(1766),一位历经清代三朝的宫廷画师去世,留下了一本名为《如意琳琅图籍》的遗作。这本书因为晦涩难懂而逐渐被遗忘,下落不明。多年以后,在机缘巧合下一个籍籍无名的宫廷画师周本获得此书,随着宫中“琳琅宝藏”的流言四起,周本决定根据书中的线索,揭开背后复杂的宫廷斗争内幕,寻找宝藏的真正下落。

为符合故事的背景和主题,《迷宫:如意琳琅图籍》采用仿制古书的四孔线装技术,每本书都由工匠亲手缝制,再用绢布将书角精心包裹起来,其做工十分复杂。书籍内页采用竖版印刷,纸张用独特手法进行做旧处理,使书页颜色泛黄,并采用墨笔小字作为正文字体,营造出一种神秘且复古的氛围(见图1)。



图1 《迷宫:如意琳琅图籍》

《迷宫:如意琳琅图籍》以线装的形式进行设计,一方面具有实用功能,另一方面又兼具美观性。线装书的版式形态与包背装图书较为相似,都拥有固定形式,但与蝴蝶装、包背装相比,线装书工序简单且更适于翻阅。加之排版精巧,做工精良,自带文

化底蕴和满满的“书卷气”,更能让读者体会到古典的魅力。可以说,该书在外观设计上很好地做到了内容与形式的统一,在整体性原则的基础上,将中国传统文化以更加完整的方式进行了充分表达,不同于普通的平装、精装书,它能够以其独特的外观设计

突出和强化主题,更好地发挥了书籍装帧的优势,能够在琳琅满目的书籍中吸引读者的目光。曾获得2004年莱比锡“世界最美的书”金奖的《梅兰芳藏戏曲史料图画集》便是一本线装书,这本书采用包背装与线装结合的装帧形式,打开时需自左向右翻阅,再在外层采用函套包装,赋予了书籍浓厚的历史感和浓浓的书卷气,用传统的装帧艺术衬托出中国传统戏剧之美。

此外,《谜宫:如意琳琅图籍》里还配有乾隆年间紫禁城全图、根据实物1:1仿制的宝泉局乾隆通宝、毛笔、抄经帖、书签、洒金信笺等18个附件,用以破解书中的谜题。这些附件很好地营造出了书籍需要的媒介环境,它突破了纸质书单一的平面表达,使信息的传递从单一性向互动性过渡。使用附件探秘解疑的过程是读者主动融入故事、主动探寻的过程,在这一过程中读者获得的体验感是普通图书所难以提供的。在数字时代,数字化媒介的飞速发展为人们读书提供了更加便捷的方式,人们只需要一部智能手机便可以阅读成千上万本图书,电子书凭借其方便、海量的特点逐渐占据优势。但电子书毕竟是借助于电子设备虚拟的存在,不能为读者提供更多感官的冲击,因而纸质书的设计应该更多地从触觉、嗅觉等方面为读者创造多维、立体的阅读体验。《谜宫:如意琳琅图籍》中的附件便是读者与图书互动的工具:使用乾隆通宝上的一个小缺口,可以帮助读者解开某个谜题;随书附赠的多宝图也需要读者使用书签去裁开筒子页才能拼凑出答案;使用通体透亮的雁皮古法金宣纸,可以在不同的书页中寻找疑题的谜底;盛装零件的纸盒也暗藏着解题的玄机……读者借助这些附件可解开一个个谜题,每个问题的破解都会为读者带来豁然开朗的快感,读者在阅读过程中既能够通过眼睛去发现、通过大脑去思考,又能够在动手操作中增强对书籍的理解和认同,很好地突破了传统书籍的限制。

《谜宫:如意琳琅图籍》因为周密的情节、相似的附件配置和复杂的设计而被称为“中国版的忒修斯之船”。《忒修斯之船》是由美国作家J·J·艾布拉姆斯与道格·道斯特共同创作的一本大型互动悬疑小说,2014年在美国一经出版,首印20万册便销售一空。书中主要故事围绕一本图书馆的老书《忒修斯之船》而展开。为了呈现出故事最真实的场景,整本书被做旧处理,显现出旧书特有的泛黄模样,设计者甚至在书页中加入了咖啡渍、霉斑等元素,且每页各不相同,营造出一种旧书的质感。书中有两个读者对故事情节、作者生平内容进行交流

而留下的不同颜色和字体的笔迹,这使得整个故事变得扑朔迷离、线索众多、疑影重重,导致该书阅读难度增大。再加上安插在相应图书内页的校园报纸、明信片、照片、便签、档案室材料、文献复印件、纸质罗盘,甚至包括手绘于纸巾上的地图等23个附件,极大地挑战了读者阅读纸质书的极限,为读者提供了一种前所未有的交互式阅读体验。这种让读者主动参与其中动手操作的立体式阅读形式打破了读者对于传统书籍单向线性的阅读习惯,使阅读更具跳跃性和互动性,在一定程度上动摇了电子书的优势地位。^[5]

(二) 数字化游戏设计

《谜宫:如意琳琅图籍》的另一大创新之处在于其采用实体书的情节与游戏APP的情节相结合的方式,让读者一边游戏解谜一边阅读图书。APP整体设计轻快鲜明,配乐悠扬动听,操作手感流畅,为读者带来新奇的阅读和游戏体验。其实,故宫早在几年前就走上了开发APP的道路,曾在两年间研发8个软件,每一款都制作精良。其在2013年推出的“胤禩美人图APP”界面古朴、操作流畅、音乐优美,获得了香港DFA Award大奖。

读者在阅读《谜宫:如意琳琅图籍》时,需要扫码登录并操作手机APP,使用APP来推动剧情发展,用纸质书和附件共同来解谜。在游戏中,读者会扮演主人公宫廷画师周本,在寻找到《如意琳琅图籍》这本书之后,开启探秘的过程,寻找故事里的宝藏,这场冒险故事便像一幅精美画卷,在读者面前徐徐展开。在游戏中,玩家的每个选择都会对剧情产生影响,有时甚至还能开启游戏中隐藏的支线任务,游戏的模式不是千篇一律,主人公的命运更是随机而变,根据读者的不同选择,结局也达11种之多。游戏画面精致,制作精良,情节多样,将冰冷的历史与火热的游戏相结合,在融入历史的同时也富有浪漫想象。

与图书相配套的游戏一方面满足了读者的猎奇心理,通过游戏探寻故宫的历史,另一方面也实现了数字技术与纸质书巧妙的结合。随着互联网和新媒体技术的飞速发展,人们对新媒体产品的需求日益提升,体验感良好、视觉传达新颖的媒介产品更加受用户青睐,游戏的设计不仅能够满足读者对数字媒介的使用需求和娱乐需求,而且能够让读者参与互动,帮助读者更好地领略书中蕴含的文化之美。

面对数字化带来的冲击,一部分图书放弃纸质书的实体形式转而制作电子书,一部分图书则仍然坚守在利润微薄的纸质书阵地。而纸质书配合游戏

APP的形式能够很好地化被动为主动,以新颖的形式突出内容的核心。如2018年当红明星王俊凯的个人自传式图书《十九岁的时差》选择在纸质书与电子书之间采用另外一种方式——“纸电内容差异化出版”,即纸质书和电子书在内容上有部分差异,并且根据电子读物的特点,增加了音频、视频等具有特色的附加物,让电子读物跳出传统的范围。^[6]在《十九岁的时差》上线第一天获得的12.8万册销量中,纸质书占11万册,电子书占1.8万册。纸质书和电子书的纸电内容差异化出版不仅发行迅速,介质环保,而且这种形式将纸质阅读和数字阅读融合起来,相互导流,实现了两者的共赢。无论是故宫出版的《迷宫:如意琳琅图籍》还是王俊凯的《十九岁的时差》,都为传统纸质出版和电子出版的融合提供了一定的参考。

(三) 虚拟与现实相结合

《迷宫:如意琳琅图籍》不仅有纸质书、配套解谜道具和手机游戏,还暗含了一套完整的故宫实地探索玩法——当读者在《迷宫:如意琳琅图籍》的主体图书部分通关完成后,便会在APP上发现暗藏的线下实景玩法的开启方法,可谓是环环相扣。读者可以根据图书配套的附件“乾隆三十六年紫禁城手绘地图”去探寻故宫中的红砖碧瓦、飞檐斗拱、对联雕像,任何一个细节都有可能成为读者寻找目标的线索。随着故宫开放可供游客游览区域的增加,那些楼阁墙砖背后无数奇妙的故事也等待着读者去挖掘和探索。《迷宫:如意琳琅图籍》这一做法不仅能够促使读者去了解更多关于中国传统文化、历史的知识,也在一定程度上促进了故宫旅游业的进一步发展。

一直以来,图书所描绘的故事大都是以平面形式存在的,难以突破静态化、平面化的表现方式,书中的一切场景都需要读者在脑海中自己完成构想,难以具象。2016、2017年VR/AR图书开始涌现,利用VR技术,只需要借助手机或增强现实设备,就可以让平面的读物立刻变得生动、立体,营造出图书所需要的环境,吸引读者置身于故事的情境中,与书中的人和物建立互动。例如,借助VR设备,读者可以看到以下场景:古代诗人推开时光之门,吟诵着“云想衣裳花想容,春风拂槛露华浓”;科普书籍中会动的恐龙、浩瀚的星辰、发射的火箭都真实地出现在眼前;那些原本枯燥无味的物理模型、生物器官、化学分子都变得具体可感。增强现实技术与传统书籍的结合能够走向大众,在于其扩大了图书的互动性,让读者有了一种“亲身接触式”的阅读体验,大大增强

了图书阅读的趣味性和信息传递的有效性。^[7]“读万卷书,行万里路”,创设实体场景的《迷宫:如意琳琅图籍》在一定程度上像VR/AR图书一样,将故事场景从二维平面转向真实的三维空间,促使读者主动脱离虚拟走向现实的世界,前往特定的场景中去,将“读书”与“行路”有机结合,这样,可以为读者的想象提供注脚,带给读者不一样的亲身体验。

三、《迷宫:如意琳琅图籍》的创新意义及启示

从上述分析中可以看出,《迷宫:如意琳琅图籍》一书融合了外观设计、内容呈现、多维交互等多种创新形式,使得整部书、整个故事呈现得立体又饱满。这本书的创新思路对于现阶段我国的图书出版具有一定的借鉴意义,无论是形式、材料还是数字技术,当其中的某一或某几方面恰到好处地与图书内容相融合时,都会成为图书的亮点。

(一) 形式突出主题

书籍是思想内容、载体材料、装帧设计、制作工艺等多方面结合而成的一个整体,书籍的内容和形式相互依存,好的形式对于内容来说也是一种无形的宣传,甚至可以起到突出、强化内容的作用,从而提高书籍的欣赏和收藏价值。在现代化、网络化的今天,信息的获取变得相对容易,手工元素显得更加难能可贵,而纸质书与电子书的不同就在于纸质书可以通过外观设计展现出其内核。将书籍形式进行与众不同的创新才能使其在众多的图书中脱颖而出,获得读者的关注。

2018年11月,中信出版社出版了图书《万物漫游指南》,这本书分为“上天”和“下海”两部分,每一部分的书页都是前后相连的整体,整本书只有一幅长达65米长的拉页,一气呵成,仿佛一幅超长画卷,上至星空,下至海底,给人带来视觉上的强烈冲击。这本书凭借独特的设计形式成为别具一格、吸引眼球的科普图书。

获2016年莱比锡“世界最美的书”金奖的《订单——方圆故事》讲述了西安一家个体美术店30年来的发展历程。这本图书的主体部分由书店与出版社日常往来的订单组成,采用线装的装帧形式,并将书脊与图书主体部分按照1:3的比例进行装订,对内容进行了巧妙的分隔。书脊的每一页都有四幅独立分开的漫画,与正文内容的订单手书和人物漫画相呼应,营造了一种独特的时空情境,也蕴含了中国传统文化的韵味和手工制作的魅力,使得整本书的装帧设计和图书内容结合在一起,给读者带来了温暖且富有人文情怀的阅读体验。近年来,在西方先进的设计理念、造型艺术与技术工艺的影响下,我

国图书装帧设计的自我意识被唤醒。设计师以整体设计为理念,汲取民族文化营养,挖掘民族化设计符号与语言,既注重书籍设计与形式的和谐统一,又重视书籍设计风格与阅读手感的结合,形成了具有我国民族特色的装帧语言。^[8]

《谜宫:如意琳琅图籍》则依据清朝的故事背景,古典、悬疑的故事氛围,在书籍整体设计方面采用线装装帧、墨笔小字、竖版印刷与纸张做旧等形式,使得书籍带有浓浓的传统文化气息,突出了故事的主题,将内容更加完整、直观地表达了出来。

书籍的装帧要在充分理解书籍内涵的基础上进行设计,以内容为本才能够展现出书籍真正的艺术面貌。纸质书形式的创新要以内容为基础,有时书籍的内容大于形式,有时书籍的形式大于内容,但无论是哪种方式,都要传达出图书所表达的主旨,突出主题内核。相较于电子书冰冷单调的形式,纸质书籍的外观语言能够带给读者更加良久的回味。

(二) 融入现代科技

1. 数字技术的运用

随着数字时代的到来,互联网技术渗透到人们生活的方方面面,给人们的生活带来了前所未有的便捷,书籍的阅读和传播方式也发生了极大的变化。尽管在数字化阅读快速发展的今天,纸质书的阅读呈现出一定的回归趋势,但科技的力量依然不容小觑。纸质书虽然不会消亡,但面对数字化的趋势,恰当地运用现代科技才能够使其更加具有生命力。

《谜宫:如意琳琅图籍》抓住人们热爱游戏的天性,研制与纸质书相配套的手机游戏APP,不仅迎合了近年来人们对推理游戏为主的新兴社交游戏的喜爱,而且将读者从虚拟的电子游戏空间拉回现实的生活,在满足读者阅读需求的同时,也带来了娱乐的享受。

如今人们的生活越来越向智能化方向发展,传统的纸质书难以满足人们多样化的阅读需求,VR/AR图书、特殊材料图书、纸电一体化图书等形式纷纷出现,这在一定程度上是现代技术与传统形式的一种融合。在《朗读者》《经典咏流传》《开学第一课》等人文类电视节目热播后,人民文学出版社紧跟热点,迅速出版了同名图书,同时也首次尝试在书中使用增强现实的AR技术——读者用手机下载“人文AR”APP就可以扫描此系列图书中的任意图片,观看相应的节目视频,可谓是实现了视听享受与阅读体验的完美结合。

当今社会正在步入人工智能社会,图书出版应不断地将各种先进技术引入其中,满足读者的个性

化需求,逐步探索图书与其他媒体的互动形式,为读者带来更加沉浸、深入和立体的阅读体验。

2. 书籍材料的推陈出新

纸材作为物质载体,是构成书籍的重要元素,它是有温度、有智慧的,是美的精灵,是书籍表达精神内涵的重要载体。^[9]随着科技的不断进步,材料的种类也越来越丰富,用作图书出版的材料也不断更新。新颖的材料给书籍的设计带来了极大的创作空间。《谜宫:如意琳琅图籍》中有个环节需要使用近乎透明的宣纸透视下方书籍上的文字。为了保证游戏效果,设计者采用了纯手工的“雁皮古法金宣纸”。这种宣纸薄如蝉翼,制作难度极高,再加上彩色印刷,经过多次实验最终才呈现出水墨渲染的典雅效果。

2018年上半年,湖南少年儿童出版社设计出版了一本儿童温感绘本——《企鹅冰书:哪里才是我的家?》。为了表现全球变暖、冰川融化的现实,传达出保护环境的理念,这本书采用了温变油墨技术,图书使用这种油墨印制出来后会温度十分敏感。这本书刚到读者手中的时候,内页是完全空白的,读者需要将其冷冻20分钟。当温度在9℃以下时,书中的内容才会清楚地显现出来;当温度在10~19℃之间时,图书便会慢慢褪色,内容变得模糊;当温度超过20℃时,图书内容便会逐渐消失直至变成白色。该书采用模拟冰川融化的形式将特殊的印刷材料与独特的出版创意高度结合,虽然制作难度较大,但可以使读者亲手去触摸、去感知,更直观地了解人类目前面临的环境危机,比普通图书更具有教育意义和收藏价值。虽然由于材料和技术原因使得该书定价较高,但其差异化、高质量的图书设计也帮助这本书在众多图书中脱颖而出,取得了三个月内销售4万本的好成绩。

用各种新奇材料制作成的图书不断证明着出版的多样性。在大众图书领域,有一个德国设计者设计了一本可以吃的图书——*The Real Cookbook*。这本奇特的书既是一份讲述如何烹任意式千层面的食谱,也是一种可以直接做成意大利面的食材。读者只需要根据书中的烹饪方法和技巧,放入自己喜欢的奶酪、蔬菜、肉类等食材,就可以获得一份独家制作的千层面。

材料是人体感知图书的重要一环,触觉可以为读者传递多样的信息,人们通过皮肤和双手触摸材料,能够带来不同的心理感受——或温暖柔软,或冰冷坚固。新奇材料的使用能够触发读者的好奇心,从而最大程度地吸引读者。

(三) 创新互动形式

读书的过程,也是读者与图书互动的过程。传统的图书都是单向翻阅的模式,书中的内容也多是单向的形式存在,较为单调,容易降低读者阅读的兴趣。而解谜书、立体书等这类具有跳跃性和互动性、不需要完全按照传统图书的阅读方式一字一句来阅读的图书相对来说更加有趣,也更能吸引读者。《迷宫:如意琳琅图籍》《忒修斯之船》等图书都是借助了破解剧情所需要的附加道具,一方面激发读者阅读的好奇心,一方面又能促使读者使用道具与故事内容进行深入互动,增强了阅读的趣味性和体验感。例如,由著名书籍装帧设计师朱赢椿设计的获得2007年度“世界最美的书”铜奖的《不裁》一书,虽名为“不裁”,却需要边裁边看。读者在阅读的过程中需要取下前环衬中的书签,轻轻裁开联结在一起对折印刷的书页,才可以看到其中的内容。在动手裁开书页的过程中读者得到了短暂的休息,也感受到了一种等待的喜悦。相比起直接翻阅就可以看到内容的书籍,《不裁》这一简单的互动设计更能调动人的兴奋情绪,手工的制作也更能抓住读者对纸质书古朴天然气质的喜爱。其设计者朱赢椿在后记《裁开〈不裁〉》中解释道:“书装是从作者通向读者彼岸的一条船……再美的文字读多了总会让人疲惫,我想应在读者的阅读旅途中提供视觉‘驿站’。”^[10]

而立体书则依据视觉原理,对书籍进行整体的多维设计,制造出可以触摸的空间视感,激发读者的想象力。打开立体书,纸张上的图形便会随着书页的展开以立体的形式展现在读者眼前,彩色三维画面产生的视觉冲击能够营造出更加真实的阅读环境,促使读者进入图书的情境之中,接受图书带来的信息和感官的享受。这类图书制作难度大、成本高,但是极具收藏价值。

另外,《迷宫:如意琳琅图籍》依据其自身的IP(即知识产权)优势,开发了一套线下实地游戏系统,让故宫再一次吸引着大众的目光。这种将图书、游戏与旅游,线上与线下,真实与虚拟结合起来相辅相成的互动方式并不多见,十分新颖。一个城市文化符码的经营直接关乎一个城市的气质与文化传承。^[11]假如一座城市或城市的标志性名片也依照其自身背景推出类似的图书游戏,吸引读者到城市的大街小巷、文化景点等地进行探索,在零距离接触城市角落的过程中加深对城市文化与内涵的理解,让读者在读书、娱乐的同时来一场城市深度游,也未尝不是图书出版的一种新方向。而有的图书在被翻拍

成电视剧成为大IP后同样也能够带动相关地点的旅游热度。这种图书并不一定符合所有城市或文化场所,也并不一定能够符合读者的心理期待,但是图书出版应该看到长尾市场的效用,分布在尾部的需求是十分零散的、个性化的,但这部分差异化的需求累积起来就会形成一个相当大的市场。近年来,随着喜爱探索解谜与深度游的人的增多,此类内容精致、设计独特的“游戏书”一定能够找到知音,成为城市或文化地标的亮点。

总之,在我国目前纸质书出版条件不利、实体书店红利期消逝、数字出版不断发展的出版大环境下,大众类纸质书应当在形式方面不断创新,以独特、新颖的形式吸引读者的阅读兴趣。设计者应该在图书装帧发展过程中紧跟时代潮流,突破传统思维的束缚,呈现出更多的新的变化形态。一方面,图书的形式设计应当符合其内容本质,突出图书的主题,在此基础上再进行更加具有创新性的设计。设计者应结合科学技术、新媒体技术、最新制作材料和工艺等手段,促使图书的设计形式达到多元化的艺术效果,既保留传统纸质书的韵味,也融合现代先进的数字技术。另一方面,图书要注重与读者的互动,创新互动形式,满足读者动手探寻的心理需求,让读者融入到图书所创造的情境之中。未来的图书应更加注重收藏价值,向着绿色、精装、高价值的方向发展,创新出符合现代环境和消费、审美需求的图书形式,以适应当前社会出版业的发展与挑战。

注释:

① 数据来源于摩点众筹官网,众筹时间截止到2018年11月30日。参见 <https://zhongchou.modian.com/item/36001.html>。

参考文献:

- [1] 王坤宁,李婧璇.《2018年度中国数字阅读白皮书》显示:大众阅读市场规模占比逾九成[EB/OL].(2019-04-15)[2019-05-10]. <https://www.chinaxweb.com/info/551837>.
- [2] 新知榜 2018—2019 内容付费行业白皮书[EB/OL].(2018-12-04)[2019-05-10]. <https://www.xinzhibang.net/art-441>.
- [3] 李明.全媒体融合时代基于多维体验的纸质书籍设计艺术研究[J].中国出版,2018(19):54-57.
- [4] 京东、开卷联合发布 2018 图书市场年度报告[EB/OL].(2018-12-24)[2019-05-10]. <http://www.cptoday.cn/news/detail/6857>.
- [5] 郑涵.可以触摸的“艺”与“道”——屏读背景下纸质书如何以装帧设计彰显温度[J].传媒观察,2017(5):

32-35.

[6] 顶级流量王俊凯出书,掌阅如何用互联网思维做书籍营销? [EB/OL]. (2018-09-27) [2019-05-30]. https://mp.weixin.qq.com/s/_gGHoK-LVdG0QNFuE_lspg.

[7] 张静雯. 浅析 AR 技术在图书出版领域的应用——价值、现状与困境[J]. 传播与版权,2018(12):70-72.

[8] 吕金光. 我国线装书装帧设计现代意识研究[J]. 中国出版,2019(18):52-55.

[9] 周国清,朱美琳. 当代出版家范用的书籍装帧艺术探析[J]. 出版科学,2019(2):30-36.

[10] 古十九. 不裁[M]. 南京:江苏文艺出版社,2006:186.

[11] 吴琼,朱松林. 实体书店+:中国实体书店可持续发展的路径[J]. 中国石油大学学报(社会科学版),2017(2):88-92.

责任编辑:赵 玲

Research on the Form Innovation of the Popular Book of
Migong: Ruyi Linlang Tuji

YU Chenlu¹, ZHANG Shuainan²

(1. College of Liberal Art, Nanjing Normal University, Nanjing, Jiangsu 210097, China;
2. Guangming School of Journalism and Communication, China University of Political Science and Law, Beijing 100088, China)

Abstract: With the rapid development of digital reading and knowledge payment, the survival of paper books is facing severe challenges. The traditional paper books cannot meet the needs of readers. In this context, the creative interactive puzzle-solving book, *Migong: Ruyi Linlang Tuji* (Mystery Palace: Map of Treasure in the Palace), published by The Palace Museum Publishing House attracts readers with unique appearance, digital game design, combination of virtual and reality, and has achieved good results. This enlightens publishers that paper book design should focus on highlighting the theme, introducing new materials and new technologies, innovating the interactive form to break through the traditional mode boldly so as to adapt to the new situation and new challenges of book publishing in the digital era.

Key words: popular books; *Migong: Ruyi Linlang Tuji*; publishing; form innovation