

数字阅读需要推行游戏化信息素养教育

在社交媒体环境下，数字阅读越来越成为用户的主流行为，而与之相对应的信息素养也需要进一步扩展。如何迎合当下用户信息素养的培养与提升要求，通过游戏化设计提高社交媒体环境下用户信息行为的参与度，进而给用户信息素养教育提供更多空间，是数字阅读形势下对用户信息素养提出的新要求。因此，在信息素养教育过程中增强游戏化设计的理念是数字阅读推进的重要举措。

游戏化是一种将游戏元素用于非游戏情境中，用以提高用户的参与度、忠诚度的方案，如游戏化学习、游戏化管理、游戏化招聘、游戏化营销等。不同于传统的信息素养教育，游戏化设计可以融入整个用户的信息行为过程中，为用户信息素养培育开辟一条新的途径，让用户在不知不觉中提高信息行为能力、增强信息素养。

数字阅读要求打造与之相适应的数字信息服务平台，除了组织丰富的数字内容、形成亲和的界面、优化系统功能之外，用户体验是重要的环节和要素。需要将用户体验嵌入信息素养教育之中，通过游戏化设计，将信息检索技巧、信息分析工具、图谱制作技术、信息资源特征等相关知识内容以适当形式，贯穿于用户培训和推广活动之中，寓教于乐，增强用户学习和掌握信息知识的兴趣，并在互动中吸取用户意见，不断改进数字信息平台，优化数字阅读服务效果。

伴随着全民阅读稳步推进的步伐，新兴移动数字阅读体系在阅读广度和阅读成本方面更具优势，既加快全民阅读的普及，又缩小阅读的“贫富鸿沟”，因而成为支撑全民阅读的新阵地。因此，通过探索数字阅读的用户体验，将游戏化设计贯穿于用户信息素养教育和阅读辅导过程中，使阅读成为一种人生态度、一种生活方式、一种学习习惯，从而推进全民素质提升。

■ 朱庆华