

本期热评 >>>

鸣声

景区蹭游戏热度，一个耐人寻味的现象

日前，国产游戏《黑神话：悟空》引发了海量的关注。其中一个非常显眼的次生现象就是，许多景区蹭起了游戏的热度。

比如，山西省文旅厅邀请《黑神话：悟空》首批通关者免费体验“跟着悟空游山西”主题线路，山西省文旅厅称，来山西后赏古建筑美食，“费用我们全包了”；江苏连云港市花果山风景区管理处官微发布消息称，《黑神话：悟空》通关玩家可免费游玩花果山风景区。也有“蹭”得比较生硬的，比如襄阳文旅发布了黑神话悟空外传《黑神话：襄阳》，欢迎各位“天命人”在西行路上也来襄阳看看。

从这些景区的表态看，似乎都对游戏圈非常熟悉。他们知道平台是Steam，知道要看通关截图和购买记录，知道游戏里的概念等等。景区像是开悟了一般，迅速掌握了一

些流行于圈内的术语。游戏和景区，平时甚少关联的两个事物突然紧密地连结。

之所以可以蹭上热点，是因为游戏确实是实地取景。根据相关资料，《黑神话：悟空》游戏中的场景取自全国各省市36个景区景点，包括四川安岳茗山寺、重庆大足石刻、杭州灵隐寺、丽水时思寺等。而在游戏发售后，确实也有很多景区迅速出来“相认”，希望借一波热度。

这一幕并没有什么稀奇，此前有影视剧大火的时候，不少景区也适时站出来，比如《我的阿勒泰》带火阿勒泰，《狂飙》带火江门，《去有风的地方》带火大理等。当然，这当中有不少是地方和影视公司合作的结果，地方或景区本身是投资方之一。

但无法忽视的一点是，现今景区的出圈，很

多时候要依靠一个文化产品，而不是反过来——比如人们很少看到一个或某个影视剧或游戏会在宣发时说，因为“取景了某处”，所以“一定要看”，取景地很难天然地带来市场号召力。

景区不过是故事的背景，这个背景有多少价值、底蕴，某种程度上是由这个故事来定义的。而这个故事，其实就是一种现代化的文化生产和经济创造，就是那些影视剧或是游戏。这也是为什么我们看到的总是景区在蹭热点，因为景区的价值是被这些文化产品所塑造的——“我是XX的取景地”，也让景区拥有了价值。

这大概就是现代版的“山不在高，有仙则名”，也从侧面说明，文化、流行的定义终究是靠文化的、技术的创造，而不是“老天赏饭吃”。再多的美景、再深厚的底蕴，也

需要通过一种当代艺术再现来表达，就像埋藏了千百年的矿藏，在现代技术出现之前，其价值或许是被忽视的。

所以，从这些景区蹭热点的路径，或许能看出关于文化乃至经济价值的一些真相——人的创造，才是其中具有决定意义的因素。从这个角度说，未来大概率人们还是会看到很多景区想方设法蹭热点，去寻找一个可以攀上的产品。

从网络上，似乎有些网民对这样的行为不以为然。其实也无足深怪，毕竟很多景区无法天然产生足够的流量，那么，找一个“故事”加持就是最便利和合理的方式了。这是好事，也提醒我们，永远要尊重人的创造力，尊重一个商业产品无可取代的价值。
据新华网

有感而发 >>>

魏冬妮

科技智慧赋能 惠泽农业农民

我市“北斗+智慧农业”支撑玉米大面积单产提升试点田的玉米已经进入成熟期，从目前长势来看，预计丰收已成定局，增产效果明显，达到农业农村部信息中心试点大面积提升玉米单产的要求。（《大同晚报》8月25日）

秋收时节，看到一行行玉米笔直壮观，长势喜人，无疑是令农民最高兴的事。近年来，我市持续推进农业科技创新，积极引入新技术、新品种、新模式，推动农业现代化持续发展壮大。此次“北斗+智慧农业”支撑玉米大面积单产提升试点田，不仅在播种期间使用了新品种、新农机、新技术，而且推广了智慧农业玉米生产指挥系统、管理系统、物联网监测系统和农机监管系统，播种所用拖拉机还新加装了北斗导航系统，让试点田全部实现了高精度北斗导航无人播种作业。

农业与科技融合发展，带来了实实在在的效益，也为我市全面推进农业现代化打下扎实基础。

试点田明显增产，也说明要实现农业现代化，既要持续加强农业科技创新和推广，还要在农业物质装备现代化、科技现代化、经营管理现代化、农业信息化等方面不断下功夫。智慧农业和北斗系统在试点田的运用，让玉米在耕种、管理等各个环节降低了生产成本，还提高了生产效率，保障了作物品质。成本降了，效率高了，收益好了，通过科技赋能，让更多创新成果惠及广大农民，农业现代化道路必将越走越宽广。

全面推进农业现代化，还需要大量人才的加持。既要让回乡人才留得住，还要通过农技推广、技术培训等方式，引领带动更多小农户学习新知识、掌握新技术，只有将人才、资金、技术拧成一股绳，才能持续推进农业科技创新，开拓出农业产业的广阔前景。



快捷互动 立体权威

关注“大同日报”
官方微信

幽默一刀

王鹏/画 穆亮/诗

注意“电子晕动症”

最近，我国首款3A单机游戏《黑神话：悟空》在境内外持续刷屏，吸引了大量玩家沉浸其中，然而，部分玩家在游戏过程中“玩吐了”。眼科专家提示，这种现象被称为“电子晕动症”或“数码晕动症”。

专家介绍，“电子晕动症”或“数码晕动症”主要是由于视觉与前庭系统之间的不协调所引发的感官冲突，其原理和晕车、晕船相似。

随着电子产品的普及，尤其是3D、VR类游戏的广泛出现，出现这种症状的人数也在增加。当眼睛感知到快速变化的画面时，身体却处于相对静止状态，这种感知的错位导致大脑产生混乱，从而引发头晕、恶心、呕吐等症状。

那么，如何缓解“电子晕动症”或“数码晕动症”？

专家建议，首先要控制使用电子产品和玩游戏的时间，定期休息，给眼睛和大脑足够的放松时间。其次，可以通过调整视角、降低游戏的运动速度、优化画面的刷新率等方式，减少视觉与前庭系统之间的冲突。在适宜的光线下玩游戏，避免环境过亮或过暗，也有助于减少眼部负担。如果已经出现不适症状，应及时休息，以恢复身体状态。

文图据新华社

有话直说 >>>

老穆

蹭热度也要谋深度，升流量更需增留量

近日，国产单机游戏《黑神话：悟空》在全球同步解锁，迅速吸引了游戏爱好者的目光，游戏背景中涉及的全国36个景点也备受瞩目。《黑神话：悟空》以其对中式古建筑的精细还原和对孙悟空形象的巧妙运用，成为多地文旅部门广泛关注的对象，特别是和游戏“有关系”的山西、重庆、襄阳、闽中等游戏取景地文旅部门，纷纷“认领”自家景点，借助这“泼天的流量”进行宣传推介，诚邀游客跟着“悟空”来旅游。

这是一件好事情。游戏也能讲好中国故事，并可赋能城市品牌潜力、助力提升场景营销的价值，景区借助游戏IP可以吸引更多年轻人身临其境、高度沉浸，打开文旅营销新局面。这次的市场反馈也立竿见影：游戏上线后，大同、朔州等城市搜索热度持续攀升，游戏取景地的游客数量也不断创新高。

借助公众对国产第一个“3A”游戏的

关注，树立目的地的良好形象，顺势推介优势旅游产品和服务，蹭“悟空”热度蹭得好，也值得蹭。

但对地方文旅而言，蹭热度的同时也要谋深度，升流量的同时更需增留量。

旅游早已不是单纯看景点，而是对独特景观和优质服务综合体验。叠加现代人爱分享的属性，只有给游客留下好感受，“很想来、想再来”，才能接住“泼天的流量”，保持热度不减。

在“蹭热度”的同时，要借机对文旅资源进行再认识，对相关服务进行再审视，从而不断完善和优化旅游供给链。尤其要在细节上下功夫，跟进城市服务，提升消费体验，通过解决实际问题升流量、增留量。

比如，做好优势资源与热点游戏的可持续联动，通过创意转化，打造具有鲜明地域特色和文化底蕴的IP，让城市的“灵魂”万里挑一。针对游客个性化、碎片化、

复合化需求，可以结合游戏中出现的古建筑等因素，将优势资源串珠成链，设计专门旅游路线，实现场景还原与故事复刻，让“游戏+文旅”深度融合，让文化内涵与互动体验有机结合，同时开发游客渴求的系列旅游产品，把线上游戏场景体验转化为线下消费体验、感知体验、文化体验。

再如，将本地文化习俗体验作为引流的亮点，进行发掘创新，还有文创产品的开发、数字技术的支持、商业模式的改进等等，实现立体推进、多元赋能。真正让游客体验到全方位的文旅盛宴，不但吸引大量粉丝成为“铁杆”，而且让更多“回头客”变成“回头客”。

游戏造势、花式引流是锦上添花，只有将流量变留量，用心用情做好相应配套措施和保障服务，通过产业融合延长产业链条，将“热度”转化成地方发展的“深度”潜力，才能实现持久繁荣。