

数字文化战“疫”新力量系列报道

“互动科技+红色文旅”，打造数字文化“生态圈”

■本报记者 宣晶

炎炎夏日里，翻滚着滚烫的红色记忆。随着上海逐步开放博物馆和美术馆，世纪华通运营的全国首个红色文化体验空间“复兴·颂”再度展开怀抱，用年轻人的“语境”唤起对那段波澜壮阔历史的“共情”。疫情冲击之下，盘活线下文化消费场景，创造新的应用场景已成为业内共识。越来越多的文旅项目自发地加入数字化转型，不仅带给游客新颖的视听体验，也催生着新的经济形态。

疫情期间，世纪华通发力打造虚实共生的数字文化“生态圈”——运用数字技术，探索“互动科技+红色文旅”发展新路径；加快算力布局，夯实探索元宇宙空间的基石。“今天，我们站在工业文明和信息文明的交汇点，‘虚实交互’‘虚实相生’催生的新业态扑面而来。”世纪华通集团总裁谢斐认为，这一充满未来感的事业需要依靠全社会的力量，通过多维度组合与创新，形成具有中国特色的新型数字空间。

探索新应用场景，打造红色文化的“沉浸式”数字体验

坐落于复兴中路118号的“复兴·颂”红色文化体验空间，原是一幢有着近百年历史的三层石库门风格建筑——“逸庐”。世纪华通深度参与“复兴·颂”项目建设，梳理中国共产党在黄浦区留下的红色印迹，通过“希望之门”“真理之路”“革命洪流”“利剑出鞘”“国之当歌”“迎接胜利”等互动体验板块，打造富有时代特征、区域特色的一站式红色文化体验项目。

2021年8月，“复兴·颂”开门迎



坐落于复兴中路118号的“复兴·颂”红色文化体验空间，通过“希望之门”“真理之路”“革命洪流”“利剑出鞘”“国之当歌”“迎接胜利”等互动体验板块，打造一站式红色文化体验项目。



制图:李洁

客，为红色经典注入新解，推出更符合青年一代认知习惯的红色文化产品。今年4月疫情突袭使之暂时闭馆，但世纪华通持续维护设施，迭代技术，进一步提升参观者的体验。7月1日，随着全市逐步开放博物馆和美术馆，“复兴·颂”再度舒展怀抱。目前，该项目已接待游客超4000人次，近三分之一是30岁以下年轻人。

完整参观“复兴·颂”预计时长50分钟内，其中虚实交互技术搭建的新奇体验将近半数。在AR、VR、LBS、雷达感应等智能设备的辅助下，游客可以通过虚实结合的场景设置、角色扮演的互动形式，沉浸式体验从中国共产党建立到新

中国成立的革命历程。在这里，每一位参观者都可以成为红色历史中的一员，扮演工人、歌唱家、地下工作者、解放军战士等角色，强烈的代入感使得红色文化教育更具感染力。与此同时，世纪华通还在为“复兴·颂”项目开发红色剧情类互动体验产品《破晓》，通过线上线下有机结合，放大红色文化的“沉浸式”数字体验。

以“复兴·颂”为载体，世纪华通运用“AR元宇宙”为入口，已经先后开发完成“上海红色经典步道AR导览系统”“演艺大世界AR导览系统”等虚实结合的新应用。其中，在“上海红色经典步道

AR导览系统”诞生的“数字人”“爱琳”，其原型取材自世纪华通旗下盛趣游戏的《龙之谷》NPC角色，进一步提升了“AR元宇宙”的用户体验。此外，公司借助最新的虚幻引擎技术，正在自主研发更多的XR交互场景，例如即将上线的“元宇宙会展平台+内容综合体”，可以在更快的时间内服务到传统会展、文旅、教育、政务和商业体的数字化赋能。

目前，世纪华通已建立可提供线上线下一体化的数字文旅技术支持和服务的全套解决方案，即将进行“互动科技+文化旅游”的深度开发。“‘复兴·颂’里蕴藏着元宇宙的入口，天然存在拓展

数字文化消费新的应用场景。”世纪华通董事长助理胡昕认为，这套“数字+红色”“数字+文旅”模式在其他商业场景亦有发展前景。“未来，我们可以为需要数字化转型的传统商业体、旅游景点等，提供一系列解决方案和软硬件服务。”

加快算力布局，缓解疫情期间的网络流量压力

令人惊心动魄达14米的深基坑终于被“固定”，运维工作一刻也未停止，日夜兼程紧急运送的服务器也已及时到达

位于松江的产业园区。在受疫情冲击之后，久违的机器轰鸣声也变得如此“悦耳”。建筑面积超过50万平方米的腾讯长三角人工智能先进计算中心及生态产业园区工程进入全力建设的高效模式。

元宇宙的突破离不开底层技术的支持，特别是算力资源。近年来，世纪华通加快算力布局，先后深度参与了位于上海松江的腾讯长三角人工智能先进计算中心及生态产业园区项目和深圳数据中心项目。其中松江项目单栋算力达1400千万亿次浮点运算，能够承担各种大规模AI算法计算、机器学习、图像处理、科学计算和工程计算任务。

4月初，疫情突袭上海，松江项目部分土建正处于施工关键阶段。尤其是最深14米、平均10.8米的基坑，前期已进行大开挖并同步钢筋绑扎及混凝土施工，这一环节需要至少连续80天不间断作业，若较长时间停工，将会产生基坑严重变形等不可逆的项目安全风险。公司结合现场情况及时决策，立即向松江区申请紧急复工。松江区委、区政府在了解到项目的困难之后，果断决定在防疫措施落实到位的情况下，原则批准项目尽早复工。“一企一策，防疫落实到位，能复尽复。”这是松江区领导给予企业的信心。

该项目被上海市住建委列入了《上海市重大工程建筑工地复工复产“白名单”》，于4月上旬实现复工复产，为后续建设抢下了宝贵的时间。不仅如此，世纪华通的云数据业务还在疫情期间“挺身而出”，缓解居家办公、线上课堂等造成的网络流量压力。腾讯长三角人工智能先进计算中心紧急调配资源，从多地调集了20多组网络和GPU算力服务器。松江经济技术开发区管委会在3小时内迅速作出回复，协调相关物流车辆协助运输，化解燃眉之急。

电竞综艺难破圈？《战至巅峰》似乎找对了节奏

■本报记者 卫中

“一波了！一波了！”在一场激烈的电竞比赛中，喊出这个词意味着占据了绝对优势，马上可以赢得比赛。但在近期播出的《战至巅峰》里，比赛双方都多次喊出这个词，节目中比赛进程出现一次次极限反转，可见其紧张与刺激程度。

作为腾讯视频独播节目，《战至巅峰》目前在综艺类榜单排名第四。另据第三方数据平台显示，目前播出到第五集的《战至巅峰》已经获得过四次全网热度日冠军。这在垂直类综艺领域内可以说是相当亮眼的战绩。业内观察人士认为：《战至巅峰》把视角聚焦在人物的故事和成长上，让观众体验到了竞技项目的激情和热血，为电竞综艺的发展指明了一个很好的方向。

与观众共情才是好的综艺，弹幕中感同身受的网友怒刷“我就是杨幕本人”

相比于其他电竞综艺，《战至巅峰》把更多镜头聚焦在嘉宾们在电竞压力下的真实反应。这种对人物性格、交往互动和成长故事的描述，更能让观众产生共情。

如果说婚恋、职场等主题的综艺节目切中了观众自身的情感诉求，那《战至巅峰》相比其他电竞综艺，打好开播第一仗的关键就在于切中了千万万个游戏玩家的真实体验。当杨幂、龚俊、许魏洲、张大大等一众演员、歌手、主持人踏入KPL职业战队训练营的时候，大部分人还没意识到问题的严重性——他们将直面电子竞技的严肃和残酷。其中张大大很不幸地再次成为反面典型：在队内担任辅助位置的他，行动时不听指挥、胡乱使用技能、抢走队友的血包、对队友的交流完全没有反馈……张大大干的每一件事几乎都精准踩在了屏幕前游戏玩家的痛点上，观众纷纷在弹幕和社交网站上“控诉”“吐槽”起自己在游戏中的“血泪史”。当素来被评价为高情商的杨幂被张大大气到自闭时，失去管理表情还被截图成为表情包广泛流传，网友们一句“是我本人”更助推节目持续出圈。

电子竞技是为了胜利，对胜负欲旺盛的玩家来说游戏的输赢对情绪影响很大。《战至巅峰》中的嘉宾也在电子竞技胜负和晋级的压力下展示出



《战至巅峰》把视角聚焦在人物的故事和成长上，让观众体验到了竞技项目的激情和热血。

制图:李洁

了平时很难看到的性格。歌手黄明昊的游戏技术出众，但这也在无形中给自己背负了沉重的压力，以至于比赛失利后气到摔东西；演员龚俊就是另一种乐呵呵的性格，刚开始参加节目时对自己的本命英雄赵云信心满满，在遭到连续打击后自嘲是“赵晕”；演员许魏洲平时的性格就特别活泼好动，参加职业战队训练营后仍是嘻嘻哈哈，偏偏教练是南京Hero战队的久哲——一个非常严肃认真的人，个性不同导致两人爆发严重争执，连前来劝架的演员赖美云也被气得蹲在地上哭。不少娱乐圈明星参加其他类型真人秀或许“秀”的成分比较多，但在《战至巅峰》这档自己喜欢的电竞项目的胜负压力下表现出了更真实的自我，不仅节目本身的戏剧性很强，还让观众代入其中联想起自己的游戏队友。

“赢了一起狂，输了一起扛。”这句话道出了王者荣耀的本质是团队合作游戏，每一位成员的成长进步才能给团队带来胜利。所以《战至巅峰》也没有简单地“恶剪”嘉宾之间的矛盾，张大大在教练和队员的帮助下虽然还是很菜，但终于学会了听指挥；黄明昊只出现过一次情绪失控，其余时间都在鼓励队友；许魏洲冷静下来后回去找教练道歉，两人握手言和。和其他体育项目一样，《战至巅峰》展现出了电子竞技的激情、热血、碰撞和成长。

电竞综艺要突破性发展，还需向体育类影视作品取经

当下的综艺市场略显疲软，综N代难以突破自己，创新综艺又屡屡失败，因此身处其中的垂直类综艺《战至巅峰》就显得让人惊喜。业内观察人士认为，电竞综艺的核心不是比赛本身，而是其中人物的成长和故事。

根据中国音数协游戏工委发布的《2021年中国游戏产业报告》显示，2021年中国电子竞技用户规模已经达到亿级。例如武汉eStarPro、南京Hero久竞、成都AG超玩会、重庆狼队（原QGhappy）等国内顶级电竞俱乐部都是响当当的招牌，而刺痛、梦泪、诺言、一诺等职业电竞选手也有着不输给娱乐圈明星的粉丝数量。据媒体报道，从2022至2027年的王者荣耀KPL职业联赛的转播权更是以20亿元高价售出。在这样的背景下，一方面是老牌综艺节目出现瓶颈，需要寻找新的综艺节目类型；另一方面是电子竞技也需要在原有玩家的基础上破圈，把影响力扩散到更

广阔的人群中。于是，电竞与娱乐相结合的跨界产品就应运而生，出现了类似《全职高手》《绝地求生》《陪你到世界之巅》《亲爱的热爱的》《电竞也疯狂》《你微笑时很美》等游戏题材影视化改编。电子竞技也受到越来越多的关注，已经有不少垂直类综艺把说唱、街舞、乐队、电音等小众文化推到了大众面前，但此前播出的数档电竞综艺如《稳住姐来C》《荣耀美少女》等表现不如预期。其中有制作投入、嘉宾阵容等方面的因素，但核心问题还是没找到此类节目的制作方向。对游戏玩家来说，电竞综艺的游戏水平太低，还不如直接看KPL职业比赛；而对非游戏玩家的观众来说，电竞比赛的画面眼花缭乱，听不懂术语也看不懂双方在干什么。

《战至巅峰》对两类观众之间的鸿沟显然有比较深的思考，例如经常把游戏视角调到某个游戏角色身上，让从没玩过游戏的观众也能看到“廉颇”的冲天而起是开大招，而“李白”的绝杀步法有多么潇洒。另一方面，把视角聚焦在嘉宾从各玩各的到团队合作精神的成长，以及绝地翻盘胜利的激情、骄傲自大输了比赛之后的懊恼等等，这样就让节目具备了更多故事性和成长性。作为体育类题材文艺类作品的一个门类，《战至巅峰》为电竞题材的综艺发展推动了一大步。



本报讯（记者姜方）全球六座城市的六位小提琴选手汇聚云端，将在8月26日-28日以线上音乐会的形式，完成疫情下的“友谊赛”，演奏曲目包括一首中国作品《夜途》——这是记者昨天从第三届上海艾萨克·斯特恩国际小提琴比赛组委会获得的消息。

2021年8月，选手吉本梨乃（日本）、托马斯·勒福尔（法国）、林瑞沅（中国）、费利西塔斯·希夫纳（德国）、陈薇莹（中国香港）以及李襄琳（美国）经过激烈的线上角逐，晋级第三届上海斯特恩国际小提琴比赛决赛。如今，他们虽然无法到上海现场参加决赛，但仍将以钢琴伴奏的形式完成两首协奏曲的演奏录制。其中一首是自选作品，一首为组委会指定的中国作品——首位获得格莱美最佳当代古典音乐作曲奖提名的华人、著名作曲家周天创作的《夜途》。

据悉，本届决赛将不再通过六位选手的竞技比拼对其进行名次评定，而是让这些“未来之星”毫无负担地尽显音乐才华；比赛还将为六位选手每人提供两万美元奖金，作为他们将来继续深造和职业发展的启动金。过去两届赛事，上海斯特恩国际小提琴比赛已经向世界展现了国际标准和极高规格。不少海内外选手都从这个上海搭建的平台起飞，走上更广阔的国际化职业舞台——柳鸣，首届比赛唯一进入六强的中国选手，现任上海交响乐团乐团首席；谢尔盖·多加金，首届亚军，2019年获柴可夫斯基国际音乐比赛小提琴金奖；林品任，首届六强选手，2019年印第安纳波利斯国际小提琴比赛冠军；奥尔加·什劳布科娃，第二届比赛亚军，“最佳中国作品演奏奖”，2019年成为捷克爱乐历史上第一位女首席；戴安娜·季申科，第二届选手，签约著名经纪公司索莱亚经纪公司……

正因为如此，今年的比赛决赛虽然在线上举行，还是吸引了全球青年人才参与——他们期待在上海崭露头角，被国际音乐从业者看见，这也是上海这座亚洲演艺之都的吸引力所在。来自中国香港的陈薇莹选手表示：“音乐不只是竞争，非常感谢大赛给我们提供了这样的锻炼机会，努力创造友好的赛事氛围。”

演艺大世界授牌演出场所已达20个

本报讯（记者姜方）标识熠熠生辉，演艺大世界再铸铭牌——日前，仙乐斯木偶剧场作为第二批获授牌的演出场所之一，举办了简短的授牌活动。随着演艺大世界领导小组办公室发布第二批授牌演艺大世界授牌名单，至此，获得授牌的演出场所已达到20个。

刚刚过去的这个周末，在严格落实防疫措施之下，“演艺大世界”内一座座舞台拉开大幕。上海大剧院、上海音乐厅、上海文化广场、上海共舞台、亚洲大厦空间等等剧场和演艺新空间精彩归来；仙乐斯木偶剧场、上海儿童艺术剧场、上海中国大戏院、林肯爵士乐上海中心等剧场也精心安排了防疫演习、演员排练等准备工作。在这些场馆的醒目处，都有一块闪亮的演艺大世界铭牌。

这20个场所中，专业剧场尽显特色，演艺新空间创意纷呈，共同在市民群众的家门口呈现高质量的演出，为提升

上海斯特恩国际小提琴比赛成为全球新秀起飞地 六位参赛者云端角逐，决赛曲目包括中国作品《夜途》

上海市软实力，建设社会主义国际文化大都市作出贡献。

随着全市7月8日起逐步开放演出场所，演艺大世界授牌授牌场所率先行动，严而有序做好剧场业务，以严格的防控、丰富的项目、优质的内容，引领全市首批复演工作，为“演艺大世界”精彩归来做好积极准备，吸引观众看演出到“演艺大世界”。在第二批获授牌的仙乐斯木偶剧场，通过“演艺大世界直击现场”的镜头，向观众展示了最新木偶展厅里的丰富展品和演员们的复演准备，这里有着出土于2000多年前、人类发现的“第一个四肢关节活动”的木偶，有人气舞台剧《最后一头战象》中等身比例的“镇团之宝”，还有来自世界各地、极具特色的宝藏。

据了解，被授予演艺大世界铭牌的演出场所，将优先在演艺大世界各项政策和资金方面获得支持。