当文化遗产遇见数字游戏

——敦煌"数字藏经洞"对数字化解说的启示

□ 蒋乃鹏 陈庆阳 杨 洋 沈 涵

通过数字化技术进行文化遗产价值展示和阐释,能带来更好的文化传播效果。"数字 藏经洞"项目将游戏要素与文化遗产进行结合,为当前的遗产活化利用工作提供了范本

文化遗产是历史传承和文明发 展的见证者,是属于全人类的瑰宝。 如何保护、传承、利用好文化遗产,是 文化和旅游从业者持久关注的命题。 近年来,图形处理、虚拟现实、增强现 实、云计算等技术的飞速发展有力推 动了数字游戏的进步,同时也为文化 遗产的保护、传承、利用提供了新的技

"游戏化"是将游戏中的关键要素 (如挑战、规则、反馈、奖励机制等)融 入非游戏环境中的策略。随着大数据 时代的到来,这一概念在近年不断得 到重视,尤其在商业、教育等领域,成 为改善受众体验的有效手段。借助引 入挑战、道具、关卡、奖励、排名等游戏 要素,近年市场上出现了诸如支付宝 "蚂蚁森林"、淘宝"叠猫猫""淘宝人 生"等游戏,既给用户提供了更多的乐 趣和沉浸感,也大大提高了产品的参 与度和黏性。

那么,当文化遗产遇到数字游戏 时,两者能够碰撞出怎样的创新火花 呢?在国内众多文化遗产地中,敦煌 研究院的数字化工作持续走在行业前 列,近年推出的"数字藏经洞"项目更 是积极将游戏要素与文化遗产进行结 合,为当前的遗产活化利用工作提供 了范本。"数字藏经洞"项目的主要成 果是一款以莫高窟第17窟(又名"藏 经洞")为背景的游戏,玩家能够在游 戏中穿越到几个不同的朝代,亲自参 与藏经洞的开凿历史,体验其故事,了 解敦煌文化。从某种意义上说,这款游 戏可以视为一种新的数字化解说尝试, 即通过数字化技术进行文化遗产价值 展示和阐释,相较于传统的遗产讲解, 能带来更好的文化传播效果。因此,本 文从数字化解说的视角出发,对这款游 戏的优点进行分析,探讨游戏元素与文 化遗产融合的实践可能。

一、"数字藏经洞":数字化解 说的创新尝试

"恭喜你完成了开窟!有关这里 的故事还在继续,让我们一同前往100 年后!"随着一个清亮的声音响起,敦 煌虚拟大使"伽瑶"出现在屏幕上,莫 高窟第17窟的画面突然旋转起来,伴 随着音乐,刚刚参与过开凿藏经洞的 玩家惊讶地发现,自己已经从公元852 年的唐朝穿越到了964年的宋朝,开启 了新一段藏经洞之旅……这是敦煌研 究院与腾讯联合打造的"数字藏经洞" 游戏中的一幕。在这个"数字藏经洞" 中,玩家能以虚拟化身的形式近距离 观赏藏经洞中的珍贵文物、倾听 讲解,还可以扮演6个不同角色、以游 戏的方式深度参与到藏经洞的历史变 迁之中,感受这些文物的命运、分享沿 涂的成就。

作为将线上博物馆解说与游戏化 要素相结合的创新性尝试,"数字藏经 洞"为文化遗产的活化利用了另一条 鲜活的路径:即便从没有去过敦煌莫 高窟,玩家也可以身临其境地见到当 前藏经洞逼真的内部景象,以及在历 史上真实存在过的样貌;即使限于种 种缘由无法亲临现场,玩家也能以游 戏中的虚拟化身超越时空地介入到文 化体验与传播过程中。

"数字藏经洞"是敦煌数字化的更 进一步尝试,既是对文物数字化复原

浙江省绍兴市是中国首批历史文

化名城,还是东亚文化之都,拥有"万

年人类活动史、2500余年建城史、千年

宋韵史",被誉为"没有围墙的博物

馆"。去年8月,绍兴全面启动创建

"博物馆之城",出台《关于推进"博物

馆之城"建设的实施意见》,以文商旅

深度融合高质量发展为抓手,做深做

透"文化标识更鲜明"大文章,积极打

造具有中国气派、江南韵味、绍兴特色

次创作和艺术性加工。多年来,敦煌 各界人士不懈努力,运用各种数字化 技术的独特优势,创造出丰富多彩的 文化解说形式,同时满足了文物保护 和文化弘扬的时代要求,成功吸引广 大受众参与敦煌文化的学习、体验与 艺术交流等传播活动。

2019年8月19日,习近平总书记 在敦煌莫高窟考察时强调:"把莫高 窟保护好,把敦煌文化传承好,是中 华民族为世界文明进步应负的责 任。"牢记总书记的嘱托,敦煌研究院 近年来在数字化方面持续发力,不断 尝试新的文化传播方式。2023年4 月,敦煌研究院联合腾讯推出了"数 字藏经洞",在高清数字照扫等科技 的帮助下,真实还原了藏经洞及百年 前室藏6万余卷珍贵文物的历史场 景,不仅在保护、数字再现和弘扬敦 煌文化方面取得了突破,还为玩家提 供了身临其境的体验,创新了数字化 应用形式,见证了游戏产业与文旅产

在游戏中,玩家将变身为一位古 代人物,穿越于古今之间,通过解答各 种谜题和完成任务,参与到敦煌藏经 洞的开凿、修建、维护中。玩家还将因 此结识一系列有趣的角色,他们有的 是敦煌历史上的高僧,有的是居心叵 测的探险家。在画面上,游戏借助了 三维建模、游戏引擎渲染等技术,真正 做到了对莫高窟的高精度还原——1 比 1 还原莫高窟 1600 米外崖面现状, 毫米级高精度复刻莫高窟"三层楼"及 第16、17窟,甚至呈现出许多肉眼难 以观察到的细节。在场景展示上,"数 字藏经洞"采用写实场景与类国画风 格化两种形式,二者相互补充,让玩家 既能感受到"真实",又能够沉浸到"数 字藏经洞"的场景中。在美术设计过 程中,工作人员严谨对待每一个元素、 每一个纹样,与敦煌研究院专家反复 沟通打磨,以期呈现莫高窟在不同年

从某种意义上说,"数字藏经洞" 的这一实践是一种新式的数字化解说 模式,受众不再像听传统解说那样被 动接受知识,而是在数字场景中,进入 游戏里复原的莫高窟主动参与到历史 中。这一转变改变了解说主体与客体 之间的不平等关系,让受众掌握了文 化意义的参与式建构。那么,为什么 游戏化能够和数字化解说进行结合? 它们的融合诞生了怎样的创新呢?

二、游戏何以成为数字化解 说的良媒

"数字藏经洞"甫一推出就受到广 泛关注,上线一周即有超过1400万用 户进入小程序体验。随后,英语、法语 的国际版本发布,并于当年获得了联 合国教科文组织颁发的"2023全球世 界遗产教育创新案例卓越之星奖",被 评价为"卓有成效的跨界模式创新,形 成一定的可复制模式经验,具有较为 突出的全球创新示范意义"。敦煌文 化遗产的数字化解说之所以能够和游 戏化要素紧密结合,这与数字游戏的 底层机制密不可分。从游戏化的视角 来看,其成功可以从游戏的内容和机 制两个层面进行解释。

从内容来看,丰富而精美的游戏 元素是吸引玩家参与其中的直接动 史的原则。例如,在玩家亲自绘制壁 的努力,也是对现有的数字材料的二 机,而以文化遗产为背景的故事则是 画这一交互设计中,保留了制作地仗

推进游戏的核心驱动力。"数字藏经 洞"无疑是一道视听盛宴——制作团 队巧妙地将敦煌壁画元素融入游戏画 面中,让玩家在游戏时仿佛真的置身 于敦煌莫高窟中;相得益彰的配乐结 合筚篥、琵琶、鼓等特色乐器,将人们 瞬间拉回了千年前的西域。精美的画 面和动听的音乐直观地展示了敦煌艺 术的魅力,是吸引玩家体验敦煌文化 的直接要素。但是,更深层驱动玩家 探索游戏的动力是以藏经洞为背景的 文物故事,是玩家对这些国宝命运的 关注——6万卷珍贵的敦煌文书在历 史变迁中究竟经历了怎样的曲折?它 们现今散落在何处? 制作团队借助精 美的过场动画,将千年的莫高窟变迁 浓缩在了4个典型朝代中,不到半小 时的故事体验背后始终隐含着藏经洞 文物这一主线,吸引玩家通过一层又 一层关卡探求其最后的命运。

从机制来看,游戏中最吸引人的 底层机制,如明确的目标、及时的反 馈、成就系统、互动性等要素被吸纳进 了"数字藏经洞"中。除了伽瑶外,游 戏中还设计了明晰的引导标记,指引 玩家主动完成任务。游戏中的历史人 物会向玩家的努力致以谢意,他们有 的是历史上的名宿,有的是寂寂无名 的小辈,在其讲解和引导下,玩家利用 游戏道具亲自参与了藏经洞的开凿、经 书的誊抄,也见证了文物被劫掠、流失 海外的关键时刻,最终达成"数字藏经 洞守护人"的成就。与传统解说不同, 游戏要素的引入让玩家从局外者幻化 为剧中人,正是这种转变,让玩家在游 戏中体验了一场情感化的主动说服,其 效果要大大优于说教式的解说。

内容与机制的良性互动为文化遗 产旅游提供了新支持,起到了延长旅 游体验链条的作用。"数字藏经洞" 瞄准了年轻群体,将年轻人的主流偏 好 —— 游戏作为触点,将游戏的数字 化技术和底层的鼓励机制应用于文物 的数字保护和复原之中,让更多的年 轻人了解敦煌的文化并掌握一些文物 知识,增加年轻一代与敦煌文化之间 的情感连接与文化认同。玩家在这个 虚拟的过程中会变成潜在的游客,进 一步产生对目的地的向往与好奇,形 成现实打卡的出游动机。

三、数字化解说对游戏化的 要求

解说的本质是对文物、文化的传 播和诠释,其主要目标是教化。作为 数字化解说在当前阶段的新尝试,游 戏化的确成为新兴的手段。但解说的 使命也规定了游戏化的介入必须满足 严谨性和文化性的双重要求。

严谨性是解说的根本要求,是数 字化解说的底线。在这一点上,"数字 藏经洞"为后来的数字化解说树立了 典范——除了前述对藏经洞场景的写 实还原之外,游戏的历史严谨性处处 可见。例如,敦煌文献记载中的三界 寺早已消失在历史长河中,开发团队 在敦煌研究院古建筑等领域专家指导 下,参考敦煌文献、壁画中的寺院图像 及莫高窟周围现存古建筑等,几经修 改,终于在虚拟世界中再现一座符合 历史特征的三界寺。在剧情设计方 面,开发者同样秉持尊重历史、还原历 层的环节,力求与敦煌壁画制作工艺 相一致:玩家诵讨互动获取的绿松石、 云母、赭石等材料,均为敦煌壁画真实 使用的颜料。这保证了玩家从游戏中 获得的是最接近真实的文化知识。

文化性是解说的生命力所系,游 戏化创作为解说赋予了独特魅力。游 戏的虚拟性为创作者提供了展示想象 力的广阔舞台,也是玩家欣赏和体验 其功力的媒介。长久以来,文化遗产 的解说面临途径单一、形式刻板、受众 体验差的困境,在面对"数字原住民" 青少年时显得尤其力不从心。文化教 育不仅仅是知识的传播,更重要的是 文物保护意识的培养及文化认同的塑 造。新时期的解说需求呼唤着新的解 说方式,对游戏化的文化性提出了更 高标准。"好玩"仅仅是游戏本身的要 求,而解说还对文化和艺术性有着一 定要求,文化遗产解说的目标是使玩 家产生文化认同。"数字藏经洞"的文 化和艺术性集中体现在游戏故事情节 的设计中。众多敦煌人秉持"以学术 为基础、技术为手段、艺术为目的"的 理念,将洞窟的开凿、壁画的绘制、经 书的抄写和保存、藏经洞的隐匿和发 现等历史巧妙嵌入了游戏中,引导玩 家亲力亲为,体验藏经洞开凿和保存 的艰辛以及文物流失的伤痛,潜移默 化地感受敦煌文化的兴衰。这种立体 的文化体验会增强他们对中华文化的 认同感,将玩家和游戏内容产生的强 情感连接进一步转化为对目的地的情 感联系,进而促成文化的分享、文物的 保护和实地游览意向。

四、游戏助力数字化解说的

游戏作为一种活化文化遗产的有 效途径,目前仍处于方兴未艾的阶段, 具有重大的遗产保护和传承潜力,在 展示、解说、传播中华文化方面拥有广 阔的应用前景。习近平总书记对加强 文化和自然遗产保护传承利用工作作 出重要指示强调:"要持续加强文化和 自然遗产传承、利用工作,使其在新时 代焕发新活力、绽放新光彩,更好满足 人民群众的美好生活需求。"敦煌"数 字藏经洞"探索,让我们看到了游戏产 业打破传统边界、实现跨界融合的无 限可能——借助游戏化提供创新解决 方案,文化遗产地具有了打造"超级数 字场景"、实现数字活化的机会。

当然,不可否认的是"数字藏经 洞"还存在一些不足,例如,玩家之间 缺乏互动性、某些奖励机制缺乏挑战 性、市场定位模糊等。但其实践为数 字化解说和遗产活化利用提供了宝贵 经验,在解说艺术性方面树立了一个 标杆,值得广大文化遗产从业者学习 和借鉴。《黑神话:悟空》的爆火证明了 游戏产业对文旅事业的巨大推动能 力,"数字藏经洞"则提供了游戏化解 说的另一种可能。我们期待着"数字 藏经洞"的实践能够引发更多优秀的 数字化解说尝试,更好地服务于我国 的文化遗产保护和传播事业,希望从 业者能够运用好游戏元素,促进文化 遗产活化利用,进而助力文旅产业高 质量发展。

(注:本文系甘肃省基础研究计 划 —— 软科学专项资助项目[23IR-ZA474]的阶段性成果。)

(作者单位:复旦大学旅游学系)

以游戏为媒助力地方文旅出圈

文化属性已经成为推动游戏产业发展的关键动 力,网络游戏与中华优秀传统文化相结合正成为文 旅产业发展新质生产力的重要实践

中国旅游研究院发布的《2024游 戏IP&文旅 共创新可能研究报告》提 出,玩家也是游客,游客也是玩家,其 专项调研数据显示,每周玩游戏3到5 次以上的玩家,年旅游次数高达3次 以上。当前,娱乐性不再是游戏产业 的唯一属性,文化属性已经成为推动 游戏产业发展的关键动力,网络游戏 与中华优秀传统文化相结合正成为文 旅产业发展新质生产力的重要实践。

一、网络游戏与地方文旅深 度融合成为新趋势

传统文化资源为游戏创作提供了 大量素材和灵感,网络游戏为地方文 旅的出圈传播提供了多元路径。在网 络游戏营造的虚拟叙事空间中,基于 地方文旅特色的元素可以融入场景搭 建、角色设计、道具配备、剧情发展等 环节中,以图像、文字、音视频等形式 再现。这种再现不仅是符号性的介 入,更是精神性的融入,以青年为主要 群体的游戏玩家,将情感投射到游戏 角色中,在游戏空间里充分体验传统 文化,在满足情感预期和兴趣追求后, 进一步成为"取景地打卡"的主体。

近年来,游戏企业纷纷在游戏中 融入传统文化元素,将其视为履行企 业社会责任的重要组成部分。如, 《我的世界》在场景搭建中不断探索 国风内容,将现实国风建筑、人文景 观还原到游戏中,建造"像素故宫" "三星堆博物馆""徽派建筑"等,让年 轻玩家了解地方特色文化。《天涯明 月刀》与永定客家土楼开展战略合 作,将环兴楼作为链接虚拟 IP 世界观 与现实风土人情的触点,打造具有客 家特色的一体化沉浸式文旅体验,助 力"天刀"玩家畅游永定美景,感受土 楼建筑风采与人文特色。《原神》开发 团队在进行大量影像资料收集和实 地采风后,将张家界、黄龙五彩池、桂 林等风景名胜"搬"进游戏,与景区深 度联动,带动景区出圈传播,并在海 外产生较大反响,不少海外玩家因游 戏中的中国美景产生来中国旅游的 兴趣。游戏与文旅的双向奔赴已成 为游戏产业、数字文化产业发展的新

二、《黑神话:悟空》为山西 文旅引流赋能案例分析

首款国产 3A 游戏《黑神话:悟 空》发售以来,山西旅游频频冲上热 搜。据统计,游戏中的36个取景地, 山西独占27个,山西文旅随之出圈 引起广泛关注,同时引发线下古建 探秘热。在社交媒体平台,已有不 少游客发布前往游戏中的古建筑所 在地打卡攻略,激发了大众对于中 国建筑的好奇心和探访古建筑的热 情。美团数据显示,8月20日,山西 景区的旅游热度环比增长156%,其 中云冈石窟、应县木塔、鹳雀楼景区 等游戏取景地的旅游热度增幅最 高,文物古迹以数字游戏的方式实

数字技术再现山西建筑的独特 魅力,赋予玩家强烈的"在场性"。 《黑神话:悟空》制作团队通过以人 工智能、3D重建、实景扫描等为代表 的多技术协同应用,使游戏画面的 呈现更加逼真,大量的山西古建筑 得到数字化还原。大到天宫楼阁、 古庙木塔,小到扁额、塑像、壁画、雕 花门窗、琉璃脊饰等,古建筑的历史

风貌和细节以极其真实细腻的形式 呈现在游戏场景中,为玩家带来视觉 刺激和沉浸体验。在数字技术的助 力下,玩家不仅能充分探索游戏世 界,还能在游戏中感受山西独特的历 史韵味和文化魅力,不少玩家感叹 "原来山西这么美"。数字化呈现不 仅给山西古建带来新的生命力,也为 山西文旅发展开拓了新模式。

三、地方文旅借游戏出圈的 路径思考

一是借力游戏 IP,创新旅游营 销。游戏IP对弘扬中华优秀传统文 化、传播城市文化品牌具有重要作 用,通过创造新内容、构建新场景、触 发新消费、融合新需求等方式,游戏 IP正在对文旅行业进行技术赋能、内 容赋能、流量赋能与体验赋能。相关 部门可以借助大型知名游戏 IP 受众 广泛、活跃度高的特点,做好线上与 线下的联动,游戏与景区的融合,深 度还原游戏场景,满足玩家情绪价 值。以山西为例,山西省文化和旅游 厅快速响应网络热度,创新旅游营 销,启动"跟着悟空游山西"活动,并 推出3条主题旅游线路及一条8日游 "重走西游土木华章——山西古建自 驾游线路", 串起了游戏中的山西元 素实景地,引领玩家(游客)跟着"悟 空游山西"。发布"天命人集结令", 邀请《黑神话:悟空》首批通关者免费 来山西赏古建、品美食,推出线下通 关文牒、通关信物卡(明信片)、线下 装置打卡、主题周边等,努力让"悟空 效应"变成长效流量。

二是与新潮元素相结合,提升旅 游"时尚感"。当前,游戏、影视、综 艺、音乐、动漫、科技等和旅游的结合 越来越普遍,越来越成为一种消费新 潮流,一部剧带火一座城、一首歌带 火一座城、一款游戏带火一座城等屡 见不鲜,为地方文旅发展带来新启 示。历史文化资源丰富的地区应多 借势发力,加强产业联动,探索尝试 与网文、网剧、网游等文化产业的跨 界合作,打造具有特色的品牌故事和 产品包装,提升旅游产品的附加值和 影响力。还要抓住年轻人的喜好和 网络热度适时调整文旅推广策略,创 设全新的文旅体验,提升文旅产业的 时尚感和"青春度",满足游客多元 化、个性化需求。

三是做好配套服务,警惕相关舆 情风险。综合以往经验,热门IP带动 的旅游热潮往往具有短期性和集中 性的特点,游客大量涌入,对城市治 理是一种极大的考验,容易出现相关 的與情风险。还是以山西为例,《黑 神话:悟空》的爆火使山西文旅成为 全国关注的焦点,或将成为国内文化 旅游的下一个潜力爆发地。而山西 一些景点鲜少经历真正的"大红大 紫",应对超量游客可能缺乏足够的 经验。当地政府需积极作为,正确看 待网络流量,用好流量,及时完善旅 游接待设施、安全配套方案、应急管 理预案等,同时加大对营商环境的整 治力度,密切关注网上游客动态,妥 善处置舆情,树立良好的旅游形象, 为文旅产业发展赢得好口碑。

(注:本文系河南省哲学社会科 学规划项目"短视频赋能城市文旅出 圈传播的实践探索与创新路径研究" [2023BXW008]的阶段性成果。)

(作者单位:河南省社会科学院)

"博物馆之城"建设的绍兴实践

□陈泽民

绍兴以文商旅深度融合高质量发展为抓手,做深做透"文化标识更鲜明" 大文章,积极打造具有中国气派、江南韵味、绍兴特色的"博物馆之城"

的"博物馆之城"。 一、"馆城融合"强赋能

一是壮大国有博物馆。绍兴全市 共有各类博物馆161家,其中登记备案 博物馆58家,居全省前列。重点项目量 质双升,5年投资超30亿元,建成并运 营浙东运河博物馆、越剧博物馆、绍兴 气象博物馆、大禹纪念馆、阳明纪念 馆、徐渭艺术馆、北纬30度展示馆等 国有博物馆群落,点亮城市新地标。浙 东运河博物馆挂牌"中国水利博物馆浙 东基地",获评浙江省文化基因转化活 建项目,拓展文旅发展新空间,全面展 示绍兴文脉肌理。

二是扶持民间博物馆。组建绍 兴博物馆联盟,通过资金扶持、等级 评定、展馆提升等举措激活民间力 量,鼓励社会力量参与办馆,扶持兴办 非国有博物馆27家,目前,全市共登记 备案非国有博物馆45家,其中等级博物

三是做强乡村博物馆。在浙江省 率先开展"助推乡村文化振兴 做精 做强百家乡村博物馆"行动,打造全 100 家,其中谢晋故里·乡村电影博物 馆获评浙江省五星级乡村博物馆,鲁 迅外婆家朝北台门陈列馆、福全农耕 博物馆入选浙江最值得去的十佳乡 村博物馆,相关做法得到上级部门肯

二、"文博导流"强出圈

一是做靓品牌活动。绍兴保护 好、传承好、利用好全市文物保护单位 (点)和近10万件(套)可移动文物,以 "绍兴古城"为主场景,打造"祝福·绍

化创新项目。积极推进绍兴博物馆新 省首批星级乡村博物馆5家、省级乡 兴古城过大年""山阴城隍庙会""博物 馆、绍兴美术馆、南宋皇陵博物馆等在 村博物馆54家、市级精品乡村博物馆 馆奇妙夜"等一批弘扬越地文化、展现 绍兴韵味的品牌活动,全面掀起"文博 体验热"。龙年春节期间,绍兴共接待 游客 313.37 万人次,同比增长 33.42%, 增幅居全省第二。

二是做精主题展览。绍兴全市 博物馆每周夜间开放运营不少于3 天,每月举办"博物馆奇妙夜"活动, 每年举办展览(活动)千余场次,相 继推出"徐渭书画展""陈洪绶书画 展""任伯年绘画作品展"等绍兴名 人系列大展,带动绍兴文博资源在全 国出圈出彩。2023年"任伯年绘画作

品展"引流超15.3万人次,荣登"中博 热搜榜十大热门展览"第三名。

三是做优研学旅游。绍兴成功举 办"多彩研学游浙里——特色研学旅 游主题日"活动,精心打造"博物馆之 城"十大研学游经典线路,形成覆盖博 物馆、文化馆、美术馆等六大类500余 项资源的文博研学平台。

三、"创新引领"强质效

一是创新推进名人故居保护激 活。以打造"名人文化旅游目的地"为 目标,制定三年行动计划,提升、修缮、 开放名人故居70家,优选名人故居经典 游线40条,名人故居保护激活做法被上 级部门推广。

二是创新推进文博场馆文创开 发。探索推进文博场馆文创产品开发 收入分配激励机制改革,通过举办文 创大赛、特色展览等形式,支持博物馆 研发主题文创产品。如,中国黄酒博 物馆创新打造阿Q酒书、黄酒棒冰等 文创产品10余项,兰亭书法博物馆推 出"兰亭的故事"系列文创产品,年销 售额均超百万元。

三是创新推进历史街区保护利 用。坚持保护第一、最小干预的工作 理念,共同推进仓桥直街"原汁原味" 保护、"原模原样"恢复、"有根有据"更 新、"有张有弛"创新,打造"三名"(历 史文化名城名镇名村)保护传承的"绍 兴样板"。仓桥直街曾荣获"联合国教 科文组织亚太地区文化遗产保护优秀 奖",现拥有35家非遗商家,6家文博艺 术场馆,单日最高客流突破12万人次。

(作者单位:浙江省绍兴市文化广 电旅游局)