

文化视点

如何维持博物馆文创热度

据中国青年报，为文化创意产业良性发展注入新活力、助力中华优秀传统文化创造性转化创新性发展，博物馆文创处于“天时地利人和”的蓝海之中。

兰州大学丝绸之路文化创意设计研究中心主任沈明杰欣喜于眼下的“博物馆文创热”，但后期如何维持博物馆文创热度、实现自我超越，也是他一直在琢磨思考的问题。他指出，文创产品研发需要一定的资金投入，还需要懂设计与市场、了解产品生产产业链的复合型人才，但目前的情况是，国家扶植大多倾向于省一级博物馆，市县级博物馆文创产品的发展受到各种因素的较大限制。“做文创，需要借助社会资金和力量，但中小博物馆受众少、知名藏品少，做出的文创产品缺乏品牌、销路，很难吸引社会资本承担风险、投入进来。”沈明杰说。

此外，各地政策落实的情况不同，具体给予鼓励的细则和条款还有待完善，“由于机制还没有理顺，有时会在博物馆开发出文创产品后只能展示，不能售卖的情况”。沈明杰分析，博物馆属于事业单位，盈利要上交到上级单位，之后再以各种形式拨发，但拨发的政策和方式各个地方又都不一样，所以一些小型博物馆对文创产品开发面临“二难选择”。

中国动画电影在打造“神话宇宙”

据天津日报，近来，很多动画制片公司对颇具中国风的动画电影非常看好，都在打造各自的“神话宇宙”。国产动画片迅速崛起来源于众多电影人的不断摸索。曾担任《长安三万里》《白蛇2：青蛇劫起》等作品制片人的宋依依表示，中国动画电影市场的开发、受众年龄层的拓展需要经历一个过程，不能一蹴而就。“近年来，观众对动画电影的认可度出现很大提升，创作秘诀就是‘中国人拍中国故事’。”动画片与传统文化有机结合的创作路子，不仅激发了观众对中国动画的接受热情，也激励着创作人员继承过去的美学传统。

中国传媒大学动画与数字艺术学院动画系主任文胜英表示，中国动画电影的发展创新不仅需要充分挖掘民间艺术、神话传说与传统文化等的市场价值，还要重视社会价值的传达，聚焦社会话题与时代痛点，形成“破圈”效应。

在专家看来，“神话宇宙”努力的方向，是利用中国传统文化底色进行二次创作和融合，把已有的传统元素和当代价值观相结合，创作出更多高质量的动画作品，展现原创中国动画的故事魅力。

建议图书馆实行预约制的背后

据光明日报微信公众号，有报道称，网民建议深圳图书馆实行座位预约，对此，深圳市文化广电旅游体育局回复，深圳图书馆对相关建议正在认真研究，配置相关设备，积极创造条件。

图书馆座位预约制，早已不是新鲜事。随着现在图书馆的数字化管理水平越来越高，能在线预约座位的图书馆不在少数。此举可以有效利用图书馆的座位，也能减少提前排队、集中进馆造成的时间浪费，让读者出行更具规划性，在图书馆的阅读学习体验更佳，实现了读者与图书馆的双赢。

市民对于图书馆关于座位预约的提议，其实提出了一个现实问题——公共学习空间中的供需不平衡。城市中，人们找个安静的地方学习并非易事。想学习的人没地方去，有限的公共学习空间需要想办法“抢”，学习的人对公共学习设施存在大量需求。

毫无疑问，这是一个终身学习的时代。无论是人们对图书馆的提议，还是付费自习室的火热，都能反映人们对于公共学习空间日渐强烈的需求。城市如何提供更多的公益性公共学习空间，如何在公共学习空间供给和商业模式中找到平衡，仍待进一步探索。

让戏曲直播“卷”起来

据中国新闻网，用沪语唱流行歌曲的沪剧演员郁逸萍火了。她软糯甜美的声音，被称作“老弄堂里的天籁之音”，加上精美的造型和布景，引得各大剧种主播纷纷前来“取经”，还引发了戏曲直播在服装化妆和置景方面的“内卷”。

这里的“卷”，卷在唯美画风上，卷在形式创新上，最终着眼的是对艺术美感更为鲜活呈现。某种程度上，戏曲直播在审美层面和创新维度的“卷”来得越猛，越能彰显传统艺术的魅力，越能抓住年轻人的心。戏曲抓不住年轻人，就没有长久生命力。而要抓住年轻观众，还得将戏曲艺术活化呈现，在内容上守正出新，在形式上与时俱进，拿捏好传统戏曲的“古”与传播方式的“新”，去更好地呈现戏曲文化的美感。对应的要求就是，戏曲艺术传播要向新而行，运用新载体、嵌入新场景。

品质化的戏曲演绎，就该得到激励与赞赏。当打赏情况跟曲艺呈现质量正相关时，戏曲演员的创作动力机制也能跑通。可以预见，当网友越来越多地为戏曲类优质直播内容打赏，当戏曲演员在获得回报后可以更安心地打磨“云演艺”品质以至于“卷”起来，非但能促进戏曲艺术的高质量呈现，还能助力传统文化的高质量传播传承，人们会由对戏曲的兴趣提升延伸为对传统文化的认同提升。（□记者 刘一颖 整理）

按一局使用3个道具估算，玩100盘游戏大概要看2个小时30分钟广告，玩500盘要看

12个小时30分钟广告——

羊了个羊，游戏里的“广告播放器”？

文化观察

□ 本报记者 朱子钰

“千万不要玩，根本停不下来。”对周围即将涉足羊了个羊的朋友，95后青年陈曦会如此奉劝。

最近一段时间，微信小程序游戏羊了个羊横空出世，以极快的速度席卷社交圈，大有成为“全民游戏”的势头。一组数据可以看出它的火爆：微博羊了个羊话题阅读次数为29.8亿，讨论次数34.1万。百度指数中，羊了个羊词条20岁到39岁的群体占比62.07%。抖音、B站等热搜榜单也少不了这款游戏的身影。太多玩家涌入，直接导致游戏服务器两天崩了三次。

陈曦说，朋友们调侃自己像犯了“羊瘾”一样，寝食难安，深夜不睡，苦练几十把只为通过第二关。“很少有人成功。第二天上班，大家顶着黑眼圈面面相觑。”

与大多数爆款小游戏的成名路径如出一辙，羊了个羊的玩法十分简单——堆叠式消除。卡槽里有7个空位，点击上方不同图案的砖块放入卡槽，三块相同的砖块连在一起就能消除，清空上方所有的砖块便可通关，如果卡槽被填满即挑战失败。第一关难度很低，只有3种图案、18块砖块，玩家随意点击就能消除。等熟悉原理后，第二关的难度陡然上升，直接绊住了绝大多数玩家，官方号称“通关率不到0.01%”。然而，新鲜感过后，缓过神来的网友开始炮轰该游戏的困难模式以及背后的生财之道。

羊了个羊还能火多久？几乎可以断言：和合成大西瓜、旅行青蛙、跳一跳等小游戏一样，等待它的结局是昙花一现。

99.99%的人

拿到的是一副“死牌”

“羊了个羊玩着玩着就变成驴了个驴”“我就是那个不过第二关不睡觉的骡驴”，这是网友无数次通关失败后的心声。显然，困难模式是羊了个羊的独家制胜法宝。陈曦告诉记者，自己是朋友圈里唯一通过第二关的玩家。“我大概玩了100多次，每次差一点点就卡住了，然后忍不住又开一局。就这样循环反复，不知不觉时间就过去了。”她无奈地表示。

手机小游戏门槛低、上手快，随时随地都能玩，通常难度逐步递增，人们空闲时可以消磨时间。羊了个羊剑走偏锋，直接在第二关安排“超难”关卡。根据以往的游戏经验，玩家觉得游戏能通关是共识，孰料羊了个羊通关要看运气，屡次不过激起玩家强烈的征服欲，欲罢

不能。“它的核心就是为了难而难，通关要义不在于练习多久、技术有多厉害，而在于你是不是那0.01%的幸运儿，这是个概率事件。”陈曦说。她认为，99.99%的人拿到的是一副“死牌”，根本没有任何胜算的空间。

困难模式不仅诱发了玩家的好胜心，也有效制造了话题。“如果用户轻松闯过了第二关，他大概率不会选择和朋友分享。因此游戏难度是乐趣和话题点的结合。”游戏开发公司创始人张佳旭这样讲。

这样的考量确实抓住了痛点：那些0.01%的闯关成功者忍不住炫耀，形成追捧的热潮；而多次通关失败的玩家，会不自觉产生挫败感，有吐槽、讨论、比较等社交欲望，出现“分享给好友，气气他们”的选择。鼓励玩家分享给好友——这是羊了个羊迅速吸引人们广泛参与的一个重要原因。

制造话题吸引参与最典型的例子，是在用户群体划分方面。羊了个羊独树一帜，以省份为区分，游戏通关者才有资格进入各省羊队。这一举措让玩家产生了一种“集体荣誉感”，同一个省份的玩家属于同一个代表队，通关人数的多寡直接关系到羊队的排名，巨大的难度刺激玩家奋力挑战关卡，为所在省份“争光”。围绕着游戏数据自然生发出许多关注点，羊了个羊俨然成为话题王者。有媒体率先报道“羊了个羊山东排第一”，在末尾不忘引用网友话语：“玩了一天，你为山东队贡献羊了吗？”媒体如此“推波助澜”，无意中迎合了开发者制造话题的心态，实际上等于变相鼓励玩家“为省争光”努力刷分。

不讲武德的“广告播放器”

失败在开局就注定了，继续玩也不会成功，唯一能确定的是，玩家会为了通关而观看广告。

闯关过程中，玩家有一次复活和三次使用道具的机会。一旦陷入僵局，玩家不得不选择它们解眼前之困。不过，这不是免费的“帮助”，使用一次，就需要观看一个15秒或30秒的广告视频。“游戏砖块是随机生成的，很多时候根本无法消除。但面对之前投入的沉没成本，大多数人

不死心，想要利用道具获得翻盘机会，导致越陷越深。”玩家王珂告诉记者，他在多次挑战后发现，这更像一个诱导你看广告的游戏“骗局”。

换个角度讲，羊了个羊其实更像一个不讲武德的“广告播放器”，困难模式设定的目的是让人们点击广告。“羊了个羊真的做了一个在机制上几乎无法通过的关卡。在某种意义上，这违反了游戏设计的一些基本原则。”网络博主“氪老师”如此评论。

一款游戏能否被称为优质，很大程度上取决于设计者在关卡设置上的奇思妙想——不管多难，只要用心就能找到解决办法。在这一过程中，玩家能够感受到游戏设计的巧思和精妙。体现古人智慧的鲁班锁，相传是鲁班为考教幼子而发明的益智玩具。运用榫卯结构原理，它不用钉子和绳子，依靠自身结构连接支撑，易拆难装。但人们只要在拼装中仔细观察、认真分析其内部结构，就能成功复原。正因内中奥妙无穷，鲁班锁穿越千年，依旧是当今许多人青睐的玩具，散发出独特的魅力。

对比之下，羊了个羊的设计逻辑堪称“简单粗暴”，不仅缺少核心竞争力，更谈不上游戏智慧。从游戏机制来说，羊了个羊并没有什么独创之处，玩法在市场上很常见，类似QQ游戏时代的连连看、对对碰，手游时代的开心消消乐等。另外，该游戏还被网友质疑抄袭另一款游戏《3 tiles》，对此开发负责人则回应：“如果‘连成三个’的玩法就算抄袭，那这样的游戏也太多了”，且声称公司对此不会理会，用户自有判断。

因为难度低，想要制造“同款”并不难。业内人士介绍，这种小游戏普遍只要一个人或者几个人的工作室就能完成。张佳旭接受媒体采访时也提到，羊了个羊的开发团队只有三个人，侧面证实了羊了个



填补空白善留白

□ 逢春阶

贤》《王定保借当》后说：“既然你们演的是‘吕戏’，就叫吕剧吧！”一锤定音。后来虽几经变幻，但“吕剧”的名字，从那以后就刻在了齐鲁大地，印在亿万观众的记忆中。随着经典剧目《李二嫂改嫁》的诞生，吕剧走出山东，走进上海、北京，而电影《李二嫂改嫁》一上映，吕剧走向了全国。我就是先看了电影，才喜欢上吕剧的。

这不是一部中规中矩的吕剧史，而是一部吕剧人的命运图谱。如手握坠琴离世的创始人之一孙中新，吕剧的革新人物时殿元、于廷臣，又如陶纯、尚之四、刘梅村、张斌、李渔、郎成芬、林建华、李岱江……一个个栩栩如生。作者关注的是吕剧人的酸甜苦辣。8岁丧父的时殿元，早年受尽了人间苦，却成长为吕剧的关键人物，他把“毛驴”赶到了舞台上，纸糊的“毛驴”丰富了舞台的表演空间。旧社会艺人地位卑微，书中老艺人回忆：“有钱人把我们叫到家里，自己躺在床上，我们蹲在昏夜里，从早唱到晚，根本见不着人。夜深了，也不知道他们睡了没有。唱得口苦舌干，也不歇停下来……”看到这样的文字，我的心在颤抖。9岁丧父的于廷臣，一路坎坷，新中国成立后翻身当上了济南市第一个吕剧团

体——鲁声琴剧团第一任团长。凭借记忆，他根据连台本戏《温凉盖》改编出了传统吕剧《逼婚记》，震撼中国梨园。

这本书的每一页都在强调，草根艺术是草根用心血浇灌出来的，而草根艺术只有贴近大地才生机盎然。

捧读整本书，不能忽视的是其文学性，可读，有趣，有味。比如写扮演李二嫂的郎成芬，她是我的老师、小说家陈炳熙在文工团的战友，因了这层关系，我几次拜访她，她讲到赴朝演出，但没谈自己的爱情也收获在那儿。陈谨之有心，给挖了出来。在零下三十七摄氏度的台子上表演，不容易，《李二嫂改嫁》有一场压场打麦戏，冻得郎成芬连扫帚都拿不住，饰演张小六的杨瑞卿毫不犹豫地光着膀子演出。“杨瑞卿的这一‘脱’，感染了年轻的郎成芬，后来两人相爱了，直到今天……”杨瑞卿在表演，内心燃烧着爱的火焰。大众日报社老社长，后来当了解放军总政治部文化部部长陈沂看了《李二嫂改嫁》，非常兴奋。我们这位前辈，竟然以个人名义在北京全聚德烤鸭店宴请了山东省吕剧团的全体人员。这都是难忘的细节。

“枯木逢春，我逢你。”这是《鲁声玉

小逢观察

“马大宝喝醉了酒，忙把家还”，微醺时这词儿一出，旋律就在耳畔转。看看四周没人，还哼唧几句。不过是瞎唱，我懂什么吕剧啊！看了陈谨之刚刚出版的《鲁声玉振——吕剧的百年传奇与咏叹》，的确确被震了一下。没想到从小就耳熟能详的吕剧还有如此多的“针线”。就我的阅读范围，这是吕剧历史第一次有证据的厘清，说《鲁声玉振》填补了空白，当不为过。填补空白靠什么？除了在占有大量资料基础上的耐心梳理，还有一点，多留白。

这部书对唱腔、唱法、流派等点到为止，没有过多的专业分析，作者更多地关注围绕吕剧发生的故事。比如“吕剧”一词是谁最早提出的？周扬。周扬是我国著名的文艺理论家，当年在文坛那是执牛耳者。吕剧诞生后，一直没名字，1953年秋天，时任文化部党组书记、副部长，中国文联党组书记、副主席的周扬，来山东调研。周扬兴致勃勃地看了《小姑

