



“人间瑶池”重放异彩

邱海鹰(四川)摄



被誉为“人间瑶池”和“川东小西湖”的四川省华蓥山天池,由于上世纪五六十年代在湖畔相继建起一批高污染企业,导致湖水污染严重,环境日趋恶化。2009年3月,华蓥山被列为全国资源枯竭城市转型城市后,相继关闭天池湖周边30多家大小纸厂、洗选煤厂、煤窑、石灰窑及养殖场等污染企业。如今,天池湖不仅天变蓝了,山变绿了,水变清了,空气清新了,而且还成为华蓥山区10多万人的主要饮用水源,“人间瑶池”重放异彩。



《中国大百科全书》将触网

网络时代到来之前,人们查阅陌生名词的主要方式之一,便是查阅卷帙浩繁的百科全书。如今,打开浏览器,搜索引擎里收录了众多百科网站。明年起,这些网站将增加一个权威选择——《中国大百科全书》第3版将采用在线百科的形式。

2万多专业人士确保准确权威

2011年11月5日,国务院办公厅同意编纂出版《中国大百科全书》第3版,建立数字化编纂平台,编纂发布和出版网络版、纸质版。大百科全书由纸质版向网络版、纸质版、网络版同步出版,标志着《中国大百科全书》的重大历史转折。

“网络版收录的词条完全为国家知识体系服务,将全面开放,供广大读者免费阅读使用。”中国大百科全书出版社社长、《中国大百科全书》第3版执行副总编辑刘国辉在接受采访时说。

从世界范围看,网络版百科全书也是大势所趋。2001年,知名在线百科网站“维基百科”创立;2012年,《大英百科全书》纸质版停印,全面转入网络化。在中国,很多互联网企业提供了百科服务,如百度百科等。

较之已有的百科系统,《中国大百科全书》第3版网络版有两个方面的优势:准确性与权威性。据悉,编委会已动员全国高等院校和研究机构各学科2万多名权威学者,所有词条将由他们亲自撰写、审核及把关。

规模两倍于《大英百科全书》

按计划,明年上线试运行,《中国大百科全书》将收录超过10万条内容,逐步达到首期目标的30万条,其规模将是《大英百科全书》的两倍。

《中国大百科全书》第3版网络版设立专业、专题与大众3个板块。专业板块主要包括首期的30万条条目,以专业知

识结构的呈现为主。网络版上线后,编委会才会开始专题版板块与大众版词条的撰写。其中,专题版注重单一问题的深入研究和探讨;而大众版收录的是读者感兴趣的内容,形式将更活泼。

据介绍,网络版的学科体系以教育部的一级学科为基础,参考《中国大百科全书》第1版和第2版的分卷设置,学科数量由前两版的66个增至103个,囊括了传统学科与新型学科两大类,某些重要学科的条目也会增加。

“科技发展很快,我们将不停修改完善。”刘国辉表示,第3版的编纂工作无论是从内容还是形式上,都会顺应时代发展态势,坚持知识体系的不断调整,正确反映最前沿的研究成果。

立起民族文化的标杆

网络改变了信息查阅的方式,但对时效性要求很高。对于以“十年磨一剑”著称的百科全书来说,在发布网络版时,平台建设、内容选择、编辑加工等方面的难度也大为增加。

当然,科研任务重导致专家回稿时间长,企业面临生存压力,编辑人员水平参差不齐等问题也一直存在。尽管如此,刘国辉对网络版的上线依然有足够的信心,“国家一直高度重视,提供项目资金;所有的专家都十分愿意参与和付出;编辑队伍也会尽量争取协调,全员以爱国敬业、无私奉献的‘大百科精神’,做好国家的基础工程建设”。

百科全书是民族文化的重要标杆。“对当下身处全球村的中国而言,我们要有自己的东西,要有自己的话语体系,要有自己的知识体系,要有自己的文化展示。”刘国辉表示。

据悉,《中国大百科全书》第3版网络版部分内容将争取在2018年年底试运行。

刘少华 彭时君

从喝墨水到喝洋墨水

“喝过洋墨水的”,如今人们往往以此来形容在国外读过书的留学生。何为洋墨水?得先从“喝墨水”说起,而此事还和南朝梁武帝的一项特殊规定有关。

早在南朝梁(502—557年)武帝萧衍在建康(今南京)当皇帝时,有一项特殊规定:士人应试时,凡书迹滥劣者要罚喝墨水一升;秀才、孝廉等应试时,监考官发现有“文理孟浪,书写滥劣”的,也要叫他到专设的房间里去喝墨水一升。后来北齐(550—577年)朝廷为了防止有些“胸无点墨”的人来“混考”,也有类似规定,“成绩滥劣者”要被罚喝墨水,喝多少,由主考官根据考生卷面的滥劣程度而定。

这条看似有理其实荒唐的法规后来不盛行了,但用喝墨水多少来形容知识的多寡,却保留在词汇里。

当然,不论南梁还是北齐,那些“差生”被强迫喝下的墨水都是用地地道道的中国墨在砚台里加水研磨出来的“黑墨水”,因为中国人历朝历代都是用“黑墨水”来写毛笔字和画国画的。至于“喝

洋墨水”,当和慈禧太后有关。

笔者曾在法国人写的书里读到以下这样一段记录。有一天,慈禧太后与其御前女官裕德龄在一起闲聊。慈禧问:“我们大清国的墨水只有黑色,而外国的洋墨水却有红、蓝、黑三种颜色,洋人用钢笔干吗要用三种颜色的洋墨水呢?”这个裕德龄曾经随同外交官的父亲裕庚出使日本和法国,在国外生活多年,17岁才回到国内。她告诉慈禧太后,法国的钢笔制造业很发达,用钢笔的人很多,三种颜色的钢笔墨水可满足不同层次的消费者的不同需求。慈禧太后于是笑道:“德龄,听说你在外国读书很好,看来你是不用喝洋墨水的了。”慈禧太后显然是联想到古代“差生”要被罚喝墨水的典故才古今为用,创造出“喝洋墨水”一词的。

需强调的是,古人“喝墨水”原是贬义,指“肚里没多少墨水”的“差生”;而现在“喝墨水”或“喝洋墨水”已经多褒义,指的是某人受教育程度高、学识渊博了。

王庆顺

中华服饰文化研究工程启动

由北京服装学院与中国社会科学院考古研究所等主办的“中华服饰文化研究工程”项目日前在京启动。工程利用国内外既有的学术成果,结合近年来考古新发现、学术研究新资料,全面梳理各民族服饰文化发展演变、相互影响及其关系。立足服务当前,加强传统服饰文化的设计创新和产业化研究,服务国家文化工程,服务民族文化的国际交流和传播。

当代使用和产业化,组织开展中华服饰的非物质文化遗产保护技术技能的保护传承、教学体系建设,重点在于学术资源的整理,系统汇集中华民族服饰相关的影像、文献、实物,按历史、民族、地域等分类整理,形成服饰资源的数据库。最终将服饰工程的学术成果可视化、对象化、历史形象化,以学术交流、文献展、实物展、影像展等方式,展示、传播中华传统优秀服饰文化。

赵婀娜 程正坤

最新考古发现 黑河城史纪元提前近500年

6月14日,笔者获悉,黑龙江省黑河市政府批准的“黑河市自然与文明千里行”项目,日前在爱辉区西岗子镇西沟古城的科学考察中获重大突破。直接证据显示,黑河市的城史纪元被提前近500年。在该项目启动仪式上,项目首席专家、国家哲学社会科学基金项目评审专家王禹浪教授介绍了研究成果。

最近,“黑河市自然与文明千里行”先遣队在出土于西沟古城、现展于瑷珲历史陈列馆的金代“经略使司之印”进行认真研究,发现这是一方金代官印,属金朝末年边疆军事机构的印玺。边疆军事机构最初设置于唐朝,宋依唐制,属于

郑少忠

准省级机构。该印是我国出土的第四方金代经略使司之印。考证认为,黑河市爱辉区西沟古城作为金代末期的经略使司所在地,可以证明黑河市的准省级建制在历史上并不是始自清朝,而是在金代就设置了准省级的行政机构。

当游戏遇到“非遗” IP开发的另一种新尝试

如果你喜爱的游戏人物以木版年画或者陶瓷、紫砂制品的形式呈现在你面前时,你会不会感到兴奋并愿意为此付费?随着6月10日“文化和自然遗产日”的到来,各地文物部门、文博单位都在积极开展各类庆祝活动。其实,除了文物部门和文博单位,很多文化企业也一直对文化遗产的开发、利用和保护保持着高度的关注。

而且每次新角色、新技能的发布都能够在网上掀起热议。因此,如何充分快速地聚合粉丝与人气,打造高品质游戏IP便成为了游戏公司重点思考和探讨的问题。与苏州桃花坞木版年画技艺传承人房志达合作开发两周年互动发布会活动中,腾讯游戏“天涯明月刀·国风音乐盛典”就是腾讯为游戏IP增加文化内涵以及线下延伸做出的深度尝试。

“从天下第一国扶计划到与房志达合作开发游戏衍生品,我们在不断尝试新的内容,以期使‘天涯明月刀’这一游戏IP变得更为立体。我们并不是将传统文化作为噱头使用,而是希望通过与非物质文化遗产的融合,为游戏增添一份文化底蕴和独特性。”在“天涯明月刀”两周年互动发布会上,腾讯游戏相关负责人介绍了“天涯明月刀”在游戏IP打造上所做出的尝试和努力。

苏州桃花坞木版年画于2006年被纳入第一批国家级非物质文化遗产名录,是我国三大木版年画之一,此木版年画源于宋代的雕版印刷工艺,由绣像图演变而来,到明代发展成为民间艺术流派,形成了独特的风格,迄今为止已经有几百年的发展史。“随着时代的不断进步和发展,木

版年画的内容和功能已经发生了改变,如今木版年画更多的是以艺术品的形式为大众所欣赏和收藏。通过与游戏IP结合,一方面为游戏增添了传统文化的元素和底蕴,另一方面随着这种木版年画形式的游戏衍生品被玩家认可,也能够让更多的年轻人接触和了解非物质文化遗产。”北京中娱创想文化有限公司首席执行官高东旭表示。

上面面临着两类问题。一是对于想要培育新IP的中小文化企业来说,在相同类型的IP中,只有原本已经经过了多年积累和沉淀,本身粉丝聚合能力较强的头部IP,才具有较高的商业实现价值。在这些发展较为成熟的IP占领市场的前提下,在资本压力和资金受限的情况下,新IP如何出头便成为中小文化企业发展过程中面临的一大难题;另一种情况则与网游“天涯明月刀”的IP开发情况类似,针对已有用户基础的成熟IP,需要寻找新的切入点和方向才能够维持活力。

“非遗”助力游戏IP深度开发

泛娱乐时代,游戏已经成为了大多数娱乐消费的方式之一,《王者荣耀》《阴阳师》《英雄联盟》《天涯明月刀》等游戏产品不仅拥有大批玩

家,而且每次新角色、新技能的发布都能够在网上掀起热议。因此,如何充分快速地聚合粉丝与人气,打造高品质游戏IP便成为了游戏公司重点思考和探讨的问题。与苏州桃花坞木版年画技艺传承人房志达合作开发两周年互动发布会活动中,腾讯游戏“天涯明月刀·国风音乐盛典”就是腾讯为游戏IP增加文化内涵以及线下延伸做出的深度尝试。

迎接用户消费升级 提供IP运营新思路

“天涯明月刀”缘何能够与苏州桃花坞木版年画结缘,并将其融入到游戏IP的深度开发之中,这也得益于其与中娱创想的合作。

“为了顺应目前用户消费升级的趋势,同时为IP深入开发找寻新思路,中娱创想正在努力推动非物质文化遗产与各类IP的融合发展。传统文化本身所具备的内涵和底蕴是十分丰富的,能够为IP的成长提供肥沃的土壤和养料。比如,除了木版年画外,紫砂雕塑、陶瓷工艺等也能够作为IP衍生品的承载形式。在推动融合发展的同时,我们也尝试着与商业综合体运营机构、互联网上网服务场所、游戏游乐场等合作,为不同的IP量身制作相应的场景营销方案,通过线上线下结合,形成较为完整的IP研发和成长体系。”高东旭说。

确实,从当前文化行业整体发展情况看,文化企业在IP打造和培育