

一座有温度的城市

《思想的田野》上海篇明晚播出

一座城市有一座城市的品格。上海作为一座超大型城市,在全国改革开放和经济建设的总格局中,具有举足轻重的地位,同其开放的品格、优势和作为都是紧密相连的。记录改革成果,诠释城市品格,明晚 9:30,大型理论实践探访节目《思想的田野》上海篇将在东方卫视播出。既为群众生动展现了上海开放、创新、包容的鲜明品格,更是对上海改革发展成果的一次全方位解读和呈现。

开放,容纳所有心愿

《思想的田野》是由国家广播电视总局组织全国 33 家卫视共同拍摄制作的大型电视理论节目,旨在以通俗、丰富的形式,展现各地的深刻变化,向新中国成立 70 周年献礼。

为了更好地了解市民的心愿和群众关心的热点问题,《思想的田野》上海篇拍摄前,在浦江两岸设置了心愿亭。在不到一周的时间里,节目组收集到了涵盖自主创业、科技创新、城市管理、人才引进等各方面的群众心愿,这些心愿和问题既带有上海的城市特色,又与城市中每个人的生活息息相关。为此,节目组邀请了“梦想特派员”韩雪通过实地走访帮市民答疑解惑。

自贸区优惠的政策和便捷的服务,对于创业者们有着极大的吸引力。有年轻人就在心愿亭中提问:怎样在自贸区开公司?“梦想特派员”韩雪专门来到自贸区企业服务中心,亲身体验办理企业的便捷操作,了解到了相关的优惠政策,并在第一时间与现场观众分享所得。与此同时,节目还邀请“一网通办”第一人徐静、姚家康讲述自己在手机 App 上成功注册企业、异地注册企业的经历。两位理论嘉

宾——中共上海市委党校教师卜新兵博士和上海社会科学院的张剑波研究员也对“一网通办”的便民性做了深度的介绍和解读。“一网通办”的落实和它所带来的一系列创新变化,也深刻展示了自贸区对于上海营商环境优化、长三角区域一体化的推动作用。

创新,从蓝天到街道

科技创新是发展的重要动力,《思想的田野》上海篇将为观众展现最强光、蓝天梦、创新药、中国芯、智能造等一系列科技创新成果和亮点。

为了完成小朋友寻找超级放大镜的心愿,节目特别邀请了中国科学院上海应用物理研究所研究员邓海啸,带领“梦想特派员”参观了上海先进的超级放大镜“上海光源”,深入了解大科学装置,揭示大科学装置的创新性、重要性,以及它对各重点科学领域的重要作用 and 影响。

随着我国航天事业的高速发展,助力“蓝天梦”也成为了上海创新发展中的重要一环。节目组邀请到国内唯一的载人航天对接机构总装组组长、上海航天八院首席技师王曙群来到现场,通过对一组数据的生动解读,形象展示了航天器科

研创新取得的重大进步和成果,也展现了上海航天人对于我国“蓝天梦”做出的突出贡献。

上海要继续占领先机,在科技创新方面赢得优势,就必须做好人才引进政策的落实。在《思想的田野》上海篇中,主持人现场采访了华东师范大学教授姜雪峰,他带着写有创新药研究中重要大分子式的抱枕登台,从自己的亲身经历出发,畅谈上海人才引进制度为青年科研工作者带来的积极助力作用。

除了科研人员的现身说法,在

黄浦江的游船上还将上演一场酷炫的时装秀,模特们穿着的服装,有很大一部分都是由 AI 人工智能机器人设计的。这位机器人设计师也来到节目中,现场用灯光璀璨的外滩夜景照进行了一次设计创作,令在场观众大开眼界。

上海不仅在科技发展上坚持创新,而且在城市管理、社区管理上,也一直坚持技术和制度的创新。节目中,田林街道智慧社区联合指挥中心主任张道庆为观众解读大数据等新技术的引入如何促进居民生活进一步便捷化、智能化,特别展示

了小区惠民的智能系统如何解决当下群众十分关心的养老问题和公共服务问题。

包容,温暖拥抱梦想

包容也是上海城市品格的重要组成部分。作为国际化都市,上海有不少涉外小区。节目组特别邀请了荣华居民区党总支书记盛弘与社区的中外“议事员”,从“垃圾分类”这样一件具体的事情出发,现场演绎如何在多种文化碰撞中求同存异,让社区居民都有归属感。

不少来上海打拼的人都希望在此立足,真正融入上海。“梦想特派员”走上街头,与在上海工作生活的各省市民、外国人对谈,聆听了他们在上海的奋斗经历。

上海完善的人才引进制度和包容的城市氛围,给了一批又一批来到上海的追梦人更多的机遇和希望,他们也为这座城市不断注入新的活力,这体现了上海海纳百川的包容品格,也彰显了这座城市的温度。

本报记者 吴翔

■ 一网通办第一人徐静、姚家康与主持人、嘉宾互动交流

与玩家一起成长

首届中国原创艺术精品游戏大赛揭晓



台前幕后

电子游戏一直以来被称为“第九艺术”。昨天,首届中国原创艺术精品游戏大赛在浦东举行。《绘真·妙笔千山》《文嘉》等 10 款优秀作品获奖。和传统八大艺术一样,游戏成为创作者们传递思想、展现美学的一种形式。

“记仇”的制作人

由东极六感制作的《第五大发明》获得了“最佳设计奖”。这是一款基于“榫卯”的原创空间解谜游戏。它的诞生,是源于制作人田海博的一段经历。

2002 年,19 岁的田海博在国外读书。一位外国人问他:“你是韩国人吗?”他摇了摇头。那人又问:“你是日本人吗?”他再次否认,随后外国人就离开了。当时他很生气,“那个人明明知道我是中国人,却不跟我说话了!”后来,田海博又觉得:“可能因为他不知道和我聊什么。和韩国人可以聊明星,和日本人可以聊动漫。而我们的文化却没有让世界熟知。”

后来,田海博又在新闻上看见了日本建筑师坂茂设计的瑞士苏黎世 Tamedia 媒体大厦,采用了中国传统榫卯的结构。当即他就把“榫卯”记在了他的备忘录中。“这是起源于中国的东西,应该由我们自己

继承发扬。”

2016 年,田海博开始着手制作《第五大发明》。有人调侃他太“记仇”,因为十多年前的一桩小事,真的开始创业。但对他来说,这是他想让世界听见的声音。

游戏一共重做了三次,为的就是更清晰地传达中国“榫卯”的魅力。田海博说,现在市面上有很多游戏都是打打杀杀,追求刺激,但他希望游戏能变得更有意义“我希望《第五大发明》能够影响一些人,比如有人玩了我们的游戏,喜欢上榫卯,喜欢上中国建筑。”

与一把伞同行

刚从美国波士顿大学研究生毕

业的徐兆康,是此次“最佳院校奖”获奖作品《伊诺的伞》的制作人。在他眼里,艺术游戏与其他游戏的区别就在于制作者的最终目标是想表达一种思想、讲述一个故事或者创造一种玩法,而非迎合玩家、获得利润。《伊诺的伞》就开创了一种全新的玩法——将伞作为唯一的道具,让玩家躲避障碍,探险闯关。

《伊诺的伞》灵感来源于日本动画《RWBY》中一个用伞作为武器的反派角色。徐兆康和实习中认识的朋友一起,构思了这个用伞作为工具的闯关游戏。“我们将伞的物理功能进行夸张,想象用伞可以做出哪些动作,可以在空中滑翔、翻转,还能通过伸长缩短把人拉到高处……”在他们开发出了“伞”的更多功能后,就开始专心于让玩家充分体验操控伞遨游的感觉。“这是我们团队大多数成员的第一款游戏,这把‘伞’的故事在发展,主人公伊诺在前行,我们也在成长。通过不断的挑战,我们希望玩家也能跟我们一同成长。” 本报记者 吴旭颖

