

2025/4 总第243期

定价38元 中国标准连续出版物号 CN31-2119/J 邮发代号 4-287

ISSN 2096-1774



9 772096 177256

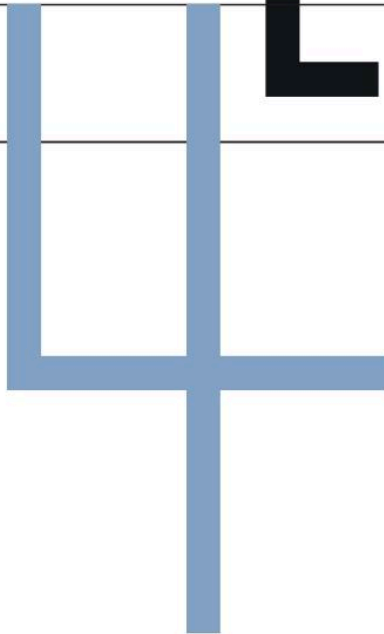
上海艺术评论

艺术

SHANGHAI ART REVIEW

4

2025



2025/4 总第243期



“田汉戏剧奖”优秀期刊

# 上海艺术评论

主管  
Superintendence

上海市文化和旅游局  
Shanghai Culture and Tourism Administration

主办  
Publisher

上海艺术研究中心  
Shanghai Art Research Center

主编  
Chief Editor  
副主编  
Deputy Editor in Chief  
责任编辑  
Editor in Charge  
编辑  
Editor  
特约编辑  
Contributing Editor

沈捷  
Shen Jie  
薛晓雁  
Xue Xiaoyan  
林霖  
Lin Lin  
吴凌云  
Wu Lingyun  
方家骏  
Fang Jiajun  
唐心韵  
Tang Xinyun  
朱国荣  
Zhu Guorong

设计  
Designer  
印前制作  
Pagemaker

袁佳青  
Yuan Jiaqing  
上海袁银昌平面设计有限公司  
Shanghai Yuan Yinchang Graphic Design Studio

广告发行  
Ad Publisher  
发行电话 (Tel)

裘晔鸣  
Qiu Yeming  
+86-21-64377362

出版  
Editorial  
地址  
Address  
邮政编码 (Zip)  
电话 (Tel)  
邮箱 (E-mail)

《上海艺术评论》编辑部  
Shanghai Art Review Editorial Department  
上海巨鹿路709号  
No.709, Julu Rd, Shanghai  
200040  
+86-21-64377362  
shartreview@sina.com

出版日期  
中国标准连续出版物号

2025年8月  
ISSN2096-1774 (国际标准刊号)  
CN31-2119/J (国内统一刊号)

国内代号  
国外代号  
国内发行  
国外总发行

4-287  
BM515  
上海市邮政局报刊发行局  
中国国际图书贸易总公司  
(国际书店)北京309信箱  
上海商务数码图像技术有限公司  
上海中华印刷有限公司  
人民币38.00元 美元\$15

制版  
印刷  
定价

法律顾问: 上海欧森律师事务所 (首席高级合伙人) 和法礼律师

为适应我国信息化建设的需要, 扩大作者学术交流渠道, 本刊已加入《中国学术期刊》(电子版), 并与相关网站合作在互联网上发布本刊内容。本刊作者同意授权本刊使用文章的数字化著作权, 数字化著作使用权与本刊稿酬一次性给付。

作者向本刊投稿后并收到本刊通知决定刊登的, 在作品实际刊登之前, 作者不得将同一作品在微信公众平台等新媒体上先行发表。作品在本刊刊登后, 作者在新媒体上发布同一作品时须注明该作品转载自本刊, 且转载的作品须与本刊刊登作品保持一致, 不得进行删减、修改。如作者对以上条款有不同意见, 请在来稿时声明, 本刊将作适当处理。如作者在来稿时没有特别声明, 即表示同意以上条款。

# 目 录

## 集 思



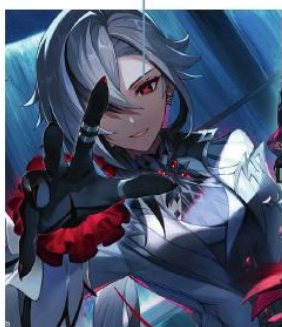
- 7 用大历史观审视上海抗战美术的演进 / 朱国荣
- 11 电影生产“四减”之我见——对深化电影供给侧改革的一点认识 / 李建强
- 15 城市精神与创作灵魂的双向奔赴——来自“沪九条”政策的启迪 / 吴帆
- 19 三雅不随芳草没 丹桂南北两芬芳——上海茶园重建及“亚洲演艺之都”建设献言 / 贤骥清

## 广 益

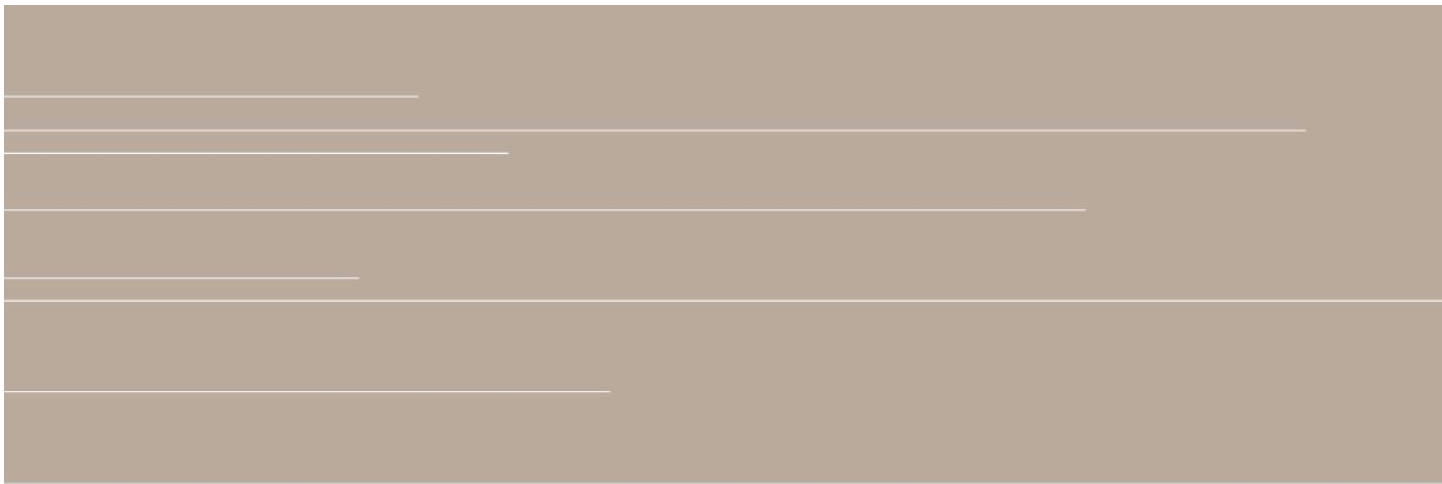


- 24 电影之城，每一帧都是生活——第27届上海国际电影节
- 25 狂欢的理由——上海国际电影节一瞥 / 任仲伦
- 28 何谓电影之城又何以电影之城？ / 刘海波
- 32 在人生的庸常与失意中苦苦挣扎——第27届上海国际电影节金爵奖主竞赛单元综述 / 龚金平
- 35 非典型家庭影像实验：上海国际电影节上的三部华语电影 / 包磊
- 39 可接受的先锋性：基于短片竞赛单元的艺术性评价维度的思考 / 沙扬

言之



- 42 玉兰芬芳 历久弥新——第30届上海电视节电视剧“白玉兰奖”
- 43 而立之年开新篇——记第30届上海电视节电视剧“白玉兰奖”  
/ 张 斌 周安欣怡
- 47 对话李星文：长短剧的融合与共生 / 唐心韵
- 50 第30届上海电视节视域下中国纪录片高质量发展路径探析  
/ 张 长
- 54 寓教于乐，文旅新风标——不止于娱乐的动漫游戏展会
- 55 从“动漫月”看上海二次元产业消费破圈与价值共创路径  
/ 李 琳
- 58 上海游戏，从产业多元化走向学术新空间 / 朱恬骅
- 61 “首届上海国际动漫月”观察 / 张一品
- 64 一路繁华盛开——万紫千红总是春的舞台艺术
- 65 三十而立——要让剧本“有戏、有情、有技” / 龚孝雄
- 68 “头置簪花，一路走来一路盛开”——记上海剧作家龚孝雄  
/ 方家骏
- 71 一代人的“树”，世代人的“魂”——原创话剧《树魂》导演  
手记 / 卢 昂



74 话剧《树魂》，时空交织中的文明救赎与生态镜像 / 包立峰

76 传统戏曲在数智时代的新路径探索

77 戏曲数字化的辩证思考——以戏曲表演与数字舞台的关系为视角 / 黄琼琼

80 动作捕捉技术赋能戏曲传承与创新的实践应用 / 李文欣

83 从“虚”入“实”：戏曲数字演艺的视觉重构与审美转向 / 金典

有  
据



87 “微改造”塑造城市文化肌理

88 在“最美十字路口”展望“梧桐区 2.0” / 廖方

90 城市滨水区空间更新与活力再生——以“西岸文化走廊”为例 / 姚微微 杨丹

93 最好的生活空间 / 袁璟

95 艺术融入日常，驱动城市更新 / 陈成

98 “出箱入匠”展：用“新”贴近时代，用“心”见证传承 / 郑蕾

# 上海游戏，从产业多元化走向学术新空间

2025年7月4日至8月10日，沪上迎来首届上海国际动漫月，实现中国国际动漫游戏博览会（CCG Expo）、哔哩哔哩线下嘉年华（Bilibili World）和中国国际数码互动娱乐展览会（ChinaJoy）三大展会联动，为动漫游戏爱好者奉上了一场盛宴。同一时间，徐汇区官宣“元界 Neo World”游戏主题元宇宙街区，鹰角网络举办“明日方舟：集成映射”沉浸式线下展，电子游戏的影响力已从线上来到线下，并在世界范围内引发反响。这一系列趋势中，展现出上海游戏发展的若干新动向。

## “动漫月”彰显上海游戏产业多元化发展

一是电子游戏持续领跑，在中国乃至全球游戏市场中保持行业标杆地位。2025年上海网络游戏销售工作会议上披露，2024年上海网络游戏销售收入1558亿元，同比增长7.8%，连续13年保持正向增长。2024年全年上海共获得344款游戏版号，在各省市中位列第一。在小游戏方面，上海备案了2072款，新增收入近20亿元，转化为新的增长点。上海游戏“四小龙”保持头部优势，在各自的垂直领域不断耕耘。过去一年，叠纸、心动等游戏公司增速超100%，营收超50亿元。而老牌游戏企业如盛趣游戏（原“盛大游戏”）等也积极通过持续为经典游戏注入新内容，探索维持游戏生命力的长久之道。

二是桌面游戏的异军突起，成为上海游戏产业版图中一股不可忽视的新兴力量。在本届CCG展会上，上海桌游展（又名“Shadow Market”）时隔四年回归，共有300多桌游团体和专业厂商参会。现场桌游吸引玩家对局、参与项目众筹，举办各类现场赛和体验赛等活动千余场。而相对较低的技术成

本，也吸引了大量玩家创作桌游。100余名个人桌游设计师和艺术家，显示了桌游行业强大的创作活力。作为一种面对面的活动，桌游强大的社交属性让玩家身心两方面都能沉浸其中，获得可持续、高质量的游戏体验，也体现了当下游戏消费群体回到线下的需求，和游戏形态的多样化发展。

三是“走出去”和“请进来”相结合，持续扩展上海游戏的国际影响力。在“走出去”方面，“上海原创”游戏的海外影响力已有目共睹。在不久前公布的名单中，2025—2026年度，上海市又有米哈游、鹰角、叠纸等游戏企业和《原神》《明日方舟》《恋与深空》等游戏产品入选国家文化出口重点企业、重点项目。而在“请进来”方面，2025年6月30日，上海市人民政府办公厅印发《上海市促进软件和信息服务业高质量发展的若干措施》，明确“适时开展外资游戏企业在沪研发的游戏产品视同国产游戏的政策试点”，预计将进一步简化外资游戏企业在沪研发游戏的版号申请流程，并且让海外企业在沪设立的研发中心发挥“鲑鱼效应”，进一步激发上海乃至国内游戏产业的创新活力。

四是以“动漫月”为契机进一步聚合游戏线下体验场景。其中有标志性的事件，当属2024年12月15日《反恐精英》世界锦标赛（CS Major）的成功举办。该项赛事吸引线下观众近9万，非本地观众占比近九成。从面上看，2024年上海电竞产业销售收入61.31亿元，在2024年全球著名电竞城市中位列第二。全年举办电竞赛事2300余场，平均每场吸引线下观众超过1000人次。而在专业电竞比赛之外，上海还进一步扩大了各类游戏IP的影响，举办游戏音乐会、同人嘉年华等活动，推动线下消费，激活区域经济活力。在“动漫月”期间“官宣”开



2024年《反恐精英》世界锦标赛（CS Major）举办期间东方体育中心的夜景

放的徐汇元宇宙游戏街区“元界 Neo World”，计划将相关产业集聚的漕河泾地区打造为顶级游戏IP、二次元文化与商业空间、产业生态融合的新型文旅地标。这些措施有望带动周边旅游、餐饮、住宿等行业的发展。

从产业整体来看，上海游戏在市场主体、产品类型、发展模式和经营形态等方面的多元化探索，构建起以游戏内容生产与IP运营为核心的产业生态，实现了虚拟与现实的融合，并为城市消费力注入新动能。

### 全球议题与本土经验对话中的游戏文化

从全球范围来看，越来越多的游戏逐渐走出对美日主导模式的镜像模仿，实现了身份的突围。譬如由爱沙尼亚团队开发的《极乐迪斯科》（Disco Elysium）推出之后，就受到全球玩家的追捧。凭借碎片化的对话、荒诞的历史隐喻，构建了不同于西方“英雄叙事”的“失败者史诗”，将历史创伤转化为交互体验的设计，不仅打破了线性的进步史观垄断，也为游戏贡献了新的叙事方式和思想内涵。在共性问题中寻找对话的可能性，从视觉符号提供理解本土思想语境的切入点。

对于中国的游戏制作者、爱好者和研究者而言，这种对话首先体现在“中国元素”到“东方神采”的转换。中国创作者的原创作品与IP形象，经由数字媒介在全球取得了广泛的传播。在现象层面，从过往注重中国元素的再现，走向更加系统化、更有文化内涵的视觉表达。在作品形态层面，既有继承自通俗文学、影视、音乐等不同艺术形式的一面，也受媒介发展不断变化。随着文化传播向深度推进，

越来越多的创作者认识到“中国元素”的局限，尝试重新建立视觉元素与历史、与现实的关联。这一方面体现在对视觉元素的系统整理上。创作者也试图用中国的方式讲述世界故事。“中国元素”层面通过对戏曲的演绎，重新激发其与流行文化的联系，固然引爆一时的话题；但从近些年显现海内外影响力的游戏作品来看，越来越多的创作者开始广泛采撷各国文化的精华，赋予其中国视角下的内涵，设置基本设定、编织引人入胜的剧情。这样，已获广泛接受的视觉元素也在新的故事、新的视觉形式中重新获得内涵。

上海游戏中体现的东方神采视觉表达，在文化包容力与辐射力上，都较符号化的“中国元素”有了长足发展。“东方”本身就是一个带有跨地域性的文化范畴，是历史上华夏各民族与周边和舶来民族文化相互交融、共同发展的结果，而“视觉表达”则是一个比“视觉形象”要宽泛得多的范畴，它不仅包含已经在国际传播中发挥重要作用的视觉元素，更包含组织视觉要素的方式和形式。如果说在“中国元素”凸显的时代，先前的人们用特殊而明确的视觉形象，确立了一些能够突出中国文化特殊性的视觉语汇。那么当前创作者，已开始逐渐突破零散、孤立的“中国元素”，而尝试以视觉形式的系统性彰显文化内涵的有机联系，从而由“语汇”走向了东方神采的“语法”。它扎根现实，溯源传统，从中华文化出发而不同于单一的历史时期与狭义的地理疆域，在纵横古今、旁征博引中不断引发新的共鸣。

从上海游戏出发，一种美美与共的游戏文化、一种更具对话性的游戏话语正在形成，而数字媒介本身成为了一类特殊的文化场景，让这种跨越地域的文化交流成为可能。数字媒介让跨地域的实时传播变得前所未有地便捷和廉价，这保证了它在时间和空间上都具有很强的互动性，可以在跨越地理阻隔的同时尽可能缩减时间的间隔。但与此同时，“强互动”的另一面是“弱关联”，相对于几乎无尽的数字内容供给，单一游戏作品能够提供的内容是有限的。数字游戏需要创造性、突破性的创作不断开拓新的表达方式，需要长效的、因势利导的在线社区营造，更需要参与数字媒介交往的每一个人参与其中，让线上的“弱关联”凝聚成文化的强纽带。

### 游戏研究从“产学研”向学术新空间转移

在产业蓬勃发展、文化影响彰显的同时，上海在游戏学术研究与人才培养领域同样成果丰硕。2024年，中国音像与数字出版协会在上海开设游戏博物馆，收录各式游戏相关藏品5000余件，为游戏文化的传承与展示提供了重要场所，提供挖掘游戏历史、探索行业脉络的珍贵资源库。上海有着产学研结合的厚实基础，高校与研究机构的学术探索，

产业界的实践经验，以及博物馆等文化机构的联系紧密，为构建协同发展的良好生态提供了扎实的资源保障。以教育部《普通高等学校本科专业目录(2025年)》中游戏艺术设计专业正式纳入本科教育为契机，上海凭借自身在游戏领域的深厚积淀，有望在新专业建设中发挥引领作用。

但是，产学研结合并不应是游戏学科建设的最终目标。游戏不仅是一种娱乐方式和产业形态，而是在人类生存的历史中占有重要的一席之地的社会活动。“电子游戏”作为这一趋向的最新表现，需要考察其“不变”的本质和新媒介形态下变化的形态，并对相关学理问题提供新的思考。但从现实情况来看，对于游戏专业批评良莠不齐，有待规范，公众舆论亦与游戏本身相去甚远。学术探究应对“热现象”有所“冷思考”。

基于游戏不止于产业、游戏现象不止于文化现象的认识，2023年上海社会科学院文学研究所成立“数字游戏文化研究中心”，聚焦电子游戏的审美维度，组织了青年学者圆桌研讨活动。2025年，华东师范大学传播学院《游戏研究》学术集刊创刊征稿，在游戏学术研究平台搭建上迈出新的步伐。根据中国知网数据统计，2024年度，以“电子游戏”为主题词的期刊研究论文共有226篇，其中上海高校和科研机构发表29篇，机构方面尤其以华东师范大学、上海大学、上海社会科学院文学研究所为代表，体现了一定程度的学术生产能力。但在刊物方面，上海只有《上海文化》《上海大学学报(社会科学版)》《上海艺术评论》等少数刊物，刊载了12篇学术文章，占比仅为5.3%。

在上海已经成为游戏制作与消费中心的境况下，有必要加快成为与之相匹配的游戏研究的重镇，加强游戏的学理知识体系建设，开辟一片更具包容性的学术新空间。当前，上海游戏研究方兴未艾，青年学者是主体和主力，而学术传播力仍有待提升。针对游戏作品互动性强、技术与文化因素交织、市场政策影响与艺术表达兼备的特点，应当进一步创新游戏研究的学术生产与传播方式。

一是建立游戏研究基础数据服务，提供学术服务公共品。游戏研究的碎片化与主观性，很大程度上源于基础数据的分散与标准缺失。玩家行为数据被企业掌握，游戏版本迭代记录随平台更新消失，传播效果缺乏量化追踪，使许多研究陷入“无据可依”的局面。从现实情况来看，上海作为游戏产业高地，可依托头部企业集聚优势与科研机构协同能力，构建覆盖数据的采集、分析与应用的基础数据服务体系，打造游戏研究领域的“学术基础设施”，以将游戏的“上海原创”短期内尽可能地转化为上海游戏研究的影响力。

二是克服静态的文本分析惯性，建立体现游戏特征的游戏研究范式。互动性和沉浸性是游戏的核

心特征，视觉、听觉、交互体验交织，更新日志、直播、社区讨论则构成其丰富的、不断扩张的“副文本”。而且，有鉴于游戏本身的电子媒介特征，其内容版本和形式表现因时因地而异。这些特点使之难以进入传统以文本为中心的学术生产模式之中。这使游戏不同于文学、影视作品，“可引用性”较弱。在实际研究中，影视范式下作为视听产品的游戏和文化批判范式下作为文化现象的游戏相互隔绝，无论是视为“视听文本”还是“文化文本”，实际上都弱化了游戏本身的特异性。借助学科建设的契机，建立以游戏本体论与媒介特殊性为导向的研究范式，是中期内势在必行的要求。

三是突破传统期刊和会议模式，探索思想碰撞的多元意见空间。实际上，自“学术酒吧”走红以来，学校、会场之外的“第三空间”已成为愈加重要的学术传播渠道。视频论文、播客对谈等新形式也得到越来越多的接受。游戏动漫领域的新媒体和自媒体层出不穷，构筑了在动漫游戏领域独树一帜的交流平台。丰富的媒介传播形式提供了有益借鉴，这些虚拟和线下的空间为学术交流提供了意见交换的必要场所，有效促进了知识生产。在游戏研究方面，中国台湾的一些研究者，以阳明交通大学“数字动画文创学程”的开展为契机，形成了在线联络的学术共同体。他们还在线下先后举办了十余届“ACG文化与技术研讨会”，不仅成为了地区内学术交流的平台，也与动漫游戏展会、同人社团活动复合开展。“研讨会”还吸引了当地动漫游戏门户“巴哈姆特”，共同评选优秀成果并给予鼓励。他们举办的定期和不定期的活动，得到了开发厂商、玩家、爱好者与各相关领域研究者的共同参与，打破学界的封闭循环，而与关心游戏的各界开展深入广泛的“开环”交流。从长远看，利用好、建设好各类非建制化的学术空间和平台，有助于持续展开对包括游戏在内各种新兴文化现象的深入探究。

作者 上海社会科学院文学研究所助理研究员，文学博士