

一次意外的老城厢更新

——从晚清上海文庙移建说起

李志茗

上海文庙历史悠久，其源头可以追溯到南宋末年的上海镇学。13世纪中叶，镇人唐时措购买房屋，改建成梓潼祠，挂孔子遗像于其中，并于祠旁建古修堂，供诸生读书。于是上海始有镇学，具备文庙的雏形。1292年上海建县以后，文庙被建在县衙门的东边，位于今四牌楼路和学院路一带。现在坐落于文庙路215号的上海文庙是1855年迁到这里重建的，只有将近一百七十年的历史。

据上海地方志记载，上海文庙于1294年正式创建后，至元顺帝年间已经庙制完善，规模宏大，里面建造了天光云影池，池中有芦洲，洲上有洗心亭、酸窝、古井、蕉石，并种植古松梧竹无数。经明清两朝的不断扩建修缮，到清嘉庆时期文庙建筑布局严谨，规模更加恢宏，体制更加完备：占地21亩多，居中为五进间的大成殿，殿前为月台、丹墀、张公井，左右两边分别为东庑、西庑，各9间，再前为戟门，三进间。门外左右两边分别是名宦、乡贤祠，各3间。又往前是泮池，池上有圆桥3座。池前是棂星门，门外有宫墙壁水，东西两边为贤贤、育才两坊。大成殿后是崇圣祠，三进间。大成殿左边为明伦堂，堂北为轩，又北面是尊经阁，阁后为敬一堂。明伦堂前是东西两廊，分别有仪门、儒学门。明伦堂东南为魁星阁，阁后是官厅。由此可见，嘉庆时期的上海文庙以大成殿为主体，有两条轴线贯穿其中，一条是东轴线，从宫墙壁水、棂星门、戟门到大成殿、崇圣殿；另一条是西轴线，从儒学门、仪门到明伦堂、尊经阁。

这么一座长期修缮保护、文化底蕴深厚、規制严整的建筑为什么会迁到现址重建？这与上海小刀会起义有关。1853年9月7日凌晨，借文庙秋日祭之机，刘丽川发动小刀会起义。当时祭典正要举行，与祭者纷纷逃命，起义军迅速占领上海县城，并以文庙为大本营，明伦堂为指挥所。1855年2月17日，清军攻入上海县城，小刀会起义失败。此时的文庙大部分建筑被毁，雪上加霜的是不久又遭遇火灾，“尊彝鼎豆一器无存”。而3月21日，又正值文庙春日祭之日，上海地方官议定略修书院，勉力办理奉祀事，一方面是完成两年前将行未行的秋祭，洗刷仓皇逃遁之耻，另一方面则为收拾人心，昭苏民意，恢复统治秩序。礼成宴

饮，亲历此过程的曹晟赋诗一首，记述其事曰：“依然冠佩奉彝樽，今日方知我道尊。秦火曾经何焯火？圣人法是即王人。暨因坚白敦盘荐，芹为芬芳俎豆陈。更愿同袍斋沐侣，时时永守敬齐身。”（《红乱记事草》）

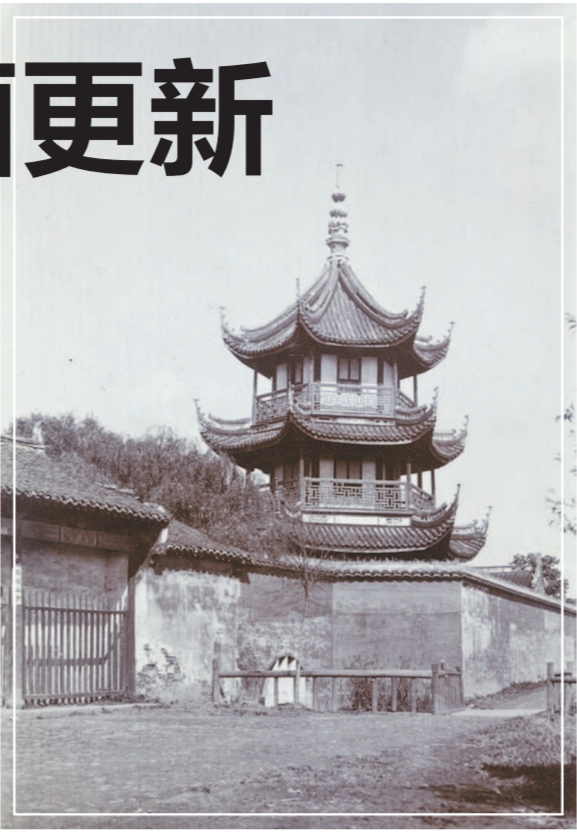
略微修整毕竟非长久之计，于是在原址重建上海文庙提上日程。然而不幸又降临了，动工兴建后，再次发生火灾，民间有“触犯火神”之议。于是，刘枢、李钟瀚等设计图纸，并提议移建至县城西门外南边右营署废基，此地为原明代海防道署旧址，得到上海地方官上海道、上海知县等的允准，从善后局支拨沙船巨商郁松年捐献的款项作为兴建费用。新文庙用地除营基17亩外，又添买民地12亩，共计29亩。从1855年8月开工，到次年8月竣工，上海新文庙历时一年建成，并保存至今。

新建成的文庙据《同治上海县志》：

前为棂星门，进为大成门，又进为大成殿，后为崇圣祠。大成门左右为前名宦祠、乡贤祠，棂星门左右为兴贤坊、育才坊。南为宫墙壁水。学门在其左，学门之内为仪门，仪门之内为明伦堂，堂后为尊经阁，堂东隔河为儒学、署学、土地祠、洒扫局，庖厨成具。仪门之左为忠义、孝悌祠，右为斋房，四周缭以垣，共一百四十六丈。

据此看来，与旧文庙相比，它是青出于蓝而胜于蓝，除了保留旧文庙建筑数百年积淀的精髓和样式，又增加新的配套设施等，空间利用和布局更加合理便利、人性化。上海道蓝蔚对此十分满意。他应邀作《移建上海县学记》，首先指出文庙的移建是应该的，因为旧文庙已失去洁清之义。其一是被小刀会起义军占领，“官庑尝被不洁”。其二是生态环境恶劣，地处城区中心，人烟稠密，污水严重，尘涴秽积，沟渠湮塞，致使污水黝黑，不可看，不可闻，“固已失洁清之义”。他认为新文庙的选址有水脉贯注，城壕拱卫，且地处僻静，远离喧嚣，远胜旧址。其三，在他看来，新文庙外观庄严，殿阁崇邃，神位清密，祭用毕修，庄严肃穆，符合规制，“其尚有当”，因此不禁浓墨重彩，留下深刻印象。

20世纪30年代，上海文庙本拟改建为文庙公园，因资金不足而被改造为民众教育馆，但人们仍习惯性地称其为文庙公园，视之为风景区。文庙给市民带来乐趣，留下深刻印象。当时的报刊刊登了不少文庙的风景照，如“文庙大成殿前之泮池及石桥”“溪边之文庙”“上海文庙公园雪景”等；还刊发一些游记，作者雪琴写



宗教功能的集聚效应。就此可以说，上海小刀会起义军与清军的激战尽管给老城厢带来了严重破坏，但也给城市病积重难返的老城厢提供治疗的机遇，使其能够做出一些调整变化，改善和提升城市的功能结构。1855年上海文庙的移建显然是一种被动的行为，并没有从城市发展策略着眼，但其出于延续上海文化和历史文脉的考虑，无意间突出了内涵发展，不仅解决了老城厢发展过程中存在的某些弊病，带来较为明显的变化，而且也开发了老城厢的西南区域，将之打造为一个新的人文景观和公共空间。

1877年有个外国人前来游览文庙，他认为建筑非常有特色，对中国的人来说也非常重要，根据中国法律规定，每个府州县都必须有这样一个庙宇，用于供奉和祭拜孔子。由于上海文庙地处老城厢的西南角，大多数外埠人可能既没有兴趣也没有机会来这里游玩，他认为很有必要从摄影的角度来为他们全方位描述和介绍这座庙宇，遂在英文杂志《远东》上发表《文庙》一文，按照其行进的路线，逐一讲解所见景物。纵观全文，是根据祭祀线、学宫线两条纵轴线分别进行介绍，说明他非常内行，行走路线正确。从他的叙述来看，此时的文庙与1855年建造时基本一致，仍保持原貌。

20世纪30年代，上海文庙本拟改建为文庙公园，因资金不足而被改造为民众教育馆，但人们仍习惯性地称其为文庙公园，视之为风景区。文庙给市民带来乐趣，留下深刻印象。当时的报刊刊登了不少文庙的风景照，如“文庙大成殿前之泮池及石桥”“溪边之文庙”“上海文庙公园雪景”等；还刊发一些游记，作者雪琴写

道：“文庙就是孔庙。在一般人的脑海里，一定是个幽僻荒凉而带着古色古香的处所，也许苍苔满阶前，蝙蝠盘踞屋角，只能使人凭吊，而不能使人欣赏。然而现在上海的文庙，却不同了。它充满这生动活泼的精神，好像阳光普照着大地，人们都在欢欣鼓舞的样子。”另一个叫尼生的说：“南市居民，在他们业余时间里换新鲜空气的话，唯一的恩地就是文庙，里面有图书馆、运动场、花园、民众教育馆等，在这里可以怡心畅怀，更可在无形之中，增加不少的知识。进去又有什么限制，不像租界的各公园一定要长期券，或者出二毛钱，买了票才得进去，真是一个最好休息地点。”

正因为文庙风景优美，又是免费的，所以吸引很多上海市民前往游览，文庙路上每天摩肩接踵，尤其星期日，更是人潮涌动，应接不暇。不仅如此，连上海周边的居民也慕名前来。1932年，一个名叫吴志荣的小朋友写了篇《游上海文庙公园记》，文章开门见山地说：“十一月十三日，恰是星期日，吾父叫我到上海文庙公园去游玩，我们就一同搭车赴申。”搭车赴申，说明这个小朋友家住上海郊区甚至市外，他们专程前来休闲旅游，是上海文庙闻名遐迩，有影响力、辐射力的体现。凡此种种，表明文庙变迁所带来的文化集聚效应不仅立竿见影，而且垂之久远。

（作者为上海社会科学院历史研究所研究员）

题图：上海文庙魁星阁，乔治·约翰逊摄于1905至1911年之间 英国布里斯托尔大学图书馆藏

电子游戏可以 是学术吗

郑晓

《黑神话：悟空》这款国产电子游戏从四年前对外公布开始就举世瞩目，而发售仅两周即突破1700万套的惊人销量更将它推上了话题巅峰，即便是地球上距离电子游戏最遥远的人也能感受到它的冲击。

电子游戏（或称视频游戏）从20世纪70年代开始发展至今，已经成为人类娱乐活动中最重要的形式之一，这种游戏基于计算机程序代码，每个玩者在游戏开发者策划、搭建的程序框架内行动，由代码限定的规则范围同现实中的游戏规则是相似的。18世纪，席勒曾将游戏和人类的自由行为联系起来，他认为非功利的游戏行为本身即具备了美。而美，也是艺术追求的东西。哲学家们所说的游戏显然不包括真正意义的电子游戏，但后者具备一切过去狭义及广义的游戏的特质。

人类已普遍认可的八大艺术门类中，电影可能是最接近电子游戏的一种。在电子游戏这个集所有艺术门类于一身的综合体的基础上，电子游戏又添加了“交互”这一至关重要的全新元素，这是人类的欣赏行为历史上前所未有的体验——欣赏者是直接参与到作品内部的——想象一下出现在惠特曼的诗中或维米尔的画中的人物是你自己会是怎样的感觉。如果从最不修饰的角度去看，你或许会认为这种交互不过是人与计算机代码之间发生的一系列可怜的限制活动，但这无异于在说油画创作是人类与一堆被研磨成粉的矿物和油的混合物的简单合作。

有关游戏能否被认定为一类艺术门类的哲学辩论从未停止。许多游戏爱好者称电子游戏为“第九艺术”，但仔细追溯你可能会发现，不仅其确切出处的有待考证，在现实中也很难找到有力的证据。这个“第九”，更像是人们在表达对自己热衷参与的活动的良好愿景。

游戏因交互产生美的同时，也会产生基于暴力的、虚拟的无度快感。大部分电影的类型是按题材和剧情划分的，游戏的类型比电影更多，但其划分方式却取决于不同的交互方式。因为交互方式才是游戏的真正核心。在有些特定游戏类型中，玩者最直接的目的是通过虚拟的血腥暴力行为来获得愉悦感或发泄对现实的不满。与观赏电影和阅读文学完全不同，每个玩者进入同一个游戏后获得的最终内容可能有天壤之别。

《黑神话：悟空》中，玩者必须操纵“天命人”击败近百个强大的妖怪才能完成游戏，而具体通过什么方式和节奏去完成，由玩者自己决定。有人像自己在数字世界中感受鸟语花香；有人则一路过关斩将，穷尽所能以最高效率杀到游戏终结才罢休。想象一下1700万名玩者的游戏过程所产生的1700万种可能性的壮观景象。在电子游戏领域，“一千个哈姆雷特”并非指对这个丹麦王子的理解因人而异，而是指有相当自主权的重新演绎。

然而，正因游戏的这种客观上的不确定性，产生了一系列复杂问题。每个社会采取的应对措施不尽相同。德国对电子游戏产业的审查和限制程度之严苛已是几十年来行业的常识，而日本对血腥暴力内容则保持了非常包容的态度。乌克兰等东欧国家之所以成为游戏强国，得益于他们对游戏市场基本开放的政策。在我国，作为一项产业的电子游戏曾一度面临合理性、合法性的质疑。但反过来看，正是因为部分电子游戏类型的那种剧烈激烈色，会让人们天然地把游戏与体育运动联系在一起。这也是为什么电子竞技将会在2025年正式进入奥林匹克的赛场。

既然电子游戏的艺术性存在争议，那么学术性呢？在电子游戏发展的早期和中期，研究更多侧重于行业促进和游戏开发人才培养，出于纯应用和商业目的，一如所有新兴文化行业。而这种情况在过去十多年似乎有所改变。

电子游戏相关著作的出版愈发频繁，也出现了诸多学术化的尝试。人们想方设法从已经大到完全无法忽视的游戏产业和形形色色的游戏相关亚文化现象中发掘命题和研究方向。例如，在《游戏地图》（科学出版社，2024）一书中，研究者试图将只有游戏开发公司的关卡地图策划人员才会操心的东西与地图学关联起来，想从游戏中探索出一些对现实制图的启发。

而加州大学尔湾分校的布拉克斯·索德曼则在他的《反对心流》（麻省理工学院出版社，2021）一书中做了更大的尝试，将心理学家奇克森特米哈伊·米哈伊提出的“心流”概念在游戏设计中的应用作为切入点，对现代电子游戏进行了总体性的反思和批判，呼吁代表游戏资本的开发者的把玩从商品化的“心流”中解放出来。虽然，在真正的游戏玩者看来，体验才是游戏中唯一该在乎的东西。

学林

目前已知最早的高精度上海图画地图

王雷 李晓杰

随着上海近代史研究的日趋成熟，学界和民间对上海近代地图的关注也不断升温。在如此众多的上海地图中，由美国人卡尔·克劳设计、俄国人弗拉基米尔·弗拉季斯拉沃维奇·科瓦斯基绘制、克劳广告公司出版的图画地图《上海地图》（以下简称“克-科《上海地图》”），可谓最具特色，令人过目不忘。不过，令人不解的是，这幅地图几乎在众多上海地图资料集中无一例外地失收；极少数的外国人对此图虽有提及，但也未深入探究。

克劳与科瓦斯基其人其事

克-科《上海地图》的设计者卡尔·克劳于1883年9月26日出生在美国密苏里州的高地镇，1911年6月首次登陆上海，1937年8月第二次淞沪抗战爆发一周后离沪，最终于1945年6月8日在美国曼哈顿因癌症去世。在他近六十年的传奇人生中，有逾二十年是在中国度过的，而且绝大部分时间都是在上海生活和工作。他先后或同时“扮演”过记者、报纸出版商、广告商、创业者、作家、社会活动家等多种角色，还在两次世界大战期间为美国政府做过宣传员和情报员，而所有这些经历或多或少地折射在这幅《上海地图》中。克劳可称是一个高产作家。他编著了15本通俗书籍，其中有10本是以中国或中国人为主题，对西方社会了解现代中国作出积极贡献。

比起克劳，克-科《上海地图》的绘制者俄国人弗·弗·科瓦斯基不仅没有留下太多的记录，而且仅有的一些信息，也各自存在出入。不过，有几点是可以确定的：其一，科瓦斯基生于今乌克兰港口城市敖德萨，早年服役，退伍后于1920年代辗转来到上海。其二，从1928年起，科瓦斯基就被《字林报行名簿》列为克劳广告公司的职员。作为公司的首席美工，他得以与克劳紧密合作，共同创作了克-科《上海地图》。其三，科瓦斯基于1932年5月24日在俄罗斯人办的上海护理院（Shanghai Nursing Home，前称为Blue



Hospital) 因败血症去世，得年三十余岁，死后安葬于卢家湾公墓。

地图既是对客观世界的呈现，也是对制图人主观意志的反映。克劳和科瓦斯基的人生轨迹对本文探究的克-科《上海地图》产生了不可忽视的影响。

克-科《上海地图》的出版时间与设计思路

不同于同时代的大多数地图，克-科《上海地图》没有标明出版年代。目前，主流观点以波士顿公共图书馆所藏拷贝为依据，将该地图的出版时间定为1935年。然而，在仔细阅读美国国会图书馆所藏克-科《上海地图》的相关记录后，可知该图是埃德加·奥亥克森于1932年5月3日捐赠的。科瓦斯基在此月去世，因此，很难想象克劳会

在科瓦斯基去世的三年后才出版（已经过时的）这幅地图。

俄罗斯学者张霞曾指出克-科《上海地图》的出版时间应是1928年，但未给出更具体的实证。笔者查找了相关资料后发现《密勒氏评论报》《大陆报》《北华捷报》三份报纸在1928年9月8日至15日分别撰文介绍了克劳广告公司推出的克-科《上海地图》。另外，一些于1928至1935年间建造的海上标志性建筑并没有出现在图中，而一些于此间消失的建筑反而有所体现。这从多个角度说明，克-科《上海地图》的出版时间应是1928年9月初才更为合理。

明确了克-科《上海地图》的具体出版时间后，我们便可称其为“目前已知最早的高精度上海图画地图”。同样附带比例尺的约翰·休厄尔图《上海地图》，要到1934年11月才出版。



▲ 卡尔·克劳 (Carl Crow, 1883—1945)

▲ 1928年《上海地图》，克劳设计，科瓦斯基绘制 美国南缅因大学奥舍地图图书馆藏

这张基于比例尺的高精度图画城市地图，拓宽了时人对上海地图的认知，《北华捷报》撰写长篇文章，用“赏心悦目”来高度评价克-科《上海地图》。在宏观层面，克-科《上海地图》的设计思路至少有三个特点。第一，以图画形式展现上海城市的地理信息；第二，保持基于比例尺的精确度；第三，采用以沿边框众多小图环绕正中主图的表现形式来介绍上海历史和主要景点。前两个特征已经能使克-科《上海地图》在上海城市地图的历史上占有一席之地，第三个特征则为该图锦上添花。

《北华捷报》在评论克-科《上海地图》时认为克劳可能借鉴了17世纪初极富盛名的《史密斯船长弗吉尼亚历险图》。其实，只比克-科《上海地图》早出版两年，1926年美国著名出版商霍顿·米夫林绘出的三张高精度图画城市地

图，才更有可能成为克-科《上海地图》的灵感源头。二者在设计思路上前为相同，其时已有十余年制图经验的克劳，理当对全球地图设计的最新进展有所关注。

一张服务于上海旅游业的地图

以文字、线条和二维图形为基础的地图最主要的功能是平铺直叙地向观图者“告知”地理信息；而图画地图的目的除了“告知”之外，一般都会通过绚丽的色彩和引人注目的图画来激发观图者的情感，起到预设的“推广或宣传”功效。克-科《上海地图》的主要目的是服务于旅游业，如地图下方正中的文字所言：“我们想通过本地图来介绍上海这个大都市的历史、风俗和景点。”

克-科《上海地图》采取“边框小图环绕正中主图”的布局，在“历史事件”类的10幅边框小图中，有9幅描绘的事件发生在1842年后的十二年间，从时间跨度的分布来看，明显偏前；上海开埠后，英国于1843年首先建立了领事馆，但边框小图的设计中反而用第六张边框小图突出了1844年美国正式在上海设立领事馆；法国人于1849年获取了正式居住权，边框小图的文字是“法国居住权（settlement）”，而不是“法国租界（concession）”；在1854年4月4日的“泥城之战”结束后的第三个月，英、法、美三方新设立的工部局，开启了外侨由开埠时拥有“居住权”向拥有“行政权”转化的进程。克-科《上海地图》显然也敏锐地捕捉到了这一重要事件。

在“景点”类的边框小图中，克劳凸出“美国总会”，而把历史更悠久、规格更高的英国“上海总会”放在了相对不起眼的下边；在所有边框小图中最让人意想不到的也许是“俄国退伍军官总会”的绘制。这座前白俄军官的聚会场所所占比例尺的约翰·休厄尔图《上海地图》，这显然是本图绘制者科瓦斯基在以

此向他和战友们的军旅生涯致敬。

“风土人情”类的边框小图只有4幅，而当时随处可见的中式帆船、舢板车和独轮推车就占了3幅，似乎在体裁的选取上有些单一。

如果说克-科《上海地图》的边框小图是上海城市众多的“点”，那么被边框小图环绕的主图就是“面”了。主图以外滩万国建筑为中心，以跑马场地区和黄浦江为两翼，从一位“因享受治外法权而兴致盎然”的美国人的视角，展现了上世纪20年代末上海的“繁荣景象”。另外，克-科《上海地图》的最大亮点之一无疑是把传统非图画地图中空空荡荡的黄浦江变成了百舸争流的“水上集市”。

一些“疏忽”与“疑问”

从以上分析可以看出，克-科《上海地图》以“高端”美欧籍游客为主要对象，从衣、食、住、行、观、乐等方面充分利用图画地图的优势，多维度展示了上海城市大观。同时，设计者克劳的一些主观因素也无意地融入克-科《上海地图》中，反映出地图是客观与主观相结合的经典特征。

尽管克-科《上海地图》有很多出彩之处，但也有一些有趣的“疏忽”，在此仅举一例：跑马场上的骑手和赛马正在赛道上以逆时针方向飞驰，而当时的赛马比赛实际上却以顺时针方向进行的。或许是美国人克劳本能地把“家乡”的逆时针方向的赛马比赛搬到了英国人主导设立的上海跑马场上。

除此之外，克-科《上海地图》还给人留下一些疑问，其中最主要的是这幅地图是笔者目前所见唯一带有上海工部局徽标上海地图（靠近上边的正中心位置）。然而在克-科《上海地图》上没有任何有关工部局授权的文字或标识，难道这是克劳为推广地图而采取的“冒险之举”？或许这也是克劳在地图出版之后收到了工部局的告诫，以致地图没有再版的原因？这些都有待进一步探究。

（作者单位分别为复旦大学管理学院、复旦大学历史地理研究中心）