

信息速递

3人获首届“可持续发展青年科学家奖”

【记者毛梦因】能源危机、物种灭绝、全球变暖……当今世界，可持续发展是人类亟须解决的重大挑战之一，而青年科学家正是破题的关键。11月11日，首届“可持续发展青年科学家奖”颁奖典礼在2023世界青年科学家峰会开幕式上举行。牛津大学亨利·斯奈斯教授、香港城市大学楼雄文教授、清华大学张强教授分别因全球钙钛矿太阳能电池、纳米结构材料合成与应用、锂电池与高性能能源材料等领域的卓越贡献而荣获大奖。

“可持续发展青年科学家奖”由世界青年科学家联合会联合可持续发展大数据国际研究中心共同发起，旨在表彰通过自然科学研究或应用工程技术，支持一个或多个可持续发展目标实施而作出重要创新成就和杰出贡献的青年科学家。

亨利·斯奈斯认为，“可持续发展青年科学家奖”不仅是对于获奖者的认可和鼓励，也将激励其他青年科学家迎接挑战，为联合国制定的可持续发展目标而努力作出共同努力。“如果你们能够把工作重点放在解决现实世界的重大问题上，那么这将是一个切实对未来产生重大影响的好机会。”

“我来自浙江金华附近一个不到300人的小村庄。本科期间，我第一次接触到纳米结构材料领域，它的巨大可能性和潜在的影响激发了我的兴趣和想象力。”楼雄文说，此后的研究生涯中，他一直致力于设计和合成先进纳米材料结构材料，并用于各种电化学能量存储和转换技术，如超级电容器、可充电电池、燃料电池等。楼雄文认为，对可持续发展的追求不仅仅要在实验室内，还要求科学家与政策制定者、行业领导者以及社区共同努力。他建议，青年科学家应该多进行跨学科合作，跳出框架思考问题，以寻求新的解决方案来面对挑战。

“这一荣誉超越个人的奉献，它代表了我们的科研人员热切追求的愿望，为可持续发展和人类文明进步作出更大贡献。”张强说，我们有责任继续推动可持续发展领域的教育创新和科技创新，为可持续发展的目标落实提供更多支撑。

首届“可持续发展青年科学家奖”围绕联合国17个可持续发展目标，共设置7个可持续发展目标领域，分别为零饥饿、清洁饮水和卫生设施、经济适用的清洁能源、可持续城市和社区、气候行动、水下生物和陆地生物。自2023年3月开放全球申请以来，该奖项吸引了来自全球35个国家和地区的80名候选人提交申请，由11位国际知名专家组成评审委员会进行评审。

据介绍，大会将面向全球每年评选一次，激励守正创新，鼓励自由探索，每次评选不超过5名获奖者，以表彰他们在相关科学研究领域所取得的杰出成果。

上海自然博物馆发布首个IP图库

【记者张英贤】上海自然博物馆近日发布首个IP图库。图库包括“恐龙地带”“珍稀·珍稀”“生命长河”3个主题，既可用于馆内的文创开发，也可用于外部的文创授权与合作。

近年来，上海科技馆三馆聚焦“做优机制、做强队伍、做响品牌、做大市场”四个方向，不断拓展自主定制、联名授权和合作开发的文创板块。上海自然博物馆文创研发团队在馆藏11000多件展品里反复筛选，最终将24个IP形象收录到3个图库中，制作出了卫衣、帽子、抱枕、文件夹、手机支架、咖啡杯等各类文创产品。

上海科技馆副馆长缪文靖表示，图库中兼具辨识度和科学内涵的IP形象，将成为上海科技馆面向公众输出科普内容的重要窗口，希望能够与未来的合作伙伴共拓文创消费市场，为社会创造更多商业机会和价值，为观众带来更加深入和丰富的科普体验，更好地传递科普理念。



上海自然博物馆发布的文创产品。（上海科技馆供图）

成都：扩大科普文化产业“朋友圈”

□ 蔡鹏

11月22日至26日，第十一届中国（绵阳）科技城国际科技博览会首届川渝科普大会将在四川绵阳举行。四川省成都市科普文化产业协会（以下简称协会）将在此次会议上展示成都市科普文化产业发展以及科普文创、科普数字等内容成果。

2022年出台的《关于新时代进一步加强科学技术普及工作的意见》强调，培育壮大科普产业，促进科普与文化、旅游、体育等产业融合发展。目前，科普文化产业已经成为科普产业的重要组成部分，形成了“科普+展示”“科普+出版”“科普+影视”“科普+文创”等新业态和新模式，有望成为未来科普产业的主要增长点。

近几年，协会通过“链接资源、用心服务、创立特色、打造品牌”的形式，推进科普事业与科普产业融合发展，助力成都市科普产业“建圈强链”和新时代科普工作高质量发展，科普产业发展取得了显著的成绩，形成了较为完善的体系。

建设科普文化产业智库

做好科普主要靠人，因此智库的建设至关重要。近年来，协会与成都理工大学、电子科技大学应急管理研究院、成都信息工程大学、中国科学院云南天文台、川南幼儿师范高等专科学校等院所签署战略合作框架协议，先后成立了成都理工大学科普文创与科学传播研究中心、电子科技大学应急管理研究院应急科普研究中心和川南幼儿师范高等专科学校儿童科学素养研究中心，助力打造高水平科普文创内容创作研发传播研究基地、高端科普文化（创）成果转化基地和高层次专业科普人才培养基地。

为更好发挥科技工作者的决策咨询和专业支撑作用，协会成立了科普文化产业“科文汇”智库，并先后成立了12家基层社区科



科普流动服务车走进乡村小学。（图片由四川省成都市科普文化产业协会提供）

普文化服务工作站，打通了社区科普文化服务“最后一公里”。此外，协会还联合国内30余家科普社团、科普场馆（基地）和研究机构发起成立了中国科普联盟。

塑造科普志愿服务品牌

结合成都市产业发展和基层需求，在成都科学技术协会（以下简称成都市科协）的指导下，协会聚焦科学文化、心理服务、天文航天、应急安全等领域，组建成立成都市科普文化产业协会科技志愿服务队，并在

中国科学技术协会（以下简称中国科协）“中国科技志愿”App上完成注册。

协会整合社会资源，不断探索“社会科普+民主党派+学校科普教育”融合的工作创新模式，打造了“科学SHARE+”特色科普社会服务品牌，推出了“科学阅有趣”“科学好有戏”系列活动品牌，开展了“精英奠基·科技新时代”科学家精神宣讲活动。一系列科普志愿活动将知识送进了学校与社区。

其中，“蓉慧科普讲师团”与“法眼观筑

让老区孩子尝到科学的“味道”

□ 科普时报记者 胡利娟

肺与呼吸、空气热胀冷缩、小孔成像……11月10日，以“科学启迪智慧，科技创造未来”为主题的教育帮扶活动走进河北省平山县西柏坡希望小学，给全体师生带来了一场科学盛宴。



两名同学体验用2米长吸管喝饮料。田皓摄

好奇心诞生金点子

在“天宫课堂”中，航天员用2米的吸管轻松喝到芒果汁，这样的展示令人记忆犹新。

活动中，中国航天科普教育专家、“天宫课堂”设计者苏奇名讲述了太空趣味饮水项目方案背后的故事。“可以说，太空趣味饮水项目是我小时候一个傻主意的翻版。当时的思考为我留下了创意的星星之火。”

苏奇名解释，孩童时期的他经常看见老师手持茶杯出入教室，为了能够尝到茶水的味道，于是他找来一段芦苇当作吸管，隔着窗户吸水。但由于吸管太长，一口气只能将水吸到半截儿，随后茶水就流回杯子里了。“这就让我非常好奇，到底怎么做才能喝到茶水？自此开始，我就不断地去学习科学知识，看看怎么来实现这

件事。”苏奇名告诉同学们，好奇心是第一位的，正因为心中种下了好奇心的种子，他才有了现在设计“天宫课堂”项目的机会。

《科学西游记》科技范儿十足

科学剧《科学西游记》讲述了唐僧师徒在新时代去往西方“取经”的路上，不断学习科学知识，掌握科学方法，领会科学精神，克服重重困难，最终取得“真经”的过程。

沙僧研发了威力无穷的“液氮大炮”、孙悟空带来了新式交通工具“喷气推进车”、小白龙亮出了降妖伏魔的“火焰神掌”，猪八戒表演了胸口碎大石和隔空点灯……科技范儿十足的演出使得现场不断响起雷鸣般的掌声。

科学课是西柏坡希望小学的学生们特别期待的一门课。在科学活动“疯狂的鸡

蛋”中，同学们分组展现了自己设计的科学装置，即如何保护鸡蛋从高楼落下不会被摔破。“我们选用塑料吸管做成四面体结构，在没有其他缓冲装置的保护下，鸡蛋落地后竟然安然无恙。”设计项目的同学解释，正是利用了正四面体的稳定性和塑料吸管较好的伸缩性，才让鸡蛋在外力的冲击下，能够有效地吸收撞击带来的能量。

西柏坡希望小学三年级学生吴钰莹告诉记者：“这次科学活动非常有意思，让我感受到了科学带来的快乐，这更激励了我们要好好学好科学知识。”

乡村振兴需要人才，科技教育帮扶责任重大。西柏坡希望小学这堂科学教育课就是中央和国家机关工委对平山县进行科技教育帮扶的一个生动案例。这场科普活动不仅为未来乡村科学教育的落地进行了有效探索，也在这些孩子们心中种下了一颗科学的种子。

谨防过度沉迷，给虚拟世界加把“锁”

□ 陈柳岐

今年以来，人工智能和元宇宙等方面的报道成为社会各界关注的焦点。这些报道不仅展示了数字化虚拟技术在艺术、教育、医疗和商业等多个领域的巨大潜力，也逐渐暴露了其潜在的风险和挑战。随着人类亲手创造的虚拟世界日益壮大，如何在虚拟与现实之间找到一个和谐的平衡点，已经成为一个不可回避的问题。

虚拟世界是人类创造的一个“文化产品”

现实世界是由物质和能量构成的，具有不可更改的物理属性。从技术角度来看，虚拟世界是由计算机技术生成的，是基于代码和数据构建的世界。虚拟世界中的物体没有真实的物理属性，它们不能与现实世界中的物体发生物理相互作用。

社会角度则提供了另外一种视角。虚拟世界是人类创造的一个“文化产品”，它反映了人们的需求、幻想和价值观。虚拟世界中的社会规则和文化常常是由开发者或社群共同制定的，而现实世界则是我们生活和社交互动的基石。

虚拟世界的崛起不仅改变了我们与外界

互动的方式，还在多个层面对社会运行产生了深远影响。其中，社交媒体和即时通讯软件使人们不受地理限制，能够随时与全球的朋友和家人保持联系。虚拟现实（VR）、增强现实（AR）和混合现实（MR）技术也为娱乐、教育和医疗领域带来了革命性的变化，使人们能够以更加身临其境的方式进行学习、娱乐以及接受高质量的医疗服务，等等。

虚拟和现实边界模糊会引发一系列问题

然而，随着技术的进步，虚拟世界和现实世界两者之间的边界日渐模糊。这种模糊性虽然带来了便利和新的可能性，但也引发了一系列问题。例如，社交媒体上的“键盘侠”现象，以及网络暴力等，都是虚拟世界对现实社会产生影响的例子。目前这两个世界虽然还有一些明显的不同，但在物联网、人工智能等技术的推动下，未来它们的交集越来越多，界限也越来越难划清。

虚拟世界的飞速扩张也带来了一些社会和心理层面的问题。尤为明显的是，过度使用虚拟社交媒体和长时间沉浸在虚拟

游戏中，可能会削弱人们在现实世界中的社交互动。这种现象不仅可能损害人们的社交能力，还可能触发一系列心理健康问题，如社交恐惧、焦虑和抑郁等。人类对于这些影响恐不能完全排斥，也不能全盘接受，如何找到两者之间的平衡点是一个不可忽视的议题。

找到虚拟世界和现实世界的平衡点

要找到虚拟世界和现实世界的平衡点，时间管理是一个关键因素。合理地分配时间，确保虚拟活动不会侵占现实生活的重要任务和社交活动。同时，现实社交是不可或缺的元素，面对面的互动和社区参与能够丰富我们的现实生活。

理性和批判性思维也是平衡虚拟和现实世界的重要工具。在虚拟世界中，泥沙俱下的信息和五花八门的观点容易让人产生误解或偏见，保持理性和批判性思维，能确保我们对虚拟世界获得的信息进行仔细筛选和评估。同样，自我约束也不可忽视。虚拟世界充满了各种诱惑，如游戏、社交媒体等，强烈的自我约束力是避免沉迷其中的关键。设

定使用时间、避免过度消费和明确界限都是自我约束的有效方法。

对于青少年和其他易受影响的群体，家长和教育者的角色尤为重要。首先，家长和教育者应该了解虚拟世界和现实世界的特点与差异，并与青少年保持开放和真诚的沟通，提供适当的教育和指导，帮助他们理解虚拟世界和现实世界的不同，以及如何在两者之间维持平衡。

未来，我们需要更加审慎和负责任地对待这两个世界的交集，以便更好地利用其优点，同时防范和应对可能出现的问题。通过合理的时间管理、强化现实社交、保持理性和批判性思维，以及加强自我约束和教育，我们有望在虚拟世界和现实世界之间找到一个更加和谐和可持续的平衡点。

（作者系中国科普作家协会科普教育专委会副秘书长，北京元宇科幻未来技术研究院副院长）

红色星球记

把握现在 想象未来

首部中国少儿科幻史面世

□ 科普时报实习记者 王文洁

11月8日，由世界儿童科幻研究中心主办的《中国少儿科幻史话》新书研讨会在四川成都召开，这是世界范围内第一部关于少儿科幻历史的著作。

简史与理论交相辉映

《中国少儿科幻史话》于今年9月正式出版，由全球华语科幻星云奖运营委员会主席甘伟康策划，著名科普科幻作家、全球华语科幻星云奖创始人之一、少儿科幻星云奖创始人之一董仁威主编。

《中国少儿科幻史话》全书共分为3卷。第一卷以事件为经、以人物为纬，以泼墨山水的手法勾勒了中国少儿科幻历史脉络的变迁与演进；第二卷收录了10篇研究文章，展示了

中国科幻人的世界观和部分思辨成果；第三卷则呈现了多篇中国当代少儿科幻经典作品赏析文章，与第一部分简史和第二部分理论探讨交相辉映，使“史话”内容更加丰满、多彩。

太原师范学院文学院教授、著名儿童文学研究学者崔昕平认为，该书具有重大史料价值，是记录中国科幻人创作历程、展示中国少儿科幻文学作品风采、开创“新科幻，出东方”中国范式的奠基之作。

打破史书撰写枯燥的“魔咒”

董仁威将新中国少儿科幻发展历史划分为5个相互独立又紧密关联的阶段：初创期、繁荣期、沉寂期、复苏期和蓬勃发展期，并梳理出不同阶段少儿科幻发展的核心特征与重大事

件，对不同时期的代表性人物与作品进行了深入浅出的分析。在纵向梳理的基础上，董仁威又对少儿科幻进行了横向归纳，提出少儿科幻的童趣型、文学型、科普型和科学型“四大流派”，既是对传统的科幻“重文学流派”和“重科学流派”的继承与发展，也是对“软”“硬”科幻之说的超越。

辽宁师范大学教授、著名评论家乔世华认为，全书从多个维度、不同方面，就当代少儿科幻的发展形势和成就进行了富有建设性的回顾、盘点和透视，为少儿科幻建立了宝贵的历史档案。

值得一提的是，这部著作摆脱了史书撰写晦涩枯燥的“魔咒”。乔世华表示，《中国少儿科幻史话》以“史话”方式有意避免

了“学究气”，最大限度地保留了历史的真实与鲜活。在娓娓道来的叙述中，少儿科幻历史变得异常亲近清晰、可触可感，同时又保证了作品的趣味性、可读性。

为总结中国少儿科幻文学发展的经验与教训，主创团队通过亲历者采访，当事人回忆，出版社、期刊调查，在少儿科幻人的全力支持下，将史料和一手资料进行了梳理，从而写出了《中国少儿科幻史话》的第一卷《新中国少儿科幻简史》。此外，主创团队还通过征集少儿科幻作家、理论工作者的相关论文，编辑成了本书的第二卷、第三卷，以《中国少儿科幻史话》之名共同出版。这部作品引用了许多作家、编辑、出版社提供的第一手资料，是中国少儿科幻人集体创作的佳作。