



方圆

A r r o u n d

11

2022

总第12刊



30266

send_9

WafuRei

_king_zy_

24KguLe

头条

数据看莉亚

你问我答

杂谈

杂谈

秋季悄悄离去，留下金秋十月

10月数据月报

只是一点点日常

聚焦外来网络“亚文化”偏见

探究由游戏衍生的新型社交关系

——以 Minecraft 为例研究青年人在兴趣导向下的人际交往实例



方圆

2022年11月刊
总第12刊

社 长：30266

责任编辑：24Kgule

协 调 员：Lin_HL

编写人员：(以 Unicode 编码顺序为序，团体作者置后)

24Kgule, 30266, CHEN_Y1WE1, Feltlin, HoshikMtain, WafuRei, send_9

审 校：30266, Aunst, Maki_Nishikino, send_9

美 编：Aunst

排 版：Maki_Nishikino

Logo 设计：Arthals

封面摄影：nuo_mi_

方圆 2022 年 11 月

抹岚报社 编著

发 行 抹岚文宣部

(零洲西北地区抹岚市市南区府前路 3 号西栋 201)

期 号 #12 / 2022-11

开 本 600 px × 840 px

字 数 21 千字

发行范围 RIA Zeroth Minecraft 服务器 (内部发行)

定 价 0

出版日期 2022-11-19

书 号 C-4-2022-10 (莉亚书籍刊物出版物统一编号)

禁止以传播为目的印刷本刊任何部分 · 否则责任自负

卷首语

30266

大家好，时逢《方圆》创刊一周年之时，抹岚报社原计划在本期《方圆》上刊登相关文章，但是因为一些无法左右的因素，所以我们暂且把它鸽到了 2023 年 1 月刊上。

本期《方圆》计划 11 月 15 日出刊，但是鉴于写下这行字时已经到了 11 月 9 日，所以，20 日之前能出刊就算没有咕咕。

情况大体就是这样，以下是常规的卷首语部分。

封面选择

拍摄的取景地为主岛码头。主岛码头是零洲世界的中心，是千百玩家各自故事开始的地方。2021 年 11 月刊的封面便是拍摄与主岛码头。在创刊一周年之际，我们又回到了这里，带着过去、现在和未来。

本次的封面我们采用了社内讨论 + 社群投票的方式产生。共有四幅图片作为备选封面进入到了社群投票阶段：

扬帆起航的莉亚。

—BCMonomial 2022-11-1

图 1 摄于主岛码头近海，以略高的视角眺望主岛码头，附近的景物在超高视距的加持下尽收眼底。整幅图片水、山、云相映成趣，各个要素点缀其间。莉亚号帆船居于中央，是本幅图片的灵魂所在。虽然画面略显杂乱，但由于巧妙的构图与丰富的寓意，它依然成为了得票数最多的图片，稳坐封面之位。



图 2 摄于主岛码头外海，鱼子雕像前。鱼子是 Zth 服务器的核心吉祥物，掌握着世界的最高权力，庇佑着莉亚大地上的人们。蓝色的鱼子与其背后的主岛遥相呼应，以一个很少被人发现的视角重新发现了鱼子和零洲。但可惜鱼子背光，对画面美感有所损伤，且难以切图，所以最终该图与封面失之交臂。



图 3 摄于主岛上空，向东俯瞰鸟居参道。鸟居参道也是主岛的重要标志之一，隐喻着不断延伸的莉亚世界线。这幅图片景深运用得当，主体突出，被认为是最有希望成为封面的作品。但与图 1 相比，本幅图片为横向延伸，难以在竖版封面上切出好看的封面，所以遗憾退出了封面之列。



图 4 摄于鸟居参道西段，阳光透过鸟居之间的空隙照耀下来，加之暖色调的构图，使得整幅图片看上去令人感觉十分温暖。成群飞过的蜜蜂与其它景物搭配在一起，整幅图片静中有动，透露出静谧安详的氛围。然而这幅图片视角受限，不见天日，有些许压抑感，且难以切图，不易作为封面使用，所以惨遭淘汰。



版面上新

在本期《方圆》中，新增了一个「摘阅」板块。这与《意林》类似，摘阅一些文章放上去。本期是 HoshikoMtain 摘阅的比目鱼的《于是你幻想去旅行》，遵守作者提供的转载规定。

如果你也有想和大家分享的文章，欢迎直接联系报社编辑 30266 或 24Kgule 进行投稿，但请务必遵守原创文章的版权规定。

目录

正文			1
头条	秋季悄悄离去，留下金秋十月	30266 send_9	1
散文	桂花	HoshikMtain	3
数据看莉亚	10 月数据月报	send_9	4
你问我答	只是一点点日常	WafuRei	7
杂谈	聚焦外来网络“亚文化”偏见	_king_zy_	8
	探究由游戏衍生的新型社交关系——以 Minecraft 为例研究青年人在兴趣导向下的人际交往实例	24Kgule	9
摘阅	于是你幻想去旅行	比目鱼	18
诗歌	日暮，星穹	CHEN_Y1WE1	20
附加页面			21
信息台			21
鸣谢			24





头条 秋季悄悄离去，留下金秋十月

30266 send_9

各位冬月好！当你看到了这句话，说明我们克服了疫情封控、考试周和各种咕摸的诱惑，不算顺利地顺利把这期《方圆》制作了出来。本月7日是立冬节气，短促的秋季悄悄离去，冬季开启了她的统治。在过去的十月中，RIA 发生了许多新鲜事，一起来看看吧！

10月6日，第三届金铲子杯在后土辉光竞技大厅闭幕。「金铲子杯」是莉亚传统赛事，由官方举办并设立奖项。由于鱼乐社的咕摸属性，这项赛事已经中断三年之久了。今年本赛事在后土洲的重开，也象征着莉亚体育精神的再次活跃。

灯泡摸鱼后，由妖妖和 tk 接手的传奇之作。
歌颂后土人民的伟大竞赛。
突破传统的掘一死战。

—鱼乐社公告 2022-10-05

本届金铲子杯报名 26 人，实际参赛 24 人，共 6 组。比赛分小组赛、半决赛和决赛三轮进行。随着各位选手手中铲子的舞动，一次次不甘的下坠以及卷土重来时的气魄，比赛现场的氛围火热至极，在秋末之际为这个秋天画上了完美的句号。最终 wei_xin 脱颖而出，成为本届金铲子杯的冠军。



图 第三届莉亚金铲子·纪念合影

十天后的 16 日，鱼乐社再次整了个大的，即莉亚第一届「防爆杯」。「防爆杯」的规则起源于 TNTshot，即向对方脚下的 TNT 发射火火箭，让对手坠入岩浆，被认为是一种另类的掘一死战。但当合作与上下层规则引入后，战术选择的意义变得更加重要。上层选手对下层是劣势，一人对两人更是有腹背受敌之不

利，但我们见证了绝地反击。占据安全的远处进行狙击战，直冲对手身边进行白刃战，选手们的姿态令人惊叹。

经过多场激烈的比赛，来自孤独峰的 kzmillion 与 Dx_River 成功夺冠。

后土互通是一个经久不息的话题，运营组也不断讨论着后土互通的可行性与具体细节。在经过漫长的讨论后，一个折中可行的方案终于落地，即 10 月 8 日上线的「菜鱼驿站」。

「菜鱼驿站」名字魔改于现实，在支付 10 的费用后，玩家打开本驿站，在其中储存或取出不包括潜影盒的最多 18 组物品，相当于一个有偿的「跨世界的末影箱」。自此，后土与零洲奈落的物品不再是完全割裂的状态，后土的特色方块来到了零洲奈落，零洲奈落的发光发亮小玩具也有了在后土使用的机会。各大洲的联系更加紧密，三子服逐渐融为一体。

鱼子 (NANAKO) 是 Zth 核心吉祥物，是 RIA 数代服务器的最高权力掌控者。鱼子设定最早可见于 2013 年，由黑豆老师创作。

10 月 13 日，新成立的画画社宣布进行鱼子漫画创作，并借此机会推出了小林版的莉娅鱼子人设图，详见[论坛 4190 号帖](#)。



图 莉亚第一届「防爆杯」赛后合影

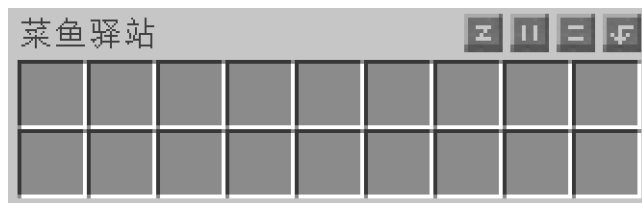


图 菜鱼驿站

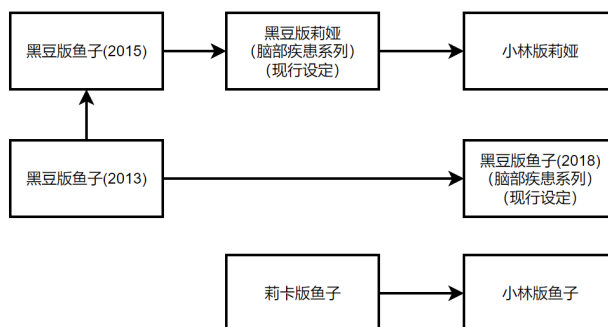


图 设定经过了历次迭代

美丽的，神奇的，璀璨的，超越性的，凌驾于实在之上的，作为万物本源的，体现上帝意志的，自由地起舞的，万中无一的，晶莹剔透的，昂贵的，好的。

—黑豆 (Yukkuri) 老师对小林版人设的评价 2022-10-13

冬季的脚步已经踏来，冬月已前进过半。多地又被疫情反复蹂躏，一时难以起身。愿各位重拾梦想，不忘未来。

散文 桂花

HoshikMtain

再不动笔，这十月金秋可能就是要完全过去咯。

啊，南国的秋啊！出身内地的我极少体会到的一种体验是，在秋日居然一天内可以晒干衣物。要知道在遥远的盆地，刚出盆的衣服若如没有在衣杆上挂个两天，是绝对不能拿下来穿的。江南的秋天十分奇妙，早晨的阳光蛮烈，一件单衣尚可出门了。到午后则更甚，偶尔还会感觉轻微燥热。然而一到太阳隐去的时刻，秋风这活宝可不会给小瞧它的人留面子，指定给你刮得直哆嗦。也只有在这种时候，才会在脑海中一遍又一遍地提醒自己，秋日算是真的到了。

那秋天到了，桂花什么时候开呢？

早晨至午后，伴随着太阳香气的桂花味和着阳光一同洒下；太阳褪去，便是淘气清风带着桂花香气送到你的鼻翼，送至千家万户。说实话，在我第一次踏上这片古老河流孕育的土地时，这来自家乡熟悉的桂花味，隆重、不失风雅地办了我的欢迎仪式。从闻到这一熟悉于记忆中的气味符号时，一些故乡小事也浮上心头。

我家老房子的楼下住着一位老婆婆。从我记事起，她便楼下逡逡地徘徊着了。每年的十月，金银挂树的时节，我总是能看见她杵着拐杖，慢慢地阳光下走至树荫里，随后拿出木质的收音机开始听戏。小时候的我不懂那棕色、被磨出亮光的木质盒子里传来的咿咿呀呀有何种含义，我只明白一件事，每当我在窗台闻见桂花的香气，日光如水般于午后洗涤树枝的时候，我都能到楼下的婆婆这里讨来一颗糖吃。

我犹记得那时的场景：慈祥的老人，活泼但此刻安静的孩童，穿过树叶的阳光，徐徐的微风……还有独属于我记忆中无处不在的音乐。

可惜世事总是在变化的。楼下的树高了又砍，花坛翻了又修，修学的孩子们来来往往，我也不再是孩童。这一切反复变换，一个又一个轮回交替——直到有一天，楼下的树刚刚修剪了枝丫，花坛的泥土也已不再，修学的孩子们放了假期，我也成了大一点的孩童。

于是我又回到了那个楼下，令我惊讶的是，桂花仍旧是那个桂花，香气仍旧随清风四处播撒美好，老婆婆还是坐在那里，纵使花坛消失，人也行行匆匆，仿佛一切都没有变过。收音机依旧咿咿呀呀，那支为我递糖的手臂，如今也依旧伸在了我的面前。

我想，桂花的香气应是亘古不变的吧。纵然世事如花坛，如树荫，如来往的人群，即使我们也变了样。桂花香却从来没有变过。不知何时，若你再于无风之地寻得这一丝的桂香，那颗皱巴巴的糖果，便会出现在你的手中。

数据看莉亚 10月数据月报

send_9

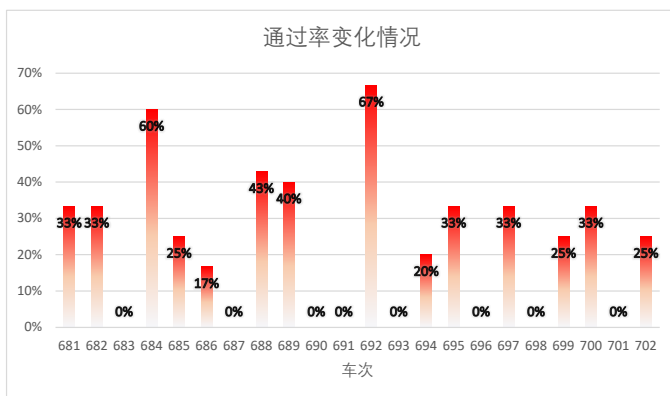
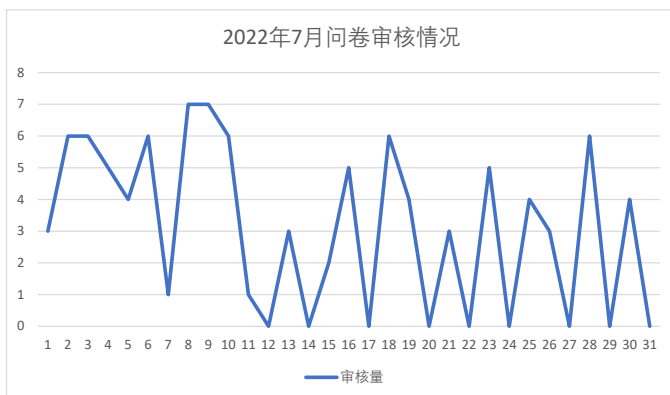
入服情况

2022年10月，恰逢一个学期最中间的月份，加上一年中最后一个节日——国庆节——普遍缩水为三天，更加安静的服务器与群聊，似乎正在等待什么。

自10月1日至10月31日，共有97份问卷被提交并被审核。其中包括2份重复问卷、0份已入服玩家问卷和6份未经许可的复试问卷——共8份无效问卷^[1]。在89份有效问卷中，共有22次通过，通过率为24.7%，另有15次复试，复试率为16.9%。总体上通过率有所增加，复试率进一步下降，未能通过问卷的比例依然保持在60%左右。

此外，有3人通过申请信得到白名单，另有1人通过担保得到白名单。

10月共发出22次车。问卷最大审核量出现在10月8日与9日，为7份，延续了9月末的变化趋势，每次车均未超过10份，且中下旬很少超过5份。



服务器总览

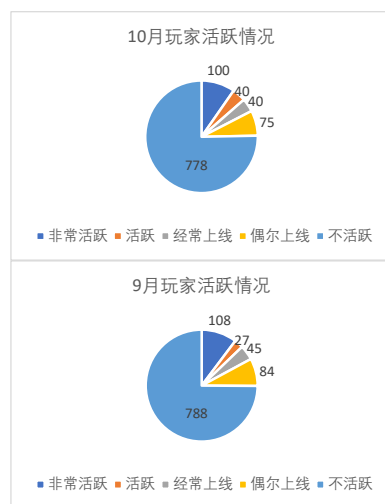
2022年10月，共有35名新玩家加入了RIA，比9月的32名增加了3人。所有玩家中，180人为活跃玩家，100名被标记为特别活跃。

过去一个月，共375名玩家登陆了RIA，较9月略有下降。另有21名新人成为活跃玩家。

10月全体玩家平均累计游玩时间为29小时26分钟（挂机占比28.8%），游玩时间较9月下降，但挂机占比也在下降。所有活跃玩家平均累计游玩时间为58小时51分钟（挂机占比28.67%）。此外，平均单次游玩时间为20分钟13秒，变化较小。

10月在线人数峰值出现在10月6日，达到了60人，较9月峰值减少16人。整体上，每日在线玩家最大值在30人左右，且在每个周末略有上升，但并不明显。

十月玩家活跃排行已被发布在论坛中。



1. 包括重复问卷、已入服玩家问卷与未经许可的复试问卷，后续计算均不含无效问卷



图 10月在线人数总览

RIA Zth 10月新人活跃情况表					
排行	ID	活跃指数	累计游戏时间	登录次数	注册时间
1	GroupZzSan0	0.55 (Inactive)	9m 22s	2	Oct 28 2022, 01:08
2	JinJin0010	3.23 (Active)	17h 41m 56s	42	Oct 27 2022, 08:17
3	Mizuki	3.28 (Active)	2d 1h 14m 45s	385	Oct 25 2022, 23:22
4	MMF_	3.21 (Active)	15h 59m 26s	80	Oct 25 2022, 17:59
5	TerMTanyan	0.68 (Inactive)	13m 3s	8	Oct 25 2022, 11:46
6	Normal_pers	3.25 (Active)	22h 32s	42	Oct 22 2022, 17:23
7	zhh_ang	3.25 (Active)	1d 7h 7m 56s	104	Oct 22 2022, 14:46
8	wanduwangMC	2.85 (Regular)	4h 27m 54s	42	Oct 22 2022, 10:09
9	Exocet_	3.25 (Active)	1d 2h 3m 27s	108	Oct 21 2022, 21:45
10	Locationunknown	0.23 (Inactive)	3m	6	Oct 19 2022, 21:13
11	cangbai_716	2.33 (Regular)	2h 46m 18s	11	Oct 19 2022, 11:05
12	TheWater1105	1.28 (Irregular)	1h 3m 15s	6	Oct 18 2022, 23:42
13	RDX	0 (Inactive)	0s	0	Oct 18 2022, 21:05
14	Flado_Tliher	2.68 (Regular)	3h 31m 24s	13	Oct 17 2022, 19:17
15	Chen_guang_awa	1.37 (Irregular)	1h 26m 34s	7	Oct 15 2022, 23:18
16	akiko	2.16 (Regular)	18h 6m 34s	116	Oct 15 2022, 17:46
17	Chen_guang	0.42 (Inactive)	6m 22s	4	Oct 14 2022, 22:41
18	Mu_ye_	4.34 (Very Active)	1d 12h 12m 1s	94	Oct 14 2022, 14:54
19	Super_zz233	4.72 (Very Active)	19h 30m	176	Oct 14 2022, 11:11
20	ROMANTICNOOB	4.77 (Very Active)	23h 18m 29s	42	Oct 11 2022, 15:44
21	Jiu_Yi_	4.85 (Very Active)	5d 3h 36m 4s	323	Oct 10 2022, 22:34
22	MaYaYa	0.76 (Inactive)	2h 43m 47s	12	Oct 10 2022, 14:11
23	Iceberg_CN	3.59 (Active)	7h 2m 34s	74	Oct 9 2022, 10:28
24	Komeiji_ko1shi	1.51 (Irregular)	4h 24m 27s	32	Oct 9 2022, 08:41
25	1nkD4nc3	4.81 (Very Active)	1d 10h 48m 14s	100	Oct 8 2022, 20:53
26	MC_Creeper180	1.06 (Irregular)	4h 58m 53s	37	Oct 7 2022, 08:14
27	Admin_B	2.19 (Regular)	19h 19m 18s	53	Oct 6 2022, 11:24
28	SimonSunCHN	2.61 (Regular)	5h 32m	12	Oct 5 2022, 16:06
29	Hastur_Nyarlath_	2.76 (Regular)	1d 9h 22m 20s	189	Oct 5 2022, 09:01
30	Dai_HaoRan	0 (Inactive)	51m 28s	2	Oct 4 2022, 23:08
31	CD_Sieger	4.03 (Very Active)	20h 55m 11s	69	Oct 4 2022, 22:21
32	TTI_	3.18 (Active)	22h 24m	123	Oct 4 2022, 21:54
33	LightShadowGYG	0.26 (Inactive)	3h 35m 32s	22	Oct 4 2022, 14:56
34	Dr_Yue	0 (Inactive)	12h 6m 37s	25	Oct 3 2022, 16:23
35	CHEN_Y1WE1	4.03 (Very Active)	1d 30m 7s	103	Oct 1 2022, 10:53

其中 7 人被标记为超级活跃, 8 人被标记为活跃

各大陆详细数据

零洲

- 共有 338 名玩家登陆过, 与上月相差不大。
- 有 35 名新玩家加入, 其中 29 人留坑, 新玩家留坑率为 82.86%, 为各子服最高。
- 全月单个玩家平均游玩时间为 21 小时。平均单次游玩时间为 31 分钟, 较上月略有增加。

奈落

- 共有 207 名玩家登陆过，与上月相差不大，略有下降。
- 有 29 名新玩家加入，其中 23 人留坑，新玩家留坑率为 79.31%。
- 全月单个玩家平均游玩时间为 4 小时 52 分钟。平均单次游玩时间为 9 分钟 57 秒，进一步下降。

后土

- 共有 184 名玩家登陆过，较上月减少 23.97%
- 共有 23 名新玩家，较上月也大幅减少，其中 17 人留坑，新玩家留坑率为 73.91%。
- 全月单个玩家平均游玩时间为 18 小时 49 分钟，平均单次游玩时间为 65 分钟，后者远超其他子服。

论坛总览

10 月，论坛共有 43 名新用户，较 9 月增加了 38.7%。共有 729 名用户登陆过论坛，较 9 月增加了 29.5%。主题与发帖量分别为 274 与 4031，较 9 月略有下降。论坛访问次数为 5599 次，较上个月增加了 31.3%。总体上，用户活跃度在下降，但单个用户的浏览次数在增加，与 9 月趋势相同。

	早上起床后震撼我心的窗外 <small>生活 · 12天之前 · Codusk</small>	28 <small>赞同</small>	25 <small>帖子</small>	267 <small>浏览</small>
	【瞎想】是否应该在候车厅减少服内梗的使用 <small>RIA世界 · 12天之前 · lizilyu</small>	22 <small>赞同</small>	37 <small>帖子</small>	401 <small>浏览</small>
	【摄影】前来炫耀 <small>RIA世界 · 8天之前 · Hdr_Bridge百桥</small>	20 <small>赞同</small>	7 <small>帖子</small>	136 <small>浏览</small>
	运营组牌子群1030通告 <small>运营组 · 4天之前 · Codusk</small>	17 <small>赞同</small>	23 <small>帖子</small>	399 <small>浏览</small>
	「三个尊重」——快速、真诚、有效的沟通技巧（心理学小技巧 01） <small>生活 · 心理学小技巧 · 4天之前 · BCMonomial</small>	16 <small>赞同</small>	23 <small>帖子</small>	168 <small>浏览</small>
	【回阿早上好序】打算开启一个打招呼系列！ <small>RIA世界 · 8天之前 · WafuRei</small>	16 <small>赞同</small>	17 <small>帖子</small>	140 <small>浏览</small>
	【铁路/私铁】溯铁沁岭线 一期首通段 全线通车 pov 以及一些想说的话 (2022.10.11) <small>RIA世界 · 23天之前 · Ozstk639</small>	16 <small>赞同</small>	11 <small>帖子</small>	179 <small>浏览</small>
	【画画社】一个秘密计划..... <small>画画社 · 21天之前 · 小林静菴</small>	14 <small>赞同</small>	28 <small>帖子</small>	427 <small>浏览</small>
	【乌居注册】莲与崖藤博物馆 <small>归档的注册申请 · 已取消 · 28天之前 · MuYu_Ame</small>	13 <small>赞同</small>	19 <small>帖子</small>	208 <small>浏览</small>
	【记录】康城大合照 (2022.10.20) <small>记录板 · 14天之前 · 小遥</small>	13 <small>赞同</small>	17 <small>帖子</small>	115 <small>浏览</small>
	【水】机娘建造中...(2) <small>画画社 · 6天之前 · 蜻蜓ヒロニ</small>	13 <small>赞同</small>	16 <small>帖子</small>	167 <small>浏览</small>
	像素摸鱼！（摸了个鱼子） <small>生活 · 4天之前 · CPKrobot</small>	13 <small>赞同</small>	10 <small>帖子</small>	76 <small>浏览</small>
	关于寒假要不要回家过年（沉重话题预警） <small>生活 · 17天之前 · 玖伊伊伊伊</small>	13 <small>赞同</small>	10 <small>帖子</small>	141 <small>浏览</small>
	YK_yuki的玉弯港建设日志 <small>记录板 · 25天之前 · YK_yuki</small>	12 <small>赞同</small>	16 <small>帖子</small>	147 <small>浏览</small>
	欢迎参观~（短简谈 4） <small>生活 · 30天之前 · WafuRei</small>	12 <small>赞同</small>	10 <small>帖子</small>	118 <small>浏览</small>

图 10 月份新帖点赞排行 TOP15

感谢运营组提供的数据

你问我答 只是一点点日常

WafuRei

Q: 湛蓝遥阔卖的地图画和白色建筑里挂的地图画，是 FELT 专辑封面吗？
Hiziri_Jerry

A: 回答是是的，超新星的 Elia_Rin 是 FELT 的粉丝，所以制作的地图画全部是专辑封面，期待后续全部完工，一定会很壮观！

Q: 您是怎么处理日常生活与游戏世界的关系的呢
匿名

A: 我觉得自己理所应当是最简朴的存在，所以无论是生活中还是游戏中我都会毫不保留的展示真实的自己，希望能用自己的方式，把所有简单而朴素的感情融汇到这个内卷到疯狂的世界中 ...

Q: 是怎么保持那么高的创作热情的？有没有服务器里记得最清楚的几个玩家？
MrWuLi233

A: 创作的灵感和热情是来源于现实中的日本，很想在 mc 中创作自己一片同样美丽的地方。服务器里印象深刻很有爱的玩家有许多，多得数不清，很难排出顺位吧~

Q: 和风灵平常在超新星干干些什么呢？是行政总裁还是？
long_zhi_zi

A: 平常的话什么都会做一点吧，主要精力都放在了超新星染樱彼方的建筑设计和实装上。生电会一点，做的一些红石机器一般是直接抄黑山大叔的教学作品。
行政总裁应该是指职位吧？在超新星，大家共享仓库，互帮互助，最纯朴的体验 mc 的快乐，都没有特定的职位~

Q: 和风灵一眼就认出了咱的头像和签名呢！为什么这么熟练啊（
Lin_HL

A: 和风灵的二次元浓度还是蛮高的，虽然入宅不是很早。key 社的作品都非常棒，从朋友介绍给我看 clannad 之后就一直在关注了！

Q: 共鸣鸟居为什么起名为超新星？
匿名

A: 还在上学的时候玩崩坏 3，里面有个舰团功能，类似于其他游戏的公会，我创建的舰团名字叫 xxxx 超新星，也有了一百来号关系很好的网友

Q: 是怎么做到每天都这么有活力的呢，很好奇啊.....
shi_jiua

A: 活力嘛，其实对认识我的人会表现的更多更积极一点，在 ria 社群中扮演一个简简单单的群众，这就是我的终极目标啦！

Q: 和风灵喜欢的事物？
匿名

A: 喜欢亲切有爱的大家捏，互相之间都很善良可爱的游戏环境非常舒适

杂谈 聚焦外来网络“亚文化”偏见

_king_zy_

近日，某在网络上风靡一时的一国际科幻写作网站在国内的一切相关内容以妨害青少年身心健康被封禁。一夜间所有资料消失不见，引发了网民的热烈讨论。有人说，这是“亚文化”的悲歌。

要分析这一事件，就要先搞清楚：什么是“亚文化”？顾名思义，亚，第二、其次的。“亚文化”则指非主流、非正式的文化。因而我们可以看出，“网络亚文化”就是网络上一些受众较小、没有那么多关注度与相应的所谓“主流成分”的内容的文化。由此可见，当下而言大部分外来网络文化，如外来的游戏、网络文学作品等都属于网络亚文化的一种分支——外来网络亚文化。那么为什么这类文化在网络上乃至社会中会受到偏见、质疑乃至如今这种完全不恰当的“禁令”管制呢？

究其原因，主要是因为大部分网络亚文化的外在表现形式是娱乐化、休闲化的，如动漫、游戏等比较新的信息载体。这种表象导致的直接后果就是大众对此类文化的认识是浅显而宽泛的——在国内体验者乃至开发者眼中，网络文化只具备娱乐性，是一种快餐式的享受，这导致了国内群体大多忽视了一切文化产物必须以精神内涵为根本这一关键事实，而大部分网络亚文化恰恰比国内的所谓“网络文化”更具有精神内涵。有人说科幻作品就是爆米花式的消遣，那他一定没有见证过《利维坦》中对于神话生物的幻想与至新的描绘，没有领悟到《芬奇》中末日使然孤独始终的对人性的思考；有人说游戏只会宣扬暴力与娱乐至死的概念，那他肯定没有体验过《无人深空》中跨越星海寻找归宿的感动，没有思考过《战地》带来的人与战争、战争与世界的冲突。这也正托出另外一个问题：人们对外来网络亚文化的吸收，不够充分而全面。

为什么呢？我觉得原因有很多。受文化性质、国情历史等多重因素影响，我国固有文化及其衍生在当代的作用力与影响力在网络空间有所不足，所谓“网络文化”与我国优秀文化的融合尚未完成。相较之下外来网络亚文化的内容更加深刻、完成度较高。例如近年，在我国几大主要游戏厂商还在致力于以创造利润为目标，进行手游的“批发”时，有些厂商却早已利用机制与剧情，将游戏提升到了另一个境界。这时小部分国内体验者选择了后者，却被以各种名义剥夺这种权利，不反而是倒退的行为吗？游戏早在上世纪末就有“第九门艺术”之称，而仅仅为了保护“未成年人身心健康”就全网封杀一个优秀的作品，既没有顾忌爱好者们的感受，也对于国内网络文化的进步百害而无一利。由此看来，对于外来网络亚文化的偏见与禁令，是完全不合理的。

近百年前鲁迅先生就曾说过：“我们要运用脑髓，放出眼光，自己来拿！”文化的输入从不是单向的，我们应当明智合理地接受网络亚文化，使其中优质的部分与我们密不可分。只有这样，这个社会的文化观才能得以改善。



杂谈

探究由游戏衍生的新型社交关系 ——以 Minecraft 为例研究青年人在兴趣导向下的人际交往实例

24Kgule

内容摘要：

文章从一款游戏中一个服务器群体出发，探究在信息化社会中，当代青年之间产生的，以网络社群和游戏服务器为载体的新型社会关系的特征和内涵，并从交际的内容、频率和深度入手，得出了以网络游戏为载体的社会关系的价值和其所反映的社会现状、问题和当代青年人的社交倾向。

关键词：

社交 游戏 青年

一、概要

在新中国建立以来，国家富强美丽，人民安居乐业。近 70 年来，我国不但在政治、科技、军事方面突飞猛进，在信息化程度方面也位居世界前列。截至 2022 年 6 月，中国网民规模为 10.51 亿，互联网普及率达 74.4%。其中 10-29 岁网民占总体的 30.7%。庞大的网民数量、较高的青年、青少年用户比例都彰显着，在信息化时代下，网民群体富有朝气和活力。CNNIC 在《第 50 次中国互联网络发展状况统计报告》中明确指出：“互联网的历史就是一部亚文化圈层的演进与变迁史，从最早的 BBS、QQ 群到贴吧、微博、微信，再到现在的抖音、快手等，社交逐渐成为互联网特别是移动互联网的核心属性。我国 10 亿多网民因个性化的兴趣偏好体现出不同的互联网使用特点，在‘社交 + 电商’‘社交 + 内容’等模式的助力下，形成一个个‘情感共同体’，催生一个个细分的互联网文化圈层。”笔者将试着从一个亚文化圈层出发，尝试分析此种“情感共同体”背后的成因，与折射出的青年一代的内心世界。

二、对研究对象的详细介绍

笔者所研究的游戏名为 Minecraft，也称 MC。切入的角度为一个名为 RIA 的服务器。下面将对这款游戏及游戏中的这一服务器进行一个详细介绍。

（一）Minecraft：一款独特而庞大的游戏

《我的世界》（Minecraft）是一款沙盒类电子游戏，开创者为马库斯·阿列克谢·泊松（Notch）。游戏由创立于瑞典的工作室 Mojang Studios 维护，现隶属于微软 Xbox 游戏工作室。中国版现由网易游戏代理（尽管代理情况略不尽人意），于 2017 年 8 月 8 日起在中国大陆运营。

该游戏以玩家在三维空间中自由地创造和破坏不同种类的方块为主题。游戏的特点有：

1、独特的美术风格：游戏为“像素风”，玩家、生物和地形均由细小的，可分辨的“像素”组成。

2、单人与多人均支持：Minecraft 支持单机游玩和联机游玩，单人游戏无需联网，多人游戏由玩家（服主）搭建的服务器端和加入者本地的客户端组成。

3、游戏具有多种模式：拥有生命值和饥饿值的生存模式；可以进行无限飞行，自由搭建和破坏的创造模式；作为“幽灵”自由观察世界的观察者模式等。

4、具有完整的进度系统：通过一条明确的“成就线”，让玩家追随指示完成三个不同维度的探索，最后通过一场和龙的战斗完成游戏的主线流程；通过丰富的支线指引玩家探索游戏的另一种可能。

5、具有丰富的生物和地形：在 Minecraft 的世界里，既存在现实生活中出现的猪、牛、羊、鸡、蜜蜂、北极熊、鱼等生物，也存在僵尸、骷髅、史莱姆、女巫等明显具有幻想色彩的生物；在能够无限生成的世界（主世界）中，从冰原到沙漠、从高山到深海、从矿洞到村庄…不仅如此，还有末地（The End），下界（The Nether），主世界（Overworld）三个维度供探索。

6、具有独特的电路系统：一是由红石线（类似于现实中的导线）、红石火把（类似于电源）、中继器（类似于二极管）和比较器（部分类似于三极管）组成的电路系统；二是由粘液块、活塞、阳光传感器、绊线钩、侦测器、发射器、投掷器等组成的机械系统。二者共同组成了红石结构，可以参与建构生存电路、大型电路结构等设备。

值得一提的是，由红石元件衍生出的流派有模电、械电、墙电、水电、数电、树电等，对红石的研究已经成为了 Minecraft 中重要的一个玩法分支。

7、具有多样的建筑方块：由石头、木板、砖、砂岩、混凝土、玻璃等多种材料，运用鑿制、磨制、平滑制等多种方式制成的全方块、台阶、楼梯、墙等多种成品，可以参与到建筑中去，不论中式抑或西式，不论古代抑或现代，不论现实抑或幻想、不论 1:1 复刻地球抑或建造一个完美融入环境的庇护所，都属于玩家正在尝试或已经形成了完整体系的丰富内容。建筑生存 / 创造建筑也属于 Minecraft 中经久不衰的重要玩法。

Minecraft 游戏本身也同样获得了许多荣誉，IGN 给出了 9 的高分（IGN 是全球规模最大的游戏娱乐媒体与评论公司，在其满分 10 分的评价体系中，9 分被称为“惊人”），并评价包括它在内的 9 分的获得“惊人”的称谓的游戏为：“我们强烈建议您将这些游戏添加到您的待玩列表中。如果我们称一款游戏为‘惊人’，那就意味着它给我们留下了深刻的印象，无论是一个鼓舞人心的新想法，还是对旧想法的非凡演绎。我们希望回顾它，将其视为其时代和流派的亮点之一。”时至今日，这样一款发行十余年的游戏仍能散发光辉，2022 年 6 月 5 日，一场名为《Metaverse Insight 第二期交流——如何用 Minecraft 构建元宇宙世界》的会议在线上举办，由来自国盛区块链研究院的宋嘉吉和任鹤义担任主持人，Minecraft 国家建筑师团队的喵奏作为主讲嘉宾。会议着重表述了使用 Minecraft 作为载体构建元宇宙的可能性，喵奏指出：“未来 MC 结合区块链，会有非常大的颠覆，甚至能解决 MC 经济危机的问题。我认为，MC 依然是最接近元宇宙的存在。”可以预见，Minecraft 仍将继续书写着游戏史上的奇迹。

（二）Minecraft：一款玩家深度参与的游戏

相较于其它游戏，Minecraft 之所以能经久不衰的重要原因是社区玩家的持续产出和较为良好的社区生态。玩家社区主要通过产出 mod 来对游戏内容进行丰富和深化。

Modification，意为修改，简称为 Mod，也称模组，是丰富 MC 玩法，优化游戏性能，增强画面表现等方面的重要工具。Mod 是指由第三方开发的，修改或增强游戏的程序。Mod 不能独立存在，需要依托于游戏的原版本体，但是却能极大的拓展游戏本体的可玩性。一个出色的 Mod 不亚于一款优质的游戏。与 Mod 功能相似的有插件、数据包等，三者的区别暂且不表。自 MC 发售以来，社区中涌现出成千上万的 Mod：有些作为一个拓展接口，容纳其它 mod 的接入或是更多功能的实现（Forge、Fabric、Iris、Optifine 等）；有些作为优化游戏的性能工具，增加游戏的运行流畅度（Sodium、Lithium 等）；有些作为辅助小工具，能使玩家更方便快捷达成自己的目标（Xaero's World Map、MASA 全家桶、WorldEdit、JEI 等）；有些则在原版的基础上增加了大量的新方块、新世界，极大的扩展了游戏的容量（Applied Energistics、Advent of Ascension、The Twilight Forest、Astral Sorcery、SlashBlade、Tinkers' Construct 等），此类 Mod 数量最多，从科技

到魔法，从休闲田园到战斗冒险，用“包罗万象”来形容也毫不为过。不同的 mod 相互分工，既可以独立存在，也可以协作配合，搭建了一个更加流畅、便利、丰富，虽可能与 MC 原版相差甚远，但却又与 MC 原版息息相关的新世界。

(三) RIA：一个极富“人文氛围”的服务器

服务器是多人游戏的载体。本次案例研究的对象为 RIA，是成千上万个风格各异，热度不同的服务器中的一个。不同于主攻小游戏、PVP、创造建筑等方面的服务器，RIA 主要是以原版生存为主，仅有少部分功能性 mod 和优化类 mod，在游戏玩法和内容方面未做过多的拓展。服务器采用入服问卷和申请信相结合的方式筛选有意向加入的玩家。这使得大部分心智不成熟或无责任心等可能会对服务器氛围产生破坏的玩家被拒之门外。

目前 RIA 累计已加入玩家达千余人，活跃人数百余人，具有自己的 Wiki、BBS 和 B 站账号游戏内的注册聚落（以游戏内地图的自然地理分界而产生的不同地缘性集体，也指 RIA 衍生出的兴趣类社团）达几十处，社群（指社会群体，community）相关 QQ 群约 30 个。虽然总玩家人数与每日活跃玩家不算多，但其丰富的讨论渠道、良好的社区氛围和惊人的文化创造动力，毫不夸张的说，处于 MC 服务器的第一梯队。更进一步，以笔者经验，在玩过的游戏中，目前尚未找到能与 RIA 具有相当社群文化深度与实力的其它非官方的玩家社群。

服内一位有近 50 个服务器游玩经验，愿意横向比较不同服务器玩家表现的观察员 BCMonomial 曾探讨过“与 RIA 处境相似的服务器的人文氛围”问题。得出了“RIA 的人文气息是在是太浓厚了”这一观点：“你会发现有很多热衷于记录的人。Wiki 上有名字的 User 界面随便点进去都是两个屏幕长。文化的积淀是离不开这批‘记录者’的，但是反过来考察其它服务器，先不拿锤子（BCMonomial 管理与运营的另一个服务器）举例，绝大多数普通的社群服务器，都是没有这种记录氛围的。大部分人都是各玩各的，或者一群人玩一群人的。

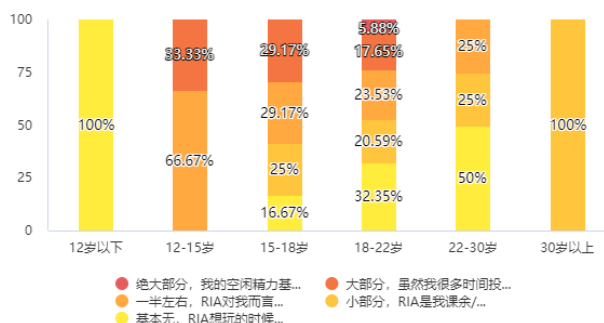
“然后说到我们，锤子中不是没有会记录自己的人，我们也有录视频的，有拍照片的朋友，但是他们并没有以此为傲。以记录为生的人，其实只有我和老陆（另一个玩家），而我们也相应的没有那么多记录的动力。

“那么就可以引出下一个问题，为什么在 RIA 有这么热衷于记录的人呢？记录是需要初始的积淀的，比方说我们建立一个论坛，但我们没有人会去用。因为对绝大多数玩家来说，他们并不会感到有‘使用论坛的必要’，甚至于 Wiki 也是如此。更何况 Wiki 的使用门槛比论坛高出不少。一定要有人，或者有相应的计划，主动推进了相应的‘记录’行为，才会带动整体的风气，才会有这个初动能。对于 RIA 来说，每一起有趣的事件都会有记录，这种事情真的太难能可贵了。而且，不一定每个人都会有记录一切的想法。相对而言，查看 Wiki 上列表里的用户页数量，其实占 RIA 整体人数的比例是非常小的。记录者始终只是一部分，甚至是很小的一部分人。但他们却带动了 RIA 整体的文化构建。一部分人的努力，最终被放大到了整个社区，这是一个自上而下的良性反馈。”

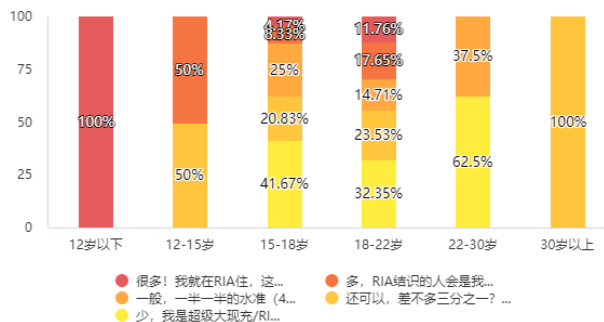
不论是游戏内的活跃用户，还是写下一段记录、创造一片回忆，营造一方氛围、最后凝聚成一种文化。这类不同于传统的面对面的社会交际，通过游戏及游戏所衍生的交流渠道而建立起的人际关系让人好奇。下面将通过一部分活跃用户的调查和基于数据与笔者经验的浅要分析，逐步探究新型人际关系的现象与本质。

三、基于问卷的反馈数据分析

此次问卷共收集到 74 份有效数据，从某种程度上讲，几乎覆盖了相当部分的服务器中的活跃玩家（9 月非常活跃的玩家共 103 人，问卷在游戏内频道发布，两个样本集合有较高概率处于包含关系），其中 15-22 岁（根据世卫组织的定义，“青年人”指的是年龄在 15-24 岁的人类个体。在这里因为将研究样本的“青年人”定义范围缩小到 15-22 岁，希望无伤大雅）共 58 人，占到样本总数的近八成（78.38%）。可以合理认为，在 RIA 中活跃并积极参与社交活动的



基本上属于青年人。有 38 人认为，在服务器中游玩、社群交流、文化创作等活动占据了自己四成以上的时间，占样本总数的一半（51.35%）；有 27 人在服务器中游玩达到了 1 年以上，其中两年以上有 15 人，大部分是游玩了半年以内的新人，共有 40 人（54.05%）。有 31 个人在问卷中认为，自己在 RIA 中所结识的朋友在自己的社交圈子中已经占到了四成以上，这代表着对这一部分人而言，RIA 中的社交活动在人际关系网中扮演着重要的角色。



值得注意的是，超过一半的人（45 人）有更进一步认识 RIA 中的朋友的想法，愿意在线下同这些线上的好友见面，将网络关系拓展到现实世界；同样的，超过一半的人（51 人）愿意将 RIA 的世界、和这份独特的体验分享给现实世界中的朋友。这两个问题体现了网络社交方式并不是独立存在的，而是同已有的、传统的社交方式紧密连接，既能够部分融合，也能相互独立。与此同时，绝大部分（67 人）的回答者认为，即便维系这段网络社交关系的最基本的载体——MC 游戏世界中的 RIA 服务器关闭，自己也会同在这段时间中认识的 RIA 的朋友保持联系，并且有沟通。这比率高大众印象中的游戏玩家间关系大相径庭，“树倒猢狲散”是普遍认为的，游戏玩家在游戏停服（停止运营）后的，最有可能的反应。即便一部分玩家会彼此保持联系，这也只是极少部分，可能因为对游戏的深度热爱，或者因为这些玩家之间本来就已经建立起了牢固的线下的社交关系。虽然选取活跃用户进行样本调查具有系统误差，但是九成以上的比率也能在一定程度上反映，相较于其它的游戏，RIA 确实具有极强的玩家间联系。

在交叉分析后，我们发现，近似的，随着年龄的增长，空闲时间中游戏的比例就越低。但“绝大部分”选项只出现在 18-22 岁年龄段，不排除样本过少不足以反映真实的情况这种可能。但我们同时也发现，仍有相当一部分的年轻人愿意付出足够多的精力来耕耘这一份人际关系。

另外，青年在 RIA 中结交的朋友占自己朋友的总数也有着一定的相关关系。可以看出，在 15-22 岁人群中，相当一部分人结交的朋友超过半数是在 RIA 中认识的人，且随年龄上升，这个比率有逐渐变小的趋势。同上文的结论相结合，可以认为游戏中所结交的人际关系——或者说是以虚拟的事物或网络通讯为载体，已然成为了青年人人际关系中的重要组成部分。

四、对新型社交关系成因的探讨

特殊的研究对象总是有趣的。RIA 社群拥有其它玩家社群所极少拥有的极高的文化创造动力、超越游戏本体而存在的兴趣团体、异常丰富的信息交流渠道。这三点是此研究对象的独特之处，她的独特清晰地反映出了一种新型的社会关系结构：这种社会关系是个人与个人和个人与团体的关系的结合；不同于常规的血缘关系、地缘关系和业缘关系等传统关系，通过网络为信道，以虚拟的游戏世界为基础来建立。据笔者观察，在这种新型社会关系下的个人——也即玩家之间的人际关系，亲近但不亲密，友善但不坦诚，相谈甚欢但知之甚少。但有许多人对此习以为常，甚至投入的时间和精力超过了现实中的人际关系。为何会这样？个人认为有以下四点原因：

（一）兴趣导向：必要因素

毫无疑问，不论在进入 RIA 之后是投入精力到哪一个方向，最初来到这原因便是对 MC 游戏的兴趣、对 RIA 服务器的兴趣。兴趣便是这一人际关系的基础。兴趣像是一个门槛，筛选出了一批“志同道合”的人。MC 这款游戏，本身便是一个值得长久聊下去的，经久不衰的话题。同来自天南海北的心智成熟的玩家共同探讨自己所热爱的游戏的各种玩法，在大多数情况下当是一个充满趣味的过程。

不仅如此，正是因为这种热爱，玩家在服务器中的创作才能被广泛认可和称赞。自己所创造的价值在这里获得了认可——而这种认可在现实生活中相对更难以获得。直言不讳，对广泛的大众而言，他们对游戏的理解仍停留在“电子鸦片”上，而未曾正视过游戏这一新兴的事物，未曾尝试以客观和主动的姿态去深入了解游戏与游戏、玩家与玩家间的不同。而更令情况严峻的是，MC 相较于主流的移动端游戏，玩家更少，在 RIA 中——

或是在任何一场 MC 游戏中——付出心血完成的作品相对更难以被大众接纳，相对更难以被他们身边的同学、同事、朋友认可。即便像建筑、红石电路等更加直观和面向大众的玩法也容易令未曾接触过 MC 的人不明觉厉，而使创造者出现难觅知音的情况。而在 RIA 等服务器中，相较于比较“外行”的现实朋友，RIA 中玩家间的称赞是具有内涵和深度的，玩家中的部分群体了解一个作品的难点在何处，理解创作者付出的心血，从而能够在相当一部分情况下给予后者一个更为积极的反馈，让他们感觉自己的作品有人欣赏，从而达到自我实现的需要。我们不排除孤芳自赏的创作者，认为自己的作品只需自己认可，无需他人评论。但无论何种人，能够处于一个了解作品、尊重作品、热爱创作的氛围中，无疑是感到舒适和自然的。

（二）美好与温暖：重要原因

在网络上，众人在交流中面对的更像是一个符号——这种情况在 QQ 群的交谈中更为明显。在交谈过程中往往只能通过头像和 id 来判断对方的性格和态度（正是如此才会有换了个头像就差点不认识人发生的情况发生）。在极为有限的接触中，玩家们唯有对一件事情具有绝对的信念——屏幕对面的人与自己至少具有一个相同的兴趣——喜爱 MC。出于抱团的想法，玩家会对另一方产生自然的好感和友善。这种好感可以认为是一种“同类好感”，其基础在于自身与他人的相似性。值得一提的是，“党同伐异”这一思维在互联网的人际关系中会被无限放大，网络关系中的站队、贴标签等有效而直接的沟通方式和思维观念较现实生活而言更加频繁。而 MC、RIA 中，玩家极少会“伐异”——或者说需要“伐异”的对象不会成为 RIA 服务器的玩家，因而在玩家与玩家间的社交活动中，“党同”成为主要属性，更进一步，那些在同一个区域定居的玩家因为一种虚拟的“地缘关系”而会较区域间的玩家之间结成更加稳固和友善的交际关系。但，从客观而言，不能言之凿凿地排除由于地缘的差别、对游戏的理解不同而产生的站队抱团、发生冲突等情况，但可以确定的是，这种冲突会因为游戏的虚拟性和服务器的管理员的介入而大大降低其烈度。

玩家间的知之甚少，热爱同一款游戏而产生的自发好感和天然不适合生发矛盾的环境，这三个要素共同促成了服务器中玩家间的社交底色——友善而温暖，无私而互助。在服务器中，玩家间的互帮互助无时无刻不在发生：从公用设施的建设和分享，到稀有资源的贡献和交易，再到大型工程的援建和帮工。这些都可以一窥这样一种社交关系的美好与温暖。在玩家逐渐熟悉服务器内部氛围，在某个聚落定居，在群中聊天的过程中，正反馈循环正在逐渐建立——对服务器的深入了解可以让玩家更加感受到建设公用设施或是美丽建筑的默默耕耘的玩家的善意，从而萌生保护他人成果，尝试自己创造价值的想法（虽然大部分人可能并没有时间与精力投入其中，但是仍会有少部分人付诸实践），从而使服内氛围更加浓厚。在群中的聊天会发现更多志同道合的人，从而增进好感（需要提及的是，网友组成的聊天群中极少会出现争吵的现象，大家或是简单重复他人话语；或是同其他人聊自己熟悉的的游戏或话题，而对自己不熟悉的话题充耳不闻；或是莫名其妙地胡言乱语以给自己和他人找乐子。即便发生争端和冲突，在绝大多数情况下也是良性的，不影响人际关系的）。更何况，现实生活可能就已经千疮百孔，又有谁会无缘无故地在游戏中争吵，影响自己本应用来调剂放松的时间呢？

（三）全面而功能强大的社交体系：维系的根本

自几年前的疫情爆发以来，毋庸置疑的是，青年人的现实社交关系网络正在缓慢萎缩，时常反弹的病例数量，不断进化的病毒毒株，令人生厌的封校网课，现实生活的灰暗相较于前疫情时代更甚了几分，未曾完全恢复的实体经济，想去而不敢去的餐厅商场，身边时不时突如其来的感染病例……这些都或多或少地影响着青年人的人际关系，原来可以用来维持人际关系的方式越来越受限，尽管学校仍能在一定程度上将疫情阻隔在外，但在来势汹汹的疫情前仍略显无力。对青年人而言，暂缓返校或居家（寝室）隔离意味着与同学的交际频率的极大降低，其原因在于这种以地缘关系为主导的关系在失去学校这一载体后显得苍白无力，这一情况在长期隔离后将愈演愈烈。

网络不仅仅是虚拟的世界，更是现实的延伸。部分人在现实生活中未能完全满足的社交需求会在网络中寻求一定程度的补偿。疫情下青年人的网络人际交往不仅仅停留在自己原本就认识的朋友，更有很多在虚拟的世界中认识的朋友，比如在 RIA 中结识的志同道合的伙伴。而对于 RIA 而言，其丰富的交流途径本身便提供了一个很好的满足社交需求的平台，同时，较为陌生的网友也使压力较大或是被现实事件困扰着的玩家能够更好的敞开心扉倾诉苦恼——这种熟悉的陌生人是倾诉的绝妙对象——或是在群中倾诉苦恼，通过聊天的方式来排解

或是在 BBS 上发帖求助，等待他人的细致回复。玩家群体中不乏心理专业相关的学生或从业者，自然能给出及时而有效的建议（而这种实践对他们来说也不失为一种锻炼和成长的机会）。对于某些现实生活中可能无人知晓的小众领域方面的问题，或许也能在这里得到解答。现实生活的压力，社区完善的交流渠道，能力强大的网友，这三点共同组成了这份人际关系的维系根本。

（四）青年人的热情和对同好的友善：内在驱动力

前文提到了“同类好感”和陌生友善这一话题，当我们重新审视青年的基本属性时，会发现这个年龄段的人天生带有一种热忱，这种热忱不是绝对的高涨和激烈，而是相较于在社会中穿行许久的成年人而言，他们在展现共情、友善、无私等特质时普遍地更加积极。更有闲暇时间也更愿意投入这个游戏，投入这一段段人际关系。当这一批人进入服务器后，被前人的善意和热情所包围时，会不自觉地产生归属感和信任感，而对于无私奉献者的猜忌，对于引路人的怀疑等情绪则几乎不存在于此——有趣的是，这种情绪在现实世界中并不少见。

“社区的意义不在于社区本身，而在于社区的人。是社区里的人定义了这个社区，塑造了这个社区”，当人们开始在这片土地上播撒无私和信赖的种子时，它必将在时间的洗礼下成长为承载善意和热情的参天巨树，向每一个人展示它的雄伟身姿，然后让他们虔诚地折下一枝，散布到这个世界的每个角落中去。

青年人在这段人际关系中，最为闪光之处在于：青年人愿意付出更多的时间来耕耘这段关系（这是通过问卷数据分析得出的结论）。很幸运的是，“一分耕耘一分收获”在这里仍然适用。通过长时间的投入，青年人也确实在其中获得了满足感和幸福感，认为在 RIA 中的日常是“一件很愉悦的事情”、“现实生活中遇到这么多且密集的兴趣相近的人可能性非常小，能遇上的每一个朋友都是宝贵的”、“放松且自由。没有现实的诸多繁琐与条条框框，能够做我自己。”、“太棒啦！这种温馨的氛围很好哦”[11]。我们很幸运地看到，在现实世界以外还有一片桃源，能够给旅途中的人们以温暖。让青年人得到慰藉，继续向前。

综上所述，当玩家间因为对 MC 和 RIA 的兴趣而聚在一起，通过丰富和全面的社交渠道，不仅满足了自己的社交需要，同时也感受到了现实生活中少见的温馨氛围，并不断被激励着将这份环境和记忆传承下去。可以说，我们正在见证一种新的社会关系的生根发芽。

四、对新型社交关系成因的探讨

自不必说，笔者也是上文所提到的“玩家”之一，同样参与到这种社交关系的构建中，也在文化创造、社群活跃度方面做出了自己的一点微薄贡献。作为深度参与者，笔者对这种关系自然是持有乐观态度的，对这片虚拟世界的一切抱有发自内心的热爱和好感，由衷地希望 RIA 及其中所有的玩家能够拥有或长或短但不留遗憾的美好时光。

在问卷中同样也有关于 RIA 的态度的问答，获得的答案也都大多正面，以下是几个比较令笔者触动的回答：

Q1：如果用一个词或者用一句话描述你在 RIA 游玩时候的心态或是对这个服务器的看法，你会怎么说？

A1：棒啊，很棒啊（sodayo）。我七八月过了问卷，可是前阵子（十月）入正之后才开始高频游玩。我个人觉得 RIA 社群的状态有点接近于我理想中的“元宇宙”，或者换句话说，“元社交”。有独立的货币体制，期刊，摄影刊物，独立的活动。都是与游戏内容相关却又超过游戏形式限制的“游玩方式”。RIABBS 社群和谐，运营组响应迅速，而且技术力很强 www（你群到底是什么群）

A2：放松，不像现实里勾心斗角，大家都很友善

A3：温馨与美好，就像一只慵懒的猫坐在公园的路灯下，看四季流转，雨打，风吹，叶落，雪飘，总之就是非常舒心与惬意（多嘴了些，就当上面空着的歉意吧~

Q2：你觉得以后如果 RIA 关服 / 自己主动因为某些原因退出服务器，你还会和认识的 RIA 的朋友 / 社群继续保持联系并有沟通吗？

A1：嘛……游戏终究是游戏，虚拟的事物就是虚拟的事物，总有一天熟悉的人都会别离，我们也很难保证自己的兴趣不会从这里偏移走，但我们终究来过这里。回忆和积累下来的关系与情绪就是证明。即使有一天日啊（或者说任何一个联机游戏）关服了，这些也不会因此退却。当然，纯粹以游戏本身为乐的玩家估计不会

这么想，但私以为和同好在一起本身就比游戏有意思多了（笑）

A2：就像正常朋友一样啊，只是因某些原因上不了服务器而已，日常的聊天也是很愉悦的事

A3：这是我觉得 RIA 社群正确的打开方式，找到朋友，然后和朋友一起创造属于朋友之间的回忆，纵然服务器会消失，友情仍然长存

Q3：你认为为什么 RIA 对你而言值得投入很多 / 不值得投入很多？

A1：很喜欢日啊的那种温馨的氛围。大家都可以做自己喜欢的事情，相互理解、帮助，从中收获快乐。

A2：社群氛围好自不必多说，本人作为有一定社恐性质的人十分享受与相同 / 相近爱好的人一起交流甚至促进我的社交能力发展；同时其主要载体即 MC 本身可以展现我部分拿手的技能。

不难看出，大部分身在其中的玩家认为 RIA 对自己的生活具有积极的意义。同时氛围和朋友带来的满足感也是无比珍贵的。但是同样的，仍然会有相当一部分人认为游戏应该是游戏，游戏中的相聚和别离会让自己更加珍惜现实中的朋友和社交关系，同时游戏中的氛围和情绪更容易让自己更加积极的去同现实打交道，以更加饱满的感情和充沛的精力投入一天又一天的生活。有人会因为在一个现实难觅的平台中展示了自我而欢欣鼓舞，日益精进；有人会因为群聊中发的苦闷牢骚被安抚鼓励而减轻负面情绪，心情有所好转；有人会因为游戏中陌生人纯粹利他的行为而温暖一整天……这些都是在这片世界中曾经发生、正在发生、即将发生的“奇迹”——一个司空见惯，但又无比珍贵的“奇迹”。

但是，需要指出的是，RIA 绝不是一片毫无争吵、毫无冲突的完美的乌托邦。在人与人的交往和沟通中难免少不了误解，少不了心智不成熟的人所做出的毫无逻辑可言的举动和被情绪化充满头脑的人所为的较偏激的言与行。另外，人和人之间的虽亲近却缺乏了解的关系会埋藏一个足矣摧毁这段关系的隐患——当双方尝试进一步了解彼此时，可能会因为对方的特征与自己所想象中的对方不同而降低好感，或者因为深入了解过程中话语所透露出的价值观念严重冲突而自然生发出一种排斥，更多的情况则是因为无意中说出了冒犯对方的话而让对方心生不满。当然这些隐患因人而异，关键在于一个“分寸感”。作为网友，什么事情应该点到即止，什么事情可以畅所欲言，什么事情应该闭口不提。只言片语中推知对方的禁忌，了解对方的兴趣，尝试缓慢摸索双方交谈的舒适区、模糊区和红区——这一过程可能对具有一定的社交经验的人来说较为简单和轻松，但对较为年轻的青年人来说仍有一定难度。尤其是热忱和天然的亲近所带来的莽撞和冒失，在一定程度上增加了青年人把握分寸的难度。他们更容易以一种天然亲近的态度对待他人，从而产生不必要的困扰。（当然，这些都是因人而异的。在普遍情况下的笼统概括不能准确描述个体在其中的社交状态）我们应当注意的是，纵然游戏中、网络上的社交关系能够给我们积极和正面的影响，但也应该尝试以正确的态度，结合自身现实实际，避免对他人的冒犯和冲突，用热情和宽容来享受这一段在游戏中的时光。

以网络为基础的新型社交关系正在以更加主动的姿态参与到青年人的生活中来。在这样的关系里，希望有更多的人能从中获得快乐。

附：后记 1

写完了！

写这样一篇论文的初衷，或许是想挑战自己如此篇幅的文章能不能在规定时间内搞定，或许是想锻炼自己写论文的能力，或许是单纯的对这一话题有着浓厚的兴趣，或者只是想向更多的人介绍这一个游戏，这一个服务器。出于兴趣和一种莫名的动力，我终于还是按期交付，完成任务。这种动力或许是青年人独有的热情？我不愿这么抬高自己，从“啊如果搞一个这个话题一定会很有意思吧”的想法开始，到“唔如何才能让大家看懂听懂我想要表达的意思呢”的想法贯穿整个论文写作过程，当我回过头来审视自己时，发现在写作过程中，屏幕上的文字绝不是我的自娱自乐，还要兼顾读者的感受，兼顾流畅和逻辑，尝试用更加严谨的语言将更多的所谓“少数派”归纳到结论里，论文是公共写作而不是私人表达，诉说自己感兴趣的事物固然是令人兴奋的，但是如何在论文写作中克制这种兴奋，把握一种“分寸感”，尝试站在听众、读者的角度来评判自己论文的可读性、普适性，这才是更加重要的能力。（至于后记嘛，反正是碎碎念，就不想考虑这么多了）

关于 RIA 和 MC 我同样想多说几句。这是我很喜欢的一个服务器，我遇到了很多可能我这一辈子都不会遇见的人，当然，我也目睹了很多的纠纷和冲突，大多都能够在运营组的仲裁下有一个比较好的收尾。服务器到现在已经走过了四年，仍然能够看到她的生机和活力。我在其中收获也不少。我对 GitHub 的仓库管理就是从这里开始的，包括也写了很多次服务器内月刊的稿子，尝试使用 MC 中以前从未尝试过的 mod，尝试第一次同自己线下根本不认识的人加好友私聊，当然我还在计划跟着服内的一个能够翻译日语的字幕组学习日语。说得功利点，这些朋友仍然是一种资源，是进入社会后可能会对自己有所帮助的人，大家不会因为阶层相同或是地理相近而互相结识，仅仅是因为同样喜欢 MC 而聚在一起——彼此之间或许在稍加发展后会形成一段十分牢靠的关系。但我不喜欢将人作为资源来陈述，不喜欢凡事皆用未来图便利、谋利益来看待——就像我不喜欢思政课作业去做一件我不喜欢的事，不喜欢那些遇到大大小小的考核先问一句“要记学分吗”的人一样。我热爱的游戏，志同道合的人，仅此而已，享受过程，无需多虑。

这篇论文仍然有很多的不足和待改进的地方：问卷设计得不能差强人意，很多逻辑推断都或多或少有自己的主观臆断，表述方面即使我有所注意但也可能让一些人看得一头雾水。这些都是我的问题，值得改进和改善的问题。如果读者在阅读后对我的一些观点持有不同的意见并且同我联系。我会非常高兴：证明你是有认真阅读我的文章的，说明并非无人问津；对于指出的文章的不足，我会采纳接受，在下一次的论文写作中尝试改进这方面的问题，对于观点的不同，倘若读者的论点更加具有说服能力，接纳吸收这些论点将使我对此方面的理解更加深入。这些都是极好的。

最后，欢迎大家来玩 MC！欢迎大家加入 RIA 大集体！

后记 sp. Just for RIA

欢迎你看到这里。

前面的或许只是对我的同学，对我的思政课老师的一些报告和发言，接下来的文字是对看到这里的你说的。

不论是抱着何种心态来到这个地方，或是单纯出于好奇看完了我的整篇论文，或是草草浏览拉到最后看到这篇不出所料的后记，或者只是单纯的想打发一下无聊的时间，顺便捧个场。

谢谢你。

游戏不仅仅是游戏，MC 发展到今天已经有了很多超越游戏本身的事物，而我尚且不清楚这种超越游戏的事物和游戏本身谁能更加长存。

其实看到别人早早完成任务摸鱼玩游戏，我还是有一点羡慕的，我干嘛搞这么麻烦去弄这些弄那些，以一个完全不成熟的姿态跌跌撞撞走到这段旅程的结束？更何况我在迈出第一步时从来没有百分百能做完的把握。

更进一步，我为什么要揽下方圆的执行主编，去做一件自己从未有过相关经验，现实收益约等于 0 的工作？

“热爱”？我觉得这个词过于简单，有着如孩子般的单纯。仅仅用热爱来形容这一切或许是对所有在 RIA 中付出了许多的人的轻视，因为没有任何一个人的动机和行为可以用一个词来贴标签式的概括。

为什么？

这个问题的答案可以用从此以往所有在 RIA 中的时间来慢慢回答，我想要看到每个人的答案，我也看到了

很多真诚的，认真的，用心的答案，他们用自己各不相同的价值观来诠释着为什么会在一个虚拟的世界中投入甚多。

对大部分人而言，这个答案十分简单：我认为 RIA 和 MC 只是简单的虚拟世界而已，不想投入甚多，只是饭后消遣。这个答案有何不可？这个答案又怎么不是真诚的答案？

但或许，正在看着这篇文章的你，有着更加“有趣”的答案。那么就请在未来的时间里，慢慢的写在自己的记忆中吧。

愿身处服务器中的每一个人，能收获一段美好和值得回忆的时光。

——24Kgule

2022年11月16日下午
于秋日暖阳下，校园中的某处长椅



摘阅 于是你幻想去旅行

比目鱼

你是地铁上的一个乘客。你在下午六点被散发着汗味和香水味的陌生人的身体挤压在车厢中央一个狭小的空隙里。你的两只手都够不到任何一只扶手吊环，于是你只好依靠双脚保持平衡。在你头顶上方空调正送出冷风，但你的后背却开始不断渗出汗珠。你的视线越过此起彼伏的头颅看见车窗外闪过一幅巨大的灯箱广告，画面上是一片宁静、碧蓝、似乎没有边际的海水。于是你幻想去旅行。你幻想这列地铁驶离此地，开往一处不知名的远方。它穿山越岭，走过许多陌生的城市。当车身终于停稳，你看见左侧的车窗里有一条平坦的海岸线，右侧的车门打开，海风扑面而来，你的眼前是一座几乎看不见人的海边小渔村。

你是渔村里的一位小学教员。你在一个宁静的午后坐在天花板上悬挂着一只吊扇的办公室里用双色铅笔批改学生的作业。你偶然抬头，发现办公室里现在只有你一个人。透过敞开的木窗你看见小操场上只有一个戴着草帽的校工正在阳光下弯着腰清除杂草。当你把目光投向更远处那条朦胧而闪烁的海平线，你忽然意识到那条海平线你已经坐在同一张办公桌后面看了整整两年。于是你幻想去旅行。你幻想自己骑着自行车沿着校门口那条水泥路来到一公里外的海边，然后顶着腥味十足的海风登上一艘马达隆隆作响的机帆船。你站在船尾看着学校操场上的旗杆离你越来越远。当你越过那条海平线，你来到一座叫做纽约的城市。

你是纽约曼哈顿金融区一家连锁咖啡店里的服务员，但你的真正志向是成为一名作家。你在每周一晚上乘地铁去二十三街的一间酒吧坐在角落里听文学朗诵会，你在每周六的下午去东村第四街另一间文人出没的酒吧希望在那里碰到愿意阅读你小说手稿的出版商或者经纪人。现在，你正俯下身手持一把笤帚清扫一位刚刚离去的顾客撒落在桌子下面的蛋糕屑，你身旁的座位上有三个身穿闪亮白衬衫的华尔街职员正在高声谈笑，他们谈到私人游艇、欧洲假期，还有意大利女人。你走到店门外从口袋里掏出一支香烟，你的手在另一只口袋里搜寻打火机时碰到了那封从昨晚开始一直塞在那里的寄自《纽约客》的退稿信。于是你幻想去旅行。你幻想自己拦住正从你眼前开过的那辆黄色计程车，告诉司机你要去肯尼迪机场。你在机场大厅掏出你那张还没有透支的信用卡，对柜台后面那个身穿航空公司制服的女孩说你要去巴黎。

你是巴黎左岸圣日耳曼德佩区一位独居的老妇人。每天下午三点你穿戴整齐、略施淡妆，走出你那间位于六楼的小公寓。你手扶楼梯缓缓下楼，穿过静得出奇的小天井，推门来到阳光温暖的街上。你走过咖啡馆外面手持酒杯、面向大街翘腿而坐的优雅男女，走过门前聚集着外国游客的墙壁斑驳的老教堂，走过出售可丽饼和冰激凌的街边售货车，走过门脸不大的时装店和小画廊。你转入一条小街，推门走进“不二价”超市。你手推购物车，在货架前认真地挑选蔬菜和奶酪，然后手提购物袋沿原路返回你的小公寓。在动手准备晚餐之前你像往常一样坐在沙发里看电视。你按动遥控器变换着频道，不知不觉地睡了过去。你醒来的时候窗外和屋内都是一片昏黑，电视机里闪烁着微光。你看见屏幕上有三只大象和一只小象正晃动着鼻子缓慢而稳重地在草原上行走，在它们和远处的地平线之间只有一棵细长的小树，像一颗孤零零的钉子。于是你幻想去旅行。你幻想你五十年前的情人在门外按响你的门铃。你们带上红酒和水果坐上他那辆雪铁龙敞篷车，然后你们一路哼着约翰尼·哈里戴的歌开车去非洲。

你是南非首都开普敦一家五星级酒店的老板。每周二下午两点你会准时驾车离开你的酒店。你会沿着M6海滨公路一直向南开去，你的左边是散布着棕榈树和私人别墅的低矮的山岩，你的右侧是细浪拍打着岸边礁石的南大西洋。你会在十五分钟后抵达坎普斯海滩附近一家装潢别致的小旅馆。你会在那里停好车，直奔117房间。你会熟练地掏出门卡打开房门，然后你会在房间里看见一个躺在床上（有时是坐在椅子上）的裸体女人。你不

能确定每次和你云雨的女人叫什么名字、芳龄几何，你不能确定你的朋友肖恩（这家旅馆的老板）是从哪里源源不断地为你弄来这么多小妞，你更不能确定那些肤色不同、身材各异的妙龄女子是否认得出你是开普敦那家著名酒店的老板（或许她们更加熟悉你那位身为国会议员、经常在电视上出现的老婆？）。但你从来不为这些不能确定的事耗费脑筋。现在，在一番剧烈运动之后，你习惯性地闭着眼睛仰面躺在床上，一只手懒懒地抚摸着身边那条褐色的长腿。这时你忽然听见开门的声音，这时你忽然闻到一种你熟悉的香水味道。你听见一个熟悉的女声在尖声喊叫，你睁开眼睛，有几秒钟你竟然无法分清那张愤怒的脸此刻是出现在电视机里还是真的横在你的床头。于是你幻想去旅行。你幻想你根本没有开车驶上 M6 公路，根本没有停在这间旅馆门前，根本没有打开过这个房间的大门。你幻想你此时此刻正在一个离此地非常遥远的国家。于是你想到了印度。

你是印度德里旧城的一位街头流浪汉。你在一个圆月高悬的夜晚斜靠在路边的墙角左手夹着一支烟头右手握着一听罐装啤酒。你的头发和胡须粘连在一起，你从头到脚套着 11 件捡来的衬衫和 5 条捡来的裤子。你在每个白天弯着腰走街串巷仔细研究这座城市里每一只垃圾筒的内容，你在每个夜晚坐在你固定的角落里看着这座破旧的老城变得越来越安静。今晚你感到幸福，因为你刚刚在两条街以外的公共厕所里洗了一个凉水澡，因为你路过你朋友库什的角落时他扔给你一听还没有过期太久的灌装啤酒，也因为你听说抓乞丐的囚车已经从这条街上开走，至少今晚你不再需要担心被抓去坐上两年大牢。于是你感觉到一种放松，于是你哼起了小曲，于是你让自己的思绪飘散开去，于是你幻想去旅行。旅行，会是一件有趣的事情——你在心里对自己说。但是此时此刻你实在想不出除了这个舒服的街角以外还有其它任何地方值得你挪动身躯。这时，你抬起头，看见了悬挂在街对面大楼顶上的那轮硕大无比的白色的月亮。你幻想去那里走上一趟。

你是人类历史上第十三位登上月球的宇航员。147 个小时以前，你和另外三名宇航员乘坐“牛郎星”号登月舱平稳地降落在月球表面，你第一个走下扶梯，你的宇航靴激起的尘土像慢动作镜头一样缓缓地升起，又缓缓地落下。123 个小时以前，你和你的同伴驾驶一辆月球车在坑坑洼洼的月球表面颠簸着前进，你意识到登月 24 小时以来你看到的景象几乎没有任何变化：头顶上方永远是漆黑一片的无尽苍穹，脚下永远是像在海底世界一样沉睡着的尘土和碎石。84 个小时以前，你躺在登月舱里的吊床上做梦，你梦见了你家门口 A&P 超市货架上那些颜色鲜红的番茄。47 个小时以前，你在一座低矮的山坡上滑了一跤，尘土和石屑如丝巾一般飞舞，当你终于像从游泳池底爬起一样重新站直了身子，你又看到了低低地悬挂在黑色天幕上的那个只露出半个脸庞的蓝色的星球。24 小时之前，你收到休斯顿总部的通知：停留在近月轨道上的“猎户”号指令舱出现电脑故障，总部的工程师正在全力远程抢修。5 分钟之前，你收到最新通知：指令舱彻底瘫痪，无法按原计划在 23 小时之后完成与登月舱的对接。1 分钟以前，你的助手罗斯通过对讲机告诉你：休斯顿将紧急发射一架小型火箭为你们提供补给，但登月舱上的氧气储备仅够维持 31 个小时。现在，你站在月球表面，手里握着一块矿石标本，身体一动不动。你忽然感觉这里如此荒芜、如此死静，如此丑陋不堪。你于是你幻想去旅行。你幻想回到远处那个蓝色星球上的任何一个角落。你不在乎风景，你只想把自己包围在人群之中，让自己可以闻到人的味道。毫无缘由地，你想到了——一列拥挤的地铁。

你是地铁上的一个乘客。你在下午六点被散发着汗味和香水味的陌生人的身体挤压在车厢中央一个狭小的空隙里。你的两只手都够不到任何一只扶手吊环，于是你只好依靠双脚保持平衡。在你头顶上方空调正送出冷风，但你的后背却开始不断渗出汗珠。你的视线越过此起彼伏的头颅看见车窗外闪过一幅巨大的灯箱广告，画面上是一片宁静、碧蓝、似乎没有边际的海水。

于是你幻想去旅行。

诗歌

日暮，星穹

—听《焦糖星》有感

CHEN_Y1WE1

酒红色的日暮笼罩大地
街道空无一人，唯有心碎的静谧；
酒红色的光线透过玻璃
淹没在昏暗室内的空杯里。
远方，天文台忽闪，忽闪，
越过缭乱灯光，观测缥缈的归期；
近旁，路灯忽闪，忽闪，
穿越窗后漆黑，映照无神的眼底；
窗内，目光忽闪，忽闪，旋即转向天际：
“按照公转周期，
她应就在这里……”
只是孤独早已将双眼翳蔽，
多么可惜。



信息台

欢迎使用《方圆》综合服务处！

想给《方圆》投稿？想提出问题或提出改进建议？

原自主投稿处已升级为综合服务处！多项愿望一次满足！

《方圆》综合服务处地址：

<https://wj.qq.com/s2/9303354/e607/>[☞]

稿费标准：

- 小说、散文类：3.0~6.0 ○ / 百字
- 杂谈类：3.0~5.5 ○ / 百字
- 诗歌类：4~6 ○ / 五行
- 影视 / 音乐 / 书籍推荐、教程类：30~55 ○ / 篇
- 其他类：最高不超过 60 ○ / 篇
- 该稿费标准自 2022 年 2 月刊起生效。

这里是本刊末尾
下期也要看哦！



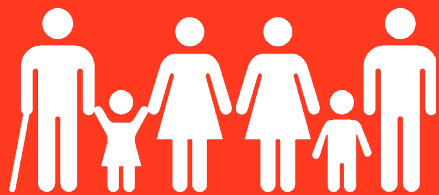
可持续发展目标



变革世界的 17 个目标

可持续发展目标呼吁所有国家（不论该国是贫穷、富裕还是中等收入）行动起来，在促进经济繁荣的同时保护地球。目标指出，消除贫困必须与一系列战略齐头并进，包括促进经济增长，解决教育、卫生、社会保护和就业机会的社会需求，遏制气候变化和保护环境。

1 无贫穷



2 零饥饿



3 良好健康与福祉



4 优质教育



5 性别平等



6 清洁饮水和卫生设施



7 经济适用的清洁能源



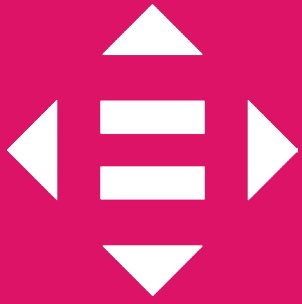
8 体面工作和经济增长



9 产业、创新和基础设施



10 减少不平等



11 可持续城市和社区



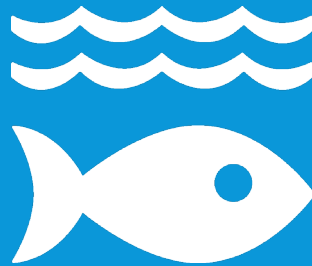
12 负责任消费和生产



13 气候行动



14 水下生物



15 陆地生物



16 和平、正义与强大机构



17 促进目标实现的伙伴关系



点击各个图像可以了解更多信息 (链接至联合国官方网站)。

鸣谢

本报刊所使用字体

思源黑体 SC / Noto Sans CJK SC / Source Han Sans SC
思源宋体 SC / Noto Serif CJK SC / Source Han Serif SC
造字工房尚雅准宋体
Fira Sans
Cascadia Code
Fira Code
Liberation Sans
Liberation Serif

本刊使用的字体大都遵守 [SIL 开放字体协议 \(第 1.1 版\)](#)，除了：

- “造字工房尚雅准宋体”为专有字体，有其单独的[协议](#)，但可以免费用作非商业性用途。

在此对所有字体贡献者表示感谢和敬意！

其他

- Microsoft Word, Adobe InDesign — 排版
- Microsoft Excel — 图表
- Mozilla Firefox, pdf.js — PDF 浏览
- Material Design Icons — 图标库
- RIA 运营组 — 大力支持
- 《探究由游戏衍生的新型社交关系——以 Minecraft 为例研究青年人在兴趣导向下的人际交往实例》配图 — [Candra Firmansyah, CC BY-SA 4.0](#), 通过维基共享资源
- 《日暮，星穹》配图 — [Sparkywiki1701, CC BY-SA 4.0](#), 通过维基共享资源

“文明健康 绿色环保” 公益广告

健康生活 合理规划



青岛市精神文明建设委员会办公室



方圆

抹岚报社、抹岚文宣部

零洲西北地区抹岚市市南区府前路 3 号西栋 201

a30266@qq.com