

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

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

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%。^[1]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。”^[1]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。^[2]

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^[3]（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。”^[4]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。^[5]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 依然是最接近原宇宙的存在。”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^[9]。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^[6]，具有自己的 Wiki^[7]、BBS^[8]和 B 站账号^[9]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 有这么多热衷于记录的人呢？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。下面将通过对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。

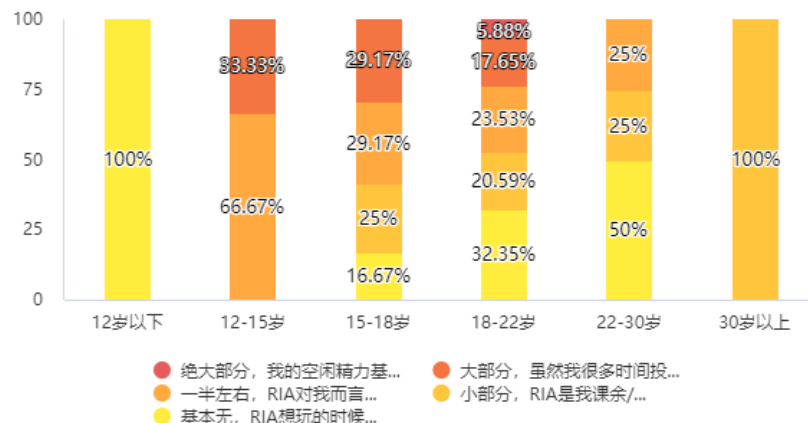
二、基于问卷的反馈数据分析

此次问卷共收集到 74 份有效数据^[10]，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。这比率同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。

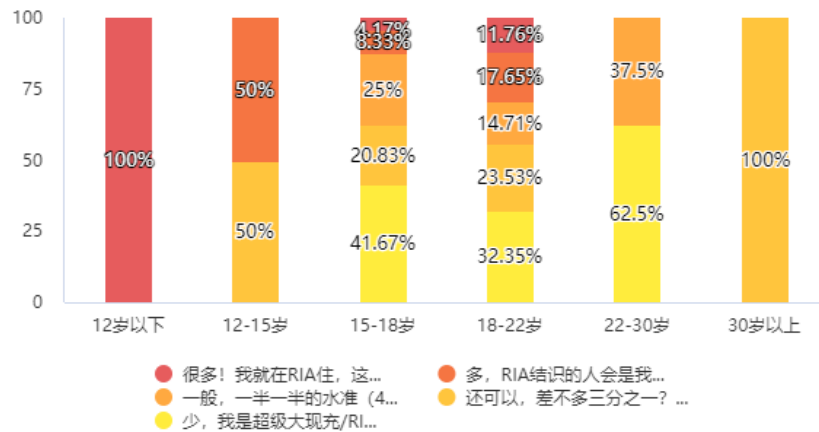
在交叉分析后,我们发现,近似的,随着年龄的增长,空闲时间中游戏的比例就越低。但“绝大部分”选项



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。

三、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，最初来到这这里的原因便是对 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了的情况发生）。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 and 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处——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，能遇到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、对新型社交关系的态度与看法

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.....游戏终归是游戏，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。有人会因为在这这样一个现实难觅的平台中展示了自我而欢欣鼓舞，日益精进；有人会因为是在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。

参考文献：

- [1]: 《第 50 次中国互联网络发展状况统计报告》——CNNIC
- [2]: <https://baike.baidu.com/item/我的世界/6036091> 百度百科：我的世界
- [3]: <https://www.ign.com/games/minecraft> ——IGN 美国

- [4]: <https://corp.ign.com/review-practices/> ——IGN 对评分体系的阐释
- [5]: <https://new.qq.com/rain/a/20220608A003MR00> ——如何依托 Minecraft 构建元宇宙? 腾讯新闻 2022.6.8
- [5]: <https://wiki.ria.red/wiki/新人引导页#进入社群>
- [6]: 数据来源: [数据看莉亚]9 月数据月报——send_9
- [7]: <https://wiki.ria.red/wiki/> RIA_Wiki
- [8]: <https://bbs.ria.red/> RIA BBS
- [9]: <https://space.bilibili.com/486733> RIA_Minecraft B 站主页
- [10]: 《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》调查问卷 01 (超链接: 问卷 Excel)
- [11]: 以上引用观点均来源于问卷调查中“15-22 岁人群段”且“投入时间超过空闲总时间的四成”这一段筛选用户

附件:

附件一: 设计的调查问卷具体内容:

1. 请问您的年龄?

- A. 12 岁以下 B. 12-15 岁 C. 15-18 岁 D. 18-22 岁 E. 22-30 岁 F. 30 岁以上

2. 您的性别:

- A. 男 B. 女

3. 您在 RIA 中游玩的时长?

- A. 半年以内 B. 半年至一年 C. 一年至两年 D. 两年以上

4. 在您的空闲时间 (指除去工作/学习之后、为自己留出的放松、娱乐的时间) 中, 有多少时间用于 RIA 相关? 包括游戏内时长、群中水群、社群相关 (专门用于投稿 RIA 报刊的文章的撰写、排版、摄影等工作)

- A. 绝大部分, 我的空闲精力基本投入了这个服务器 (80%-100%)
B. 大部分, 虽然我很多时间投入了服务器, 但还是有些其它的事情干 (60%-80%)
C. 一半左右, RIA 对我而言重要但是不能占用我的过多时间 (40%-60%)
D. 小部分, RIA 是我课余/工作之余的调剂, 但是我有其它的更重要的安排 (20%-40%)
E. 基本无, RIA 想玩的时候就玩, 不想玩也可以很咸鱼 (0%-20%)

5. 你认为为什么 RIA 对你而言值得投入很多/不值得投入很多?

6. 会有意愿去爱发电/淘宝网店等处为服务器贡献一点资助吗?

- A. 有, 而且已经资助或准备资助
B. 有, 但是碍于学生身份/经济不独立而暂时不会
C. 无

7. 在 RIA 里面结识的朋友/同好占你的朋友/同好的比例有多大?

- A. 很多! 我就在 RIA 住, 这里的人都超好的! 说话也好听 (80%-100%)
B. 多, RIA 结识的人会是我大部分的朋友 (60%-80%)

- C.一般，一半一半的水准（40%-60%）
- D.还可以，差不多三分之一？毕竟还有同学和工友嘛（20%-40%）
- E.少，我是超级大现充/RIA 萌新，在 RIA 里的朋友只占我人际关系的很小一部分（0%-20%）

8.会尝试去在线下面基 RIA 的朋友吗？

- A.会
- B.不会

9.会尝试将自己身边的朋友拉进 RIA 的社群吗？

- A.会
- B.不会

10.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？

- A.会的可能性大于不会
- B.不会的可能性大于会

11.问一下上一道题这么选择的原因？

12.现实世界和 RIA 的世界如果让你二选一，你会选择哪边？

- A.RIA，我憧憬这个世界
- B.现实，这里有我留恋和不舍的事物

13.依然是问一下这么选的理由~

14.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？

15.如果调查报告刊登在方圆上，会去看嘛？

- A.谁闲得慌会去看方圆^[注]啊（恼）
- B.看啊，好奇最后的成品会是啥样的（双眼发光）

（笔者注：《方圆》是 RIA 社群内部自发编写的一本月刊，主要以介绍服内外大事件、社群玩家文学作品投稿和服务器玩家活跃情况为主，目前笔者担任执行主编）

附件二：课题组成员名单：

- 资料收集：██████
- 论文编写：██████
- 问卷设计：██████
- 数据整理：██████

附件三：参考文档

见文件夹

附件三：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这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