



卧龙岗理事会  
火种计划  
PROJECT SPARK

重点项目  
Priority Program



虚拟国际联盟吧  
官方入门教程

# 贴吧虚拟国 基础知识手册

贴吧虚拟国教程入门模块 第二版

THF  
Global  
Education



虚拟国际联盟 卧龙岗理事会 卧龙岗虚拟国大学



GERRINGTON INSTITUTE of  
VIRTUAL COUNTRY ISSUES  
戈林岗虚拟国事务研究院



卧龙岗理事会  
火种计划  
PROJECT SPARK

重点项目  
Priority Program

贴吧虚拟国教程 入门模块

## 贴吧虚拟国基础知识手册

《贴吧虚拟国教程》编委会 编

Two  
Hundred  
Fifty

THF传媒集团出版

卧龙岗理事会 THF传媒集团

植物学路3号, 卧龙岗市

厄普西隆帝国

邮政编码: WLK B3

版权所有 盗版必究

封面 / 伦敦地铁和地上铁 白教堂站  
(Whitechapel station), 伦敦, 英国

摄影 / garthgary



# 《贴吧虚拟国教程》编委会

主编 加里·德·马西亚克

副主编 欧文·伯恩斯坦

## 一般编写司

主编 加里·德·马西亚克

编委（按姓氏笔画排序）

威廉·巴克托尔姆

凯撒·亚平宁

康斯坦丁·德·安塞斯塔

阿莱斯特·克劳利

欧文·伯恩斯坦

路易·德·君士坦丁

弗朗茨·冯·施道瑟维勒

埃里希·雷德尔

西塞罗·巴尔·德罗萨

卢卡斯·福莱斯特

## 军事编写司

主编 李明华

编委（按姓氏笔画排序）

艾哈迈德·本·奥斯曼

莱蒂思·拉维恩·怀尔德

## 文化编写司

主编 奥古斯蒂恩·德·米尔希洛因

编委（按姓氏笔画排序）

乌羽白

## 校对司

委员（按姓氏笔画排序）

海因茨·艾恩霍夫

德拉·诺维·兰尼斯特

比尔·左维泰·圣克莱尔

江立言

阿莱斯特·克劳利

路易·德·君士坦丁

弗朗茨·冯·施道瑟维勒

唐静海

埃里希·雷德尔

约瑟夫·冯·德兰茨

美术顾问 阿莱斯特·克劳利

# 目录



## 专题一 预备知识

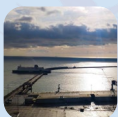
6

### 1.1 基本概念

7

### 1.2 常见名词

8



## 专题二 基本设定

11

### 2.1 重要问题

12

### 2.2 贴吧虚拟国的要素

15



## 专题三 政治

17

### 3.1 政治制度

18

### 3.2 政府部门

19

### 3.3 入籍与就业

20

### 3.4 基础设施与交通

22

### 3.5 外交

23

## 专题四 经济

25

### 4.1 交易机制

26

### 4.2 政府决策与金融业

28



## 后记

29

### 贴吧虚拟国基础知识卡

31



# 专题一 预备知识

欢迎加入贴吧虚拟国！

或许您刚经过其他圈子的朋友介绍，加入到我们贴吧虚拟国的大家庭中；抑或是加入到我们圈子一段时间，但对于这个圈子如何运作不是那么了解。本章将带您了解一些虚拟国的名词等知识，为未来建设虚拟国，或者参与现有国家的模拟，打下一定的基础。

图1-1 / 苏格兰政府大楼正门，爱丁堡

摄影 / garthgary

## 1.1 基本概念

### 虚拟国

虚拟国是以百度贴吧、腾讯QQ、微信、简书等平台为载体，成立拥有一部分架空因素或完全架空的虚拟国家，对现实中国和社会运转中的各项活动进行模拟的游戏。

虚拟国按照活跃平台的不同可分为贴吧虚拟国、QQ虚拟国（贴吧虚拟国部分用户称其为“第二国际”）、微信虚拟国、知乎虚拟国（目前好像没有）、简书虚拟国等。

### 贴吧虚拟国

贴吧虚拟国是以**百度贴吧**平台为基础活跃平台的虚拟国家。一般认为贴吧虚拟国起源于2007年建国的车王帝国。部分人士则认为贴吧虚拟国起源于2006年建立的“虚拟国”吧。

在贴吧虚拟国圈，“虚拟国”一词在多数情况下指代整个贴吧虚拟国。

同时，大多数贴吧虚拟国还会选用QQ等即时通信软件为辅助平台，方便用户之间的沟通。

图 / 车王帝国国徽  
图源 / 车王帝国吧  
线索提供 / 弗朗茨·冯·施道瑟维勒



### 与模拟联合国的区别

模拟联合国主要对现实中的联合国及相关机构的活动进行模拟，侧重于模仿联合国大会等国际会议，对国际热点问题等内容进行讨论。

而虚拟国是对一个国家的全方位要素进行设定，对国家的各种活动进行模拟。二者有着本质上的区别。

## 1.2 常见名词

### 1.2.1 部分国家或地区的代称

#### “五列八强”体系

历史名词，即五个“列强”国家与八个“次强”国家组成的体系。

列强指2013年来贴吧虚拟国中五个曾经最为强盛的国家，在2015年的“大灾难”后，部分国家开始衰落甚至出现分裂，而另一部分国家不断发展强大。五国各具特色，其竞争力、对国际局势影响较为显著。

次强指2014年至2017年贴吧虚拟国中，发展程度次于五大国的国家，目前无量化评定标准。这些国家相对于五大国而言，可能历史并没有那么悠久，但曾经同样有不可忽略的影响力。



图 / “五大国”国旗、全称与贴吧

#### 单机国家

指活跃用户或模拟过程中负责人只有一个的国家，这些国家在贴吧虚拟国极为常见。这些国家的用户参与模拟时，需要考虑到政治、经济、文化、军事等多个方面，工作较为繁重，需要较长时间才能活跃起来。



## 殖民地

就贴吧平台而言，殖民地一般指宗主国在国家主体以外占领的其他国家或地区贴吧。这些贴吧有的受宗主国直接支配，有的由宗主国委托专人或专门机构管辖，如殖民大臣、殖民部、海外部等人士和机构。

## 正统国家

历史名词，指在一个贴吧虚拟国实名地域系别中符合一定条件的独立国家，每个实名地域系别中只有一个，是该派别的“领头羊”。但是，国家是“正统”或“非正统”，与国家能否正常进行模拟**无关**。“非正统”国家依然能够进行正常的模拟活动，而“正统”只是对于其在该地域派系中的影响力的一个肯定。贴吧虚拟国的国家不必急于争抢“正统”。

## 实名国、架空国和半实名国、半架空国

实名国是指现实中存在或曾经存在的国家。半实名国是指在历史基础上，通过一定的改编等衍生出的国家。

半架空国是同样建设在一部分事实基础上，但虚构成分要比半实名国更多，国家名称等内容皆为玩家自行决定。架空国是指完全通过个人臆想或团队创作而建设的国家，在现实中不存在。部分架空国出自游戏与影视作品等，这些作品给予玩家一些模拟的依据。



图 / 奥斯陆王国国旗  
图源：通往北方之路吧

图 / 奥赫萨王国国旗  
图源：奥赫吧



## 1.2.2 部分用户的代称

### “恐怖分子”与“恐怖主义”

在贴吧虚拟国，恐怖主义是指通过各种手段，恶意破坏虚拟国正常秩序，损害贴吧虚拟国正常玩家的权益，胁迫国家机关、国际组织以实现其政治、意识形态等目的的主张和行为。恐怖分子指对贴吧虚拟国多国甚至整个圈子造成严重危害的人士。卧龙岗理事会与国际政法组织合作，共同建立了虚拟国恐怖分子与相关国家数据库。新加入的玩家应尽量不要与这些用户及国家接触。

### “老人”与“新人”

贴吧虚拟国对“老人”和“新人”没有明确划分，一般称在圈内活跃一年及以上的，且对贴吧虚拟国运转流程、模拟规则较为熟悉用户为“老人”，在圈内活跃时间少于一年的，且对贴吧虚拟国各规则不太熟悉用户为“新人”。

## 1.2.3 历史事件

### “大灾难”（“大厄运”、“大风暴”、“五月风暴”）

指2015年5月开始，百度贴吧方面多次对多个虚拟国贴吧进行关闭的事件，其中2015年5月的一次最为严重。由于事情发生突然且毫无征兆，波及国家众多，造成损失巨大，仅有少数国家幸免，这两次事件被称为贴吧虚拟国“大灾难”、“大风暴”。

卧龙岗理事会将每年5月8日设立为此事件的纪念日，称为“风暴日”，以警示玩家要注意在模拟活动中把握好尺度

## 专题二 基本设定

想要建设好一个虚拟国，首先是做出较为全面和完善的要素设定。

一个主权国家的要素有两种说法，一种为“三要素”说，即领土、人民、主权；另一种为“四要素”说，即在前三者基础上加上政府这一部分。

而这些要素在贴吧虚拟国中，是如何与该平台进行对应的？除此之外又有什么其他的要素？

图 / 雨过天晴的多佛尔港，英国

摄影 / garthgary

## 2.1 常见问题

### 2.1.1 对于新成立国家的十个重要问题

以下问题是为将要创建属于自己的虚拟国的新玩家们准备的。决定加入到现有虚拟国的玩家，请直接阅读本章的2.2.2“对于加入到现有虚拟国的玩家的十个重要问题”。

#### ——基本部分——

1. 你有信心、有毅力能把这个国家坚持发展下去，而不是半途而废么？
2. 这个国家的名称是什么？是架空国家还是现实中存在（或曾经存在）的国家？有没有和现有贴吧虚拟国重复？
3. 这个国家有没有申请贴吧？贴吧名称叫什么？有没有吧主？
4. 这个国家处于什么时代？有什么相关的背景？
5. 这个国家的标志与象征（国旗、国徽、国歌、首都等）是什么？有没有确定的领土（领土、领海、领空）范围？（如果可以尽量画出地图）
6. 这个国家的社会性质（资本主义、社会主义、封建主义、奴隶社会等）和政府组织结构（如：共和制、君主立宪制、二党制）是什么？政府具体有什么部门？

#### ——进阶部分——

（以下内容可在国家建立后逐步完善）

7. 这个国家有没有宪法？（其他法律可在国家正式建设后进行完善）
8. 这个国家有没有审判、检察机关？有没有议会？这些机关的组织架构是什么？
9. 这个国家有没有军队？其架构是什么？
10. 当自己因为现实中压力不得不退出，能不能找到国家的接班人？

## 补充说明

问题1和10：时间与精力是每一个虚拟国发展的重要因素，若有所缺失，该国将陷入停滞阶段，甚至被人抢走吧主。因此，当决定自己建设国家的时候，应当确保自己有精力、有时间去建设。当自己因为现实中因素在将来不会有时间，应当尽早找到国家的接班人。

2. 国家和对应贴吧名称应当简练，方便其他用户记住与寻找，同时贴吧名称也应尽量与国名相符。国家名称不能与现有国家重复，因此在成立国家之前应做好调研，防止冲突发生。

3. 对应的贴吧是一个虚拟国的领土中最重要的组成部分，而拥有吧主则意味着拥有这块领土的管理权。

5. 国家象征必不可少。国旗国徽是国家的代表与象征，应当严谨地对待，认真地设计。国旗国徽应尽量使用原创设计，避免和其他国家发生冲突。

7. 宪法是国家最为基本的法律，是一个主权国家必不可少的法律。一个特例是现实中英国，其虽然没有宪法，但有其他条文来代替宪法的位置，如《大宪章》等。



图/国家与贴吧名称对应中的一个反例：北美利坚的海洋山吧

## 2.2.2 对于加入到现有虚拟国的玩家的十个重要问题

以下问题是为将要加入到现有的虚拟国的新玩家们准备的。

### —————基本部分—————

1. 你有没有选择几个国家加入？为什么会选择这些国家？
2. 你了解该国的大致设定么？包括政体、领土、国旗国徽等；
3. 这个国家有没有和恐怖组织、恐怖分子或其他不受欢迎人士合作过？后续事宜是怎么处理的？现在有没有结束与恐怖分子的合作？

### —————行业选择—————

4. 如果你想从政，你了解该国的政府等机关的架构么？希望加入到什么岗位？这个岗位有什么相应的职责？日常工作有哪些？
5. 如果你想参军，该国有没有武装力量？武装力量的名称、组成分别是什么？你希望加入到哪个军种？
6. 如果个人就职意向并非从政或参军，而为其他方面，你了解从事相关行业所需要办理的手续么？比如经商、开厂、开办学校等；

### —————该国背景—————

7. 你了解这个国家的历史设定么？该国的历史背景是什么，现在处于什么时代？
8. 在根据以上问题，了解完相关内容后，你有没有选择好加入的国家？具体选择有哪些？

9. 你一般在什么时间进行虚拟国模拟活动？周末有没有时间参与相关活动呢？

10. 当自己面临现实中的压力，或者因为其他原因而不得不暂缓虚拟国活动，甚至退出虚拟国时，有没有找人接管自己的岗位？

### 补充说明

问题1-3：可以先确定一个感兴趣国家的名单，了解背景并观察活跃情况后再做决定。个人对国家背景的兴趣程度、该国设定的完善程度等因素应当被首先考虑到。部分国家一段时间的活跃度可能不太理想，但活跃度不应成为做决定中的决定性因素。同时，了解该国的背景时还应调查该国与恐怖主义之间的关系，坚决避开实行恐怖主义的国家，谨慎考虑加入到曾经实行或曾经支持恐怖主义的国家，谨慎考虑加入到与部分恐怖分子有密切往来的国家。

4-6：行业的选择因人而异，每个贴吧虚拟国玩家都可自由选择喜欢的职业。同时，机关和军队的加入、公司的注册等方面，各国有不同的政策。

7-8：部分国家的历史设定较为严密，有的国家将时代放在古代，因此各种现代科技不应出现，这一点在加入后进行模拟活动过程中尤为需要注意。根据自己的喜好，选好适合自己的虚拟国家后，就可按照该国政策，注册国籍加入了。

9-10：贴吧虚拟国的各种模拟活动都需要一定的时间来进行策划和实施，且会分散注意力。当面临现实中的压力时，如有必要，建议将职务交给他人代理，在相关的现实活动结束后继续履职。

## 2.2 贴吧虚拟国的要素

一个国家的要素，目前有“三要素”和“四要素”两种观点。前者指国家拥有固定的领土、定居的人民和完整的主权；后者则在“三要素”的基础上外加“健全的政府组织”一项。

### 领土

现实国家中的领土，对应的是贴吧虚拟国的所属贴吧，以及虚拟规划中的一国所属的陆地、水体和空域等。其中，所属贴吧具有排他性，是贴吧虚拟国真正行使主权的空间。而对于虚拟领土，贴吧虚拟国允许不同国家之间互相重叠，例如贴吧虚拟国的欧罗巴帝国和意大利帝国、卡尔马联盟等国的虚拟领土均有重叠。但建议对虚拟领土进行合理规划，不宜占地过多，以免带来不必要的纠纷。

左图/欧罗巴帝国领土全图，包括欧洲绝大部分地区。  
图源：欧罗巴合众国吧



上图/卡尔马联盟领土全图  
图源：斯塔的纳维亚半岛联邦吧

### 人民

现实国家中定居的人民，对应一个贴吧虚拟国中的活跃玩家。这些玩家的来源主要有：历史、地理等涉及到贴吧虚拟国相关方面的贴吧；一些策略电子游戏等存在虚拟角色扮演或类似因素的贴吧；QQ虚拟国等其他平台的虚拟国家等。

### 完整的主权

现实中国家拥有完整的主权，而在贴吧虚拟国中与之对应的是一个虚拟国家对其所拥有贴吧的具有排他性的管辖权。而实现此目标的条件，是拥有该贴吧的**吧主**。

关于吧主竞选的具体内容，请阅读百度贴吧相关公告，或阅读《贴吧虚拟国教程》核心模块第一册《贴吧虚拟国基础》。



## 专题三 政治



贴吧虚拟国的各种模拟活动中，最基础的就是国家政治方面的模拟运作。政府、议会等，这些机关应怎么设定，才能让新建的国家持续运转？

图 / 欧洲联盟（退出协议）议案 2019-20（二读）

经下议院通过后 在威斯敏斯特宫门口示威的人群

摄影 / garthgary

## 3.1 政治制度

### 政治制度

政治制度是国家政治体系运作形式，也就是国家政府的组织结构和管理体制。主要有民主政体、立宪政体、专制政体、独裁政体、威权政体等类型。玩家在建立国家时就应确立该国的政治体制、国家元首和政府首脑的产生方式及职责、任期等内容。

### 机关架构

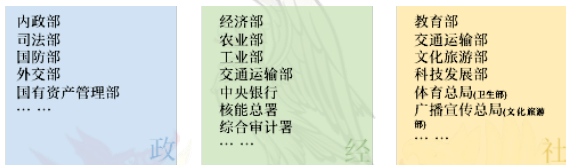
每个国家所设置的机关并不相同，经过归纳，主要有以下机构以及相关要素：



## 3.2 政府部门

### 政府部门

政府部门主要涉及政治、经济、文化、民生、科技等方面，拥有多个种类。政府部门可按照职能分为政治职能部门、经济职能部门和社会职能部门。下图以虚拟国非洲联邦为例，划分了其政府中一部分部门的类型。



### 移民与人力资源部门

由于贴吧虚拟国对人力资源需求量较大，虚拟国的移民部门和人力资源部门关系相对而言较为密切。移民部门负责新成员加入国籍申请或取得永久居留权申请的审批工作。人力资源部门主要负责新成员的相关能力及背景审查，工作安排，及新人的简单培训工作。

### 警察部门与吧务团队

在贴吧虚拟国，各警察部门与该贴吧的吧务团队联系同样较为密切，二者的职责同样是维护该贴吧虚拟国的发帖环境，在爆吧、挖坟等情况发生时迅速做出响应，进行处理。

### 内政部门

在贴吧虚拟国，内政部门职责较为繁多，目前主要职责为受理各种证件的办理、受理公司及党派等团体的成立申请、基础设施建设与管理、教育医疗等机构的管理，及婚姻登记等。

## 议会

议会是立法机构的一种，由选民选出的议员组成，主要负责国家的立法工作。部分国家的议会拥有很大的权力，而另外一部分国家议会则是象征性的机构，没有实权。对于新建的虚拟国家建议待拥有一定活跃用户时再进行议会的模拟活动。议会主要有**一院制、两院制和多院制**等组织形式。

议长是议会日常工作的主持人，经议会投票，在现任议员中产生。议长在议会中一般不针对议案进行评论，除特殊情况外也不参与表决。

在贴吧虚拟国，一项议案审理的步骤主要有提出议案，相关辩论，投票表决等步骤。

## 司法检察系统

因为编写法律耗时长，且虚拟国玩家多数没有专业经验，司法检察部门在虚拟国的模拟中有明显不足。但仍建议在议会等立法机关的工作正式开启之后，制定刑法等迫切需要的法律。

## 3.3 人籍与就业

### 入籍和国籍注册处

在贴吧虚拟国，加入一个国家的国籍一般只需要填写表格，在审批成功后即入籍。大部分国家在置顶帖设置国籍注册处，这里一般收录以下信息：

姓名、百度ID、出生日期\*、居住地址\*、第一国籍和其他国籍\*、公民誓词\*、就职意向\*等等。

在入籍后，部分国家还提供身份信息卡、驾照、护照等证件。

## 就业

贴吧虚拟国劳动方面有三个大方向：从政、参军和创业。

从政和参军两方面需要联系该国的相关部门来讨论工作的分配和相关职责。部分国家在入籍申请表中会要求申请者填写在入籍之后的就职意向，此后分配工作。在获得相关部门批准后，可正式上岗。

选择从政的用户一般不需要到指定的教育机构进行培训，然而仍建议向有经验的玩家咨询关于部门的运作等问题，清楚该部门的职责。

选择参军的用户，在部分国家需要进行政治审查和身体发育检查，并在相关军事院校进行专业培训。对于热爱军事，但对军事理论不是特别熟悉的用户，即便该国军队并不强制要求参与军事专业进修课程，仍建议参加该国或其他国家的相关课程，或阅读一些军事专业书籍等。

## 创业

在贴吧虚拟国进行“创业”并不需要像现实里一样做详细的前期规划。虚拟国目前较为热门的产业有：

虚拟的食品、日用品制造与零售；

各型装备的设计、加工、出售、租赁、管理等；

金融业（受制于贴吧平台，在模拟过程中并不是很理想，以银行为主，本部分将在“经济”一章进行详细的说明）；

初等、中等、高等教育（只有少部分教学机构开展真正意义上的教学活动）；

视觉传达设计（徽标、旗帜、出版物、海报、应用、网站、广告牌、标识等，其中以徽标和旗帜居多）；

媒体、多媒体制作等行业。

各位用户可自行选择，或开发全新的产业。

图/德意志帝国参军体检表  
提供：埃里希·雷德尔



### 3.4 基础设施与交通

#### 基础设施

上图/三峡大坝

图源：不列颠百科全书

维基百科上对基础设施给出如下定义：“基础设施，是指为社会生产和居民生活提供公共服务的物质工程设施，它是社会赖以生存发展的一般物质条件。”在贴吧虚拟国，最简单的也是最基础类型的建设，就是基础设施的建设。

基础设施包括能源系统相关设施、交通相关设施、通讯相关设施、安全设施、环境保护设施、公共休闲设施等种类，其中以公共休闲设施较为常见，包括公园、保护区、图书馆、音乐厅等。

贴吧虚拟国的基础设施贴子的内容大多为图片和该设施的相关介绍。

#### 贴吧虚拟国的交通

交通模拟是贴吧虚拟国新兴的模拟活动之一。从2018年开始，随着航空模拟在多个贴吧虚拟国中流行开来，贴吧虚拟国迎来了交通系统建设的一个小高峰。

交通是各种运输手段和通信的总称，主要包括公路系统、铁路系统、航空系统、海运、太空运输、邮政运输、电信等。邮政运输和电信的建设和模拟相对而言较少，贴吧虚拟国在运输的模拟上以航空和铁路为主。



图/德意志帝国柏林国家图书馆  
图源：德意志帝国吧

图/新西兰怀坎巴拉轨道交通系统全图提供  
/比尔·左维泰·圣克莱尔

## 3.5 外交

### 访问与建交

两国之间的友好关系，应从正式建设外交关系开始。在访问之前，应和对方先打好招呼，约好访问时间和贴吧。之后便可正式发外交贴了。如果不清楚发帖的格式，下图就是外交访问贴的模板。

同时，在这次访问过程中，应商讨两国正式建交的事宜，拟定一份简单的建交条约或建交公报，该公报普遍较为简短，大多涵盖以下内容：

1. 相互承认主权和领土完整；
2. 关于解决两国之间部分冲突的事宜；
3. 关于加强双方在未来的合作的事宜；
4. 关于建立大使级外交关系的事宜：互派大使，在首都设立使馆、在其他城市设立领事馆等；
5. 两国之间的其他事项；

[ABCDE]ABCDE国对XXX国进行友好访问

这是国旗

大使馆和领事馆的设置上要遵循对方的规定，设立在指定的使馆集中区（使馆区、使馆贴子等），或单独开贴设立使馆。

大使馆贴子的格式一般如下：

标题：【XXX国】XXX国驻XXX国大使馆

图片：本国国旗、国徽，有的大使馆还加上了建交国的国旗图片，但现实中一国大使馆不会悬挂建交国的旗帜。

为方便建交国贴吧的用户访问该国，可在帖子中附上该国贴吧链接。



## 国际活动及其类型

贴吧虚拟国中，国际活动形式主要有：大型出访、互访等以外交事务为中心的活动；

经济合作论坛等以经济与贸易为中心的活动；

宗教会议、动漫展等以文化交流为中心的活动；

国际宴会、舞会、酒会等以交际为中心的活动；

奥运会、世界杯等国际体育赛事活动；

其中，奥运会、世博会等大型综合性国际活动一般由特定的组委会主办，而承办权则通过投票决定归属。大型综合性活动耗时较长，相关程序也较多，但影响力较大，能为宣传该国提供帮助。

国际宴会、动漫展等小型活动，一般由政府、公司或个人发起，不需要完成繁重的申办程序，组织流程也并不严苛，较为随意。

以上活动的一个要素是人气，需要进行大量的前期宣传。

## 国际协定与条约

国际协定是用于解决两国或多国之间专门事项或临时性问题而缔结的短期契约性文件。国际协定的相关国家与适用范围通常小于国际条约，一般签字后即可生效。而国际条约的相关国家更多，适用范围更广，有效期也相对长一些。





## 专题四 经济

必须指出的是，目前而言贴吧虚拟国的经济是没有形成完善体系的。曼昆在《经济学原理》开头，对经济学下了这样的定义：经济学研究社会如何管理自己的稀缺资源。同时他提到，“由于资源是稀缺的，社会资源的管理就尤为重要。”然而，在贴吧虚拟国，资源的稀缺性无法模拟。曼昆的经济学十大原理中，第一条目前就无法在贴吧虚拟国体现出来。

即便是平台本身有缺陷，经济体系并不完善，目前贴吧虚拟国仍在进行或尝试部分现实生活中的经济活动的模拟。本章着重对已在贴吧虚拟国进行模拟的经济活动进行阐述。另外，部分用户也提出了新的经济模拟方案。卧龙岗理事会在2020年初提出“双核心”货币机制设想，同时以“帖子”和新的虚拟货币“虚元”为交易媒介。

图 / 麦格理集团 悉尼雪梨街总部

摄影 / garthgary

## 4.1 交易机制

### 概述

贴吧虚拟国自成立以来，基本以贴子作为度量价格的工具以及购买货物的媒介。

贴子，是在网络论坛或者是聊天室中发表意见的文字。本文中，“贴子”专指百度贴吧平台上发布的内容，包括文字贴、图片贴、视频贴等。“贴子”分为主题贴和回复贴两种。

贴子由用户发布内容而产生。每发布一次内容，不论文字或图片的多少，不论是主题贴还是回复贴，该贴吧的贴子数量都会上升一个单位，因此贴子不能流通。贴子的生产成本，包括时间成本、网络流量等极低几乎可忽略，因此贴子可被无限地制造出来。在百度贴吧平台上，贴子可以被删除，但该贴吧页面的贴子总数只增不减。部分贴吧虚拟国将主要贴吧的贴子总数作为该国的国内生产总值，即GDP。

在贴吧虚拟国的交易当中，买家通过在卖家指定的贴吧内发布一定数量的贴子，来获取虚拟的商品，如“食品”、“机械”等。这些贴子大多没有表达特定意义，多为数字或汉字词语。而因为每个贴吧贴子计数“只增不减”，实际上买家并未消耗手上的任何资金，或任何“贴子”，只有卖家的资金总量上涨。

### 交易类型

贴吧虚拟国的交易主要分三类，为虚拟劳动成果交易、真实劳动成果交易和介于二者之间的交易。

真实劳动成果的交易，有文字稿件、设计的公司标志、制作的视频等；购买者通过支付款项，获得了这些商品的使用权。

虚拟劳动成果的交易，即卖家出售虚拟的商品，如“船只”、“客机”、“机车”等，买家并没有真实地获得这些商品使用权。

第三类为介于第一类和第二类的交易，是真实劳动成果的交易，但玩家并没有获得这些商品或其使用权。例如：玩家通过工艺战舰、SketchUp等软件设计了飞机等物品，并对外出售。

## 生产

贴吧虚拟国中，生产活动的模拟较少，主要是通过其他软件进行劳动来制造产品，比如通过“工艺战舰”来设计战舰、用3ds max来设计客机等，然后对外“售卖”所设计的产品。

更普遍的情况则不对生产活动进行真正的模拟，而是通过成立虚拟的公司，从网上搜集图片或自己拍摄相关产品照片后，制作用于产品展示的幻灯片或宣传视频（或者不制作），对外售卖这些“生产的产品”，如虚拟国中的“空中客车”公司和“巴航工业”公司等。

贴吧虚拟国的产品基本是虚拟的。

图/欧罗巴帝国川崎重工研发的直升机（虚拟商品）  
图源：欧罗巴合众国吧



## 交易流程

贴吧虚拟国内商品交易的主要流程是：



在支付款项时，需要提前和卖家确认付款贴吧的位置，以及是在吧内集中的付款处还是单独开贴“支付”。之后便可以通过发帖的形式结清款项，发出一帖子即为“支付”一单位货币。

另外，部分卖家在进行交易时，将“贴子”称为“滑稽”，比如某国“超市”内的汽水定价为2“滑稽”/瓶。需要注意的是，付款时仍需要发相应数量的帖子来“支付”，而不是一条回复中发两个滑稽表情。

卖家在订单确立后，在买家指定的贴吧发帖子和图片，“交付”相关货物。换言之，贴吧虚拟国的虚拟市场交易最终结果是：卖方贴吧多了一些帖子（多数为水帖），买方贴吧多了一些图片帖，同时买方获得相应的虚拟货物。

## 4.2 政府决策与金融业

在现实生活中，政府在经济活动的运行中发挥着不可或缺的作用。但在贴吧虚拟国，政府对经济活动的干预并不常见。

### 中央银行

维基百科上对中央银行做出如下定义：中央银行是负责国家或地区的货币政策的主体机构，通常也是一个经济共同体的唯一货币发行机构。在贴吧虚拟国，由于贴子成为了各国交易用的媒介，货币政策的制定几乎失去了意义。贴吧虚拟国的中央银行主要负责设计与发布货币图样，其中以纸币居多。

### 金融业

维基百科对金融给出如下定义：金融是指银行、保险机构等向客户募集资金，并借贷给其他市场主体的经济活动。

银行、信托、保险、证券这四个行业一般被合称为“金融业的四驾马车”。因为贴子不能流动，需要大量流动资金才能开展的金融“四大行业”的模拟带来极大的障碍。目前，贴吧虚拟国只能对银行和证券两方面进行模拟。

在贴吧虚拟国，商业银行的主要业务有存款和发放借记卡两种。由于无法确定每个用户所拥有资金的多寡，用户手中的资金默认是无限的，因此银行的存贷业务都无法展开。

证券方面，大部分国家没有证券交易所，而在贴吧现有的证券交易所中，由于没有合适的软件进行模拟，贴吧虚拟国中股价变化都是通过人工设定来完成的，有的公司股票的价格从上市以来几乎没有发生变化。

图/卡尔马联盟100克朗纸币图样  
制作：阿莱斯特·克劳利



## 后记

《贴吧虚拟国基础知识手册》是《贴吧虚拟国教程》系列丛书中核心模块的浓缩版，由《贴吧虚拟国基础》一书缩减内容而来。

《贴吧虚拟国教程》是我一直想要写的一套教程。2019年夏，我即将升入本科，学习压力增大，当时感觉离淡出虚拟国活动已经不远了，也希望能给这个圈子留下点什么。尤其是对于不是特别了解虚拟国的新朋友们，我希望能够给予更多的帮助与支持，让他们少走弯路。这套教程原本只有两本，即《贴吧虚拟国教程》与其浓缩版，或者“青春版”——《贴吧虚拟国基础》，但在后来发现基础教程里面的内容已经很多了。编委会决定启用模块化的策略，化整为零，让新成员各取所需。

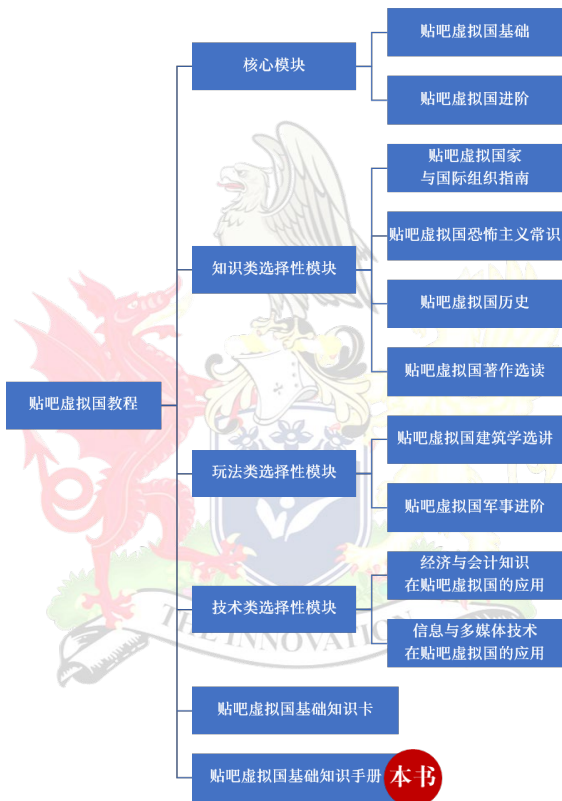
在写这本教程的时候，我一开始着重对虚拟国圈子的历史进行考证。在对最早的虚拟国，也就是车王帝国进行考证时，我们没能找到车王的国旗，这是我一个小小的遗憾。然而在友人帮助下，我们找到了他们的“国徽”，又找到了最开始虚拟国三大联盟的旗帜。然而由于图片已有十年历史，画质不是很理想，遂用软件高清重制。旗帜做好的时候，心里也比较舒畅，感觉离这个圈子的源头更近了一步。

与其说《贴吧虚拟国教程》系列是一套“教材”，不如说是一本总结，一本将各位玩家多年来在虚拟国的智慧结晶的汇总。本教程的编写工作离不开各位卧龙岗理事会的成员们，以及《贴吧虚拟国教程》编委会历史分会的大力支持。在此，我向各位参与本书编写工作的各位朋友表示感谢。

在本教程编写过程中，我们编者犯了很多错误，对此深表歉意。本教程仓促编写成，错误在所难免。在此感谢各位读者的批评指正，不论是当面批评还是背后批评，我们都会谨记并尽快地修正错误。

最后，感谢您花时间阅读这本教程。希望本“书”能够帮助我们虚拟国大家庭的一些玩家，希望各位玩家能够继续把我们圈子发展下去！

# 《贴吧虚拟国教程》系列丛书体系



## 虚拟国

虚拟国是以百度贴吧、腾讯QQ、微信、简书等平台为载体，成立拥有一部分架空因素或完全架空的虚拟国家，对现实中国和社会运转中的各项活动进行模拟的游戏。

## 贴吧虚拟国

贴吧虚拟国以百度贴吧平台为基础，QQ等即时通信软件为辅助平台，方便用户之间的沟通。一般认为贴吧虚拟国起源于2007年建国的车王帝国。部分人士则认为贴吧虚拟国起源于2006年建立的“虚拟国”吧。  
在贴吧虚拟国圈，“虚拟国”一词在多数情况下指代整个贴吧虚拟国。

## 几个主要玩法

玩法	优点	缺点
自创国家	自由度高	需要设定内容多，国家人气可能不足
加入现有虚拟国	更快速地了解虚拟国，积累经验	自由度相对低一些
加入现有虚拟国同时自创国家	积累经验同时获得建设属于自己的国家的成就感	导致精力分散，两边忙不过来

## 加入一个现有虚拟国家

在置顶帖或相应帖子中  
注册国籍

联系人力资源负责人获取  
职务

根据自身职责进行  
模拟活动

## 建设全新的虚拟国家 十个重要问题

### ——基本部分——

1. 你有信心、有毅力能把这个国家坚持发展下去，而不是半途而废么？
2. 这个国家的名称是什么？是架空国家还是现实中存在（或曾经存在）的国家？有没有和现有贴吧虚拟国重复？
3. 这个国家有没有申请贴吧？贴吧名称叫什么？有没有吧主？
4. 这个国家处于什么时代？有什么相关的背景？
5. 这个国家的标志与象征（国旗、国徽、国歌、首都等）是什么？有没有确定的领土（领土、领海、领空）范围？（如果可以尽量画出地图）
6. 这个国家的社会性质（资本主义、社会主义、封建主义、奴隶社会等）和政府组织结构（如：共和制、君主立宪制、二党制）是什么？政府具体有什么部门？

### ——进阶部分——

（以下内容可在国家建立后逐步完善）

7. 这个国家有没有宪法？（其他法律可在国家正式建设后进行完善）
8. 这个国家有没有审判、检察机关？有没有议会？这些机关的组织架构是什么？
9. 这个国家有没有军队？其架构是什么？
10. 当自己因为现实中压力不得不退出，能不能找到国家的接班人？

更多内容请阅读虚拟国际联盟吧和卧龙岗理事会联合出品的官方教程  
《贴吧虚拟国教程》系列图书。





卧龙岗理事会  
火种计划  
PROJECT SPARK

重点项目  
Priority Program



虚拟国际联盟



卧龙岗理事会



卧龙岗虚拟国大学

封底/重庆，中国  
摄影/garthgary

虚拟国际联盟吧官方入门教程

贴吧虚拟国基础知识手册

贴吧虚拟国教程入门模块 第二版

Two  
Hundred,  
Fifty