

社团生存指南

探索不了一点宇宙编辑部

目录

如何做会刊?	1
如何操办出摊活动	12

文 / Mudern

如何做会刊？

引子：谈会刊之外的事

在化学中我们说“结构决定性质”，在生物中我们说“结构决定功能”，在计算机科学中我们说“结构决定算法”。对于科幻协会来说，会刊的产生同样源于整个协会的结构，并且会反过来影响协会本身。因此，在谈如何制作会刊之前，我们需要先理解：**为什么要做，以及协会自身状态**。

会刊不是凭空出现的，它的存在和持续性取决于协会的整体运作。例如，《引力波》就是我们协会在这样的思考下诞生的成果。

或许上面的话听起来有些迷幻，但我想以我们的会刊《引力波》作为例子来说明。我不知道你是谁，也不知道你在什么情况下点开了这篇文章，但我相信会点开它的人，一定对如何做一本属于自己协会的会刊抱有兴趣。究竟为什么要做会刊，其实已经在很大程度上决定了怎么去做，以及会去做什么内容。这也是我常说“会刊必须因地因时而兴”的原因。想象一下，如果有这样一本刊物出现在你的协会，它能发挥怎样的作用？它是否能够长久地持续下去？这些问题都与“为什么要做”息息相关。

为什么要做会刊

那么，为什么要做会刊呢？对我们来说，会刊能带来的好处其实非常直接。它首先是协会的一张名片。过去我们在招新时，常常只能搬出几年前的银河奖杯来展示社团的历史荣光，但奖杯是静止的，而一本定期出版的会刊，则能让新人看到协会正在发生的事，感受到这个集体仍然鲜活而有创造力。其次，会刊也是我们走出去的重要展品。在参加科幻大会或者同人展时，光靠口头介绍是远远不够的，而会刊正好可以成为我们展台上最有分量的展示物，让更多外部社团和爱好者通过它了解我们。第三，会刊的存在还让被遗忘的写作部重新找到了落脚点。相比于零散的写作活动，会刊是一个清晰的目标，它让“写作”重新成为协会运转的一部分，而不是一个边缘化的兴趣。最后，

会刊也是协会的档案馆。每一次活动、每一段经历，都能通过文字和图片固定下来，留下连续的记录，而不是在群聊和记忆中消散。

正是因为会刊承载了这些意义，我们在具体工作上也被迫做出调整。为了让它成为协会的名片，我们必须保持持续产出；为了能拿得出展品，我们需要关注排版与成品质量；为了真正支撑写作部，我们要建立稳定的稿件来源与编辑机制；为了完成记录留档的功能，我们必须把活动纪实变成常规工作。换句话说，**会刊并不是额外增加的一件事，而是把协会的许多原本零散的工作重新组织起来，让它们有了一个共同的出口。这种再组织，反过来就塑造了协会的工作形态。**

如何做会刊？

我调研了所有我们能拿到的各个科幻协会的会刊，进行了一些研究。

下面这段是我在《引力波》第一期中《为了忘却》里面的一段内容节选：

从全国的科幻协会运营状况来说，除了少数社团，大部分社团可能都处于一个难以运营的状况。正是在开始做会刊调研时，我特别意识到这种情况。当时我们开始决定做会刊，我们拿出了手上所有可以用于参考的材料。川大会刊《临界点》，每十年出一刊，全彩铜版纸彩页，专门设计的封面；西交会刊《深空》，季刊，部分彩色铜版纸，大部分黑白印刷普通纸，AI封面；北航会刊《星野航迹》，全普通纸黑白印刷，也是调研中页数最多，文章最多的一个，最好看的封面；上交会刊《GPA》，全普通纸，黑白印刷与彩色印刷，实拍封面。这时候我不禁感慨川大资源的“丰饶”，精心排版的会刊，专业设计的会徽，独立的活动室，明星云集的校友阵营……你协成员常常开玩笑说，能不能把你协卖给川大，但是我们每个人都知道，能做到这种程度的，全中国可能只有川大。虽然环境支持是幻协发展的重要因素，但不是决定因素，决定因素是人而不是物，是参加幻协的每一个同学。奇点幻协的同学在招新前聚在一起讨论会刊稿件问题，当时我提出的意见是第一本会刊制作可以以西交会刊《深空》为模板，以 AI 绘图作为会刊封面基底，排版全面模仿

《深空》和《科幻世界》。第二本会刊出前，小步快跑，可以以季为单位推出报纸，一方面为排版人才做铺垫，另一方面为稿件积累做准备，以年为单位推出会刊，既能获得一年运营经验总结，也能作为一个活动记录。事实证明，幻协的同学聚在一起，“小米加步枪”也可以把事情做好。

我们在做会刊前要明确托举这个会刊的集体是一个什么状态，由此才能在后续的会刊制作中知道应该选择什么样的技术路线。

做会刊大抵会遇到下面几个问题：

1. 稿件哪里来？
2. 编辑怎么做？
3. 封面怎么做？
4. 排版怎么做？
5. 印刷怎么做？
6. 其他事项怎么做？

我将会结合我们协会的情况简单的回答一下上面的几个问题：

稿件哪里来？

在做会刊时，最先遇到的问题往往是稿件从哪里来。根据我调研和接触到的情况，大体上有几种来源路径。其一是校园征稿，比如西交的《深空》会与校内的征文比赛绑定，一年一次的比赛正好对应一年一刊的会刊。其二是协会成员内部的日常产出，比如北航的《星野航迹》主要收录了一年的活动纪实和影评文章。其三则是与其他平台的资源复用，比如与公众号或零重力报的文章互通，把已有的作品系统化编纂进来。

不同的方式对应了不同的技术路线，也反映出各协会现实条件的差异。对于写作氛围浓厚、写作基础较完善的协会来说，内部征稿自然是顺畅的路径；而活动频繁的协会，则可以依靠活动记录来积累文章；如果校友资源丰富，甚至可以向老成员“讨要”稿件，形成社团内外联动的效果。

就我们自己的实践而言，最初的《引力波》稿件来源相对多样：频繁的活动纪实、河流翻译项目、与天文社合办的“星空与幻想”征文比赛，甚至还有来自四川友协的支持。第一期的内容数量因此并不匮乏。但在实际操作中，我们很快发现问题：征文比赛在本地环境下并不奏效，写作部的功能也逐渐荒废，未整理的作品与友协资源毕竟有限。最终被证明真正能够长期支撑会刊的，还是活动记录和河流项目这两块稳定来源。

每一次活动可以指定一个同学写 500 字左右的活动记录，压力不大，也可以充盈会刊文章。社团出版会刊的另一大难点是没有经济支持和工作导向，这时候参与河流的项目也是一个不错的选择。河流现在日常在做世界科幻的翻译，社团成员可以参与翻译，然后翻译的成果也可以作为会刊的一部分，一方面可以保证文章质量，另一方面可以补充社员对于科幻的认识。同时像是河流的一些征稿，也会有征文比赛的奖励，从某种程度上来说可以激励文章产出。

更棘手的困难在于编辑工作。没有统一的收稿格式，加上编辑工作时空分布不均，导致我们的第一本会刊的工作异常繁琐。为了解决这个问题，我们在之后创办了协会官网：一方面通过 Markdown 格式统一收稿，另一方面让网站的日常更新和会刊的编辑工作重叠起来。这样一来，日常网站更新相当于提前完成了部分会刊编辑任务，最终出刊时只需要对已有内容进行排版整理，大大缓解了工作压力。

编辑怎么做？

这里提到的“编辑”是一个广义概念，涵盖了文字处理的多个环节，包括稿件初筛、编辑沟通、文字校对等，基本上涉及从收稿到定稿的全部文字工作流程。

为保持会刊内容风格的连贯与多样，我们设立了多个专栏，分别对应不同类型的稿件，同时也为企划稿件提供专栏。以本刊为例：

- **宇宙咖啡馆**：主要刊登杂谈、随笔类文章，风格轻松，侧重作者的个人感受与表达。

- **深空观测站：**刊登社论、作品赏析、科幻研究、科普文章及采访等内容，强调客观事实与清晰观点。
- **奇点文库：**专用于发表短篇及长篇小说、诗歌等虚构类创作。
- **星际译栈：**集中刊登翻译作品，包括小说节选翻译及“河流翻译”专栏内容。
- **时空档案馆：**记录协会活动、存档历史资料

通常将会刊总页数控制在 100–150 页之间较为合适，对应字数约 10 万–20 万字（字号 10pt 左右）。征稿启动时，需有计划地征集各专栏所需内容，并预留一定余量。以本刊第二期征稿计划为例，拟收录：活动记录 2 篇、翻译 1 篇、小说 3 篇、科普 1 篇、杂谈 2 篇、社论 2 篇、社团生存指南 1 篇。若为约稿或直接录用稿件，可不留冗余；若为公开征文，则建议收稿量最少为目标刊载量的 1.3–1.5 倍，以便后续筛选。收稿量达目标 70% 左右时，即可启动初筛与前期编辑工作。建议使用共享表格统稿，字段可包括：作者联系方式、作品类型、作品名、字数、责任人、二级责任人、截止日期、当前进度等。

初筛可设定统一标准，例如：

1. 是否符合栏目主题
2. 故事是否完整成型
3. 基本语法是否通顺
4. 是否存在价值问题

其实就是判断稿件是否“**方向正确、可读、具备进一步加工价值**”。可组织 3–5 人参与初筛，每篇稿件至少由两人审阅，按比例快速分类。约 80% 的不合要求稿件可一眼识别。优秀但暂未入选的稿件可存入稿件库备用；已确定录用的也应存档，供后续参考。若收稿量极大（如“朝菌杯”等大型征文），可考虑设计打分表以提高效率；收稿较少时则可从简处理。

编辑的核心任务是打磨，把好的稿件变成好的作品。具体操作上，建议使用 WPS 共享文档或其他协作方式，并统一采用标准格式（推荐 Markdown）

来进行编辑。这样可以尽量减少在格式和沟通上的消耗，把精力放在文字和内容本身上。编辑工作的推进也取决于人手情况，因此编辑部最好在人员构成上与协会保持一定程度的独立性，这样更容易维持编辑团队的稳定与延续。

但要记住，打磨是没有尽头的。编辑的目标不是“改到完美”，而是“**改到能出版、能呈现给读者**”。因此必须确定好死线和质量标准，既不能草率地一过了之，使编辑目标落空，也不能陷入无止境的优化，拉长战线，拖累其他工作的进展。

不同体裁的稿件，编辑时的着力点也各不相同。

散文和杂谈类作品最看重情感的真诚与语言的节奏感。许多作者会在文字里留下自己的口癖或私梗，这些东西需要在编辑时适度删减，让读者能顺畅地跟随文字的节奏，感受到作者思想与感情的流动。评论、科普和赏析类文章的重点则是**逻辑清晰、观点鲜明**。事实要准确，语句要简练，避免冗长的复杂句，同时确保引用来源可靠、标注规范。

小说和诗歌则更强调叙事逻辑、人物动机与语言节奏，尤其是科幻小说，要避免只堆砌设定而缺少故事，也要防止编辑过多掺入个人偏好。如果条件允许，可以请科幻世界的老师参与评审，或者在编辑部内部交叉阅读，重点关注人物行为的合理性与整体的逻辑自洽。

译文部分可参考河流翻译项目的相关要求，这里不再赘述。至于纪实与档案类的稿件，许多作者往往写得较为平铺直叙，但这一点并非完全是缺点。重要的是要让文字里能看到作者自己的思考与感受，如果原稿里缺乏这些，可以引导作者补充，使作品更具温度和个人性。

前期征稿时一定要把作者的联系方式留好，方便后续跟进——沟通做不好往往会影响后续的征文进度和作者体验。所以在与作者交涉时，我们要有个基本的态度准则：**尊重作品、尊重作者、尊重表达的差异**。具体的沟通方式上，我觉得重点是三部分：**语气要温和、意见要明确（最好能给出示例）、先肯定亮点再提出建议，并尽量把选择权留给作者，多建议、少指令**。下面这段可以用于参考：

您好：

我们在审阅您的稿件《标题》时，非常喜欢其中的第 X 段描写与

整体氛围。

以下是我们的小建议，仅供参考：

1. 若能在前段加入一点情节铺垫，会更自然地引出结尾主题。
2. 个别句子稍长，建议拆分，以保持节奏。
3. 若方便，能否补充一下 X 部分的细节？

若您有任何保留或想法，请随时告诉我们，我们希望尊重并呈现您的风格。

感谢您的来稿。——编辑 [署名]

此外，校对这环节经常被忽视，但其实它像木桶的短板一样容易暴露问题。我们这种粉丝杂志常常做不到出版社那样的“三审三校”，但至少要保证有一次全面的文章校对和一次对整刊的粗略校对。文章校对时需要把标题、作者署名、病句、错字、标点逐一过一遍——尤其要注意引号是否为“傻瓜引号”、有没有混用英文符号、存在无意义的多余空格等细节。整刊校对则要检查排版是否一致、插图与图注是否对应、图片有无错位或分辨率问题。如果条件允许，打印一本样刊专门校对是最稳妥的办法；没有条件也至少要在最终交付印刷前，把交付文件再仔细核对一遍，避免小错变成成品上的明显瑕疵。

总之，征稿、沟通与校对是连成一条线的工作：联系畅通、沟通有温度、校对认真，读者和作者都会感受到在有限的资源下我们做到了对作品的尊重。

封面怎么做？

封面是读者对一本刊物的第一印象，因此无论如何都不能敷衍。这不仅包括封面本身，也涵盖封底和书脊的设计，整体的视觉统一和信息传达同样重要。一本杂志的外观，是读者在未翻开正文前最直观的感受，它传递的气质和风格会直接影响人们对内容的期待，所以设计上值得认真对待。

在封面设计的技术路径上，我在前文调研中大致总结过，可以分为三类：**AI生成、实拍照片、精心设计**。例如西南交大《深空》采用了 AI 生图，每期

社团生存指南 | 如何做会刊？

使用不同的色调和主题，上海交大《GPA》采用了摄影和风格化结合方式，北航《星野航迹》则采用了对会徽的再次演绎的方式。对于多数协会来说，**AI生成封面是性价比最高的选择**。在实践中，可以用协会内部拍摄的照片作为生图基底，再进行风格化处理；也可以先设计封面核心元素，然后生成扩图。以《引力波》为例，我们选择了“宇宙元素 + 像素风”，第一期主体是像素化黑洞，再用扩图生成完整封面。生图可以使用可灵 AI 或 Stable Diffusion，扩图可以借助 Canvas 或 Photoshop 完成。

除了前封面，**后封面、前后封底和书脊**都需要设计。后封面可以直接由前封面扩展而来，然后添加协会二维码或必要信息。封底则可以做一些创意尝试，例如我们在《引力波》中使用了主创签名墙或整本书的关键词词云，让杂志在视觉上有呼应感。书脊上通常要包含杂志名、期数，以及编辑部或协会名称，确保放在书架上也能一眼识别。

在设计风格上，主打一个丰俭由人。如果有擅长美术或设计的同学自然最好，但即便没有，也有一些简单可遵循的原则能大幅提升设计质感。总结来说，我们的设计理念可以概括为**“少即是多”**：主动留白，强化核心信息，利用网格系统组织元素，创造秩序感和视觉统一；色彩要克制，优先选择中性色或基本色；形状上可采用几何元素，让整体简洁明快；所有装饰都应服务于信息传达，去除多余冗杂。

另外，设计流程上也可以形成几个小习惯：先明确封面主题与核心元素，再确定色彩和排版结构，然后快速生成初稿，最后进行反复微调。在实践中，**多尝试不同方案并征求意见**，即便是简单的 AI 生成，也能通过小调整让杂志风格更稳固、视觉体验更舒适。

排版怎么做？

排版大抵有两条技术路线，**一条是以技术为主导的 Latex 路线，另一条是以美术为主导的 InDesign 路线**。路线的选择可以参考各个协会不同的具体情况。例如上海交大的程序员资源比较丰富，他们的会刊 GPA 保留了完整的 Latex 模板可供使用，这部分也可以在我们官网的友链中找到相应资源，而西南交大采取 InDesign 方案，好处就是成熟且可视化。《社团生存指南》我们可

能后续会编写一个小软件配以 CI/CD 和 Latex 实现上传文件即制作新版杂志，而《引力波》还是采用 Indesign 方案。

这里重点介绍 Indesign 方案。Indesign 软件的操作并不复杂，网上也有详细的教程。在设计方面，可以参考《科幻世界》和《深空》。

Indesign 在使用时，应该注意几个问题。

页面和页码方面，左右页的书脊关系、页码起始与样式都需要注意。要正确设置对页，主页添加自动页码，并利用章节选项管理不同起始页和页码样式。**图片方面**，要注意链接完整、分辨率充足、裁剪合理、文本绕排正常。推荐使用链接面板管理图源，确保图片 300ppi 的分辨率，利用直接选择工具调整图框位置，精确设置文本绕排。**文本样式方面**，主要是关注样式统一、溢流文本、字体缺失和兼容性问题。务必严格使用段落/字符样式，注意红色溢流文本标识，并在输出前打包文件收集字体。中英文混排建议使用复合字体。**模板与主页方面**，元素若需修改，可按 Ctrl+Shift 单击覆盖，固定元素可用锁定 Ctrl+L 或图层管理。

字体的使用需要额外强调一下。强烈建议要统一**字体、字号、颜色、段落和层级规范**。字体方面，建议使用开源或已获授权的字体，比如思源系列，全刊字体不超过三种：黑体用于标题（24–48pt，根据情况调整）、宋体用于正文（10–12pt）、楷体用于强调（比正文小 1–2pt）。区分层级时，优先用同一字体的不同字重（如 Regular、Medium、Bold），比单纯改变字号更易保持视觉统一。屏幕显示和印刷效果可能不同，因此在最终付印前一定要打印纸质样张仔细检查字号、行距、色彩等。我们在《引力波》的制作中就踩过坑：编辑本比发行本大一圈，这一点会在打印环节再详细讲。

目录也是排版的重要组成部分。主体内容包括专栏名、目录、作者、页数和辅助线，附加信息可以包含期数刊号、字数、印刷情况、编辑部基本信息、封面缩略图，以及免责声明和版权说明。免责声明可以参考《引力波》的模板：

本印刷品为探索不了一点宇宙编辑部制作的内部宣传册，专为社团成员及相关人员提供信息交流与知识分享之用。本宣传册不属于公开发行的图书或刊物，不对外销售或传播。因部分文章作

者未能取得联系，编辑部在不改变原意的前提下对文字进行了必要内容或格式调整。如有异议，请于 30 日内联系编辑部 (tsbly-dyzbjb@qidian.space) 协商处理。本宣传册收录文章版权归属原作者或访谈对象。编辑部尊重原创知识产权，如认为文章内容涉及抄袭、洗稿、未署名转载或其他侵犯著作权的行为，请通过邮箱 (tsblydyzbjb@qidian.space) 提交书面举证材料（包括原创证明、侵权内容比对说明等），编辑部将在收到材料后 30 日内依据开展核查。若侵权事实成立，编辑部将立即调整内容或标注来源，相关法律责任由侵权方自行承担。本宣传册中部分图片是使用生成式人工智能技术生成的，使用的模型为具有完全版权的、深度定制的开源人工智能模型（遵循 MIT 协议），在使用前获得完整原创授权。本宣传册所提供的信息仅供参考，协会不保证信息的准确性、完整性或实时性。本宣传册中的观点和建议不代表协会的官方立场，仅代表作者或访谈者的个人观点。本宣传册由探索不了一点宇宙编辑部制作，版权探索不了一点宇宙编辑部所有。未经许可，任何个人或组织不得复制、转载、分发、修改、公开传播或以任何形式使用本宣传册中的任何内容。

印刷怎么做

印刷主要涉及两个问题：一是如何找到合适的印刷老师，二是如何保证印刷质量。

在联系印刷商之前，先把自己的需求梳理清楚非常重要。这不仅能提高沟通效率，也能让印刷商快速给出准确的方案和报价。以《引力波》第一期为例，印刷规格是竖式 185mm × 260mm 开本，印量 70 本。封面采用 250 克铜版纸双面彩色印刷并覆哑膜，内页共 184 页，前 6 页与后 22 页彩色，中间部分黑白印刷，使用 80 克米色双胶纸，无线胶装，成本约 1600 元左右。

寻找印刷商时，我们比较幸运，学校附近就有一家可以做印刷的店铺。如果能拿到比这个价格更低的方案自然更好，如果不行，也可以联系我们推荐打印老师。除了实体店，还可以通过 1688 等线上渠道寻找印刷商。联系印刷

商后，要让老师详细列出纸张、印刷、装订和后期工艺的各项费用，这样能避免后续大量沟通成本。

保证印刷质量可以从两方面入手：沟通和打样。

沟通时，要尽量清晰高效。设计稿最好导出为 **PDF/X-1a** 等印刷专用格式，这是行业标准。同时，把整个 InDesign 项目文件夹打包交付（包含所有链接图片和字体）是好习惯，方便印刷商排查技术问题。除了文件，还应附上一份简明的 **工艺说明单**，写清开本、页码、纸张、印刷工艺等关键要求，这能有效避免口头沟通带来的误解。

打样环节不可或缺，这是在批量印刷前制作一本或几本样品的过程，也是 **检查错误的最后关口**。收到样张后，要仔细核对每个细节：文字是否有错字、漏字，字体是否正确；图片分辨率是否足够、颜色是否偏色，有无裁切错误；裁切和出血是否合理（通常 3mm），重要内容是否远离裁切线；色彩模式是否合理，屏幕显示的 RGB 与印刷的 CMYK 差异是否在可接受范围内。我们曾踩过一个坑：一开始搞错了大度纸和正度纸的比例，影响了排版效果，因此建议大家都采用正度纸比例（ $185\times260\text{mm}$ ），正文字号约 10pt。正是因为打样的存在，这类问题才能在正式印刷前被发现和修正。

其他事项怎么做？

这里的其他事项包含很多内容，但我想重点讲两个我认为最重要的方面：**合规性与售卖**。会刊制作的最后阶段，绕不开这两个问题：前者决定刊物能否顺利诞生，后者关系到项目能否持续运转。

合规性是大多数社团都会遇到的难题。部分学校对学生社团活动本身持谨慎甚至排斥态度，同时大多数社团无法为刊物申请刊号，因此公开售卖实体刊物本身存在一定风险。在考虑实体印刷之前，优先通过社团官方网站、社交媒体或校园论坛发布电子版，这不仅可以最大化受众、积累口碑，也是一种低风险的“试水”。电子版可以被视作实体刊物的“先行版”或“基础版”。

实体刊物则建议明确定位为**内部交流与纪念品**：将其标注为社团内部资料、活动纪念或学术交流材料，而非公开售卖的商品。在封面或扉页上可写明“仅供内部交流，非卖品”或“XX 活动纪念特刊”等字样。这类做法能有效规

避无刊号出版的风险。虽然刊物源自社团，但为避免误解，最好减少学校全称、校徽等官方标识的直接使用，强调刊物的**社团属性与同人创作性质**。如果条件允许，也可以与学校的团委、学生会或主管社团工作的老师沟通，把刊物作为社团成果报备或展示。即便是非正式认可，也能为刊物的“生存环境”提供保障。

资金压力是另一个现实问题，关键在于开拓渠道、优化流程，让刊物创作形成良性循环。在印刷前，可以通过社团社交媒体、社群或线下活动进行预售。针对毕业校友、全国高校幻协的朋友或认同社团文化的群体，发起小范围众筹，可以有效筹集启动资金，也能精准估算印量，避免库存积压。对于四川本地的社团来说，川 TUO 科幻聚会、银河科幻大会、CP 同人展等都是很好的线下宣传和销售场合。

售卖刊物并非回笼资金的唯一途径，还可以在刊物中嵌入价值适中、设计精美的周边产品，如书签、贴纸、明信片等，通过“周边套装”形式提升单次购买价值，同时增加会刊售卖的利润。

最后

一本会刊的价值，不仅在于成品本身，更在于整个社团为它共同努力的过程。这份共同创造的经历，以及它为你我、为社团所留下的独特印记，才是会刊工作最动人的意义。

以上就是我们协会的一些小经验，希望大家可以实事求是，因地制宜，走出属于自己的，可持续、可迭代的路，也希望这份汇集了众多社团实践经验的指南，能助你的会刊顺利启航，并长久地陪伴社团走下去。

文 / Jerriel

如何操办出摊活动

你好！首先介绍下，我是 Jerriel，是奇点幻协¹25 年的会长。我的邮箱是

¹指成都理工大学奇点科普科幻协会，文中无特别说明则以“奇点”作为缩写

jerriel@qidian.com。本文写于 2025 年国庆期间²。

在此之前的一个月，奇点先后参加了银河科幻大会，并以高校社团身份在【CP×科幻世界 SF ONLY 同人交流会展】参展；随后又参与了校内的百团大战。

这两场活动有一个共同点——我们都有自己的展摊点位。因此，本篇文章将围绕这个小小的摊位展开：从申摊、摆摊，到看摊、守摊、收摊，你会在这里看到许多实用经验，也许还能发现一些之前未曾留意的问题。

为什么要出摊

如果你去过各类大型漫展、同人展会等活动，你一定见过了各种形形色色的展摊。在这类活动上，无论是大型的企业，公司，还是俱乐部，同好会甚至是个人，都希望能有一片地方展示 IP 文化、产品、设计理念等。比起线上低转换率的流量，线下活动带来的流量与关注是可观的，无论是产品的售卖还是文化理念的宣传，线下活动都是各位不可多得的宣传窗口。

目前，全国各地的高校幻协大多仍以校内活动为主阵地，这无可厚非，且短期内难以改变。高校社团的关注度、人流量与支持资源，主要来自校内外的科幻群体。虽然很难，我还是希望各位负责人把活动范围放在高校范围外，为社团争取更多社会关注，也为科幻争取更多声音。这种关注，对社团来说总是好事。如果你们有自己的作品或制品，它可以转化为流量甚至收益。即使没有，也总会有社会上的同好被你们所吸引，多少也能带来些情绪价值。

从更广的角度看，科幻事业的发展离不开商业的支持，也离不开各高校社团、科幻爱好者、社会人士集体等科幻群体的参与。与前者相比，后者更贴近群众。我希望未来社会在谈及科幻时，关注的不仅是各类 IP、作品和商品，更能看见背后那些真正热爱科幻、推动它前进的普通人。因此，高校幻协参与这类活动十分必要。有没有展品并不重要，重要的是——让大家听见你们的声音。

²二编于 10 月中旬

找一个好活动

以成都高校为例，这类活动的机会其实不少。据我目前了解，高校科幻协会通常可以参加的展会主要有——**CD 展 (Comiday)**、**世界线**、以及**科幻大会**。这些活动都有较为稳定的举办周期和可观的人流量。如果要细分：世界线的人流量最大，CD 展的摊位最多、最容易申请，而科幻大会虽然不一定每年都有展摊机会，但绝对是最契合科幻主题的展会。

先说**世界线**。它的定位是【漫展】。一般来说，漫展对外开放的个人摊位较少，且常常需要绑定特定 IP。如果你们的展品包含了一些热门的科幻 IP 或者元素，还是可以去试试的。

再来说**CD 展**。它的定位是【同人展³】。同人展通常会对外提供海量的摊位——不论是个人的还是厂商的，甚至往往还有专门的高校社团街道。同人展的好处就是几乎没有任何 tag 或者元素的限定：无论是热门 IP 的二创、冷门题材，还是原创设定、原创作品，在这里都不会有任何的违和。

值得一提的是，许多科幻领域的官方机构也会在 CD 展中亮相，比如《科幻世界》杂志社、赛凡、读客等。你可以在近两次的会场中看到他们的身影。

至于这次我们参加的**2025 年银河科幻大会**，可以说是非常幸运——恰好赶上了 CP 这个同人展“大哥”与《科幻世界》的合作。至于以后有没有这类非常契合的活动我无法保证，但是请相信，总会有机会的！>[!TIP] 题外话 > 在这次大会上，我们第一天就卖出了 20 本会刊《引力波》（定价 30 元/本，186 页）。这个数字或许看起来不多，但是对于我们这样一个高校社团来说意义重大——毕竟这些库存我们积压了整整半个学期。所以说，这类展会的机会十分宝贵。

至于其他活动或展会，还需要各位负责人多多关注相关信息。

³ 同人展是由一群爱好者自发组织的展览，主要展示基于某个主题或作品的二次创作作品，如插画、漫画、小说等。这些展会旨在促进爱好者之间的交流与互动，展示创作成果，推广原作品。同人展通常比漫展更专注于同人文化。

及时了解信息

首先，我必须向你推荐：**CPP 无差别同人站**，你可以在他的官网上下载到他的 APP。我说，在国内只要是同人展，都能在上面找到相关信息，就比如**CD 展**跟这次的**SF ONLY 展会**。而**世界线**的信息则是发布在 B 站，你可以关注官方账号获取信息。**微博**也是重要的信息源，据我了解，CD 展和科幻大会都会在微博上发布第一手消息。（我个人不常使用微博，所以就不展开了。）

总之，请尽量拓宽信息渠道，多去了解和打听。如果条件允许，不要把活动范围仅限于成都市区。我一直认为，高校科幻社团想要做大做强，提高声望，就不能只局限在校园内。如果你的学校暂时无法为协会提供展示平台，那么对外宣传这部分就只能自己想办法了。

关于物料

这里所说的“物料”，指的是用于**展示或售卖**的展品，与下文中“**摆摊**”部分提到的物料并非同一层级。

对于高校科幻社团来说，一次出摊活动应被视作一次**社团文化的对外展示**，而不仅仅是简单的售卖活动。“文化”这个概念是抽象的，它需要通过具象的载体呈现出来——这些载体，就是出摊所需的物料。因此，你需要确认协会有哪些东西可供展示或售卖，并据此进行分类整理。比如哪些是这次会展用的主推展品，哪些是次要的展品。

展品的选择应以能代表高校科幻协会形象为首要考虑。

这里的“代表”有两层含义：

1. **形象的代表**——如协会或学校的徽章、印章等；
2. **文化的代表**——如系列会刊、社团原创角色（社娘/吉祥物）及其相关作品。

这些物料往往最能体现协会的精神面貌，也更容易受到欢迎。

如果你的物料使用了 AI 辅助创作，或完全由 AI 生成，那需要关注各展会的相关政策。大部分展会（如 CD 展）对 AI 制品是有较高限制，不允许入

场或者售卖。但当下对于 AI 作品的鉴定仍不完善，主要依赖主观经验判断。因此，要是你们对相关物料有自信，让别人看不出是 AI 制品，那也可以带入场试试。

如果你们没有自己的原创设计，也可以尝试创作**热门科幻 IP 的二创作品**，如《我的三体》《流浪地球》《崩坏：星穹铁道》《明日方舟》等，甚至奥特曼系列也可算作科幻题材。一般来说，大型厂商的版权管理相对宽松（奥特曼版权方例外），只要不触及盈利上限或大规模印制，通常不会干涉。但是这些热门 IP 带来的人气确是实打实的。

如果你参加的是大型漫展/同人展之类的活动，那么你还需要了解“无料”这个词。无料⁴原本是一个日文词汇，意思是不需要费用，免费。在展会语境下，“无料”通常就是指路人可免费获取的物料产品（大部分人都是抱着看一看的心态来光临摊位）。这种物料可以通过交换其他无料、完成小游戏、或直接赠送的方式发放。“无料”的储备量取决于展会类型、人流量、获取难度等因素，在此给出一个大致的参考建议：

1. 小型展会：约 80 个（单种类）
2. 大型展会（如 CD 展）：一天可发放 200 个以上（如丝带、小贴纸等）

无料往多了准备总是不会错的，余量可以留置下次活动发放。

请不要将每一位前来摊位的路人仅视为消费者，而应该看做是**认同科幻理念，热爱科幻概念的同好友人**。同样，也不要把展品仅看作商品。多多地向路人介绍它们的设计理念、文化、背景、故事，而不是自顾自地推销。若计划售卖物料，不妨先做一回买家：设身处地想想，你自己是否会购买？要知道在这种展会上，人们更多的是支持展品背后承载的东西，而很少是展品本身。

当决定好卖一些东西后，就是定价了。关于定价上的建议，我想说的是不要定太高，能收回成本就是成功。高校社团的展会活动应以宣传为首要目标，可以考虑收益但请不要刻意追求，除非你们社团的经济运营情况真的很严峻。

⁴ 日文原文为：むりょう

当你确定了每种物料的价值——哪些是免费赠送的、哪些需要满足条件才能获得、哪些用于售卖——就不要再随意更改。在今后的类似活动中，尽量沿用这一套定价体系。保持一致性不仅有助于建立清晰的预期，也能逐步积累外界对你们的信任。虽然最终解释权仍在你们手中，但应尽量避免临时性的调整。

关于一些具体物料的选择，我可以给出我们的成本参考⁵：

- **丝带**：单面双色印染，价格大约为 180 元/400 张。
- **吧唧**：定制的均价约为 1.5 元/个（普通工艺）；如果自制，每个约 0.8 元（机器成本通常不超过 200 元，铁底略贵）。
- **小贴纸**：30mm 规格，价格约为 10 元/百枚。
- **明信片**：使用荷兰白纸，单张约 0.9 元，部分会展可提供少量免费印制。
- **钥匙扣**：价格约为 2 元/个。
- **金属徽章**：无开模时每个约 7 元，开模后每个约 3.5 元，开模费 350 元。
- **亚克力立牌**：13cm 规格，柔性材质，每个约 8 元。

丝带建议：丝带是历届科幻大会的传统物料，性价比高，推荐所有高校科幻社团尝试制作一份专属丝带。我们两次大会均使用，且还能剩余约三分之一的数量。

设计提示：丝带上下预留空白用于粘贴，主要元素集中在中间 60% 区域。

⁵表格中的“荷兰白”指的是卡纸所采用的材质，并非某种颜色



图 1: 丝带样例.png

还有一件非常重要的事——为所有参展展品建立完整的电子档案。可以把它想象成开一家网店：你的展品就是商品，你需要准备宣传图、名称、介绍、作者信息以及主题标签等来介绍各个展品。当有人通过线上渠道找你们了解展品时，你就不会因为没准备而临时从哪个角落中把东西翻出来再拍一张毫无美感的图片发给他。如果你会 PS，如果你会使用 PS，可以尝试制作一套渲染图或效果图，网上也有许多现成模板可供参考；若采用实拍，请注意光线与拍摄角度，保持背景整洁无杂物。



关于申摊

该说不说，这反而是最简单的一步了。以 **CPP 无差别同人站** 为例，你应该做好以下步骤：

1. **注册账号并创建社团**，建议开一个公共账号用于社团运营与维护，这也
可以作为你们的线上门户参考。
2. **登录展品**，将你的展品信息上传到系统，这一点在前文已提及。
3. **找到活动申请入口**，一般在主页面会有“申请”按钮，按提示操作即可，
其余步骤无需赘述。

社团生存指南 | 如何操办出摊活动

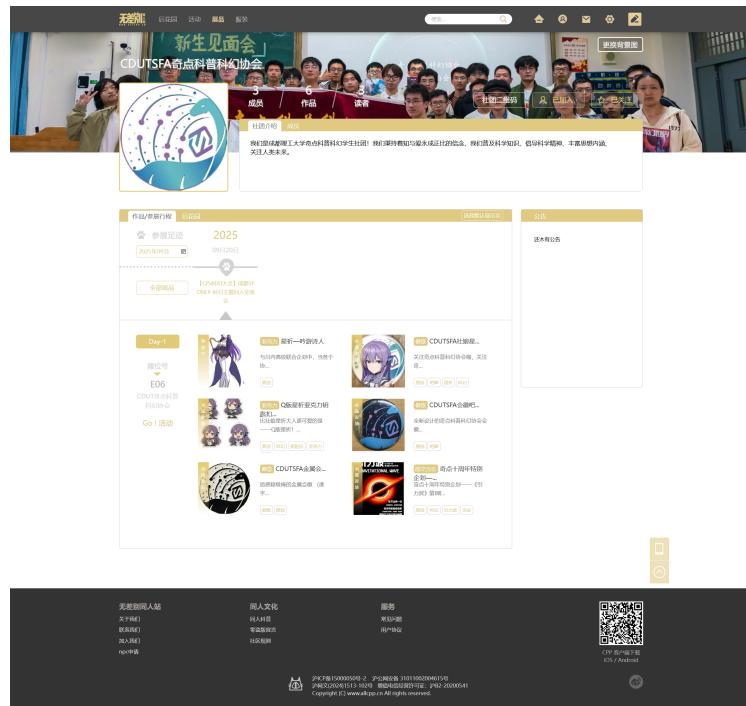
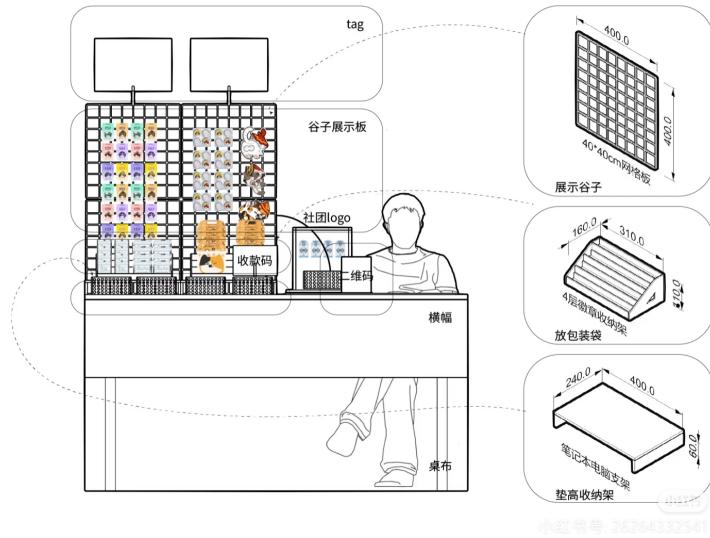


图 2: 社团门户页面

关于摆摊

一个合适的摊位应该具备丰富的要素,这样才能保证有足够的吸引力。下面展示一个你能在各种漫展同人展上能见到的摊位示意图:



小红书号: 26264332541

当然了，这样子的摊位还是偏商务了，不做建议，仅供参考。不过你可以在心里对比一下各种物品的尺寸，一般会展提供的桌子就图中这个大小。更多时候，作为高校幻协的摊位应该是像下面这样：





图 3: SF ONLY 上的摊位

在这列出一份你能在用于摊位布置的物品清单：

1. **会旗**——平铺在桌面上，并且让 LOGO 面自然垂落，如果主办方提供了统一的 Banner，那就可以不用；
2. **易拉宝**——记得提前准备一面通用的图案，而不是针对每个活动单独设计（财大气粗当我没说）。易拉宝一定要提前组装一遍，不仅是为了查看效果，还能防止因为不会装而浪费时间——因为我们在科幻大会上刚拿到易拉宝，结果不会正确安装导致了一点遗憾；
3. **历年奖项/荣誉证书**——有多少摆多少，用它们撑场面是很好的选择；
4. **主要展品**——集中置于 C 位，并且一定要有对应的展示品能让人拿上手仔细看看（比如你们的主要展品是会刊，那就准备一俩本样刊供翻阅），不然展品被动多了会影响品相；
5. **其他展品**——在一旁集中展示，和无料区域做出明显区分；
6. **赠送奖品/无料**——分开摆放，放在桌上靠人行一侧，别只放一份；
7. **宣传单/宣摊海报**——随意摆放就行，记得见人就发，宣传单的意义就是散布出去；

8. **一些也许和你们没什么关系的物品**——各种玩偶、高达模型、个人收藏啥的，都能摆上来做装饰；
9. **科幻相关书籍**——放在桌子两侧；
10. **活动照片**——可以做成相册架起来供路人翻阅，如果会场提供顶部空间可以考虑一字悬挂，还可以加一挂小彩灯做装饰，这样即使光线不足也能看清；
11. **一个小容器**——可以用来收容路人的无料投喂，否则和你们的展品混在一起路人分不清的。

总之，你要将这方寸之间划分为不同的区域，各司其职，随便你用什么东西去填充，总之就是别让桌面有大片空余。

通常布置一个摊位需 **40~60 分钟**。建议至少提前 **两个小时入场**，预留机动时间，以应对现场可能出现的各种突发情况。

关于运输

虽然东西是越多越好，但要把这么多东西转移到会场，也是个不小的挑战。不过方法还是很多的——如果东西不多且距离近，我推荐你使用行李箱来装，真的很好用；如果你的物料多到不方便使用公共交通，那就叫一辆货拉拉吧；长距运输建议使用快递，容量小发顺丰，大物件可以发德邦。一般大型展会提供官仓，按要求邮寄即可。

关于守摊

[!WARNING] 注意 请务必保证你的摊位在营业时间随时都有一人以上在看守！

首先，作为摊主，请不要害怕与陌生人交流，也不要摆烂！保持热情，给路人留下良好印象，你的目标是让更多人停留在摊位前。

千万不要不敢打招呼，其实很多客人都很内向，他们上来看的话不太敢开口问问题，那这时候就只能摊主来主动破冰。如果某些时刻没什么活也没什么人流，那也不要专注于耍手机，如果这样，否则路人也会不好意思打扰你而直接离开。这种时候就试试和路人甚至隔壁的摊主搭搭话聊会天，能显得你们摊位很热闹，别的路人就会愿意留下来看看怎么个事；人很多招呼不过来的时候，及时地趁空递上展示物料，再不济也给张传单先看看。当路人经过你的摊位放慢了脚步，视角停留了超过五秒，你就可以主动起来递上宣传物料了。

介绍你的摊位时，先从你们的身份介绍——“你好！我们是 XX 高校学生科幻社团/协会”。作为高校学生社团，相比于其他的社会摊位，你们天然就能给人亲近感，如果对方是校友那这个 BUFF 的加成更是翻倍。然后就可以根据对方的兴趣点介绍你的摊位了，这点请临场发挥，别太死板。

如果你们社团很有活，能现场表演一些节目或者有 Coser 资源作为吸引点那就最好；如果没有，偶尔出去吆喝上几句也是一个好方法。

有时候你还需要一些互动活动或者是小游戏，我可以给你一些选择：

- 留言——准备一本留言册/签名册，或者是提供便签纸。留言的内容可以是一句话科幻故事，也可以是对幻协想说的话；
- 问答——准备一些科幻相关题库，在难度上做出各个等级的区分，提供对应的奖品。可以将题目打印出来后裁剪成小纸条，随机抽取提问，这样能增加互动感。不过线下的答题很容易被窃听，公平起见可以用小程序准备问卷，只要扫二维码现场答题即可；
- 抽奖——准备一个转盘，可以自制，也可以直接使用线上的方式抽奖。需要设置大奖来吸引人，或者是包含丰富的奖品种类，因此这适合物料充足的社团采取；
- (科幻) 故事接龙——这个主办难度很高，你需要提供一个可以充分展开的故事开头，并且在故事向意外方向发展时及时纠正；
- 你画我猜——可以事先准备好题库也可以现场出题作画，这个节目效果很好，你可以玩玩抽象；
- 红黑榜——选出一些讨论度比较大的作品，然后让路人自由投票站队。

比如让路人给一些科幻小说作品打分；

- 小玩具——华容道、拼图、二阶魔方（这个很简单）、孔明锁或者是别的什么益智玩具，方便设置难度阶梯，比如限时。

不管你采取任何形式的活动，最重要的都是要让路人得到参与感，基于这点你大可自由发挥。

如果活动持续时间涵盖并跨越了夜晚，那你还要额外考虑两件事：

一、夜场的照明。不管会场条件如何，都可以带一个小台灯过去照亮台面，也可以在白天光照不足的条件下补充光照；二、临时的收拾摊位。能把东西全部收起来带回去的情况少之又少，我相信大多数时你都要留东西在会场，那么至少别在摊面上留下任何物品，然后带走重要的财产。装饰性的物品可以留下，藏进桌布里面，或是锁进行李箱。一定要和场务沟通会场夜晚安保情况，是否有监控、会场是否锁门、是否有人看守。请记住，这些措施并不能免除你的责任，所以一定要妥善保管所有资产。

关于收摊

我建议有专人记录所有物料的情况，注意是**所有**——你们带来了什么东西，哪些是属于协会的公共资产，哪些是属于个人的私有财产，会展期间出售/送出了多少东西，有谁提供给摊位什么东西等等。你不一定需要详细记录到送出了多少条丝带，但至少每样东西的**归属**一定要记清！如果不是你的，那就让他们回到应该的位置。

在校内的百团大战中，我们不慎弄丢了一位社员的个人物品，后续来看完全就是没有做好记录工作

然后，怎么摆摊就怎么收摊，让这一切结束吧！

最后

写到这里，这趟“出摊”似乎也该收篷了。可当你真正站在那张方正的书桌后面，把会旗抚平、把易拉宝扶正的下一分钟，故事才刚刚开始——

有人会指着你们的社刊说“原来你们学校还有科幻社”；

社团生存指南 | 如何操办出摊活动

有人会在留言册上画一只歪歪扭扭的流浪的地球；

有人会因为你递过去的一条丝带，第二天带给宿舍的科幻迷看看；

也会有更多的人，因为你们而第一次接触到科幻。

如果这篇指南真的帮到了你，那就试着去把摊子支起来，把会旗招摇起来，把“你好，我们是××高校科幻社”说给下一个停留在前的陌生人听。

愿科幻的丝带越飘越长，愿幻协的故事越说越多。