



MLP:FIM

第 4 届汉语圈马迷情况

2026/6/15

目录

前言.....	4
主要结论.....	7
第一部分. 统计数据.....	10
第一章. 基本马口统计数据.....	11
一. 问卷回收情况	11
二. 年龄结构.....	11
三. 性别结构.....	12
四. 常驻地结构.....	12
五. 学历、专业结构.....	13
六. 职业结构.....	14
七. 家庭结构.....	14
第二章. 剧集观看及评价	15
一. 第一次接触小马的时间	15
二. 第一次接触小马的途径	16
三. G4 剧集观看情况.....	17
四. G4 观看频率变化及原因	17
五. G4 中文译名习惯.....	18
六. G4 中最受欢迎的非 M6 角色	18
七. G5 观看情况、评价及原因	19
八. G5 剧集观看情况.....	21
九. G5 中最喜欢的角色	21
第三章. 马圈线上活动.....	22
一. 入圈时间.....	22
二. 小马相关网站使用情况	24
三. 社交媒体的使用及浏览倾向	24
四. 活跃程度及变化.....	26
五. 创作和贡献	27
第四章. 马圈线下活动.....	28
一. 马展参与情况	28
二. 马展的聚集和分群	29
三. 面基参与情况	29
第五章. 马迷心理状况.....	31
一. 神经质特质	31
二. 心理健康状况 (Kessler10 量表测量结果)	31
第六章. 马圈之外	33
一. 总体情况.....	33
二. 提及次数较多的圈子 (类型) 及简略介绍	34
1. 兽圈/Furry 圈	34
2. 我的世界/Minecraft/MC	35
3. 地狱客栈	35
4. (欧) 美漫圈	36
5. 绘圈/OC 圈	37

6. 音游	37
7. 提及次数较少的圈子（类型）	38
第七章. 社群分析	39
一. 总概述	39
二. 社群的对比分析	40
1. 年龄和性别	40
2. 所学专业	40
3. G4 中文译名习惯	41
4. 剧集观看情况	41
5. 创作和贡献	42
6. 线下活动参与情况	43
7. 小马商品花费	44
第二部分. 文字留言	45
第八章. 关于小马卡牌的留言	46
一. 总体情况	46
二. 持有负面态度的原因	46
1. 对圈内风气产生负面影响	46
2. 外界降低对马圈的印象	47
3. 其它与负面态度相关的原因	47
三. 持有正面态度的原因	47
四. 默认分割卡圈和马圈	48
五. 卡牌带来的现实影响	48
第九章. 关于因小马而对其它内容感兴趣（并开始学习）的留言	49
一. 典型的感兴趣/学习内容	49
1. 绘画	49
2. 英语	50
3. PMV 相关（包括剪辑、动画、3D、特效、字幕等）	50
4. 音乐相关（包括乐器、作曲等，也包括单纯的感兴趣）	50
5. 文学	50
6. 实物制作（包括泥塑、手办、雕刻、服饰、布偶、兽装、食物等）	51
7. 其它	51
二. 不典型的感兴趣/学习内容	51
1. 社交、友谊、朋友	51
2. 与小马相关的特征	52
3. 非小马作品	52
第十章. 关于马圈与其它圈子的比较、马圈的独特之处的留言	53
一. 马圈相比其它圈子的区别和特色	53
1. 良好的氛围	53
2. 同人作品	58
3. 小马	59
4. 社交友好	60
5. 归属感/凝聚力/向心力/身份认同	60
6. 心理支持、性格塑造	61
7. 其它	61

二. 马圈的缺点	62
1. 不良的氛围	62
2. 完结（讨厌 G5、完结对马圈社交的影响、社交话题的差异）	63
3. 卡游、小马卡牌	63
4. 其它	63
第十一章. 关于为什么淡圈/退圈、留在马圈的留言	64
一. 总概述	64
二. 具体介绍	65
1. 现实原因	65
2. 对小马相关内容的兴趣/消耗程度	65
3. 圈内的氛围、社交状况	65
4. 对小马的喜欢程度，及其对自己的意义	66
三. 社交类型与 淡圈/退圈 或 留在圈里的关系	66
四. 其它原因	67
1. 关注量	67
第十二章. 关于喜欢 G5 的马迷对 G5 相关事情的看法的留言	68
一. 对他人不喜欢 G5 的分析（被否定感）	68
二. 自己喜欢 G5 的原因，以及对 G5 的评价	68
1. 喜欢的原因	68
2. 对 G5 的评价	69
三. 当他人讨厌自己喜欢的作品时	70
1. 反感无端批评	70
2. 被攻击	70
3. 对他人选择的惋惜与遗憾	70
第十三章. 关于参展体验不好的原因的留言	71
一. 总概述	71
二. 组织问题	71
1. 活动安排少、单调、重复	71
2. 场地安排	71
3. 管理混乱	71
三. 社交问题	71
四. 总结	72
1. 组织和社交问题的共同影响	72
2. 问题带来的结果	72
五. 受众定位	72
附录	74
写在最后的话	86

前言

本次调查共收集了 2293 份问卷，非常感谢大家的参与和转发，没有你们的协助这次调查就无法成功。同时，在这里还需要感谢帮助进行问卷编制、题目设计、宣传的马迷们，他们分别是：Basonban、DKing、奂奠蠹、风车、风雪之焰、Himnth、IndigoFrostfire、lava、两对翅膀 de 小黄、Lunabird、妙知更、NoctrCassius、Radiallight Star、Snowflake 芙蓉雪儿、Turbotune、Vesper 欣海、小心宿、Xilk_Uet、音速、音灵 Aura、右蹄定则、zyliu。

上一届的马普报告提到，马圈可以被定义为“由观看和讨论小马的人组成的圈子”；还提到了虽然马圈看上去是“一个圈（群体）”，但实际上是由“多个圈（群体）”组成的。例如“以 EqCN 为中心的群体”、“以小红书为中心的群体”；同时也提到了不同的群体之间可能是异质的，即不同群体中的马迷相互之间几乎不认识，并且也可能在年龄、性别、爱好、习惯上有很大的差异。

基于以上内容，上一届报告的前言中提出了一个问题——“马普问卷所覆盖的马圈是同质的还是异质的？”这是一个很关键的问题，因为如果马普问卷所覆盖的马圈是异质的，那么这些数据就不能简单的合并在一起汇报，因为合并后的结论会与大家所在的、所认知的马圈有差异。例如，假设马普问卷覆盖到了“以 EqCN 为中心的群体”和“以小红书为中心的群体”，同时这两个群体在性别比例上有很大的差异，比如前者的性别比是男：女=7：3，后者是 3：7，那么将数据合并在一起后，可以得出“马圈总体的性别比是男：女=1：1”的结论。但实际上，同一位马迷，不太可能会同时处在这两个群体中，他要么就在“以 EqCN 为中心的群体”，要么就在“以小红书为中心的群体”，因此“1：1”的结论无法准确的描述他所在的和所认知的马圈的状况。

由于准备的不够充分，上届马普报告对此问题无法给出明确的答案，但是本届马普在这一问题上进行了一些探索，并取得了一些进展。

在介绍进展前，需要对“同质”这一概念下一个准确的定义。笔者认为，从最核心和最有现实意义的角度来看，“同质的群体”应该代表着“共享信息的群体”，共享信息意味着群体中的某些特定的话题、事件、活动、梗、知名人物的名字，能够被普遍了解或在群体内部流通——即使群体中的人彼此之间并不完全认识，在年龄、爱好、习惯上也有所差别。但由于调查方法的限制和保护隐私的考虑，马普无法得知每一位马迷所了解的信息，因此在马普中无法直接使用“共享信息”来定义“同质”这一概念，只能退而求其次的使用其它方法间接的判断不同马迷之间是否“共享信息”。在目前的马普中，“共享信息”通过“有相同的社交软件/网站的使用习惯”来判断，也就是说，如果有两个人，他们都使用百度贴吧，而不使用 EqCN 等网站或其它软件，那么他们就会被认为是共享信息的，是属于同一同质的群体（同一社群）的，否则他们就是不共享信息的，属于两个相互异质的群体（不同的社群）。但用“相同的社交软件/网站的使用习惯”来定义“同质”是粗糙的。在这种定义下，去中心化严重的社交软件，例如 QQ、微信、小红书、抖音等平台内部存在着巨大的信息壁垒，这意味着即使是使用相同社交软件

的人，甚至在这些软件上有相同浏览习惯/倾向的人，他们也不一定会接触到相同的信息。以 QQ 为例，马迷们的交流高度依赖于一个个相互封闭 QQ 群，两位同样只使用 QQ 作为主要交流平台的、甚至加入了相同类型的 QQ 群的马迷，可能获取的资讯、参与的讨论、熟知的圈内事件依然是截然不同的。在这种情况下，仅仅因为他们加入了相同类型的 QQ 群，就将他们划分为“同质”的群体，显然是有问题的。

综上所述，从最核心和最有现实意义的角度来讲，“同质”意味着群体中的人共享信息。但受限于现实条件，马普只能把“共享信息”等同于“相同的社交软件/网站的使用习惯”，这也就意味着，如果有两个人有着相同的社交软件/网站的使用习惯，那么在报告中，这两位马迷就属于同一同质的群体。这样的测量方法有一定的缺陷，但似乎目前已经没有更好的方法了。

在上述的定义和测量方法下，可以认为，马普问卷所能覆盖的马圈中存在 4 个彼此相对异质，内部相对同质的社群，它们是“以各小马网站为中心的社群”、“主要聚集在小马宝莉贴吧的社群”、“以小红书为中心的社群”和“以抖音为中心的社群”。其中“主要聚集在贴吧的社群”是参与马普人数最多的社群（约 50%），该社群可以理解为一个与“以各小马网站为中心的社群”类似的、有更多关联的、只是相对在各小马网站上较不活跃的社群。与社群有关的具体信息，可见[“社群分析”](#)板块。

除了“马普问卷所覆盖的马圈是同质的还是异质的？”的问题以外，上届马普中还提出过另外一个问题：“马普报告的总体是什么？”首先，马普报告的总体肯定不是整个马圈，因为马普问卷无法覆盖到这么大的范围，报告的总体只可能是马圈的某一部分。也正因如此，回答总体是什么的问题，才显得非常重要，因为如果不说清楚总体是什么的话，那么报告所得出的结论是没有意义的。例如，马普报告中会提到“马迷的平均年龄是 18.08 岁”，但其中的“平均”指的是哪些人的“平均”？如果不说清楚“哪些人”是谁，那“18.08 岁”的结果也就没了意义。在“同质还是异质”的问题解决之后，“总体是什么”的问题也能得到一定回答了，马普报告的总体，可以粗略认为是上一段提到的 4 个社群中的集合，这也意味着，“18.08 岁”的结果，指的是将上述 4 个社群的年龄，按照人数加权平均后得到的结果。

除了上述两个理论问题以外，本次马普还（重）新做了两件事情。第一是优化了心理相关的题目。在上一届马普中有设置一些心理相关的题目，但因为题目设计的原因，它们并不能很好的测量相应的心理状况，其结果也不能与圈外情况进行对比。本次马普中重新使用了较为广泛应用的，且能够找到全国平均水平（常模）的心理量表，通过相关分析，应该能对马迷的心理状况有一个较为准确的、能够与圈外情况对比的结果。第二是在问卷中新增了文字留言题（质性分析），这些开放式的题目涉及到对卡游卡牌、圈内氛围和特色、G5、马展的看法，因小马而对某一事物产生兴趣的经历和淡圈退圈的原因。开放题相比于选择题，能让大家自由的谈论自己的想法、更灵活的调查相应的问题，还能通过展示相应的留言让读者以一种更加直接和真实的方式了解到不同马迷的想法。

当然本次马普也有许多问题。比如因为马展和网站相关题目的设置问题，导致统计结果出现了偏差；因为忽略了量表翻译的问题，导致心理状况的分析可能存在一些问题（但主观感觉翻译问题应该不会影响相应的结果）；也许在报告中还有当前没有发现的问题。此外，报告中会呈现相应的分析结果，并且可能会根据结果附上相应的结论，但这一过程一定是带有主观色彩的，因此对结果的解读也有可能是错误的。以及对于文字留言部分，按照规范，一个严谨的文本分析流程应当建立在多人独立分析和交叉验证基础之上，即至少需要由两名人员独立对原始的文本内容进行提炼与分类，随后逐一对比和调整分类的差异，最终才能得到较为可靠的分析结果。然而，受限于马普项目的实际条件，上述高强度的分析方式是难以实现的。在实际处理过程中，所有留言的分析、归纳与提炼均由笔者一人完成，这种分析方式，意味着相关内容的分类与归纳不可避免地会带有个人的主观色彩和偏好，最终呈现的分析总结也可能存在种种局限与疏漏。基于以上的问题，希望读者能把报告中的内容视作对马圈的初步观察和描述，够带着批判性来看待文中给出的结果和结论，如果发现报告中的问题（包括对报告有任何建议意见的话）也欢迎在问题征集中提出，或与笔者联系。

说完了这份报告的设置、改进和潜在问题，在这里我还想说一下报告的叙述风格。本报告希望能够达到易读性和专业性之间的平衡，因此会尽量保证所有的结论都是有对应的来源、理由和数理基础的，并且在正文中只会呈现分析数据得到的结论，结论背后涉及到的分析方法和详细的内容会单独放在脚注和附录中。另外，受限于笔者的文学水平，报告的叙述很难变得更“有趣”些，在很大程度上，这份报告可能只能做到“说清楚话”的程度，因此在这里需要先向各位说声抱歉。

还需要说的是，为了方便对本报告感兴趣的马迷能更好的了解报告的内容，本次马口普查的问卷也会重新开放¹。当然，新产生的问卷不会再做任何处理。

最后感谢你看到了这里，那么我们就先从阅览本报告的主要结论开始吧。

¹ 地址仍然是 <https://www.wjx.cn/vm/wJit0n1.aspx>

主要结论

1. 马迷的性别比例为男：女=64：36；马迷年龄的平均数为 18.08。
2. 马迷常住省市 TOP10 依次是广东、江苏、山东、浙江、上海、湖北、河南、北京、河北、福建。
3. 马迷在读（拥有）高中/中专学历的人数最多；大学/大专及以上学历中，TOP5 专业（大类）依次是艺术学、计算机类、医学、文学、电子信息类。
4. 关于马迷第一次接触小马的时间点：有一定比例的人在 G4 小马最开始放映的时间段内（10-13 年）第一次接触到了小马，而在 13-15 年期间由于有电视台放映小马的缘故，接触到小马的人达到了高峰，在 15 年后人数有一定降低并最终保持稳定，在 G4 结束后接触的人数从速度上看有所下降，但考虑到 G4 结束到现在已经过去了四年的时间，其绝对数量并不低。
5. 根据马迷的观看情况，除了正剧，G4 剧集大致可以被分为四类：第一类是小马电影和小马国女孩电影，超八成的马迷都看过这些内容；第二类是小马特别篇、小马国女孩特别篇，有七成左右的马迷看过这些内容；第三类是正剧总集篇、Pony Life、小马动画短片、小马国女孩动画短片，有五六成的马迷看过这些内容；第四类是瑞瑞的时装幕后、公主的魔法教室、Hello Pinkie Pie、雪儿宝宝的亲亲粘画册、定格动画，只有两三成的马迷看过这些内容。
6. 近一半的马迷认为自己观看 G4 的频率相比过去变少，两成多的马迷认为频率与过去差不多。
7. 除了“苹果嘉儿”以外，马迷更喜欢使用民间译名而非官方译名。
8. G4 除了主角团以外，最受欢迎的 TOP10 小马依次是星光熠熠、余晖烁烁、露娜公主、塞拉斯蒂娅公主、崔克茜、无序、斯派克、韵律公主、小苹花、小呆。
9. 有超三成的马迷表示自己完全没有看过 G5 的任何内容，只有大约 5%的马迷经常观看相关内容。而在观看过 G5 相关内容的马迷中，超七成只观看过 G5 电影。对于 G5 的评价，大多数马迷都给了三分的评价。
10. G5 主角团中，最受欢迎的小马依次为伊兹（Izzy/小艺）、晴晴（Sunny/希悦）、皮皮（Pipp/琪琪）和奇奇（Zipp/力力）（并列）、密斯蒂（Misty/小雾）、英奇（Hitch）。
11. 关于马迷入圈的时间点：马迷入圈的时间存在一个高峰，即 13-15 年，在这个时间段，电视台在放映小马，这吸引了很多人接触到了小马并进入了马圈，而上一届马普所提到的 18-19 年的高峰实际上并不存在。另外，虽然近两年入圈的绝对人数很多，但入圈速度相比过去应该是变小了。

12. FimTale、Derpibooru、Pony Town 是被使用最频繁的网站，而 EYPA 和 EqD 是最少被使用的网站。
13. 大部分马迷都活跃在 B 站和 QQ 群，其次是贴吧，使用 Lofter、小红书、微信、抖音等软件的马迷较少。
14. 近一半的马迷认为自己处于淡圈状态，同时在没有淡圈的马迷中，还有少数的马迷认为自己的社交比以前变少了。
15. 四成的马迷表示自己在近一年时间内参与过与小马有关的创作和贡献。
16. 至少四分之一的马迷参加过马展，其中一半的马迷只参加过一次马展，不到 5% 的马迷参加了五次以上的马展。至少有两成的马迷在 23-24 年参加了马展。参加马展的人数比例相比 22 年有所升高。
17. 只有一成的马迷参与过面基活动，且只有少数的面基活动（35.53%）是公开进行的。面基活跃城市 TOP5 依次是北京、广州、上海、重庆、成都²。
18. **在默认 22 年神经质的全国平均水平与 24 年没有差异，且比 15 年更高，以及排除折中化、简化问卷对数据分析造成的潜在影响(具体影响原因见附录)的前提下，可认为马迷在神经质特质（一种衡量个体长期心理状况的人格特质，具有高神经质特质的个体更容易出现负面情绪，并且情绪波动的幅度更大，详细介绍见正文）上的得分与全国平均水平相似，或存在可忽略不计的差异。**
19. **在将 Kessler10 测验分数等同于“心理健康状况”；认为 Kessler10 量表与 CES-D 量表得分有着很高的相关性；默认 19 年人们心理状况的全国平均水平不会好于 24 年，以及排除问卷的翻译差异等问题会对结果造成潜在影响(具体影响原因见附录)的前提下，可认为 18 岁及以下马迷的心理状况与全国平均水平没有差异，20-21 岁马迷的心理状况可能低于全国平均水平，其它年龄段马迷的心理状况可能与全国平均水平没有太大差异。**
20. 除了马圈本身以外，八成的马迷还活跃在其它圈子里。总的来说，这些圈子高度碎片化，有一半左右的圈子在留言中只被提及一次，提及次数超过 30 次的圈子不足 3%。被马迷提及较多的圈子（类型）是：兽圈/Furry 圈、我的世界/ Minecraft/ MC、地狱客栈、（欧）美漫圈、绘圈/OC 圈、音游。
21. 马普问卷所能覆盖的马圈中，包括了 4 个彼此相对异质，内部相对同质的社群，它们分别是：“以各小马网站为中心的社群”、“主要聚集在小马宝莉贴吧的社群”、“以小红书为中心的社群”和“以抖音为中心的社群”。其中“主要聚集在贴吧的社群”是参与马普人数最多的社群（约 50%），该社群可以理解为是一个与“以各小马网站为中心的社群”类似的、有更多关联的、只是相对在各小马网站上较不活跃的社

² 注意：这里在对活跃程度进行排名时，有考虑到没有公开的面基活动，而上一届马普给出的排名只包含了公开组织的面基活动，因此两数据不能直接进行对比

群。对于这些社群的具体介绍见[正文](#)。

22. 绝大部分马迷对小马卡牌相关的态度是负面或中立的，持正面态度的人只约占总体的 10%。总的来说，持有负面态度的马迷给出的主要原因可以概括成两点：第一点是认为（部分）玩小马卡牌的人对马圈的风气产生了负面影响；第二点是担心卡牌带来的一系列现象会降低外界对马圈的印象。另外，不管总体的态度是什么，当谈到卡牌带来的正面影响时，绝大多数马迷都会提到，小马卡牌会让马圈得到更多的宣传，会使更多新人进入马圈。
23. 马迷因小马而感兴趣（并学习）的内容包括绘画、英语、PMV 相关（包括剪辑、动画、3D、特效、字幕等）、音乐相关（包括乐器、作曲等，也包括单纯的感兴趣）、文学、实物制作（包括泥塑、手办、雕刻、服饰、布偶、兽装、食物等）等。同时也有马迷提到了他们因小马而对社交、友谊、朋友、与小马相关的特征、非小马相关作品感兴趣（并有所收获）。
24. 马圈的特色可以被概况为良好的氛围、同人作品、小马、社交友好、归属感/凝聚力/向心力/身份认同、心理支持、性格塑造。缺点包括不良的氛围、小马完结、卡游及其带来的问题。
25. 马迷选择淡圈/退圈或是留在圈里主要受到下面 4 种因素的影响：
 - a) 现实原因；
 - b) 对小马相关内容的兴趣/消耗程度；
 - c) 圈内的氛围、社交状况；
 - d) 对小马的喜欢程度，及其对自己的意义。对这 4 个因素的具体解释参见[正文](#)。
26. 在 G4 完结、G5 被普遍不看好的大环境下，同人作品和不局限于“只讨论与小马相关的内容”的社交关系，对马迷留在马圈而不淡圈/退圈可能起到了不可忽略的作用。
27. 马展参展体验不好的原因可以归为两类：一类是展会的组织问题，具体包括活动安排、场地、管理等，其中最主要（提及最多）的是活动安排的问题；另一类是社交问题：部分马迷在展会上没有认识的朋友，也没有认识新的朋友，因此在展会上感到孤单。留言中提到组织问题的次数大约是社交问题的两倍。

第一部分.

统计数据

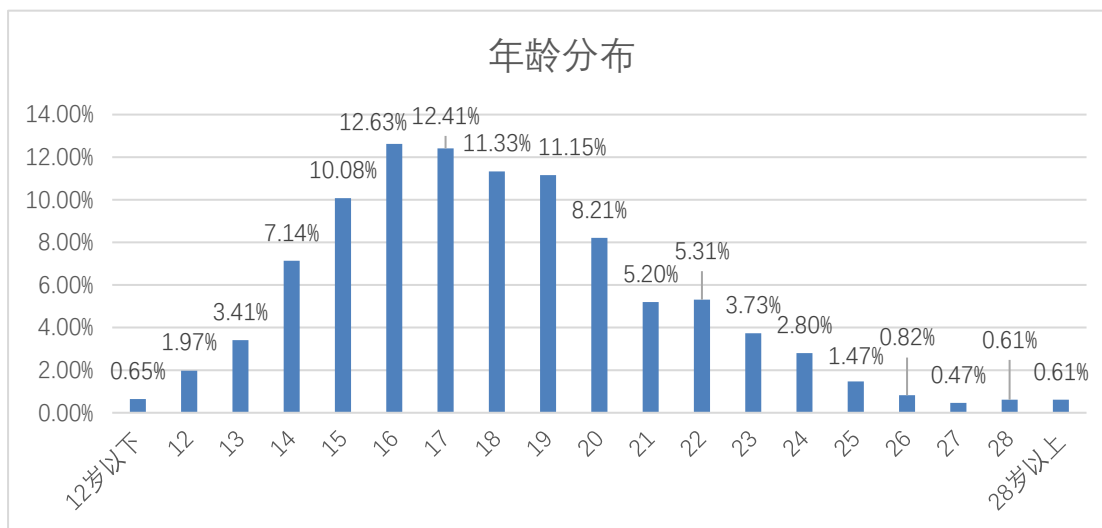
第一章. 基本马口统计数据

一. 问卷回收情况

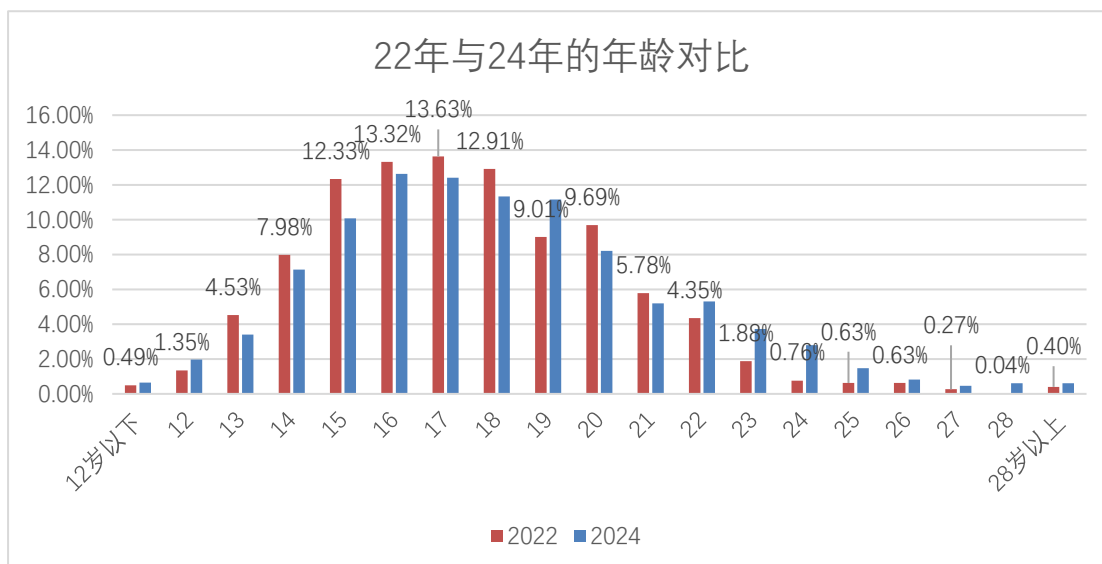
共收集问卷 2993 份，其中有效问卷 2788 份，问卷回收率为 93.15%³。

二. 年龄结构

年龄平均数为 18.08，众数为 16。



22 年普查得到的平均年龄是 17.51 岁，本届相比上一届有所增长⁴。

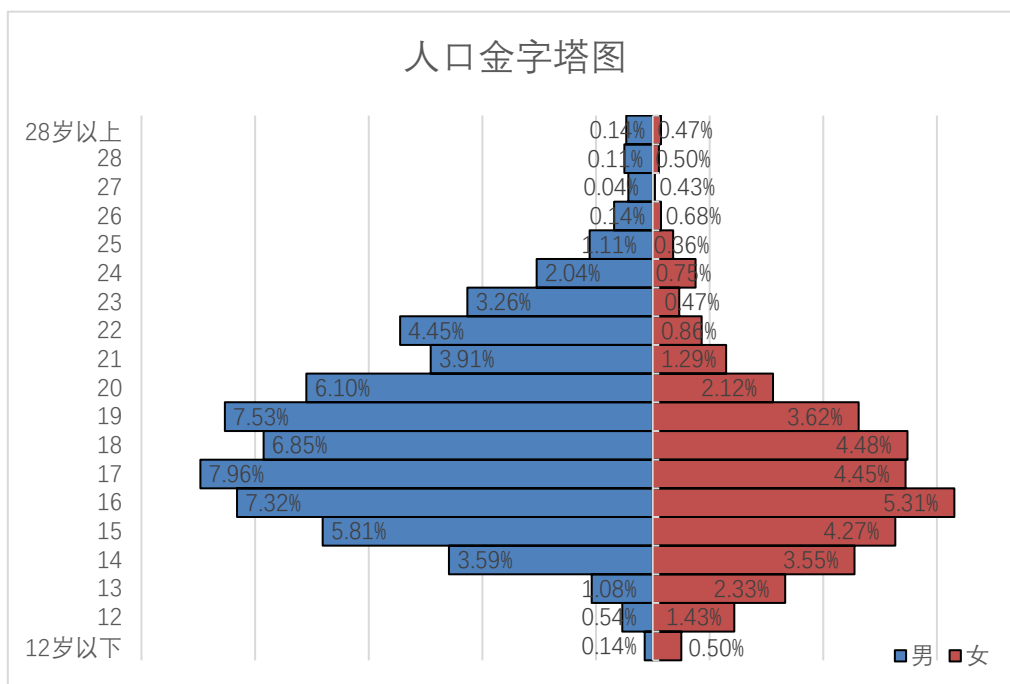


同 22 年一样，年龄之间存在性别差异⁵，男生的平均年龄是 18.68 岁，女生是 17.03 岁。

³ 内容极其特殊、前后矛盾、答题时间过短问卷的被删除

⁴ 独立样本 t 检验的 $BF_{10}=1.75 \times 10^6$

⁵ 独立样本 t 检验的 $BF_{10}=1.29 \times 10^{29}$

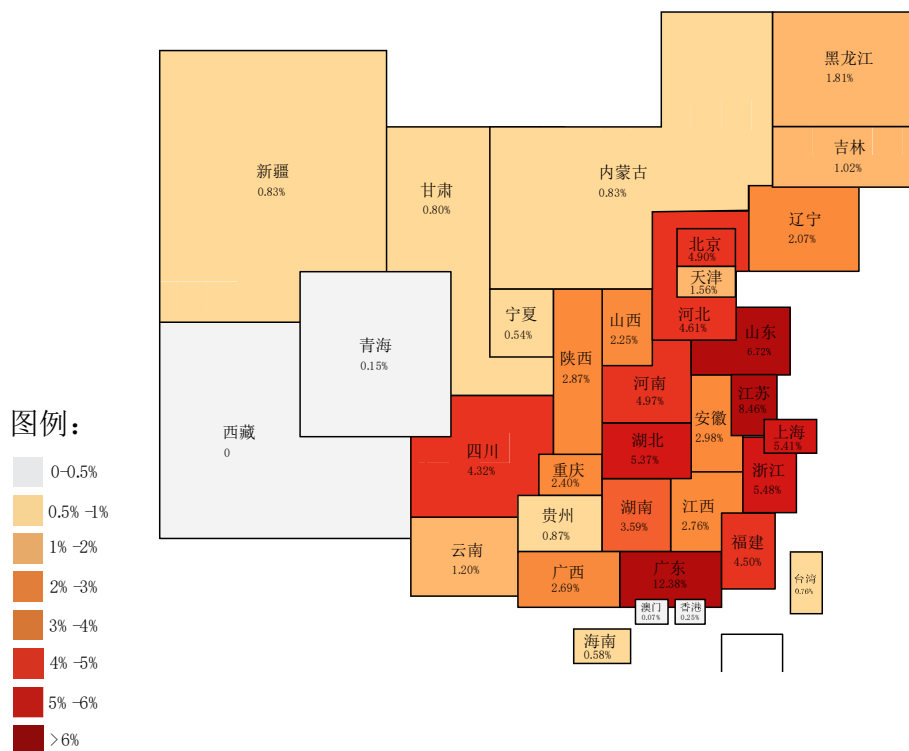


三. 性别结构

男生占 63.77%，女生占 36.23%。

22 年普查得到的性别比是男：女=61.48%：38.52%，本届结果与上届相似⁶。

四. 常驻结构⁷



⁶ 卡方检验的 $BF_{10}=0.14$

⁷ 地图底板来自于 [GitHub - itorr/china-ex: cn](https://github.com/itorr/china-ex-cn) 「中国制霸生成器」

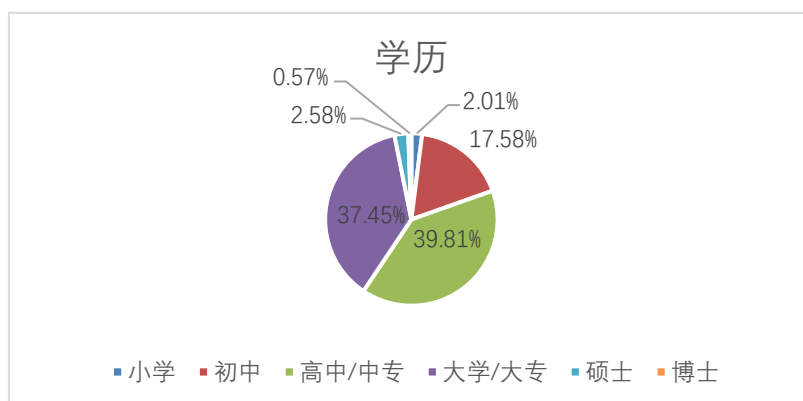
绝大多数填写问卷的马迷都位于国内，TOP10 省市依次是广东、江苏、山东、浙江、上海、湖北、河南、北京、河北、福建。

与全国平均水平进行对比发现，马圈中位于北京、福建、广东、湖北、江苏、上海的马迷相比全国平均水平来说更多⁸。

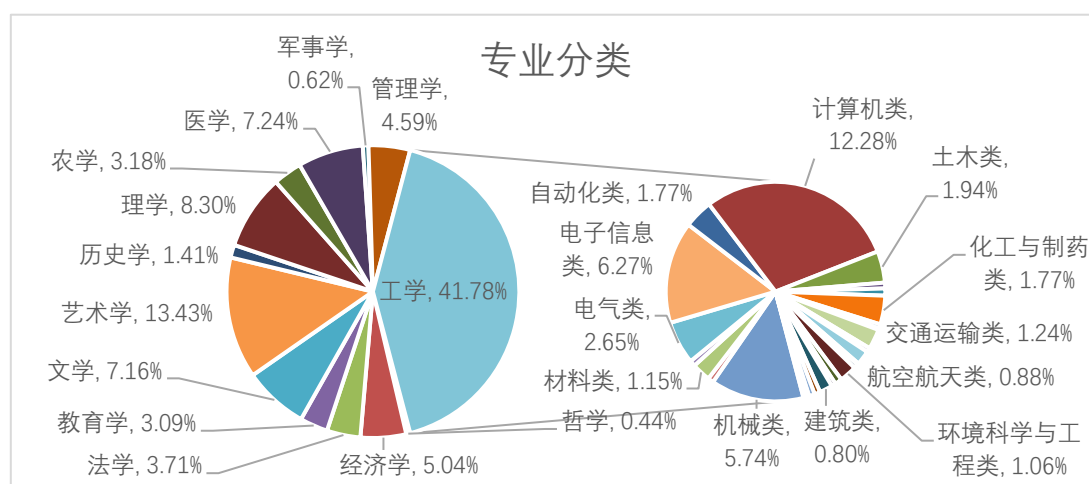
对于位于国外的马迷，在国外的最主要原因是留学。国外分布地区按人数排序依次是美国、日本、澳大利亚等。

五. 学历、专业结构

在读（拥有）高中/中专和大学/大专学历的人数最多，这也与年龄分布的情况吻合。



大学/大专及以上的学历中，TOP5 专业（大类）分别为艺术学、计算机类、医学、文学、电子信息类⁹。



与全国平均水平进行对比发现，马圈中学习工学、理学、艺术学、农学、哲学的马迷

⁸ $\chi^2(30)=731.35, p<0.001$; 国务院第七次全国人口普查领导小组办公室(2021-5-11). 第七次全国人口普查公报 (第三号). 国家统计局. 2024-10-30 取自 https://www.stats.gov.cn/sj/tjgb/rkpcgb/qgrkpcgb/202302/t20230206_1902003.html

⁹ 因图表大小限制，图中删去了占比小于 0.50% 的专业

相比全国平均水平更多¹⁰。

六. 职业结构

绝大多数马迷为全职学生（86.37%），剩下的工作群体中，TOP3 专业分别为 IT/硬件服务/电子商务/因特网运营，广告/公关/媒体/艺术，餐饮/娱乐/旅游/酒店/生活服务。

七. 家庭结构

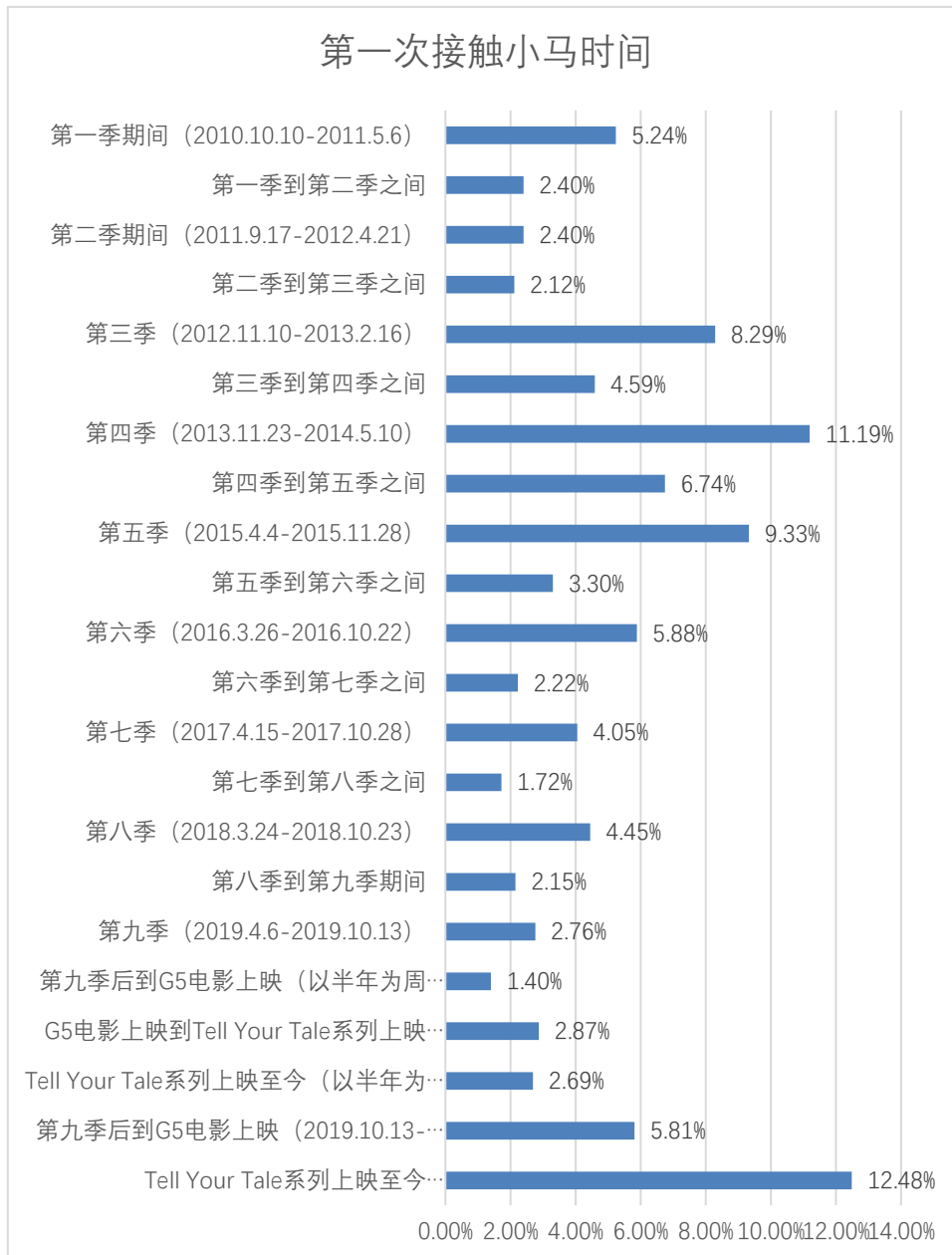
85.65%的马迷仍与家长生活，极少比例的（0.97%）马迷已婚，该数据与 22 年相比没有变化¹¹。

¹⁰ $\chi^2(11)=156.67, p<0.001$ ；由于教育部的统计信息中不包括学习军事学的人数，因此马圈数据与全国数据对比时会删除相应的数据；普通本科分学科门类学生数(无日期). 中华人民共和国教育部. 2024-10-30 取自 http://www.moe.gov.cn/jyb_sjzl/moe_560/2022/quanguo/202401/t20240110_1099511.html

¹¹ 卡方检验的 BF_{10} 均为 0.03

第二章. 剧集观看及评价

一. 第一次接触小马的时间



(由于“第九季后到 G5 电影”和“Tell Your Tale 系列至今”的时间间隔过长，因此在表中对这两个周期的数据进行了处理，给出了“以半年为周期计算”的数据与其它周期进行比较，这两个周期的真实数据单独列在了图像的最下面)

(第九季后到 G5 电影上映的时间段是 2019.10.13-2021.10.24；G5 电影上映到 Tell Your Tale 系列上映的时间段是 2021.10.24-2022.4.7；Tell Your Tale 系列上映至今的时间段是 2022.4.7-)

只考虑目前在马圈的马迷的话，马迷第一次接触小马的高峰在 13-15 年期间（40.14%），也就是 G4 小马第三季到第五季的放映期间。虽然 22 年 4 月至今，也就是在 G5 Tell Your Tale 系列放映至今接触小马的马迷也很多，但从速度上来看并不如 13-15 年期间。

但马普统计到的数据并不能直接反应马圈的真实情况，其中一个很重要的原因就是马圈存在马口流失的情况：越早入圈的马迷，到现在流失的情况相对就越严重，所以越早时间段的数据，相对于真实数据也是越偏低的。因此如果要考虑整个马圈的情况，可以推测，在 13-15 年接触小马的马迷数量，应是整个历史时期中最高的，这也与 22 年马普给出的结论一致。同理，虽然看上去，“Tell Your Tale 系列放映至今”接触小马的马迷只比“G5 电影上映到 Tell Your Tale 系列上映”略少一些（均以半年为周期观察），但前者实际上应该比后者要更少。

从数据上看，在第一季放映期间接触小马的人相对后面几个时间周期来说比较多，这一现象在 22 年的马普中也曾出现过。22 年的马普在统计第一次接触小马的时间时，题目存在歧义，所以马迷可能会把“第一次接触小马的时间”理解为“第一次接触的是第几季的小马”，这导致 22 年马普得到了“有相当一部分的人（11.35%）是在第一季放映期间接触到的”的错误数据。在修正了该问题之后，今年第一季放映期间的数值相对 22 年明显降低，但它相比后面几个时间周期来说仍然比较高，这也许可以解释为，这些人第一次接触的是 G4 以前的小马，而且接触的时间甚至有可能早于 2010 年，只是问卷没有 2010 年以前的选项，所以他们选择了“第一季放映期间”这个时间段。

总的来说，有一定比例的人在 G4 小马最开始放映的时间段内（10-13 年）第一次接触到了小马，而在 13-15 年期间由于有电视台放映小马的缘故，接触到小马的人达到了高峰，在 15 年后人数有一定降低并最终保持稳定，在 G4 结束后接触的人数从速度上看有所下降，但考虑到 G4 结束到现在已经过去了四年的时间，其绝对数量并不低——上述总结内容与 22 年的马普报告基本一致。

二. 第一次接触小马的途径

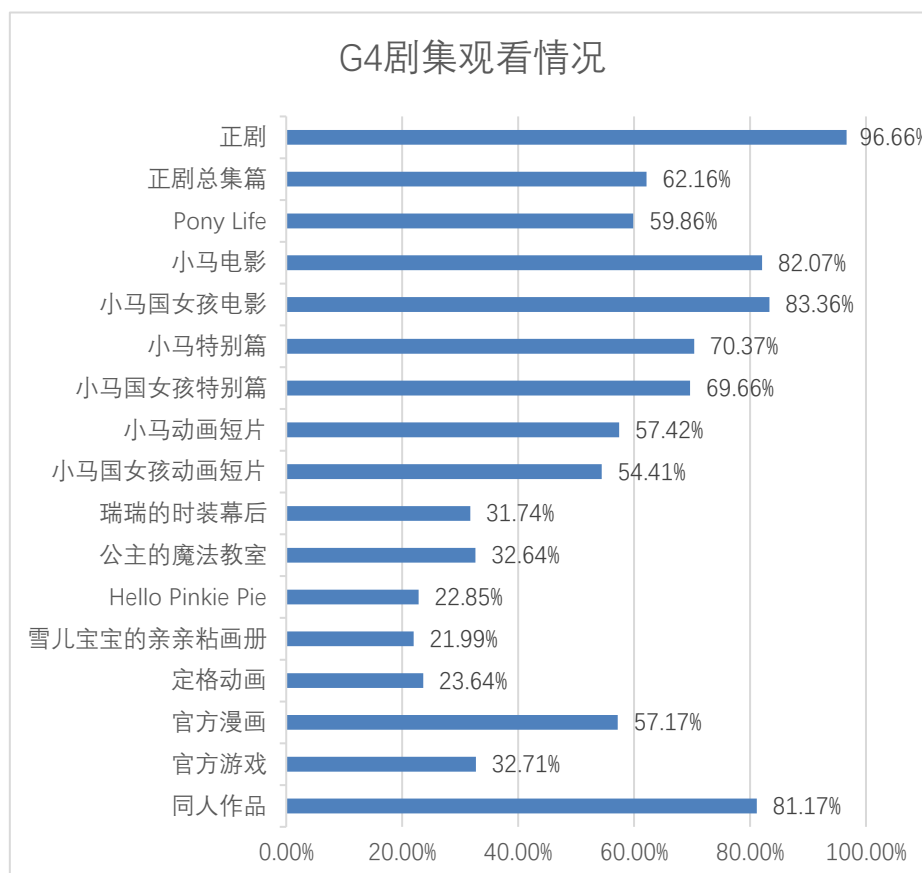
马迷第一次接触到小马的途径主要是电视（43.26%）和 B 站等非传统视频网站（15.42%）。将第一次接触小马的途径与时间的数据进行比对可以发现，通过电视接触到小马的马迷在早些年很多，而通过 B 站等网站的马迷在近几年很多，两者的分界线在 19 年左右。

除了上述两种途径以外，其它比较多的途径包括优酷等传统视频网站（8.97%）、在现实中偶然遇到与小马有关的作品（6.49%）、身边的人（6.35%）、朋友推荐（5.34%）等。

还有 4.45%的马迷选择了“其它”途径，这部分马迷中有通过网易云音乐、EAW（Equestria at War，游戏钢铁雄心 4 中基于小马世界观制作的同人 mod）、联名周边、英语学习软件等方式接触到了小马，甚至还有人是因为（英语、心理）老师推荐他观看

小马而成为了马迷。

三. G4 剧集观看情况



根据马迷的观看情况，除了正剧，G4 剧集大致可以被分为四类：

第一类是小马电影和小马国女孩电影，超八成的马迷都看过这些内容；

第二类是小马特别篇、小马国女孩特别篇，有七成左右的马迷看过这些内容；

第三类是正剧总集篇、Pony Life、小马动画短片、小马国女孩动画短片，有五六成的马迷看过这些内容；

第四类是瑞瑞的时装幕后、公主的魔法教室、Hello Pinkie Pie、雪儿宝宝的亲亲粘画册、定格动画，只有两三成的马迷看过这些内容。

除了剧集以外，本次马普还统计了官方漫画、游戏和同人作品的观看（游玩）情况。按照观看（游玩）情况，同人作品大致可以被归为第一类；官方漫画大致可被归为第三类；官方游戏大致可被归为第四类。

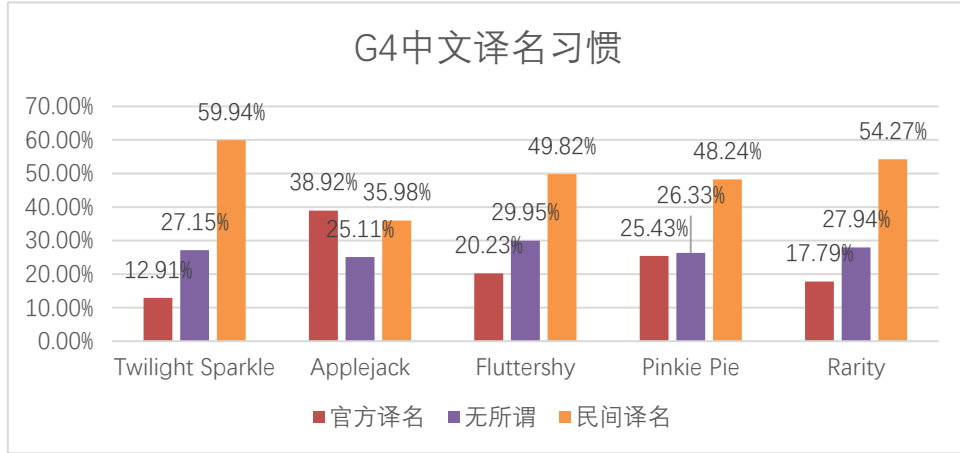
四. G4 观看频率变化及原因

排除掉近期接触小马的马迷，近一半的马迷（46.61%）认为自己观看 G4 的频率相比过去变少，两成多的马迷（25.07%）认为频率与过去差不多。

对于频率比过去减少的马迷来说，他们给出的原因主要是感觉没有什么好看的内容了（49.39%）和空余时间减少（48.66%）。

对于频率比过去增多的马迷（28.33%）来说，他们给出的主要原因是近期观看了很多同人作品（71.49%）、近期在补番（43.24%）。

五. G4 中文译名习惯



总的来说，除了“苹果嘉儿”以外，马迷更喜欢使用民间译名而非官方译名。

具体来说，马迷对“苹果嘉儿”这一官方译名的接受程度最高，接下来依次是“碧琪”、“柔柔”、“瑞瑞”，接受程度最低的是“紫悦”¹²。

六. G4 中最受欢迎的非 M6 角色

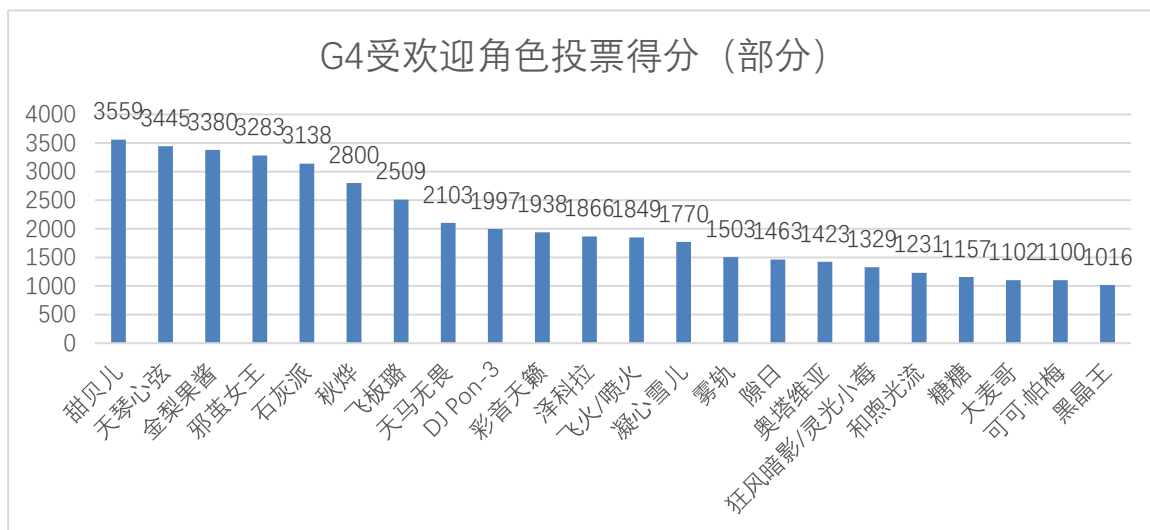
将每位马迷最喜欢的角色记为 10 票，第二喜欢的角色记为 9 票……以此类推，再将每位角色收到的票数相加，角色所得到的总票数即代表她们的受欢迎程度。

最受欢迎的 TOP10 依次是星光熠熠（16218 票）、余晖烁烁（11406 票）、露娜公主（11303 票）、塞拉斯蒂娅公主（8390 票）、崔克茜（7448 票）、无序（6636 票）、斯派克（6555 票）、韵律公主（4686 票）、小苹花（4229 票）、小呆（3645 票）。与上一届马普相比，余晖烁烁超过了露娜，来到了第二名的位置，但实际上她们的受欢迎程度并没有什么区别，排名的变化应该被理解为余晖烁烁与露娜的受欢迎程度变得相似，而不是余晖烁烁变得更受欢迎¹³。

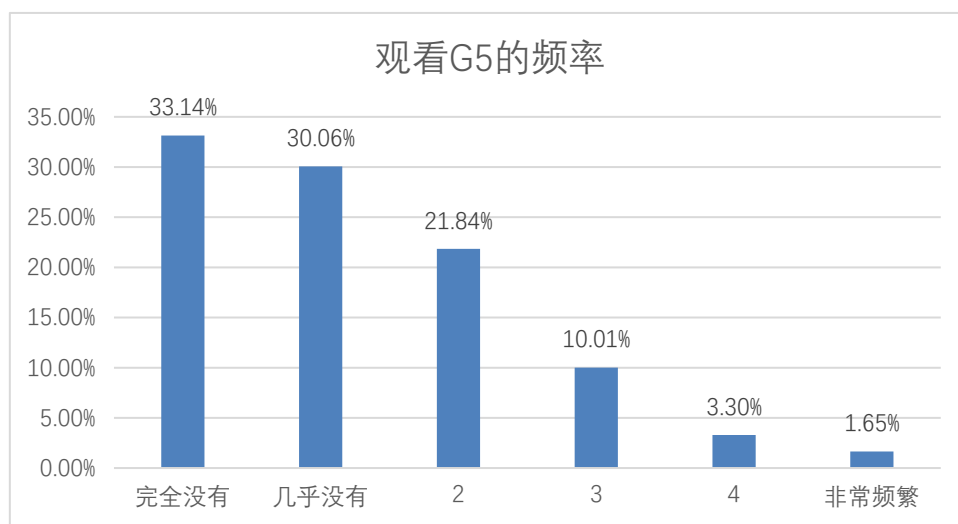
其他投票得分大于 1000 分的角色见下表：

¹² 将官方译名、无所谓、民间译名分别编码为 1、2、3，将得分视作“对民间译名的接受程度”进行分析。重复测量的方差分析 $BF_{\text{incl}}=1.55 \times 10^{282}$ ，事后检验显示，所有的两两配对组合的 $BF_{10}=4220.66-6.00 \times 10^{185}$

¹³ 在上一届中，露娜公主和余晖烁烁的配对样本 t 检验 $BF_{10}=264.49$ ；在本届中， $BF_{10}=0.02$



七. G5 观看情况、评价及原因

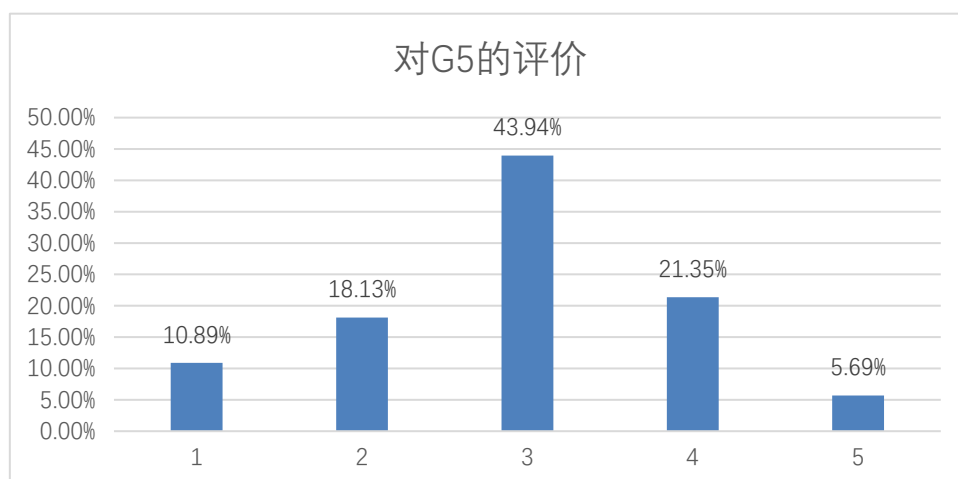


有超三成的马迷表示自己完全没有看过 G5 的任何内容，只有大约 5%的马迷经常观看 G5 相关的内容。该数据相比上一届马普有所下降¹⁴。

与 G4 相比，绝大部分人（87.41%）都认为自己观看 G5 的频率低于 G4，只有 1.54% 的人认为频率高于 G4。

马迷观看 G5 内容的频率低，最主要是因为他们不喜欢 G5 与 G4 世界观的衔接（57.00%）、G5 的画风（54.62%），以及 G5 更换了主角团（42.88%）。

¹⁴ 独立样本 t 检验 $BF_{10}=7.05 \times 10^{68}$ 。注意：在上一届马普中，并没有“完全没有观看 G5”的选项，因此在将两届的数据进行比较前，会将本届数据中的“完全没有”和“几乎没有”合并为“几乎没有”，再与上届数据进行比较



对于 G5 的评价，大多数马迷都给了三分的评价，该数据相比上一届也有所降低¹⁵。

同时根据数据还可以发现一个有意思的现象：频繁观看 G5 的马迷也更容易对 G5 给出更高的评价¹⁶，这可能是因为在无意中频繁接触 G5 的马迷逐渐的了解和喜欢上了 G5，也可能是因为喜欢 G5 的马迷本身就会更频繁的观看他们喜欢的内容，或者两者皆有。

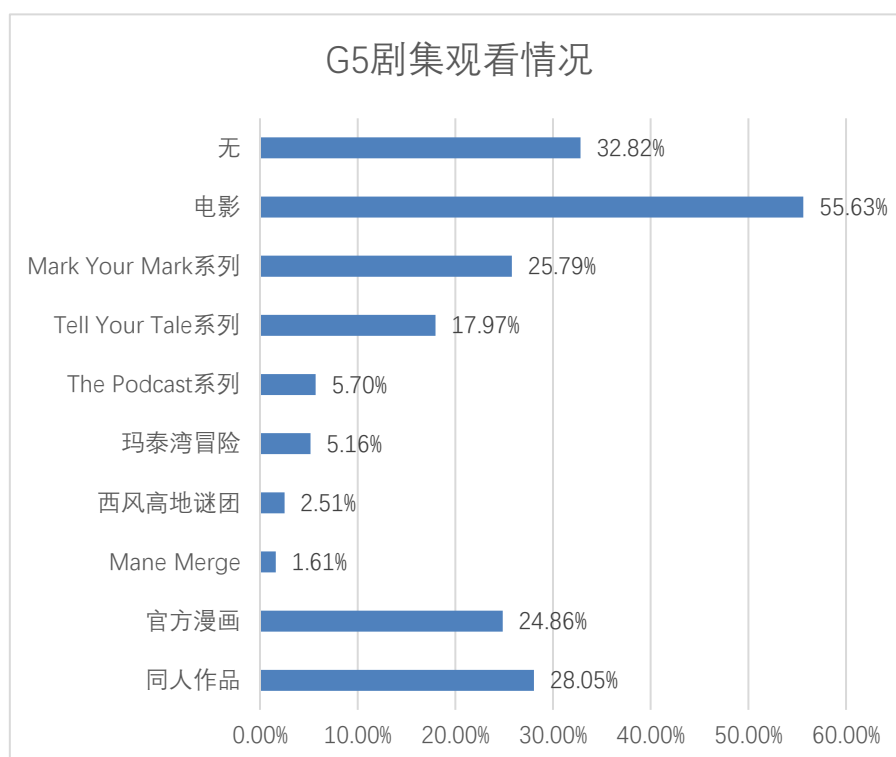
另外至少当前的数据显示，G5 出现之后接触小马/入圈的马迷，并不会更频繁的观看 G5，也不会对 G5 给出更高的评价¹⁷。

¹⁵ 独立样本 t 检验 $BF_{10}=4.47 \times 10^{10}$ 。注意：在本届马普中，当马迷选择“完全没有（观看 G5）”后会跳过 G5 评价的题目，而上届马普并没有这样的设置。因为“完全没有（观看 G5）”和“几乎没有（观看 G5）”的马迷可能会对 G5 有不同的评价，所有严格来说，在将两届数据进行对比时，结果可能会受到一定影响。但即使将两届中选择了“完全没有”和“几乎没有”的马迷全部去除后，依然可以发现本届马迷对 G5 的评价相比上一届有所下降（独立样本 t 检验 $BF_{10}=3.44 \times 10^{11}$ ），因此总的来说，“本届马迷对 G5 的评价相比上一届有所下降”的结论是比较准确的

¹⁶ $r=0.47, p<0.001$

¹⁷ 将 G5 放映前和放映后的时间段分别编码为 0 和 1，作为自变量，将对 G5 的观看频率和评价作为因变量，进行独立样本 t 检验的 $BF_{10}=0.06-0.22$

八. G5 剧集观看情况



三成多的马迷没有观看有关 G5 的任何内容，而在观看过 G5 相关内容的马迷中，超七成（71.44%）只观看过 G5 电影。

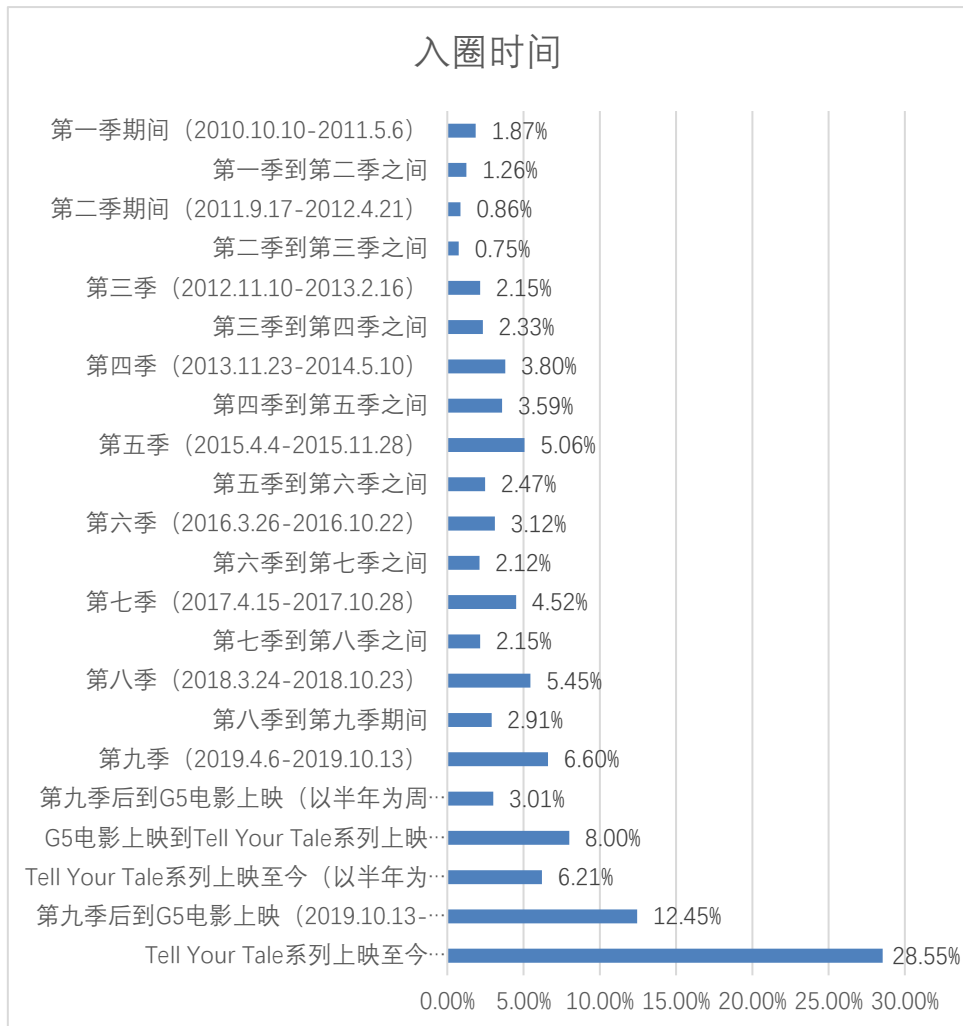
九. G5 中最喜欢的角色

在 G5 中的主角团中，最受欢迎的角色依次为伊兹（Izzy/小艺）、晴晴(Sunny/希悦)、皮皮(Pipp/琪琪) 和奇奇(Zipp/力力)（并列）、密斯蒂(Misty/小雾)、英奇(Hitch)¹⁸。

¹⁸ 重复测量方差分析 $BF_{incl}=1.36 \times 10^{211}$ ，事后检验显示，Pipp 和 Zipp 的 $BF_{10}=0.10$ ，除此之外的两两配对组合的 $BF_{10}=178.28-5.68 \times 10^{108}$

第三章. 马圈线上活动

一. 入圈时间



(由于“第九季后到 G5 电影”和“Tell Your Tale 系列至今”的时间间隔过长，因此在表中对这两个周期的数据进行了处理，给出了“以半年为周期计算”的数据与其它周期进行比较，这两个周期的真实数据单独列在了图像的最下面)

(第九季后到 G5 电影上映的时间段是 2019.10.13-2021.10.24；G5 电影上映到 Tell Your Tale 系列上映的时间段是 2021.10.24-2022.4.7；Tell Your Tale 系列上映至今的时间段是 2022.4.7-)

将第一次接触小马时间的图像和入圈时间的图像进行对比，初看上去会觉得两者有很大的差异，觉得前者的数据量比后者的更大。但仔细看的话，会发现“前者的数据量比后者的更大”这一现象只出现在 2017 年之前，在 2017 年之后，后者的数据量是大于前者的，只是“大于的幅度”是随时间缓慢上升的，因此初看这两张图才会觉得有很大差异。两张图有差异是很正常的现象，因为会有部分马迷是先接触到了小马，但在当时

并没有入圈，而在后面才因为各种原因进入了马圈，他们接触小马的时间和入圈时间并不在同一个时间段。

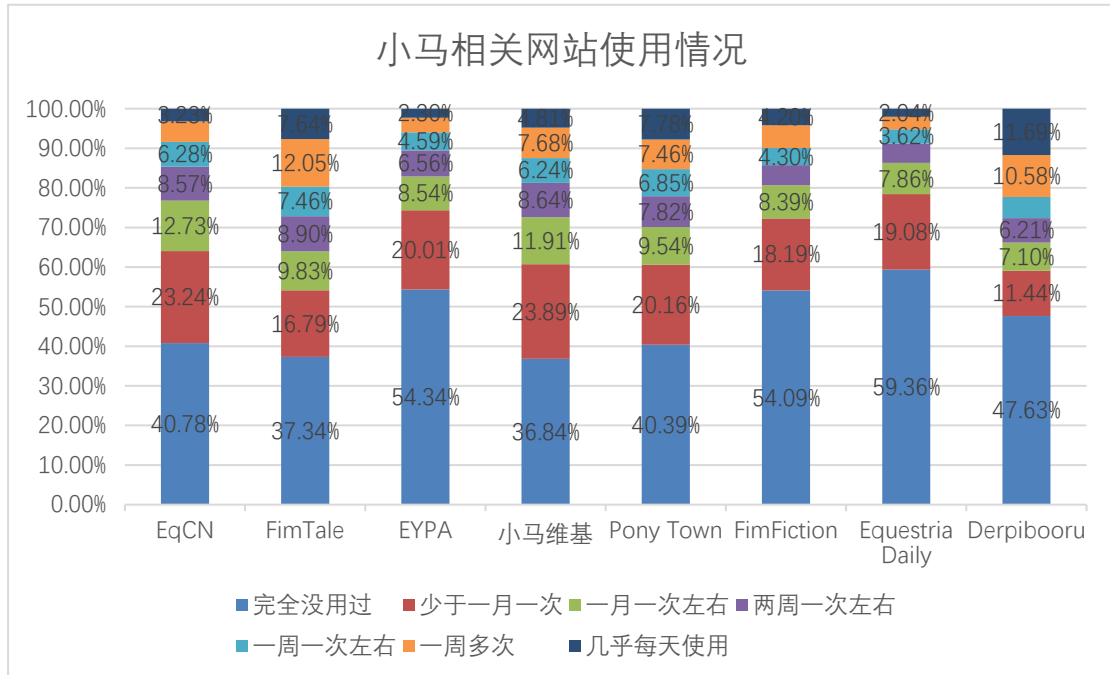
基于与上述相同的原因，上一届的马普报告提到：“18-19年是马迷入圈的一个高峰，在这个时间段入圈的马迷中，有相当比例的人在以前就已经了解到了小马，而小马后期剧集的放映让他们更加频繁的接触到了小马，并最终进入了马圈”。上一届马普的时间是在22年，因此在分析数据时也只能考虑到22年以前的情况，如果按照上一届的数据来看，18-19年的数据量相对于18年之前和19年之后都是更多的，因此当时认为18-19年是马迷入圈的一个高峰。但当本届马普收集到22-24年的数据，当18-19年的数据可以放在一个更大的时间尺度下来看的情况下，可以发现，18-19年相对来说并不是马迷入圈的高峰，因为18-19年的数据量相对于18年之前和19年之后没有什么区别。

在上一届的马普报告中还提到：“13-15年是马迷入圈的一个高峰，出现该高峰的主要原因是，在这个时间段，电视台在放映小马，这吸引了很多人接触到了小马”，从今年的数据上看，上述的推论也是成立的。虽然13-15年的数据在这一届马普中看上去相比上一届要少很多，但整体的趋势（13-15年的数据量相比于13年之前和15年之后更多）并没有变化，数据量变少应该是马口流失导致的。

另外，在图中还可看到，从入圈人数的角度来看，近两年（即Tell Your Tale系列上映至今）入圈的马迷非常多，有近三成的马迷（28.55%）都是在这个时间段入圈的。但近两年入圈的人数多，只是因为“近两年”这个时间跨度很大，如果将各个统计周期的时间长度统一（将“第九季后到G5电影”和“Tell Your Tale系列至今”的数据修改为“以半年为周期计算”），也就是从入圈速度的角度来看的话，会发现近两年入圈的速度（每半年新增6.21%的马迷）并不是很大，甚至不如“G5电影上映到Tell Your Tale系列上映（2021.10.24-2022.4.7）”这个时间段的速度（每半年新增8.00%的马迷）。同时，虽然看上去近两年马迷入圈的速度大于13-15年的速度，但这只是因为没有考虑到马口流失的情况，由于有马迷退圈，所以过去的数据本身就会小于近期的数据，在考虑到马口流失，也就是人为提高过去的的数据量之后，近两年入圈的速度也是小于13-15年的。

总的来说，马迷入圈的时间存在一个高峰，即13-15年，在这个时间段，电视台在放映小马，这吸引了很多人接触到了小马并进入了马圈，而上一届马普所提到的18-19年的高峰实际上并不存在。另外，虽然近两年入圈的绝对人数很多，但入圈速度相比过去应该是变小了。

二. 小马相关网站使用情况



总的来说，FimTale、Derpibooru、Pony Town 是被使用最频繁的网站，而 EYPA 和 EqD 是最少被使用的网站¹⁹⁻²⁰。

尽管 Derpibooru 的使用频率在总体上不如 FimTale，但 Derpibooru 的用户黏性更高：使用 Derpibooru 的用户相对 FimTale 更少，但是这些用户更倾向于每日使用它。

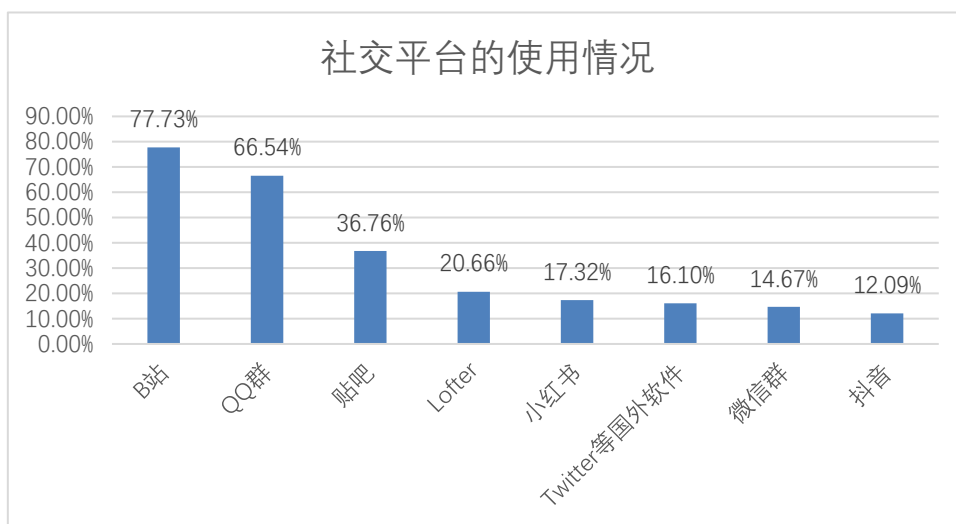
三. 社交媒体的使用及浏览倾向

在进入这一板块之前还是需要再强调一遍，马普报告只能反应马普问卷所覆盖的马圈，而不能反应“马圈总体”。这意味着，某一社交媒体的数据量很高，只能说明**参与调查的马迷**更倾向于使用这一社交媒体，而不能说明“马迷”更倾向于使用这一媒体；反之，某一社交媒体的数据量很低，也只能说明**参与调查的马迷**不怎么使用它，而不能说明“马迷”不怎么使用它。

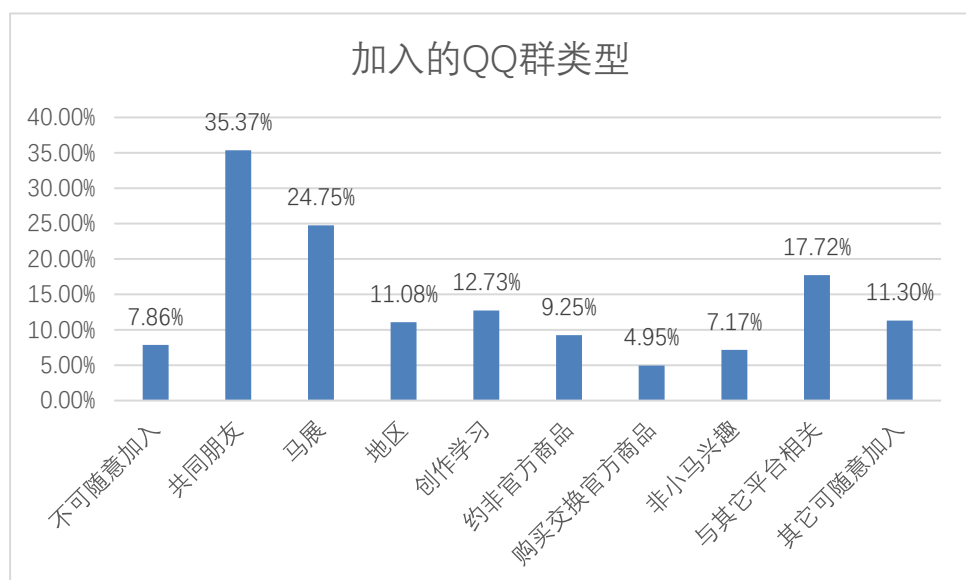
因此，单独来看，这一板块的数据（尤其是社交平台的使用情况的数据）其实并没有太大的意义，这一板块的数据其实在很大程度上是为了“[社群分析](#)”这一章而服务的，在这一章中，马迷会按照社交媒体及浏览内容的差异被分为不同的群体，读者可以在这一章中看到，拥有不同社交媒体使用倾向的马迷间的差异。

¹⁹ 将“完全没用过”编码为 1，“少于一月一次”编码为 2，…，“几乎每天使用”编码为 7，将总分视作使用频率进行分析，结果发现 FimTale、Derpibooru、Pony Town 三者的分数最高，EYPA 和 EqD 的分数最低

²⁰ 由于马普问卷的设计疏漏，当填写者在选中“小马维基”后会询问“您在 Pony Town 上常使用的服务器是什么”，而填写者在选中“Pony Town”后则不会出现本应该出现的上述问题，这可能会导致本应选择“Pony Town”的马迷最终选择了“小马维基”，因此有关小马维基和 Pony Town 的统计数据可能会不准确



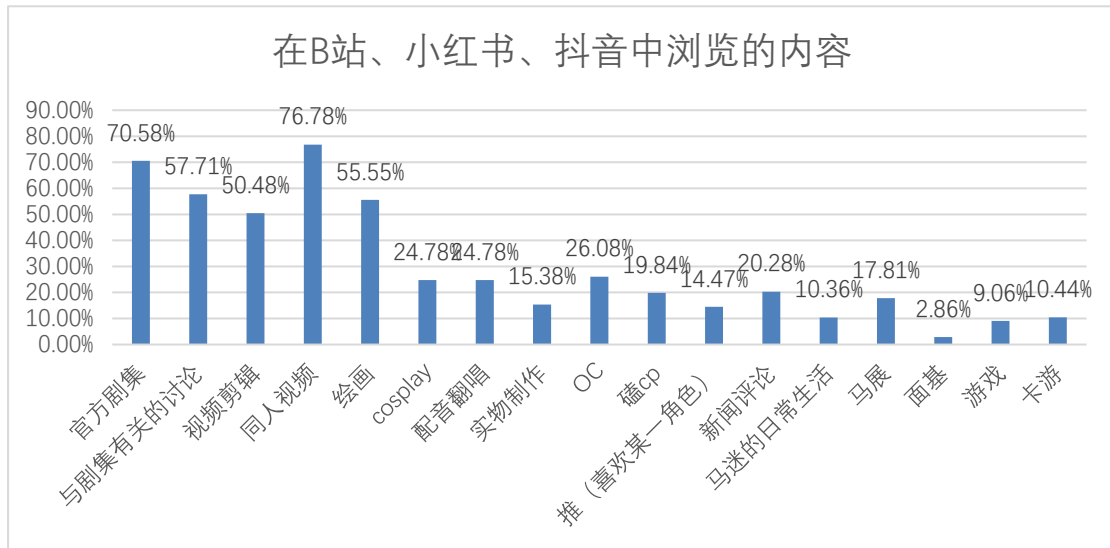
大部分马迷都活跃在 B 站和 QQ 群，其次是贴吧，使用 Lofter、小红书、微信、抖音等软件的马迷相对较少。



对于活跃在 QQ 群的马迷来说，他们有相当多的人都有加入“共同朋友”群（即所有的群成员都认识群主，且出于闲聊目的创建的群）。除此之外，活跃在“马展”、“与其它平台相关”群中的马迷也较多。

多数马迷（65.28%）加入的 QQ 群类型不超过两种。

²¹ 图中群类型的举例（介绍）依次为：（不可随意加入）某工作室内部群；（共同朋友）所有的群成员都认识群主，且出于闲聊目的创建的群；（马展）XX 马展水群、官方群；（地区）江苏 Brony 同城会、MLP 四川马迷群；（创作学习）布偶缝纫交流、小马画师交流群；（约非官方商品）小马公仔征集群；（购买交换官方商品）小马卡游交换群；（非小马兴趣）飞马化学实验室（化学 x 小马的群）、PonyGalaxy 服务器官方群（游戏 x 小马的群）；（与其它平台相关）FimTale 闲聊交流群（FimTale 对应的群）、小马驹之友谊魔法（“小马驹之友谊魔法”贴吧对应的群）；（其它可随意加入）例如 MLP 无名谷、MLP 星月湾。同时，除“不可随意加入”（可能也包括“共同好友”）群外，其它群都是可随意加入的群



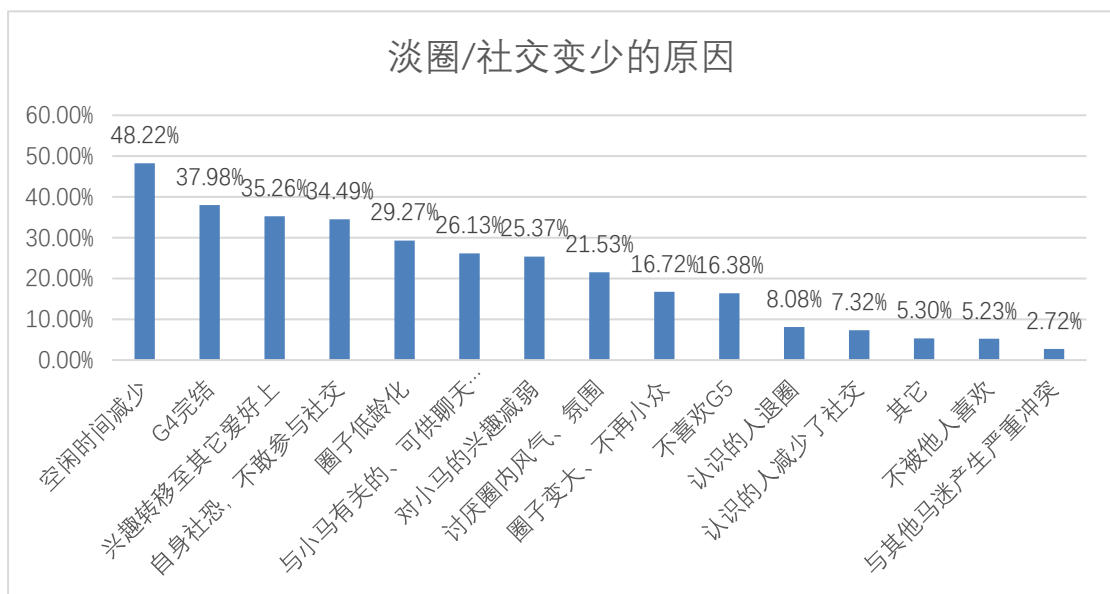
除了小马相关视频及讨论以外，绘画相关内容的浏览情况是最高的。除此之外，与创作（cosplay、配音翻唱、实物制作、OC）、小马有关的新闻及评论、磕cp、马展有关内容的浏览情况也相对较高。

四. 活跃程度及变化

四分之三的马迷（75.11%）表示自己近期在至少一个社交媒体上使用小马相关图片作为头像。

一半多的马迷（56.13%）拥有小马相关OC。

近一半的马迷（44.8%）认为自己处于淡圈状态，同时在没有淡圈的马迷中，还有少数的马迷（6.7%）认为自己的社交比以前变少了。这部分马迷认为，自己淡圈/社交变少是因为：

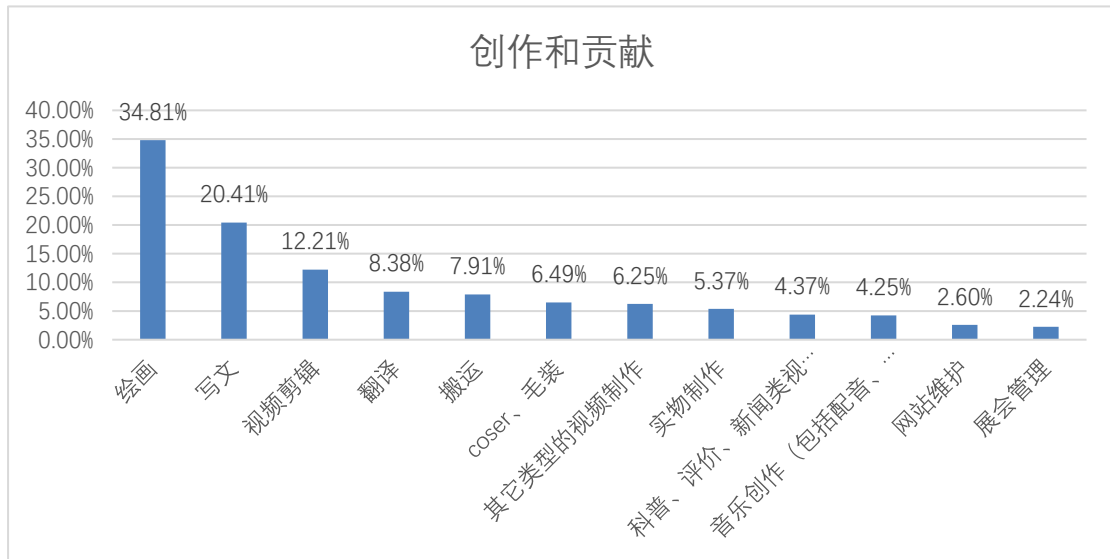


因为空闲时间减少的马迷（48.22%）是最多的，这部分马迷的年龄的平均数是 18.72 岁，众数是 17 岁，因此可以推测他们中有一部分是因为学业问题减少了在马圈的活动。

其它原因主要与小马剧集、自身兴趣、圈内氛围有关。

五. 创作和贡献

39.20%的马迷表示自己在近一年时间内参与过与小马有关的创作和贡献。



除了入圈不足一年的创作者以外，38.81%的创作者认为自己近一年的创作比以前更多，24.83%认为与以前持平，26.37%认为比以前更少。

认为创作增多的创作者给出的原因主要是对小马（58.21%）和马圈（52.31%）的兴趣（热情）增多，同时最近的空闲时间增多（41.28%）和近期产生了创作灵感（40.77%）也是较为主要的原因。

认为创作减少的创作者给出的原因主要是空闲时间减少（64.15%）和自身缺乏创作灵感（41.13%）。

虽然创作增加与创作者对小马和马圈的情感变化有较大关系，但创作减少与这两者的关系相对不大。具体来说，减少创作的创作者中只有不到两成的（16.60%）创作者认为这与对小马的兴趣减弱有关，只有三成的（32.83%）创作者认为这与对马圈的热情减弱有关——不过这也可能与调查对象有关，毕竟对小马和马圈的热情减少的马迷可能已经退圈了。

而关注创作者所创作内容的人数和创作的机会是否充足，对创作频率的影响相对不大，只有两成多的创作者认为创作频率的变化与这些因素有关。

第四章. 马圈线下活动

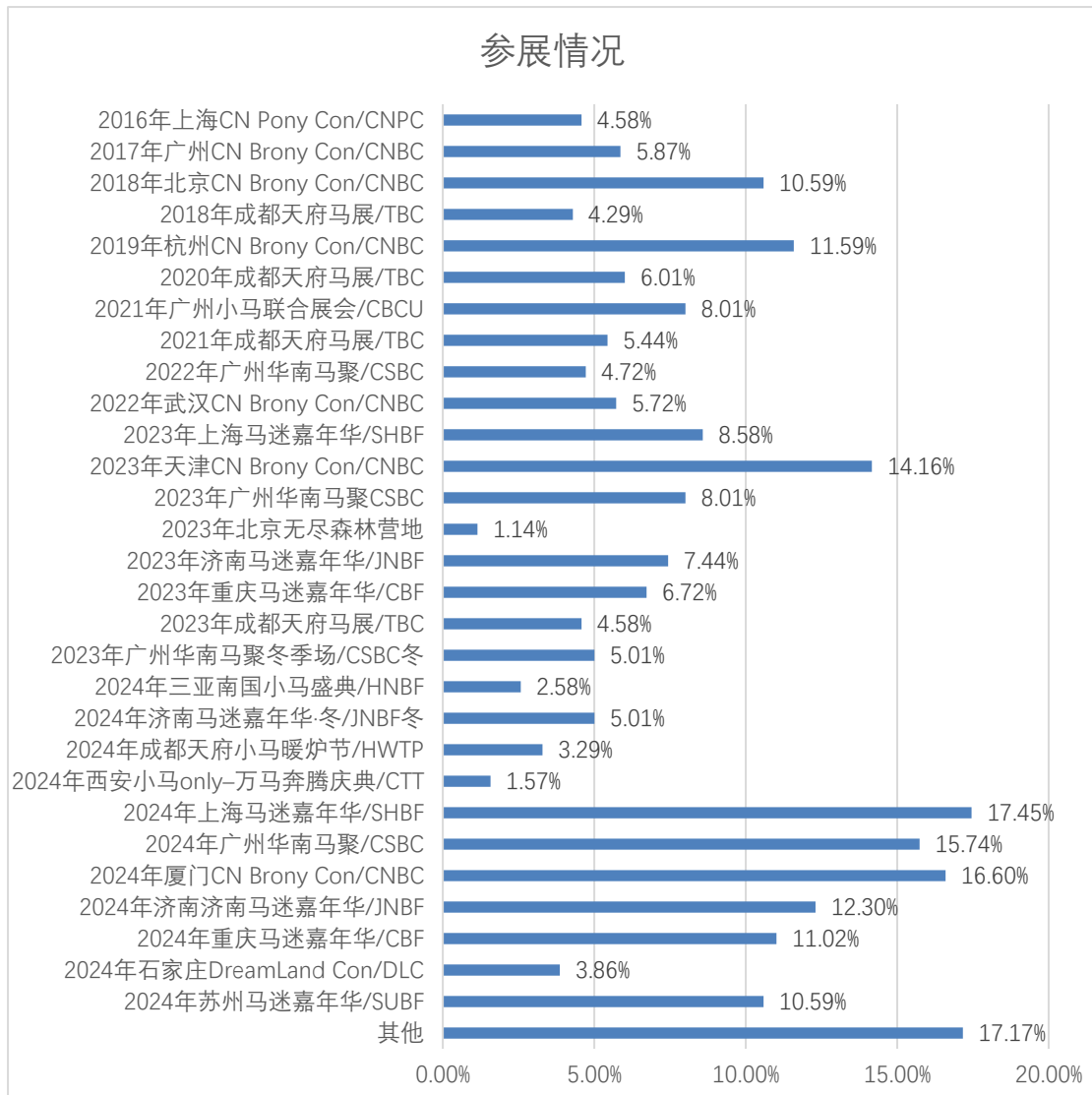
一. 马展参与情况²²

至少四分之一的马迷（25.07%）参加过马展，其中一半的（50.21%）的马迷也只参加过一次马展，不到 5%的人参加了五次以上的马展。

至少有两成的马迷（21.20%）在 23-24 年参加了马展。

参加马展的人数比例相比 22 年升高了至少 25%²³。

以下是参加各马展人数占有参展经历人数的比例：



对于已参展的马迷，八成的（79.97%）人认为自己以后还会继续参展，20.03%的马迷认

²² 由于问卷设计上的疏漏，本次马普在调查具体的参展信息时没有给出完整的马展名单，并且也没有“其它”选项，这会导致相关数据会小于真实数据

²³ 22 年马普调查的参展比例是 19.78%

为自己以后参展的频率会减少。

对于未参展的马迷，有近一半的（44.47%）人认为自己以后会参展，只有 6.46%的人表示自己在未来也不会参展。

二. 马展的聚集和分群²⁴

根据相应的分析，可以发现马迷在参展时，除了零散的只参加了一两个马展的情况以外，还呈现出 3 种特定的模式：

模式 1：在所有时间段内都频繁的参展；

模式 2：多次参加全国巡游性的马展（即 CNBC）；

模式 3：基本只参加，且多次参加地区性的马展；

具体来说，对于符合模式 1 的马迷，能够观察到他们不仅是频繁的参加马展，甚至会在同一暑假、寒假参加多个马展，不过他们在所有参展马迷中的占比也是最低的，大约占比 2%。

符合模式 2 的马迷由多批不同的、在特定时间段活跃在马圈且参展的人组成，他们像波浪一样，一批接着一批参加 CNBC。另外，似乎存在一小群一直参加 CNBC 的马迷，他们大多从 17 年就开始参加 CNBC。

对于模式 3，可以观察到这些地区性的马展包括聚集在四川的 TBC、聚集在重庆的 CBF、聚集在上海的 SHBF、聚集在济南的 JNBF、聚集在广州的 CSBC。只要是举办多届的马展，基本都能观察到多批不同人类似波浪一样分批参展的情况。

似乎因为上海和苏州距离较近，因此在数据中能够发现参加 SHBF 和 SUBF 的人有所重合（而其它地方展会都没有观察到该现象）。

当 TBC 停办之后，原本只参加 TBC 的马迷小有部分转去参加 CBF，但大部分人似乎不再参展了。

三. 面基参与情况

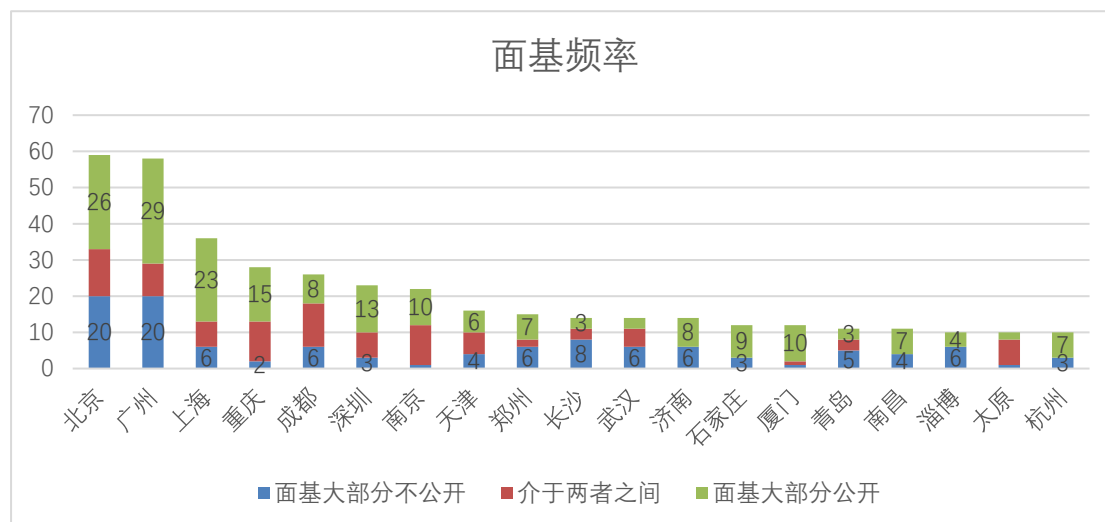
有过面基经历的马迷（9.79%）低于参展的马迷，且只有少数的面基活动（35.53%）是公开进行的。

虽然有面基经历的马迷比例相比 22 年没有明显变化，但公开宣传的、愿意吸引新马迷加入的面基活动却明显变少了²⁵。

²⁴ 本节的数据分析过程见附录

²⁵ 22 年与 24 年面基经历的卡方检验的 $BF_{10}=0.24$ ；有关面基公开程度的调查，在 22 年的问卷中询问的是“面基是否大多数是公开进行的”，选项只有“是（1 分）”和“否（0 分）”，而在 24 年的问卷中询问的是“参与的面基中有多少是公开进行的”，选项从“几乎没有（1 分）”到“几乎总是（5 分）”一共有五个，但无论

将面基活动按照组织频率赋值，并以城市为单位求和，最终可以得到面基活跃情况的
城市排名。



在图中可以看到，面基活跃城市 TOP5 依次是北京、广州、上海、重庆、成都。但如果
只看（大部分）公开面基的话，在深圳组织的面基活动实际上是要多于成都的。

对于有参与过面基的马迷来说，42.12%的人认为未来面基的频率仍将增加。该数据与
22 年没有差异²⁶。

而对于没有参加面基的马迷来说，有三成的（29.82%）人表示自己以后会参与面基。
该数据相比 22 年略微增长了大约 5%²⁷。

是将 4-5 分合并为“是”，还是将 3-5 分合并为“是”，再与 22 年的数据进行对比，结果都能发现公开宣传的
面基活动变少了，变少了 53.85%或 12.5%；卡方检验的 BF_{10} 分别为 5.3×10^{20} 、78.10

²⁶ 卡方检验的 $BF_{10}=0.02$

²⁷ 卡方检验的 $BF_{10}=128.25$

第五章. 马迷心理状况

一. 神经质特质

“神经质”特质是人格特质的一种。

与人格组成成分的理论有非常多，不同的理论对人格有不同的划分方式。例如 MBTI 这样一个大家可能比较熟悉的人格理论，将人格划分为了内向/外向、判断/感知、实感/直觉、思考/情感这四个维度。类似的，其它的人格理论也根据一定的方式对人格进行划分。例如大五人格理论，将人格划分为了外向性（内向/外向）、宜人性（高宜人性/低宜人性）、责任性（高责任性、低责任性）、开放性（高开放性/低开放性）、神经质（高神经质/低神经质）这五个维度，本次马普中测量的正是大五人格中的神经质特质。

神经质特质又被称作情绪稳定性特质，简单来说，具有高神经质特质的个体更容易出现负面情绪，并且情绪波动的幅度更大²⁸，他们对消极信息更加敏感，对积极信息相对不敏感²⁹，也更容易出现抑郁、焦虑等状况³⁰。因此该特质可以作为一种衡量长期心理状况的指标。

本次马普在神经质上测得的均分是 3.11 分³¹。

综合目前在网能够找到的数据，将马普所得到的分数与 2015 年和 2022 年的全国平均水平进行对比，能够得到以下结论：（具体对比过程见[附录](#)）

在默认 22 年神经质的全国平均水平与 24 年没有差异，且比 15 年更高，以及排除折中化、简化问卷对数据分析造成的潜在影响(具体影响原因见[附录](#))的前提下，可认为马迷在神经质特质上的得分与全国平均水平相似，或存在可忽略不计的差异。

二. 心理健康状况（Kessler10 量表测量结果）

在心理学领域中有很多用来测量心理健康状况的测验，本次马普综合不同测验的题目数量、测量维度、使用频率及范围等方面，最终选择使用 Kessler10（K10）测验作为最终的测量工具。

该测验共计 10 道题目，测量了受测者近期在抑郁和焦虑这两个维度的情况。

²⁸ Mader, N., Arslan, R. C., Schmukle, S. C., & Rohrer, J. M. (2023). Emotional (in) stability: Neuroticism is associated with increased variability in negative emotion after all. *Proceedings of the National Academy of Sciences*, 120(23), e2212154120.

²⁹ Martin, M. (1985). Neuroticism as predisposition toward depression: A cognitive mechanism. *Personality and individual differences*, 6(3), 353-365.

³⁰ Jylhä, P., & Isometsä, E. (2006). The relationship of neuroticism and extraversion to symptoms of anxiety and depression in the general population. *Depression and anxiety*, 23(5), 281-289.

³¹ SD=0.71; 本测验的 Cronbach's α =0.765

本次马普所得到的平均分为 23.23 分³²。

综合目前在网能够找到的数据，将马普所得到的分数与 2019 年的全国平均水平进行对比，并参照类似 K10 的测验进行推测，能够得到以下结论：（具体对比过程见[附录](#)）

在将 Kessler10 测验分数等同于“心理健康状况”；认为 Kessler10 量表与 CES-D 量表得分有着很高的相关性；默认 19 年人们心理状况的全国平均水平不会好于 24 年，以及排除问卷的翻译差异等问题会对结果造成潜在影响(具体影响原因见[附录](#))的前提下，可认为 18 岁及以下马迷的心理状况与全国平均水平没有差异，20-21 岁马迷的心理状况可能低于全国平均水平，其它年龄段马迷的心理状况可能与全国平均水平没有太大差异。

³² SD=10.28; 本测验的 Cronbach's α =0.950

第六章. 马圈之外

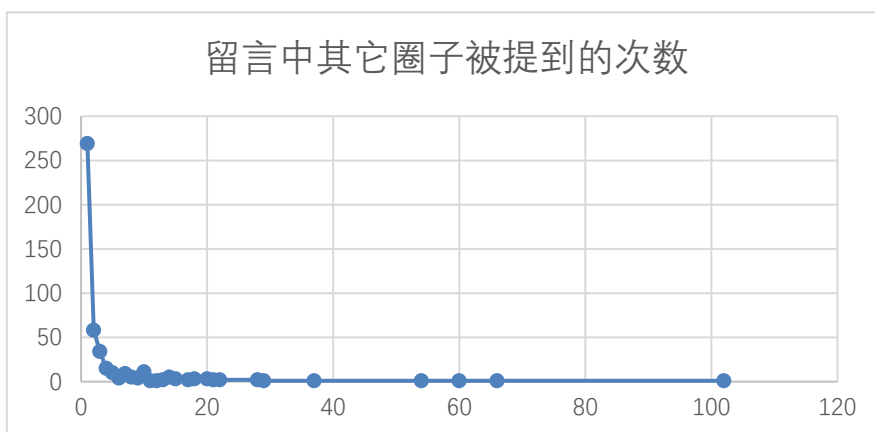
在本次马普中，有设置询问各位马迷常接触的作品、游戏类型的选择题，也有设置询问各马迷是否呆在其它圈子的留言题（开放式问答题）³³，本章将结合这两种题目收集的数据，讨论除了小马以外，马迷还喜欢什么/在什么圈子里。

一. 总体情况

除了马圈本身以外，八成的马迷（80.24%）也活跃在其它圈子里。

留言中提到的圈子数量非常多，有四百多个，而且涉及各种类型，包括游戏、动漫、漫画、政治、少数群体、虚拟主播、历史、手工、运动、竞技、知识相关……

如果统计每个圈子被提到的次数，会发现有一半左右的圈子都只被提到了一次，提及次数超过 30 次的圈子不足 3%。这说明总体来说，马迷们喜欢的东西是非常丰富的，甚至都不一定能在马圈中遇到多少自己的同好，但也确实存在一些圈子，跟马圈是有不算太小的重合程度的。



在后面对各个圈子的具体介绍中，会多次发现几个现象：

第一是，圈子会存在嵌套和重叠的现象。例如美漫圈是一个被提及较多的圈子，但这个圈子中还会包括地狱客栈、极恶老大、布鲁伊等更小的圈子，而且这些圈子间的边界似乎也比较模糊，因为多个马迷的留言中都同时提到了这些动漫（圈子）。

第二是，接触相关事物（动漫、游戏）和入圈之间存在很复杂的关系。例如“地狱客栈”和“瑞克与莫蒂”同属于欧美动漫，且观看过两个动漫的人数也是差不多的，但在留言题中有很多人提到了“地狱客栈圈”，而几乎没人提到“瑞克与莫蒂”。

第三是，在圈内的人会高估圈内人的数量。最典型的例子是后面要介绍的兽圈，在选择题的统计中，只有约 7% 的人认为自己是兽圈人，但有很多留言都会认为马圈中

³³ 留言题中的相应问题是“您在前面提到，除了马圈以外，您也活跃在其它的圈子里。请问这个圈子是什么？大概有多少马迷也在这个圈子里？同时希望您能简单的介绍下这个圈子，以便在下届马口普查中进行更具体的调查。”

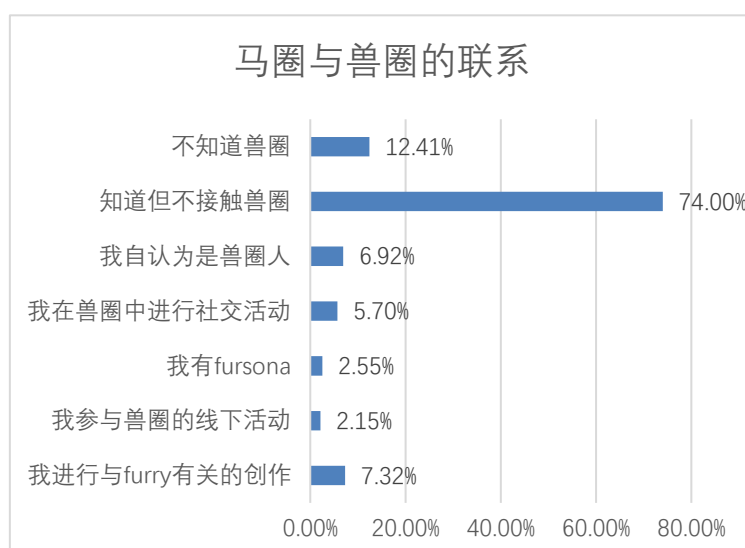
的 Furry 是“很多”、“不在少数”的。但这也正常，因为同时在马圈和兽圈的人，其身边的人也更有可能是同时在这两个圈子里的。

第四是，画师群体可能起到了连接不同圈子的作用。在不只一个圈子中，都有留言提到，自己认识的画师会同时画多个动漫中的角色，这导致不同圈子之间的人相互认识、相互重叠的可能性变大。

二. 提及次数较多的圈子（类型）及简略介绍³⁴

1. 兽圈/Furry 圈

兽圈/Furry 圈，“总体情况”中给出的图的最左上角的点即代表着兽圈，它是提及次数最多的，且远超第二多的圈子。Furry 通常指的是“拟人化动物”，这个词汇可被用来指代拟人动物形象或拟人动物爱好者³⁵，而兽圈/Furry 圈则是由 Furry 组成的社交圈子。



单从选择题来看，大多数马迷都知道兽圈的存在，并且也有约 7%的马迷同时也在兽圈。在留言中，有筛选出 102 条与兽圈相关的内容，其中 86 条有对兽圈进行介绍。在这些介绍中，只有 4 条提到马圈和兽圈的重叠比例较小/很小，剩下的不乏用“不在少数”、“很多”、“经常”等词描述两个圈子之间的关系。选择题和留言对“马迷在兽圈中的比例”的答案是相互矛盾的，这可能是因为，同时在马圈和兽圈的人，其身边的人也更有可能会同时在这两个圈子里，因此他们会高估相应的比例。

除了对马迷占比、兽圈本身、兽圈的评价等内容进行介绍以外，不止一条留言提到了有马迷（退圈后）进入兽圈，或 Furry（退圈后）进入马圈的现象，似乎马圈和兽圈有着一定程度的流动性。同时有留言还提到，有些画师会同时画小马和 Furry 的稿

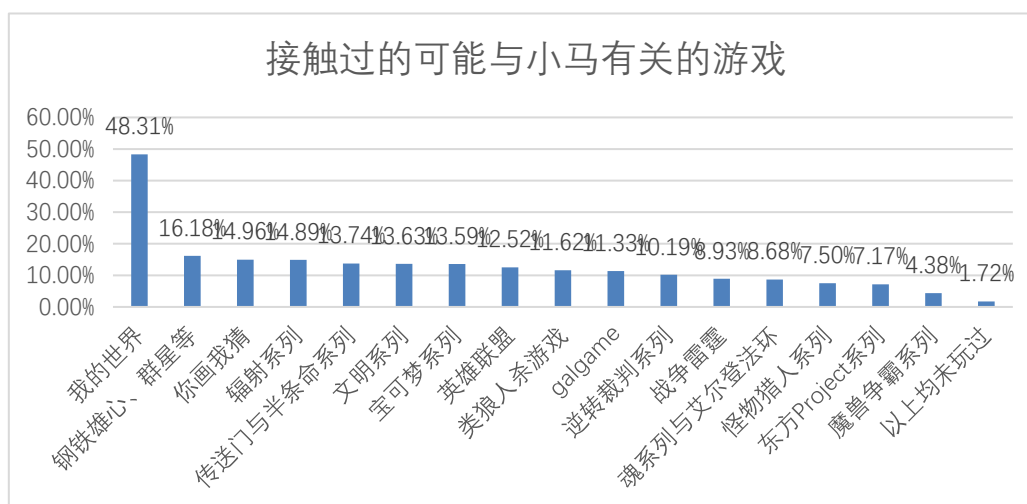
³⁴ 提及次数较多的圈子（类型）还有游戏圈，但该圈子似乎只是某些具体游戏圈子的统称，因此在后续介绍中被忽略

³⁵ <https://zh.wikifur.com/wiki/Furry>

件，这可以解释为什么在选择题的数据中会发现，进行与 Furry 有关创作的人数比例，会大于认为自己是兽圈人的比例。

2. 我的世界/Minecraft/MC

我的世界/Minecraft/MC，一款 3D 沙盒电子游戏。在选择题中有询问马迷们玩过的游戏，该游戏是所有统计的游戏里被最多选中的游戏，并且大幅超过其它游戏。但“玩过游戏”和“入圈”之间还存在很长的距离，这部分导致在留言中提到“我的世界圈”的人数远远少于“玩过游戏”的人数。



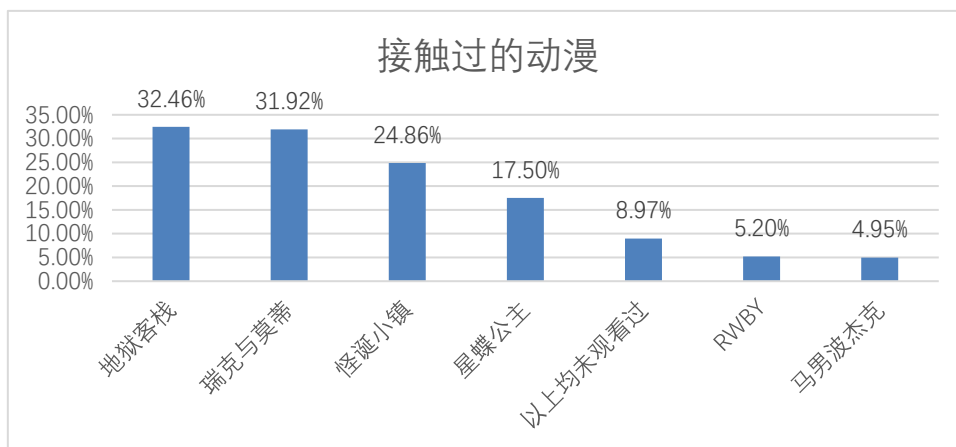
留言中呈现了马迷玩该游戏的三种模式：第一种是在与小马相关的 MOD/服务器中玩；第二种是单独玩；第三种是一般不玩，但有时候会被马迷朋友带着一起玩。因此 MC 圈跟马圈有关联的部分原因是，MC 本身就可以有一些与小马有关的元素，并且也有些马迷好友会在 MC 上玩联机游戏。

另外似乎在 MC 中也会存在一定的嵌套和重叠现象。例如会有留言提到“沙盒圈”，并把 MC 认为是沙盒圈的一个小部分，也有留言明确提到了 MC 中的 PVP、PVE、红石圈，似乎他们只在 MC 中的这些更小的圈子中活动。

3. 地狱客栈

地狱客栈，一部美国网络歌舞黑色喜剧成人动画，动画描述地狱公主夏莉在地狱营运一间旅馆，希望让罪人改过自新，以免他们遭到清剿的故事³⁶。

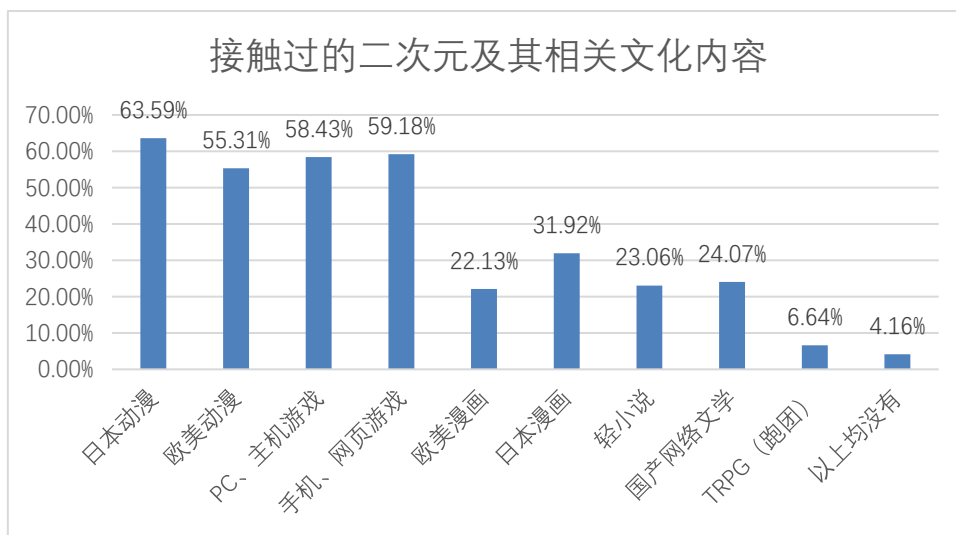
³⁶ <https://hazbinhotel.fandom.com/zh/wiki/地狱客栈>



在观看量上，地狱客栈是所有统计的动漫中最高的，但与前面提到的原因一样，“接触动漫”与“入圈”之间存在很大的差距，因此马圈与地狱客栈圈的重叠程度肯定是大幅低于 32.46% 的。比较有意思的是，虽然地狱客栈和瑞克与莫蒂的观看情况是相似的，但在留言中几乎没有人提到“瑞克与莫蒂”，从该例子可以看出来接触相关的事物（动漫、游戏等）与入圈之间是存在非常大的区别的。

留言中提到，地狱客栈与小马一样，都是美漫、音乐剧，并且救赎的主题类似于小马友谊的主题，同时还提到地狱客栈的创作者中有小马的粉丝³⁷，上述的这些原因可能构成了两个圈子的关联性。

4. (欧) 美漫圈



(欧) 美漫圈，以 (欧) 美动漫为主题的圈子。在相关的留言中，有些马迷提到的是“欧美动漫”，有些提到的是“美漫”，但他们提到的具体动漫又有很多是重叠的，似乎欧美动漫和美漫之间是两个有较高重叠程度的圈子，因此在这里将两个圈子合并讨论。与欧美动漫相关的统计结果见上图。

³⁷ <https://community.wacom.com/en-us/ashleynichols>

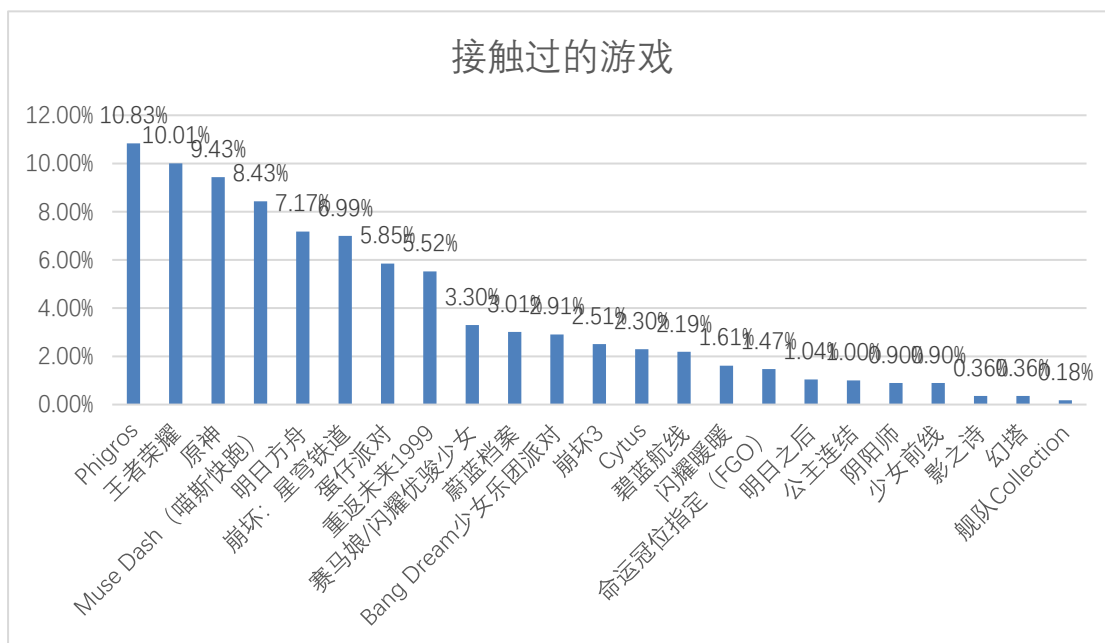
(欧)美漫圈似乎是由多个以不同动画为主题的小圈子组成的，这些动画包括但不限于地狱客栈、极恶老大、奇幻沼泽、星蝶公主、猫头鹰魔法社、瓢虫雷迪、瑞克和莫蒂……有的人在个别几个动漫的小圈子中活动，而有的人在更大的圈子活动。

该圈子与马圈的关系，应该与相应的动漫都是(欧)美动漫有关，但也有留言提到，有些画师是同时喜欢小马和这些(欧)美动漫的，因此画师的画稿/摸鱼作品可能也会起到一些促进圈子间相互交流的作用。

5. 绘圈/OC 圈

绘圈/OC 圈，绘圈是建立在网络二次元平台上的绘画爱好者交流圈，主要活动包括进行原创角色设定创作、组 CP、画作创作和交易³⁸。从定义上看，绘圈应该是一个范围很大的圈子，小马只是绘圈绘画的众多元素中的一种，但很多留言都提到了，他们所处的绘圈部分，与小马之间有很大的联系，他们接触的画师有很多都是知道小马的，或者是接小马的稿件的。

6. 音游



音游，一种游戏类型，需要玩家通过音乐节奏与画面提示做出适当的反应动作，动作与节奏越匹配³⁹。在统计中，与音游有关的几个游戏，例如 Phigros、Muse Dash，也确实是在统计的游戏里被最多选中的游戏之一。

有些留言提到了“音游圈”，并列举出了一些游戏，而有的只提到了某款具体的游戏，因此音游圈似乎也存在嵌套的现象。在留言中提到的具体游戏包括 Phigros、ACE、Muse Dash、几何冲刺、FNF、冰与火之舞。该圈子是到目前为止第一个在描述

³⁸ <https://mzh.moegirl.org.cn/绘圈>

³⁹ <https://otomad.wiki/音游>

马迷占比时，提到马迷“不多”的次数超过“很多”的圈子。

7. 提及次数较少的圈子（类型）

再往后，介绍特定圈子的留言数量过少，已难以提取有共性的信息，因此不再做单独介绍。

除已介绍的圈子（类型）外，提及次数大于五次的还有：

日漫、传说之下、哈利波特、二次元、宝可梦、原神、第五人格、东方 Project、P 社、钢铁雄心、喜羊羊、赛马娘、kpop、明日方舟、极恶老大、军迷（军事相关）、国拟、战争雷霆、特摄、交通相关（公交、火车、飞机等）、泰拉瑞亚、音乐剧、jojo 的奇妙冒险、VOCALOID、雷塔利亚、波兰球、鉴证、SCP、暗区突围、Equestria at War、玩具熊的五夜后宫、重返未来 1999、数码相关、京剧猫、cosplay、战锤、二游（二次元游戏）、植物大战僵尸、火影忍者、魔法少女小圆、变形金刚、历史、小说、耽美、主播相关（包含虚拟主播）、FPS、使命召唤、乙女相关、辐射、无机杀手、蛋仔派对、布鲁伊、CSGO、Phigros、米哈游、怪诞小镇

第七章. 社群分析

一. 总概述

如前言所述，本章节将介绍马圈中的社群分类。根据[分析](#)，马普问卷所能覆盖的马圈中，包括了四个彼此相对高异质程度，内部相对同质的社群，它们分别是：

第一社群：一个以各小马网站为中心的社群，在这个社群中使用各小马网站和国外社交媒体的人数大幅超过其它社群；他们也相对活跃在 QQ 群的“马展”、“创作学习”、“其它社群”群；小马宝莉吧；B 站的“新闻评论”板块；几乎不使用小红书、抖音、Lofter。

第二社群：一个主要聚集在小马宝莉贴吧的社群，在这个社群中使用贴吧的人数与第一社群持平；他们也相对活跃在小马网站的 FT；B 站的“绘画”、“配音”、“新闻评论”板块；几乎不使用微信、小红书、抖音。该社群可以理解为是一个与第一社群类似的、有更多关联的、只是相比于第一社群在各小马网站上较不活跃的社群。

第三社群：一个以小红书为中心的社群，在这个社群中使用小红书的人数大幅高于其它社群；他们也相对活跃在 QQ 群中的“马展”、“创作学习”、“约非官方商品”群；B 站中的“绘画”、“cosplay”、“OC”、“磕 cp”板块；Lofter；几乎不使用抖音。

第四社群：一个以抖音为中心的社群，在这个社群中使用抖音的人数大幅高于其它社群；他们也相对活跃在 B 站中的“cosplay”、“磕 cp”、“卡游”板块；几乎不使用小马网站和国外社交媒体。

这些社群的大致情况是：

第一社群：他们中的男生数量较多；更多的接触 G4 和 G5 相关作品；更多的进行与翻译相关的工作；更多的参加马展和面基活动。

第二社群：他们的平均年龄较高、男生数量较多；更多学习工学相关专业；更多的进行与翻译相关的工作；更多人参加过马展；更少的购买小马商品和卡牌。

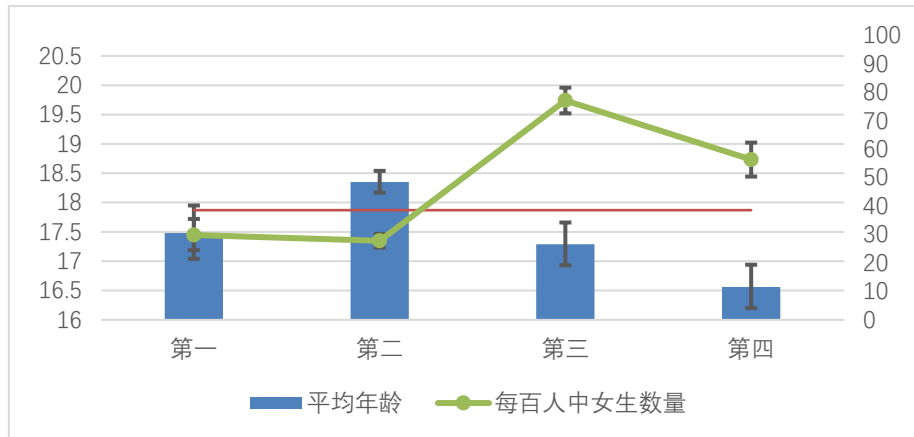
第三社群：他们的女生数量较多；更多学习艺术学相关专业；更多的进行绘画、coser、毛装、实物相关的创作/展示；更多的参加马展。

第四社群：他们的平均年龄较低、女生数量较多；更少的接触 G4 和 G5 相关作品；更少的参加马展和面基活动。

四个社群的人数约占填写马普问卷人数的 10%、50%、10%、10%。剩余约 20% 的人数未被归类于上述社群，具体原因可见[附录](#)。

二. 社群的对比分析

1. 年龄和性别

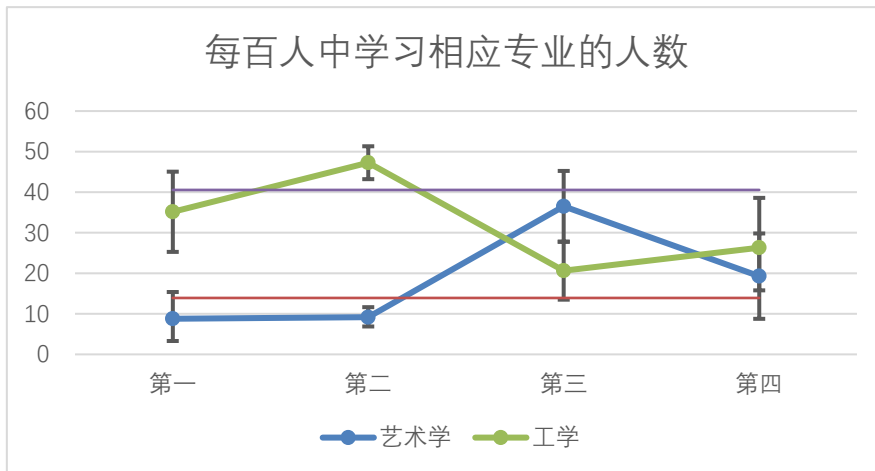


注 1: 图中横线表示所有社群的平均值, 下同

注 2: 图中“工”字标识代表结果的误差范围; 因抽样误差, 真实结果并不一定完全等于均值, 而是有 95% 的可能性在“工”字范围内⁴⁰, 下同

相对来说, 第二社群的男生最多, 年龄最高; 第三、第四社群女生较多。

2. 所学专业

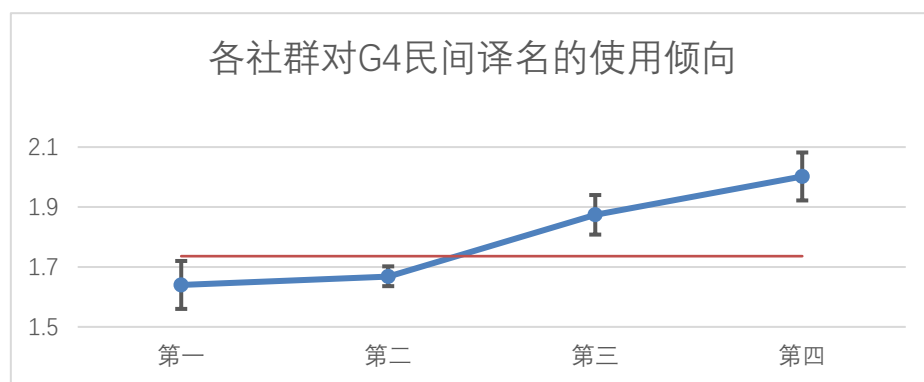


第二社群更多学习工学类专业, 第三社群更多学习艺术类专业。不同社群在其它专业的选择上基本无差异⁴¹。

⁴⁰ 即 95%CI, 使用自助抽样法计算

⁴¹ $\chi^2(36)=132.00, p<0.001$, 在排除艺术学、工学、管理学后, $\chi^2(27)=34.78, p=0.15$; 但由于学习管理学的人数过少 (约占 5%), 因此未在图中标识

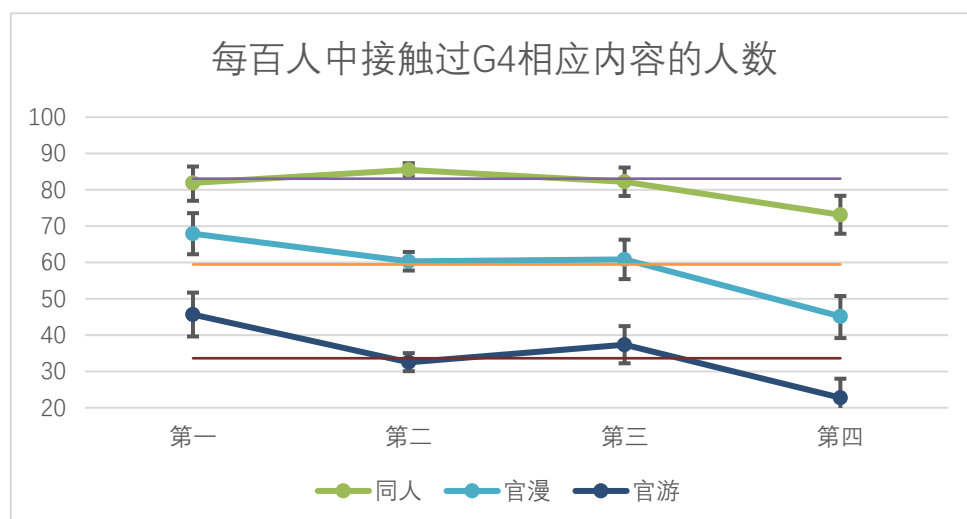
3. G4 中文译名习惯



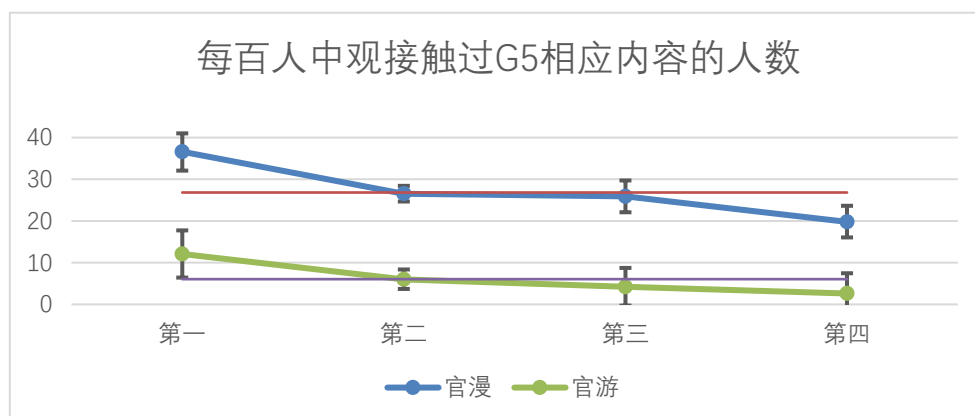
第一、第二社群更习惯使用民间译名；

第三、第四社群更习惯使用官方译名。

4. 剧集观看情况



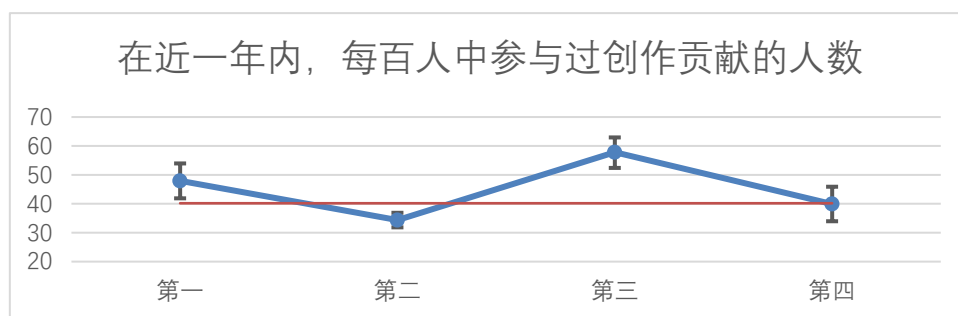
相对来说，第一社群对 G4 作品的接触较多；第四社群接触较少。



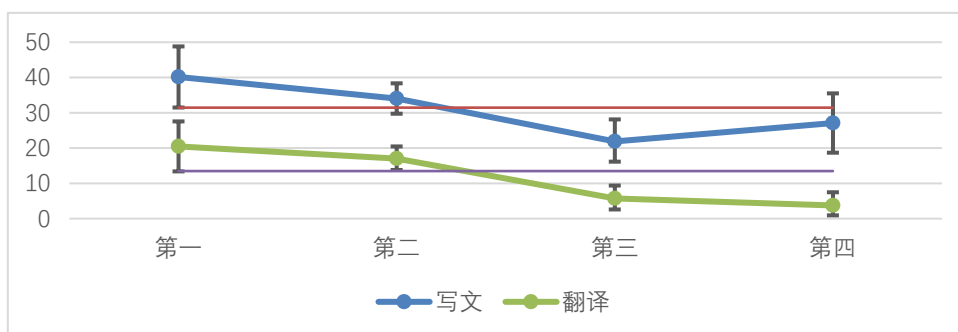
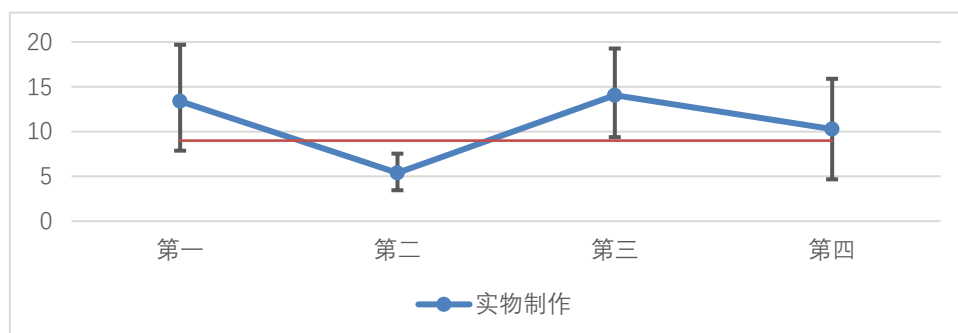
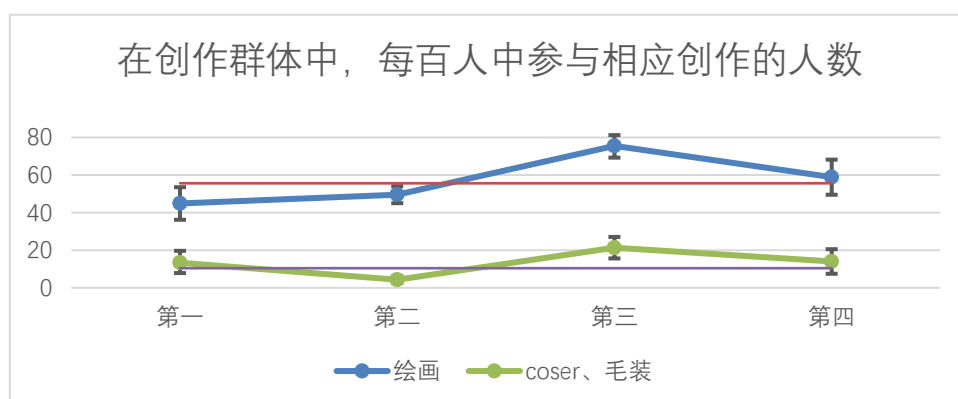
第一社群对 G5 作品的接触更多，第四社群较少。

不同社群在正剧和同人上的接触情况相似⁴²。

5. 创作和贡献



从是否参与创作的角度来看，第一、第三社群参与创作的人数较多，而第二社群的人数较少。



⁴² 各社群在 G5 正剧的卡方检验 $BF_{10}=0.16$ ，在同人上 $BF_{10}=7.8 \times 10^{-3}$

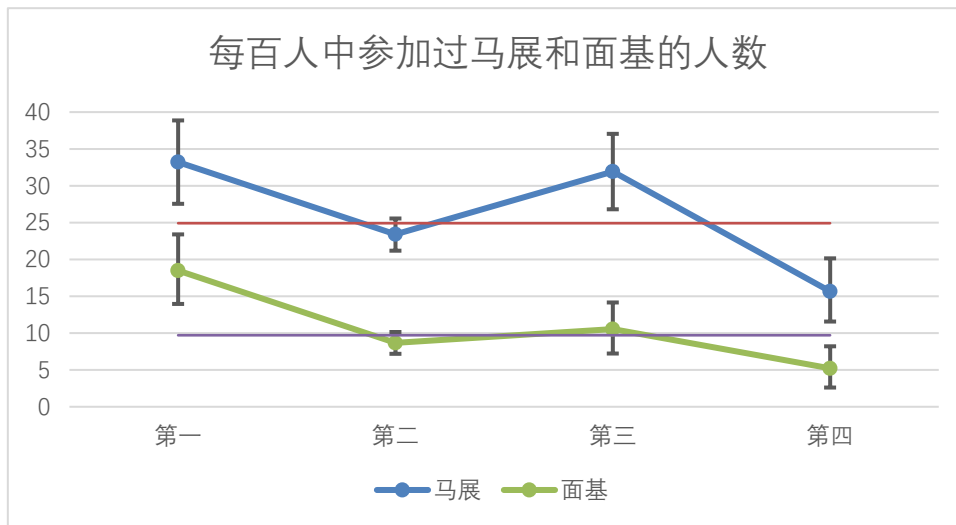
如果只考虑（近一年内）有创作经历的马迷，可以看到：

第三社群中的马迷更多的进行与绘画、cosplay、毛装、实物制作相关的“视觉”创作，更少进行写文、翻译相关的“文字”创作/贡献，第二社群则相反；

除了第二社群以外，第一社群也更多的进行“文字”相关的创作/贡献。

所有社群在“绘画”、“cosplay、毛装”、“写文”、“翻译”以外的创作内容上的情况大致相同⁴³，因此在图中没有标识。

6. 线下活动参与情况



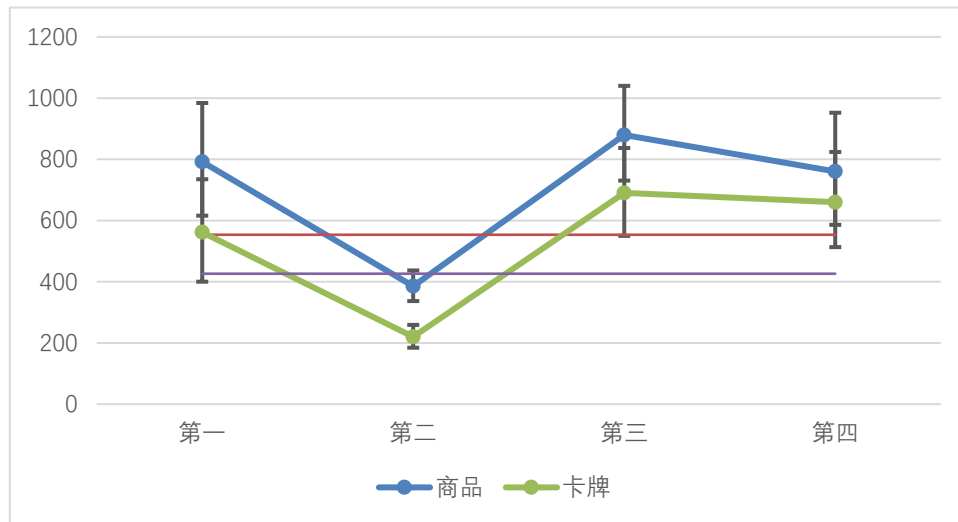
第一社群在参展和面基人数上均高于平均水平；第四社群低于平均水平。

该差异在一定程度上是由各社群马迷的年龄、所在城市、经济水平差异引起的，在部分排除上述因素影响后，第二、第四社群在参展上的差异消失，第一、第三社群在面基上的差异消失，但其它社群间的差异仍然存在，不过总的来说，是否参展和面基更多的受到年龄、所在城市和经济水平的影响⁴⁴。

⁴³ 卡方检验显示，各社群在其它创作内容上的 $BF_{10}=0.06-1.55$ ；各社群在写文上的 $BF_{10}=3.13<10/3$ ，但考虑到 3.13 与 10/3 差距不大，且各社群在写文与翻译这两项文学相关的内容上的趋势类似，因此最终将其放在正文中展示

⁴⁴ 根据城市在《2025 新一线城市魅力排行榜》(第一财经, 2025)的分类，也就是特定城市是一线还是二线、三线等城市，将城市编码为“城市线”变量，将该变量部分等同于所在城市和经济水平。以社群类型为自变量，以是否参展为因变量，进行逻辑回归，发现在将年龄、性别、城市线设置为协变量后，第二和第四社群从显著($OR=0.61, SE=0.11, z=-2.77, p=0.03$)变为不显著($OR=0.84, SE=0.16, z=-0.94, p=0.78$)，年龄的 $OR=1.13(p<0.001)$ ，城市线 $OR=0.77(p<0.001)$ ，性别 $OR=0.95(p=0.67)$ ，各社群间 $OR=0.47-1.69$ (仅包含 $p<0.05$ 的比对结果，除第二和第三社群的 $OR=1.69$ ，其余的 OR 均 <0.60)；类似的，对于是否面基，在设置协变量后，第一和第三社群从显著($OR=0.52, SE=0.12, z=-2.74, p=0.03$)变为不显著($OR=0.59, SE=0.15, z=-2.05, p=0.17$)，年龄 $OR=1.10(p<0.001)$ ，城市线 $OR=0.85(p=0.002)$ ，性别 $OR=0.74(p=0.08)$ ，各社群间 $OR=0.32-0.54$ (仅包含 $p<0.05$ 的比对结果)

7. 小马商品花费



第一、第三、第四社群在小马商品和卡牌上的花费相似，且均高于第二社群⁴⁵，换句话说，第二社群相对较少购买小马相关商品。

除去卡牌相关的花费，各社群在小马商品上的花费没有明显差异⁴⁶，因此各社群在商品花费的差异基本可以认为是因卡牌而引起的。

⁴⁵ 各社群在小马商品花费的方差分析 $BF_{incl}=5.14 \times 10^{11}$ ，事后检验显示，第一、第三、第四社群的 $BF_{10}=0.10-0.14$ ，第二社群与其它社群的 $BF_{10}=3.99 \times 10^4-5.10 \times 10^{10}$ ；各社群在卡牌的 $BF_{incl}=5.74 \times 10^{13}$ ，事后检验显示，第一、第三、第四社群的 $BF_{10}=0.11-0.20$ ，第二社群与其它社群的 $BF_{10}=1.62 \times 10^6-7.08 \times 10^{13}$

⁴⁶ 各社群在小马商品的花费的方差分析 $BF_{incl}=6.80 \times 10^4$ ，但将小马卡牌花费设置为协变量后， $BF_{incl}=0.041$

第二部分.

文字留言

第八章. 关于小马卡牌的留言

原问题：“近期卡游的小马卡牌的热度很大，并产生了一系列的现象，例如在小学生中流行、使得小马破圈。请问您对卡牌本身、其衍生出来的现象、其对未来马圈的潜在影响有什么看法？”

一. 总体情况

绝大部分马迷对小马卡牌相关的态度是负面或中立的，持正面态度的人只约占总体的 10%。

二. 持有负面态度的原因

总的来说，持有负面态度的马迷给出的主要原因可以概括成两点：第一点是认为（部分）玩小马卡牌的人对马圈的风气产生了负面影响；第二点是担心卡牌带来的一系列现象降低了外界对马圈的印象。

1. 对圈内风气产生负面影响

对于第一点，“风气”指的是“社会上或某个集体中流行的爱好或习惯”⁴⁷，除了在留言中直接使用“影响风气”这样的描述，以下整理出来的现象可能也可以被归纳为是与“影响风气”相关的描述：

a). 部分留言认为，（部分）玩小马卡牌的人并不真正的喜欢小马，认为这些人只关注卡牌的价值、或小马的外表、并热衷于 cp 配对，同时对正剧的了解也很少。例如留言：

- “他们根本就不在乎活生生的角色背景故事，而只局限于谁的肤色和鬃毛最好看”
- “……只为抽出高级卡而丢弃、嫌弃普卡甚至厌恶普卡上的小马人物的现象令人心寒 qaq”
- “……没看过几部正剧就乱磕 cp 当小鬼，莫名其妙涌入这个圈子让我很反感”

持有负面态度的马迷在留言中也会较多的提到几个词：“现充”、“云”、“跟风”、“小鬼”，这可能也是他们对这些只是玩卡，而不是真正喜欢小马的人的总结。

b). 部分留言认为，（部分）玩小马卡牌的人的某些行为是有问题的，这些行为包括随意评价角色、辱骂角色、攀比、嘲笑看正剧的人。例如留言：

- “有些人只是认识并不了解角色就要辱骂角色”
- “很多玩卡牌的都不太了解正剧剧情，导致很多人对卡牌的品级来进行攀比”
- “周围有好多人不看作品就抽卡以为是同好结果不是喜欢看正剧还被群嘲”

⁴⁷ 中国社会科学院语言研究所词典编辑室. (2016). *现代汉语词典* (第 7 版). 北京: 商务印书馆.

同时也有些留言认为，（部分）玩小马卡牌的人的相关行为背离了小马的核心，弱化了小马的精神和价值。例如：

- “各种 cp 粉妈妈粉已经违背了 friendship is magic 的核心”
- “有些人小马动画都没看，根本没学到友谊，一点也不懂小马”

这也可以说是在为上面描述的现象进行总结。

2. 外界降低对马圈的印象

对于第二点，在留言中“外界”主要包括相对同龄的路人和相对年长的长辈两个群体。例如留言：

- “小马卡对未来马圈只会带来不良影响，让路人都以为马圈就是坑小孩的钱恶圈”
- “抽卡的孩子们使得这一 IP 在长辈眼中的形象变差”。

同时也有留言提到，自己已经受到了因“外界看法下降”而带来的结果：

- “至少在学生群体中提起自己喜欢小马 同学的反应是‘你也玩卡吗’‘你收不收卡’老师的反应是把我叫出去质问‘不要带坏班级风气’”。

3. 其它与负面态度相关的原因

除了上述的原因以外，认为卡牌价格贵、是在炒价、圈钱也是被较多提到的原因。

持有负面态度的原因还包括：认为卡牌会导致学生沉迷，导致小马破圈/大众化、资本化、饭圈化，导致新旧马迷冲突，以及认为卡牌质量低劣，担心被监管波及等。

三. 持有正面态度的原因

不管总体的态度是什么，当谈到卡牌带来的正面影响时，绝大多数马迷都会提到，小马卡牌会让马圈得到更多的宣传，会使更多新人进入马圈。虽然也有些马迷认为“小马被更多人知道”、“有更多的人入圈”是坏事，用“破圈”、“降低入圈门槛”等词来描述相同的事情，但这些描述相比于好的描述来说相对是可以忽略不计的。很自然的，持有正面态度的马迷会更多的提到上述的正面影响，同时，有些持有负面态度的马迷在提到这些正面影响之后，会在后面加上“但是”的转折，转而描述负面的影响。

另外，从留言中可以看到，真的已经有人因为小马卡牌而进入了马圈。“因卡牌入圈”已不再是对未来的预期，它已经开始变成了现实：

- “本人其实算的上是被卡圈拉进小马圈的，一次朋友带我去买卡，被卡吸引后开始看小马 g4 剧集，同人创作，上小马网站”

除了上述提到的正面影响以外，其它提到的正面影响还包括：带动小马周边商品的制造、让孩之宝官方重视 G4 小马、增加同人创作等。不过，提到这些影响的留言数

量相对很少。

四. 默认分割卡圈和马圈

在留言中可以观察到一件可能比较有意思的事情是，很多马迷已经默认的把“马圈”和“卡圈”进行了分割。例如：

- “我有认识的朋友在卡游爆火后自称马迷，我认为这把圈子搞混了”
- “感觉卡圈的风气并不是很好”

因此认为“有更多的人入圈”是坏事的留言很少，也可能是因为持相关负面态度的马迷认为这些人进入的根本就不是“马圈”，而只是“卡圈”——既然新人进入的圈都不是马圈，那自然也无需谈论“有更多的人入马圈”是不是好事了。相比之下，提出类似于“卡圈和马圈需要分割”建议的留言数量，比上面提到的已经默认将两者分割的留言要少得多。

五. 卡牌带来的现实影响

但不管新人进入的是马圈还是卡圈，确实有很多（圈外）人因为小马卡牌而了解到小马，甚至已经让部分马迷感受到了因卡牌而带来的变化。例如：

- “在漫展上我出了余晖烁烁和同行的6个人进行小马团建，期间找我们集邮有大部分是年龄很小的朋友，这可能就是卡游带来的影响”
- “有体会的是父母朋友的年纪比较小的女儿知道我是马迷之后问的就是我有没有卡，蚌”
- “我六岁的表妹现在天天跟我说虹林檎是官配 然后天天换推 别人推谁她就推谁”
- “有个挺搞笑的事，十年前(AB站)叫紫悦会被人嘲讽，现在(小红书)叫暮光闪闪和TS会被人嘲讽，时代变啦~”
- “之前小学看小马都被说幼稚，现在发小马cos，小马卡牌什么的起码没有多少人觉得奇怪”
- “以前说自己是马圈会被嘲笑，现在再说自己是马圈就会有人附合”

不管是好是坏，是愿意还是不愿意，是马圈还是卡圈，小马卡牌确实已经开始对马迷的生活，甚至是对马圈产生了影响。

第九章. 关于因小马而对其它内容感兴趣（并开始学习）的留言

原问题：“您是否有因为小马而对某些东西开始感兴趣并开始学习的经历？如果有的话，您感兴趣的東西是什么？为什么对它感兴趣？”

一. 典型的感兴趣/学习内容

由于题目的表述不够清楚，同时“感兴趣”和“学习”本身也有一定的关联性，这导致在整理留言内容的时候，很难对“感兴趣”（感兴趣但没学习）和“学习”（有学习的过程）进行区分，因此在本小节中，将不再区分这两个概念，统一使用“感兴趣”一词来指代两者，也就是说，在本小节中，“感兴趣”一词可能代表留言人只是单纯的感兴趣，也可能代表其有实际的学习过程。

1. 绘画

提到最多的感兴趣内容是绘画，约占有效留言的 35%。很多对绘画感兴趣的马迷都是因为喜欢小马、喜欢小马的形象，或是想借助画笔画出自己喜欢的角色，这些角色包括官方小马，也包括原创角色（OC），且后者多于前者。例如留言：

- “可以自己画小马，产糖，还可以给自家 oc 画稿”
- “我想画出喜欢的角色和我自己”

在分析学习绘画的目的时，也有发现“产粮”一词出现的频率较高，这也可以印证对绘画感兴趣的一个常见的原因是希望画出自己喜欢的角色。

另外提到较多的原因还有“喜欢”，这似乎可以被理解为是一种没有明确原因和目的的单纯的喜欢。例如：

- “因为这可以让我感受到创作的魅力给我一种无与伦比的快感”
- “不画小马手好痒”

再提到比较多的原因是想借助绘画进行创作。例如画出自己想象的世界、属于自己的故事，并（或）借此表达自己的内心想法。例如：

- “毕竟在自己的笔下创造一个幻想世界是真的很有趣的”
- “画画是我的嘴替，我可以用画画表达我自己的情感”

也有些留言提到了自己对绘画感兴趣是因为受到了前人作品的影响，他们看到了圈内画师的作品，于是想尝试画出同样精彩的作品。例如：

- “至于为什么感兴趣，都是因为马圈大佬作品的魅力”
- “当时刷贴吧刷到了很多大佬的图楼，之后就想学习怎么画小马”

2. 英语

提到第二多的感兴趣内容是英语，约占有效留言的 20%。这些马迷之所以对英语感兴趣，最大的原因是他们想通过学习英语，来进一步的了解小马作品。例如：

- “英语：想要试着学习英文歌曲、看英文原剧”
- “英语，这样可以自己看外网生肉同人了”

除了了解小马作品以外，还有部分马迷是因为小马歌曲所以对英语感兴趣的，他们会学唱小马的英语歌曲，并还可能以此为契机对英语产生兴趣，然后进一步的提高英语水平。例如：

- “因为小马的歌曲好听又正能量，我开始喜欢英语这门科目”
- “我初中很想学小马的英语歌，于是每首歌的单词都会查完学会然后背下来”

3. PMV 相关（包括剪辑、动画、3D、特效、字幕等）

提到第三多的感兴趣内容是 PMV，约占有效留言的 10%。关于感兴趣的原因，提到最多的是受到了前人作品的影响，因为看过高质量的 PMV，所以开始有了想要自己制作 PMV 的想法。例如：

- “在 b 站上看到小马视频后也想自己剪辑，于是学习了视频剪辑”

而对于制作 PMV 的目的，“贡献”这一词会被较多的提及。例如：

- “看到其他博主的混剪让我也自己想自己给马圈贡献一份力量，直到现在仍抽空剪小马的视频”
- “……研究它们的最初目的也 90% 以上出于想为小马圈子做贡献”

4. 音乐相关（包括乐器、作曲等，也包括单纯的感兴趣）

提到第四多的感兴趣内容是音乐，约占有效留言的 10%。“喜欢”、“快乐”、“着迷”这类的词在相关的留言中较多的出现。似乎有一定数量的马迷因为小马而发现了音乐的魅力，但不太清楚他们喜欢的音乐是仅限于小马的音乐，还是拓展到了其它的音乐，同时也不清楚他们只是听音乐，还是有唱歌、甚至学习乐器的尝试。

在明确提到对乐器感兴趣的马迷留言中，能够看到他们对乐器感兴趣主要是受到了小马同人音乐影响，这些音乐包括 4everfreebrony 的音乐，以及 CSBC 展会上的音乐夜场。

5. 文学

提到第五多的感兴趣内容是文学，约占有效留言的 10%。提到最多的感兴趣的原因也是受到了前人作品的影响，这些马迷看到了高质量的同人文学作品，给自己留下了很大的震撼，因此开始对文学感兴趣，甚至想要用文字写下自己的故事、创作自己的

作品。例如：

- “小马的小说同人作品近期给予我很大的震撼（最近我看了辐射小马国和背景小马），这让我对此感兴趣”

- “我感觉这些事情很有意思，我也希望能够在马圈留下一点属于我自己的东西”

其中也有些留言明确提到了，自己希望用文字的形式为自己的 OC 创造世界观。

例如：

- “看了许多马圈同人作者的文章，想设计一个在小马利亚的代表自己的小马”。

6. 实物制作（包括泥塑、手办、雕刻、服饰、布偶、兽装、食物等）

提到第六多的感兴趣内容是实物制作，约占有效留言的 5%。

几乎所有对服饰和食物感兴趣的马迷都表示，他们的爱好受到瑞瑞和萍琪派这两个角色的影响。他们因为喜欢小马，因此也开始喜欢相应小马的爱好：

- “开始学习 PP 做的甜品 比如舒芙蕾 纸杯蛋糕 布丁等”

- “瑞瑞设计服装真的很漂亮，了解到服装设计这个行业，开始设计一些小裙子，后来画小人画漫画进入绘圈”

对泥塑、手办、雕刻、布偶、兽装等感兴趣的马迷表示，他们对此的爱好主要也是受到了前人作品的影响，或者是希望自己能够做出自己喜欢的小马/OC 的实物作品，同时，也会有较多比例的留言中提到了“喜欢”等词：

- “在 2023 的天津马聚上开始对小马玩偶产生了兴趣，在这之后自学了缝纫，制作了自己的兽装，也开始攒钱买缝纫机”

- “觉得可以把自己的设子带到现实中是一件很酷的事情”

由于其它实物制作类型的留言过少且缺乏共性，因此不再分析。

7. 其它

其它包括理论知识。例如历史（为了更好的设计 OC 形象）、电脑知识（为了维护剪辑 PMV 的电脑）、化学、心理学、哲学等内容。

二. 不典型的感兴趣/学习内容

除了典型的、与常规所说的学习强相关的内容以外，还有很多马迷因小马而对一些非典型的内容产生了兴趣。

1. 社交、友谊、朋友

在非典型内容中，提到最多的内容是“社交”、“友谊”、“朋友”，它们约占有效留言的 5%。小马作为一部以友谊为主题的动画，确实真的让一些人开始思考与友谊相关的

问题，让他们或变得更主动的认识新朋友，或反思自己在社交中的反应，或意识到自己在友谊方面的缺失，甚至开始让自己的社交状况产生积极的变化：

- “有，我看的时候经常会有一种对教育的思考，和友谊的诸多反思”
- “小马让我知道，友谊就是魔法所以上初中之后，努力交朋友”
- “但是小马可能给我带来了一些关于人际关系的思考，因为是一位我认为对我而言非常重要的朋友拉入坑的，我们之间也有过一些矛盾”
- “有。是交流。我一直害怕，没有兴趣与人交流，线上交流也是，但自从接触马圈后，我能讲的东西变多了，与人交谈的兴致大了，我开始加入一些同好群，未来也有计划去马展逛”
- “其中对于生活的乐观以及面对友谊时的态度 确实曾帮助我 走过一个坎”

2. 与小马相关的特征

除了社交之外，还有马迷提到自己对小马相关的特征产生了兴趣，具体来说，也就是对学习、看书、列清单（暮暮的特征），动物（小蝶的特征），苹果汁（阿杰的特征）、甜点（萍琪的特征）等内容产生了兴趣。例如：

- “算是受到了暮光的影响爱上了些学习，觉得暮光学习那么认真我作为马迷也要学习（）”
- “柔柔 Fluttershy，但接触马圈之前喜欢探索一些昆虫小动物之类，接触马圈后她成了我推，我甚至会向她看齐，胆子都变大了啥都敢抓了”
- “我看到云宝碧琪那么活泼，……不知不觉还喜欢吃甜品”
- “魔术，因为崔克西是魔术师”

就如同上面的例子一样，这些留言中明确的提到了，自己是因为喜欢相应的角色才喜欢相应的内容的。似乎这些马迷在通过模仿或关注自己喜欢角色的行为或特质，来拉近自己与这些角色的心理距离和情感连接。

3. 非小马作品

借助小马，有马迷了解并喜欢上了其它作品，这些作品或在类型上与小马相同（如美漫），或有在小马同人作品中出现过（如神秘博士）。

- “有因为翻译问题（小马驹），去专门查阅资料，结果因此了解了赛马及赛马娘”
- “有，看到小呆和神秘博士我才去补神秘博士的电视剧，然后发现都是经典西方幽默”

b). 温馨、温暖

- “马圈让我感觉很温暖，大家都是很友善的人，因为我自身性格问题，有不少人讨厌真对我，所以我更觉得马圈的温暖可贵，不想退圈。”

c). 轻松、放松、舒适、安心

- “我差不多就是 g4 完结前后进的吧，反正当时的同人讨论氛围什么的都挺和谐的，个人感觉很舒适，我现在加入了其他圈子大部分都是在疫情开始的那段时间了，几乎是一个比一个戾气重，很少能体会到当初呆在马圈里面那种纯粹的快乐了。”

d). 乌托邦、净土、小马国感

- “贴吧的马圈让我感觉是一片净土，有种真实的小玛利亚感觉”

e). 家人感、家庭感

- “其他圈子真的很难找到马圈的这种温馨的氛围，所有的马迷朋友都像家人一样对我提供支持与鼓励。”

2). 产生良好氛围的原因

将留言中提到的与原因有关的词进行归类，大致可以得到四个主要类别⁴⁸。可以说，是因为有马迷在马圈中遇到了可以用下面的词来描述的人和事，所以才让他们产生了上面提到的感觉。

a). 友善、热情、助人、团结：一组与对待他人态度相关的描述

- “好像大家都是我的家人一样，我遇到的每个人都是那么热情、那么充满善意和温暖，让我非常感动，大家像一家人一样互相包容、守望相助。”
- “马圈的同好们都非常热情，也十分乐意帮助新成员”

b). 包容、开放、理解：一组与接纳不同/相反的态度、观点、喜好和处理矛盾相关的描述

- “马圈的区别最重要的一点就是马迷可以对自己喜欢的作品进行质疑。有一点让我印象特别深，马圈的几位 up 在解说小马宝莉时会不约而同的指出其中的不良价值引导。这种行为放在其他圈子恐怕就要引起大战了。”
- “我认为马圈比 xxx 更加具有包容性。一些 xxx 由于大家粉的都是真人，很容易出现饭圈互撕的现象”

⁴⁸ 在相关的留言还能总结出“单纯、纯粹、真实”这一类别，但它的意思似乎与下述的四个主要类别有些重叠，同时在留言中提到这些词的人数也相对较少，因此最终舍弃了该类别

c). 文明、素质：一组与礼貌、言行举止得体相关的描述

- “马圈特色就是大家都秉承着友爱和友谊这个观念，所以在马展上的大家素质都好好，都懂得互相谦让和包容甚至还会主动帮助志愿者”
- “其实感觉马圈风气会更好点，指没有玩黄段子和烂梗到处骂脏话的（也可能是管理员的功劳，总之夸夸（没有拉踩）”

d). 乐观、积极、向上：一组与心态、对待世界的一般态度有关的描述

- “马圈的话就比较‘正能量’一点吧？弘扬一些我比较认可的主流的价值观念。相较于某些圈乌烟瘴气的。”
- “感觉马圈的人三观正且情绪稳定”

3). 关于“爱与包容”

如上文所述，“包容”是被提到很多的一个词，事实上，如果不把同一类别的词合并在一起计算，而是只计算单个的词的话，“包容”是被提到最多的一个词⁴⁹。

马圈有一个在小马正剧中从未直接出现，但却广为流传的口号/呼吁/理想/目标——“爱与包容”。“爱与包容”作为一个整体，在评论中并没有出现多少次⁵⁰，但被拆开的“包容”一词却出现了很多次，除了认为是巧合以外，它应该反映出了一些更多的东西。

“爱与包容(Love and tolerate)”这句口号最初是在 2010-2011 年间的国外 Brony 群体中出现的，并似乎在 2013 年开始出现在了国内的小马论坛上⁵¹。哪怕是从 2013 年开始算起，到现在也都有十多年的时间了，在这十多年中，很多东西都变了，就只说“爱与包容”这句口号的话，它的含义变了⁵²，说这句话的人变了，甚至“爱与包容”也被简化为了“包容”。但不管怎么样，仍然有些东西跨越了十多年的时间，跨越了国家和个人，即使最初说出这句口号的人可能都已经不在马圈了，但这句口号仍然被传到了现在，

⁴⁹ 手动将与氛围原因有关的评论提取出后进行统计：包容出现 74 次，友好 57 次，友善 43 次，热情 15 次，有爱 7 次，团结 6 次，助人 1 次，开放 4 次，理解 2 次，素质 12 次，文明 1 次，积极 9 次，向上 3 次，三观 3 次，价值观 2 次，乐观 2 次。由于手动提取的过程本身可能存在疏漏，因此每个词出现的实际频率仅供参考，但相对频率的高低是可以确认的（即使直接对所有评论都进行词频分析，也能得到类似的结果）

⁵⁰ 据统计只出现了 7 次，由于类似的原因，该次数也仅供参考

⁵¹ 目前能找到的最早出现“爱与包容”一词的论坛网页是 <https://tieba.baidu.com/p/2228132399>

⁵² 在最初它并不完全是一种号召 Brony 群体去“爱与包容”他人、攻击自己的人、与自己对立的人或观点的口号，而更多的是一种在受到攻击和嘲讽时以幽默、被动攻击（用消极的、不主动的方式表达自己的负面态度）的方式进行反击和保护自己免受恶意言语影响的工具。在 2010-2011 年的 4chan 上，Brony 这个群体刚刚诞生，同时也受到了大量的批评和嘲讽，在这种环境下，“爱与包容”的口号逐渐出现。以 4chan 上出现的一张表情包举例，这张表情包中写道：“I’m going to love and tolerate the shit out of you”（意译：我要把你爱与包容到你受不了为止），用这样的方式，Brony 反击和消解了外界的攻击。直到后来 Brony 社群的规模扩大，拥有了自己专有的网站和论坛之后，“爱与包容”才逐渐的被（一部分 Brony）延申为了其字面意思，被当成了一种信念/理想/目标，并尝试在内部群体甚至外部群体中践行这样的理念(Anonymous [Robin G.], 2011; The Cute Master :3 et al., 2011)。

这种传承性本身就是很了不起的事情。

另外一点是，从收集到的评论来看，确实有不少人认为马圈是“包容”的（至少比他们所处的其它圈子包容），这说明马圈确实在一定程度上达到了“爱与包容”的目标，也确实有一定数量的马迷在践行着“爱与包容”的理念。

4). 良好氛围的解释

a). 氛围的前提

很容易想到的，也是很多留言中都提到的，马圈的这种氛围与马圈的载体，也就是与小马这部动画本身所传达的主旨/精神/内核有关。小马本身就是一部以友谊为主旨的动画，那马圈在小马的基础上自发的形成了“友谊”的基调，并扩展成友善、乐观等实际的行为，最后形成了和谐、温馨、轻松等氛围，本身也是件不足为奇的事情：

- “马圈的特色在于它‘母本’的主题是友谊。尽管友谊这个概念本身也许有点空，但每当圈子内部发生冲突时，我们总是能不厌其烦地重申这一理想并以此为镜反思我们到底离这一理想到底偏离了多少。（在一般情况下我很讨厌反思这个词，但停下来对我们圈子进行更深一步的思考并进一步要求我们做的更好是没错的）”
- “马圈的话，有一部独立的作品作为核心精神，在这棵树上开枝散叶，相处的氛围也比其他圈子更为友好”
- “马圈本身因为正剧积极向上的价值观聚在一起，情感牵挂和激励太多了”

从与其它圈子有关的留言中也能发现圈子的载体（例如小马）会影响圈子氛围（例如马圈的氛围）的现象。例如有留言提到竞技游戏、军事、数码相关的圈子更具攻击性、更容易产生冲突，而像是布鲁伊、妖精森林的小不点这种单纯看角色、介绍、世界观就能感觉很温馨的动漫的圈子就相对很温和、和谐。

- “区别在于马圈里大家都十分具有乐观和开放的心态，而不像 PvP 类游戏圈一样互相侮辱与责骂。”
- “再比如这个数码圈，我见过太多的极端分子为了自己喜欢的品牌吵得不可开交，却忘了自己是消费者这个身份；聊天内容有时也令我犯恶心，……”
- “接触了《Bluey》的圈子，马迷应该是不少的，圈子很和谐，负能量很少。”
- “妖精森林的小不点和小马能给我平静，理解，友谊，包容，我喜欢在这里和大家交流。”

但当然，载体与圈子的关系不是绝对的，例如也有多条留言提到某一个圈子的氛围很差，但这个圈子的载体本身又不属于很容易对圈子氛围产生负面影响的载体。

- “xx 圈的人似乎没有马圈的人那么友善，而且比马圈更加抽象。”
- “不像 xx 圈动不动说别人云，同人角色又多又乱，小鬼还经常比战力，又为了争辩

谁更强而吵起来，……”

不过总体上，圈子的载体**应该**会对圈子本身的氛围产生影响，只是它不是唯一的原因。但对于马圈来说，小马本身应该有对马圈的氛围起到正面的作用。

除此之外，这种氛围应该也跟“爱与包容”的口号有关系，毕竟如前面提到的一样，“爱与包容”在圈内是一个历史悠久并且广为流传的口号，并且在谈到为什么马圈会有相应氛围的时候，“包容”一词也是被提及最多的词。

总的来说，小马本身带来的“友谊”基调和“爱与包容”的口号，应该对马圈形成现今的氛围起到了很关键的作用。

b). 氛围的形成

只是有了氛围的前提还不够，更重要的是马圈中的人是否会让这种前提变成真正的现实。在从前提变成现实的过程中，可能有以下三个因素发挥了作用。

(以下内容参考了某个理论框架⁵³，但由于该框架未必完全适用于马圈的情况，同时相关叙述和解释也带有笔者的主观成分，因此仅供参考)

第一个是个体对自己群体身份的认同。因为包括友善、包容这样的行为能够体现出“友谊”的基调和“爱与包容”的口号，所以马圈认可这些行为，这些行为在马圈中具有了象征性的文化和价值意义，与马圈整体存在绑定关系。这就意味着，对马圈具有高度身份认同的个体，更有可能表现出这些行为，以此来对内和对外强调自己的身份；反过来，如果有个体希望增强自己对群体的认同感和归属感，或者希望将自身与群体紧密绑定，那么他也有可能会有意表现出这些行为。总的来说，马迷可能因为想要表明自己“马圈成员”的身份，或希望提高自己对马圈的认同感与归属感，从而更多的表现出友善等行为。

第二个是个体想要融入群体的期望。当个体想要融入某个群体，并且感知到该群体认可某种行为时，他就更可能去做这种行为，以期通过它获得群体接纳。具体来说，对于一个马迷，尤其是新入圈的马迷，当他越想尽快的融入马圈，那么相对来说他也就越容易表现得跟其他马迷一样，尤其是表现那些普遍得到认可的行为。

⁵³ 参考的是 Bell 和 Cox(2015)的综述，这是一篇关于社会规范的综述。社会规范是人们在相互交往和长期共同生活中确立的，为多数成员所承认和期望的行动方式(朱智贤, 1991)，是处在特定社会中的人对该社会中什么样的行为是普遍的、是会被认可的行为的信念(Bell & Cox, 2015)。严格来说，马圈应该只能被称为“群体”，而非“社会”这一更宏观的概念，但考虑到在狭义层面上社会规范可以等同于群体规范(郑晓明等, 1997)，因此在后续不再区分“社会”和“群体”的差异。以综述的视角来理解，实际上正文中提到的“氛围的前提”就是“社会规范”的意思，“氛围”也就是社会规范所带来的结果，氛围是否会形成等同于个体是否会遵守社会规范。在综述的理论框架中，个体是否会遵守（形成）社会规范一共受到四个因素的影响：1. 不确定性（在新环境中，个体可能通过观察他人的行为表现，以群体规范为参照来确定自己的行为方式）；2. 身份认同（当个体认同自己属于某一群体时，他们更可能通过遵守群体规范来强化和确认自身的群体身份）；3. 奖励（如果遵守群体规范能够带来奖励，个体就更倾向于遵守）；4. 强制（在某些情况下，群体会通过外部压力或约束迫使成员遵守规范）。考虑到强制的情况在马圈中应该不会出现，因此在下文中将用剩下的三个因素尝试解释马圈中的现象。

- “brony 们的作品涉及各个领域，有 Silly Filly、BW 和那个热衷于 SG 天角事业的动画制作者等创作的不亚于正剧的动画同人，有管弦乐大佬 PonyPhonic 的 Princess Twilight 令人印象深刻、有电音摇滚流行抒情无数歌曲，有网站，有游戏，有辐射小马国这种我觉得单独出一个 ip 都不为过的作品，有 Long road to friendship 这种连载了 11 年的小说，还有专业翻译组如潮汐和 S.P.P.……（说实话，见识到这么一个辉煌的有历史性的圈子简直死而无憾了 hhh……）”
- “我其实是因为小马传送门才入坑传送门的呢，真的很感激有创作力的创作者们呀”

3). 创作友好的环境

相关留言中在试图分析为什么马圈会有如此丰富优秀的同人作品，给出的原因似乎聚焦在小马的开放性上：小马有完善的、不复杂的、可自由扩展的世界观，并且能与很多不同类型的题材和表现形式相结合。

- “……，这也跟小马完善但有不复杂的世界观有关，使发挥空间大的同时又不致于没有根基，非常方便创作，剧集不故作深沉 也没有说教感，天生亲和，人们也愿意接触和创作”
- “可以结合的也很多，比如 pmv 作为歌迷我很喜欢，还有鬼畜剪辑路人都会喜欢”

4). 同人作品对马迷的影响

同人作品对于某些马迷来说，是导致其入圈的原因之一，同时也成为（新）马迷在正剧外的补充品。另外也不止一条留言提到了自己在意识到马圈的庞大同人数量后的惊喜感和“新世界的大门被打开”的感觉。

- “在原剧之上，马迷将它发展出无数的可能性。与《辐射》一起的《辐射小马国》及其大量的衍生作品及其游戏是拉我入圈的最后一根稻草。当然还有其它，如《背景小马》，蹄斗等一系列作品，都深深的吸引了我。”
- “‘祖上富过’——新人入圈很惊喜的一点是可以不断挖掘那些上古同人，并有完善的网站加以辅助。”
- “马圈的同人文化是独一档的强让马迷们在看完正剧后仍有数不尽的作品可以观赏，讨论，更能吸引更多人参与到马圈的创作中来”

3. 小马

小马本身也被视作马圈的特色。

- “区别是马圈更多小马，特色是马圈更多小马”
- “小马好啊。难道你不觉得小马好吗？”

具体来说，留言的马迷从角色、设定、画风、传达的精神、故事、世界观、音乐等角度讲述自己为什么喜欢小马/小马的特色是什么。

- “我认为马圈的特点就是有一个与众不同的世界，完整的世界观，并且是一个充满想象和完整历史的另一个次元，这让我觉得有更大的兴趣。”

- “特点的话倒挺多比如正剧中 M6 区间永不分割的友谊让我震撼”

也有留言会提到小马对马圈的影响，这包括小马对马圈氛围和同人作品的影响，而前者实际上与“良好的氛围”小节的内容有很大重叠。

- “特点的话，就是感觉，因为小马塑造了一个非常美好的世界，所以早年的圈子也格外有趣。”

- “当然有人可能只是因为小马的画风，形象，音乐喜欢它的，但还是小马主题上令人产生共鸣才是它能有那么多人去喜欢、去二创、去讨论的核心原因。”

4. 社交友好

留言的马迷分享了自己在马圈中的社交过程：与大家有着共同话题，聊着包括但不限于小马在内的各种事情，进行倾诉和提供安慰，并且用和谐、放松、友善等词描述了自己的感受。

- “我很喜欢这种氛围，感觉大家可以相互交流学习，自己的认识、思考都可以得到尊重！”

- “我喜欢跟马迷们讨论各种小马的以及小马之外的东西。”

除了对社交友好进行描述以外，留言也有讨论社交友好的原因，原因主要聚焦于小马带来的圈内氛围。毕竟，如果“良好的氛围”是被提及最多的特色，那么“社交友好”——这一因“良好的氛围”而自然产生的结果被较多的提及也就是不足为奇的事情了。

- “马圈自由，且主题为友谊，认识的对象双方都不会对‘交友’这件事感到反感。”

- “马圈与其它圈子的区别在于马圈的氛围和谐。马圈特色在于绝大部分马迷都不会在社交平台上恶语相向或居高临下地指责，而是平等和谐、充满乐趣的沟通与相处。”

还有留言提到了马圈中的社交给自己带来的影响，包括社交状况和心理的影响。

- “而且马圈让我认识到了本来无法认识的许多同好，也拓展了交际圈，我认为这对我来说也很重要。”

- “平时我们不会聊小马，而是会更多地关注彼此的生活和精神、情感状态。对我而言，这群朋友就像我的家人一样，早已没有二三次朋友之分。”

5. 归属感/凝聚力/向心力/身份认同

这一组描述似乎也可以被理解为是“良好氛围”结果。

- “马圈不同于狭义上的圈子文化，马圈更具有凝聚力，更让人有归属感，这是一种

在其他圈子里很难持久感受到的氛围。”

- “时至今日，只要有谁说自己是马迷，我就能自然地与对方亲近，马圈也因此充满着温暖和人情味。”

6. 心理支持、性格塑造

小马在心理层面上，对部分马迷起到了很重要作用，包括对他们精神层面上的支持和对他们性格、现实生活中的正面影响。

- “小马是我心灵的故乡，每次感到伤心时就会看小马”
- “我一直想去 G4 里小马的世界，而马圈就像是这个现实世界与小马国之间的一个通道，我可以融入这里，真正体会友谊的力量，明白爱和光明，希望的真正意义。最后，虽然我还是到不了小马国，但在马圈，我还是可以有机会和 m6，和可爱的小马们在一起，并最后，从那个魔法世界汲取到积极的能量，重拾面对现实的勇气。”
- “马圈是我接触较早的圈子，很大程度上影响了我的性格行成，因此马圈对我来说是独一无二的。”

7. 其它

剩下被提到的内容相对较少，因此不再做具体介绍。

1). 回忆

- “小马是我的白月光好嘛！”
- “小马这部作品对我来说有特殊意义。马圈的芸芸众生之一是我在试图留在互联网上的第一个身份标记。很难想象在我初中的时候没入坑小马我会变成什么样子。”

2). 完善的网站和社区体系

- “xx 圈同人创作的热度远不及小马，图少，文少不好找，搬运翻译者更少，几乎没有像 fimgale 和 EqCN 这样的网站。”
- “而且我是真爱呆站的机制，希望它永不倒闭”
- “且马圈拥有较为稳定且易懂的各种同人网站”

3). 马展

- “而且马圈有独属于自己的展会不同于其他圈子需要去漫展找到”

4). 历史感

- “感觉马圈事件很多，因为历史很久、发展很深”

5). 国际化

- “……第四，就是全球化，马圈在全球范围内有着广泛的影响力，各地的粉丝通过网络平台紧密联系，共享资源和创意”

6). 物理特点

包括圈子的大小、圈内外的热度、年龄、性别比例、排外程度等，但提到这些属性的留言较少，且（或）不同的留言对这些属性的描述存在很大差异，因此不做具体介绍。

二. 马圈的缺点

1. 不良的氛围

有大概九成与缺点相关的留言都是与氛围相关的，虽然其数量只有“良好的氛围”的三成到四成，但也超过了三位数。



1). 对人群的概述

从留言中可以概括出三类群体，一类是被描述为“低龄、小孩、小学生”的群体，另一类是“现充”群体，还有一类是“小鬼”。留言的马迷似乎认为这三类群体对马圈的氛围产生了很大的负面影响（尤其是“低龄”群体，单纯从词云中就能看出这类群体被提及非常多次）。

单纯的低生理年龄肯定是与圈子的负面氛围无关的，重要的是低龄伴随的行为，仅从留言来看，低龄与容易争吵、冲突、跟风、抽象、低心智水平、小鬼（伴随的行为）有关联。

- “缺点：因作品受众导致的低龄化倾向，致使存在数量众多缺乏主观判断力且自我意识过剩的中二期粉丝。”

由于几乎没有留言对“现充”和“小鬼”给出额外的解释，因此在此不对相关内容做更多解释，读者可以根据自己的、符合大众观念的方式理解这两类群体的具体含义和所指代的行为。

2). 具体的行为

争吵、冲突是被提到最多的行为，原因涉及到配音（原配/国配）的偏好、cp 配对、对卡游的评价、oc 设计（天角兽是否能成为 oc）等主题，或者由于马展筹备等事情引起。

- “在粉丝数量增多的同时也会导致更多的争执（俗称‘撕逼’），例如原配党对国配党的贬低和攻击、某些角色或 cp 的脑残粉对其他角色或 cp 的攻击等。”

其次是与（极端的）磕 cp、饭圈相关的行为。

- “受众太广、风气较差，尤其是 cp 粉和单推人，虽然我也磕 cp，但我从不乱发，没有疯到去正剧的弹幕里互撕或者狂刷，单推人是经常踩除了自推角色外的所有马，还为了维护自推的形象，歪曲自推干错事的行为，极力找补，不管事情错得多明显。”

以及“云”，也就是进行与小马有关的讨论但实际上并不了解小马，因此这样的人往往会讲出明显错误的话。从很有限的留言中能看到，“云”似乎与新人、卡圈有些关联。

- “缺点也很明显，因为小马卡导致的云小鬼太多，容易败坏圈子的风气”

提到的其它行为还包括偏激、极端化、跟风（与对“低龄”群体的描述有一定重合）、抽象、低素质、ky 等（与“小鬼”群体有一定重合）。

2. 完结（讨厌 G5、完结对马圈社交的影响、社交话题的差异）

除了单纯提到“完结”以外，有些马迷的在提到“完结”之后还会表示自己“不喜欢 G5”，对他们来说，G5 不好看放大了 G4 完结的负面影响。

- “缺点就是动画完结了，G5 的出现让我想要淡圈”

3. 卡游、小马卡牌

卡游、小马卡牌给马圈带来了一系列的问题。由于这一问题已经在前面[关于小马卡牌的留言](#)板块中进行了很详细的介绍，因此在此不再进行更多叙述。

4. 其它

包括容易受到来自圈外的负面刻板印象的评价（“小马不是小孩才看得吗？”）、G4 后几季剧情质量下降、小群体抱团、存在黑暗同人作品、小众、破圈、官方不重视小马等。

第十一章. 关于为什么淡圈/退圈、留在马圈的留言

原问题：1. “您是否有淡（退）圈的马迷朋友？如果有的话，请回忆您身边最近的一位淡（退）圈的马迷朋友，您觉得他淡（退）圈的原因是什么？”；2. “……是什么原因让您没有退（马）圈而留在其它圈子里？”

一. 总概述

马迷选择淡圈/退圈或是留在圈里主要受到下面 4 种因素的影响：

现实原因：包括是否有足够的时间和精力参与马圈的社交或活动（如因学业、工作等原因有/没有更多的空闲时间精力），也包括是否面临来自现实环境的支持或制约（如家长的支持或制约，或在圈外遭遇的不理解与嘲笑）。有约 30%的淡圈/退圈留言提到了该原因。

对小马相关内容的兴趣/消耗程度：小马相关内容包括但不限于 G4、G5 剧集，以及小说、漫画、动画、音乐、游戏等同人作品。“消耗程度”指的是个体是否已经看/听/玩完（腻）了自己感兴趣的内容，以及是否能找到更多喜欢的内容。有约 20%的淡圈/退圈留言提到了该原因。

圈内的氛围、社交状况：该因素既与个体在宏观上所感受到的圈内整体氛围有关（如是否感到马圈整体足够友善、和谐，或是否感到马圈低龄化、风气差），也与个体在微观上的、与他人的具体社交情况有关（如有无关系紧密的朋友、周围好友是否退圈、以及是否与他人发生冲突）。有约 25%的淡圈/退圈留言提到了该原因。

对小马的喜欢程度，及其对自己的意义：从单纯的是否喜欢小马的形象/剧集，再到是否喜欢小马的世界观/内核/同人/文化/氛围，再到小马是否对个体有独特的价值或意义（如陪伴个体度过童年期、青少年期，在一段时间内成为心理支撑或情感寄托），或者是否不再对小马感兴趣。有约 15%的淡圈/退圈留言提到了该原因。

总体而言，这些因素间是相互竞争的关系。个体最终的选择受到促使个体离开圈子的“推力”（如自身没有空闲时间、无法忍受圈内氛围、喜欢的小马内容已经被看完）和促使个体留在圈内的“拉力”（如在马圈中的良好社交、对小马的喜欢）之间竞争的影响。当推力超过拉力时，马迷便倾向于做出淡圈/退圈的决定；反之，个体则继续留在圈子里。如果推力和拉力持平，个体则可能会减少在马圈中的时间精力，缩小在马圈中的社交范围，例如减少群聊的时间、群数量，或转向只与少数好友互动的圈地自萌的状态。

二. 具体介绍

1. 现实原因

几乎所有的现实原因都可以被归为学习和工作相关的原因，且这两种原因的占比相同。极少部分的留言提到了家庭、被嘲笑、经济等原因。

- “看小马被同学发现后遭到笑话，为了面子不再看小马”
- “可能是因为自推周边卡价价格过于昂贵”

2. 对小马相关内容的兴趣/消耗程度

提到最多的与淡圈/退圈有关的单一因素是“G4 完结”（占比约 15%），同时也有约 5%的留言提到了“不喜欢 G5”。留言中提到，G4 的完结以及 G5 剧集的不被喜欢，导致与小马相关的话题减少，从而使部分马迷选择淡圈或退圈。

- “我觉得他淡圈的原因是 G4 的动画完结，没有新的作品可以看，以及对 G5 新画风的不适应或者不满。”
- “没有，或者说也许稍微有一点淡圈，原因肯定是因为小马 g4 已经完结一段时间了，没有新的作品和活动可以参与。”

其它提到的原因还包括缺乏同人作品、不喜欢 G4 后期内容等。

在留下的留言中，提及到的原因均是同人作品，包括还有同人作品没有看完，以及期待未来的同人作品。可以说，在 G4 完结、G5 不被看好的现在，同人内容在很大程度上填补了官方留下的空白，使马圈依然保持着相应的活跃度。

- “我没有退马圈主要是因为我对小马这部动画的喜爱，以及就是很多同人我！还没！看！”
- “我還是會期待未來的同人作品”

3. 圈内的氛围、社交状况

该因素可以分为宏观和微观两个层面，前者指圈内的整体氛围，后者指个体与他人具体的社交情况。宏观和微观层面对淡圈/退圈或留在圈内都能产生相应的影响：

- “可能是因为小马还是让人治愈的，里面也能交朋友呢，还是谢谢啦，让我一个人还能交到朋友！（比心”（宏观正面影响）
- “朋友的羁绊，还有很多老朋友还是小马形象”（微观正面影响）
- “马圈人心险恶，对马圈人失望透顶”（宏观负面影响）
- “好像是因为在圈里受到霸凌和排挤了”（微观负面影响）

4. 对小马的喜欢程度，及其对自己的意义

对小马的喜欢与否，导致了部分人留在或离开马圈。

- “因为是小马呀，其他地方都没有小马”
- “我自己吧，就是突然从很感兴趣变成很少接触了”

小马和马圈在心理层面上，对部分马迷起到了远超一般动画作品和网络群体的重要作用。留言中有马迷提到，小马曾在他们面对学业压力、封控、家庭变故、严重的心理危机时，陪伴他们度过了这样一段艰难的时光。

- “不退坑原因的话，小马真的是我人生里的一束光吧…最黑暗的时候，真的是靠着小马才没有崩溃掉，我很感谢小马。”

这种陪伴不仅只停留在精神层面的支持上，甚至也对他们的性格、现实生活产生了正面影响。这部分内容在一定程度上与[第九章第二节第一小节“社交、友谊、朋友”](#)重合。

- “没有小马，没有我通过小马在马圈里认识到的朋友，我就不会有以后那么多都成长和经历，我就不会碰到一帮非常要好的朋友，不会度过各种有趣的经历，也不会认识到更多的知识，接触到更广阔的世界，更不会相信我居然还能和朋友一起操办了个展会，所以我不论如何，都不会离开马圈的，可以说没有小马，和马圈里认识的朋友，就没有今天的我。”
- “陪伴我少年时代的马圈在这七年里其实已经成为了我的思想底色之一，就算我基本已经不关注小马作品，我依然会以一只小陆马自居，也会用小马国的身份作为自己的一部分。”

三. 社交类型与 淡圈/退圈 或 留在圈里的关系

在其他板块的留言中，有些马迷提到，在小马完结之后基于剧集的交流变少，缺乏可供交流的话题。这似乎暗示，对一部分马迷而言，与小马相关的话题在他们圈内的社交中占据了较大的比重。

- “如果非要说缺点，就是在这个圈子里没什么事可干，有的时候挺无聊的，这也是因为小马 g4 完结后确实没什么话题可以讨论了。”

马迷在参与马圈社交的时候会聊什么话题，是一件差异很大的事情，不同的人对此的偏好也不一样。有人认为在马圈中只聊小马是“纯粹的”表现，对此持正面的态度，例如：

- “马圈主打一个和谐，友爱。但是我觉得最重要的是纯粹吧。近了马圈，烦恼大多被淡化了，大家基本都是讨论小马，…”
- “特点就是纯度很深刻不会再在马圈聊别的。”

但也有马迷希望能够聊一些其它的东西，认为只聊小马是“单调的”，是不好的事情：

- “缺点则在于粉丝间的互动与交流较为单调，基本只能局限于小马剧情中的角色，自己的 oc 则很难拿出来互动。没有兽圈粉丝间的强互动性和沉浸性。”

还有些人会完全跳开与小马有关的话题，基本上只交流与生活有关的事情，并对这样的互动方式给出了非常高的评价，认为正是因为能和马迷聊与小马无关的内容，才让彼此变成了“没有二三次元之分”的“家人”。他们的交流内容从小马本身扩展到了更广泛的内容，对他们而言，马圈中“圈”的属性，在很大程度上已经超过了“马”的属性：

- “在我眼里，马圈最大的特点就是包容和与现实紧密链接，因为小马我拥有了一群彼此互相关爱的朋友。平时我们不会聊小马，而是会更多地关注彼此的生活和精神、情感状态。对我而言，这群朋友就像我的家人一样，早已没有二三次朋友之分。”

综上所述，马迷参与马圈社交的方式是不同的，有些马迷倾向于只讨论与小马相关的内容，而有些倾向于聊现实生活等与小马无关的内容。在这种不同的社交模式下，面对官方剧集的变动，这两类群体的留存情况可能会有所差异，尤其是在 G4 完结、G5 普遍不受欢迎的当下，倾向于“只讨论与小马相关的内容”的马迷，其淡圈或退圈的比例可能会高于倾向于“聊现实生活等与小马无关的内容”的马迷。

四. 其它原因

1. 关注量

该原因针对于创作者群体，创作者因为自己的作品无人关注而感到低落，并产生自我怀疑，并最终减少了对马圈的投入和热爱。

- “有，他是一位音乐人。之所以淡圈是因为自己的作品无人欣赏，他写过很多关于小马的同人歌曲，组织过小马拜年祭，但一直反响平平，而一些低质量的同人作品却总是能在他前头 后来他大学毕业对于这个圈子的热爱也渐渐的淡了。”
- “我也明白不应该太注意那些纸面的数字，但是有时候投出去的稿就像被淹没在无线电黑障里的感觉真的让我质疑是否应该继续为了这件事付出那么多的时间成本。”

第十二章. 关于喜欢 G5 的马迷对 G5 相关事情的看法的留言

原问题：“您对 G5 的观看频率和评价均比较高，而至少根据上次的马普结果来看，很多马迷并不怎么观看 G5 的内容以及不太喜欢 G5，您对此现象有什么看法？”

注：本问题只询问了“对 G5 的总体评价”和“对 G5 的观看频率”均较高的马迷。

一. 对他人不喜欢 G5 的分析（被否定感）

很多留言在分析其他人不喜欢 G5 的原因。除了直接提到画风、剧情、世界观、与 G4 的衔接这些已在[选择题](#)覆盖的因素外，还有一个被提及的主要原因可概括为“被否定感”：G4 及其承载的回忆和情感对马迷有着重要的意义，G5 对 G4 世界观的衔接在很大程度上摧毁了 G4 的意义，也摧毁了 G4 承载的回忆和情感，马迷因此产生“被否定”的感觉并表现出讨厌 G5 的态度。“被否定感”也可以解释为什么在选择题中，“讨厌 G5 与 G4 世界观的衔接”是被最多选择的原因。

- “很多马迷被童年，情怀等裹挟，对 G4 有滤镜加成，主观抵制 G5 不愿意给 G5 机会，认为看 G5 等于否认，背叛 G4”
- “我觉得一开始大家对 G5 的讨厌主要集中在【失去了所有的一切】这一方面，讨厌换主角，讨厌各族分裂，讨厌【为了引出 G5，首先毁灭了 Equestria】”
- “许多马迷接受不了 G5，是因为看到暮光的努力付诸东流”

二. 自己喜欢 G5 的原因，以及对 G5 的评价

1. 喜欢的原因

提到最多的是喜欢 G5 的角色，不管是喜欢角色的外表（可爱），还是喜欢角色的塑造。

- “G5 并不完美，但不妨碍有人喜欢，我只不过是想看看可爱的小马罢了”
- “G5 做的确实不够好但是 G5 主角团的角色塑造我很喜欢”

剩下的原因也包括喜欢 G5 的主旨、音乐等。

- “g5 也是一个新时代，需要有摸爬滚打的时间，况且一部分剧集依然延续 g4 的精神，只要仔细品味就能发现 g5 其实也蛮有意思的”
- “新风格的音乐等等让人耳目一新”

也有马迷表示，自己之所以喜欢 G5，可能因为自己是刚入圈的马迷，没有 G4 相关的因素阻止自己了解 G5。似乎可以由此推测，在 G4 完结后接触小马或入圈的人，

相对更有可能观看和喜欢 G5，不过相关数据显示两者并不存在相关关系⁵⁴。

- “以及最重要的是，我没经历过 G4 鼎盛时期，是 G4 完结后入的坑。没有对比就没有伤害吧。”

2. 对 G5 的评价

1). 官方不作为

这是被提及最多的评价。相关留言认为，孩之宝并没有认真的对待 G5，没有投入足够多的资源，也没有长远的、稳定的规划，而只是把它当作赚钱的工具。这导致一些原本喜欢 G5 的马迷最终也降低了对它的评价。

另外还有留言提到 G5 推进主线的过程十分混乱、剧情质量低龄化，这也可以被归为是官方不作为的结果。

- “MYM 的最大缺点，是孩之宝急功近利只想要 TYT，没有允许 MYM 足够的集数，没能把剧情展开详细，Opaline 进入 Equestria 那几集剧情很明显有压缩迹象。”
- “况且 G5 的运营情况也属实逆天：把电影的主角团声优全换了还能理解，毕竟确实费钱；但是把做电影的工作室转手一卖换了个从没接触过 3D 动画制作的工作室接手后续的 3D 剧集制作实在难以理解；前两年各种系列疯狂更新，现在连个 5 分钟的短篇都得等两周。只能说孩之宝现在只是把 G5 当成了继续爆米的工具而已，为了缩减成本无所不用其极，完全忘记了 G4 的成功靠的是什么。作为一个刚出就一直看到现在的 G5 粉，我对孩之宝的操作和态度很是失望。”

2). 剧情质量的变化

综合相关的评价来看，似乎 MYM 的质量随时间在逐渐升高，而 TYT 的剧情在后期偏向于低龄化。

- “毕竟官方前期做的 G5 剧情真的不好看，有的人不喜欢也是很正常的。不过后期剧情跟技术上来了看着还是很过瘾的”
- “但 g5 的的确确给了我不同于 g4 的感觉，g5 的马设在我心里的地位并不低于 g4，包括 mym 后半部分的剧情，确实有了不小的起色。”
- “还有最近的 TYT 的喊口号过于低龄”
- “虽然 tyt 现在变成小雾的口号表演就是了@_@”

⁵⁴ 将 G4 完结前的时间编码为 0，完结后编码为 1，作为自变量，将观看 G5 的频率和对 G5 的评价作为因变量进行方差分析，结果显示 $BF_{incl}=0.08-0.30$

三. 当他人讨厌自己喜欢的作品时

1. 反感无端批评

从留言来看，喜欢 G5 的马迷普遍接受他人对 G5 的批评（甚至他们自己对 G5 也有很多批评），但他们反感对 G5 的无端批评，并感觉这些无端批评是跟风的结果，并怀疑做出这些批评的人也没（怎么看过）G5。

- “对于正确且中肯的批评，我当然是赞成的，我自己也能说出很多缺点。但仍然存在许多无端的批评，让我看了十分高血压（一年前很多，现在少些了），也许有人只是把对 G4 完结的不满和对孩之宝厌恶随意发泄在 G5 上了吧。”
- “很多人其实根本没看就跟风，还不知哪来的优越感……”

2. 被攻击

相关留言提到，有马迷因喜欢 G5 而受到攻击。

- “我本身并不喜欢因为某些人看到对方喜欢 G5 就去攻击，这种行为是不友谊的”
- “可以理解，因为自己看到 g5 的第一眼也是觉得难以接受。g4 与 g5 巨大的画风差异，并不是能让每个人都最终接受，但这并不是拉踩，无脑黑的理由，请尊重喜欢 g5 的人。”

3. 对他人选择的惋惜与遗憾

部分留言的马迷表示，因为一些与 G5 本身没有关系的原因而不看 G5 是可惜的事情，同时希望大家能够尝试更多的了解 G5，也许更多的人也能够发现 G5 的优点。

- “萝卜白菜各有所爱，他们不喜欢是他们的自由。在我的视角，我也只会为他们不喜欢 G5 这样优秀的作品而感到惋惜。”
- “感到可惜，同时希望他们能多多了解 G5”

从留言中看，也确实有些马迷最初是不喜欢 G5 的，但因为某些原因接触了 G5，并最终喜欢上了它。

- “我在 G4 完结之后知道了 G5 的存在，一开始我也不是很认可 G5。但我还是去观看了那部大电影，不得不承认的是，那部电影真的做得很好，无论是建模，还是剧情，还是歌曲。然后我就开始看 MYM，渐渐的我就开始接受，并发自内心的喜欢。”
- “但为了弥补 g4 大结局的空缺，内心空虚的我还是选择了去了解 g5，并且发现了它也有属于自己的优点，并不是真的这么没用。”

第十三章. 关于参展体验不好的原因的留言

原问题：“您在前面提到，您在马展上的参展体验并不怎么好。请问其原因是什
么？”

注：本问题只询问了在“参展体验”问题上给出 3 分及以下的马迷（满分为 5 分）。

一. 总概述

在留言中能够很明显的看出来，参展体验不好的原因可以归为两类：一类是展会的组织问题，具体包括活动安排、场地、管理等，其中最主要（提及最多）的是活动安排的问题；另一类是社交问题：部分马迷在展会上没有认识的朋友，也没有认识新朋友，因此在展会上感到孤单。留言中提到组织问题的次数大约是社交问题的两倍。

二. 组织问题

1. 活动安排少、单调、重复

活动安排问题是提及最多的问题，相关的留言认为马展的活动安排少，且单调、低丰富度和低创意性。有多次参加马展的马迷表示，每年的活动在很大程度上是重复的，缺乏创新性。

- “没有核心内容，仅靠 PMW，合唱，活动，周边售卖，支撑不起展会”
- “马展策划水平太差了，活动做不好，没有新意和兴趣”

2. 场地安排

包括场地过小，场地关键设施（例如空调）损坏等。

3. 管理混乱

几乎没有留言有明确描述具体的现象，推测与检票流程复杂、检票队伍缺乏明确引导、未即时发放门票附赠的礼品、临时更改活动安排、没有明确安排志愿者的职责和换岗制度等现象有关。

唯一具体描述了管理混乱的留言提到，VIP 门票的待遇实际上与普通门票相同，展会并没有严格落实对 VIP 观众的承诺。

三. 社交问题

因社交原因导致参展体验不佳，不太能认为是展会方的问题，但确实有不少留言提到，自己正是因为社交方面的问题而有着不好的参展体验。社交问题具体指的是，部分马迷在马展上没有认识的朋友，同时也没有/不敢认识新朋友，从而感到孤单。在展会上，他们还有可能将自身的孤独与周围热闹的氛围进行对比，从而进一步放大孤独感，最终导致整体参展体验较低。

- “最主要的原因是我缺少深入互动的圈内朋友”

- “很难交到新朋友，马展是基本都是提前认识的人去面基。缺少很多互相接触的机会，大部分人更希望和圈内有知名度的人结交朋友，而普通人没人在乎甚至别人会有点排斥你。”

四. 总结

1. 组织和社交问题的共同影响

- “马展重要的是与展会之间的沟通，这包括与展会活动、逛展同伴、马迷朋友和陌生马迷之间的沟通。在没有逛展同伴、没有马迷朋友而又无法轻松勾搭到陌生马迷的情况下，与展会的连结便成为了唯一的纽带。我们可以试着计算一下有多少时间在跟展会互动：舞台区，面向全体观众的活动只有大合唱，加上其他活动算1小时；游戏区，最多30分钟；展厅和摊贩区，最多30分钟。因此，一个时长8h的展会中，只有最多2h是有效沟通时间，而这注定不会造成太好的参展体验。因此有观点认为，只有富哥和社牛才能享受马展，我对此观点深表认同。”

这段留言很好地概括了马展中组织问题（活动安排）与社交问题是如何共同导致参展体验不佳的。总体而言，马迷在马展上的时间主要由“参与展会活动”和“进行社交互动”两部分构成，一旦其中任意一环出现问题，便容易降低参展者的体验。

2. 问题带来的结果

相关留言使用了“无聊”和“缺乏参与感”概述自己的参展感受。

- “无聊的一批，有这时间不如网吧开黑”
- “人数太多，并不能顾及到每一个人，感觉参与过程中，除了看周边就只能呆呆地坐在那里”

五. 受众定位

本节内容原本属于“组织问题”的一部分。这里的“受众定位”指的是马展预期或限制的参展者类型，例如预期的参展者的年龄、是否允许非小马装扮、是否允许卡牌交易等。如果马展未对参展群体作出明确限制，就更可能吸引到各种类型的参与者，甚至包括被一些被马迷视为“非典型马迷”的群体，从而引发不满。然而，马展未对参展群体进行严格限制，似乎不太能被视为是展会方的问题，因此在此将“受众定位”问题单独列为一节。

在留言中能够发现对“非典型马迷”群体的抱怨：

- “有点低龄化，全是家长带小孩的”
- “福瑞控太多”（可能指的是在展会上有很多穿着兽装的马迷）

除了“非典型马迷”以外，还有些马迷也不喜欢在马展上频繁的见到有着特定“浓度”的马迷。这里的“浓度”指的是对小马和（或）马圈的狂热程度，可以把“浓度”理解为是

一根数轴或光谱，数轴的最右端是喊着“小马/马圈改变了我的一生”或“此生无悔入马圈，来世愿生小马国”且频繁“传教”（向别人推荐小马）的马迷，最左端是对小马几乎一无所知，只是靠卡游/cosplay 等与小马形象有关的内容而喜欢小马的马迷，任何一位马迷，都可以被放在这根数轴中的某个位置。

人们倾向于喜欢与自己相似的人，不喜欢不相似的人⁵⁵。这意味着如果两个马迷（群体）在数轴上的距离越远，那么他们就越可能倾向于不喜欢对方，也就是说，偏向左端和右端的马迷，都有可能被另一端的马迷所不喜欢：

- “老马迷比例逐渐下降，新马迷对剧集和马圈本身认同度过低，参展氛围较前明显下降。”
- “我不如一小部分马迷那样，认为小马改变了自己的生活。我认为小马是一部及其优秀的作品，我非常欣赏这部作品。但我不想被一和一小部分马迷捆绑，去强调这个作品对我的生产生活作出了巨大的改变。因此，在马展上，我感觉一些马迷有些相对极端的行为和表现，让我感到轻微的不适，宁可远离。”

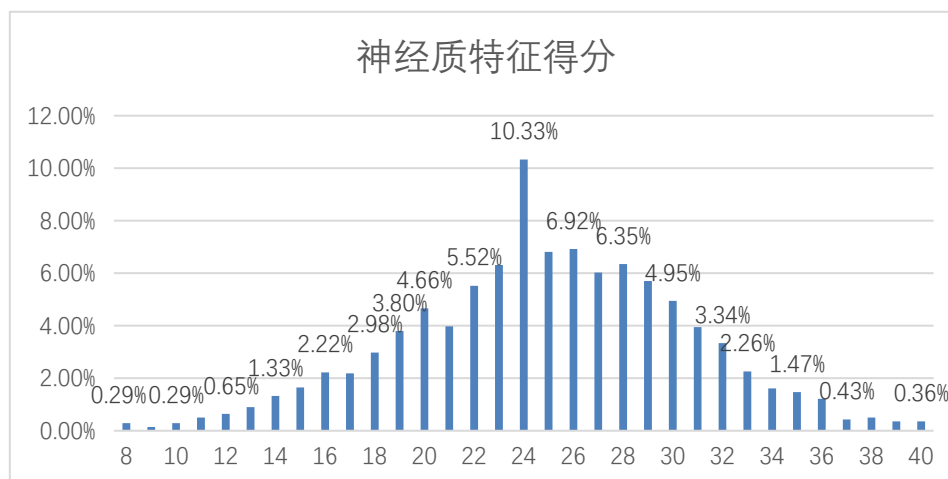
⁵⁵ 戴维·迈尔斯. (2014). *社会心理学* (侯玉波, 乐国安, 张智勇 等译; 第 11 版). 北京: 人民邮电出版社.

附录

一. 神经质得分及其与全国水平进行对比的补充说明

本次马普在神经质上测得的均分是 3.11 ± 0.71 分⁵⁶。

神经质得分的分数分布如下图所示：



在分数分布中可以很明显的看到，得分在 24 分的人数明显超出了其它得分的人数，但这**应该是**正常现象。在马普中，有八道题用来测量神经质，每道题从“非常不同意（1分）”到“非常同意（5分）”一共五个选项，得分在 24 分的人数偏高在很大程度上是因为有很多人（36.81%）在每道题目中都选择了“无所谓（3分）”，但这种“折中化”的现象在中国青少年群体中是正常现象，即使是马圈外的研究也出现过相同的现象⁵⁷。因此这一问题**应该不会**对均分造成太大影响。

同时，从分数分布来看，本次测验所得到的均分基本不存在“被平均”的情况，即存在少部分分数过低或过高的群体拉低或拉高了平均分⁵⁸，因此均分能够在很大程度上反应参与马普马迷的平均情况。

目前在网能够找到的较新的、参与人数较多的、范围较广的、使用了完整的大五人格问卷（BFI-44）的、有公布测验结果的、且结果有按照年龄段分层的研究是 2015 年所进行的研究。该研究一共有 3192 份有效数据，被试覆盖了全国 17 个省直辖市中的 42 个大中小城市⁵⁹。在该研究中，年龄介于 15-30 岁的人群在神经质维度上的

⁵⁶ 本测验的 Cronbach's $\alpha=0.765$

⁵⁷ 郭庆科, 王昭, 韩丹, 时勤. (2007). 中国高中学生中的反应风格及其效应. *心理学报*, 39(01), 176-183.

⁵⁸ 虽然完整版量表和简版量表的分数分布均未通过 Sapiro-Wilk 检验 ($p < 0.001$), 但两个分数分布均为近似正态分布的单峰分布, 没有明显的极端值; 前者的峰度和偏度分别为 -0.0043 ± 0.09 、 -0.13 ± 0.05 , 后者分别为 -0.33 ± 0.09 、 -0.16 ± 0.05

⁵⁹ 李启明 & 陈志霞. (2015). 大五人格 5 个维度及 10 个面的发展水平——基于我国 15~75 岁横断样本调查. *心理科学*, 38(01), 131-138.

均分为 2.91 ± 0.53 分。本次马普的分数高于上述测验所得分数⁶⁰，高出 6.87%。

但上述的测量是在 2015 年进行的，从 2015 年到 2024 年，社会环境已经发生了非常大的变化，而社会环境的变化也会导致人们的心理状况，包括人格特质测验的结果发生变化⁶²，也许近几年人们在神经质维度上的得分都有些许增高，使得马普的结果也高于 15 年的结果。

为了判断是否存在该情况，有必要将马普的数据与近几年的数据进行对比。但近几年似乎并没有较大型的、使用与马普相同的人格测验进行的研究，其中很重要的一个原因是，BFI-44 问卷的题目数过多，使得使用这样的量表去完成大规模的测验是一件很困难的事情。但好在，BFI-44 问卷是一个有些特殊的问卷，将其中的题目删去一部分之后，能得到一个简化版的 BFI-10 问卷，其中涉及到神经质特质的题目，在删减之后会由原来的八道题变为两道题，由于 BFI-10 的题量很少，因此被使用得更加广泛。虽然题量减少会导致测验结果的有效性降低，但总体上并没有降得太多⁶³，在本次马普中，两道保留下来的测量神经质的题目能够在 83% 的程度上等效于完整的、有八道题的测验⁶⁴。

目前在网上能找到的较新的、参与人数较多且范围较广、使用了简版大五人格问卷 (BFI-10) 的研究是 2022 年暑期由“中国居民心理与行为调查研究”进行的研究，虽然有未成年人参与该测验，但是目前网上并未公开相应的结果，网上公开的只有大学生群体的结果，该群体一共 6686 人，平均年龄是 21.59 岁，测得的神经质特质均分是 6.08 ± 1.62 分⁶⁵。

本次马普在简版的神经质上测得的均分为 6.18 ± 1.80 分，考虑到在马普数据中，各年龄的测量分数并无差异⁶⁶，所以直接将该分数与上述研究的大学生群体进行比较，只

⁶⁰ 单样本 t 检验的 $BF_{10} = 1.96 \times 10^{44}$

⁶¹ 在李启明等人的研究中，15-30 岁人群被划分为了两组，一组是 15-20 岁，有 639 人，一组是 20-30 岁，有 987 人，前者的分数是 2.93 ± 0.54 ，后者是 2.90 ± 0.53 。在本次马普中，20 岁以下人群的分数是 3.12 ± 0.71 ，20 岁及以上是 3.09 ± 0.69 。将两个年龄段的分数进行对比，结果发现马普的分数也大于李启明等人研究的数据（单样本 t 检验的 $BF_{10} = 1.55 \times 10^{10} - 5.84 \times 10^{32}$ ）

⁶² Twenge, J. M. (2000). The age of anxiety? The birth cohort change in anxiety and neuroticism, 1952–1993. *Journal of personality and social psychology*, 79(6), 1007.

⁶³ Rammstedt, B., & John, O. P. (2007). Measuring personality in one minute or less: A 10-item short version of the Big Five Inventory in English and German. *Journal of research in Personality*, 41(1), 203-212; Carciofo, R., Yang, J., Song, N., Du, F., & Zhang, K. (2016). Psychometric evaluation of Chinese-language 44-item and 10-item big five personality inventories, including correlations with chronotype, mindfulness and mind wandering. *PLoS one*, 11(2), e0149963.

⁶⁴ 以 BFI-10 得分为自变量，以 BFI-44 得分为因变量，进行回归分析， $R^2 = 0.82$

⁶⁵ Chen, J., Shi, L., Xiao, S., Zheng, X., Xue, Y., Xue, B., ... & Zhang, C. (2024). The impact of intimate partner violence on depressive symptoms among college students: a moderated mediation model of the big five personality traits and perceived social support. *Journal of affective disorders*, 350, 203-213.

⁶⁶ 将年龄作为自变量，BFI-44 和 BFI-10 的分数作因变量，进行方差分析，得到的 BF_{incl} 分别为 9.14×10^{-6} 和 1.39×10^{-5}

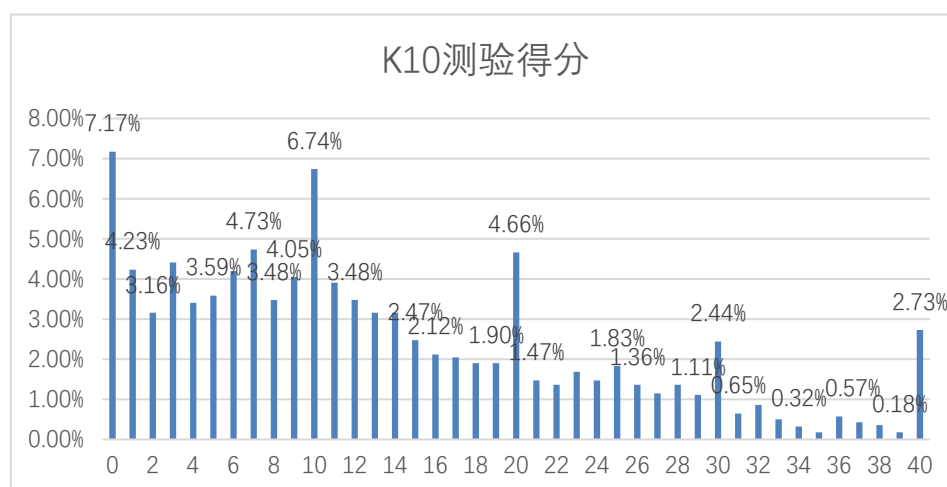
从分数来看的话，马普的分数比上述研究的分数高出 1.64%，但从统计的角度来说，无法判断两者是否存在差异⁶⁷。

综上所述，在默认 22 年神经质的全国平均水平与 24 年没有差异，且比 15 年更高，以及排除折中化、简化问卷对数据分析造成的潜在影响的前提下，可认为马迷在神经质特质上的得分与全国平均水平相似，或存在可忽略不计的差异。

二. Kessler10 得分及其与全国水平对比的补充说明

本次马普所得到的平均分为 23.23 ± 10.28 分。

K10 得分的分数分布如下图所示：



从图中可以看到，测验的分数分布并不是正态分布，而是一种类似于反比例函数的分布⁶⁸，但对于测量心理健康状况的测验来说这是正常现象⁶⁹，因此，相当比例的人的分数是 0 分也是正常现象（包括测验分数在 9 分时有一个小波峰也是正常现象）。但不正常的是，得分在 10、20、30、40 分的人数也偏高。40 分的人数偏高可以理解为，确实存在一小部分近期心理状况很差的人，而其它分数偏高的原因与前面神经质板块类似，也是因为有一定比例的人对所有的测验题目都选择了相同的选项。虽然对于人格测验来说，很多人选择相同的选项是正常现象，但对于心理健康测验来说，这似乎是有问题的。

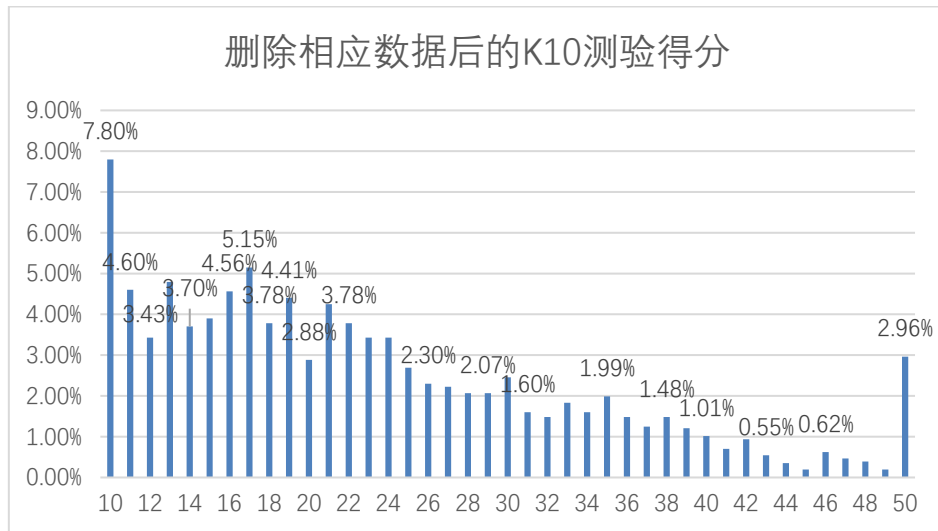
因此，在后续的分析中，得分为 10、20、30 分且测验的所有选项都选择相同答案的人的分数会被删除（但在后面也会提到，即使不删除相应的数据，也能得到同样的结论）。

⁶⁷ 单样本 t 检验的 $BF_{10}=1.04$ ；另外，如果只将参与马普的大学生群体 ($M=6.13 \pm 1.74$) 与上述研究的大学生群体比较，比较结果表明两者没有差异 ($BF_{10}=0.06$)

⁶⁸ 严格来说是一种指数函数， $f(x) = \lambda e^{-\lambda x}$

⁶⁹ Tomitaka, S., Kawasaki, Y., Ide, K., Akutagawa, M., Yamada, H., Yutaka, O., & Furukawa, T. A. (2017). Pattern analysis of total item score and item response of the Kessler Screening Scale for Psychological Distress (K6) in a nationally representative sample of US adults. *PeerJ*, 5, e2987.

如果删除数据，那么测验的均分为 22.92 ± 10.42 分。分数分布如下图所示：



在网上能够找到的较新的、参与人数较多且较广的、使用了 K10 问卷的项目是“全国学生体质与健康调研”，该项目是由教育部、国家体育总局等部门联合开展的调研项目。2019 年进行的第八次调研一共调查了 31 个省（区、市）和新疆生产建设兵团的 93 个地市 1258 所学校，涉及 374257 人，年龄介于 9 至 18 岁，该项目发现，13-15、16-18 岁人群在 K10 测验上的得分分别为 22.5 ± 10.18 和 23.2 ± 10.32 分⁷⁰。

参与马普且年龄在 13-15 和 16-18 岁群体所测得的 K10 分数分别是 22.49 ± 10.18 和 23.45 ± 10.40 分，两分数与上述分数没有差异⁷¹。

但需要说明的是，目前 K10 测验的中文翻译比较混乱，马普问卷中的题目可能在表达上与“全国学生体质与健康调研”并不一样，这可能会影响数据对比的结果⁷²。

目前在无法找到较新的（20 年以后）、覆盖面较广的、涉及到 18 岁以上群体的、使用 K10 问卷进行的研究，但能够找到使用 CES-D 量表（流调抑郁量表）进行的研究。该研究是由中国科学院心理研究所国民心理健康评估中心所进行的，研究使用的量表与 K10 量表相似⁷³，所以可以推测该研究得到的数据应该会和马普的数据相

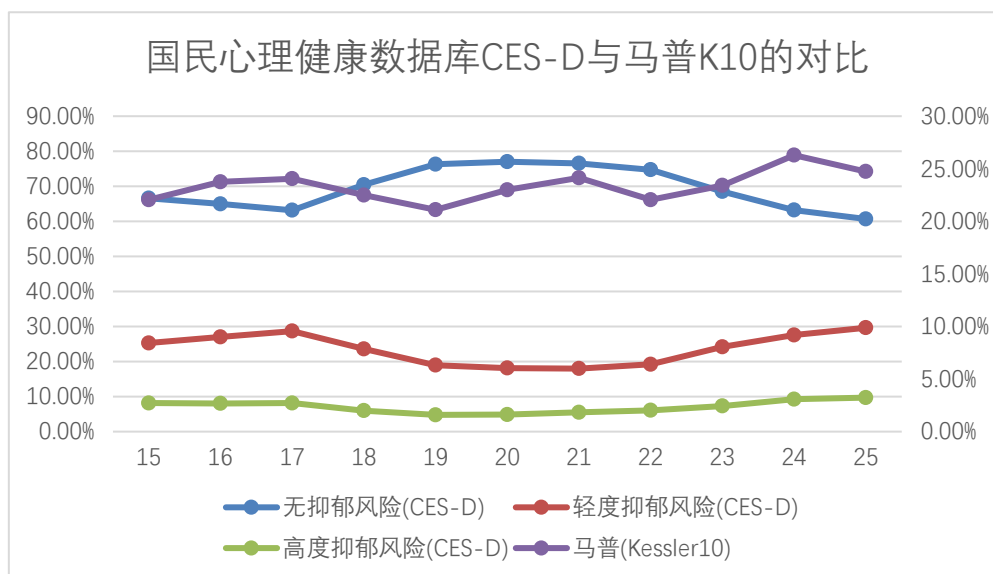
⁷⁰ 陈子玥, 蔡珊, 马宁, 张依航, 张奕, 蒋家诺, ... & 宋逸. (2023). 中国 9~18 岁儿童青少年心理困扰流行现状. *中华流行病学杂志*, 44(10), 1537-1544.

⁷¹ 13-15 岁的单样本 t 检验的 $BF_{10}=0.05$; 16-18 岁的单样本 t 检验的 $BF_{10}=0.05$

⁷² 不同翻译版本对相同题目的翻译存在较大差异，以其中的“feel so restless you could not sit still?”举例，在不同的版本中，其被翻译为了“不安感”（黄琴娣 等, 2016）、“坐立不安”（徐凌忠 等, 2005）、“坐卧不安、难以保持平静”（中国家庭追踪调查[CFPS], 无日期）、“焦躁不安而无法静坐”（Transcultural Mental Health Centre[TMHC], 无日期）。因为 CFPS 项目中的原始数据是可以下载的，为了便于将马普的数据与 CFPS 的数据进行对比，马普问卷中的翻译与 CFPS 是相对一致的。但后来考虑到 CFPS 的数据过旧，即使进行对比也没太大意义，因此相应的对比结果在正文中并未呈现。目前尚不清楚“全国学生体质与健康调研”采用的是哪一版本的中文翻译，但其应该是与马普中的翻译版本是存在差异的

⁷³ 该研究使用了简版 CES-D 量表，简版 CES-D 量表与完整版量表的相关系数为 $0.94-0.96(p<0.001)$ （何津等, 2013），完整版 CES-D 量表与 K10 量表的相关系数为 $0.84(p<0.001)$ （Donker et al., 2010），所以有理由相信，如果使用 K10 量表进行研究，也会得到与“中国科学院心理研究所国民心理健康评估中心”中相似的结果

似。该研究使用的 CES-D 量表共 9 题，总分范围为：0-27 分，其中 0-9 分代表无抑郁风险；10-16 分代表轻度抑郁风险；17-27 分代表重度抑郁风险。在下图中可以看到，CES-D 的分数随年龄增加逐渐上升（无抑郁风险的比例随着年龄升高下降，轻度和高度抑郁风险比例随年龄升高），到 17 岁后又明显且迅速的下降（无抑郁风险的比例升高，抑郁风险比例下降），在 20 岁左右又逐渐升高，在 25 达到最高。但马普的数据却并不呈现上述的趋势，在图中可以看到，K10 分数在 20-21 岁的并不呈现下降趋势，反而呈现上升趋势，以至于 20 和 21 岁的数据与 17 岁没有太大的差异⁷⁴。因此可以推测，20 和 21 岁的数据相比全国平均水平可能是偏高的。



综上所述，在将 Kessler10 测验分数等同于“心理健康状况”；认为 Kessler10 量表与 CES-D 量表得分有着很高的相关性；默认 19 年人们心理状况的全国平均水平不会好于 24 年，以及排除问卷的翻译差异等问题会对结果造成潜在影响的前提下，可认为 18 岁及以下马迷的心理状况与全国平均水平没有差异，20-21 岁马迷的心理状况可能低于全国平均水平，其它年龄段马迷的心理状况可能与全国平均水平没有太大差异。

如果不删除上述提到的数据，那么马普所测得的平均分为 23.23 ± 10.28 分，13-15、16-18 年龄段的均分为 22.82 ± 10.18 、 23.73 ± 10.32 ，两年龄段的数据与“全国学生体质与健康调研”基本没有差异⁷⁵，同时 20-21 岁的均分也会存在异常升高的现象。因此即使没有删除相应的数据，最终也能得到上述结论。

三. 马展参展模式的分析过程

1. 分析方法

将有参展经历的人选出，使用 ConsensusClusterPlus 包进行共识聚类（层次聚类：欧

⁷⁴ 年龄与 K10 的方差分析的 $BF_{incl}=0.17$ ；事后检验显示，17-20、17-21 岁的 BF_{10} 分别为 0.15、0.11

⁷⁵ 13-15 岁的单样本 t 检验的 $BF_{10}=0.06$ ；16-18 岁的单样本 t 检验的 $BF_{10}=0.13$

氏距离、Ward 法) 对各马展的参展情况进行分析。

2. 分析过程

1). 聚类分析后, 使用 NbClust 包确认最佳聚类数为 6, 并计算对应的簇的质心。

马展名称	C6	C4	C2	C1	C5	C3
2016 年 CNPC	0.24	0.25				
2017 年 CNBC	0.29	0.47				
2018 年 CNBC	0.47	0.58				
2018 年 TBC	0.29					
2019 年 CNBC	0.59	0.89				
2020 年 TBC	0.35					
2021 年 CBCU	0.35	0.33				
2021 年 TBC						
2022 年 CSBC	0.29					
2022 年 CNBC	0.24					
2023 年 SHBF	0.59				0.34	
2023 年 CNBC	0.47	0.22	0.48			
2023 年 CSBC	0.53			0.45		
2023 年无尽森林营地	0.24					
2023 年 JNBF	0.53					
2023 年 CBF	0.53					
2023 年 TBC	0.47					
2023 年 CSBC 冬	0.53			0.20		
2024 年 HNBF	0.35					
2024 年 JNBF 冬	0.53					
2024HWTP	0.24					
2024CTT						
2024 年 SHBF	0.94				0.69	
2024 年 CSBC	0.59			0.86		
2024 年 CNBC			0.64			
2024 年 JNBF	0.65					0.20
2024 年 CBF	0.71					
2024 年 DLC	0.24					
2024 年 SUBF	0.76				0.41	
其它						

注: 删除了小于 0.20 的数据, 下同

结果发现 C1 主要代表 CSBC; C2 主要代表 23、24 年的 CNBC; C3 看上去代表了 24 年的 JNBF, 但继续拆分能够发现是多个簇的集合; C4 主要代表 23 年前的 CNBC; C5 代表长三角地区的两个展会 SHBF 和 SUBF; C6 主要代表频繁参加马展的情况。结合实际情况, 将 C1 和 C5 合并, C2 和 C4 合并, 最终形成了正文种提到的 4 种类型 (模式)。

2). 从 6 继续增加聚类数的大小, 会发现:

从 C3 类别中逐步分离出主要只参加 TBC、CBF、JNBF 的类别;

从 C5 类别中分离出主要参加了不同时间段的 SHBF 和 SUBF 的类别;

从 C1 和 C4 类别中逐一分离出主要参加了不同时间段 CNBC 的类别;

以下是聚类数为 16 时各簇的质心:

马展名称	C13	C5	C14	C2	C1	C8	C10	C3	C6	C12	C7	C9	C11	C15	C4
2016 年 CNPC		0.42													
2017 年 CNBC		0.91													
2018 年 CNBC	0.36	0.82	0.37												0.24
2018 年 TBC		0.24							0.25						
2019 年 CNBC	0.50	0.82	0.96												
2020 年 TBC	0.21								0.55						
2021 年 CBCU	0.21	0.24	0.48	0.50											
2021 年 TBC									0.68						
2022 年 CSBC							0.21								
2022 年 CNBC				1.00											
2023 年 SHBF	0.50										0.34	0.33			
2023 年 CNBC	0.36	0.33		0.38	1.00	0.26									
2023 年 CSBC	0.43						0.90								
2023 年无尽森林营地															
2023 年 JNBF	0.43												0.40		
2023 年 CBF	0.43									0.45					
2023 年 TBC	0.36								0.43						
2023 年 CSBC 冬	0.50						0.40								
2024 年 HNBF	0.36														
2024 年 JNBF 冬	0.50												0.35		
2024HWTP	0.21														
2024CTT															
2024 年 SHBF	1.00										0.86	0.42			
2024 年 CSBC	0.57				0.24		0.71	1.00							
2024 年 CNBC		0.30		0.50		1.00									
2024 年 JNBF	0.64												0.61		
2024 年 CBF	0.71								0.20	0.72					
2024 年 DLC	0.21														0.21
2024 年 SUBF	0.86											0.98			
其它														1.00	

注: 聚类数为 16 时的 C4 包含全国巡展性的 CNBC 和地方性的 DLC, 但它在后续还能被进一步拆分, 因此不该把它理解为是一类, 而该理解为只是多个零散小类的集合; C16 因人数过少而删除。

四. 社群分析的补充说明

1. 数据清洗

- 1). 对于与网站有关的数据, 将使用频率大于等于“两周一次左右”编码为 1, 其它的频率编码为 0;
- 2). 对于与社交软件、加入的 QQ 群和贴吧有关的数据, 将“勾选”编码为 1, “未勾选”编码为 0;
- 3). 对于与在 B 站、小红书、抖音中浏览的内容有关的数据, 将“勾选”编码为 1, “未勾选”编码为 0;
- 4). 将 B 站的编码结果与浏览内容的编码结果相乘, 从而得到与在 B 站中的浏览内容有关的编码结果 (例如某人在“B 站”中的编码是 1, 在“绘画相关内容”中是 1, 将这两个数据相乘, 得到 1, 它代表着这个人有在“B 站中浏览绘画相关内容”; 例如某个人在“B 站”中的编码是 1, 在“cosplay 相关内容”中是 0, 将这两个数据相乘, 得到 0, 它代表着这个人没有在“B 站中浏览 cosplay 相关内容”);
- 5). 将小红书、抖音的编码结果与浏览内容的编码结果按照上述方式处理, 得到对应编码结果;
- 6). 删除“B 站”、“小红书”、“抖音”的编码结果 (因为通过第 4 步和第 5 步已经得到了更具体的编码);

2. 分析过程

- 1). 使用 ConsensusClusterPlus 包进行共识聚类 (层次聚类: 欧氏距离、Ward 法) 对上述清洗后得到的数据进行分析。
- 2). 聚类分析后, 使用 NbClust 包确认最佳聚类数为 4, 并计算对应的簇的质心。

社交软件/网站分区	C1	C2	C3	C4
Q 共同朋友	0.36	0.37	0.28	0.45
Q 马展		0.24	0.29	0.34
Q 创作学习				0.23
Q 其它社群				0.28
微信群			0.25	0.21
小马宝莉吧	0.33	0.41	0.24	0.38
EqCN				0.87
FT	0.27	0.35	0.22	0.95
EYPA				0.80
wiki		0.24	0.20	0.81
PT	0.22	0.26	0.24	0.79
FF				0.89
EqD				0.82

DB	0.28	0.33	0.90
国外			0.36
B 绘画	0.54	0.53	0.45
Bcosplay		0.37	
B 配音翻唱	0.28		0.22
BOC	0.24	0.28	
B 磕 cp		0.25	
B 新闻评论	0.23		0.27
红绘画		0.48	
红 cosplay		0.29	
红 OC		0.29	
红磕 cp		0.22	
抖官方剧集		0.32	
抖讨论		0.26	
抖视频剪辑		0.29	
抖同人视频		0.33	
抖绘画		0.25	
抖 cosplay		0.24	
Lofter	0.22	0.32	

注：该表隐藏了在所有社群中的数值都小于 0.20 的社交软件/网站分区；几乎所有社群都在“官方剧集”、“与剧集有关的讨论”、“视频剪辑”、“同人视频”上有很高的数值，因此表格中省略了这些结果；下同

3). 考虑到：C1 的特征不明显，且在数据上可以大致理解为是 C2 去除在 B 站板块后的结果，它可能是 C2 的更不活跃的子集，也可能是多个不同质的簇的集合（但直到 k=30 时都仍为一个完整的簇），因此在后续分析中删除了该簇。另考虑到 C3 相比其它簇，明显的更多在小红书和抖音上活跃，且 k=5 时恰好 C3 就能分割为主要活跃在小红书和抖音的两个簇，因此将 C3 进行进一步分割。以下是进行了上述处理后的结果：

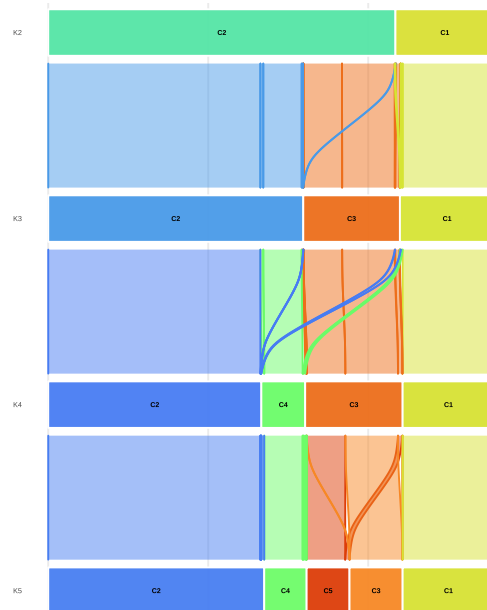
社交软件/网站分区	C2	C3	C4	C5
Q 共同朋友	0.37	0.34	0.44	0.21
Q 马展	0.24	0.35	0.33	0.22
Q 创作学习			0.23	
Q 约非官方商品		0.21		
Q 其它社群			0.28	
微信群		0.25	0.22	0.25
小马宝莉吧	0.41	0.23	0.37	0.24
EqCN			0.88	
FT	0.35	0.23	0.95	
EYPA			0.80	
wiki	0.25	0.23	0.82	
PT	0.26	0.31	0.79	
FF			0.91	
EqD			0.85	
DB	0.34		0.91	



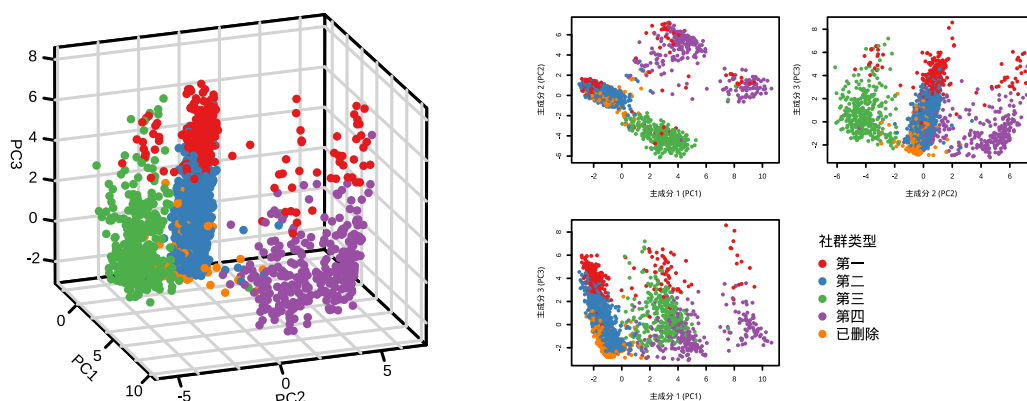
C2 即为正文中的第二社群，C3 为第三社群，C4 为第一社群，C5 为第四社群。

3. 关于“第二社群可以理解为是一个与第一社群类似的、有更多关联的、只是相比于第一社群在各小马网站上较不活跃的社群”的解释

从共识聚类理解，k=5 时的第二社群(C2)本身就和第一社群(C1)一起，是由 k=3 时的 C2 分离而来的。



从 PCA 理解，尤其在 PC1 与 PC3、PC2 与 PC3 的二维图像中可以看到，第一社群、第二社群对应的样本间的距离很近，且第二社群在 PC3 上的值小于第一社群。



4. 正文结论的补充说明

第 x 社群活跃在 yy 代表：第 x 社群在 yy 上的数值大于 0.20，且在社群间的两两比较中更多次的显著大于其它社群。

第 x 社群几乎不使用 yy 代表：第 x 社群在 yy 上的数值小于 0.20，且至少有其它任一社群在 yy 上的数值大于 0.20。

若无特殊说明，显著指的是 $BF_{10} > 10/3$ ；一致、相似是 $BF_{10} < 3/10$ ；大致相同是 $BF_{10} < 10/3$ ，且有进行比较的、在图中展示的变量的 BF_{10} 均 $> 10/3$ 。

五. 在脚注中引用的文献

Anonymous [Robin G.]. (2011, July 11). Memes and community building: A case study of "Love and Tolerance" in the "My Little Pony: Friendship is Magic" community. *École Nationale Supérieure d'Informatique pour l'Industrie et l'Entreprise*. <https://www.equestriadaily.com/2011/07/essay-on-love-and-tolerance.html>

Bell, D. C., & Cox, M. L. (2015). Social Norms: Do We Love Norms Too Much?. *Journal of family theory & review*, 7(1), 28–46. <https://doi.org/10.1111/jftr.12059>

Donker, T., van Straten, A., Marks, I., & Cuijpers, P. (2010). Brief self-rated screening for depression on the Internet. *Journal of affective disorders*, 122(3), 253-259.

Kessler 10. (n.d.). Transcultural Mental Health Centre (TMHC). Retrieved October 30, 2024, from <https://www.dhi.health.nsw.gov.au/transcultural-mental-health-centre-tmhc/resources/multilingual-resources-by-title/kessler-10>

The Cute Master :3, RandomMan, Platus, Doc, Epic Fail Guy is a Brony, Don Caldwell, unicornosaurus, supermonday, Trash Boat is (spoiler) W.W., Twenty-One, Particle Mare, & Shape, Y F. (2011, August 4). *Know Your Meme*. Retrieved September 1, 2025, from <https://knowyourmeme.com/memes/bronyspeak>

第一财经(2025). *新一线城市魅力排行榜*. 2025-10-11 取自 <https://www.datayicai.com/rankList>

- 何津, 陈祉妍, 郭菲, 章婕, 杨蕴萍, 王倩. (2013). 流调中心抑郁量表中文简版的编制. *中华行为医学与脑科学杂志*, 22(12), 1133-1136.
- 黄琴娣, 黄智前, & 陈雷. (2016). Kessler10 量表对城镇居民心理健康状况的调查研究. *中国医学创新*, 13(21), 64-66.
- 量表(无日期). *中国家庭追踪调查(CFPS)*. 2024-10-30 取自 <https://www.isss.pku.edu.cn/cfps/wdzx/sjwd/1356766.htm>
- 数据可视化-抑郁检出率(无日期). *国民心理健康数据库*. 2024-10-30 取自 <http://mhdata.psych.ac.cn/datavisualization>
- 徐凌忠, 王建新, 孙辉, 张希玉, 王兴洲, 周成超... & 李瑞英. (2005). Kessler 10 在我国的首次应用研究及其重要意义. *卫生软科学*, 19(6):410-412+421.
- 卡游(2020-9-9). 友谊魔法登陆卡游卡牌,《小马宝莉》带来快乐新世界. *微信公众平台*. 2025-1-24 取自 https://mp.weixin.qq.com/s/Ehsdg5UR0_3BYhrQjRX7LQ
- 卡游(2021-3-2). 友谊魔法, 多么奇妙! 小马宝莉友谊永恒卡梦幻上市!. *微信公众平台*. 2025-1-24 取自 https://mp.weixin.qq.com/s/BRWYHK-pkqk_m4VvmAQEOA
- 郑晓明, 方俐洛, & 凌文铨. (1997). 社会规范研究综述. *心理学动态*, 5(4), 16-21.
- 朱智贤(主编). (1991). *心理学大辞典*. 北京: 北京师范大学出版社.

写在最后的话

依然到了我最喜欢的一个环节，因为在这个环节中，我终于可以换到第一人称说些想说的内容了。

首先是很多的、很多很多的抱歉：抱歉正式版的马普因为各种原因拖到了 26 年才发布；抱歉问卷中的部分题目最终没有给出分析结果，浪费了大家填写问卷的时间；以及抱歉在前言中提到的题目设置和翻译问题……

拖更到 26 年，是厨力降低、现实因素、留言文本量巨大，以及我初次尝试处理留言和社群的数据、不熟悉流程共同导致的结果。关于留言题，各位参与留言题的热情远超我的预期，大家共写下了 43 万字的内容。由于数量庞大，加之我缺乏处理经验，导致分析进度缓慢，最终基本上也只能粗略的浏览了一遍各位所写的内容（也许还有漏下的），甚至到写到这句话为止，都还没有看过最后一个留言问题的回答。另外关于社群的分析，如前言所述，这是本届马普最希望解决的问题，但我也依然是第一次尝试解决该问题，很多东西都是第一次开始学习，也重写了很多版的报告，甚至在我已经开始撰写当前的结语时，仍无意间发现这部分的分析存在问题，然后又再次修改……

另外还需要详细解释的是，为什么有些题目及其结果没有出现在报告中。这些题目主要涉及三个部分：一是测量马迷活跃程度的题目；二是测量马迷在马圈中的获益的题目；三是关于遇到烦恼时向谁诉说的题目。设计第一部分的题目是想编制一套相关的量表，然后将活跃程度与其它的变量，例如社交、心理状况、入圈时间等因素进行分析，以期望于能得到一些有意思的结果；第二部分的题目也本用于与第一部分的题目进行相关分析。报告最终没有这两部分题目是因为我低估了设计量表的难度，以及高估了不成熟量表的现实意义。这些量表在后期分析时，要么不符合基本的统计指标，要么虽勉强能够使用，但其与其它变量的相关性过小。考虑到量表本身并不成熟，因此即使得出了一些结论，这些结论也很难被认为是严谨的、符合研究规范的、稳健而非巧合的，甚至容易引起歧义和误解。基于上述原因，我没有在报告中呈现相关的内容。第三部分的题目来自于中国家庭追踪调查(CFPS)项目，该项目的数据是真正基于全国的随机抽样而获得的，能极大程度的排除抽样偏差，且原始数据可开放获取，能进行非常详细和灵活的对比分析。将这些题目放入马普中的本意是想将马圈与全国的平均水平进行对比，以了解马圈，甚至可以上升到了解动漫或亚文化群体在社交、社会关系上与全国水平的差异。但我后来发现，CFPS 的对应题目是单选题，而我在问卷中将其设计成了多选题，导致两者无法比对。单独展示这些结果没什么太大的价值，因此在最终的报告中也没有呈现相关的内容。

提到量表，相关的事情还想再多说几句。很久很久以前，我曾困惑于为什么网上找不到与马圈相关的研究。后来我知道了，至少在心理学中，相关的科研追求普适性，希望研究结论能尽可能适用于更广泛的群体，因此几乎不会仅仅研究一个特定的群体，最多只会把马圈放在亚文化、动漫、网络社交等更大的研究范围中讨论。但随后，我又开始困惑了，为什么网上也很难找到与亚文化等主题相关的，尤其是高质量

的研究。再后来我知道了，这是因为相关的研究通常被认为是小众的、低研究价值的，很难申请到科研经费。甚至据我所了解，在目前，心理学科研中还没有专门用于测量与二次元相关概念的量表——哪怕是类似于测量网络成瘾这种消极意义的量表。如果连量表都没有的话，那就更别提具体的、与二次元的积极意义相关的研究了（我希望在马圈中进行的研究）。在这种现状下，无论是正规的科研项目，还是像马普这样的民间调查，在专业性上大概都是很难做出什么很大的进展的。

再然后是对未来马普的一些规划。受到各种限制，包括抽样和前述的限制，马普很难在专业性上做出什么成果。但写到这里的时候我突然意识到，我实际上已经默认了“专业性”与量化方法有关的概念是强绑定的关系的，但实际上除了量化方法以外，研究方法中还存在质性方法，而后者实际上应该是更适合马圈的情况的。简单来说，量化方法的分析材料是数字，例如年龄、性别（可以将男/女编码为数字）等，而质性方法的分析材料是文字，对应到马普中也就是留言题这部分内容。我默认将专业性与量化方法绑定起来，可能是因为我过去所学内容几乎只涉及到了量化方法，但现在再做仔细思考的话，质性方法应该是更适合马普的。首先，从纯粹的研究方法的角度来说，质性方法本身就更适合研究偏小众的、没有量化测量方法的领域。其次，从专业性的角度来说，在排除只有我一个人分析文本的情况下，即使是马普，其专业性的上限也是可以很高的。

再其次，如果相关问题设计的好的话，质性分析的价值和现实意义似乎是要更高的。例如本次马普通过质性分析将影响马迷留在马圈或退圈的原因进行了概括，而量化分析是做不到这样事情的。再例如质性分析也总结了参展体验不好的原因，虽然我并不清楚该结论的现实意义有多大，也许马展的主办和策划本就已经知道了相关的问题，但又因为各种原因即使知道问题但也无法解决问题，但这至少说明，只要问题设计的足够好，质性分析是能够产生一定的现实意义的。也许未来可以询问各位的社交状况，了解好友间是如何认识并熟悉的、不同人是如何社交、如何处理社交冲突的；询问参展者对马展的意见或建议；询问创作者是如何发现自己感兴趣的、如何学习、如何平衡工作和兴趣的……这些问题或许能为各位马迷的社交、兴趣培养或其它方面提供些许的帮助。

更重要的是，我在浏览各位所写的留言、撰写报告时，尤其是在分析马圈的特色与独特之处的留言，在分析为什么留在马圈的留言，在发现有马迷会把社交和友谊当作是自己因小马而学会的事物，在看到文字中表露的质朴的、发自内心的对小马和马圈的喜欢，以及与其他马迷建立的关系时，我总有些触动，有些被活生生的、同属于一个群体的人围绕的感觉，而这些感觉肯定是很难通过量化的数据分析表现出来的，我很希望能够将这种感觉与大家分享。我想到很久以前 VKorpela 曾提到，马普最大的价值应该在于凝聚社群。我想到这句话，意识到如果从凝聚社群的角度出发，质性方法一定是更好的方法。此外在留言中，我也看到了大量与我不同年龄、生活、认知的人的故事和观点，例如在卡游的留言中我了解到了很多中小学的情况、在参展体验和对马普的意见建议的留言中了解到了在小马上与我有不同浓度的人的观点。我觉得展

示不同人的生活状况、认知、态度，把马普当作是一个了解不同人的窗口，在增进见解、打破信息茧房的方向上做出些许尝试，也是有意义的事情。

因此，下一届马普的重心，甚至未来马普的重心（如果还有的话），应该都会放在质性方法、文字留言题上。我希望马普起到凝聚社群的作用，能促进不同马迷间的了解，也希望相关的分析结果能够对各位马迷的社交、面基、逛展、兴趣培养等现实层面起到一定的帮助作用。

如果说量化板块还有什么挣扎的话，那应该就是估计马圈人数上了。实际上我在22年的马普中就已经在进行该尝试了，但感觉效果不是很好，今年尝试之后也得到了一些互相矛盾的结果。我希望在下届马普后，结合三次的马普数据，必要时通过爬虫等方法获得贴吧、B站、小马网站的原始数据，来最终得到一个比较准确的人数数据。

最后的最后，本来还想写点什么用来升华的东西，就像上一届写的希望为马圈留下一些痕迹那样，但好像写不出来了（

那就在今年暑假的下一届马普中再和大家再见吧。

气泡骑士

2026.6.6 晚