



朱 非

年关将近，这是疫情影响之下的第四个春节了。今年是首个无需查验行程码、查看核酸结果的春节，做了三年“原年人”的我决定回家过年。自元旦以来，大街小巷年味渐浓，返乡之路也越来越近，回家过年似乎成为了每个异乡人心中最美的期待。

近年来，时常听到身边人感慨“年味儿变得越来越淡了”，似乎过年的乐趣只停留在了童年时光里。回想儿时的记忆，过年意味着穿新衣、放鞭炮、吃美食，除了放鞭炮，其他愿望在成年后都变得稀疏平常。想要穿新衣，在手机上一键下单，还可以享受送货上门。想要品尝美食，在当地就能找到全国各地的的美食，味蕾即刻就能得到满足。唯独放鞭炮成为了儿时的独家回忆，小时候每逢过年小伙伴们三五成群，乐此不疲地分享彼此的“囤货”，有擦炮、摔炮、仙女棒等，过足了放鞭炮的瘾，每每回想起来嘴角就会微微上扬。长大后则需要我们用心探寻，重拾心中的年味儿。春节前的最后一个周末，我决定开展一次大扫除，清理去年的尘垢，



沈 媛

2022 年年末，我从市区回到了金山，准备度过一个躺平的元旦假期，想着躲过疫情高峰期。假期前一天，磨磨蹭蹭吃过午饭后，我准备回房间休息，正在阳台晒太阳的奶奶突然起身说：“我觉得好冷。”午后阳光正好，奶奶穿得也很厚实，怎么会冷？坏了！我想。

“不会是阳了吧？我都没出过门。”奶奶惴惴不安地说。我着急忙慌地从书房里拿出抗原测试剂，戴上口罩，“诺，先测一下。”一测，阳了。

“我都没出门，怎么会阳呢？”奶奶疑惑地看着我，抗原测试剂上两条红杠杠的结果已是板上钉钉。“打了三针疫苗，放心，没什么大问题。”我安慰奶奶，也安慰自己。

我戴上 N95 口罩，端着姜汤走进房间，奶奶蜷缩在被子里，看见我走过来，伸手要去拿床边的口罩想给自己戴上。“没事的。”看着奶奶虚弱的样子，我怕她戴上口罩后呼吸困难，于是安慰她。

“能不传染给你最好了，我还是戴上吧。”喝完姜汤后，奶奶执意要戴上口罩。



徐 荔

最近《中国奇谭》屡屡上热搜，大家讨论的不仅是每一集的故事、画风、内核，还有关于“动画片是不是只给小孩子看”的话题。之所以会有这个热议，是因为有家长投诉称《中国奇谭》第二集《鹅鹅鹅》画风太诡异，把孩子吓哭了，这位家长认为动画片就是给孩子看的，应该考虑孩子的审美和接受能力。这个话题一出，大家纷纷“吐槽”，大多数评论都认为“动画片不仅是给孩子看的，家长也不该过度保护孩子，而是应该正确引导孩子，培养多元审美。”

动画片当然不是孩子的专属，它只是一种表现形式，适合什么样的观众看，主要得看它表达的内容。近些年，关于动画片的讨论一直没有停止过，作为一个“80 后”，的确有些“看不上”现在的动画片。我们小时候的动画片画质虽然不如现在高清，可是内容和风格却好像更百花齐放。《小蝌蚪找妈妈》《天书奇谭》《葫芦娃》《大闹天宫》《黑猫警长》《邋遢大王奇遇记》《舒克与贝塔》……这些“童年回忆”风格各异，传递的内容或是科普，或是传说故事，或是大胆创新的想象，就算如今仍让人记忆犹新，奉为

年味儿

干净清爽迎接新年。首先是改变了家具摆放布局，房间瞬间变得焕然一新；接着整理了花架，自从小区有了团购花束活动，我便对插花燃起了兴趣，节前自然要摆放上一些年宵花；最后整理了书架和衣柜，做了一些“断舍离”。一切都收拾地井然有序，心情也豁然开朗。春节的年味，都藏在这些小小的仪式感里。

年味就在我身边，需要细细品味。你看到的高高挂起的红灯笼，喜气洋洋的窗花，栩栩如生的剪纸，这是我们眼里的年味儿；你品尝过的气热腾腾的饺子、油炸肉丸子、味道鲜美的鱼汤，这是我们口中的年味儿；你见到了日夜想念的父母、久别重逢的老友、儿时的玩伴，这是我们心中的年味儿。

“人间烟火气，最抚凡人心”，尽管岁月在变、时代在变，但年味儿始终是我们联接家乡的情感纽带，永不改变。

或许我们每个人对年味有着不同的理解和感受，但它始终都藏在我们的内心深处，让我们重拾曾经的年味儿，享受美好、喜庆、热闹的春节！

他们需要更多的关心

之后奶奶便经历了 39 摄氏度高烧、头痛欲裂、浑身疼痛，整个人烧得晕乎乎的。好在老人家没什么基础疾病，经常锻炼身体，身子骨硬朗。

到了晚上，老人服药睡去，我则躺在床上翻来覆去，刷着各种社交软件，“老人高烧不退”“肺部感染”等词映入眼帘。我打开电商平台，翻找血氧仪，下单，带着颗悬着的心睡了过去。

一周过去，奶奶的核酸报告显示为阴性，她的胃口和精神状态也好转了。奶奶躺在阳台的躺椅上，戴着眼镜，在各种微信群聊天群里问候着正在阳和未阳过的亲戚朋友们，声音嘹亮……

从疫情之初，我们就知道新冠对于老年人有更大的威胁，特别是一些有基础疾病的高龄老人。老年人作为疫情中的脆弱群体，需要我们更多的关心：向老人普及新冠相关信息，消除老人的恐惧，关注老年人，把老年人保护好。

对于我来说，则希望可以加强运动，养成良好的作息习惯，保护好自己，才能守护好身边的人。

动画片不是孩子的专属

经典。现在看来，这些动画片也不算尽善尽美，甚至其中有一部分内容给我们留下了“童年阴影”，可整体来说这点“阴影”还不至于影响到我们的三观形成，也没到“需要用一生去治愈”的程度。后来，日本、欧美动画片逐渐占据了我们的放学后、寒暑假，完全不同的画风和讲故事方式也让我们拥有了更广阔的想象空间。而且当年也有“熊孩子”模仿动画片里的人物调皮捣蛋，但家长好像也没将鞭子打在动画片上。再后来，看了更多动画片、动画电影，有些内容没有一定人生经历恐怕难以共鸣，是真正给大人看的动画片。

一部作品有人喜欢就有人不喜欢，这很正常，但若持着“保护孩子”的名义炮轰，那就不合适了。同为家长，能理解想保护孩子的心，但是我们更要明白的是，孩子不可能永远在真空的环境，一味隔绝自认为不良的表达并不利于孩子的成长。家长本身就应该放宽眼界，从多维度了解一个作品，正向引导孩子。同时也期待讨论已久的影视作品分级制度能尽快出台，宽严相济，才不会束缚创作者的手脚，也能给大家合理的选择建议，不至于动不动就“一刀切”。

团聚是过年的意义

写下这篇博客的时候，距离兔年春节还有不到一个星期的时间。可能是经历了两个多月的封控，去年年底又在倒在“奥密克戎对抗赛”起跑线前，对于新一年的到来，总有“啊？怎么这么快？”我的时间是不是被时间管理大师偷走了？”等等，诸如此类不愿接受现实的内心 OS。

小时候总觉得一年一年过得很慢，期盼很久才盼来春节。或许是因为过年有新衣服穿，有压岁钱花，可以疯玩，还不用上学。年三十晚上，准备好初一要穿的全套新“装备”，在时不时响起的烟花爆竹声中睡去，大年初一早早起床跟着爸妈出门拜年。那时，不用保持社交距离，不用戴口罩，过年的喜悦洋溢在每个人的脸上。

大学时期，总觉得过年没意思，贴春联、买年货、朋友聚会、家人聚餐……相同的流程每年定期走一遍，有什么吸引人的？

工作后，春节回家，又感觉年味很浓。

申城遇“初雪”



归来与“归西”

去年底，网易和暴雪分别发布公告，两者的代理合作将于今年 1 月 24 日停止，并且暴雪游戏也没有进一步寻找代理商的迹象。这意味着，暴雪游戏即将永远地离开中国，魔兽世界、星际争霸、炉石传说、守望先锋、风暴英雄……这些不论曾经耳熟能详或发发无名的游戏，从此不再有国服。

说实话，初闻这个消息，我还是很震惊的。作为一名曾经的暴雪游戏玩家，也收获过快乐和感动，只不过时过境迁，如今已经退坑。网易和暴雪的“分手”消息一出，大学时曾经一起熬夜“开黑”玩守望先锋的室友突然在群里召集，想重新回坑，或者起码玩个两局。彼时的守望先锋，已经出了第二代，名为《守望先锋：归来》，室友开玩笑地说：“我们再不归来，守望先锋就要‘归西’啦！”

“归西”当然还是要“归西”的，实际上，早先的玩家门早已被暴雪的一系列迷之操作折磨得退坑了一大半。不过，毕竟是曾经带给我们快乐的游戏，在“归西”之前最后做一个告别仪式，也是有必要的。于是我们重新下载，再次打开了游戏。

一股熟悉的感觉扑面而来。我们都不禁感慨，真是造化弄人。然而，几局之后，我随即意识到一个问题：既然这个游戏已经号称是第二代，那它跟第一代为什么丝毫没有区别？最大的差别居然只是把以前的 12 人对战改成了 10 人对战，其次就是增加了几个新角色、几张新地图，然后就没了……

大概是因为刚好碰上疫情 3 年，尽管回家一趟高铁只需要 2 个小时，但是因为核酸、因为隔离、因为疫情防控手势的不同，回家变得不那么方便。大家平时各自忙碌，难得有时间团聚，过年是家人聚得最多最齐的时候，吃年夜饭、放烟花、斗地主、打游戏……热闹又温馨，所以格外珍惜每一次团聚的机会。

回到家里，放下工作，穿着厚实暖和的家居服，陪伴家人，走亲访友，碰到熟人互道一声“新年快乐”，一切都是最放松的状态；奶奶敲定好家里炸圆子的时间，蒸糯米、绞肉糜、切姜蒜、调咸淡、搓圆子、起油锅，一大家子聚在一起，忙活一天；妈妈早早预定过年要吃的鸡鸭牛羊，陆续到货后，收拾分装，放入冰箱；爸爸买好对联窗花、香烛花炮；收红包时，“虚情假意”地推脱不能收，“真心实意”地把压岁钱牢牢揣进兜里……

长久分离后，更能体会团聚是过年的意义。

陈友敏



陈友敏

大概是因为刚好碰上疫情 3 年，尽管回家一趟高铁只需要 2 个小时，但是因为核酸、因为隔离、因为疫情防控手势的不同，回家变得不那么方便。大家平时各自忙碌，难得有时间团聚，过年是家人聚得最多最齐的时候，吃年夜饭、放烟花、斗地主、打游戏……热闹又温馨，所以格外珍惜每一次团聚的机会。

回到家里，放下工作，穿着厚实暖和的家居服，陪伴家人，走亲访友，碰到熟人互道一声“新年快乐”，一切都是最放松的状态；奶奶敲定好家里炸圆子的时间，蒸糯米、绞肉糜、切姜蒜、调咸淡、搓圆子、起油锅，一大家子聚在一起，忙活一天；妈妈早早预定过年要吃的鸡鸭牛羊，陆续到货后，收拾分装，放入冰箱；爸爸买好对联窗花、香烛花炮；收红包时，“虚情假意”地推脱不能收，“真心实意”地把压岁钱牢牢揣进兜里……

长久分离后，更能体会团聚是过年的意义。

申城遇“初雪”



王 湧



归来与“归西”

然而，这明明是暴雪在一代里就该做的事啊。如今把一代里就该发布的东西遮掩藏匿，然后凑吧凑吧宣称开发了第二代，我一时哑然。

随着游戏的进行，我逐渐回想起当初我为什么会退坑。游戏内容更新太慢，暴雪“去其精华，自创糟粕”的一系列谜之操作，用脚做游戏还要用鼻孔指使玩家玩游戏的傲慢态度……当我脑子里想着这些的时候，眼前的游戏给予了我回应：一场场莫名其妙的胜利或惨败。

说实话，一款游戏能把胜局做得毫无成就感、却又把败局做得挫折感满满，在这之前我真是见所未见，暴雪在这方面真是刷新了我的世界观。

一股熟悉的愤怒和失望慢慢在我心底升腾起来，那是几年前我决心退坑时的心情，没想到多年以后还能再次回味。于是，我再次离开了游戏。

当然，后面的日子里，我们又陆陆续续玩了几次游戏，只不过快乐已经从享受游戏变成了围观和分析一个小丑是如何自掘坟墓。我一直认为，一款优秀的游戏不只能带给玩家快乐，应当还有感动，甚至还会有教育意义，玩家的认可也会反过来给游戏公司带来财务上的回报。可是这些都要建立在一个前提之上——首先要快乐。假如一家游戏公司沉迷于内斗、动荡，忘记了游戏的本真，那玩家自然会离开，“归西”也不再引起感伤，而成了一个笑话。

魏艳阳



魏艳阳