



Minecraft 高校联盟

Minecraft 高校联盟 共同纲领



作者：HakureiC0、果仁星的小鹿

2024 年 11 月 18 日修订

公开

目录



| | |
|--------------|---|
| 一、序言..... | 1 |
| 二、总则..... | 1 |
| 宗旨..... | 1 |
| 联络..... | 1 |
| 联合..... | 2 |
| 联盟..... | 2 |
| 诉求..... | 2 |
| 三、制度..... | 3 |
| 前言..... | 3 |
| 联盟代表大会..... | 3 |
| 联盟负责人..... | 4 |
| 核心业务负责人..... | 4 |
| 联盟干事..... | 5 |
| 顾问团..... | 5 |

一、序言

随着近年来高校 Minecraft 组织间的交流互动愈发频繁，合作活动越来越多，一个跨高校交流平台初具雏形。彼时还只能称作高校联络组织而不是高校联盟。从一开始大家无法接受高校联盟的称谓，这是可以理解的正常现象。在过去两年里，我们的成员已经从最初的几所高校不断发展壮大。但苦于一直以来松散的组织方式，组织的运作效率较为低下。为了解决这个久积成疾的痛点，联盟中各个成员组织的负责人一致认为，制定一份纲领性的文件是必要的，以对围绕着联盟的各种认识性问题做一个正式归纳与说明。

二、总则

宗旨

为怀揣理想者创造机会，为苦于现状者竖起护盾，为困于迷雾者照亮前路。在全国范围内打造属于高校 MC 爱好者的完整社区生态，联合高校 MC 爱好者的力量，在中国 MC 社区里创造属于我们的一方天地。

联络

推动高校正式 MC 社团申请与发展，为其提供必要的资料与信息支持。为发展成熟的高校社群提供宝贵的运营管理、社团申请、项目实践经验。促进个体和团队创作者的联络，为广大高校 MC 爱好者提供一个信息共享、优质资源分享的平台。

联合

帮助力量尚不成熟的高校社群联合各高校组织，为志同道合的伙伴提供合作的机会。建设完整的社区生态，让高校 MC 玩家拥有一个家。给每一个有想法、有创意的有识之士提供施展才能的机会。

联盟

致力于高校 MC 事业正规化，整合各高校社群的力量，使各高校间可以更好地一起“玩”MC，组建联合团队，共同完成重大项目，打造高校间互通有无的技术平台。共同面对未来可能的挑战与威胁，联合起强大力量为高校 MC 事业保驾护航。聚星星之火，起燎原之势。

诉求

高校联盟作为一个规模庞大、成员复杂的跨高校联合组织，不仅需要推动高校 MC 社区建设，同时也要肩负起推动国内 MC 生态健康发展的使命，维护 Minecraft 乃至整个沙盒游戏界的名誉。因此，对于联盟自身而言，讲好自己的故事，走好自己的路至关重要。

任何满足条件的高校组织都拥有自由加入或退出联盟的权力，承包项目的自由与临时延期的自由。每个个体都有加入和退出一个（子）组织的自由，发起项目的自由和结束的自由。项目负责人和各级管理也有监督项目进展的自由。

Minecraft 作为一个拥有成熟开发社区与丰富功能的游戏，自主创新与独立开发能力的重要性不言而喻。我们将组建自己的创作者团队，完善自己的生态结构，让 Minecraft 成为能发挥出最大价值的平台。

每一个成员高校平等，每一个个体平等。在联盟内不会发生一个高校组织凌驾于另一个之上的情况。不同的职务仅仅意味着分工的不同，而不存在上下级关系。联盟尊重每一个成员组织基于自身的、独特的发展路线，尊重每一个个体基于自身的、独特的情况。

联盟所产生决策均要得到大多数成员同意，保证大多数成员利益。决策过程要公开透明，决策发布之前要充分征求大家意见。每一个人都有表达意见的权利，联盟永远欢迎批评的声音（除了无道理的情感宣泄）。

实践是检验真理的唯一标准。在决策时须实事求是，提出方案时没有调查就没有发言权。

在正式文件中避免辞藻堆砌。

切忌把以上的条例奉为圭臬，我们不希望大家陷入教条式的行事。

三、制度

前言

联盟实行一切项目凭自愿的制度，也可以被称为“谁提谁带头”。高校联盟的项目一旦开始势必牵扯到众多高校和个人，半途而废危害极大。因此尽管有部分成员不理解，联盟确实需要制定一套有利于确保项目顺利进行的制度。

这个制度由四个部分组成：联盟代表大会-联盟负责人-核心业务负责人-联盟干事。

联盟代表大会

联盟代表大会是直接决定高校联盟各项事务的机构，由各加盟成员的代表组成，代表其学校的 MC 组织。代表一般是各组织负责人、外联负责人。

各代表拥有提出各项提案的权利，在联盟负责人和大多数人无异议后即可带头实施。各代表在关键问题上可以通过表决的方式直接参与联盟事程的决策。某一加盟成员若要轮换代表，交接时前任代表应退出理事会群聊并及时邀请新任代表入群。

联盟负责人

联盟负责人是名义上整个联盟的最高代表人物，不代表某一个成员高校组织，根据实际情况可能会被称为理事长、盟主等。对外，联盟负责人是整个联盟的代表人与主事者，承担着重要的外交职责。在联盟内部，联盟负责人代表着整个联盟的思考立场，并负责监督联盟制度的正常运行与联盟事宜的正常推进。联盟负责人具有协调联盟各方资源协助事程推进的权利和义务。在议案提出一段时间内无反对意见后，联盟负责人可立即宣布议案通过。

联盟负责人具体产生情况由《章程》决定。现任联盟负责人可根据自身情况辞职并向联盟代表大会提名新一任联盟负责人。

核心业务负责人

核心业务负责人是从组织角度考虑，为了便于处理日常事务（技术维护、招新、宣传等），确保项目能够顺利进行而设立的。成为成为核心业务负责人意味着需要承担更多关于联盟发展的责任，而不是特权。核心业务负责人有义务推动该领域联盟事程的决策与执行。

核心业务负责人具体产生情况由《章程》决定。

联盟干事

随着联盟规模日益庞大，需要一定人手来负责高校联盟的具体事务。现特设立若干名联盟干事，以负责高校联盟在各个领域（对外合作、开发等）的重要项目，原则上数量不设上限，以项目数量决定其实际规模。项目进行期间，干事具有向理事会请求必要援助的权利，同时也有确保该项目顺利完成的义务。干事在项目进行期间具有所涉项目的临时管理员权限。

当联盟认为某人已无法完成所负责项目或项目实施过程中出现意外情况时，有权撤销其干事职务。当项目完成后干事可向理事会提出辞职，若该项目为长期项目，可视情况继续担任干事。干事可由高校代表兼任，但不可同时担任核心业务负责人。

顾问团

联盟的退休老人可能会以顾问团的形式继续存在，通常情况下老人会行使一些建议权，在联盟遇到危机或传承问题时顾问团会出面帮助联盟。