

# 朋友圈众生相

自打有了微信这个社交工具，人们的交流越来越方便了。既然是社交工具，那么它就和现实社交一样，充满了人情世故。比如要不要点赞，给谁点赞，并不是动动手指这么简单。

有人觉得，朋友能给你点赞，不一定说明他认同你发的东西或者关心你的喜怒哀乐，但起码说明他关注你；如果一个人连给你点赞的工夫都没有，怎么会关心你的其他事情呢？也有的人认为，真正的朋友不会经常点赞，君子之交淡如水嘛，不必为朋友没给自己点赞而耿耿于怀；而且，点赞多数时候不是真的赞扬或为你开心，而是表示“朕知道了”或“已阅”。为此也就有了“点赞之交”的说法。

不过，从人的心理上讲，发朋友圈肯定是希望得到关注与围观，这其中主要以分享快乐为主；要不，发朋友圈干什么呢？如果这时朋友都不关注的话，发圈之人就会有些失落。所以，不管出于什么目的，多点赞是没

错的。

近日，一位创作者说自己在朋友圈自推一篇公号文章，竟无一回复。于是感慨：可见文字人品，都已落拓不堪。作为一个创作者，能够表达自我自然是件快乐的事，在朋友圈分享这种快乐乃人之常情。但残酷的现实不但让他失去了创作的喜悦，反而平添了无人关注的凄凉。所以他说道：“微信最大的特质是，让我们十分清晰地看见人间薄凉，洞察人性的冷漠实质。”

然而，这话我觉得有些悲观了，换个角度想可能就豁然开朗了。你想，朋友圈本就是“虚假繁荣”，很多人只有一面之缘，甚至有的只是网友，别人对你的生活或写的东西不感兴趣很正常。就算是真朋友，也不一定对你发的所有东西都感兴趣。

可人有时很奇怪，没人关注不开心，关注的人多了又有顾虑。真的是叫“近之则不逊，远之则怨”。为了适应人们的需要，微信煞费苦心，推出

了对朋友多少天可见的功能以及定向推送的功能。微信推出这些功能，自然有其功用。仔细想来，我们发朋友圈很多时候是为了展现自我，用现在的话叫营造人设。那么，在不同的朋友中间，就需要有不同的人设。

比如，在一些人中间，我们需要正襟危坐的形象；在另一些人中间，我们则需要活泼好动的形象。有一些人，我们希望他们参与和了解自己的生活；有一些人，我们不想让他们对自己的工作生活有过多介入。这样一来，再发某条微信时，就有了诸多选择。

在这种情况下，我们看到了微信时代人们的纠结：既千方百计渴求关注，又想方设法隐藏自己。这样朋友圈怎么看都缺乏一种真实感。可我们依然乐此不疲：明明面对面坐着，竟相顾无言，彼此拿起手机刷着朋友圈，在那里了解朋友的“人生百态”。

(据《今晚报》)

## 亲近树

在林间的走是最安静的动；在树下的坐是最活跃的静。这种感觉也许来自对树的喜爱。

最孤独的就是树了。春来秋往，严寒酷暑，无论岁月怎样变换，树常常是独自一个，默默地，从一粒无人关照的种子，到一棵无人关注的小芽，再到一棵大树，直到开花结果。时光漫漫，风沙漫漫，它是那样站着，一天一天，一年一年，多么荒芜漫长的岁月啊。

最坦然的就是树了。无论是朗朗春日，还是夏季酷暑，或者身陷四面楚歌，树总是活得那样坦然，不艳羡花荣花落，不惋惜草绿草黄。树叶想唱就呼啦啦地唱，想跳，就无拘无束地跳。不管是身居沃土或是根盘瘠地，树总能嵌入大地的骨骼，自己吸取营养，让自身形成一道风景。

最温馨的就是树了。树与人不可分离。树赐予人类浓阴、清新、幽香、果实，树总是和绿色连在一起，和生命连在一起，树也和家园与亲人连在一起，和温馨的回忆以及回家的路连在一起。树，特别是家园旁的老树，既是呼唤游子归来的旗帜，又是游子扯不断的长长思念……

我认识的树品种不多，但不影响我喜爱它们，亲近它们。每一棵树，比起人，更接近天空，更深入泥土。树的用途很多。树的前生是一粒卑微的种子，树的后世有时是一地枯萎的落叶。然而，天地共知，日月共鉴，它的生命里有大用，品性里有大美。亲近树吧，向树学习，或许能把自己修炼成一棵树，一棵灵魂和身躯都坚强挺拔的树。

(刘伯毅)



## 箴言

△我未曾见过一个早起、勤奋、谨慎、诚实的人抱怨命运不好，良好的品格，优良的习惯，坚强的意志，是不会被假设所谓的命运打败的。

(富兰克林)

△走得最慢的人，只要他不丧失目标，也比漫无目的地徘徊的人走得快。

(莱辛)

△生活，不是等暴风雨过去，而是学会在风雨中起舞。

(宫崎骏)

△外表的美只能取悦人的眼睛，而内在的美却能感染人的灵魂。

(伏尔泰)

## 海的独白

我是海，一位多情的少男，海鸥是我片片的飞吻，海平线是我的琴弦，月亮是我的恋人，她对我洒下爱的银辉，我便潮来汐往，夜夜难眠。

我是海，有人称我为不良少年，只因为他不懂爱的教育，才觉得管我是那么困难。他用阴霾的脸孔对待我，以风雨的咆哮斥责我，我当然要汹涌沸腾，仿佛疯癫。如果他沐我以和煦的阳光、温柔的清风，我必还以万顷碧波，一张笑脸。

我是海，如果你是丑陋的岩石，我便要呼啸呐喊，惊涛裂岸。如果你是温柔的浴场，我便为你筑起更细、更长、更软的沙滩。

(刘墉)

