

## 用法律和制度撬开苹果“电池门”

IT 江湖

本报记者 杨仑

近日,苹果手机“电池门”事件持续发酵。有国外研究人员怀疑厂商通过系统升级,故意“让前代iPhone运行速度减慢”。随后,苹果公司正式回复,确认了这一机制的存在,但辩称是为了保护用户的手机。

对于苹果用户来说,更新系统会卡在某种程度上已是一个“常识”。以至于“苹果公司修复了旧手机过于流畅的BUG”这样的段子在网络

上广为流传。可见冰冻三尺,非一日之寒。

推出新产品,促使消费者淘汰仍具有实用价值的产品,这算不得新鲜事。这种行为被称为计划废止制,由美国通用汽车公司在上世纪五十年代提出。这次苹果深陷泥潭,是因为它越过了底线。计划废止不是不可以,但要通过提升产品性能和设计来吸引消费者,而非越俎代庖替消费者直接做出选择,限制已出售产品的性能,影响用户体验。

商业科技发展的底线是不能侵犯消费者的切身利益。苹果“电池门”之错,在于未及时发现“限制性能”,侵犯了消费者的选择权和知情权。

在滔天的声浪与数亿美元的诉讼压力下,近日苹果正式发文道歉,但仍强调“此事有诸多误解”“不会故意缩短产品寿命,降低用户体验以推动升级换代”,依然没有意识到,擅自剥夺用户选择权与知情权的严重性。其解决办法——将更换电池的费用打了个折扣,更为这一事件增添了几分荒诞的色彩。

治疾及其末焉,除患贵其未深。我们身处科技飞速发展的时代,技术的迭代让前沿技术与大众认知水平的差距不断加大。也正是这种信息不对称,给“失范”商家提供了便利。

找到了“电池门”的病根,我们又该如何杜绝

这种现象呢?显然,不能单纯依靠企业自律。有人曾问工业设计之父雷蒙德·罗维,你最喜欢的产品线条是哪一个?他回答:最喜欢销售上涨的曲线。资本就是资本,逐利是它的本性。在资本的基因中,道德绝非必需品,除非它能带来收益。

因此,保护消费者权益要靠法律与制度。在国内,各类数据软件、企业层出不穷,如何保护用户隐私?这需要法律与制度能尽快延伸到科技细分领域,从细节上完善技术应用体系,实现与科技发展的共同进步。

可以说,唯有法律和制度的“缰绳”,才能约束资本这匹“烈马”,让它不再“任性”驰骋。

## “跳一跳”撞脸谁侵权谁尴尬

本报记者 刘园园

元旦刚过,不少网友惊呼:“跳一跳”毁了我的新年小长假!”

这是微信在元旦前夕推出的H5小游戏。

### 简单,却让人“沦陷”

“我们都沦陷了。”

“简直让人欲罢不能。”

随着“跳一跳”的风靡,社交网站对“跳一跳”的讨论热度也飙升。有网友把这个简单的小游戏跟小时候玩的“跳格子”游戏相媲美。还有人开始总结自己玩“跳一跳”的成功心得,比如眼睛要始终盯着下一个积木块的中心,在跳的时候尽量保持匀速前进等等。

简单,是“跳一跳”迅速风靡的重要原因。它的游戏规则便是,按压屏幕的时间会转换为橡皮人的弹跳距离。你甚至不需要考虑橡皮人弹跳方向、高度。只需要不断提高按压时长精度即可。

“跳一跳”的简单还体现在,这是一款直接嵌入微信中的H5游戏,根本不需要专门跑到应用商店中去下载APP。只要微信更新到6.6.1版本,用户也就拥有了玩“跳一跳”的入口。而且可以在微信界面上方非常容易地找到。任何碎片

时间,都可以成为玩“跳一跳”的绝佳时机。

除了简单,借助微信平台强大的社交功能,“跳一跳”具有与生俱来的社交属性。如果橡皮人跳到某个积木块时,弹跳步数超过某位朋友,游戏会自动提示“超越”,并弹出朋友的头像,以此激励玩家继续“超越”下去。

“跳一跳”还可以对朋友圈中所有玩家进行排名,就像微信步数排名一样。如此一来,很容易在微信用户中形成你追我赶,疯狂提高“跳一跳”技能刷排名的态势。

有网友甚至将“跳一跳”的成功,上升到“对人性的揣摩”的高度——它让用户从中感受到快乐,并不断进步。

比如橡皮人弹跳的物体各种各样,除了最常见的积木块,还有井盖、便利店、卫生纸、板凳等等,让用户充满新鲜感。橡皮人跳到不同的物体上会有不同的分数奖励,用户会在激励机制下不断总结经验,越跳越高。

时间,

都可以成为玩“跳一跳”的绝佳时机。

除了简单,借助微信平台强大的社交功能,“跳一跳”具有与生俱来的社交属性。如果橡皮人跳到某个积木块时,弹跳步数超过某位朋友,游戏会自动提示“超越”,并弹出朋友的头像,以此激励玩家继续“超越”下去。

“跳一跳”还可以对朋友圈中所有玩家进行排名,就像微信步数排名一样。如此一来,很容易在微信用户中形成你追我赶,疯狂提高“跳一跳”技能刷排名的态势。

有网友甚至将“跳一跳”的成功,上升到“对人性的揣摩”的高度——它让用户从中感受到快乐,并不断进步。

比如橡皮人弹跳的物体各种各样,除了最常见的积木块,还有井盖、便利店、卫生纸、板凳等等,让用户充满新鲜感。橡皮人跳到不同的物体上会有不同的分数奖励,用户会在激励机制下不断总结经验,越跳越高。

时间,

都可以成为玩“跳一跳”的绝佳时机。

除了简单,借助微信平台强大的社交功能,“跳一跳”具有与生俱来的社交属性。如果橡皮人跳到某个积木块时,弹跳步数超过某位朋友,游戏会自动提示“超越”,并弹出朋友的头像,以此激励玩家继续“超越”下去。

“跳一跳”还可以对朋友圈中所有玩家进行排名,就像微信步数排名一样。如此一来,很容易在微信用户中形成你追我赶,疯狂提高“跳一跳”技能刷排名的态势。

有网友甚至将“跳一跳”的成功,上升到“对人性的揣摩”的高度——它让用户从中感受到快乐,并不断进步。

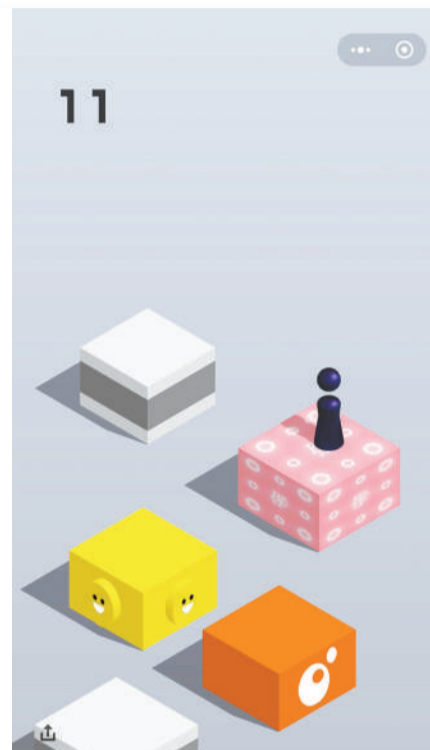
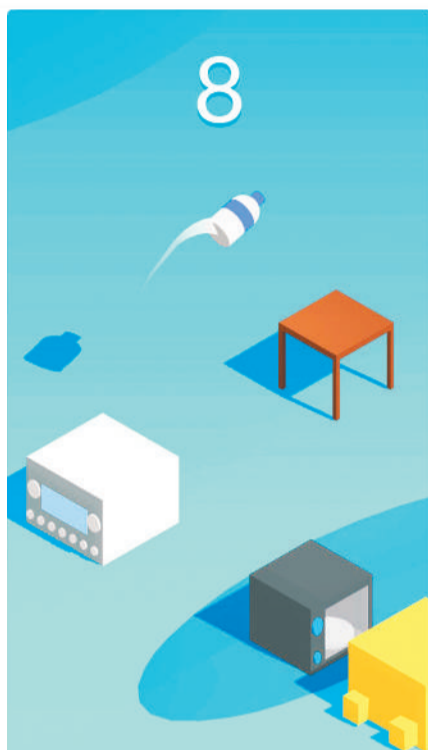
比如橡皮人弹跳的物体各种各样,除了最常见的积木块,还有井盖、便利店、卫生纸、板凳等等,让用户充满新鲜感。橡皮人跳到不同的物体上会有不同的分数奖励,用户会在激励机制下不断总结经验,越跳越高。

有网友甚至将“跳一跳”的成功,上升到“对人性的揣摩”的高度——它让用户从中感受到快乐,并不断进步。

比如橡皮人弹跳的物体各种各样,除了最常见的积木块,还有井盖、便利店、卫生纸、板凳等等,让用户充满新鲜感。橡皮人跳到不同的物体上会有不同的分数奖励,用户会在激励机制下不断总结经验,越跳越高。

有网友甚至将“跳一跳”的成功,上升到“对人性的揣摩”的高度——它让用户从中感受到快乐,并不断进步。

比如橡皮人弹跳的物体各种各样,除了最常见的积木块,还有井盖、便利店、卫生纸、板凳等等,让用户充满新鲜感。橡皮人跳到不同的物体上会有不同的分数奖励,用户会在激励机制下不断总结经验,越跳越高。



左为Bottle Flip游戏界面截图,右为微信“跳一跳”截图。

截至发稿前并未得到答复。对方也未对网友的侵权质疑进行回应。

2日,中国政法大学知识产权研究中心特约研究员李俊慧在接受科技日报记者采访时说,从游戏体验来看,微信“跳一跳”与“欢乐跳瓶”确实非常相似。但是,假如“跳一跳”并未获得Ketchapp团队授权,能否认定构成侵权,需要区分几种情况。

“从游戏著作权角度来看,虽然两款游戏的玩法和场景设置非常相似,但是具体的游戏元素却又并非完全一致。”李俊慧认为,可以说,双方在游戏创意层面是一致的,但在具体表达上又有区别。比如橡皮人与瓶子的不同,弹跳物体的设计有差别等。

### 网游,侵权成本在提高

抛开“跳一跳”与“欢乐跳瓶”不谈,随着国内网游行业的迅速崛起,“撞脸”其实并不稀奇。

此前由于游戏“撞脸”而引发的网易诉多益网络“侵害著作权及不正当竞争”一案就引发广泛关注。

该案起因是网易离职员工创立的多益网络开发并运营了一款名叫《神武》的网络游戏。网易认为,《神武》与网易开发的《梦幻西游》的游戏背景、所有游戏元素都高度相同。

“任何游戏产品都包含游戏名称和游戏内容。”李俊慧介绍,其中游戏名称作为区分产品或服务的重要标识,可以纳入商标保护。而游戏内容一般由游戏人物、游戏情节及游戏玩法等元素组成,游戏人物、服饰、道具、情节等具有独创性的设计都可纳入著作权保护。

此外,游戏作为整体作品,其整体上也属

李俊慧认为,想要认定构成著作权侵权有一定难度,需要从软件层面、游戏画面以及关卡设计层面进行详细比对。

但是,李俊慧补充说,从不正当竞争角度看,由于两款游戏玩法和场景非常相似,发布时间靠后的微信“跳一跳”确实因涉嫌模仿或抄袭“欢乐跳瓶”,会分流后者的用户和可能的收益。

“跳一跳”与“欢乐跳瓶”还有一个不同是,前者是H5游戏,后者是APP游戏。但李俊慧认为,H5或APP只是外在表现形式或载体上的差异,并不影响游戏著作权的权利归属和侵权认定。

“而从不正当竞争角度来看, H5形式的微信‘跳一跳’,可能会大幅分流‘欢乐跳瓶’用户,不正当竞争影响更加明显而易见。”李俊慧说。

于计算机软件程序,可作为计算机软件著作权予以保护。简单说,任何未经许可使用与他人游戏作品相同或相似的游戏名称、游戏人物造型、道具、场景、情节等做法,都可能涉嫌侵权。

“因此,很多‘换皮游戏’如果只是简单的替换了不同背景色彩,替换了不同的服饰,而对游戏人物名称、道具、场景、情节等未做重新创作的作品,都可能构成侵权。”李俊慧说。

由于网络游戏“吸金”能力强大,一款成功的游戏可以带来巨大的收益。另外,游戏侵权一度赔偿较低,因此有些游戏制作团队不惜冒着侵权风险而推出“换皮游戏”。

不过李俊慧说,侵犯游戏知识产权的成本在不断提高。去年以来,国内游戏著作权的保护力度不断加大,游戏侵权或不正当竞争判赔金额超千万元的案件已不罕见。

### 尴尬,“神似”另一款游戏

热度日益上升的“跳一跳”,赢得了不少掌声,也招来许多质疑。

有细心网友发现,“跳一跳”和另一款名为“欢乐跳瓶”的iOS游戏高度撞脸。“欢乐跳瓶”的英文名字为“Bottle Flip”,这是国外团队Ketchapp开发的小游戏,于2016年底上线,曾在国外十分火爆。

如果之前玩过“欢乐跳瓶”,再玩“跳一跳”时,你会发现,两者的相似度简直到了令人尴尬的地步。

“欢乐跳瓶”中,弹跳者是一个玻璃瓶,弹跳的物体也是各种积木块、桌子等等。“跳一跳”的弹跳者是一个橡皮人,弹跳物体也是各种各样

的物品,只是物品外观有所不同而已。“欢乐跳瓶”有四种玩法,“跳一跳”只有其中的一种。

除此之外,两个小游戏在游戏规则、操作方法上大致相同,甚至连场景风格也让人难以区分。

本来就是非常简单的小游戏,高度相似的元素又如此之多,不免让网友发出疑问:这会不会涉及侵犯版权呢?

当然,如果“跳一跳”与“欢乐跳瓶”开发团队之间存在合作,或者获得后者的授权的话,侵权质疑就无从说起了。

不过科技日报记者就“跳一跳”是否获得“欢乐跳瓶”团队授权联系腾讯公司公关人员,

## 云雾之后,边缘计算已来

第二看台

本报记者 孙玉松

在各种“计算”层出不穷的时代,又一“网红计算”横空出世。在刚刚过去的第四届世界互联网大会上,它备受关注,被捧为“技术明珠”。它就是边缘计算。

### 边缘计算是什么

“边缘计算是指在数据源的边缘地带完成的运算程序。”2017年12月29日,天津大学计算机学院教授王晓飞接受了科技日报记者的采访,他的研究领域正是边缘计算和存储。他介绍说,边缘计算是一种分散式运算架构,将应用程序、数据资料与服务的运算,由网络中心节点转移到网络逻辑上的“边缘节点”进行处理。

大数据时代,越来越多的数据被传至云端进行存储计算,再返回到终端显示结果。这一过程不仅增加了云端压力,还会造成干路数据堵塞,影响数据处理和反馈的时间。

为解决上述问题,云计算应运而生。云计算的原理与云计算一样,都是把数据上传到远程中

心进行分析、存储和处理。但相比云计算要把所有数据集中传输到同一个中心,雾计算的模式是设置多个中心节点,即所谓“雾节点”处理数据。

雾计算出现后,一种更激进的想法随之产生:既然数据送到云端是送,送到分散的数据中心也是送,那为什么不干脆在距离终端最近的地方完成数据存储和计算?于是就有了边缘计算。

王晓飞给科技日报记者打了个比方:“云计算是把所有东西都往‘云’里送,雾计算则是把数据往身边‘雾’里送,这种逻辑被称为‘分散式云计算’,而边缘计算干脆把数据直接送到手里。”

### 搭上物联网发展的快车

数据是人工智能发展的基础,即使强大如“阿尔法狗”,没有大量的数据训练做加持,它也不可能成功。如今,互联网每天所产生的数据量已超出想象。据思科VNI报告预测,到2020年,一个互联网用户平均每天约产生1.5GB数据量。在万物互联时代,数据将更多来自边缘侧不计其数的传感器和终端设备,传统的计算机系统并不能有效利用这些数据。为满足新的数据处理需求,边缘计算被推到了舞台中央。

而边缘计算的“蹿红”,离不开其幕后推

手——物联网。

在王晓飞等业内专家看来,相较云计算和雾计算,边缘计算更聚焦于实时、短周期数据分析。由于靠近数据源,边缘计算能在本地网络中完成运算,操作数据不用上传至云端,大幅提升了数据处理速度并降低带宽成本,因此可以很好地支撑物联网运行。

“虽然边缘计算日渐受到重视,但它不会从根本上代替云计算,二者互为补充。因为,边缘计算所处理的数据只是局部数据,要想全面了解数据还需要云计算在后端进行综合处理。”王晓飞说。

### 短期内难现爆发式发展

目前,智慧城市照明系统是边缘计算常见的应用场景。例如,将城市照明路灯统一接入物联网网络,管理者可实现可视化管理以及预测性维护。在深夜车流较少时,可调低路灯亮度、间隔关灯;在光照条件不好的阴雨天,可根据外界情况及时调节亮度……

边缘计算也悄然来到我们身边。“高档社区和办公场所的刷脸门禁,也是生活中边缘计算最常见应用。”王晓飞介绍说,门禁系统需要快速识

别摄像头前的人像,以便迅速给出开门与否的指令。如不使用边缘计算,最简单的方式是前端摄像头捕捉到视频信息,然后把数据以流媒体方式压缩后传输到后端,获得运算结果后再返回前端。这种信息传输方式不仅加大了网络带宽和后端存储的压力,也耗费了大量时间。

不过,倘若如此,恐怕客人早就等不及了。这时边缘计算就派上了用场。它能快速识别人像、给出指令,最后只需把计算结果传送到远程服务器即可。“它的响应速度是毫秒级的,而且操作方便。”王晓飞说。

边缘计算的前景似乎一片大好,但许多技术问题还有待解决。“短期内边缘计算难以呈现爆发式发展,还有很长的路要走。”王晓飞说,边缘计算作为一种颗粒式的数据处理服务,目前面临两大技术瓶颈。一方面,边缘计算难以兼容异构。这导致真正具备边缘计算能力的家居设备和网络非常少。另一个是芯片技术。“未来,目前云端的数据运算工作将转移至前端,由前端直接进行处理。这就需要前端具备强大的数据处理能力,需要相应的芯片技术作为支撑。因此,芯片技术的发展将直接影响着边缘计算的应用。”他说。

IT 辣评

点评人:本报记者 王小龙

## 今日头条凤凰新闻停更 智能推荐也得要个“看门人”

下午6:54  
今日头条 搜你想搜的  
关注 推荐 热点 北京 视频 社会 新闻

本频道将于12月29日18点至12月30日18点进行升级维护

置顶 今日头条 0评论 刚刚

2017年12月29日,国家网信办指导北京市网信办,针对今日头条、凤凰新闻手机客户端持续传播色情低俗信息、违规提供互联网新闻信息服务等问题,分别约谈两家企业负责人,责令企业立即停止违法违规行。两家企业负责人表示,将严格落实网信部门管理要求,对相关问题进行自查自纠,分别对违规问题严重的部分频道暂停内容更新。今日头条手机客户端6个频道自2017年12月29日18时至12月30日18时暂停更新24小时,凤凰新闻手机客户端2个频道自12月29日18时至12月30日6时暂停更新12小时。

点评:基于数据挖掘,为用户推荐有价值的、个性化的信息,提供连接人与信息的新型服务。自创立之初,今日头条号称秉持这样的理念并据此在中国手机新闻客户端中占据一席之地。然而正如《人民日报》两个月前所言,单纯依靠算法推荐的平台存在价值缺失、制造信息茧房、竞争手段屡破底线三大问题。被约谈是早晚的事。在互联网时代,算法和人工智能为我们提供了无限可能,但技术不可避免地存在局限性,智能推荐也得要个“看门人”。

## 美团杀入打车市场 这个跨界可以有



在南京试点10个月后,美团打车加速了在全国扩张的进程。2017年12月28日,美团在北京、上海、成都、杭州、温州、福州、厦门7个城市,开通美团APP的打车入口。同时,其为扩充入驻平台的司机规模,启动为期三个月的“零抽成”计划。打车入口已经开通,但叫车服务尚未正式启动。据美团介绍,目前该服务正处于用户报名阶段,当某城市报名人数达到20万后,便会正式开通打车服务。

点评:就在我们认为网约车市场早已风平浪静的时候,以团购起家的美团突然杀了进来。“吃喝玩乐全都有”是美团公司的口号,今后估计要再加上“出行”了。2017年10月,美团点评宣布完成新一轮40亿美元融资后,就开始了公司内部架构的调整,成立出行事业部,将原有的餐饮、到店综合、酒店旅行三大业务,扩充为到店、到家、旅行、出行四大服务场景。想想也对,无论是餐饮、酒店、旅行还是电影、娱乐,出行都是必不可少的一环。加入出行,美团将能在自有生态系统中形成一个闭环。对网约车市场来说,有新的玩家加入也是件好事情。毕竟,有竞争才有活力。

## 哈罗单车获10亿元D2轮融资 共享单车仍有精彩可期待



2017年12月27日上午,哈罗单车宣布完成10亿元人民币的D2轮融资,由复星领投,GGV(美国纪源资本)等跟投。就在12月4日,哈罗单车刚刚宣布完成D1轮3.5亿美元的融资,这意味着30天内,哈罗单车已经完成了33亿元人民币的融资。

点评:小蓝单车的倒下,让不少人觉得共享单车寒冬已至,融资会越来越难,倒闭的会越来越多,这个市场“已经没有什么搞头”了。然而就在2017年最后的几天里,名不见经传的哈罗单车却让我们在这个寒冷的冬季看到了一丝回暖的迹象。此前,哈罗单车主要面向三四线城市,并占据一定市场份额。据称,哈罗单车已经布局150多个城市,注册用户8800万,日订单超1000万,依托共享单车及海量的骑行大数据,主打立体化、智能化的大出行生态平台。真是“学我者生,似我者死”。那些学小黄车、摩拜单车的都已经被摔碎或半死不活,另辟蹊径的哈罗单车还生机勃勃。

(本版图片来源于网络)