

互联网公司,别让信任危机杀死你

杨仑

近日,有媒体报道2017年大红大紫的短视频应用抖音疑似被微信朋友圈封杀,有网友指出,抖音早就被微博封杀,链接分享到微博后同样自己可见。

消息一经曝光便引起舆论一片哗然。微信方面及时作出回应:因其分享的人太多,触发了朋友圈防刷屏机制;而微博方面解释,因其与母公司有法律纠纷,去年8月暂停与该公司全部产品的合作。

由此看来,所谓“封杀”更像是一场误会:一者是其触发已有机制;一者是因为与其母公司有法律纠纷。但用户对“封杀”之恐惧,让互联网公司不得不反思其所处的信任危机。

这种不信任可以理解。因为无论是七年前的3Q大战还是华为与微信用户数据互掐、菜鸟与顺丰的用户数据端口之争、微信封杀淘宝、阿里京东的二选一事件都历历在目。无一例外的,在类似事件中,超级

“ 互联网时代的超级产品如同互联网时代的公路、桥梁,互联网时代的煤气水电,同时具有公共性和私有性的双重属性。正是这种双重属性,让用户对超级产品产生了使用依赖,也因此要求它们必须可靠、可以被信任。

互联网公司们为了一己之私,置用户体验、切身利益于不顾,滥用自身市场地位的支配权,给用户带来了太多的伤害。俗话说一朝被蛇咬,十年怕井绳。于是,互联网上草木皆兵。

整个事件可以看出,用户的确实喜爱抖音,担心它被封杀的原因,同样源于一种恐惧;今后无法利用主流社交平台,来分享自己喜爱的视频和内容。

互联网时代的超级产品,如淘宝、微

信、微博、今日头条已经成为了互联网时代的公路、桥梁,互联网时代的煤气水电,同时具有公共性和私有性的双重属性。

正是这种双重属性,让用户对超级产品产生了使用依赖,也因此要求它们必须可靠、可以被信任。举例来说,只要你按时到火车站,高铁就在那里等你;只要你按时交纳电费,就可以在夜晚享受光明。但互联网时代的煤气水电似乎不是那么可以信赖,私有性裹挟着用户陷入了利益纷争。

观点速递

别让大数据杀熟 污化产业前景

由此所衍生的“杀熟”,归根结底不过是一种商业套路。这一定价“潜规则”,正是依据大数据所形成的用户画像和消费习惯进行精准溢价。但反过来说,它也可以对老顾客实行精准优惠。所以,不必将“大数据杀熟”视为大数据发展的必然现象。真正要担心的是,这一现象可能给大数据这一技术的未来发展制造“污名效应”。

——朱昌俊(《光明日报》)评在互联网行业“大数据杀熟”引舆论热议

“神药”巨额利润 加固药品灰色利益链

“神药”在临床上并不少见,它们是“大处方”里的常客,是医院销售“明星”。尽管疗效达不到广告宣传的效果,但是巨额利润远超广告处罚金额,厂家仍愿继续生产。对于缺乏专业知识的普通群众来说,难免容易上当,白花冤枉钱。结果,不明实情的患者多花了钱却没治好病,甚至有损健康。这不仅造成了医保基金的浪费,同时助长了部分公立医院以药养医机制,推高了医疗花费,加固了药品灰色利益链条。

——李红梅(《人民日报》)评国家食药监部门近日发布通知督促匹多莫德启动临床有效性试验

市场有竞争 消费者才会获益

健康的市场需要搅局者和竞争者。不能指望“好企业”发善心,时刻为消费者着想,以消费者为上帝。而好企业之所以好,很大程度上也正是因为存在虎视眈眈的市场竞争者。存在竞争的市场,是一个多赢的市场。市场良性运转,企业自身能力提高,以及消费者红利,本质上都有赖于市场的竞争。

——徐冰(《中国青年报》)评美团打车高调登陆上海



近日,百度董事长兼CEO李彦宏表示,中国人对隐私问题的态度更开放,更愿意用隐私换取便利、安全或者效率。此言一出,引起很多网友的关注和争论。用隐私换取便利,用户到底是愿意还是无奈? 视觉中国

如此非遗保护耐人寻“味”

江耘

最近浙江东阳的童尿蛋火了。这种被网友称为“隔着屏幕都能闻到尿骚味”的食物因为现身当地著名的旅游景区,而广为社会所了解。

童尿蛋在东阳当地有着悠久的历史。据说吃了童尿蛋春天不犯困,夏天不中暑。它是东阳当地的一道民俗食物,2008年还入选了东阳市非物质文化遗产。

中医认为,童尿是一味中药。但科学分析其成分,尿液的95%以上是水,其次最多的是尿素,此外还有很多含量比较低的微量成分,比如矿物质、激素和酶等。目前没有发现尿有毒性,不过这些成分具体能起到什么作用,也只有传说,而没有可靠的证据。

显然,童尿蛋的真正药效肯定不会如

当地所传是“大补之物”。

不过,当童尿蛋出现在商业景区,作为一种营销方式时,这让本身“气味浓郁”的童尿蛋变得更加有“味儿”了。

近年来,申遗这项工作越来越被地方所重视,甚至成为了地方的“政绩工程”和“生财之道”。

在巨大的利益诱惑和学界的过度解读之下,很多非遗留下了诸多的非议。如福州的“能补天卷”因其地名来自“蚂蚁报恩”的民间传说,成为该市非遗项目,进而成为“旅游热点”。部分地区在向全国申遗未遂后,将一系列项目列入地方的非遗名录,然后包装进行商业运作,成为推进地方旅游业、发展当地经济的名片。

再说童尿蛋,很多外地网友对此类民俗感到恶心,批驳其为垃圾文化,对其入选

非遗名录深感震惊。并认为,此类文化入选非遗并继续宣扬下去,对后代、对民族有害无益。

的确,中华文化源远流长的长河中,有太多太多具有地方性特色的文化。但是否所有的地方性特色文化都需要保护?这值得认真思考。

毕竟随着现代文明的不断进步,随着科学技术的发展,一些传统民俗文化已经是落后的文化,一些传统民俗行为已经是愚昧行为。

通过非遗的保护,我们要保护的是中华文化中的精华,要剔除的是其糟粕。

童尿蛋疗效如何,姑且不去追究。至少这么多年来延续下来,当地百姓没吃出啥毛病来而且又爱吃,那就继续去吃吧。但请慎重将童尿蛋端进景区、留在非遗名录中,让其“香”飘万里。

有口皆评

名校青睐奥赛生是教改题中之义

李艳

最近,举国上下应该都知道了竞赛取消的事。毕竟连“声名显赫”的奥赛和华尔兹杯赛都先后宣布紧急停赛。如果说,先前的各种传闻、解读还有让人看不清的地方,那么3月21日,教育部发布的《关于做好2018年普通高校招生工作的通知》更让竞赛终结这事有了“实锤”。

然而,北京大学和清华大学这两天公布的自主招生政策却让“吃瓜群众”大呼看不懂了。两所高校在自主招生中明确提出将对在竞赛、文学、艺术等领域有特长或取得成绩的学生更青睐。与此同时,全国其他名牌高校的自主招生政策也做出了类似的选择。

一边是“全民呼唤减负”,管理部门做出了“禁赛”的规定,另一边却是“更喜欢有竞赛成绩的孩子”,难道这是传说中的“口嫌体直”?非也!

高考取消竞赛加分也好,重要赛事停办也好,其实都指向一个问题——全民拼奥赛,为功利目的拼特长的路走不通了。但这并不是简单的取消,而是整套的改革。

实际上,在历次掀起的“反竞赛”高潮中,从来没有谁说过奥赛不好,也没人说艺术、文学不好,而是说不管孩子喜欢不喜欢、擅长不擅长,为了加分、为了升学一拥而上的补习必须被禁止。

这一次,取消高考奖励加分,也并不是说我们的孩子们不需要个性、不需要特长、不需要综合素质发展;相反,引导学生重视个性和特长培养,挖掘孩子的兴趣和所长将是未来很长时间内新高考改革的主要方向。正在加大力度推广的自主招生和综合素质评价取正是改革的初步落实。

实际上,这一系列的改革是与高考改革、人才评价体系的改革相辅相成的。

从自主招生推出的那一天开始,它就是高校为选拔更符合学校要求的优秀学生而存在,将某种特长作为招生标准一直是各名校的“保留节目”。自主招生作为高考的有力补充,它被认为发掘孩子兴趣、才能,挖掘偏才、怪才的“秘密武器”。未来在自主招生的过程中,竞赛和特长等因素恐怕要被放到更加重要的位置了。

有心人可能注意到最近清华、北大都在抢“数学天才”。其考核条件是:中国数学奥林匹克竞赛全国决赛取得优异成绩者;有数学特长,并在国内外数学专业相关学习实践活动中取得优异成绩者。而另一边,北航也正准备在计算机特殊人才的招生上大刀阔斧……这说明,从来没有谁说过奥赛不好,也没人说艺术、文学不好,而是说不管孩子喜欢不喜欢、擅长不擅长,为了加分、为了升学一拥而上的补习必须被禁止。

原创创意怎能缺席文化产业

龙跃梅

近日,故宫文创店“故宫淘宝”推出一款清代造型的娃娃人偶,而后很快下架。原因是,该款娃娃的身体部分与国外某品牌娃娃相似。故宫方面发表声明称,娃娃身体部分为合作工厂提供的其享有知识产权的结构通用身体模型,但依然决定停售此款娃娃,已经售出去娃娃一律退款召回。

在这款娃娃是否存在知识产权问题仍存争议的情况下,故宫方面主动将其下架,并召回已经售出去的娃娃,其认真严谨的态度值得点赞。不难想象,未来那些经重新开模制作的“故宫娃娃”将会在市场上受到更大的关注,销售完全就不叫事。

故宫的态度值得点赞,也值得其他文创企业反思。文创产品是创意的产品化,其特性就是有文化内涵。一个好的创意往往会使得一个产品发生质的提升,具有点石成金之效。

然而,现实中所谓的文创企业,它们出于短期的经济利益,将知识产权等放在一边,这里拼一下,那里凑一点,很快一个所谓

的“文创产品”就横空出世了。而后是一轮又一轮大张旗鼓的宣传造势,以此来吸引市场的关注。遗憾的是,由于缺乏特色、缺少内涵,这些产品在市场上几乎无人问津。企业花了钱也没有得到应有的经济回报。

由此可见,做文创产品与其在数量上不断推新货,还不如花心思在创意上做文章,不折不扣地把尊重原创、保护知识产权落实到生产研发之中。如果一个文创企业能够坚守自我,用更多的时间构思属于自己产品的创意,考虑成熟后再推出一款产品,这样做一款则可能成一款,既节约了时间,也能够获得不菲的经济效益,何乐而不为?

当然,要让企业做到“坐怀不乱”,让那些专注原创产品的企业能够得到回报,不是说说就可以。必须要进一步完善相关法律法规,健全知识产权监控系统,在原创创意和产权保护上下功夫。否则的话,就会导致劣币驱逐良币,让模仿、盗版、低端的“文化产品”充斥市场。

试想,自己辛辛苦苦研发出来的产品被人模仿了,别人捧着盆满钵满,自己却是两手空空,那么谁还专注原创,谁还投入研发呢?

老龄化来势汹汹,科技准备好了吗

眉间尺

不知你是否还记得,2015年有一部感人肺腑又发人思考的热播剧,名叫《嘿,老头》,李雪健在剧中扮演一位患了阿尔兹海默症的老人。这部剧曾引起社会对该病的广泛关注。前几天召开的香山科学会议上,与会学者也把研讨主题聚焦在了阿尔兹海默症,也就是老年痴呆。据报道,目前我国阿尔兹海默症,患者接近1千万,且每年以1.4%的速度增加。遗憾的是,对于这种病目前缺乏有效治疗手段。

阿尔兹海默症,不仅是一个棘手的医学问题,而且是沉重的社会问题。它所折射出的其实是无法回避的老龄化问题。

老龄化是人类社会普遍面临的问题,但我国老龄化呈现出速度快、规模大等特征,使这一问题显得更加严峻。据统计,截至2017年底,65岁以上人口已达到1.58亿人,占总人口的11.4%,60岁以上的人口也达到2.41亿人。回答老龄化问题,需要一套系统方案。科技在其中不是唯一的救命稻草,但占有重要位置。

而且,科技干预应成为所有老龄化应对策略的基础。具体来说,应加快相关科技产品和科技服务的研发推广力度。这不仅可以缓解老龄化给社会带来的冲击,更重要的是在科技的辅助下,老年人生活自理和自立能力都将提升,晚年将更有尊严、更加安适。

大学游戏课,扭转社会偏见的尝试

王钟的

这学期,北京大学开了一门名为“电子游戏通论”的全校选修课。开课以后,听课学生爆满,授课老师不得不向教务处

“ 电子游戏已成为大众文化的重要组成部分,是值得研究的传播现象。相比游戏在现实文化领域所占的庞大比重,高等教育对游戏关注得还不够多。社会对游戏的理解和认知,还停留在很初级的层面。

申请增加选课人数。但是,作为公众心目中的“最高学府”,北大开“游戏课”的消息被曝光后,毫意外地在舆论场上引发了波澜。

话说回来,高等院校开设与电子游戏相关的课,并不是什么新闻了。在电竞产业欣欣向荣的当下,许多高校早就开设了电竞专业,以培养电竞产业的上下游人才。当然,作为国内高校中执牛耳者,北大开设与游戏相关的课程,依然不失风向标意义。难怪消息传出后,不乏有评论者忧心忡忡地表示,开设此类课程对未成年人会产生不良引导。

反对观点很难站得住脚。在一般情况下,北大学生都是成年人,所谓误导未成年人的说法并不成立。“思想自由,兼容并包”是北大自蔡元培时代以来确立的办学方针,在大学里学习什么、讨论什么、研究什么,不宜受到太多外界舆论的干扰。如果认为北大开了一门“游戏课”就会对未成年人产生不利影响,那么很多“少儿不宜”的大学课程恐怕都不用开了。

多了解一下“电子游戏通论”这门课,就能发现它并不是教学生打游戏的。开课

教师的初衷很明白:让更多的人知道游戏是什么,好的游戏是什么样的。目前,社会上围绕电子游戏产生的争议,在很多时候处于“鸡同鸭讲”的局面——一些玩家本着真爱至上的心理,不屑了解主流社会对游戏的态度;而很多教育者看到部分青少年沉迷于游戏,恨不得一竿子把游戏打死,把粗暴的封杀作为解决问题的方法。在北大的平台开设这样的课程,有助于向社会发出积极的信号,促进善意的沟通,弥合舆论裂缝。

电子游戏已成为大众文化的重要组成部分,是值得研究的传播现象。在广义的文创产业领域,电子游戏所占的比重非常可观。而且,电子游戏发展到今天,早就不再只有简单的打打杀杀。一些游戏题材来源于历史故事,一些游戏依托于现实的蓝本,像《古墓丽影》等经典游戏IP还被一再搬上大银幕。电子游戏凝聚了创作者的精神劳动成果,优秀的电子游戏也是人类文明的体现。

不容回避的是,当前的游戏市场良莠不齐,并没有形成好游戏的评判标准。鉴别一款游戏的价值,需要建立一种有公信

力的标准。于精英荟萃的北大而言,它自然有能力和责任回答什么是“好游戏”的疑问。而其实,北大、清华等国内一流高校毕业的学生,有不少进入了游戏产业,或者搞程序设计,或者搞产品开发,甚至成为游戏主播。如果在他们受教育的大学里,没有一堂与游戏相关的课,显然是说不通的。

相比游戏在现实文化领域所占的庞大比重,高等教育对游戏关注得还不够多。一方面,电子游戏已不再是简单的社会亚文化,游戏受众已从当年那些偷偷跑到游戏厅的孩子,扩大到各个阶层、各个年龄段的社会群体;另一方面,围绕游戏相关的争议还很激烈,教育者对游戏的价值判断依然是撕裂的。除了玩游戏、搞电竞,社会对游戏的理解和认知,还停留在很初级的层面。

北大开设“游戏课”,填补了北大游戏文化领域的一块空白。希望北大此举,能够在教育界形成一种示范,引导人们以兼容并包的态度理解和研究游戏文化,不偏激、不对立,让一切体现人类文明成果的元素得到应有的尊重。

