

安徽人的生活指南

# 爆款公益如何叫好又叫座

## 市场星报

全国数字出版转型示范单位

新闻热线 62620110  
广告垂询 62815807  
发行热线 62813115

总编办 62636366  
采编中心 62623752  
新闻传真 62615582  
Email admin@scxb.com.cn

零售价 1元/份  
全年定价 240元

法律顾问 安徽美林律师事务所  
杨静 律师

承印单位 安徽新华印刷  
股份有限公司

安徽财经网  
www.ahcaijing.com

星报传媒  
全媒体矩阵



官方微信 scxb123



掌中安徽  
APP 客户端



掌中安徽  
微信



星报官方微博



安徽24小时



星报艺术中心



小记者



医药与健康



财经安徽

■ 真能飞

### 时评



23日,一个名为“分贝筹”的爱心活动刷爆了微信朋友圈。活动页面宣传“一元助TA改变命运”,用户输入自己的生日,可寻找和自己生日相同的贫困学生,为其捐赠一元钱。然而不少网友贴出的照片显示,同一个受助的贫困学生,却在不同的生日界面中出现,而且名字也不同,甚至信息还显示有贫困学生出生在2009年2月29日。(12月24日中新网)

“同一天出生的你”募捐活动,近日刷爆了朋友圈。在传统慈善公益项目囿于机构公信力下降、信息透明度不高等痼疾,民众缺乏信任度与参与感的语境之

下,类似于“同一天出生的你”“一元画”等创意足、金额小、参与方便,且与民众“息息相关”的公益活动,越来越受到民众青睐,成为一个个爆款公益项目。

爆款公益项目,传播快、覆盖广、筹款多,自然多多益善。但爆款公益项目的副作用同样不容小觑,因其覆盖范围广,一旦发生筹款项目失实,甚至诈捐等行为,那损耗的民众对慈善公益的信任也将与其覆盖范围成正比。

对于网友质疑“同一个受助的贫困学生,却在不同的生日界面中出现,而且名字也不同”等问题,“分贝筹”发布通报回应称,活动在测试阶段被工作人员发到朋友圈后传播开来,出现了信息错误和界面不稳定的情况。

但愿回应属实,因为我们的慈善公益事业实在经不起“狼来了”的折腾了。慈善公益不好做,需要爆款项目来助力,但前提是真实性有保障,否则就有消费慈善公益之嫌疑,发起平台可能实现了名利双收,收割了流量与知名度,慈善公益事业的公信与民众的信任却被无端损耗,最后注定只剩一地鸡毛。

对于这项良心事业,慈善公益从业者应心怀敬畏,特别是在打造爆款公益项目时,既要考虑传播效果,更要确保真实可信,并尽最大努力消除可能会引发争议的失误或瑕疵;而职能部门也应加强事前监管,尽到对爆款公益项目资质审核的责任。唯如此,才能避免爆款公益虎头蛇尾的尴尬,实现叫好又叫座。

### 微|声音

#### 世界标准刷牙姿势公布

①刷牙时间不少于2分钟,牙刷3个月左右换一次;②刷牙齿内、外表面时,保持刷毛与牙齿表面呈45°角斜放;轻压在牙齿牙龈交界处,来回颤动牙刷;上牙往下刷,下牙往上;③清洁前牙里侧时,把牙刷竖起,上下轻刷;④不要忘记轻刷舌头表面。 @每日经济新闻

#### 你知道小偷“长”啥样吗?

①看神色:常盯着兜、包,两眼四处打探;②观举止:紧随目标,用胳膊试探衣兜;③听语言:常说“黑话”,掏包称为“背壳子”;互称“匠人、钳工”;上车行窃叫“上车找光阴”;把上衣兜叫“天窗”;下衣口袋称“平台”;裤兜称“地道”。 @人民日报

### 非|常道

#### 蔡昉:机器人天生就不是我们的朋友

中国社会科学院副院长蔡昉日前在谈到机器人对就业和社会的影响时表示,技术也好、机器人也好,都是因为生产要素相对价格的变化而被人们发明、应用起来,以替代更高价格的生产要素。当工人变贵,就发明出机器人替代工人,因为成本更低。机器人自被发明出来那一天开始,天生就不是我们的朋友。 @新华网

### 时事|乱炖

## “游戏成瘾列入精神病”是一个警讯

■ 钱凤伟

世界卫生组织将首次把游戏成瘾作为精神疾病列入明年发布的新版《国际疾病分类》。“围绕沉迷游戏可能导致‘精神紊乱’甚至成瘾的讨论已经持续了很长时间,世卫组织此举是在这一方向上迈出的坚实一步。”(12月24日《每日经济新闻》)

谁都清楚精神病是个什么概念,如今游戏玩家基本上是年轻人,游戏成瘾列入精神病,对他们今后的负面影响不可避免。更令人担忧的是,目前我国城市网瘾青少年约占青少年网民的14.1%,约为2404.2万人。而且,由于网民队伍的不断扩大,也势必会有更多的网民沉溺网游而不能自拔,成为新的网瘾者,尤其是这当中,还有400万未成年网民。

网游让人上瘾,固然是因为缺乏自制力,但更在于网游的“成瘾性”,而这也正是开发商借此赚钱的法宝。为尽量延长玩家在线的时间,游戏无不极其复杂,种种设定让玩家被游戏牵着鼻子走,对于缺乏鉴别力、更缺乏自制力的未成年人来说,大多难免要迷失在这样一个充满迷幻的虚拟空间。而网络游戏中的凶杀暴力,因为对玩家产生的强烈心理暗示和诱导,更已经成为现实犯罪的诱导唆使因素之一,不少青少年因此走上犯罪道路。

游戏管理的失序和混乱,是造成网瘾现象的一个主要原因。例如,防止未成年人沉溺于网络游戏的“网络游戏防沉迷系统”、网游实名制,缺乏有效的落实。而2002年起施行的国务院《互联网上网服务营业场所管理条例》中“不准通宵营业”等规定,更早已成为一纸空文。

当下,移动游戏被认为最有发展潜力。今年中国游戏市场规模将达到260亿美元,而2021年将提高到350亿美元。在未来5年内,中国游戏玩家数量和游戏营收将迅猛增长。显然,对网游行业监管的乏力,说到底是因为摆不正网游产业发展与消除网游负面影响两者之间的关系。然而,与玩家的身心健康相比,到底孰轻孰重?“游戏成瘾列入精神病”是一个警讯,面对这一严重的社会问题,相关部门该有所作为了。



急救 王恒/漫画

### 热点|冷评

## 楼市调控重在平抑“虚假繁荣”

■ 唐卫毅

2017年即将过去,2018年楼市的调控政策成为大众关注话题。12月23日,住建部部长王蒙徽在全国住房城乡建设工作会议上表示,明年将针对各类需求实行差异化调控政策,满足首套刚需、支持改善需求、遏制投机炒房。同时,去库存任务再深入,步入县域去库存的新阶段(12月24日中国新闻网)。

其实,当前的楼市虽然趋于降温并且保持了一定的平稳,但是总体来看,仍呈现出“虚假繁荣”的问题。这个问题如果不解决,就不能促进房地产市场的更加平稳健康发展。一方面,楼市的市场需求仍存在“失真”的情况。比如,当前楼市的购买力依然强劲,但是其中有多少是真正的“刚需”?又有多少是在“投机”?恐怕缺少清晰、精准的数据分析。

楼市与需求的不对称,是“虚假繁荣”中暴露出的大问题。比如,随着房子成为家庭中最重要资产,买多套房的人越来越多,导致人户分离的现象也越来越严重,许多买得起多套房的人自己不住,而迫切需要住房的人又买不起一套房,这样的局面势必造成大量房子向少数人手里聚集,制造了楼市的虚热和利用率的降低,而那些刚需的群体却仍然面临着“望房兴叹”的尴尬。

此外,一些地方政府创新经济发展的思维和智慧缺乏,仍在渴望加大房地产投资,以求拉动经济;一些开发商也想从中再赚一笔;一些有钱人也想从炒房中囤积更多的暴利,这些结果将让众多打拼的年轻人只能站在旁边观看,从而对楼市失去信心。

所以说,调控楼市,去库存都很重要,但目前仍需要认真反思楼市的政策,尤其是对于去库存,不是想方设法卖掉空置的房子,而是要看空置的房子卖给谁,如果卖给了炒房者,“刚需”者还是买不起,这样的去库存又有何意义呢?由此来看,调控楼市需要祭出更高明的智慧和举措,来平抑楼市的“虚假繁荣”,只有当“刚需”的年轻人凭借自己的努力,能够付得起首付,能够靠基本的贷款买得起房时,这样的楼市才是合理的。否则,不从根本上解决问题,炒房现象也仍将不可避免。