

网络交易 分享从信任开始

■吕晓勋

时事聚焦

公然售卖假货,技能服务“无所不能”,买家卖家互相“挖坑”……近日,媒体曝光二手交易平台存在种种乱象,引发舆论关注。针对相关问题,网友呼吁加强规范平台管理,净化网络交易环境。

二手交易由来已久,其初衷在于放大存量物品的价值。“宝宝的玩具重新焕发光彩,用过的相机成了他人的新宠。”从传统的跳蚤市场、二手回收商,到网络论坛、社区的广告帖,再到移动互联网时代的分类信息、电商平台,二手交易促进了物尽其用,减少了资源闲置。今天,随着家庭用品加速升级换代,如何让闲置物品流转起来,使旧物出售和消费变成“动动手指就能办成的事”,成为商家瞄准的一片蓝海。不过,由于买卖无需“打照面”,交钱与交货环节分离等原因,网络二手交易平台的信誉难以尽如人意:“省时省力不省心”,是不少人的共同印象。

与一般商品不同,非标准化是二手商品的最大特点。其损耗程度、保养情况等,很难得到最合理的评估、考证;其定价和交易,也更依赖于买卖双方的互相认可。如果信用评价缺失,网络二手交易的供需双方非常容易处于信息不对称的状态,客观上不利于交易的顺利达成。比如,从买方的角度来看,卖家出售实物与描述不符、质量参差不齐,尤其是电子类产品,售后维修成为“老大难”。站在卖方的角度来看,买家中不乏职业讹钱者,有人甚至在退货时故意调包。如何让踏实放心取代买卖双方的彼此猜忌,既考验平台的服务智慧,也考验相关部门的治理决心。

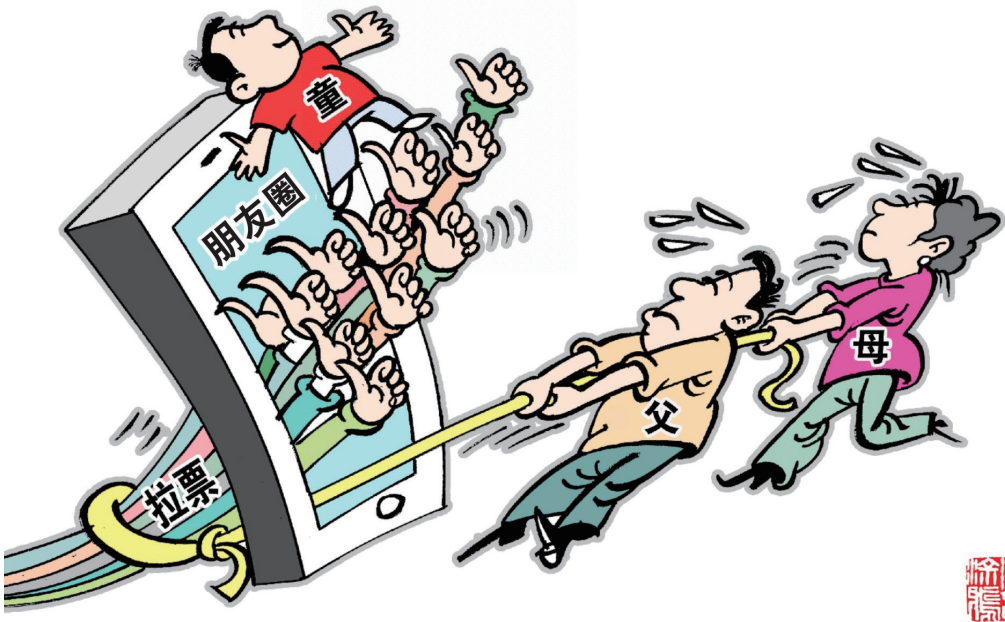
应当看到,市场的发展,很大程

度上取决于用户体验。这主要体现在两个方面:是否快捷、低成本,是否公开、透明、可追溯。二手交易参与人数众多,面对形形色色的出售意愿和购买需求,平台可以做、需要做的确实不少:提供科学、权威的鉴定评估,创设合理的买卖互评机制,通过线上线下运营相结合的方式降低交易风险,加强配套的物流和售后服务……凡此种种,都有助于用户建立信任关系,提高平台使用率。毕竟,只有买得放心、卖得省心、用得安心,在网上进行二手交易,才有可能成为更多人习以为常的一种生活方式。

事实上,不只是网络二手交易平台,对于所有网络交易平台都是一样,交易的便捷,并不意味着评审、监管、担保等一系列管理、保障措施的退场或弱化。只注重眼前商业利益,不愿花力气健全自我管理体系,一味被动应对消费者投诉,只会让线上交易环境变得糟糕。因此,不管是出于树立品牌公信力的目的,还是维护买卖双方合法权益的需要,都有必要促进交易更加安全,管理更加规范。换句话说,取代了实体店和面对面交易模式后,线上交易尤须强化诚信、公平交易的商业伦理精神。这是企业无法逃避的社会责任,也是参与各方都必须遵守的社会活动规则。

不求永久所有,但求为我所用。一份有关分享经济的发展报告显示,去年我国闲置交易总额约为4000亿元,远超共享单车、共享汽车的市场规模。二手交易很可能是分享经济的下一个爆点;中国的零售商业体系,也正从“买买买”悄然向“买买买+卖卖卖”转化。破解网络二手交易发展所面临的信任难题,消除各种潜在风险,一个绿色、理性的分享消费新时代必将渐行渐近。

(来源:人民日报)



“拉”暑期将至,朋友圈里又掀起一轮为孩子拉票的热潮:音乐天使、游泳之星、未来画家……父母们在各种群里拉票的同时,通常不忘送上红包对投票者表示感谢,更有甚者不惜花重金请刷票公司投票。这种人为营造的“虚假胜利”不利于孩子成长。

■新华社 商海春

收编弄堂美食彰显管理智慧

■斯涵涵

阿大葱油饼、梦花街馄饨、彭浦第一炸……上海不少知名“网红”弄堂美食都曾因无证无照而一度关门谢客,引来无数食客唏嘘。食品安全与美味真的不能兼得吗?本月起开始实施的上海食品安全监管新规规定:把弄堂美食等小餐饮收编为“正规军”。

长期以来,弄堂美食令不少大城市的管理部门挠头不已。一方面传统食品的味道散发出别样的温情,人们对其追捧之至,另一方面油烟、噪音、火灾隐患及食品安全隐患,又常常成为管理部门心头悬着的巨石。

不少知名“网红”弄堂美食,大有其存在的理由:其一,都是市井生活的生动体现,市民对其有深厚的感情,取缔很容易造成情绪对立;其二,弄堂美食就近、方便,是满足公众饮食需求的有效补充;其三,弄堂美食经营者多为平凡百姓,靠其生存,并拥有多年的经营经验和口碑。可见弄堂美食交易双

方都有着自身的合理需求,而一味的打压和严堵显然不能标本兼治,只有调动有效解决各种冲突或协调不同利益才能找到问题的症结。

在以往的执法理念中,多把弄堂美食看作城市管理的对立面,而比较缺乏设身处地的换位思考,也牵涉到法规、人情、城市治理等诸多阻力。现在,管理部门把过去无证无照小餐饮收编为“正规军”后,食药监部门对其餐厨设施、卫生状况等提出了更高要求。在不影响周边民众正常生活、食品安全有保障的前提下,这些小餐饮服务今后可被纳入备案纳管,相关部门将加强事中事后监管。

当管理部门能够以人为本、有的放矢,收编弄堂美食不仅解决经营者的生活问题,食客的食品安全问题,而且让传统弄堂美食成为“现代美食”,既不失传统味道也不乏现代的规矩,安全性得到根本保障,还可成为现代

都市的人文风景,可谓一举多得。

当然,收编工作并非一蹴而就,而是一项严谨、细致、繁复的工作,强化监管责任、严把入门关至关重要。法规教育、食品安全和服务意识都亟待拾遗补缺、大步跟上,只有各项管理到位,才能真正彰显疏堵结合的良好功效。

总之,弄堂美食的长期性、复杂性增加了对其管理工作的难度,收编工作也考验着城市管理者的管理智慧。上海市堵疏结合的管理举措,为弄堂美食、小商小贩等城市管理难题提供了一个全新的管理思路和解剖样本。各城市不妨结合本地实际,仔细分析其利弊,扬长避短。充分发挥政府这只“有形之手”的指引作用,调动全社会力量参与公共管理,大力增强现代社会自我管理、科学统筹管理、人性化管理能力。

(来源:北京青年报)

让奋斗精神激扬青春力量

■杨飞

6月26日,微信公众号“大美甘肃”发表《一位甘肃高分(648分)考生的请求》。来自甘肃定西一中毕业生魏祥先天性脊柱裂、椎管内囊肿,出生后双下肢运动功能丧失,更不幸的是爸爸又早逝,只有坚强的妈妈陪着他一路求学。在请求中,魏祥希望清华能给他们母子俩帮助解决一间陋宿。

人生出彩,梦想成真。上大学是青年学子的共同心愿,尽管这条道路往往布满荆棘。身体残疾,家庭窘困,却自强不息,这同样也是很多青年学子的人生写照。魏祥的请求发出后,就戳中了很多人们的泪点。6月28日,清华大学招生办公室官方微信公众号“清小华”专门给其回了一封信,对他说“人生实苦,但请你足够相信”。

社会温暖,人间有爱。对于魏祥的现实困难,清华大学已经为他 and 母亲准备好了宿舍,在清华就读期间母子住宿费全免。在接下来的几年时间里,清华大学还将做好相关资助工作,为魏祥安心就学解除后顾之忧。相信在水木清华的美丽校园里,感受到了社会温暖的魏祥可以尽情遨游于知识的海洋,在梦想实现道路上又进了一步。

这些年来,不仅是魏祥,很多贫困学生都得到了帮助。我们可以看到,有很多助学方式可供选择,惠及很多贫寒学子的国家助学贷款,更是帮助很多人圆了大学梦想。凭借着大学积累的知识,一些寒门学子投身于“双创”

大潮,既改变了自身命运,也缔造了人生传奇。

寒门难出贵子,这些年不时引起议论。但白手起家的寒门青年,也照样能够凭借自身努力打拼出一片天地。哈佛大学优秀毕业生代表何江就出身寒门,他如此看待成功经验:“每到一个更大的地方、更大的平台,你会发现自己不懂的东西很多,而我相对来说,好奇心比较多,我就会有压力去把它学会,让自己不断补足短处。”

我们否认,家庭出身、教育背景和工作平台的确会影响一个人成长路径。但即便所谓的“豪门”,也不是凭空而来,多有着几代人辛辛苦苦打拼铺垫。青年最具爆发性与开创性,这个蜕变成“贵子”的过程,也是披荆斩棘的过程。对于普通学子来说,最怕明知有差距还不努力改变。

当然,不断推进教育资源均等化步伐,也拖不得、慢不得、缓不得。义务教育解决了基础教育机会平等的问题,但教育资源分布却并不平衡。城乡的鸿沟、区域的鸿沟都横贯在广大学子面前,物质条件、生活阅历方面的差距仍然是“寒门青年”出人头地的现实障碍。但不管如何,这都是个梦想绽放的好时代,青年人没有什么理由可以不努力。正如有评论认为,在今天这样一个充满无限可能的时代,寒门能否出贵子,很大程度上并不是一个关于“命运”的话题,而是一个关于“奋斗”的故事。

(来源:新华网)

王者荣耀“三板斧”≠手游分级

■蒋理

据媒体报道,处于风口浪尖的《王者荣耀》游戏,限制12岁以下未成年人每天玩一小时,12岁以上未成年人每天玩两小时。为保障未成年人健康成长,腾讯游戏7月2日宣布将于7月4日以《王者荣耀》为试点,率先推出健康游戏防沉迷系统的“三板斧”:限制未成年人每天登录时长、升级成长守护平台、强化实名认证体系。

这是游戏运营方回应舆论的质疑,这一做法也体现了责任意识。但这一做法,是否合适仍然值得讨论,而且,一家企业的做法也并不代表着行业的规则。

游戏对未成年人的影响,毋庸赘言。既满足成年人的需求,又避免影响未成年人,最适合的方式,还是实行手机游戏分级制度。此前新京报曾经刊发评论,呼吁建立手游分级制度。

由监管部门或者行业协会,根据

专门的专家委员会的意见,对手机游戏实行分级,要求游戏出品方明确标识游戏等级,规定未成年人能玩还是不能玩,能玩的话,又该做出怎样的限制,是否必须在父母的指导下玩,等等。

这一方面有利于未成年人监护了解哪些游戏不能给孩子玩,不像现在,有的家长糊里糊涂,自己顾不上照看孩子,就下载游戏给孩子玩,还有的家长则自行组成审核委员会判断哪些游戏可给孩子玩。另一方面也让各方职责清晰,当发生违背相关分级制度的事时,对出品方、经营方将严惩不贷。

由于没有分级制度,目前对于未成年人沉迷游戏,我国社会陷入治理困境。游戏出品方和经营方为增加游戏吸引力,就打擦边球。有人担心,在分级制度之下,带有色情、暴力

内容的游戏会不会更多。

其实,舆论所呼吁的并非建立和国外那样的分级制度,而是在遵守现有的游戏审核制度下,建立针对未成年人的手游分级制度。这个分级制度只是确定哪些游戏适合于未成年人,哪些游戏适合于12岁以下的少年儿童等。其只是根据未成年人的不同年龄阶段的认知能力、心理特点,而确定适合的标准。

有了这样的一套制度,游戏开发企业、家长、监管部门才会更加清晰彼此的责任。

当然,对于父母来说,应该多花时间陪伴孩子,与孩子一起运动、活动,而不能用动画、游戏打发孩子,甚至自己也沉迷游戏。这样的家庭环境,会把孩子引入歧途。给孩子健康的成长空间,政府、家庭、社会机构、企业都责无旁贷。(来源:新京报)