



德国阿福的上海“慧”生活

方翔



新民眼

今年G20汉堡峰会前夕,在上海生活的德国人阿福给德国总理默克尔写了一封信,其中提到“现在是时候德国人也该向中国人学点什么了,比如,他们正在打造的无现金社会”。这一下阿福又火爆了网络。

作为一名老家在德国小镇的资深上海洋女婿,阿福走在街头很容易被认出来。胖胖的样貌、夸张的表情,最为重要的还是他那口流利的汉语。去年G20杭州峰会,阿福到杭州实现了无现金一日游;今年汉堡G20峰会前,阿福又给默克尔写了一封信,同时拍下视频现身说法,讲述今天在上海无现金的普通日常:从扫码骑车出门,到买小菜、逛豫园都只要扫一扫……不用带钱包出门,已经成为他眼里最幸福的中国生活方式之一。他想说:“一直说中国人要向德国人学习工业4.0,现在是不是也到了德国人该向中国人学习的时候了?”

这封信写出去以后,没想到得到了中国和德国两个国家网友的一起点赞,满满正能量。在微博上,不少去德国的中国留学生纷纷表示,在德国没法像在国内这样不用带钱包出门,因为坐个公交车都要几毛几分地找零,甚至毕业回国的时候有人因为硬币太多都只能送给房东。还有不少德国网友在阿福脸书账号下留言,期盼默克尔总理给阿福回信,支持德国加快接受新技术的步伐。

“到了中国,我最大的变化就是‘瘦’了两斤,不是因为减肥瘦的,而是因为不需要带钱包。德国人比较



■阿福写信前在上海体验了无现金的一天。当天早上,阿福在菜市场买了一块豆腐,并用手机完成支付

图 视觉中国

保守,很难接受新的东西;相比之下,中国人比较有创意和灵活性,很愿意尝试新事物。其实,我一直想要为德国人与德国人之间的民间交流做些事情。”在中国生活了多年的阿福说,“之前我曾经参加上海的一档电视节目,叫《生活大不同》,当时我就介绍了许多德国人的生活故事,后来我又自己开通了微博,没想到一下子就火了。我觉得随着现在中国人出国的越来越多,德国也有许多中国游客,他们对于德国的了解越来越多,但是德国人对于中国普通人的生活,了解得并不多,我很希望能成为两国民间交往的桥梁。”

阿福曾在同济大学和复旦大学分别进修,和上海最重要的缘分,就是娶了个上海太太。胖胖的形象让阿福第一眼就给观众带来亲切的感

觉,“我觉得之所以我能在中国成为‘网红’,最为重要的还是我传播的是正能量,无论是中国人,还是德国人,他们的梦想都是一样的,比如健康的身体、幸福的家庭等。在德国,我的家庭并不富裕,我是靠着中国和德国政府的奖学金才来到了中国,现在我希望通过自己的努力,能够让更多的中国人了解德国,也让更多的德国人有机会来到中国。”

“其实,我说的就是日常生活的一些点点滴滴。在上海,无论打出租,或者街边买瓶水、买朵花,甚至缴水电煤费,我都可以用我的支付宝支付,而在德国,我出门必须要带钱包。”阿福说,“其实,中国和德国之间有许多可以互相学习的地方。中国的智慧生活已经走在了世界的前列,德国人要是离开钱包,恐怕就

活不了。虽然德国人非常保守,但是他们做事的严谨、认真,值得中国人学习,像我爸爸三十年前造的房子,今天来看,还像新的一样。”

实际上,阿福的感受并不是一个外国人的单一感受,这已经是中国人的生活日常。以上海为例,在这个常住人口超过2400万的中国特大城市里,目前六成人家的电费都用支付宝缴纳,占比全国第一;超过98%的出租车都支持扫一扫;各种街头小店、流动摊位也大部分能用支付宝。就像阿福在视频里说的:“连给老婆买朵花都能用支付宝。”

“今天的中国,高铁、网购、支付宝、共享单车被称作新四大发明。”阿福说,“我希望德国人能够通过了解这些在中国流行的新兴事物,对中国更加了解。”



声音·热点

《王者荣耀》事件,能否催生游戏分级?

“《王者荣耀》引发了一系列事件,比如说未成年人不好好学习,把自己的身心健康都耽误了,就为了玩游戏、沉迷于游戏。这些问题不单是一个未成年权益的问题,而且是一个社会问题。《王者荣耀》这款游戏在整个手游市场份额比较大,用户越多,意味着要承担更多的社会责任。”

——中国政法大学副教授朱巍认为,未成年人沉迷游戏已经是一个不可忽视的社会问题,腾讯作为大企业,理应以身作则。

“总的来说还是‘节制’这两个字,游戏这个东西已经深入大众,不可能把它完全隔绝掉,在这样的情况下希望孩子能够知道学习生活跟娱乐之间的一个平衡,其实掌握这样的平衡对未来的健康成长也是很有帮助的,所以我们是机制上的一个保证,希望能和孩子、父母达成一个平衡的状态。”

——腾讯互动娱乐相关负责人李先生

“现代消费主义社会,消费更注重体验性和带入性,网络游戏正好满足了这两点。有研究表明,长期沉迷于网络游戏,会影响人的神经系统,开发者利用这一点,直击

近日,人民网与人民日报发文“三评”手游《王者荣耀》,“是娱乐大众还是‘陷害’人生?”“加强社交游戏监管刻不容缓”、“防范网游成瘾 亟待屏障升级”;央视财经官方公众号也推文“王者不再荣耀? 腾讯摊上大事儿了”。多篇文章把以《王者荣耀》为代表的游戏再次送上舆论的风口浪尖。腾讯股票市值一日蒸发千亿港元。

各方声讨下,腾讯紧急宣布,为了更好地保障未成年人健康成长,将以《王者荣耀》为试点,推出健康游戏防沉迷系统的“三板斧”。但是,仅靠限玩令能否让孩子远离沉迷?《王者荣耀》事件,会不会就此催化中国游戏分级制度?引发各方热议。

人的生物特点。网络游戏不可怕,可怕的是沉浸于此的人会丧失社会性,而这正是人类区别于其他物种乃至人工智能的特点之一。”

——复旦大学社会学博士、上海应用工程技术大学教师朱敏认为,应对此保持足够的警惕。

“游戏是有价值观的,游戏人,是懂得情感的。我们去节制未成年人玩游戏,并不是要放弃什么。恰恰相反,这是一种建设。”

——《王者荣耀》制作人李旻发表题为《为了爱,为了梦想》的公开信。

“家长需要的是当孩子刚开始

认识一个新生事物的时候就去引导他,告诉他新生事物的利和弊,在享乐过程当中要把握的分寸。例如,在暑期的时候应该要快快乐乐地去休息、去玩,而不是面对手机、电脑游戏。关键还是我们家长的引导,千万别孩子在做功课家长在打游戏,我想这就更有损孩子的成长了。”

——广东省青少年研究中心原主任曾锦华认为,家长对孩子的引导从孩子接触新事物时就该开始。

“由监管部门对游戏进行专业的分级,确定游戏的适用人群,要求经营方严格按照规定经营,这是避免游戏对未成年人产生严重负面

影响的可行办法,也是国际经验。”

——21世纪教育研究院副院长熊丙奇认为,政府部门的分级监管、游戏出品方经营方的合法规范经营、监护人按分级制度履行监护指导责任,是中国游戏市场既规范经营又避免让未成年人陷入网瘾的必然选择。

“制定的过程受到当地社会人文环境的影响,相应来讲国外先进的机制在国内不一定行得通,因为包括游戏行业,简单的复制粘贴只会导致在可执行层面无法落实这样的效果,因为我们一方面需要一个循序渐进的过程,另一方面,我国现有的国情决定了游戏分级它的执行性会有所欠缺。”

——作为世界游戏大国之一,美国的分级制度有着最悠久的历史和最完整的体系,以北美的ESRB(Entertainment Software Rating Board)游戏分级系统为例,游戏设定为适合3岁以上、6岁以上、10岁以上、13岁以上、17岁以上、18岁以上及成人玩家6级。这样的分级模式能否在我国复制?在互联网专家王越看来,简单地复制粘贴可能会出现水土不服。

本栏编辑 潘高峰



声音·八方

“早在‘健康融入所有政策’成为全球公共卫生界的口号前,中国就已经通过爱国卫生运动践行着这一原则,为提高中国人民的健康水平做出了巨大贡献,并在许多领域激励着其他国家,为政府各部门、各机构以及社区携手合作,共同解决最紧迫的公共卫生问题提供了可借鉴的模式。”

——世界卫生组织昨日向中国政府颁发“社会健康治理杰出典范奖”,以纪念中国爱国卫生运动开展65周年。

“目前来说,剩下的贫困人口都是难啃的‘硬骨头’,靠常规的办法难以解决他们的脱贫问题,一定要采取超常规的方法。”

——国务院扶贫办负责人昨天在新闻发布会上指出,脱贫攻坚还剩3年多时间,如果不抓紧早一点把深度贫困地区这个难题攻下来,到2020年就难以如期实现全面脱贫。电子商务和互联网就是非常有效的超常规方法。

“法规不可缺失,上路试验自动驾驶技术的企业,同样不能无视道路规则和公众安全。例如,企业应当定期披露自动驾驶技术的进展,对上路的测试车辆应进行清晰标识,以及提前告知公众测试路线和时间等等。否则,法律存在盲区,企业又进行‘盲测’,就是以牺牲公众的人身安全为科技进步的代价。”

——针对百度发布的无人车上路测试视频,昨天北京市交通管理局相关负责人表示,无人驾驶车辆若未办理测试车上路的相关准许手续就驶入五环的行为应属于违反交通法规。钱江晚报今天发表署名文章指出。

“长远来看,紧缩调控不能无限期持续,长效机制建设刻不容缓。在房地产税方面,预计未来将分时间批次、分具体方案逐步落地,区别执行。”

——交行首席经济学家连平昨天在交银集团“2017年下半年宏观经济金融展望”发布会上展望下半年房地产政策时表示。

“林校长在演讲中要求学生守住原则和底线,引发诸多共鸣。值得反思的是,大学要求学生做到的,大学本身在办学过程中是否做到,是否坚持了价值判断、守住道德底线,相信‘吃亏就是占便宜’了呢?”

——针对北大校长林建华的毕业致辞,教育学者熊丙奇指出,培养真正的社会精英,需要大学转变传统的办学理念 and 育人模式,其中十分重要的是,需要坚守大学使命和大学精神。



关注时事热点,聆听八方声音,敬请关注本报微信“新民眼”。