# 让文物讲述历史智慧

方 翔

新民眼

昨天是“大英博物馆百物展”在上海博物馆对外开放的第一天。一大早，上海博物馆就迎来了排队的大客流，等候三五个小时才能看到展览也不是什么新鲜事。这个展览最大的看点就在于通过100件(组)藏品，向人们讲述一部悠久而丰富的浓缩世界史。

“大英博物馆百物展”源自英国一个长达20周的广播节目。在节目中，时任大英博物馆馆长的尼尔·麦格雷戈(Neil Macgregor)借大英博物馆的100件(组)馆藏，讲述了人类长达两百万年的历史。

随后，麦格雷戈动员100多名馆员、400多名专家，耗时4年完成了《大英博物馆世界简史》的编撰。2012年，大英博物馆决定在广播节目和书籍的基础上，集合100件(组)展品进行全球巡展，与观众见面。

对于广大的观众来说，其实并不用纠结于这100件文物的珍稀程度或者价值，因为主办方的初衷就是“通过文物来讲述历史”，从进化史、文明史的角度看人类发展的进程和文明的未来走向。正如《大英博物馆世界简史》序言中所说的，在充足想象力的帮助下，通过物品讲述的历史比仅靠文字还原的历史更加公正。在展品中，我们甚至能看到一盏中国深圳生产于2005年的太阳能充电电灯。这盏价格低廉的电灯能入选，正是因为“百物展”看中的不是展品本身的价格，而是其背后的意义。

孙绍波 画

事实上，从上世纪八十年代开始，在“新博物馆学运动”开始兴起的大背景下，欧美博物馆开始塑造一个以“人”为中心的展览环境，更加注重参观者的感受，并寻求博物馆的永续经营。当年，大英博物馆也曾经负债累累，但是在麦格雷戈接任馆长之后，主张把博物馆作为各种人类文明交流的地方。这一概念彻底打破了博物馆在人们心中刻板、学究的印象，因而大英博物馆也成为了英国最热门的旅游景点之一。

很长一段时间内，文物展览都被认为是远离大众、具有一定知识门槛的技术活。考古知识的晦涩难懂、文物收藏较强的专业性又阻碍了公众了解它的步伐。但是近年来，不少热门展览的出现，让我们重新看到了文物的巨大魅力：2015年，为一睹《清明上河图》等诸多难得一见的重量级书画作品真迹，观众在故宫展厅外最长排队时间达到6个小时。2002年《清明上河图》在上海博物馆展出时，也出现了排队长达6小时以上的现象。2004年上海美术馆举办《法国印象派绘画珍品展》，百余观众在凌晨4时(即开始售票前5个小时)就已经在排队等候。

文物是文化的重要载体，“大英博物馆百物展”之所以能够有如此旺盛的文化需求，折射出文化所蕴含的恒久魅力。文物不应该是“曲高和寡”，甚至“乏人问津”的，而是应该在我们的生活之中，甚至在流行文化之中。“让文物说话，把历史智慧告诉人们。”最重要的就是要有创造性转化和创新性发展的能力，就是要对文物进行深层次研究，将各种元素有机组合、融汇再造，实现真正的超越。

声音·热点

# 手游成瘾的“熊孩子”谁来管？

暑期将至，中小学生有了大量闲暇时间，上网、玩游戏的机会也多了起来。最近，有关未成年人玩游戏充值、看直播“打赏”花掉家里积蓄甚至救命钱的报道引发社会关注。

是什么在“诱惑”未成年人大手大脚地花钱？在电子支付手段日益普及的情况下，如何管住孩子们的“小钱包”？社会各界该如何协同发力，帮助孩子摆脱对网络游戏的沉迷？

“海南海口12岁小学生因打赏游戏主播，花掉环卫工母亲4万元积蓄；湖北武汉10岁男孩玩手游，使父母5.8万元存款‘蒸发’；湖南宁乡8岁儿童仅2天的手游消费就让父亲一年的劳动收入付之东流……”

——媒体报道。

“10-13岁中小学生中，接触手游的比例高达96%；209名初中生中，通过手机支付等方式购买游戏道具、游戏等级服务的比例高达61%。”

**——日前，某机构对中部某省会城市三所中小学621名学生进行的现场无记名问卷调查显示。**

“如果用的是‘真钱’，孩子无论如何也不能花掉这么多。”

**——一位家长表示，在互联网和移动支付的情境下，很多未成年人对各种类型的“金钱”并无概念，以为游戏币不是钱，加之在诱导内容面前无自控能力，会为了尽快“升级”不计后果地购买装备。**

“未成年人需要对电子货币、虚拟货币形成基本的认识，对此家长和学校的教育是第一位的。其次，银行和各种支付平台都有义务来维护移动支付的生态体系，当未成年人进行交易操作时要有相关的提示，或者在某个时间段暂停支付功能，设置支付上限，有异常交易要及时通知账户所有人。”

**——中国社会科学院金融研究所法与金融研究室副主任尹振涛强调，应加大指纹支付、人脸识别等新技术在支付领域的应用，把支付实名制落到实处。**

“不少未成年人在玩游戏、交易、‘打赏’时，并没有通过有效的方式进行实名认证，一些游戏公司出于商业目的，甚至留出‘后门’帮助未成年人绕过监管规定，实名认证体系形同虚设，使儿童、青少年频频落入‘消费陷阱’。”

**——全国人大代表、民盟湖南省委副主委何寄华**

“听说要实名制，好慌啊，机智的我随便上网找了个身份证，居然通过认证了，谁也别想阻止我！”

**——网络上许多青少年玩家分享成功注册的经验。时下一些火爆游戏的注册程序并不复杂，厂商还在页面“贴心”地提示年龄较小的玩家可通过户口簿等获得身份证号码信息。还有不少中小学生表示，他们玩手游一般都使用父母的手机，并不需要额外的身份注册信息。**

“截至2016年12月，我国18岁以下的青少年网民已达1.7亿，约占全体网民的23.4%。据统计，孩子们在每个周末使用平板电脑、智能手机等超过一小时的比例达到了43.66%。”

**——中国互联网络信息中心2017年1月23日发布的第三十九次《中国互联网络发展状况统计报告》显示。**

“户外活动少了，‘小胖墩’‘小眼镜’多了，身体素质下去了，消费额却上来了。”

**——媒体报道，未成年人沉迷网络游戏、直播互动等不仅给家庭带来经济负担，也逐渐成为影响家庭和谐与社会安定的重要因素。**

“特别对于未成年人，有游戏、直播业务的企业应该树立社会责任，切忌唯利是图，应严格执行国家的相关规定。”

**——相关专家直言，网络游戏公司和网络直播平台的“打赏”，作为购买相关服务的手段，有其合理性，但对于打赏的额度和宣传力度，平台要进行分类控制和精细化管理。**

“网络游戏服务提供者应当按照国家有关规定和标准，采取技术措施，禁止未成年人接触不适宜其接触的游戏或游戏功能，限制未成年人连续使用游戏的时间和单日累计使用游戏的时间，禁止未成年人在每日的0:00至8:00期间使用网络游戏服务。”

**——今年1月，国务院法制办公室将国家互联网信息办报送国务院审议的《未成年人网络保护条例(送审稿)》及其说明公布，征求社会各界意见。**

“强化管理并不意味着要做‘减法’甚至取消娱乐，而是要通过做‘除法’，建立差异化的分级管理制度。明确什么年龄玩什么游戏，要有区隔，不能都放在‘一刀切’的、无差别的监管标准之下。”

**——北京大学文化产业研究院副院长陈少峰**

本栏编辑 范洁

声音·八方

“与所有的颠覆性技术一样，新一代人工智能具有高度的不确定性，因此需要统筹谋划、科学引导。我国即将发布新一代人工智能发展的国家规划，力争使之成为新一轮科技和产业变革的重要驱动力。”

**——科技部负责人介绍。世界智能大会昨天在天津召开，科技部、国家发改委等部门编制完成了新一代人工智能发展规划和重大科技项目，面向2030，对人工智能发展系统规划。**

“从2017年春季学期起，中央财政对全国城市和农村地区义务教育阶段学生免费提供国家课程教科书。”

**——教育部、财政部近日联合印发意见，对城乡义务教育教科书免费提供和部分教科书循环使用工作作出部署。**

“这次军队院校调整改革，对院校结构布局进行了调整，基本形成以联合作战院校为核心、以兵种专业院校为基础、以军民融合培养为补充的院校布局。”

**——国防部新闻局副局长、国防部新闻发言人吴谦大校介绍，调整改革后全军和武警部队院校共43所，军委直属院校2所，军兵种院校35所，武警部队院校6所。**

“这些所谓的中医专家，既不具有中医师资格，也不在中医机构任职，却能让老百姓轻信，原因在于真正名家大医缺乏有效传播。”

**——就“扮演”中医专家的刘洪滨引起关注的问题，国家中医药管理局相关负责人回应。日前，人社部、国家卫计委和国家中医药管理局在京表彰30名国医大师和100名全国名中医。**

“中国已成为美国最大贸易伙伴和第三大出口国，不断刺激美国出口增长，有助于美国经济成长。在美国投资的中国企业，是增加美国民众就业机会、打造美中之间交流桥梁的重要功臣。”

**——美国新任驻华大使之子、白宫高级商务顾问艾瑞克·布兰斯塔德在“机遇与挑战——中美经贸合作新纪元”论坛上发表演讲。**

“晚上约了一辆顺风车到重庆，对方说车子宽得很，还可以睡觉。我说那舒服哦，难道是埃尔法房车之类的！到了后，居然是辆大货车，爬上车都用了好半天，吓得我一路上眼睛都没眨。”

**——网友@七革农东墙近日的一条微博，在网上热传。有网友说这是段子，也有人质疑是网约车平台的炒作。**

关注时事热点，聆听八方声音，敬请关注本报微信“新民眼”。