

# 直播答题是“真撒钱”还是“假噱头”

新华社记者何欣荣、龚雯、杜康

凭借着高额奖金,超低参与门槛和明星出题助战等吸睛点,各种“直播答题”游戏在新年伊始迅速蹿红。“冲顶大会”“百万英雄”和“芝士超人”等APP,成为社交群里的爆款,霸占了很多人的手机屏幕。

短时期内的爆红,引起了很多争议和质疑。参与者与奖金数额是否真实?游戏“作弊”软件频出怎么办?如果不直面这些问题,“直播答题”游戏还能火多久也许要打一个大大的问号。

## 参与人数和奖金金额的真实性如何?

用了一张复活卡,请了两名好友,忙乎了约20分钟,好不容易把十二道题全答对了,最后只分到了不到5块钱的奖金,这让直播答题迷贺青有些小失望。

“一开始参与时非常兴奋,主要关注网速和题目选项,希望不要卡顿。现在觉得游戏规则的公开透明有点问题,特别是参与和答对的人数方面。”贺青说。

很多网民的吐槽也证明了这一点——“在线人数122万,参与答题的人有140多万,这是什么情况?”“第六题总共7000多人答错,复活的却有1.3万人,太假了吧!”“答到最后题,眼看着通关后可以分40多块,结果最后一把有3万多人复活,奖金一下子降到了11块,这个预算控制我是蛮服的。”……

按照贺青的分析,部分答题游戏中,可能存在“机器粉”的现象。“比如奖金100万元,最终5万人通关,但其中一半是机器答对的,相当于50万元奖金平台又收回去了。反正用户的真实性没人验证,平台页面也只显示百来名获奖者。”

针对参与人数大于在线人数的问题,花椒直播相关负责人表示,答题游戏的参与用户不

仅来自花椒APP,还包括PC端、快视频及浏览器等第三方平台。由于技术原因,目前在线人数只显示APP上的,其他平台的答题用户数未及时体现,会尽快进行优化。

“参与人数中,如果有大量机器,多少会产生一些逻辑上的漏洞。奖金数字是否真实,用户玩久了,都会有感觉的。欢迎第三方机构对我们的数据进行检测。”冲顶大会创始团队成员李波表示。

关于游戏平台是否存在人数“注水”稀释奖金的现象,北京京师律师事务所律师张新年表示,这种行为如果属实,不仅涉嫌虚假宣传,还涉嫌不正当竞争,市场监管部门可以依法介入调查。

在中国互联网协会信用评价中心法律顾问赵占领看来,公开透明的机制是直播答题商业模式走下去的关键因素。“一旦失去用户信任,直播平台不但吸引不了新用户,也留不住老用户。”

## 怎样应对各种搜索神器和外挂软件的冲击?

在直播答题游戏走红的同时,一条新的产业链也在快速延伸,那就是花样迭出的搜索神器和辅助软件。

率先亮相的是百度的“简单搜索”。这款APP使用了智能语音识别技术,用户按住说话后,几秒钟内APP会给出搜索结果。按照APP的官方提示,“两秒搜索,三秒答题,越短越快,越长越准。”目前,简单搜索已开始百万英雄、冲顶大会等四款答题游戏中直播机器师给出的答案。

百度之后,其他竞争对手纷纷跟进。如搜狗推出了“汪仔答题助手”,360推出了“超级智能答题神器”。

除了辅助软件,电商平台上还出现了不少兜售“复活卡”、答题攻略、题库大全的店铺。在直播答题中,如果遇到答错或超时未答的情况,可以借助“复活卡”复活一次。一张“复活卡”的价格在1元左右。

显然,随着这些搜索神器的泛滥,直播答题游戏会变成一种机器算法和数据的对决,用户参与的趣味性将丧失殆尽。有业内人士指出,本来问答是个很好玩的游戏,但被这种所谓的AI搞得一点都不好玩了。

对于AI参与游戏作弊的问题,主要直播平台的声明中均提到:禁止用户使用模拟器、插件、外挂或第三方工具下载、注册、获取答案。一经发现,活动举办方有权取消该用户的活动参与及获奖资格。

冲顶大会创始团队表示,从1月10日开始,外挂软件逐渐增多。为此平台在出题时,进行了防外挂设计。因为大部分的AI软件,都基于语音识别和简单的语义理解。只要瞄准其缺点出题,AI的作用会大大受限。比如直接问唐伯虎的出生年月,AI可以直接给出答案。但如果问三个画家的年龄大小,AI很难完成年龄比较这个任务。或者即能进行比较,反应时间也会超过答题所需的10秒钟。

## 广告“金主”强势植入利弊几何?

从第一天流行开始,直播答题就面临一大质疑:如何支撑这种靠奖金刺激的“撒币”游戏?尤其是在市场竞争加剧的情况下,直播平台的“撒币”力度越来越大:19日,某直播平台从上午11点到晚上11点,设置了7场活动,奖金总额号称有900万元。按照这个趋势,该平台一个月的“撒币”规模不下2亿元。

随着用户量和关注度的大增,直播答题的商业模式逐渐清晰:最近,在美上市的趣店集团宣布与某直播答题平台开展商业合作,涉及金额1亿元。

从目前情况看,商业品牌与直播答题的主要合作方式是广告植入。

在15日百万英雄的500万广告专场中,涉及快餐、外卖和视频平台等多个品牌的广告植入。典型者如一道针对外卖品牌的题目:某品牌外卖送到时为什么还是热的?答案是该外卖品牌用了特殊的保温材料。

广告“金主”的加入,固然为直播平台输送了“撒币”火力。但“金主”们的强势在游戏中也表现得越来越明显:

一是广告专场的场次逐渐增多。有统计显示,16日一天4大平台的31场直播答题中,有10场为广告专场,占比近1/3。

二是植入方式的简单粗暴。和影视剧的广告植入讲究与情节节拍不同,直播答题的广告植入是赤裸裸的。如“某手机品牌有几个摄像头?”“某视频平台的名称是多少笔画?”……“一开始直播答题还是有知识性的,邀请三五个朋友在微信群里一起答题,也蛮有趣味。现在广告越来越多,答对的人也越来越多,意思就不大了,纯粹是消磨时间。”贺青说。

中国电子商务研究中心助理分析师陈礼腾认为,直播答题游戏的优势是能以极低的成本来获取用户,但问题是产品趋于同质化、用户黏性不高,只能依靠高额奖金和名人效应来获取流量,这并不是一个可持续发展的路径。

相比广告变现,赶在玩家失去兴趣之前,开发出让用户黏性增强的功能,可能是未来的方向。

## 每周新语

世界瞬息万变,每天都有各种新鲜事发生,每周都有你闻所未闻的新闻涌现。即日起,新华每日电讯(调查·观察)周刊推出“每周新语”专栏,为您精心搜罗过去一周最热新闻、最潮新语。过去一周,有哪些你必须知道的新闻?我们一起“涨姿势”吧——

### Wi-Fi 航班

指的是飞机上可以使用手机,能够连WiFi的航班。近日,根据中国民航局《大型飞机公共航空运输承运人运行合格审定规则》第五次修订《机上便携式电子设备(PED)使用评估指南》相关要求,已有数家航空公司正式开通Wi-Fi航班,更多的航空公司宣布陆续跟进。

随着民航解禁手机,乘客在选择航空公司也多了一个市场维度:有WiFi和没有WiFi,乃至WiFi的速度快慢。不过有网友指出,对于平时手机不离身的现代人,飞机上不能使用手机恰恰是一个难得的放松机会。

### 艾莎门(Elsagate)

由“儿童邪典片”所引发了一系列的社会事件,被称为艾莎门(Elsagate,因为《冰雪奇缘》里的艾莎公主是这类视频中最常出现的主角)。这类视频直接取材于深受孩子们喜爱的动画片,剧情却被二次“塑造”为绑架、虐待、拔牙、流血等成人世界的恶毒内容,传播着各种折磨、虐待、恐怖、惊悚以及各种不符合人伦常理的荒谬和

恶意……

目前,这类“儿童邪典片”已经流入国内。家长们应该提高警惕,亲自挑选适合的节目或视频,并跟孩子一起看,而不要把看电视、看动画片变成让自己脱身的方式!严防罪恶之手在我们眼皮底下悄无声息地拐走了孩子心灵健康。

### 新闻孕妇效应

来源于中肯报曹林微博。曹林指出,“高铁扒门”事件之后会有一系列各种版本的高铁扒门事件曝出,倒不是人民群众受这任性女感染都去扒门,也不是执法不严的纵容效果,而是新闻扎堆效应。其实扒门的事也许时有发生,多数没形成大影响大冲突,未成为新闻。这次高铁扒门事闹大了,媒体、网友接下来都会刻意关注这类事件,形成一段时间的新闻孕妇效应。

简单理解,新闻孕妇效应就是孕妇效应在新闻领域发挥作用。而孕妇效应指的是偶然因素随着自己的关注而让你觉得是个普遍现象,就是当人怀孕了就更容易发现孕妇。

专栏主持:张典标



扫描二维码  
阅读完整版“每周新语”  
可赢取精美赠书一册



抢票「神器」

据媒体报道,声称高效、精准的春运抢票神器却暗藏信息泄露、诈骗钱财等多种风险。不少网友反映使用抢票软件后,非但没有抢到票,反而接到了很多垃圾短信和骚扰电话,个人信息遭泄露。

网络安全攻防都在不断进步,不可能一劳永逸,12306平台应不断增强网络攻防的技术迭代能力。当然,想从技术上杜绝抢票软件难度不小。更重要的是,执法监管不能缺位。

# 国家宝藏怎么“藏”

闫志

即便是展现某国、某族、某地域历史文化传统的博物馆,也应当具有世界性。博物馆应该避免变成只有一部分人才能读懂、认同的“私人会所”

共设施。

就这层意义而言,即便是展现某国、某族、某地域历史文化传统的博物馆,也应当具有世界性。博物馆应该避免变成只有一部分人才能读懂、认同的“私人会所”。

强调博物馆的宗庙性质,容易导致博物馆服务向专业群体、精英群体倾斜。因为宗庙话语的神圣性和宏大叙事,本身就是为拉开神圣空间与日常生活的距离。

所以,如果所有博物馆都在这个意义上进行自我定位,那么势必与博物馆的开放性渐行渐远。

前不久,独立策展人丽贝卡·卡其撰文指出,中国博物馆的展览过于以策展人为核心,展览话语完全被策展人的专业话语权控制,这是造成今天中国博物馆展览与公众之间隔阂的重要原因。

这当中有一些误解,例如,中国的综合类博物馆还没有建立起策展人制度,各个博物馆的展览项目团队组成也各不相同。但是,丽贝卡·卡其的观点还是应该引起国内同行的注意。长期以来,国内博物馆与考古界的密切关系,使得扮演策展角色的负责人大多具有考古学背景。因此,国内历史类展览的叙事,大多带有浓郁的考古学色彩,过于专门化的

展览叙事,使得展览团队外围成员、具有不同学科背景的相关工作人员很难参与其中,他们当中很可能有人懂得如何在学术话语和通俗话语之间转换。

自中国国家博物馆新馆开放以来,在历史类基本陈列和临时展览中,强调展览叙事的“去考古化”,使得以新版《古代中国》陈列为代表的系列展览展示出新的独特性。我个人理解,这一理念的准确表达应该是在展览语言和展品陈列中“去田野考古化”,即不再仅仅用考古类型学和考古学文化谱系,作为唯一或主要的展示理论;在说明文字中弱化考古学概念,突出艺术价值、文化价值和历史价值。

田野考古学在考古学中具有基础的地位。但是,考古学的目的则是对考古材料的解释、解释的手段会跨越许多学科,因此,考古学本身就是一个异彩纷呈的学科大拼盘。如果把这样的考古学引入历史文物的展陈中,将会给观众带来丰富且充满趣味的信息,给观众以选择权,从而避免观众在阅读说明后仍然不明就里。

所以,如何丰富展览的思想,如何引导不同学科的参与,都会影响展览内容的传递和观众在接受。

近十几年来,随着城市化进程的加快,许多地方博物馆拔地而起。很多有数十年历史的博物馆,也因观众压力或其他原因纷纷建立新馆。这些新博物馆虽然根据级别在建筑面积上有所差别,但在规模的追求上则是一致的。大多数地方博物馆新馆,建筑面积都在6万平方米以上。

新馆一般建于城市新区,这使得博物馆在单体建筑外还能拥有广场和院落。然而,这也给参观者带来了极大的不便:首先是博物馆距老城中心太远,这会令观众望而却步;其次是建筑区域过于广大。一般新建博物馆从院落大门进入还要走过至少二三百米的距离才能到达建筑大门,而遗址博物馆往往和景区连为一体,区域面积更加广大。

这种设计本意,是希望观众在游览景区时将博物馆作为其中一个景点。但景区游览和博物馆参观是两种完全不同的体验:前者是在行进中随时浏览风景,是精神放松的观赏;后者则需观众思考和欣赏。

很难想象,一位景区游览者在身心俱疲的状态下还能在博物馆里思考历史和文化。反之亦然。所以,新建博物馆体量的过于庞大,实际上增加了观众参观博物馆的疲劳度。再加上餐饮、休闲等配套设施不完善,参观博物馆成了一项艰巨的任务。

或许博物馆开放瓶颈还有其他因素在起作用,但是上述几点是博物馆自身可以把控和改进的。如何提高博物馆的服务,是一个综合工程,需要观众的参与和激励,这种互动才有意义。(作者系国家博物馆副研究员)

谭浩俊

答题冲关,过关斩将,答对12道题就能和其他胜利者平分奖金。最近,冲顶大会、百万赢家、百万英雄等直播答题活动刷爆朋友圈。单是花椒直播APP的“百万赢家”,同时竞猜在线人数就有五六百万。火爆背后,更多人发出疑问,这样的“撒钱”竞猜靠什么盈利?能火多久?

其实,所有参与这场“直播答题热”的APP,可能没有一家想过要一直做下去,更没有想过能一直火下去。因为大家都很清楚,这股热潮很可能只是短时间内的火爆和热闹,企业和投资者只不过是顺势而为,把广告效应发挥到最大化。

虽然现在传播渠道更多了,任何节目的开发与创新,都很容易被模仿和改良,导致新节目很难长时间维持热度,从而影响节目的生命力和影响力。于是,很多人认为,创新的代价太大,不如学着模仿。但是,反过来看,正是因为传播的渠道大大增加,也给了企业、投资者、创业者、媒体等更多独立创新乃至模仿和改良的机会。

总结这类类似答题APP节目的经验与教训,最核心的问题就是内容。随着节目的不断深入,对题目的要求也越来越高,题目产生的空间和余地会越来越小。如何保持题目上的新鲜感,非常重要。然而现实的情况是,一家开设了答题APP,很快就有无数家跟进。这就对题目的“新颖”提出了更高要求,否则,投资者就会慢慢退出。

正因如此,一些APP可能会出于人气的考虑,开始在题目的内容上做文章,一些背离答题初衷的题目,就有可能出现在答题APP上,比如带有色情、暴力甚至负能量的东西。答题APP如果不能正确对待眼前利益与长远利益的关系,不能很好地在内容上下功夫,就会昙花一现。

网络的普及,不仅给了公众更多的参与机会,也给了企业和投资者更多的获利机会和宣传条件,但是,如果企业和投资者只想到赚钱,而不顾公共利益,就容易让所开发的项目或节目等走向歧途。

对答题APP来说,关键就在内容,看内容能否时刻给参与者带来新鲜感、会不会突破底线,看内容的影响力和关注度。只要内容有吸引力,节目的参与度就不会低。参与度高,企业和投资者就会持续投放广告,投入资金等。

总体而言,答题APP的火爆度是超出预期的,也因此让人产生能火爆多久的担心。所以,答题APP,且行且珍惜。(作者为中国不良资产行业联盟研究员)

读者来信

## 被网游毁掉的孩子

陈奕明

近日,四川省泸县一名17岁少年,因蒙面持刀入室抢劫被判刑四年零十一个月。他持刀抢劫邻居的动机,竟然是为了抢钱玩手机游戏。

据媒体报道,涉少年痴迷于他的游戏“事业”,甚至将游戏置于生命和自由之上。当抓捕他的警察找到他时,他最关心的竟是维护自己的游戏成果——他对警察大吼,“你抓我可以,等我把游戏退了!”

作为一个家长,我深知网络游戏对青少年的摧毁力之大,见识过网瘾毁人的例子。

数年前,我也曾浸泡在网络游戏所“赐予”的无穷无尽的痛楚与不安之中,不仅给了我有一个视游戏如生命的孩子。这种难以名状的痛楚和不安,纠缠了我10年之久。

我的孩子是个聪明、思维敏捷又兴趣广泛的文艺少年,喜欢写散文、古诗诗词。初中时,他写的作文能把语文老师感动得泪流满面。他对中外历史有浓厚的兴趣,而且是个小军迷,曾自娱自乐地作文分析二战中欧洲战场的著名战例“阿登反击战”的细节。

然而,自从迷上网络游戏之后,他就迷失了自己,迷失了人生的路标。游戏成了他生活中的唯一,游戏占据了他生活的全部。

于是,他“心无旁骛”地以游戏为业,将游戏与自己的生命复合成一体。在网络游戏强大魔力的驱使下,他从白天到夜晚都置身于虚幻的游戏世界,持续鏖战,从不怠倦。

高中时,为了玩“穿越火线”,他7天7夜连续激战,接近生命所能承受的极限,这种自残式的疯狂游戏之后,他开始出现肠胃功能紊乱、胆囊萎缩的问题。

逃课成了他的常态,学业荒废殆尽。高考临近,他丝毫不曾体验过复习迎考的紧张和艰辛。即使在对自己的人生会产生重大影响的高考期间的3个夜晚,他也没有停歇高频率敲击键盘的手指。

他把所有光阴都献给了游戏,将所有的零花钱都交付给了游戏公司,他不仅输在了起跑线上,也输掉了10年花样年华。

看着他不思饮食专注于游戏的神态,看着他消瘦的脸庞,这种沉溺于游戏的忘我状态的荒诞场景,定格在我的记忆里,久久难以抹去,且已衍生成我的梦魇。

他处于近乎病态的放纵状态,并拒绝了任何理智的召唤。多少次,我奋起掐断网络,结果他竟以离家甚至绝食的极端方式相抗争,维护他的“游戏权”。

那时,我已无可奈何,唯一的希望是军队铁的纪律能约束他放纵的顽劣,帮他挣脱网络游戏的魔力,回归生活的常态。

可是,因为常年玩游戏,儿子被消磨得体重不足百斤,连续3年在征兵初检的第一关就被淘汰出局……

深受游戏之害的,绝不仅仅是我的孩子,而是一个年代的孩子。网络游戏商们是否认真想过:你们创造一个财富神话的同时,把多少问题留给了社会?

“青年兴则国家兴,青年强则国家强。”我们都知道应该让孩子远离游戏,远离游戏人生。作为一个父亲,我努力了10年,很多父母也遇到了和我一样的无奈,同样沉浸在痛楚和不安之中,也请网络游戏商们给父母们提供一个办法。



扫描二维码  
关注新华每日电讯