

看世界

## 变价费

全球不少国家和地区都存在小费文化。一般来说,客人可以依据自身的消费体决定要不要给小费以及给多少小费。不过,最近几年,越来越多的消费者抱怨,小费成了“变相涨价”——商家将原本应当支付给员工的工资成本,通过小费文化“包装”后转嫁到了消费者头上。

美国消费者的“怨念”就普遍较深。不少网友吐槽:

“现在剪个头发、做个按摩、买杯喝的都要给小费,甚至有些自助服务的地方也要求给小费。”

“有一次结账的时候,发现账单上自动多收了14%的小费,但服务明明很差,根本不值得给。结果被告知,这是自动的。这和抢钱有什么区别?”

勾明扬

“小费应该是基于服务而定,而不是‘变相涨价’的方式。”

美国消费金融服务公司银率(Bankrate)2023年6月进行的一项调查显示,受访者中约有66%的美国成年人对小费文化感到不满。具体来看,41%的受访者认为企业应该向员工支付更高的工资,而不是过分依赖小费;32%的受访者对部分店家预先设置固定金额小费的行为感到恼火;30%的受访者认为现在的小费文化已经失控。

关于小费的起源,历史学家们至今尚未给出定论,只是普遍猜测可以追溯到中世纪时期的欧洲。最初的小费可能出于主仆之间,如果仆人表现出色,主人会支付额外的酬金作为对仆人的奖励。

英语里“tips(小费)”的单词源于18世纪的英国。当时,英国酒店的餐桌中间会摆放一个写有“To Insure Prompt Service(保证服务迅速)”的碗,顾客们只要将零钱放入其中,就能得到更加优质、热情的服务。这种做法逐渐得到了大家的认可,这4个单词首字母连在一起形成的缩写“tips”也渐渐演变成了“小费”这一单词。

如今,小费在国外很多地方已经成为约定俗成的习惯。通常认为,给予小费既是对他人劳动付出的尊重,也是对自身经济实力的认可和表达。比如在美国,只要服务不是差得离谱,消费者基本都会选择默认支付小费。

但是,当“自愿”变成“默认”之后,问题就不可避免地出现了:

一方面,在一些餐厅和酒店,小费被强制性纳入账单,消费者根本无法选择是否支付以及支付多少。

消费的本质是购买服务,只要商家明码标价、消费者自愿与商家达成购买契约,商家提供了相应服务,支付消费款项就是理所应当的。在消费行为发生之前,选择权在消费者手中,商家不能强制,但只要契约达成,支付就带有强制性。而小费的性质更类似于赠予,它是消费者基于自身意愿给予的奖励,是“额外的善意”,二者完全不是同一个概念。这也是网友吐槽强制小费就是“变相涨价”的原因所在。本质上,将自愿性质的赠予转换为强制性质的支付,是对消费者财产权的侵害。而且,还是偷偷摸摸的。

另一方面,小费的“起步价”也在水涨船高,动辄要支付消费金额的18%甚至30%,而一般约定俗成的小费标准为5%至15%。

按说,小费的定价权应该在消费者手中,消费者自愿为服务付出一些价钱,但当小费标准被强制纳入账单,定价权就从消费者手中转移到了商家手中。此外,定价标准也不清晰。何谓服务好,何谓服务不好,评价标准在消费者心中,定价标准在商家手中。但当定价权转移到商家手中,定价标准就变成商家说了算。

也有专家分析,经济环境好的时候,消费者普遍“不差钱”,支付敏感度不高;当经济面临下行压力时,支付敏感度大涨,消费者的不满自然会集中爆发。“通货膨胀和普遍的‘经济不安’似乎让人变吝啬了,但我们却面临着比以往更多的小费‘邀请’。”

除此以外,一些新的支付方式也对小费文化产生了影响。比如,随着科技的发展和服务业的升级,数字支付系统日益盛行,越来越多的美国商家开始使用线上小费支付系统,顾客只需要在商家收银处的平板电脑上戳戳屏幕就可以支付小费。但新的问题又来了:排在后面的顾客可以清清楚楚地看到前面的顾客给了多少小费。很多人不得不因为面子问题,选择“在其他顾客的注视之下”多支付一些小费,结果导致后面的人也不敢给得太少,从而陷入了恶性循环。

小费文化作为约定俗成的习惯或许有其存续之理,但当商家的强制和消费者的“被迫默认”变得越来越普遍,消费者自然会有不满。长此以往,小费文化面临的质疑恐怕将越来越多。

为什么足球、篮球、乒乓球等圆形球类表面是光滑的,而网球却是毛茸茸的?

梳理网球的演变历程可以发现,这种设计并非突发奇想,而是综合了技术演进、赛事需求与观赏习惯改变等因素,是多方博弈的结果。

网球“1.0版”出现在15世纪,大体就是一个木芯皮面的光滑球体。到了18世纪,内含羊毛和软木芯的布球开始流行起来。直到19世纪,随着橡胶材料的出现,网球才开始采用橡胶内胆。

橡胶球弹性好,且价廉耐用,按理说能够顺利取代传统网球。但事实并非如此。原因说穿了很简单,那就是“看不见”。

现场看过F1方程式赛车比赛的观众都知道,去现场,图的是个气氛,而不是“看”比赛。从比赛开始的那一刻起,引擎的轰鸣声、轮胎摩擦地面的尖啸声、人们声嘶力竭的呐喊声就交织在一起,形成声浪,身处其中,情绪自然会被引爆。但若想看赛车的细节,没有传说中“动态视觉”的人还是别想了。因为车速太快,超出了人眼分辨能力,大多数人只能看见一道影子闪过,眼神不好的甚至连影子也看不见,基本就是“看了个寂寞”。

网球也是同样道理。橡胶球弹性好,速度快,运动员及时做出反应,观众想看清楚更难。在没有电视转播,更没有特写镜头、鹰眼抓拍的时代,这样的比赛怎么可能得到观众的喜爱?所以,要想让网球被更多受众接受,必须要把球速降下来。

由此,在光滑的网球上附上一层绒面的想法诞生了。根据空气动力学,绒面的细毛既可以在击球瞬间发挥缓冲作用,也可以在飞行过程中加大空气阻力。这意味着,不仅网球的初始速度降下来了,飞行速度也衰减得更快。

除了降球速,增强球员对球的控制力也很重要。要让比赛更有观赏性,让专业选手在比赛过程中玩出更多“花活”,需要增加拍面与球面的摩擦,带来更多的旋转和变化。同时,更大的摩擦系数也有利于球员控制球的飞行轨迹。这对于提升比赛的技术性和观赏性同样重要。

简而言之,在网球的世界中,毛茸茸的球面并不是天马行空的奇思妙想,它代表的是技术的演进,满足的是观赏的需求,突出的是竞技体育的魅力,最终落脚点还是出于经济效益的考量。某种程度上说,其提供的是一种“相对的确定性”,即帮助专业球员稳定输出,打出耐看的比赛,为观众提供可预期的愉悦体验。

基于同样理由,我们也大致可以理解为什么网球会统一为今天这样一种似黄还绿的颜色——它还有一个官方名称“视觉黄色”。实际上,早期的网球颜色并不统一,直到20世纪70年代,随着电视转播的兴起,国际网球联合会(ITF)才专门规定了网球的颜色。根据专家介绍,“视觉黄色”在不同人的眼中会呈现出轻微的色差,即每个人看到的颜色都是不一样的。但体现在电视转播上,无论是在红土球场还是在草地球场上,“视觉黄色”都同样显眼。

换言之,网球颜色的设定同样是为了满足观众的观赏需求。而之所以产生这种需求,是因为电视转播这种新技术的出现,大大拓展了观赛人群的规模,改变了人们的观赛习惯。网球颜色变化的背后,同样体现的是经济学逻辑。

从这个角度上看,“为什么网球是毛茸茸的”,答案不简单。网球材质及颜色的演进,可以看成是人们从经济视角审视这个世界的窗口。窗口虽小,但可窥见的世界一点也不小。

韩叙

脑洞  
网球

## 掷赛探源

施普皓

《摩诃婆罗多》是古印度两大著名梵文史诗之一,描写了婆罗多族的两支后裔为争夺王位继承权而展开的种种斗争。书中穿插了不少传说,其中有一场“赌戏”时至今日仍被人们津津乐道。

据书载,般度族建立了天帝城,族群首领“坚战”加冕为王,这让竞争对手俱卢族首领“难敌”嫉妒不已。难敌的舅舅“沙恭尼”看出了外甥的心思,就设计了一个赌局,邀请坚战参加。在赌局中,一向好胜的坚战一输再输,先输了财产,又输了王国,最后连自己、兄弟、妻子都输掉了。

坚战与沙恭尼所玩的掷骰游戏引起众多读者的兴趣。

据传,在古代印度,民间的确流行一种掷骰游戏,玩法和《摩诃婆罗多》中的描述差不多,该游戏名为“十字戏”。

“十字戏”大约诞生于16世纪莫卧儿帝国时期的印度,具体起源如今已难以查证。从该游戏的棋盘形态和部分游戏规则来看,与其类似的游戏可能早在公元前3世纪后期便出现了。直到今天,“十字戏”依然流行于世界各地,只不过,它早已脱离了赌博的范畴,变成了桌游(桌面游戏)的一种。

从游戏分类上看,“十字戏”可以被归入桌游中的掷骰游戏类别,即用骰子、陀螺、贝壳等掷具,随机决定棋子沿棋盘路径的前进步数,最先抵达终点的人即为赢家。这一规则相信大多数读者并不陌生,因为其玩法和流行多年的飞行棋等小桌游十分类似。而德国、荷兰、法国、西班牙、意大利等欧洲国家,也分别结合自身文化特点,衍生出了不同的版本。

这种以棋盘为“地图”,以棋子为“主角”,依据骰子骰点行动的游戏模式,深深影响了后世桌游的发展。从飞行棋、大富翁等人们耳熟能详的桌游,到“龙与地下城”“克苏鲁的呼唤”等相对小众的桌游,“骰子行动”的模式已成为很多桌游的标准玩法,尤其是角色扮演类桌游。在这类游戏中,玩家们将自己代入其中,只需遵循简单的游戏规则,便可实现无限可能。无论是一骑绝尘还是逆风翻盘,或是困于“黎明前的最后一刻”无法脱身,只要游戏还没有结束,

胜负就无定数。这种不确定感或许正是掷骰游戏最吸引人的地方。

当然,这种无限可能的基础,来源于其游戏规则的核心——用骰子掷点决定行动结果,这就不得不提到骰子的发明了。

骰子的历史可以追溯到公元前约5000年的美索不达米亚地区,不过那时候的骰子形状不太固定,制作风格和标注方式也比较“放飞”,所以对是否能将其界定为骰子,学界尚存争议。在中国,骰子最初是长条状的,后来才演变为立方体,至唐代以后就与我们今天玩的骰子非常类似了。

骰子发展到现在,除了传统的正方体六面骰外,比较常见的还有四面骰、八面骰、十面骰、十二面骰和二十面骰。其中,玩法比较特殊的是十面骰,桌游玩家通常需要同时掷两个十面骰,其中一个骰子代表个位,另一个代表十位,所以如果同时掷

出了一个3、一个4,结果并不是7,而是34或43。

应该说,骰子的发明相较于“十字戏”,对人类的影响更为深远。如果说后者的意义更多体现在娱乐上,那么前者则更加益智,尤其对数学以及概率论等基于数学计算产生的科学理论产生了重大影响。不止一位数学家表达过自己对骰子的迷恋。有人称其为“符合古典概型且操作简单的随机数生成道具”,认为其代表着“规则之下事件的随机性”,让人顿感“不明觉厉”。

现如今,随着人们对益智游戏认知的加深,桌游正在变成和传统棋牌一样被社会广泛接受的游戏品类。而且,相较于后者,其种类更多、玩法更丰富,比起电脑游戏又多了面对面的社交属性,带来了额外的烟火气。

难怪这么多人愿意时不时地约上朋友玩儿,一玩儿就是半天。又简单又有趣,还有历史文化底蕴,这样的游戏谁能不喜欢呢?



本版编辑 杨啸林 美编 高妍  
来稿邮箱 gjb@jrb.cn