# 票务行业的思考

enzo liu

### 2016-07-17 Sun

### Contents

工作以来, 学会的最重要的一件事情, 就是逼问自己, 到底在做什么。

这两天,在读一本书叫做 **rework**,看见的最有感触的就是相对规范化的提供了几个问题用来拷问自己。记下我觉得最重要的几个问题:

- why are you doing this?
- what problems are you solving?
- is this actually useful?
- are you adding value?

借此也梳理一下这一年来,我对这个行业的理解。

## 行业认知 (存在的问题, 回答 why)

从行业的模式来分, 主要有两类玩家。

- B->C 大麦, 永乐, 东方票务等
- C->C 西十区, 票牛, 牛魔王等

其实, 我更愿意用一级市场和二级市场这样的概念尝试去理解这两类模式。

### 各自的优势和劣势

- B->C (一级市场)
  - 优势
    - \* 规模化(商品的差异化越小,越容易规模化),从而成本低
    - \* 服务稳定(不可控的因素很少,直接对接主办方和用户,解决掉常规票务销售的渠道问题)
  - 劣势
    - \* 作为计划经济的实现,定价会脱离实际, 也部分提供了投机的空间,促进了票务市场的紊乱
- C->C (二级市场)
  - 优势
    - \* 提供了反应票券实际价值的可能性, 给上游更大的利益空间

- \* 增加了票券流通的可能性, 让有意愿的用户更有可能规范的买到
- \* 相对规范的实施票务价值的更大化
- 劣势
  - \* 服务不稳定, 上下游资源不可控
  - \* 交易成本高
  - \* 规范化程度不高

# C->C 框架下的可能价值 (adding value)

既然存在问题,那么解决问题就能带来相应的价值。

### 问题分析

- 服务不稳定
  - 库存(多-沉没成本,少-跳票,提前准备-销不出去的风险,先销后采-成本的风险)
  - 定价(信息不够透明,凭借猜测和感觉定价,交易双方都不满意)
  - 保障(对商户的库存,成本的保障,对用户的票品,价格的保障)
- 交易成本高
  - 信任的成本 (小商家,小平台的公信力,无担保,无规范)
  - 沟通的成本
  - 票务流通成本 (物流, 时间等)
  - 交易环节的成本(定价,销售,采购等每一步的不确定性)
- 规范化
  - 还不清楚规范好了应该是什么样,暂时我只能类比淘宝,我觉得它已经比较靠谱了
- 保障
  - 对卖家的保障(滞销,资金,定价)
  - 对买家的保障(真假,价格保护,退换等)

### 针对问题,可能存在的价值

每一个可能价值都会是方向, 你创造了价值, 才能分一杯羹, 才能活下去。

- 整体价值
  - 交易行为规范化
  - 交易成本降低
  - 行为保障(系统性抵御风险,类似保险思路)
- 对上游的价值
  - 提供公允的商品价值,增加收益或降低沉没成本
  - 联合众多上游(平台化思路),提供资金,库存相关服务(风险)

- 减少中间商, 降低成本
- 相对精准的营销
- 对下游的价值
  - 增加以合理价格购买到的可能性
  - 通过相对公允和流通的市场,增加票品商品化的收益或者降低沉没成本

## 差异化的方向

每一个行为一定都有各自的代价和收益。

### 用户服务

售前

**交易决策** 内容的好坏 (评论),商品的质量 (位置,距离),信息服务 (演出信息,演员信息) **商品发现** 相关,热门,别人看过评论过,用户分类,精准推荐等

咨询,交流 客服咨询,用户间交流

场景化销售 情侣看什么,亲子看什么,悬疑看什么,打发周末看什么,刺激一下看什么

售中

商品流转信息 信息透明,增加信任感,提前预知风险(很久都没备票完成...)

真假保障 赔付

**价格保障** 一大部分觉得被骗的原因是因为和实际价值不符,信息不对称,可以曝光交易行为,可以在浮动过大的情况下适当赔付,同时,服务是可以收费的。

- 售后
  - 退换货
  - 转让

#### 卖家服务

我觉得这里主要是数据服务, 收集交易行为, 提前提供参考, 甚至平台提供保险保障。

资金 集资采购, 分摊风险

库存 提前采购

定价 指导定价

精准销售 利用平台用户信息

#### 保障

- 真假
- 滞销
- 价格

## • 跳票

## 定价

**收集交易行为** 平台产生的,用户录入的,其他平台抓取的,等等 **提供价格模型** 演出,话剧,热门,常规,分门别类尽可能的给出详细的定价参考

## 行业标准化

推进电子票 降低转让,交易的成本

**规范交易行为** 真假票验证,票券位置信息,不能无票售卖,透明整体票盘分布信息 (多少个人手上,多少主办手上之类) ...

其他?