



### 人生路上,别失童心

“花三千块钱买了假面骑士的变身腰带玩具,没事就躲在房间里喊变身”“40岁了。有次下班回家上厕所,不由自主对着洗发水瓶子的说明念Rap”……最近,有人在网发起“交换童心”活动,鼓励大家说出最具童趣的故事,引来很多人参与。

最是童心宝贵,最是童趣动人。“所有成年人都曾经是一个孩子,只是我们忘记了。”是的,我们都曾经高呼“不想长大”,长大后却开始后悔“回不去了”。时间不能倒流,但生活可以同样精彩,不一定是儿时的无知,却可以有当时的无邪;不一定是此时的四平八稳,却可以像小时候那样天马行空;不一定要抓住过往牢牢不放,却可以珍惜当下创造不凡。小时候的梦想和长大后的生活始终在一条时间线上,分不开更割不断,只要悉心浇灌,再贫瘠的土壤都能变成沃土,向阳的花也总会美丽绽放。

(人民日报)

### 政务官微不能丢了“官样”

由于直接与网民进行对话互动,政务官微在运营中的话语体系,与传统的官方发声必然应当有所区别。但是,语言活泼不等于“神回复”,不等于“天雷滚滚”,雷人的“神回复”不仅起不到让官微“人性化”贴近群众的目的,反而会让政务官微失去权威。政务官微有其特殊的身份,不能在回复中越过其身份雷池。任何一条对咨询群众的回怼信息,都难免让人产生“上了一个假政务官微”的错觉。

(中国青年报)



### 毕业“致青春”怎能太任性

大多数大学毕业生并无经济收入,其支出大多来自家庭,如果聚餐过于频繁或过于高档奢侈,不仅会加重家庭经济负担,造成互相攀比的不良消费习惯,醉酒还可能成为安全隐患。如此“致青春”,不仅太任性,而且还变了味。大学生们在毕业消费时,一定要懂得适可而止,大胆对自己不能承受的人情开支说“不”。同时,高校也要针对毕业生的心理特点,帮助其树立正确健康的消费观念。

(北京青年报)



## 建立完善的未成年人网络安全保护措施刻不容缓——

# 超九成网游以刺激性内容为主

### 时间与金钱上的双重沉迷

在小凯的游戏时间里,晚上11点还不是最晚时间。如果第二天放假,他还会玩到凌晨一两点。

“当然,这肯定是不敢让我妈知道的。”小凯对记者说。

2017年2月,腾讯在原文化部指导下推出未成年人家长监控体系和健康游戏防沉迷系统,协助家长对未成年子女的游戏账号进行监护,并限制了低龄群体的游戏时长。

但从小凯的做法中不难看出,仅仅限制游戏时长,还不足以解决未成年人在时间上的沉迷问题。

为了解决这一问题,2017年发布的《未成年人网络保护条例(送审稿)》,制定了“网游宵禁”的规定。

送审稿第二十三条第二款规定,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。

对此,中国社会科学院法学研究所副研究员张锋认为,“网游宵禁”的规定,有利于保护未成年人的身心健康,“立意很好,关键在于技术上是否可行。在没有严格分级制度的情况下,很难保证可执行性”。

除了时间,未成年人还会被网游的一些消费元素所吸引。

10岁男孩玩网游充值5.8万元,怕妈妈发现删银行短信;农民卖桃为女攒6千元大学学费,小儿子偷走充值手游;11岁男孩半月充值手游近万元,游戏公司称没有退款业务……在新闻媒体的报道中,类似的事件已经是屡见不鲜。

工信部统计数据显示,2017年1月至11月,网络游戏(包括客户端游

戏、手机游戏、网页游戏等)业务收入1341亿元。

这一千多亿元收入的背后,有不少像小凯这样未成年人的“贡献”。

“网络游戏巨大市场的背后,是无数家长和老师彻夜的焦虑,是大量因沉迷游戏失去自控能力毁灭前途的孩子,是宅男宅女醉生梦死的麻醉。因沉迷游戏毁掉家庭、人生和前途的故事数不胜数,而这些就是一千多亿元游戏收入背后的成本。”中国政法大学传播法研究中心副主任朱巍直言。

### 网游文化内涵缺失问题突出

2018年1月发布的第41次《中国互联网络发展状况统计报告》显示,得益于游戏直播的强大宣传能力,新兴的沙盒射击游戏在2017年一跃成为最受用户喜爱的游戏类型。在PC端,其代表《绝地求生》销量达2700万份,成为史上最畅销的游戏;在手机端,11月下载量最大的前五款游戏中有四款为这类游戏。然而,其中一些血腥暴力的画面,也被这些游戏带到了未成年人的眼前。

2017年10月,原国家新闻出版广电总局表示《绝地求生》类游戏中的血腥暴力内容不利于青少年健康成长,推动国内游戏厂商对于类似游戏内容进行改进,避免可能产生的不良社会影响。

2017年年底,中共中央宣传部等八部门联合印发《关于严格规范网络游戏市场管理的意见》,部署对网络游戏违法违规行为和不良内容进行集中整治。

这一意见指出,我国网络游戏文化内涵缺失问题较为突出,部分游戏格调不高,存在低俗暴力倾向,个别作品歪曲历史、恶搞英雄,价值观念出现偏差,触碰道德底线。各相关部门要迅速开展全面排查,重点排查用户数



量多、社会影响大的网络游戏产品,对价值导向严重偏差、含有暴力色情等法律法规禁止内容的,坚决予以查处。

事实上,从行业监管情况来看,主管部门和游戏厂商在最近几年一直都在规范市场经营行为,也在一定程度上降低了不良网络游戏内容可能对未成年用户身心健康造成的危害。但是,问题仍然未从根本上得到解决。

近日,教育部向全国政协社法委与台盟中央组成的联合调研组提供了一份资料:目前我国市场上90%以上的网络游戏都是以暴力和打斗等刺激性内容为主,有些游戏的暴力场面展现了赤裸裸的厮杀、虐待、色情成分,还有些游戏以“益智”为名,实质具有明显的赌博性质。

对此,全国政协委员、重庆静昇律师事务所主任彭静认为,互联网所传递的一些不良信息极易给孩子带来潜移默化的影响,其中的很多影响并不会在短时间里就表现出来,当问题的严重性被注意到时,很可能为时已晚了。

事实上,对于网络游戏内容管理的真正难度在于不能“因噎废食”。

“建立完善的未成年人网络安全保护措施已刻不容缓。如何在保护未成年人健康用网的情况下,平衡未成年入用网的利益及需要,这既涉及法律责任的设定,也涉及到技术和管理问题。”全国政协委员、团中央维护青少年权益部部长王锋说。

### 成立专门委员会对网游审核

“我有一个朋友,夫妻俩是学霸,一个是清华毕业的,一个北大毕业的,但他们的孩子居然进不了重点中学,学习成绩一直不好。”全国政协委员、中央电视台纪录频道导演王建国讲述了发生在自己身边的例子。

王建国解释,孩子进不了重点中学的原因,就在于沉迷一款时下最流行的手机网络游戏。

今年全国两会期间,如何解决未成年人网络保护问题,成为代表委员们热议的话题。多位代表委员建议,通过立法的方式,解决未成年人沉迷网络游戏的问题。

全国政协委员、百度创始人李彦宏建议,对网游进行立法规范,在相关方面的法律条文,特别是在保护青少年身心健康方面,需要有更多立法行动。对于网络游戏,需要专门的专家委员会来进行界定其中的益害。

“主管部门要明确和落实游戏企业主体责任,游戏开发商、运营商是健康游戏的第一责任人。游戏上线前,应出具未成年人保护评估报告和适龄提示。游戏上线后,应采取切实措施,切实落实实名制。”全国人大代表、广西崇左市高级中学英语教师黄春花希望,《未成年人网络保护条例》的制定过程能进一步加快。

全国政协委员、民革广东省副省长、广州大学副校长于欣伟认为,现有的网络管理制度规章层次较低,缺乏顶层立法,使得网络游戏得不到应有的管理和规范,难以全面覆盖和解决网络游戏中产生的问题,建议尽快研究出台强制性分级标准,增强实名制认证手段。

李秀香同样建议,通过立法的方式,在完善网络游戏分级管理方面作出更加具体、可操作的规定。

“针对青少年特定消费群体,要提供特定的游戏内容,避免他们接触不良内容,对此,建议成立一个专门的审查委员会,完善游戏内容审核机制,在游戏发行前,对游戏内容进行定性,对内容不宜于青少年、容易造成沉迷的网络游戏,一定要禁止未满18周岁的未成年人参与。”李秀香建议。

## 疝气 痔疮不开刀 静脉曲张

1. 疝气多见于老人和儿童。动力医院采用“超微创介入术治疝气,鞘膜积液及术后复发疝,不开刀、不住院、不破坏组织、不伤元气,费用低、门诊治疗30分钟,即可回家。

2. 中药治痔疮,先熏洗后涂药,不手术、病情较重者可由大夫药灶局部涂药,使痔核自然枯萎脱落。专治:内痔、外痔、混

合痔、肛裂、肛瘘、脱肛大便喷血等各种肛肠疾病。(出行不便的肛肠病患者,可汇款购药在家治疗)

3. 静脉曲张是下肢的常见病。我院采用精准靶向治疗,不手术,无疤痕,全程30分钟,安全无痛。不损伤正常血管和周围组织。

冀医广[2018]第03-09-52号

地址:胜利北大街148号动力医院外二科 电话:0311-86858508 13833120758