



让企业和职工留得住 过得好 能融入

霍林郭勒探索边疆民族地区工业城市社会治理新路径

□ 本报记者 颜爱勇

“人在外地也能办手续，省时省心。”近日，入驻内蒙古自治区霍林郭勒高新技术产业开发区的一家企业负责人王珏，通过“云帮办”系统顺利办好了项目开工等手续。

为进一步解企业之所需，霍林郭勒市今年在内蒙古自治区率先推行企业服务“云帮办”模式，成立全区首个企业“一站式”服务“云帮办”中心，全方位推进企业项目前期手续办理，压缩审批时间，提升审批效能，赢得企业家广泛好评。

以网格化覆盖促组织融合

“多亏了开发区党委的帮助，解决了我们的后顾之忧。”黄寿志是内蒙古联晟新能源材料有限公司总经理，近年来企业在生产形势一片大好的情况下，也面临原料供应紧张的问题。

开发区企业综合党委组织一家国有企业与包括黄寿志所在企业在内的5家非公企业结成帮扶对子，开展“产业链”党建联盟，推动6家企业之间就煤炭供应、电力分配、铝水供应等重点问题进行深入交流，达成合作意向，促成问题解决，黄寿志紧皱的眉头也得以舒展。

以组团化支撑促资源整合

“这吨吨槽采用了东北大学的电解槽节能改造技术，能够使企业的吨铝降低300度电耗。”内蒙古创源金属有限公司技术人员伏谦介绍。

电解铝行业是能耗大户，推进相关企业节能降耗，一直是霍林郭勒市开展工业企业社会治理的一项重要工作。立足企业需求，该市建立资源、需求和问题“三张清单”，整合各方力量，组团提升企业治理成效。

以精准化供给促服务聚合

初冬时节，开发区内川流不息的车流，各企业车间热火朝天的生产场景，与周边白雪覆盖的静谧草原形成鲜明对比。在大唐10万千瓦光伏项目建设现场，施工人员顶着严寒，进行光伏支架和组件等设备的安装。

项目总经理刘刚介绍说：“项目从落地到建设各环节，都有代办员替我们跑腿代办，很暖心。我们也将加快项目建设进度，以实际行动回报这片投资热土。”

以兜底保障促链条闭合

“感谢你们的调解，减少了我们的诉累。”近日，霍林郭勒市人民法院通过“诉前调解+司法确认”模式，成功调解了一起涉企业纠纷案件。事后，双方当事人均向法院表示感谢。

诉前调解，止诉促和。霍林郭勒市强化诉前调解作用，充分运用“能动司法+诉源治理”工作机制，在开发区管理委员会挂牌成立“高新区+法院”涉企纠纷调解工作站，致力于防范化解园区企业法律风险，高效快速化解涉企纠纷。

数据显示，霍林郭勒市地区生产总值、居民人均可支配收入逐年攀升；企业治安持续好转，警情数、案件数连续三年下降，劳资劳资纠纷等群体事件零发生。

编者按

12月22日，国家新闻出版署就《网络游戏管理办法(草案征求意见稿)》公开征求意见，提出网络游戏出版经营单位应遵守“严格控制未成年人使用网络游戏时段、时长”“对容易导致沉迷的、存在不适合未成年人使用内容的游戏，应禁止未成年人登录”“严格执行向未成年人提供付费服务的限制性要求，合理限制不同年龄阶段未成年人在使用其服务中的消费数额，不得向未成年人提供与其民事行为能力不符的付费服务”等规定。

这一消息将未成年人沉迷网络游戏的问题再度抛至公众视野。最新数据显示，目前我国青少年网民数量已接近2亿，未成年人“触网”低龄化趋势明显，防范未成年人沉迷网络游戏已经成为家庭、学校、社会的共识。然而，一些网络游戏脱离“青少年模式”监管，且存在诱导充值、涉黄涉暴问题，严重侵害青少年特别是低龄儿童合法权益，亟须引起重视。

从今天起，法治经纬版推出“依法治理低龄儿童沉迷网游问题”系列调查报道，揭露网络游戏乱象，推动行业治理，敬请关注。

画面色彩艳丽人物卡通 无需下载直接玩 没有时间限制 网络小游戏吸引低龄儿童沉迷其中

依法治理低龄儿童沉迷网游问题

□ 本报见习记者 丁一 □ 本报记者 赵雨

“点这，和我一起探寻真相！”“2023超解压小游戏，不用下载就能玩！”“我试了464次，仍然找不到所有乌龟”……在社交平台、短视频平台上，一些“不用下载轻松玩”的游戏正在吸引玩家的注意力，尤其是一些人物卡通、画面色彩艳丽、标题夸张怪诞的游戏，吸引了很多低龄儿童的目光。

近日，不少家长向《法治日报》记者反映，自家孩子总喜欢抱着手机玩游戏“不撒手”，甚至偷玩游戏、藏匿手机，家长们对此苦恼不已。这些网络小游戏通过链接或小程序即可进入游戏界面，不需要下载、注册，不需要密码、验证码，也不存在每周游戏3小时的限制等。

低龄儿童沉迷于网络游戏已经成为普遍现象。武汉大学中国乡村治理研究中心实地调研发现，在农村经常能看到四五岁的儿童熟练操作手机游戏，甚至有小学生玩游戏到凌晨两三点；每天手机游戏时间超过两小时的学生在不少班级能占50%以上；学生通过游戏群、组队“开黑”(游戏用语，指玩游戏时语音或面对面交流)等形式形成同伴友谊，而其他同学想要参与其中就必须进入游戏世界，否则就会被排斥。

受访专家指出，小程序游戏往往通过色彩艳丽的卡通人物或者夸张怪诞的标题以及简单的赏罚机制，诱导低龄儿童沉迷其中。建议将小程序游戏纳入现有的网络游戏防沉迷监管范围内，同时加强技术监管，提升社交平台运营者的责任意识，为未成年人营造一个更加健康、安全的网络环境。

低龄儿童沉迷网游 与父母打“游击战”

喜欢睡懒觉的儿子，连续几个周末都早早起床，“美其名曰”一日之计在于晨。对于儿子的“反常举动”，山东枣庄的王月(化名)十分警惕——儿子曾经沉迷于网络游戏。

“因为工作原因，孩子有时晚上需要独自在家，为安全考虑，我们给孩子准备了一部备用手机，也因此让当时只有9岁的他沉迷其中。”王月告诉记者，一年前，她发现儿子的电脑和手机显示屏上下载了满满3页游戏App，严厉教育了几次并通过“青少年模式”监管后，儿子不再通过App玩游戏了。

但最近，儿子不及时写作业加上时常“烫手”的手机，引起王月的警觉，最终，她发现了儿子的“秘密”——不是不玩游戏，而是删除屏幕上的游戏App后，开始沉迷于一些不需要下载、点开即玩、没有“青少年模式”的小游戏。

“这简直就是一场‘游击战’。”王月很无奈，因为这种游戏“无迹可寻”，不需要实名认证，孩子“随下随玩”。还有些游戏通过链接或小程序进入游戏界面，无需下载客户端，无需密码及验证码，即可进入游戏。这些游戏往往通过色彩艳丽的卡通人物或是夸张、怪诞、激发好奇心的标题吸引孩子，孩子比以前提玩得更起劲了。

除了“有意思”，这名小学生说最吸引他的还是“玩得爽”，不像很多游戏有“青少年模式”的时间限制，还需要账号、密码，这类游戏想什么时候玩就什么时候玩，有同学每天回家都能玩两三个小时，周末可以玩大半天，我非常羡慕。”

无需认证随时可玩 游戏广告中套广告

孩子们是通过什么渠道找到这些游戏的? “看视频的时候，有游戏广告或者链接，我比较好奇，就点进去了。”通过视频，王月的儿子向记者演示——打开一款短视频软件，点击软件左侧的三根横线标志，“最近常用”栏目出现各种小程序游戏，生活动态部分也出现“玩游戏”一栏，“这样可以反复玩

一款小游戏”。记者调查发现，在社交平台、短视频平台上，存在大量“点击即可进入”的游戏。多款小游戏人气很高，有博主拍摄了游戏视频，评论区充满“游戏链接在哪”“怎么才能玩”等评论。

记者连续3天观察10多款此类游戏发现，这些游戏普遍具有以下特点：进入方式简单，从小程序即可进入界面，不需要实名认证；界面设计无“青少年模式”和防沉迷提醒，无游戏时间限制；盈利方式主要是广告，用户看广告后不需充值或单次仅需小金额充值；存在过度广告的情况，比如每日累计观看5个广告；激励措施多，使用如建筑收益、升级建筑奖励鼓励用户进行游戏，用每日签到(可以领取礼品)、每日在线时长(在线1分钟、5分钟、15分钟、30分钟有不同奖励)、特定日奖励、本周累计登录天数等增加用户黏性，用户完成每日所有任务可以获得高级工具，连续登录到一定程度可以获得稀有角色。

记者打开某款小程序游戏，该游戏推荐记者试玩A类(标签为塔防、随机、竞技类游戏)、B类(合成、消除、模拟类游戏)、C类(跳舞、社交、浪漫)三类游戏。“记者体验了一款游戏标签为“合成”的小程序游戏的宠物乐园部分：两只等级为1的猫咪可以合成一只等级为2的猫，两只等级为2的猫可以合成一只等级为3的猫，以此类推，总共有20等级，最多获得20种猫。

将该游戏环节通关大概耗费7个小时，这是在记者播放大部分广告获取收益的前提下完成的，若拒绝播放广告视频，游戏整体的完成速度会较随意播放广告视频变慢。该款游戏具有一定的成瘾性，胜负欲强者极易被“激励”并耗费大量时间玩到通关，但这只是该小程序游戏的一小部分，若想将小游戏体验完，还需耗费数倍时间。

此外，记者注意到，小程序游戏存在“广告套广告”现象，即在游戏过程中利用赠送游戏币的方式诱使用户观看其他游戏广告，让用户从一个游戏被另一个游戏所吸引。

在游戏后半阶段，记者选择播放广告视频并记录，在30分钟内，记者点开了21个时长为30秒的广告视频，这些广告视频中还“夹杂”其他游戏链接，30分钟内，记者总共点开了15个小游戏。

“我可以玩一下午，从一款游戏链接到另一款游戏，永远不会重复，也不会感到无聊。”山东济南六年级学生李媛媛(化名)说，“软件还很‘聪明’，我喜欢玩卡通图案的消除类游戏，广告视频便会‘精准’地为我推荐此类小游戏。”

记者体验了30款小程序游戏，其中27款没有游戏时间限制、不需要实名认证和登记，没有“青少年模式”，其中不到三分之一的游戏写着“适合12岁以上人群”或“适合8岁以上人群”，但除了此提醒外没有其他约束手段。

缺乏分层思考设计 对儿童约束力不强 在北京外国语大学法学院教授姚金菊看来，此



类小游戏的内容吸引人、形式容易被低龄儿童获得，且儿童对游戏存在群体认同心理，会导致游戏“成瘾”现象。对于此类小程序游戏未设置“青少年模式”的现象，姚金菊分析称，此类小游戏并非独立软件(App)，一般嵌套于网络社交平台、短视频平台之中。以某社交软件为例，接入的各类小程序往往是直接以社交账号身份登录，因此，当儿童通过家长的账号接触此类游戏时，除非手动选择“青少年模式”，否则系统无法有效判定使用小程序的对象身份。

“此类小游戏虽然内容看似简单无聊，但往往通过色彩艳丽的卡通人物或者夸张、怪诞、引起孩子好奇心的标题吸引低龄未成年人，然后利用简单的赏罚机制，作为心理控制手段，使得每一个操作都有奖赏或者惩罚等即时后果。每一个操作都能得到即时反馈，即使是成年人，出于人类趋利避害的本能，潜意识都会对很多无聊、简单、重复的事情上瘾。低龄儿童由于心智发育尚未成熟，更易沉迷其中，无法自拔。”姚金菊说。

姚金菊认为，小程序游戏开发者也缺乏对用户群体的分层思考与相应设计。小程序游戏作为新兴领域，监管不如传统网络游戏完善。而关于设置“青少年模式”或用户年龄门槛等标准要求，小程序游戏仍处于灰色地带。

广东财经大学法学院教授姚志伟告诉记者，考虑到实名认证对个人信息收集程度、用户体验等因素，有的大型公司会采取首次实名认证的模式，即第一次实名认证后用户无需再次认证。如果该社交账号已经被家长实名认证过，那么根据合理信赖，程序会默认使用手机的成年人。

强化平台责任意识 加强内部合规审查

那么，这类嵌套于网络社交平台、短视频平台的小程序游戏是否属于网络游戏? 北京天驰君泰律师事务所高级合伙人董媛媛给出了肯定答案。她告诉记者，目前出版国产网络游戏作品审批程序把网络游戏分为两类，包括电脑网络游戏和手机游戏。其中，电脑网络游戏包括客户端、网页、网络下载的单机游戏等类型，根据《关于移动互联网出版服务管理的通知》，移动游戏是指以手机等

移动智能终端为运行载体，通过网络供公众下载或者在线交互使用的游戏作品。该类小程序游戏符合当前新闻出版署对网络游戏的定义。

据董媛媛介绍，目前一些网络平台用户在玩小游戏过程中以“后台实名”运行，即如果在平台完成实名认证，则登录游戏时无需再认证，也往往没有使用时间的限制。“部分开发运营者未按照游戏标准接入防沉迷实名认证系统，而是隐藏了小程序的游戏功能以绕过游戏防沉迷规定，对于此类情况，应当加强小程序上线审核，核实小程序是否存在实际功能与开发者提交审核的内容不一致的情形，从而减少小程序游戏避开防沉迷及实名认证上线的情况。”

为了推动嵌套于社交平台、短视频平台的小程序游戏朝着更加规范化、标准化的健康方向发展，2023年8月8日，工信部发布《关于开展移动互联网应用程序备案工作的通知》。

2023年9月20日，国务院通过《未成年人网络保护条例》(以下简称《条例》)，自2024年1月1日起施行。《条例》中单列“网络沉迷防治”一章，规定了教育、卫生健康、市场监督管理等行政机关、学校与教师、未成年人的监护人、网络产品和服务提供者等多方主体对未成年人网络沉迷的防治责任。

“建议以《条例》为依据，配合网络游戏、互联网应用程序等相关法规、政策，明确将小程序游戏纳入现有的网络游戏防沉迷监管范围内，加强技术监管。可通过身份验证、短信验证等技术手段，加强对嵌套小程序游戏的标准监管；要求在确认用户为青少年之后，开启防沉迷系统，限制游戏时间，强化平台监管，增强社交、短视频网络平台运营者的责任意识，促进提供嵌套服务的平台对接人的小程序游戏定期进行内部合规审查。”姚金菊说。

同时，受访专家也提到，多角度、全方位为未成年人营造清朗网络空间是全社会的共同职责。《条例》将进一步强化国家、社会、学校、家庭等主体关于未成年人网络保护的责任，为健全未成年人网络保护制度体系、构筑未成年人网络安全屏障，切实保护未成年人身心健康、保障未成年人合法权益提供有力的法律武器。

北京联合大学网络素养教育研究中心主任抗孝平呼吁，家长积极履行家庭教育和监护职责，结合互联网企业的技术防线和相关法律法规，为未成年人营造一个更加健康、安全的网络环境。

抗孝平说，家庭是未成年人上网的主要场所，家长在防止未成年人网络沉迷上有着不可替代的作用。因此，家长需要提高对网络的认知，引导孩子合理科学使用网络，积极关注孩子的心理生理、行为习惯等，遇到问题及时和有关部门联系，及时请教相关专业人士，找到解决方法。此外，网络平台、游戏运营者等应建立健全未成年人防沉迷系统，避免诱导沉迷的产品和服务，同时实时监控并及时解决可能导致沉迷的问题，定期向社会公开防沉迷情况。

漫画/李晓军