

100 奋斗百年路 启航新征程

董亭煤矿:党史学习教育走“新”更走“实”

开展党史学习教育,理论学习是基础,知行合一关键。在推动党史学习教育的过程中,淮北矿业董亭煤矿党委始终坚持以“办实事、开新局”为根本出发点,把解决问题作为衡量学习成果的标尺,围绕“我为职工办实事”实践活动各项要求,着力解决基层的困难事、职工的烦心事,切实把党史学习教育的热度转化为民生的温度。

配发书籍“学习实”。该矿党委坚持以党委理论学习中心组学习为龙头,以“关键少数”引领“绝大多数”,目前组织党委理论学习中心组15次、专题学习研讨4期、专题读书班1期、领导干部带头讲党课28场次。征订4本必学规定书目299套,全部发放到位,确保了每名党员人手一套。通过采取学习交流、观看红色电影、“主题党日”等灵活多样的学习形式,每月要求不少于1次集中学习四本规定书目以及习近平总书记的讲话精神,引导激励广大党员干部从党的百年伟大奋斗历程中汲取智慧力量,感悟思想伟力,汇聚精神动能。

深入基层“办实事”。该矿党委把“我为职工办实事”实践活动贯穿始终,聚焦解决职工“急难愁盼”的民生问题,及时梳理刷新16项“我为职工办实事”项目清单,认真对照逐项落实,切实增强职工的获得感、幸福感、安全感,把好事办实、把实事办好,让职工得实惠。坚持“职工利益无小事”理念,围绕安全生产、经营管理和民生福祉等工作,广泛征集听取广大职工的意见和建议,切实解决好同职工生活息息相关的实事,并全部结合实际情况进行了有效解决,得到了广大职工的一致认可。

目前,党史学习教育在该矿开展得如火如荼,强大的红色力量正鼓舞全体干部职工砥砺前行,努力谱写矿井高质量发展新篇章。

(李尔宾)

■ 许乾

党史学习教育开展以来,铜陵有色张家港铜业公司党委积极创新学习方式,丰富学习载体,打造“三个课堂”学习平台,将党史学习教育融入日常、抓在经常,让党史学习教育“沉”下去“活”起来。

“理论课堂”让信念更坚定

“学党史为什么、学党史干什么,我们只有把这个问题研究清楚,才能真正做到入脑入心。”日前,在该公司党委理论学习中心组学习会上,该公司党委主要负责人郑飞带领党委班子成员进行专题学习研讨时如是说。

自开展党史学习教育以来,该公司党委要求党员领导干部,必须在学习党史教育中先学一步,学深一步,汲取奋进力量,加强理

论武装,提升理论修养。一是高质量开展好党委理论学习中心组学习。今年以来,已组织集中学习14次,专题研讨10次。二是高规格开展好党史学习教育读书班。读书班历时6天,采取“集体学习与个人自学相结合,专题辅导与交流研讨相结合,观影学习与在线知识答题相结合”,助力党史学习教育走深走实。三是高标准开展好“讲好党史故事,传承红色基因”主题党课活动。公司领导分赴各联系点单位带头讲党课,各基层党支部书记(先进人物)互授党课,各党小组组长在所在小组上微党课。

“线上课堂”让学习更灵活

“我每天早上到办公室后第一件事就是打开公司网站学习一部党史短视频。”该公司精炼车间副主任刘飞飞在个人党史学习心得中写道。

川煤绿水洞煤矿“五大工程”夯实为职工办实事根基

今年以来,四川川煤集团华荣能源公司绿水洞煤矿党委深入开展党史学习教育工作,以“五大工程”夯实为职工办实事根基,推动党史教育活动在矿山走深走实。

凝心聚力工程,凝聚企业向心力

在学习教育实践活动期间,该矿矿班子成员定期深入分管领域、党建联系单位开展调查研究,聚焦基层和职工群众反映强烈的热点、难点问题,深入了解真实情况,摸清基层的困难事、职工群众的烦心事,在一线问计问需,发现问题、研究问题、解决问题。使调研过程成为加深对党史学习教育领悟的过程,成为密切同群众联系的过程,成为切实解决问题的过程。

机关部门党员管理人员结合安全“挂包”和职能工作范围,为挂包单位提供有针对性的“个性化”指导服务,帮助基层单位推动安

全生产、和谐稳定等日常工作及重点工作、重大工程有序开展。

先锋模范工程,展示党员新形象

该矿在各单位深入开展“党员亮身份”活动,以优质服务、安全生产、科技创新、风险防控等为载体,开展“党员示范岗”“党员示范车间(班组)”“党员示范工程”“党员示范项目”等活动,实行流动挂牌制度,打造一支亮身份、亮业绩、亮形象,带头学习提高、服务群众、争创佳绩的党员队伍。用党员的示范带头作用引领全矿干部职工在攻坚克难中显作为,在安全生产中做表率。

民生普惠工程,发展成果惠全员

该矿建立健全了困难党员及职工临时救

助机制,及时收集了解困难家庭、困难职工、困难党员信息,适时开展扶贫帮困、走访慰问活动,将组织的关怀和温暖送到职工群众手中和心上。

“红色课堂”让教育更入心

“炮火连天、枪林弹雨就曾经发生在自己

所在的城市,这让我更加懂得幸福生活的来之不易,也更加有信心有决心做好自己的工作。”6月份,在苏州市光福新四军太湖游击队纪念馆,青年大学生黄恒和同事们上了一堂特殊的“党课”。

该公司深挖红色资源,促学习教育有感悟。一是开展红色教育活动。5月中下旬,该公司党委以“学党史、知党恩、跟党走”为主题,组织全体党员分两批赴苏州光福新四军太湖游击队纪念馆参观学习,重温入党誓词,传承红色基因,感悟初心使命。二是开展看电影学党史活动。7月22日下午,该公司组织第二批党员观看了红色电影《革命者》《红船》,将红色电影与百年党史相结合,引导全体党员以史鉴今,从经典影片中汲取精神力量。三是开展“汇报党龄、致敬建党百年”主题活动,该公司4个党支部81名党员在摄像机镜头前,以昂扬的斗志、饱满的精神状态,面对庄严的党旗,献上了对党最真挚的祝福。

志愿服务工程,营造志愿新文化

该矿在党史学习教育活动中建立健全了党员、干部“双报到”志愿服务制度,组织党员、团员青年和群众性服务组织开展文明实践志愿服务活动。深入一线,深入基层,围绕服务安全生产、净化美化环境、帮助困难群体、疫情防控等开展志愿服务行动。同时,按照省委、省国资委党委统一安排,积极开展“学党史、感党恩”志愿宣讲活动和“送文化、传技能”文明实践志愿服务活动。将党史学习教育成果送到职工群众身边,送到矿区的每一个角落。

(李晓波)

“精神鸦片”竟长成数千亿产业

业内人士提醒,警惕网络游戏危害,及早合理规范

近日,中办、国办印发《关于进一步减轻义务教育阶段学生作业负担和校外培训负担的意见》,要求引导学生合理使用电子产品,控制使用时长,防止网络沉迷。记者调查发现,当前,未成年人网络沉迷现象普遍,网络游戏对未成年人的健康成长造成不可低估的影响。

“有的同学有时一天玩8个小时王者荣耀。”

“手机被我摔了5、6个,孩子不吃早饭,把钱攒起来买手机,继续玩游戏。”

“任何一个产业,一项竞技都不能以毁掉一代人的方式来发展。”

这是记者调研时,反复听到的令人忧心的说法。

数据显示,当前,我国62.5%的未成年网民经常在网上玩游戏;13.2%未成年手机游戏用户,在工作日玩手机游戏日均超过2小时。网络游戏的过度投入对我国未成年人生理和心理带来双重负面影响。2020年,我国超一半儿童青少年近视,因沉迷网络游戏而影响学业,引发性格异化的现象呈增长趋势。游戏危害越来越得到社会的共识,常常用“精神鸦片”“电子毒品”指代。

这一新型“毒品”却突飞猛进、发展壮大成一个巨大的产业。2020年,中国游戏市场实际销售收入2786.87亿元,同比增长20.71%。占据行业半壁江山的腾讯游戏2020年实现营业收入1561亿元。

共青团中央维护青少年权益部和中国互联网络信息中心联合发布的《2020年全国未成年人互联网使用情况研究报告》显示,未成年网民规模持续增长,触网低龄化趋势更为明显。2020年,我国未成年网民达到1.83亿人,互联网普及率为94.9%,高于全国互联网普及率(70.4%)。手机游戏等仍是未成年人主要的网上休闲娱乐活动。数据显示,62.5%的未成年网民会经常在网上玩游戏。未成年手机游戏用户中,在工作日玩手机游戏日均超过2小时的达到13.2%,高于2019年的12.5%。

中国传媒大学人伦命运共同体研究院发布的《数据、社交绑架与未成年人健康成长研究报告》指出,2019年年底到2020年9月,受新冠肺炎疫情疫情影响,我国近2亿中小学生在网课频繁接触手机和电脑,增加了接触网络游戏的机会。一些不良的网络平台和服务商,借机精心设计,使一些网课软件与游戏软件无缝切换,不仅下课后第一时间就可以进入游戏状态,而且在同学之间形成了攀比和竞赛。不打游戏的同学,很容易被其他同学孤立,或者失去与其他同学交流的机会。

游戏产业发展突飞猛进 防沉迷难度不断加大

网络游戏对未成年人渗透率不断提升的背后,是我国日益壮大的游戏产业。随着游戏产业发展突飞猛进,对未成年人的吸引力越来越强,使得网络游戏防沉迷难度不断加大。

智研咨询发布的《2021-2027年中国电竞游戏行业市场运营格局及前景战略分析报告》显示,近十年以来,中国游戏相关企业的年度注册增速呈波动上涨态势,2019年中国新增游戏相关企业超6.5万家,为历史新增数量最多的年份。2020年新增游戏企业超5.8万家。2020年,中国游戏相关企业总数超28万家。

中国音数协游戏工委(GPC)与中国游戏产业研究院发布的《2020年中国游戏产业报告》显示,2020年,中国游戏市场实际销售收入2786.87亿元,比2019年增加了478.1亿元,同比增长20.71%,保持快速增长。其中,中国移动游戏市场实际销售收入持续上升,2020年,中国移动游戏市场实际销售收入2096.76亿元,比2019年增加了515.65亿元,同比增长32.61%。“移动游戏的发展带来的游戏的便捷性,意味着对未成年人的手机游戏控制难度更大。”中国法学会会员部副主任彭伶说。

我国游戏行业集中度高,腾讯游戏占据行业半壁江山。据易观分析数据显示,2020年上半年,腾讯游戏和网易游戏分别以54.46%和15.29%的市场份额占据行业第一和第二。腾讯游戏也是我国游戏行业营业收入最多的企业,2020年腾讯游戏实现营业收入1561亿元,排在第二位的网易游戏的营业收入高出了1015亿元。

腾讯游戏2015年上线的《王者荣耀》独霸市场,2020年日活跃用户数日均一亿,霸占着国内手游流水的头把交椅。高度适配快节奏、碎片化的空闲场景,且动动手指就能和微信好友一起“开黑”,让《王者荣耀》获得了病毒式传播和无可复制的玩家粘性。

游戏是如何吸引玩家增加“粘性”,甚至激发心理弱点的?据一些游戏公司人士介绍,一些游戏公司聘用了大量专家专门研究玩家消费心理和心理弱点,用来设计提升游戏。这些数字控制部门居于公司的核心地位,待遇也比较高。

《数据、社交绑架与未成年人健康成长研究报告》指出,网络游戏的开发者、服务提供商和其他参与其中的商家、厂家,必须想方设法在游戏的玩法、游戏的设备和游戏的音乐、故事环节



的设置、晋级的难易程度等方面,尽最大可能地抓住游戏玩家的心理特点,并针对人性的弱点进行专业化设计,使自己设计出来并在线运营的游戏获得尽可能多的用户的喜欢和尽可能多的用户在时间、精力和财力等方面的投入。

记者登录腾讯游戏学院官网发现,其中就有相关课程旨在教授学生“通过本课程了解到学习心理学对于游戏制作的意义。”据伽马数据估算,腾讯游戏2020年研发人员近1.4万人,研发费用达120亿元。

面对专业化设计、运营团队,面对出于逐利而运营的网络游戏,个体用户一旦进入到游戏的王国,就有可能面临着自己根本不可能意识到、掌控不了的局面。成年人如此,未成年人就更容易因为自己年龄、智力和综合判断能力方面存在的不足而成为网络游戏算计、俘获和掌控的对象。

此外,电竞产业发展迅猛,网络游戏对未成年人的诱导性使防治未成年人网络沉迷的形势更为复杂。2003年国家体育总局将电竞列为正式体育项目,2013年国家体育总局组建电子竞技国家队。当前,有不少于20所高校先后开设电子竞技专业。这就使电子竞技摆脱其“网瘾少年”的专属印象,而成为一份正经的职业。

智研咨询发布的《2021-2027年中国电竞游戏行业市场运营格局及前景战略分析报告》显示,近年来,中国电子竞技游戏市场用户规模呈直线增长趋势,2020年中国电竞游戏用户高达4.88亿人,比上年同期增长0.43亿人。从年龄分布来看,2020年中国电竞用户年龄集中在19-22岁,占比为39.7%,18岁及以下占比为9%。

电竞行业给青少年网络游戏沉迷治理带来巨大挑战。中国法学会会员部副主任彭伶指

出,例如电竞游戏Dota2(《刀塔2》)用户画像显示,低收入的学生是电竞用户主要画像,学生用户占33.6%,高中以下学历占31.4%,超过一半的电竞用户收入不足5000。

“电竞产业的发展得益于游戏公司的大力支持,从游戏竞技平台、单品电竞职业联赛乃至世界性电竞联赛,都是游戏公司主导。资本大量涌入电竞行业使得我国电竞行业急速发展,如何在电竞产业发展的同时避免未成年人沉迷网络,是需要深入思考的问题。”彭伶说。

互联网法治研究中心主任、中国社会科学院大学副教授林维表示,电竞门槛太高,跟青少年对于网络游戏的沉迷完全是两个概念,在宣传上不能混淆,对未成年人造成误导。能成为真正职业电竞选手的少之又少,任何一个产业、一项竞技都不能以毁掉一代人的方式来发展,未成年人的成长是第一位的。

跳出产业多方共治 防范网络沉迷需多措并举

业内人士指出,游戏作为一个新兴产业,近年来快速发展,规模可观,如何趋利避害,引导其健康成长,始终是社会各界高度关注的焦点,相关政策不断完善,但仍有改进空间。

2019年11月,国家新闻出版署发出《关于防止未成年人沉迷网络游戏的通知》,要求严格实名认证,所有网络游戏用户均需使用有效身份信息方可进行游戏账号注册;严格控制未成年人使用网络游戏时段时长。规定每日22时到次日8时不得为未成年人提供游戏服务,法定节假日每日不得超过3小时,其他时间每日不得超过1.5小时。

今年6月1日,新修订的未成年人保护法正式实施,其中新增“网络保护”专章,规定网

络产品和服务提供者不得向未成年人提供诱导其沉迷的产品和服务。网络游戏、网络直播、网络音视频、网络社交等网络服务提供者应当针对未成年人使用其服务设置相应的时间管理、权限管理、消费管理等功能。

游戏行业不断完善青少年保护体系,通过实施网络游戏账号实名制以及限时、宵禁、付费限额等基础手段,对青少年游戏使用进行管理。

彭伶表示,虽然立法一直在完善,但具体措施无法跟上网络的发展,使得实践中的青少年网络沉迷依旧存在,难以根治。例如互联网平台已经普遍采用的青少年防沉迷系统,仍然能被孩子们找到漏洞,从而避开监督,成功上网。

针对种种问题,业内指出,防范青少年沉迷网络游戏是一个复杂的系统工程,需要政府主管部门、学校、家庭及企业的多方协作和联动,出台更严格的管理办法,才能更有效地达到目的。

彭伶指出,要把牢网络入口关,减少未成年人接触游戏的机会。政府严格履行监督职责,依法、持续对平台监管,对处心积虑突破底线、祸害社会的企业要追究到底。

“在网络游戏强大的吸引力面前,很少有孩子能够主动抗拒诱惑,家长和学校也往往很难有理想方法,考虑到这个背景,游戏厂商不能忽视社会责任。”林维说,要通过政府引导乃至更加具有强制性的手段,提升游戏企业的社会责任感。下一步,要对未成年人使用网络游戏时段时长进行更加严格的控制,在现有规定时长基础上大幅缩短。在他看来,每天都允许玩一两个小时游戏,未成年人的时间管理和分配肯定会出问题。此外,网络游戏要进一步加强身份认证,内容审查也要更加严格。

记者调研的游戏公司称,游戏研发只占到成本的10%,宣传推广费用占到60%,因此,对宣介平台也要加强监管。

相关人士建议,除了要求平台增强社会责任意识,不单纯追逐利益,完善未成年人防沉迷系统,完善平台内容审核机制,减少不良信息进入未成年人视野。处罚的力度要同步跟上。

彭伶建议,家庭也应当切实履行监护职责,将法律规定的责任落到实处,加强对未成年人使用网络行为的引导和监督。家长负有监督责任和表率义务,为孩子树立榜样的同时增强家庭教育帮助孩子学会辨别,配合学校教育使孩子学会正确利用互联网。

(王恒涛 汪子旭)