

湖南进一步鼓励移动互联网产业发展

引进龙头企业最高可获千万元补助



湖南省政府办公厅日前发布《关于进一步鼓励移动互联网产业发展的若干意见》，湖南将通过引进培育骨干龙头企业、鼓励创新创业、促进产业集聚发展、加强人才队伍建设、鼓励投资融资、完善信息基础设施、优化发展环境等举措，将移动互联网和大数据产业打造成我省经济转型升级的新动能、创新引领开放崛起的新引擎，将湖南打造成全国移动互联网和大数据产业高地。据悉，为支持移动互联网和大数据产业政策落实，《意见》提出每年将整合1.5亿元专项资金。

引进行业龙头企业最高可获1000万元支持

《意见》鼓励引进行业龙头企业。国内外知名企业在湖南省设立具有独立法人资格、符合移动互联网和大数据产业重点发展方向的总部(含区域性总部、功能总部)，投资额1000万元以上，具有核心技术或创新模式的，在其首次缴纳税收后，一次性给予不超过其实际到位投资额10%的项目落地补助资金，最高可获得1000万元支持。

《意见》鼓励省内已有企业剥离移动互联网和大数据等业务成立新的专业化服务支撑企业，鼓励制造企业与移动互联网、大数据企业合资合作成立新的专业化服务支撑企业。实缴资本在100万元以上的按照不超过其实缴资本的10%给予一次性资金补助，最高可获得200万元。

公共服务平台建设最高可获1000万元补贴

《意见》鼓励设立研发机构。对获得国家(含国家地方联合)新认定的移动互联网和大数据工程(技术)研究中心、工程(重点)实验室、企业技术中心等平台，一次性给予100万元的项目补助资金，对承担国家重要课题、重要研发任务的移动互联网和大数据企业，经评估最高可获得500万元资金补助。

大力扶持重点领域技术创新及产业化，对投资额200万元以上的，按照不高于项目技术开发费用的20%给予资金补助，最高可获得500万元。大力推动移动互联网和大数据与工业、农业、服务业领域的优势产业深度融合，对深度融合项目按照不高于项目技术开发费用的20%给予资金补助，最

高可获得200万元。规划布局省级移动互联网和大数据产业园，对于移动互联网和大数据产业规模10亿元以上、且增长30%以上的省级园区，给予一次性50万元至500万元的补助。

同时，加强公共服务平台建设，鼓励园区、企业和社会机构持续完善平台支撑功能，省本级按照不超过平台建设费用的20%给予补贴，最高可获得1000万元。

优秀创新团队最高可获100万元一次性补助

《意见》明确，要大力支持专业人才住房保障。面向移动互联网和大数据企业专业技术人员，鼓励移动互联网和大数据产业集聚区、有条件的产业园区定向开发限价商品房，所在地政府在土地和报建方面依法依规给予政策支持；鼓励产业集聚区(园区)建立专业人才服务平台，统一组织开展移动互联网和大数据专业技术人才团购商品房。

大力支持技术创新创业团队。团队在移动互联网、大数据、物联网、人工智能、区块链等方面开展技术攻关和产业化，经济效益显著的，每年遴选5至10个优秀创新团队，每个团队给予50万元至100万元一次性补助。加大人才教育培训力度，支持省属高校与相关单位合作共建互联网学院。鼓励在湖南组织召开有影响力的国际或全国性的互联网、大数据专业性会议或交流活动，视会议或活动规模、影响力等给予50万元至200万元一次性补助。

同时，鼓励投资融资。对创业投资企业投资的企业项目，投资到位后三年内任一年度可以按照不超过创业投资企业投资额的20%给予一次性补贴，最高可获得200万元。对在新三板挂牌融资超过1000万元的企业，给予一次性奖励50万元。对在A股首次上市公开发行股票的企业，给予一次性奖励200万元。 据《长沙晚报》

如何让孩子放下手机游戏

青少年沉迷网络游戏乱象与预防措施调查

“孩子玩手机游戏瘾非常大，空余时间几乎离不开手机，以前成绩能排在班级前十，前阵子都已经班级倒数第一。”眼看自己的孩子王强(化名)明年就要高考了，却还陷在游戏的世界里不能自拔，南京市民龚女士越来越忧心。龚女士的困境，是当前很多家长 and 教师共同面临的难题：沉迷游戏，已经严重影响青少年的学习和身体健康。

藏在虚拟世界里的诱惑和风险

“我教过的班级，包括学校其他各班，学生玩手机游戏的现象比较普遍，三分之二的学生都玩过游戏。”佛山高中老师赖奕洲说，学生一般是在放学之后、午睡或者晚上睡觉的时候玩游戏，睡眠和成绩都受影响。

随着智能手机、4G网络的普及，各类网络游戏还迅速向农村蔓延，越来越多的农村孩子深陷手游世界。

除了影响孩子的身体健康和学习成绩外，更让家长们担心的是藏在虚拟世界里的种种诱惑和风险。

各种因沉迷游戏引起的不良后果不断上演。13岁学生因玩游戏被父亲教训后跳楼，11岁女孩为买装备盗刷10余万元，17岁少年狂打游戏40小时后诱发脑梗险些丧命……

手机游戏只是一种娱乐方式，但对部分青少年来说，手机游戏就是整个世界。

游戏吸引青少年的一大原因是“朋辈心理”。不少学生反映，周围的同学都在玩游戏，如果不跟着进入游戏世界，同学朋友之间也就没有“共同语言”，而当进入以后，游戏就是“成就感”的一大来源：谁的段位高，谁的游戏打得好，不仅是游戏中的主角，现实生活中也是被羡慕的角色。

一边是青少年不断沉迷手机游戏，另一边却是不少游戏开发企业游走在法律边缘。一些游戏为了吸引人气，增加流量，有意添加一些暴力、情色等内容；一些游戏人物衣着暴露，人物身材设定成人化；一些游戏过分戏说、虚构历史等。

更需警惕的是，游戏广告和宣传在网络上随处可见，甚至不少游戏广告带有各类性暗示、充斥暴力等内容。

“一个是‘肝’，看你花多长时间；一个是‘氪’，就是花了多少钱。”一位不愿透露姓名的大型游戏企业设计师告诉记者，在设计游戏的过程中，主要考虑的就是如何吸引更多玩家参与，有了参

与的玩家，就可以设计付费点，也就有了利益。

这名设计师说，青少年的付费能力有限，游戏设计师不会将盈利点放在青少年身上，但青少年有大把时间，进入游戏后，可以将参与玩游戏的基数拉上来，给一些付费玩家更好的体验，因此一些开发运营企业虽然在社会舆论之下开始启动青少年防沉迷系统，但动力不足，效果有限。

避免游戏成瘾，成为亟待解决的社会问题

《2017年中国游戏产业报告》显示，中国游戏用户规模达到5.83亿人，销售收入超过2000亿元，而移动游戏的份额继续增加，已经过半。其中，青少年是游戏用户主力群体之一。如何让孩子放得下手机游戏，避免游戏成瘾，已成为亟待解决的社会问题之一。

“游戏企业虽然不是首要的责任方，但在开发游戏的过程中，应该将社会责任放在更突出位置。”广东原文化厅一位相关负责人说。

防治青少年沉迷游戏，是社会大课题，牵涉到多方力量。不少从事教育和文化监管的工作人员认为，将家庭教育、学校教育和社会矛盾的诸多问题统统归给玩游戏本身是一种错误观念。

“沉迷网络的青少年，有的是在家里感觉不到家庭的温暖，有的是在学校成绩不好感觉不到学习的乐趣，但游戏可以满足这些。”一位游戏监管者说，这就需要从学校和家庭教育入手，对青少年进行积极引导，给予其更多的温暖和关怀。

广东省游戏产业协会执行会长鲁晓昆表示，处于身心发展和价值观树立关键时期的一些学生，对部分文化产品的内容缺乏鉴别力，特别需要得到正面引导。游戏行业的从业人员需要把这种社会责任落实到游戏开发和运营全过程，共同培育合理健康的游戏文化。

防治青少年沉迷游戏，不应将希望只寄托在企业开发一套严格的防沉迷系统，应是社会整体联防：法律的归法律，技术的归技术，教育的归教育，家庭的归家庭。

据新华社

