

浙川携手 产业提升赋能巴蜀大地乡村振兴

通向四川甘孜藏族自治州泸定县咱里村伞岗坪房车营地的路上，“杭甘携手，山海情深”的标语引人注目；四姑娘山景区内，“德清小金一家亲”的立牌立在两棵依偎而生的古树旁……在四川，这样的画面并不鲜见。

2021年，新一轮浙川对口工作开启，助力四川巩固拓展脱贫攻坚成果同乡村振兴有效衔接。今年6月，本批次155名挂职干部结束援川。三年来，浙川两地优势互补、资源共享，通过产业合作、劳务协作和消费帮扶等形式带动巴蜀大地乡村振兴。

走进“金东—丹巴巾帼共兴工坊”，十位身穿民族服饰的藏族绣娘在直播镜头前忙碌着，一根根红绳在她们的指尖缠绕翻飞，短短几分钟就成为一个个结实鲜艳的中国结。甘孜州丹巴县墨尔多山镇前进村村民张光芬告诉记者，每天忙完农活她就在家编中国结，从去年10月至今，她一共挣了5000多元。

丹巴县地处川西高山峡谷区，村民居住分散，农村剩余劳动力相对较多。针对这一特点，借助对口支援地浙江金华市中国结编织技艺和产业发展优势，“直播+中国结编织”来料加工产业发展模式应运而生，助力老百姓居家灵活就业。

完善的培训机制和订单保障持续激励着村民走进“共兴工坊”。由金华企业家、高校老师、大学生等组成的优质讲师团免费培训村民中国结编织、直播营销技能，与浙江义乌小商品市场的对接让丹巴的中国结得以销往海内外。

从金华到丹巴挂职县政府办公室副主任的李文伟介绍，自2022年10月首期培训班开办以来，共组织直播、来料加工培训班5期，建设来料加工基地10个，培训藏族绣娘3000余人次。

在四川南充市南部县东坝镇大乘庵村“梅橙香货”种植基地，负责人罗强承包了近千亩果园，自创“土木工橙”晚熟柑橘品牌。此前他的晚熟柑橘品质虽

佳，但没有形成良好品控，竞争力不强。温州市的“造血式”帮扶为他解了燃眉之急：果园里建成了可控光、控温、控湿的光伏大棚和水肥一体化系统，省水、省肥、省人力。

除了科技赋能，温州还着力促进南部县晚熟柑橘产业规范化发展，推进打造晚熟柑橘产业园“爱媛橙”高端示范园、节肥降耗科技示范基地，并在南部县全域推广绿色生产认证工作，带动服务20万亩柑橘基地。2023年至今，以晚熟柑橘为代表的南部县特色农产品销售额已超过1.1亿元。

“我们紧紧抓住‘两品一渠道’，品质做好、品牌打响、有了销售渠道，能稳定增收，这才叫真正的‘共富’。”浙江挂职干部、南部县副县长朱城说。

乡村振兴，产业先行。四川阿坝藏族羌族自治州小金县冒水村从2011年开始发展玫瑰产业，当时玫瑰制品以花茶、精油等初级产品为主。浙江湖州德清县

助力小金玫瑰产业结构调整、产业模式升级，对育苗、种植、基地建设、加工、农旅结合等全产业链给予智力、技术、资金支持。“新的玫瑰制品研发出来了，荒地变成了玫瑰种植、加工基地，许多村民从万元户变成了十万元户。”冒水村党支部书记陈望慧欣喜地说。

浙江挂职干部、小金县副县长翟金坚表示，整村风貌改造、“数字乡村一张图”、青年人才培养等举措在冒水村落地，“共富村庄”发展模式正在成型。

截至2023年底，小金县玫瑰种植面积达1.5万亩，辐射13个乡镇46个村3300余户，其中脱贫户1058户，玫瑰产业综合产值达5000万元。

据介绍，近三年来，浙江在川实施帮扶项目2481个，帮助打造乡村振兴示范村125个。乡村美、农民乐的新农村画卷在秀美山川中铺开，一曲曲友谊赞歌在巴山蜀水间回响。

(新华社成都6月2日电)

“未成年人网游管理团体标准”征求意见 能否有效破解“游戏退费”困局？

近日，华西都市报、封面新闻刊发《手游<蛋仔派对>退款纠纷中的家长：想要退钱还得先过“六大难关”》《宜宾12岁男孩打游戏一年充值11万元》等独家报道，聚焦网络游戏退费难题。

5月28日，中国互联网协会出台《未成年人网络游戏服务管理要求团体标准（征求意见稿）》（以下简称“团体标准”），首次提出细化退费标准和标准，根据各方过错情形，划分网络游戏服务提供者、监护人等责任方的担责比例。

维权家长如何看待这一标准？相关专家如何解读？华西都市报、封面新闻记者进行了采访。

标准填补业界空白 对解决网游退费更具针对性

“团体标准”提出，网络游戏服务提供者应建立未成年人消费管理的相关机制，包括流程管理机制、金额管理机制、提示管理机制和投诉与退费处置管理机制等。

针对广受关注的未成年人游戏退费问题，该标准明确：网络游戏服务提供者、监护人等过错方应根据各自过错情况分别承担相应责任，有过错的一方应赔偿对方由此所受到的经济损失，各方都有过错的，监护人、网络游戏服务提供者应承担各自责任。

中国互联网协会未成年人网络保护与发展工作委员会主任、中国互联网协会副理事长黄澄清表示，该标准填补了业界空白，将进一步保障未成年人在网络空间的合法权益，巩固防沉迷成果，助力游戏行业健康发展。

黄澄清介绍，该标准出台的背景在于目前存在个别网络游戏服务提供者对推动网络游戏防沉迷工作心存侥幸、搞变通，还有大量监护人对个人身份信息保管不善，甚至主动为未成年人提供成年人身份信息破坏网络游戏防沉迷系统的情况，最终将矛盾集中在退费。

据悉，该标准是游戏行业首个完整的消费管理规范，适用于指导网络游戏服务提供者、调解机构等组织开展未成年人网络游戏服务消费管理及调解，也可为相关行政部门、司法机关提供参考。



《蛋仔派对》的充值界面。网络截图

新华社旗下媒体《半月谈》指出，随着该标准出台，相关方面解决未成年人网游退费难问题时会更具针对性，同时也将进一步保障未成年人在网络空间的合法权益，巩固防沉迷成果，助力游戏行业健康发展。

维权者有不同看法 认为没有足够重视家长权益

记者注意到，在社交媒体上，有网友对该标准表示赞成，认为“有助于解决退费问题”“这是网络游戏行业的一大进步”“游戏行业需要更多这样的规范”。但也有网友表示，“这是为了保护游戏商来的”“感觉给游戏公司开脱太多了”“有些游戏的防沉迷形同虚设”。

翼正（网名）是一名退课维权家长，同时组建了游戏退款家长群，前后有七八百人进群。他告诉记者，该标准出台是进步的体现，为游戏公司的规范化操作提供了指导，也为家长维权和法院判决提供了依据。

但就该标准的具体内容而言，他认为，“更加维护了游戏公司在处置家长退款投诉请求方面的做法”，因为目前标准中关于退款的相关规定，与游戏公司内部流程机制与办法标准“大差不差”。

在翼正提供的一份“退款诉讼证据收集名单表”里，记录着700余条信息，包括小孩年龄、充值次数和金额、收款公

司、退款情况等。

记者统计，该表内的充值总额达579.6万元，充值的未成年人集中于7—12岁，年纪最小的仅4岁，最高充值达13.47万元，除了大部分家长提及的《蛋仔派对》，还涉及《迷你世界》《地铁跑酷》《太空行动》等游戏。

南财合规科技研究院在《20款手游未成年人保护机制测评(2023)》报告中指出，包括《蛋仔派对》在内的15款游戏均在渠道服上表现不佳，缺乏游戏内单独的实名认证流程，用户可直接使用渠道实名账号授权实现“一键登录”，这就解释了为何会有大量未成年人绕过防沉迷系统并实现大额充值。

在针对未成年人消费管理要求中，“团体标准”提出，网络游戏服务提供者应探索预防未成年人绕过消费限制的合理技术手段。翼正质疑，“探索”的概念非常模糊，没有规定时限和结果，对游戏公司的约束力基本等同于零。

“这么大的游戏公司，这么强大的开发团队，怎么可能还要探索这方面技术？”他表示不解。

此外，“团体标准”中还列举了过错相关方承担责任比例的部分场景，如果网络游戏服务提供者已依照法律法规配置了防沉迷措施，监护人帮助未成年人绕过防沉迷限制，或监护人未充分履行监护职责，网络游戏服务提供者建议一般责任比例为30%至70%，并由监护人

承担剩余责任。

翼正表示，“团体标准”在解决纠纷或判定责任时，没有足够重视家长的权益，游戏公司面对退款纠纷，有流程、有客服、有话术、有规范、有标准，相比之下，家长处于弱势一方。

他表示，目前维权家长能够退款的比例一般在30%—70%之间，如果“团体标准”以文件形式对退款比例予以固定，“未来家长的维权之路只会更难，想要全额退款或退款超过80%基本不可能”。

遇到退款纠纷 该标准能否产生法律效力？

“团体标准应更强调网游企业责任，比如探讨有效防止未成年人沉迷游戏的相关措施。相反，它更强调了用户和监护人的责任，对游戏企业的责任有点流于形式。”中国法学会消费者权益保护法研究会副秘书长陈音江说。

目前，“团体标准”还在征求意见过程中。在实际解决退款纠纷或法院判决过程中，这一“团体标准”能否产生法律效力？

陈音江表示，如果有经营主体公开执行或使用该“团体标准”，或将其写进用户协议或章程中，用户又进行了确认，那么团标就会对消费者产生法律约束力，同时也会对消费者的后续维权带来问题。

他解释，因为有很多消费者会在未充分知情的情况下确认有关用户协议，或者游戏公司通过技术手段强制消费者来确认，尤其是未成年人更难分辨。

“如不严格约束游戏企业，会带来更多有关未成年人游戏退款纠纷，不仅损害消费者的财产安全，更有损未成年人的身心健康。”陈音江说。

他建议，一方面，“团体标准”应加大网络游戏经营主体的责任，比如在游戏付费时采取人脸识别等措施，避免未成年人通过身份证号和手机号登录绕过防沉迷系统。另一方面，建议相关消费者权益保护组织和未成年人权益保护组织，加大对“团体标准”的关注，积极主动维护并争取未成年人的合法权益。

华西都市报—封面新闻记者 戴云