科普时报

2018年9月7日
星期五
第51期

主管主办单位：科技日报社
国内统一刊号：CN11-0303
邮发代号：1-178

社　长　尹宏群
总编辑　尹传红

科技创新、科学普及是实现创新发展的两翼，要把科学普及放在与科技创新同等重要的位置。没有全民科学素质普遍提高，就难以建立起宏大的高素质创新大军，难以实现科技成果快速转化。

——习近平

“百万《科普时报》进社区”活动将启动

科普时报讯（记者　**王飞　毛梦囡**）为贯彻习近平总书记“科技创新、科学普及是实现创新发展的两翼，要把科学普及放在与科技创新同等重要的位置”的重要指示精神，认真落实中国科协、科技部等部门“科普文化进万家”要求，近日，创刊一周年的《科普时报》与中信国安旗下国安社区合作开展“百万《科普时报》进社区”活动，活动启动仪式将于9月21日在中信国安第一城举行。

《科普时报》由中央主流媒体科技日报创办，是全国首份综合性科普周报。目前，《科普时报》正在以报纸为旗舰，以中国科普网、科普汇APP、科米直播为主体打造中国权威的科普全媒体平台，以各种科普产品和服务为载体，充分满足社会公众对于优质科普内容和服务的需求。

据悉，在国安社区北京100家门店展开的“百万《科普时报》进社区”活动中，100万份《科普时报》将通过开卡礼品、随单赠送、门店发放等方式，免费送到社区居民的手中。社区用户还可以在科普汇APP、国安社区APP“社区头条”上同步阅读《科普时报》最新内容，或报名参加各种线下科普活动。依托《科普时报》国家级媒体的优质内容、科普全媒体平台的专家资源和国安社区强大的终端触达优势，“百万《科普时报》进社区”活动力求真正打通科普进社区的“最后一公里”，把优质科普内容精准传覆盖到社区用户家庭，在全社会形成“学科学、爱科学、用科学”的创新文化氛围。

为此，《科普时报》专门开辟了消费、健康、医疗和教育等社区百姓关注的特色板块，为社区用户提供量身打造贴心、实用的科普内容。未来，《科普时报》还将进一步为社区用户奉献精彩纷呈的科普内容和服务，如院士科普社区行、健康科普进社区、科普社区大讲堂、社区科普实验室等主题活动，让科普成为社区家庭生活的重要组成部分，真正地服务于社区居民生活。

科普全媒体平台　中国科普网　www.kepu.gov.cn　投稿邮箱：kpsbs@sina.com

9月3日，上海市公安局徐汇分局交警支队联合区消防支队在上海逸夫小学举行校车应急疏散演练及遵守交通法规安全培训，重点针对校车安全、乘车秩序、突发火情逃生等环节进行模拟演练；通过学习交通指挥手势、识别交通标识、模拟通过人行横道等，提升学生们的应急避险能力和交通安全意识。　新华社记者　**凡军**　摄

共同书写中日科幻交流新篇章

——写在“互联网+”时代中日科幻高峰论坛召开之际

□　孟庆枢

中日两国文化交流源远流长，在科幻领域也有很深的缘分。近代以来，梁启超和鲁迅诸先贤就做了开创工作。在上个世纪许多日本科幻文学经典作家作品被译介到我国，对中国科幻也产生了一定影响。近年来，随着中国科幻的勃兴，经由中日科幻界人士的共同努力，这一交流更趋发展。除了有更多的日本科幻作品被译介、研究，两国科幻界人士的直接交往也渐趋频繁。

更为可喜的是，我国科幻打破了在日本的沉寂，日本读者开始以惊奇、期待的目光注视中国科幻，出现了中日科幻双向交流的新局面。在欣喜中日双方都期望把这一交流提升到新的阶段，今年是世界科幻200周年，又恰逢中日友好条约签订40周年，这一时点是举办“互联网+”时代中日科幻高峰论坛的最佳时机，可以说此次论坛是应运而生。

在比较充分的筹备过程中，论坛受到许多中日科幻界朋友的热情支持。在国内，不仅科幻界、学界、媒体，还有多家文化企业的热情关注，伸出援手。在某种意义上讲，这为科幻事业的发展摸索了一条新路。这里不妨将主办、承办、协办方开列如下——

主办单位：吉林省新闻出版广电局、吉林省人民对外友好协会、长春大学；承办单位：长春大学网络文化研究中心、吉林新闻综合广播、东北亚科幻动漫交流研究中心、钟晓文化传媒工作室；协办单位：中国科普作家协会科幻创作研究基地、中国文化译研网日语专家委员会、中日文化书院、吉林省中日比较文化研究中心、南方科技大学人文中心下属科学与人类想象力研究中心、心象天地株式会社、南派泛娱有限公司、杭州水星文化创意有限公司、博峰文化（北京）有限公司。以上各单位，齐心协力，为会议准备做了大量工作。

说及这次“论坛”的亮点，已经显现出的有以下几点：首先，将学术研究的前沿、深层探讨与向更多的受众（特别是青少年）普及科幻，与“全民阅读”活动结合起来。这既能使科幻界的专业人士更上一层楼，又能培养科幻事业发展的深厚土壤。主办方把科普作协举办的“科普科幻青年创作之星”（长春站）活动与本次论坛互动起来是很好的构想。培养青少年的创新力关乎国家的未来。本次论坛筹备过程中在这方面已做了大量工作。

（下转第二版）

中国科技馆『科学之夜』神秘又刺激

科普时报讯（记者　**李苹**）为拉近公众与科技的距离，引导公众感受科学的趣味性、观赏性，培养公众热爱科学、传播科学、享受科学的精神风尚，中国科技馆将在全国科普日期间开展“科学之夜”大型活动。9月17日至24日19：00—21：00，8天的时间里，中国科技馆夜间开馆“不打烊”！

此次“科学之夜”活动是以“科幻”为主题，分为“3D Mapping视觉秀”“密室逃脱”“科幻主题探秘”“科学嘉年华”“Cosplay主题巡游”“真人VR‘吃鸡’”六大板块。因“科学之夜”活动覆盖全国科普日、世界公众科学素质促进大会、中秋节等重要时间点，为配合相关内容，8天活动期间将拟定不同主题、面向不同观众群体、展现不同科幻角色，并邀请神秘嘉宾前来助阵。

在活动中，你不仅能看到国内首次在科普场馆应用的、室内投影面积最大的3D Mapping视觉秀，还能按照不同的故事线进行解谜探秘，玩转一到四层展厅，并且有机会体验超大型“密室逃脱”游戏。在这些环节中，你有不同的方式获得各种道具和徽章，以此来“装扮”自己，随时随地加入Cosplay巡游中！是不是很有趣呢！

“3D Mapping视觉秀”环节是整个“科学之夜”活动的开幕仪式，同时也是活动的亮点。将以中国科技馆二层恐龙广场的墙体作为投影区域，构建大型沉浸式体验环境。除了视觉秀震撼外，还让人感到科技与艺术的碰撞交织，带领观众追溯生命起源、回望科技历史、探索人类未来。

“密室逃脱”活动中，科技辅导员作为游戏NPC融入到观众扮演的角色当中，协助观众完成任务。机关设置上强调科学性与体验性，通过科学实验、益智解谜、亲子互动、角色扮演等多种方式，为观众搭建一种沉浸式互动场景。另外，抢眼的科学秀、全国科技馆的优秀科学表演都将汇聚在“科学嘉年华”版块中，中国古代非物质文化遗产也将在这里展示。

“科学之夜”还特意为观众准备了一个超大惊喜，那就是VR“吃鸡”游戏。看过电影《头号玩家》的观众，应该对电影里的触感手套和触感背心印象深刻，它可以帮助玩家实现真正的身临其境。带上头盔，穿上力反馈背心，可以一秒进入游戏世界，当然六人组队联机体验效果更佳，观众可以感受太空行走、宇宙漫游震撼逼真的视觉效果。

中科馆“科学之夜”活动已开始网络售票，感兴趣的观众可以关注“中国数字科技馆”微信公众号实名购票。

网游产业迎来“供给侧改革”

□　陈　杰

中国互联网络信息中心日前发布的第42次《中国互联网络发展状况统计报告》显示，我国网民规模达8.02亿，人均周上网时长达到27.7小时，而排在上网时长首位的群体则是：中学生！

然而，中学生群体在上网时可不仅仅是浏览新闻，更不是查找学习资料。只要是有时间、条件，不少孩子们就对着电脑、捧着手机玩得不亦乐乎。

以至于，青少年沉迷网络游戏一直都是社会关注的热点。

好在，时值新学年开学之际，一则防控儿童青少年近视的方案出台，其提出控制网络游戏总量的规定引来不少家长一片叫好。

网游产业将戴“紧箍咒”

8月30日，教育部官网公开信息显示，教育部等八部门制定了《综合防控儿童青少年近视实施方案》，其中国家新闻出版署将实施网络游戏总量调控，控制新增网络游戏上网运营数量，探索符合国情的适龄提示制度，采取措施限制未成年人使用时间。

青少年近视防控都扯上网络游戏了！而这份文件的分量足以说明，国家要给网络游戏戴上紧箍咒！

纵然，网传的9月份重新开放版号审核的消息属实，游戏企业要获得版号的难度依然很大，游戏版号数量将被限制，游戏行业的洗牌将加剧。一场网游界的“供给侧改革”已启动，2018年注定会是中国游戏一个巨大的转折点。

有数据显示，2017年国内游戏市场规模2000亿元，同比增长23%，已成为国内文化产业支柱，是第二名电影产业的4倍。但产业高速发展带来的尴尬却是太多的未成年人沉迷网络、过度消费等案例时有发生，屡屡引发舆论关注，相关企业主体责任落实不到位，一味被动应付政府监管与媒体监督等。

就在不久前，国家卫健委披露了一组数字：中国已有4.5亿人患近视，高居世界首位。而更可怕的是，中国近视呈低龄化趋势，数据显示中国小学生近视比例45.7%，初中生74.4%，高中生83.3%，大学生则高达87.7%。

平均两个小学生就有一个近视。或许这并非完全由游戏造成，但这个锅就得由网游来背。

“防沉迷”将是大势所趋

然而，网络游戏对青少年的危害绝非止于眼睛。

在今年两会期间，多位全国人大代表、政协委员热议青少年沉迷网络游戏问题，全国政协委员于欣伟提出了网游已成青少年的“新鸦片”的观点。两会开幕前后，新华社、人民日报等中央媒体也关注青少年沉迷网游的现状，呼吁加强监管，为青少年健康成长保驾护航，并对腾讯游戏的《王者荣耀》点名批评。

众所周知，未成年人自我控制力较弱，很多时候无法分清虚拟和现实，容易沉迷游戏，且为之消费，也诞生出不少未成年人过度消费引发的社会问题，这也成为监管层、游戏厂商以及家长几方面共同关注的问题。

其实，在未成年人如何健康游戏方面，2007年我国在PC端游领域就开始引入未成年人的“防沉迷系统”，只是在手游方面，仅有少数产品自愿引进了未成年人保护机制。

从目前国家相关监管的导向看，“限制未成年人使用”或成为游戏行业大势所趋。预防未成年沉迷也必将成为游戏厂商议程上最要紧的事。未成年人限制每天登录时长、绑定硬件设备实现一键禁玩、强化实名认证体系等一系列措施，也陆续成为各大游戏厂商引导未成年健康游戏的主要手段，各界人士也呼吁游戏厂商在重视商业利益的同时，也需要兼顾社会责任。

一直以来，我国网络游戏主要由国家新闻出版署及文化与旅游部管理。文旅部负责游戏备案，新闻出版署负责游戏版号审批。而此次新闻出版署对于网游数量的调控，对于监管还是太松的国内游戏产业而言，注定会带来一场“利空”全行业的“改革”大潮。

家长们可以欢呼了！

科苑视点

责编：陈杰　美编：纪云丰
编辑部热线：010-58884135
广告、发行热线：010-58884190