

金马坊地段 要建地下人行通道

日前,昆明市住建局发布了“金碧路道路恢复提升工程政府和社会资本合作(PPP)项目(重新招标)资格预审招标公告”,拟选聘社会投资人和昆明市城投公司共同负责昆明金碧路道路的恢复提升工程。

公告显示,昆明市将投资53422.95万元,对金碧路进行道路恢复提升改造。其中,金马坊地段将打通地下人行过街通道,而地面作为行车道,实现人车分流。该工程建设期1年,即自开工令中明确的开工日期起至项目验收合格次日止。

现状 破损路面随处可见,附近经常拥堵

昨日,记者沿路走访了即将进行路面改造的金碧路。自5月10日起,昆明地铁1号线西北延长线金碧广场站二期工程启动,施工单位在金碧路北侧沿东西向布置了420米长的围挡,到目前接近6个月的时间里,施工一直在持续。目前,沿金碧路向东行走,原先的双向六车道绕开了围挡处,变成了双向四车道。交通压力明显增大,路面损毁现象也较为严重。虽然路面上铺了防护钢板,但随处可见的裂缝和破损还是让过

往车辆颠簸不已。

在昆华医院门口附近,路面上甚至还出现了一个深10余厘米的破损坑,当过往车辆不慎碾压时,会发出“咚”的一声闷响,其他车辆纷纷刹车尽力绕开。昆华医院路段是昆明地铁金碧广场站二期工程围挡的中心区域。由于围挡的存在,这里车道变窄,来院就医的车辆与过往车辆交织,就算不是高峰期也显得很拥挤,前来就医的社会车辆在这一段路上总会将自行车道和右侧车道堵塞。

声音 希望地铁如期完工,恢复路面通畅

随后,记者走访了国防路口到祥云路口路段,在长达1公里的距离中,只有三个人行通道,分别处在国防路口、祥云街口以及沿河路口的一座人行天桥。这段路上,还有崇仁街、南通街、正义路、同仁街等街道路口被地铁二期工程的施工围挡所阻挡。从这几条路行驶到金碧路上的车辆需要借用非机动车道,而崇仁街口西侧的一段更是如此,演变成了行人、非机动车、机动车挤在一起共用一道的状况。

路边一家水果店老板说:“这一段路实在是挤,我见过有送外卖的骑电动车太快,因为刹不住车而导致追尾前面车的,非常危险。希望地铁建设如期完工,恢复路面通畅”

从南通街附近圣爱中医馆出来的一位老人打算到金碧路的南侧坐公交车,而他并没有选择走人行天桥。他说:“年纪大了,上楼梯抬腿实在是太疼了,我宁愿走远一点、绕一点从人行横道再过去。”

规划 地面行车地下行人,实现人车分流

关于金碧路的改造,早在2016年10月市住房和城乡建设局曾发布过《云南省昆明市金碧路道路恢复提升工程政府和社会资本合作(PPP)项目资格预审公告》,预计总投资58356.11万元。但后期因项目规划方案调整,于2017年4月27日发布了暂停公告,后又终止。目前新发布的公告与过去的相比,规划方案进行了重大调整。其中,金马坊地段采用交叉口地下人行过街通道,地面行车,

实现人车分流,下沉广场及与地铁连接的通道平时也作为地铁进出站、商业使用,战时为防空地下室。

同时还规划了9处公交站,其中:轨道换乘站6处,常规公交站点3处,轨道和公交等换乘距离控制在100米以内,公交站平均站距435米。公交车道也采用了路侧式公交专用道,公交站台形式为侧式,共17座公交站台。

本报记者 王云 实习生 张宇辰 摄影报道



新华社发 徐骏作

国家新闻出版署近日发出《关于防止未成年人沉迷网络游戏的通知》。国家新闻出版署有关负责人就《通知》有关情况,接受了记者专访。

国家出招 6大举措 遏制孩子沉迷游戏

8周岁以上未满16周岁未成年人用户
单次充值金额不得超过50元人民币

问:《通知》提出了哪些具体要求? 主要考虑是什么?

答:《通知》共提出六方面举措。一是实行网络游戏账号实名注册制度。目前,游戏用户实名注册方式包括手机号、微信号、身份信息等多种方式。但实际使用中,不少未成年人使用家长手机号、微信号注册游戏账号,导致针对未成年人的管理制度难以真正落地。为此,《通知》要求严格实名注册,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。

二是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。具体标准主要是从合理分配未成年人日常作息角度提出,除去正常睡眠、学习、用餐及文体活动时间外,区分节假日和其他时间,对游戏时段时长予以限定。

三是规范向未成年人提供付费服务,规定网络游戏企业不得为未满8周岁的用户提供游戏付费服务;同一网络游戏企业所提供的游戏付费服务,8周岁以上未满16周岁的未成年人用户,单次充值金额不得超过50元人民币,每月充值金额

累计不得超过200元人民币;16周岁以上的未成年人用户,单次充值金额不得超过100元人民币,每月充值金额累计不得超过400元人民币。

四是切实加强行业监管。要求对未落实本通知要求的网络游戏企业,各地出版管理部门应责令限期改正;情节严重的,依法依规予以处理,直至吊销相关许可。

五是探索实施适龄提示制度。随着网络游戏类型越来越多样化,在题材、内容、玩法等各方面都可能存在不适宜未成年人体验的问题。《通知》要求网络游戏企业从多维度综合衡量,探索对网络游戏予以适合不同年龄段用户的提示,帮助未成年人、家长和老师等更好区分网络游戏,引导未成年人更好使用网络游戏。需要特别说明的是,适龄提示并不等同于西方的分级制度,决不允许色情、血腥、暴力、赌博等有害内容存在于面向成年人的游戏中。

六是积极引导家长、学校等社会各界力量履行未成年人监护守护责任,帮助未成年人树立正确的网络游戏消费观念和行为习惯。

问:如何抓好《通知》的贯彻落实?

答:一分部署,九分落实。目前,相关方面正抓紧推动《未成年人保护法》《未成年人网络保护条例》的立法与修订工作,将防止未成年人沉迷网络游戏的要求写入法律法规,为各项具体工作提供更加有力的支撑。同时,国家新闻出版署正与公安部对接,牵头建设统一的身份识别系

统,为游戏企业提供游戏用户身份识别服务,以准确验证未成年人身份信息。我们还将逐步完善和丰富身份识别系统的功能,实现跨平台使用网络游戏时间的数据互通,以掌握每一个未成年人跨平台使用游戏的总时间并予以约束。

据新华社