

全国首个“破产人”深圳产生

扣除每月必要支出剩余收入全部用于偿还债务,免责考察期3年

据新华社电 11月9日,深圳个人破产案件信息网发布的法院公开文书显示,深圳市中级人民法院在11月8日裁定债务人呼某破产。全国首位法律意义上的“破产人”产生。

法律界人士认为,《深圳经济特区个人破产条例》为“诚实而不幸”的自然人提供了遭遇债务危机后的法律保障,允许个人经营失败之后,在保留最基本的自由财产前提下进入破产程序,这有利于整个市场经济的有序发展。

该案件审判信息显示,呼某在2014年至2016年经营深圳市呼延文化发展有限公司,因所在商场新一佳超市有限公司倒闭,呼延文化发展有限公司不得不关闭,导致呼某负债近500万元。2018年,呼某卖掉了唯一的住房,实际收款260万元,并坚持还债,但至今仍欠100多万元。深圳市中级人民法院于2021年11月8日裁定债务人呼某破产。

通报显示,呼某每月劳务收入约5000元,无固定工作,名下存款少于

1000元,拥有家具家电等价值约3950元财产,且离婚后独自抚养女儿。为保证呼某正常生活,债权人会议经表决同意了她的豁免财产清单,包括沙发、茶几、小米手机等生活学习用品。同时,每月收入在扣除呼某应缴纳的社会保险费后,保留了赡养费、抚养费、生活费等必要支出。扣除每月必要支出外,她的剩余收入全部用于偿还债务。

自宣告破产之日起,呼某将进入为期3年的免责考察期。考察期内,呼某

应当每月在破产事务管理部门的破产信息系统登记申报个人收入、支出和财产状况等信息。通过免责考察期后,呼某可向人民法院申请免除其未清偿的债务。

今年3月,《深圳经济特区个人破产条例》实施,成为我国首部个人破产法规。有法律界人士认为,这一法规的实施有利于让陷入债务泥淖的个体重新恢复为社会上有活力的一分子,为社会创造更多财富。

国内首例人工育幼濒危物种黑腿白臀叶猴亮相广州

11月10日,广州长隆灵长类研究中心保育员给人工繁育成功的黑腿白臀叶猴宝宝喂奶。

当日,国内首例人工繁育成功的黑腿白臀叶猴宝宝在广州长隆灵长类研究中心与观众见面,黑腿白臀叶猴宝宝出生于今年7月。由于黑腿白臀叶猴幼崽存活率较低,国内相关研究和成功案例极少,为了保障猴宝宝成功存活,研究中心保育员借鉴了食性相近的川金丝猴育幼经验,针对叶猴特殊的生理结构和消化方式,摸索出了一条白臀叶猴科学保育之路。

白臀叶猴被世界自然保护联盟列为世界上最濒危的灵长类动物之一,野生数量不足1000只,多种因素导致其数量不能恢复,通过人工干预让其数量增加是目前相对有效的方法之一。

新华社发



冷空气减弱 气温明显回升

新快报讯 记者许力夫报道 11月10日,广州市寒冷预警信号解除。

11月10日白天,广州多云到晴,白天阳光明媚。昨天早晨各区最低气温介于13℃,白天最高气温24℃。当天早上广州各区的寒冷黄色预警信号相继取消。

目前广州市各区森林火险黄色预警信号正在生效中。

气象部门预计,未来几天广州市仍受冷高压脊影响,以晴到多云为主,早晚气温低,昼夜温差大。11日夜间到12日白天有弱冷空气补充。

广州市区天气预报

11月11日,晴到多云,11℃~23℃

11月12日,晴到多云,12℃~22℃

11月13日,多云到晴,13℃~22℃

腾讯Q3净利润回落 新措施推动未成年人游戏数据降至历史新低

新快报讯 记者郑志辉报道 11月10日,腾讯公司公布了今年第三季度业绩。财报显示,今年第三季度,腾讯总收入为人民币1424亿元,较去年同期增长13%。按非国际财务报告准则,季度经营盈利为人民币408亿元,同比增长7%;经营利润率由去年同期的30%下降至29%。期内盈利为人民币325亿元,同比减少2%;净利润率由去年同期的27%下降至23%。

值得注意的是,针对近期外界较为关切的未成年人保护工作,腾讯在财报中公布了最新的未成年人游戏时长和流水占比数据,两项数据均创历史新低。财报显示,今年9月腾讯国内未成年人游戏时长占比下降至0.7%,去年同期为6.4%;未成年人游戏流水占比下降至1.1%,去年同期为4.8%。

腾讯公司董事会主席兼CEO马化腾表示,“第三季度,在本土游戏市场,我们通过行业领先的全面合规措施,显著减少了未成年人的游戏时长及消费,营造更健康的游戏环境。此外,我们积极投资于重点战略领域及前沿科技,并作出新的承诺投入共同富裕项目。展望未来,我们致力为用户提供卓越体验,助力企业实现数字化运营,以及为整体社会作出贡献。”

积极响应政策

如何防止未成年人沉迷网络尤其是沉迷游戏日渐成为国家关注的核心问题,也连续出台了一系列管理举措,尤其是国家新闻出版署在8月30日下发《关于进一步严格管理 切实防止未成年人沉迷网络游戏的通知》,针对未成年人过度使用甚至沉迷网络游戏的问题,进一步严格管理措施。

据了解,从9月1日零时开始,腾讯基于主管部门的最新要求调整策略就已在其中中国大陆地区运营的全部网络游戏中生效:未成年人账号仅在周五六日和法定节假日每日20时至21时可以登录,超过时限将强制下线,并且游客模式也无法登录游戏。系列新策略比版署的行业规定更为严苛。

腾讯在Q3财报中表示,公司持续通过领先行业的措施,打击未成年人冒用成年人账号的问题,例如升级了人脸识别系统以识别冒用账号。最新数据显示,截至2021年10月,腾讯游戏平均每天有692万个账号在登录环节,1.5万个账号在支付环节触发了人脸识别,其中因拒绝或未通过验证,登录环节有约71%的账号被纳入防沉迷监管,支付环节77%被拦截了充值行为。

对于未成年人租号绕开防沉迷系

统的问题,目前腾讯已向超过20家账号交易平台和多个电商平台起诉或发函,要求停止相关服务;同时,腾讯在今年10月协助南京建邺警方在江苏等地捣毁了多个通过非法买卖个人信息进行游戏账号非法租赁的犯罪团伙。

相关企业的积极配合使得游戏的未成年人保护工作取得了阶段性成绩,整体明显向好。

根据游戏数据研究机构伽马数据刚刚发布的《中国游戏产业未成年人保护进展报告》显示:85.8%的未成年用户在玩游戏的过程中曾被防沉迷限制,四成家长能直接感知到近期孩子的游戏时长存在大幅或小幅减少。这说明相关措施对于解决家长困扰产生了较积极的推动作用,对未成年人游戏时长做到有效管控。

另外,由于企业对未成年人游戏时长与充值进行了严格受限,根据伽马数据的预估,2021年未成年人流水占比将低于4%,而随着防沉迷措施的进一步落实,未来这一比例还将持续下降。

“堵疏结合”

虽然未成年人游戏时长与充值受限,会在一定程度上减少一些游戏消费,这也导致版署830通知出台时在游戏业内引发了一些企业收入的担忧。

不过,伽马数据在最新报告中指出,游戏行业的月度市场收入变化更多受到新品推出和老产品运营活动的影响,未成年人充值金额占据中国游戏产业收入的比重已越来越小,这既反映了相关部门与企业展开防沉迷措施所取得的效果,也说明中国游戏产业的收入结构在持续优化。

腾讯最新的Q3财报也证实了这一点。根据财报,该季度里腾讯本土市场游戏收入同比增长5%至336亿元,国际市场游戏收入增长20%至113亿元,期间未成年人在本土市场游戏流水占比1.1%,较2020年9月的4.8%显著下降。

此外,腾讯昨日还表示,在未成年人保护工作中,腾讯一直践行“堵疏结合”的思路,在“科技向善”指导下进行全新探索。今年9月1日,腾讯成长守护、腾讯游戏联合腾讯基金会正式推出“智体双百”公益计划,首期为城乡孩子提供100间“未来教室”和100个“快乐运动场”,旨在为放学后的孩子提供新的选择,帮助他们快乐、健康成长。

未来,腾讯将继续严格落实各项未成年人保护措施,一如既往做好未成年人保护工作,与社会各界携手塑造良好的游戏空间。