

实名制形同虚设,账号网络租售现象仍然普遍

绕开监管的未成年人网络游戏怎么管?

未成年人轻松租买账号

针对游戏账号转卖转租问题,记者针对目前人们常用的一些网络和电商平台进行调查。

记者随后打开多个电商平台,发现同样大量存在游戏账号租售商家。游戏租号价格从1元到几百元不等,最低1元钱就可以租一个账号。有的店铺涵盖超过50个不同种类的网络游戏,不少卖家显示单个热门游戏租号的月交易量就超过2000单,月成交总量超过4万单。在某二手交易平台,记者输入“游戏租号”,平台推荐的“游戏频道”里分类详细,不仅能看见“租账号1元起”,还有所谓的“代练接单赚钱”“买账号放心交易”等多个项目。不少商家在物品描述中称只要支付成功,就会自动发送账号密码,不限时长等内容。另一家电商平台设置的游戏账号分类里,竟然还专门有“无沉迷账号”项目。

记者发现,网络社交平台更是账号租售的“重灾区”,而且交易更为隐蔽。在QQ软件上,记者虽然直接搜索“买号、租号”查不到相关信息,但一些群管理员将“卖号”“买号”换成了谐音字,引导用户私下交易。某个QQ群的租号广告赫然写着“卖家包人脸识别可删除”等明显诱导未成年人购买的信息。在百度贴吧,记者搜索“租号、买号”,虽然显示“相关结果不予展现”,但依然有许多以游戏租号、买号为名的贴吧,充斥着多种热门网游账号交易信息,有的用户甚至点名要“已经通过认证,且无须再次人脸识别”的游戏账号。在小红书,记者搜索发现,同样存在大量用户发布租售游戏账号的帖子。

记者发现,多个电商平台将“游戏账号交易”服务列入虚拟产品门类,提示用户在网游虚拟货品交易时必须年满18周岁,并提交身份信息进行实名认证,平台将禁止并拦截未成年人网游虚拟货品交易。那么,未成年人是否真的就无法购买游戏账号呢?

记者用一名15岁孩子实名认证的账号,分别在多家电商平台尝试购买游戏账号。在淘宝网,部分商家页面出现了未成年人拦截界面,但记者仍在更多未设置未成年人拦截界面的店铺买到了“租号服务”。在拼多多则不需要任何认证,就可以直接拼单购买。在京东商城,商家仅自动回复信息提示“下单默认已经成年”,下单后记者很快就收到了游戏账号及密码。针对

上周,央视新闻频道针对网络游戏实名认证漏洞,人脸识别系统可被“破解”,租号平台有空子可钻等现象进行了报道。9月8日,针对相关问题,中央宣传部、国家新闻出版署会同中央网信办、文化和旅游部等部门对重点网络游戏企业、游戏账号租售平台和直播平台进行约谈,要求相关企业要坚决落实有关要求,切实保护未成年人身心健康。那么相关企业和平台落实情况如何?

在采访中,很多家长普遍反映,仍有大量游戏企业对用户的注册登录要求过于简单,缺乏生物特征识别等身份认证措施,让实名制形同虚设。还有很多孩子更是通过网络平台租用或购买成人账号,以绕开防沉迷监管,让家长头疼不已。



上述违规违法租售网络游戏账号的用户和商铺,向相关平台进行了举报、投诉。

几天后,记者再次登录相关平台发现,在京东平台,记者举报的游戏账号商品均显示已下架,而且搜索“游戏租号、售号”也基本无法找到相关信息。在淘宝网,被举报的租号商品已经下架,并加强了对未成年人交易拦截功能,但账号租售商铺仍然存在。拼多多平台被举报的商品仍然处于售卖状态,而且不管用户是否成年,依然可以购买到相关商品。

专家:游戏账号租售违法

中国法学会会员部副主任彭伶表示,防止未成年人网络沉迷的通知里面,对严格落实网络游戏用户账号实名注册和登录有明确的要求,不得以任何形式向未实名登录的用户提供游戏服务,这里提到的是用户,而不仅仅是未成年人。换言之,凡是向未实名登录的用户提供游戏服务的都属违法行为。

我国《网络安全法》第24条规定,网络运营者在与用户签订协议或者确认

提供服务时,用户不提供真实身份信息的,网络运营者不得为其提供相关服务。记者了解到,将于10月1日实施的《个人信息保护法》规定,包括游戏账号、个人密码、验证码在内的信息都属于敏感和隐私的个人信息,受法律保护。专家表示,即便有些电商平台在页面声明,不向未成年人提供网游账号交易服务,但从法律层面讲,这属于无效免责和无效抗辩。

中国政法大学传播法研究中心副主任朱巍在接受记者采访时说:“即便是成年人把账号卖给成年人,也是一个违法行为。因为这里涉及个人信息的问题,涉及网络行为的实名认证的问题。用A的人注册,用B的方式去登录,很多的电信诈骗就是通过互联网上虚假账号登录的方式去完成的。所有的游戏平台包括互联网平台,其中涉及账号的问题,在网民协议中都有明确的规定,绝对不允许用任何方式转让租借的。所以这一个行为,既违反了民事法律规定也违反了行政法律规定,甚至有可能如果大批量去出售出卖账号的话,还可能涉及国家《刑法》涉及的罪名,就是

侵害公民个人信息犯罪,所以是一个非常严重的违法行为。”

日前,中央宣传部、国家新闻出版署有关负责人会同中央网信办、文化和旅游部等部门,在约谈腾讯、网易等重点网络游戏企业和游戏账号租售平台时强调,相关企业和平台要严格落实各项要求,不得以任何形式向未成年人提供网络游戏账号租售交易服务。相关部门将加大监督力度,开展专项检查,严肃处理违规行为。

完善身份识别 让“实人”认证落地

正是因为现有的网络游戏在实名注册和登录的时候,没有完全落实身份识别,才让商家利用这个漏洞绕开了防沉迷系统,对个人信息保护,尤其使得对未成年人的保护失效。所以,归根结底,完善身份识别,是游戏防沉迷系统落地执行的关键。

专家表示,游戏企业在用户实名认证的落实过程中,一定要把人和行为对应起来,不断升级技术手段进行认证登录,防止轻易用他人身份注册和登录,杜绝游戏账号租售现象,尤其尽到对未成年人保护责任。

公安部第三研究所网络安全法律研究中心主任黄道丽就指出,企业要摆正态度,实名必须落实到“实人”,否则实名就是流于形式。将于今年10月1日实施的《个人信息保护法》第62条,明确要求有关部门研究开发、推广应用安全方便的电子身份技术,推进网络身份认证公共服务建设。黄道丽建议,在《网络安全法》的基础之上,去建一个国家的身份认证的公共服务建设。这个公共平台是免费的,企业可以依托这个平台去做认证。这样有助于从源头上减少个人身份信息滥采和滥用,把实名走向“实人”。

朱巍也表示,现在登录的身份验证的方式很多,成本实际也并不高,今年6月1日《未成年人保护法》刚刚修改一遍,就特别强调了互联网平台,都要安装青少年保护系统,或者叫家长监护系统,通过技术对技术的方式,来解决未成年人绕开监护系统。这个是平台应当尽到的主体责任,最核心的一个重要的责任。

据了解,相关部门将于近期上线防止未成年人沉迷网络游戏举报平台,及时受理和处置问题线索,对落实不到位的企业,发现一起严处一起,确保防沉迷工作落到实处、取得实效。

据央视新闻

粮食丰收后,如何再增产?记者从日前在山东济南举行的国际粮食减损大会上了解到,与会各方认为通过开源与节流并重,增产与减损并举,将“节粮减损等同于粮食增产”的理念贯穿到生产、收获、储存等多个环节,可以增加粮食有效供给的“无形良田”。

当前,全球粮食需求刚性增长,淡水等资源环境约束日益加剧,粮食增面积、提产量的难度越来越大。与会各方代表认识到,现在比以往任何时候都要更加重视减少粮食损失和浪费。

粮食生产背后是大量耕地、水、农资等要素的投入。农业农村部国际合作司司长隋鹏飞介绍,生产减损依然是大范围的、需要任重而道远的行动环节。特别是要建设旱涝保收的高标准农田,提升机械化、标准化作业水平,做到生产过程减损。

在此次会议发布的《国际粮食减损大会济南倡议》中,来自世界40多个国家、国际组织、企业、非政府组织共150名代表,倡议提升农业基础设施水平,加强粮食综

合生产能力建设。

小麦机收是确保夏粮丰产丰收的关键一环。农业农村部部长唐仁健在国际粮食减损大会上表示,我国小麦、水稻、玉米三大主粮机收率分别达到97.49%、93.73%和78.67%。今年夏粮机收损失率若降低一个百分点,就意味着增加粮食产量125万吨。减少粮食损失和浪费,需要全方位全链条发力。

新冠肺炎疫情和气候变化等挑战,使得全球粮食系统面临前所未有的压力。2020年全球共有7.2亿到8.11亿人口面临饥饿威胁,全球近1/3人口无法获得充足的食物与营养,同时全球近1/3的食物被损失或浪费,为世界敲响了警钟。

在济南举行的国际粮食减损大会

粮食丰收后,如何再增产?

节粮减损可再造“无形良田”

上,联合国粮农组织总干事屈冬玉在视频致辞中呼吁,各国群策群力、协调行动,减少粮食损失和浪费。

与会各方倡议,运用新技术、新设备、新工艺,加强集约、可持续、低碳的现代化粮食产后服务体系建设,实现产后全过程、系统化节粮减损,建设“无形良田”,实现“无地增产”。

目前,山东中储粮系统共安装4500个高清摄像头,28万个温度传感器,实时对粮情进行预警预测。中央储备粮综合损耗率从2%降至1%以下。以济南库为例,一个储存周期,粮食损耗减少1600多吨,相当于3000亩良田一季的粮食产量。

除了“大粮仓”,适合千家万户使用的“小粮囤”对节粮减损也很重要。会后发布的《国际粮食减损大会济南倡议》中

专门提出,为农户提供科学储粮的技术培训和服务,重点加强小农户储粮新装具的推广和使用,提升粮食品质。

据联合国粮农组织数据,粮食损失率降低1个百分点,就相当于增产2700多万吨粮食,够7000万人吃1年。面对粮食损失和浪费这一全球共同的挑战,各个国家为此都采取了一些积极措施,有的国家出台了专门的法律打击食品浪费,有的国家加大了资金投入。

我国已经以法律形式规范消费者和餐饮行业行为,节约资源,促进经济社会可持续发展。未来,节粮减损还需要社会公众共同参与,弘扬中华民族勤俭节约的传统美德,倡导文明健康、节约资源、保护环境的消费方式。

据新华社