

头盔价格暴涨？公安部发声要严查

将联合行动斩断价格违法行为

新华社北京5月20日电 记者20日从公安部交管局获悉，随着电动自行车安全头盔需求集中释放，部分企业和平台销售的安全头盔价格暴涨。公安部已与国家市场监督管理总局沟通，并指导各地公安机关积极配合市场监管部门依法严查价格违法行

为，斩断哄抬头盔价格的违法链条。

据介绍，近期，为有效保护摩托车、电动自行车驾乘人员和汽车驾乘人员生命安全，公安部交管局部署全国开展“一盔一带”安全守护行动。

公安部要求，各地要稳妥推

进“一盔一带”安全守护行动。6月1日起，执法处罚的范围限定为骑乘摩托车不佩戴安全头盔、驾乘汽车不使用安全带的交通违法行为。对骑乘电动自行车不佩戴安全头盔的行为，继续开展宣传引导工作，积极创造条件帮助群众配备安全头盔，提示有头盔

的群众自觉佩戴头盔，各地根据本地区实际情况确定实施依法查纠的时间，并注重人性化执法、理性执法、柔性执法，注重法律效果、政治效果和社会效果统一。

公安部提示广大驾驶人、乘车人，安全头盔、安全带能在关键时刻保护您免受致命伤害，为了

您和家人的安全，请自觉佩戴安全头盔、主动系好安全带。同时提醒安全头盔生产、销售企业，要守法经营、诚信经营，不做侵害群众利益的事，不做扰乱市场秩序的事，不做违法犯罪的事。对于涉嫌违法犯罪的企业和个人，公安机关将依法严厉打击。

主播诱导消费难防 最高法明确回应社会热点：

未成年人 充值打赏应该 退还

近年来，我国网络支付技术和网络娱乐服务业发展迅猛，未成年人沉迷网络游戏现象广受关注，也出现了未成年人为网络游戏或网络直播平台支付较大金额用于充值、“打赏”而形成的纠纷。

近日，最高人民法院出台的《关于依法妥善审理涉新冠肺炎疫情民事案件若干问题的指导意见(二)》(简称《意见》)，对这些纠纷的法律解释进行了明确。

【现状】

孩子沉迷游戏、直播
冲动充值、打赏频发

《中国互联网络发展状况统计报告》显示，截至2019年6月，我国网民规模达8.54亿，19岁以下网民群体占网民整体的20.9%。这其中，网络游戏用户4.94亿，占网民整体的57.8%；网络直播用户4.33亿，较2018年底增长3646万，占网民整体的50.7%。然而，网络游戏和网络直播在不断发展的同时，也出现了未成年人沉迷游戏、过度消费等问题，严重影响未成年人的身心健康和正常学习生活。

前几天，贵州省贵阳市的陈女士去银行时发现了一件奇怪的事儿，明明记得卡里还有3万元钱，但是取钱的时候发现卡里余额只剩下了个位数。陈女士想到了这段时间一直待在家里的儿子。她的儿子小兵今年15岁，平时喜欢在手机上玩网络游戏。

在陈女士追问下，小兵承认在玩游戏时把家里的银行卡绑定了手机，在网络游戏和几个视频平台上进行了充值消费。记者看到这个消费记录中，最小的金额不到6元钱，大的金额一次就有620元钱，而且一天之内充值了多次。仅3月份小兵就已经消费了近27000元钱。

据了解，小兵是用自己的QQ号注册了游戏账户，从而可能避开了游戏软件对未成年消费的限制。目前陈女士正在跟游戏企业沟通，希望能够退回这些钱。

据了解，这段时间各地遇到和陈女士同样问题的家庭不在少数。黑龙江绥化一名6岁的小女孩把家里买种子和化肥的9000多元钱打赏给了一个游戏主播；云南昆明普先生11岁的儿子在一个直播平台上也刷了15000多元钱的礼物给主播。

未成年人网络冲动消费、误消费现象频发，给不少家庭造成了困扰。江苏省消费者权益保护委员会统计发现，近期因充值、打赏引起的投诉成倍增加。

【调查】

认证门槛形同虚设
主播的诱导防不住

针对未成年人沉迷手机网络娱乐以及大额充值、打赏带来的社会问题，日前，江苏省消保委对部分手机游戏APP和直播平台APP开展了体验式调查。

调查员首先体验了9款比较热门、用户量较大的手机游戏APP。据了解，很多未成年人即使没有游戏账号，但也能通过游客体验的方式进入游戏。调查人员告诉记者，这样未实名注册却可以消费的做法，对未成年人用户无疑具有很大的吸引力，同时也增加了这部分用户非理性消费的可能性。

虽然国家新闻出版署要求落实实名认证，但是在实践中，不少游戏企业以第三方账号实名认证为前提，简化游戏软件本身的实名认证设置，导致未成年消费者非常容易通过第三方账号，如以微信、QQ、邮箱等方式登录游戏，为未成年人长时间玩及过度充值提供了便利。

同时，部分手机游戏APP充值付费时也会直接跳转到微信、支付宝等第三方支付平台，无需验证。调查人员介绍，直接跳转第三方平台付费也无形中方便了未成年人的游戏消费，在很多投诉案例中，未成年人都是在家长不知情的情况下，因知晓密码，通过手机应用商城下载网络游戏，直接跳转第三方平台付费，充值几百到数万元不等。

在调查体验手机网络游戏充值消费的同时，江苏省消保委还对9个直播平台也进行了调查。调查人员告诉记者，体验直播平台的过程中，他们在打赏时遇到了不同程度的诱导，包括单次打赏时，页面有连击提示或者自动勾选数量，打赏成功后，主播会口头诱导继续打赏赠送。面对令人眼花缭乱的打赏页面，有的低龄儿童甚至都不懂页面的内容，存在着盲目消费的可能。

【困局】

直播平台各种拒绝
退款流程普遍复杂

记者了解到，很多游戏软件和直播平台充值退款流程复杂，已经成了一个普遍的问题。调查人员体验的9款游戏和9个直播平台中，目前只有部分游戏企业退款成功。

经调查发现，一旦涉及退款，相关企业除了要求家长提供身份证、户口簿、出生证明、账号等证据外，甚至有游戏方要求提供未成年人充值时的监控视频等证据。斗鱼和酷狗直播这两个平台，在各自充值协议中还强调，“对于未成年用户使用本服务过程中的行为，以及因使用本服务产生的一切后果不承担责任。”

有直播平台以格式条款方式免除自身责任，并以此为由拒绝退款，目前体验的9家直播平台中尚无一例退款，充值容易退费难也是目前投诉主要集中的方面。

综合央视新闻、新华社等

未成年人充值或打赏，应支持返还

《意见》明确，限制民事行为能力人(8周岁以上的未成年人)未经其监护人同意，参与网络付费游戏或者网络直播平台打赏等方式支出与其年龄、智力不相适应的款项，监护人请求网络服务提供者返还该款项，人民法院应予支持。

据介绍，未成年人在参与网络付费游戏或者网络直播平台过程中，通过充值、打赏等方式支出的款项如果与其年龄、智力不相适应，则该付款行为属于效力待定的行为，需要经法定代理人同意或者追认后才能发生法律效力，如果法定代理人不同意或不予追认，则该行为无效。无效的民事法律行为自始没有法律约束力，行为人因该行为取得的财产，应当予以返还。

8岁以下儿童网游支出，一律应退还

最高法有关负责人介绍，不满8周岁的未成年人是无民事行为能力人，因此其参与网络游戏所花费的支出，一律应该退还。这是依法所能得出的当然结论，所以指导意见没有专门规定。此外，在支出款项的数额方面，规定没有采用“一刀切”的做法，而是将应予退还的款项限定在与未成年人的年龄、智力不相适应的部分，这一点在具体案件中可以由法官根据孩子所参与的游戏类型、成长环境、家庭经济状况等因素综合判定。