

# 有游戏企业和平台暂停租号交易 登录时需人脸识别

## 专家：向用户提供租售游戏账号违法 完善身份识别是防沉迷系统落地执行关键



### 未成年人网络游戏 防沉迷调查(下)

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,9月8日对腾讯、网易等重点网络游戏企业和游戏账号租售平台、游戏直播平台进行约谈,强调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。

#### 乱象

#### 平台被约谈后部分商家暂停租号交易

记者9日联系了电商平台的多名商家,商家均表示,因为政策原因,已暂停租号服务。“目前还不知道何时恢复。”一名店铺客服说。

某租号平台则打出公告称,平台将加强自检,针对相关诱导未成年人标题描述货架进行处理,强化平台监督工

作,“上号器”增加人脸识别功能,严禁18岁以下用户产生交易行为,请平台各名号主积极配合平台及时调整货架信息。

一名出租账号的玩家告诉记者,目前苹果系统的某些游戏账号已无法出租,因为租号进入游戏的过程中需要进行人脸识别。

#### 专家说法

#### 游戏账号租售违法应严厉打击

专家表示,不管用户是不是未成年人,凡是向用户提供租售游戏账号的行为,均属违法行为,相关部门将予以严厉打击。

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。而将于10月1日起实施的《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表示,这些商业行为本身就是违法的,因为即便是成年人把账号卖给成年人,也是一种违法行为。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。你用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,绝对不允许有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,如果大批量出售账号的话,还可能涉及刑法中的罪名,就是侵害公民个人信息犯罪,所以是一种非常严重的违法行为。

#### 游戏平台将在用户登录时采取人脸识别技术

对于租号一事,腾讯游戏相关负责人表示,腾讯游戏将根据租买账号会在多个设备使用等特点,强化游戏登录环节的人脸识别策略,阻止未成年人租买账号玩游戏的行为。

据介绍,腾讯游戏自2017年起就针对违规从事账号租卖的第三方平台展开了持续的维权工作。截至目前,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。

上海社科院绿色数字化发展研究中心主任李易说,此次约谈可以被视为通知落地后的过程监管,监管部门对于上有政策、下有对策现象采取及时措施,但相关工作并未到此结束,未来可能还会有人“钻空子”,比如现在已经有了所谓的“代过人脸”服务,监管应及时发现、及时出手。

#### 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。

公安部第三研究所网络安全法律研究中心主任黄道丽表示,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了,比如说要加入人脸识别,或者你要加入这种生物特征,确保人跟名确实是对应的。

朱巍表示,现在登录的身份验证的方式是很多的,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责任,最核心的责任。

即将实施的《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。黄道丽表示,那其实就是公安部门

想要做的,在《网络安全法》的基础上,去建一个用于身份认证的公共服务平台。这个公共平台是免费的,企业你可以依托这个平台去做认证。这个能从源头上减少个人信息滥采和滥用,在这种情况下我们要从实名走向“实人”,是完全可以做好的。

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,对落实不到名的企业,发现一起严处一起,确保防沉迷工作落到实处、取得实效。

#### 问题

#### “防沉迷”也误伤成年玩家

让记者感到意外的是,在这场关于“防沉迷”的对抗中,人脸验证不仅挡住了未成年玩家,也让不少成年玩家怨声载道。

根据腾讯官方说法,人脸识别主要是针对“身份信息为成年人,但游戏内行为特征疑似未成年人的用户”,但在网络上,很多成年玩家表示,自己最近在游戏中遇到高频率的人脸识别,影响了游戏体验。

“一次弹出时因为网卡了,没有验证成功,之后就被系统认为‘疑似未成年’,总是弹出人脸验证。”“每次上游戏都要验证,哪怕两次登录中间只隔几分钟也要验证。”一些成年玩家抱怨。

一名成年玩家告诉记者,自己玩《王者荣耀》时基本不会弹出人脸验证,但在玩《和平精英》时,几分钟就会弹出一次。该玩家在这两款腾讯游戏中用的是同样的账号和实名信息。“虽然能理解现在管控未成年人和代扫脸(行为),但正常玩家也被干扰了。”她说。

那么,人脸验证的弹出机制到底是怎样的?记者询问了多名玩家,他们都表示不清楚,网上的各种猜测也未被证实。

#过半学生可解开游戏防沉迷系统#的热搜引来不少对

系统有效性的质疑,但据记者调查,人脸验证确实一定程度上实现了它的初衷。

一名刚满18岁的玩家告诉记者,自己上中学时,也试过用家长的身份证注册,但时常因为人脸识别而被迫中断游戏。后来,他索性将实名认证换成了自己,每天只能玩一个半小时。“不管用谁的身份证,都会有限制。后来就不太想玩,退游了。”

从调查采访结果来看,在实现“防未成年人沉迷”初衷的同时,乱象正在发生。一方面,利用防沉迷的黑产、骗局滋生和泛滥,另一方面,成年玩家也因被防沉迷系统“误伤”而有怨言。该如何看待这种现象?防沉迷下一步又将往何处去?

中国社科院研究员段伟文认为,政策刚刚开始实行,乱象是非常有可能发生的。对于滋生的黑产,国家相关部门要加大打击力度,让违法行为付出高代价。

“理想的情况是治理目标达到了,扭转了青少年网络沉迷的现状。但如果在当前的政策下,治理目标没有达到,那么整个游戏产业可能将受到更强的监管。因此,防沉迷措施不光是对未成年人,而且对整个游戏产业的健康发展至关重要,这是科技企业需要重视的。”段伟文说。

#### 评论

#### 防沉迷系统需上“技术+法律”双保险

防游戏沉迷是系统工程,也是场持久战,需要面对人性的缺点,更要解决暴利的诱惑。打赢这场未成年人保卫战的基本配置是,以技术为先导,以法律为后盾。一味地唯技术论或唯法律论,都可能使防沉迷系统成为烂尾工程。

“以技术为先导”是要求游戏企业不断优化综合治理技术,最大程度减少未成年人的作弊行为。一方面,我们必须明确“生产者就是治理者”的基本前提。按照基本的法律逻辑——谁污染谁治理,游戏企业应当负有最大的治理责任。尽管不法分子总能找到破解防沉迷系统的办法,但这不是游戏企业推卸责任的理由。另一方面,必须明确“安全技术没有尽头”的思路,防沉迷技术必须随着破解技术而同步提升。互联网黑灰产本身就是个攻防不断升级的过程,攻击者可能是各色人等,而防守者主要就是

企业。为此企业应当不断研发新技术,不断消除违法者作恶的空间。简言之,解铃还须系铃人,面对破解技术的升级,游戏企业必须不断优化技术手段,强化防沉迷系统。

当然,我们不能对游戏企业吹毛求疵,不应苛求游戏企业建立完美的、百分之百有效的防沉迷系统,但如果网络上有大量的破解办法,那就说明游戏企业必须升级甚至需要研发新的防沉迷系统。游戏企业作为游戏的开发者和获益者,理应责无旁贷地成为治理账号交易黑灰产的第一责任人。

“以法律为后盾”则要求法律刚性化,成为防沉迷系统的基石。长期以来,我国未成年人保护法等法律沦为象征性立法,其主要原因就在于刚性不足。对未成年人保护,我国更多是采用家庭制,主要由父母履行保护责任。然而,随着网络社会的到来,父母监管未成

年人的能力逐渐被削弱,大部分当代未成年人的电脑技术都远超父辈。一旦进入网络空间,孩子很容易脱离父母掌控的范围,进入鱼龙混杂的信息海洋。此时,既需要提升父母的网络素养,更需要发挥“国家亲权”的作用,由国家出面,建章立制,为孩子创造一个良好的社会环境。在未成年人保护上,我国法律还有很多功课要做。在游戏领域,在明确游戏企业的治理责任之后,还需要对不履行治理责任的情形设立罚则;对向未成年人提供账号的牟利行为,设置行政处罚等等。

企业的眼里不能只有经济利益,还要有社会责任。防游戏沉迷没有捷径可行,只有“技术先行、法律加持”才能够为未成年人创建一个健康的网络空间。

据《南方都市报》