

本刊主编：易艳刚
值班责编：刘晶瑶、刘婧宇
实习生：任远、马溪远、叶志伟

不知对方身份证号
就打不了官司？

一头生猪“死三遍”，财政补贴这样骗？

“

黑链条触目惊心，理赔环节需要拍摄猪的尸体照片，保险机构业务员传授“高招”：把死猪冻起来在不同时间地点拍照，冬天“死三遍”，夏天“死两遍”

3 年来，四川省德阳市共有 1729 户养殖户、41 家专业合作社通过“以少投多”虚增、“无中生有”虚构等方式进行虚假投保，最多的一户虚保高达 15 万头，套取财政补贴 336 万余元

本报记者谢佼

政策性生猪保险是一项惠民惠农的好政策，但《新华每日电讯》记者调查发现，一些地区的政策性生猪保险变了味，成为农险机构、畜牧站串通不法农户弄虚作假、骗取补贴的工具。

一头猪没养，获赔近百万生猪保险

保险机构业务员承诺，只要购买保险，无论猪死不死都按 1.5% 理赔形式返还

2018 年下半年，四川德阳纪检监察机关在深化惠民惠农财政补贴“一卡通”管理问题专项治理时，发现了一些“生猪保险”的蹊跷。

德阳广汉高坪镇农民张某伟 2017 年出资 42 万余元购买了 7.5 万头育肥猪保险和 200 头能



“动刀” 新华社发

繁母猪保险，年底获赠 93.6 万余元。但纪检监察机关走访线索时发现，他是“空手套白猪”，一头猪都没有养。

正常办理生猪保险业务，需农户申报，畜牧部门认定养殖数量，保险机构核验承保。张某伟是如何打通这些关节的呢？

结果让办案人员瞠目结舌：不是张某伟打通了关节，是关节主动找上了张某伟。保险机构业务员向张某伟承诺，只要购买保险，无论猪死不死都按 1.5% 理赔形式返还，即投保 100 头猪理赔 1.5 头，投保费 560 元，包赔 1050 元。

保险机构为何亏本赚吆喝？奥秘在于，政策性生猪保险保费由政府补贴 80%，农户出 20%。如张某伟这单“生意”，财政补贴就要被冒领约 160 万元。

财政部门看出来吗？补贴流程需基层畜牧

站对保险机构数据进行监章。广汉市基层畜牧站站长伍某顺说，各保险公司将总保额的 8% 提供给畜牧站作为奖励和补贴，每头“投保猪”为畜牧站贡献 2.24 元。他把保管公章的钥匙交给保险公司的人，想怎么填数字、怎么盖章悉听尊便。

扣除连带带利付给张某伟的 93.6 万元、付给畜牧站的 16 万余元后，保险机构将 90 多万元装入囊中，成为“业务盈利”。

3 年来，德阳市共有 1729 户养殖户、41 家专业合作社通过“以少投多”虚增、“无中生有”虚构等方式进行虚假投保，最多的一户虚保高达 15 万头，套取财政补贴 336 万余元。

“生猪保险”业务链通过虚构、虚增，成了“生财链”“腐败链”。截至目前，德阳市纪检监察机关共核查涉案人员 545 名，7 家保险公司和多数基层畜牧站涉案，给予组织处理 393 人，公安机关

实名注册、人脸识别、探索“宵禁”……多重举措防止未成年人过度游戏

游戏防沉迷系统如何智斗“熊孩子”

“

作为网络原生代的“00 后”，想出了“开小号”、冒充父母解除限制、通过互联网交易平台“租号”，或者直接购买身份证等种种办法去破解网游时间限制

中消协对 50 款游戏进行体验发现，只有 41 款游戏启用了实名制。而且，有的实名制验证方式形同虚设

本报记者马梦达、樊攀

暑期到来，中小学放假，家长又开始担心“熊孩子”沉迷游戏。中国互联网络信息中心发布的《2018 年全国未成年人互联网使用情况研究报告》显示，我国未成年网民规模为 1.69 亿，其中把玩游戏作为主要休闲娱乐类活动的达 64.2%。

《新华每日电讯》记者调查发现，尽管家长、学校“严防死守”，一些游戏企业也出台了实名制注册、限制未成年人游戏时长等办法，但作为网络原生代的“90 后”“00 后”，又绕道想出了开小号、冒充父母解除限制等种种办法。

游戏防沉迷，该如何智斗“”？

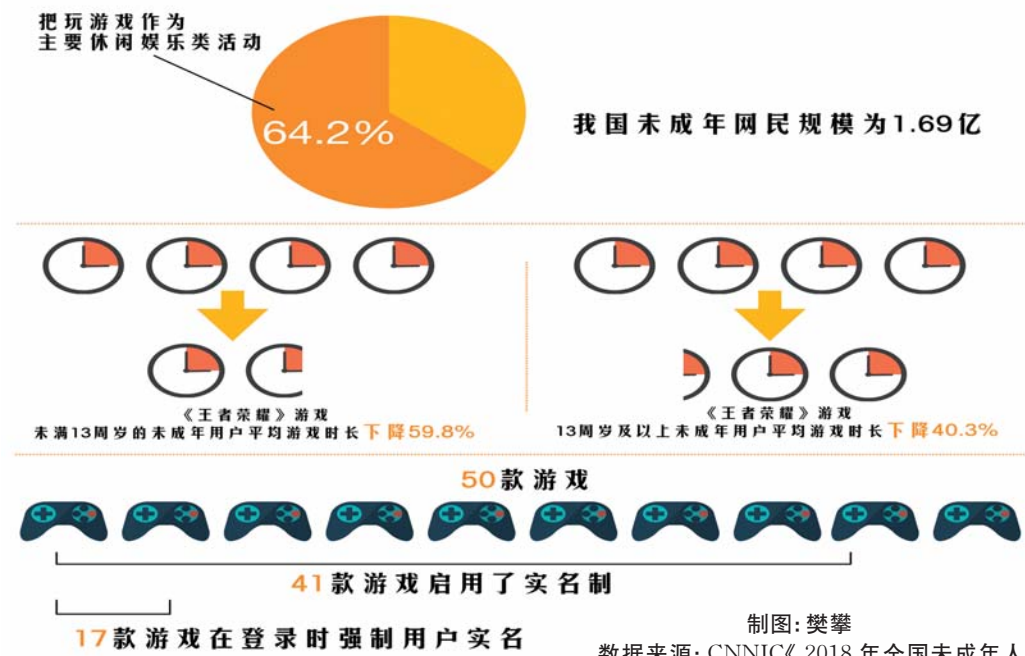
为了玩游戏，“熊孩子”拼了

一些“熊孩子”冒充家长，试图解除对其游戏账号的限制。随着暑期到来，类似打电话假冒家长的“熊孩子”不在少数

近期，记者听到了一段真实的录音。一位“家长”向游戏公司的客服申请解除对其“孩子”游戏账号游戏时长的限制。

“我儿子的账号被恶意绑定了，怎么解绑？”

“如果您本人还未成年，需要您父母拨打热线。”



“我就是他父亲。”

“那您本人今年多大？”

“38 岁。”

“请问您的出生年月日？”

“我 1981 年，等等，我看下身份证……1983 年。”

“请问 1983 年属什么生肖呢？”

“我属猴的。”

“1983 年属猪，您假冒您家长身份的话是没办解绑的。”

听完这段真实的通话录音，记者哭笑不得。原来，这是一位因为被成长守护平台限制游戏时长的“熊孩子”冒充家长，试图解除对其游戏账号的限制。客服人员介绍，随着暑期到来，类似打电话假冒家长的“熊孩子”不在少数。

在主管部门要求下，近年来，腾讯、网易等大型游戏公司纷纷上线了未成年人保护的设计。例如，腾讯的成长守护平台规定，12 岁以下的玩家每天最多只能登录游戏 1 小时，13 岁到 17 岁的最多每天登录游戏不超过 2 小时；网易在 15 款游戏上线防沉迷系统，也强制规定 12 岁以下工作日限玩 1 小时，13 至 18 岁工作日每天限玩 2 小时，节假日 3 小时，并规定未实名登记无法充值。

不仅如此，家长还可以绑定未成年子女的游戏账号，实现对孩子游戏时间和游戏消费的提醒、

查询和设置。在这一模式下，孩子们的游戏“行踪”会受到家长们的管控，这便引起孩子们的强烈“反抗”。

“我是王者荣耀一名优秀的召唤师，但我在游戏里面充不了钱了，我很难过，我现在很想哭。”客服电话中，正处于变声期的孩子用抽泣、难过表达了他对《王者荣耀》账号受限制的不满。

当客服问“你们是祖国的花朵”来解释限制他们游戏时间的原因时，一个孩子则表示“我是祖国未来的‘食人花’，不用担心我！”

为了不受限制地玩游戏，一些孩子还想出了解绑的各种“奇招”。

除了冒充家长，有的孩子去央求宠溺自己的爷爷奶奶，让老人拿着身份证，通过视频对着客服高喊“我要玩游戏”，无奈之下，一些游戏只能将 60 岁以上老人也纳入游戏时长监管。

还有的学校小卖部老板成了孩子们的“香饽饽”。不少孩子到学校周围的小卖部，以买水、买东西的方式，让老板帮自己做人脸识别，试图绕过相关限制。以至于小卖部老板成为游戏公司重点关注的怀疑对象。

一些孩子还到淘宝等互联网交易平台“租号”，或者直接购买身份证试图绕过监控。这些身份信息也成为未成年人背着父母“开小号”的

重要来源。

人脸识别、“宵禁”，多举措防沉迷

最新数据统计显示，相比启用公安实名校验前，热门游戏中未满 13 周岁的未成年用户平均游戏时长下降约 59.8%

中国消费者协会今年发布的《青少年近视现状与网游消费体验报告》显示，2018 年全国儿童青少年总体近视率超过一半，高中生近视率高达 81%。

北京师范大学家庭教育课题组研究员张楠伊等介绍，近年来，如何帮助未成年人健康游戏，也逐渐成为社会舆论的焦点。

记者了解到，实名注册、人脸识别、甚至“宵禁”“16 禁”等越来越强硬的手段也不断出台。

除了公众熟知的实名认证，在金融支付等领域才使用的“人脸识别”也被引入到未成年人保护中。“未成年人保护的关键是能否精准识别未成年人，因为未成年人有用父母身份证注册、网上购买灰色身份证号等方式规避实名认证，因此，常态化的人脸识别也成为一个重要方式。”腾讯互娱成长守护平台总监郑中介绍，针对目前火热的游戏《王者荣耀》，在腾讯主动发起人脸识别验证环节中，62% 的用户被判定为未成年人，这些孩子玩游戏就遭到拦截。

而这做法具有强制性，系统会将不进行人脸识别的成年人，或验证信息与公安实名信息不符的用户，认定为未满 13 周岁的未成年人。而按照规定，他们每天只能玩游戏 1 小时，超过时长则会强制下线。

此外，在中国尚未有效引入游戏分级制的前提下，一些游戏已经在探索“宵禁”和年龄限制。今年 3 月，腾讯宣布测试“儿童锁”功能，13 周岁以下登录游戏需要得到家长的同意，否则连游戏都进不去。同时，为了防止未成年人“开小号”，腾讯成长守护平台还设置了“账号共享”，同一身份证下，所有账号共享时间。“也就意味着，无论是多少小号，加起来的游戏时间都不能超过年龄限制。”郑中表示。

数据显示，截至 2019 年 7 月，腾讯游戏旗下 94 款手游、17 款端游，共 111 款热门游戏产品已接入健康系统。目前，腾讯游戏成长守护平台已服务超过 2000 万用户，82% 被绑定账号的游戏时长出现不同程度下降。

在和“熊孩子”玩游戏的斗法中，游戏平台取得了初步的阶段成果。最新数据统计显示，相

比启用公安实名校验前，日活跃用户超过 4000 万人的《王者荣耀》游戏，未满 13 周岁的未成年用户平均游戏时长下降约 59.8%，13 周岁及以上未成年用户平均游戏时长下降 40.3%。

仍有部分游戏存在漏洞可钻

各个平台之前标准不一，使得未成年人可以轻松越过防火墙，找到薄弱环节

记者调研发现，尽管游戏企业采取了不少措施，但相比政策要求，仍然存在不少漏洞。

相关部委 2017 年修订并发布的《网络游戏管理暂行办法》中提出，网络游戏企业应要求玩家使用有效身份证进行实名注册，并保存用户注册信息。

今年，中消协对 50 款游戏进行体验发现，只有 41 款游戏启用了实名制。而且，有的实名制验证方式形同虚设，例如只有 17 款游戏在登录时强制用户实名，不少游戏不强制用户验证或者只在产生消费时才实名验证。

这也导致先行先试的效果并不明显。郑中介绍，尽管《王者荣耀》游戏未成年游戏时长下降 40% 以上，但同期第三方数据显示，未成年人的游戏时长波动并不明显。

“打不了王者荣耀，就打别的游戏，反正又不只是一个游戏可以玩。”北京 14 岁的一名初一学生说。

各个平台之前标准不一，使得未成年人可以轻松越过防火墙，找到薄弱环节。“给一个门上四道锁，也拦不住小偷从敞开的窗户进来。”

一家游戏企业负责人告诉记者，未成年人保护是社会责任，但未成年人也是游戏的消费群体。但也有企业负责人表示，未成年人的游戏消费占游戏收入的比重并不大，不赚这些钱，并不会显著影响公司的收益。

中国消费者协会建议，广大网游产品开发经营者应强化责任意识和边界意识，将消费者权益保护特别是未成年人权益保护置于优先位置，也需要家长学校进行教育疏导，培养青少年健康用眼、适度放松的学习休闲方式。特别是家长要引导和培养孩子树立正确的网游消费观。



扫描二维码，
看电讯原创报道
《接近近 100 个网游孩子家长的求助电话，我们发现……》