



当心网络诈骗 找上你 省公安厅发布 典型网络诈骗新手法

7月17日召开的四川公安“夏安·净网2018”专项行动新闻通气会上,省公安厅相关负责人梳理通报了6种典型网络诈骗犯罪的作案手法,并有针对性地发布了防范攻略,提醒广大群众提高警惕,谨防上当受骗。

陷阱 1 升级“网银密码器”

作案手法:犯罪分子向全国各地的银行客户发送电子密码器、网银U盾升级的虚假短信息,诱骗客户进入克隆的虚假银行网站,进行网银密码器升级的相关操作,不法分子借此机会利用木马程序,窃取客户的网上银行账号及密码,再通过网上银行将客户账户上的资金转出。

警方提示:银行发布相关通知仅通过客服号码,其他号码皆为诈骗。接到此类短信时,一定要致电或当面向银行工作人员咨询,不要登录短信中提及的网站进行操作。

陷阱 2 网络兼职交纳保证金

作案手法:犯罪分子在互联网上发布假的网络购物网页,如果网民联系,骗子往往要求客户先将商品预付款、托运费等汇入指定账户实施诈骗;发布高薪招聘网络兼职,然后要求应聘者交纳保证金;通过发布特价机票诱骗网民进入钓鱼网站,购买机票并支付后发现被骗。

警方提示:网上购物、购机票应采取第三方支付方式,不要直接汇款或者转账给商家,防止被骗;寻找兼职工作,一定要通过有信誉的专业兼职网站,并对兼职信息加以甄别,万不可被“超高时薪”“躺着也赚钱”之类有噱头的广告词蒙蔽双眼。同时,要加强个人信息保护意识,不要随意在网站填写姓名、手机号、QQ号以及关联到淘宝、支付宝网银的邮箱用户名信息。对自己的银行网银账号要多加关注,最好通过银行开通短信提醒的功能,确保自己能第一时间掌握资金变动信息。

陷阱 3 “淘宝员工”打来电话

作案手法:受害人在淘宝网上购物,支付不久后即接到陌生人的电话,问是不是买了某商品,得到受害人确认以后,骗子谎称之前订单因银行系统故障,支付宝升级或U盾升级等原因未成功支付,需要重新支付,诱骗受害人访问内含木马病毒的伪装链接,远程帮助事主控制电脑进行支付,并要求事主提供账户手机验证码,从而实现将事主账户内存款购买大额虚拟商品后再转账提现。

警方提示:银行网站控件、U盾、支付宝等大型正规支付平台,不会因为系统升级导致支付失败;对于自称是淘宝客服、支付宝客服的用户,需要与正宗的客服电话进行联系并确认;在网上对任何人都不能透露自己的支付宝、银行密码及其关联的短信认证信息。

陷阱 4 “微信好友”要求打款

作案手法:犯罪分子通过在QQ群等公众场合放置带有木马病毒的文件,诱使网民下载打开。窃取QQ密码后,犯罪分子调取被盗QQ的聊天记录,分析关系密切且可能存在经济往来的好友,确定目标后,将该好友在被盗QQ中删除,同时伪造一个与该好友头像、空间等一模一样的QQ号码加入到被盗QQ中。在被盗QQ真实使用者下线后,犯罪分子就开始以各种名义借钱或冒充老板、领导要求打款。

警方提示:与QQ、微信好友聊天中涉及借款、汇款或以任何理由要钱的问题时,不管是多熟的亲人或朋友,一定要提高警惕,应直接电话联系确认,不要拨打在聊天中告诉你的其它电话号码,一定要完全核对真实性后再决定是否汇款。

陷阱 5 “喜中大奖”先交保证金

作案手法:犯罪分子大量发送电子邮件,称您已成为《中国好声音》《天天向上》等知名栏目的幸运观众并获得大奖,还留下了虚假网站或联系电话。当受害人登录网站或通过电话联系,犯罪分子会想尽办法让受害人汇“个人所得税”“保证金”等款项实施诈骗。

警方提示:要牢记“天上不会掉馅饼”,对电子邮件或短信称“中奖”等信息,并要求先汇各种费用的,都不要理会或轻信。

陷阱 6 “投资理财平台”赚大钱

作案手法:犯罪分子在各类知名度高、人气旺的网站论坛,大量发布所谓可以通过炒贵金属或其它可以获得极高收益率的项目,并在网站或其它渠道通过图文并茂的方式进行介绍。当受害人信以为真并将钱打入所谓的投资理财平台后,犯罪分子会先让受害人感受到承诺的收益,让受害人继续投资。此后,如果受害人提出要将钱取出,平台客服口头上同意,并称因为银行结算等原因,要等几天才能取出,然后犯罪分子会迅速将钱全部转出。

警方提示:随着各类投资理财产品的火热,与之相关的各种假冒投资理财广告、网站、软件增长迅速。理财类钓鱼网站主要包括小额贷款办理、信用卡办理、投资理财诈骗等。不能贪图不合理的过高理财收益,选择信用可靠的较知名的理财平台进行投资,安装安全软件对理财网站和软件进行识别和过滤。

据四川法制报

莫让网络游戏 成为新鸦片

青少年“网游”沉迷上瘾的社会调查

◎甘孜日报记者 马建华

“咋个办哦,我的孩子已经有了网瘾,白天睡觉,晚上打游戏,你不准他在家打游戏,他就去网吧,下学期就高三了,成绩差得一塌糊涂,我已经不指望他考大学了,但沉溺于游戏,他今后的人生会怎么样?一无事不成,总不可能一辈子啃老吧?”康定市民王女士对儿子的假期生活感到茫然,对儿子今后的人生道路更是感到揪心,不让儿子打游戏吧,又怕他和社会上不三不四的人混在一起学坏,让他去打游戏吧,生活规律完全打乱,根本没有心思学习。

王女士教子的焦虑正是当前我州许多家长普遍面临或存在的问题,孩子沉迷游戏,家长们束手无策。报名目繁多的补习班,只是家长一厢情愿,花了大把的钞票,孩子并不“买账”。如何帮助孩子戒除网瘾,健康上网,成为家长们绕不过去的一道“考题”。

沉迷网络游戏 引发社会问题和教育问题

“今年高考,我的孩子因为没有达到录取线落榜了,这是我预料之中的事情。他在初中阶段成绩在班上出类拔萃,有一次,他和班上的同学到网吧打游戏,迷上了电脑游戏《魔兽世界》,从此深陷其中,不能自拔。有一段时间,我和老公不知道他是什么时间到校的,细心的老公发现他的闹钟是凌晨三点,但不知道他已经有一段时间坚持凌晨三点到网吧了,后来,老师发现孩子上课总是睡觉,被其他同学举报他在上网,我们才如梦初醒。”康定市民周女士得知孩子落榜,黯然神伤,她和老公找到凌晨接孩子上学的网吧老板,老板却振振有词,管教孩子是家庭的事情,与他们无关。从名列前茅的优秀学生到“无药可救”的“差生”,这名同学只用了一年的时间,而罪魁祸首就是电脑网络游戏。

“叔叔,我不喜欢你们带来的东西,我想要一款可以打游戏的手机。”某企业团委组织一次慰问留守儿童的活动,当志愿者们把准备好的书本和文具交到孩子们手中时,却意外地收到了孩子们用稚嫩笔迹写下的纸条。

志愿者随即对留守儿童打网络游戏的情况作了问卷调查,结果令人大吃一惊,大部分留守儿童表现出严重的病理性网络游戏使用症状,留守儿童由于缺乏父母的有效监管,监护人缺乏有力有效的监管而更容易沉溺于网络游戏之中,逐渐发展成为病理性网络游戏使用症状。“父母都在外面打工,一年难得回来一两次,对于孩子的监管,只是每天通一两次电话,管教孩子的责任就落在我们身上,由于缺少父母的关爱,我们又不忍伤孩子的心,他要打游戏,我们就只好听之任之,看到孩子因为打游戏,成绩一落千丈,我们束手无策,也不好给孩子的父母交代,真不知道该怎么办?”泸定县冷碛镇的张大爷告诉记者,孙子放学回家,因自身文化水平有限,不能辅导孩子的功课,他要玩游戏就让他玩吧,只要别乱跑,不出啥事就行。

记者在康定街头看到,青少年沉迷手机网游可谓随处可见,过马路时,也玩得津津有味。记者的一位朋友讲述他所亲历的一件事,一位家长在街上玩手机游戏,尽兴之时,竟撒手牵着的孩子,孩子脱离了视线,险些走失。根据相关新闻报道,一个小学生花掉父母的9万余元压岁钱挥霍在手机游戏王者荣耀中;去年13岁男孩毛因为痴迷打《王者荣耀》,和父亲发生口角,一言不合,居然从四楼一跃而下。

据《民主与法制时报》报道,以一直火爆的王者荣耀游戏为例,注册用户数已经超过2亿,其中11到20岁的玩家比例高达54%。2017年12月5日,《大竹县13岁少年杀母后正常上学,为打游戏曾多次偷盗》的报道,引起社会广泛关注;同年9月19日,陕西省安康市紫阳县高坪镇郭某家女儿因其弟弟看到了她玩游戏,怕被告密,竟然杀死了自己的弟弟,然后若无其事地上学回家……

据中国互联网网络信息中心2017年发布的调查报告显示,中国青少年网络游戏用户规模已达1.91亿,占青少年网民的66.5%。这些互联网的第一批原住民,对电子屏幕有着天然的适应性,他们习惯在虚拟环境中寻找乐趣,但也容易沉迷其中而不能自拔,破解青少年网络游戏成瘾问题刻不容缓。

疯狂的网游 沉迷在虚拟世界的青春

游戏本身有着多方面的积极意义。然而,本该是花季烂漫的少年,爱不释手的不再是书本,不再是能留下童年记忆的玩具,而是手机;多少父母在和沉迷网游上瘾的孩子斗智斗勇、身心俱疲;多少原本团聚、欢乐的家庭时光,被网络游戏侵占;更为重要的是,很多网络游戏利用设计精巧的玩家心理控制消费者,使得缺乏自制力的青少年沉迷上瘾。

“在互联网时代,网络并不是‘洪水猛兽’,要让学生学会科学上网查资料,这是家长和学校都应该注意的问题,不能说网游严重影响了学生们的身心健康,就让学生远离互联网,这也不符合新时代互联网教学的需要。”康定中学龙老师告诉记者,随着网游的涌入,应该说,很多学生都接触过或复杂或简单的网络游戏,网络游戏开发商针对不同年龄阶段的人群量身定制网络游戏产品,比如10多年前开发的“僵尸”游戏系列,幼儿都会玩,老少咸宜,如何正确引导孩子对待网络游戏?比如,在完成繁重的学习任务后,玩半个小时或一个小时的网络游戏也未尝不可,关键是要适度。

“为什么会成瘾?”现在回忆起来,汪先生的游戏沉迷史像是一场漫长的

梦境,“在那里,没有饥饿感,也没有时间的流逝。”十几年前,电脑游戏还没有进入千家万户,康定已经有了网吧,那时候,他刚参加工作不久,他把业余时间都泡在了网吧,一下班,就找一家网吧,通宵达旦地打游戏,为了打游戏,他把工资都用来买装备,吃住都在网吧,向同事朋友炫耀已经是多少级别的玩家,上班时,精神萎靡不振,严重影响了工作效率,被单位领导诫勉谈话。“通过每一级难度挑战时,更快的反馈循环,唤起的瞬间情绪高潮,这形成了更快的学习和奖励周期,并对屏幕上的‘微世界’产生了完美而有力的控制感。”在他看来,正是这样的“控制感”驱使他一步一步地玩下去。游戏开发者的目的不在于做出好玩的游戏,而在于控制游戏机理,通过建立强化循环、有节奏地投放奖励等,让玩家能坚持一直做重复无聊的事情。游戏机理是一种剥削形式,让玩家定期辛勤地劳作,通过用来控制生物的奖赏惩罚制度把他们牢牢地拴在手机前不断地猛戳屏幕。

一些孩子对学业感到乏味,是因为不能像游戏那样,获得明确的任务,每一步都能得到反馈,获得“即时而生动的情緒奖励”。“游戏则告诉孩子一个简单的道理,只要勤勤恳恳,就一定可以通关。”从事多年高中数学教学的何老师告诉记者,游戏精神也许是世界上最没有功利性的精神。当一个人在玩游戏时,他总是被允许失败,并且可以不断重来。游戏会鼓励失败者,而不是嘲笑失败者,这也许是不多孩子沉迷于游戏的一个重要原因。

游戏成瘾不仅让无数父母心碎,更是整个游戏行业都在讨论的一个严肃主题。游戏沉迷似乎是困扰着过去30多年游戏行业的核心困境,这个问题背后的潜台词是:怎么样让玩家玩得更多,又不减少他们真实的生活?对大多数玩家而言,每周投入游戏20小时以上,就会怀疑自己错过了真实的生活。“为了让玩家能够持续不断地沉陷下去,首先要做的就是教会他们有节制地玩。”一位游戏界的老前辈说。实际上,早在很多年前,电脑游戏《魔兽世界》就加入了类似的设定,玩家不玩游戏的每个小时里,都可以获得“休息奖金”等他们重新登录,玩家扮演的角色可以赢取双倍奖励,直到下一轮休息时间的到来。

针对层出不穷的因网络游戏引发的悲剧,去年6月29日,爆发了一次有史以来最大的传统媒体对《王者荣耀》的集体声讨。南方都市报、南京日报、德州晚报、东方卫视、新京报等报刊,电视台有东方卫视、海南新闻频道、江苏公共频道、青海卫视1频道、上海电视台新闻综合频道等电视台。在这些媒体的报道或评论中,被集火的焦点在于“未成年人本身自制力差,因沉迷《王者荣耀》引发各种社会问题和教育问题”。

《钱江晚报》的文章评论道:“一个成年人都会上瘾的游戏,何况是未成年人。如果连成年人都会上瘾,那不可自拔,这款游戏是存在问题的。这对游戏公司而言也许是极大的成功,但对社会而言,却不是什么光彩的事。”

青少年沉迷网络游戏已经成为当下严重的社会问题,如何破局?给游戏分级、提高准入门槛、注册实名制、立法限制……学界、法律界、社会各界热议之后开出了良方,但规制之路依然任重道远。“青少年沉迷网络游戏”问题,成为今年全国两会热议的话题。

全国政协委员、民革广东省委副主委、广州大学副校长于欣伟在《关于加快推动网游分级的建议》中,对青少年因沉迷“王者荣耀”“吃鸡”等游戏表

达了深深的忧虑,批评网游已经成为侵害青少年健康成长的“新鸦片”,建议应尽快研究出台强制性分级标准、增强实名制认证手段。

全国人大代表、江苏省淮阴中学校长皇甫立同提交建议,要求相关部门加强对网游产品的审批管理,特别要关注不良游戏篡改历史,扭曲中小生价值观的问题。

在今年全国两会前后,这一问题也引起了媒体的极大关注。人民日报先后以《这个寒假,手游竟成很多孩子的春节日常》《乡村青少年的未来被“吃鸡农药”重重围困》《政协委员呼吁网游分级:网游已成青少年的新“鸦片”》等为题呼吁关注青少年沉迷网游的现象。

全国知名律师张晓玲认为,游戏公司应提前寻找完善的技术手段(如实名认证、防沉迷系统、实行游戏分级等)以减少未成年人因自制力缺失而导致的网络游戏成瘾现象;游戏公司应避免单纯追求更多玩家、更大盈利而加入任何易致人成瘾的内容设计,否则,游戏公司对因自身游戏产品设计缺陷而导致未成年人成瘾,并进而导致身心健康损害事件的发生应承担相应的法律责任,当事人的未成年人及其监护人有权向游戏公司主张权益,如赔偿损失等。

张晓玲建议,完善游戏分级的立法。通过实名认证实现用户准入,所有玩家必须实行实名认证,游戏根据注册的身份信息甄别出该年龄段的用户是否可以使用该游戏产品。游戏的运营商不按照规定对用户进行实名认证管理,应承担法律责任。任何人对不实实名认证就可以登录的游戏都可以向有关部门反映。

张晓玲还建议为游戏定残。她说,国家设立专门的针对游戏的定残机构,制定定残标准(综合游戏的防沉迷系统、游戏内容等)。游戏本身应完善防沉迷系统,若用户认为该游戏有缺陷(例如防沉迷做得不好),可以向法院起诉或者有关部门反映,在纠纷解决过程中,实际用户可以申请对该游戏进行定残。定残后,游戏运营商及开发者需要根据自己的游戏最终被确定为缺陷等级,向实际用户赔偿,同时国家有关机构对其进行处罚。若实际用户因该缺陷游戏产品造成伤害的,如成瘾、身心健康受损、做出伤害自己或他人的事情,因法院或者有关部门认定,确实存在因果关系的,除因定残得到的赔偿外,实际用户还有权向该游戏产品的运营商及开发者要求因该缺陷游戏产品造成伤害的赔偿,该游戏产品的运营商及开发者应付连带责任。

完善立法 让青少年免受游戏荼毒

