

网上中国

软件“越界索权”该治了

本报记者 刘 峥

智能家居APP（应用软件）要上传用户的WiFi（无线网络）密码，阅读APP要读取用户通讯录，游戏APP要获取用户的位置……智能手机时代，丰富的手机应用为使用者的日常生活带来极大便利，但一些过度索取权限的APP，也给用户的信息安全造成不小的隐患。

治理手机应用“越位”、保护个人信息安全，不能只靠用户的“火眼金睛”，更需为APP的权限划定界限。

恶意APP数量在增长

二季度，工信部组织对55家手机应用商店的应用软件进行技术检测，发现违规软件42款，涉及违规收集使用用户个人信息、恶意“吸费”强行捆绑推广其他应用软件等问题，已责令下架。

调取手机的某些权限，是手机APP正常运行的必经步骤。记者调查发现，在安卓手机中，有以下几个权限最常被调取。其一是“读取已安装应用列表”，借此可以了解和分析用户的使用习惯；其二是“读取本机识别码”，主要用来确定用户的身份；其三是“读取位置信息”，通过获取位置，搜集用户的活动范围，例如导航类软件就必须调取这一权限。

然而，并非所有的APP都能做到“安分守己”。一段时间以来，手机APP过度调用权限、获取用户信息等行为时常见诸报端。尤其是大量山寨和盗版APP，通过调用大量权限的方式，侵害用户的个人隐私和财产安全。

据统计，2016年，12321网络不良



与垃圾信息举报受理中心共接到不良手机应用有效举报1085455件次，同比上升49.1%，山寨应用窃取用户信息等问题最为突出。同年，国家计算机网络应急技术处理协调中心（CNCERT）通过自主捕获和厂商交换获得移动互联网恶意程序205万余个，较2015年增长39%。

业内人士表示，类似的恶意手机应用程序，虽然在正规的网站和应用商店中受到一定的控制，但通过非正规应用商店途径传播的情况还在增长。

积累用户数据才是目的

CCDI互联网数据中心在《2016年中国安卓手机隐私安全报告》显示，非游戏类APP获取隐私权限普遍增多，越界行为增长明显。例如，高达13%的非游戏类APP越界获取“位置信息”权限，9.1%的非游戏类APP越界获取“访问联系人”权限；高达26%的APP越界获取“位置信息”权限。

除了过度获取权限外，还有的APP以更隐蔽的方式获取用户信息。近日，有文章称，京东旗下一款名为“京东微联”的智能家居应用软件，在没有明确告知用户的前提下，擅自将用户的WiFi密码上传至服务器。对此，京东技术团队回应称，虽然黑客对HTTPS（安全超文本传输协议）传输通道的劫持是比较困难的，但京东微联未来会对敏感信息进行二次加密。

因为这一行为涉嫌侵犯用户的个人信息，存在一定的安全隐患，在网络上引起了不小的争议。在事件之外，人们也在讨论，为何有如此多APP热衷“越位”，获得用户信息？

有业内人士指出，手机APP往往可以免费下载，但互联网企业要通过应用营销变现，就需要尽可能多地收集用户数据。数据越多，越有精准营销的优势。虽然未必所有的数据都有用，但在

大数据时代，足量的数据就意味着更多的商机。

加强监管才能治本

数据显示，截至去年，中国的手机APP数量已超过1700万个。从聊天、吃饭到购物、出行，手机应用与日常生活的结合日益紧密。一旦过度索取权限的行为泛滥，将大大增加用户信息泄露的风险。

事实上，对于这一行为，相关部门早有规定。《移动互联网应用程序信息服务管理规定》指出，未向用户明示并经用户同意，不得开启收集地理位置、读取通讯录、使用摄像头、启用录音等功能。今年6月1日起施行的《网络安全法》也规定，网络运营者收集、使用个人信息，应当遵循合法、正当、必要的原则，公开收集、使用规则，明示收集、使用信息的目的、方式和范围，并经被收集者同意。网络运营者不得收集与其提供的服务无关的个人信息。

尽管有明确规定，但仍有互联网企业顶风作案，其中甚至不乏互联网巨头。业内人士指出，大企业尚且如此，小企业就更“上行下效”了。此外，目前对于不法者的惩罚缺乏明确规定，缺少知名判例或罚则，由此也让互联网企业有了侥幸心理。

对于应用授权等手机安全问题，可以依靠用户自身防范加以避免，但目前的现状不容乐观。数据显示，用户对各类手机安全风险的认知仍需加强，有超过1/4的用户在遭遇手机信息安全事件后不会采取任何措施进行处理。

对此，业内人士指出，加强监管和执法力度，才是解决此类问题的治本之策。监管部门可以从应用商店入手，通过管理平台间接管理APP，加强应用商店的审核标准，不断改善APP过度索取用户信息的局面。



杰米斯·哈萨比斯

「阿尔法狗」之父：杰米斯·哈萨比斯

海外网

吴正丹

在今年5月的三番棋人机大战中，棋手柯洁败于“阿尔法狗”（AlphaGo）。“阿尔法狗”究竟是什么？代表了怎样高深莫测的人工智能？有人说，厉害的是“阿尔法狗”背后的团队，是“阿尔法狗”之父杰米斯·哈萨比斯（Demis Hassabis）。

哈萨比斯是“阿尔法狗”开发团队“深度思维”（Deep Mind）的联合创始人之一。谈及当初为何要为围棋写一个程序时，他说道：那时是20世纪90年代，自己正在读大学，IBM研发的深蓝系统（Deep Blue）打败了国际象棋冠军加里·卡斯帕罗夫。计算机就这样攻克了国际象棋这门技艺。这件事给自己以极大的冲击。

哈萨比斯曾经是英国国际象棋天才少年，13岁时就已取得了国际棋联2300分——相当于“棋联大师”级别的等级分。目睹“深蓝”打败国际象棋棋王之后，哈萨比斯卧薪尝胆十余年，终于在2014年带领团队打造出深度学习的程序。为了拓展这项技术的应用范围，哈萨比斯带着“阿尔法狗”走进了比国际象棋更加复杂的围棋世界。

被誉为互联网之父的蒂姆·伯纳斯·李就盛赞哈萨比斯是“地球上最聪明的人之一”。1976年出生于伦敦的哈萨比斯在8岁就编写出了属于自己的游戏程序；17岁时领衔开发了于1994年发行的经典模拟游戏《主题公园》；20岁以计算机科学双重一级荣誉学位的成绩从剑桥毕业。

如果一直这样走下去，哈萨比斯或许就将以一名天资傲人的游戏创业者的身份立足于世。但4岁学棋、8岁开始通过棋艺思考大脑与计算机奥秘的他，在将近三十而立之时选择了重返校园。这一次，他把目光聚焦于认知神经科学上。而他关于情节记忆系统的研究成果，被全球最权威的学术期刊之一《科学》杂志列为当年度十大科学突破之一。到了2010年，深度思维团队在伦敦创立；2014年，谷歌以4亿美元收购深度思维，而脸书也曾向他抛出橄榄枝。加入谷歌大家庭之初仅仅20人的团队，很快通过“阿尔法狗”证明了自己的价值。对于公司的使命，哈萨比斯形容为“21世纪的阿波罗登月计划”；而在“阿尔法狗”首次战胜韩国棋手李世石之后，作为“阿尔法狗”之父，哈萨比斯兴奋异常，发布推特向全世界高呼：“赢了！登月成功！”

云中漫笔



大学生

网购须理性

海外网 崔玉玉

近日，关于大学生生活费的讨论引发了网友们的热议。有媒体调查显示，近三成在京大学生月生活费超1600元。餐饮伙食占比48.16%居首位，购买穿戴和社交娱乐为二三位。这其中，网购已成为大学生生活费开支的重要渠道。而在缺钱时，网贷也成了大学生缓解燃眉之急的“救生粮”，随之而来的是填不满的网贷窟窿。

其实，抛开所在地域和在校时间看生活费数额，并没有多大的参考性。一二线城市物价高、消费大已经是共识，而且各大学府食堂、水费、电费的定价也存在较大差异。而拿几年前的消费水平来评判现在的大学生购物习惯显然有失公允。

大学生正处于从学校到社会的过渡阶段，对于人际交往、个人形象以及内在的提升都有必然的需求。在这几个方面加大投入是无可厚非的。分期支付本无可指摘，但是当消费欲望超出偿付能力时，由此带来的风险却令人忧心。轻则影响个人信用，重则导致非法网贷机构趁虚而入，酿成严重后果。

笔者认为，大学生必须树立起理性消费的意识，无论是线上消费还是线下消费，均要在个人及家庭的承受能力之内进行。

很多大学生目前还是“伸手党”，并没有实现经济独立，更应该做到量入为出，理性网购。每年11月，电商拼“双十一”。很多大学生选在这个时间疯狂购物，大量囤积。但狂欢背后，又有多少是真正的需求呢？笔者曾注意到，某论坛有大学生抱怨，去年囤的洗发水都快过期了还没用完，今年没忍住“剁手”又囤积了一堆。这样的冲动型消费在大学生群体中多有体现。

此外，超前消费也让很多大学生背负了沉重的债务，而不得不走上大额网络借贷的道路。相关报道更是触目惊心。前几天《法制日报》报道，186名大学生深陷320万校园贷。购买手机、电脑等相对较为昂贵的消费品，是这些涉世未深的年轻人借贷的主要原因。

笔者认为，提前消费、分期付款是大学生满足消费欲望的一种手段，但是如果为了买一套心仪的化妆品、一部电脑而背上债务导致很长时间必须节衣缩食，那就太辛苦了。

量入为出、理性消费，远离非法网贷平台，别让青春在虚荣中褪色，大学生们，这话听得进去吗？

如今，虚拟现实（VR）技术可应用的范围越来越广，除了人们熟知的游戏娱乐仿真模拟领域之外，在医学生物、军事航天、工业制造、文物古迹保护，甚至是教育领域都有涉及，可谓是当之无愧的王牌科技产业。未来，整个VR技术将掀起新一轮的技术革新，全方位改变着我们的生活与工作。

不过现在的VR产业，其发展却不是那么尽如人意。正如许多科技产业一样，VR技术在研制开发和应用过程中也会经历正面和负面的双重影响，一方面给大众生活带来前所未有的体验，另一方面也会放大原本黑暗地带引发的危害。VR产业发展现在就面临着两大突出的问题——“山寨”与“色情”。

因此，在研发新科技的同时，VR从业者必须兼顾这样一个问题：如何尽快铲除这些行业“毒瘤”？



图为在法国拉瓦尔举办的“拉瓦尔虚拟”科技展会上，来宾体验虚拟现实头戴式装置。

新华社发

铲除虚拟现实行业两大“毒瘤”

海外网 岌梦雅

国多数生产VR硬件的企业，从内到外都是别人帮忙做，现在市场上的多数头显设备就像智能手机出现之前的山寨机，没有核心技术，没有硬件竞争力，迟早会被淘汰。

色情行业“擦边球”

一位与日本VR公司合作过涉及色情内容的中国创业者曾经提到，在日本，涉色情的VR内容相当流行，且在VR硬件推广上起到了推波助澜的作用。事实上，早在2015年，在色情行业合法、科技发达的美国和日本等地，成人娱乐网站就一度成为了VR内容的创新者和领先者。

但是在中国，制作和发行这样的内容是为法律所禁止的。截至今年5月，全国共立案查办利用销售VR眼镜传播淫秽色情的刑事案件20余起，抓获犯罪嫌疑人30余名。主要电商平台企业均积极配合“扫黄打非”部门，对自身平台销售的VR相关商品进行全面排查，并下架、删除违规商品，关闭违法违规网店；视频网站哔哩哔哩也在近期推送了公告，表示将会封禁“含色情内容”的VR试玩直播和解说，坚决和违法“色情”内容说不。

不过，深入了解VR行业之后，不难发现仍然有不少VR内容制作团队的人员

打着创新创业的幌子，用打“擦边球”的方式将色情元素融入到产品内容中，这已成为了行业“毒瘤”。很多从业人员避之不及，纷纷表示了担忧，他们提醒某些VR内容创业者正视此类问题的危害，不要试图玩火，最后烧身的只会是自己。有业内人士呼吁广大VR内容创业者走出低俗定位误区。虽然未来的VR产品消费趋势将普遍化、大众化，但是应着眼于广大消费者的高雅需求、切实需求。分清主流，才是内容创业的实质。

行业发展任务重

未来VR技术本身可以投入应用的领域十分广泛，然而从目前来看，VR行业在研发消费产品的过程中，技术不成熟，硬件技术不够“硬”，创业内容形式单一，软件服务跟不上，又不在应用的领域上下功夫，用户需求分析严重不足。这也正是当前VR市场山寨产品横行、色情内容泛滥的症结所在。

究其背后根本原因，除了从业者的问题，还有资本运作的短板，一方面创业的企业或从业者不愿或无法拿出充足的资金投入研发，另一方面投机者利用漏洞让粗制滥造的产品大行其道。

有行业专家提到，美国的傲库路思每

年用于研发的费用高达数亿美元，而中国初创公司很难达到这一水平。高昂的硬件研发成本让一些企业望而却步。据乐视VR终端研发负责人肖汉介绍，以VR镜片研发为例，多次开模的成本高达上百万元，如果想扩大产能，这一成本要乘以好几倍。

不过现阶段，VR应用尚难大范围普及。脸书创始人扎克伯格在接受《商业内幕》（Business Insider）采访时就表示，VR技术的市场化还有很长一段路要走。谈到VR的大规模普及，他说，“现在还不到普及VR的时候，我觉得至少需要10年”。

“资本市场十分看好VR是由于其发展前景，但目前谈盈利还为时尚早，当企业渡过不停烧钱的阶段，做到市场份额够大、毛利够高的时候，才有可能赚钱。”掌趣科技首席执行官胡斌指出，“虽然资本市场有心成就VR产业，但是罔顾硬件技术不成熟、内容创业匮乏等行业现状，盲目投入资本，也会极大危害行业发展。”

VR技术一定会逐步融入未来人们生活和工作中。相信随着未来5-10年VR行业进入成熟期，有了成熟的管理机制和发展模式，这个行业能够逐步摆脱对山寨和色情等缺乏远见的行为的依赖。不过，这个行业的发展始终需要一股力量，来带领整个行业向好走稳，如果仍然任由这些弊病发展下去而不予重视，只会走入死胡同中。