

# AI助力未成年人“防沉迷”系统研发



周末不能补课,平时也不能玩游戏。8月30日,国家新闻出版署发布了《关于进一步严格管理切实防止未成年人沉迷网络游戏的通知》,限制18岁以下未成年人每天玩网络游戏时间为1小时,且仅在周五、周六和周日,以及公共假期时间晚20:00—21:00点上线。

那么,AI、大数据能否运用到未成年人“防沉迷”系统研发中呢?



上述限制适用于包括手机在内的任何设备,“网络游戏”的定义,指所有在网络上提供服务的游戏,包括玩家语境中狭义的网络游戏,也包括PC单机和主机游戏,覆盖国内过审上线的WeGame平台上的PC单机游戏、国内主机发行的主机游戏,但暂时还不包括Steam、Epic等平台。

此前根据2019年的规定,国内将18岁以下未成年人每天玩游戏的时间限制为1.5小时,节假日限制为3小时。以前限制时长一个玩家可以玩多个游戏,但是限制时间段的方式直接让投机取巧的方法消失了。新规则迅速成为社交网络中人们讨论最多的话题,一些用户表示支持这些措施,也有很多人表示他们对新规的严厉程度感到惊讶。

人们也对于“防沉迷”系统是否能奏效感到怀疑,“借一个成年人的身份证不就破解了?”新规出台也让很多科技公司受到影响,网易、腾讯等公司的股价立即下跌约3%。

根据中国互联网信息中心(CNNIC)的数据,截至2020年12月,我国网民规模达9.89亿,其中19岁及以下网民占比16.6%,约1.64亿人,10岁以下网民占比3.1%。

而互联网一大重要应用就是游戏,我国网络游戏用户超过5亿,即每2个人中就有1人玩网络游戏。而在约1.64亿19岁及以下网民中,显然也有很多人会打游戏。不过对于科技公司而言,未成年人贡献的收益较为有限,受影响的是在线人数。

今年3月,腾讯发布的2020年第四季度财报中首次披露了未成年人游戏流水占比:去年第四季度,18岁以下未成年人在腾讯国内网络游戏营收流水的占比为6.0%,其中16岁以下未成年人的流水占比为3.2%。在今年二季报中,16岁以下玩家的国内游戏流水占比进一步降低至2.6%。尽管对收入影响不大,但为符合法规,各家厂商都在不断花费精力研究如何进行身份验证,避免有玩家钻漏洞。

在很长一段时间以内,防沉迷系统都是由各家科技公司自行设置的,以《王者荣耀》为例,腾讯推出了利用手机摄像头,有人脸识别功能的防沉迷系统,其可以规避冒用身份证号的情况。关于游戏中未成年人防沉迷系统,各大游戏厂商也下足了功夫。如网易游戏在自家原有防沉迷系统的基础上,利用互联网技术优势,将AI、大数据运用到未成年人保护当中,开发了应用人工智能+大数据拓展的全新未成年人保护方式,搭建了一个基于多种机器学习算法的融合模型,用于识别未成年玩家使用成年人账号的不理性消费行为。

除了刷脸,被用于金融反欺诈、精准营销的大数据和AI技术也被利用了起来。网易游戏的后台能通过对用户行为建模识别疑似未成年人,减少儿童使用成年人身份证避开防沉迷限制的情况发生。在确认未成年身份后,网易还会针对该账号使用多种方式进行干预验证,并采取限制充值或开启防沉迷系统的措施。

的措施。

网易表示,在今年7月的“暑期专项治理活动”中已前置干预疑似未成年玩家28968名。而随着新规定的不断出台,游戏公司将被禁止在在规定时间内以任何形式向未成年人提供服务,并须确保他们已实施实名认证系统。在最近几个月内,国家新闻出版署的官方“网络游戏防沉迷认证系统”上线了。

随着2021年6月1日《中华人民共和国未成年人保护法》的实施,国家新闻出版署提出了统一使用实名认证接口的相关要求,网络游戏运营公司大多完成了网络游戏防沉迷实名认证系统的接入工作。对于各家运营商来说,要想接入其实不难,很多应用商店都陆续推出了接入系统的快捷方法。根据要求,所有获得版号且正在运营网络游戏都需要接入网络游戏防沉迷实名认证系统,接入方是运营商和渠道商。但看得出,目前的系统还仅限于实名认证的延伸,并不能解决冒用身份证的问题。

那么如果有人冒用身份证去管得松的游戏里开账号,然后去网吧可不可以呢?根据北京8月18日义务教育阶段“双减”工作的规定,学校课后服务时段不早于17点30分结束,初中可工作日开设晚自习;校外培训机构不得占用法定节假日、休息日及寒暑假组织学科类培训,线下培训结束时间不得晚于20:30分,线上培训结束时间不得晚于21:00。未成年人每天的作息已经被安排得明明白白了。

澎湃



## 当体育遇到AI

8月18日,百度世界大会2021在线上召开,刚刚从东京奥运会满载而归的中国跳水梦之队,在回忆中分享了如何运用AI技术提升训练效果。同样,在前不久举办的“中美乒乓外交50周年纪念活动”上,一款名为“庞伯特”的乒乓球机器人吸引了众人的目光。随着AI技术的不断发展,未来将如何赋能体育行业?AI与体育之间将会有哪些奇妙的融合?将会面临哪些新的挑战?

### AI赋能体育行业

近几年体育行业的发展呈现出了数字化、智能化的趋势,AI技术不断渗透进入体育行业帮助体育行业突破种种瓶颈。AI赋能体育行业主要体现在三个方面。

其一,AI技术突破了传统体育的发展瓶颈。

其二,AI技术推动了新的体育文化建设。除了在竞技体育中帮助运动员提升实力、减少伤病,AI技术也能帮助全民体育突破许多难以逾越的鸿沟,大力推动体育文化的建设。

其三,AI技术能够帮助体育行业拓展新的领域,让体育运动变得更加普及,同时也为人们增添更多新的看点。例如,近日,阿里体育于支付宝平台上线的“AI无障碍运动”功能,是在原“AI运动”基础上,针对特殊人群的健身需求,对产品进行能力提升,让残疾人士也能利用AI技术参与锻炼。

### AI+体育的“化合反应”

AI技术与体育之间,并非只是AI技术赋能体育行业,而是二者正逐渐发展为你中有我、我中有你,产生“化合反应”。

纵观全球,对于各国而言,体育行业都是一个不小的市场,甚至成为一些国家国民经济的顶梁柱。有专家预测,体育产业将成为21世纪世界四大产业之一,在体育产业发达的北美、西欧和日本,体育产业的年产值已经进入了国内十大支柱产业之列。中国在迈入“十四五”时期后,也将大力发展体育产业,国家体育总局表示,力争到2025年中国体育产业总规模超过5万亿元,到2035年体育产业成为国民经济支柱性产业。

面对如此庞大的市场规模,对于人工智能而言也面临诸多的发展机遇。“人工智能需要应用场景来支持,否则就是空中楼阁,而体育正好提供了这样的场景。”北京体育大学体育工程学院副院长、教授沈燕飞表示。

AI+体育的发展,对于AI行业的发展也有重要意义。随着AI技术在体育赛道的深耕落地,势必引发一定的示范效应,使得AI技术也能够具有更进一步延伸的机会。

### 面临新的冲击和挑战

“在智能体育发展过程中,一方面需要培养智能体育工程相关方面的专门人才,另一方面需要加强产学研合作,以单项运动为目标,才能加快人工智能技术在体育行业的落地。”沈燕飞说。可见,在人才培养方面,培养AI+体育的融合性人才十分必要,但也并非易事。

同时,赛博格作为人类与机器结合的一个概念,如今也悄然而至。赛博格可大致分为两类:超人类和后人类。前者指在技术协助下,能够超越人类生理局限,从而能力得到增强,后者指人类和人工智能、生物学技术越来越互相融合,人类与机器界限模糊。这种技术性辅助工具与物理层面人体的结合,能够超越人类本身的运动生理极限,提高运动成绩,这已初具超人类的影子。

然而,许多业内专家认为,此类技术与体育的结合将给体育比赛的公平性和透明性带来挑战,这也导致了一些高新体育技术难以普及。可见,未来AI+体育技术,如何能够在不失公平的情况下,加速落地和普及,还需静待时日。

沈丛

