



未成年人暑期“限玩”， 游戏厂商派出防沉迷AI

今年暑假的“游戏限玩”规定愈发严格，62天中未成年玩网络游戏的总时长将不超过26小时。日前，多家知名游戏厂商集中发布“关于暑期未成年人游戏限玩的通知”，宣示未成年用户只可以在7月1日至8月31日期间的每周五、六、日晚20点至21点之间登录体验游戏，并且整个暑假期间每个未成年人玩游戏的总时长将限制在26个小时以内。

同时，针对未成年人可能冒用成年人账号等问题，众多游戏厂商还将强化使用人脸识别验证进行拦截，并运用人工智能(AI)机器学习等技术手段判定疑似未成年账号，拒绝或未通过验证的用户将被纳入防沉迷监管。

■新快报记者 陈学东

已高考完的未成年人也“限玩”

网易游戏官方微博日前发布公告称，7月-8月，未成年玩家可以在每周五、周六、周日的晚上20点-21点体验游戏。家长朋友们也可以通过“网易家长关爱平台”，三步查看、管理孩子的游戏情况。

腾讯游戏发布的2023年暑假未成年人限玩通知，未成年人暑假每周仅能周五、周六、周日20时至21时之间限玩游戏1小时，其余均为禁玩时段。据王者荣耀官网显示，结合《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》，2023年暑假期间(7月1日-8月31日)，腾讯游戏旗下在中国大陆地区运营的网络游戏面向未成年人的游戏限玩执行如下：每周五、六、日20时至21时之间未成年人可登录游戏，其余时间均为禁玩时段。

米哈游成长关爱平台日前也发布公告，为了积极响应国家新闻出版署印发的《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》，结合2023年7月-8月期间的暑假放假安排，所有米哈游公司在大陆地区运营的网络游戏对未成年人的游戏限玩时间如下：2023年7月-8月期间，未成年人可于每周五、周六、周日的20点至21点之间登录游戏，其余时间均为禁玩时段。

为何众多知名游戏厂商发布的限玩时间都是一样的？原来，国家新闻出版署曾于2021年8月下发通知，严格限制向未成年人提供网络游戏服务的时间，所有网络游戏企业仅可在周五、周六、周日和法定节假日每日20时至21时向未成年人提供1小时服务，其他时间均不得以任何形式向未成年人提供网络游戏服务。

对于不少网友

提出的“高考后还要被防沉迷”这一问题，最近某游戏官方也给出了正式回应，简而言之就是，只要未满18周岁，即使已经完成了人生大考，依然会被未成年人保护体系纳入保护范围，引得不少未成年的高三毕业生“一片哀嚎”。

未满18周岁的高考毕业生玩游戏时碰到各种“艰难险阻”，恰恰说明，发布《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》后，在主管部门、游戏厂商、学校、家长、社会等各方共同努力之下，游戏防沉迷取得长足进步，沉迷问题进一步扎实解决。

沉迷网络游戏与家庭环境相关

游戏厂商推出的暑期未成年人游戏限玩规定，通过减少游戏时间来降低沉迷可能性，这具有一定合理性，但在顺应青少年身心发展特点，平衡控制与自由的关系，以及规避成瘾等方面仍显效能不足。

一方面，尽管采用了账号验证和人脸识别等先进技术手段，未成年人仍有可能尝试使用他人的账号、虚拟私人网络(VPN)等数字工具等手段来绕过验证系统，以获得更多游戏时间。

另一方面，限制游戏时间不能教会未成年人如何合理地玩网游。他们更需要全面的教育和引导，帮助他们了解游戏的正负面影响，培养自控能力以及发展其他有益的兴趣和技能。

有业内人士表示，未成年人沉迷网络游戏还与家庭环境密切相关。如果家长没有意识到问题的严重性，或者缺乏对孩子游戏行为的监督指导、并妥善处理亲子关系，那么即使有时间限制和账号验证，孩子仍可能不遵守限制。同时，除了限制游戏时间，家庭和社会还需要给未成年人提供替代选项，比如其他类型的健康娱乐活动。

在“防沉迷新规”落地的两年时间里，游戏行业未成年人保护工作取得了长足的进展，游戏工委在《2022中国

游戏产业未成年人保护进展报告》中指出，“未成年人沉迷游戏问题已经基本解决”，新政之下，游戏防沉迷系统已成功覆盖了九成以上未成年玩家，超过76%的未成年玩家遇到过人脸识别验证。每周游戏时间在新规规定的3小时以内的未成年人占比已增长至75%以上。

“限时限量”并不足以解决问题

随着数字技术向社会生活的全面渗透，网络游戏逐渐成为人们消遣娱乐的重要方式。在时间相对宽裕的暑假，《王者荣耀》《和平精英》等大型网络游戏更是受到广大青少年的热烈追捧。但过度沉迷于游戏会带来消极影响。为应对这个问题，众多游戏厂商近年来纷纷采取了一系列治理行动，并充分运用人工智能(AI)机器学习等新技术。

例如，网易游戏就派出24小时无休的AI巡逻员全程监督，守护大家科学、安全游戏。此外，除了人脸识别验证之外，不少游戏厂商还可以综合运用多种验证手段，比如声纹识别、指纹识别等，以提高验证的准确性和可靠性；持续改进AI机器学习算法，以减少误判和漏判的可能性，提升防沉迷监管的效果。

不过，从治理效能来看，当前侧重“限时限量”的治理举措尚有进一步提升和改善的空间。两年来，严格的防沉迷措施已经在很大程度上改变了未成年人的游戏行为，行业开始逐渐从此前的技术围堵，转而开发多元解决方案进行疏导，让未成年人看到手机之外更广阔的世界。

未来，伴随着网络环境的不断变化，未成年人保护工作也将面临新的挑战。游戏防沉迷工作虽然得到基本解决，但并不意味着全面胜利。未成年人保护是一项长期工程，需要全社会形成合力，为未成年人提供清朗的网络空间。

一周游闻

机甲游戏《阿瑞斯》
7月25日上线
预约人数已突破200万



新快报讯 Kakao Games旗下的MMORPG新作《Ares: Rise of Guardians》(暂译《阿瑞斯：守护者崛起》)将于7月25日正式上线。

多平台MMORPG《阿瑞斯》是由游戏开发商Second Dive开发，集公司多年的动作RPG开发经验于一身。该公司是由ARPG手游《暗黑复仇者》系列的开发人潘胜哲创办的游戏开发公司，《暗黑复仇者》在全球范围内创造了1亿次的下载量。

《阿瑞斯》具备广阔的宇宙为背景的独特的未来世界观，多种外形的“战斗服”，通过实时“套装更换”实现的逼真的无锁定目标战斗，高品质画面和角色定制，往返于空中和地面的多种坐骑和战场等特点。据悉，《阿瑞斯》从5月31日开始预约，仅仅5天预约人数就突破100万，并于7月7日达到了200万人，提升了期待感。

射击网游黑马
《像素风云》发售
三周销量突破200万套



新快报讯 游戏开发商 SgtOki-Doki 日前宣布，旗下第一人称射击游戏BattleBit Remastered(暂译《像素风云》)抢先体验上线后不到三周，销售量已逼近200万套。《像素风云》目前正在Steam平台展开抢先体验。

《像素风云》是一款低多边形风格的大型多人FPS新作，每个服务器最多可容纳254名玩家，玩家可以操控各种载具在几乎可以破坏的地图上战斗。这款游戏由三名游戏开发者于7年前开始研发，希望能用一些有趣、不同的东西来撼动FPS。游戏于今年6月15日正式在Steam展开抢先体验，并获得众多玩家极度好评的正面回应。



支持单位



广州市天河区软件和信息产业协会