

基于自然语言处理的游戏中毒性检测器的部署：从“bot lane noob”到实践

来源: arXiv

日期: 2026-04-11

DOI: -

链接: <https://arxiv.org/abs/2604.10175v1>

【中文标题】

基于自然语言处理的游戏中毒性检测器的部署：从“bot lane noob”到实践

【研究背景】

在电子游戏中，毒性和骚扰现象普遍存在，尤其是在竞争性的在线多人游戏中，玩家经常发送有害信息给其他玩家，这些行为可能影响游戏体验。本研究提出针对比赛期间发送的文本信息的具体对策。

【研究方法】

本研究通过系统文献综述（n=1,039）发现，只有少数研究提出了基于机器学习/自然语言处理的实时比赛毒性/骚扰检测器。研究使用了大规模标记数据集L2DTnH，包含1,400条毒性和13,800条非毒性信息。利用L2DTnH开发了一个检测器，并通过实证研究证明其优于现有方法。

【主要发现】

研究结果表明，所开发的检测器在处理游戏相关数据时表现优于现有的毒性检测器。此外，研究人员还开发了一个Web浏览器插件，用于实时检测和过滤有害信息。

【临床意义】

本研究为解决电子游戏中的毒性和骚扰问题提供了基础，有助于减少游戏中的不良互动，为玩家创造一个更健康、更友好的游戏环境。