

“密室逃脱”越恐怖越惊险年轻人越爱玩

# 花钱找刺激 伤员不老少

记者  
调查

## 恐怖主题受青睐 玩家奔逃易受伤

“密室逃脱”是一种实景类互动游戏,创意多来源于电影、网游等场景。从古墓探险到丧尸围城、从窃取密电到逃脱监笼……在近乎真实的游戏场景中,玩家尽可以扮演好故事中的角色,同时完成探秘、解谜等任务。

记者体验发现,一些精品“密室”游戏除了环境氛围感好外,逻辑推理缜密、机关设计巧妙,更有演技精湛的真人NPC(工作人员扮演的非玩家角色)或扮演丧尸,或扮演杀人狂魔,时不时出来吓人一跳。在昏暗的灯光下,当一只披头散发的“怪物”突然冲出来,经常吓得人“原地起飞”。这也是“密室”游戏中最刺激的环节。

在北京“密室逃脱”热门榜中,受到年轻人追捧的“密室”主题几乎都带有恐怖元素,不少玩家听说

某个“密室”主题“很可怕”,甚至慕名而来“受刺激”。

当然,场馆面积越大,场景设计越精巧,NPC参与越多的主题价格越贵。有些“密室”主题会让玩家换上剧中角色的装束,游戏中带有攀爬、涉水等环节,这样的主题单人门票可达六七百元。玩家往往一边惊呼“花钱把自己吓个半死”,一边却又乐此不疲。

然而,正是这种带点恐怖元素的“密室”主题,当“鬼怪”突然出现时,玩家慌不择路逃窜起来很容易受伤:有人磕破划伤,有人摔倒骨折,有人撞碎玻璃,还有人乘密道滑梯下落时摔伤,严重者甚至致残。此外,偶尔也有误伤事件发生,由此引发的人身损害赔偿纠纷也不在少数。

## 案例1 玩家密室摔骨折 商家判赔19万元

不久前,朝阳法院判决了一起年轻人在“密室逃脱”游戏中摔伤骨折的纠纷。

28岁的庞女士与几个朋友在一家密室馆预约了“瘟疫车站”主题游戏。该主题属于丧尸类恐怖主题,场景很大,分为上下两层。走廊迂回,环境昏暗,中间还有真人扮演的“丧尸”出没。

在玩耍过程中,庞女士不慎受了伤。事发时,有工作人员扮演的“丧尸”追赶,她和朋友在另一名工作人员的引导下逃脱时不慎摔倒。受伤后,庞女士被工作人员送医治疗,诊断为右肱骨近端骨折。后经司法鉴定,庞女士遗留右肩关节活动受限,构成十级伤残。

法院审理认为,游戏

过程中庞女士等人乘坐的电梯狭窄,入口宽度仅为63厘米,可参加游戏的人员较多,本身就容易造成拥挤。同时,游戏营造的是夜间氛围,游戏环节、线路的设计和狭窄的电梯环境更容易使人因恐慌拥挤。

法院指出,被告在游戏过程中并未设置任何的安全引导标识,工作人员也未进行现场风险提示,设置的游戏线路、提供的游戏环境也存在一定的安全隐患。但是,庞女士作为成年人对于损害后果的发生也存在一定过错。

法院按照被告承担80%、原告承担20%的比例判决被告公司退还门票费,并赔偿庞女士相关损失共计19万余元。

## 案例2 角色“太入戏” 挥刀砍伤女玩家

去年,一家密室馆还发生了一起玩家受伤事件,起因竟然是因为工作人员扮演的角色“太入戏”,将一名年轻女子的头部砍伤。

当时,小文(化名)与男友等一行4人进入密室玩耍,游戏进行了不到一个小时就发生了意外。一名扮演屠夫的工作人员对小文进行追逐,抓住后可能出于吓唬的目的,挥舞道具刀便砍了下来,结果

造成小文头部受伤。

意外发生后,工作人员赶紧将小文送往医院。经检查,小文头部有约3.5厘米的创口。尽管道具刀没有开刃,四周也被磨钝处理过,但因是金属材料,仍有一定重量。

据密室负责人称,游戏时,工作人员没有按照要求与顾客保持一定距离导致意外发生。后在民警的调解下,密室馆赔偿了小文5000元。

游戏环节烧脑、紧张、刺激,感官体验身临其境……如今,“密室逃脱”成为年轻人新的聚会方式。然而,在一些恐怖主题的“密室”游戏中,玩家疯狂“逃生”发生意外造成伤害,责任该由谁来负?

法律  
释疑

## 商家 玩家人身安全 经营者须负责

民法典规定,宾馆、商场、银行、车站、机场、体育场馆、娱乐场所等经营场所、公共场所的经营者、管理者或者群众性活动的组织者,未尽到安全保障义务,造成他人损害的,应当承担侵权责任。

朝阳法院法官助理崔铖告诉记者,安全保障义务包括人身安全和财产安全。司法实践中,判断经营者是否承担责任以及承担多少责任,要看经营者是否尽到了“合理限度”内的安全保障义务:一方面应当进行充分的风险提示,另一方面经营场所设施也应当达到国家标准或者行业标准,且采取了相关措施排除安全隐患。

“密室经营者在游戏各环节的设置上都应给予足够的注意,比如台阶设置是否陡峭,环境中是否存在尖锐装饰品,行动路线中是否有非钢化玻璃幕墙等。再比如,现场是否有警示标志,在易发生危险的环节是否安排了工作人员进行口头指引,工作人员在游戏过程中是否存在失误,这些都属于合理限度内的安全保障义务。”崔铖说,“如果经营者没能尽到义务,致使玩家受伤的,就应当承担相应的赔偿责任。”

## 签署《免责协议》 不能规避责任

不刺激没人爱玩,太刺激容易受伤。现实中,为了内容吸引玩家,同时又能规避风险,很多密室经营者会要求玩家在进行一些惊险、刺激的项目前签署《免责协议》,如果在游戏中因受到NPC惊吓或者摔倒受伤的,商家对此不承担赔偿责任。

对此,崔铖表示,商家的安全保障义务是法定的,不能因为玩家签订了《免责协议》就自认为可以免除义务。而且,此类《免责协议》一般都是格式条款,根据民法典的相关规定,提供格式条款一方不合理地免除或者减轻己方责任、加重对方责任、限制或者排除对方主要权利的,该格式条款无效。

## 玩家 选择激烈游戏 要对自身负责

现实中,一些玩家自身没有那么大胆儿,却总想体验恐怖主题,寻求刺激;还有一些玩家则是被朋友“陪绑”。这类人在惊吓中往往更难自控,受伤的概率也会更高。

“作为游戏参与者,玩家应当依据自身身体状况、疾病历史以及心理承受能力选择适合自己的主题和游戏环节,并在游戏中认真听取安全须知,注意自我保护,在无法继续时应及时退出游戏以免发生危险。”崔铖说,倘若玩家在参与游戏时,自行选择了较为激烈的游戏等级,自愿将自身置于风险中,那么玩家对自身安全便负有更高的注意义务。由此导致伤害发生,玩家也要对自身损害承担一定责任。

记者注意到,目前有密室馆禁止12岁以下儿童入内,还有的禁止16岁以下、45岁以上,或有心脏病、高血压、脑血管等病症的玩家入内游戏。今年6月,有关部门发布的《关于加强剧本娱乐经营场所管理的通知》也作出规定:剧本娱乐经营场所使用的剧本脚本应当设置适龄提示,标明适龄范围;设置的场景不适宜未成年人的,应当在显著位置予以提示,并不得允许未成年人进入。据《北京晚报》

