

现在的“密室逃脱” 越恐怖越惊险年轻人越爱玩 花钱找刺激 受伤可咋办

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“密逃”游戏中，玩家疯狂“逃生”发生意外造成伤害，责任该由谁来负？



记者调查

法律释疑

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、从窃取密码到逃脱监笼……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“密逃”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“密逃”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“密逃”主题几乎都带有恐怖元素，不少玩家听说某个“密逃”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也越贵。有些“密逃”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“密逃”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。

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逃馆预约了“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%的责任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。

角色“太入戏” 挥刀砍伤女玩家

去年，一家密逃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，但因是金属材质，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，密逃馆赔偿了小文5000元。

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。

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，目前有密逃馆禁止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。（北京晚报）

案例1

案例2

商家

玩家