

在密室逃脱中跌倒、被惊吓 别让密室变成孩子的“惊魂”现场

隐忧：准入环节失守，孩子密室受惊吓

密室逃脱的风险，首先来自游戏场景本身。最高人民法院、国家市场监督管理总局今年6月联合发布的未成年人权益保护典型案例中，15岁的小王在某娱乐室参与密室游戏时奔跑摔伤。经查，该密室游戏渲染“血色、恐怖”，气氛惊悚，剧本备案登记适龄为18周岁以上；游戏场景通道狭窄、光线昏暗、墙壁呈黑色、防撞设施简单，该娱乐室未向小王发放或要求佩戴安全护具。审理法院认为，案涉密室游戏明显不适宜未成年人参与，但该娱乐室仍允许小王参与，未落实适龄管控义务，且未履行相关安全保障义务，导致小王遭受损害。

类似隐患并非个例。2024年7月，河南省南阳市一商场内的密室逃脱主题店，一名17岁女孩游玩时从两米高的跳台不慎坠落，陷入塑料海洋球

中，导致脚踝骨折无法移动。该密室为恐怖主题，室内能见度低、机关密布。

成都市民范女士14岁的儿子在玩密室逃脱时，NPC突然出场追逐玩家，发生肢体推搡，孩子在慌乱躲避时后背撞上消防栓，诊断证明记录着“腰背部软组织损伤，双侧髂部软组织损伤”。范女士说：“孩子进密室之前，我们很难知道里面是什么场景，NPC会不会追逐、会不会有肢体接触。”

一些玩家在网络上也提到，玩耍过程中有碰撞、擦伤、摔倒等情况。昏暗狭小的空间里，玩家受惊吓奔跑躲闪，极易撞到墙面、道具或其他同行人员。

风险之下，准入环节却频频失守。有记者走访发现，部分密室逃脱店的“微恐”“中恐”主题，12岁以上孩子都可以体验，且不需

要家长到店陪伴或者确认。还有一些门店的适龄提示十分粗糙，仅靠店员口头描述“有点恐怖”，没有标准化标识。

部分门店还要求玩家签署“免责协议”，协议未明确未成年人可游玩主题，却写明若玩家因“承受能力不足”等造成损失，后果自行承担。然而前述两部门发布的典型案例已明确：此类免责声明有关“造成对方人身损害的”免责条款，根据《中华人民共和国民法典》第五百零六条之规定应为无效。

总体而言，鲜有门店设置统一的未成年人准入标准，NPC和玩家之间的互动尺度全凭店家自行把握。成都总府路王府井商场有关门店负责人坦言：“哪些互动动作可以做、哪些身体部位不能碰、遇到未成年人互动尺度怎么调整等，并没有统一规范。”

小贴士

文化娱乐场所 未成年人准入相关管理须知

结合《互联网上网服务营业场所管理条例》《娱乐场所管理条例》等现行配套法规，针对文化市场高频监管场景，现将未成年人保护禁入、限入核心规则及执法要点梳理明确如下：

一、法律明令禁止进入的场所

1. 歌舞娱乐场所：包括夜总会、KTV、迪厅、舞厅等，任何时段均不得接纳未成年人，即便有家长陪同，也属于违规行为。

2. 酒类消费场所：包括酒吧、酒馆等一律禁止未成年人进入，即使未成年人仅在场所内消费饮料，也不允许进入。

3. 互联网上网服务营业场所：包括网吧、网咖等经营性上网场所，全面禁止未成年人进入，违规接纳未成年人的经营者，将面临高额罚款及停业整顿等处罚。

4. 电竞酒店电竞房区域：即便有家长陪同，未成年人也不得进入该区域。

5. 涉赌类场所：包括赌场、设置赌博设备的游戏厅等，此类场所属于未成年人违法犯罪罪高风险区域，依法严禁未成年人进入。

二、附条件限制进入的场所

依据《娱乐场所管理条例》规定：歌舞娱乐场所不得接纳未成年人。除国家法定节假日外，游艺娱乐场所设置的电子游戏机不得向未成年人提供。

1. 游艺娱乐场所内电子游戏机，除国家法定节假日外，平日及周末、寒暑假禁止向未成年人提供。

2. 沉浸式娱乐场所（密室逃脱、剧本杀）：剧本、场景含有恐怖、暴力、惊悚等不适宜未成年人内容的，不得允许任何未成年人进入；经营单位须在显著位置公示适龄提示。同时，除国家法定节假日、休息日及寒暑假期外，剧本娱乐经营场所不得向未成年人提供剧本娱乐活动。

（据“鲁山政法”微信公众号）

把好未成年人 娱乐消费的“准入关”

◎ 张峻峰

密室逃脱吓伤人，盲盒掏空零花钱，游戏充值退不了款。三件事看起来不挨着，底下是同一个问题：未成年人娱乐消费的准入关，形同虚设。

最高人民法院今年发布的典型案例里，15岁少年签了免责协议进恐怖密室，摔伤花掉5万多元，法院判经营者全责，理由是剧本备案本就写着18周岁以上。法律态度很清楚。但问题是，孩子进门的时候，没人拦。

盲盒消费也一样。“全国消协智慧315”平台2025年受理的盲盒消费投诉显示，消费者平均涉诉金额高达4427元，单起投诉涉诉金额高达30万元。投诉主要集中在信息不透明、诱导过度消费及售后服务延迟推诿等方面，其中不乏未成年人未经监护人知晓或同意，多次下单购买盲盒商品的情形。《盲盒经营行为规范指引（试行）》明确规定：不得向未满8周岁的未成年人销售盲盒，向8周岁及以上未成年人销售须取得监护人同意。

网络端口更隐蔽。有调查数据显示，约八成的青少年并没有在儿童模式、青少年模式的保护下上网或使用App。广州互联网法院2025年6月发布的《未成年人网络游戏充值纠纷观察报告》显示，该院2022年至2024年间受理的涉未成年人网络游戏充值纠纷案件5172件，且数量呈现逐年递增态势。现有防沉迷系统主要针对实名认证为未成年人的账号，对“未成年人使用成年人账号”这一高频场景缺乏有效识别与实时拦截机制。

这些业态有一个共同特征：创新跑在前面，监管跟在后面，而孩子恰好卡在中间。不是没有制度，剧本娱乐有备案要求，盲盒有销售红线，网游有防沉迷规定。缺的是把制度落到“门口”那一步：密室前台核不核年龄，盲盒柜台问不问监护人，游戏登录后认不认人脸。这些动作都不难，难的是有人当真去做、去查、去拒。

孩子受伤之后再讨论责任划分，已经晚了。娱乐形式会一直变，今天是密室逃脱，明天可能是别的，但保护未成年人的第一道闸门永远应该在孩子踏进去之前。

看得见的磕碰之外，剧本内容暗藏的风险更让家长防不胜防。

成都市民刘先生曾带孩子体验名为《糖果屋》的密室。“名字叫《糖果屋》，我以为是比较轻松、适合孩子玩的主题，结果却是孩子误食毒品后受到伤害的故事。”刘先生生说，虽然剧本主题和禁毒有关，但惊悚的情节设计，容易给未成年人带来心理冲击。商家海报和实际剧情“两张皮”，普通家长很难提前辨别内容。

剧本从哪里来？密室经营者吴先生表示，绝大多数密室逃脱游戏门店并不直接参与剧本原创，游戏主题、场景和机关多由第三方供应商提供。“这种工业化、批量化的生产模式，正在让恐怖主题成为密室逃脱游戏门店的标配。”一名长期从事剧本设计的从业者表示，前几年也有不少商家自行设计剧本、探索年龄分级，但

治理：为新业态划定保护红线

展”的分寸，构建全流程保护机制，从“单点治理”迈向“体系治理”。最高人民检察院检察理论研究所副所长陈坚指出，电竞酒店、剧本杀、点播影院等新业态让未成年人权益受侵害风险变得更加复杂，需要多方协同、源头治理，坚持惩治与保护并重。华东政法大学教授高维俭则直指“九龙治水”难题，建议建立专门的少年警务机构和集中统一的未成年人福利行政机构。

从长远看，业内人士建议，把现行的告知性备案做实，强化内容审核，对游戏脚本的适龄范围、内容倾向进行实质管理，建立暴力惊悚主题分级与禁入清单，参照网吧等管理模式强化身份核验。北京泽亨律师事务所律师胡磊认为，虽然密室逃脱游戏目前未被明确列入《中华人民共和国未成年人保护法》规定的“不适宜未成年人活动的场所”，但对含有恐怖、暴力、血腥、毒品等不适宜

内容的主题，商家负有明确年龄提示和准入限制的义务；同时，家长在消费前有权知晓完整剧情和适宜年龄，商家不能以“剧情保密”为由拒绝告知。

一纸免责协议挡不住法律的追问，一句“有点恐怖”的口头描述也替代不了标准化的适龄标识。密室逃脱行业在未成年人保护上的每一处漏洞，都可能变成孩子身上的一道伤。政策已划定红线，司法已明确底线，接下来需要的是经营者把适龄管控和安全保障落到实处，监管部门把备案与审核做实做细，以及家庭、学校、社会共同为孩子把好踏入密室前的那道关。新业态的活力不应以孩子的安全为代价，唯有从“单点治理”走向“体系治理”，密室逃脱才能真正成为一项让人放心消费的娱乐，而不是一场令家长心有余悸的“惊魂”。

（综合《四川日报》《成都日报》、华声在线等）