

# 玩密室逃脱受伤，商家能按协议免责吗

## 法院判了：公司承担70%赔偿责任，顾客承担30%责任

密室逃脱作为一种新型娱乐方式备受大众欢迎，各类主题的密室也越来越多。其中，恐怖主题的密室因能带来刺激体验，吸引了不少玩家。但这类密室游戏情节往往比较惊险刺激，如果玩家在游戏过程中不慎受伤，这责任该由谁来担呢？



北京 经营公司委托诉讼代理人  
去台在线 审判长：（风险）告知吗 在事先

央视截图

### 游戏逃跑中撞上道具桌致腹部受伤

此前，北京一男子玩密室逃脱时撞上道具桌致十级伤残，引发广泛关注。北京市第三中级人民法院审理的这起案件显示：在一恐怖主题的密室逃脱游戏中，陈先生因受到惊吓，在奔跑中撞上道具桌，桌上的玻璃隔板碎裂，致陈先生腹部受伤。经司法鉴定，构成十级伤残。

北京市第三中级人民法院民一庭法官金妍熙说，陈先生自述，当时他和其他参与者看到了一个白脸的NPC出现，因此所有人下意识向反方向逃跑，在奔跑过程中，陈先生撞到了办公桌道具上的玻璃围挡。

根据公共场所视频，事发时，陈先生和朋友正在密室逃脱的房间里寻找线索，他们聚

在一起似乎在讨论着什么。随后，陈先生和其中一个朋友顺着过道继续往前走。突然，传出一声怪响，他们转身开始逃跑。由于受到惊吓，奔跑速度较快，两人径直撞上了房间内的道具——一张办公桌，上面的玻璃隔板碎了一地。

陈先生的朋友并无大碍，但陈先生的状态看上去不太好，他捂着腹部走到墙边，并顺势坐在地上，掀开上衣查看情况。

其他游戏参与者都围上来，大家发现陈先生确实受伤不能移动了。游戏的经营者也马上赶到现场，带着陈先生去医院看了急诊，陈先生的腹部被玻璃扎伤了。

### 游戏公司辩称顾客应当自行尽到注意义务

对于陈先生的说法，密室逃脱的经营公司并不认同。他们辩称，根据游戏主题的设置，办公桌是场景中的必要道具，而且玻璃材质也符合安全标准。陈先生作为成年人，在参与游戏的过程中应当自行尽到注意义务。

公司一方还提出，他们在游戏开始前，对陈先生一行人进行过体验提示，也告知了对方可能存在的风险，陈先生还签署了免责协议书，公司已经尽到了安全保障义务，因此无须担责。

那么，签了免责协议书，就意味着商家能够完全免责吗？

庭审中，审判长问经营公司对这个游戏有没有事先的风险告知。经营公司委托诉讼代理人表示，肯定是要

告知的，公司所有项目都是有告知前提的，包括陈先生他们参与的这个项目，也有最短5分钟的告知过程。

对于告知内容，代理人表示，是游戏中的一些注意事项，比如说在什么场景下不应该奔跑等。并称，公司会让当事人签免责声明，另外店铺里也张贴了相关告示。

而陈先生的委托诉讼代理人却表示，这个游戏是密室逃脱，有一定的神秘性，所以经营公司在此前不可能做到很详细的告知。公司确实没有对陈先生等说明，黑暗的情况下不能跑动等这样具体的告知，只是简单交代了一句“大家注意安全，出了事自己负责”之类的，这种告知没有什么意义。

### 经司法鉴定，顾客构成十级伤残

陈先生被送往医院治疗，医院的诊断结果为腹部开放性损伤，创伤性胸腔积液等。之后经司法鉴定，构成十级伤残。

好好的一次娱乐体验，怎么就变成了十级伤残的沉重遭遇？越想越气愤的陈先生将这家密室逃脱的经营公司诉至法院，要求经营者承担他的损失，包括医疗费、误工费、护理费、营养费以及残疾赔偿金等，共计38万余元。

陈先生的委托诉讼代理人表示，这个游戏是一个恐怖题材的游戏，而且现场环境比较昏暗，作为场地的管理方和游戏的组织者，应当能够预见到，游戏的参与者在受到惊吓的情况下，是有可能不受控制地跑动的。在这种情况下，场地的管理方在密室的路线设计、相关道具的摆放以及道具材料的选择上，应当尽到更多的注意义务，去规避有可能发生的潜在危险。

### 顾客认为路线设计及道具摆放存在潜在危险

陈先生一方认为，作为场地的管理方、密室逃脱游戏的组织者，该公司应当能够预见游戏的参与者在游戏过程中，可能会因为灯光的爆闪、惊悚的音效，或是工作人员扮演角色的突然出现等情况而快速跑动。公司在路线设计、道具摆放以及材料选择方面存在不合理之处，这才导致原告受伤。

陈先生称，事发当时突然有一个爆闪，然后伴随着一个声音，参与者看到一个人在追他们。

陈先生的委托诉讼代理人称，被告公司主张只有声音和爆闪，但是不

论是什么原因，顾客确实是受到了惊吓。

陈先生表示，问题关键在于桌子，桌子挡在一个直线奔跑路径的正前方，大家在奔跑的过程中不可避免地会撞到桌子。而且桌子上的玻璃材质应该都是比较劣质的，不是汽车车窗用的那种钢化玻璃。另外几个参与者也有不同程度的受伤，但是没有他那么严重。

### 签下免责协议就一定能“免责”吗

一边是玩家主张商家没有尽到安全保障义务，一边是商家以“已告知风险+签署免责协议”进行抗辩。那么，密室逃脱这类娱乐场景中，商家的安全保障边界究竟如何界定？签了免责协议是否真能“免责”呢？

金妍熙介绍，该案的核心争议焦点就是游戏的经营者是否尽到了安全保障义务，以及双方的责任比例划分。《中华人民共和国民法典》第一千一百九十八条规定，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。

也就是说，在该案中，公司作为密室游戏的经营者，对于游戏参与者是负有安全保障义务的。主题游戏带有恐怖元素，经营公司更应当预见到游戏参与者可能会因游戏内容惊悚、刺激而发生奔跑等行为，并可能碰撞到游戏区域的设施设备而造成损伤。

金妍熙称，从陈先生受伤的过程来看，当他从狭窄的走廊掉头奔跑过来时，走廊尽头确实摆放着办公桌，游戏参与者很有可能在奔跑时撞上办公桌。同时，在办公桌玻璃材质的选取上，经营公司可以更换成其他更安全的材质，毕竟密室逃脱游戏带有一定恐怖元素，参与者可能会下意识地奔跑，有碰撞的可能性。

### 游戏含恐怖元素 公司应强化安全保障义务

法院审理认为，对于这类带有恐怖元素的密室逃脱游戏，公司应当对游戏区域的场地布置和设施设备质量，尽到更高的安全注意义务。

该案中，道具办公桌上方的玻璃围挡并非游戏环节设置的必要设备，且这张桌子放置在通道尽头，在游戏灯光昏

暗的情况下，从通道处出来的游戏参与者有可能因为受到惊吓，而撞到桌子发生危险，公司作为经营者存在过错。陈先生虽然签署了免责协议书，但这并不意味着可以免除经营者因过错给陈先生造成人身损害所应承担的赔偿责任。金妍熙介绍，虽然根据经营者的意

见，在参加游戏之前，陈先生已经签署了免责协议书。免责协议书的内容就是在游戏过程中，无论发生何种危险、受到何种伤害，活动经营者都免责。但是我们认为，免责协议是无效的，还是要根据实际情况来判断各方是否有过错以及谁应该承担责任。

### 玩家参与恐怖题材游戏 对风险应有预判

同时，法院审理认为，陈先生作为完全民事行为能力人，在了解游戏主题为恐怖题材并清楚游戏环境较为黑暗的情况下自愿选择参加，应当对这类游戏可能产生的恐怖、刺激元素有一定的预判，并在游戏过程中注意保护自身安全。而陈先生在黑暗环境中突然快速奔跑导致受伤，应当对损害后果承担部

分责任。最终法院认定，公司经营者的主要责任，承担70%的赔偿责任。陈先生自身负次要责任，承担30%的责任。法官提醒，密室逃脱游戏兼具娱乐性与风险性，玩家参与时一定要充分评估自身承受能力，注意观察环境安全。同时，商家也应强化安全保障义务，不

得以“免责协议”规避法定责任。金妍熙表示，如果商家推出的密室游戏带有恐怖等因素，那么对于道具的选择、摆放，也要有更多的注意义务。同时，在游戏开始之前，也要对参与者有充分的提醒告知，对于其中的危险性环节要有所提示。

据央视新闻