

“穿越火线”:吸金黑洞,侵权陷阱

文图/朱旭海

通过消费者的投诉线索,记者以网络游戏玩家的身份,在这款名叫“穿越火线”(简称CF)的游戏里体验和暗访了近一年。结果发现,以往人们概念里消遣的游戏,如今已成为很多青少年“烧钱”的所在,有些玩家动辄一年消费数千乃至上万元;另一方面,正像玩家们所说的“坑”,这里侵害消费者权益的现象非常严重。

CF 玩家都是些什么人?

我市一所小学的六年级学生介绍,他们班上玩CF游戏的男生有七八个,还有个别女生也在玩CF。课间休息时,他们话题大多是在讨论这个游戏,平时体育活动时间也会模仿游戏中的情节。这个学生说,他在课外补习班发现,其他学校也存在类似情况。

记者采访了一些游戏玩家发现,小学生玩家约占到25%左右,他们中只有部分人使用真实身份注册账号,其余的都使用了成人的身份证注册(这样可以不受“免沉迷”的时间限制)。

这些小学生平时在周末有游戏奖励的时候玩,寒暑假则几乎每天上线一两个小时。有65%的玩家是从12岁到30岁的青少年,一些无业青年整天沉迷于游戏,甚至通过代练或出卖游戏账号获利谋生。有10%的玩家年龄在30至50岁,他们通常消费较为理性,但因为工作较清闲等原因,有一些人每天也会在线游戏4小时以上。

CF 游戏消费知多少?

记者采访了几十位CF玩家,他们中有几位拥有10件左右“神器”(每件花费500到900元不等),他们玩这款游戏时间长的2年多,短的也有几个月,年平均花费都在万元左右;除了极少数小学生外,其他受访者平均每人花费一年一两千元;约有50%左右的受访者表示,投入已经达到五六千元。

被访的高中以下学生表示,买装备的钱大多是压岁钱,有些青少年甚至省下早饭钱、零花钱来购置装备。而一些大学生表示,他们同学中,“用生活费来购置装备的现象非常普遍”。根据他们一年的支出测算,有不少人游戏花费占可支配收入的比重达到60%以上。

一位叫“兰花”的游戏玩家,向记者提供了一份在淘宝网的消费清单。记者发现,除了几次购买书籍和保健品的消费记录,其余数十次都是购买CF点卡,通过在淘宝网购买点卡,他可以享有打九折的优惠去购买装备。从去年2月到现在,他共花费了8000多元,其中90%以上是用于CF游戏。

五花八门的“烧钱”装备

“怕被人嘲笑”,成为大多数玩家购置装备的原因。很多小学生和不花钱购置装备的玩家,都有被人嘲笑成“小学生”和“脑残(游戏里两个称号几乎等同,有歧视不消费的意思)”的经历,他们中也有不少人在购置装备后又去嘲笑别人。

购买“神器”(游戏中被称为英雄级武器)的玩家每局游戏获得的经验值,会高出非“神器”持有者很多,有时候甚至数倍于普通玩家,这样一来,他们的军衔也会以数倍于普通玩家的速度上升。同时,在个人名片上,“神器”持有者会有“V”的标识与普通玩家区别,如果同一时间开房游戏,加“V”玩家的房间会排到大厅的前列,会有遇上更多游戏玩家的机会。

“不买装备打不过”,也成为大多数玩家“烧钱”的理由。以闪光弹和闪光护目镜为例,对手掷出闪光弹后,会有10秒左右的白屏,伴有轻微眩晕,什么都看不见,任人宰割;有了闪光护目镜只有2秒左右的伤害时间,可以作出反击。正因如此,几乎所有玩家都在背包里装备了闪光弹,80%左右的玩家不得不装备闪光护目镜。而闪光护目镜购买7天,费用是10元;30天的费用是30元;90天的费用是50元;180天的费用是70元。游戏里还有烟雾弹和烟雾头盔,各式各样的手雷和防弹衣、防化服……

玩家们反映比较多的是战场、挑战、生化等模式,不仅要买更好的枪支和刀具,还要买角色和投掷武器等,这需要不菲的支出。

比如,战场模式有11个兵种,每个兵种从1到10有10个等级,要想升级就要通过不停地游戏来获得兵种强化卡。不是每次用获得的卡升级都能成功,这就需要购买强化稳定剂,1瓶的价格是3元,一次买10瓶的价格是27元。然而有时候用上10瓶也升不了1级,如果想不用那就会降级。有玩家介绍,升级很像摸奖,“手背”的时候,从9级升到10级,光稳定剂就用了将近100个。就算你11张兵种卡都满级了,还有普通宝石卡 and 高级宝石卡的区别,买一套高级宝石的费用是81元,11张卡都装了高级宝石是891元。



CF 游戏界面



没有2000元花费,根本做不到这些卡片



想要个性化角色? 花费也不菲

严苛蛮横的“霸王条款”

据调查,注册账号的玩家需要签署一个《玩家条例》和《服务协议》,这是一个格式合同,存在很多侵权问题。

《玩家条例》规定:“CF点(100 CF点等于1元人民币)的使用期限均为180天。如果您使用的QQ账号在《穿越火线》游戏某一大区中创建的游戏角色连续180天未登录的,则该游戏角色即该游戏大区项下的CF点的使用期限即为届满。即便是在这期间,该QQ帐号在《穿越火线》游戏其他大区中创建的游戏角色有登录行为,亦是如此。”

换言之,各游戏角色项下的CF点的使用期限均是180天,而且都是独立计算的,登录或者不登录某一游戏角色,并不影响其他游戏角色项下的CF点使用期限的计算。”也就是说,不管玩家账号里有1元钱还是100万元,只要你180天不登

陆,这笔钱就要归腾讯公司所有。

玩家“ZYN”介绍,不久前CF推出窗口化功能,不必全屏状态也可以玩游戏。他使用这个功能开了两个窗口,同时玩大号和小号。但是,前几天他被游戏不停地强行踢出,CF客服给出的理由是:“开两个窗口游戏就是挂机。”“ZYN”觉得自己使用的正是“窗口化功能”,然而申辩了15分钟后,随即被客服告知,他已经正式被封号6天。“ZYN”封号前刚刚买了经验卡、枪械等装备,时间是7天,等他解除封号再上线,这些装备都要过期了,近百元等于打了水漂。

更多的玩家反映,他们买了7天、30天甚至全年的装备,一旦被封号后,这些装备都没用了,几百上千元的投入都“蒸发”了。玩家被封号,事前没有人与他们沟通,说封就封,全凭网游服务商生杀予夺。

网游已成消费侵权“重灾区”

网游成为侵权的重灾区,原因归结起来有两点:一是玩家大多为青少年,知法懂法,维护自身权益的能力不够;另一方面是《玩家条例》和《服务协议》存在霸王条款。

有些玩家认为,买装备等于接受服务,在CF游戏里,买装备从买的时候就开始扣除时间,不管你有没有使用,都在扣除使用时间,他们说:“比如现实生活中存话费,我们接受服务才付钱,不接受服务时也扣钱,是很可笑的事情。”

对此,市消协律师团陈红坚律师认为,网游服务商的做法明显违反了《消法》和《物权法》的有关规定,玩家一旦购买了CF点,就是CF点的合法持有人,有权选择消费或者选择不消费,腾讯公司此举涉嫌非法占有玩家的财物。这笔钱好似存银

行,不给利息已经侵害了消费者的权益,还要剥夺消费者的持有权,就像存在银行里的钱,到期不取或不用就归银行所有一样荒唐。

陈红坚律师进一步指出,《玩家条例》中禁止“私自进行游戏账号交易;私自进行游戏道具、游戏装备、游戏币等交易”也与现有的法律法规相抵触。游戏道具、游戏装备、游戏币、游戏账号等所有权是游戏玩家的,玩家有转让和处置的权利。

市消协有关人士表示,CF玩家反映的问题,是消费领域的新情况,希望更多的玩家提供证据,到市消协投诉,市消协会尽力帮助消费者合理维权。市消协也希望腾讯等游戏商家担当起应有的社会责任,引导广大青少年健康、科学、合理消费。