

未成年人玩网游充值上万元

严惩侵害未成年人权益犯罪,保护未成年人权益

少年强则国强，未成年人的健康发展不仅关乎个人和家庭幸福，也关系到社会稳定和国家发展。人民法院通过典型案例，严惩侵害未成年人权益犯罪，保护未成年人权益。本期“专家坐堂”通过以案释法增强全社会对未成年人权益保护和犯罪预防的关心重视，切实提高广大青少年的遵纪守法意识和风险防范能力，凝聚各方力量，共同为每一名少年儿童的健康成长保驾护航。

案例1

未成年人聚众斗殴 法院助力圆梦大学

2017年某日，被告人王某某（男，时年17岁）与徐某某（另案处理）因琐事发生纠纷并相约斗殴。被告人王某某纠集他人与徐某某等人（另案处理）到体育馆处进行斗殴，被告人王某某一方人员见万某某手持刀具，便逃离现场。当日晚上，被告人王某某与对方再次相约斗殴，斗殴过程双方均持棒球棒、钢管、木棍等工具相互殴打，造成多人不同程度轻伤及轻微伤。

法院经审理认为，被告人王某某等人结伙参与持械聚众斗殴，人数多、规模大，社会影响恶劣，已构成聚众斗殴罪，系共同犯罪，应依法追究其刑事责任。被告人王某某纠集多人参与持械聚众斗殴，在聚众斗殴过程中起主要作用，系主犯，依法应判处三年以上十年以下有期徒刑。鉴于被告人王某某归案后如实供述犯罪事实，系坦白，依法可以从轻处罚；被告人王某某犯罪时未满十八周岁，依法应当从轻或者减轻处罚。基于本案犯罪事实及情节，法院依法决定对被告人王某某减轻处罚。经社会调查，认为王某某具有悔罪表现，适用缓刑不再危害社会，法院决定对其适用缓刑。据此，法院判决认定被告人王某某犯聚众斗殴罪，判处有期徒刑二年四个月，缓刑二年六个月。

【典型意义】

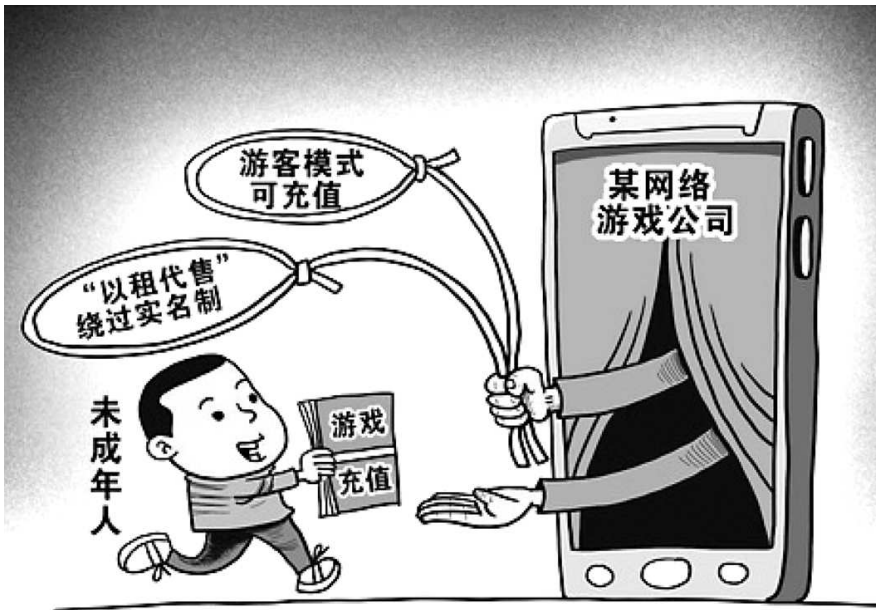
本案是一起教育、感化、挽救失足未成年、帮助其重回人生正轨的典型案列。未成年人走上违法犯罪道路，往往有智力发育尚不健全、法制意识淡薄、自控能力差等多方面原因。本案中，法院经社会调查发现，王某某系某校高二学生，成绩中等偏上，学习比较努力。本次犯罪系因其法律意识淡薄，为了“哥们”义气一时冲动，纠集他人参与持械聚众斗殴，致使其最终走上犯罪道路。案发后，王某某一蹶不振，学习成绩一落千丈，丧失了继续生活的信心，产生了轻生的念头。法官在了解王某某的心理状况后，第一时间对王某某进行了耐心教育和心理辅导，并多次联系心理疏导员为其进行心理疏导，鼓励其重振生活、学习的信心。在法官的耐心疏导和帮助下，王某某重新燃起学习的热情，2019年以优异的成绩被某本科院校录取，偏航的人生重回正轨。

条例2

依法惩治少年欺凌

2020年10月某日早晨，被告人焦某（女，时年17岁）等人因琐事与被害人杨某某（女，时年15岁）产生矛盾，遂纠集被告人徐某某（女，时年16岁）欲教训杨某某。当天上午，焦某诱骗杨某某至某酒店房间，被告人焦某、徐某某以杨某某欠钱为由，以暴力手段强迫杨某某脱光衣服并拍摄照片及视频等方式对杨某某进行侮辱。

法院经审理认为，被告人焦某、徐某结伙以暴力、胁迫方法强制侮辱被害人杨某，其行为均已构成强制侮辱罪，系共同犯罪。二被告人犯罪时已满十六周岁不满十八周岁，依法应当从轻或者减轻处罚；二被告人归案后如实供述自己的罪行，系坦白，依



资料图片

节，法院依法决定对二被告人从轻处罚。据此，法院以强制侮辱罪，判处被告人焦某有期徒刑一年八个月；判处被告人徐某某有期徒刑一年二个月。

【典型意义】

少年欺凌问题关系到少年儿童的健康成长，也牵扯着社会的敏感神经，法院对此类案件贯彻落实双向保护原则，在对未成年被害人依法坚持“教育、感化、挽救”方针和“教育为主、惩罚为辅”原则的同时，更要落实好对未成年被害人的特殊、优先保护。本案是一起典型的少女欺凌案件，两名未成年被告人因琐事对未成年被害人实施暴力殴打、强迫脱衣、拍摄裸照等恶劣的欺凌行为，虽然两名被告人均系未成年人，但考虑被害人亦是未成年人，结合本案的犯罪事实及情节，法院对其中二人均予以定罪判刑，在有效维护未成年被害人合法权益的同时，也对其他欺凌者进行震慑警示。

案例3

充值上万元玩网游 游戏公司主动退费

13 周岁的于某实名认证了网络游戏用户账号，玩起了付费网络游戏。2020 年 2 月至 4 月间，于某在家上网课期间，在家长不知情的情况下，于某用自己实名认证的网络游戏用户账号，向游戏运营商 H 公司一次性充值 100 元，向 T 公司累计充值 15000 元。同年 6 月，于某父亲获知此事后，向 H 公司、T 公司申请退款无果，于某父母以于

法院认为,13周岁的于某系限制民事行为能力人,可以独立实施纯获利益的或者与其智力、年龄相适应的民事法律行为。于某玩付费网络游戏,多次充值累计15000余元的行为,既不属于纯获利益的行为,也不属于与其智力、年龄相适应的行为,且事后未获得法定代理人的同意或追认,故该行为无效,被告游戏公司应将充值返还。同时根据《关于防止未成年人沉迷网络游戏的通知》规定,对8周岁以上未满16周岁的用户,单次充值金额不得超过50元,每月充

致的释法说理工作，开庭前，被告 H 公司、T 公司主动将于某的付费如数退还，并对未成年人付费服务作出了限制性设置，于某的法定代理人撤回起诉。

【典型意义】

随着智能手机和移动支付方式的广泛应用，未成年人直播打赏、虚拟充值消费等导致的纠纷屡见不鲜。根据有关规定，网络游戏企业须采取有效措施，限制未成年人使用与其民事行为能力不符的付费服务。2020年修订的《中华人民共和国未成年人保护法》设有网络保护的专门章节，对网络环境管理、网络沉迷防治等作出具体规范，明确规定网络服务提供者应针对未成年人使用其服务设置相应时间管理、权限管理、消费管理等功能。同时也希望借此案例引导网络公司进一步强化社会责任，遏制未成年人沉迷网络游戏、过度消费等不良行为，为未成年人健康成长创造良好网络环境。

案例4

幼儿练舞摔成残疾 舞蹈室负主要责任

7岁的李某在某舞蹈工作室接受中国舞教育培训。2017年6月17日,被告某工作室舞蹈教师程某安排原告李某等四名学员示范下腰动作,李某在单独完成下腰动作时,仰面摔倒在地,先后出现腿部及腰部疼痛等症状。程某及原告母亲即帮助原告舒缓身体疼痛。当晚,李某父母发现原告双腿无法站立,即送至医院治疗。经鉴定,李某系因意外事故致急性脊髓

损伤。经鉴定,李某左下肢骨折,椎体压缩性骨折,脊髓休克,经治疗后遗留截瘫,双下肢肌力0级,伴大、小便功能障碍,构成一级残疾。

法院经审理认为,无民事行为能力人在幼儿园、学校或者其他教育机构学习、生活期间受到人身损害的,幼儿园、学校或者其他教育机构应当承担赔偿责任,但能够证明尽到教育、管理职责的,不承担责任。虽然被告某舞蹈工作室系个体工商户,其经营范围主要为舞蹈培训,但该工作室在对8周岁以下的未成年人从事舞蹈培训时,其所承担的法律责任应当等同于我国侵权责任法中的教育机构责任。被告的经营

有中国舞蹈家协会颁发的教师资格证书，在对原告进行舞蹈培训时，应当知道原告作为幼儿的生理特点和相关动作可能存在损害风险，但其在原告单独完成下腰动作时，对上述动作可能造成 10 岁以下儿童脊椎损伤的危险性缺乏估计或估计不足，没有采取预防和避免损害发生的相应措施，导致原告在完成该动作时倒地受伤，造成严重后果。对此，被告某舞蹈工作室未尽到教育、管理的法定义务，对原告的损害应承担主要赔偿责任。练习舞蹈是具有一定危险性的运动项目，原告法定代理人在安排原告参加舞蹈培训时，对原告自身生长发育等实际情况未能充分考虑，没有认识到未成年人参加舞蹈培训存在一定的危险性，对原告在舞蹈培训过程中导致的上述损害后果，应自行承担一定的民事责任。据此，法院判决被告某舞蹈培训工作室应赔偿原告李某医疗费等各项损失的 70%，共计 113 万余元。

【典型意义】

未成年人权益保护，涉及社会各个方面，需要全社会的共同努力。本案系一起幼儿在舞蹈培训机构学习舞蹈时被严重侵害健康权案件，希望能够及时提醒广大家长，孩子参加任何培训项目必须要结合自身生长发育实际情况，要事先充分了解相关风险，避免盲目跟风。同时希望通过此案警示社会上各种培训机构，要切实履行好对儿童健康成长的保护义务，避免悲剧再度发生。

案例5

多部门联合救助
合力帮扶困境儿童

现年 13 岁的李小某的父母未登记结婚，父亲李某于 2016 年 12 月去世，母亲身份信息不详且下落不明。李小某自父亲去世后一直随爷爷、奶奶共同生活，后爷爷于 2017 年去世，李小某一直与奶奶生活。由于李小某家庭经济条件差，加之奶奶年龄较大，对其照顾力不从心，故邻村的姑姑某某某经常给予照顾。为了李小某的健康成长，在法院与妇联爱特殊群体法治宣传活动中，李某某与丈夫王某某了解到可以变更监护权，遂向法院提出申请，要求抚养、监护李小某。案件审理过程中，李某某本人亦向法院提交书面意见，表示希望指定李某某、王某某担任其监护人。

法院经审理,了解到李小某的父亲已去世,其母亲身份信息不详且下落不明,且李小某自父亲去世后一直由奶奶(被申请人)及姑姑、姑父(申请人)抚养,事实上已形成较为稳定的抚养关系。现因被申请人年龄较大,无力抚养李小某,申请人与被申请人双方从有利于李小某的健康成长角度考虑,一致同意由申请人李某某、王某某抚养监护李小某,也取得了李小某本人同意。据此,法院依法判决指定

中用八字木木、

保护青少年健康成长不仅是家庭、学校的责任，也是全社会的共同责任。法官了解到民政部门针对“困境儿童”的福利政策的条件之一是一儿童需要有具体的监护人。为此，法院会同妇联共同指导，通过法律程序确定李小某的监护人。案件的审理过程中，还征求了当地村委会的意见，并在尊重李小某真实意愿基础上作出上述判决。宣判后，法院及时与妇联、民政部门进行了对接，民政部门根据生效的法律文书及时为李小某办理了相应的困境儿童救助手续，最大程度地保障了孩子的合法权益。