

3月7日，张女士向澎湃质量观投诉平台（<https://tousu.thepaper.cn>）反映，去年6月起，她11岁女儿在父母不知情的情况下，在Costudy虚拟自习室充值消费5596元。



在其他同学开设的虚拟饭店，可以点菜消费。

在该APP个人形象区，用户可以模拟进入成衣铺购买服装，这些服装多数需充值虚拟货币购买。在该APP活动区，用户可以模拟进入酒吧、餐厅等场景，与其他用户闲聊。在一些场景中，用户要么通过学习时长换取免费聊天时长，要么充值虚拟货币购买聊天时长。这些以酒吧、餐厅为场景的聊天室，同样也由用户来建立经营。用户可以选择聊天室可容纳人数、到“食品工厂”进货以供聊天室销售。由此，线上虚拟自习室，摇身一变成为在中小學生中风靡的经营性小游戏。

张女士认为，女儿有多笔消费达328元，但国家新闻出版署《关于防止未成年人沉迷网络游戏的通知》要求，网络游戏企业应限制未成年人使用与其民事行为能力不符的付费服务，8周岁以上未满16周岁的用户，单次充值金额不得超过50元人民币，每月充值金额累计不得超过200元人民币。

关于Costudy虚拟自习室的未成年人充值消费限制问题，可思达地信息科技（上海）有限公司客服也并未回应张女士的疑问。

律师：未实名认证应承担相应责任

李彬律师表示，我国《民法典》规定，不满八周岁的未成年人为无民事行为能力人，8-18周岁的未成年人为限制民事行为能力人，他们可以独立实施与其年龄、智力相适应的民事法律行为。显而易见的是，未成年人在网络平台进行长时间大额的充值行为并不属于“与其年龄、智力相适应”的民事法律行为。

李彬律师表示，Costudy虚拟自习室作为一款明显针对未成年人的学习应用，按照相关规定运营商必须进行实名认证，设置未成年人防沉迷系统，进行未成年人消费限制。如果没有，应对此承担相应责任。此外，家长作为监护人，要管理好孩子的消费行为，以及自身的财务，避免孩子冲动消费造成财产损失。李彬律师指出，遇到类似事件发生，可以向消费者协会、市场监管部门、文化执法部门投诉，尽可能地挽回损失。