

楚分辨正版和盗版卡牌——带有“卡游小虫子”标志的就是正版卡，不带就是盗版。“我家楼下超市卖的就是假卡，印刷也不好看，我买过一次，还被好朋友嫌弃了。”有一次，赵宇轩的正版卡被朋友换成了盗版，两人一周都没说过话。

好些颇有商业头脑的同学开始通过卡牌赚取“第一桶金”。交易规则加价一般500元封顶，外加帮抄一周的作业，所以优等生们在交易中往往有更高的话语权。只要分享的作业正确率高，甚至可以拿到折扣。这种交易在高年级尤其火热。最近，“10后”群体中又开始流行一种新爱好——买好看的水性笔。这种笔好看又耐用，在同学中很有人气。事实上，这些笔依然是卡游旗下的产品。

“10后”的娱乐“退守”

事实上，奥特曼这类的卡牌，在游戏中的标准的分类名叫“集换式卡牌游戏”。它最早诞生于20世纪50年代的美国，是一种纯收集型的抽卡“盲盒”，到了20世纪90年代，“万智牌”“游戏王”又为卡牌叠加了对战成分。

卡游公司表示，他们的首款热门卡牌“奥特曼卡”兴起时，正好赶上防止未成年人沉迷网络游戏政策实施的时期。当时，卡游在宣传文案中还特意强调“放下手机，健康游戏”。这并不是孩子们娱乐生活中发生的第一次“退守”。北京的一年级女孩莉娜在社交网站上是个粉丝众多的小马卡专家。她妈妈崔萌在网上发布过不少莉娜的拆卡视频，不到半年就积累了5000多个



那些80后喜爱的社群游戏

丢手绢：唱丢手绢歌，一边唱歌一边游戏。

丢沙包：打仗扔石头的变种。要三个人玩。

跳房子：在地上画出大小不等格子，跳格子进行游戏。

跳马：一个人弓着腰，另一个人借助双手上面跳过去。

跳橡皮筋：三人以上游戏，规则简单，但是步法复杂。

翻绳：拿一根毛线，两边接起来，在手中变换各种各样的图案。

拍洋画：把“洋画”凑在一起放在桌子上，采用“拍”和“吸”两种方式让洋画翻过来，连续翻身为胜。

捡冰棒棍：收集冰棒棍，洗干净。将冰棒棍在一定高度上撒下，然后一根一根取出，不能碰到别的棍儿，最后谁的棍多谁就赢。

撞拐子：把一条腿抬起来，放到另一条大腿上。用手抱着抬起的脚，单腿在地上蹦。玩的时候大家都用抬起的那条腿膝盖来攻击别人，以脚落地为输。

粉丝，大都是比莉娜大上三四岁的小学生。崔萌为孩子们建立了两个粉丝群，却发现，在上学的日子里，群里总是静悄悄的，他们每天只写作业就要写到晚上十一二点，根本没有时间说话。

某知名附属小学教师李玉瑾坦言，孩子的时间变得越来越少，这也是许多老师们的观察。孩子晚托或上补习班到下午5点，甚至更晚，在学校和家庭间两点一线，根本没有接触其他环境的机会。像丢沙包、拍洋画等原始自然的游戏基本实现不了。在多重因素的挤压之下，卡牌这样的“座位游戏”自然成了孩子们唯一的选择。而现在，拆卡、抽卡、卖卡，金钱交易让卡牌牵扯的问题变得越发复杂。

目前，关于盲盒售卖的规范，规定未成年人需要在取得相关监护人同意下才可以购买卡牌，但为什么购买卡牌的仍有许多未成年人？很多直播间会写着“未成年人禁止购买”，但

只要发弹幕说自己“已成年”就可以买，这种模式存在哪些隐患？

中国社会科学院大学互联网法治研究中心主任、法学院副教授刘晓春表示，国家市场监督管理总局曾出过关于《盲盒经营行为规范指引》的文件，目前还属于指引性的文件，暂时不具备强制性。八岁以下的未成年人一般会被认为是无民事行为能力人。从这个角度，他们去从事购买行为，都需要家长同意，这可以作为一个法律依据。

对于直播间拆卡过程中买家身份的隐匿性。刘晓春认为，有很多抽卡直播间标注了“未成年人禁止购买，出售后不退”。这种提前告知是有必要的，但不能成为直播间拒绝退款的理由，如果买方有其他证据证明主播知道卖家是未成年人，或者事后有充分证据证明是未成年人购买，也还是可以主张退款的。目前大多数网络平台一般是事后退款的模式，可以积极要求平台介入，平台也有义务协助妥善解决。

一代人有一代人的童年，但却出奇地相似。父辈们的童年，流行的是集邮。90后的童年，记忆最深的是小浣熊干脆面里的赠品水浒卡。00后的童年，有大部分的记忆分给了泡泡玛特。“10后”的童年，把这场游戏接力成了一包又一包的奥特曼卡牌和小马宝莉。

只不过，在网络和资本的助力下，这场关于爱好的游戏，被不断放大。放大了面子价值，放大了数量稀缺，也放大了参与者的心理博弈。即便不是卡牌，永远也会有下一种产品，让人甘之如饴。（文中赵宇轩、费费、浩浩、芸芸、莉娜、孙屹然均为化名）