

April 19, 2022

韩国新任总统尹锡悦的游戏产业相关政策解读

2022年3月9日举行的韩国第20届总统选举中，来自国民力量党的候选人尹锡悦正式当选为韩国新一任总统。

尹锡悦在其竞选承诺‘锡悦的心动承诺’中曾将‘打造一个轻松体验网络游戏的国家’作为其第四个竞选承诺，也曾亲临‘英雄联盟’电竞赛事现场观战以表示其对游戏产业的关心。尹锡悦还曾公开表示“游戏是活跃时间的手段，而非消耗时间的手段”，并承诺将促进游戏产业的发展。此外，尹锡悦基于其重新树立‘公平和常识’的政治哲学，将概率型道具信息完全公开化、设置游戏小额欺诈专门调查机构、解决残疾人接触游戏不便的问题、引入电竞地方化政策等作为其当选后实现游戏产业层面承诺的主要政策。

我们将通过尹锡悦官方发布的政策承诺集册以及相关新闻采访报道确认的尹锡悦游戏产业相关承诺梳理如下：

I. 主要承诺内容

	承诺概述	具体计划
激励政策	扩大对技术创新 R&D的支持	<ul style="list-style-type: none"> 阐明实现“数字霸权国家”的愿景 积极扩大以人工智能（AI）、元宇宙等游戏领域核心技术开发企业为对象的税收、金融等的政策支持
	促进元宇宙发展	<ul style="list-style-type: none"> 制定促进元宇宙相关特别法律 构建针对元宇宙产业的国家层面支援体系
	NFT等虚拟货币经济制度化	<ul style="list-style-type: none"> 以NFT等虚拟货币经济制度化为目标的金融体制改革，制度层面扩大针对区块链技术的政策支持 制定‘数字资产基本法’，分阶段允许虚拟货币公开发行（Initial Coin Offering） 先行引入相对安全的交易所虚拟货币发行（Initial Exchange Offering）方式

姜泰旭 律师
T 82.2.3404.0485
E taeuk.kang@bkl.co.kr

池涌泉 外国律师
T 82.2.3404.0245
E yongquan.chi@bkl.co.kr

洪松峰 外国律师
T 82.2.3404.7583
E songfeng.hong@bkl.co.kr

李金都 外国律师
T 86.21.6085.2900
E jindu.li@bkl.co.kr

	改善实名认证流程	<ul style="list-style-type: none"> ● 去年韩国的青少年游戏用户因‘我的世界事件’¹ 遭受巨大不便 ● 修订现行游戏产业法项下针对所有网络游戏用户的实名认证相关规定（《游戏产业法》第12条之3第1款），至少将‘全年龄段可游玩游戏’从必须进行实名认证的对象中剔除
	设立游戏小额欺诈专门调查机构	<ul style="list-style-type: none"> ● 韩国每年发生9,000件以上游戏欺诈案件，但因损害金额不大导致调查机构不够积极、迅速地应对 ● 通过在警察厅等有关机构设立针对发生于游戏内的小额欺诈的专门调查机构，拟从根本上消除游戏欺诈现象
	促进电竞行业	<ul style="list-style-type: none"> ● 引入电竞地方化政策 ● 增加电竞项目体彩 ● 通过引入游戏技能培养课程（Game Literacy Program），在全国范围内设立游戏学院等政策支持，积极促进电竞行业
	提高游戏在残疾人、老年人等特殊人群的普及性	<ul style="list-style-type: none"> ● 成立‘游戏普及促进委员会’ ● 政府承接针对接触游戏困难阶层的‘保姆’角色，实现游戏产业均衡发展和渐进式扩大游戏受众的目的
限制政策	‘概率型道具信息公开’义务化	<ul style="list-style-type: none"> ● 过去几年因部分游戏公司暗自修改或极大地调低概率型道具取得概率引发争论 ● 为了消除概率型道具信息不透明导致的不公平现象，将‘概率型道具信息公开’义务化
	成立游戏用户权益保护委员会	<ul style="list-style-type: none"> ● 借鉴广播法项下‘收视者委员会’，强制要求一定规模以上的游戏公司设立游戏用户权益保护委员会 ● 激励游戏用户担当概率型道具信息等游戏公司的政策内容的监督者角色，从而督促游戏公司营造更加公平的游戏服务环境
	维持针对P2E（Play To Earn）游戏的限制	<ul style="list-style-type: none"> ● 对P2E游戏采取保守态度 ● 认为可兑换货币的游戏无法形成健全的游戏文化，应对此给予较高注意

II. 今后展望

尹锡悦韩国总统在竞选期间就曾表态‘游戏不是疾病’，其表示游戏产业可以提供优质的工作岗位，也是韩国向全球输出的‘孝子产业’，除了过分的性暗示游戏需要重点关注并予以限制外，针对其他游戏的限制应予以

1 韩国针对网络游戏实行未成年Shutdown制度，即凌晨0点至6点期间不得向未满16周岁的未成年人提供游戏服务。而微软等游戏平台企业，考虑到为旗下众多游戏单独开发只适用于韩国的Shutdown系统成本巨大，决定直接向未成年人提供任何游戏服务。随着2014年游戏‘我的世界’开发商魔赞工作室（MojangStudios）被微软收购，微软决定将所有原魔赞账户转移至微软平台账户统一管理，这导致本来属于12+的‘我的世界’游戏直接变成一款只有成年人可以游玩的“成人游戏”，遂引发巨大不满。

慎重考虑。尹锡悦在竞选期间的上述表态使得人们对其制定并实施有利于游戏产业的政策充满期待。

具体到尹锡悦之后正式公布的游戏产业相关承诺内容，其主张‘玩家优先’并致力于站在玩家立场解决各种问题。特别是将概率型道具完全公开作为首要任务，并对现今游戏产业界比较关心的区块链游戏（P2E游戏）采取保守的立场。在其最初公开的承诺集册‘以NFT等虚拟货币经济制度化为目标金融体制改革’相关内容中曾包含“允许P2E游戏，以促进产业发展为目的废除相关限制”，但在最终出版时将前述内容删除。

不过，考虑到尹锡悦一直对游戏产业发展的重要性表示关注，新政府可能针对游戏产业发布更加积极的激励政策。尹锡悦曾在其竞选期间就在党内成立了游戏特别委员会，此举反应出其对游戏产业的高度关注，其也一直在强调游戏产业作为主要由20/30几岁的年轻员工组成的领域，政府应该积极提供激励政策并做到最小化干涉，应当对具备世界最高技术能力的韩国企业能够拿出足够的创新充满信任。基于此，也不排除尹锡悦在交接总统工作的过程中通过交接委员会引入已公开承诺内容以外的更多激励政策的可能性。

此外，尹锡悦公开的承诺内容中不乏制定数字资产基本法、成立数字产业振兴厅、制定虚拟资产及区块链相关产业的法律依据、虚拟货币公开发行（ICO）的阶段性引入、制定针对元宇宙产业的国家层面政策支持体系等聚焦于最新动态的旨在促进游戏产业成长的方向性内容。新一届韩国政府可能视游戏产业为解决青年工作的重要支撑以及韩国未来主要的成长支撑，并通过构建企业、大学、政府、自治团体相互协作的机制持续改善游戏产业相关规制。因此，有必要持续关注新任韩国政府具体的游戏政策落地进程。

* * *

本事务所基于在专利、著作权、商标等传统知识产权领域积累的丰富经验，在娱乐、体育、游戏法领域同样具备了卓越的专业性。本事务所今后也将持续追踪新任韩国政府针对《游戏产业振兴法》、《特定金融交易信息报告和使用法》等相关法律法规的修订情况，并通过具体分析对业界产生的影响，以期向客户提供有益的内容。