

韩国游戏产业监管强化之启示

2024年1月2日，韩国国务会议审议通过了明确规定概率型道具的信息公开义务等内容的韩国《游戏产业振兴法》（下称“《游戏产业法》”）施行令修订案（下称“**修订案**”）。修订案系继韩国国会文化体育观光部于2023年11月作出立法预告后，经本次韩国国务会议审议最终确定。修订案将于2024年3月22日起施行。

I. 概率型道具种类及各项道具标示内容规定（修订案第19条之2及附表3之2）

修订案附表3之2规定了概率型道具的获取概率信息等应当标示的内容（修订案第19条之2第3款）。此外，修订案区分了概率型道具的种类并规定了各项道具应标示的内容。各项道具应标示的具体内容如下。

种类	应标示内容
通过购买或使用概率型道具获取其他游戏道具，且获取的游戏道具种类、等级或功能等（下称“种类、等级、功能”）取决于偶然性因素的 概率型道具	通过该等概率型道具获取的全部游戏道具在种类、等级、功能方面各变化结果的 概率信息
通过购买或使用概率型道具可以变更其他游戏道具的种类、等级、功能，且该变化取决于偶然性因素的 概率型道具	通过该等概率型道具获取的全部种类、等级、功能的各变化结果的 概率信息
将多个游戏道具合成（包括完成特定组合或满足特定条件的情形）后，可以获取不同种类、等级、功能的游戏道具的 概率型道具 ，且合成所获取的游戏道具取决于种类、等级、功能的偶然性因素的 概率型道具	该等概率型道具各合成结果的 获取概率信息
所提供数量或期间有限的 概率型道具	该等概率型道具的 提供次数或期间
对概率型道具进行购买、开封、增强或合成的次数符合特定次数以上条件时，即可最终获取的 概率型道具	该等 条件
考虑概率型道具的性质或取得方式，韩国国会文化体育观光部认为有必要就取得概率信息等作出标示的其他 概率型道具	韩国国会文化体育观光部的 告示事项

II. 提供概率型道具相关信息方法的规定（修订案附表3之2）

1. 一般标准

修订案规定，标示概率型道具的种类及各项道具的获取概率信息等内容时，应当以易于游戏用户知悉的方式进行。原则上，概率型道具的获取概率应当以百分比的方式予以标示。而标示时，小数点后的特定数字（仅限于最初出现非0之数字起至少4个数位的小数点）可以舍入。但是以分数、函数或文字等进行标示比以百分比进行标示更易于游戏用户知悉获取概率的，则可以以分数、函数或文字等方式予以标示。此外，经营者拟对应履行标示义务的概率型道具相关信息进行更变的，应当事先将该等变更内容及变更时间在该游戏及游戏主页进行公示（包括对该游戏承担标示义务的主体持续运营、使用的博客、SNS等）。但存在紧急纠错等无法事先公示情形的，应当在该等事由解除后立即公示。

2. 各媒介的标示方法

媒介	标示方法	
游戏内	原则	直接标示于购买、搜索或使用概率型道具的画面
	例外	存在无法直接标示概率的事由，例如较之购买、搜索或使用概率型道具的画面，应当标示的内容过多时，可以通过在游戏内提供能够访问标示该概率信息主页画面的超链接方式予以标示。
网络主页（包括对该游戏承担标示义务的主体持续运营、使用的博客、SNS等）	原则	以能够搜索的文字串或数字列形式进行标示
	例外	根据特定用户的游戏进展实时调整概率型道具获取概率信息的，如直接在购买、搜索或使用概率型道具的画面中标示仅适用于该用户的相关信息，则可不在主页进行标示。
广告、宣传资料	标示对象	1) 韩国《户外广告管理及户外广告产业振兴法》第2条第1项规定的户外广告 2) 韩国《信息通信网使用促进及信息保护法》第2条第1款第1项规定的利用信息通信网的广告、宣传资料 3) 韩国《新闻振兴法》第2条第1项或第2项规定的利用网络新闻的广告、宣传资料 4) 韩国《杂志定期刊物振兴法》第2条第1项规定的利用定期刊物的广告、宣传资料 5) 韩国《广播法》第2条第1项规定的利用广播（无线电广播除外）的广告、宣传资料 6) 韩国《电信基本法》第2条第1项规定的利用电信的广告、宣传资料
	标示方法	通过符号、文字、声音、音效、图片、影像或主页连接画面等方式对游戏内存在概率型道具的事实予以标示。但因网站横幅广告等广告、宣传资料的大小、形式等存在无法标示的不可避免的事由，则可不予标示。

III. 韩国国会文化体育观光部对违法行为的监管计划以及与韩国公平交易委员会的协作安排

鉴于韩国将于今年3月起全面实行概率型道具的信息公开义务制度，韩国国会文化体育观光部拟设置概率型道具监管端，彻查不标示或虚假标示概率型信息的违法行为。此外，韩国国会文化体育观光部表示将协同谷歌、苹果、三星电子等自行等级分类经营者对违反标示义务的游戏进行监管，禁止该等游戏在自行等级分类经营者平台流通，并拟通过推进国内代理人制度方案的出台督促韩国境外游戏公司遵守概率信息公开义务。韩国国会文化体育观光部将于1月内发布概率型道具信息公开指南。

鉴于韩国国会文化体育观光部已表明将严查违反概率型道具信息公开义务的行为，相关游戏企业应做好内部审查以避免构成违法行为。

同时，韩国公平交易委员会也表态称，修订后的《游戏产业法》于2024年3月实施后，如韩国国会文化体育观光部怀疑公开的的概率型道具信息属于虚假信息并委托韩国公平交易委员会做出进一步鉴定等调查，则韩国公平交易委员会将继续协助调查是否存在虚假、夸张、欺骗性行为等。

实际上，韩国公平交易委员会于2023年12月13日作出了行政处罚，指出由于在概率型道具中最重要的信息即概率，如经营者不另行作出公告，消费者对概率的期待至少将维持在与之前相同的水平、认为概率高于0；因此对游戏内概率型道具的概率作出不利于消费者的变更但遗漏该等信息未予告知或作出“与之前一致”的虚假告知行为构成韩国《电子商务交易等消费者保护法》（下称“《电子商务法》”）项下的“告知虚假事实或使用欺骗性方式引诱消费者或与消费者进行交易的行为”，并针对上述嫌疑行为对特定游戏公司作出责令改正并处116亿韩元惩罚性罚款的行政处罚。该罚款是迄今为止适用韩国《电子商务法》的案例中的最高额罚款。

如上所述，经营者不遵守概率型道具的信息公开义务还可能构成韩国《电子商务法》项下的违法行为，并可能因此承担巨额行政罚款、从而造成用户流失等经营损失。因此，经营者有必要事先彻查信息公开方式或内容等是否符合修订案规定。

另外，韩国政府正在讨论另行出台关于终止游戏服务后在一定期限内对道具作出补偿的退款相关规定的方案。近期韩国政府对游戏产业交易惯例的监管力度日益增强，相关企业不仅需要关注后续动向，同时建议在必要时介入立法程序积极提出意见。

* * *

本事务所在专利权、著作权、商标权等传统知识产权领域及电子商务法等公平交易领域、整体游戏产业具有卓越的专业性。本事务所对概率型道具等整体游戏产业提供广泛、资深的咨询服务；如有任何相关问题，欢迎随时垂询。