

January 22, 2025

韩国游戏产业新规要点：概率型道具相关诉讼特别规定等

I. 新增违反概率型道具标示义务的损害赔偿责任条款

1. 韩国国会全体会议审议通过《游戏产业法》修订案

2024年12月31日，韩国国会全体会议审议通过了《游戏产业振兴法》（下称“《游戏产业法》”）的部分修订案。此次修订案的核心内容围绕游戏用户权利救济的诉讼特别规定及游戏用户损害救济中心的运营机制展开。

自2024年3月22日起实施的《游戏产业法》针对概率型道具作出明确规定：以流通或使用为目的制作、发行或提供游戏的主体（下称“**游戏经营者**”），应在游戏本身及官方网站、广告和宣传资料中清晰标示该游戏所使用的概率型道具的种类及各类道具的获取概率。若违反此规定，韩国文化体育观光部长官有权责令其整改；拒不执行整改方案者，将面临徒刑或罚金处罚。

然而，有观点指出，针对经营者未标示或虚假标示概率信息的行为（下称“**违反概率型道具标示义务的行为**”），除现有的刑事和行政处罚外，还需从预防游戏用户受损及完善损害赔偿机制的等层面进行补充。为此，为进一步加强游戏用户的保护，韩国国会推动了《游戏产业法》的部分修订。

2. 《游戏产业法》修订案要点

1) 诉讼特别规定

(1) 违反概率型道具标示义务的行为的损害赔偿责任

若游戏经营者因违反概率型道具标示义务的行为导致游戏用户遭受损害，应对该游戏用户承担损害赔偿责任。但若游戏经营者能证明自身不存在故意或过失，则无需承担损害赔偿（《游戏产业法》修订案第33条之2第1款）。

若法院认定违反概率型道具标示义务的行为导致游戏用户受损，但因案件性质导致损害金额难以证明的情况下，法院可根据法庭辩论的整体主旨和证据调查结果，综合考虑相关事实，裁定合理的损害赔偿金额（《游戏产业法》修订案第33条之2第2款）。

(2) 惩罚性损害赔偿

若法院认定游戏经营者故意违反概率型道具标示义务，可在依据第33条之2第2款认定的损害赔偿金额基础上，裁定不超过3倍的赔偿金额（《游戏产业法》修订案第33条之2第3款）。法院在确定赔偿金额时，应充分考虑以下因素：①故意的程度或对损害发生风险的认知程度；②游戏用户因该违反行为所受损害的规模；③游戏经营者因该违反行为获得的经济利益；④该违反行为的持续期间和发生次数；⑤因该违反行为产生的罚金及惩罚性罚款；⑥游戏经营者在损害补救方面的努力（《游戏产业法》修订案第33条之2第4款）。

2) 损害救济中心的运营

韩国文化体育观光部长官可根据总统令设立并运营“举报及损害救济中心”，以为因违反概率型道具标示义务而受损的游戏用户提供支持（《游戏产业法》修订案第33条之2第5款）。

3) 适用时间

《游戏产业法》修订案自公布之日起6个月后生效。但关于损害赔偿责任的规定，仅适用于修订案生效后发生的违反行为。

II. 强化内容争议调解委员会职能

1. 韩国国会审议通过《内容产业振兴法》修订案

2024年12月31日，韩国国务会议审议通过了《内容产业振兴法》（下称“《内容产业法》”）的部分修订案。

《内容产业法》修订案的主要内容包括：明确内容争议调解委员会（下称“调解委员会”）的职能，由其专门负责集体争议调解，并依职权作出调解决定；同时，将“内容”的范围明确扩展至“运用新技术的内容”。

近年来，随着游戏、影像、网络漫画等各类内容的使用量增加，各类内容相关争议数量也急剧上升。2019年，调解委员会受理的争议调解申请共计6,638件；到2020年，这一数字攀升至17,202件；而2024年受理总数为15,177件，较2019年增长了近3倍。此外，随着第四次工业革命的深入推进，基于新技术的元宇宙产业呈现出迅猛发展的势头，政府在利用新技术开发、发掘和制作创意内容方面，亟需提供系统性、引领性的支持。

基于上述背景，韩国国会推动了《内容产业法》的部分修订。

2. 《内容产业法》修订案的主要内容

修订案明确将“运用新技术的内容”纳入“内容”范畴，并规定政府应为“内容”的创作、流通和使用营造环境，并制定相应政策（修订案第9条第1款）。

此外，将调解委员会的组成和运营规模从原本包括1名委员长在内的10至30名委员，扩充至10至50名委员（修订案第29条之2）。

修订案新增规定，调解委员会有权向当事人提出和解建议（修订案第33条之2第1款）。对于当事人根据和解建议达成的内容，将赋予该内容与诉讼和解同等的法律效力（修订案第33条第3款）。

若争议调解预计金额低于1,000万韩元，或调解委员会提出的调解方案被一方当事人无正当理由拒绝，调解委员会可综合考量当事人利益及其他相关情况，在不违背申请主旨的限度内，依职权作出调解决定（修订案第33条之3）。对于该决定，当事人可在14日内向调解委员会提交书面异议申请。

若众多用户遭受相同或类似类型的损害，对于总统令规定的此类案件，可向调解委员会申请或委托进行集体争议调解（下称“**集体争议调解**”）（修订案第33条之4第1款）。若内容经营者接受调解委员会的集体争议调解内容，调解委员会可建议其针对虽非集体争议调解当事人但遭受损害的用户，制定并提交补偿计划书（修订案第33条之4第5款）。

《内容产业法》修订案自公布之日起1年后正式施行。不过，第9条第1款关于“内容”范围的修订规定，自公布之日起6个月后即可施行。此外，有关和解建议的修订规定，对修订案施行时调解委员会正在处理的案件同样适用；有关依职权作出调解决定的修订规定，适用于修订案施行后调解委员会受理调解申请的案件；有关集体争议调解的修订规定，则适用于修订案施行后申请或委托集体争议调解的案件。

III. 实务建议

2024年5月1日，韩国政府相关部门联合发布了《游戏产业振兴综合计划（2024-2028）》（下称“《**综合计划**》”）。《综合计划》中公布的未来举措包括：通过修订《游戏产业法》，引入针对概率型道具导致用户损害救济的诉讼特别规定；同时，修订《内容产业法》，为调解委员会新增集体争议调解制度。

在《综合计划》中，作为制定公平游戏规则的一部分，除本次通过法律修订落实的概率型道具相关措施外，还包括针对境外游戏公司设立的“指定韩国境内代理人”制度，旨在确

保其遵守韩国相关法律。

此次《游戏产业法》和《内容产业法》的修订旨在有效落实自2024年3月22日起施行的概率型道具的概率信息公开义务，进一步强化对韩国境内用户权益的保护。具体而言，修订案中概率型道具的诉讼特别规定包括以下几点内容：一是认定违反公开概率信息义务的损害赔偿赔偿责任；二是要求游戏经营者对其行为是否存在故意或过失承担举证责任；三是引入惩罚性损害赔偿。上述规定预计将对游戏产业产生重大影响，我们建议游戏经营者密切关注后续立法动态。

此外，关于游戏用户损害救济中心的具体实施细则将由总统令进一步明确，因此需要持续关注相关进展。同时，《综合计划》还提出在《电子交易法》中引入“认可采纳制度”，即经营者可以自行提出整改方案，经公平交易委员会认可后，不再追究其违法行为，而是按照整改方案执行，以快速解决纠纷。目前，韩国政府已提交《电子交易法》修订案，相关立法动向亦值得关注。

* * *

姜 泰 旭

律师

T 82.2.3404.0485

E taeuk.kang@bkl.co.kr

池 涌 泉

资深外国律师

T 82.2.3404.0245

E yongquan.chi@bkl.co.kr

金 玉

资深外国律师

T 86.10.6461.3657

E yu.jin@bkl.co.kr