

March 28, 2025

韩国国会通过《游戏产业法》修订案：青少年限制级游戏将委托民间机构分级

I. 《游戏产业法》修订案立法背景

韩国当前受分级管理的游戏中，99.9%通过谷歌、苹果等10家自律分级经营者进行分级，仅0.06%的青少年限制级游戏和游戏厅专用游戏通过韩国游戏管理委员会进行分级。

韩国政府于2024年5月1日联合相关部门发布的《游戏产业振兴综合计划（2024-2028）》（下称“《综合计划》”）中提出，将通过监管制度改革推动游戏产业实现跨越式发展；并宣布将逐步把游戏分级工作移交给民间机构，减少对游戏内容的公共干预，扩大民间机构的自律性。

根据韩国现行法律规定，对已分级游戏内容进行修改时，不论修改程度如何，均须在24小时内向韩国游戏管理委员会申报；若修改内容影响原有分级标准，则需要重新分级。

据统计，韩国每年游戏内容修改申报超过3,000件，其中绝大多数无需调整等级，真正需要重新分级的案例极少。

因此，业界普遍反映，现行法律要求所有内容修改都必须申报，给游戏经营者带来不必要的负担，也造成行政资源浪费。为此，韩国政府决定修订《游戏产业法》，对不影响分级结果的游戏道具、游戏设计等内容修改免除申报义务。

在此背景下，《游戏产业法》部分修订案（下称“《修订案》”）的立法工作顺利推进，并于2025年3月20日经韩国国会全体会议审议通过。

II. 《修订案》主要内容

1. 委托民间机构开展青少年限制级游戏分级工作

为推进游戏分级职能向民间转移，增强游戏内容领域的民间自律性，《修订案》将青少年限制级游戏新增为可委托民间分级机构进行分级的游戏类型。但《修订案》同时明确，对于街机游戏、模拟赌博游戏等存在博彩风险的游戏，仍由韩国游戏管理委员会直接负责审查（《修订案》第24条之2第1款）。

2. 内容修改申报要求放宽

若游戏的内容修改属于韩国文化体育观光部令规定的轻微修改事项，例如，修改内容明显不会影响原有分级决定（包括游戏内容信息相关事项），将免除经营者的内容修改申报义务。此外，在保留24小时内事后申报机制的基础上，新增了在修改前进行事前申报的选项（《修订案》第21条第5款）。项规定自《修订案》正式实施之日起适用。

3. 调整自律分级经营者准入标准

《修订案》对自律分级经营者的指定标准进行了多项调整：① 删除了原规定中“对游戏产业发展及健康游戏文化建设的贡献计划具备合理性”的审查条件（《修订案》第21条之2第1款）；② 将自律分级经营者适格主体的准入资格从“最近3年平均销售额达到韩国文化体育观光部令规定金额以上的法人”扩展为“最近3年平均销售额或注册资本达到前述金额以上的法人”（《修订案》第21条之2第2款）；③ 自律分级经营者的重新指定期限从3年延长至5年（《修订案》第21条之6第2款），此重新指定期限同样适用于《修订案》施行前被指定为自律分级经营者的重新指定；④ 允许在自律分级经营者接受重新指定审查的年度，以重新指定审查替代常规的业务合规性评估（《修订案》第21条之3第1款第10项）。

4. 停业申报限制

《修订案》新增规定：在受到停业等行政处罚期间，以及从收到《行政程序法》第21条规定的行政处分事前通知到处罚决定作出前的行政程序期间，游戏经营者不得提出停业申报（《修订案》第30条第1款）。

5. 施行时间安排

《修订案》自公布后6个月后正式施行。但其中关于停业申报限制的条款自公布之日起立即生效。

III. 实务影响

从国际经验来看，美国、欧盟等主要游戏市场普遍采用民间机构分级或行业自律的管理模式。例如，美国的游戏分级由非营利机构ESRB（娱乐软件分级委员会）负责，欧盟则采用PEGI（泛欧洲游戏信息组织）分级系统。这类分级机制属于自主规制范畴，不具有法律强制效力。

从这一国际趋势来看，韩国此次修订《游戏产业法》允许将青少年限制级游戏的分级工作委托给民间机构，预计将有助于推动游戏产业的健康发展。

此外，《修订案》针对与分级无关的游戏角色调整、单纯增加道具种类等不影响分级结果的内容修改，免除经营者的申报义务并引入事前申报机制，这一改革既可减轻游戏经营者负担，又能有效提高行政监管效率。

需要特别注意的是，根据《综合计划》的规划，韩国拟在2027年后对除模拟赌博和街机类游戏外的所有游戏类型全面实行分级自律化。建议游戏产业经营者密切关注后续立法动态，及时做好应对准备。

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 (中国)

T 82.2.3404.0245

E yongquan.chi@bkl.co.kr

金玉

资深外国律师 (中国)

T 86.10.6461.3657

E yu.jin@bkl.co.kr