

韩国游戏产业法修正案（加强国内代理人制度）

文化体育观光委员会委员长替代案 | 原始资料：K-GAMES审阅资料(2026.9.17)



1.立法进展情况

2026.7.30	9.3	9.16	11月(预计)	公布后6个月
代表提案	法案审查小委员会通过	文体委全体会议通过	法制司法委员会审查 → 本会议议决	施行(预计2027年上半年)

2.法案构成

(A) 加强国内代理人制度 — 对2025年10月施行制度的补充完善。针对海外游戏公司仅形式上指定或未指定的情形

(B) 新设3项监管规定 — 适用于所有“游戏物相关经营者”

新设监管规定	主要内容	制裁
① 用户损害保护· 投诉处理义务 (第28条第7号之2)	加强公司对用户损害问题及投诉提出的“应对”义务 在游戏物相关经营者遵守事项中新增“国内用户损害保护及投诉处理为必须事项”条款	最长停业6个月 营业关闭、撤销登记
② 未履行概率型道具 纠正命令时予以 阻断接入 (第38条第7项第3号)	概率标示纠正命令7日内未履行时，可对通信公司·应用商店·游戏公司命令其停止·限制提供该游戏服务	游戏阻断接入 (服务中断)
③ 资料提交义务 (第39条之3)	因违反包括上述两项条款在内的法律、接收涉嫌违反的举报、受理投诉、是否指定代理人等事由，政府或游戏物管理委员会要求提交资料时必须提交	1000万韩元以下罚款 (未提交·虚假提交)

■ 事先检查要点

- 韩语概率标示一致性：活动·分区间·复合概率等标示错误直接构成纠正命令·阻断接入风险
- 7日应对体系：从确认纠正命令内容 → 修正 → 到结果报告，共7日。需事先完善总公司与代理人之间的流程
- 资料提交应对：为防备被要求提交概率设定方式·源代码等内部数据的可能性，需预先确定提交范围及审批流程
- 韩语用户投诉·客服窗口：一件投诉即可能成为资料提交要求及停业判定的起点，因此专业客服应对必不可少

■ 运作机制：一件投诉即可能导致服务中断

一件投诉 用户举报	▶ 要求提交资料 范围不受限制	▶ 纠正命令 判定标示错误	▶ 7日期限 纠正·报告	▶ 阻断接入·停业 + 刑事处罚
--------------	--------------------	------------------	-----------------	---------------------

3.结论 对中国游戏公司的启示

韩国服务结构	核心内容
拥有韩国子公司	必须将子公司指定为国内代理人，且新设的3项监管规定全部适用
通过韩国发行商提供服务	政府及游戏物管理委员会对概率信息、7日内应对及投诉处理提出更严格的要求
海外直接服务（指定代理人）	要求指定代理人的客服应对及法律相关应对实质化