

議題研析

一、題目：韓國《遊戲產業振興法》簡介

二、議題所涉法規

運動產業發展條例

三、背景說明（緣起）

立法院教育及文化委員會日前舉辦《電子競技運動發展基本法》草案公聽會，討論電子競技制定專法之可能性。針對該項運動與產業之發展，前電子競技選手以韓國為例，指出該國電子競技選手地位等同國家運動員，且為保護遊戲高端競爭環境，韓國於 2018 年修法，明定透過擾亂遊戲正常過程、賺取積分等「外掛」、「代打」、「代練」等手段獲利皆屬違法行為，透過法律規範增加遊戲環境的公平性，為該國電子競技產業成功發展的原因之一¹。

四、問題爭點

韓國於 2006 年制定《遊戲產業振興法》(게임산업진흥에 관한 법률)，期透過明定遊戲產品之使用，提升國家經濟發展與人民生活品質，促進遊戲產業發展並建立良好遊戲文化²。該法歷經多次修正，現行法係於 2024 年 12 月 22 日修正、2025 年 12 月 23 日生效³。茲簡介該法重點，以供我國法制參考。

¹ 閃電，台灣該立電競法？丁特揭韓國成功關鍵：開外掛、代打會被關，2026 年 6 月 13 日，Yahoo 新聞，網址：<https://tw.news.yahoo.com/%E5%8F%B0%E7%81%A3%E8%A9%B2%E7%AB%8B%E9%9B%BB%E7%AB%B6%E6%B3%95%EF%BC%9F%E4%B8%81%E7%89%B9%E6%8F%AD%E9%9F%93%E5%9C%8B%E6%88%90%E5%8A%9F%E9%97%9C%E9%8D%B5%EF%BC%9A%E9%96%8B%E5%A4%96%E6%8E%9B%E3%80%81%E4%BB%A3%E6%89%93%E6%9C%83%E8%A2%AB%E9%97%9C-042415501.html>，最後瀏覽日期：2026 年 6 月 30 日。

² 《遊戲產業振興法》第 1 條。

³ 법제처 국가법령정보센터，網址：<https://www.law.go.kr/%EB%B2%95%EB%A0%B9/%EA%B>

五、探討研析

（一）《遊戲產業振興法》整體架構及主管機關

《遊戲產業振興法》共分為 7 章，分別規定：總則、遊戲產業振興、遊戲文化振興、等級分類、確立營業秩序、附則及罰則。該法主管機關為文化體育觀光部，該部應依規定協調相關機關擬定振興遊戲產業之綜合計畫⁴，並支援或推動創業⁵、技術開發⁶、規格標準化⁷、國際合作⁸、確立流通秩序⁹及培養專業人才¹⁰。

（二）建構預防沉迷遊戲之機制並導正遊戲文化

為避免青少年過度沉迷於遊戲，《遊戲產業振興法》要求業者應採取包括：會員實名制註冊、認證年齡及確認本人，青少年註冊須取得法定代理人同意，得依青少年或法定代理人要求限制遊戲使用方式及時間，應向青少年及法定代理人告知遊戲特性、分級、是否有償、結帳資訊等事項，並刊登警語及顯示已使用遊戲之時長等相關機制¹¹；主管機關並得請求教育主管機關，將正確使用遊戲觀念，納入《幼兒教育法》及《初等、中等教育法》規定之教育課程¹²。

（三）建立遊戲分級制度以保護使用者權益

為確保遊戲符合倫理道德及公共利益、防止助長博弈、投機心態、保護青少年並防止非法遊戲流通，《遊戲產業振興法》規定，除為遊戲大賽或展覽、教育、宗教或公益宣傳之目的而製作或展示、遊戲開發過程中之測試品，或非營利目的且非「青少年不宜」之遊

2%8C%EC%9E%84%EC%82%B0%EC%97%85%EC%A7%84%ED%9D%A5%EC%97%90%EA%B4%80%ED%95%9C%EB%B2%95%EB%A5%A0, 最後瀏覽日期：2026 年 7 月 1 日。

⁴ 《遊戲產業振興法》第 3 條。

⁵ 《遊戲產業振興法》第 4 條。

⁶ 《遊戲產業振興法》第 6 條、第 7 條。

⁷ 《遊戲產業振興法》第 8 條。

⁸ 《遊戲產業振興法》第 10 條。

⁹ 《遊戲產業振興法》第 9 條。

¹⁰ 《遊戲產業振興法》第 5 條。

¹¹ 《遊戲產業振興法》第 12 條之 3 第 1 項。

¹² 《遊戲產業振興法》第 12 條之 4 第 3 項。

戲者外，遊戲製作或發行前皆須經「遊戲管理委員會」或其指定之機構進行分級¹³。遊戲等級分為：全體皆可使用（無年齡限制）、12歲以上使用、15歲以上使用及青少年不宜等4種¹⁴。

（四）明定管理機制、業者應遵循事項及相關責任

《遊戲產業振興法》針對相關業者兼採事前與事後管理，事前管理部分，要求遊戲製作業、發行業、青少年遊戲提供業或網際網路電腦遊戲設施提供業，須向各該地方政府註冊¹⁵；經營一般遊戲提供業者，則須經各該地方政府許可¹⁶；事後管理部分，則明定主管機關及地方政府為確定遊戲流通情形或防止經營投機性遊戲，必要時得要求業者提出相關資料或派員至營業場所檢查¹⁷。針對在國內無住所或營業場所之遊戲發行業或提供業者，並得視遊戲使用人數等具體情形，要求設置國內代理人¹⁸。

此外，相關業者須依遊戲分級提供使用，禁止透過代幣兌換現金或提供與分級年齡不相當之獎品等方式，助長具賭博、投機性之非法遊戲，並應加裝阻斷程式等方式阻絕色情或投機性遊戲，營業時間亦應遵循相關規定¹⁹，違反上開事項者，地方政府得定6個月以內期限命其停止營業²⁰；機率型遊戲（如轉蛋）應明確標示商品種類及供給機率²¹，若違反該標示義務而造成損害，受害人並得請求損害賠償²²。此外，檢舉、告發或協助逮捕利用遊戲進行賭博或投機行為、以獎品誘使進行投機行為、使用非法外掛程式、提供非

¹³ 《遊戲產業振興法》第21條第1項。依同法第21條之2，文化觀光體育部亦得指定符合一定條件之業者或非營利法人負責自主分級，或依同法第24條之2規定，委託適當之機構辦理。

¹⁴ 《遊戲產業振興法》第21條第2項。

¹⁵ 《遊戲產業振興法》第25條第1項及第26條第2項。

¹⁶ 《遊戲產業振興法》第26條第1項。

¹⁷ 《遊戲產業振興法》第31條第2項。

¹⁸ 《遊戲產業振興法》第31條之2第1項。

¹⁹ 《遊戲產業振興法》第28條。

²⁰ 《遊戲產業振興法》第35條。

²¹ 《遊戲產業振興法》第33條第2項。

²² 《遊戲產業振興法》第33條之2。

法代練或刊登不實廣告等，得於預算範圍內給予獎勵²³。

（五）明定違反相關規定之行政罰及刑罰

罰則部分，利用遊戲或非法贈品提供賭博或其他投機行為、提供未分級遊戲等業者，處 5 年以下有期徒刑或 5,000 萬韓元(下同)以下罰金²⁴；未經許可而營業、違反分級規定、提供換現、妨礙遊戲正常營運、提供非法遊戲、代練等，處 2 年以下有期徒刑或 2,000 萬元以下罰金²⁵；未依規定註冊或申報、違反年齡分級規定、刊登不實廣告等，處 1 年以下有期徒刑或 1,000 萬元以下罰金²⁶；法人之代表，或法人及個人之代理人等，皆處同樣罰金²⁷。未標示機率型商品之種類及供給機率、未在店內電腦或設備上安裝阻斷色情、投機性遊戲軟體、拒絕或妨礙公務員檢查或閱覽文件者，處 1,000 萬元以下罰鍰，違反營業時間或青少年出入時間限制者，處 300 萬元以下罰鍰²⁸。

（六）比較法之借鏡與建議

韓國為發展遊戲產業，制定《遊戲產業振興法》，明定由文化觀光體育部就整體政策、創業扶植、人才培育、技術研發、規格制定及國際合作等層面進行綜合規劃，並透過事前註冊或許可和事後管理措施，與遊戲分級、禁止賭博、投機及非法遊戲等機制，再輔以行政罰及刑罰等規範強化管制，於兼顧產業發展、國際競爭力之同時，避免青少年過度沉迷或受賭博、投機性等遊戲之影響，爰建議主管機關關注國際相關立法趨勢，適時為進一步研議，以協助相關產業發展。

撰稿人：陳育靖

²³ 《遊戲產業振興法》第 39 條之 2 第 1 項。

²⁴ 《遊戲產業振興法》第 44 條第 1 項。

²⁵ 《遊戲產業振興法》第 45 條。

²⁶ 《遊戲產業振興法》第 46 條。

²⁷ 《遊戲產業振興法》第 47 條。

²⁸ 《遊戲產業振興法》第 48 條。