

www.gamek.or.kr

K-iDEA

자율규제 가이드



< 차 례 >

I. 자율규제 안내	1
1. 자율규제란?	1
2. 자율규제 추진배경	1
3. 시행목적 및 근거	1
4. 자율규제 대상	1
5. 자율규제 인증기준	3
6. 자율규제 인증마크	3
7. 자율규제 모니터링	4
8. 인증 수수료	5
II. 자율규제 인증 방법	7
1. 자율규제 인증 절차	7
III. 자율규제 인증마크	11
1. 자율규제 인증마크	11
2. 자율규제 인증마크 표시 방법	12
[첨부 1] 자율규제 적용 방식	15

I. 자율규제 안내

1. 자율규제란?

- 게임업계의 소비자 보호 정책의 일환으로 ‘캡슐형 유료 아이템’ 과 ‘유료 인챈트’ 의 결과에 대한 정보를 제공하여 이용자로 하여금 예측가능성을 인지하게 하여 정보의 비대칭성을 해소하는 제도
(시행 : 2015.7.1.)

2. 자율규제 추진배경

- 예측가능성 확보
 - 게임의 이용과정에서 게임사와 이용자간 정보의 비대칭으로 인한 민원에 대한 해결책으로 정보제공을 통한 이용자의 예측가능성을 확보하고자 함
- 합리적인 소비
 - 이용자로 하여금 합리적 소비를 유도하기 위하여 정보와 경고문구 등을 통하여 결제 전 의사를 재확인하여 합리적인 소비를 유도하고자 함

3. 시행목적 및 근거

- 목적
 - 게임업계의 자율규제를 통하여 이용자의 예측가능성 및 합리적인 소비를 유도함으로써 건강한 게임문화를 조성하고자 함
- 근거
 - K-iDEA 자율규제

4. 자율규제 대상

- 적용국가 : 대한민국

o 적용등급 : 청소년이 이용 가능한 온라인 및 모바일 게임

플랫폼	온라인	◇ 전체이용가, 12세 이용가, 15세 이용가
	모바일	◇ 국내 마켓 : 전체이용가, 12세 이용가, 15세 이용가 ※ 이통3사(T store, U+ 스토어, 올레마켓) 및 삼성갤럭시앱스
		◇ 구글스토어 : ③, ⑦, ⑫ 등급
		◇ 애플스토어 : 4+, 9+, 12+ 등급

o 적용대상 : ‘캡슐형 유료 아이템’ 과 ‘유료 인챈트’

- 캡슐형 유료 아이템 : 이용자가 유료 캐시를 이용하여 구입하고, 개봉을 통해 내용물을 확인할 수 있는 아이템(단품형)

< 구매 수단 및 내용물 확인 시점별 아이템 유형 >

내용물 확인 시점	구매수단	게임머니	캐시
	구매 전		무료 아이템
구매 후		캡슐형 무료 아이템	캡슐형 유료 아이템

※ 캐시란 “결제행위를 통해 1차적으로 획득하는 재화”를 의미함

- 확장형 아이템 : 최근 게임 산업 비즈니스 모델 다변화 과정에서 등장한 확장형(혼합) 아이템의 경우, 캡슐형 유료 아이템이 포함 시 자율규제 적용

⇒ ‘캡슐형 유료 아이템’이 포함된 경우 모두 자율규제 적용

- 인챈트

- 정의 : 캐릭터를 비롯하여 무기 및 방어구, 카드 등 아이템의 성능을 업그레이드 하기 위한 행위를 의미
- 유형 : 인챈트에는 강화, 진화, 조합 및 합성 등의 유형이 존재하고 있으며, 아이템의 기본 성능을 향상시키거나 새로운 아이템을 만들어 내는 행위 등이 있음

- 유료 인챠트 : 캐시 또는 캐시 아이템(캐시로 구매한)이 사용되고, 확률에 의해 결과가 결정되는 경우 자율규제 적용

※ 게임 내에서 획득가능한 게임머니(아이템)를 이용한 인챠트 또는 성공가능성이 100%인 확정(고정)형 인챠트¹⁾의 경우는 제외

5. 자율규제 인증기준²⁾

o 캡슐형 유료 아이템

<자율규제 내용>

◇ ‘캡슐형 유료 아이템’의 결과물 범위 공개 및 획득 가능한 아이템의 구간별 확률 공개

o 유료 인챠트

<자율규제 내용>

◇ ‘인챠트’ 관련 이용자의 예측가능성을 담보할 수 있는 방안 및 경고 문구 게시

6. 자율규제 인증마크



- o 자율규제의 인증을 대표할 수 있는 상징물로 나무, 열쇠구멍, 조이스틱을 기본 모티브로 활용한 디자인
- o 게임내의 분쟁해결을 위한 열쇠구멍이자 게임업계를 상징하는 조이스틱과 청소년을 의미하는 나무를 전체 형상으로 함
- o 자율규제를 통한 청소년 보호 및 건전한 게임문화를 조성하고자 하는 의미를 담아냄

1) 캐시로 구매한 아이템 등을 이용하여 강화 및 조합 등을 하는 경우, 원칙적으로 자율규제 적용 대상이 되나, 예외적으로 100% 확률로 강화 및 조합 등이 진행되는 확정(고정)형 인챠트의 경우 자율규제 적용 제외

2) [첨부 1] 자율규제 적용 방식 참조

7. 자율규제 모니터링

o 모니터링 대상

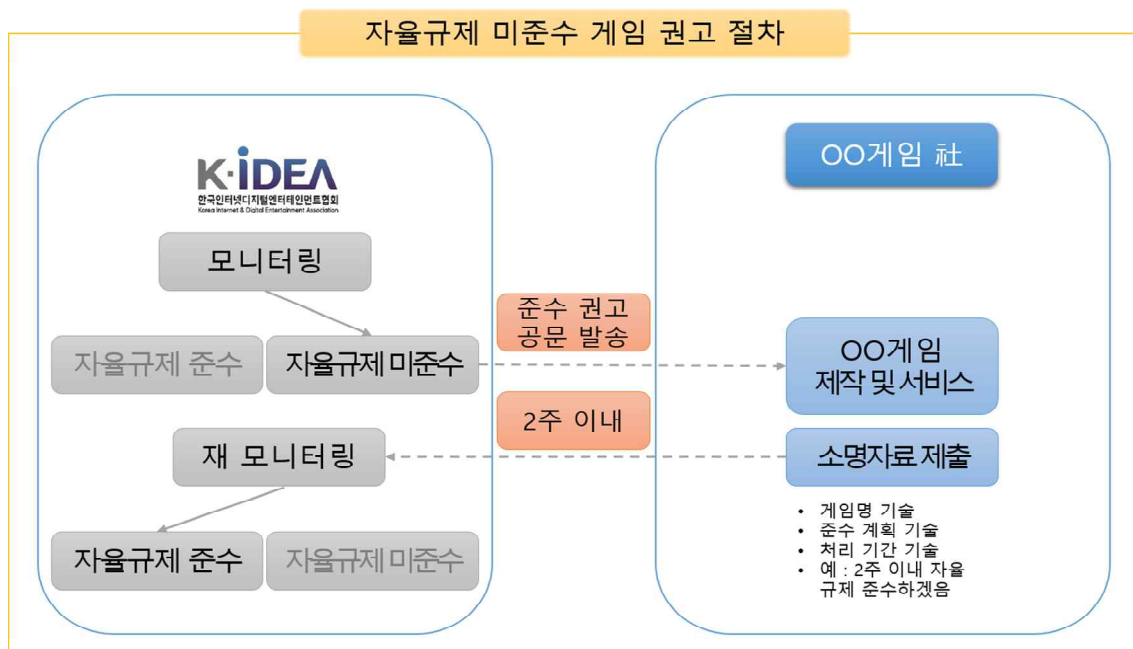
- 온라인 게임 : 게임트릭스 상위 순위 100위 내 게임 중 청소년 이용가 게임
- 모바일 게임 : 게블루션 모바일게임 종합순위 기준 100위 내 게임 중 청소년 이용가 게임

o 모니터링 기간 : 상시 모니터링 진행

o 평가방식 : 캡슐형 유료 아이템 및 인챈트 관련 자율규제 준수 확인

o 평가결과

- 자율규제 미준수 사업자 대상 권고를 통한 자율규제 준수 요청
 - 공문 수신자 : 게임사 또는 퍼블리셔(단, 채널링 제외)
 - 공문 세부 내용 : 게임명과 처리기간(2주) 명시



o 자율규제 모니터링 보고서

- 월간, 연간 자율규제 모니터링 보고서 작성
- K-iDEA 홈페이지(www.gamek.or.kr) 게시

8. 인증 수수료

o K-iDEA 회원사 : 무료

o K-iDEA 비회원사 : 일정 수수료 부담(48,000원)

- 수수료 = (직접인건비 + 직접경비) ÷ 연간 청소년 이용가 게임 수

※ 직접인건비 : 심사위원 심사비, 모니터링요원

※ 연간 청소년 게임 수 : 게임물관리위원회 데이터 참조

o 수수료 납부 방법 : K-iDEA 계좌로 납부

o 은행명 : 우리은행

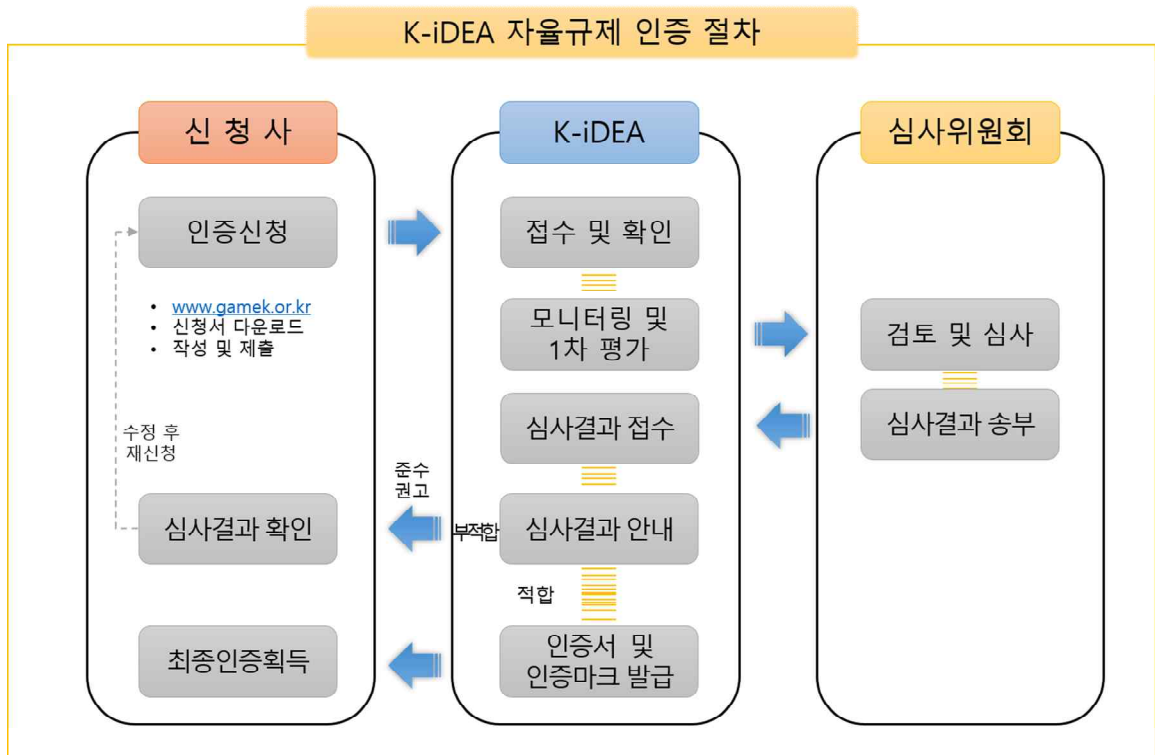
o 예금주 : (사)한국인터넷디지털엔터테인먼트협회

o 계좌번호 : 1005-602-872632

o 수수료 활용방안 : 청소년 보호를 위한 사회 공헌비용으로 활용

II. 자율규제 인증 방법

1. 자율규제 인증 절차



o 자율규제 인증 신청 절차

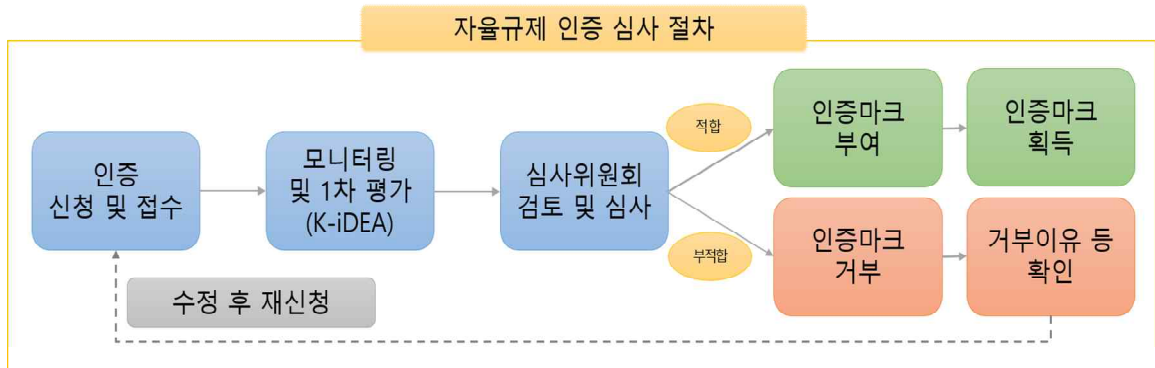
- K-iDEA 홈페이지 접속 후 자율규제 인증신청서 다운로드
 ※ 현재 홈페이지 개편 진행 중, 추후 홈페이지를 통한 직접 등록 가능하도록 하고자 함.
- 자율규제 인증신청서 작성 및 첨부서류 준비
- 자율규제 인증수수료 K-iDEA에 납부(1게임 당 48,000원)
- 자율규제 인증신청서 제출
 ※ 제출처 : kaogi@gamek.or.kr
- 자율규제 인증심사 결과 확인
- 자율규제 인증서 및 인증마크 발급 또는 재신청 안내

<K-iDEA 자율규제 인증 신청 절차>

절 차	주요 내용
가. 홈페이지 접속	○ http://www.gamek.or.kr/ (포털사이트에서 한국인터넷디지털엔터테인먼트협회 검색)
나. 인증신청서 다운로드	○ 자율규제 게시판에서 자율규제 인증 신청서 다운로드
다. 인증신청서 작성	○ 자율규제 인증 신청서 작성
라. 인증수수료 납부	○ K-iDEA로 인증수수료 납부 ※ 인증수수료 : 48,000원
마. 인증신청서 제출	○ 자율규제 인증 신청서 및 첨부서류 제출 ※ 제출기간 : 매월 1일 - 10일 ※ 제출처 : kaogi@gamek.or.kr ※ 첨부서류 1) 법인 등기사항 증명서 또는 사업자등록증 2) 자율규제 인증수수료 납부확인서(K-iDEA 회원사는 면제) 3) 신청게임 내 캡슐형 유료아이템 목록 및 확률 공개방법 4) 신청게임 내 인챈트 경고 문구 표시 시점 및 내용 5) 캡슐형 유료아이템 구입 및 유료인챈트 테스트 계정 ID 및 비밀번호
바. 심사결과 확인	○ 적합 : 인증서 및 인증마크 부여 ○ 부적합 : 미준수 부분 보완 후 재신청

○ 자율규제 인증 심사 절차

- 매월 1일 - 10일 : 인증 신청 및 접수
- 매월 11일 - 20일 : 모니터링 및 K-iDEA 1차 심사
- 매월 마지막 월요일 : 심사위원회 검토 및 심사
- 매월 30일 : 인증 심사 결과 발표



<K-iDEA 자율규제 인증게임 지정신청서>

■ K-iDEA 자율규제 [신청 제1호 서식]

K-iDEA 자율규제 인증게임 지정신청서

접수번호	접수일	처리일	처리기간
------	-----	-----	------

신청기관	회사명		
	대표자	법인등록번호(사업자등록번호)	
	소재지		
	전화번호		
	신청 게임		
	신청 게임 등급		신청 구분 <input type="checkbox"/> 신규 <input type="checkbox"/> 재신청
	신청 게임 플랫폼 <input type="checkbox"/> 온라인 <input type="checkbox"/> 모바일		
	실무 책임자	소속 전화 (휴대전화)	직위

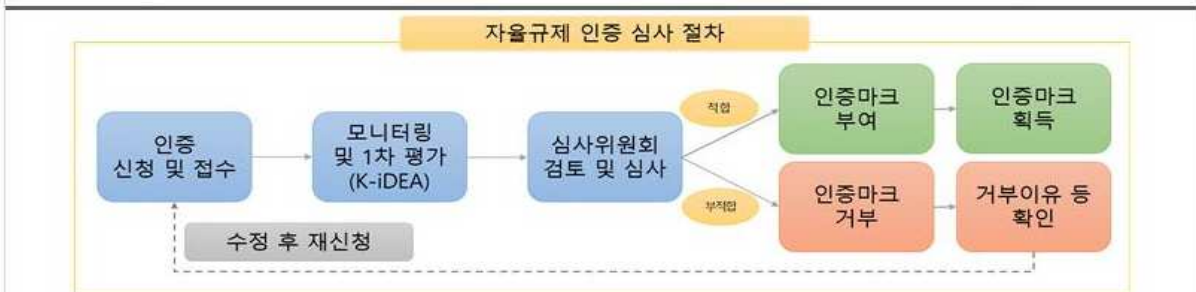
위 게임은 K-iDEA 자율규제 가이드라인을 성실하게 준수하고 있어, K-iDEA 자율규제 인증게임의 지정을 신청합니다.

년 월 일

신청인 (서명 또는 인)
(또는 대리인) (전화번호:)

(사)한국인터넷디지털엔터테인먼트협회 귀하

첨부서류	<ul style="list-style-type: none">1. 법인 등기사항 증명서 또는 사업자등록증2. 자율규제 인증수수료 납부확인서(K-iDEA 회원사는 면제)3. 신청게임 내 캡슐형 유료아이템 목록 및 확률 공개방법4. 신청게임 내 인챈트 경고 문구 표시 시점 및 내용5. 캡슐형 유료아이템 구입 및 유료 인챈트 테스트용 계정 ID 및 비밀번호	수수료 (48,000원)
K-iDEA 확인 사항	첨부서류 일체	



Ⅲ. 자율규제 인증마크

1. 자율규제 인증마크



- 2015년 6월, K-iDEA 자율규제에 대한 대국민공모전 시행
- 15팀, 20개 작품 응모, 블라인드 심사를 통하여 자율규제 인증마크 선정
- 형태의 의미
 - ‘K-iDEA 자율규제’ 인증을 대표할 수 있는 상징물로 나무, 열쇠구멍, 조이스틱을 기본 모티브로 활용한 디자인
 - 자율규제의 목표가 되는 게임 내 분쟁해결에 부합하는 열쇠구멍을 표현, 열쇠구멍은 게임을 상징하는 조이스틱으로써도 표현됨
 - 전체 형상을 상징하는 나무는 청소년을 상징적으로 나타냄
 - 전체적으로 자율규제를 통해 게임내 다양한 분쟁을 해결하여 청소년 보호 및 건전한 게임문화를 조성하고자 하는 의미를 담아냄
- 색상의 의미
 - 파랑색은 청렴, 평화, 신뢰를 의미
 - 하늘색은 땅위에 높이 펼쳐져 있는 공간의 색으로 파랑색의 색조변화

- 청소년을 상징하기 위하여 밝음, 평화, 자유 등을 의미하는 노랑색, 연두색, 하늘색을 사용함
- 전체적인 색의 조합은 ‘K-iDEA 자율규제’ 를 향한 평화청렴·신뢰를 상징함

2. 자율규제 인증마크 표시 방법

- o 표시장소 : 별도의 지정 장소는 없으며, 홈페이지 또는 게임 내 각 사별 자유롭게 표시
- o 표시방법 : 별도의 표시 방법은 없으며 각 사별 자유롭게 표시
 - 예시 1 : 등급 및 내용정보표시와 유사하게 표시(등급표시 기준에 준함)
 - 예시 2 : 게임 초기화면에 로고형태로 인증마크 표시
ex: 게임회사 로고 → K-iDEA 자율규제 인증마크 → 게임화면
 - 예시 3 : 인증마크 표시가 불가능할 경우 게임 초기화면에 문자로 표시
 - 그 외, 각 사별 자유로운 방법으로 인증마크 표시 가능

[첨부 1] 자율규제 적용 방식

(1) 캡슐형 유료 아이템

<자율규제 내용>

◇ ‘캡슐형 유료 아이템’의 결과물 범위 공개 및 획득 가능한 아이템의 구간별 확률 공개

적용사항	온라인 및 모바일 게임																	
결과물 공개	○ 게임 (대표)홈페이지 또는 게임 내 캐시샵, 상점, 게시판, 구매창 등 각 사업자별 결과물 목록, 등급, 구간별 확률 공개 장소 취사선택 ※ 결과물 목록 공개 장소는 예시로 그 외 공개 가능한 장소 선택 가능																	
결과물 공개 방법	○ <u>획득 가능한 아이템 목록을 전부 공개</u> 하되, 전체 아이템 목록 표기가 어려운 경우 <u>다양한 방법</u> 을 사용하여 <u>이용자가 예측할 수 있도록 함</u>																	
아이템 등급 표시	○ 해당 게임 내 희귀성(희소성)에 따라 아이템의 등급을 안내 ※ 이용자의 주관적 가치 배제 < 아이템 등급 표시(예시)> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <thead> <tr> <th style="background-color: #ccccff;">표시 기준</th> <th style="background-color: #ccccff;">표시 방법</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>알파벳</td> <td>S, A, B, C, D, E</td> </tr> <tr> <td>별(성)</td> <td>★, ★★, ★★★, ★★★★, ★★★★★, ★★★★★★</td> </tr> <tr> <td>색(COLOR)</td> <td>단검, 단검, 단검, 단검, 단검</td> </tr> <tr> <td>명칭</td> <td>활, 튼튼한 활, 빛나는 활, 전설의 활</td> </tr> <tr> <td>레벨(Lv)</td> <td>1, 10, 20, 30, 40, 50</td> </tr> <tr> <td rowspan="2">등급 및 숙련도</td> <td>특급, 고급, 중급, 초급</td> </tr> <tr> <td>노말, 레어, 스페셜, 유니크</td> </tr> <tr> <td>아이템+a</td> <td>OO+1, OO+2, OO+3, OO+4</td> </tr> </tbody> </table>	표시 기준	표시 방법	알파벳	S, A, B, C, D, E	별(성)	★, ★★, ★★★, ★★★★, ★★★★★, ★★★★★★	색(COLOR)	단검, 단검, 단검, 단검, 단검	명칭	활, 튼튼한 활, 빛나는 활, 전설의 활	레벨(Lv)	1, 10, 20, 30, 40, 50	등급 및 숙련도	특급, 고급, 중급, 초급	노말, 레어, 스페셜, 유니크	아이템+a	OO+1, OO+2, OO+3, OO+4
표시 기준	표시 방법																	
알파벳	S, A, B, C, D, E																	
별(성)	★, ★★, ★★★, ★★★★, ★★★★★, ★★★★★★																	
색(COLOR)	단검, 단검, 단검, 단검, 단검																	
명칭	활, 튼튼한 활, 빛나는 활, 전설의 활																	
레벨(Lv)	1, 10, 20, 30, 40, 50																	
등급 및 숙련도	특급, 고급, 중급, 초급																	
	노말, 레어, 스페셜, 유니크																	
아이템+a	OO+1, OO+2, OO+3, OO+4																	

**확률
공개 방식**

○ **캡슐형 유료 아이템의 구간별 확률 공개**

- 하기 예시는 참고 사항으로 각 사 게임 시스템 및 유형별 특성에 따라 적용토록 함

예시1) 구간별 아이템 확률 합산 공개 방식

구 분		등 급	확률 합산 (공개)
아이템*	획득확률 (비공개)		
A	0.1%	S	0.6%
B	0.5%		
C	3.4%		
D	5.0%	A	8.4%
E	10.0%		
F	12.0%	B	22.0%
G	19.0%		
H	20.0%	C	39.0%
I	30.0%		
합 계	100.0%	-	100.0%

* 아이템 : 캡슐형 유료 아이템 내 포함된 아이템

* 해당 예시는 캡슐형 유료 아이템 내 9개 아이템이 포함되어 있을 때를 가정한 경우이며, 캡슐형 유료 아이템 내 100, 200개 등 다수의 아이템이 포함되어 있는 경우에도 위와 같은 방식으로 각 구간별 확률 합산 공개 가능

예시2) 구간별 획득 확률 최소-최대값 공개 방식

구 분		등 급	최소-최대 확률 값 (공개)
아이템*	획득확률 (비공개)		
A	0.1%	S	0.1~0.5%
B	0.5%		
C	3.4%		
D	5.0%	A	3.4~5.0%
E	10.0%		
F	12.0%	B	10.0~12.0%
G	19.0%		
H	20.0%	C	19.0~20.0%
I	30.0%		
합 계	100.0%	-	-

* 아이템 : 캡슐형 유료 아이템 내 포함된 아이템

* 해당 예시는 캡슐형 유료 아이템 내 9개 아이템이 포함되어 있을 때를 가정한 경우이며, 캡슐형 유료 아이템 내 100, 200개 등 다수의 아이템이 포함되어 있는 경우에도 위와 같은 방식으로 각 구간별 확률 합산 공개 가능

예시3) 확률 구간 설정 후, 개별 아이템(등급,군)별 구간 표기

○ 해당 게임 내 확률형 아이템에 적용될 확률 범위를 설정, 각 아이템 별 해당 기준에 따른 확률 구간 표기

아이템 목록	획득 확률 (비공개)	군(등급)	확률 범위 (공개)
A	0.10%	S	1.0% 미만
B	0.20%		
C	1.0%	A	1.0-5.0%
D	3.70%		
E	10.0%	B	5-20%
F	15.0%		
G	20.0%		
H	50.0%	C	20-50%
I	60.0%	D	50% 이상
J	80.0%		

(2) 유료 인챈트

<자율규제 내용>

◇ ‘인챈트’ 관련 이용자의 예측가능성을 담보할 수 있는 방안 및 경고 문구 게시

- 이용자가 게임 내에서 인챈트 행위를 하기 전에 인챈트 결과에 대하여 이용자의 예측가능성을 담보할 수 있는 의미가 포함된 문구를 자율적으로 게임 내 게시
- 사전 경고문구 표시 : 경고문구에는 재료아이템 또는 주재료의 소멸, 이용자 의사의 재확인, 인챈트 가능성 공지, 인챈트 예상 결과 공지 등, 다양한 유형이 있으며 각 게임이 갖는 특성에 맞게 자율적으로 표시

<경고문구 예시표>

- 강화(조합) 하시겠습니까? 강화(조합) 성공 여부에 관계없이 재료로 사용된 아이템은 사라지게 됩니다.
- 강화(조합) 하시겠습니까? 강화(조합) 성공 여부에 관계없이 사용된 아이템은 사라지게 됩니다.
- 강화(조합) 하시겠습니까? 강화(조합)가 실패할 경우 아이템은 사라지게 됩니다.
- 강화(조합)하시겠습니까? 강화(조합)가 실패할 경우 아이템은 소멸하게 됩니다.
- 정말로 강화(조합) 하시겠습니까? 강화(조합) 성공 여부에 관계없이 재료로 사용된 아이템은 사라지게 됩니다.
- 강화(조합)의 경우 실패할 가능성이 있습니다. 강화(조합) 하시겠습니까? 강화(조합) 실패 시 아이템은 사라지게 됩니다.
- 낮은 등급의 아이템(영웅, 선수 등) 강화(조합)는 높은 확률로 성공하고, 높은 등급의 아이템 강화(조합)는 낮은 확률로 성공합니다. 강화(조합)하시겠습니까?
- 능력 상승 : 강화(조합) 성공시 OO 능력이 상승합니다. 단, 성공 유무에 관계없이 재료로 사용된 아이템은 소멸됩니다.
- 등급 변화 : 이 조합이 성공할 경우 아이템의 등급이 OO 등급으로 상승합니다. 단, 성공 유무에 관계없이 재료로 사용된 아이템은 소멸됩니다.
- 성장 변화 : 이 강화(조합)가 성공할 경우 해당 선수(캐릭터, 아이템)의 능력치가 OO 성장합니다. 단, 성공 유무에 관계없이 재료로 사용된 아이템은 소멸됩니다.

▶ 관련 문의처

【(사)한국인터넷디지털엔터테인먼트협회】

서울특별시 강남구 논현로67길 66 기초전력연구원B/D 4층

Tel : 02)3474-2702 / Fax : 02)3477-2708