

**건강한 게임문화 조성을 위한  
자율규제 시행기준**

2021. 6.



**한국게임산업협회** Korea Association  
of Game Industry

- 본 해설서는 “건강한 게임문화 조성을 위한 자율규제 강령”의 제정에 따라 각 조항별로 주안점과 구체적인 사례를 제시함으로써 해석상 발생할 수 있는 오해의 소지를 줄이고, 가이드라인 내용에 대한 올바른 이해를 통해 사업자들의 캡슐형 유료 아이템 관련 정보공개 이행을 돕기 위한 목적으로 마련되었습니다.
- 본 해설서가 안내하고 있는 내용이나 정보공개 방식은 각 사업자의 고유한 서비스 특징에 따라 그대로 적용되지 않을 수도 있습니다.
- 해설서 내용 및 정보공개방식에 대한 문의나 의견이 있는 경우 K-GAMES 정책국(02-3477-2703, k-games@gamek.or.kr)로 연락하여 주시기 바랍니다.

## <목 차>

1. 건강한 게임문화 조성을 위한 자율규제 강령 전문 .....	1
2. 강령 조문별 기준 해설 .....	10
(1) 목적 .....	10
(2) 용어의 정의 .....	11
(3) 적용대상 .....	16
(4) 유료 확률형 콘텐츠의 표시 등 .....	18
(5) 유료 확률형 콘텐츠의 운용 .....	37
(6) 내부 점검 .....	45
(7) 자율규제 평가위원회 .....	46
(8) 평가위원회의 역할 .....	47
(9) 시행세칙 .....	51
3. 부록 .....	52
(1) 건강한 게임문화 조성을 위한 자율규제 강령 영문본 .....	52
(2) 건강한 게임문화 조성을 위한 자율규제 강령 중문본 .....	62
(3) 건강한 게임문화 조성을 위한 자율규제 강령 시행세칙 .....	71
(4) 확률형 아이템 자율규제 인증제도 시행세칙 .....	77

## 1. 건강한 게임문화 조성을 위한 자율규제 강령 전문

# 건강한 게임문화 조성을 위한 자율규제 강령

제정 : 2017.02.15.

개정 : 2018.07.01.

개정 : 2021.05.27.

### 【전문】

(사)한국게임산업협회(이하 ‘K-GAMES’ 라 한다)는 건강한 게임문화 조성을 위한 자율규제 강령(이하 ‘강령’ 라 한다)을 제정한다. K-GAMES의 모든 회원사 및 이 강령에 동참 의사를 표현한 게임물 관련 사업자(이하 ‘참여자’ 라 한다)는 강령 준수의 의무를 갖는다.

**제1조 (목적)** 이 강령은 게임물 이용자의 합리적 소비를 위하여 참여사가 준수하여야 할 사항 및 이용자에게 제공하여야 할 정보의 내용과 전달 방식 등 자율규제의 내용을 규정함으로써, 건강한 게임문화 조성에 이바지함을 목적으로 한다.

**제2조 (용어의 정의)** -----.

1. 무료 콘텐츠 : 게임 내에서 무료로 획득할 수 있는 아이템 등의 콘텐츠
2. 유료 콘텐츠 : 이용자가 유료 구매를 통해 획득할 수 있는 아이템 등의 콘텐츠
3. 확률형 콘텐츠 : 게임 내에서 우연에 의해 구체적인 종류, 효과 및 성능 등이 결정되는 아이템 등의 콘텐츠

**제3조 (확률형 콘텐츠의 범위)** 확률형 콘텐츠의 범위는 다음과 같다.

1. 캡슐형 콘텐츠 : 우연에 의하여 그 결과물이 제공되는 아이템 등의 콘텐츠
2. 강화형 콘텐츠 : 우연에 의하여 아이템 등의 성능이 변화하는 콘텐츠
3. 합성형 콘텐츠 : 아이템 등을 결합하여 우연에 의하여 결과물을 획득하는 콘텐츠

#### **제4조 (적용대상)**

- ① 이 강령은 유료 확률형 콘텐츠를 제공하는 모든 게임에 적용한다.
- ② 제1항에 따른 게임물의 구체적인 범위는 제8조의 자율규제 평가위원회에서 매년 검토하여 결정한다.

#### **제5조 (유료 확률형 콘텐츠의 표시)**

- ① 참여사는 유료 캡슐형 콘텐츠에 대하여 다음 각 호의 내용을 표시하여야 한다.
  1. 유료 캡슐형 콘텐츠를 통해 제공되는 모든 콘텐츠 명칭, 등급
  2. 유료 캡슐형 콘텐츠의 제공 수나 제공 기간이 한정되는 경우 해당 정보
  3. [별표 1]의 예시에 따른 유료 캡슐형 콘텐츠 결과의 개별확률
- ② 참여사는 유료 강화형 콘텐츠에 대하여 다음 각 호의 내용을 표시하여야 한다.
  1. 유료 강화형 콘텐츠를 통해 제공되는 콘텐츠의 성능 변화 결과
  2. [별표 2]의 예시에 따른 유료 강화형 콘텐츠 결과의 개별확률
- ③ 참여사는 유료 합성형 콘텐츠에 대하여 다음 각 호의 내용을 표시하여야 한다.
  1. 유료 합성형 콘텐츠를 통해 제공되는 콘텐츠의 합성 결과
  2. [별표 3]의 예시에 따른 유료 합성형 콘텐츠 결과의 개별확률
- ④ 유료 확률형 콘텐츠의 확률을 백분율로 표시하기 어렵거나, 이용자의 직관적 이해를 도울 수 있는 방법이 있는 경우, 특정 소수점까지 표시하거나, 분수, 함수, 텍스트 등의 방법으로 표시할 수 있다.
- ⑤ 참여사는 본 조 제1항 내지 제3항의 내용을 이용자가 쉽게 확인할 수 있도록 표시하여야 하며, 전항에 따라 표시되는 정보를 확인할 수 있는 위치를 구매 화면 등에 안내하여야 한다.
- ⑥ 참여사는 본 조 제1항 내지 제3항에 따라 제공하는 정보의 변경이 발생할 경우 사전에 공지하여야 한다. 단, 게임 서비스의 운영 중 기술상 긴급을 요할 경우에는 변경이 발생한 시점에서 지체 없이 그 취지 및 내용을 고지하여야 한다.

#### **제6조 (유료 확률형 콘텐츠의 운용)**

- ① 참여사는 유료 확률형 콘텐츠의 기획 시 다음 각 호의 사항을 하여서는 아니 된다.
  1. 유료 확률형 콘텐츠의 이용 조건이나 아이템의 내용에 대해서 사실과 다른 표시, 게임물 이용자가 오인할 만한 표시를 하는 행위
  2. 유료 확률형 콘텐츠의 결과물에 유료 캐시를 포함하는 행위

3. 유료 캡슐형 콘텐츠의 결과물로 아무것도 제공하지 않는 행위

4. 유료 캡슐형 콘텐츠의 결과물 중 다음 단계의 게임 진행을 위한 필수 콘텐츠를 포함하는 행위

② 참여사는 유료 캡슐형 콘텐츠의 결과물로 유료 콘텐츠를 제공하는 경우 다음 각 호중 하나의 행위를 준수하여야 한다.

1. 유료 캡슐형 콘텐츠의 결과로 제공되는 유료 콘텐츠의 가치는 유료 캡슐형 콘텐츠 1회 구입가격과 동등하거나 그 이상으로 할 것

2. 유료 캡슐형 콘텐츠 10회 구매시 제공되는 유료 콘텐츠의 기대가치는 유료 캡슐형 콘텐츠 10회 구입가격과 동등하거나 그 이상으로 할 것

3. 그 외 본 항 제1호와 제2호에 준하여 구입가격과 동등하거나 그 이상의 유료 콘텐츠를 제공할 것

### 제7조 (내부 점검)

① 참여사는 이 강령이 적절하게 운용되도록 내부 점검을 실시한다.

② 참여사는 전항의 점검 결과 이 강령에 위반되는 사실이 발견되었을 경우 다음 각 호의 조치를 취한 후 해당 내용을 K-GAMES 및 제8조의 자율규제 평가위원회에 통보한다.

1. 위반 내용에 대한 신속한 시정 조치
2. 위반 원인분석 및 재발방지책 마련

### 제8조 (자율규제 평가위원회)

① 자율규제 개선 및 이행 현황을 감독하기 위하여 한국게임정책자율기구에 자율규제 평가위원회(이하 '평가위원회')를 설치한다.

② 평가위원회는 게임 및 이용자 보호와 관련된 5~10인의 평가위원으로 구성한다.

### 제9조 (평가위원회의 역할)

① 평가위원회는 다음 각 호의 업무를 수행한다.

1. 자율규제 준수방법의 적절성 평가
2. 자율규제 인증제도
3. 자율규제 이행현황 모니터링 및 결과에 따른 모니터링 준수 권고, 경고, 미준수 사실의 공표
4. 자율규제 모니터링 결과 공개 및 정기 보고서 발간

② 평가위원회는 본 강령 및 제10조 시행세칙 그리고 [별표 1] 내지 [별표 4]에 따라 참여사의 자율규제 준수방법이 적절한지 평가한다.

③ 평가위원회는 참여사가 정해진 조건에 따라 결과가 달라질 수 있는 경우로서 [별표 1] 내지 [별표 4] 예시에 따른 표기가 불가능하여 다른 방법으로 조건과 결과 범위 등을 표시한 경우 그 적절성 여부를 평가할 수 있다.

### **제10조 (시행세칙)**

이 강령의 시행 및 목적 달성을 위하여 필요한 구체적인 사항은 제8조의 평가위원회에서 시행세칙으로 정한다.

**부칙 <2017. 2. 15>**

제1조 (시행일) 이 강령은 2017년 7월 1일부터 시행한다.

**부칙 <2018. 7. 1>**

제1조 (시행일) 이 강령은 2018년 7월 1일부터 시행한다.

제2조 (한국게임정책 자율기구에 관한 경과조치) 강령 제8조의 규정은 한국게임정책 자율기구 출범 전까지 2018년 7월 1일 개정 전의 구 강령과 같이 수행한다.

제3조 (권리·의무 및 자산의 승계 등) 한국게임정책 자율기구의 설립과 동시에 종전의 자율규제 평가위원회는 폐지된 것으로 보며, 한국게임정책 자율기구는 그 설립일부터 종전의 자율규제 평가위원회가 가진 모든 권리·의무 및 유·무형 자산 등을 승계한다.

**부칙 <2021. 5. 27>**

이 강령은 2021년 12월 1일부터 시행한다.

[별표 1] <제정 2017.07.01.>

<개정 2018.07.01., 2021.05.27.>

유료 캡슐형 콘텐츠의 표시(제5조 제1항 관련)

등급	아이템	구성 비율
전설	a	0.5%
	b	0.7%
	c	1.0%
고급	d	1.5%
	e	2.2%
	f	2.5%
	g	3.0%
	h	3.8%
	i	4.5%
중급	j	5.0%
	k	5.5%
	l	5.9%
	m	6.5%
	n	6.8%
	o	7.0%
일반	p	7.5%
	q	8.3%
	r	8.8%
	s	9.0%
	t	10.0%

[별표 2] <신설 2021.05.27.>

유료 강화형 콘텐츠의 표시 예시(제5조 제2항 관련)

강화확률 예시 1)

	0강→1강	1강→2강	2강→3강	3강→4강	4강→5강
강화 확률	90%	80%	70%	60%	50%

강화확률 예시 2)

강화단계	결과				
	성공(+1)	대성공(+2)	대성공(+3)	변화 없음	실패
0	50.00%	25.00%	25.00%	0.00%	0.00%
1	52.00%	24.00%	24.00%	0.00%	0.00%
2	58.00%	21.00%	21.00%	0.00%	0.00%
3	62.00%	19.00%	19.00%	0.00%	0.00%
4	65.00%	15.00%	15.00%	5.00%	0.00%
5	72.00%	10.00%	10.00%	5.00%	3.00%
6	46.00%	4.00%	0.00%	30.00%	20.00%
7	15.00%	3.00%	0.00%	48.00%	34.00%
8	9.00%	1.00%	0.00%	50.00%	40.00%
9	0.40%	0.00%	0.00%	59.00%	40.60%

속성 부여 확률 예시)

등급 레어		분류 무기		레벨 120레벨 이상	
첫 번째 옵션	확률	두 번째 옵션	확률	세 번째 옵션	확률
힘 : +12	6.12%	힘 : +6	12.27%	힘 : +6	13.5%
민첩 : +12	6.12%	민첩 : +6	12.27%	민첩 : +6	13.5%
지능 : +12	6.12%	지능 : +6	12.27%	지능 : +6	13.5%
행운 : +12	6.12%	행운 : +6	12.27%	행운 : +6	13.5%
최대 HP : +120	4.08%	최대 HP : +60	8.18%	최대 HP : +60	9.0%
최대 MP : +120	4.08%	최대 MP : +60	8.18%	최대 MP : +60	9.0%
공격력 : +12	6.12%	공격력 : +6	0.61%	공격력 : +6	0.06%
마력 : +12	6.12%	마력 : +6	0.61%	마력 : +6	0.06%

[별표 3] <신설 2021.05.27.>

유료 합성형 콘텐츠의 표시 예시(제5조 제3항 관련)

예시 1)

투입조건	획득 가능 결과	확률
B급 4개 이상	S급	10%
	A급	30%
	B급	60%

예시 2)

투입조건	획득 가능 결과	확률
A등급 2개 + B등급 1개	S급	10%
	A급	30%
	B급	60%
A등급 2개 + B등급 2개	S급	20%
	A급	40%
	B급	40%
A등급 2개 + B등급 3개	S급	30%
	A급	60%
	B급	10%

[별표 4] <신설 2021.05.27.>

구성품 1개 획득 시 해당 구성품 미등장 구조 예시  
(제9조 관련)

\* 확률형 아이템 결과물 목록에 안내된 아이템들은 중복으로 획득할 수 없습니다. 획득한 아이템의 등장확률은 잔여아이템에 균등하게 배분되어 가산됩니다.

\* 1회차에 아이템 E를 획득하고, 2회차에 아이템 H를 획득한 경우 3회차 뽑기 시 확률 적용 예

순서	획득 아이템	기본 확률	1회 획득 결과 반영	2회차 확률	2회 획득 결과 반영	3회차 확률
1	A	13.00%	+1.00%	14.00%	+0.89%	14.89%
2	B	13.00%	+1.00%	14.00%	+0.89%	14.89%
3	C	13.00%	+1.00%	14.00%	+0.89%	14.89%
4	D	10.00%	+1.00%	11.00%	+0.89%	11.89%
5	E	10.00%	-10.00%	(획득 완료)		
6	F	10.00%	+1.00%	11.00%	+0.89%	11.89%
7	G	7.00%	+1.00%	8.00%	+0.89%	8.89%
8	H	7.00%	+1.00%	8.00%	-8.00%	(획득 완료)
9	I	7.00%	+1.00%	8.00%	+0.89%	8.89%
10	J	5.00%	+1.00%	6.00%	+0.89%	6.89%
11	K	5.00%	+1.00%	6.00%	+0.89%	6.89%
합계		100.00%		100.00%		100.01%*

\* 소수점 셋째자리에서 반올림한 값

## 2. 강령 조문별 기준 해설

### (1) 목적

**제1조 (목적)** 이 강령은 게임물 이용자의 합리적 소비를 위하여 참여사가 준수하여야 할 사항 및 이용자에게 제공하여야 할 정보의 내용과 전달 방식 등 자율규제의 내용을 규정함으로써, 건강한 게임문화 조성에 이바지함을 목적으로 한다.

#### [취지]

- 강령 제정의 취지와 이유에 따른 준수업체의 범위 및 준수내용을 규정한다는 목적을 명문화함으로써 이 강령의 지향점과 해석의 기본방향을 명확하게 하고자 함

#### [해설]

- 참여사 : 이 강령의 내용에 동의하고 준수할 것을 약속한 게임물 제공사업자로 (사)한국게임산업협회(K-GAMES) 회원사를 비롯하여 자율규제 강령을 준수하는 모든 회사를 포괄하여 지칭

## (2) 용어의 정의

제2조 (용어의 정의) 이 강령에서 사용하는 용어의 정의는 다음과 같다.

1. 무료 콘텐츠 : 게임 내에서 무료로 획득할 수 있는 아이템 등의 콘텐츠
2. 유료 콘텐츠 : 이용자가 유료 구매를 통해 획득할 수 있는 아이템 등의 콘텐츠
3. 확률형 콘텐츠 : 게임 내에서 우연에 의해 구체적인 종류, 효과 및 성능 등이 결정되는 아이템 등의 콘텐츠

### [취지]

- 이 강령에서 사용되는 주요 용어 및 개념에 대한 의미를 명확하게 정의 함으로써 강령의 적용 대상과 범위 해석의 혼란을 줄이고, 사업자별로 다양한 비즈니스 모델이 존재하는 현실을 감안하여 사업자 스스로 자율 규제 대상 여부를 정확하게 판단할 수 있는 기준을 제공하고자 함

### [해설]

- 콘텐츠 : 아이템, 캐릭터 등 이용자가 게임 플레이 및 주요 시스템 이용을 위해 사용하는 것을 의미함
- 1호 : 무료 콘텐츠
  - 게임 진행과정에서 보상으로 지급되거나, 게임플레이를 통해 무료로 획득 가능한 콘텐츠
  - 무료로 획득 가능한 재화(무료 재화, 통칭 : 골드 등)를 통해 교환 또는 구입하는 콘텐츠
  - 게임 내·외에서 무료로만 진행되는 이벤트, 프로모션, 쿠폰 등을 통하여 획득한 것으로서 게임 내에서 이용 가능한 콘텐츠

[예시]

- 게임진행 중 퀘스트 완료 후 보상으로 제공하는 콘텐츠
- 게임 시작 및 진행 과정상 시스템에서 자동적으로 제공하는 콘텐츠
- 무료로 진행되는 이벤트 및 프로모션 참여의 결과로 제공하는 콘텐츠
- 위 예시와 같거나 유사한 경로를 통해 획득한 무료 재화로 구입하거나 교환이 가능한 콘텐츠

o 2호 : 유료 콘텐츠

- 이용자가 현금으로 직접 구매하거나 현금지불을 통해 획득하는 재화 (유료 재화, 통칭 : XX캐시, 수정 · 다이아 등)를 통해 교환 또는 구입하는 콘텐츠
- 이용자의 유료 결제 및 구매로 발생하는 마일리지 등을 통해 교환 또는 구입하는 콘텐츠
- 유료 콘텐츠를 게임 내 무료로 획득하는 경우가 있더라도 유료 콘텐츠로 간주

[예시]

- 게임 내 상점, 홈페이지 상점 등에서 현금 및 유료재화로 판매되는 콘텐츠
- 게임 및 홈페이지 이벤트 팝업을 통해 현금 및 유료재화로 판매되는 콘텐츠
- 현금 및 유료재화로 참여 가능한 이벤트 및 프로모션의 결과로 제공되는 콘텐츠

Tip 유/무료 재화의 구분 기준

o 사업자별 비즈니스 모델 다양화 및 게임에서 사용되는 재화의 세분화로 인해 위의 기준만으로 유/무료 재화의 구분이 모호한 상황이 발생할 경우, 다음 내용을 기준으로 판단함.

⇒ 유료 재화의 기준 : 재화 자체가 환불이나 청약철회 대상이 되는 경우

o 3호 : 확률형 콘텐츠

- 확률형 콘텐츠 : 구매 시점에서는 결과를 확인할 수 없으며, 사용 시점에 우연적 요소에 의해 종류, 효과, 성능 등이 결정되는 콘텐츠로 캡슐형 콘텐츠, 강화형 콘텐츠, 합성형 콘텐츠로 구분됨

**제3조 (확률형 콘텐츠의 정의)** 확률형 콘텐츠의 범위는 다음과 같다.

1. 캡슐형 콘텐츠 : 우연에 의하여 그 결과물이 제공되는 아이템 등의 콘텐츠
2. 강화형 콘텐츠 : 우연에 의하여 아이템 등의 성능이 변화하는 콘텐츠
3. 합성형 콘텐츠 : 아이템 등을 결합하여 우연에 의하여 결과물을 획득하는 콘텐츠

[취지]

- 이 강령에서 사용되는 확률형 콘텐츠에 대한 의미와 범위를 명확하게 정의함으로써 이용자의 이해를 돕고, 사업자 스스로 자율규제 대상 여부를 정확하게 판단할 수 있는 개념을 제공하고자 함

[해설]

○ 1호 : 캡슐형 콘텐츠

- 사용 또는 개봉시점에 정해진 확률에 따라 결과물이 결정되는 콘텐츠

[예시]

- 게임 내 상점, 홈페이지 상점, 이벤트 팝업 등에서 판매되는 캡슐형 콘텐츠
- 보물상자, 캐릭터 뽑기, 스킨 뽑기, 아이템 뽑기

○ 2호 : 강화형 콘텐츠

- 재료를 사용하여 보유한 캐릭터, 아이템, 펫 등의 성능, 효과, 옵션 등을 정해진 확률에 따라 변경하는 콘텐츠

[예시]

- 게임 내 NPC 및 강화시스템에서 재료를 투입하여 캐릭터, 장비, 펫 등을 +1, +2와 같은 강화 수치 적용으로 성능을 변경하는 콘텐츠
- 게임 내 주문서, 룬, 강화석 등의 아이템을 사용하여 캐릭터, 장비, 펫 등의 힘/지력/민첩 등의 기본 스탯 및 방어관통/마법관통 등 부가옵션을 부여하거나 재설정하는 콘텐츠

### o 3호 : 합성형 콘텐츠

- 보유하고 있는 캐릭터, 아이템, 펫 등을 결합하여 정해진 확률에 따라 결과물을 획득할 수 있는 콘텐츠

[예시]

- 게임 내 NPC 및 합성 시스템 등을 이용하여 캐릭터, 장비, 펫 등을 결합하고 투입한 재료의 종류 및 등급에 따라 결과물을 획득할 수 있는 콘텐츠
- 합성을 시도할 수 있는 기능의 아이템을 사용하여 캐릭터, 장비, 펫 등을 결합하고 투입한 재료의 종류 및 등급에 따라 결과물을 획득할 수 있는 콘텐츠
- 특정 재료를 모아 특정 아이템 제작 시, 성공/실패 등 확률에 따라 결과물을 획득할 수 있는 콘텐츠

### (3) 적용대상

#### 제4조 (적용대상)

- ① 이 강령은 유료 확률형 콘텐츠를 제공하는 모든 게임에 적용한다.
- ② 제1항에 따른 게임물의 구체적인 범위는 제8조의 자율규제 평가위원회에서 매년 검토하여 결정한다.

#### [취지]

- 참여사들이 자율규제의 대상이 되는 부분을 명시적으로 인지할 수 있도록 하기 위한 규정으로, 이용등급, 상품 제공 방식, 플랫폼 등과 무관하게 자율규제의 대상을 명확하게 규정하고자 함

#### [해설]

- 1항 : 유료 확률형 콘텐츠를 제공하는 모든 게임
  - 유료 확률형 콘텐츠란 다음을 의미함
    - 유료 캡슐형 콘텐츠
    - 유료 콘텐츠 또는 유료 캡슐형 콘텐츠 결과물을 사용하는 강화형 콘텐츠
    - 유료 콘텐츠 또는 유료 캡슐형 콘텐츠 결과물을 사용하는 합성형 콘텐츠
  - 단품으로 판매하는 유료 확률형 콘텐츠 이외에도 유료 확률형 콘텐츠가 포함된 패키지 상품 및 특정 상품의 유료 구매 시 함께 제공하는 유료 확률형 콘텐츠(보너스 개념)를 포함
  - 유료로 구매하는 확률형 콘텐츠 상품과 동일한 상품을 무료 재화(골드)를 통해서 구매할 수 있어도(동일 상품을 유/무료 재화로 구입 가능) 해당 상품은 유료 구매 가능하므로 적용 대상이 됨

o 2항 : 자율규제 평가위원회의 검토

- 자율규제 평가위원회는 확률형 아이템 자율규제 이행현황에 대한 평가 및 감독을 수행하는 역할을 담당하며, 해당 활동을 통해 자율규제의 내용과 적용 범위의 유지 및 변경을 결정

#### (4) 유료 확률형 콘텐츠의 표시 등

##### 제5조 (유료 확률형 콘텐츠의 표시 등)

① 참여사는 유료 캡슐형 콘텐츠에 대하여 다음 각 호의 내용을 표시하여야 한다.

1. 유료 캡슐형 콘텐츠를 통해 제공되는 모든 콘텐츠 명칭, 등급
2. 유료 캡슐형 콘텐츠의 제공 수나 제공 기간이 한정되는 경우 해당 정보
3. [별표 1]의 예시에 따른 유료 캡슐형 콘텐츠 결과의 개별 확률

[취지]

- 이용자에게 제공하여야 할 유료 캡슐형 콘텐츠 관련 정보의 종류와 공개 방식의 구체화 및 표준화를 통해 이용자가 유료 캡슐형 콘텐츠에 대한 정보를 쉽게 파악할 수 있도록 하고자 함

[해설]

- 1호 : 모든 아이템의 명칭 및 등급
  - 게임 내에서 사용되는 아이템의 명칭 및 등급을 그대로 사용하여야 함
  - 게임 내에서 판매되는 유료 캡슐형 콘텐츠의 종류(상품) 별로 공개하도록 함
  - 스포츠 장르의 선수 뽑기 등 제공되는 결과 아이템의 종류가 많을 경우에도, 획득 가능한 모든 아이템을 표시하는 것을 원칙으로 함

[예시] 아이템의 등급 및 명칭 공개 방법

	등급	콘텐츠 명
유료 캡슐형 콘텐츠 A (상품명)	전설	a
		b
	고급	c
		d
		e
		f
	중급	g
		h
		i
		j
		k
		l
	일반	m
		n
o		

※ 등급의 명칭 및 아이템의 명칭은 게임 내에서 실제 사용되는 명칭으로 통일

o 2호 : 제공 수 및 기간이 한정된 경우의 정보

- 특정 유료 캡슐형 콘텐츠가 이벤트를 통해 판매되는 등 이용자의 상시 구매에 제한이 있을 경우, 해당 조건을 판매시점에 명확하게 고지해야 함

o 3호 : 유료 캡슐형 콘텐츠 결과물의 개별 확률 등에 관한 사항

- 유료 캡슐형 콘텐츠 결과물의 개별 확률은 자율규제 강령 별표 1의 방법에 따라 표시함

[자율규제 강령 별표 1] 개별 확률 표기 방법

등급	콘텐츠	개별 확률
전설	a	0.5%
	b	0.7%
	c	1.0%
고급	d	1.5%
	e	2.2%
	f	2.5%
	g	3.0%
	h	3.8%
	i	4.5%
중급	j	5.0%
	k	5.5%
	l	5.9%
	m	6.5%
	n	6.8%
	o	7.0%
일반	p	7.5%
	q	8.3%
	r	8.8%
	s	9.0%
	t	10.0%

Tip 이벤트 등에서의 제5조 적용문제

o 유료 캡슐형 콘텐츠가 한시적인 기간 동안만 이벤트의 형태로 판매되는 경우 및 유료 재화 충전(유료상품 구매)에 부수하여 지급되는 경우에도, 제5조 제1항 전반을 적용하도록 함

### 제5조 (유료 확률형 콘텐츠의 표시 등)

② 참여사는 유료 강화형 콘텐츠에 대하여 다음 각 호의 내용을 표시하여야 한다.

1. 유료 강화형 콘텐츠를 통해 제공되는 콘텐츠의 성능 변화 결과
2. [별표 2]의 예시에 따른 유료 강화형 콘텐츠 결과의 개별 확률

#### [취지]

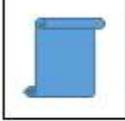
- 참여사가 유료 콘텐츠를 활용하여 캐릭터 및 아이템 등의 성능을 변화시키는 경우에는 그 결과에 대한 확률을 공개하여 이용자가 이에 대한 정보를 쉽게 파악할 수 있도록 하고자 함

#### [해설]

- 콘텐츠의 성능 변화
  - 콘텐츠의 성능 변화란 재료를 사용하여 보유한 캐릭터, 아이템, 펫 등의 성능, 효과, 옵션 등을 정해진 확률에 따라 변경하는 것을 의미함
- 유료 강화형 콘텐츠의 강화 시도에 따라 성능 변화(성공, 실패, 소멸, 유지 등)가 있을 경우 확률 공개
- 유료 강화형 콘텐츠로 성능, 효과, 옵션 등의 수치를 추가하거나 변화하는 경우 각 성능, 효과, 옵션의 리스트 및 확률 공개

예시1) 인게임 UI로 표시

\* 강화 확률 표시 (1)



+



+7	▶	+8
방어력 -7	▶	-9(-2)
근거리 데미지 +5	▶	+6(+1)

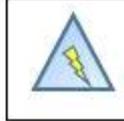
강화 확률

강화 시작

\* 강화 확률 표시 (2)



+

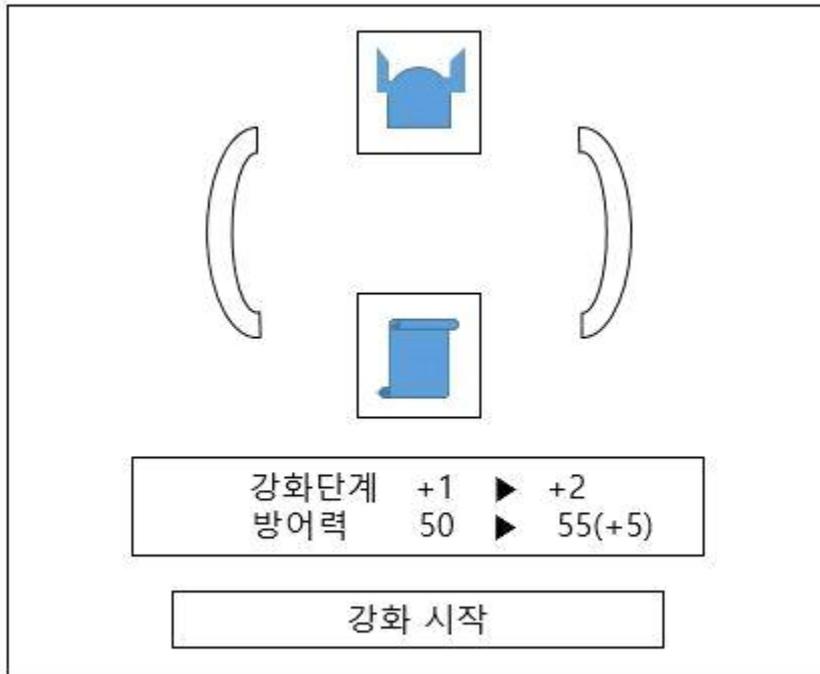


공격력	➡	180(▲6)
공격속도	➡	75(▲2)

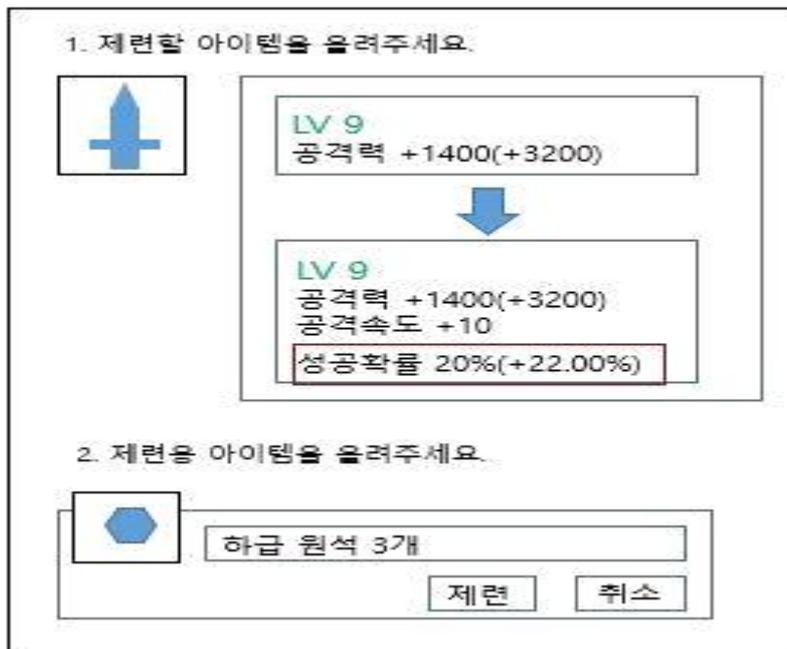
강화 성공확률 100.00%

강화 시작

\* 강화 확률 표시 (3)



\* 제련 성공확률 표시



예시2) 강화확률 표로 표시

강화단계	결과				
	성공(+1)	대성공(+2)	대성공(+3)	변화 없음	실패
0	50.00%	25.00%	25.00%	0.00%	0.00%
1	52.00%	24.00%	24.00%	0.00%	0.00%
2	58.00%	21.00%	21.00%	0.00%	0.00%
3	62.00%	19.00%	19.00%	0.00%	0.00%
4	65.00%	15.00%	15.00%	5.00%	0.00%
5	72.00%	10.00%	10.00%	5.00%	3.00%
6	46.00%	4.00%	0.00%	30.00%	20.00%
7	15.00%	3.00%	0.00%	48.00%	34.00%
8	9.00%	1.00%	0.00%	50.00%	40.00%
9	0.40%	0.00%	0.00%	59.00%	40.60%

예시3) 속성 부여 확률 표로 표시

등급 레어		분류 무기		레벨 120레벨 이상	
첫 번째 옵션	확률	두 번째 옵션	확률	세 번째 옵션	확률
힘 : +12	6.12%	힘 : +6	12.27%	힘 : +6	13.5%
민첩 : +12	6.12%	민첩 : +6	12.27%	민첩 : +6	13.5%
지능 : +12	6.12%	지능 : +6	12.27%	지능 : +6	13.5%
행운 : +12	6.12%	행운 : +6	12.27%	행운 : +6	13.5%
최대 HP : +120	4.08%	최대 HP : +60	8.18%	최대 HP : +60	9.0%
최대 MP : +120	4.08%	최대 MP : +60	8.18%	최대 MP : +60	9.0%
공격력 : +12	6.12%	공격력 : +6	0.61%	공격력 : +6	0.06%
마력 : +12	6.12%	마력 : +6	0.61%	마력 : +6	0.06%

### 제5조 (유료 확률형 콘텐츠의 표시 등)

③ 참여사는 유료 합성형 콘텐츠에 대하여 다음 각 호의 내용을 표시하여야 한다.

1. 유료 합성형 콘텐츠를 통해 제공되는 아이템 등의 합성 결과
2. [별표 3]의 예시에 따른 유료 합성형 콘텐츠 결과의 개별 확률

#### [취지]

- 참여사가 유료 콘텐츠를 활용하여 캐릭터, 아이템 등을 합성하고 결과물을 획득하는 경우에는 그 결과에 대한 확률을 공개하여 이용자가 이에 대한 정보를 쉽게 파악할 수 있도록 하고자 함

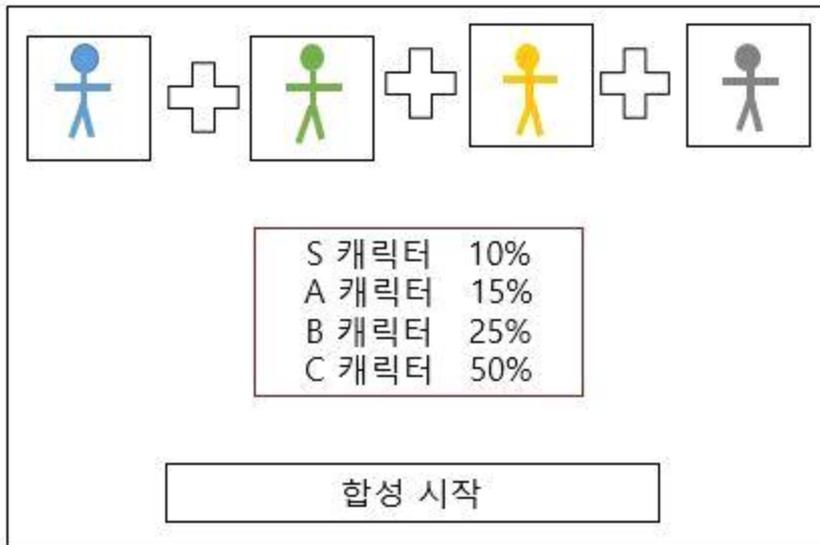
#### [해설]

- 유료 합성형 콘텐츠에 투입되는 각 재료의 종류 및 등급에 따라 획득할 수 있는 결과물 리스트 및 각각의 획득 확률 공개
- 특정 재료를 모아 콘텐츠를 제작하는데 성공/실패 확률이 있는 경우 성공 또는 실패 확률 공개

예시 1) 유료 합성형 콘텐츠의 표시

투입조건	획득 가능 결과		
	등급	개별 명칭	개별 확률
A등급 2개 + B등급 3개	S급	블랙	5.5%
		화이트	7.5%
	A급	레드	13.7%
		블루	16.3%
		그린	15.8%
B등급 2개 + C등급 3개	S급	블랙	2.3%
		화이트	3.6%
	A급	레드	21.9%
		블루	24.5%
		그린	26.8%
C등급 5개	A급	레드	8.6%
		블루	7.1%
		그린	5.0%
	B급	옐로우	20.4%
		핑크	21.1%
		아이보리	22.8%

예시 2) 인게임 UI로 표시



### 제5조 (유료 확률형 콘텐츠의 표시 등)

④ 유료 확률형 콘텐츠의 확률을 백분율로 표시하기 어렵거나, 이용자의 직관적 이해를 도울 수 있는 방법이 있는 경우, 특정 소수점까지 표시하거나, 분수 함수, 텍스트 등의 방법으로 표시할 수 있다.

#### [취지]

- 참여사가 이용자에게 개별 확률보다 직관적으로 이해하기 쉽게 표시할 수 있는 방식이 있는 경우에는 그 방식을 활용하여 정보를 쉽게 파악할 수 있도록 표시하고자 함

#### [해설]

- 유료 확률형 콘텐츠의 구성 확률이 무한소수의 경우 소수 자리를 모두 표시하기에는 한계가 있으므로 소수점 네 자리 등 직관적으로 파악하기 쉬운 소수 자리까지만 표시
- 유료 확률형 콘텐츠의 구성 확률이 동등한 경우 이용자의 직관적 이해를 돕기 위해 분수 또는 텍스트 방식으로 표시
- 부득이하게 유료 확률형 콘텐츠의 구성 확률을 개별 확률로 표기하기 어려운 경우 분수 또는 함수 등 이용자가 쉽게 이해할 수 있는 다른 방법으로 표시

[예시]

예시 1) 직관적으로 파악하기 쉬운 소수 자리까지만 표시

백분율 표시(무한소수)		직관적 파악이 쉬운 소수자리만 표시	
콘텐츠	개별 확률	콘텐츠	개별 확률
A	0.333333333333...%	A	0.3333%
B	0.333333333333...%	B	0.3333%
C	0.333333333333...%	C	0.3333%
D	0.333333333333...%	D	0.3333%
E	0.333333333333...%	E	0.3333%
F	0.333333333333...%	F	0.3333%

예시 2, 3) 이용자의 직관적 이해를 돕기 위해 분수 또는 텍스트, 함수 등의 방식으로 표시

백분율 표시		분수 및 텍스트 표시																	
<table border="1"> <thead> <tr> <th>결과</th> <th>확률</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1.00%</td> <td>0.24937655...%</td> </tr> <tr> <td>1.01%</td> <td>0.24937655...%</td> </tr> <tr> <td>1.02%</td> <td>0.24937655...%</td> </tr> <tr> <td colspan="2">...</td> </tr> <tr> <td>2.98%</td> <td>0.24937655...%</td> </tr> <tr> <td>2.99%</td> <td>0.24937655...%</td> </tr> <tr> <td>3.00%</td> <td>0.24937655...%</td> </tr> </tbody> </table>	결과	확률	1.00%	0.24937655...%	1.01%	0.24937655...%	1.02%	0.24937655...%	...		2.98%	0.24937655...%	2.99%	0.24937655...%	3.00%	0.24937655...%	<p>OO 재화 구입 시 최저 획득 재화의 1~3%의 무료 재화가 추가로 지급됩니다. 1~3% 구간 내에서 추가로 지급되는 재화의 양은 동등한 확률로 결정됩니다.</p>		
결과	확률																		
1.00%	0.24937655...%																		
1.01%	0.24937655...%																		
1.02%	0.24937655...%																		
...																			
2.98%	0.24937655...%																		
2.99%	0.24937655...%																		
3.00%	0.24937655...%																		
<table border="1"> <thead> <tr> <th>결과</th> <th>확률</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>빨강</td> <td>14.2857142...%</td> </tr> <tr> <td>주황</td> <td>14.2857142...%</td> </tr> <tr> <td>노랑</td> <td>14.2857142...%</td> </tr> <tr> <td>초록</td> <td>14.2857142...%</td> </tr> <tr> <td>파랑</td> <td>14.2857142...%</td> </tr> <tr> <td>남색</td> <td>14.2857142...%</td> </tr> <tr> <td>보라</td> <td>14.2857142...%</td> </tr> </tbody> </table>	결과	확률	빨강	14.2857142...%	주황	14.2857142...%	노랑	14.2857142...%	초록	14.2857142...%	파랑	14.2857142...%	남색	14.2857142...%	보라	14.2857142...%	<p>아이템 색상은 아래 색상 중에서 1/7 동등한 확률로 결정됩니다.</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>결과</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>빨강, 주황, 노랑, 초록, 파랑, 남색, 보라</td> </tr> </tbody> </table>	결과	빨강, 주황, 노랑, 초록, 파랑, 남색, 보라
결과	확률																		
빨강	14.2857142...%																		
주황	14.2857142...%																		
노랑	14.2857142...%																		
초록	14.2857142...%																		
파랑	14.2857142...%																		
남색	14.2857142...%																		
보라	14.2857142...%																		
결과																			
빨강, 주황, 노랑, 초록, 파랑, 남색, 보라																			

### 제5조 (유료 확률형 콘텐츠의 표시 등)

⑤ 참여사는 본 조 제1항 내지 3항의 내용을 이용자가 쉽게 확인할 수 있도록 표시하여야 하며, 전항에 따라 표시되는 정보를 확인할 수 있는 위치를 구매 화면 등에 안내하여야 한다.

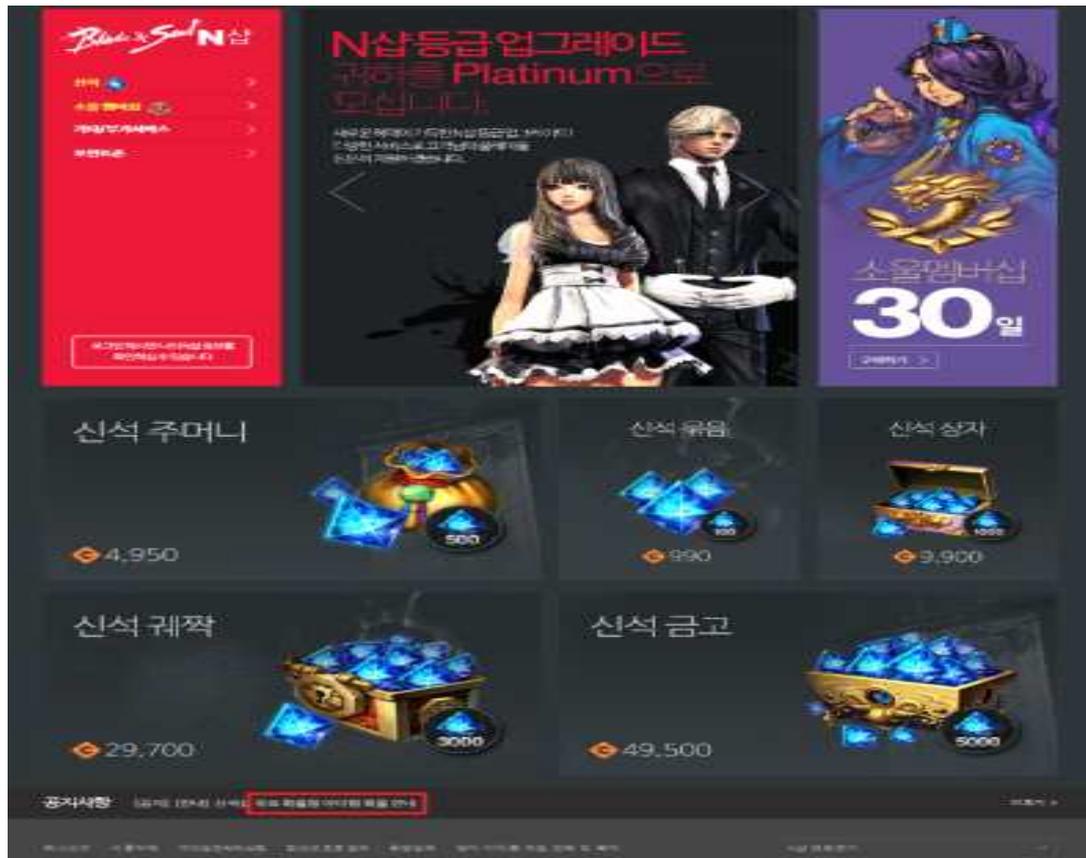
#### [취지]

- 참여사가 제공하는 유료 확률형 콘텐츠에 대한 정보(아이템의 명칭 및 등급, 개별 구성 비율 등)를 이용자가 쉽게 확인할 수 있도록 표시하고, 특히 결과물의 개별 구성 비율에 관한 정보의 제공 위치를 ‘구매 화면 등’ 으로 명확하게 규정하여 게임 이용자의 정보 접근을 용이하게 하고자 함

#### [해설]

- 구매 화면에 대한 표시 방법
  - 구매 화면에 대하여 별도의 정의 조항 등은 존재하지 않지만, 공정거래위원회는 구매 단계별 화면에 대하여 ‘소비자가 사업자의 사이버몰 내에서 상품을 구매할 수 있는 첫 화면부터 그 이후 상품의 구매가 완료되는 화면까지를 의미한다’ 고 정하고 있음
  - 이 경우 캡슐형 유료 아이템을 구매하기 전에 개별 확률에 대한 정보를 안내하여 이용자로 하여금 정확한 정보를 기반으로 구매 행위를 할 수 있도록 하는 것이 강령의 취지임
  - 따라서 구매 화면이란 ‘이용자가 상품을 구매할 수 있는 첫 화면부터 구매 완료되기 직전의 화면’ 으로 볼 수 있음

[예시] 구매 화면 예시



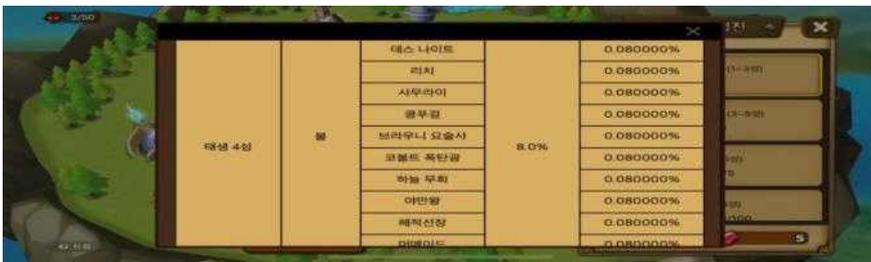
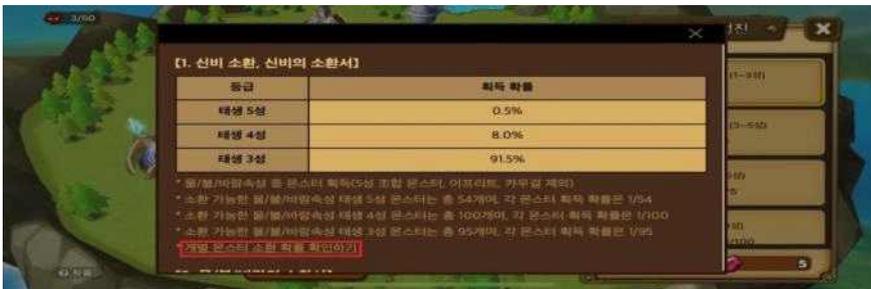
- 사업자는 각 게임의 플랫폼 및 UI 등을 고려하여 구매 화면에 개별 확률에 대한 정보를 확인할 수 있도록 아래 예시 중 하나의 방법으로 안내 하도록 함

[예시]

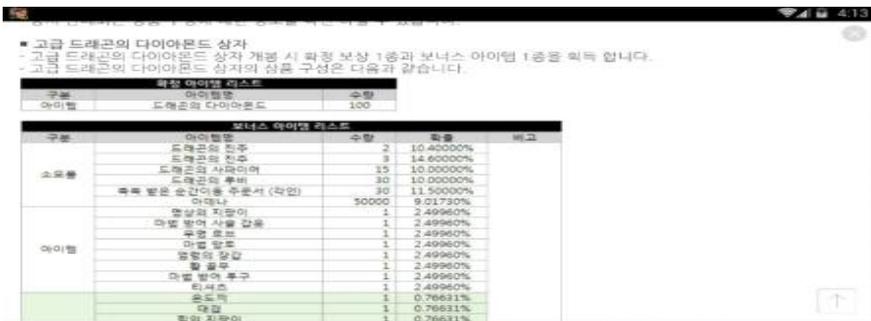
- 구매 화면에 ‘개별 확률 정보’ 내용을 추가
- 구매 화면에 ‘개별 확률 정보’ 확인 링크 버튼을 추가, 버튼 클릭 (터치) 시 외부 안내 페이지로 연결
- 구매 화면에 ‘개별 확률 정보’ 를 확인할 수 있는 위치에 대한 설명을 텍스트 등으로 안내(공지)
- 구매 화면 내 자세히 보기 등 버튼 클릭(터치) 시 ‘개별 확률 정보’ 제공

[예시]

예시 1) 상점 내 ‘개별 확률 정보’ 내용을 추가



예시 2) 상점 내 버튼 클릭 시 외부 안내 페이지로 연결



예시 3) 구매 화면에 ‘개별 확률 정보’ 를 확인할 수 있는 위치에 대한 설명을 텍스트 등으로 안내



예시 4) 구매 화면 내 자세히 보기 등 버튼 클릭(터치) 시 ‘개별 확률 정보’ 제공



- 상품 정보 자세히 보기
1. 정액결제/월회비 안내 (바로가기)
  2. 확률형 아이템, 평등 확률 정보 (바로가기)
  3. 통신결제입자 상품정보 (바로가기)
- 전자상거래 관련 및 불만해 대한 상세한 정보 제공

o ‘구매 화면 등’ 관련 안내

- 각 게임별로 구매 화면에 개별 확률 정보를 확인할 수 있는 방법을 제공하는 것이 원칙이나, 게임의 특성에 따라 구매 화면 내 정보 제공이 부득이하게 어려울 경우 구매 화면 ‘등’에 개별 확률 정보를 확인할 수 있는 방법을 안내하도록 함
- 구매 화면 등에 해당하기 위해서는 원칙적으로 이용자가 게임을 이용하기 위해 반드시 거쳐야 하는 곳에 위치하여야 하며, 게임 이용 시마다 확인할 수 있어야 하며 이용자가 임의로 생략하거나 삭제할 수 있는 곳이 아니어야 함

[예시]

- 게임 런처, 초기화면 및 로딩 화면 등을 활용한 상시 정보 제공
  - ※ 단, 이용자가 쉽게 알아보고 접근할 수 있을 정도로 공지창을 별도로 띄우는 등의 조치를 취한다.
- 게임 메인화면 또는 공식 사이트 내 확률정보 상시 제공

[예시]

예시 1) 게임 런처, 초기화면 및 로딩 화면 등을 활용한 상시 정보 제공  
※ 단, 이용자가 쉽게 알아보고 접근할 수 있을 정도로 공지창을 별도로 띄우는 등의 조치를 취함



예시 2) 게임 화면 내 확률정보 상시 제공(상점에서도 확인가능)



### 제5조 (유료 캡슐형 콘텐츠의 표시 등)

⑥ 참여사는 본 조 제1항 및 제3항에 따라 제공하는 정보에 변경이 발생할 경우 사전에 공지하여야 한다. 단, 게임 서비스의 운영 중 기술상 긴급을 요할 경우에는 변경이 발생한 시점에서 지체 없이 그 취지 및 내용을 고지한다.

#### [취지]

- 참여사가 제공하는 정보의 최신성을 유지하고, 이용자가 유료 캡슐형 콘텐츠 관련 사항의 변경을 정확하게 인지할 수 있도록 하기 위함

#### [해설]

- 결과물 개별 확률의 변경 등 공지 사유
  - 유료 캡슐형 콘텐츠의 구성 목록의 변화 발생 시 해당 내용을 공지하여야 함

#### [예시]

· 유료 캡슐형 콘텐츠 A가 a, b, c, d의 아이템으로 구성되어 있다고 가정할 경우, (1) e 아이템의 추가, (2) d 아이템의 삭제, (3) d 아이템을 f 아이템으로 교체 등 구성 목록의 변화가 있을 경우 사전 공지의 대상이 됨

- 유료 캡슐형 콘텐츠 구성 비율의 변경 발생 시 해당 내용을 공지하여야 함

#### [유료 캡슐형 콘텐츠 개별 확률 공개 방식에 따른 공지 사유]

· 개정된 강령에 따라 강령 별표 1의 개별 확률로 공개하는 경우, 특정 아이템의 개별 확률 변경 시 사전 공지의 대상이 됨

- 유료 강화형 콘텐츠의 성공/실패 확률 및 인챈트 성능의 리스트 변경, 획득 확률 변경 시 해당 내용을 공지하여야 함

[예시]

- 유료 강화형 콘텐츠를 이용하여 A 아이템 강화 등급의 성공/실패 확률 변경 시 사전 공지 대상이 됨
- A 아이템에 유료 강화형 콘텐츠를 이용하여 a, b, c, d의 부가 옵션을 추가하거나 변경할 수 있는 경우 부가 옵션 리스트 및 각각의 부가 옵션 획득 확률 변경 시 사전 공지 대상이 됨

- 유료 합성형 콘텐츠의 결과물 리스트 및 각각의 획득 확률 변경 시 해당 내용을 공지하여야 함

[예시]

- A 아이템(희귀) + B 아이템(희귀) 합성을 통해 a, b, c, d, e 등의 결과물을 획득할 수 있을 경우 a, b, c, d, e 등 획득 리스트 및 각각의 획득 확률 변경 시 사전 공지 대상이 됨
- a, b, c의 재료를 모아 A 아이템을 제작하는데 성공/실패 확률이 있을 경우 성공/실패 확률 변경 시 사전 공지 대상이 됨

#### o 사전 공지 기준

- 공지 사유에 해당하는 정보의 변경이 발생한 경우, 변경된 아이템의 판매 개시 이전을 의미함

## (5) 유료 확률형 콘텐츠의 운용

### 제6조 (유료 확률형 콘텐츠의 운용)

① 참여사는 유료 확률형 콘텐츠의 기획 시 다음 각 호의 사항을 하여서는 아니된다.

1. 유료 확률형 콘텐츠의 이용 조건이나 아이템의 내용에 대해서 사실과 다른 표시, 게임물 이용자가 오인할 만한 표시를 하는 행위
2. 유료 확률형 콘텐츠의 결과물에 유료 캐시를 포함하는 행위
3. 유료 캡슐형 콘텐츠의 결과물로 아무것도 제공하지 않는 행위
4. 유료 캡슐형 콘텐츠의 결과물 중 다음 단계의 게임 진행을 위한 필수 아이템을 포함하는 행위

### [취지]

- 유료 확률형 콘텐츠 모델을 보유한 참여사가 최소한으로 지켜야 할 가이드라인 제시를 통해 관련 법령을 준수하고, 유료 확률형 콘텐츠에 대한 이용자 보호 차원의 기본적 안전장치를 구축하고자 함

### [해설]

- 1호 : 사실과 다른 표시, 오인할 만한 표시
  - 유료 확률형 콘텐츠에 대한 정보(아이템의 명칭, 등급, 제공 수, 제공 기간, 개별 확률 등) 제공은 사실에 입각하여야 함
  - 상점, 이벤트 판매창 등에 유료 확률형 콘텐츠 판촉 문구에 아이템의 입수 조건이나 성능을 과장하는 등의 표시를 하여 이용자를 기만하거나 오인하게 하는 행위를 금지함

[예시]

- 결과물 목록에 없는 아이템을 얻을 수 있는 것처럼 표시
- “단 한 번”, “오늘 하루만” 등 제한적인 조건 하에 아이템을 판매할 것으로 표시한 후 동일 구성으로 재판매하는 경우
- 특정 조건(지역, 레벨, 등급, 기간 등)에서만 사용할 수 있는 아이템에 대해 불명확한 설명

o 2호 : 결과물에 유료 캐시를 포함하는 행위 금지

- 유료 확률형 콘텐츠를 구매하는 데에 사용된 “유료 캐시” (제2조에서 정의한 청약철회의 대상이 되는 게임 내 재화)를 결과물로 제공하는 행위 금지

[예시]

- 캐시(다이아) 100개로 구매하는 캡슐형 유료 아이템의 결과물에 캐시(다이아) 포함금지
- 캐시(다이아)로 구매한 강화·합성 콘텐츠의 결과물에 캐시(다이아)를 제공하는 것은 금지
- 골드(무료 재화)로 구매하는 캡슐형 아이템의 결과물로 골드를 제공하는 것은 가능

- 단, 유료 확률형 콘텐츠의 결과물 외 부가적(보너스)으로 유료 캐시를 제공하는 것은 가능

[예시]

- 다이아 100개로 구매하는 캡슐형 유료 아이템의 결과물이 제공되고, 결과물과 무관하게 유료 캡슐형 콘텐츠 구매에 부대하여 일정 수량의 다이아를 확정적으로 제공하는 경우 가능

o 4호 : 필수 아이템

- 특정 아이템이 없는 경우, 다음 지역 또는 스테이지 등으로 진행할 수 없는 경우 해당 아이템을 필수 아이템으로 정의

[예시]

- “1-10 지역” 까지는 제한 없이 플레이 가능하지만 다음 지역(2-1 등)을 플레이하기 위해서는 “열쇠”가 필요한 경우 열쇠는 필수 아이템이라 할 수 있음
- “a 아이템”이 있어야만 던전 보스 처치가 가능한 것은 아니지만, a 아이템이 있으면 적은 인원으로도 손쉽게 처치가 가능할 경우, a 아이템은 필수 아이템이라 할 수 없음

### 제6조 (유료 확률형 콘텐츠의 운용)

② 참여사는 유료 캡슐형 콘텐츠의 결과물로 유료 콘텐츠를 제공하는 경우 다음 각 호중 하나의 행위를 준수하여야 한다.

1. 유료 캡슐형 콘텐츠의 결과로 제공되는 유료 콘텐츠의 가치는 유료 캡슐형 콘텐츠 1회 구입 가격과 동등하거나 그 이상으로 할 것
2. 유료 캡슐형 콘텐츠 10회 구매 시 제공되는 유료 콘텐츠의 기대가치는 유료 캡슐형 콘텐츠 10회 구입 가격과 동등하거나 그 이상으로 할 것
3. 그 외 제1호와 제2호에 준하여 구입 가격과 동등하거나 그 이상의 유료 콘텐츠를 제공할 것

#### [취지]

- o 게임 내에서 고정적인 가격에 구입할 수 있는 유료 아이템을 유료 캡슐형 콘텐츠에 포함하여 결과적으로 더 비싼 가격에 획득하는 것을 예방하고 게임 내에서 판매하지 않는 아이템에 대해서도 일정 수준의 가치를 보전하게 하는 등 이용자 권익이 보호되도록 함

#### [해설]

- o 1호 : 유료 콘텐츠의 가치
  - 게임 내 상점, 이벤트 등을 통해 이용자가 아이템을 확정적으로 구입할 수 있는 경우, 해당 아이템 구매시점에 이용자가 지불하는 유료재화의 총량을 해당 콘텐츠의 가치로 파악

#### [예시]

- A 아이템을 상점에서 1,000캐시(다이아)에 판매하고 있다면, a 아이템의 가치는 1,000캐시(다이아)에 해당
- A 아이템을 상점에서 1,000캐시(다이아)에 판매하고 있으나, 20% 할인 이벤트를 진행 기간에 판매된 A 아이템의 가치는 800캐시(다이아)에 해당

o 1호 : 1회 구입가격

- 이용자가 유료 캡슐형 콘텐츠를 1회 획득하기 위해 지불하는 유료 재화의 총량을 기준으로 판단

[예시]

- A 상품을 구입하기 위해 1,000캐시(다이아)와 10,000골드(무료 재화)를 동시에 사용하여야 한다면, 구입가격은 1,000캐시(다이아)에 해당
- A 상품을 획득하기 위해 1,000캐시(다이아) 지불하였으나, 이용자가 500캐시(다이아)는 유료 구매를 통해 구입했고, 500캐시(다이아)는 무료 이벤트를 통해 획득했다라도, A 상품의 가치는 1,000캐시(다이아)에 해당

o 1호 : 결과물로 제공되는 유료 콘텐츠의 가치는 유료 캡슐형 콘텐츠 1회 구입가격과 동등하거나 그 이상

- 유료 캡슐형 콘텐츠 A의 결과물에 유료 아이템이 포함될 경우, 해당 유료 아이템의 가치는 A의 구입 가격과 동등하거나 그 이상의 가치를 가져야 함

[예시]

- 아래 표에서 A 상품의 1회 구입가격을 1,000캐시(다이아)로 설정한다면, 아이템 j와 k를 결과물로 포함할 수 없음

캡슐형 유료 아이템 A			
결과물	가치(판매가격)	결과물	가치(판매가격)
a	5,000캐시	g	2,000캐시
b	4,500캐시	h	1,500캐시
c	4,000캐시	i	1,000캐시
d	3,500캐시	j	700캐시
e	3,000캐시	k	500캐시
f	2,500캐시		

- A 상품의 결과물 구성에 a~k까지를 모두 포함하려는 경우, A 상품의 1회 구입가격은 500캐시 이하로 결정되어야 함

o 2호 : 유료 캡슐형 콘텐츠의 기대가치

- 기대가치는 유료 콘텐츠의 가치(판매 가격)에 해당 아이템이 포함된 유료 캡슐형 콘텐츠에서의 개별 확률을 곱하여 산정

[예시]

· 상품 A에 포함된 유료 콘텐츠의 가치와 개별 확률에 따른 기대가치 산정방식은 아래와 같음

캡슐형 유료 아이템 A			
결과물	가치(판매가격)	개별 확률	기대가치
a	5,000캐시	1%	50캐시
b	4,500캐시	3%	135캐시
c	4,000캐시	5%	200캐시
d	3,500캐시	6%	210캐시
e	3,000캐시	7%	210캐시
f	2,500캐시	9%	225캐시
g	2,000캐시	10%	200캐시
h	1,500캐시	11%	165캐시
i	1,000캐시	13%	130캐시
j	700캐시	15%	105캐시
k	500캐시	20%	100캐시

o 2호 : 10회 구매 시 유료(캐시) 아이템의 기대가치는 유료 캡슐형 콘텐츠 10회 구입 가격과 동등하거나 그 이상

- 위 예시에서 유료 캡슐형 콘텐츠 A의 기대가치(개별 유료 아이템 기대가치의 총합)은 1,730캐시에 해당(10회 기대가치, 17,300캐시)

캡슐형 유료 아이템 A			
결과물	가치(판매가격)	개별 확률	기대가치
a	5,000캐시	1%	50캐시
b	4,500캐시	3%	135캐시
c	4,000캐시	5%	200캐시
d	3,500캐시	6%	210캐시
e	3,000캐시	7%	210캐시
f	2,500캐시	9%	225캐시
g	2,000캐시	10%	200캐시
h	1,500캐시	11%	165캐시
i	1,000캐시	13%	130캐시
j	700캐시	15%	105캐시
k	500캐시	20%	100캐시
합계		100%	1,730캐시

- 유료 캡슐형 콘텐츠 A의 기대가치는 1,730캐시로 유료 캡슐형 콘텐츠 A의 10회 구입가격은 17,300 캐시 이하로 책정되어야 함

Tip	기대가치 산정방식 이행의 주의점
<p>o 기대가치에 따른 가치 보존 방식은 참여사가 유료 캡슐형 콘텐츠의 개별 확률을 기획한 확률값에 따라 판매 가격의 범위 혹은 결과물로 제공할 있는 유료아이템의 종류가 변화가 매우 크게 발생하는 방식으로 참여사가 해당 방식을 채택할 경우, 사실에 기반하여 정확한 가치비교가 요구됨</p>	

o 3호 : 제1호와 제2호에 준하여, 구입가격과 동등하거나 그 이상의 유료 캡슐형 콘텐츠를 제공

- 캡슐형 콘텐츠의 결과물로 유료 콘텐츠를 제공하는 경우, 이용자가 해당 콘텐츠를 직접 구매하는 경우보다 더 큰 비용을 지불하고 유료 캡슐형 콘텐츠의 결과로 해당 콘텐츠를 획득하는 경우를 방지할 수 있는 조치를 취해야 하며, 해당 방법에 대해 이용자에게 상세하게 설명하는 것이 바람직함
- 또한, 참여사가 도입한 방식에 대해 자율규제 인증제도 등을 통해, 평가 위원회로부터 타당성을 검토 받는 것이 바람직함

Tip           아이템 가치 산정이 불가능한 경우의 제6조제2항 적용 문제

○ 이 조항은 유료로 별도 판매되는 콘텐츠(상점 등을 통한 직접구매)를 캡슐형 콘텐츠를 통해 제공할 경우, 이용자 권익 보호를 위해 마련된 조치로 콘텐츠의 명시적 가치 산정이 불가능한 경우(해당 콘텐츠의 판매 가격 부존재) 원칙적으로 적용될 수 없음

- 유료 캡슐형 콘텐츠의 결과물에 가치 산정이 가능한 콘텐츠와 불가능한 콘텐츠가 혼재되어 있을 경우, 전자만을 기준으로 제1호 내지 제2호의 기준을 적용

○ 다만, 이용자 권익 보호라는 취지에 비추어, 명시적 가치가 산정되지 않는 결과물과 유사한 기능 및 속성의 아이템이 상점 등에서 판매되고 있을 경우 그에 준하는 해당 가치를 참고하는 것을 권고함

## (6) 내부 점검

### 제7조 (내부 점검)

- ① 참여사는 이 강령이 적절하게 운용되도록 내부 점검을 실시한다.
- ② 참여사는 전항의 점검 결과 이 강령에 위반되는 사실이 발견되었을 경우 다음 각 호의 조치를 취한 후 해당 내용을 K-GAMES 및 제8조의 자율규제 평가위원회에 통보한다.
  1. 위반 내용에 대한 신속한 시정 조치
  2. 위반 원인 분석 및 재발방지책 마련

### [취지]

- o 참여사 스스로 자율규제 강령의 준수 여부를 점검하고, 위반사항을 자진 시정하게 함으로써 참여사의 자율규제에 대한 책임성을 제고하고자 함

### [해설]

- o 1항 : 내부점검의 방법
  - 자율규제의 제반 이행 현황을 관리 및 감독할 내부 전담 조직이나 인력을 통해 주기적인 모니터링 활동을 진행할 것을 권고함
- o 2항 : 시정조치 및 재발방지책의 K-GAMES 및 자율규제 평가위원회 통보
  - 참여사는 위반사항의 발생 일시 및 원인, 조치 결과, 재발방지책 등을 K-GAMES 및 자율규제 평가위원회에 보고하고, 자율규제 평가위원회는 강령 제8조에 따른 조치 수준 및 재발방지책의 적절성을 평가하도록 함

## (7) 자율규제 평가위원회

### 제8조 (자율규제 평가위원회)

- ① 자율규제 개선 및 이행 현황을 감독하기 위하여 한국게임정책 자율기구에 자율규제 평가위원회(이하 ‘평가위원회’)를 설치한다.
- ② 평가위원회는 게임 및 이용자 보호와 관련된 5~10인의 평가위원으로 구성한다.

### [취지]

- 한국게임정책 자율기구에 자율규제 평가위원회를 설치하여 K-GAMES 및 사업자로부터의 독립성을 확보할 수 있는 상태에서 자율규제 개선 및 이행을 감독하기 위함

### [해설]

- 평가위원회의 구성
  - 평가위원회는 자율규제 이행현황을 감독하고 자율규제의 내용 및 적용범위를 결정
- 1항 : 한국게임정책 자율기구 내 자율규제 평가위원회 설치
  - 게임과 관련해 발생하는 제반사항 등을 자율적으로 해결해 나갈 수 있게 출범된 한국게임정책 자율기구 안에 자율규제 평가위원회를 설치
- 2항 : 평가위원회 구성
  - 자율규제 평가위원회는 게임·문화예술·문화산업·청소년·소비자보호·법률·교육·정보통신분야에 관한 전문지식과 경험이 풍부한 5~10인의 평가위원으로 구성

## (8) 평가위원회의 역할

### 제9조 (평가위원회의 역할)

- ① 평가위원회는 다음 각 호의 업무를 수행한다.
  1. 자율규제 준수방법의 적절성 평가
  2. 자율규제 인증제도
  3. 자율규제 이행현황 모니터링 및 결과에 따른 모니터링 준수 권고, 경고, 미준수 사실의 공표
  4. 자율규제 모니터링 결과 공개 및 정기 보고서 발간
- ② 평가위원회는 본 강령 및 제10조 시행세칙 그리고 [별표 1] 내지 [별표 4]에 따라 참여사의 자율규제 준수방법이 적절한지 평가한다.

#### [취지]

- 자율규제의 원활한 이행과 준수율 제고를 위한 자율규제 평가위원회 차원의 사후관리 활동의 근거를 마련하고자함

#### [해설]

- 1호 : 준수방법의 적절성 평가

[예시] 부득이하게 개별 확률 방법과 같이 표시할 수 없는 경우, 평가위원회의 승인을 거쳐 분수 또는 함수 등 다른 방법으로 표시 가능

<b>평가위원회 결정 공표</b>	
<input type="checkbox"/>	제2018-01호
<input type="radio"/>	이 건 심의결정의 경과
	<b>1. 경과</b>
-	2018.08.06. 블리자드엔터테인먼트(유)가 부득이한 사유로 캡슐형 유료 아이템 결과물의 구성비율을 개별확률로 표시하기 어려운 바, 「건강한 게임문화 조성을 위한 자율규제 강령 시행세칙」 제7조 제2항에 따라 평가위원회의 승인을 요청함
-	2018.08.13. 제18차 평가위원회에서 이 건에 대해 심의한 바, 승인하기로 결정함

o 2호 : 인증제도 관련

[인증제도 개요]

- 인증주체 : 자율규제 평가위원회
- 신청방식 : 참여사 신청(월 1회)
- 인증기준 : 신청 게임물별 자율규제 강령 및 시행세칙 준수 여부
- 인증방식 : 신청 게임물에 대한 자율규제 준수 모니터링 후, 평가위원회의 인증수여 여부 결정(월 1회)
- 인증결과 : 인증마크(인증서 포함) 부여 및 사용권 제공(유효기간 : 1년)
- 인증비용 : 일정 수수료 징수(K-GAMES 회원사 무료)
- ※ 인증부여 게임물에 대한 정기적인 모니터링을 통해 자격을 박탈할 수 있음

o 3호 : 모니터링 결과 사후관리 : 페널티 적용

- 모니터링 결과 자율규제 미준수 사업자(게임물)을 대상으로 단계별 조치를 적용

[모니터링 개요]

- 모니터링 대상 : 매월 온라인/모바일 각 인기순위 100위내 게임물
- 모니터링 기간 : 월간 단위 기준 상시 진행
- 모니터링 결과 : 자율규제 관련 통계작성 및 평가위원회에 정보 제공

[미준수 게임물 조치사항]

- 1차 적발 : 준수 권고 공문 발송
- 2차 적발 : 미준수 사실에 대한 경고문 발송
- 3차 적발 : 위반 사실 공표 및 자율규제 인증 취소(인증게임물의 경우)

○ 4호 : 모니터링 결과 공개 및 정기 보고서 발간

- 매월 진행된 모니터링 결과에 대한 보고서 및 자율규제 관련 평가 위원회의 정기 보고서를 발간

[모니터링 결과 및 정기 보고서]

- 모니터링 결과 : 매월 모니터링 결과 보고서를 공개하여 자율규제에 대한 사회적 신뢰 확보
- 정기보고서 발간 : 평가위원회 활동내용 및 분석 자료의 리포팅을 통해 자율규제에 대한 정보 제공

### 제9조 (평가위원회의 역할)

③ 평가위원회는 참여사가 정해진 조건에 따라 결과가 달라질 수 있는 경우로서 [별표 1] 내지 [별표 4] 예시에 따른 표기가 불가능하여 다른 방법으로 조건과 결과 범위 등을 표시한 경우 그 적절성 여부를 평가할 수 있다.

#### [취지]

- 정해진 조건에 따라 결과가 달라질 수 있어 표기 방법에 대한 어려움이 발생할 경우, 그 적절성 여부를 판단하기 위함

#### [해설]

- 캡슐형 콘텐츠에서 이미 획득한 결과물은 중복 획득하지 않을 경우
- 강화형 콘텐츠에서 캐릭터 및 장비 등의 특성에 따라 획득할 수 있는 능력치 및 옵션 등이 다를 경우
- 합성형 콘텐츠에서 재료 투입 개수가 많아 각각의 조합이 너무 방대하여 일반적인 방식으로 공개하기 어려운 경우

(9) 시행세칙

**제10조 (시행세칙)**

이 강령의 시행 및 목적 달성을 위하여 필요한 구체적인 사항을 담아 시행세칙을 제정한다.

[취지]

- 이 시행세칙의 근거가 되는 조항으로, 자율규제 강령에 대한 해석 및 세부 이행방법 제시를 통해 참여사의 자율규제 준수 기준을 제시하고자 함

### 3. 부록

#### (1) 건강한 게임문화 조성을 위한 자율규제 강령 영문본

## Self-Regulatory Code for Building a Healthy Game Culture

Enacted: February 15, 2017

1<sup>st</sup> revised: July 1, 2018

2<sup>nd</sup> revised: May 27, 2021

### **【Preamble】**

The Korea Association of Game Industry (hereinafter referred to as “K-GAMES”) shall enact the Self-regulatory Code for Healthy Game Culture (hereinafter referred to as “Code”). All the members of K-GAMES and game service providers (collectively referred to as “participating entities” ) which have agreed to participate in the Code shall be obligated to comply with the Code.

**Article 1 (Purpose)** The purpose of the Code is to contribute to the development of healthy game culture by stipulating the details of self-regulation including the information shall be notified to the customers by the participating entities, the disclosure procedures, and other information which is required to help consumers to make a rational purchase decision.

**Article 2 (Definition of Terms)** In the Code the following definitions apply:

1. Free content: In-game content that can be acquired for free
2. Paid content: In-game content, including virtual items, that can be purchased with real-world money
3. Paid Loot Box: In-game content whose type, effect and/or specifications are determined in a random manner

**Article 3 (Scope of Paid Loot Box):** In the Code the following categories apply:

1. Paid random content: In-game paid random content in a capsule or container

2. Pay-to-enhance content: In-game paid random content used to enhance other content

3. Pay-to-craft content: In-game paid random content used to craft other content

#### **Article 4 (Application)**

① The Code shall apply to all games offering in-game paid randomized content.

② The specific scope of games pursuant to Paragraph 1 shall be reviewed and determined annually by Self-regulation Assessment Committee in accordance with Article 8.

#### **Article 5 (Information Indication Guideline for In-game Paid Random Content)**

① The participating entities should disclose the following information about in-game paid individual random content in a capsule/container:

1. Names and rarity of all virtual items contained in paid individual random content in a capsule/container

2. Quantity and expiry date of paid individual random content in a capsule/container, which will only be available in a limited quantity and/or for a limited time frame

3. Detailed information of the composition ratios for individual resultant items in paid random content in a capsule/container in accordance with the examples provided in Attached Table 1

② The participating entities should disclose the following information about pay-to-enhance content:

1. A set of possible results from pay-to-enhance content

2. Detailed information of the composition ratios for individual resultant items in pay-to-enhance content in accordance with the examples provided in Attached Table 2

③ The participating entities should disclose the following information about pay-to-craft content:

1. A set of possible results from in pay-to-craft content

2. Detailed information of the composition ratios for individual resultant items in pay-to-craft content in accordance with the examples provided in Attached Table 3

④ The formats of disclosure may vary from rounding off the numbers to indicating in a fraction, function, or text, if the numbers are not accurately converted into a percentage format and/or could be more easily understandable otherwise.

⑤ The participating entities shall display the information in accordance with Paragraph 1 through 3 on the purchase page and etc., to enhance consumer's accessibility to such information.

⑥ The participating entities should notify consumers in advance of any changes in accordance with Paragraph 1 through 3. However, if it requires urgent technical fixes during live service, the purpose and the details of such changes shall be notified immediately at the time of the change.

#### **Article 6 (Management of In-game Paid Random Content)**

① The participating entities should not engage in any of the following acts while designing in-game paid random content:

1. Act of indicating incorrect information about the terms and conditions of use or details of in-game paid random content that might mislead consumers
2. Act of containing any in-game currency in paid random content
3. Act of not providing any virtual item after purchasing in-game paid random content in a capsule/container
4. Act of containing indispensable items required for game progression within in-game paid random content in a capsule/container

② If in-game paid content is one of the obtainable items from in-game paid random content in a capsule/container, the participating entities should follow at least one of the following instructions:

1. The value of in-game paid content obtained from purchasing in-game paid random content in a capsule/container shall be greater than or equal to the purchasing price per in-game paid random content in a capsule/container.

2. The expected value of in-game paid content provided as a result of purchasing in-game paid random content in a capsule/container for 10 times shall be greater than or equal to the total purchase price of such for 10 times.

3. Pursuant to Item 1 and 2, the value of resultant in-game paid content shall be greater than or equal to the purchasing price of in-game paid random content.

#### **Article 7 (Internal Inspection)**

① The participating entities shall conduct internal inspections to ensure compliance with this Code.

② If participating entities discover any violation of this Code during such inspections set forth in Paragraph 1, they shall take the following measure and notify K-GAMES and Self-regulation Assessment Committee as set forth in Article 8 of the results.

1. Swift corrective action to violations
2. Conduct analysis of violations and preparation of an action plan to prevent a recurrence

#### **Article 8 (Self-regulation Assessment Committee)**

① In order to oversee the improvement and implementation status of self-regulation, the Self-regulation Assessment Committee (hereinafter referred to as “The Assessment Committee”) shall be formed under Game Self-regulation Organization of Korea.

② The Assessment Committee shall consist of 5 to 10 committee members related to the game industry and/or consumer protection.

#### **Article 9 (Role of Assessment Committee)**

① Assessment Committee shall carry out the following duties:

1. Evaluate the adequacy of practices in complying self-regulation
2. Operate the self-regulatory certification system
3. Monitor the compliance rate of self-regulation and send the official notice for implementation, warnings, and publicly post a non-compliance status

4. Disclose the results of monitoring and release the periodic reports

② The Assessment Committee shall assess the implementation of self-regulation by the participating entities in accordance with this Code, Enforcement Rules and Attached Table 1 through 4.

③ The Assessment Committee may evaluate the adequacy of disclosure when the participating entities decide to indicate probabilities in a format other than suggested formats of Attached Table 1 through 4 due to modifications under pre-arranged conditions.

#### **Article 10 (Enforcement Rules)**

The detailed provisions necessary for the enforcement of the Code and to fulfill its purpose shall be referred to as Enforcement Rules by the Committee set forth in Article 8.

#### **Supplementary Provision <February 15th, 2017>**

Article 1 (Effective Date) The Code shall be effective as of July 1st, 2017.

#### **Supplementary Provision <July 1st, 2018>**

Article 1 (Effective Date) The Code shall be effective as of July 1st, 2018.

Article 2 (Transitional Measures in terms of Game Self-regulation Organization of Korea) The regulations of Article 8 of the Code shall be exercised based on the former Code prior to the revision date (July 1st, 2018) until the establishment of Game Self-regulation Organization of Korea.

Article 3 (Transfer of Rights · Obligations and Assets) The establishment of Game Self-regulation Organization of Korea indicates the abolishment of the former Self-regulation Assessment Committee and all of their rights · obligations and tangible · intangible assets owned by Self-regulation Assessment Committee shall be transferred to Game Self-regulation Organization of Korea upon its establishment.

#### **Supplementary Provision <May 27th, 2021>**

The Code shall be effective as of December 1st, 2021.

[Attached Table 1] <Enacted on February 15th, 2017>

<Revised on July 1st, 2018 and May 27, 2021>

Disclosure of Information for Paid Random Content  
in a Capsule/container (Related to Article 5, Paragraph 1)

Rarity	Content	Composition Ratio
Legendary	a	0.5%
	b	0.7%
	c	1.0%
Rare	d	1.5%
	e	2.2%
	f	2.5%
	g	3.0%
	h	3.8%
	i	4.5%
Uncommon	j	5.0%
	k	5.5%
	l	5.9%
	m	6.5%
	n	6.8%
	o	7.0%
Common	p	7.5%
	q	8.3%
	r	8.8%
	s	9.0%
	t	10.0%

[Attached Table 2] <Enacted on May 27th, 2021>

Disclosure of Information for Pay-to-enhance Random Content  
(Related to Article 5, Paragraph 2)

Example 1

Level	0→1	1→2	2→3	3→4	4→5
Success Probability	90%	80%	70%	60%	50%

Example 2

Enhancement	Result				
	Success(+1)	Success(+2)	Success(+3)	N/C	Failure
0	50.00%	25.00%	25.00%	0.00%	0.00%
1	52.00%	24.00%	24.00%	0.00%	0.00%
2	58.00%	21.00%	21.00%	0.00%	0.00%
3	62.00%	19.00%	19.00%	0.00%	0.00%
4	65.00%	15.00%	15.00%	5.00%	0.00%
5	72.00%	10.00%	10.00%	5.00%	3.00%
6	46.00%	4.00%	0.00%	30.00%	20.00%
7	15.00%	3.00%	0.00%	48.00%	34.00%
8	9.00%	1.00%	0.00%	50.00%	40.00%
9	0.40%	0.00%	0.00%	59.00%	40.60%

Example on Attributes Acquirement

Rarity <b>Rare</b>		Type <b>Weapon</b>		Level <b>Level 120 +</b>	
First Option	Probability	Second Option	Probability	Third Option	Probability
Strength : +12	6.12%	Strength : +6	12.27%	Strength : +6	13.5%
Agility : +12	6.12%	Agility : +6	12.27%	Agility : +6	13.5%
Intelligence : +12	6.12%	Intelligence : +6	12.27%	Intelligence : +6	13.5%
Luck : +12	6.12%	Luck : +6	12.27%	Luck : +6	13.5%
Max. HP : +120	4.08%	Max. HP : +60	8.18%	Max. HP : +60	9.0%
Max. MP : +120	4.08%	Max. MP : +60	8.18%	Max. MP : +60	9.0%
Damage : +12	6.12%	Damage : +6	0.61%	Damage : +6	0.06%
Spell : +12	6.12%	Spell : +6	0.61%	Spell : +6	0.06%

[Attached Table 3] <Enacted on May 27th, 2021>

Disclosure of Information for Pay-to-craft Random Content  
(Related to Article 5, Paragraph 3)

Example 1

Input	Resultant Item	Probability
More than 4 B-rated items	S-rated item	10%
	A-rated item	30%
	B-rated item	60%

Example 2

Input	Resultant Item	Probability
2 A-rated items + 1 B-rated item	S-rated item	10%
	A-rated item	30%
	B-rated item	60%
2 A-rated items + 2 B-rated items	S-rated item	20%
	A-rated item	40%
	B-rated item	40%
2 A-rated items + 3 B-rated items	S-rated item	30%
	A-rated item	60%
	B-rated item	10%

[Attached Table 4] <Enacted on May 27th, 2021>

### Disclosure of Information Adjusted for the Removal of Duplicates (Related to Article 9)

- This is an example of disclosure when a publisher modifies the probability to exclude duplicates from the potential list of in-game paid random content . In this case, the odds will be evenly distributed for the items that have not yet been given to a player.
- Disclosure information for the third attempt, after acquiring item E and item H in the first and second attempt, respectively.

Order	Resultant Item	Initial Probability	Modification after 1 <sup>st</sup> Attempt	Modified Probability for 2 <sup>nd</sup> attempt	Modification after 2 <sup>nd</sup> attempt	Modified Probability for 3 <sup>rd</sup> attempt
1	A	13.00%	+1.00%	14.00%	+0.89%	14.89%
2	B	13.00%	+1.00%	14.00%	+0.89%	14.89%
3	C	13.00%	+1.00%	14.00%	+0.89%	14.89%
4	D	10.00%	+1.00%	11.00%	+0.89%	11.89%
5	E	10.00%	-10.00%	<b>Acquired</b>		
6	F	10.00%	+1.00%	11.00%	+0.89%	11.89%
7	G	7.00%	+1.00%	8.00%	+0.89%	8.89%
8	H	7.00%	+1.00%	8.00%	-8.00%	<b>Acquired</b>
9	I	7.00%	+1.00%	8.00%	+0.89%	8.89%
10	J	5.00%	+1.00%	6.00%	+0.89%	6.89%
11	K	5.00%	+1.00%	6.00%	+0.89%	6.89%
Total		100.00%		100.00%		100.01%*

- rounded off to the nearest hundredths

## 为营造健康的游戏文化的自律管理实施条例

制定 :2017.02.15.

修改 :2018.07.01.

修改 :2021.05.27.

### 【全文】

(公司)韩国游戏产业协会(以下称为“K-GAMES”)为营造健康的游戏文化而制定了自律管理条例(以下称为“条例”)。K-GAMES的所有会员公司以及拥护此条例的游戏相关经营公司都负有遵守条例的义务。

**第1条 (目的)** 此条例为促进游戏用户的合理性消费,通过规定会员公司应当遵守的事项及应当向用户提供的信息与标记方式等自律管理的事项,目的为共筑营造健康的游戏文化。

**第2条 (用语的定义)** 在此条例中使用的用语定义如下。

1. 免费内容:在游戏中可以获得道具的内容
2. 付费内容:用户通过付费购买可获得道具的内容
3. 随机型内容:用户在付费购买后,根据相应概率随机获得道具的内容

**第3条 (付费随机型内容的范围)** 随机型付费内容的范围如下

1. 胶囊型内容:根据偶然提供结果物品等的内容
2. 强化型内容:根据偶然改变道具性能等的内容
3. 合成型内容:以道具等的结合,偶然获得成果的内容

**第4条 (适用对象)**

- ① 此条例适用于提供随机型付费内容的所有游戏。
- ② 第1项游戏产品的具体范围由第8条的自律管理评价委员会每年审查之后决定

### 第5条（随机型付费道具的标示）

- ① 关于随机型付费内容，参与公司应标示如下的事项。
  1. 付费随机型道具所提供的道具名称、等级
  2. 限定付费随机型道具的提供数量或提供期间时的相应信息
  3. 按照[附表1]示例的付费随机型道具个别抽取概率的相关事项
- ② 关于付费强化型内容，参与公司应标示如下的事项。
  1. 通过强化型道具所提供的性能变化结果
  2. 按照[附表2]示例的付费强化型道具个别抽取概率的相关事项。
- ③ 关于付费合成型内容，参与公司应标示如下的事项 付费合成型道具所提供的道具合成结果按照[附表3]示例的付费合成型道具个别抽取概率的相关事项。
- ④ 随机型付费内容的概率很难用百分比标示或有帮助用户直观理解的方法时，可标示到特定小数点，也可以用分数、函数、文本等的方法。
- ⑤ 参与公司要标示本条按第一项至第三项事项，为方便使用者的理解，并告知购买画面等可确认根据前款显示的信息位置。
- ⑥ 参与公司要提前告知按第一项至第三项事项提供的信息变更，但游戏服务运营过程中如有技术上的紧急情况，应在发生变更及时告知其宗旨与事项。

### 第6条（付费随机型内容的运用）

- ① 参与公司在企划付费随机型道具时不得使用如下的事项。
  1. 对付费随机型内容的使用条件或道具内部标示与事实不一致，易造成游戏用户误会的行为
  2. 付费随机型的道具中包括付费游戏货币的行为
  3. 付费胶囊型内容的道具中不提供任何道具的行为
  4. 付费胶囊型内容的道具中包括之后游戏进行的必备道具的行为
- ② 参与公司由付费胶囊型内容的道具提供付费内容时应当遵守以下条例。
  1. 作为付费胶囊型内容的道具价值应与之相同或高于付费胶囊道具的一次购买价格
  2. 购买付费胶囊型内容十次时提供的付费内容的期待价值应与之相同或高于付费胶囊道具的十次购买价格
  3. 此外根据本项第一号与第二号，应提供购买价格相同或高于的付费内容

### 第7条（内部检查）

- ① 参与公司为能合理地运用此条例，进行内部检查。

② 参与公司在前项的检查结果中如发现违反此条例，采取如下各号的措施后将该内容向K-GAMES及第8条的自律管理评价委员会通报 °

1. 对违反事项迅速地措施改整
2. 违反原因分析及准备防止再次违反的对策

#### **第8条（自律管理评价委员会）**

①为监督自律管理的改善及履行现况，韩国游戏政策自律机构中特设自律管理评价委员会（以下“评价委员会”） °

② 评价委员会由与游戏及用户保护有关的5~10人的评价委员组成 °

#### **第9条（评价委员会的作用）**

① 评价委员会执行下面各号的业务 °

1. 自律管理遵守方法的合理性评价
2. 自律管理认证制度
3. 按照自律管理履行现况监督及结果的监督遵守建议、警告、未遵守事实的公布
4. 公开自律管理监督结果及发行定期报告

②评价委员会将根据本条例与细则以及[附表1]或[附表4] 来评价参与公司的自律规制遵守方法是否妥当 °

③ 评价委员会是参与公司根据规定的条件，在结果有所不同的情况下，无法根据[附表1]或[附表4]示例进行标记，因此用其他方法标示条件与结果范围时，可以评价其是否妥当

**第10条（实施细则）** 为了本条例的实施及达成目的，所需具体事项由第8条的评价委员会制定实施细则 °

**附则 <2017.2.15>**

第1条（实施日）此自2017年7月1日起实施 °

**附则 <2018. 7. 1>**

第1条（实施日）此自2018年7月1日起实施 °

第2条（韩国游戏政策自律机构相关的临时措施）条例第8条的规定截止至韩国游戏政策

自律机构成立前，与2018年7月1日修正前的旧条例一起执行 °

第3条（权利、义务及资产的继承等）韩国游戏政策自律机构成立的同时废除以前的自律管理评价委员会，韩国游戏政策自律机构自成立日起继承之前的自律管理评价委员会所具有的所有权利、义务及有形、无形资产等 °

**附则 <2021. 5. 27.>**

此自2021年12月1日起实施 °

[附表 1] <制定 2017.02.15>

<修改 2018.07.01, 2021.05.27.>

付费胶囊型内容的标示例（第5条第1项相关）

等级	道具	抽取比例
传说	a	0.5%
	b	0.7%
	c	1.0%
高级	d	1.5%
	e	2.2%
	f	2.5%
	g	3.0%
	h	3.8%
	i	4.5%
中级	j	5.0%
	k	5.5%
	l	5.9%
	m	6.5%
	n	6.8%
	o	7.0%
一般	p	7.5%
	q	8.3%
	r	8.8%
	s	9.0%
	t	10.0%

[附表 2] <新设 2021.05.27.>

付费强化型内容的标示例（第5条第2项相关）

强化抽取概率示例1)

	0强→1强	1强→2强	2强→3强	3强→4强	4强→5强
强化比例	90%	80%	70%	60%	50%

强化抽取概率示例2)

强化阶段	结果				
	成功(+1)	大成功(+2)	大成功(+3)	无变化	失败
0	50.00%	25.00%	25.00%	0.00%	0.00%
1	52.00%	24.00%	24.00%	0.00%	0.00%
2	58.00%	21.00%	21.00%	0.00%	0.00%
3	62.00%	19.00%	19.00%	0.00%	0.00%
4	65.00%	15.00%	15.00%	5.00%	0.00%
5	72.00%	10.00%	10.00%	5.00%	3.00%
6	46.00%	4.00%	0.00%	30.00%	20.00%
7	15.00%	3.00%	0.00%	48.00%	34.00%
8	9.00%	1.00%	0.00%	50.00%	40.00%
9	0.40%	0.00%	0.00%	59.00%	40.60%

属性赋予概率示例)

等级 稀有		分类 武器		等级 120等级以上	
第一个选项	概率	第二个选项	概率	第三个选项	概率
力量 : +12	6.12%	力量 : +6	12.27%	力量 : +6	13.5%
敏捷 : +12	6.12%	敏捷 : +6	12.27%	敏捷 : +6	13.5%
智力 : +12	6.12%	智力 : +6	12.27%	智力 : +6	13.5%
幸运 : +12	6.12%	幸运 : +6	12.27%	幸运 : +6	13.5%
最多 HP : +120	4.08%	最多 HP : +60	8.18%	最多 HP : +60	9.0%
最多 MP : +120	4.08%	最多 MP : +60	8.18%	最多 MP : +60	9.0%
攻击力 : +12	6.12%	攻击力 : +6	0.61%	攻击力 : +6	0.06%
魔力 : +12	6.12%	魔力 : +6	0.61%	魔力 : +6	0.06%

[附表 3] <新设 2021.05.27.>

付费合成型内容的标示例（第5条第3项相关）

示例 1)

投入条件	可获得结果	概率
B级4个以上	S级	10%
	A级	30%
	B级	60%

示例 2)

投入条件	可获得结果	概率
A级2个 + B级1个	S级	10%
	A级	30%
	B级	60%
A级2个 + B级2个	S级	20%
	A级	40%
	B级	40%
A级2个 + B级3个	S级	30%
	A级	60%
	B级	10%

[附表 4] <新设 2021.05.27.>

获得一个构成品时，相应构成品未登场的结构  
 示例（第9条相关）

\* 概率型道具结果列表中介绍过的道具不得重复获得。已获得的道具出现概率是平均分配给剩余后加算。

\* 第一次获得道具E，第二次获得道具H时，第三次道具抽取概率例子

次序	获得道具	基本概率	反映第一次 获得结果	第二次 概率	反映第二次 获得结果	第三次 概率
1	A	13.00%	+1.00%	14.00%	+0.89%	14.89%
2	B	13.00%	+1.00%	14.00%	+0.89%	14.89%
3	C	13.00%	+1.00%	14.00%	+0.89%	14.89%
4	D	10.00%	+1.00%	11.00%	+0.89%	11.89%
5	E	10.00%	-10.00%	(获得完)		
6	F	10.00%	+1.00%	11.00%	+0.89%	11.89%
7	G	7.00%	+1.00%	8.00%	+0.89%	8.89%
8	H	7.00%	+1.00%	8.00%	-8.00%	(获得完)
9	I	7.00%	+1.00%	8.00%	+0.89%	8.89%
10	J	5.00%	+1.00%	6.00%	+0.89%	6.89%
11	K	5.00%	+1.00%	6.00%	+0.89%	6.89%
합계		100.00%		100.00%		100.01%*

\* 小数点第三位四舍五入

### (3) 건강한 게임문화 조성을 위한 자율규제 강령 시행세칙

## 건강한 게임문화 조성을 위한 자율규제 강령 시행세칙

제정 : 2017.05.10.

개정 : 2017.08.18.

개정 : 2018.06.18.

개정 : 2021.06.16.

**제1조(목적)** 이 시행세칙은 「건강한 게임문화 조성을 위한 자율규제 강령」(이하 “강령”이라 한다) 제10조에서 위임한 사항을 규정함을 목적으로 한다.

**제2조(유·무료 콘텐츠)** ① 강령 제2조 제1호의 “무료 콘텐츠”는 게임 진행 과정에서 보상 등으로 획득하거나 무료로 획득한 재화를 통해 교환한 아이템 등의 콘텐츠를 의미한다.

② 강령 제2조 제2호의 “유료 콘텐츠”는 이용자가 현금으로 직접 구입하거나 현금 지급을 통해 획득하는 재화에 의하여 교환 또는 구입한 아이템 등의 콘텐츠를 의미한다.

③ 제1항 및 제2항의 기준에 따른 구분이 명확하지 않은 경우, 콘텐츠 구매의 수단이 되는 재화의 청약철회 및 환불 가능 여부에 따라 유료와 무료 콘텐츠를 구분한다.

**제3조(확률형 콘텐츠)** 강령 제2조 제3호의 “확률형 콘텐츠”는 사용 시점의 우연성에 의해 구체적인 종류, 효과 및 성능 등이 결정되는 아이템 등의 콘텐츠로 다음 각호로 구분된다.

1. 강령 제3조 제1호의 “캡슐형 콘텐츠”는 구매한 콘텐츠의 사용 또는 개봉 당시의 정해진 확률에 따라 획득하는 결과물이 결정되는 콘텐츠

2. 강령 제3조 제2호의 “강화형 콘텐츠”는 구매한 재료 등 콘텐츠를 사용하여 보유한 캐릭터, 아이템, 펫 등의 성능, 효과, 옵션 등을 정해진 확률에 따라 변경하는 콘텐츠

3. 강령 제3조 제3호의 “합성형 콘텐츠”는 보유하고 있는 캐릭터, 아이템, 펫 등을 단수 혹은 복수 결합하여 정해진 확률에 따라 결과물을 획득하는 콘텐츠

**제4조(평가위원회 검토)** 강령 제8조 제1항에 의해 한국게임정책자율기구 내에 설치되는 자율규제 평가위원회(이하 “평가위원회”라 한다)가 강령 제4조 제2항에 따른 강령의 적용대상 게임물의 범위를 검토·결정하는 경우에는 다음 각 호 사항을 고려하여야 한다.

1. 자율규제 모니터링 결과
2. 자율규제 관련 이용자 민원
3. 확률형 콘텐츠 관련 정책동향
4. 참여사 및 유관 협·단체의 의견
5. 기타 적용대상 게임물의 범위 검토·결정을 위해 평가위원회가 의결한 사항

**제5조(필수 콘텐츠)** 강령 제6조 제1항 제4호의 “필수 콘텐츠”라 함은 게임의 시작 및 다음 단계 진행을 위해 필수적으로 요구되는 아이템 등의 콘텐츠를 의미하며, 단순히 게임 진행을 유리하게 하는 아이템 등의 콘텐츠는 포함되지 아니 한다.

**제6조(유료 캡슐형 콘텐츠의 가치 산정)** ① 강령 제6조 제2항 제1호의 유료 캡슐형 콘텐츠의 가치는 해당 콘텐츠의 구입 및 교환에 필요한 현금 혹은 유료 재화의 양을 기준으로 한다.

② 강령 제6조 제2항 제2호의 유료 콘텐츠의 기대가치는 제1항에 따른 유료 캡슐형 콘텐츠의 가치에 해당 콘텐츠의 유료 캡슐형 콘텐츠 내 구성 비율을 곱하여 산정한다.

③ 제1항에 따른 콘텐츠의 가치 산정이 불가능한 경우, 해당 콘텐츠와 유사한 기능 및 속성을 가진 콘텐츠의 가치를 참고하도록 한다. 다만, 콘텐츠를 별도로 판매하지 않는 등 명확한 기준 가치 산정이 불가능한 경우 제1항 및 제2항의 기준은 적용되지 아니한다.

④ 참여사는 강령 제6조 제2항 제3호에 따른 조치를 취할 경우 평가위원회를 통해 이용자 보호 실효성에 대한 검토를 받을 수 있다.

**제7조 (유료 캡슐형 콘텐츠의 명칭, 등급 등의 표시 방법 등)** ① 강령 제5조 제1항 제1호에 따른 아이템 등 콘텐츠의 명칭, 등급 표시는 다음 각 호의 기준에 따른다.

1. 게임 내에서 아이템 등 콘텐츠의 명칭, 등급이 구분되어 있는 경우, 해당 내용을 표시

2. 게임 내 아이템 등 콘텐츠의 등급이 구분되어 있지 않는 경우, 유료 캡슐형 콘텐츠 결과물의 구성 비율 순으로 등급을 구분하여 표시

② 강령 제5조 제1항 제3호에 따른 유료 캡슐형 콘텐츠 결과물의 구성 비율은 백분율로 표시함을 원칙으로 한다. 다만, 부득이한 사유로 이용자의 직관적 이해를 도울 수 있는 방법이 있는 경우, 특정 소수점까지 표시하거나, 분수, 함수, 텍스트 등의 방법으로 표시할 수 있다.

③ 강령 제5조 제5항에 따른 구매 화면 등의 안내는 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 방법으로 한다.

1. 유료 캡슐형 콘텐츠 관련 정보(구성 비율에 관한 정보 포함, 이하 같다)의 구매 화면 내 공개

2. 유료 캡슐형 콘텐츠 관련 정보 공개 웹페이지에 대한 링크 버튼의 구매 화면 내 제공

3. 유료 캡슐형 콘텐츠 관련 정보의 열람 방법의 구매 화면 내 안내 또는 공지

**제8조 (유료 강화형 콘텐츠의 명칭, 등급 등의 표시방법 등)** ① 강령 제5조 제2항에 따른 콘텐츠의 성능 변화 결과의 표시는 다음 각호에 따른다.

1. 게임 내 유료 강화형 콘텐츠의 강화 시도에 따라 성능 변화(성공, 실패, 소멸, 유지 등)이 있을 경우 확률을 표시

2. 게임 내 유료 강화형 콘텐츠로 성능, 효과, 옵션 등의 수치를 변화되는 경우, 각 성능, 효과, 옵션의 목록 및 확률을 표시

② 강령 제5조 제2항 제2호에 따른 유료 강화형 콘텐츠 결과의 개별 확률은 백분율로 표시함을 원칙으로 한다. 다만, 부득이한 사유로 이용자의 직관적 이해를 도울 수 있는 방법이 있는 경우, 특정 소수점까지 표시하거나, 분수, 함수, 텍스트 등의 방법으로 표시할 수 있다.

③ 강령 제5조 제5항에 따른 구매 화면 등의 안내는 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 방법으로 한다.

1. 성공 확률 관련 정보의 게임 내 공개

2. 성공 확률 관련 정보 공개 웹페이지에 대한 링크 버튼의 게임 내 제공

3. 성공 확률 관련 정보의 열람방법의 게임 내 안내 또는 공지.

**제9조 (유료 합성형 콘텐츠의 명칭, 등급 등의 표시방법 등)** ① 강령 제5조제3항에 따른 콘텐츠의 합성 결과는 유료 합성형 콘텐츠의 피합성 아이템 등 콘텐츠의 등급 등에 따라 합성 결과물의 변화가 있을 경우 각각의 확률을 표시하여 공개한다. 또한, 합성의 결과로 생성되는 아이템 등 콘텐츠에 대해서는 제7조 제1항을 준용하여 표시한다.

② 강령 제5조 제2항 제3호에 따른 유료 강화형 콘텐츠 결과의 개별 확률은 백분율로 표시함을 원칙으로 한다. 다만, 부득이한 사유로 이용자의 직관적 이해를 도울 수 있는 방법이 있는 경우, 특정 소수점까지 표시하거나, 분수, 함수, 텍스트 등의 방법으로 표시할 수 있다.

③ 강령 제5조 제5항에 따른 구매 화면 등의 안내는 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 방법으로 한다.

1. 합성 시 결과물 확률 관련 정보의 게임 내 공개
2. 합성 시 결과물 확률 관련 정보 공개 웹페이지에 대한 링크 버튼의 게임 내 제공
3. 합성 시 결과물 확률 관련 정보의 열람방법의 게임 내 안내 또는 공지.

**제10조 (획득 등에 따른 확률 변화 시 표시 방법 등)** ① 강령 제9조 제3항에 따라 게임 내에서 이미 취득한 아이템 등 콘텐츠를 중복 보유를 허용하지 않는 이유 등으로 획득 확률이 달라질 경우, 획득 확률이 달라지는 사유와 이에 따른 확률 변화를 각 아이템 등 콘텐츠 별로 공개한다.

② 강령 제9조 제3항 및 강령 [별표 4]에 따른 콘텐츠 결과의 개별 확률은 백분율로 표시함을 원칙으로 한다. 다만, 부득이한 사유로 이용자의 직관적 이해를 도울 수 있는 방법이 있는 경우, 특정 소수점까지 표시하거나, 분수, 함수, 텍스트 등의 방법으로 표시할 수 있다.

③ 제1항 및 2항에 따른 확률의 공개는 원 콘텐츠의 종류에 따라 제7조 내지 제9조를 준용한다.

**제11조(내부점검 결과에 대한 적절성 평가)** 평가위원회는 강령 제7조에 따른 참여사의 시정조치 및 재발방지책의 적절성에 대한 평가를 할 수 있다.

**제12조(평가위원회의 구성 및 운영 등)** 위원의 임기 등 평가위원회의 구성 및 운영 등에 관하여 필요한 사항은 평가위원회 운영규정으로 정한다.

**제13조(자율규제 인증제도)** ① 강령 제9조 제1항 제2호에 따른 자율규제 인증은 참여사의 신청에 따라 평가위원회가 강령 및 이 시행세칙에서 정한 사항의 준수 여부를 평가하여 인증부여 여부를 결정한다.

② 제1항 따른 인증의 유효기간은 인증부여일로부터 1년으로 한다.

**제14조(상시 모니터링)** 강령 제9조 제1항 제3호의 자율규제 이행현황 모니터링은 매월 게임 플랫폼별 인기 순위 게임물에 대해 실시하는 것을 원칙으로 한다.

**제15조(자율규제 미준수 게임물 및 사업자에 대한 조치)** 강령 제9조제1항제3호에 따라 평가위원회는 자율규제 미준수 게임물 및 사업자에 대해 다음 각호의 조치를 취하여야 한다.

1. 1차 미준수 : 미준수 게임물 및 사업자에 대한 준수 권고
2. 2차 미준수 : 미준수 게임물 및 사업자에 대한 경고
3. 3차 미준수 : 미준수 사실(미준수 게임물 및 사업자 관련 정보 포함)의 공표 및 자율규제 인증 취소

**제16조(시행세칙 개정)** 평가위원회는 이 시행세칙의 개정이 필요한 경우 관련 주체의 의견 수렴을 거쳐 상시로 이를 개정할 수 있다.

<부 칙>

2017. 5. 10.

제1조(시행일) 이 세칙은 2017. 7. 1.부터 시행한다.

<부 칙>

2017. 8. 18.

제1조(시행일) 이 세칙은 2017. 8. 18.부터 시행한다.

<부 칙>

2018. 6. 18.

제1조(시행일) 이 세칙은 2018. 7. 1.부터 시행한다.

<부 칙>

2021. 6. 16.

제1조(시행일) 이 세칙은 2021. 12. 1.부터 시행한다.

#### (4) 확률형 아이템 자율규제 인증제도 시행세칙

### 확률형 아이템 자율규제 인증제도 시행세칙

2018. 12. 10(제정)

**제1조 (목적)** 이 시행세칙은 「건강한 게임문화 조성을 위한 자율규제 강령」 제8조제1항제2호에서 규정하는 확률형 아이템 자율규제 인증제도의 운영에 필요한 구체적인 사항을 정함을 목적으로 한다.

**제2조 (신청)** ① 확률형 아이템 자율규제 인증(이하 ‘인증’ 이라 한다)을 받고자 하는 자는 한국게임정책자율기구 사무국(이하 ‘기구’ 라 한다)을 통해 신청하여야 한다.

② 인증을 신청한 자는 다음 각 호의 서류를 구비하여 제출하여야 한다.

1. 확률형 아이템 자율규제 인증 신청서 (별지 제1호 서식) 1부
2. 법인 등기사항 증명서 또는 사업자등록증 사본 1부
3. 확률형 아이템 자율규제 체크리스트 (별첨 제1호 양식) 1부

③ 기구는 전항에서 정한 구비서류에 미비한 사항이 있을 경우 인증을 신청한 자로 하여금 보완하도록 할 수 있다.

**제3조 (수수료)** ① 기구에서 수행하는 인증업무에 소요되는 비용은 인증을 신청한 자가 부담한다.

② 자율규제 평가위원회(이하 ‘평가위원회’ 라 한다)는 인증에 필요한 제반 비용 등을 감안하여 수수료를 산정한다.

**제4조 (심의)** 평가위원회는 인증의 부여, 갱신, 취소 등 인증제도의 운영에 관한 주요 사항을 심의·의결한다.

**제5조 (결과 안내)** 기구는 인증심의 결과를 홈페이지를 통해 안내한다.

**제6조 (변경사항의 고지)** 인증을 받은 자는 인증 신청 시 기재한 사항에 변경이 발생한 경우에는 그 사유가 발생한 날로부터 15일 이내에 변경사항과 그 사유를 기구에 알려야 한다.

**제7조 (인증 유효기간 및 갱신)** ① 인증의 유효기간은 인증일로부터 1년으로 한다.  
② 인증을 갱신하고자 하는 경우에는 인증 만료일로부터 1개월 이전까지 수수료를 납부하여야 한다.  
③ 전항의 인증 갱신을 하지 않은 경우에는 유효기간 만료 시 재신청하여야 한다.

**제8조 (인증마크의 사용 및 홍보)** ① 인증을 받은 자는 「표시·광고의 공정화에 관한 법률」에서 정하는 규정에 따라 [별표 1]의 인증마크를 홈페이지에 게시하거나 게임물 등에 사용할 수 있다.  
② 인증을 받은 자는 「언론중재 및 피해구제 등에 관한 법률」에서 정의하는 언론에 인증 사실을 공표하거나 홍보할 수 있다.

**제9조 (사후관리)** ① 기구는 인증의 사후관리를 담당하며, 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 사항에 대해 사실 확인을 할 수 있다.  
1. 이용자 민원이 제기된 미준수 사항  
2. 기구 모니터링을 통해 발견된 미준수 사항  
3. 기타 평가위원회가 필요하다고 인정하여 위임하는 사항  
② 평가위원회는 전항의 사실 확인 결과 자율규제 미준수 업체에 대하여 시정을 요구할 수 있다.

**제10조 (인증 취소)** ① 평가위원회는 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 경우 심의의결을 거쳐 인증을 취소할 수 있다.  
1. 시정요구를 받고 기일 내에 시정하지 아니한 경우  
2. 허위 또는 부정한 방법으로 인증을 받은 경우  
3. 서비스 종료 등으로 자율규제 이행이 불가능한 경우  
② 평가위원회는 인증 기준이 변경된 경우 변경 전에 인증된 게임물이 변경된 기준을 3개월 이내에 충족하지 못할 경우 인증을 취소할 수 있다.  
③ 인증이 취소된 게임물은 취소 처분을 받은 날로부터 인증마크를 사용할 수 없다.

**제11조 (유사명칭 사용 금지)** 인증을 받은 자가 아닌 경우 자율규제 인증마크, 확률형 아이템 인증, 자율규제 인증업체, 확률형 아이템 인증 게임물 등의 유사한 명칭을 사용할 수 없다.

**제12조 (비밀유지)** 인증과 관련된 업무를 수행하는 자는 업무추진 과정에서 알게 된 영업 비밀에 속하는 사항을 공표·누설하거나 업무 수행을 위한 목적 외에 이용하여서는 아니 된다.

**제13조 (시행세칙 개정)** 평가위원회는 이 세칙의 개정이 필요할 경우 관련 주체의 의견 수렴을 거쳐 상시로 개정할 수 있다

#### 〈부 칙〉

2018. 12. 10.

제1조 (시행일) 이 세칙은 2018. 12. 10.부터 시행한다.

확률형 아이템 자율규제 인증제도 시행세칙 [별지 제1호 서식]

<b>확률형 아이템 자율규제 인증 신청서</b>				
게임물 정보	게임명			
	사이트			
	플랫폼	<input type="checkbox"/> PC / 온라인 <input type="checkbox"/> 모바일 <input type="checkbox"/> 기타( )	업체구분	<input type="checkbox"/> 개발사 <input type="checkbox"/> 유통사 <input type="checkbox"/> 기타( )
	등급			
	장르	<input type="checkbox"/> 슈팅(FPS 포함) <input type="checkbox"/> 롤플레이팅 <input type="checkbox"/> 스포츠 <input type="checkbox"/> 시뮬레이션(전략/경영포함) <input type="checkbox"/> 퍼즐/보드 <input type="checkbox"/> 레이싱 <input type="checkbox"/> MMORPG <input type="checkbox"/> 액션 (대전격투 포함) <input type="checkbox"/> 기타( )		
회사 정보	회사명		대표자	
	사업자 등록번호		대표번호	
	주소	(우 )		
	담당자		부서/ 직위	
	연락처		이메일	
『확률형 아이템 자율규제 인증제도 시행세칙』 제2조에 의하여 위와 같이 신청합니다.				
년      월      일				
<b>한국게임정책자율기구 평가위원장 귀하</b>				
<구비서류> 사업자등록증 사본 1부, 확률형 아이템 자율규제 체크리스트 1부				

확률형 아이템 자율규제 인증제도 시행세칙 [별표 1]

확률형 아이템 자율규제 인증마크 (제2조 관련)

※ 확률형 아이템 자율규제 인증마크는 확률의 의미를 담은 보물상자를 아이콘으로 나타내어 예측가능성을 담보하고자 하는 뜻을 표현하고자 함

	기본	흑백
기본형		
가로 A		
가로 B		
세로형		