

건강한 게임문화 조성을 위한 자율규제 강령

제정 : 2017.02.15

【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 표명한 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) 이 강령에서 사용하는 용어의 정의는 다음과 같다.

1. 무료 아이템 : 게임 내에서 획득할 수 있는 아이템
2. 유료(캐시) 아이템 : 이용자가 유료 구매를 통해 획득할 수 있는 아이템
3. 캡슐형 유료 아이템 : 이용자가 유료 구매 후, 우연성에 의해서 그 내용물이 제공되는 아이템

제3조 (적용대상)

- ① 이 강령은 캡슐형 유료 아이템을 제공하는 모든 게임에 적용한다.
- ② 제1항에 따른 게임물의 구체적인 범위는 제9조제1항의 자율규제 평가 위원회가 매년 검토하여 결정한다.

제4조 (캡슐형 유료 아이템 운용)

- ① 참여사는 캡슐형 유료 아이템의 기획 시 다음 각 호의 사항을 하여서는 아니된다.

1. 캡슐형 유료 아이템의 이용 조건이나 아이템의 내용에 대해서 사실과 다른 표시, 게임물 이용자가 오인할 만한 표시를 하는 행위
 2. 캡슐형 유료 아이템의 결과물에 유료 캐시를 포함하는 행위
 3. 캡슐형 유료 아이템의 결과물로 아무것도 제공하지 않는 행위
 4. 캡슐형 유료 아이템의 결과물 중 다음 단계의 게임 진행을 위한 필수 아이템을 포함하는 행위
- ② 캡슐형 유료 아이템의 결과물로 유료(캐시) 아이템을 제공하는 경우 다음 각 호중 하나의 행위를 준수하여야 한다.
1. 캡슐형 유료 아이템의 결과로 제공되는 유료(캐시) 아이템의 가치는 캡슐형 유료 아이템 1회 구입가격과 동등하거나 그 이상으로 할 것
 2. 캡슐형 유료 아이템 10회 구매 시 제공되는 유료(캐시) 아이템의 기대 가치는 캡슐형 유료 아이템 10회 구입가격과 동등하거나 그 이상으로 할 것
 3. 그 외 제1호와 제2호에 준하여 구입가격과 동등하거나 그 이상의 유료 (캐시) 아이템을 제공할 것

제5조 (캡슐형 유료 아이템의 표시 등)

- ① 참여사는 캡슐형 유료 아이템에 대하여 다음 각 호의 내용을 표시하여야 한다.
 1. 캡슐형 유료 아이템을 통해 제공되는 모든 아이템의 명칭, 등급
 2. 캡슐형 유료 아이템의 제공 수나 제공 기간이 한정되는 경우 해당 정보
 3. 별표 1의 예시에 따른 캡슐형 유료 아이템 결과물의 구성 비율 등에 관한 사항
- ② 참여사는 전항의 내용을 이용자가 쉽게 확인할 수 있도록 표시하여야 하며, 결과물의 구성 비율에 관한 정보를 확인할 수 있는 위치를 게임 내 등에 안내하여야 한다.
- ③ 참여사는 캡슐형 유료 아이템 결과물의 구성 비율에 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.

제6조 (추가 조치)

① 참여사는 제5조제1항제3호에 따라 캡슐형 유료 아이템 결과물의 구성 비율을 공개하는 경우 다음 각 호 중 하나의 추가조치를 적용해야 한다.

1. 일정 구매 회수(구매금액) 도달 시 희귀아이템 등 보상 지급
2. 희귀아이템 구성 비율 공개
3. 희귀아이템 출현 개수 공개

② 전항에도 불구하고 참여사가 별표1의 제1항에 따른 캡슐형 유료 아이템 결과물의 구성 비율을 공개하는 경우에는 전항을 적용하지 아니한다.

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-GAMES에 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 (재)게임문화재단 게임 이용자보호센터에 평가위원회를 설치한다.

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

제9조 (자율규제 사후관리 및 인증제도)

① 평가위원회는 자율규제 인증제도를 운영한다.

② 평가위원회는 이행현황에 대한 상시 모니터링을 진행한다.

③ 평가위원회는 제2항의 모니터링 결과에 따라 준수 권고, 경고, 위반사실 공표 및 인증 취소 등의 조치를 취할 수 있다.

④ 평가위원회는 정기적으로 자율규제 모니터링 결과 보고서를 공개함으로써 신뢰성을 확보하도록 한다.

⑤ 평가위원회는 제9조 각 항의 활동 이외에도 위원회의 운영 목적 및 자율규제 개선에 필요한 사업을 진행할 수 있다.

제10조 (시행세칙) 이 강령의 시행 및 목적 달성을 위하여 필요한 구체적인 사항은 평가위원회가 시행세칙으로 정한다.

부칙.

이 강령은 2017년 7월 1일부터 시행한다.

[별표 1] <제정 2017.02.15>

캡슐형 유료 아이템의 표시(제5조 관련)

캡슐형 유료 아이템 결과물의 구성 비율에 관한 정보를 다음 각 항 중 하나의 방법으로 안내한다.

① 캡슐형 유료 아이템의 결과물로 제공되는 아이템의 구성 비율을 공개한다.

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%
중급	i	4.5%
	j	5.0%
	k	5.5%
	l	5.9%
	m	6.5%
	n	6.8%
일반	o	7.0%
	p	7.5%
	q	8.3%
	r	8.8%
	s	9.0%
	t	10.0%

② 캡슐형 유료아이템의 결과물로 제공되는 아이템의 등급별 구성 비율을 다음 각 호중 하나의 방법으로 공개한다.

1. 등급별 합산 구성 비율

등급	합산 구성 비율
전설	2.2%
고급	17.5%
중급	36.7%
일반	43.6%
합계	100%

2. 등급별 최소-최대 구성 비율

등급	최소-최대 구성 비율
전설	0.5% ~ 1.0%
고급	1.5% ~ 4.5%
중급	5.0% ~ 7.0%
일반	7.5% ~ 10.0%

[별표 2] <제정 2017.02.15>

추가 조치(제6조 관련)

제6조에 따른 추가 조치의 내용은 다음 각 호와 같다.

1. 일정 구매 회수(구매금액) 도달 시 희귀아이템 등 보상 지급
2. 희귀아이템 구성 비율 공개

아이템	등급	구성 비율
a	전설	0.5%
b	전설	0.7%
c	전설	1.0%

3. 희귀아이템 출현 개수 공개

아이템	등급	출현개수
a	전설	9
b	전설	16
c	전설	20

※ 희귀아이템은 게임의 특성을 반영하여 게임별로 공지한다.