

건강한 게임문화 조성을 위한 자율규제 시행기준

2018. 9.



- 본 해설서는 “건강한 게임문화 조성을 위한 자율규제 강령”의 제정에 따라 각 조항별로 주안점과 구체적인 사례를 제시함으로써 해석상 오해의 소지를 줄이고, 가이드라인 내용에 대한 올바른 이해를 통해 사업자들의 캡슐형 유료 아이템 관련 정보공개 이행을 돕기 위한 목적으로 준비하였습니다.
- 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 정책실(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	6
(1) 목적	6
(2) 용어의 정의	7
(3) 적용대상	10
(4) 캡슐형 유료 아이템 운용	11
(5) 캡슐형 유료 아이템의 표시 등	19
(6) 내부 점검	33
(7) 자율규제 평가위원회	34
(8) 평가위원회의 역할	35
(9) 시행세칙	39
3. 부록	40
(1) 건강한 게임문화 조성을 위한 자율규제 강령 시행세칙	40
(2) 확률형아이템 자율규제 인증제도 시행세칙	44

1. 건강한 게임문화 조성을 위한 자율규제 강령 전문

건강한 게임문화 조성을 위한 자율규제 강령

제정 : 2017.02.15.

개정 : 2018.07.01.

【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) 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 제7조의 자율규제 평가위원회에서 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 개별 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 구매화면 등에 안내하여야 한다.
- ③ 캐릭터 및 아이템 등의 성능을 상승시키는 기능이 존재하며 그 결과로 성능 하락 또는 캐릭터 및 아이템 등의 소멸이 발생할 수 있는 경우, 참여사는 그 성공 확률에 대하여 게임 내 등에 안내하여야 한다. 단, 게임 내에서 무료로 획득할 수 있는 캐릭터 및 아이템이 사용되는 경우는 제외한다.
- ④ 참여사는 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.

제6조 (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 제7조의 자율규제 평가위원회에 통보한다.
 1. 위반 내용에 대한 신속한 시정 조치
 2. 위반 원인분석 및 재발방지책 마련

제7조 (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.

제8조 (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 전항의 업무 이외에도 기구의 운영 목적 및 자율규제 개선에 필요한 사업을 진행할 수 있다.

제9조 (시행세칙)

이 강령의 시행 및 목적 달성을 위하여 필요한 구체적인 사항은 제7조의 평가위원회에서 시행세칙으로 정한다.

부칙 <2017. 2. 15>

제1조 (시행일) 이 강령은 2017년 7월 1일부터 시행한다.

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.

[별표 1] <제정 2017.07.01>

캡슐형 유료 아이템의 표시(제5조 관련)

캡슐형 유료 아이템의 결과물로 제공되는 개별 아이템의 구성 비율 등을 다음과 같이 안내하는 것을 원칙으로 한다.

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%

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 제공 사업자로 (사)한국게임산업협회(K-GAMES) 회원사 이외에도 비회원사를 포괄하여 지칭

(2) 용어의 정의

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

[취지]

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

[해설]

- 1호 : 무료 아이템

- 게임 진행과정에서 보상으로 지급되거나, 게임플레이를 통해 무료로 획득 가능한 재화(무료 재화, 통칭 : 골드 등)를 통해 교환 또는 구입하는 아이템

[예시]

- 게임진행 중 퀘스트 완료 후 보상으로 제공하는 아이템
- 게임 시작 및 진행 과정상 시스템에서 자동적으로 제공하는 아이템
- 이벤트 및 프로모션 참여의 결과로 제공하는 아이템
- 위 예시와 같은 경로를 통해 획득한 무료 재화로 구입 및 교환 가능한 아이템

o 2호 : 유료(캐시) 아이템

- 이용자가 현금으로 직접 구매하거나 현금지불을 통해 획득하는 재화 (유료 재화, 통칭 : XX캐시, 수정 · 다이아 등)를 통해 교환 또는 구입 하는 아이템
- 유료 재화를 이벤트 등을 통해 일부 무료로 지급했다 하더라도, 이를 통해 구입한 아이템은 유료(캐시) 아이템으로 간주

[예시]

- 게임 내 상점, 홈페이지 상점 등에서 현금 및 유료재화로 판매되는 아이템
- 게임 및 홈페이지 이벤트 팝업을 통해 현금 및 유료재화로 판매되는 아이템
- 아이템 획득 과정에 유료재화가 소비되는 모든 아이템

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 판단하며, 유료 재화를 통해 구매 · 교환한 모든 아이템은 유료(캐시) 아이템으로 간주

⇒ 유료재화의 기준 : 재화 자체가 환불이나 청약철회 대상이 되는 경우

o 3호 : 캡슐형 유료 아이템

- 캡슐형 아이템 : 구매시점에서는 어떤 아이템을 획득가능한지 확인할 수 없으며, 사용시점에 획득 아이템이 랜덤으로 결정되는 아이템 제공 (판매) 방식을 의미
- 캡슐형 아이템 획득에 현금 결제나 유료 재화가 소비되는 경우 캡슐형 유료 아이템으로 분류

[예시]

- 게임 내 상점, 홈페이지 상점 등에서 현금 및 유료재화로 판매되는 캡슐형 아이템
- 게임 및 홈페이지 이벤트 팝업을 통해 현금 및 유료재화로 판매되는 캡슐형 아이템
- 캡슐형 아이템 획득이나 결과물 확인 과정에서 현금 및 유료재화 지불이 발생하는 경우(캡슐형 아이템 자체는 게임내에서 무료 획득이 가능하나 이를 개봉하기 위한 열쇠 등을 유료로 획득해야 하는 경우)

(3) 적용대상

제3조 (적용대상)

- ① 이 강령은 캡슐형 유료 아이템을 제공하는 모든 게임에 적용한다.
- ② 제1항에 따른 게임물의 구체적인 범위는 제7조의 자율규제 평가위원회에서 매년 검토하여 결정한다.

[취지]

- 참여자들이 자율규제의 대상이 되는 부분을 명시적으로 인지할 수 있도록 하기 위한 규정으로, 자율규제의 대상은 이용등급에 따른 기준, 상품 제공 방식, 플랫폼 등 여러 형태로 규정될 수 있음

[해설]

- 1항 : 캡슐형 유료 아이템을 제공하는 모든 게임
 - 원칙적으로 캡슐형 유료 아이템을 포함하고 있는 게임이라면 서비스 플랫폼, 등급, 장르 등을 구분하지 않고 모두 자율규제 적용대상이 됨
 - 단품으로 판매하는 캡슐형 유료 아이템 이외에도 캡슐형 유료 아이템이 포함된 패키지 상품 및 특정 상품의 유료 구매 시 함께 제공하는 캡슐형 아이템(보너스 개념)을 포함
 - 유료로 구매하는 캡슐형 유료 아이템 상품과 동일한 상품을 무료 재화(골드)를 통해서도 구매할 수 있어도(동일 상품을 유/무료 재화 모두를 통한 구입가능) 해당 상품은 유료 구매 기능이 존재하므로 적용대상이 됨
- 2항 : 자율규제 평가위원회의 검토
 - 자율규제 평가위원회는 확률형 아이템 자율규제 이행현황에 대한 평가 및 감독을 수행하는 역할을 담당하며, 해당 활동을 통해 자율규제의 내용과 적용범위의 유지 및 변경을 결정

(4) 캡슐형 유료 아이템 운용

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

[취지]

- 캡슐형 유료 아이템 비즈니스 모델을 보유한 참여사가 최소한으로 지켜야 할 가이드라인 제시를 통해 관련 법령을 준수하고, 캡슐형 유료 아이템에 대한 이용자 보호 차원의 기본적 안전장치를 구축하고자 함

[해설]

- 1호 : 사실과 다른 표시, 오인할 만한 표시
 - 캡슐형 유료 아이템에 대한 정보(아이템의 명칭, 등급, 제공 수, 제공 기간, 구성 비율 등)제공은 사실에 입각하여야 함
 - 상점, 이벤트 판매창 등에 캡슐형 유료 아이템 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 한번”, “오늘 하루만” 등 제한적인 조건 하에 아이템을 판매할 것으로 표시한 후 동일 구성으로 재판매 하는 경우
- 특정 조건(지역, 레벨, 등급, 기간 등)에서만 사용할 수 있는 아이템에 대해 불명확한 설명

[예시]

- “1-10 지역”까지는 제한없이 플레이 가능하지만 다음 지역(2-1 등)을 플레이하기 위해서는 “열쇠”가 필요한 경우 열쇠는 필수 아이템이라 할 수 있음
- “a아이템”이 있어야만 던전 보스 처치가 가능한 것은 아니지만, a아이템이 있으면 적은 인원으로 손쉽게 처치가 가능할 경우, a아이템은 필수 아이템이라 할 수 없음

o 2호 : 결과물에 유료 캐시를 포함하는 행위 금지

- 캡슐형 유료 아이템을 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) 포함 금지
- 골드(무료재화)로 구매하는 캡슐형 아이템의 결과물로 골드를 제공하는 것은 가능

- 단, 캡슐형 유료 아이템의 결과물 외 부가적(보너스)으로 유료 캐시를 제공하는 것은 가능

[예시]

- 다이아 100개로 구매하는 캡슐형 유료 아이템의 결과물이 제공되고, 결과물과 무관하게 캡슐형 유료 아이템 구매에 부대하여 일정수량의 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

제4조 (캡슐형 유료 아이템 운용)

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 기대가치는 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

[취지]

- o 게임 내에서 고정적인 가격에 구입할 수 있는 유료 아이템을 캡슐형 유료 아이템에 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 : 유료아이템의 가치

- 게임 내 상점, 이벤트 등을 통해 이용자가 아이템을 확정적으로 구입할 수 있는 경우, 해당 아이템 구매시점에 이용자가 지불하는 유료재화의 총량을 해당 아이템의 가치로 파악

[예시]

- a아이템을 상점에서 1,000캐시(다이아)에 판매하고 있다면, a아이템의 가치는 1,000캐시(다이아)에 해당
- a아이템을 상점에서 1,000캐시(다이아)에 판매하고 있으나, 20% 할인 이벤트를 진행 기간에 판매된 a아이템의 가치는 800캐시(다이아)에 해당

o 1호 : 1회 구입가격

- 이용자가 캡슐형 유료 아이템(상품)을 1회 획득하기 위해 지불하는 유료재화의 총량을 기준으로 판단

[예시]

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

o 1호 : 결과물로 제공되는 유료(캐시)아이템의 가치는 캡슐형 유료 아이템 1회 구입가격과 동등하거나 그 이상

- 캡슐형 유료 아이템 A의 결과물에 유료 아이템이 포함될 경우, 해당 유료 아이템의 가치는 A의 구입가격과 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		

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

o 2호 : 유료(캐시) 아이템의 기대가치

- 기대가치는 유료(캐시) 아이템의 가치(판매가격)에 해당 아이템이 포함된 캡슐형 유료 아이템에서의 구성 비율(확률)을 곱하여 산정

[예시]

- 상품 A에 포함된 유료 아이템의 가치와 구성 비율에 따른 기대가치 산정방식은 아래와 같음

캡슐형 유료 아이템 A			
결과물	가치(판매가격)	구성 비율	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 캡슐형 유료 아이템 10회 구입가격과 동등하거나 그 이상

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

캡슐형 유료 아이템 A			
결과물	가치(판매가격)	구성 비율	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

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

Tip 기대가치 산정방식 이행의 주의점

- o 기대가치에 따른 가치보존 방식은 참여사가 캡슐형 유료 아이템의 구성 비율을 기획한 확률값에 따라 판매가격의 범위 혹은 결과물로 제공할 있는 유료아이템의 종류가 변화가 매우 크게 발생하는 방식으로 참여사가 해당 방식을 채택할 경우, 사실에 기반하여 정확한 가치비교가 요구 됨

o 3호 : 제1호와 제2호에 준하여, 구입가격과 동등하거나 그 이상의 유료 (캐시) 아이템을 제공

- 캡슐형 유료 아이템의 결과물로 유료아이템을 제공하는 경우, 이용자가 해당 아이템을 직접 구매하는 경우보다 더 큰 비용을 지불하고 캡슐형 유료 아이템의 결과로 해당 아이템을 획득하는 경우를 방지할 수 있는 조치를 취해야 하며, 해당 방법에 대해 이용자에게 상세하게 설명하는 것이 바람직 함

- 또한, 참여사가 도입한 방식에 대해 자율규제 인증제도 등을 통해, 평가 위원회로부터 타당성을 검토 받는 것이 바람직함

Tip	아이템 가치 산정이 불가능한 경우의 제4조제2항 적용 문제
o 이 조항은 유료로 별도 판매되는 아이템(상점 등을 통한 직접구매)을 캡슐형 유료 아이템을 통해 제공할 경우, 이용자 권익보호를 위해 마련된 조치로 아이템의 명시적 가치 산정이 불가능한 경우(해당 아이템의 판매가격 부존재) 원칙적으로 적용될 수 없음	
- 캡슐형 유료 아이템의 결과물에 가치 산정이 가능한 아이템과 불가능한 아이템이 혼재되어 있을 경우, 전자만을 기준으로 제1호 내지 제2호의 기준을 적용	
o 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 권고 함	

(5) 캡슐형 유료 아이템의 표시 등

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 개별 구성 비율 등에 관한 사항

[취지]

o 이용자에게 제공하여야 할 캡슐형 유료 아이템 관련 정보의 종류와 공개 방식의 구체화 및 표준화를 통해 이용자가 캡슐형 유료 아이템에 대한 정보를 쉽게 파악할 수 있도록 하고자 함

[해설]

o 1호 : 모든 아이템의 명칭 및 등급

- 게임 내에서 사용되는 아이템의 명칭 및 등급을 그대로 사용하여야 함
- 게임 내에서 판매되는 캡슐형 유료 아이템의 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	아이템 명
캡슐형 유료 아이템 A (상품명)	전설	a
		b
		c
	고급	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

[자율규제 강령 별표 1] 개별 구성 비율 표기 방법

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%
	p	7.5%
일반	q	8.3%
	r	8.8%
	s	9.0%
	t	10.0%

o 2호 : 제공 수 및 기간이 한정된 경우의 정보

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

o 3호 : 캡슐형 유료 아이템 결과물의 개별 구성 비율 등에 관한 사항

- 캡슐형 유료 아이템 결과물의 구성 비율은 사업자가 캡슐형 유료 아이템 기획 시 해당 캡슐형 유료 아이템을 통해 획득 가능한 개별 결과물이 전체에서 차지하고 있는 비중을 의미함. 이용자 관점에서 획득 확률로 이해될 수 있으나, 반드시 해당 확률로 아이템의 획득이 보장되는 것이 아니므로, 개별 구성 비율 등이라는 표현을 사용함
- 캡슐형 유료 아이템 결과물의 개별 구성 비율은 자율규제 강령 별표 1의 방법에 따라 표시한다.

Tip | 이벤트 등에서의 제5조 적용문제

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

제5조 (캡슐형 유료 아이템의 표시 등)

② 참여사는 전항의 내용을 이용자가 쉽게 확인할 수 있도록 표시하여야 하며, 결과물의 구성 비율에 관한 정보를 확인할 수 있는 위치를 구매화면 등에 안내하여야 한다.

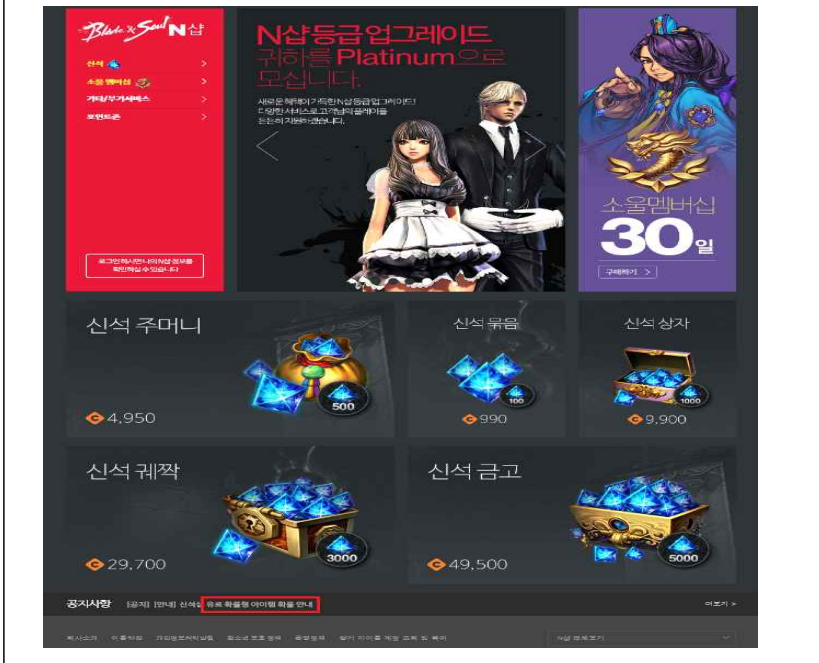
[취지]

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

[해설]

- o 결과물의 구성 비율에 관한 정보
 - 자율규제 강령 별표 1에 따른 개별 구성 비율, 즉 개별 확률 정보의 의미함
- o 구매화면에 대한 표시 방법
 - 구매화면에 대하여 별도의 정의 조항 등은 존재하지 않지만, 공정거래 위원회는 구매단계별 화면에 대하여 ‘소비자가 사업자의 사이버물 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 구성 비율에 대한 정보를 안내하여 이용자로부터 하여금 정확한 정보를 기반으로 구매 행위를 할 수 있도록 하는 것이 강령의 취지임
 - 따라서 구매화면이란 ‘이용자가 상품을 구매할 수 있는 첫 화면부터 구매 완료되기 직전의 화면’으로 볼 수 있음

[예시] 구매화면 예시



- 사업자는 각 게임의 플랫폼 및 UI 등을 고려하여 구매화면에 개별 구성 비율에 대한 정보를 확인할 수 있도록 아래 예시 중 하나의 방법으로 안내하도록 함

[예시]

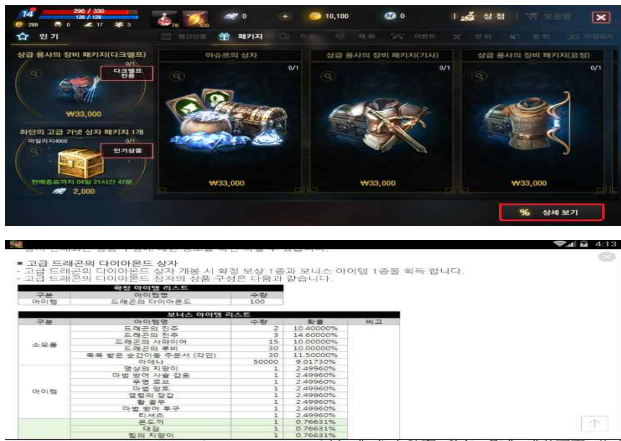
- 구매화면에 ‘개별 확률 정보’ 내용을 추가
- 구매화면에 ‘개별 확률 정보’ 확인 링크 버튼을 추가, 버튼 클릭(터치)시 외부 안내 페이지로 연결
- 구매화면에 ‘개별 확률 정보’를 확인할 수 있는 위치에 대한 설명을 텍스트 등으로 안내(공지)
- 구매화면 내 자세히 보기 등 버튼 클릭(터치)시 ‘개별 확률 정보’ 제공

[예시]

예시 1) 상점 내 '개별 확률 정보' 내용을 추가



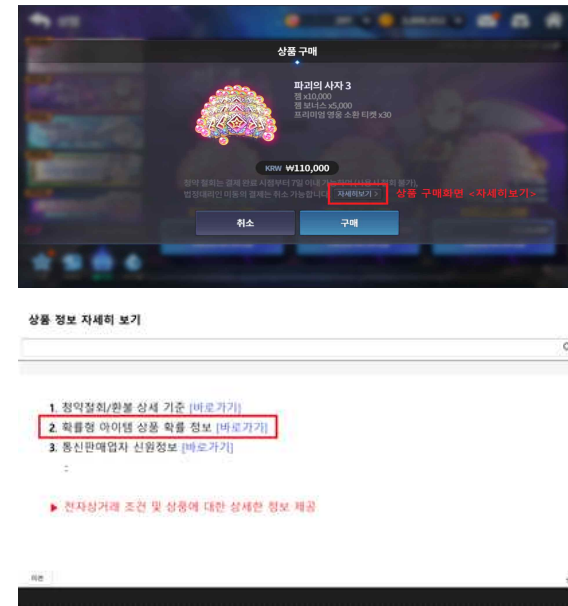
예시 2) 상점 내 버튼 클릭시 외부 안내 페이지로 연결



예시 3) 구매화면에 '개별 확률 정보'를 확인할 수 있는 위치에 대한 설명을 텍스트 등으로 안내



예시 4) 구매화면 내 자세히 보기 등 버튼 클릭(터치)시 '개별 확률 정보' 제공



o ‘구매화면 등’ 관련 안내

- 각 게임별로 구매화면에 개별 확률 정보를 확인할 수 있는 방법을 제공하는 것이 원칙이나, 게임의 특성에 따라 구매화면 내 정보 제공이 부득이하게 어려울 경우 구매화면 ‘등’에 개별 확률 정보를 확인할 수 있는 방법을 안내하도록 함
- 구매화면 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 로딩화면 등을 활용한 상시 정보 제공
 - ※ 단, 이용자가 쉽게 알아보고 접근할 수 있을 정도로 공지창을 별도로 띄우는 등의 조치를 취한다
- 게임 메인화면 내 확률정보 상시 제공

[예시]

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



예시 2) 게임 화면 내 확률정보 상시 제공(상점에서도 확인가능)



제5조 (캡슐형 유료 아이템의 표시 등)

③ 캐릭터 및 아이템 등의 성능을 상승시키는 기능이 존재하며 그 결과로 성능 하락 또는 캐릭터 및 아이템 등의 소멸이 발생할 수 있는 경우, 참여사는 그 성공 확률에 대하여 게임 내 등에 안내하여야 한다. 단, 게임 내에서 무료로 획득할 수 있는 캐릭터 및 아이템이 사용되는 경우는 제외한다.

[취지]

- 참여사가 유료 아이템만을 사용하여 캐릭터 및 아이템 등의 성능을 상승시키는 경우에는 그 성공 확률을 공개하여 이용자가 이에 대한 정보를 쉽게 파악할 수 있도록 하고자 함

[해설]

- 성능을 상승시키는 기능
 - 캐릭터 및 아이템 등의 성능을 상승시키는 기능이란, 이용자가 본인의 캐릭터 또는 아이템의 성능을 상승시키려고 할 때 성공과 실패 결과가 확률에 따라 결정되는 기능을 의미함
 - 이때 성공이란 캐릭터 및 아이템 등에 부여된 동일한 속성의 능력이 상승하는 것을 의미하며, 실패란 캐릭터 및 아이템 등이 소멸하거나 부여된 동일한 속성이 유지 또는 하락하는 것을 의미함

[예시]

· +1강화 아이템 성능 상승 시도 시 성공(+2강, +3강 등)하거나 실패(+0강, 파괴 등)가 존재하는 경우

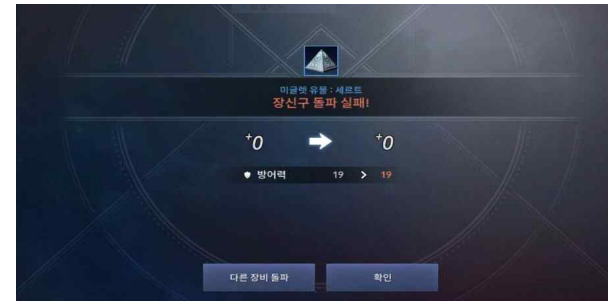


[예시]

예시 1) 성공 예시



예시 2) 실패 예시



o 성공 확률 안내 대상

- 유료로 구매한 캐릭터 및 아이템의 성능을 상승시키기 위한 재료로 유료 캐릭터 또는 유료 아이템이 사용되는 경우 그 성공확률을 공개하여야 함
- 즉, 성능 상승 시도에 사용되는 대상, 재료, 보조제 등을 모두 유료로만 획득할 수 있는 경우를 의미함

o ‘게임 내 등’ 관련 안내

- 성공확률의 안내는 사업자가 제공하는 개별 게임의 UI를 고려하여 이용자가 가장 접근하기 쉬운 공개위치를 자율적으로 결정하도록 함
- 게임 내 등이란 게임 앱 혹은 클라이언트, PC 온라인게임의 홈페이지와 같이 이용자가 게임을 이용하기 위해 반드시 거쳐야 하는 위치를 의미함

[예시]

- 게임 내 설정 등 하위 메뉴 항목에 정보 제공
- 게임 초기화면 팝업 및 공지사항 페이지를 활용한 정보 제공
- 게임 서비스정책(약관, 운영정책 등) 제공 페이지를 통한 정보 제공
- 게임 내 도움말 기능을 통해 정보 제공
- 게임 내 팝업창을 통한 정보 제공
- 게임 실행 시 런처 및 초기 로딩화면(이용 등급노출 등)을 통한 정보 제공
- 게임 내 채팅창을 통한 정보 제공
- 게임 내 상점의 툴팁 등을 통한 형태로 정보 제공
- 게임 홈페이지 로그인 후 정보 제공

- 사업자는 각 게임의 플랫폼 및 UI 등을 고려하여 성능을 상승 시도 화면에 성공 확률에 대한 정보를 확인할 수 있도록 아래 공개원칙 중 하나의 방법으로 안내하도록 함

[공개원칙]

- 성능 상승 시도 화면에 ‘성공 확률 정보’ 내용을 추가
- 성능 상승 시도 화면에 ‘성공 확률 정보’ 확인 링크 버튼을 추가, 버튼 클릭(터치)시 외부 안내 페이지로 연결
- 성능 상승 시도 화면에 ‘성공 확률 정보’를 확인할 수 있는 위치에 대한 설명을 텍스트 등으로 안내(공지)
- 성능 상승 시도 화면 내 툴팁(자세히 보기) 등을 통한 형태로 정보 제공

[예시]

예시 1) 성능 상승 시도 화면에 ‘성공 확률 정보’ 내용을 추가



예시 2) 성능 상승 시도 화면 내 버튼 클릭 시 외부 안내 페이지로 연결

성공 시도량	세부	확률
전수카드 레벨업	1회성 성공 확률	80.00%
	2회성 성공 확률	80.00%
	3회성 성공 확률	60.00%
	4회성 성공 확률	30.00%
	5회성 성공 확률	10.00%
7레벨도전권 사용 시	6레벨에서 6레벨 성공 확률	10.00%
	6레벨에서 7레벨 성공 확률	5.00%
	7레벨 성공 확률	1.00%
	8레벨 성공 확률	0.50%
	9레벨 성공 확률	0.50%
전수카드 강제력	1회성 활성화 확률	60.00%
	2회성 활성화 확률	30.00%
	3회성 활성화 확률	10.00%
전수카드 활동종료	1 호인보 획득 확률	10.00%
	2 호인보 획득 확률	20.00%
	3 호인보 획득 확률	20.00%
	4 호인보 획득 확률	14.00%
	5 호인보 획득 확률	5.00%
	6 호인보 획득 확률	4.00%
	7 호인보 획득 확률	4.00%

제5조 (캡슐형 유료 아이템의 표시 등)

④ 참여사는 제1항 및 제3항에 따라 제공하는 정보에 변경이 발생할 경우 사전에 공지하여야한다. 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 캡슐형 유료 아이템 관련 사항의 변경을 정확하게 인지할 수 있도록 하기 위함

[해설]

- 결과물 구성비율의 변경 등 공지 사유
 - 캡슐형 유료 아이템의 구성 목록의 변화 발생 시 해당 내용을 공지하여야 함

[예시]

· 캡슐형 유료 아이템 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 구성목록의 변화가 있을 경우 사전 공지 대상이 됨

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

[캡슐형 유료 아이템 구성 비율 공개방식에 따른 공지 사유]

· 개정된 강령에 따라 강령 별표 1의 개별 구성 비율로 공개하는 경우, 특정 아이템의 구성 비율 변경 시 사전 공지 대상이 됨

- 사전 공지 기준

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

(6) 내부 점검

제6조 (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 제7조의 자율규제 평가위원회에 통보한다.

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

[취지]

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

[해설]

- 1항 : 내부점검의 방법

- 자율규제의 제반 이행 현황을 관리 및 감독할 내부 전담 조직이나 인력을 통해 주기적인 모니터링 활동을 진행할 것을 권고함

- 2항 : 시정조치 및 재발방지책의 K-GAMES 및 자율규제 평가위원회 통보

- 참여사는 위반사항의 발생일시 및 원인, 조치결과, 재발방지책 등을 K-GAMES 및 자율규제 평가위원회에 보고하고, 자율규제 평가위원회는 강령 제8조에 따른 조치수준 및 재발방지책의 적절성을 평가하도록 함

(7) 자율규제 평가위원회

제7조 (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 적용 범위를 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

제8조 (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

[취지]

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

[해설]

- 1호 : 준수방법의 적절성 평가

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

평가위원회 결정 공표	
<input type="checkbox"/>	제2018-01호
○ 이 건 심의결정의 경과	
1. 경과	
- 2018.08.06. 블리자드엔터테인먼트(유)가 부득이한 사유로 캡슐형 유료 아이템 결과물의 구성비율을 개별확률로 표시하기 어려운 바, 「건강한 게임문화 조성을 위한 자율규제 강력시행세칙」 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

[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

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)

o 4호 : 모니터링 결과 공개 및 정기 보고서 발간

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

제8조 (평가위원회의 역할)

② 평가위원회는 전항의 업무 이외에도 기구의 운영 목적 및 자율규제 개선에 필요한 사업을 진행할 수 있다.

[취지]

- 평가위원회는 자율규제 안정적 운영 및 개선을 위한 활동을 전개함

[해설]

- 평가위원회의 활동

[평가위원회 활동]

- 이용자 분쟁조정 : 이용자 민원의 접수 및 분석을 통해 분쟁동향 파악 및 민원해결 가이드라인 제시
- 정책연구 : 자율규제에 대한 연구, 분석, 검증, 보완 등 정책연구를 통한 자율규제 평가 및 개선

(9) 시행세칙

제9조 (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 시행세칙

건강한 게임문화 조성을 위한 자율규제 강령 시행세칙

제정 : 2017.05.10.
개정 : 2017.08.18.
개정 : 2018.06.18.

제1조(목적) 이 시행세칙은 「건강한 게임문화 조성을 위한 자율규제 강령」(이하 “강령”이라 한다) 제9조에서 위임한 사항을 규정함을 목적으로 한다.

제2조(유·무료 아이템) ① 강령 제2조제1호의 “무료 아이템”은 게임 진행 과정에서 보상 등으로 획득하거나 무료로 획득한 재화를 통해 교환한 아이템을 의미한다.

② 강령 제2조제2호의 “유료(캐시) 아이템”은 이용자가 현금으로 직접 구입하거나 현금 지급을 통해 획득하는 재화를 통해 교환 또는 구입한 아이템을 의미한다.

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

제3조(캡슐형 유료 아이템) 강령 제2조제3호의 “캡슐형 유료 아이템”은 우연성에 의해 획득 결과물이 결정되는 성격의 아이템이면서 결과물 획득 과정에서 이용자의 유료 지불 행위가 포함된 것을 의미한다.

제4조(평가위원회 검토) 강령 제7조제1항에 의해 한국게임정책 자율기구 내에 설치되는 자율규제 평가위원회(이하 “평가위원회”라 한다)가 강령 제3조제2항에 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 아이템 관련 정책동향

4. 참여사 및 유관 협·단체의 의견

5. 기타 적용대상 게임물의 범위 검토·결정을 위해 평가위원회가 의결한 사항

제5조(필수 아이템) 강령 제4조제1항제4호의 “필수 아이템”이라 함은 게임의 시작 및 다음 단계 진행을 위해 필수적으로 요구되는 아이템을 의미하며, 단순히 게임진행을 유리하게 하는 아이템은 포함되지 아니 한다.

제6조(유료(캐시) 아이템의 가치산정) ① 강령 제4조제2항제1호의 유료(캐시) 아이템의 가치는 해당 아이템의 구입 및 교환에 필요한 현금 혹은 유료 재화의 양을 기준으로 한다.

② 강령 제4조제2항제2호의 유료(캐시) 아이템의 기대가치는 제1항에 따른 유료(캐시) 아이템의 가치에 해당 아이템의 캡슐형 유료 아이템 내 구성 비율을 곱하여 산정한다.

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

④ 참여사는 강령 제4조제2항제3호에 따른 조치를 취할 경우 평가위원회를 통해 이용자 보호 실효성에 대한 검토를 받을 수 있다.

제7조(캡슐형 유료 아이템의 명칭, 등급 등의 표시 방법 등) ① 강령 제5조제1항제1호에 따른 아이템의 명칭, 등급 표시는 다음 각 호의 기준에 따른다.

1. 게임 내에서 아이템들의 명칭, 등급이 구분되어 있는 경우, 해당 내용을 표시
2. 게임 내 아이템들의 등급이 구분되어 있지 않는 경우, 캡슐형 유료 아이템 결과물의 구성비율 순으로 등급을 구분하여 표시

② 강령 제5조제1항제3호에 따른 캡슐형 유료 아이템 결과물의 구성비율은 백분율로 표시함을 원칙으로 한다. 다만, 부득이한 사유로 강령 [별표 1]의 예시와 같이 표시할 수 없는 경우에는 평가위원회의 승인을 거쳐 분수 또는 함수 등 다른 방법으로 표시할 수 있다.

③ 강령 제5조제2항에 따른 구매화면 등의 안내는 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 방법으로 한다.

1. 캡슐형 유료 아이템 관련 정보(구성비율에 관한 정보 포함, 이하 같다)의 구매 화면 내 공개
2. 캡슐형 유료 아이템 관련 정보 공개 웹페이지에 대한 링크버튼의 구매화면 내 제공
3. 캡슐형 유료 아이템 관련 정보의 열람방법의 구매화면 내 안내 또는 공지
- ④ 강령 제5조제3항에 따른 게임 내 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 링크버튼의 게임 내 제공
3. 성공 확률 관련 정보의 열람방법의 게임 내 안내 또는 공지

제8조(내부점검 결과에 대한 적절성 평가) 평가위원회는 강령 제6조에 따른 참여사의 시정조치 및 재발방지책의 적절성에 대한 평가를 할 수 있다.

제9조(평가위원회의 구성 및 운영 등) 위원의 임기 등 평가위원회의 구성 및 운영 등에 관하여 필요한 사항은 평가위원회 운영규정으로 정한다.

제10조(자율규제 인증제도) ① 강령 제8조제1항제2호에 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.

제11조(상시 모니터링) 강령 제8조제1항제3호의 자율규제 이행현황 모니터링은 매월 게임 플랫폼별 인기 순위 게임물에 대해 실시하는 것을 원칙으로 한다.

제12조(자율규제 미준수 게임물 및 사업자에 대한 조치) 강령 제8조제1항제3호에 따라 평가위원회는 자율규제 미준수 게임물 및 사업자에 대해 다음 각 호의 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

제13조(시행세칙 개정) 평가위원회는 이 시행세칙의 개정이 필요한경우 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.

(2) **확률형아이템 자율규제 인증제도 시행세칙**

확률형아이템 자율규제 인증제도 시행세칙

제정 : 2017.11.13.

개정 : 2018.07.16.

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

제2조 (신청) ① 확률형아이템 자율규제 인증(이하 ‘인증’ 이라 한다)을 받고자 하는 자는 게임이용자보호센터(이하 ‘센터’ 라 한다) 홈페이지(<http://www.gucc.or.kr>)를 통해 신청하여야 한다.

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

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

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

제3조 (수수료) ① 센터에서 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) 센터는 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 센터에 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 센터는 인증의 사후관리를 담당하며, 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 사항에 대해 사실 확인을 할 수 있다.

1. 이용자 민원이 제기된 미준수 사항
2. 센터 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 심의·의결을 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, 확률형아이템 인증, 자율규제 인증업체, 확률형아이템 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>

2017. 11. 13.

제1조 (시행일) 이 세칙은 2017. 11. 13.부터 시행한다.

<부 칙>

2018. 7. 16.

제1조 (시행일) 이 세칙은 2018. 7. 16.부터 시행한다.

[별지 제1호 서식]

확률형 아이템 자율규제 인증 신청서				
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"/> 롤플레이 <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	
『확률형아이템 자율규제 인증제도 시행세칙』 제2조에 의하여 위와 같이 신청합니다. 년월일				
게임이용자보호센터 평가위원장 귀하				
<구비서류> 사업자등록증 사본 1부, 확률형아이템 자율규제 체크리스트 1부				

[별표 1]

확률형아이템 자율규제 인증마크 (제2조 관련)

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

	기본	흑백
기본형		
가로 A		
가로 B		
세로형		