

**건강한 게임문화 조성을 위한  
자율규제 시행기준**

2017. 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 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 .....	8
(1) 목적 .....	8
(2) 용어의 정의 .....	9
(3) 적용대상 .....	12
(4) 캡슐형 유료 아이템 운용 .....	14
(5) 캡슐형 유료 아이템의 표시 등 .....	22
(6) 추가 조치 .....	29
(7) 내부 점검 .....	33
(8) 자율규제 사후관리 및 인증제도 .....	34
(9) 자율규제 강령 평가·개선 .....	36
(10) 시행세칙 .....	37

## 1. 건강한 게임문화 조성을 위한 자율규제 강령 전문

# 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 표현한 게임물 관련 사업자(이하 ‘참여사’ 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 평가위원회가 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 게임이용자 보호센터에 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 항목 하나의 방법으로 안내한다.

① 캡슐형 유료아이템의 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%
	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 캡슐형 유료아이템의 결과물로 제공되는 아이템의 등급별 구성 비율을 다음 각 호중 하나의 방법으로 공개한다.

1. 등급별 합산 구성 비율

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

2. 등급별 최소-최대 구성 비율

등 급	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	출현 개수
a	전설	9
b	전설	16
c	전설	20

※ 희귀아이템은 게임의 특성을 반영하여 게임별로 공지한다.

## 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) 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 구입하는 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 제9조제1항의 자율규제 평가위원회가 매년 검토하여 결정한다.

#### [취지]

- 참여사들이 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 유료아이템을 제공하는 모든 게임
  - 원칙적으로 캡슐형 유료아이템을 포함하고 있는 게임이라면 서비스 플랫폼, 등급, 장르 등을 구분하지 않고 모두 자율규제 적용대상이 됨
  - 단품으로 판매하는 캡슐형 유료아이템 이외에도 캡슐형 유료아이템이 포함된 패키지 상품 및 특정 상품의 유료 구매 시 함께 제공하는 캡슐형 아이템(보너스 개념)을 포함
  - 유료로 구매하는 캡슐형 유료아이템 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

본 강령의 최초 시행 시에는 “청소년이용불가” 등급의 적용을 유예함. 이는 국내 시장에서 청소년이용불가 등급에 주로 해당하는 PC온라인 플랫폼이 다양한 규제 환경에 노출되어 있는 점을 고려한 것임  
(단, 원칙적으로 캡슐형 유료 아이템이 포함된 청소년이용불가 게임역시 자율규제 적용대상이며 최초 시행시 유예된 부분은 차기 재평가를 통해 재논의 될 예정)



#### (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

○ 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 유료아이템의 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

○ 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 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

#### 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 유료 재화의 총량을 기준으로 판단

[예시]

- A 상품을 구입하기 위해 1,000캐시(다이아)와 10,000골드(무료재화)를 동시에 사용 하여야 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 획득했다더라도, 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
<p>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</p>	

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

- 캡슐형 유료아이템의 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 4조2항 적용 문제
<p>○ 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</p> <p>- 캡슐형 유료 아이템의 결과물에 가치 산정이 가능한 아이템과 불가능한 아이템이 혼재되어 있을 경우, 전자만을 기준으로 제1호 내지 제2호의 기준을 적용</p> <p>○ 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</p>	



## (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 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
- 게임 내 아이템의 등급이 존재하지 않는 경우, 제3호의 이행을 위해 참여사가 별도로 아이템의 등급을 구분하여 공개할 수 있으나 개별 아이템의 구성 비율 등을 고려하여 합리적인 수준에서 등급의 구분이 이루어져야 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
	고급	c
		d
		e
	중급	f
		g
		h
		i
		j
		k
	일반	l
		m
		n
		o

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

○ 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

○ 3호 : 캡슐형 유료 아이템 결과물의 구성 비율

- 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, 구성 비율이라는 표현을 사용함
- 자율규제 강령 별표 1의 방법에 따라, (1) 개별 아이템 전체의 구성 비율, (2) 1호에서 정한 등급별로 해당 등급의 구성 비율 중 한 가지 방법으로 공개해야 함

Tip 이벤트/보너스 지급 등에서의 5조 1항 적용문제

- 캡슐형 유료아이템이 한시적인 기간 동안만 이벤트의 형태로 판매되는 경우 및 유료재화 충전(유료상품 구매)에 부수하여 보너스로 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 게임 내 등에 안내하여야한다.

#### [취지]

- 참여사가 제공하는 정보의 제공 위치를 명확하게 규정함으로써, 게임 이용자의 해당 정보에 대한 접근성을 제고하고자 함

#### [해설]

- 게임 내 등에 안내
  - 캡슐형 유료 아이템 결과물의 표시사항은 사업자가 제공하는 개별 게임의 UI를 고려하여 다음의 원칙 하에서 이용자가 가장 접근하기 쉬운 공개위치를 자율적으로 결정하도록 함

#### [공개원칙]

- 캡슐형 유료 아이템 관련 정보의 게임 내 공개
- 캡슐형 유료 아이템 관련 정보 공개 페이지에 대한 링크버튼을 게임 내 제공
- 캡슐형 유료 아이템 관련 정보의 열람방법을 게임 내 안내(공지)

- 원칙적으로 게임 앱 혹은 클라이언트를 의미하며, PC 온라인게임의 홈페이지와 같이 이용자가 게임을 이용하기 위해 반드시 거쳐야 하는 위치를 포함 함

[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

### 제5조 (캡슐형 유료 아이템의 표시 등)

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.

#### [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 공지하는 것이 원칙이나, 참여사의 공개 방식에 따라 다음의 내용을 고려하여야 함

[캡슐형 유료 아이템 구성 비율 공개방식에 따른 공지 사유]

- 강령 별표 1의 1호에 따라, 개별 구성 비율을 공개하는 경우, 특정 아이템의 구성 비율 변경 시 사전 공지의 대상이 됨
- 강령 별표 1의 2호에 따라, 등급별 비율을 공개는 경우, 특정 아이템의 구성 비율 변경이 해당 등급의 구성 비율 변경을 발생시킬 경우만 사전 공지의 대상이 됨.  
(단, 구성 비율 변경이 발생하는 특정 아이템이 강령 제6조의 희귀아이템에 해당하는 경우 사전 공지의 사유가 발생할 수 있음)

o 사전 공지의 기준

- 공지 사유에 해당하는 정보의 변경이 발생한 경우, 이용자가 변경사항을 인지한 후 게임을 플레이 할 수 있도록 조치하여야 함

## (6) 추가 조치

### 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.

### [취지]

- 확률형 아이템 관련 이용자 민원 중 다수를 차지하는 유형별로 추가조치를 도입함으로써 실질적인 이용자 권익 보호 목표가 달성될 수 있도록 하고, 등급별 구성 비율을 공개하는 경우 추가조치를 의무 이행하게 함으로써 강령 별표 1의 1항에서 명시한 구성 비율 공개와 유사한 수준의 실효성을 확보하고자 함

### [해설]

- 1호 ~ 3호 : 희귀아이템
  - 캡슐형 유료 아이템의 결과물 구성 비율 중 극히 낮은 비중을 차지하는 아이템이나 일반적인 방법으로 획득이 어려운 아이템을 의미
  - 캡슐형 유료 아이템별 결과물 구성의 종류 수 등이 상이하여, 일률적인 수치를 통해 희귀아이템을 규정할 수 없으나, 참여사는 자신의 게임 특성과 이용자들의 평가 등을 고려하여 희귀아이템의 범위를 지정하여야 함
  - 캡슐형 유료 아이템별로 선정한 희귀아이템은 강령 제5조 제1항 제1호의 내용에 따라 아이템의 명칭을 공개하는 곳에 함께 공개하는 것을 권장함



[예시] 희귀아이템 공개 방법

· 아래 (1), (2)의 예시 등을 고려하여, 이용자가 명확하게 인식할 수 있도록 표기

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

(1) \* : 희귀아이템

(2) 전설 및 고급 등급에 속한 아이템은 희귀아이템에 속합니다.

o 1호 : 일정 구매 회수(구매금액) 도달

- 일정 구매 회수(구매금액) 기준은 캡슐형 유료 아이템의 판매단가, 제공하는 아이템의 종류 수 등이 게임별로 상이하므로 기준을 일률적으로 제시하기 어려우나 특정 아이템을 얻기 위한 기댓값 등을 활용하여 기준선을 참여사 스스로 마련하여야 함
- 참여사가 선정한 일정 구매 회수(구매 금액)을 직접적인 수치로 게임에 밝히는 것 보다 이용자가 구매 시 마일리지를 적립하거나, 게이지가 충전 등 비유적인 형태로 이용자가 보상 아이템을 획득할 수 있는 시점을 예측할 수 있는 정보를 제공하는 형태를 권장함

o 1호 : 보상지급의 기준 및 방법

- 게임 내에서 복 수의 캡슐형 유료 아이템을 제공하는 경우, 구매 금액의 도달 기준 및 보상아이템 지급 기준은 아래의 예시와 같은 방법으로 이행하도록 함

[예시] 보상지급의 기준 및 방법

- 게임에서 캡슐형 유료 아이템 A, B, C가 제공될 경우 보상지급의 형태는 아래 (1), (2) 중 하나의 방법을 따름



- (1) 각 캡슐형 유료 아이템 A, B, C(상품)별 보상지급 기준 도달 시, 각 상품에 속한 희귀아이템에서 보상 지급
  - A상품 구매기준 도달 시 a,b,c 아이템 중 보상 지급
  - B상품 구매는 A상품의 구매 기준 도달에 영향을 주지 않음
- (2) 게임에서 제공하는 캡슐형 유료 아이템 A, B, C(상품)의 구매 회수(금액)을 통합하여 기준 도달 시, 게임 내 희귀아이템 전체에서 보상 지급
  - 게임 내 캡슐형 유료 아이템 구매 회수(금액)이 기준 도달 시 a, b, c, 1, 2, 3, 가, 나, 다 아이템 중 보상지급

o 3호 : 희귀아이템 출현 개수 공개 주기

- 희귀아이템 출현 개수 공개의 주기는 참여사의 운영 여력을 고려하여 자율적으로 정하되, 최대 1달 이내의 기간을 설정하여야 함

Tip	추가조치 이행 방법의 변경
-----	----------------

- |  |
|--|
| <p>o 참여사의 추가조치 이행 형태 변경(ex. 희귀아이템 보상지급 → 희귀아이템 출현 개수 공개)이 원천적으로 금지되는 것은 아니나, 이행 형태를 변경할 경우에는 이용자 혼란 예방을 위해 변경의 취지 및 사유를 공지 등의 방법으로 충분히 설명하여야 함</p> |
|--|

## (7) 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-GAMES에 통보한다.
  1. 위반 내용에 대한 신속한 시정 조치
  2. 위반 원인분석 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 통보
  - 참여사는 위반사항의 발생일시 및 원인, 조치결과, 재발방지책 등을 K-GAMES에 제출하고, K-GAMES는 이를 강령 제9조에 따른 평가위원회에 보고하여 조치수준 및 재발방지책의 적절성을 평가하도록 함

## (8) 자율규제 사후관리 및 인증제도

### 제8조 (자율규제 사후관리 및 인증제도)

- ① K-GAMES는 자율규제 인증제도를 운영한다.
- ② K-GAMES는 사후관리 및 인증 절차 검증을 위해 상시 모니터링을 진행한다.
- ③ K-GAMES는 제2항의 모니터링을 제3의 기관 및 단체 등에 위탁할 수 있다.
- ④ K-GAMES는 제2항의 모니터링 결과에 따라 준수 권고, 경고, 위반사실 공표 및 인증 취소 등의 조치를 취할 수 있다.
- ⑤ K-GAMES는 정기적으로 자율규제 모니터링 결과 보고서를 공개함으로써 신뢰성을 확보하도록 한다.

#### [취지]

- 자율규제의 원활한 이행과 준수율 제고를 위한 K-GAMES 차원의 사후 관리 활동의 근거를 마련하고자함

#### [해설]

- 1항 : 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(협회 회원사 무료)
- ※ 인증부여 게임물에 대한 정기적인 모니터링을 통해 자격을 박탈할 수 있음

○ 2항 : 모니터링 진행

[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

○ 4항 : 모니터링 결과 사후관리 : 페널티 적용

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

[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)

## (9) 자율규제 강령 평가·개선

### 제9조 (자율규제 강령 평가·개선)

- ① K-GAMES와 참여사는 평가위원회를 구성하여 자율규제 평가 및 개선을 위한 노력을 지속한다.
- ② K-GAMES와 참여사는 해외 협·단체와 공조 등을 통해 자율규제에 관한 국제 표준 마련에 적극 노력한다.

#### [취지]

- 자율규제 평가위원회 활동의 근거를 마련 및 자율규제 관련 정책의 해외 공조를 통해 지속가능한 자율규제를 정착하고자 함

#### [해설]

- 평가위원회의 구성 및 활동
  - 평가위원회는 자율규제 이행현황을 감독하고, 자율규제의 내용 및 적용 범위를 결정하는 기구로 협회 및 사업자로 부터의 독립성을 확보할 수 있는 형태로 조직
  - 평가위원회는 자율규제 강령 제8조에 규정 된 사후관리 제반사항에 대한 집행과 의사결정을 담당하며, 이외에도 자율규제 안정적 운영을 위한 활동을 전개함

[평가위원회 활동]

- 자율규제 모니터링 : 자율규제 준수여부 확인 및 미준수 기업에 대한 후속조치
- 자율규제 인증제도 : 자율규제 인증부여 여부 결정 및 인증취소 등의 사후관리
- 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
- 정기보고서 발간 : 평가위원회 활동내용 및 분석 자료의 리포팅을 통해 자율규제에 대한 사회적 신뢰 확보

(10) 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