

확률형아이템 자율규제 현황

확률형아이템 자율규제의 시작과 의미



목차

I. 자율규제 개선 전/후 비교	1
II. 자율규제 주요 개선 내용 및 의미	7
1. 확률정보제공 방식의 개선	8
(1) 확률정보의 의미	8
(2) 확률 공개의 쟁점	8
(3) 확률 공개 방법	10
(4) 확률정보 공개 위치	10
(5) 정보공개방법 개선의 의의	10
2. 희귀아이템 추가 조치의 신설	11
(1) 추가 조치의 필요성	11
(2) 추가 조치 마련 기준	11
(3) 추가 조치의 내용	11
(4) 희귀아이템의 범위	12
(5) 추가 조치 신설의 의의	13
3. 기획 시 금지사항 명확화	14
(1) 기획 시 금지사항의 필요성	14
(2) 기획 시 금지사항의 내용	14
(3) 결과물의 가치 보존 조치	15
(4) 기획 시 금지사항의 의의	16
III. 자율규제 모니터링 결과 분석	17
1. 자율규제 준수율 관련 통계 개요	18
2. 자율규제 모니터링 결과 분석	19
(1) 전체 준수율	19
(2) 개발사 국적별 준수율	20
(3) 순위권별 준수율	21
(4) (사)한국게임산업협회 회원사 준수율	22
(5) 자율규제 준수율 결과 분석	23
IV. 자율규제 시행 의의 및 제언	24
부록	26
1. 확률형아이템 자율규제 관련 기사	27
2. 건강한 게임문화 조성을 위한 자율규제 강령	34
3. 건강한 게임문화 조성을 위한 자율규제 시행세칙	40

01

자율규제 개선 전/후 비교

자율규제 목적

2015-2017 자율규제
어떻게 달라졌나요?



합리적 소비를 위한
정보 제공

[2015]



합리적 소비를 위한 정보
제공 방식 및 준수사항 규정



개정 자율규제에서는 정보 제공 방식 및 준수사항을 구체적으로 규정하여 소비자에게 명확한 정보를 제공함과 동시에 손쉽게 확인할 수 있도록 하였습니다.

[2017]

적용 대상

2015-2017 자율규제
어떻게 달라졌나요?



청소년 이용가능 등급의
온라인, 모바일 게임

[2015]



청소년 및 성인이
이용가능한 모든 게임물



캡슐형 유료아이템을 포함하고 있는 모든 게임물은 자율규제 적용 대상이 됩니다.
자율규제의 적용범위 및 내용은 매년 평가위원회에서 재검토 됩니다.

[2017]

정보 표기 위치

2015-2017 자율규제
어떻게 달라졌나요?



홈페이지 및 게임 내 등
사업자 자율

[2015]



이용자 접근성 고려한 게임 내 안내 의무화



아이템	등급	확률
장비	A	74.40%
	S	15.00%
	R (★)	5.00%



게임 내에 확률형 아이템 정보를 안내하여 이용자의 정보접근성을
향상시켰습니다.

[2017]

확률 공개 방법

2015-2017 자율규제
어떻게 달라졌나요?

구분	확률	아이템	등급	확률
매우낮음	1%미만	A	전설	매우 낮음
낮음	1%(이상) ~ 10%(미만)	B		
보통	10% ~ 30%	C	영웅	낮음
높음	30% ~ 50%	D		
매우높음	50% 이상	E	희귀	보통

구간별 확률 공개

[2015]



아이템	확률
a	0.5%
b	0.7%
C	1.0%

1. 개별 확률 공개

등급	확률
전설	2.2%
고급	17.5%
중급	36.7%

2. 등급별 확률 공개 + 추가 조치 (택1)

- 1. 보상 지급
- 2. 구성 비율 공개
- 3. 출현 개수 공개



확률 표시 방법은 1.개별확률 공개 2.등급별 확률 공개 + 추가조치가 있습니다.
게임사는 두 방법 중 하나의 방법을 선택해서 확률을 표시해야 합니다.

[2017]

사후관리 체계

2015-2017 자율규제
어떻게 달라졌나요?

KGAMES
한국게임산업협회 Korea Association
of Game Industry

자율규제 모니터링

[2015]



KGAMES +
한국게임산업협회 Korea Association
of Game Industry



평가위원회

+ **GUCC**
게임이용자보호센터

자율규제 관리기구 출범



평가위원회는 자율규제 이행현황을 관리·감독하고, 자율규제 내용 및 적용 범위를 결정하는 기구로 협회 및 사업자로부터의 독립성을 확보하였습니다.

[2017]

자율규제 주요 개선내용 및 의미

1. 확률정보제공 방식의 개선

- (1) 확률정보의 의미
- (2) 확률 공개의 쟁점
- (3) 확률 공개 방법
- (4) 확률정보 공개 위치
- (5) 정보공개방법 개선의 의의

2. 희귀아이템 추가 조치의 신설

- (1) 추가 조치의 필요성
- (2) 추가 조치 마련 기준
- (3) 추가 조치의 내용
- (4) 희귀아이템의 범위
- (5) 추가 조치 신설의 의의

3. 기획 시 금지사항 명확화

- (1) 기획 시 금지사항의 필요성
- (2) 기획 시 금지사항의 내용
- (3) 결과물의 가치 보존 조치
- (4) 기획 시 금지사항의 의의

1. 확률정보제공 방식의 개선

“확률 공개는 이용자의 알 권리와 기업 영업 비밀 보호의 균형을 고려”

“개선된 확률 공개는 수치에 기반을 둔 직관적인 정보 제공”

“게임 내 확률 공개 의무화로 이용자 접근성 제고”

(1) 확률정보의 의미

확률정보의 공개 방식은 확률형아이템 자율규제의 핵심을 이루는 내용이다. 게임이용자가 어떤 아이템을 획득하게 될지를 구입 전에 알 수 없다는 확률형아이템의 특성상, 이용자는 자신이 얻을 수 있는 아이템의 종류와 획득 가능성에 대한 판단을 공개된 확률 정보에 의지하여 구매 여부를 판단하게 된다.

이와 동시에 확률형아이템을 판매하는 기업 입장에서 확률 값은 해당 아이템들이 게임 내에서 어떤 비율로 분포될 것인지를 결정하는 장치라고 할 수 있다. 가령 하나의 확률형아이템에서 1% 출현 확률을 가진 A라는 아이템과 10%의 출현 확률을 가진 B라는 아이템이 있다면 결과적으로 A, B 아이템은 해당 확률로 게임 세계 내에 분포될 것이다. 물론 게임 내에 아이템 분포 비율을 결정하는 것은 확률형아이템만 존재하는 것은 아니지만 확률형아이템이 해당 기능을 한다는 것은 분명한 사실이라고 할 수 있다. 네트워크에 기반을 두어 이용자 간 대전이 주를 이루는 한국 게임의 특징에서 이용자 아이템의

분포 비율은 게임의 재미를 결정짓는 핵심 요소로 작동할 수밖에 없다는 점에서 아이템의 확률은 타 기업 게임과의 차별화를 위한 주요 장치이기도 하다.

결국, 확률정보는 이용자의 관점에서 구매 의사 결정에 필요한 상품 관련 정보로 게임 기업의 입장에서는 해당 업체가 게임 내 아이템의 분포 비율 자체를 의미한다고 할 수 있다.

(2) 확률 공개의 쟁점

이러한 확률정보의 의미를 전제로 할 때 확률정보 공개의 쟁점은 합리적 소비를 위한 이용자의 알 권리 충족이라는 문제와 기업의 영업 비밀 보호라는 가치의 대립이라고 할 수 있다.

자신이 획득할 아이템이 확률적인 요소에 의해 결정된다는 점에서 확률정보는 이용자에게 예측 가능성을 제공하는 중요한 정보라고 할 수 있다.

확률정보가 이용자 관점의 알 권리라는 측면에서 명확한 가치인데 비해 기업의 영업

비밀 보호 가치는 보다 상세한 설명을 필요로 한다. 기업 입장에서는 새로운 아이템의 출시, 게임의 재미 유지 등의 목적으로 확률형아이템에서 등장하는 아이템의 출현 확률을 조정하는 작업이 발생할 수 있다. 여기서 기업에게 모든 확률을 100% 공개하라는 것은 개별 기업 고유의 영업 노하우를 침범하는 결과를 낳을 수 있다. 확률을 모두 공개한다는 전제에서 A, B, C 아이템이 포함된 확률형아이템은 그 자체로 기업이 의도한 A, B, C 확률의 게임 내 분포라는 일종의 영업 비밀이라고 할 수 있다. 나아가, 만약 위 확률형아이템에 D라는 아이템을 추가했고 A, B, C, D 아이템의

확률을 모두 공개했다면, 새로운 아이템을 추가할 경우 해당 기업이 새로운 아이템의 게임 내 분포 비율을 어떻게 결정하는지, 기존 아이템의 분포 비율을 어떻게 조정하는지에 대한 기업 고유의 노하우 및 영업 비밀이 유출되는 결과를 낳게 된다.

이러한 측면에서 확률정보의 공개는 이용자의 알 권리를 최대한 보장하면서도 최소한의 기업 영업 비밀이 보호될 수 있도록 적절한 균형을 갖출 것을 고려하여야 한다.

<기존 자율규제 공개 방식>

매우낮음	1%미만	등급	확률 값
낮음	1~10%	S	낮음
보통	11~20%	A	보통
높음	20~30%	B	높음
매우높음	31%~	C	매우높음

<개선 자율규제 공개 방식>

(1) 개별 확률 공개

(2) 등급 확률 공개

등급	아이템명	확률 값
S	가	1%
	나	2%
A	다	4%
	라	5%
	마	6%
B	바	7%
	사	9%
	아	11%
C	자	12%
	차	13%
	카	15%
	타	15%
합계		100%

아이템 등급	확률 값
S	3%
A	15%
B	27%
C	55%
합계	100%

(3) 확률 공개 방법

자율규제 강령이 규정한 확률 공개 방법은 크게 두 유형으로 구분된다. 첫째는 확률형 아이템에서 등장하는 모든 아이템의 확률을 공개하는 것이다. 둘째는 게임 내에 존재하는 아이템의 등급별 확률을 공개하는 방법이다.

일단, 두 공개방법 모두 해당 확률을 명확한 수치로 공개할 것을 규정하고 있다. 기존 자율규제 중 문제가 되었던 방식은 일정한 확률 구간을 설정하고 해당 구간을 ‘매우 낮음’, ‘낮음’, ‘보통’, ‘높음’, ‘매우 높음’ 등의 방법으로 명명한 뒤, 해당 아이템의 확률이 어느 구간에 속해 있는 지만을 밝히는 방식이 허용되었다면 이번 개선안은 확률정보를 직관적인 수치로 제공할 것을 강제하고 있다.

아이템의 모든 확률을 공개하는 것이 이용자의 알 권리를 우선시 한 방법이라면, 아이템의 등급별 확률 공개는 이용자에게 일정 수준 이상의 정보를 제공하면서도 기업의 영업 비밀 보호 필요성을 인정한 대안이라고 할 수 있다. 또한, 등급별 확률을 공개하는 사업자의 경우, 이용자의 관심이 높은 희귀 아이템에 대한 추가적인 의무 조치를 강제함(추가 조치의 내용은 후속 장 참조)으로써 두 공개방법의 질적 수준이 전반적으로 균형을 이루도록 했다는 점이 개선된 자율 규제의 주요한 특징이라고 할 수 있다.

(4) 확률정보 공개 위치

확률정보의 제공과 관련하여 개선된 자율규제의 또 다른 특징은 확률정보를 공개하는 위치에 대한 문제이다. 기존 자율규제는 확률정보를 공개하는 위치를 게임 서비스와 관련된 곳을 폭넓게 인정하는 형태였기 때문에 확률정보를 홈페이지, 공식 카페 등에 게시하는 경우가 많았다. 이는 해당 게임에 관심을 가진 이용자가 게임을 설치하지 않고도 관련 정보를 확인할 수 있는 등의 이점도 있었으나, 실제 게임 이용자들이 게임 내에서 확률형아이템을 구매하고자 할 때 직접 게임 내에서 확률정보를 확인할 수 없는 등 접근성에 있어 문제를 낳아왔다. 개선된 자율규제는 확률정보의 표시 위치 또는 안내를 게임 내로 강제함으로써 게임 이용자들이 필요할 경우 언제든지 관련 정보를 열람할 수 있게 했다는 특징을 가진다.

(5) 정보제공방법 개선의 의의

확률형아이템을 둘러싼 갈등의 근본 지점은 “과연 표시된 아이템들이 나오는 것인가?”라는 이용자의 불신에 기반을 둔다. 따라서 확률정보의 표시는 이를 해결하기 위한 가장 기초적인 이행조건이 된다.

개선 자율규제는 이러한 정보를 가장 직관적인 방식으로 게임이용자의 접근성이 높은 곳에 표시하게 함으로써 이용자 신뢰 회복을 위한 초석을 놓았다는 의의를 지닌다.

2. 희귀아이템 추가 조치의 신설

“확률형아이템 관련 주요 민원에 대한 맞춤형 조치 의무화”

“이용자 관심이 높은 희귀아이템 관련 세 가지 조치 중 선택”

“희귀아이템의 개별 확률, 출현 개수 공개 혹은 희귀아이템 보상 지급”

(1) 추가 조치의 필요성

개선 자율규제가 강제한 확률정보의 공개 방식은 이용자 알 권리라는 차원에서 일정 수준 차이를 가지고 있다고 할 수 있다. 또한 기존 자율규제 체계에서도 등급별 확률을 공개해 온 경우가 존재하고 있다는 점에서 개선 자율규제는 보다 이용자 친화적인 대안을 마련할 필요가 있었다.

(2) 추가 조치 마련 기준

추가 조치는 확률형아이템과 관련한 이용자의 민원의 주된 내용을 우선적으로 고려하였다. 한국소비자원, 콘텐츠분쟁조정위원회, 게임물관리위원회 등 게임 이용자의 주 민원접수 기관 및 국내 주요 게임사들에 인입된 CS 내역을 검토한 결과, 확률형아이템과 관련한 게임 사용자들의 주요 민원은 (1) ‘결제를 해도 원하는 아이템을 얻기 힘들다.’ (2) ‘이용자의 관심이 높은 아이템의 구체적인 확률을 알고 싶다.’ (3) ‘내가 아니더라도 이용자의 관심이 높은 아이템을 획득한 사람이 있기는 한 것인가?, 나오기는 하는 것인가?’의 세 가지 유형의

민원이 가장 빈번한 것으로 파악되었다.

여기서 이용자의 관심이 높은 아이템이란 결국 확률형아이템에서 상대적으로 등장 확률이 낮은 희귀한 가치를 가지는 아이템이라는 점에서 자율규제 개선안에서는 희귀아이템에 대한 추가 조치를 마련하게 되었다.

다만, 이러한 추가 조치는 아이템 개별 확률을 공개한 기업에게는 적용되지 않으며, 아이템 등급별 확률을 공개한 기업에만 적용되는데, 그 이유는 후술 할 추가 조치의 구체적인 내용과 연관되어 있다.

(3) 추가 조치의 내용

추가 조치는 특정 확률형아이템에 포함된 희귀아이템을 대상으로 이행하도록 규정되어 있으며, 사업자는 세 가지 추가 조치 제안 내용 중 한 가지를 필수적으로 이행하여야 한다. 구체적인 추가 조치의 내용은 다음과 같다.

(1) 일정 기준 이상 구매 시 희귀아이템을 보상으로 획득할 수 있도록 함

이용자 민원 중 결제를 해도 원하는 아이템

(희귀아이템)을 얻을 수 없다는 민원에 대응하여 만들어진 조치 사항이다.

이용자가 특정 확률형아이템을 일정 횟수 내지 금액 이상 구매할 경우, 기업은 해당 확률형아이템에 포함된 희귀아이템을 무료로 획득할 수 있는 방법을 제공하여야 한다.

(2) 희귀아이템의 확률 공개

이용자 관심이 높은 아이템에 대해 구체적인 확률을 알고 싶다는 민원에 대응하여 만들어진 조치사항으로, 기업은 확률형아이템에 포함된 개별 희귀아이템의 구체적인 확률을 공개하여야 한다.

앞선 장에서 밝힌 대로 개선 자율규제는 확률정보를 (1) 개별 아이템의 확률공개 (2) 아이템의 등급별 확률공개라는 두 가지 방식을 채택하고 있다. 개별 아이템의 확률을 공개하는 기업의 경우, 모든 아이템의 확률이 공개된 것이므로 일부 희귀아이템의 확률 공개가 이미 이행된 것이라고 할 수 있다.

(3) 희귀아이템의 출현 개수 공개

이용자 관심이 높은 아이템이 실제 나오기는 하는 것인가에 대한 민원에 대응하여 만들어진 조치사항이다.

본 추가 조치를 이행하기로 한 기업은 일정 기간 내에 출현한 희귀아이템의 개수를 이용자들에게 공지하여야 한다.

(4) 희귀아이템의 범위

개선 자율규제상 추가 조치의 핵심 개념인 희귀아이템은 ‘극히 낮은 확률의 아이템이거나 일반적인 방법으로 획득이 어려운 아이템’이라는 일반적인 정의 이외의 구체적인 범위를 정하고 있지 않다.

그 이유는 게임의 장르, 플랫폼 등 고유의 특징에 따라 확률형아이템의 구성 방식이 상이하야 특정한 기준을 설정할 수 없기 때문이다. 예를 들어 스포츠 장르 게임의 경우 하나의 확률형아이템에 수백 명의 선수가 포함되어 있으며, 캐주얼 게임에서는 하나의 확률형아이템에 수 개의 아이템이 포함되어 있는 경우가 일반적이다. 이 경우 희귀아이템을 1% 미만의 확률로 규정한다면, 전자의 경우에는 단순 나누기만으로도 모든 선수가 1% 미만의 확률을 가지게 되며, 후자는 모든 아이템이 1% 이상의 확률을 가지게 된다. 전자는 수백 명의 선수 모두가 희귀아이템이 되고 후자는 희귀아이템이 없다는 결론에 이르게 되는 것이다.

하지만, 어떤 확률형아이템이라 하더라도 이용자들은 그 결과 값 중 가장 선호하는 아이템이 존재하기 마련이라는 점에서 개선 자율규제는 희귀아이템을 역지로 정의하기 보다는 기업이 자체적으로 대상을 결정하고, 그 결정 내용을 이용자에게 공지하도록 하였다. 일률적인 규제 범위를 설정하기 힘든 부분에 대해 고유 게임의 특성을 고려한 사업자의 자율 설정을 보장하면서도 그 결정 내용에 대한 공개를 강제함으로써 기업이 희귀아이템의

범위를 지정할 때 이용자의 반응을 고려할 수밖에 없도록 하였다.

(5) 추가 조치 신설의 의의

회귀아이템 관련 추가 조치는 단순한 확률 정보 제공에 그치는 것이 아니라, 확률형 아이템에 대한 이용자의 개선 요구 사항을 반영한 보다 적극적인 조치라는 점에서 개선 자율규제에서 중요한 의미를 지닌다.

회귀아이템의 구체적인 확률이나 출현 개수 공개를 통해 실질적인 이용자의 알 권리를 충족할 수 있으며, 일정 기준 이상 구매 시 보상 지급을 통해 실질적인 혜택이 제공될 수 있도록 조치했다.

이러한 추가 조치의 이행은 개별 기업이 자신의 서비스 특성에 맞게 선택할 수 있게 함으로써 이용자의 개선 요구 사항에 직접적인 해결방안을 제시하면서도 기업 영업활동의 자율성을 보장하였다.

3. 기획 시 금지사항 명확화

“이용자 피해 예방을 위한 확률형아이템 기획·제공 기준 마련”

“비즈니스 모델로서의 확률형아이템에 대한 준수 사항 명시”

(1) 기획 시 금지사항의 필요성

확률형아이템은 게임 내 아이템의 분포를 결정하는 콘텐츠적 기능 이외에도 국내 온라인/모바일게임의 주요 비즈니스모델이라는 성격을 함께 지니고 있다. 게임 자체를 유료로 판매하는 PC 및 콘솔 게임과 달리 게임 이용 자체는 무료이나 게임 내 아이템 등을 유료로 판매하는 부분유료화 방식은 이용자가 게임을 선택하고 즐기는 진입장벽을 크게 낮춤으로써 게임 시장의 성장과 확대에 기여해왔다. 또한 소수의 게임만 시장에서 선택될 수 있는 유료 판매와 달리 많은 게임들이 이용자의 선택 가능성에 놓임으로써 다수 기업들이 시장에 참여할 수 있는 환경을 제공했다는 장점을 지닌다.

그러나 동시에 이러한 환경이 기업 간 경쟁을 심화시키면서 타 기업과 차별화를 추구한 확률형아이템의 제공 방식이 이용자의 피해로 이어질 수 있는 가능성이 제기되어왔다.

이러한 이용자 피해 예방을 위해 국내 게임 시장에서 주력 비즈니스모델로 활용되는 확률형아이템 제공 방식에 대한 최소한의 준수 기준 마련이 필요하다. 또한 기업에게는

확률형아이템이 비즈니스모델로 지켜야 할 일정 수준의 기준을 제시함으로써 이용자 보호 가치를 기본 전제로 확률형아이템 제공 방식에 대한 고민을 심화시킬 수 있는 환경을 마련하여야 한다.

(2) 기획 시 금지사항의 내용

확률형아이템을 제공하는 기업에게 부여된 금지사항은 구체적으로 다음과 같다.

- ① 이용조건이나 아이템의 내용에 대해 사실과 다른 표시를 하거나 이용자가 오인할 만한 표시의 금지

확률정보와 더불어 확률형아이템에서 등장할 수 있는 아이템의 종류, 사용방법 등은 이용자의 구매를 결정하는데 있어 중요한 정보이며, 이러한 정보는 사실에 입각하여야 하며 오해의 소지가 없도록 강제한 것이다.

기업의 입장에서는 비즈니스모델로서의 확률형아이템은 그 자체로 하나의 상품이기 때문에 이용자에게 어필할 수 있는 광고 내용을 고민하게 되며, 그 과정에서 아이템의 효능을 부풀리는 등 결과적으로 이용자와의 불신을

초래하는 사례를 낳는 경우가 있었다.

② 결과물로 유료 캐시 제공 금지

일반적으로 게임에서는 이용자가 현금으로 구매한 캐시가 아이템을 구입하는 등의 용도인 재화로 기능한다.

확률형아이템 역시 이러한 캐시를 통해 구입하게 되는데, 확률형아이템의 결과물로 구입 수단이 된 캐시를 제공하는 행위를 금지하는 것이다.

이는 현금을 통해 구입한 캐시(재화)가 확률이라는 우연적인 요소를 통해 투입한 캐시의 증감이 발생할 수 있다는 점에서 사행성을 발생시킬 수 있으며, 게임 아이템을 기획자가 의도한 비율로 게임 세계 내에 분포시킨다는 확률형아이템의 콘텐츠적 기능과도 무관한 결과를 초래하기 때문이다.

③ 결과물로 아무것도 제공하지 않는 행위 금지

확률형아이템 개봉 결과 이용자에게 아무런 아이템이 제공되지 않는 상황, 소위 말하는 “꽝”이 발생해서는 안 된다.

④ 결과물에 게임 진행을 위한 필수 아이템을 포함하는 행위 금지

필수 아이템이라 함은 게임을 플레이하는 과정에서 다음 지역 혹은 스테이지로 진행하는데 있어 반드시 필요한 아이템을 의미한다. 필수 아이템이 확률형아이템에 포함되어 있다면

이용자는 게임을 계속 진행하기 위해 해당 필수 아이템이 등장할 때까지 반복적으로 확률형아이템을 구매하여야 한다. 즉 이용자는 게임을 지속하기 위해 반강제적으로 지속적인 구매를 강요받게 되는 셈이다.

따라서 본 내용은 확률형아이템을 이용자 스스로의 필요 여부 판단에 따라 구입할 수 있도록 최소한의 장치를 마련한 것이라고 할 수 있다.

(3) 결과물의 가치 보존 조치

개선 자율규제 준수에 있어 기업이 기획 단계에서부터 고려하여야 할 사항은 확률형아이템 구입가격 대비 획득 결과물의 가치를 보존하여야 한다는 것이다.

현재의 부분유료화 방식은 아이템을 캐시를 통해 구매한다는 속성을 가지고 있다. 이러한 판매 방식에 따라 아이템은 캐시라는 척도에 따른 가치를 지니게 된다. 가령 A라는 특정아이템이 1,000캐시에 판매되고 있다면 A 아이템은 1,000캐시라는 가치를 가진다고 판단하는 것이다. 그런데 A라는 아이템을 1,000캐시에 구입할 수 있는 상황에서 2,000캐시에 구입한 확률형아이템의 결과물로 A 아이템이 등장한다면, 이용자 입장에서는 A 아이템을 두 배의 가격을 지불하고 구입한 것이 된다.

결과물의 가치 보존 조치는 이러한 이용자 피해를 예방하기 위해 확률형아이템의 결과물로 제공되는 아이템의 가치는 확률형아이템의 구입가격과 동등하거나 그 이상이 되어야 한다는

것이다. 기업이 스스로 책정한 아이템의 가격보다 더 비싼 가격으로 아이템을 판매하는 결과를 막음으로써 이용자의 정당한 권리를 보호하고자 하였다.

따라서 본 조치는 객관적인 가치가 부여되는, 판매 가격이 확정된 아이템을 확률형아이템의 결과물로 제공하는 경우 반드시 준수하여야 한다. 또한, 캐시로 판매하지 않는 등 객관적 가치가 부여되지 않는 아이템의 경우, 해당 아이템과 기능과 속성이 유사한 아이템의 판매 가격을 참고하도록 함으로써 규범력을 확보하였다.

(4) 기획 시 금지사항의 의의

본 조치들은 기본적으로 확률형아이템의 결과물, 판매 방식 등을 통한 이용자 기만행위가 발생하지 않도록 하는데 초점을 맞추고 있다. 또한 확률정보의 공개, 추가 조치 등의 개선 사항이 이용자에게 충실한 정보 및 혜택을 제공하는데 중점을 두었다면 본 조치는 비즈니스모델로서의 확률형아이템 자체에 대한 최소한의 제약과 기준을 마련했다는 점에서 중요한 의의를 지니고 있다.

즉 콘텐츠로서의 확률형아이템에 대한 정보 제공 강화와 더불어 비즈니스모델로서의 확률형아이템에 대한 기준을 마련함으로써 확률형아이템의 기능과 속성을 다층적으로 고려한 자율규제가 운영될 수 있도록 한 것이다.

또한 확률형아이템으로 인한 이용자 피해를 예방할 수 있는 최소한의 장치와 근거를 마련했다는 점도 중요한 의의라고 할 수 있다.

자율규제 모니터링 결과 분석 (17년 7월 및 8월)

1. 자율규제 준수율 관련 통계 개요
2. 자율규제 모니터링 결과 분석
 - (1) 전체 준수율
 - (2) 개발사 국적별 준수율
 - (3) 순위권별 준수율
 - (4) (사)한국게임산업협회 회원사 준수율
 - (5) 자율규제 준수율 결과 분석

1. 자율규제 준수율 관련 통계 개요

구분		7월	8월	증감
전체	준수율	65%	71%	6%p
	온라인	88%	93%	5%p
	모바일	52%	58%	6%p
개발사 국적별	국내업체 준수율	79%	80%	1%p
	온라인	89%	92%	3%p
	모바일	71%	71%	0%p
	해외업체 준수율	32%	45%	13%p
	온라인	83%	100%	17%p
	모바일	21%	33%	12%p
순위별	1~50위 준수율			
	온라인	95%	100%	5%p
	모바일	63%	73%	10%p
	51~100위 준수율			
	온라인	81%	86%	5%p
	모바일	39%	39%	0%p
회원사 기준	회원사 준수율	91%	97%	6%p
	온라인	92%	97%	5%p
	모바일	89%	97%	8%p
	비회원사 준수율	13%	16%	3%p
	온라인	33%	33%	0%p
	모바일	11%	15%	4%p

※ 모니터링 기준

- 온라인게임 : 게임트릭스 점유율 상위 100위
- 모바일게임 : 케볼루션 종합순위 상위 100위

2. 자율규제 모니터링 결과 분석

“국내 개발사, 인기 상위 게임, (사)한국게임산업협회 회원사의 준수율 높게 집계됨”

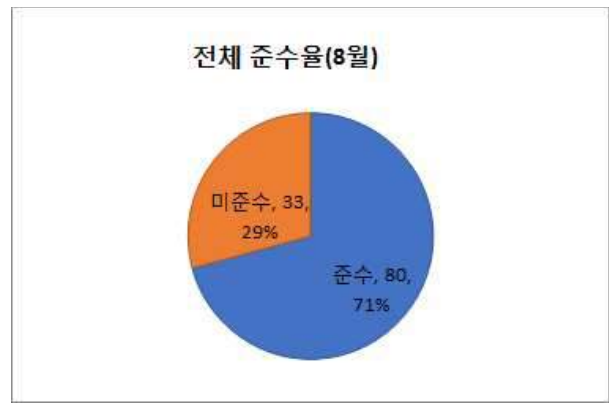
“해외 업체 대상 자율규제 내용 번역 제공 등 세밀한 자율규제 집행 필요”

“시행 2개월 Data 비교 결과, 자율규제 준수율 점진적인 상승세”

[그림] 자율규제 전체 준수율(8월)

(1) 전체 준수율

개선 자율규제는 2017년 7월 1일부터 본격적으로 시행되었다. 시행 2개월 차에 접어드는 시점의 자율규제 준수율은 7월 기준 65%, 8월 기준 71%의 수치를 보임으로써 모니터링 기준 게임의 2/3가량이 준수하고 있는 모습을 보였다.



[표] 자율규제 전체준수율

구분	준수대상 (개)	준수게임 (개)	준수율
7월	114	74	65%
8월	113	80	71%

자율규제 모니터링 기준 200개(온라인, 모바일 각 인기순위 100위) 게임 중 자율규제 대상 게임물은 7월 114개, 8월 113개로 집계되었는데 이는 확률형아이템을 판매하지 않거나, 자율규제 적용이 유예된 “청소년이용불가”등급의 게임물을 제외하였기 때문이다.

[그림] 자율규제 전체 준수율(7월)



개선 자율규제 시행 두 달째에 접어들면서 준수율이 6%p 가량 상승하였다. 이는 아직 개선 자율규제 시행 초기인 점을 감안할 때 추가적인 준수율 상승을 기대할 수 있는 부분으로 판단된다.

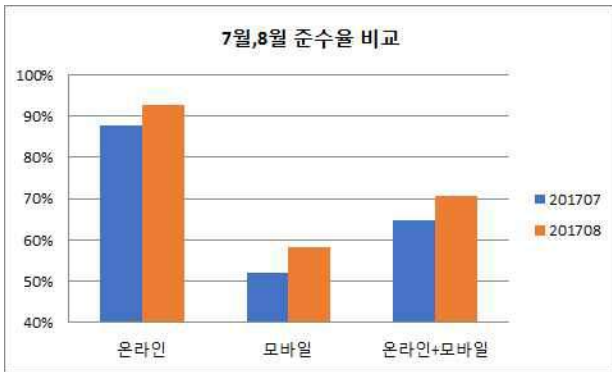
전체 자율규제 준수율을 다시 플랫폼별로 구분하여 살펴보면, 온라인 게임은 7월 88%, 8월 93%의 준수율을 기록하고 있었으며, 모바일게임의 경우, 7월 52%, 8월 58%로

온라인에 비해 상대적으로 낮은 것으로 나타났다. 결과적으로 이는 모바일 게임의 제작/유통 과정상 특징에 기인한 것으로 판단되는데, 후속되는 준수율 분석을 통해 보다 구체적으로 살펴볼 필요가 있다.

[표] 자율규제 전체 준수율(플랫폼별)

구분		준수 대상 (개)	준수 게임 (개)	준수율
7월	온라인	41	36	88%
	모바일	73	38	52%
8월	온라인	41	38	93%
	모바일	72	42	58%

[그림] 자율규제 전체 준수율(플랫폼별)



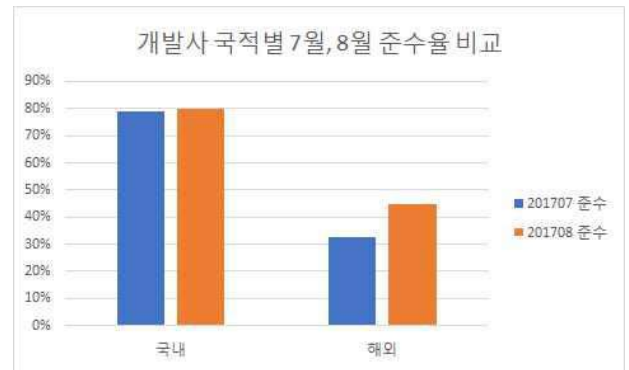
(2) 개발사 국적별 준수율

국내 개발사와 해외 개발사의 자율규제 준수율은 큰 차이를 보였다. 국내 개발사의 경우 7월 79%, 8월 80%의 준수율을 기록한 반면, 해외 업체들을 각각 32%, 45%로 저조한 수치를 보였다.

[표] 개발사 국적별 자율규제 준수율

구분		준수 대상 (개)	준수 게임 (개)	준수율
7월	국내	80	63	79%
	해외	34	11	32%
8월	국내	84	67	80%
	해외	29	13	45%

[그림] 개발사 국적별 자율규제 준수율

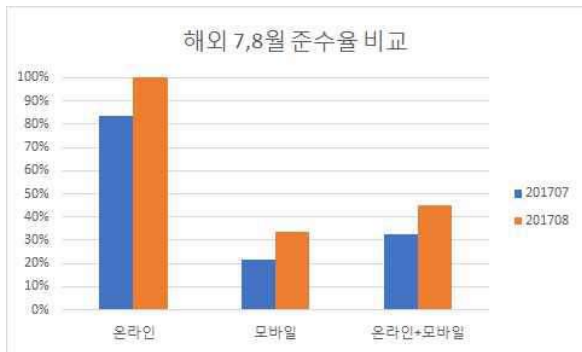


해외 개발 업체는 다시 플랫폼별로 준수율의 큰 차이를 보이고 있는데, 온라인의 경우 7월 83%, 8월 100%의 준수율을 기록한 반면, 모바일의 경우 각각 21%, 33%로 집계되었다.

[표] 해외개발사 준수율(플랫폼별)

구분		준수 대상 (개)	준수 게임 (개)	준수율
7월	온라인	6	5	83%
	모바일	28	6	21%
8월	온라인	5	5	100%
	모바일	24	8	33%

[그림] 해외개발사 준수율(플랫폼별)



해외 개발사의 경우 온라인, 모바일 공히 유통방식의 차이가 자율규제 준수 여부를 가르는 주요한 특징으로 나타났다.

즉 해외에서 개발된 게임이라고 하더라도 국내 기업이 유통을 담당하거나, 해외 개발사가 직접 국내 법인을 설립하여 게임물을 유통하는 경우 자율규제를 대부분 준수하는 것으로 나타났다.

이러한 특징은 모바일에서 더욱 두드러지는데 준수 게임의 대부분은 국내 유통사 게임을 제공하는 경우였다.

이는 앞서 언급한 대로 플랫폼별 유통상의 특징에 기인한 것으로 풀이된다. 모바일게임의 경우 구글이나 애플이 제공하는 글로벌 마켓을 통해 출시 국가를 자유롭게 선택할 수 있다. 온라인게임이 대규모 서비스 제공을 위해 현지 유통사 혹은 현지 법인 등을 통해 특정 국가 단위에 맞추어진 서비스 제공이 일반적이라면 모바일게임은 해외 개발사라고 하더라도 마켓에 게임을 등록하면서 출시 지역을 선택하는 것만으로 다양한 국가에 서비스할 수 있기 때문에 서비스 대상 국가별 서비스 특징이나 규제 환경에 대한 고려가 어려울 수밖에 없다. 또한 모바일게임 제작사들이

온라인게임 제작사에 비해 상대적으로 소규모 업체라는 점 역시 출시 국가별 규제 환경에 대응하는데 차이를 낳은 것으로 보인다.

(3) 순위권별 준수율

자율규제 준수율은 게임의 순위에 따라서도 상이한 모습을 보이고 있다. 구체적으로 인기 순위 상위권(1~50위)의 준수율이 하위권(51위~100위)보다 높은 것으로 집계되었다. 이는 이용자 규모가 많은 게임일수록 이용자들의 평가에 민감할 수밖에 없는 특징이 반영된 것으로 풀이된다. 이는 결국 자율규제의 규범력이 이용자 및 시장의 평가를 통해 확보되고 있다는 반증이라고 할 수 있다.

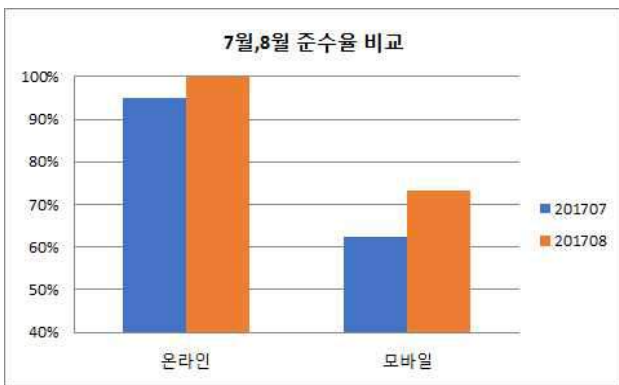
또한, 순위권별 준수율에 있어서도 온라인 게임과 모바일게임이 플랫폼별 차이가 확인되었다. 온라인 게임이 7, 8월 준수 대상 게임물의 수가 동일한 반면 모바일게임은 준수 대상 게임의 수나 준수율이 큰 차이를 보였다.

온라인게임의 인기순위가 비교적 고착화되어 있고 장기간 서비스가 제공되는 것에 반해 모바일게임은 수명 주기가 짧고 시장 참여 기업이 온라인게임에 비해 다양하다는 특징으로 인해 이러한 결과가 나온 것으로 보인다. 모바일게임 하위권의 경우 매일 새롭게 출시되는 게임으로 인해 순위 변화가 심하고 상대적으로 소규모 업체들이 포진하고 있어 낮은 준수율을 기록한 것으로 보인다.

[표] 1~50위권 자율규제 준수율(플랫폼별)

구분		준수 대상 (개)	준수 게임 (개)	준수율
7월	온라인	20	19	95%
	모바일	40	25	63%
8월	온라인	20	20	100%
	모바일	41	30	73%

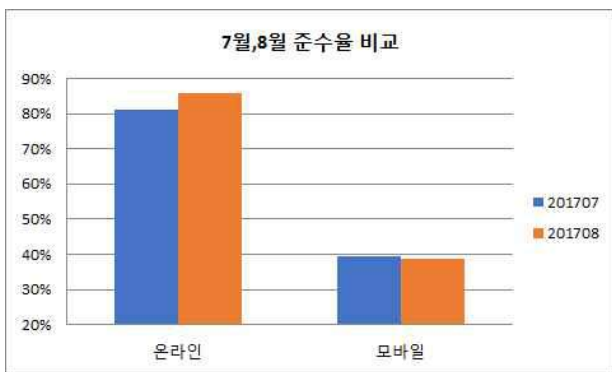
[그림] 1~50위권 자율규제 준수율(플랫폼별)



[표] 51~100위권 자율규제 준수율(플랫폼별)

구분		준수 대상 (개)	준수 게임 (개)	준수율
7월	온라인	21	17	81%
	모바일	33	13	39%
8월	온라인	21	18	86%
	모바일	31	12	39%

[그림] 51~100위권 자율규제 준수율(플랫폼별)



(4) (사)한국게임산업협회 회원사 준수율

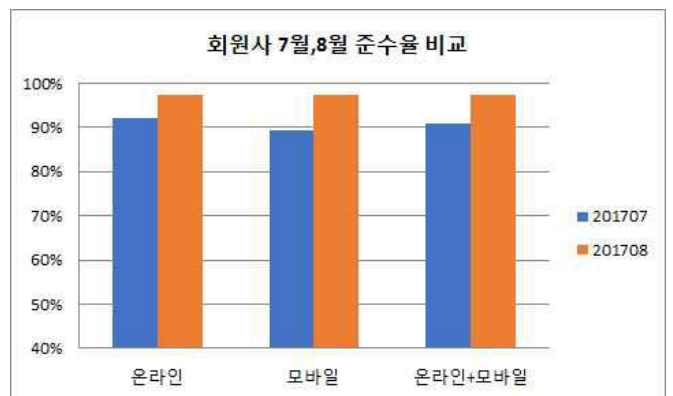
자율규제 시행 주체인 (사)한국게임산업협회 소속 기업의 준수율이 매우 높은 수준을 기록했다. 하지만 상대적으로 비회원사의 준수율은 10%대로 매우 저조한 수준을 기록했다.

회원사를 중심으로 개선 자율규제의 정착이 이루어진 만큼, 향후 협회 비회원사의 다수를 차지하는 중소기업체 및 해외 업체들을 대상으로 준수율을 제고할 수 있는 방안을 모색할 필요가 있다.

[표] 게임협회 회원사 자율규제 준수율

구분		준수 대상 (개)	준수 게임 (개)	준수율
7월	온라인	38	35	92%
	모바일	38	34	89%
8월	온라인	38	37	97%
	모바일	38	37	97%

[그림] 게임협회 회원사 자율규제 준수율



(5) 자율규제 준수율 결과 분석

전체적인 자율규제 준수율 분석 결과는 다음의 몇 가지 특징으로 요약된다. (1) 국내 기업이 유통하는 게임(한국 지사 설립을 통해 서비스를 제공하는 해외 기업 포함)의 자율규제 준수율이 높은 반면, 해외 기업이 직접 국내에 유통하는 게임물의 자율규제 준수율이 저조하다. (2) 시장에서 인기를 얻고 있는 게임의 자율규제 준수율이 상대적으로 높다. (3) 모바일게임 준수율은 온라인게임에 비해 전반적으로 저조하나, 모바일게임이라 하더라도 게임협회 회원사가 서비스를 제공하는 게임인 경우 매우 높은 준수율을 보이고 있다.

이러한 특징을 종합해볼 때, 전체적인 준수율은 60%~70%대로 집계되었지만 실제 이용률이 높고, 일정 규모 이상의 기업이 제공하는 게임의 대부분은 개선된 자율규제를 적용하고 있는 것으로 집계되었다.

전체적인 준수율이 낮게 나온 것은 국내 시장에 직접 서비스를 제공하고 있는 해외 모바일 게임업체들의 영향이 크게 작용하였다. 구글 및 애플이 제공하는 플랫폼을 통해 개발사의 국적과 상관없이 손쉽게 전 세계 서비스가 가능한 모바일 게임 유통의 특징에서 기인한 것으로 분석된다.

일각에서는 자율규제 준수율이 저조한 것을 이유로 입법 규제를 통한 강제성 확보가 필요하다는 주장이 제기되는데, 이러한 분석 결과들을 바탕으로 볼 때 이미 자율규제의 실질 준수율은 입법 규제를 진행했을 때와 큰 차이가 없을 것이라는 예측이 가능하다.

입법 규제를 통해 강제성은 확보한다고 하더라도 해외에서 국내에 직접 서비스하는 모바일 중소기업들은 관련 법에 따른 게임물 관련 사업자로 등록되어 있지 않기 때문에 처벌에 어려움이 발생한다.

강제적인 입법 규제가 시행되더라도 현재 자율규제에 동참하고 있는 기업들과 유사한 수준에서 법을 준수하게 될 것이라는 것을 예상할 수 있는 부분이다. 이러한 측면에서 확률형아이템에 대한 입법 규제는 국내 업체들에 대한 역차별을 발생시키고, 입법 규제 내용을 파악하고 적용할 여력이 없는 국내 중소기업 및 개인 개발자의 범법률을 높이는 부작용을 낳을 우려가 있다.

오히려 확률형아이템 관련 정보공개 참여 기업의 증가를 통한 이용자 보호 효과는 입법규제 보다 세밀한 자율규제의 집행을 통해 달성할 수 있을 것으로 보인다. 가령 한국의 규제 환경에 대한 파악이 현실적으로 어려운 해외 개발사들을 대상으로 확률형아이템 자율규제의 준수 사항을 주요 언어로 번역하여 안내하는 등 참여를 유도하는 방법을 생각해 볼 수도 있다. 특히 국내 시장에서 점유율을 높이고 있는 중국, 일본 소재 모바일 게임 개발사들을 대상으로 자율규제의 내용을 소개하고 동참을 요청하는 활동을 전개할 필요가 있다.

또한, 시행 2개 월차에 접어든 자율규제의 8월 준수율이 7월에 비해 소폭이나마 상승하고 있는 만큼, 향후 몇 개월 동안 준수율 추이를 꾸준히 살펴볼 필요가 있을 것이다.

자율규제 시행 의의 및 제언

IV. 자율규제 시행 의의 및 제언

확률형아이템은 국내외 게임 기업들의 주요 비즈니스 모델이자 게임 내 아이템의 희귀성 결정을 통해 재미를 결정짓는 핵심요소로 작동해왔다. 동시에 게임 아이템 획득이 확률이라는 우연적 요소로 결정된다는 점에서 필요성 및 신뢰성을 두고 게임 이용자와 기업 간의 갈등이 오랫동안 지속되어온 영역이기도 하다.

게임 기업들이 자체적으로 이러한 갈등을 해소하기 위해 수차례 자율규제를 제정하는 등의 노력을 전개해 왔으나, 기업 외의 다양한 이해집단의 목소리를 반영하는 것에는 일정 부분 한계를 보여 온 것이 사실이다.

2017년 7월부터 시행된 개선 자율규제는 확률형아이템 나아가 게임산업을 둘러싼 주요 주체들인 소비자단체, 이용자 대표, 청소년·법률·게임 개발 등 관련 분야 전문가, 유관 기관 등이 폭넓게 참여한 결과를 바탕으로 하고 있다.

이렇게 도출된 자율규제는,

- 1) 누구나 쉽고 명확하게 확률형아이템에 대한 정보를 확인할 수 있고,
- 2) 확률형아이템에 대한 소비자 주요 불만을 해소할 수 있는 대안을 제시하며,
- 3) 확률형아이템 이용자의 피해를 예방하기 위한 조치를 도입하였다.

또한, 자율규제 이행에 대한 신뢰를 확보하고 급변하는 게임산업의 변화 속도에 발맞추어 탄력적인 규제 내용의 변화가 이루어질 수 있도록 ‘자율규제 평가위원회’를 조직하게 되었다.

이러한 자율규제 개선방향 설정과 평가위원회의 운영은 이제 갓 스무 돌을 넘기면서 성년이 된 국내 게임 산업이 자신의 문제를 냉정하게 분석하고 인식하여 개선할 수 있는지를 평가받는 일종의 시험대라고 할 수 있다. 청소년을 벗어나 성인이 된다는 것의 의미가 외부의 간섭에서 벗어나 주체적으로 자신의 문제를 파악하고 해결할 능력을 보유하고 있다는 것에 있다는 점에서 확률형아이템 자율규제의 성공적인 정착은 국내 게임산업이 어엿한 성인으로써 시민권을 획득한다는 것과 동일한 의미를 지닌다고 할 수 있다.

한편, 확률형아이템을 비롯한 게임산업은 자율규제에 매우 적합한 특징을 갖추고 있다. 규제 경제학적 관점에서는 규제 효과에 대한 불확실성이 강하고, 이용자들이 불만을 표시하거나 항의하기가 자유로우며, 다양한 대체재가 시장에 존재하여 이용자의 제품 이동이 용이할 경우, 정부 개입을 통한 강제 규제보다 자율규제가 적합한 것으로 판단

한다. 또한 규제 대상 환경의 변화가 예측이 어려울 정도로 역동적이며, 법 제정 및 집행 비용이 과도한 경우에도 입법 규제보다 자율규제가 유리한 것으로 설명되고 있다.

이러한 설명에 따르면 국내 게임산업은 자율규제에 아주 적합한 특징을 가지고 있다. 섯다운제를 비롯한 기존 게임 규제 정책의 효과는 이론(異論)이 존재하고, 확률형아이템과 관련한 이용자의 불만 표시는 언론 및 민원기관을 통해 조직화되어 있다. 또한 한국 게임 시장은 전 세계 5위의 글로벌 시장으로써 국내 기업뿐만 아니라 다양한 해외 기업들이 경쟁하는 환경을 갖추고 있어 이용자들에게는 폭넓은 제품 선택권이 보장되어 있다.

하루가 멀다 하고 새롭게 등장하는 기술과 혁신적인 아이디어로 무장한 게임들이 매일 수 백 개씩 출시된다는 점에 비추어 보더라도 경직성이 강한 법을 통해 이를 규율할 수 있을 것으로 기대하기 어렵게 만든다.

따라서, 확률형아이템을 둘러싼 갈등은 자율규제를 통해 해결하는 것이 바람직하고 규제의 내용에 있어서도 실효성을 확보할 수 있는 방법이다.

일각에서 지적하는 것처럼 이런 자율 규제에도 문제가 존재한다. 자율규제를 준수하지 않는 국내 중소기업 및 해외 기업들을 자율규제에 동참시킬 수 있는 강제력이 미약하다는 것이다. 다만 이는 자율규제 준수율이라는 결과에 치중한 우려일 수 있다. 이러한 인식에서는 자율

규제는 강제성이 없으니 입법을 통한 강제 규제로 전환해야 한다는 논리가 등장한다. 본 보고서의 모니터링 결과 분석에 따르면 일정 규모 이상의 국내 업체들은 대부분 자율규제를 준수하고 있으며, 중소기업 및 해외 기업들의 준수율이 저조하였다. 이러한 현상은 입법 규제를 시행한다 하더라도 동일한 결과로 이어질 것으로 보인다. 당장의 생존에 직면한 중소기업이나, 전 세계 공통 서비스를 제공하는 해외 기업들 전부가 법령 혹은 자율규제의 존재나 내용 및 의미를 인지한다고 있다고 단언할 수 없기 때문이다.

확률형아이템 관련 규제 준수율을 제고 하기 위해서는 이들 기업들을 대상으로 규제의 존재, 내용 및 의미를 설명하고 참여하도록 설득하는 과정이 필요하며, 이 역시 자율규제라는 체계를 통해 더욱 원활하게 작동할 수 있다.

끝으로, 자율규제의 정착 촉진을 위한 공적 영역의 역할을 고민해 볼 수 있다. 자율규제라는 용어는 규제의 내용과 집행이 전적으로 민간이 결정하는 것처럼 보이지만, 실제로는 민간과 정부의 역할분담과 조화를 통해 작동하는 것이 바람직하다. 세밀한 규제의 내용은 해당 산업을 가장 잘 아는 민간에서 설계하고 운영하지만 법, 제도를 통해 자율규제의 기반을 조성하고 산업의 자율규제 역량을 강화하는 정부의 역할이 필요하다.

목차

I. 자율규제 개선 전/후 비교	1
II. 자율규제 주요 개선 내용 및 의미	7
1. 확률정보제공 방식의 개선	8
(1) 확률정보의 의미	8
(2) 확률 공개의 쟁점	8
(3) 확률 공개 방법	10
(4) 확률정보 공개 위치	10
(5) 정보공개방법 개선의 의의	10
2. 희귀아이템 추가 조치의 신설	11
(1) 추가 조치의 필요성	11
(2) 추가 조치 마련 기준	11
(3) 추가 조치의 내용	11
(4) 희귀아이템의 범위	12
(5) 추가 조치 신설의 의의	13
3. 기획 시 금지사항 명확화	14
(1) 기획 시 금지사항의 필요성	14
(2) 기획 시 금지사항의 내용	14
(3) 결과물의 가치 보존 조치	15
(4) 기획 시 금지사항의 의의	16
III. 자율규제 모니터링 결과 분석	17
1. 자율규제 준수율 관련 통계 개요	18
2. 자율규제 모니터링 결과 분석	19
(1) 전체 준수율	19
(2) 개발사 국적별 준수율	20
(3) 순위권별 준수율	21
(4) (사)한국게임산업협회 회원사 준수율	22
(5) 자율규제 준수율 결과 분석	23
IV. 자율규제 시행 의의 및 제언	24
부록	26
1. 확률형아이템 자율규제 관련 기사	27
2. 건강한 게임문화 조성을 위한 자율규제 강령	34
3. 건강한 게임문화 조성을 위한 자율규제 시행세칙	40

확률형아이템 자율규제 관련 기사

확률형 아이템 자율규제 강화안 7월 본격 시행¹⁾

게임 내 확률형 아이템에 대한 정보를 보다 손쉽게 명확하게 확인할 수 있게 됐다.

한국게임산업협회(K-GAMES)는 확대 강화된 확률형 아이템 자율규제를 7월부터 본격 시행한다고 밝혔다.

개편된 자율규제 시행에 따라 사업자들은 사실과 수치에 입각한 해당 아이템의 정보(명칭·등급·제공 수·제공 시간·구성 비율 등)를 이용자에게 제공해야 한다.

확률형 아이템을 기획할 경우에는 자율규제에서 명시하는 금지사항과 준수사항을 지켜야 한다. 또 결과물 구성 비율 변경 시 사전 공지 의무도 부과된다.

아울러 정보 공개 방식 중 등급별 합산 구성 비율, 혹은 등급별 최소-최대 구성 비율을 공개하는 방식을 택할 경우 3가지 추가조치 중 한 가지를 반드시 이행해야 한다.

사후관리를 위한 현황 모니터링 업무는 기존 K-GAMES에서 게임이용자보호센터(센터장 이경민, GUCC)로 이관되며 보다 공정성을 확보할 수 있는 방식으로 변경됐다. 자율규제 평가위원회(위원장 황성기)는 해당 결과를 토대로 자율규제 미 준수 게임에 대한 패널티 여부를 판단하게 된다.

게임 협회는 "자율규제를 관리하는 주체가 단독 체제가 아닌, 3자 보완 및 협력 형태로 구성된 만큼 기존에 비해 극대화된 효과가 날 것으로 기대된다"고 말했다.

1) IT조선 2017. 7. 3.(<http://it.chosun.com/news/article.html?no=2836914>)

게임사들, '사행성 논란' 확률형 아이템 자율규제 앞다퉀 적용²⁾

- 엔씨, 넥슨, 넷마블 등 대형 게임사 앞다투어 규제 적용
- 카카오, 스마일게이트, 네오위즈는 빠른 시일 내 규제 합류
- 확률형 아이템 구성 비율 수치 공개 등 공개 범위 늘어

게임회사들이 확률형 아이템에 대한 강화된 자율규제를 발빠르게 적용시켰다. 4일 관련업계에 따르면 엔씨소프트, 넥슨, 넷마블게임즈, 게임빌, 컴투스 등 대형 게임사들이 강화된 자율규제를 적용한 것으로 나타났다.

카카오와 카카오게임즈는 이날 규제 적용을 완료한다는 방침이다. 스마일게이트, 네오위즈, 웹젠 등도 최대한 빠른 시일 내 순차 적용하겠다고 밝혔다.

엔씨소프트의 '리니지M', '파이널 블레이드', 넥슨의 '던전앤파이터', '메이플스토리', 넷마블의 '세븐나이츠', '모두의 마블', '리니지2 레볼루션' 등 주요 게임의 확률형 아이템 정보가 모두 공개됐다.

현재 규제가 적용되지 않은 게임들도 개발사 협의 등을 거쳐 최대한 빠른 시일 내 규제 적용을 완료할 예정이다. 다만 '리니지', '아이온' 등 일부 청소년이용불가 등급 게임의 경우 이번 자율규제 적용이 1년 간 유예됐다.

이번 자율규제는 확률형 아이템에 대한 규제를 강화하고자 한국게임산업협회(K-GAMES)가 지난 1일부터 시행한 데에 따른 것이다. 2015년부터 만들어진 기존의 자율규제는 강제성이 부족해 확률형 아이템에 대한 이용자 불편을 해결하기에 부족하다는 지적을 고려한 조치다.

확률형 아이템은 구매시 일정 비율로 정해진 게임 아이템이 등장하는 '복권·뽑기형' 상품이다. 적은 비용으로도 희귀 아이템을 얻을 수 있어 인기가 높지만 도박을 연상케 한다는 이유로 사행성 논란이 끊이지 않았다.

이번 규제는 확률형 아이템이 판매되는 PC·모바일 등 모든 플랫폼 게임에 적용된다. 이를 위반할 경우 권고, 위반사실 공표 조치 등의 패널티가 주어진다.

규제에 따라 각 게임사는 확률형 아이템의 구성 비율을 구체적인 수치로 제시해야 하며 아이템 명칭, 등급, 제공 수 등 세부 정보도 공개한다. 다만 개별 아이템 구성 비율이 아닌 등급별 합산 구성비율 등을 공개하는 방식을 택하면 추가적인 조치를 반드시 이행해야 한다.

확률형 아이템으로 얻을 수 없는 아이템을 얻을 수 있는 것 처럼 표시하거나 '단 한번', '오늘 하루' 등 제한적인 조건을 걸고 같은 구성의 아이템을 재판매하는 것이 금지된다. 유료 캐시나 팡 아이템을 뽑기 결과물로 제공하는 것도 안된다.

정보는 게임 내 공개, 공개 페이지에 대한 링크 버튼 제공, 정보 열람방법 공지 등으로 제공된다. 확률형 아이템의 구성 비율이 변경될 때는 사전 공지가 의무화 된다.

규제사항에 대한 1·2차 위반은 권고조치되며 3차 위반은 게임 홈페이지 등에 위반사실을 공표해야 한다. 자율규제평가위원회는 게임이용자보호센터(GUCC)의 모니터링 결과를 토대로 자율규제 미준수 게임에 대한 패널티 여부를 정한다.

2) 한국경제 2017. 7. 4. (<http://news.hankyung.com/article/201707030769g>)

확률형 아이템 자율 규제 시행 1주일...참여 활발3)

- 대형 게임사 모범...중국 게임은 시간 걸릴 듯

지난 1일 '확률형 아이템 자율규제 강화안'(이하 강화안)이 시행된 가운데 주요 게임사가 활발한 참여를 보이고 있다.

이번 강화안은 한국게임산업협회 주도로 '확률형 아이템'의 사행성 논란을 줄이고 이용자의 신뢰를 회복하기 위해 도입됐다.

또 지난 2015년부터 시행된 기존 방안을 바탕으로 확보한 데이터와 소비자들의 민원 등을 바탕으로 수정 및 개선을 한 것이 특징이다.

주요 게임사가 자율규제에 적극 참여했거나 참여 의지를 밝힌 것은 정부의 강제 규제보다 업계의 자율 규제가 더 효과적이라는 것을 보여주기 위한 것으로 풀이된다.

국내에는 청소년의 게임 플레이 시간을 강제적으로 통제하는 섯다운제가 존재한다.

섯다운제는 여성가족부와 게임 주무부처인 문화체육관광부가 각각 비슷한 내용으로 중복 규제해 실효성에 논란이 심화된 상태다.

7일 관련업계에 따르면 넥슨코리아, 엔씨소프트, 넷마블게임즈, 게임빌, 그라비티 등 주요 게임사는 자율 규제 강화안을 적용했다. 네오위즈, 와이드온라인 등 중견게임사들도 빠른 시일 내 순차 적용할 예정이다.

■게임업계 “자율규제 강화안으로 이용자 신뢰 회복”

넥슨은 2년 전부터 마비노기영웅전, 피파온라인3 등 자사가 서비스 중인 모든 아이템의 개별확률을 공개하며 모범적인 모습을 보이고 있다. 41개 게임 중 40개 게임의 확률을 공개했으며, 나머지 1개 게임은 조치 중에 있다고 설명했다.

엔씨소프트 역시 리니지M 출시와 함께 확률형 아이템의 개별 확률을 공개하며 자율 규제 개선에 참가했다. 또한 파이널블레이드, 리니지 레드나이트 등의 서비스 게임에 대한 확률을 모두 공개했다.

넷마블게임즈도 지난달 30일 세븐나이트, 모두의 마블, 리니지2 레볼루션 등 주요 게임의 확률형 아이템 정보를 강화안에 맞춰 확률 정보를 개선했다.

스마일게이트, 카카오 등은 개발사 협의를 통해 최대한 빠른 시일 내 적용을 완료할 예정이다. 자체 개발작 외에 퍼블리싱작의 경우 개발사와 협의가 우선 필요하기 때문으로 확인됐다.

대형 게임사 뿐 아니라 중견게임사들도 자율 규제에 대한 참여 의지를 보이고 있다. 웹젠의 경우 서비스 중인 뮤오리진의 아이템 확률을 공개했다. 네오위즈, 엠게임, 와이드온라인, 그라바티 등도 서비스 중인 게임에 적용했거나 적용을 위한 준비를 하고 있다.

업계 한 관계자는 “국내 게임 시장이 발전하기 위해서는 이용자의 신뢰를 확보하는 것이 무엇보다 중요하다고 생각한다”며 “확률 공개에 적극 동참한 것은 이용자의 기대에 부응하기 위한 노력으로 이해해달라”고 말했다.

■이용자 합리적 소비 위한 확률형 아이템 자율규제

'확률형 아이템'은 특정 범위 내의 아이템 중 하나가 무작위로 주어지는 방식으로 그 동안 사행성 논란이 끊이지 않았다. 특히 이용자가 얻고자 하는 아이템의 확률이 얼마나 되는지 명시되지 않아 불합리하다는 비판을 받기도 했다.

이번에 시작한 강화안은 이런 부분에 초점을 맞춰 확률형 아이템을 통해 얻을 수 있는 아이템의 확률을 모두 공개하거나 등급별 확률을 정확한 수치로 공개해 이용자의 혼란을 줄이도록 했다.

또한 구입가격 보다 가치가 낮은 아이템은 포함될 수 없도록 명시하는 등 이용자가 아이템을 구입하면서 불합리한 손해를 보지 않도록 조치했다.

자율규제에 참여한 각 게임사는 게임 공식 홈페이지와 게임 내 설정 페이지를 통해 아이템 확률을 공개한 상태다.

한국게임산업협회 측은 독립 조직인 자율규제 평가위원회를 설립해 업체가 자율규제가 제대로 이행되고 있는지 관리 감독을 실시한다. 인증 마크를 부여받더라도 자율규제를 3회 이상 지키지 않으면 인증을 취소하는 등 적극 관리하겠다는 입장이다.

게임 업계에서는 확률형 아이템 자율규제를 바탕으로 이용자의 신뢰를 회복하고 게임 시장을 활성화할 계획이다. 이를 위해 지속적으로 이용자의 의견을 수렴하고 데이터를 확보해 강화안을 발전시킬 예정이다.

■업계 “아직은 지켜봐야 할 때”...중국 게임사 대응이 관건

그렇다면 확률형 아이템에 대한 자율규제가 빠른 시간 자리잡을 수 있을까.

이에 대해 복수의 전문가는 어느 정도의 시간이 필요하다고 했다. 그 동안 확률형 아이템에 대한 부정적 인식이 있었던 만큼 업계의 노력은 지속 되어야 한다는 설명이다.

무엇보다 중국산 게임을 주로 서비스하는 일부 게임사의 경우 자율 규제에 적극 동참하겠다고 밝혔지만, 실제 행동으로 보여줄지 지켜봐야 할 것으로 보인다.

업계 한 고위 관계자는 “국내 주요 게임사는 이번 자율 규제에 적극 동참하고 있다. 문제는 중국산 게임을 서비스하고 있는 게임사”라면서 “중국 개발사를 설득하는데 어렵다며 자율 규제 참여를 철회할 수 있기 때문이다. 협회에서도 자율 규제를 따르는 곳과 아닌 곳을 명확히 판단해 추가 장치를 마련해야할 것”이라고 말했다.

이에 대해 중국 게임을 주로 서비스하는 관계자는 “개발 소스를 수정하거나, 이를 공개하는 권한이 중국 게임사에 있다 보니 곧바로 적용하기는 어려운 것이 현실이다. 강제 규제가 아닌 자율 규제여서 설득하는데 시간이 필요하다”라며 “그래도 한국에서 게임을 서비스하고 있는 만큼 자율 규제에 동참할 수 있도록 노력하겠다”고 전했다.

3) 지디넷코리아 2017. 7. 7.(http://www.zdnet.co.kr/news/news_view.asp?article_id=20170707083029&type=det&re=)

확률형 아이템 자율 규제 한달 '준수율 100%'⁴⁾

게임업계가 7월부터 실시한 '확률형 아이템' 자율 규제를 대부분 준수하고 있는 것으로 나타났다. 법제화를 앞두고 시행한 고강도 자율 규제가 정착 단계로 접어들었다는 평가를 받고 있다.

전자신문이 7일 구글플레이 매출 기준 20위권 게임을 조사한 결과 20개 게임 가운데 12개 게임이 게임산업협회가 제정한 '건강한 게임 문화 조성을 위한 자율 규제 강령'을 준수하고 있는 것으로 나타났다. 나머지 8개 게임 가운데 5개는 해외게임사, 게임 1개는 비협회사 게임이다. 자율 규제의 영향력이 미치지 않는다. 2개는 확률형 아이템을 운영하지 않는 고포류(고스톱·포커)게임이다.

게임업계 관계자는 “모바일게임 매출 상위권을 차지하고 있는 게임산업협회 회원사는 자율 규제를 100% 지키는 것으로 봐야 한다”고 말했다.

확률형 아이템은 게임 이용자가 아이템 구매 시 내용물을 알 수 없는 상품을 통칭한다. 모바일게임이 시장 주류로 떠오른 이후 한국 게임사의 주요 매출원으로 자리 잡았다.

확률형 아이템은 게임에 '뽑기'라는 재미를 더했다. 온라인게임의 부분 유료 아이템처럼 무과금 이용자를 일부 고과금 이용자가 떠바치는 비즈니스 모델(BM)이다.

불만도 많다. 게임사가 따로 공지를 하지 않으면 이용자는 확률을 알 수 없다. 게임사가 확률을 임의로 조작할 수 있다는 점과 함께 고과금 유도가 부작용으로 지적됐다. 게임산업협회를 중심으로 2015년 1차 자율 규제가 시작됐지만 개별 아이템 확률이 공개하지 않아도 돼 실효성이 부족하다는 문제 제기가 이어졌다.

게임업계는 올 상반기에 개별 아이템 공개를 내건 확률형 아이템 자율 규제안을 내놓고 7월 1일 시행에 들어갔다. 이용자 알 권리를 보장하고 무분별한 확률형 아이템의 범람을 막자는 취지였다.

국회가 연이어 확률형 아이템 규제 법안을 내놓은 것도 영향을 미쳤다. 법으로 강제하기 전에 업계의 자정 능력을 보여 주는 취지다. 게임산업협회는 게임이용자보호센터(GUCC)와 확률형 아이템 사후 모니터링을 하고 있다. 양 기관은 8월 중에 확률형 아이템 자율 규제 준수 여부를 파악한 중간보고서를 내놓을 계획이다.

4) 전자신문 2017. 8. 7.(<http://www.etnews.com/20170807000265>)

게임 유저 약 60% "현 확률형 아이템 자율규제 방식에 만족 못해"⁵⁾

- 유저들 개선방안으로 '통일된 공개 방식, 공개 대상 업체 확대'등 뽑아

국내 게임 유저의 절반 이상이 현행 확률형 아이템 자율규제 방식에 불만족하고 있는 것으로 알려졌다.

지난달 31일 한국콘텐츠진흥원(이하 한콘진)이 공개한 '2017 게임이용자 실태조사 보고서'에 따르면 온라인 게임 유저 중 60.8%, 모바일게임 유저 중 58.5%가 현행 확률형 아이템 자율규제 방식에 만족하지 못하는 것으로 나타났다.

또한 자율규제에 매우 만족한다는 답변 비율은 온라인게임 1.6%, 모바일게임 1.9%인 반면, 전혀 만족하지 못한다는 답변은 각각 17.8%, 15.4%를 차지해 만족도의 큰 차이를 보였다. 자율규제에 대한 평점은 100점 만점에 온라인게임 41점, 모바일게임 42.6점으로 확인됐다.

현 자율규제에 대한 평가와 별개로 보완이 필요하다는 의견에는 온라인게임 유저 73%, 모바일게임 유저 67.7%가 동의했다.

자율규제 개선안에 대해 '통일된 방식으로 확률을 공개해야 한다'는 의견(온라인 39.7%, 모바일 40.1%)이 가장 많았고, 뒤를 이어 '확률 공개 대상 업체 확대'와 '결과물 아이템별 개별 확률 공개' 등의 의견이 뒤를 이었다.

현재 확률형 아이템에 대한 규제는 한국게임산업협회(전 한국인터넷디지털엔터테인먼트협회)에 가입된 일부 회원사를 중심으로 자율규제로 진행되고 있다.

협회는 지난달 1일 확률형 아이템 자율규제 강화안을 시행한 바 있다. 최근 자율규제 강화안이 시행된 만큼, 좀 더 시간을 두고 조사 결과를 지켜봐야 할 것으로 보인다. 최근 디스이즈게임이 살펴본 상위권 모바일게임들의 자율규제 준수율은 78%였으며, 이중 협회 회원사의 준수율은 100%로 확인됐다.

이번 실태조사는 전국 만 10세 ~ 65세 국민 3,013명을 대상으로 온라인, 면접 조사가 이뤄졌다. 이중 확률형 아이템 이용 경험자를 대상으로 자율규제 만족도 조사가 진행됐다. 조사는 지난 5월 말부터 6월 중순까지 약 15일 동안 진행됐으며, 표본 오차는 $\pm 1.8\%p$ (95% 신뢰수준)다.

<2017 게임이용자실태조사 보고서>의 조사기간은 2017년 5월 ~ 6월로 개선 자율규제 시행(2017년 7월) 이전의 결과를 반영하고 있습니다.

5) 디스이즈게임 2017. 8. 2.(<http://www.thisisgame.com/webzine/news/nboard/4/?n=74282>)

게이머 60%, '확률형 아이템' 자율규제 만족 못한다⁶⁾

게임사들이 진행하는 '확률형 아이템' 자율규제에 대한 게이머들의 설문조사 결과가 공개됐다. 그 결과 설문조사에 참여한 유저 중 온라인게임 60.8%, 모바일게임 58.5%가 '불만족스럽다'는 의견을 내놓았다.

한국콘텐츠진흥원은 7월 31일, '2017 게임이용자 실태조사 보고서'를 공개했다. 해당 보고서에서 가장 눈에 띄는 점은 실제 유저들이 느끼는 온라인게임, 모바일게임 확률형 아이템 자율규제에 대한 설문조사다. 해당 설문조사는 전국 만 10세~65세 국민 3,013명 중, 실제로 확률형 아이템을 구매한 경험이 있는 사람을 대상으로 5월 말부터 6월 중순까지 15일간 진행되었다. 표본오차는 ±1.5%(95% 신뢰수준)다.

먼저 온라인게임이다. 현재 자율규제 방식에 만족하는 게이머는 전체의 39.2%으로, 60.8%가 불만족하다고 답변했다. 이러한 만족도를 점수로 환산하면 100점 만점에 41점이다. 또한 현행 자율규제 방안에 대해서도 '보완이 필요하다'는 응답도 73.0%로 나왔다. 연령대 별로 나눠서 보면, 20대 게이머 79.3%가 자율규제 보완을 요구하고 있어 가장 많은 것으로 나타났다.

모바일게임 자율규제는 온라인게임보다 나은 평가를 받았지만, 여전히 절반 이상이 불만을 표하고 있다. 모바일게임 확률형 아이템을 이용한 게이머를 대상으로 진행된 설문 조사 결과, 전체의 58.5%가 현재의 자율규제에 불만을 표했다. 이를 점수로 표현하면 100점 만점에 42.6점으로, 절반에 미치지 못한다. 아울러 67.7%가 자율규제 보완이 필요하다고 답했다.

확률형 아이템 자율규제를 시행한 한국게임산업협회는 게임이용자보호센터와 협력해 '확률형 아이템 모니터링'을 실시하고 있다. 이를 통해 어떤 업체가 자율규제를 충실히 수행했는지, 어떤 업체가 불참했는지 공개할 예정이다. 첫 번째 자율규제 모니터링 결과는 8월 중순에 발표될 예정이다.

<2017 게임이용자실태조사 보고서>의 조사기간은 2017년 5월 ~ 6월로 개선 자율규제 시행(2017년 7월) 이전의 결과를 반영하고 있습니다.

6) 게임메카 2017. 8. 2. (<http://www.gamemeca.com/view.php?gid=1373315>)

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 ‘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 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

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 결과

물의 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 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%
	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	출현개수
a	전설	9
b	전설	16
c	전설	20

※ 희귀아이템은 게임의 특성을 반영하여 게임별로 공지한다.

건강한 게임문화 조성을 위한 자율규제 강령 시행세칙

제정 : 2017.05.10

개정 : 2017.08.18

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

제2조(유·무료 아이템) ① 강령 제2조 제1호의 “무료 아이템”은 게임 진행 과정에서 보상 등으로 획득하거나 무료로 획득한 재화를 통해 교환한 아이템을 의미한다.

② 강령 제2조 제2호의 “유료(캐시) 아이템”은 이용자가 현금으로 직접 구입하거나 현금 지급을 통해 획득하는 재화를 통해 교환 또는 구입한 아이템을 의미한다.

③ 제1항내지 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 제2조 제3호의 “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 제3조 제2항에 따라 자율규제 평가위원회가 강령의 범위를 검토할 시 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 적용범위 검토를 위해 평가위원회가 의결한 사항

제5조(필수 아이템) 강령 제4조 제1항 제4호의 “필수아이템”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 제4조 제2항 제1호의 “유료(캐시) 아이템의 가치”는 해당 아이템의 구입 및 교환에 필요한 현금 혹은 유료 재화의 양을 기준으로 한다.

② 강령 제4조 제2항 제2호의 “유료(캐시) 아이템의 기대가치”는 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. 단, 아이템을 별도로 판매하지 않는 등 명확한 기준 가치 산정이 불가능한 경우 제1항내지 제2항의 기준은 적용되지 아니 한다.

④ 참여사는 강령 제4조 제2항 제3호에 따른 조치를 취할 경우 평가위원회를 통해 이용자 보호 실효성에 대한 검토를 받을 수 있다.

제7조(캡슐형 유료 아이템의 표시 의무) ① 강령 제5조 제1항 제1호에 따른 “아이템의 명칭, 등급” 표시는 다음 각 호의 기준을 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 제5조 제1항 제3호에 따른 “캡슐형 유료 아이템 결과물의 구성비율”은 백분율로 표시함을 원칙으로 한다. 단, 평가위원회에서 승인하는 경우에는 분수 또는 함수 등 다른 방법으로 표시할 수 있다.

③ 강령 제5조 제2항에 따른 “게임 내 등에 안내”는 다음을 각 호중 어느 하나에 해당하는 방법으로 한다.

1. 캡슐형 유료 아이템 관련 정보의 게임 내 공개
2. 캡슐형 유료 아이템 관련 정보 공개 페이지에 대한 링크버튼을 게임 내 제공
3. 캡슐형 유료 아이템 관련 정보의 열람방법을 게임 내 안내(공지)

제8조(희귀아이템) ① 강령 제6조 제1항 제1호 내지 제3호의 “희귀아이템” 이라 함은 캡슐형 유료 아이템의 결과물 구성 비율 중 극히 낮은 비중을 차지하거나 일반적인 방법으로 획득이 어려운 아이템을 의미한다.

② 제1항에 따른 희귀아이템의 목록은 이용자에게 공지되어야 한다.

③ 강령 제6조 제1항 제1호의 “일정 구매 회수(구매금액)” 의 기준은 다음 각 호를 고려하여 참여사가 설정하도록 한다.

1. 캡슐형 유료 아이템을 통해 제공되는 아이템의 종류
2. 캡슐형 유료 아이템 판매단가
3. 희귀아이템 획득의 기댓값

④ 강령 제6조 제1항 제3호에 따른 “희귀아이템 출현개수 공개” 는 다음 각 호 기준을 준수하여야 한다.

1. 최대 1개월 이내의 공개 주기
2. 1개월 미만으로 판매한 경우 판매 기간 내 출현 개수 공개

제9조(내부점검 결과에 대한 평가) 강령 제7조에 따른 시정내용 및 재발방지책에 대해 자율규제 평가위원회는 참여사 조치내용의 적절성에 대한 평가를 진행할 수 있다.

제10조(자율규제 평가위원회) 강령 제8조에 따른 자율규제 평가위원회의 설치, 위원의 임명 및 해임, 운영에 관한 사항은 평가위원회 운영규정으로 정한다.

제11조(자율규제 인증제도) ① 강령 제9조 제1항에 따른 자율규제 인증은 참여사의 신청에 따라 자율규제 평가위원회가 강령 및 이 세칙에서 정한 사항의 준수 여부를 평가하여 인증부여 여부를 결정한다.

② 제1항 따른 인증의 유효기간은 인증부여일로부터 1년간으로 한다.

제12조(상시 모니터링) 강령 제9조 제2항의 “상시 모니터링” 은 매월 게임 플랫폼별 인기 순위 게임물에 대해 실시하는 것을 원칙으로 한다.

제13조(자율규제 미준수 업체에 대한 제재) 강령 제9조 제3항에 따라 평가위원회는 자율규제 미준수 업체에 대해 다음 각 호의 조치를 취하여야 한다.

1. 1차 적발 : 위반 업체에 대한 준수 권고

2. 2차 적발 : 위반 업체에 대한 경고문 발송
3. 3차 적발 : 위반 사실 공표 및 자율규제 인증 취소

제14조(시행세칙 개정) 자율규제 평가위원회는 이 시행세칙의 개정 필요성이 발생할 경우 관련 주체의 의견 수렴을 거쳐 상시로 개정할 수 있다.

〈부 칙〉

제1조(시행일) 이 세칙은 2017. 8. 18.부터 시행한다.

발행인 : 이 경 민

편집인 : 황 성 기

편집처 : 확률형아이템 자율규제 평가위원회

발행일 : 2017년 9월

발행처 : 게임이용자보호센터

(06749) 서울시 서초구 강남대로 221(양재동, 동성빌딩) 407-1호

Tel : 02) 2058-2310 / Fax : 02) 2058-2311

※ 본 보고서 내용의 무단 전재 및 재배포를 금지하며, 가공·인용하실 때에는 반드시 출처를 밝혀주시기 바랍니다.

확률형아이템 자율규제 현황

확률형아이템 자율규제의 시작과 의미



(06749) 서울특별시 서초구 강남대로 221(양재동, 동성빌딩) 407-1호
Tel. 02-2058-2310 Fax. 02-2058-2311 <http://www.gucc.or.kr>