ISSN 2586-6559

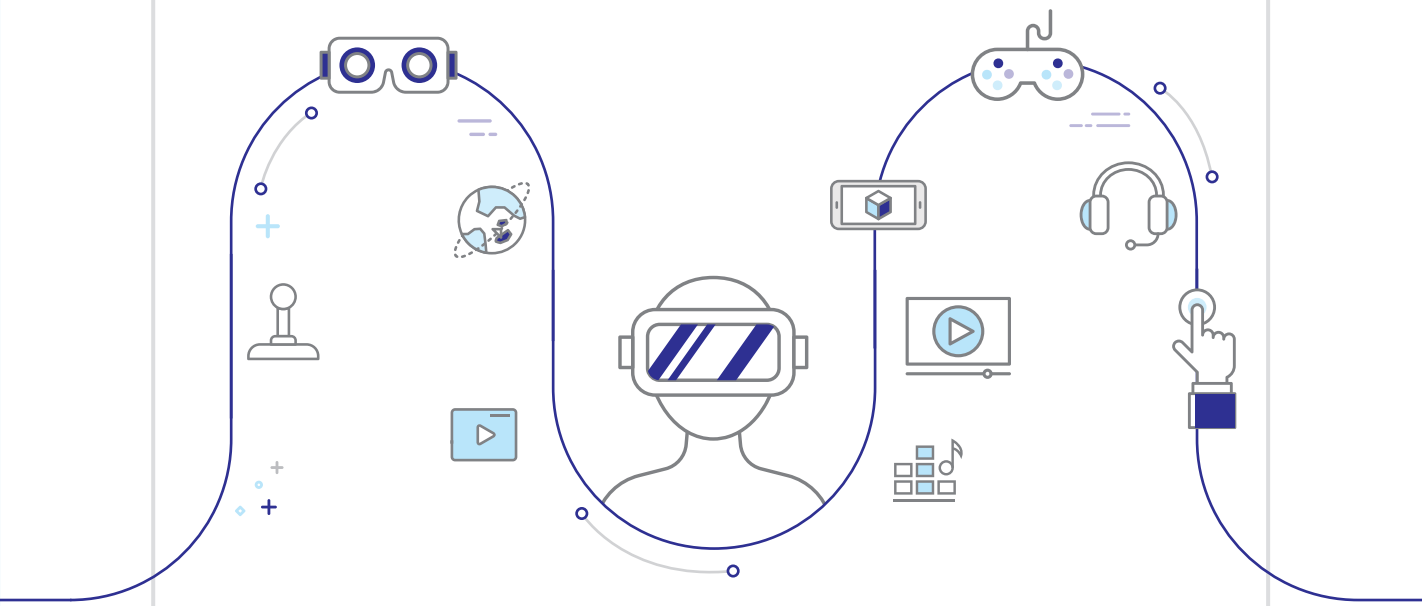
자율규제 정기 보고서

게임이용자보호와 자율규제

통권 제13호

Game User Care & Self-Regulation

Volume13

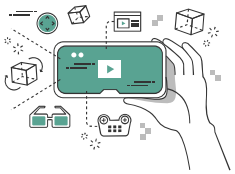


GSOK
한국게임정책자율기구

자율규제 정기보고서 게임이용자보호와 자율규제

통권 제13호

Contents



Editor's Pick 4

확률형 아이템 자율규제 특집 7

- 확률형 아이템 자율규제가 걸어온 길...ing 9
- 불확실성에 대처하는 게이머의 자세 21
- 확률형 아이템 자율규제 vs. 정부규제 31
- 게임산업 자율규제의 변화와 진단 39

모니터링 결과 49

- 2023년 하반기 모니터링 결과 51

자율규제 및 자율기구 연혁 67

- 자율규제 변화 및 GSOK 연혁과 현황 69

위원회 소식 71

- 각 위원회 정기회의 주제 및 결과 73

부 록 77

- 강령, 시행세칙, 인증제도 규정 79

Editor's Pick

편집위원장
김 양 은

게임이 등장한 이후, 어쩌면 가장 오래 다뤄온 담론 중의 하나가 '자율규제'이다. 자율규제와 관련된 논의는 게임이용자 스스로 게임 선택과 이용이라는 점에서 논의되기도 했고, 또 다른 측면에서는 게임사업자들의 산업적 차원의 자율규제가 논의되어왔다.

〈게임이용자 보호와 자율규제〉는 그간 12호까지 자율규제와 관련한 다양한 이슈들과 법적·제도적 변화와 담론을 담아내고자 했다. 마지막 호를 준비하면서, 그간 우리가 논의해왔던 자율규제에 대한 다양한 생각들을 담아보고자 했다.

〈게임이용자 보호와 자율규제〉 13호에서는 2024년 1월 법적 규제로 전환된 확률형 아이템 자율규제에 관한 담론을 담고 있다. 본 호에는 확률형 아이템 자율규제의 역사, 게이머들의 생각을 담고 있다. 2015년부터 오랜 기간 자율규제로 진행해온 확률형 아이템이 법적 규제로 옮겨가면서 생각해야 할 다양한 관점을 담아내고자 했다.

확률형 아이템 자율규제가 걸어온 길...ing

2015년부터 시작된 확률형 아이템 자율규제가 「게임산업진흥에 관한 법률」의 일부 개정을 통해 확률정보 공개 의무가 법제화되면서 2024년 1월부터 법적 규제로 전환되었다. 이 글은 그간 국내에서 시행된 확률형 아이템 자율규제가 걸어온 길을 역사적으로 조망하고 있다. 법적 규제로의 전환이 확률형 아이템 자율규제의 실패를 의미하는가? 라는 질문으로 시작해서, 그간의 역사를 조망함으로써, 향후 자율규제가 걸어가야 할 방향에 대한 논의를 짚어내고 있다. 필자는 특히 그간 수행해온 확률형 아이템 자율규제가 남긴 절반의 성공을 지적하고, 이를 향후 또 다른 자율규제로의 발걸음의 초석이 되어야 함을 이야기하고 있다.

불확실성에 대처하는 게이머의 자세

확률형 아이템은 과연 게이머들에게 어떤 의미를 지니는 것일까? 본 호에서는 그간 확률형 아이템에 관한 주장들에 소외되어온 게임이용자 즉, 게이머들의 다양한 생각을

담아내고자 했다. 인터뷰를 통해 서로 다른 게임 경험 속에 확률형 아이템에 관한 생각들을 풀어내고 있다. 게이머들이 풀어내는 이야기 속에서 게임의 재미와 확률형 아이템의 관계, 확률형 아이템과 확률정보의 공개에 대한 각기 다른 의견들을 찾아볼 수 있다. 게이머들이 풀어내는 이야기 속에서 게이머와 제작사 모두에게 도움이 될 수 있는 방향을 찾는 정보를 제공하고자 했다.

확률형 아이템 자율규제 vs 정부 규제

앞서 확률형 아이템 자율규제가 걸어온 길을 조망했다면, 이 글에서는 확률형 아이템 법적 규제가 가진 쟁점들을 풀어나가고 있다. 법적 규제가 가지는 의미와 쟁점이 무엇인지를 조망하고, 법적 규제로 인한 산업계에 미치는 영향에 대한 논의를 담고 있다. 또한 이 논의를 통해 궁극적으로 게임의 오래된 과제인 이용자 보호와 게임산업 발전이라는 모두의 균형점을 찾기 위한 노력이 필요함을 제안하고 있다.

확률형 아이템 자율규제의 변화와 진단

확률형 아이템 자율규제의 목적에 따른 역사와 그 실효성에 관한 내용을 담고 있다. 그간 수행해온 자율규제 자료를 통해 그 실효성을 강조하고 있다. 특히 자율규제가 급변하는 환경과 발전하는 기술에 신속 유연하게 대응할 수 있다는 점, 그리고 국경의 구분 없이 서비스된다는 점에서 자율규제가 법적 규제보다 실효성을 가질 수 있음을 언급하고 있다. 그간 수행해온 확률형 아이템의 자율규제 경험이 향후 법적 규제에 대응하는 큰 자산이 될 것이라는 점을 강조하고 있다.

그간 〈게임이용자 보호와 자율규제〉는 총 12호를 발간해왔다. 이번 13호가 마지막 호가 된다. 13호를 기획하고 발간하는 과정에서 편집위원회는 그간의 다양한 의견과 글들을 살펴보면서 마지막 호에 담을 내용을 선별하고, 기획했다. 이 과정에서 게이머들의 확률형 아이템에 관한 이야기도 직접적으로 담아보고자 했다. 확률형 아이템 자율규제에 관한 많은 논의가 있었고, 2024년 법적 규제로 전환하지만, 여전히 자율규제의 경험은 또 다른 발걸음을 위해 남겨져 있다. 편집위원회에서는 자율규제를 통해 쌓아온 경험이 법적 규제에서도 큰 자산이 되기를 바란다. 그간 〈게임이용자 보호와 자율규제〉에 좋은 글을 주신 모든 필진에게, 항상 열정적으로 좋은 의견과 아이디어를 제안해주신 편집위원에게, 그리고 마지막으로 필진 섭외와 교장교열까지 담당해준 박현아 선임연구원과 나현수 사무국장님에게 고마움을 전한다.

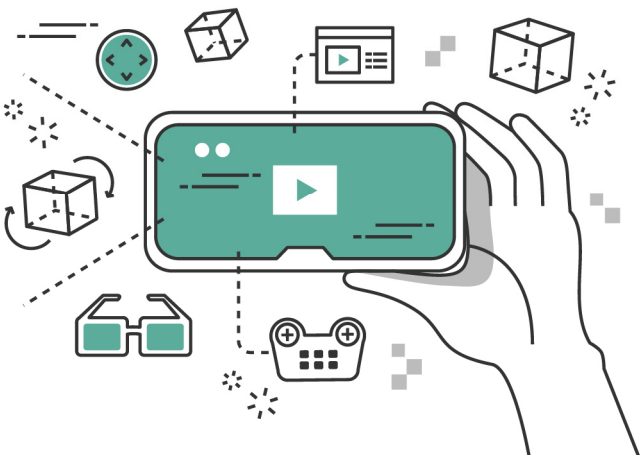
Game User Care & Self-Regulation

Volume 13

자율규제 정기보고서
게임이용자보호와 자율규제
통권 제13호

확률형 아이템 자율규제 특집

- 확률형 아이템 자율규제가 걸어온 길...ing
- 불확실성에 대처하는 게이머의 자세
- 확률형 아이템 자율규제 vs. 정부규제
- 게임산업 자율규제의 변화와 진단



확률형 아이템 자율규제가 걸어온 길...ing

황 성 기 한양대 법학전문대학원 교수 / 한국게임정책자율기구 의장

1. 확률형 아이템 자율규제는 실패했는가?

한국에서의 게임 자율규제의 역사는 길지 않다. 2015년부터 시작된 확률형 아이템 자율규제는 2023. 3. 21. 법률 제19242호로 일부개정된 「게임산업진흥에 관한 법률」(이하 '게임법')을 통해서 확률정보 공개의무가 법제화되면서 법적 규제로 전환되었고, 공식적인 자율규제는 2023. 12.까지만 실시되고 2024. 1.부터는 막을 내리게 되었다.

자율규제가 법적 규제로 전환된 것을 근거로 약 8년 6개월간 실시되었던 그동안의 자율규제가 '실패'하였다는 평가는 너무 과도하고 인색한 것으로서 받아들이기 힘들 뿐만 아니라, 자율규제의 정착과 성공을 위해서 정말 고군분투하였던 관련 당사자들의 고민과 열정, 노력을 폄훼하는 것이다.

오히려 한국에서의 게임 자율규제는 '절반의 성공작'이었다고 자평하고 싶다. 왜냐면 한국에서의 확률형 아이템 자율규제는 전 세계적으로 유례가 없는 선진적이고 고도화된 자율규제였을 뿐만 아니라, 그동안 쌓아 놓은 자율규제의 경험과 역사는 나중에 언젠가 다시 시도될 수 있는 자율규제의 큰 밑거름과 자양분이 될 수 있다고 확신하기 때문이다.

이하에서는 자율규제의 의미, 확률형 아이템 자율규제의 역사, 확률형 아이템 자율규제 발전과정에서의 주요 모멘텀, 확률형 아이템 자율규제의 성공과 실패에 대한 필자의 소회와 앞으로 해야 할 일에 대해서 이야기해 보고자 한다.

2. 자율규제의 의미

소위 '자율규제'는 '정부규제(혹은 법적 규제)'와 대비되는 개념으로 이해되고 있다. 자율규제는 정부규제보다 효율성, 집행과 순응 확보의 용이성, 환경변화의 적응성, 전문성 등에 있어서 우월한 것으로 평가되어왔다.[1)]

대개 자율규제에 대해서는 다음과 같은 두 가지 차원에서의 '오해'가 존재한다.

첫째, 정부 규제당국은 자율규제를 '방임'으로 오해한다는 점이다.

둘째, 규제 대상자인 사업자 및 산업계는 자율규제를 '무규제' 내지 '규제완화'로 오해한다는 점이다.

하지만 이러한 인식은 자율규제에 대한 몰이해에서 비롯된 것이다. 자율규제의 핵심적인 의미는 '규제의 객체'가 '규제의 주체'가 된다는 점에 있다. 자율규제는 일정한 경우에는 정부규제의 정당성 및 실효성 문제를 해소해 줄 수 있는 대체재 내지 보완재 역할을 할 수 있다. 따라서 자율규제는 방임이 아니고, 무규제나 규제완화도 아니며, 정부규제처럼 유의미하고 실효적인 규제방식이 될 수 있다. 즉 자율규제도 '규제'라는 점을 인식할 필요가 있다.

3. 확률형 아이템 자율규제의 역사

게임 분야의 확률형 아이템 자율규제는 2015년부터 시작되었다. 자율규제는 온라인 게임 및 모바일 게임 모두에 대해서 적용되어 왔다. 아래의 도표는 확률형 아이템 확률정보 공개 자율규제의 변천 과정을 정리한 것이다.

1) 최성락·이혜영·서재호, (2007), 한국 자율규제의 특성에 관한 연구 : 자율규제 유형화를 중심으로, 한국공공관리학보, 21(4), 75-76.

〈표 1〉 확률형 아이템 확률정보 공개 자율규제의 변천과정

구분	최초 자율규제 (2015. 7. ~)	1차 개선 자율규제 (2017. 7. ~)	2차 개선 자율규제 (2018. 7. ~)	3차 개선 자율규제 (2021. 12. ~)
정보 제공 내용	• 유료 아이템 등급별 구간 확률정보 (예시 : S, A, B, C 등급 등) ※ 0.01% 확률의 a 아이템과 1% 확률의 b 아이템을 S등급으로 구분하고 합산확률 1.01%로 이용자에게 정보 제공	• 유료 개별 아이템 확률정보 제공 또는 • 기존처럼 등급별 구간 확률정보 제공시 + 아래 ①~③ 중 1개 필수 선택[2] ① 일정 구매횟수(자율)[3] 도달시 희귀아이템 보상 ② 희귀아이템에 대해서는 개별 확률정보 공개 ③ 희귀아이템 실제 출현 갯수 공개	• 유료 개별 아이템 확률정보 제공 • 등급별 구간 확률정보 제공 방법 폐지	• '아이템'이라는 용어 대신에, 효과 및 성능 등을 포함한 '콘텐츠'라는 용어 채택 • 유료 확률형 콘텐츠의 개별 확률정보 제공 • 강화형 콘텐츠 및 합성형 콘텐츠의 경우에도 성공률 및 결과의 개별 확률정보 제공
정보 제공 방법	• 사업자 자율 (대표 홈페이지 등)	• 게임 내 관련 정보 표기	• 확률형 아이템 구매 화면에 확률정보 표기 또는 정보 공개 페이지 링크 버튼 설정	• 확률형 아이템 구매 화면, 강화형 콘텐츠 및 합성형 콘텐츠 화면에 확률정보 표기 또는 정보 공개 페이지 링크 버튼 설정
적용 대상	• 청소년 이용불가 게임물을 제외한 모든 온라인 및 모바일 게임 • 강화형 아이템(인챈트) 제외		• 청소년 이용불가 게임물 포함 • 유료 인챈트[4] 포함	• 효과 및 성능 등을 포함한 '콘텐츠'(유료 캡슐형 콘텐츠, 유료 강화형 콘텐츠[5], 유료 합성형 콘텐츠)
모니터링 주체	한국게임산업협회	한국게임문화재단 산하 게임이용자보호센터	한국게임정책자율기구(2018. 11. ~)	

2) 실제로는 ①과 ③을 선택한 게임물은 거의 없고, 대부분 ②를 선택한 것으로 알고 있다.

3) 구체적인 횟수는 게임사업자의 자율에 맡긴다는 의미이다.

4) 유료 아이템 + 유료 재료(강화 주문서 등)의 조합으로 인챈트(강화)가 이루어지는 경우에만 적용대상에 포함된다는 의미이다. 즉 아이템과 재료(강화 주문서 등) 두 가지 모두 유료인 경우에만 적용대상에 포함된다는 의미이다.

5) 아이템 또는 재료(강화 주문서 등) 중 어느 하나만 유료인 경우도 적용대상에 포함된다는 의미이다.

위와 같은 확률형 아이템 확률정보 공개 자율규제의 변천 과정을 '시즌' 개념으로 정리하면 다음과 같다.

첫째, 자율규제의 '태동기'(자율규제 시즌 1 – 2015. 7.부터 적용된 확률정보 공개의 시작)이다. 그동안 이루어졌던 개별 게임사업자 차원에서의 산발적인 자율규제를 넘어서서, 이때부터 공식적인 의미의 산업계 차원의 자율규제[6]가 시작된 것이다. 그 배경에는 ① 2014. 11. 청소년 보호를 위한 업계 자율규제 선언 → ② 2015. 4. 자율규제 확대 및 강화안 발표 → ③ 2015. 5. 자율규제 가이드라인 설명회 진행 → ④ 2015. 7. 자율규제 전면 시행 및 모니터링 진행, 미준수 사업자에 준수 권고 등의 과정을 거쳤다.

둘째, 자율규제의 '성장기'(자율규제 시즌 2 – 2017. 7.부터 적용된 자율규제평가위원회에 의한 감시 시스템의 구축)이다. 2017. 7.부터 적용된 자율규제 시즌 2에서의 핵심 내용 중의 하나는 '자율규제평가위원회'에 의한 감시 시스템의 구축이다. 자율규제평가위원회는 일종의 자율규제 감시기구(self-regulatory body)로서 기능하였고, 설치·구성된 2017. 2.부터 2018. 10.까지는 사단법인 게임문화재단 내의 기구인 '게임이용자보호센터'에 설치·운영되었으며, 2018. 11.부터는 본격적인 의미에서의 게임산업계의 자율규제기구로 출범하는 사단법인 한국게임정책자율기구에 설치·운영되어 왔다.

셋째, 자율규제의 '성숙기'(자율규제 시즌 3 – 2018. 7.부터 적용된 확률정보 공개대상 범위 게임물의 확대 및 개별 아이템 확률정보 공개로의 일원화)이다. 2018. 7.부터 적용되는 자율규제 시즌 3에서의 핵심 내용은 '획득확률정보 공개대상 범위 게임물의 확대'와 '개별 아이템 획득확률정보 공개로의 일원화'이다. 우선 획득확률정보 공개대상 범위 게임물에 청소년이용불가 게임물이 포함되었고, 더 나아가서 인챈트에 대해서도 획득확률정보 공개대상 범위에 새롭게 포함시켰다. 다음으로 개별 아이템 획득확률정보 공개로의 일원화는, 이전에는 개별 아이템 획득확률정보 공개방식을 원칙으로 하되, 예외적으로 등급별 합산 구성비율 공개방식과 등급별 최소-최대 구성비율 공개방식도 허용하였지만, 이제는 개별 아이템 획득확률정보 공개방식으로 일원화시켰다는 의미이다. 아래의 표가 확률정보 공개방식들의 차이를 보여 준다.

6) 일반적으로 자율규제는 개별 사업자 차원의 자율규제와 산업계 차원의 자율규제로 구분된다. 개별 사업자 차원의 자율규제는 자신이 제공하는 상품이나 서비스 이용자의 권익 보호를 위해 각 사업자 고유의 경영철학이나 경영전략에 따라 스스로 규제기준을 설정해서 적용하는 것을 말한다. 산업계 차원의 자율규제는 개별 사업자를 넘어 산업계 전체가 합의하여 공통의 규제기준을 설정해서 산업계의 모든 개별 사업자가 이 자율규제 기준을 준수하도록 하는 것을 말한다.

〈표 2〉 확률형 아이템 확률정보 공개방식

		개별 아이템 획득확률정보 공개방식	등급별 합산 구성비율 공개방식	등급별 최소-최대 구성비율 공개방식
등급	아이템	구성비율	합산 구성비율	최소-최대 구성비율
전설	a	0.5%	2.2%[7]	0.5% ~ 1.0%
	b	0.7%		
	c	1.0%		

넷째, 자율규제의 '고도화기'(자율규제 시즌 4 - 2021. 12.부터 적용된 강화형 콘텐츠 및 합성형 콘텐츠 개별 확률정보 공개 확대)이다. 자율규제 시즌 4의 핵심 내용은, '아이템'이라는 용어 대신에 효과 및 성능 등을 포함한 '콘텐츠'라는 용어 채택하였고, 기존 유료 캡슐형 콘텐츠뿐만 아니라, 유료 강화형 콘텐츠와 유료 합성형 콘텐츠의 경우에도 성공률 및 결과의 개별 확률정보를 공개하도록 하였다는 점이다.

그런데 위와 같은 자율규제는 2023. 3. 21. 게임법 개정을 통해서 법적 규제로 전환되었고, 법적 의무로 전환된 확률형 아이템의 확률정보 표시의무 관련 규정들은 동법 부칙 제1조에 따라 공포 후 1년이 경과한 날인 2024. 3. 22.부터 시행되었다.

4. 확률형 아이템 자율규제 발전과정에서의 주요 모멘텀

가. 2016. 11. 확률형 아이템 정책협의체 및 2017. 2. 자율규제평가위원회의 설치 (자율규제 시즌 2의 시작)

2016. 11. 확률형 아이템 자율규제의 문제점을 개선하고자 한국인터넷디지털엔터테인먼트협회(K-iDEA, 현 한국게임산업협회)에 '확률형 아이템 정책협의체'가 구성 및 발족되었다. 이 협의체는 2016. 11. ~ 2017. 1.까지 운영되었다.

확률형 아이템 정책협의체가 출범한 배경은 2015. 7.부터 시행된 자율규제 시즌 1이 1년이 되는 2016. 7. 발표된 문화체육관광부의 '게임문화 진흥 종합계획'에 따라 확률형 아이템

7) 0.5(a아이템의 비율) + 0.7(b아이템의 비율) + 1.0(c아이템의 비율) = 2.2를 의미한다.

자율규제에 대한 평가 및 개선 움직임이 진행되었고, 또한 확률형 아이템에 대한 이용자의 민원 증가, 확률 공개에 대한 국회 법안 발의 등 입법부의 자율규제 강화에 대한 요구가 발생하였다. 이에 현 한국게임산업협회의 전신인 당시 한국인터넷디지털엔터테인먼트협회는 학계 전문가, 게임 관련 유관기관, 시민단체, 게임이용자 대표, 사업자 및 협회 등 각계각층의 다양한 전문가가 참여하는 정책협의체를 통하여 보다 진일보한 자율규제 개선 방향을 마련하고자 하였다.

필자는 이 협의체에서 좌장 역할을 맡으면서 자율규제 시즌 2의 설계에 관여한 바 있다. 이 협의체에서의 치열한 토론과 논의의 산물이 바로 2017. 2. 15. 제정되고 2017. 7. 1. 시행된 「건강한 게임문화 조성을 위한 자율규제 강령」(이하 '자율규제 강령')이다. 이 자율규제 강령은 자율규제 시즌 2에 관한 기본적인 자율규범의 성격을 지니는 것이다. 그리고 자율규제 강령의 내용을 구체화하는 자율규범이 2017. 8. 18. 제정·시행된 「건강한 게임문화 조성을 위한 자율규제 강령 시행세칙」이다.

한편 자율규제 강령에 따라 자율규제 시즌 2에서 자율규제 감시기구로서 핵심 역할을 수행하는 자율규제평가위원회가 설치·구성되었다. 2017. 2. 15. 국회도서관 대강당에서 「건강한 게임문화 조성을 위한 자율규제 강령」 선포 및 평가위원 위촉식이 성황리에 거행되었고, 이 위촉식에서 필자는 '확률형 아이템 정책협의체 경과 및 결과 발표'를 한 바 있다. 또한 필자는 이때부터 자율규제평가위원회의 위원장을 맡았고, 2024. 1.까지 자율규제평가위원회를 이끌어 왔다.[8] 그리고 2017. 5. 31. 자율규제평가위원회-한국게임산업협회-게임이용자보호센터 3자 간에 「게임이용자보호를 위한 자율규제 업무협약서」가 체결되어, 그 협약식이 한국게임산업협회 대회의실에서 열린바 있다.

나. 2017. 8. 민관 합동 게임 제도개선 협의체와 2018. 11. 한국게임정책자율기구의 출범(자율규제 시즌 3의 시작)

문재인 대통령은 2017년 대통령 후보자 시절 게임업계와의 간담회에서 게임 규제와 관련하여서는 자율규제가 우선되어야 한다고 공약한 적이 있다. 이에 따라 문재인 정부 초대 도종환 문화체육관광부장관이 취임한 직후인 2017. 8. 문화체육관광부에 '민관 합동 게임

8) 자율규제평가위원회의 공식적인 마지막 회의는 2024. 1. 15. 진행되었다. 자율규제 강령은 2023. 12. 31.까지만 적용되었지만, 자율규제평가위원회는 직전 월의 강령 준수 여부에 대한 모니터링 사후 승인 기능을 수행하였기 때문에, 2023. 12.의 강령 준수 여부에 대한 모니터링 사후 승인을 위해서 2024. 1. 15. 마지막 회의를 진행한 것이다.

제도개선 협의체'가 꾸려졌고, 필자는 이 협의체의 의장을 맡아 약 6개월에 걸쳐 게임규제 및 제도 개선에 관한 다양한 논의와 정책개선방안이 도출되는 과정을 지켜본 적이 있다. 이 협의체에서의 게임규제 및 제도 개선 논의의 일환으로, 2018. 3. 28. 한국게임산업협회와 문화체육관광부 사이에 「건강한 게임이용문화 조성, 게임생태계 발전 및 청소년보호를 위한 협약서」가 체결되었다.

이 협약서 제2조에 따르면, 문화체육관광부는 게임에 대한 인식제고를 위한 노력을 지속하고, 게임산업계의 자율규제가 정착될 수 있도록 협조하며, 게임 규제 등에 대한 정책 수립 시 게임산업계의 자율규제 이행상황을 고려하도록 되어 있다. 그리고 게임산업협회는 확률형 아이템에 대한 자율규제가 실효성을 갖도록 구체적인 계획을 마련하여 실행하고, 국민이 건전하게 게임을 이용할 수 있도록 자율규제를 성실히 이행하도록 되어 있다. 이 협약서 체결을 계기로 보다 구체적으로는 한국게임산업협회와 문화체육관광부 사이에 확률형 아이템 자율규제 확대, 독립적인 자율기구 발족, 건강한 게임문화 조성을 위한 대국민 캠페인 전개, 청소년 보호 체계 정비 등에 대한 합의가 이루어졌다.[9)]

한국게임산업협회와 문화체육관광부 간의 합의를 실천하기 위하여, 기존에 이미 적용되고 있던 확률형 아이템 자율규제를 보다 더 강화하는 차원에서 자율규제 강령이 2018. 7. 1. 개정·시행되면서 이때부터 자율규제 시즌 3이 시작되었고, 또한 2018. 11. 확률형 아이템 자율규제에 대한 독립적인 감시기구이자 게임계 최초의 자율규제기구인 한국게임정책자율기구도 출범하였던 것이다.[10)]

다. 자율규제 시즌 4의 시작과 배경

2018. 7.부터 자율규제 시즌 3이 시작된 이후에도 게임 비즈니스 모델의 지속적인 변화와 이용자들의 인식 변화에 따라 자율규제 강령의 개정 필요성이 대두되었다. 예컨대, 한국게임정책자율기구 자율규제평가위원회는 2019. 7.부터 특히 해외 게임물들의 확률정보 공개 방식과 자율규제 강령에의 포섭 가능성에 대한 검토, 자율규제 강령 개정에 관한 논의를 진행하였다.

9) 문화체육관광부 보도자료, '문체부-한국게임산업협회 업무협약 체결 - 3. 28. 자율규제를 확대해 건강한 게임문화 조성 -', 2018. 3. 28.

10) 한국게임정책자율기구의 창립총회는 2018. 10. 5. 인터컨티넨탈 서울 코엑스 30층 쥬피터룸에서 개최되었고, 출범식은 지스타 2018 기간 중인 2018. 11. 16. 벡스코 제1전시관 311호에서 개최되었다.

그런데 그 와중인 2019. 12. 26. 아래에서 설명하는 확률형 아이템 법적 규제의 내용이 포함된 공정거래위원회의 '상품정보제공 고시' 개정안 행정예고가 이루어지면서, 한국게임정책자율기구 자율규제평가위원회 차원에서의 자율규제 강령 개정에 관한 논의는 중단되게 된다. 한국게임정책자율기구와 한국게임산업협회는 현재 시행 중인 자율규제를 법적 규제로 전환하는 것의 부당함과 부적절성에 대한 의견을 공정거래위원회에 지속적으로 전달하였고, 결국 2020. 9. 22. 확률형 아이템 법적 규제의 내용이 빠진 '상품정보제공 고시' 개정이 이루어지게 된다. 이는 자율규제의 진정성과 실효성이 정부 규제당국에 의해 인정된 정말 이례적인 케이스로서, 자율규제 시즌 2부터 자율규제의 설계와 운영에 관여해 온 필자의 입장에서 가장 보람된 일이었다고 생각하는 케이스이다.

아무튼 2020. 11.부터 한국게임정책자율기구 자율규제평가위원회는 자율규제 강령 개정 논의를 다시 시작하였고, 보다 구체적인 개정안을 도출하기 위해 '자율규제 강령 개정 TF'를 구성·운영하였으며, 이러한 논의과정을 거쳐 한국게임정책자율기구 자율규제평가위원회는 2021. 3. 24. 한국게임산업협회에 다음과 같은 내용으로 자율규제 강령 개정을 제안하게 된다.

〈표 3〉 2021. 3. 자율규제 강령 개정 제안 내용

1. 기존 캡슐형 유료 아이템, 유료 인챈트 및 강화콘텐츠의 확률 공개에 추가하여, 유료 요소와 무료 요소가 결합된 인챈트 및 강화 콘텐츠 경우에도 확률을 공개하도록 한다. 2. 개인화된 확률의 경우(개인의 경험치 내지 보유한 아이템에 따라 확률이 달라질 수 있는 경우), 기본 확률 값과 그 범위를 공개하도록 한다.

위와 같은 내용의 자율규제 강령 개정 제안을 한국게임산업협회가 수용하여 2021. 5. 27. 자율규제 강령이 개정되고, 게임산업계에 일정한 준비기간을 준다는 의미에서 이 개정 자율규제 강령은 2021. 12. 1.부터 시행됨으로써, 자율규제 시즌 4가 시작된 것이다.

2021. 5. 27.의 자율규제 강령 개정은 한국게임정책자율기구 자율규제평가위원회가 갖고 있는 '자율규제 강령 개정 제안권'을 활용한 첫 번째 케이스였다. 한국게임정책자율기구 출범 당시인 2018. 11. 9. 제정된 「자율규제평가위원회 운영규정」 제4조 제1항은 자율규제평가위원회의 심의·의결 사항 중의 하나로 '자율규제 시행세칙의 제·개정 및 자율규제 강령 개정 제안'(제1호)을 규정하고 있었다. 따라서 자율규제 강령 개정권은 한국게임산업협회가 갖지만, 자율규제 강령 개정 제안권은 한국게임정책자율기구 자율규제평가위원회가 갖고 있었다. 따라서 2021. 5. 27.의 자율규제 강령 개정은 한국게임정책자율기구 자율규제평가위원회가

주도권을 갖고 추진했던 케이스였다는 점에서, 한국게임정책자율기구가 명실공히 독립적인 자율규제기구라는 점을 보여 주었던 사례이다.

라. 2019. 12. 공정거래위원회 상품정보제공 고시 개정안 행정예고와 2020. 12. 게임법 전면 개정안의 발의

한국게임정책자율기구와 한국게임산업협회에 의한 자율규제의 확대 노력 및 과정에서도 정부는 끊임없이 다음과 같이 자율규제를 법적 규제로 전환하려는 시도를 하였다.

첫째, 공정거래위원회는 2019. 12. 26.「전자상거래 등에서의 소비자보호에 관한 법률」제13조(신원 및 거래조건에 대한 정보의 제공)에 따른「전자상거래 등에서의 상품 등의 정보제공에 관한 고시」(상품정보제공 고시) 개정안을 행정예고한 바 있다. 당시 상품정보제공 고시 개정안의 주된 내용은 확률형 상품 판매 시 사업자가 공급 가능한 재화 등의 종류 및 종류별 공급 확률정보를 소비자에게 제공하도록 하는 의무를 사업자에게 부과하는 것이었다. 여기의 확률형 상품에는 게임의 확률형 아이템도 포함된다는 것이 공정거래위원회의 기본입장이었다. 하지만 게임업계의 반발 및 실제적인 집행의 어려움 등을 고려하여, 공정거래위원회는 동 고시 개정안 중 확률형 상품 부분은 철회를 하였고, 결국 2020. 9. 22. 확률형 아이템 법적 규제의 내용이 빠진 '상품정보제공 고시' 개정이 이루어짐으로써 자율규제를 법적 규제로 전환하려는 정부 규제당국의 시도는 무산되게 된다.

둘째, 2020. 12. 15.에는 이상헌 의원이 대표발의한「게임산업 진흥에 관한 법률 전부개정법률안」(의안번호 : 2106496)이 국회에 제안되었다. 2006년에 제정된 현행 게임법이 급변하는 게임환경을 제대로 반영하지 못할 뿐만 아니라, 게임산업 진흥을 위한 지원책이 모호하고 현실에 맞지 않는 규제를 다수 담고 있다는 문제의식에 기반하여, 게임문화 및 게임산업의 환경변화에 능동적으로 대응하고, 게임이용자 보호를 강화하며, 불합리한 제도를 정비하는 등 건강한 게임 생태계를 조성하려는 것이 제안이유로 제시되었다. 문제는 이 게임법 전면 개정안의 내용에 그동안 자율규제가 적용되고 있던 확률형 아이템 확률 정보 공개에 대해서 법적 규제로 전환하는 조항이 포함되어 있었다는 점이다. 그런데 게임법의 소관 부처는 문화체육관광부이고, 게임법 전면 개정안이 비록 의원입법의 형식을 빌었지만 사실상 정부입법이었던 점에서, 자율규제를 법적 규제로 전화하는 조항이 포함된 게임법 전면 개정안이 국회에 제안된 것은, 확률형 아이템에 대해서는 자율규제가 우선적으로 적용되도록 한 약속을 정부가 먼저 깬 것이고, 정부영역과

시장영역이 체결한 2018년도의 협약 위반이라고 평가할 수 있다. 정말로 확률형 아이템 자율규제가 실효성이 없어서 현재의 자율규제를 법적 규제로 전환해야 한다면, 정부는 정책파트너인 시장영역과 진지하게 논의를 했어야 했고, 논의과정에서 법적 규제의 필요성에 대한 객관적이고도 과학적 근거를 정부가 제시했어야 했다. 하지만 필자가 과문한지 모르겠지만 이 문제를 게임산업계는 물론이고 한국게임정책자율기구와 진지하게 논의하는 과정이 생략되었고, 확률형 아이템에 대한 법적 규제의 필요성에 대한 객관적이고도 과학적 근거를 제시하지도 못했다. 그렇다면 정부는 게임 규제에 대한 일관성도 없었던 것이다. 이와 같은 일관성 없는 게임 규제정책은 바로 게임 규제에 대한 원칙과 철학의 부재에서 비롯되는 것이라고 평가할 수 있다.

마. 2022. 8. 원 포인트 게임법 개정안의 발의와 확률형 아이템 자율규제의 법적 규제로의 전환

2020. 12. 15.에 국회에 발의된 게임법 전면 개정안의 입법이 지지부진하자, 확률형 아이템 자율규제를 법적 규제로 전환하는 내용의 조항만 입법화하는 원 포인트 게임법 개정안인 「게임산업진흥에 관한 법률 일부개정법률안」(의안번호 : 2116804)이 2022. 8. 8. 이상헌 의원의 대표발의로 국회에 제안된다.

이 개정안에 대해서 한국게임정책자율기구는 2022. 12. 5. 법적인 관점에서 이 개정안의 문제점을 지적하는 「확률형 아이템 확률정보 법제화에 대한 '게임법개정안'에 대한 의견서」를 국회에 제출하였고, 2022. 12. 19. 한국게임정책자율기구 자율규제평가위원회는 확률형 아이템 확률공개 법제화를 비판하는 내용의 성명서를 발표한 바 있다.[11)]

하지만 위와 같은 노력에도 불구하고 결국 2023. 3. 21. 위 게임법 개정안은 국회를 통과하면서 약 8년 6개월 간 실시되었던 확률형 아이템 자율규제는 법적 규제로 전환되게 된다.

11) 의견서와 성명서는 한국게임정책자율기구 홈페이지(www.gsok.or.kr)에 공개되어 있다.

5. 확률형 아이템 자율규제의 성공과 실패에 대한 소회와 앞으로 해야 할 일

가. 확률형 아이템 자율규제의 성공과 실패에 대한 소회

한국에서는 자율규제가 매우 힘들다. 즉 성공하기가 쉽지 않다. 그 이유에 대해서는 여러 가지 진단이 가능하겠지만, 필자의 경험에 따르면 가장 핵심적인 이유는 '시장에 대한 정부의 불신', 즉 자율규제에 대한 정부의 불신, 게임 규제의 원칙과 철학의 부재에 있다. 그동안 확률형 아이템 자율규제의 정착과 성공을 위해서 나름 노력해 왔던 필자의 입장에서는, 자율규제에 대한 오해와 불신이 큰 상태에서 자율규제를 성공적으로 이끌고 정착시키기에는 역부족이었다고 생각한다.

하지만 한국에서의 확률형 아이템 자율규제는 결코 '실패'한 것이 아니다. 오히려 '절반의 성공작'이었다고 평가하는 것이 더 정확하다. 특히 한국에서의 확률형 아이템 자율규제는 전 세계적으로 유례가 없는 선진적이고 고도화된 자율규제였다.

정부와 국회에서 자율규제를 법적 규제로 전환하는 것을 시도하면서 내세웠던 주된 논리 중의 하나가 '자율규제의 실효성', 특히 해외게임의 자율규제 준수 문제였다. 하지만 이러한 논리는 다음과 같은 점에서 부당하고 설득력이 떨어지는 것이다.

첫째, 그동안 적용되었던 자율규제는 매우 실효성이 높은 규제였다. 실제로 한국게임정책자율기구가 수행한 모니터링 대상 게임은 시장점유율 기준 온라인 게임 상위 100위, 모바일 게임 상위 100위까지의 게임이었는데, 한국게임산업협회 회원사 게임은 준수율이 거의 100%에 가까웠으며, 다만 해외게임의 준수율이 60% 정도여서, 평균 80%를 상회하였다. 이러한 자율규제 준수율은 꽤 높은 수치에 해당한다.

둘째, 해외게임의 준수 문제는 법적 규제로 전환된다고 하더라도 동일하게 발생할 수 있는 문제라는 점을 오해하고 있다. 인터넷을 기반으로 하는 환경에서는 모든 규제에 발생할 수 있는 문제가 바로 해외사업자의 준수 여부이다. 해외사업자는 법적인 의미에서 '적용가능성'은 인정되지만, '집행가능성'은 부인된다. 즉 법리적인 측면에서 법적 규제는 해외사업자에 대해서 적용은 가능하지만, 현실적으로 집행이 불가능하다는 의미이다. 따라서 확률형 아이템 법적 규제에서도 해외게임의 준수 문제는 언제라도 발생할 수 있고, 법적 규제의 실효성 문제도 당연히 등장하게 마련이다.

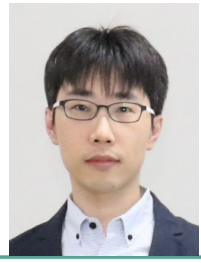
나. 앞으로 해야 할 일

마지막으로 다음과 같이 앞으로 해야 할 일을 이야기하면서 마무리하고자 한다.

첫째, 이제부터는 '그 절반의 성공의 역사'를 정리할 필요가 있다. 자율규제에 대한 필요나 요구는 앞으로도 존재한다. 이 절반의 성공의 역사를 정리하여, 향후 다시 제기될 수 있는 자율규제에 대한 사회적 요구, 그리고 그 요구에 대응하여 다시 설계 및 운영될 자율규제 시스템이 더이상 좌초하지 않게 교훈을 얻을 필요가 있다. 한국게임정책자율기구는 확률형 아이템 자율규제의 역사를 'GSOK 정책백서'의 형태로 정리할 계획이다.

둘째, 약 8년 6개월간 실시되었던 그동안의 자율규제가 막을 내렸다고 해서, 게임산업계는 절대 좌절하거나 포기해서는 안된다. 자율규제가 적용될 수 있고 적용되어야 하는 분야는 앞으로도 많이 등장할 수 있다. 따라서 이번의 확률형 아이템 자율규제의 경험은 향후 발생할 수 있는 새로운 자율규제 이슈에 대응하는 데 있어서 매우 중요한 밑거름과 자양분이 될 수 있다. 물론 정부와 이용자들과의 관계에서 신뢰를 다시 얻는 과정과 작업은 필수적이다.

불확실성에 대처하는 게이머의 자세



김 병 철 중부대학교 게임소프트웨어학과 교수

1. 골디락스 지점을 찾아서

2023년 공포된 「게임산업진흥에 관한 법률」 일부 개정안이 2024년 3월 말부터 시행된다. 몇 가지 조항들이 개정 및 신설되었지만, 그중에서도 게임계의 큰 관심을 받는 것은 역시 확률형 아이템에 관한 내용이다. 원래 법률에 들어가 있지 않던 확률형 아이템에 대한 정의와 이에 대한 표시의무 부과, 의무 불성실 이행 시 시정 권한 부여 등이 골자다. 즉, 이제까지 자율규제의 영역에 있던 확률형 아이템이 본격적으로 법적 규제 영역으로 넘어가게 된다는 뜻이다.

법적 규제를 담은 이 개정안이 국회에서 발의되고 가결되어 시행된다는 의미는 무엇일까. 사실 자율 규제든 법적 규제든 규제가 시행되고 있었다는 것은 여기에 사회적 합의로서 지켜야 할 선이 있었다는 방증이다. 그와 동시에, 규제의 대상으로 명시적으로 규정된 확률형 아이템이라는 것이 무작정 제거할 수는 없는 현대 게임 산업의 중요한 요소라는 반증이기도 하다. 그렇다면 그 중간의, 소위 골디락스(Goldilocks) 지점은 어디일까?

2. 주사위는 이미 던져졌다

평론가이자 사회활동가였던 로제 카이와(Roger Caillois)는 그의 저서 〈사람, 놀이, 게임(Man, Play and Games)〉에서 게임의 한 장르 혹은 속성으로서 알레아(Alea)를 언급한다. 뼈를 갈아서 만든 주사위를 뜻하던 알레아라는 라틴어 단어는 로마 시대에 게임에 활용되는 주사위를 가리키는 일반 명사로 쓰였고, 그래서 그 유명한 율리우스 카이사르의 '주사위는 이미

던져졌다(Alea Iacta Est)'의 문구에도 사용되었다. 즉, 카이와는 게임의 결과가 단순히 게이머의 기량에 따라 '예측 가능하게' 나오는 것이 아니라 마치 주사위를 던진 것처럼 기량 이외의 '예측 불가능한 요소'의 영향을 받는다는 것을 지적한 것이다.

현대 컴퓨터 게임에서 이 예측할 수 없는 우연적 요소는 수학적 확률의 방식으로 반영되었다. 미션을 부여받고, 아이템을 얻는 등의 게임 내 활동이 특정 조건에 맞추어 한 번 결정적(deterministic)으로 일어나는 것이 아니라 여러 번의 시도가 가능하며 그때마다 확률적(random)으로 일어나게 한 것이다. 사실 초창기의 게임은 전자의 형태였다. 정해진 지형에 정해진 타이밍에 정해진 몬스터가 출현하고, 몬스터를 처치하면 늘 동일한 아이템이나 능력치를 얻을 수 있었다.

그러나 게임이 대중화 되고 본격적인 산업이 되면서 게이머를 특정 게임에 오래 붙들어 놓기 어려운 이러한 고정적 플레이 형태는 소위 콘텐츠 고갈의 문제로 이어졌다. 게임제작사 입장에서는 열성적인 게이머들이 충분히 즐길 만큼의 플레이 시간을 확보할 수 있도록 콘텐츠를 제작하기에는 개발기간이나 자본에 한계가 있었고, 이에 대한 해결책으로서 확률적 플레이 형태를 도입할 유인이 만들어졌다.

게이머 입장에서는 공략집을 숙독하고 기량만을 갈고닦아 미션을 클리어하는 마치 자판기 같은 게임이 아니라 시도할 때마다 다른 결과를 주는, 포장을 풀어보기 전에는 알 수 없는 선물상자를 여는 것 같은 게임을 즐길 수 있게 되었다. 요컨대 이때까지는 확률적 플레이가 제작사와 게이머 모두 윈-윈하는 좋은 형태로 받아들여졌던 것이다.

문제는 게임 산업이 더욱 성장하면서 발생하였다. 게임을 플레이할 수 있는 장치의 종류가 다양해지고 접근성이 좋아지면서 게임 플레이 인구와 시간이 폭발적으로 증가하였다. 시장이 커지며 매일매일 수많은 게임이 출시되어 게이머의 손길을 기다리게 되었다. 또한 스팀, 앱스토어, 플레이 스토어 등의 배포 플랫폼이 안착되면서 별도의 마케팅과 유통에 들일 자원이 부족한 중소 게임제작사들은 플랫폼을 통해 무료로 내려받아 플레이하는 배포 방식을 채택하기 시작했다.

하지만 제작사들은 자본을 들여 개발한 게임을 단순히 무료로 배포한 것이 아니라 그를 만회할 수 있는 새로운 비즈니스 모델도 함께 도입하였다. 그중 대표적인 것이 바로 확률형 아이템이다. 「게임산업진흥에 관한 법률」 개정안에서도 정의하였듯 확률형 아이템은 단순히 아이템이 확률적으로 나타나거나 획득된다는 뜻이 아니라 돈을 주고 구매한 아이템의 종류나

능력치가 확률적으로 획득된다는 것을 의미한다. 즉, 무료로 배포하는 대신 게임 진행에 직간접적으로 필요한 아이템을 유상으로 판매하되 그 획득 여부가 확률적으로 결정되는 방식이다. 결국 이전까지 게임 아이템/능력치의 획득 여부로서 확률을 받아들였던 게이머들에게 이러한 확률형 아이템의 확률 수치는 금전적 이해득실의 문제로 다가오게 되었다.

3. 놀이와 재미의 본질을 찾아서

원래 역사학자였던 요한 하이징가(Johan Huizinga)는 1차 세계대전을 목도하고 그에 대한 반성으로서 인간의 본질을 놀이에서 찾아보고자 하였다. 이를 위해 다시 놀이의 본질을 탐구하였고, 그 사유의 과정과 결과를 〈호모 루덴스(Homo Ludens)〉라는 책으로 출간하였다. 하이징가는 그 책에서 또다른 세계(Another World)여야 하는 놀이/게임은 현실의 이해득실과 관계가 없어야 한다고 서술하였다. 놀이하는 재미의 본질이 현실 세계가 아닌 또다른 세계에 가는 것에 있는데, 이해득실과 관계되는 순간 게임 세계가 결국 현실 세계의 연장(Extended Worlds)이 될 수밖에 없다고 보았기 때문이다.

논리적으로 타당한 말이지만, 인간이 감정적인 즐거움을 얻는 요인과 양태가 논리적 틀만으로 온전히 설명되기는 어렵다는 점을 감안하면, 이는 정언명령처럼 전적으로 수용하기에는 미진한 점이 있다. 재미와 즐거움은 소수의 학자가 내리는 추상적 정의의 산물이 아니라 이를 직접 경험하고 느끼는 개별 게이머들의 집합적 공감대에서 찾아내야 하는 어떤 것이라고 생각하기 때문이다.

따라서 이 글에서는 확률형 아이템의 문제와 그에 대한 규제 여부 및 형태, 수위에 대해서 논리적인 접근을 내려놓고, 게이머의 입장에서 게임하는 즐거움의 기준으로 문제를 바라보고자 한다. 이를 위해 지난 10여 년간 최신 게임을 즐겨온 20대 청년 게이머들의 의견을 청취하고 그 의견을 가감 없이 옮겨 보고자 한다. 그러한 연유로 내용을 별도로 요약해 정리도 하지 않으려고 하며, 그 역할은 오로지 독자에게 맡긴다. 다만 사실관계에 대한 오해나 중복되는 내용 등은 적절히 편집하였음을 밝힌다.

4. 불확실성에 대처하는 청년 게이머들의 이야기

20대 청년들을 대상으로 확률형 아이템 관련 인터뷰이를 모집하였다. 참가 신청서를 받고 검토하여 게임을 비교적 오래 한 사람들 중 확률형 아이템에 대한 경험이 있는 4명을 선발하여 최종 인터뷰를 진행하였다. (≫ 표시는 인터뷰어의 질문이며, 각 인터뷰이의 닉네임별로 답변을 표기하였음.)

> 우선 게이머로서 간략한 자기소개를 부탁한다.

게이머1 실시간으로 실력을 겨루는 AOS 장르를 즐겨 하지만, 때로는 성장과 낭만을 즐기려 MMORPG를 플레이하는 14년 차 게이머, '근육도지맨'이다. **(이하 근육도지맨)**

게이머2 사이버펑크 2077이나 폴아웃 시리즈와 같이 강렬한 세계관을 가진 게임들을 할 때 느껴지는 분위기를 즐기는 게이머, '누카콜라'이다. **(이하 누카콜라)**

게이머3 방대한 세계관의 게임에서 나만의 컨셉으로 역할 놀이를 즐기며 모든 게임에 쉽게 몰입하여 푹 빠지는 게이머, '오락반장'이다. **(이하 오락반장)**

게이머4 MMORPG와 타워디펜스 장르를 주로 즐기며, 멋진 갑옷이 나오는 다양한 게임을 한 번씩 플레이하는 게이머, '갑옷애호가'이다. **(이하 갑옷애호가)**

> 평소 즐겨하는 게임은 구체적으로 무엇인가? 특히 그중에서 확률형 아이템이 있는 게임이 있는지, 있다면 직접 구매해서 사용해 본 적이 있는지 말해 주기 바란다.

근육도지맨 메이플스토리, 세븐나이츠, 붕괴 3rd도 했었고, 리그오브레전드(LoL), 로스트아크를 현재도 자주 하고 있다. 확률형 아이템이 있는 것도 있고, 스킨·아이콘 등 플레이 자체에는 영향을 미치지 않는 아이템만 있는 것도 있었다. 60만 원에서 120만 원 정도를 게임당 사용해 보았다.

누카콜라 A.V.A.(Alliance of Valiant Arms), 레인보우식스 SIEGE, APEX Legends 등을 주로 했었고, 하고 있다. 한 게임에는 지난 10년간 약 2천만 원을 넘게 사용하였다. 기본적으로는 유상 구매 재화가 없는 게임에서도 기간 한정 이벤트를 통해 유상 구매 재화가 제공된

경우가 있고, 이에 80만 원 정도를 써보았다. 또 다른 게임에서도 총 370만 원 정도의 금액을 아이템 구매에 썼다.

오락반장 EA 스포츠 FC 시리즈, 마비노기 영웅전, 검은사막, 우마무스메 프리티 더비, 승리의 여신: 니케 등을 주로 해보았다. 게임 진행에 영향을 주지는 않지만 시각 효과를 주는 스킨형 확률형 아이템을 10만 원 정도 구매한 경험이 있다. 승패에 직접 영향을 주는 아이템도 30만 원 정도 구매해본 경험이 있다.

갑옷애호가 메이플스토리, 블레이드앤소울, 던전앤파이터 등을 재밌게 했었고, 현재는 로스트아크, 명일방주를 주로 하고 있다. 승패에 영향을 주는 아이템 구매에 약 80만 원 정도를 사용하였다. 수집형 아이템을 위해서는 약 50만 원 정도를 사용해 보았다.

> 기본적으로 게임의 핵심 재미 요소가 무엇이라고 생각하는가? 그러한 관점에서 확률형 아이템이 핵심 재미에 영향을 미친다고 보는지, 혹은 재미를 위해 필요하다고 생각하는지 궁금하다.

근육도지맨 아이템이나 승패가 우연에 의해 좌우되는 요소가 포함되어, 게임 플레이의 능숙함과는 별개로, 쉽지 않지만 '운 좋게' 목표를 달성하는 즐거움이 게임의 주요 재미 중 하나라고 생각한다. 당연히 확률형 아이템은 말 그대로 여기에 영향을 미친다. 그래서 확률적으로 아이템을 얻으면서 느끼는 성취감이 상당하여 확률형 아이템 자체는 필요하다고 생각한다. 또한 게임 비즈니스 모델을 생각해 봐도 게임 서비스가 유지되기 위해서는 이러한 종류의 모델이 없어져서는 안 된다고 생각한다.

누카콜라 현실에서나 다른 게임에서 경험해 보지 못한 새로운 경험을 할 때 즐겁다. 시각적, 서사적, 공간적 경험 등 여러 측면에서 다채로운 경험을 하면서 게임의 재미를 느낀다. 확률형 아이템에는 소위 '룩(Look)'을 멋지게 해주는 스킨형 아이템, 이야기 진행을 원활하게 해주는 아이템, 액션/대결을 더 유리하게 해주는 아이템 등이 있어 이러한 게임 핵심 재미에 직접적으로 영향을 미친다고 생각한다. 게임 플레이에 필요한 노력과 시간을 줄여주는 형태로 활용되는 것이 주된 양상이며, 과시형/자기만족형 아이템 수집 욕구를 충족시키는 형태도 많아서 일종의 게이머의 자기 표현 수단이라고 여겨진다. 게임 플레이에 투자하는 시간 대비 진척도가 흡족하지 않을 때 확률형 아이템을 사용함으로써 얻는 만족감이 지불한 금액 대비 나쁘지 않았고, 그래서 확률형 아이템 자체는 필요하다고 생각한다.

오락반장 게임의 재미 요소는 기본적으로 역할 놀이 혹은 동일시라고 생각한다. 게임 내 캐릭터를 나와 동일시하고 그에 부여된 역할을 즐기는 편이다. 그리고 게임에서 현실에서나 평소에

하지 못하는 다양한 일을 '자유롭게' 할 수 있는 것을 중요하게 생각한다. 확률형 아이템은 자신(의 캐릭터)에게 부여된 역할 수행에, 그리고 여러 자유롭고 새로운 경험을 하는 데 직·간접적으로 도움을 주는 아이템이나 능력치를 금전적으로 구매할 수 있게 하기 때문에 분명 핵심 재미요소에 영향을 미친다. 예전에 게임 플레이에 시간을 넉넉히 쓸 수 있었을 때는 확률형 아이템이 그러한 영향을 미치는 것에 회의적이었다. 그러나 성인이 되고 점점 게임에 할애할 시간이 줄어들면서 과금 아이템을 통해 역할 수행이 수월해지는 것이 게임을 즐기는 데 많은 도움이 되고 있음을 부인할 수 없다.

갑옷애호가 플레이어 캐릭터의 상호작용과 그에 걸맞은 액션이 게임의 주요 재미 요소라고 생각한다. 확률형 아이템은 그러한 핵심 재미 요소와는 직접적 관련이 없지만, 예측 불가능한 아이템 혹은 능력치 획득이 그 자체로서 즐거움을 주거나 수집형 게임 같이 장르적 특성에 확률이 큰 역할을 하는 경우 재미에 영향을 준다고 생각한다. 그래서 확률형 아이템은 게임의 재미 증대를 위해 필요한 하나의 방식이라고 생각한다.

> 그렇다면 확률형 아이템 경험에서 불만족스러운 부분은 무엇이었는가? 혹은 보완해야 할 점이 있다면 무엇이라고 생각하는가?

근육도지맨 원하는 아이템을 한두 번의 구매로 얻지 못했을 때 오기가 생겨서 얻을 때까지 구매해본 경험이 있다. 막상 얻고 나서 느꼈던 감정은 '되게 허무하다'였다. 물론 여러 게임들에서 이러한 반복된 '뽑기'로 인한 폐해를 줄이기 위해 소위 '천장' 시스템을 운영하고 있는 것을 알고 있다. 그러나 이 천장에 도달하기 위한 금액이 개인적으로 상당히 부담되는 수준이었다. 게임성을 해치지 않는 선에서 확률과 금액의 연동 체계에 대한 '평범한' 게이머 입장에서의 고려가 필요하다고 느꼈다.

누카콜라 이번 인터뷰를 진행하며 지난 15년간 확률형 아이템에 지불한 금액을 계산해 보고 개인적으로 적지 않은 충격을 느꼈다. 주로 학생일 때와 월수입이 있을 때를 고려해 보아도 너무 큰 금액이었다. 물론 당첨되었을 때 맛본 성취감과 특정 시간대에만 구매할 수 있었던 아이템을 통한 추억 생성 등을 생각해 보면 전반적으로 이를 후회하지는 않는다. 다만, 경쟁형 게임에서 과도한 P2W(Pay to Win) 모델이라는 생각이 드는 경우가 있는데, 이때는 플레이하면서 불쾌감을 느꼈다. 심지어 이러한 불쾌감이 절대다수의 참여자들에게 전파되어 게이머들이 게임을 떠나게 된 경우, 내가 기투자한 비용이나 내 의사와 관계없이 나조차 더 이상 게임을 즐길 수 없는 상황이 만들어진 적도 있었다. 즉, 게임 승패에 너무 강제적으로 활용되거나 과도한 비용이 책정된 경우, 게임 자체를 망치는 상황이 발생하였으므로 이에

대한 적절한 자제가 필요하다고 생각한다.

오락반장 친구는 하루 4시간 이상씩 플레이하고 나는 1시간 남짓 플레이하여 게임 내 재화와 능력치가 크게 차이 나는 상황이었던 적이 있다. 이때 이를 만회하기 위하여 확률형 아이템을 구매하였다. 덕분에 소위 스탯(Stat)은 친구보다 더 좋은 상황을 만들었지만, 친구와의 대결에서는 최종적으로 패배했다. 플레이를 더 많이 한 친구의 게임 실력이 더 좋았기 때문이다. 그러나 그것이 별로 기분 나쁘지는 않았다. 오히려 나보다 플레이를 오래 한 친구와 대등하게 승부해 볼 수 있는 계기라도 만들 수 있는 것이 좋았던 것 같다. 그래서 확률형 아이템이 있는 것 자체는 찬성하지만, 이것이 게임 플레이의 절대적 우위를 가져오는 것은 바람직하지 않다고 생각한다.

갑옷애호가 확률에 기반한 게임 플레이의 불확실성이 플레이 경험을 풍부하게도 하지만 과도하면 게임의 균형을 무너뜨릴 수도 있다고 생각한다. 적절한 선을 찾는 것이 필요하다고 느낀다.

> 재미를 위해서 필요하다고 생각하는 확률형 아이템에 대해 그 필요성만큼 필요한 수준의 정보를 얻고 있었는가? 혹은 그렇지 못해서 플레이나 금전 면에서 손해 본 경험이 있다면 말해 주기 바란다.

근육도지맨 2010년대 후반까지는 확률형 아이템 확률 수치를 정확히 몰랐던 것 같다. 그러나 최근 했던 게임에서는 등장 확률이 표시되어서 필요한 정보는 충분히 얻었다고 생각한다. 개인적으로는 정보가 부족해서 손해본 적은 없다.

누카콜라 표기된 확률이 사실인지는 모르겠지만 확률 표기 자체는 충분히 있었고, 이 때문에 개인적 손해를 본 기억은 없다.

오락반장 내가 하는 게임에는 필요한 확률 수치가 공개되어 있다. 그러나 여전히 부족하다고 느끼는 것이, 예를 들어 등장 확률이 2%라고 하였을 때, 100개의 아이템 중에서 해당 아이템이 2개여서 2%인지, 아니면 100번의 아이템 드랍 중에서 2번의 확률로 해당 아이템이 드랍된다는 것인지 애매하다. 이렇게 확률 정보를 단순하게만 파악하고 있기 때문에 금전적으로 내가 손해를 본 것인지 아닌지도 마찬가지로 애매하다. 요컨대, 내가 손해를 보는지 아닌지조차 알기 힘든 수준이라는 데서 큰 문제가 있다고 느낀다.

갑옷애호가 최근 이슈가 된 게임에서 나도 비슷한 종류의 금전적 손해를 본 적이 있다. 단순히 획득 확률을 게임제작사에서 공지한 대로만 생각하고 아이템을 구매하여, 지불한 금액 대비 기대한 대로의 획득이 되지 못했던 경험이 있다.

> 그런 경험에 바탕을 두어 볼 때, 확률형 아이템의 확률 정보에 대해 투명한 공개가 필요하다고 생각하는가? 그렇다면 공개에 대해 법적 의무를 부과해야 하는지, 자율에 맡겨도 충분하다고 여기는지에 대한 의견도 말해 주기 바란다.

근육도지맨 투명한 공개는 당연히 필요하다. 또한 그 확률을 게이머들이 납득하지 못하는 경우, 제작사에 문제제기를 할 수 있는 통로가 필요하고, 실제 협의가 가능한 구조가 마련되기를 바란다. 그리고 자율 규제를 진행했음에도 큰 사건이 발생하고 공정거래위원회 시정명령까지 내려진 상황이므로 국가 차원에서 법적인 의무를 부과하여 게이머를 보호하는 조치를 취한 것은 바람직한 일이라고 생각한다.

누카콜라 확률 공개는 게이머의 경제적 이익 보호뿐만 아니라 게이머의 플레이 재미를 위해서도 필요하다고 생각한다. 왜냐면 확률형 아이템은 게임 플레이 재미에 큰 영향을 주므로 투명한 확률 공개는 게이머에게 불필요한 좌절감을 주지 않고 나아가 게이머가 자신이 얻고자 하는 보상의 가치, 혹은 얻었을 때 기대되는 재미의 크기를 명확하게 인지할 수 있게 해주기 때문이다. 다만 이 확률 공개가 법적 의무가 되어서는 안된다고 생각한다. 자유시장경제 체제에서 경제 행위를 법으로 규제하는 것은 최소화해야 하는 위험한 일이라고 생각하기 때문이다. 물론 게임제작사가 게이머를 기만하는 행위는 실제로 여러 건 발생하였기 때문에 이를 예방하고 감시하는 방식은 별도로 있었으면 한다.

오락반장 유상 구매 대상인 확률형 아이템뿐만 아니라 게임 내 재화로 구매가능한 모든 종류의 확률 기반 출현 아이템의 확률을 모두 공개해야 한다고 생각한다. 이에 대한 법적 의무 부과도 소비자 권리 보호와 현명한 소비 문화 정착을 위해 필수적이라고 생각한다.

갑옷애호가 주요 비즈니스 모델로 자리잡은 확률형 아이템의 확률 공개는 게임제작사로서는 민감한 문제라고 생각하지만, 그만큼 게이머에게도 민감하고 중요한 문제라고 생각한다. 특히 소비자 입장에서는 조작이 있는지 여부를 밝혀내기가 굉장히 어렵기 때문에 전반적인 확률 정보에 대한 투명한 공개가 반드시 필요하다고 느낀다. 물론 마찬가지로 법적 의무도 부과해야 한다고 생각한다.

> 마지막으로 확률형 아이템에 관련하여 이번 「게임산업진흥에 관한 법률」 일부 개정안 내용에 대해서 알고 있는지? 또한 이에 대해 보완해야 할 내용이 있다면 자유롭게 의견 주기 바란다.

근육도지맨 기존에 법 개정 작업이 진행된다는 것은 인지하고 있었고, 최근 개정된 법에 관련한 뉴스 기사를 몇 건 읽은 적이 있다. 국내 출시 게임에만 적용되는 것으로 알고 있어 왠지 국내·외 게임제작사 간 형평성이 무너진 것 같은 생각이 든다. 그래서 자사의 게임을 국내 정식 출시하지 않는 국외 제작사에 대해서도 일종의 협의 창구를 마련해 준 법적 규제 영역에 들어오게 노력했으면 좋겠다. 그리고 확률형 아이템으로 인한 게이머의 피해 유형을 정의하고 그에 대한 배상이나 처벌 내용 또한 명문화하여 공개하면 좋겠다고 생각한다.

누카콜라 개정안에 대해 어느 정도 알고 있다. 다만, 법적 규제가 온당하지 않다고 생각하기 때문에 개정 내용을 삭제하고, 최근 공정거래위원회 시정명령 및 과징금 사례처럼 다른 법, 예를 들어 전자상거래법 등을 통해 소비자의 권리 침해나 기만 행위에 대한 처벌 등으로 보다 포괄적으로 이를 다루었으면 좋겠다.

오락반장 개정안에 대해 간략히 알고 있다. 국내 미출시 게임에는 적용되지 않는 점이 어쩔 수 없지만 아쉽고, 국내 미출시 작품을 실제로 국내에서 즐기지 못하는 시대가 아니기 때문에 이를 다른 방식으로라도 형평성 있게 풀어갈 수 있기를 희망한다. 그리고 확률 공개 방식을 더 확대할 필요가 있다고 생각한다. 즉, 확률형 아이템의 작동 방식 자체도 확률 수치와 함께 공개되어야만 진정한 의미에서 확률 공개가 이루어지는 것이라는 생각이 든다.

갑옷애호가 최근 일어난 여러 확률형 아이템 관련 사건들 때문에 법 개정안에 대해서도 어느 정도 알고 있다. 이번 일부 개정안에 반영된 내용이 그리 많지는 않지만, 많은 내용을 담기 위해 개정과 공포에 오랜 시간이 걸리는 것보다는 게임 트렌드가 빠르게 바뀌기 때문에 상황이 발생하면 발빠르게 핀포인트로 개정하여 대응하는 것이 더 바람직하다고 생각한다.

5. 혼돈을 넘어서

1993년 개봉한 영화 〈쥬라기 공원(Jurassic Park)〉에서는 작중 수학자인 말콤 박사가, 공원에 복원된 살아 있는 공룡을 관람하는 일은 정해진 패턴을 따르는 것이 아니라 예측 불가하다며, 관련하여 혼돈 이론(Chaos Theory)을 설명하는 장면이 나온다. 손등에 물방울을 똑같이 떨어뜨린다고 해도 똑같은 위치에 떨어진다는 보장이 없으며, 원인 행위에 아주 조금의 차이만 있어도 큰 결과의 차이가 발생하는 소위 나비 효과(Butterfly Effect)가 일어날 수 있다고 말한다. 요컨대 자연 현상은 근원적으로 예측불가능하며 똑같은 원인 행위에 대해 똑같은 결과가 항상 나오는 것이 아니라는 것이다.

게임 세계도 마찬가지다. '또다른 세계'를 추구하지만, 기본적으로는 우리가 이해가능한 세계를 '모방하는 형태(Mimesis)'로서 만들어지는 게임 세계는, 우리 현실 세계의 많은 법칙들을 본질적으로 내포하고 있다. 그중 대표적인 것이 바로 이 예측불가능성, 혹은 우연성이다. 그렇다면 게임에 우연성이 들어가는 것은 제작자나 게이머에게 모두 자연스러운 일이며 그로 인해 파생되는 재미 역시 역사적 연원이 깊은 자연스러운 것이라고 할 수 있다.

다만, 지금 우리 게임계가 고민해야 하는 것은 이러한 우연성에 의한 재미가 게이머와 제작사 모두에게 이득이 되는 형태를 찾아가는 방식이다. 예측불가능성이 내재된 생명체를 단순히 상업적 대상으로만 보았던 쥬라기 공원의 사람들은 결국 유희의 대상에서 육화된 혼돈 그 자체로 변해버린 공룡들을 마주하게 되었다. 21세기 게임계의 우리들은 그와 같은 혼돈을 넘어서 보다 현명한 선택을 할 수 있지 않을까 기대해 본다.

확률형 아이템 자율규제 vs. 정부규제

전 성 민 가천대학교 경영학부 교수

1. 들어가며

2023년 12월 게임산업진흥법 개정안 국회 통과와 함께 게임 내 확률형 아이템 정보 공개는 법적 규제를 받게 되었다. 2024년 2월부터 시행된 이 규제는 게임 이용자의 알 권리 보장, 사행성 논란 해소, 게임 산업 투명성 확보 등 다양한 기대 효과를 가지고 있다.

확률형 아이템 법적 규제에 따라 온라인·모바일 게임 내 확률형 아이템 종류, 종류별 공급 확률 정보 등을 표시해야 한다. 확률형 아이템 제공 수나 제공 기간이 한정되는 경우 해당 정보 표시가 의무화된다. 또한, 특정 시행 결과가 다른 시행 결과에 영향을 미치는 방식, 이용 조건에 따라 게임 아이템을 확정적으로 얻을 수 있는 방식(천장 제도) 등에 대한 공급 정보 표시가 의무화된다.

하지만, 이러한 규제 도입에 따른 우려 사항도 존재한다. 게임 산업에서 확률형 아이템 법적 규제에 따라 부담이 증가되고 혁신이 저해될 가능성이 있다. 또한, 법적 규제로 인한 유연성 부족 및 시장 변화에 대한 대응 어려움 등도 예상된다. 또한, 법적 규제의 효과가 제한되고 불법 행위가 일어날 가능성도 있다.

확률형 아이템 법적 규제는 단순히 게임 산업의 규제 강화를 넘어, 게임 이용자 보호와 게임 산업 발전 사이의 균형점을 찾기 위한 중요한 사회적 변화이다. 이 변화를 이해하기 위해서는 확률형 아이템 법적 규제가 일어난 역사에 대한 이해가 필요하다. 본고에서는 확률형 아이템 정보 공개에 대한 자율규제 및 법적 규제 역사를 정리하고 앞으로 우리나라 게임산업 발전을 위해 바람직한 확률형 아이템 규제 방향에 대해 논의하고자 한다.

2. 확률형 아이템 자율규제의 역사

가. 확률형 아이템

확률형 아이템이란 게임 이용자가 일정 금액을 투입하고 무작위적·우연적 확률에 따라 얻게 되는 게임 아이템을 지칭한다. 사실 확률형 아이템은 우리나라 게임 산업의 성장을 이끌었다고 해도 과언이 아니다. 2000년대 초고속 인터넷을 기반으로 한 온라인 게임에서 확률형 아이템 판매는 콘텐츠 유료화를 위한 혁신적인 사업 모델이었다.

많은 게임 이용자가 '게임은 공짜'라는 생각에서 벗어나 아이템 획득에 돈을 내기 시작했다. 새로운 사업 모델을 장착한 한국 게임은 잇달아 수출되며 한국 콘텐츠 산업의 효자 종목이 되었다. 게임 개발자 출신 창업가도 국내 부자 순위에 이름을 올렸다. 하지만, 확률형 아이템을 얻기 위해 이용자가 지속적으로 돈을 쓰게 되면서 과소비를 부추긴다는 사회 문제가 떠올랐다. 돈을 써도 확정적으로 원하는 아이템을 가질 수 없다는 점에서 이용자 불만은 쌓여갔다. 게임 회사도 매출을 더 많이 올리기 위해 업데이트하면서 이용자가 새로운 아이템을 얻어야 다음 단계로 갈 수 있도록 게임을 디자인했다.

나. 자율규제와 법적 규제

확률형 아이템 규제 접근 방식으로 자율 규제와 법적 규제 등이 논의되었다. 게임 산업의 자율적인 노력을 통해 이용자 보호와 산업 발전을 동시에 이룰 수 있다는 점에서 자율 규제는 장점이 있지만, 법적 규제는 오히려 게임 산업의 창의성과 역동성을 저해할 수 있다는 우려도 존재한다. 빠르게 변화하는 게임 산업 트렌드에 맞춰 유연하게 대응하기 위해서는 자율 규제가 적합하나, 자율 규제만으로는 이용자 보호에 한계가 존재하며, 불투명한 확률 정보는 사행성 논란을 심화시킬 수 있다는 비판도 제기되었다.

〈표 1〉 자율규제, 법적 규제의 장단점

입장	주요 주장	장점	단점
자율규제	게임 산업의 자율적인 노력	- 산업의 창의성과 역동성 유지	- 규제 효과의 한계
	유연한 대응 가능	- 빠르게 변화하는 트렌드에 적응	- 불투명한 정보 공개
		- 이용자 보호에 대한 불안감	
법적 규제	이용자 보호 강화	- 투명한 정보 공개	- 규제로 인한 산업 부담 증가
	공정한 게임 환경 조성	- 이용자 신뢰 확보	- 규제의 유연성 부족
	지속가능한 산업 성장	- 해외 시장 경쟁력 강화	- 혁신적인 사업 모델 제약

출처 : 저자 분석

다. 자율규제의 연혁

2015년 확률형 아이템 자율규제 강령 시행 이후 지난 8년간 자율규제는 꾸준히 보완되고 강화되어 왔다. 2015년 게임산업협회는 청소년 이용 가능한 게임물을 대상으로 확률형 아이템의 결과물 범위와 획득 가능한 아이템의 구간별 확률 공개를 의무화했다. 2016년에는 사회적 요구에 따라 민·관·산·학 전문가로 구성된 정책협의체를 발족하여 자율규제 강화 방안을 논의하기 시작했다.

2017년에는 캡슐형 유료 아이템을 제공하는 모든 게임물을 대상으로 확률 공개 범위를 확대하고, 구간별 확률 공개와 함께 최초로 개별 구성 비율을 공개하는 내용으로 자율규제를 개정했다. 2018년에는 문화체육관광부와 한국게임산업협회가 '건강한 게임문화 조성을 위한 업무협약'을 체결하며 강령 개정을 진행했다. 플랫폼·등급 구분 없이 캡슐형 유료 아이템을 제공하는 모든 게임물을 대상으로 개별 확률 공개를 의무화하고, 무료 획득 가능한 경우를 제외한 유료 인챈트의 성공 확률 공개를 의무화했다. 또한 결과물의 확률 정보 확인 위치를 구매 화면 등에 안내하고 변경 시 사전에 공지하도록 하여 이용자가 용이하게 확률 정보를 파악할 수 있도록 했다. 아울러 3차례 이상 강령 위반 시 언론에 공표하는 등 패널티를 도입했다. 2018년 말에는 확률형 아이템 자율규제 준수 현황 모니터링을 전문적으로 진행할 수 있는 독립적인 기관인 한국게임정책자율기구가 출범하여 완전한 자율규제 시스템을 구축했다. 2019년 초에는 이용자들의 요구를 반영하여 2019년 5월 캡슐형 유료 아이템뿐만 아니라 강화형, 합성형 콘텐츠까지 공개 범위를 확대하는 강령 개정안을 발표했다.

3. 확률형 아이템 법적 규제의 쟁점

가. 법적 규제의 내용

법적 규제에서는 확률형 아이템을 캡슐형, 강화형, 합성형 아이템 등 주요 유형으로 나누어 공급 확률 정보 등 표시 사항을 규정했다. 확률형 아이템의 제공 수나 제공 기간이 한정되는 경우 해당 정보 표시를 의무화했다.

이러한 규정은 기존 자율 규제 체계와 매우 유사하다. 확률 정보 미 표시, 거짓 확률 표시 등으로부터 게임 이용자를 보호하고 공정한 게임 이용 환경을 조성하기 위한 근거를 마련하려는 것으로 이해된다. 또한 특정 시행 결과가 다른 시행 결과에 영향을 미치는 방식, 이용 조건에 따라 게임 아이템을 확정적으로 얻을 수 있는 방식(천장 제도) 등에 대해서도 공급 정보 표시를 의무화했다. 이는 그간 자율 규제로 적용해 온 기준을 기반으로 게임 이용자 의견을 추가로 반영한 것으로 해석된다.

확률형 아이템 법적 규제 전환으로 게임 이용자는 확률형 아이템 확률 정보를 제도적으로 보다 표준적인 형태로 확인할 수 있게 될 것이다. 이는 게임 이용자들이 보다 일관성 있는 정보를 기초로 소비 결정을 내리는 데 도움이 될 것으로 기대된다. 중국은 지난 2019년 확률형 아이템에 대한 법적 규제를 강화하는 방안을 발표했습니다. 게임 회사에 대한 확률형 아이템의 확률 정보 공개, 확률형 아이템의 중요도를 낮추기 위한 노력 및 청소년 보호를 의무화했다.

나. 법적 규제의 쟁점

확률형 아이템 정보 공개는 지난 대통령 선거에서 젊은 유권자의 표심을 얻기 위한 공약으로 발표되는 등 정치적으로 이슈화되었다. 게임 산업 관련 규제도 다시 강화되는 양상으로 흘러갔다. 2015년부터 준비하고 확률 공개를 강화해 온 자율 규제와 법으로 확률 공개를 강제화해야 한다는 법적 규제냐는 주제가 다시 쟁점으로 떠올랐다.

이용자 보호 측면에서 법적 규제를 옹호하는 관점에서는 확률형 아이템이 사행성을 조장한다고 주장했다. 게임 아이템을 온라인 판매 상품으로 취급하며 청약 철회가 가능하지만 원하는 재화를 반드시 얻을 수 없기 때문이다. 따라서 공정 거래와 소비자 보호를 위해서는 법적 규제의 필요성이 제기되었다. 반면에 자율 규제 옹호 관점에서는 비즈니스 모델 설계 문제에 정부가 개입하기보다 소비자 불만을 최소화하는 방법을 자율적으로 구현하는 것이

서비스 운영에 적절하다고 보고 있다.

확률형 아이템 법적 규제에 대한 반대 의견으로는 게임 업계의 자율 규제가 잘 되고 있는 가운데 법으로 규제하는 것은 산업에 피해가 날 수 있고, 해외 게임 회사와 비교해 역차별이라는 우려가 제기되기도 했다.

산업 진흥 측면에서는 다른 논리가 전개된다. 법적 규제 측면에서는 투명한 과금 구조 공개로 소비자 신뢰를 회복하고 산업 경쟁력을 강화할 수 있다고 주장한다. 이와 달리 자율 규제 관점은 확률형 아이템 자체를 사업 모델의 핵심으로 간주하고, 상당한 비용을 투자해 연구한 영업 비밀로 본다. 법·제도에 따른 공개 의무화가 게임 산업의 창의성이나 고유성을 파괴할 수 있다는 지적이다. 기술·트렌드 변화가 빠른 게임 산업에 법적 규제 도입에 따른 역동성·성장 저해도 우려된다.

무엇보다도 게임 트렌드를 보면 확률형 아이템과 관련된 변형된 사업 모델이 속속 등장하고 있다. 이용자 보호를 위해 빠르게 확률 공개 관리 체계가 따라가야 하지만 현실적으로 법으로는 신속한 대응이 어렵다. 심사를 해보면 확률 정보를 표시해야 할 콘텐츠인지 모호한 경우도 많다. 확률 공개 정보를 경찰이나 검찰이 판단하는 건 더욱 큰 문제가 있을 수 있다. 장기간의 수사·재판 과정을 거치면서 확률이 공개되더라도 이용자 보호시기를 놓칠 수밖에 없다.

해외 게임 회사 확률 정보 공개 측면에서도 법적 규제는 효과를 내기 어렵다. 해외에 서버를 둔 외국 게임 회사를 법적으로 제재하는 건 사실상 불가능한 만큼 법적 규제가 국내 게임 회사에만 적용될 가능성이 크다.

4. 나가며

확률형 아이템 법적 규제는 게임 이용자들의 요구를 반영한다는 관점으로 도입되었다. 그러나 우리나라가 중국처럼 국가 재정을 투입하여 게임 내 확률형 아이템 규제를 해야 하는지 여전히 재고해 볼 필요가 있다. 빠르게 변화하는 기술과 사업 모델 변화를 공공 영역에서 따라갈 수 있을지 우려된다. 최근 출시되는 중국 게임들을 보면 규제를 우회하는 변종 확률형 아이템 판매 게임들이 많아지고 있다. 이런 상황이 우리나라에서도 재현될 가능성이 크다. 또한 민간에서 자율적으로 운영하던 자율 규제 노력이 법적 규제로 전환되면서, 단순 확률 공개에 대한 세부적 규정이 훨씬 낮아질 가능성이 있다. 자율 규제에 대한 논의가 성숙해지고 있는

과정에서 지난 몇 년간 전문가들이 참여하고 구축해 온 노력과 노하우가 사라지는 것도 아쉽다.

법적 규제 도입과 함께 게임 회사 부담이 증가할 수밖에 없다. 확률형 아이템은 게임 산업의 주요 수익 모델이다. 수익이 줄고 다양한 신규 게임에 도전하기 어려워져 다양성이 줄어들 가능성이 크다. 또한 게임 회사들은 확률형 아이템 확률 정보를 투명하게 공개하기 위해 별도 시스템을 구축하고 운영해야 한다. 운영 비용이 증가하고 이는 결국 이용자의 부담으로 전가될 수도 있다. 따라서 정부는 게임 회사 부담을 완화하기 위한 지원책 마련 방안을 연구해야 할 것이다. 게임 확률형 아이템 정보 공개 문제는 단순히 자율 규제 대비 법적 규제의 이분법적 논쟁으로 해결될 수 없다. 이용자 보호와 게임 산업 발전을 모두 고려하여 균형점을 찾는 것이 중요하다.

참고문헌

- 김선모 (2021). 확률형아이템 자율규제의 강령개정 동향. 게임이용자보호와 자율규제, (8), 55-61.
- 남기연, & 박예진 (2018). 모바일 게임 내 확률형 아이템의규제에 관한 연구. 법학논총, 42(3), 387-416.
- 박현아, & 이재진 (2018). 온라인게임의 확률형 아이템 규제 개선방안에 대한 연구. 방송통신연구, 123-152.
- 배관표, & 정준화 (2019). 인터넷 게임의 확률형 아이템 자율규제와 정부의 역할. 입법과 정책, 11(2), 295-314
- 최성락 (2019). 확률형 아이템 자율규제의 적정성에 대한 연구. 한국사회와 행정연구, 30(3), 153-174.
- 최은지, 김지연, & 전성민 (2023). 게임 문화 산업에서의 PC 게임 이용자 특성이 확률형 아이템 신뢰도에 주는 영향에 관한 연구: 계획행동이론을 중점으로. 문화산업연구, 23(2), 47-54.
- 황성기 (2018). 인터넷게임 관련 주요 규제 현황 및 개선방향. 언론과법, 17(3), 1-35.

게임산업 자율규제의 변화와 진단

최 승 우 한국게임산업협회 정책국장

1. 소회

2023년 2월, 국회 본회의를 통과한 「게임산업진흥에 관한 법률 일부개정법률안」[1]이 올해 3월 22일부터 시행된다. 골자는 확률형 아이템 정보 공개 의무화다.

법이 통과됨에 따라 게임사는 자사에서 서비스 중인 게임의 확률형 아이템의 종류와 종류별 공급 확률 정보를 법적으로 게임물, 홈페이지, 광고 및 선전물에 표시해야 할 의무를 갖게 됐다.

게임사들이 그동안 자발적으로 수행해왔던 확률형 아이템 정보 공개가 기존 자율규제에서 법적규제로 전환되는 것이다.

이에 따라, 건강한 게임문화 조성과 이용자 보호를 위해 2015년 7월부터 실시되었던 확률형 아이템 자율규제는 약 8년 6개월 만에 막을 내리게 됐다.

자율규제의 노력은 이용자들의 신뢰로 이어지지 못했다. 법적규제를 찬성하는 입장에서도, 자율규제가 신뢰를 담보할 수 없는 상황에서 실질적인 규제 수단을 통해 지금이라도 신뢰를 회복해야 한다고 말한다.

자율규제의 신뢰성이 부족하다는 지적에 대해서는 분명 우리가 한 번 더 고민해봐야 할 지점이다.

---

1) 제33조(표시의무) ② 게임물을 유통시키거나 이용에 제공할 목적으로 게임물을 제작, 배급 또는 제공하는 자는 해당 게임물과 그 인터넷 홈페이지 및 광고·선전물마다 해당 게임물 내에서 사용되는 확률형 아이템의 종류와 종류별 공급 확률정보 및 그 밖에 대통령령으로 정하는 사항을 표시하여야 한다.

하지만, 게임산업은 시대와 환경에 따라, 기술 발전에 따라 변화하는 고도화된 산업이다. 자율규제가 여러 차례 개정되어 왔던 이유도, 변화를 반영하기 위한 노력이었다.

과연 법적규제가 이러한 변화들을 빠르게 받아들일 수 있을까?

여기에 대한 물음표는 여전히 남아 있다. 경직된 법이 게임의 자율성과 창의성을 해치지는 않을지, 이로 인해 게임산업의 경쟁력이 후퇴되지는 않을지, 우리가 한 번 더 고민해볼 필요는 있다고 생각한다.

2. 확률형 아이템 자율규제 목적의 변화

확률형 아이템은 2000년대 중반 우리나라 게임산업에 처음 등장했다. 이용자가 일정 금액을 지불하고 확률형 아이템을 구매하면, 게임사가 정한 확률에 따라 아이템을 얻는 방식이다.

하지만, 원하는 아이템을 얻기 위해 이용자 구매가 이어지며, 과소비를 부추길 수 있다는 문제가 제기되어 왔고, 이에 업계는 지난 2015년 7월부터 한국게임산업협회 주도로 확률형 아이템 자율규제를 도입하여 시행해왔다.

이후 확률형 아이템 자율규제는 △2017년 2월(2017년 7월 시행), △2018년 7월, △2021년 5월(2021년 12월 시행) 등 세 차례의 제·개정을 거치면서 발전해왔다.

가장 먼저 도입된 2015년 7월의 자율규제는 일본의 자율규제를 참고하여 만들어졌다. 일본은 우리나라보다 앞선 2013년부터 일본온라인게임협회(JOGA)를 중심으로 가이드라인을 만들어 시행해왔다.

당시의 자율규제는 청소년의 무분별한 소비를 억제하기 위한 목적으로, 캡슐형 유료 아이템의 결과물 범위 공개 및 경고문구 게시가 주된 내용이었다. 청소년 이용불가 게임물은 공개 대상에서 제외됐다.[2)]

하지만, 최초의 자율규제는 게임사들의 적극적인 동참을 이끌어내지 못하면서 제도 안착에 어려움을 겪었다.

2) 서진욱 (2015. 04. 12.) 〈'확률형 아이템' 규제, 법이냐 자율이냐…규제 논란 '확산'〉, 머니투데이, https://news.mt.co.kr/mtview.php?no=2015041209481249397&outlink=1&ref=https%3A%2F%2Fsearch.naver.com

이에 2017년 2월, 부족한 부분을 개선하는 내용을 담은 '건강한 게임문화 조성을 위한 자율규제 강령'[3]을 제정했다.

자율규제 강령에서는 개별 확률과 등급별 구간 확률 중 한 가지를 선택하여 게임 내 등에 공개할 수 있도록 내용을 확대했으며, 주기적으로 게임사들의 자율규제 준수 여부를 모니터링한 보고서도 발간해 게임사들의 동참을 유도했다.

자율규제 강령은 1년 뒤, 한 차례 개정을 맞이한다. 2018년 3월, 문화체육관광부와 한국게임산업협회가 함께 '건강한 게임문화 조성과 게임 생태계 발전을 위한 업무협약'[4]을 체결함에 따라, 그 일환으로 2018년 7월에 개정됐다.

개정안에서는 캡슐형 유료 아이템 및 유료 인챈트[5]로 공개 대상 범위를 넓히고, 개별 확률을 구매화면 등에 안내하는 것으로 구체화했다.

2021년 5월에는 추가 개정을 통해, 확률 공개 적용 대상 범위를 확대하는 내용의 강화안이 마련됐다. 당시 업계의 자율규제 준수 노력에도 불구하고, 낮은 확률과 정보의 신뢰성 측면에서 이용자 불만이 증가한데 따른 것이다.

2021년 5월의 개정은 그동안의 자율규제 제·개정에 있어서 가장 큰 변화였다. 기존에 아이템으로 한정되었던 공개 범위를 효과 및 성능 등을 포함한 콘텐츠로 확장했으며, 그 유형 또한 △캡슐형, △강화형, △합성형으로 세분화했다.

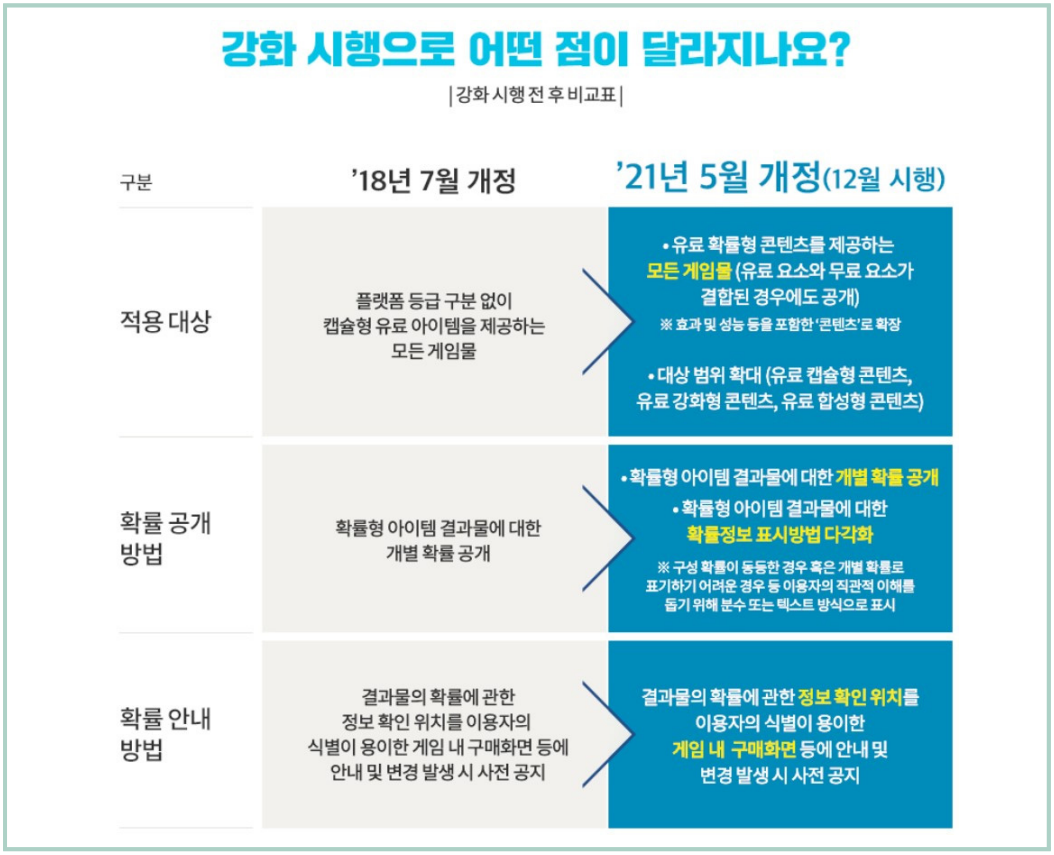
이용자의 직관적 이해를 돕기 위해 확률정보 표시방법도 다각화했다. 확률형 아이템에 대한 개별 확률을 공개하는 기존 방식에 더해 구성 확률이 동등하거나 개별 확률로 표기하기 어려운 경우 등을 감안하여 분수 또는 텍스트의 방식으로도 표시할 수 있도록 했다.

3) 윤홍만 (2017. 02. 15.), 〈K-iDEA "확률형 아이템, 개별 확률 또는 등급별 확률 공개한다"〉, 인벤, https://www.inven.co.kr/webzine/news/?news=172543

4) 박미영 (2018. 03. 29.), 〈자율규제 확대해 건강한 게임문화 조성한다〉, 보안뉴스, https://www.boannews.com/media/view.asp?idx=67953&kind=2

5) 무기나 방어구, 장신구의 성능을 업그레이드하는 게임 아이템, 혹은 그 아이템을 무기나 방어구에 적용하는 행위

[그림 1] 확률형 아이템 자율규제 강화 시행 전 후 비교표



출처 : 한국게임산업협회 홈페이지(http://www.kgames.or.kr/regulation/)

확률형 아이템 자율규제는 최초 유료 캡슐형 아이템에 한해 '희박' 또는 '낮음' 수준의 범위 정보를 표시하는 것에서 시작해 강화형과 합성형까지 연관 콘텐츠를 아울러 개별 정보를 공개하는 방식으로 발전적인 변화를 거듭해왔다.

이는 10년도 채 되지 않은 짧은 자율규제 역사에도 불구하고, 점점 더 다양해지는 확률형 아이템 유형에 맞춰 이용자의 알 권리 보장과, 더 나아가 건강한 게임문화를 조성하기 위한 업계의 자정 노력이었다고 할 수 있다.

3. 확률형 아이템 자율규제의 실효성

확률형 아이템 자율규제의 거듭된 변화와 발전에도 불구하고, 그 실효성에 대한 크고 작은 논쟁은 계속되어 왔다. 말 그대로 자율규제이기 때문에 게임사들이 이를 준수하지 않더라도 법적 책임이 없다는 이유에서다.

하지만, 자율규제 준수율은 강화안이 시행된 2021년 12월부터 법이 통과된 2023년 2월까지 평균 80%를 상회한다. 강화안 시행 초기에는 확률 공개 대상 범위가 넓어진 탓에 70%대로 다소 떨어지는 듯했지만, 점차 준수율을 높여가며 그 실효성을 담보해왔다.

〈표 1〉 확률형 아이템 자율규제 준수 현황(2021년 12월-2023년 2월, 전체 기준)

21년 12월	22년 1월	2월	3월	4월
70.2%	76.3%	77.8%	81.7%	80.8%
5월	**6월**	**7월**	**8월**	**9월**
79.6%	77.2%	81.9%	81.8%	84.3%
10월	**11월**	**12월**	**23년 1월**	**2월**
84.8%	82.4%	83.2%	83.0%	81.9%

출처 : 한국게임정책자율기구 자율규제 모니터링 보고서

조금 더 자세히 살펴보면, 자율규제 준수 의무를 가진 한국게임산업협회 회원사의 준수율은 거의 100%에 육박한다.

〈표 2〉 확률형 아이템 자율규제 준수 현황(2021년 12월-2023년 2월, 한국게임산업협회 회원사 기준)

21년 12월	22년 1월	2월	3월	4월
85.4%	90.5%	90.4%	95.2%	98.1%
5월	**6월**	**7월**	**8월**	**9월**
97.3%	94.6%	97.3%	95.6%	97.4%
10월	**11월**	**12월**	**23년 1월**	**2월**
100%	99.1%	98.1%	99.1%	97.2%

출처 : 한국게임정책자율기구 자율규제 모니터링 보고서

협회 회원사가 아닌 국내 개발사들의 준수율도 90%를 훌쩍 넘는다.

자율규제는 강제력이 없어 실효성이 떨어진다는 말이 무색하게, 사실상 거의 모든 국내 게임사들이 자사의 게임에 대한 확률 정보를 공개하면서 이용자 보호에 자발적으로 나선 셈이다.

〈표 3〉 확률형 아이템 자율규제 준수 현황(2021년 12월-2023년 2월, 국내 개발사 기준)

21년 12월	22년 1월	2월	3월	4월
79.5%	87.8%	87.7%	93.2%	95.6%
5월	**6월**	**7월**	**8월**	**9월**
93.4%	91.5%	95.5%	95.5%	98.2%
10월	**11월**	**12월**	**23년 1월**	**2월**
99.1%	97.2%	97.1%	97.1%	96.1%

출처 : 한국게임정책자율기구 자율규제 모니터링 보고서

국내 게임사들에게 있어 자율규제 준수의 의미는, 단순히 확률 정보를 공개하는 것에 그치지 않는다.

게임은 게임사와 이용자가 함께 만들어가는, 양방향성을 가진 콘텐츠다. 수많은 게임 콘텐츠 속에서 살아남기 위해서는 이용자와의 소통이 필수적이다.

이에, 국내 게임사들은 이용자들의 요구사항을 반영하고, 이용자와 함께 게임을 만들어가기 위한 노력을 이어왔다. 그 노력의 결과물이 바로 자율규제 준수율 90~100%라는 숫자로 나타난 것이다.

다만, 한국게임산업협회 회원사가 아니거나 자율규제 준수 의무가 없는 일부 해외 개발사들의 미준수로 인해 전체 준수율이 다소 낮은 선으로 집계됐다.

그럼에도, 외국어 강령 번역본 제공, 미준수 사실 공표 등 지속적인 독려로 해외 게임 개발사들 역시 꾸준히 50%대의 준수율[6]을 유지해왔다.

자율규제와 법적규제의 가장 큰 차이점은 강제성이다. 자율규제는 자발적 준수를 담보로 하는 것이기 때문에 원칙적으로 구속력이 없는 반면, 법적규제는 국가의 강제력으로 집행된다.

6) 한국게임정책자율기구의 자율규제 모니터링 보고서에 따르면, 해외 개발사의 자율규제 준수율은 △2021년 12월 51.8%, △2022년 1월 51.9%, △2월 57.9%, △3월 54.9%, △4월 50.0%, △5월 45.5%, △6월 45.8%, △7월 55.8%, △8월 54.9%, △9월 59.3%, △10월 56.6%, △11월 52.8%, △12월 57.7%, △2023년 1월 53.2%, △2월 56.0% 등을 기록했다.

규제의 수단으로는 강제성을 띠고 있는 법적규제가 민간 차원의 자율규제보다는 더 강력하게 작용한다. 신뢰성 측면에서도 자율규제보다는 법적규제가 더 우수할 수 있다.

하지만, 시장 환경이 빠르게 변화하는 게임산업의 특성을 고려하면, 자율규제 방식이 나쁘지만은 않다.

게임은 다양한 기술을 통해 만들어진다. 기술은 빠르게 발전하고 있고, 이에 따라 게임의 업데이트 주기 또한 과거에 비해 점차 짧아지는 추세다. 매주 업데이트를 통해 새로운 유형의 서비스도 등장한다.

자율규제는 이렇게 급변하는 환경과 발전하는 기술에 신속하고 유연하게 대응할 수 있다. 규제의 주체가 사업자인 만큼, 대응 방침을 스스로 바꿀 수 있고, 문제를 해결하는 데 필요한 수단들을 쉽게 활용할 수 있다.

반면, 법적규제의 경우에는 관련 입법 과정이 까다롭고 개정 절차 역시 시간이 많이 소요된다. 법률의 제·개정보다는 자율규제의 개정 속도가 빠를 수밖에 없다.

국제적인 관점에서도 자율규제가 더 부합할 수 있다. 게임은 국경의 구분 없이 전 세계에 실시간으로 서비스된다. 우리나라 게임이 해외에 서비스되듯이, 해외의 게임들도 우리나라에 들어온다.

이러한 특성으로 인해 규제 준수를 위한 관련 당사자들의 협력이 절대적으로 필요하다.

그러나, 법적규제만으로 그 협력을 얻기란 쉽지 않다. 법적규제는 원칙적으로 해당 국가 영역 내에서만 적용되기 때문에, 해외 사업자들은 준수 의무가 없다. 이들에게 강제성을 부여하기 위해서는 또 다른 법 개정이 수반되어야 한다.

확률형 아이템 법적규제 도입 과정에서 발생한 '역차별' 논란[7]도 같은 맥락에서 비롯됐다.

7) 곽민구 (2023. 11. 14.), 〈내년부터 확률형 아이템 정보 공개…해외 게임사 역차별은 숙제〉, 월요신문, https://www.wolyo.co.kr/news/articleView.html?idxno=232061

4. 확률형 아이템 자율규제에 대한 오해

돌이켜보면 자율규제에 대한 오해도 많았다. 자율규제는 자발적 준수를 원칙으로 하고 있어 법적 구속력이 없는 것이 사실이나, 정부 규제로부터의 회피를 위한 것은 아니다.

'탈(脫)규제'는 과도하거나 시장 요인을 약화하는 공적 규제를 제거하는 데 목적을 두지만, 자율규제는 규제의 틀을 구축하고 운영하는 행위자를 바꾸는 데 목적을 두고 있다.[8)]

자율규제는 민간 영역이 규제의 필요성을 자각하여 스스로 규제하는 경우에도 그 개념을 사용한다. 확률형 아이템 자율규제도 마찬가지다. '건강한 게임문화 조성을 위한 자율규제 강령'이라는 제목처럼 이용자 보호의 필요성을 느끼고, 업계가 자발적으로 시행해온 것이다.

건강한 게임문화 조성과 이용자 보호를 위한 자발적인 노력에도 불구하고, 확률형 아이템 자율규제는 이제 법적규제로의 전환을 앞두고 있다. 자율규제 강령은 2024년 1월 1일 개정되어 오는 3월 22일까지만 그 효력을 유지한다.

그동안 산업 환경 변화에 맞춰 유연하게 대응해 온 자율규제의 효력이 사라지는 것에 대한 아쉬움은 분명 남는다. 하지만, 자율규제를 통해 쌓아온 경험은 앞으로의 법적규제를 대응해 나가는데 있어서도 큰 자산이 될 것이다.

자율규제의 아쉬움을 뒤로 한 채, 다가오는 3월 22일부터는 법적 의무 준수를 통해 이용자 보호와 건강한 게임문화 조성에 힘쓰는 게임업계의 모습을 그려본다.

8) 황승흠 (2014. 04. 15.), 〈인터넷 자율규제와 법〉, 커뮤니케이션북스

참고문헌

- 법제처 국가법령정보센터, 「게임산업진흥에 관한 법률」, https://www.law.go.kr/lsInfoP.do?lsiSeq=248887&efYd=20240101#0000
- 서진욱 (2015. 04. 12.). 〈'확률형 아이템' 규제, 법이냐 자율이냐‥규제 논란 '확산'〉. 머니투데이, https://news.mt.co.kr/mtview.php?no=2015041209481249397&outlink=1&ref=https%3A%2F%2Fsearch.naver.com
- 윤홍만 (2017. 02. 15.). 〈K-iDEA "확률형 아이템, 개별 확률 또는 등급별 확률 공개한다"〉. 인벤, https://www.inven.co.kr/webzine/news/?news=172543
- 박미영 (2018. 03. 29.). 〈자율규제 확대해 건강한 게임문화 조성한다〉. 보안뉴스, https://www.boannews.com/media/view.asp?idx=67953&kind=2
- 곽민구 (2023. 11. 14.). 〈내년부터 확률형 아이템 정보 공개…해외 게임사 역차별은 숙제〉. 월요신문, https://www.wolyo.co.kr/news/articleView.html?idxno=232061
- 한국게임산업협회, 건강한 게임문화 조성을 위한 확률형 아이템 자율규제 강화 시행 안내, http://www.kgames.or.kr/regulation/
- 한국게임정책자율기구, 자율규제 모니터링 보고서, http://www.gsok.or.kr/self-regulatory-report/
- 황승흠 (2014. 04. 15.). 인터넷 자율규제와 법. 커뮤니케이션북스.

Game User Care & Self-Regulation

Volume 13

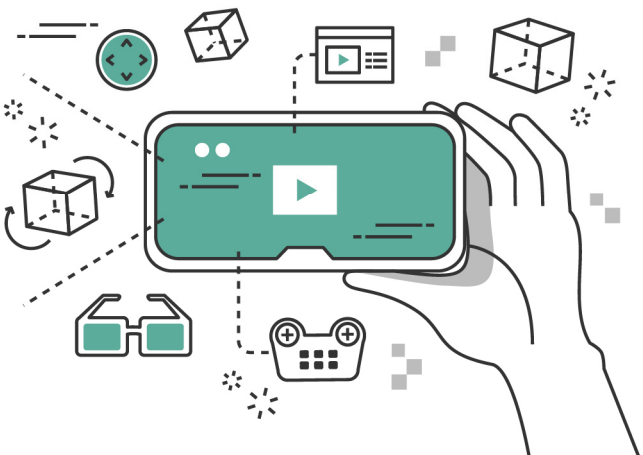
자율규제 정기보고서

게임이용자보호와 자율규제

통권 제13호

모니터링 결과

- 2023년 하반기 모니터링 결과



2023년 하반기 모니터링 결과

□ 개요

1. 기간

- 2023년 7월 3일(월) ~ 12월 29일(금)

2. 대상

- 유료 확률형 콘텐츠 제공 게임물 전체

대상	온라인	모바일
2023년 상반기	게임트릭스 (www.gametrics.com) '전국표본PC게임사용량' 1~100위	모바일인덱스 (www.mobileindex.com) 모바일 게임 매출순위 1~100위

3. 주요 내용

❍ '건강한 게임문화 조성을 위한 자율규제 강령' 준수 여부 확인

- 개별 확률 및 아이템 목록 공개 (2021.12.1. 강령 개정 이후)

	주 요 준 수 항 목
1	결과물의 구성 비율에 관한 정보 등을 확인할 수 있는 위치를 구매화면 등 안내 또는 표기
2	유료 캡슐형 콘텐츠 결과물의 개별 구성 비율 모두 공개 (모든 아이템의 명칭, 등급 등 표기)
3	유료 강화형 콘텐츠 결과물의 개별 구성 비율 모두 공개 (모든 콘텐츠의 명칭, 등급 등 표기)
4	유료 합성형 콘텐츠 결과물의 개별 구성 비율 모두 공개 (모든 콘텐츠의 명칭, 등급 등 표기)

유료 확률형 콘텐츠 자율규제 준수율 현황

구분			7월	8월	9월	10월	11월	12월
전체	준수율		**86.8%**	**86.9%**	**88.8%**	**87.0%**	**86.4%**	**86.4%**
		온라인	95.8%	94.4%	95.8%	95.8%	97.2%	97.2%
		모바일	79.5%	80.7%	83.0%	80.0%	77.8%	78.0%
개발사 국적별	국내업체 준수율		99.0%	98.1%	100.0%	98.1%	95.4%	97.2%
		온라인	100.0%	98.4%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%
		모바일	97.7%	97.8%	100.0%	95.5%	88.9%	93.2%
	해외업체 준수율		62.2%	61.7%	65.3%	64.0%	67.4%	61.7%
		온라인	66.7%	66.7%	66.7%	66.7%	75.0%	71.4%
		모바일	61.1%	60.5%	65.0%	63.4%	65.8%	60.0%
유통사 국적별	국내업체 준수율		99.1%	98.2%	100.0%	98.2%	96.5%	97.4%
		온라인	100.0%	98.4%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%
		모바일	97.9%	98.0%	100.0%	95.8%	91.7%	93.9%
	해외업체 준수율		58.7%	58.7%	63.3%	61.2%	61.7%	60.4%
		온라인	62.5%	62.5%	62.5%	62.5%	66.7%	66.7%
		모바일	57.9%	57.9%	63.4%	61.0%	61.0%	59.5%
회원사 기준	회원사 준수율		100.0%	98.2%	100.0%	99.1%	99.1%	99.1%
		온라인	100.0%	98.4%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%
		모바일	100.0%	97.9%	100.0%	98.0%	98.0%	98.0%
	비회원사 준수율		61.1%	62.7%	66.0%	62.3%	59.6%	56.3%
		온라인	70.0%	70.0%	72.7%	75.0%	81.8%	75.0%
		모바일	59.1%	61.0%	64.3%	58.5%	53.7%	52.5%
상위 순위권	1~20위 준수율							
		온라인	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%
		모바일	89.5%	78.9%	89.5%	88.9%	94.1%	88.9%

1. 전체 준수율

"각 게임물 및 게임사에 맞춘 준수 가이드 제공으로 인한 높은 준수율 유지"
(7월 86.8% → 12월 86.4%)"
"적극적인 가이드 제시와 준수 협조 요청으로 해외 게임물 준수율 상승
(개발사 7월 62.2% → 11월 67.4%, 유통사 7월 58.7% → 9월 63.3%)"
"상반기에 이어 (사)한국게임산업협회 회원사 게임물 100% 가까운 준수율 유지
(7월 100% → 9월 100%)"
"(사)한국게임산업협회 비회원사 게임물의 지속적인 준수율 회복
(7월 61.1% → 9월 66.0%)"
"점유율의 대부분을 차지하고 있는 상위 순위권 게임물의 높은 준수율 유지
(1월 온라인 100%, 모바일 73.7% → 6월 온라인 100%, 모바일 89.5%)"

- 전체 준수율은 2023년 상반기보다 소폭 상승된 평균 87.0%의 준수율을 유지하였있다. 해외 미준수 게임물들에 맞춘 상세한 가이드와 반복적인 준수 협조 요청을 통하여 장기 미준수 게임물의 준수 전환을 꾸준히 이끌어내고 있으며 해외 개발사 게임물 기준으로 7월 62.2%에서 11월 67.4%, 해외 유통사 기준으로 1월 7월 58.7%에서 9월 63.3%로 상반기 1월 47.8%를 기록했던 준수율에서 꾸준한 상승세를 보이고 있다. 법적 규제를 앞두고 있으나 규제 전환의 과정에서 이용자의 권리 보호 공백이 생기지 않도록 노력하여 성과를 거두었다.

- (사)한국게임산업협회 회원사는 2023년 상반기에 이어서 지속적으로 준수율을 회복하고 업데이트로 인해 미준수 전환된 게임물도 빠르게 준수 전환함으로써 준수율 100%를 회복하였다. 비회원사 게임물의 경우에도 2023년 상반기의 상승세를 유지하여 9월 66.0%까지 준수율을 회복하였다.

- 준수대상 게임물은 2023년 상반기 평균 160건, 하반기 평균 161건으로 비슷한 수준을 유지하였다.

〈표 1〉 전체 게임 준수율

구 분	준수대상(개)	준수게임(개)	준수율
7월	159	138	**86.8%**
8월	160	139	**86.9%**
9월	160	142	**88.8%**
10월	162	141	**87.0%**
11월	162	140	**86.4%**
12월	162	140	**86.4%**

[그림 1] 월별 유료 확률형 콘텐츠 자율규제 준수현황〉

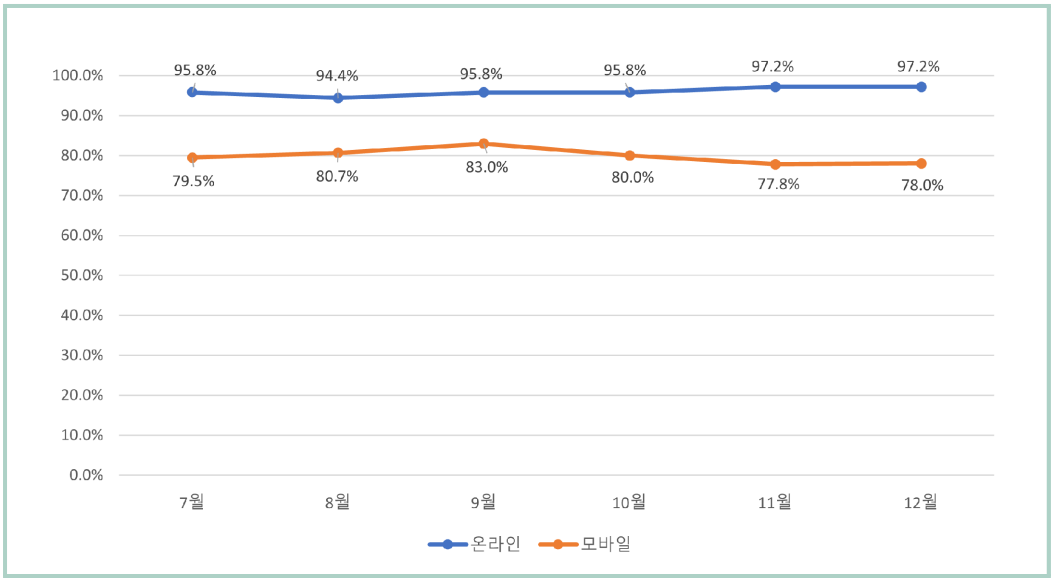
2. 플랫폼별 준수율

- 2023년 하반기 온라인 자율규제 준수율은 7월 95.8%에서 12월 97.2%로 꾸준히 높은 수준을 유지하였다.
- 모바일 게임물은 신규 출시 및 업데이트로 인한 미준수 게임물이 지속적으로 발생하고 있으나 이에 대한 자세한 가이드를 제공하고 꾸준한 연락을 통해 신규 및 미준수 전환 게임물은 물론 장기 미준수 게임물의 준수 전환되는 사례가 늘어 준수율의 상승세를 유지하고 있다.
- 하반기 온라인 자율규제 준수율의 평균은 96.0%로 안정적으로 높은 준수율을 유지했다. 이는 자율규제가 성공적으로 기능함으로 평가할 수 있음.
- 2023년 하반기 모바일 게임물 준수율의 평균은 79.8%를 기록하였다. 국내 모바일 게임물 준수율이 평균 95.5%, 해외 모바일 게임물 준수율이 평균 62.6%로 나타났으며, 상반기 국내 모바일 평균 96.3%, 해외 모바일 평균 53.0%와 비교하였을 때 해외 모바일 게임물 준수율의 상승 폭이 매우 크게 나타났다.
- 1~20위 상위 순위 게임물이 90%에 가까운 점유율을 가진 것으로 나타나 상위 순위 게임물의 준수율 통계 데이터를 누적하여 분석하고 있으며 23년 상반기 온라인 평균 100%, 모바일 평균 84.2%에 비해 하반기 온라인 평균 100%, 모바일 평균 88.3%로 온라인은 100%를 유지, 모바일은 4.1%p 상승한 준수율을 기록하였다.

〈표 2〉 온라인/모바일 게임 준수율

구 분	온라인	모바일
7월	95.8%	79.5%
8월	94.4%	80.7%
9월	95.8%	83.0%
10월	95.8%	80.0%
11월	97.2%	77.8%
12월	97.2%	78.0%

[그림 2] 온라인/모바일 자율규제 준수율 추이



3. 개발사 국적별 준수율

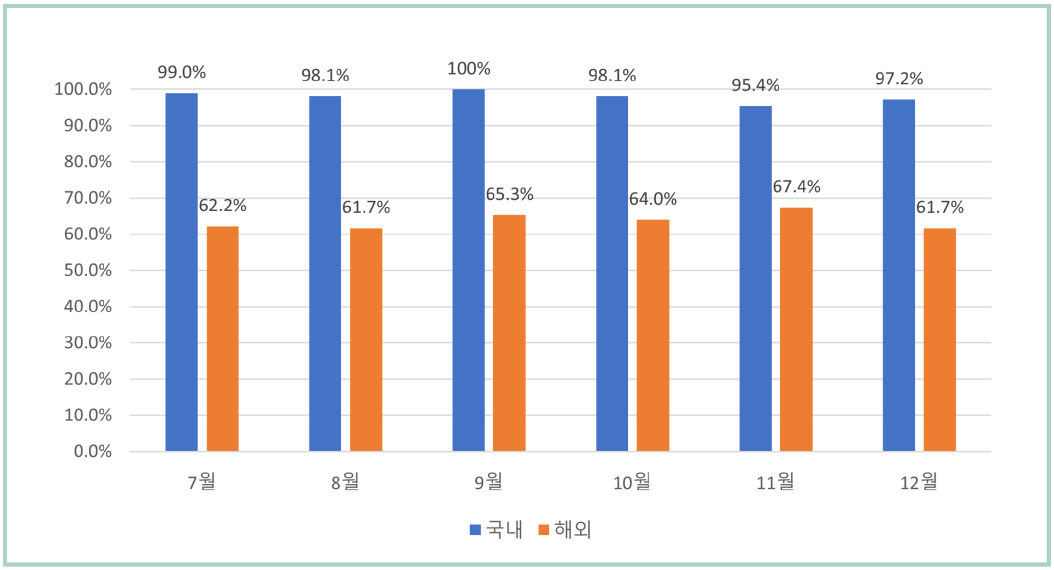
- 2023년 하반기 국내 개발사 게임물 평균 98.0%, 해외 개발사 게임물 평균 63.7% 준수율을 기록하였다.

- 업데이트로 미준수 전환 된 게임물 및 장기 미준수 게임물을 대상으로 각 게임물의 특성에 맞춘 상세한 가이드를 작성하여 준수 요청하고 있으며, 준수 전환되는 사례가 꾸준히 늘어나고 있다.

〈표 3〉 개발사 국적별 준수율

구 분	국내	해외
7월	99.0%	62.2%
8월	98.1%	61.7%
9월	100%	65.3%
10월	98.1%	64.0%
11월	95.4%	67.4%
12월	97.2%	61.7%

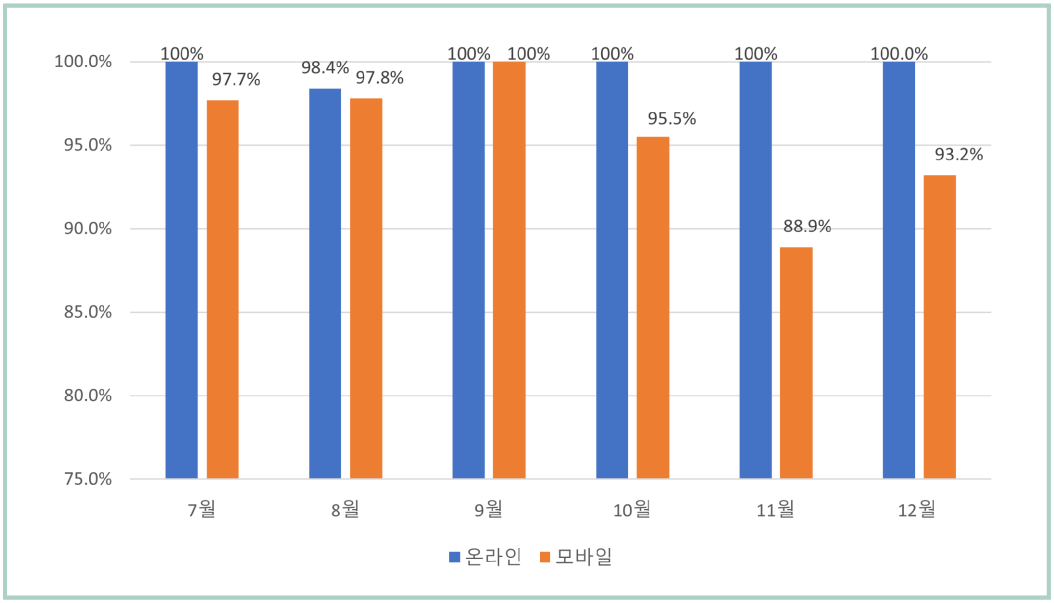
[그림 3] 개발사 국적별 준수율



〈표 4〉 국내 온라인/모바일 개발사 게임물 준수율

구 분	온라인	모바일
7월	100%	97.7%
8월	98.4%	97.8%
9월	100%	100%
10월	100%	95.5%
11월	100%	88.9%
12월	100%	93.2%

[그림 4] 국내 온라인/모바일 개발사 게임물 준수율



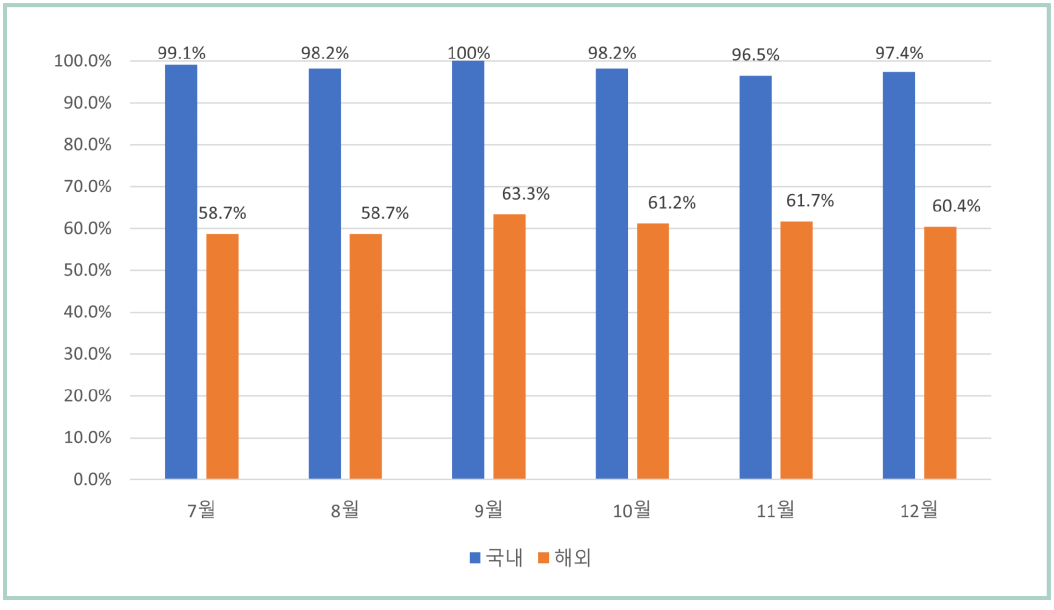
4. 유통사 국적별 준수율

- 2023년 하반기 국내 유통사 게임물 평균 98.2%, 해외 유통사 게임물 평균 60.7% 준수율을 기록했다.
- 장기 미준수 게임물의 준수 전환을 이끌어내어 상반기부터 이어진 준수율 상승세를 이어나갔다. 상반기 해외 유통사 평균 52.9%에서 7.8%p 상승한 60.7% 평균 준수율을 기록하였다.

〈표 5〉 유통사 국적별 준수율

구 분	국내	해외
7월	99.1%	58.7%
8월	98.2%	58.7%
9월	100%	63.3%
10월	98.2%	61.2%
11월	96.5%	61.7%
12월	97.4%	60.4%

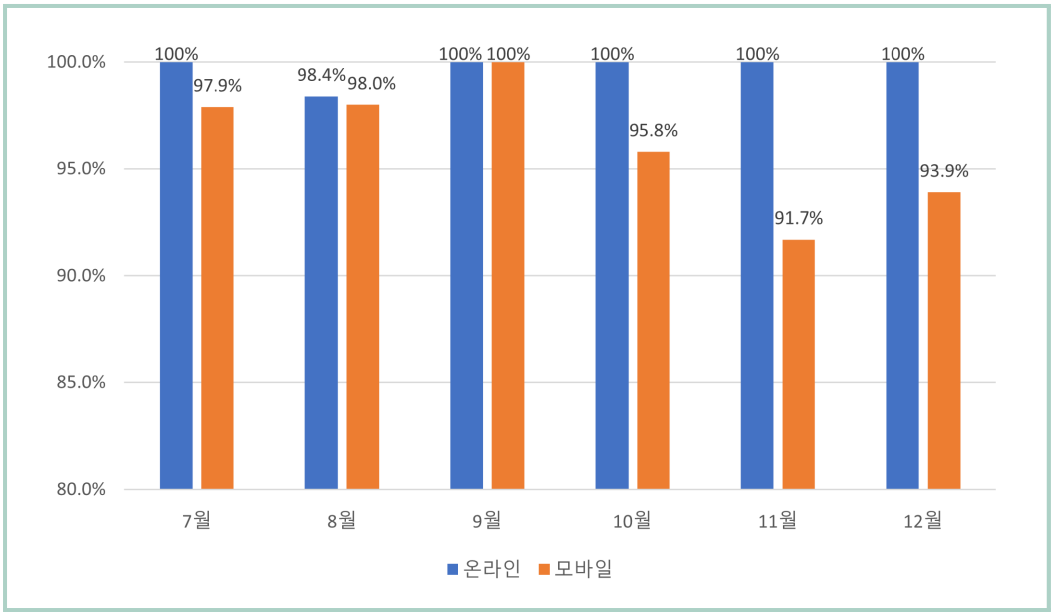
[그림 5] 유통사 국적별 준수율



〈표 6〉 국내 온라인/모바일 유통사 게임물 준수율

구 분	온라인	모바일
7월	100%	97.9%
8월	98.4%	98.0%
9월	100%	100%
10월	100%	95.8%
11월	100%	91.7%
12월	100%	93.9%

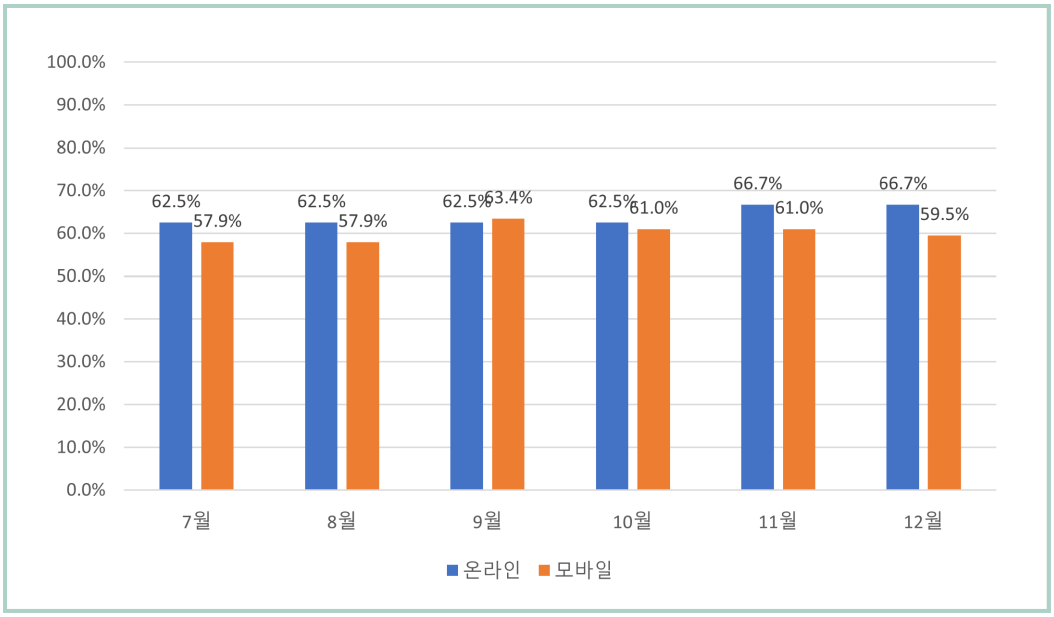
[그림 6] 국내 온라인/모바일 유통사 게임물 준수율



〈표 7〉 해외 온라인/모바일 유통사 게임물 준수율

구 분	온라인	모바일
7월	62.5%	57.9%
8월	62.5%	57.9%
9월	62.5%	63.4%
10월	62.5%	61.0%
11월	66.7%	61.0%
12월	66.7%	59.5%

[그림 7] 해외 온라인/모바일 유통사 게임물 준수율



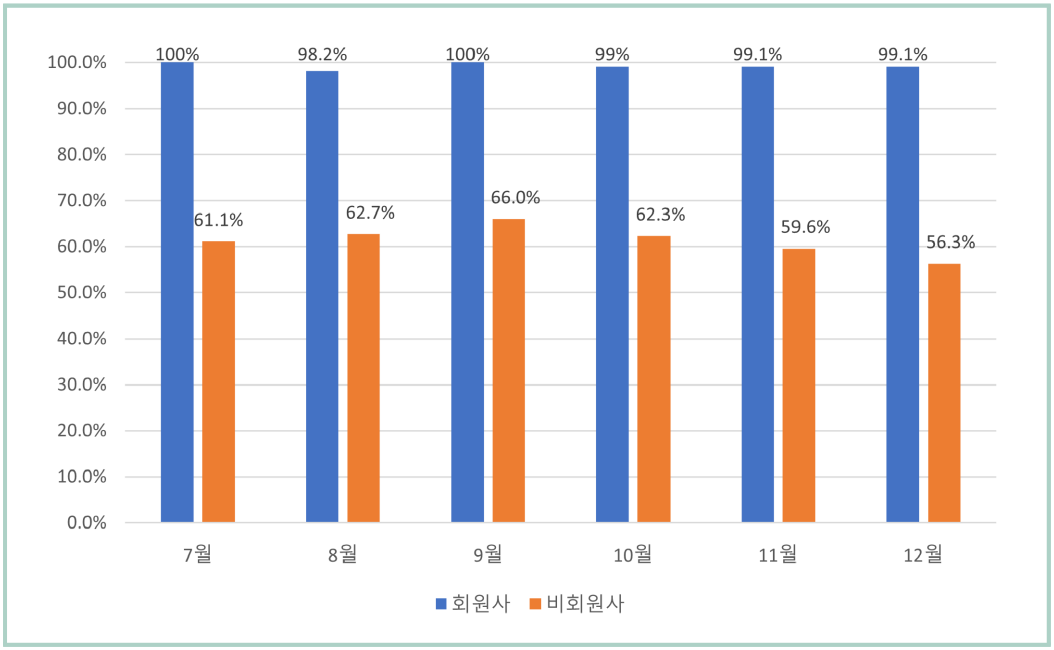
4. (사)한국게임산업협회 회원사 / 비회원사 자율규제 준수율

- 2023년 하반기 회원사 준수율은 상반기의 상승세를 유지하여 0.8%p 상승한 평균 99.2%의 준수율을 기록하였다. 비회원사 준수율의 경우 상반기 평균 56.5%에서 4.8%p 상승한 61.3%의 평균 준수율을 기록하였다.

〈표 8〉 회원사/비회원사 준수율

구 분	회원사	비회원사
7월	100%	61.1%
8월	98.2%	62.7%
9월	100%	66.0%
10월	99.1%	62.3%
11월	99.1%	59.6%
12월	99.1%	56.3%

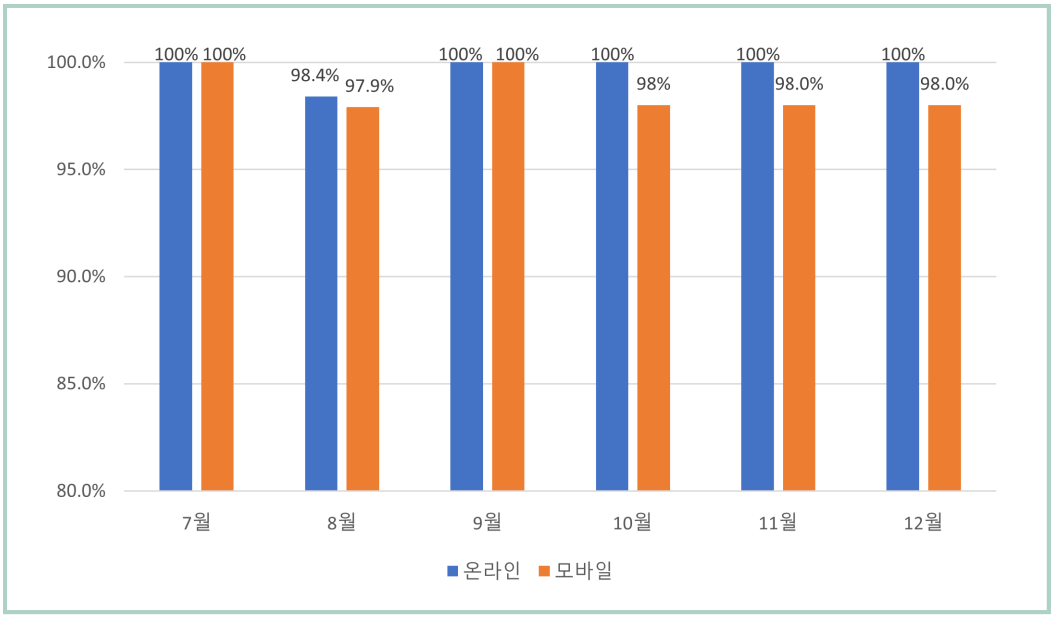
[그림 8] 회원사/비회원사 준수율



〈표 9〉 회원사 온라인/모바일 게임물 준수율

구 분	온라인	모바일
7월	100%	100%
8월	98.4%	97.9%
9월	100%	100%
10월	100%	98.0%
11월	100%	98.0%
12월	100%	98.0%

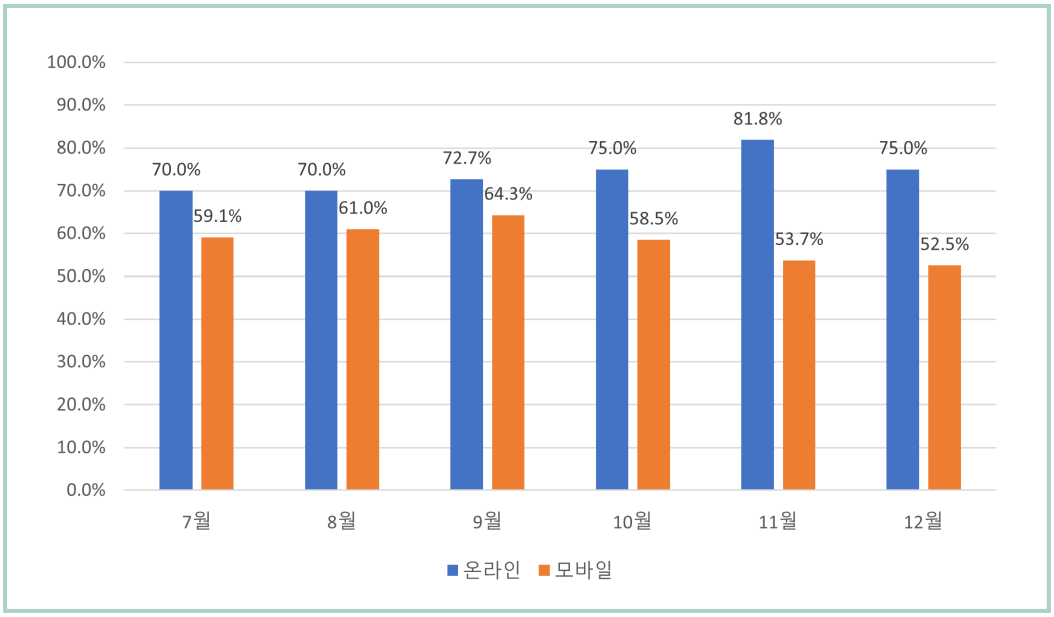
[그림 9] 회원사 온라인/모바일 게임물 준수율



〈표 10〉 비회원사 온라인/모바일 게임물 준수율

구 분	온라인	모바일
7월	70.0%	59.1%
8월	70.0%	61.0%
9월	72.7%	64.3%
10월	75.0%	58.5%
11월	81.8%	53.7%
12월	75.0%	52.5%

[그림 10] 비회원사 온라인/모바일 게임물 준수율



5. 종합결과

- 2023년도 상반기 국내 개발사 평균 준수율은 98.0%, 국내 유통사 평균 준수율은 98.2%로 상반기에 이어 높은 준수율을 유지하였다. 이는 고도화된 자율규제가 제대로 기능하고 있다는 것을 증명한다.

- 종합 준수율이 상반기에 이어 높은 수치를 유지하였다. 2022년 12월 83.2%였던 전체 준수율을 2023년 6월 84.4%로 상승 및 유지하였으며 상승세를 계속해서 이어나가 12월 86.4%의 준수율을 기록하였다. 고도화되고 범위가 넓어진 자율규제가 성공적으로 정착하고, 계속해서 발전하고 있다고 볼 수 있다.

- 2023년 상반기 해외 개발사/유통사 게임물의 평균 준수율은 63.7%, 60.7%로, 상반기 해외 개발사/유통사 게임물의 평균 준수율 55.9%, 52.9%와 비교하였을 때 해외 개발사와 유통사 게임물 모두 유의미한 준수율의 상승이 이루어졌다.

- 2023년 상반기 (사)한국게임산업협회 회원사 평균 준수율은 98.4%였으며, 하반기 평균 준수율은 99.3%로, 상반기부터 이어온 상승세를 유지하여 100%에 가까운 높은 준수율을 유지하였다. 비회원사 평균 준수율의 경우 2023년 상반기 56.5%, 하반기 61.3% 준수율로 회원사 게임물과 마찬가지로 유의미한 수치의 준수율 상승을 기록하였다. 상반기와 마찬가지로 각 게임물의 특성에 맞춘 상세한 가이드를 제공하여 준수 전환이 증가하였다.

- 2023년 하반기 온라인 준수율의 평균은 96.0%, 모바일 준수율의 평균은 79.8%로 상반기 온라인 95.4%, 모바일 74.5%의 준수율과 비교하였을 때 온라인은 높은 수준을 유지, 모바일은 유의미한 수준의 준수율 상승을 보였다.

- 확률형 아이템의 자율규제 시스템은 지난 8년 6개월간 전 세계적으로 유례가 없는 모범적인 사례로 작동해왔다. 자율규제가 제대로 기능한다는 사실을 결과로 증명하였으며, 법적규제로의 전환 과정에서 이용자의 알 권리 보호를 위해 마지막까지 규제의 공백을 최소화하고자 노력하였다.

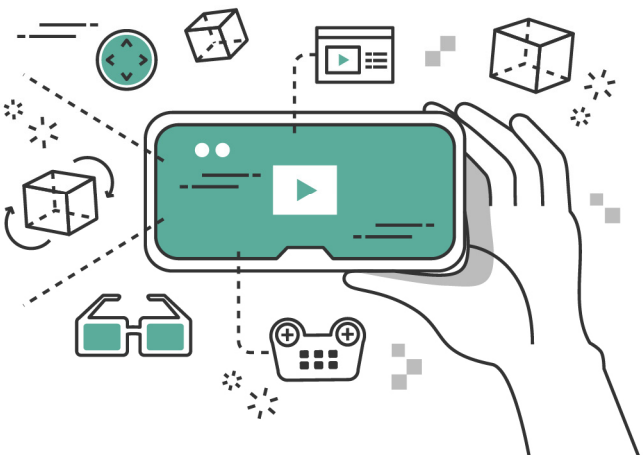
Game User Care & Self-Regulation

Volume 13

자율규제 정기보고서
게임이용자보호와 자율규제
통권 제13호

자율규제 및 자율기구 연혁

- 자율규제 변화 및 GSOK 연혁과 현황



자율규제 변화 및 GSOK 연혁과 현황

[연혁] 자율규제의 변화, 한국게임정책자율기구 연혁 및 현황

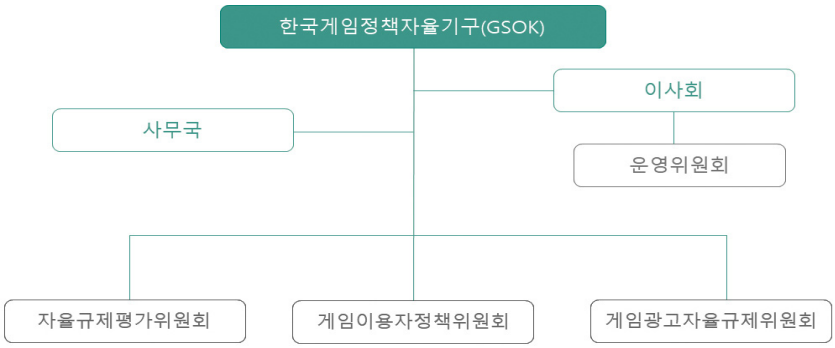
❑ 자율규제의 변화

구분	최초 자율규제('15.7~)	1차 개선 자율규제 ('17.7~)	2차 개선 자율규제('18.7~)	3차 개선 자율규제('21.12~)
적용 대상	청소년 이용불가 게임물을 제외한 모든 온라인·모바일 게임 강화 확률형 아이템(인챈트)제외		플랫폼 등급 구분 없이 캡슐형 유료 아이템을 제공하는 모든 게임물	**유료 요소가 포함된 유료 콘텐츠**(확률형 아이템 및 강화, 합성)를 제공하는 **모든 게임물**
확률 공개 방법	아이템 등급별 구간 확률 정보 (예시 : S, A, B, C 등급 등)	개별 구성 비율을 공개 (확률 전체 공개), 등급별 구성 비율 공개의 두 가지 방법 중 한가지를 선택하여 공개	확률형 아이템 결과물에 대한 개별 확률 공개	**확률형 아이템 및 합성&강화**에 따른 결과물에 대한 **각 개별 확률 공개**
확률 안내 방법	사업자 자율 (대표 홈페이지 등)	결과물 구성 비율에 관한 정보를 확인할 수 있는 위치를 게임 내 등에 안내 및 구성 비율에 변경이 발생할 경우 사전 공지	결과물의 확률에 관한 정보확인위치를 이용자의 식별이 용이한 게임 내 구매화면 등에 안내 및 변경	결과물의 확률에 관한 **정보확인위치를** 이용자의 식별이 용이한 **게임 내 구매화면** 등에 안내 및 변경

❑ 한국게임정책자율기구 연혁

2018.03.28	문화체육관광부-한국게임산업협회, 건강한 게임문화 조성과 게임생태계 발전을 위한 업무협약 체결
2018.10.05	한국게임정책자율기구 창립총회 개최
2018.11.09	한국게임정책자율기구 자율규제평가위원회 구성
2018.11.16	한국게임정책자율기구 출범식 개최
2019.05.31	한국게임산업협회-게임물관리위원회와의 다자간 업무협약 체결
2019.06.14	한국게임정책자율기구 청소년보호정책위원회 구성
2019.06.19	한국모바일게임협회와의 업무협약 체결
2019.08.27	한국게임정책자율기구 게임광고자율규제위원회 구성
2021.02.22	한국인터넷자율정책기구와의 업무협약 체결
2022.02.24	한국게임정책자율기구 청소년보호정책위원회를 게임이용자정책위원회로 명칭 변경
2022.07.14	한국게임정책자율기구-개인정보보호위원회, 아동·청소년 개인정보 보호 강화를 위한 업무협약 체결
2022.09.06	일본온라인게임협회(JOGA) 와 업무협약 체결

❑ 한국게임정책자율기구 현황



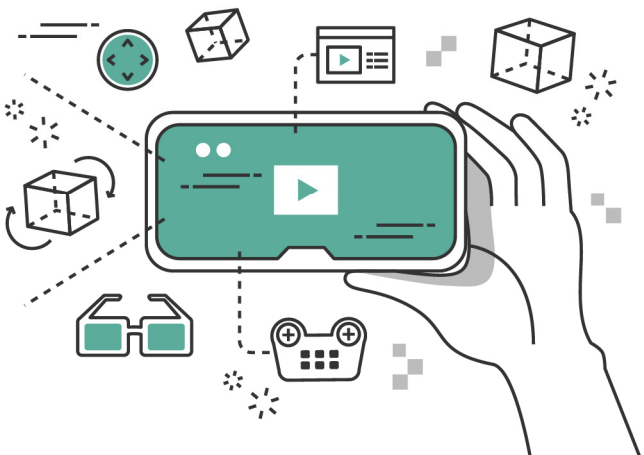
Game User Care & Self-Regulation

Volume 13

자율규제 정기보고서
게임이용자보호와 자율규제
통권 제13호

위원회 소식

- 각 위원회 정기회의 주제 및 결과



각 위원회 정기회의 주제 및 결과

□ 자율규제평가위원회 목적

ㅇ「건강한 게임문화 조성을 위한 자율규제 강령」에 따라 자율규제 개선 및 이행현황 감독·평가

□ 2023년 하반기 경과 보고

일정	주요 검토내용
제58차 회의 23.7.13.(목)	6월 모니터링 결과* 보고 및 자율규제 미준수 게임물 공표 심의 * 전월 대비 전체 준수율 0.1%p 하락한 84.4% 기록 * 미준수 게임물 11건 공표, 인증게임물 5종 심의·의결
제59차 회의 23.8.17.(목)	7월 모니터링 결과* 보고 및 자율규제 미준수 게임물 공표 심의 * 전월 대비 전체 준수율 2.4%p 상승한 86.8% 기록 * 미준수 게임물 11건 공표, 인증게임물 4종 심의·의결
제60차 회의 23.9.15.(금)	8월 모니터링 결과* 보고 및 자율규제 미준수 게임물 공표 심의 * 전월 대비 전체 준수율 0.1%p 상승한 86.9% 기록 * 미준수 게임물 11건 공표, 인증게임물 3종 심의·의결 △ 시행령의 발표가 9월에 예정되어 있었으나 결재권자의 공석 및 개각으로 인해 발표가 미루어지고 있는 상황임. 10월 중순 이후 시행령이 공개 될 것으로 보임. 이에 맞추어 입법예고가 될 것으로 예상되며, 평가위원회 차원에서 의견서 발표 또는 토론회 개최 등을 고려하고 있음. 추후 상황을 고려하여 적절한 대응을 재차 논의하기로 함.
제61차 회의 23.10.17.(화)	9월 모니터링 결과* 보고 및 자율규제 미준수 게임물 공표 심의 * 전월 대비 전체 준수율 1.9%p 상승한 88.8% 기록 * 미준수 게임물 12건 공표, 인증게임물 4종 심의·의결 △ 자율규제 강령 관련 논의는 입법예고 이후의 상황에 따라 이루어질 예정이며, 입법예고는 국정감사 기간 이후가 될 것으로 예상됨
제62차 회의 23.11.13.(월)	10월 모니터링 결과* 보고 및 자율규제 미준수 게임물 공표 심의 * 전월 대비 전체 준수율 1.8%p 하락한 87.0% 기록 * 미준수 게임물 12건 공표, 인증게임물 2종 심의·의결 △ 시행령 발표에 즉각적으로 대응하기보다는 발표된 시행령에 대하여 신중히 분석을 마친 후 보도자료 배포, 토론회를 개최 등의 대응을 논의하기로 함. △ 법적규제 대비 TF운영(23년 3월~8월)결과, 거버넌스 구조를 개편하기로 하였음. 정관개정이 필요하여 24년 2월 정기총회 개최를 통해 개편을 시행할 예정임.
제63차 회의 23.12.11.(월)	- 11월 모니터링 결과* 보고 및 자율규제 미준수 게임물 공표 심의 * 전월 대비 전체 준수율 0.6% 하락한 86.4% 기록 * 미준수 게임물 9건 공표, 인증게임물 2종 심의·의결 - 확률 공개 대상 여부 논의의 건 △ 비록 유상으로 캐릭터를 구매할 수 있지만 합성과정에서 제거되지 않는 합성형 콘텐츠와 관련하여, 관여한 위원 9명중, 유료성이 있다고 판단한 위원 3인, 유료성이 없다고 판단한 위원 4인, 기권 2인으로 해당 콘텐츠는 미대상으로 결론내림 △ 협회에서 강령을 개정하였음. 모니터링은 2023년 12월 31일 까지 수행하고, 자율규제 강령은 법 시행시기인 2024년 3월 22일 완전 폐기하는 내용.

일정	주요 검토내용
제64차 회의 24.1.15.(월)	- 12월 모니터링 결과* 보고 및 자율규제 미준수 게임물 공표 심의 * 전월과 동일한 86.4% 준수율 기록 * 미준수 게임물 9건 공표 심의·의결 △ 자율규제에서 법적규제로 전환하는 과정에서 규제 기준에 대해 사업자들의 혼란이 있을 수 있기 때문에 '한국게임정책자율기구의 기준을 충족하는 것이 법적규제의 기준을 충족하지 않을 수도 있으며, 법적규제는 법이 정하는 기준에 따라 시행될 것'과 법적규제를 담당하는 부서를 사업자들에게 안내하는 것이 좋겠다는 의견에 따라 효과적이고 적절한 안내의 방법을 모색하기로 함.

□ 게임이용자정책위원회(구 청소년보호정책위원회) 목적

ㅇ 게임이용자의 게임 내 이용자 보호 등을 위한 사항을 심의·의결

□ 2023년 하반기 경과 보고

일정	주요 검토내용
제25차 회의 23.11.28.(화)	□ 말뭉치 DB 개선사항 관련의 건 - 성인 게임 이용자 대상 포커스그룹 인터뷰 진행 - 말뭉치 DB 개선을 위한 분리 체계 마련 • AI 시스템 등에 학습시킬 수 있는 핵심 단어 말뭉치 DB와 복합어·변형어를 포함한 DB를 분리하는 등 형태소 분석이 필요하다는 데 공감함 • 해당 분리 체계는 AI 시스템을 갖추고 있는 회사와 그렇지 않은 회사에 모두 유용하게 제공될 것으로 보인다는 의견이 있었음 • 게임은 신생 단어 생성이 잦으므로, 사전에 계속 업데이트를 할 수 있도록 형태소 사전이 필요해 보인다는 의견이 제기됨(회원사에 더욱 필요한 사항일 것이라는 의견) □ 추후 말뭉치 DB 고도화 관련의 건 - 핵심 단어 및 복합어·변형어 DB 분리 구축 • 단어 DB 수집은 디스코드 등 게임 중심 SNS 등을 적극 활용하는 것에 대해 위원 모두 긍정적인 의견이었음 - 토큰화 작업 등 말뭉치 DB 고도화 • 말뭉치를 어절이나 단어 단위로 구분하거나, 어근에 붙은 어미나 접사를 분리해 형태소 단위로 분석할 수 있도록 토큰화 작업을 수행하는 것에 대해 긍정적 의견이었음 • 이를 위해서는 게임 형태소를 선제적으로 구축할 필요가 있다는 의견이 제기됨 (단, 현금거래와 관련한 사항은 분류가 어려울 것으로 예상 - 인터넷 내용등급서비스 〈언어 세부 내용〉 기준 활용 • 방송통신심의위원회 언어 세부 내용에 따라 사업자가 자율적으로 세분화하여 고시가 가능한지, 세분화하는 것에 대한 실효성이 있는지에 대한 의문이 제기됨 • 혐오 표현 및 차별적 표현 등은 기준을 정하기 다소 어려운 부분이 있으며, 특히 게임에서 사용되는 혐오 표현 및 비속어는 변형어 등이 많아 분류가 어려울 것이라는데 의견을 같이함 • 즉, 강도 기반이 아닌 내용 기반의 분류가 적절할 것이라는 데 의견을 같이함(내용 기반: 비속어 / 성적 / 혐오 표현 / 광고 / 스팸 등) • 한편, 사업자 입장에서는 차별적 표현이 가장 큰 리스크일 것으로 생각되는데, 이에 대한 기준을 잡기 어렵다는 데 의견을 같이함

□ 게임광고자율규제위원회 목적

○ 게임 광고의 자율성과 신뢰성을 높이고자 게임광고자율규제와 관련한 제반 사항을 다루기 위한 광고위원회를 설치

□ 2023년 하반기 경과 보고

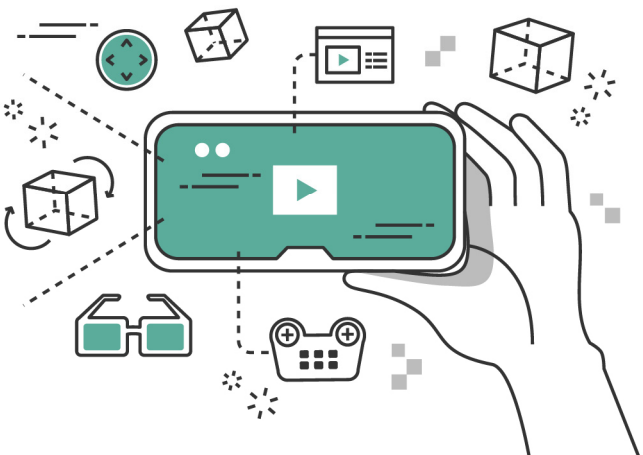
일정	주요 검토내용
제43차 회의 23.7.25.(화)	□ 게임광고 모니터링 심의 • 광고 전반에 걸쳐 선정성, 폭력성, 차별금지 조항 등을 위반한 광고를 '경고'로 최종 의결하고 경고 공문 9건 발송 □ 게임광고 자율규제 고도화 • 리뷰와 흡사한 방식으로 진행되는 광고물에 대한 심의 기준이 필요하다는 의견이 있음. • 특정 신체 부위를 성적으로 대상화하는 이른바 페티쉬적 광고에 대한 규정의 추가가 필요하다는 의견이 있음.
제44차 회의 23.8.28.(월)	□ 게임광고 모니터링 심의 • 광고 전반에 걸쳐 선정성, 폭력성, 공포심·혐오감, 차별금지 조항 등을 위반한 광고를 '경고'로 최종 의결하고 경고 공문 4건 발송 □ 게임광고 자율규제 고도화 • 기존 조항의 구체화 및 기준 추가를 중심으로 논의를 진행함. 반사회성, 선정성, 폭력성, 공포심·혐오감, 남녀평등 등 정비가 필요하다는 의견이 나왔던 조항들을 전체적으로 검토하여 논의하였으며, 보다 심도 있는 논의를 위해 본 회의에서 나온 의견을 반영하여 차기 회의에서 논의를 이어가기로 함.
제45차 회의 23.9.22.(금)	□ 게임광고 모니터링 심의 • 광고 전반에 걸쳐 선정성, 양성평등, 차별금지 조항 등을 위반한 광고를 '경고'로 최종 의결하고 경고 공문 5건 발송 □ 게임광고 자율규제 고도화 • 게임광고자율규제 심의 개정안에 대한 논의를 진행하고 의결하는 것에 있어 신중함이 필요하다는 의견에 공감함. 초기 개정안 및 1차 수정 개정안에 대한 논의 내용과 정보를 공유하여 차기 회의 원활하게 논의가 이루어질 수 있도록 준비하기로 함.
제46차 회의 23.10.26.(목)	□ 게임광고 모니터링 심의 • 광고 전반에 걸쳐 선정성, 폭력성, 공포심·혐오감, 차별금지 조항 등을 위반한 광고를 '경고'로 최종 의결하고 경고 공문 16건 발송 □ 게임물관리위원회 업무협조요청 관련 • 게임물관리위원회 모니터링 후 업무협조요청 시 심의 대상 광고물에 대해 문제가 있다고 판단한 사유 혹은 조항의 정보를 함께 전달받을 수 있도록 요청하기로 함 □ 광고 심의 기준 개정

일정	주요 검토내용
제47차 회의 23.11.21.(화)	□ 게임광고 모니터링 심의 • 광고 전반에 걸쳐 선정성, 차별금지, 과소비·사행행위 조장 등을 위반한 광고를 '경고'로 최종 의결하고 경고 공문 8건 발송 □ 게임광고 자율규제 고도화 • 게임 자체의 내용이 사회 전반에 부정적인 영향을 줄 수 있는 경우, 게시 기간이 짧고 변형이 잦은 광고물에 대한 심의 시 광고물과 게임물을 함께 고려하여 심의하는 것에 대한 지속적인 논의가 필요하다는 의견이 제시됨. • 최근 증가하고 있는 AI 이미지 생성을 통해 양산되는 광고에 대한 대응 또한 필요하다는 의견이 제시됨. • P2E 게임은 현재 법적으로 금지되어 있음. 다만 이에 대한 광고물은 지속적으로 등장하고 있는바, 이를 게임 자체를 불법으로 보아 심사 대상으로 판단하면 안된다는 의견이 제시됨. • 여러 문구와 이미지를 무작위로 매칭하여 게시되는 광고물에 대하여 이를 광고물로 판단할지에 대한 의문이 제기됨.
제48차 회의 23.12.28.(목)	□ 게임광고 모니터링 심의 • 광고 전반에 걸쳐 선정성, 폭력성 조장 등을 위반한 광고를 '경고'로 최종 의결하고 경고 공문 4건 발송 □ 게임광고 자율규제 고도화 • FPS 장르의 헤드샷, 혈흔 등에 대한 의견을 정리할 필요가 있다는 의견이 제시됨.

자율규제 정기보고서
게임이용자보호와 자율규제
통권 제13호

부 록

- 강령, 시행세칙, 인증제도 규정



건강한 게임문화 조성을 위한 자율규제 강령

제정 : 2017.02.15.
개정 : 2018.07.01.
개정 : 2021.05.27.
개정 : 2024.01.01.

【전문】
(사)한국게임산업협회(이하'K-GAMES'라 한다)는 건강한 게임문화 조성을 위한 자율규제 강령(이하 '강령'이라 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 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 등이결정되는 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 구매화면 등에 안내하여야 한다.

⑥ 참여사는 본 조 제1항 내지 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 고지하여야 한다.

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 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 한국게임정책 자율기구에 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 시행세칙 그리고 [별표 1] 내지 [별표 4]에 따라 참여사의 자율규제 준수방법이 적절한지 평가한다.

③ 평가위원회는 참여사가 정해진 조건에 따라 결과가 달라질 수 있는 경우로써 [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.

부칙 〈2024. 1. 1.〉

제1조 (시행일) 이 강령은 2024년 1월 1일부터 시행한다.

제2조 (강령 준수의무) 이 강령 제5조 및 제6조의 참여사의 준수사항 준수 의무는 해당 조항의 문언에도 불구하고 참여사가 준수사항을 자율적으로 준수하는 것으로 한다.

제3조 (폐기일) 이 강령은 2024년 3월 22일에 폐기되어 그 효력이 없는 것으로 한다.

[별표 1] 〈제정 2017.02.15.〉
〈개정 2018.07.01., 2021.05.27.〉

유료 캡슐형 콘텐츠의 표시 예시 (제5조 제1항 관련)

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%

[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

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) 평가위위원회는 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.

확률형 아이템 자율규제 인증제도 시행세칙

제정: 2018. 12. 10.

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 관한주요 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 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, 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

[별표 1]

확률형아이템 자율규제 인증마크 (제2조 관련)

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

	기본
기본형	
가로 A	
가로 B	
세로형	

자율규제 정기보고서 게임이용자보호와 자율규제

통권 제13호

발 행 인 | 황성기(한국게임정책자율기구 의장)

편 집 인 | 김양은(서강대학교)

편집위원 | 김양은(서강대학교)
김병철(중부대학교)
송민수(한국소비자원)
전성민(가천대학교)
나현수(한국게임정책자율기구)
최승우(한국게임산업협회)

발 행 일 | 2024년 3월

발 행 처 | 한국게임정책자율기구
(06665) 서울특별시 서초구 방배로 114
(방배동, 다이치 빌딩) 4층 한국게임정책자율기구
Tel : 02-6952-1375 / Fax : 02) 6952-1377

정기간행물 등록번호 : 서초 00080
ISSN 2586-6559(Print)
ISSN 2765-6268(Online)

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

자율규제 정기보고서

게임이용자보호와 자율규제

GSOK
한국게임정책자율기구

(06665) 서울특별시 서초구 방배로 114(방배동, 다이치 빌딩) 4층
http://www.gsok.or.kr