

문체부, 확률형 아이템 확률 정보공개 관련 해설서 발표

문화체육관광부가 2024. 2. 19. 확률형 아이템 확률 정보공개 관련 해설서를 발간, 배포하였습니다. 이번 뉴스레터에서는 해설서의 요점 사항들을 간추려보면서 게임사업자가 확률형 아이템을 사업에 활용함에 있어 유념해야 될 사항을 살펴보겠습니다.

1. 배경

문화체육관광부(이하 '문체부')가 2024. 2. 19. 확률형 아이템 확률 정보공개 관련 해설서를 발간, 배포하였습니다. 게임사의 확률형 아이템 정보 공개를 의무화하는 개정 게임산업법이 곧(2024. 3. 22.) 시행됨에 따라 문체부가 이에 대한 구체적인 가이드라인을 내놓은 것입니다. 본 해설서는 개정 게임산업법 및 시행령에 따른 확률형 아이템 유형 구분이나, 구체적 표시의무 대상 게임물의 범위 및 대상 정보 등에 관한 의무사항을 구체화하고 있습니다. 이번 뉴스레터에서는 해설서의 요점 사항들을 간추려 사업자가 확률형 아이템을 사업에 활용함에 있어 유념해야 될 사항을 살펴보겠습니다.

2. 주요 내용

가. 확률형 아이템의 개념 및 종류

1) 개념

확률형 아이템은 게임아이템(대상), 직접적·간접적 유상·무상+무상(형식), 우연적 요소(속성)로 구성되어 있습니다(게임산업법 제2조 제11호).

온전히 무상으로 얻은 아이템만 확률정보공개 대상에서 제외됩니다. 다만, 기본재화(예시; 골드 등)라 하더라도 게임에서 직·간접적(유료 구매 시 보너스로 주는 것 등 포함)으로 유료로 구매할 수 있는 재화라면 온전히 무상으로 얻을 수 있는 기본재화에 포함되지 않아 확률정보공개 대상에 해당합니다.

단순히 게임 횟수를 추가하는 것처럼 우연적 요소가 없는 상품은 확률형 아이템에 해당하지 않습니다.

2) 유형

유형으로는 ① 구매 또는 사용 시 그 결과물로서 다른 게임아이템을 제공하는 '캡슐형', ② 구매 또는 사용 시 다른 게임아이템의 종류·등급 또는 성능을 변화시키는 '강화형', ③ 게임물 이용자가 직접적·간접적으로 유상 구매하는 게임아이템과 다른 게임 아이템을 결합하여 획득하는 '합성형'이 있습니다(시행령 [별표3의2]).

합성형 확률형 아이템에는 특정조합을 완성하거나 특정 조건을 충족하는 경우 즉, 조합 완성 또는 특정 조건 충족에 따른 결과물(새로운 게임아이템)을 확률적으로 얻는 이른바 'کم플리트 가치' 아이템도 포함됩니다.

나. 표시의무 대상 게임물의 범위

정보통신망을 통하여 제공되는 게임물 중 확률형 아이템을 제공하는 게임물은 모두 표시의무 대상 게임물에 해당하나, ① 아케이드 게임물, ② 법 제21조 제1항 각호의 등급분류 의무면제 게임물, ③ 영세게임업자가 제공하는 게임물은 표시의무 대상에서 제외됩니다. 이때 영세게임사업자라 함은 게임물을 제작, 배급 또는 제공하는 자가 모두 3년간 연 평균 매출액이 1억 원 이하인 중소기업이어야 하고, 제작, 배급 또는 제공하는 자 중 어느 하나라도 위의 중소기업 요건에 해당하지 않으면 해당 게임물은 표시의무 대상 게임물에 해당합니다(시행령 제19조의2).

다. 표시의무자

표시의무자란 확률형 아이템이 포함되어 있는 게임물을 유통시키거나 이용에 제공할 목적으로 게임물을 제작, 배급 또는 제공하는 자이며, 아케이드게임물·등급분류 의무면제 게임물을 제작·배급 또는 제공하는 자, 제작·배급 또는 제공하는 자가 각각 최근 3년간 연 평균 매출액이 1억원 이하인 중소기업인 경우에는 표시의무자에서 제외됩니다(법 제33조, 시행령 제19조의2).

라. 표시해야 되는 사항

시행령 [별표 3의2] 개관

유형	관련 규정	의무 표시사항
캡슐형	우연적 요소에 의하여 그 결과물이 제공되는 확률형 아이템	제공되는 모든 아이템의 종류, 등급·성능별 확률
강화형	우연적 요소에 의하여 효과·성능·옵션 등을 변화시키는 확률형 아이템	제공되는 아이템의 효과·성능·옵션 등 변화 결과와 확률
합성형	게임아이템 등을 결합하여 우연적 요소에 의하여 결과물을 획득하는 아이템 (게임아이템을 모아 특정조합을 완성하는 경우 등 포함)	제공되는 아이템의 합성 결과와 확률

1) 확률형 아이템 종류별 표시해야 하는 사항

① 캡슐형

아이템을 통해 제공되는 모든 게임아이템의 종류·등급·성능별 공급 확률정보를 공개해야 합니다. 제공되는 결과 게임아이템의 종류·등급·성능이 많은 경우에도 획득 가능한 모든 게임아이템을 표시하여야 합니다.

② 강화형

해당 아이템을 통해 제공되는 모든 종류·등급·성능 변화 결과별 공급 확률정보를 공개해야 합니다. '종류·등급·성능의 변화 결과'란 재료를 사용하여 보유한 캐릭터, 아이템, 펫 등의 종류·등급·성능이 정해진 확률에 따라 변경되는 것을 의미합니다. 해당 아이템으로 종류·등급·성능 변화의 수치를 추가하거나 변화하는 경우 각 종류·등급·성능 변화 리스트 및 확률을 공개하여야 합니다. 아이템의 사용 대상이 우연적인 방법으로 결정되는 경우 각 대상이 선택될 확률에 대하여도 표시하여야 합니다.

③ 합성형

합성형 확률형 아이템에 투입되는 각 재료의 종류 및 등급에 따라 획득할 수 있는 결과물 리스트 및 각각의 획득 확률을 공개해야 합니다. 특정 재료를 모아 게임아이템을 제작하는데 성공/실패 확률이 있는 경우 성공 또는 실패 확률도 공개해야 합니다.

2) 그 밖에 표시 사항

① 확률형 아이템의 제공 총수 또는 기간이 한정된 경우

제공되는 총수 또는 기간이 한정된 확률형 아이템의 경우에는 해당 확률형 아이템의 제공 총수 또는 기간을 공개해야 합니다(시행령 제19조의2 제1항 제1호, 시행령 [별표3의2]). 최종적으로 획득하는 결과물의 수량이 정해져 있는 경우에는 획득 확률 변동을 상시적으로 공개해야 하고(예: 즉석 복권의 1등 수량 공개), 판매하는 아이템의 수량이 정해져 있는 경우에는 해당 아이템의 잔여 수량을 공개하여야 합니다.

특정 아이템이 이벤트를 통해 판매되는 등 이용자의 상시 구매에 제한이 있는 경우에는 해당 조건을 판매 시점에 명확하게 고지해야 합니다.

② 확률정보가 변경되는 확률형 아이템

게임아이템의 구매·사용·합성 결과 등 게임 진행 상황에 따라 아이템의 공급 확률정보가 변경되는 아이템의 경우에는 아이템의 구매·사용·합성 등에 따른 공급 확률정보 변경 내용을 표시하여야 합니다.

③ 소위 '천장제도' 관련 표시사항

일정 횟수 이상 확률형 아이템을 구매·개봉·강화 또는 합성하는 등 특정 조건을 충족하면 확정적으로 획득할 수 있는 확률형 아이템(즉, 천장제도가 시행되고 있는 확률형 아이템)은 해당 조건을 표시하여야 합니다. 획득 가능한 아이템 각각의 횟수별 확률을 모두 표시해야 합니다.

마. 표시방법

표시의무자가 확률형 아이템의 종류와 종류별 공급 확률정보 등을 표시할 때에는 이용자가 직관적으로 이해하기 쉽게 표시하여야 합니다. 확률정보를 표시할 때에는 백분율로 표시하여야 하며, 부득이하게 개별 확률로 표기하기 어려운 경우에는 분수, 텍스트 또는 함수 등 이용자가 쉽게 이해할 수 있는 다른 방법으로 표시할 수 있습니다.

표시의무자가 표시대상 정보를 변경하려는 경우에는 변경 내용 및 변경 시점을 미리 해당 게임물과 그 인터넷 홈페이지에 게시해야 하는 것이 원칙이고, 변경된 아이템의 판매개시 이전에 하여야 합니다.

① 게임물 내 표시방법

위 정보들을 확률형 아이템의 구매·조회 또는 사용 화면에 직접 표시하여야 합니다. 이때 구매화면이란 '이용자가 상품을 구매할 수 있는 첫 화면부터 구매 완료되기 직전의 화면'을 의미합니다. 이용자가 게임물을 이용하기 위해 반드시 거쳐야 하는 곳에 위치하여야 하고, 게임물 이용 시마다 확인할 수 있어야 하며 이용자가 임의로 생략하거나 삭제할 수 있는 곳이 아니어야 합니다. 조회·사용 화면에도 확률 정보를 표시할 수 있습니다.

'확률을 직접 표시하기 어려운 사유'의 경우에는 게임물 내에서 해당 확률 정보가 표시되어 있는 인터넷 홈페이지 화면으로 곧바로 연결되도록 하는 방식으로 표시할 수 있습니다.

② 인터넷 홈페이지 표시방법

표시의무자는 인터넷 홈페이지에서 확률형 아이템 정보를 문자열 또는 숫자열로 검색 가능한 형태로 제공해야 합니다. 다만, 게임물 내 구매·조회 또는 사용화면 내에서 이용자의 게임 진행 상황에 따라 실시간으로 확률이 변하는 아이템의 확률 정보를 제공하는 경우 해당 정보에 한하여 인터넷 홈페이지 표시를 하지 않을 수 있습니다.

③ 광고·선전물 표시방법

광고·선전물에도 게임물 내에 확률형 아이템이 포함되어 있다는 사실을 표시하여야 합니다. 국내 이용자를 대상으로 하지 않는 경우에는 광고·선전물 범위에서 제외하나, 광고·선전물에 한국어가 포함되어 있는 경우 국내 이용자를 대상으로 한 것으로 판단합니다.

게임물 내에 확률형 아이템이 포함되어 있다는 사실을 표시해야 함이 원칙이나, 광고물·선전물의 크기 및 형식, 특성상 게임물 내에 확률형 아이템이 포함되어 있다는 문구를 삽입하기 어려운 경우에는 표시하지 않을 수 있습니다.

3. 시사점

본 해설서는 판매되는 아이템을 캡슐형/강화형/합성형으로 분류하여 표시되어야 할 항목을 설명하고 있습니다. 그런데 판매되는 것이 '아이템'이 아니라, 예를 들어 어떠한 사냥터로 진입하는 '입장권'이라면, 그곳에서 사냥을 거쳐 NPC별 각기 다른 확률형 아이템을 획득하도록 하는 경우에 이를 규제 대상에 포함시킬 것인지 명쾌하게 설명이 되지 않는 문제가 남아 있습니다. 이와 관련하여 해설서는 시행령 제19조의2제1항제2호에 따라 문체부장관이 고시하는 사항에 따라 탄력적으로 대응할 수 있다는 점을 밝히고 있습니다. 사업자의 다양한 비즈니스 모델에 따라 새로운 특성이나 방식에 따른 규제 해석의 가능성을 열어두고 있는 것으로, 게임 커뮤니티나 소셜미디어, 게임 전문 언론에서 아이템 구매의 과열 양상이 드러나면 고시를 거쳐 규제 대상으로 확장될 것으로 보입니다.

또한, 게임물 내에 표시하는 것과 홈페이지에 연결시켜 표시하는 것의 구분에 대해 많은 개발사들이 실무적인 궁금증을 갖고 있었는데, 이에 대해 본 해설서에서는 "확률형 아이템의 구매·조회 또는 사용 화면에 직접 표시해야 한다. 다만, 확률형 아이템의 구매·조회 또는 사용 화면의 크기에 비해 표시해야 하는 사항이 지나치게 많은 경우 등 확률을 직접 표시하기 어려운 불가피한 사유가 있는 경우에는 게임물 내에서 해당 확률정보가 표시되어 있는 인터넷 홈페이지 화면으로 곧바로 연결되도록 하는 방식으로 표시할 수 있다"라고 기재하고 있습니다. 표시할 내용이 많고 상세할수록 화면을 가리는 비율도 커지기에 '불가피한 사유'로 인정받을 가능성도 높아질 것입니다. 다만 홈페이지 링크 방식은 게임의 속도에 영향을 미칠 수 있으므로 결국 사업자로서는 이를 고려하여 적절한 표시의 방법을 선택할 것으로 보입니다.

본 해설서는 표시의무 대상으로 시행령 소정의 '3년간 연평균매출액 1억원 기준'을 다시 제시하면서 국내 사업자와 해외 사업자에 대한 적용의 구분을 별도로 해설하고 있지 않습니다. 규제 위반 시 시정을 권고하고 시정명령을 발령할 대상이 부재한 경우 당국이 '앱 마켓'에 게임산업법 위반을 소명하여 앱을 내리도록 하는 방법을 사용하여 온 전례가 있는데 이번에도 해외사업자에 대해서 이러한 절차가 활용될 것인지는 단정하기는 어렵습니다. 다만 해외사업자들 역시 추후 규제의 적용범위가 명확해질 때까지는 신속한 규제 준수상태 이행을 위해 본 규제의 집행 관련 동향을 예의주시할 필요가 있습니다.

그 밖에, 확률형 아이템 확률 정보를 구체적으로 게임 내에서 어떤 식으로 구성하고 반영하여야 하는지, 개정법 시행에 따라 새롭게 확률을 표시하는 것을 내용수정신고가 필요한 게임 내용수정이라 볼 것인지,

내용수정신고를 하여야 한다면 게임물관리위원회가 이 신고들에 대한 심사 및 반려여부를 언제까지 수행할 것인지, 확률형 아이템 정보 공개 대상에서 제외되는 광고물·선전물의 예외를 어디까지 둘 것인지 등 여러 실무적 문제가 향후 법령 해석과 구체적인 지침 마련을 통해 해결되어야 할 숙제로 남아 있습니다.

화우 게임센터는 게임 산업에 전문성을 가진 전문가 및 유관기관에서 다양한 실무경험을 쌓은 전문인력으로 구성되어 있습니다. 게임 분야에 관한 모든 법률 문제에 신속하게 대응할 수 있도록 이슈를 선제적으로 안내하고, 그에 따른 적시 도움을 드리겠습니다. 이와 관련하여 문의사항이 있으신 경우 언제든지 연락하여 주시기 바랍니다.

Contacts

김종일

수석전문위원

T. (+82) 2 6003 7571

E. kmji@yoonyang.com

이광욱

파트너변호사

T. (+82) 2 6003 7535

E. kwlee@hwawoo.com

이근우

파트너변호사

T. (+82) 2 6003 7558

E. klee@hwawoo.com

전상오

파트너변호사

T. (+82) 2 6003 7087

E. sojeon@yoonyang.com

임철근

파트너변호사

T. (+82) 2 6003 7088

E. cglim@hwawoo.com

정호선

변호사

T. (+82) 2 6182 8548

E. junghs@yoonyang.com