온라인 게임 이용자



법제처
찾기 쉬운 생활법령

이 정보는 2026년 10월 15일 기준으로 작성된 것입니다.

찾기 쉬운 생활법령은 국민이 실생활에 필요한 법령을 쉽게 찾아보고 이해할 수 있도록 관련 법령정보를 국민의 생활중심으로 재분류하여 제공하고 있습니다. 따라서 제공된 법령정보는 법적 효력을 갖는 유권해석(결정, 판단)의 근거가 되지 않고, 각종 신고, 불복 청구 등의 증거자료로서의 효력은 없습니다. 구체적인 법령에 대한 질의는 담당기관이나 국민 신문고에 문의하시기 바랍니다.

공공데이터 정책에 따라 '찾기 쉬운 생활법령'에서 제공하는 생활법령은 누구에게나 개방되어 있으며, 영리 목적의 이용을 포함하여 자유로운 활용이 보장됩니다. 이 경우 출처가 법제처 찾기 쉬운 생활법령(http://www.easylaw.go.kr)임을 명시해 주시고, 단순 인용이 아닌 영리목적의 이용이거나 자료의 상당 부분을 이용하는 경우에는 해당 사항을 법제처 법제정보담당관(044-200-6900)으로 통지하여 주시기 바랍니다.

※ 다만, '찾기 쉬운 생활법령'에서 제공하는 생활법령 중 제3자가 저작권을 갖는 저작물의 경우에는 원 저작자의 저작권 정책 및 「저작권법」에 따릅니다.

찾기 쉬운 생활법령에서 제공하는 자료를 위조 · 변조하거나 생활법령에 포함된 제3자의 저작권을 침해하는 경우에는 관련 법령(「저작권법」 제136조부터 제138조까지)에 따라 처벌을 받을 수 있으니 유의하시기 바랍니다.

[온라인 게임 이용자]

『온라인 게임 이용자』 콘텐츠는 게임 등급 분류, 이용방법 등 기본적인 내용부터 이용자 권익 보호와 과몰입 방지 정책까지 게임 이용자가 알아야 할 정보를 체계적으로 정리하여 제공합니다. 또한, 유관 기관 사이트를 함께 소개하여 이용자가 필요한 정보를 편리하게 찾아보고 활용할 수 있도록 돕습니다.

온라인 게임 이용자 1
1. 온라인 게임이란? 4
1.1. 온라인 게임의 이해 4
1.1.1. 온라인 게임과 등급분류 4
1.2. 온라인 게임 유통 6
1.2.1. 온라인 게임의 제작 및 제공 6
1.2.2. 확률형 아이템의 정보공개 10
1.2.3. 불법게임물 금지 16
2. 온라인 게임 이용하기 20
2.1. 온라인 게임 이용방법 20
2.1.1. 온라인 게임 가입 및 서비스 이용 20
2.1.2. 온라인 게임 계약해지 및 분쟁해결 등 23
2.1.3. 청소년 게임 이용자 보호 27
2.2. 온라인 게임 이용 시 주의사항 30
2.2.1. 온라인 게임 내 위법행위 30
2.2.2. 사행성게임물과 웹보드 게임 32
3. 온라인 게임과몰입 37
3.1. 게임과몰입 예방 및 치료 37
3.1.1. 게임과몰입 예방 37
3.1.2. 게임과몰입 치료 40

1. 온라인 게임이란?

1.1. 온라인 게임의 이해

1.1.1. 온라인 게임과 등급분류

게임의 정의 및 종류

"게임물"이란?

▪ 컴퓨터프로그램 등 정보처리 기술이나 기계장치를 이용하여 오락을 할 수 있게 하거나 여가선용, 학습 및 운동 효과 등을 높일 수 있도록 제작된 영상물 또는 그 영상물의 이용을 주된 목적으로 제작된 기기 및 장치를 말합니다(「게임산업진흥에 관한 법률」 제2조제1호 본문).

▪ 다만, 다음의 어느 하나에 해당하는 것은 제외합니다(「게임산업진흥에 관한 법률」 제2조제1호 단서).

1. 사행성게임물
2. 「관광진흥법」 제3조에 따른 관광사업의 규율대상이 되는 것(게임물의 성격이 섞인 테마파크시설은 제외함)
3. 게임물과 게임물이 아닌 것이 섞인 것

게임의 종류

▪ 게임물을 통해 이용할 수 있는 게임의 종류는 다음과 같습니다[게임물관리위원회, 『게임이용 지도서』(2021. 11.) 2쪽].

> • PC게임: 개인용 컴퓨터를 이용하여 즐기는 게임으로 이용자의 성향에 따라 자신만의 PC를 만들어 적절한 게임을 즐기는 것이 가능합니다.
> • 모바일: 스마트폰, 스마트패드 등의 이동 기기에서 실행되는 게임으로 마켓 등에서 다운로드 후 이용하는 것이 일반적입니다.
> • 아케이드: 게임장(오락실) 및 콘도미니엄 시설 등 물리적 설비를 갖춘 장소에서 이용하는 게임입니다.
> • 콘솔/비디오: 휴대 혹은 거치가 가능한 전용전자기기를 이용하여 즐기는 게임으로 주로 가정에서 이용되며, 다양한 기기가 존재합니다.
> • VR게임물: HMD(Head Mount Display)를 착용하여 가상 현실을 구현하며 입체적으로 즐기는 방식의 미래형 게임입니다. 자신의 이동 및 움직임에 반응하는 3D공간 체험이 가능하며 모든 플랫폼에 적용되고 있습니다.

등급분류제도

"등급분류제도"란?

▪ 게임물을 유통시키거나 이용에 제공할 목적으로 게임물을 제작 또는 배급하려는 자가 해당 게임물을 제작 또는 배급하기 전에 게임물관리위원회로부터 등급분류기준에 따른 등급분류를 받는 제도입니다[「게임산업진흥에 관한 법률」 제21조제1항 및 게임물관리위원회 홈페이지(https://www.grac.or.kr)-등급분류제도 안내-등급분류제도 참조].

등급분류 대상 게임물

▪ 국내 유통·이용 제공을 목적으로 제작된 게임물은 등급분류의 대상이 됩니다(「게임산업진흥에 관한 법률」 제21조제1항

본문 및 「게임물관리위원회 등급분류규정」 제4조제1항).

▪ 다만, 다음의 어느 하나에 해당하는 게임물의 경우 등급분류를 받지 않을 수 있습니다(「게임산업진흥에 관한 법률」 제21조제1항 단서 및 「게임산업진흥에 관한 법률 시행령」 제11조의3).

1. 중앙행정기관의 장이 추천하는 게임대회 또는 전시회 등에 이용·전시할 목적으로 제작·배급하는 게임물
2. 교육·학습·종교 또는 공익적 홍보활동 등의 용도로 제작·배급하는 게임물로서 다음의 어느 하나에 해당하는 게임물
   ① 「게임산업진흥에 관한 법률」 제25조제1항제1호부터 제3호까지의 규정에 따라 제작·배급하는 게임물
   ② 「게임산업진흥에 관한 법률」 제25조제1항제1호부터 제3호까지의 규정에 해당하는 자 외의 자가 국내에서 영리를 목적으로 하지 않고 제작·배급하는 게임물(다만, 청소년이용불가 등급의 기준에 해당하는 내용을 포함하는 게임물은 제외함)
3. 게임물 개발과정에서 성능·안전성·이용자 만족도 등을 평가하기 위한 시험용 게임물(「게임산업진흥에 관한 법률 시행령」 제11조의4)
4. 영리를 목적으로 하지 않고 제작·배급하는 게임물로서 개인·동호회 등이 국내에서 단순 공개를 목적으로 창작한 게임물(청소년이용불가 등급의 기준에 해당하는 내용을 포함하는 게임물은 제외함)

등급 구분

▪ 게임물의 등급은 선정성, 폭력성 및 공포, 범죄 및 약물, 부적절한 언어, 사행행위 모사 등을 고려하여 다음과 같이 구분됩니다(「게임산업진흥에 관한 법률」 제21조제2항 및 「게임물관리위원회 등급분류규정」 제5조 참조).

1. 전체이용가: 누구나 이용할 수 있는 게임물
2. 12세이용가: 12세 미만은 이용할 수 없는 게임물
3. 15세이용가: 15세 미만은 이용할 수 없는 게임물
4. 청소년이용불가: 청소년은 이용할 수 없는 게임물

▪ 게임물 등급은 다음과 같이 표시해야 합니다(「게임산업진흥에 관한 법률」 제33조제1항, 「게임산업진흥에 관한 법률 시행령」 제19조제2항 및 별표 3).



※ 게임물에 표시하는 등급 표시 방법에 대한 자세한 내용은 「게임산업진흥에 관한 법률 시행령」 별표 3에서 확인할 수 있습니다.

Q. 등급분류를 받지 않은 게임물을 판매하고 있는 것을 발견했어요. 할 수 있는 조치가 있나요?

A. 국내 이용 목적으로 하는 게임물은 게임물관리위원회, 게임콘텐츠등급분류위원회 또는 자체등급분류사업자를 통해 등급분류를 받은 후 유통 또는 이용에 제공해야 합니다.

만약, 등급분류를 받지 않은 게임물의 유통사실을 확인한 경우, 상호명, 판매 사이트 등의 상세 정보를 게임물관리위원회로 신고하면 판매자나 제공자가 이를 시정할 수 있도록 행정조치가 가능합니다.

<출처: 게임물관리위원회 홈페이지(https://www.grac.or.kr)-참여마당-자주하는 질문 참조>

※ 이 콘텐츠는 게임의 종류 중 PC, 모바일 등을 통해 할 수 있는 "온라인 게임"에 대해 살펴봅니다.

1.2. 온라인 게임 유통

1.2.1. 온라인 게임의 제작 및 제공

게임제작업 등의 등록 및 허가

게임제작업 및 게임배급업의 등록

▪ 게임제작업 또는 게임배급업을 하려는 자는 특별자치시장·특별자치도지사·시장·군수·구청장에게 「게임산업진흥에 관한 법률 시행규칙」 제15조에 따라 필요한 서류를 제출하고 등록해야 합니다(「게임산업진흥에 관한 법률」 제25조제1항 본문).

▪ 다만, 다음의 어느 하나에 해당하는 경우에는 등록하지 않고 영업할 수 있습니다(「게임산업진흥에 관한 법률」 제25조제1항 단서 및 「게임산업진흥에 관한 법률 시행령」 제15조).

1. 국가 또는 지방자치단체가 제작하는 경우
2. 법령에 따라 설립된 교육기관 또는 연수기관이 자체교육 또는 연수의 목적으로 사용하기 위해 제작하는 경우
3. 「공공기관의 운영에 관한 법률」 제4조에 따른 공공기관이 그 사업의 홍보에 사용하기 위해 제작하는 경우
4. 게임기기 자체만으로는 오락을 할 수 없는 기기를 제작하는 경우
5. 유통·시청제공 및 오락제공의 목적이 아닌 목적으로 특정한 자만을 대상으로 한 게임물을 제작하는 경우
6. 「게임산업진흥에 관한 법률」 제21조제1항 각 호에 따른 등급분류 대상에 해당하지 않는 게임물을 제작하는 경우

※ "게임제작업"이란 게임물을 기획하거나 복제하여 제작하는 영업을 말합니다(「게임산업진흥에 관한 법률」 제2조제4호).

※ "게임배급업"이란 게임물을 수입하거나 그 저작권을 소유·관리하면서 게임제공업을 하는 자 등에게 게임물을 공급하는 영업을 말합니다(「게임산업진흥에 관한 법률」 제2조제5호).

게임제공업의 등록 및 허가

▪ 일반게임제공업을 하려는 자는 「게임산업진흥에 관한 법률 시행령」 별표 1의2에 따른 시설을 갖추고 특별자치시장·특별자치도지사·시장·군수·구청장의 허가를 받아야 합니다(「게임산업진흥에 관한 법률」 제26조제1항 본문).

▹ 다만, 영업을 위한 시설은 「국토의 계획 및 이용에 관한 법률」 제36조제1항제1호가목에 따른 주거지역에 위치해서는 안 됩니다(「게임산업진흥에 관한 법률」 제26조제1항 단서).

▪ 청소년게임제공업, 인터넷컴퓨터게임시설제공업 또는 복합유통게임제공업을 하려는 자는 「게임산업진흥에 관한 법률 시행규칙」 별표 4에 따른 시설을 갖추어 특별자치시장·특별자치도지사·시장·군수·구청장에게 등록해야 합니다(「게임산업진흥에 관한 법률」 제26조제2항 본문 및 제3항 본문).

▹ 다만, 정보통신망을 통해 게임물을 제공하는 자로서 「전기통신사업법」에 따라 신고 또는 등록을 한 청소년게임제공업자 또는 인터넷컴퓨터게임시설제공업자는 「게임산업진흥에 관한 법률」에 따라 등록한 것으로 봅니다(「게임산업진흥에 관한 법률」 제26조제2항 단서).

▹ 청소년게임제공업 또는 인터넷컴퓨터게임시설제공업의 등록을 한 자가 복합유통게임제공업을 하려는 경우 특별자치시장·특별자치도지사·시장·군수·구청장에게 신고해야 합니다(「게임산업진흥에 관한 법률」 제26조제3항 단서).

> ※ “청소년게임제공업”이란 일정한 물리적 장소에서 필요한 설비를 갖추고 게임물을 제공하는 영업으로서 등급분류된 게임물 중 전체이용가 게임물을 설치하여 공중의 이용에 제공하는 영업을 말합니다(「게임산업진흥에 관한 법률」 제2조제6호의2가목).
>
> ※ “일반게임제공업”이란 일정한 물리적 장소에서 필요한 설비를 갖추고 게임물을 제공하는 영업으로서 등급분류된 게임물 중 청소년이용불가 게임물과 전체이용가 게임물을 설치하여 공중의 이용에 제공하는 영업을 말합니다(「게임산업진흥에 관한 법률」 제2조제6호의2나목).
>
> ※ “인터넷컴퓨터게임시설제공업”이란 컴퓨터 등 필요한 기자재를 갖추고 공중이 게임물을 이용하게 하거나 부수적으로 그 밖의 정보제공물을 이용할 수 있도록 하는 영업을 말합니다(「게임산업진흥에 관한 법률」 제2조제7호 본문).
>
> ※ “복합유통게임제공업”이란 청소년게임제공업 또는 인터넷컴퓨터게임시설제공업과 「게임산업진흥에 관한 법률」에 따른 다른 영업 또는 다른 법률에 따른 영업을 동일한 장소에서 함께 영위하는 영업을 말합니다(「게임산업진흥에 관한 법률」 제2조제8호).
>
> ※ “게임물 관련사업자”란 「게임산업진흥에 관한 법률」 제2조제4호부터 제6호까지, 제6호의2, 제7호 및 제8호의 영업을 하는 자를 말합니다(「게임산업진흥에 관한 법률」 제2조제9호 본문).

영업정지, 허가 및 등록취소 등

▪ 게임제작업자 또는 게임배급업자가 다음의 어느 하나에 해당하면 6개월 이내의 영업정지 또는 영업폐쇄 명령을 받을 수 있으며, 아래 1. 또는 2.에 해당하면 영업폐쇄 명령을 받습니다(「게임산업진흥에 관한 법률」 제35조제1항).

1. 거짓이나 그 밖의 부정한 방법으로 등록한 때
2. 영업정지명령을 위반하여 영업을 계속한 때

3. 「게임산업진흥에 관한 법률」 제25조제2항을 위반하여 변경등록을 하지 않은 때

4. 「게임산업진흥에 관한 법률」 제28조에 따른 게임물 관련사업자의 준수사항을 위반한 때

5. 「게임산업진흥에 관한 법률」 제32조에 따른 불법게임물 등의 유통금지의무 등을 위반한 때

▪ 게임제공업·인터넷컴퓨터게임시설제공업 또는 복합유통게임제공업의 허가를 받거나 등록을 한 자가 다음의 어느 하나에 해당하면 6개월 이내의 영업정지, 허가·등록취소 또는 영업폐쇄 명령을 받을 수 있으며, 아래 1. 또는 2.에 해당하는 때에는 영업폐쇄 명령을 받습니다(「게임산업진흥에 관한 법률」 제35조제2항 본문).

1. 거짓이나 그 밖의 부정한 방법으로 허가를 받거나 등록 또는 신고를 한 때

2. 영업정지명령을 위반하여 영업을 계속한 때

3. 「게임산업진흥에 관한 법률」 제26조제1항부터 제3항까지에 따른 허가·등록기준을 갖추지 않은 때

4. 「게임산업진흥에 관한 법률」 제26조제4항에 따른 변경허가를 받지 않거나 변경등록·변경신고를 하지 않은 때

5. 「게임산업진흥에 관한 법률」 제28조에 따른 게임물 관련사업자의 준수사항을 위반한 때

6. 「게임산업진흥에 관한 법률」 제32조에 따른 불법게임물 등의 유통금지의무 등을 위반한 때

※ 청소년게임제공업자가 청소년이용불가 게임물을 제공하여 위 5.에 해당하는 경우로서 청소년의 신분증 위조·변조 또는 도용으로 청소년의 연령을 알지 못했거나 폭행 또는 협박으로 연령을 확인하지 못한 사정이 인정되는 때에는 해당 행정처분을 면제받을 수 있습니다(「게임산업진흥에 관한 법률」 제35조제2항 단서).

위반 시 제재

▪ 다음 중 어느 하나에 해당하는 자는 2년 이하의 징역 또는 2천만원 이하의 벌금에 처해집니다(「게임산업진흥에 관한 법률」 제45조제2호·제8호 및 제9호).

1. 허가받지 않거나 등록하지 않고 영업을 한 자

2. 거짓이나 그 밖의 부정한 방법으로 허가를 받거나 등록 또는 신고를 한 자

3. 영업정지명령을 위반하여 영업한 자

게임물 관련사업자의 준수사항

등급분류

▪ 게임물을 유통시키거나 이용에 제공하게 할 목적으로 게임물을 제작 또는 배급하려는 자는 해당 게임물을 제작 또는 배급하기 전에 게임물관리위원회 또는 지정을 받은 사업자로부터 그 게임물의 내용에 관하여 등급분류를 받아야 합니다(「게임산업진흥에 관한 법률」 제21조제1항 본문).

- ※ 등급분류에 대한 자세한 내용은 이 콘텐츠의 <온라인 게임이란? 온라인 게임의 이해 – 온라인 게임과 등급분류>에서 확인할 수 있습니다.

등급, 내용 정보 등 표시의무

▪ 게임물을 유통시키거나 이용에 제공할 목적으로 게임물을 제작 또는 배급하는 자는 해당 게임물마다

제작 또는 배급하는 자의 상호(도서에 부수되는 게임물의 경우에는 출판사의 상호를 말함), 등급 및 게임물 내용정보를 표시해야 합니다(「게임산업진흥에 관한 법률」 제33조제1항).

▪ 게임물을 유통시키거나 이용에 제공할 목적으로 게임물을 제작 또는 배급하는 자는 게임제공업소용 게임물로서 사행성게임물 또는 「게임산업진흥에 관한 법률」 제28조제1항제3호 단서에 따라 경품을 지급하는 게임물(게임물관리위원회가 등급분류를 할 때 해당 게임물이 그 등급분류와 다르게 제작·유통 또는 이용제공 될 우려가 없다고 확인한 경우는 제외함)에 대해 게임물의 운영에 관한 정보를 표시하는 장치를 부착해야 합니다(「게임산업진흥에 관한 법률」 제33조제3항 및 「게임산업진흥에 관한 법률 시행령」 제19조제1항).

> ※ 게임물에 표시해야 하는 상호, 등급 및 게임물 내용정보의 표시와 운영정보표시장치의 표시방법 등에 대한 자세한 내용은 「게임산업진흥에 관한 법률 시행령」 별표 3에서 확인할 수 있습니다.

영업질서 유지 등을 위한 준수사항

▪ 게임물 관련사업자는 다음의 사항을 지켜야 합니다(「게임산업진흥에 관한 법률」 제28조제1항).

1. 「게임산업진흥에 관한 법률」 제9조제3항에 따른 유통질서 등에 관한 교육을 받을 것
2. 게임물을 이용하여 도박 그 밖의 사행행위를 하게 하거나 이를 하도록 내버려 두지 않을 것
3. 게임머니의 화폐단위를 한국은행에서 발행되는 화폐단위와 동일하게 하는 등 게임물의 내용구현과 밀접한 관련이 있는 운영방식 또는 기기·장치 등을 통해 사행성을 조장하지 않을 것
4. 경품 등을 제공하여 사행성을 조장하지 않을 것[청소년게임제공업의 전체이용가 게임물에 대해 「게임산업진흥에 관한 법률 시행령」 제16조의2로 정하는 경품의 종류(완구류 및 문구류 등. 다만, 현금, 상품권 및 유가증권은 제외함)·지급기준·제공방법 등에 따른 경우는 제외함]
5. 청소년게임제공업을 하는 자는 청소년이용불가 게임물을 제공하지 않을 것
6. 일반게임제공업 또는 복합유통게임제공업을 하려는 자는 게임장에 청소년을 출입시키지 않을 것(「청소년 보호법」에 따라 청소년 출입을 허용하는 경우는 제외함)
7. 인터넷컴퓨터게임시설제공업을 하려는 자는 이용자가 등급구분을 위반하여 게임물을 이용하지 않도록 할 것
8. 게임물 및 컴퓨터 설비 등에 「음란물 및 사행성게임물 차단 프로그램」에 따른 음란물 및 사행성게임물 차단 프로그램 또는 장치를 설치할 것(차단 프로그램 또는 장치를 설치하지 않아도 음란물 및 사행성게임물을 접속할 수 없게 되어 있는 경우는 제외함)
9. 「게임산업진흥에 관한 법률 시행령」 제16조에 따른 영업시간 및 청소년의 출입시간을 준수할 것

> ※ 그 밖에 영업질서의 유지 등을 위한 게임물 관련사업자의 준수사항에 대한 자세한 내용은 「게임산업진흥에 관한 법률 시행령」 별표 2에서 확인할 수 있습니다.

광고 및 선전 제한

▪ 누구든지 다음과 같은 광고 또는 선전물을 배포·게시하면 안 됩니다(「게임산업진흥에 관한 법률」 제34조제1항).

1. 등급을 받은 게임물의 내용과 다른 내용의 광고 또는 선전물
2. 등급분류를 받은 게임물의 등급과 다른 등급을 표시한 광고 또는 선전물
3. 게임물내용정보를 다르게 표시한 광고 또는 선전물
4. 게임물에 대해 내용정보 외에 경품제공 등 사행심을 조장하는 내용의 광고 또는 선전물

▪ 게임제공업자, 인터넷컴퓨터게임시설제공업자 또는 복합유통게임제공업자는 사행행위와 도박이 이루어지는 장소로 오인할 수 있는 광고물을 옥외광고, 정보통신망, 신문 등(「게임산업진흥에 관한 법률 시행령」 제20조)의 매체 또는 수단을 이용하여 설치 또는 게시하면 안 됩니다(「게임산업진흥에 관한 법률」 제34조제2항).

> Q. 너무 선정적이고 폭력적인 게임 광고 영상이 노출돼요. 신고할 수 있나요?
>
> A. 네, 「게임산업진흥에 관한 법률」 제34조에 따라 등급분류 받은 내용과 다른 내용의 광고가 표시될 경우 유통이 차단됩니다.
>
> 광고의 내용이 게임의 실질적인 내용과 달리 선정적으로 표현되는 등 부적절한 광고로 판단될 경우 게임물관리위원회에 게임물명과 광고 채증화면을 첨부하여 신고가 가능하며, 신고접수 시 사실관계 확인 후 유통 차단 등의 시정 조치를 시행할 수 있습니다.
>
> <출처: 게임물관리위원회 홈페이지(https://www.grac.or.kr)-참여마당-자주하는 질문 참조>

위반 시 제재

▪ 다음 중 어느 하나에 해당하는 게임물 관련사업자는 2년 이하의 징역 또는 2천만원 이하의 벌금에 처해집니다(「게임산업진흥에 관한 법률」 제45조제1호의2, 제3호의2 및 제7호).

1. 거짓이나 그 밖의 부정한 방법으로 게임물의 등급분류를 받은 자
2. 청소년이용불가 게임물을 제공한 청소년게임제공업자
3. 게임물의 등급, 내용정보 등 표시의무를 이행하지 않은 게임물을 유통시키거나 이용에 제공한 자

▪ 청소년의 출입시간을 위반하여 청소년을 출입시킨 게임제공업자는 1년 이하의 징역 또는 1천만원 이하의 벌금에 처해집니다(「게임산업진흥에 관한 법률」 제46조제2호).

▪ 다음 중 어느 하나에 해당하는 게임물 관련사업자는 1천만원 이하의 과태료가 부과됩니다(「게임산업진흥에 관한 법률」 제48조제2항제3호, 제5호 및 제8호).

1. 유통질서 등에 관한 교육(「게임산업진흥에 관한 법률」 제9조제3항)을 받지 않은 자
2. 음란물 및 사행성게임물 차단 프로그램 또는 장치를 설치하지 않은 자
3. 광고 또는 선전물 배포·게시 금지 규정을 위반한 자

1.2.2. 확률형 아이템의 정보공개

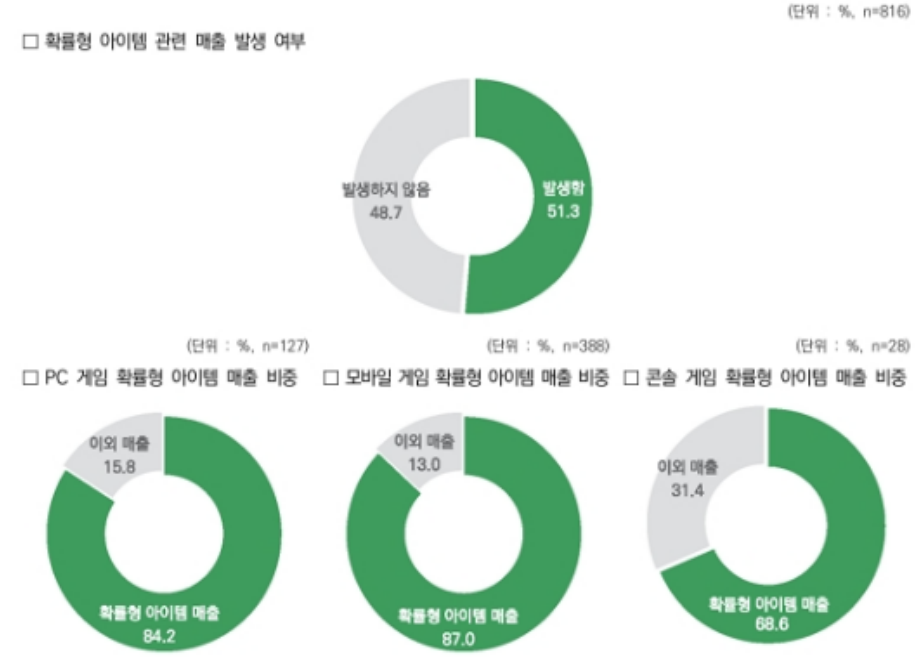
확률형 아이템 정보 등의 표시

"확률형 아이템"이란?

▪ 게임물 이용자가 직접적·간접적으로 유상으로 구매하는 게임아이템[유상으로 구매하는

게임아이템(게임의 진행을 위해 게임 내에서 사용되는 도구를 말함)과 무상으로 얻는 게임아이템을 결합하여 얻는 게임아이템을 포함] 중 구체적 종류, 효과 및 성능 등이 우연적 요소에 따라 결정되는 것을 말합니다(「게임산업진흥에 관한 법률」 제2조제11호).

※ 국내에서 유통되는 많은 온라인 게임에 '확률형 아이템'이 판매되고 있으며, 확률형 아이템의 판매는 산업적 측면에서 매우 큰 영향력을 발휘하고 있습니다.



[한국콘텐츠진흥원, 『2025 대한민국 게임백서』(2026. 3.) 122쪽]

확률형 아이템의 표시의무

▪ 게임물을 유통시키거나 이용에 제공할 목적으로 게임물을 제작, 배급 또는 제공하는 자(이하 "게임물사업자"라 함)는 해당 게임물과 그 인터넷 홈페이지 및 광고 또는 선전물마다 해당 게임물에서 사용되는 확률형 아이템에 대한 다음의 사항을 표시해야 합니다(「게임산업진흥에 관한 법률」 제33조제2항 및 「게임산업진흥에 관한 법률 시행령」 제19조의2제1항).

1. 확률형 아이템의 종류
2. 확률형 아이템 종류별 공급 확률정보
3. 확률형 아이템의 제공 총수 또는 기간(제공되는 총수 또는 기간이 한정된 확률형 아이템인 경우만 해당함)
4. 게임물 이용자의 확률형 아이템 구매 또는 사용 여부 판단에 결정적인 영향을 미칠 수 있는 사항
5. 게임물 이용자의 합리적인 판단을 현저하게 그르칠 가능성이 있는 사항

표시의무 대상 게임물

▪ 확률형 아이템 표시의무 대상 게임물은 정보통신망을 통해 제공되는 게임물로서 확률형 아이템을 제공하는 것으로 하되, 다음의 게임물은 제외합니다(「게임산업진흥에 관한 법률 시행령」 제19조의2제2항).

1. 청소년게임제공업과 일반게임제공업에 제공되는 게임물

2. 등급분류 제외 게임물(「게임산업진흥에 관한 법률」 제21조제1항 각 호)

3. 해당 게임물을 제작, 배급 또는 제공하는 자가 각각 다음의 요건을 모두 갖춘 게임물

가. 영상, 방송통신 및 정보서비스 업종의 중소기업일 것

나. 최근 3년간 연 평균 매출액(신규사업, 휴업 등으로 인해 최근 3년간 연 평균 매출액을 산출할 수 없거나 최근 3년간 연 평균 매출액을 기준으로 하는 것이 불합리하다고 인정되는 경우에는 분기별·월별 또는 일별 매출금액을 3년간 연 평균 매출액으로 환산한 금액을 말함)이 1억원 이하일 것

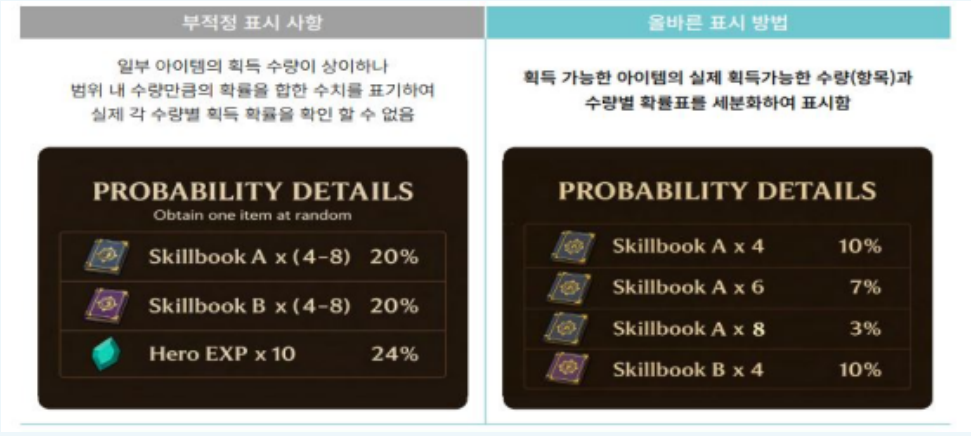
※ 확률형 아이템 공급 확률정보 등의 자세한 표시내용 및 표시방법은 「게임산업진흥에 관한 법률 시행령」 별표 3의2에서 확인할 수 있습니다.

확률형 아이템 표시의무 위반

※ 확률형 아이템 표시 위반 사례

확률형 아이템의 표시 위반행위에는 확률 미기재, 게임-홈페이지 간 표시 상이, 확률의 소수점 자릿수 미준수 등 다양한 유형이 존재합니다. 그중에서 중요하지만 놓치기 쉬운 위반행위의 예시로 다음과 같은 사례가 있습니다.

√ 구간 개별 확률 미표시: 아이템별 확률정보를 표시했으나, 아이템 획득 결과를 서로 상이한 구간(범주)의 범위 형태로 표시하여 구간 내 특정 수치에 부여되는 확률을 명확히 알 수 없는 경우입니다. 이용자들이 정확한 정보를 얻을 수 있도록 실제 지급되는 각 수량별 확률을 개별적으로 표시해야 합니다.





√ 변동 확률 미표시: 이용자의 선택에 따라서 확률에 변동이 발생할 수 있기도 합니다. 이 경우 조건에 따라 확률이 변하지만 기본 확률만을 제시하는 것은 부적정한 표시 방법입니다. “확률 UP”과 같은 추상적인 문구가 아닌 명확히 변동된 수치를 명시해야 합니다.



<게임물관리위원회, 『확률형 아이템 확률 정보 표시 위반 사례집』(2025.12.) 20~26쪽 참조>

손해배상책임

▪ 게임물사업자가 확률형 아이템의 종류와 종류별 공급 확률정보를 표시하지 않거나 거짓으로 표시(이하 “확률형 아이템 표시의무위반행위”라 함)하여 게임물 이용자에게 손해를 입힌 경우에는 해당 게임물 이용자에게 손해배상의 책임을 집니다(「게임산업진흥에 관한 법률」 제33조의2제1항 본문).

▹ 다만, 게임물사업자가 고의 또는 과실이 없음을 입증한 경우 손해배상의 책임을 지지 않습니다(「게임산업진흥에 관한 법률」 제33조의2제1항 단서).

손해배상액 산정

▪ 법원은 확률형 아이템 표시의무위반행위로 손해가 발생한 것은 인정되지만 그 손해액을 입증하기 위해 필요한 사실을 입증하는 것이 해당 사실의 성질상 매우 곤란한 경우에는 변론 전체의 취지와 증거조사의 결과에 따라 인정되는 모든 사정을 종합하여 상당한 손해액을 인정할 수 있습니다(「게임산업진흥에 관한 법률」 제33조의2제2항).

▪ 법원은 확률형 아이템 표시의무위반행위가 고의적이라고 인정되는 경우에는 손해로 인정된 금액의 3배를 넘지 않는 범위에서 다음의 사항을 고려하여 배상액을 정할 수 있습니다(「게임산업진흥에 관한 법률」 제33조의2제3항 및 제4항).

1. 고의 또는 손해 발생의 우려를 인식한 정도
2. 확률형 아이템 표시의무위반행위로 인해 게임물 이용자가 입은 피해 규모
3. 확률형 아이템 표시의무위반행위로 인해 게임물사업자가 취득한 경제적 이익

4. 확률형 아이템 표시의무위반행위의 기간·횟수 등

5. 확률형 아이템 표시의무위반행위에 따른 벌금 및 과징금

6. 게임물사업자의 피해구제 노력의 정도

피해구제 신청

▪ 확률형 아이템 표시의무 위반행위로 피해를 입은 이용자로서 다음의 요건에 모두 해당하는 경우 피해구제센터를 통해 피해구제 신청을 할 수 있습니다[「게임산업진흥에 관한 법률」 제33조의2 제5항 및 게임물관리위원회 홈페이지(https://www.grac.or.kr)-등급분류제도안내-피해구제제도 FAQ 참조].

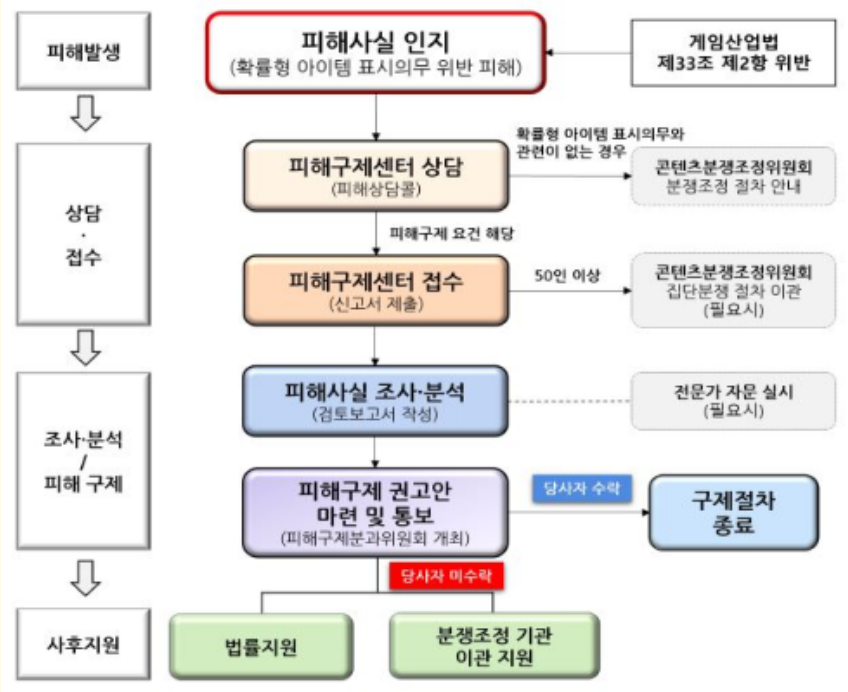
1. 확률형 아이템(뽑기, 상자, 소환, 강화 등 우연적 요소가 있으며 유상으로 구매할 수 있는 아이템)과 관련된 사항

2. 게임 회사가 법령에서 정한 확률정보(종류, 종류별 공급확률)를 표시하지 않았거나, 사실과 다르게 표시한 사항

3. 위와 같은 게임 회사의 위반행위로 인해 금전적 피해가 발생한 경우

▪ 피해구제 절차는 다음과 같습니다.

< 피해구제 절차 >



<출처: 게임물관리위원회 홈페이지(https://www.grac.or.kr)-등급분류제도안내-피해구제제도 참조>

▪ 피해구제 신청 대상에 해당하는 사람은 피해사실 신고서를 작성하여 피해구제를 신청할 수 있습니다[게임물관리위원회 홈페이지(https://www.grac.or.kr) 참조].

▸ 동일한 피해를 입은 이용자가 다수(50명 이상)인 경우에는 대표자를 정하여 집단신고·집단분쟁 형태로 신청하되, 피해사실신고서는 신고인 모두가 작성하여 함께 제출해야 합니다[게임물관리위원회 홈페이지(https://www.grac.or.kr)-등급분류제도안내-피해구제제도FAQ 참조].

※ 피해구제 신청방법

- 전화: 051-720-6882 (피해상담 대표번호)
- 이메일(itemhelp@grac.or.kr): 홈페이지 내 '확률형 아이템 피해사실 신고서' 양식에 따라 작성하여 제출

<출처: 게임물관리위원회 홈페이지(https://www.grac.or.kr)-등급분류제도안내-피해구제 신청 참조>

※ 확률형 아이템 표시 의무 위반행위에 대한 피해구제 신청에 관하여는
게임물관리위원회 홈페이지(https://www.grac.or.kr)에서 확인할 수 있습니다.

※ 확률형 아이템 위반 사항에 대한 집단분쟁조정사례

<사건 개요>

• A게임회사의 확률형 유료아이템 판매 행위

① 2010. 9. 15. 판매하는 확률형 유료아이템의 인기 옵션이 기존보다 덜 나오도록 확률을 변경

② 2011. 8. 4. 특정 인기 옵션 조합이 출현하지 않도록 확률을 변경

③ 특정 확률형 유료 아이템의 등급 상승 확률을 2013년 7월에서 12월까지 하락시키고, 2016년 1월경 추가로 하락시킴

• 이용자들은 해당 확률형 유료아이템의 확률정보를 적절히 고지받지 못한 채 아이템 2종(B아이템, C아이템) 구매

• A게임회사는 2021. 3. 5. 확률형 유료아이템의 확률정보를 공개

• 공정거래위원회는 2024. 1. 5. ①, ② 및 ③ 행위를 「전자상거래 등에서의 소비자보호에 관한 법률」 제21조제1항제1호 위반으로 보고 시정명령 및 과징금(약 116억 원)을 부과

<집단분쟁조정 개요>

• 이용자들은 소비자분쟁조정위원회에 위 사건에 따른 분쟁조정 신청

• 소비자분쟁조정위원회는 A게임회사가 확률형 아이템의 확률을 이용자들에게 적절히 고지하지 않고 임의로 변경했으며, 그로 인해 공정거래위원회로부터 시정명령 및 과징금 부과 처분을 받은 점 등을 고려하여 A게임회사가 분쟁조정 신청인들에게 B아이템의 사용액 3.1%, C아이템 사용액의 6.6%를 현금 환급이 가능한 형태의 A게임회사 캐쉬로 지급할 것을 결정함

해당 조정 사례는 2007년에 제도가 도입된 후 소비자분쟁조정위원회의 보상 계획 권고에 따라 동일한 피해를 입은 소비자들 전체에 대한 보상이 지급된 첫 사례이자, 공정거래위원회의 조치와 연계하여 한국소비자원이 직접 피해자를 모집하는 방식으로 집단분쟁조정절차를 진행한 최초의 사례입니다.

집단분쟁조정은 결정 내용을 당사자가 수락한 경우 조정이 성립되어 법원의 확정판결과 동일한 효력(재판상 화해)이 발생하므로 민사소송 절차에 비해 신속하고 효율적으로 분쟁을 해결할 수 있는 장점이 있습니다.

<출처: 한국소비자원, 공정거래위원회 보도자료 『A게임회사 집단분쟁조정 성립으로 역대 최대 규모 보상』(2022. 9. 22) 참조>

1.2.3. 불법게임물 금지

불법게임물 유통 및 제작 등 금지

"불법게임물"이란?

▪ 「게임산업진흥에 관한 법률」을 위반하여 유통·이용되거나 제작되는 게임물을 말합니다(「게임산업진흥에 관한 법률」 제32조 참조).

금지 행위 및 위반 시 제재

▪ 불법게임물의 유통을 막기 위해 금지되는 행위와 위반 시 제재는 다음과 같습니다(「게임산업진흥에 관한 법률」 제32조).

금지되는 행위	위반 시 제재
1. 등급(「게임산업진흥에 관한 법률」 제21조제1항 또는 제21조의10제1항)을 받지 않은 게임물을 유통 또는 이용에 제공하거나 이를 위해 진열·보관하는 행위	5년 이하의 징역 또는 5천만원 이하의 벌금 (「게임산업진흥에 관한 법률」 제44조제1항제2호)
2. 사행성게임물에 해당되어 등급분류가 거부된 게임물을 유통시키거나 이용에 제공하는 행위 또는 유통·이용제공의 목적으로 진열·보관하는 행위(「사행행위 등 규제 및 처벌특례법」에 따라 사행행위영업을 하는 자는 제외함)	
3. 누구든지 게임물의 이용을 통해 획득한 유·무형의 결과물(점수, 경품, 게임 내에서 사용되는 가상의 화폐로서 「게임산업진흥에 관한 법률 시행령」 제18조의4에 따른 게임머니 및 이와 유사한 것을 말함)을 환전 또는 환전 알선하거나 재매입을 업으로 하는 행위	
4. 게임물 관련사업자가 제공 또는 승인하지 않은 게임물을 제작, 배급, 제공 또는 알선하는 행위	
5. 게임물 관련사업자가 제공 또는 승인하지 않은 게임물을 제작, 배급, 제공 또는 알선할 목적으로 컴퓨터프로그램이나 기기 또는 장치를 제작 또는 유통하는 행위	

6. 등급(「게임산업진흥에 관한 법률」 제21조제1항 또는 제21조의10제1항)을 받은 내용과 다른 내용의 게임물을 유통 또는 이용에 제공하거나 이를 위해 진열·보관하는 행위	2년 이하의 징역 또는 2천만원 이하의 벌금 (「게임산업진흥에 관한 법률」 제45조제4호·제5호·제5호의2·제6호 및 제7호)
7. 등급분류증명서(「게임산업진흥에 관한 법률 시행규칙」 별지 제3호서식)를 매매·증여 또는 대여하는 행위	
8. 게임물 관련사업자가 승인하지 않은 방법으로 게임물의 점수·성과 등을 대신 획득해 주는 용역의 알선 또는 제공을 업으로 함으로써 게임물의 정상적인 운영을 방해하는 행위	
9. 반국가적인 행동을 묘사하거나 역사적 사실을 왜곡함으로써 국가의 정체성을 현저히 손상시킬 우려가 있는 게임물을 제작 또는 반입하는 행위	
10. 존비속에 대한 폭행·살인 등 가족윤리의 훼손 등으로 미풍양속을 해칠 우려가 있는 게임물을 제작 또는 반입하는 행위	
11. 범죄·폭력·음란 등을 지나치게 묘사하여 범죄심리 또는 모방심리를 부추기는 등 사회질서를 문란하게 할 우려가 있는 게임물을 제작 또는 반입하는 행위	
12. 등급 및 게임물내용정보 등의 표시사항을 표시하지 않은 게임물 또는 게임물의 운영에 관한 정보를 표시하는 장치를 부착하지 않은 게임물을 유통시키거나 이용에 제공하는 행위	
13. 등급을 받은 게임물을 등급구분(「게임산업진흥에 관한 법률」 제21조제2항)을 위반하여 이용에 제공하는 행위	1년 이하의 징역 또는 1천만원 이하의 벌금 (「게임산업진흥에 관한 법률」 제46조제3호 및 제3호의2)
14. 게임물의 정상적인 운영을 방해할 목적으로 게임물 관련사업자가 제공 또는 승인하지 않은 컴퓨터프로그램이나 기기 또는 장치를 배포하거나 배포할 목적으로 제작하는 행위	

※ 게임 이용자를 위한 불법게임물의 금지

「게임산업진흥에 관한 법률」은 불법게임물 등의 유통을 금지하고 있습니다. 그 중 「게임산업진흥에 관한 법률」 제32조제1항제8호에서는 '게임물의 정상적인 운영을 방해할 목적으로 게임물 관련사업자가 제공 또는 승인하지 않은 컴퓨터프로그램이나 기기 또는 장치를 배포하거나 배포할 목적으로 제작하는 행위'를 금지하고 있습니다.

이 규정은 게임물 이용자의 행위를 제한하는 규정으로 보이지만, 정밀하게 설계된 게임 속 환경을 망치거나 게임 전체에 관리 전략에 혼란을 주는 등 게임물의 내용 자체에 부정적인 영향을 줄 목적으로 컴퓨터프로그램 등을 배포하거나 제작하는 행위를 금지하는 규정으로(광주지방법원 2013. 4. 26. 선고 2012도2525판결), 이른바 '핵 프로그램'과 같은 불법프로그램을 사용하여 다른 이용자들보다 손쉽게 게임 내 재화 등을 획득하는 불공정한 행위를 막고 게임물 이용자들을 보호하기 위한 규정입니다.

Q. 다른 사람의 게임 계정으로 랭킹이나 레벨을 대신 육성하는 대리행위도 처벌 대상인가요?

A. 네, 「게임산업진흥에 관한 법률」은 건전한 게임문화를 조성하고 게임물 이용자와 게임물 관련사업자를 보호하기 위해 게임 대리행위를 금지하고 있습니다(「게임산업진흥에 관한 법률」 제32조제1항제11호).

따라서, 대리게임 용역(의뢰인과 팀을 맺어 성과를 올리는 행위, 교습 등)이나 알선 행위는 법률에 근거한 행정조치 대상에 해당할 수 있습니다.

<출처: 게임물관리위원회(https://www.grac.or.kr)-참여마당-자주하는 질문 참조>

불법게임물 신고하기

불법게임물 신고방법

▪ 불법게임물은 국민신문고(https://www.epeople.go.kr)를 통해 신고할 수 있습니다.

- 신고방법: 원활한 신고처리를 위해 게임장 주소나 URL 주소, 사이트명, 위법사항의 내용 등을 명확하게 기재해야 함
- 불법게임물 신고 양식이 필요하거나 국민신문고를 이용할 수 없는 경우 게임물관리위원회 홈페이지(https://www.grac.or.kr)를 이용할 수 있음

Q. 온라인 바다이야기, 실시간 바카라 등의 도박 사이트도 불법게임물로 신고할 수 있나요?

A. 온라인 바다이야기, 실시간 바카라 등의 온라인 도박 사이트는 「게임산업진흥에 관한 법률」 제2조제1호의2에 따른 '사행성게임물'로 분류됩니다. 사행성게임물은 「게임산업진흥에 관한 법률」을 따르는 온라인 게임물이 아니며, 「사행산업통합감독위원회법」 제2조제3호에 따른 불법사행산업에 속합니다.

따라서, 위와 같은 온라인 도박 사이트 등은 국민신문고를 통해 신고 가능한 불법게임물에 속하지 않습니다.

대신, 사행성게임물은 「정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률」 제44조의7 제1항제6호에 따른 불법정보의 유통으로 방송미디어통신심의위원회(https://www.kocsc.or.kr / ☎1377)를 통해 신고하거나, 「사행산업통합감독위원회법」 제18조의2에 따라 사행산업통합감독위원회의 불법사행산업감시신고센터(https://singo.ngcc.go.kr / ☎1855-0112)를 통해 신고할 수 있습니다.

불법게임물 신고 포상금

▪ 불법게임물을 관계 행정기관 또는 수사기관에 신고 또는 고발하거나 검거한 자는 예산의 범위에서 200만원 이하의 포상금을 받을 수 있습니다(「게임산업진흥에 관한 법률」 제39조의2제1항 및 「게임산업진흥에 관한 법률 시행령」 제22조의2제1호).

※ 포상금의 지급기준 및 방법에 관한 자세한 내용은 <게임물관리위원회

> 홈페이지(https://www.grac.or.kr)-참여마당-불법게임물 신고>에서 확인할 수 있습니다.

2. 온라인 게임 이용하기

2.1. 온라인 게임 이용방법

2.1.1. 온라인 게임 가입 및 서비스 이용

※ 아래에서는 「온라인게임 표준약관」(공정거래위원회 표준약관 제10069호)을 중심으로 온라인 게임 가입 및 서비스 이용 등에 대해 살펴봅니다. 계약내용은 당사자 간의 합의가 우선하며, 각 온라인 게임 회사는 거래에 이용할 약관을 자유롭게 작성·선택할 수 있습니다.

따라서 표준약관은 권고사항(가이드라인)으로 각 온라인 게임 회사의 개별 약관에 관련 내용이 없을 경우 참조할 수 있습니다.

온라인 게임 시작하기

게임정보 등의 확인

▪ 게임물 이용자는 이용하려는 게임의 초기 화면이나 인터넷 웹사이트인 게임 서비스 홈페이지를 통해 다음과 같은 정보를 제공받을 수 있습니다(「온라인게임 표준약관」 제16조).

1. 상호
2. 게임물의 제명
3. 이용등급
4. 등급분류번호
5. 제작연월일
6. 게임물제작업자 또는 게임배급업자의 신고번호 또는 등록번호
7. 「게임산업진흥에 관한 법률」 등 관련 법령에 따라 표시할 의무가 있는 확률형 아이템 관련 정보
8. 그 밖에 회사가 필요하다고 인정하는 사항

내용정보 확인

▪ 게임물 이용자는 이용하려는 게임물에 대해 다음의 내용정보를 확인할 수 있습니다(「게임산업진흥에 관한 법률 시행령」 제19조제2항 본문 및 별표 3).

※ 온라인 게임의 내용정보 표시(「게임산업진흥에 관한 법률 시행령」 별표 3 제2호)



※ 해당 항목에 대한 내용이 존재하는 경우에만 표시됩니다.

▹ 다만, 「게임산업진흥에 관한 법률」 제21조의3제1항제1호 본문에 따른 게임물에 등급 및 게임물내용정보를 표시하는 경우는 제외합니다(「게임산업진흥에 관한 법률 시행령」 제19조제2항 단서).

회원가입

▪ 게임 회사가 제공하는 게임서비스를 이용하려는 사람(이하 "회원"이라 함)은 회사가 게임 초기 화면이나 게임서비스 홈페이지에서 제공하는 이용신청서를 작성하는 방법으로 이용신청을 해야 합니다(「온라인게임 표준약관」 제7조제1항).

▪ 회원은 이용신청 시 회사에서 요구하는 정보를 제공해야 하며, 본인의 실명 및 실제 정보를 기재해야 합니다(「온라인게임 표준약관」 제7조제2항 및 제3항 전단).

▹ 실명 또는 식별정보를 허위로 기재하거나 타인의 명의를 도용한 경우 회원의 권리를 주장할 수 없고, 회사는 환급 없이 이용계약을 취소하거나 해지할 수 있습니다(「온라인게임 표준약관」 제7조제3항 후단).

▪ 회원의 개인정보는 언제든지 열람하고 수정할 수 있습니다. 다만, 서비스 관리를 위해 필요한 실명, 계정(id) 등은 수정이 불가합니다(「온라인게임 표준약관」 제10조제2항).

> ※ "게임서비스"란 회사가 회원에게 온라인으로 제공하는 게임 및 이에 부수된 제반 서비스를 말합니다(「온라인게임 표준약관」 제2조제3호).

게임서비스 이용

서비스 상품

▪ 온라인 게임에는 별도의 비용 지급 없이 이용할 수 있는 게임서비스(이하 "무료서비스"라 함)와 게임 회사가 미리 책정한 요금을 지불하고 이용하는 게임서비스(이하 "유료서비스"라 함)가 있습니다(「온라인게임 표준약관」 제18조제1항).

▪ 회원은 게임을 이용하는 과정에서 유료서비스를 구매할 수 있으며, 다음의 사항을 준수해야 합니다(「온라인게임 표준약관」 제18조제1항 및 제3항).

1. 유료서비스 이용을 신청한 회원은 게임서비스 이용요금을 성실히 납부해야 함
2. 유료서비스 이용을 신청한 회원은 게임서비스 이용요금을 회사에서 제공하는 방법으로 지급하되, 무통장입금의 방식으로 신청한 회원은 신청 완료 후 3일 이내에 해당 금액을 입금해야 하며, 3일 이내에 입금하지 않을 경우 신청을 철회한 것으로 봄

회원의 의무

▪ 게임서비스를 이용하려는 회원은 다음과 같은 행위를 하면 안 됩니다(「온라인게임 표준약관」 제13조제1항).

1. 신청 또는 변경 시 허위내용의 기재
2. 타인의 정보도용
3. 회사의 임직원, 운영자, 그 밖에 관계자를 사칭하는 행위
4. 회사가 게시한 정보의 변경
5. 회사가 금지한 정보(컴퓨터 프로그램 등)의 송신 또는 게시
6. 회사가 제공 또는 승인하지 않은 컴퓨터 프로그램이나 기기 또는 장치를 제작, 배포, 이용, 광고하는 행위

7. 회사 및 제3자의 저작권 등 지적재산권에 대한 침해
8. 회사 및 제3자의 명예를 훼손하거나 업무를 방해하는 행위
9. 외설 또는 폭력적인 말이나 글, 화상, 음향, 그 밖에 공서양속에 반하는 정보를 공개 또는 게시하는 행위
10. 게임 데이터(계정, 캐릭터, 게임아이템 등)를 유상으로 처분(양도, 매매 등)하거나 권리의 객체(담보제공, 대여 등)로 하는 행위
11. 위 10.의 행위를 유도하거나 광고하는 행위
12. 회사의 동의 없이 영리, 영업, 광고, 정치활동 등을 목적으로 게임서비스를 사용하는 행위
13. 그 밖에 관련 법령에서 금지하거나 선량한 풍속이나 그 밖에 사회통념 상 허용되지 않는 행위

▪ 회원은 약관의 규정, 이용 안내 및 게임서비스와 관련하여 공지한 주의 사항, 회사가 통지하는 사항 등을 확인하고 준수할 의무가 있습니다(「온라인게임 표준약관」 제13조제2항).

▪ 회사는 위와 같은 회원의 의무 및 다음의 어느 하나에 해당하는 행위의 구체적인 유형을 운영 정책으로 정할 수 있으며, 회원은 운영 정책을 준수해야 합니다(「온라인게임 표준약관」 제13조제3항).

1. 회원의 계정명, 캐릭터명, 혈맹명, 길드명에 대한 제한
2. 채팅내용과 방법에 대한 제한
3. 게시판이용에 대한 제한
4. 게임플레이방법에 대한 제한
5. 그 밖에 회원의 게임서비스 이용에 대한 본질적 권리를 침해하지 않는 범위에서 회사가 게임서비스 운영상 필요하다고 인정되는 사항

서비스 이용 중지 및 제한

▪ 게임 회사는 운영 정책에 따라 다음과 같이 회원의 게임서비스 이용을 제한할 수 있습니다(「온라인게임 표준약관」 제25조제1항).

1. 캐릭터 일부 권한 제한: 일정 기간 캐릭터의 채팅 등 일정 권한을 제한
2. 캐릭터 이용 제한: 일정 기간 또는 영구히 회원 캐릭터의 이용을 제한
3. 계정 이용 제한: 일정 기간 또는 영구히 회원 계정의 이용을 제한
4. 회원 이용 제한: 일정 기간 또는 영구히 회원의 게임서비스 이용을 제한

▪ 게임 회사의 이용 제한이 정당한 경우에 회사는 이용 제한으로 인해 회원이 입은 손해를 배상하지 않습니다(「온라인게임 표준약관」 제25조제2항).

Q. 불법 프로그램 이용자 때문에 정상적으로 게임을 할 수 없어요! 불법 프로그램 이용자의 게임 이용을 제한할 수는 없나요?

A. 대부분의 게임 회사는 부정 이용 계정 제재에 대한 약관을 명시하고 있으니 불법 프로그램을 이용하는 계정은 게임사에 신고하여 불법 프로그램 이용자의 이용을 제한할 수 있습니다.

다만 불법 프로그램을 제공·제작하는 행위가 확인된 경우에는 국민신문고를 통해 신고할 수 있으며, 위반사항 검토 후 절차에 따른 행정조치가 가능합니다.

<출처: 게임물관리위원회 홈페이지(https://www.grac.or.kr)-참여마당-자주하는 질문 참조>

※ 불법 프로그램 이용자 계정의 이용계약을 해지한 사건(대법원 2010. 10. 28. 선고, 2010다9153 판결)

다중 이용자 온라인 롤플레잉 게임(MMORPG : Massively Multiplayer Online Role Playing Game)의 게임서비스 이용자가 자동사냥 프로그램 등 금지된 소프트웨어를 사용하여 3개 이상의 보유 계정에 대하여 게임 약관 및 운영정책에 따라 영구이용중지 조치를 당한 사건입니다. 이 사건 게임 이용자는 이용계약을 해지한 게임 약관 및 운영정책이 고객에게 부당하게 불이익을 줄 우려가 있는 불공정 약관이라고 주장했습니다.

그러나 이 사건에서 게임 이용자가 사용한 프로그램은 게임 본래의 시스템을 와해시키고, 다른 정상적인 이용자의 흥미를 떨어뜨리며, 게임서버에 과부하를 가져오는 등 게임의 정상적인 운영 및 이용자 보호에 반하기 때문에 그 불법성의 정도가 중하고 회사의 게임 운영에 있어 치명적 방해요소가 되는 점, 게임을 즐기기 위해서가 아니라 단시간 내에 많은 아이템을 수집하여 현금거래를 하기 위한 목적으로 프로그램을 사용할 가능성이 많은 점 등으로 보아 계정 이용제한 및 신규계정 생성금지와 같은 강력한 제재가 필요하다고 판단했습니다.

또한 약관에 동의한 이용자로서는 어떤 행위가 어떤 제재를 받는지 충분히 알거나 알 수 있었으며, 이 사건의 제재조치는 이미 1, 2차 제재를 통해 충분히 경고가 있었음에도 계속적으로 위반행위를 반복하거나 동시에 3개 이상 다수의 위반행위를 한 이용자를 대상으로 하므로 이용자의 정당한 이익을 침해하거나 합리적인 기대에 반하는 것이라고 보기 어렵습니다.

따라서 이 사건의 게임 약관 및 운영정책으로 인한 이용제재는 「약관의 규제에 관한 법률」에서 규정하는 '불공정한 약관'의 사용이라고 볼 수 없으며, 이용자의 위반행위의 정도에 비해 가혹한 제재를 가하는 것으로서 비례의 원칙에 어긋난다고도 볼 수 없습니다.

2.1.2. 온라인 게임 계약해지 및 분쟁해결 등

※ 아래에서는 「온라인게임 표준약관」(공정거래위원회 표준약관 제10069호)을 중심으로 온라인 게임 계약해지 및 분쟁해결 등에 대해 살펴봅니다. 계약내용은 당사자 간의 합의가 우선하며, 각 온라인 게임 회사는 거래에 이용할 약관을 자유롭게 작성·선택할 수 있습니다.

따라서 표준약관은 권고사항(가이드라인)으로 각 온라인 게임 회사의 개별 약관에 관련 내용이 없을 경우 참조할 수 있습니다.

※ 게임서비스 이용 등에 대한 자세한 내용은 각 온라인 게임 회사의 개별 약관에 따르되, 분쟁해결과 관련하여 해당 규정이 없는 경우에는 「소비자분쟁해결기준」 별표 2 Ⅱ. 서비스업 부문, 3. 공연·콘텐츠 관련, ⑤ 온라인게임서비스업 부분에 따릅니다.

철회, 계약해제·해지 등

유료서비스 청약철회

▪ 게임 회사가 판매하는 유료서비스를 구매한 회원은 7일 이내에 청약철회를 요구할 수 있으며, 회사는 지체 없이 유료서비스를 회수 또는 삭제하고 회수 또는 삭제한 날부터 영업일 기준 3일 이내에 대금을 환급해야 합니다(「전자상거래 등에서의 소비자보호에 관한 법률」 제17조제1항, 「소비자분쟁해결기준」 별표 2 Ⅱ. 서비스업 부문, 3. ⑤ 온라인게임서비스업 및 「온라인게임 표준약관」 제21조제1항·제22조제1항).

▪ 다만, 다음의 어느 하나에 해당하는 경우 청약철회를 할 수 없습니다(「전자상거래 등에서의 소비자보호에 관한 법률」 제17조제2항 및 「온라인게임 표준약관」 제21조제2항).

1. 회원에게 책임이 있는 사유로 재화 등이 멸실되거나 훼손된 경우
2. 회원이 재화를 사용 또는 일부 소비한 경우
3. 시간이 지나 다시 판매하기 곤란할 경우
4. 복제가능한 재화 등의 포장을 훼손한 경우
5. 그 밖에 거래의 안전을 위해 법령으로 정하는 경우

▪ 회원은 위의 규정에도 불구하고 유료서비스의 내용이 표시·광고 내용과 다르거나 계약내용과 다르게 이행된 경우에는 구매일 또는 유료서비스 이용가능일부터 3개월 이내, 그 사실을 안 날 또는 알 수 있었던 날부터 30일 이내에 청약철회를 할 수 있습니다(「온라인게임 표준약관」 제21조제4항).

계약의 해지

▪ 게임 회사와 계약한 회원이 게임서비스 이용계약 해지를 원하는 경우 고객센터 및 서비스 내 회원탈퇴 절차를 통해 계약을 해지할 수 있습니다(「온라인게임 표준약관」 제23조제1항 전단 및 제2항).

▹ 회원이 회원탈퇴를 신청한 경우 회사는 회원의 본인 확인 여부를 확인할 수 있으며, 해당 회원이 본인으로 확인되는 경우에는 회원탈퇴를 진행합니다(「온라인게임 표준약관」 제23조제1항 후단).

▪ 게임 회사는 회원이 약관에서 정한 회원의 의무를 위반한 경우 회원에 대한 사전 통보 후 계약을 해지할 수 있습니다(「온라인게임 표준약관」 제24조제1항 본문).

▹ 다만, 회원이 현행법 위반 및 고의 또는 중대한 과실로 회사에 손해를 끼친 경우, 사전 통보 없이 이용계약을 해지할 수 있으며, 회원은 유료서비스의 사용권한을 상실하고 이로 인한 환불 및 손해배상을 청구할 수 없습니다(「온라인게임 표준약관」 제24조제1항 단서 및 제3항).

> ※ 1개월 이상의 계속적 이용 계약에 대한 분쟁해결기준(「소비자분쟁해결기준」 별표 2 Ⅱ. 서비스업 부문, 3. ⑤ 온라인게임서비스업)
>
> • 회원이 계약해지를 요구한 경우: 해지일까지의 이용일수에 해당하는 금액과 잔여기간 이용요금의 10%를 공제 후 환급
>
> • 회사의 귀책사유로 인한 계약해지: 잔여기간의 이용료와 해당 금액의 10%에 해당하는 금액을 더하여 환급
>
> • 소비자의 동의 없이 무료이용기간이 경과한 후 유료로 전환한 경우: 유료청구 금액 환급
>
> • 대금 자동결제 시 소비자에게 고지를 하지 않은 경우: 청구 금액 환급

손해배상

▪ 게임 회사가 고의 또는 중대한 과실로 회원에게 손해를 끼친 경우 그 손해에 대해 배상할 책임이 있습니다(「온라인게임 표준약관」 제29조제1항).

▪ 회원이 이용 약관을 위반하여 회사에 손해를 끼친 경우 그 손해에 대해 배상할 책임이 있습니다(「온라인게임 표준약관」 제29조제2항).

환불

▪ 회원이 직접 구매한 캐쉬의 환불을 요청하면 이를 환불받을 수 있습니다(「온라인게임 표준약관」 제30조제1항 전단).

▪ 환불 시에는 은행이체 및 결제대행 수수료 등의 사유로 현재 남아있는 캐쉬 잔액 10% 이내의 금액 또는 캐쉬 잔액이 10,000원 이내인 경우 일정금액을 공제하고 남은 금액을 환불하며, 일정 금액을 공제하는 경우 공제 후 남은 금액이 공제금액보다 작은 경우에는 환불할 수 없습니다(「온라인게임 표준약관」 제30조제1항 후단).

> ※ "캐쉬"란 게임서비스를 이용 또는 구매하기 위해 사용되는 가상의 데이터로서 회원이 대금을 지급하고 구입하는 것을 말합니다(「온라인게임 표준약관」 제2조제1항제9호).

분쟁해결

한국소비자원을 통한 해결

▪ 게임 이용자는 게임서비스 이용과 관련하여 피해를 입거나 게임 회사와 분쟁이 해결되지 않는 경우에는 한국소비자원에 피해구제를 신청할 수 있습니다(「소비자기본법」 제55조제1항).

▹ 한국소비자원은 사실조사 과정을 거쳐 소비자와 게임 회사에게 피해보상에 관한 합의를 권고하며, 신청서가 접수된 후 30일 이내에 합의가 이루어지면 피해구제절차가 종료됩니다(「소비자기본법」 제57조 및 제58조 참조).

▪ 게임 이용자와 게임 회사 간에 발생한 분쟁에 대해 한국소비자원이나 소비자단체의 합의 권고에 따른 합의가 이루어지지 않은 경우에 당사자는 소비자분쟁조정위원회에 분쟁조정을 신청할 수 있습니다(「소비자기본법」 제65조제1항).

▹ 소비자분쟁조정위원회는 그 신청을 받은 날부터 30일 이내에 그 분쟁조정을 마쳐야 하며, 당사자가 분쟁조정의 내용을 수락하면 조정이 성립(「민사소송법」상 확정판결과 동일한 효력이 부여됨)됩니다(「소비자기본법」 제66조제1항 및 제67조제4항 참조).

> ※ 한국소비자원 피해구제·분쟁조정 신청 방법
>
> • 상담 신청: 소비자상담센터 홈페이지(https://www.ccn.go.kr) / ☎1372
>
> • 온라인 피해구제 신청: 한국소비자원 피해구제·분쟁조정 홈페이지(https://www.kca.go.kr/odr)

콘텐츠분쟁조정위원회를 통한 해결

▪ 게임 사업자와 이용자 간, 게임 이용자와 이용자 간의 거래 또는 이용과 관련한 피해의 구제와 분쟁의 조정을 받으려는 경우에는 콘텐츠분쟁조정위원회에 분쟁조정을 신청할 수 있습니다(「콘텐츠산업 진흥법」 제30조제1항 본문).

▹ 다만, 다른 법률에 따라 분쟁조정을 신청했거나 분쟁조정이 완료된 경우에는 신청할 수 없습니다(「콘텐츠산업 진흥법」 제30조제1항 단서).

▪ 콘텐츠분쟁조정위원회는 분쟁조정이 개시되는 경우 일정한 기간을 정하여 당사자에게 합의를 권고할 수 있습니다(「콘텐츠산업 진흥법」 제33조의2제1항).

▪ 콘텐츠분쟁조정위원회는 분쟁조정 신청을 받은 날부터 60일 이내에 조정안을 작성하여 분쟁당사자에게 권고해야 하며, 부득이한 사정으로 그 기한을 연장하려는 경우에는 그 사유와 기한을 명시하고 분쟁당사자에게 통보해야 합니다(「콘텐츠산업 진흥법」 제30조제2항).

▪ 조정안을 제시받은 당사자가 조정안을 수락하거나 합의 권고 등에 따라 합의가 이루어진 경우에는 조정조서를 작성함으로써 분쟁조정절차가 종료됩니다(「콘텐츠산업 진흥법」 제33조 참조).

※ 콘텐츠분쟁조정위원회 집단분쟁조정

• 게임 이용자의 피해가 다수의 이용자에게 같거나 비슷한 유형으로 발생하는 경우로서 다음의 요건을 모두 갖춘 사건에 대해서는 콘텐츠분쟁조정위원회에 일괄적인 분쟁조정(집단분쟁조정)을 의뢰 또는 신청할 수 있습니다(「콘텐츠산업 진흥법」 제33조의4제1항 및 「콘텐츠산업 진흥법 시행령」 제30조의4).

1. 피해를 입은 이용자 수가 다음의 이용자를 제외하고 50명 이상일 것

① 분쟁해결이나 피해보상에 관하여 콘텐츠사업자와 합의한 이용자

② 같은 사안으로 다른 법령에 따라 설치된 분쟁조정기구에서 분쟁의 조정절차가 진행 중인 이용자

③ 해당 피해에 관하여 법원에 소를 제기한 이용자

2. 사건의 중요한 쟁점이 사실상 또는 법률상 공통될 것

※ 콘텐츠분쟁조정위원회 분쟁조정 신청 방법

• 상담 및 분쟁조정 신청: 콘텐츠분쟁조정위원회 홈페이지(https://www.kcdrc.kr)를 통한 온라인 상담 및 신청

• 전화를 통한 상담 신청: ☎1588-2594

Q1. 구체적으로 어떤 분쟁이 조정 신청이 가능한가요?

A1. 온라인 게임에서 발생하는 분쟁은 다음과 같은 예시들이 있습니다.

- 미성년자의 모바일 게임 결제 환불에 관한 분쟁
- 청약철회, 계약해지, 계약해제 등 결제와 관련된 분쟁
- 게임서버 접속 장애, 게임 내 각종 오류 및 버그 등 서비스 장애로 인한 분쟁
- 불법프로그램 사용, 아이템 현금거래 등으로 인한 계정정지 관련 분쟁

Q2. 분쟁조정으로도 해결되지 않으면 어떻게 하나요?

A2. 콘텐츠분쟁조정위원회는 합리적인 해결을 통해 조정을 지원하고 있지만, 당사자가 이를 받아들이지 않거나 조정회의에서도 조정안 제시가 불가능한 경우 분쟁이 해결되지 않을 수도 있습니다. 이런 경우 법원을 통한 소송을 진행할 수 있습니다.

<출처: 콘텐츠분쟁조정위원회 홈페이지(https://www.kcdrc.kr) -분쟁조정안내-콘텐츠분쟁조정이란?(FAQ) 참조>

2.1.3. 청소년 게임 이용자 보호

청소년의 온라인 게임 이용

친권자등의 동의

▪ 온라인 게임의 제공자(「전기통신사업법」 제22조에 따라 부가통신사업자로 신고한 자를 말함)는 회원으로 가입하려는 사람이 16세 미만의 청소년일 경우 청소년의 친권을 행사하는 사람 또는 친권자를 대신하여 청소년을 보호하는 사람(이하 “친권자등”이라 함)의 동의를 받아야 합니다(「청소년 보호법」 제24조제1항).

게임 제공자의 고지의무

▪ 온라인 게임의 제공자는 16세 미만의 청소년 회원가입자의 친권자등에게 해당 청소년과 관련된 다음의 사항을 알려야 합니다(「청소년 보호법」 제25조제1항).

1. 제공되는 게임의 특성·등급(「게임산업진흥에 관한 법률」 제21조에 따른 게임물의 등급을 말함)·유료화정책 등에 관한 기본적인 사항
2. 온라인 게임 이용 등에 따른 결제정보

법정대리인 동의 없는 미성년자 계약

▪ 19세 미만의 미성년자가 온라인 게임에서 계약을 체결할 때는 법정대리인의 동의를 받아야 하며, 법정대리인의 동의를 받지 않은 미성년자의 계약은 취소할 수 있습니다(「민법」 제5조 및 「소비자분쟁해결기준」 별표 2 Ⅱ. 서비스업 부문, 3. ⑤ 온라인게임서비스업).

▪ 다만, 미성년자가 속임수로써 법정대리인의 동의가 있는 것으로 믿게 한 경우에는 그 행위를 취소할 수 없습니다(「민법」 제17조제2항).

청소년의 PC방 이용

온라인 게임 제공업소

▪ 청소년은 “인터넷컴퓨터게임시설제공업” 즉, PC방에서 온라인 게임을 할 수 있습니다(「게임산업진흥에 관한 법률」 제2조제7호 참조).

> ※ “인터넷컴퓨터게임시설제공업”이란 컴퓨터 등 필요한 기자재를 갖추고 공중이 게임물을 이용하게 하거나 부수적으로 그 밖의 정보제공물을 이용할 수 있도록 하는 영업을 말합니다(「게임산업진흥에 관한 법률」 제2조제7호 본문).
>
> · 다만, 게임물 관련업(「게임산업진흥에 관한 법률」 제2조제4호부터 제6호까지, 제6호의2, 제7호 및 제8호에 따른 영업) 외의 영업을 하면서 고객의 유치 또는 광고 등을 목적으로 컴퓨터 등 필요한 기자재를 갖추고 해당 영업소의 고객이 게임물을 이용하게 하거나 부수적으로 정보제공물을 이용할 수 있도록 하는 경우로서 「게임산업진흥에 관한 법률 시행령」 제2조제2항에 따라 게임물을 제공하는 경우는 제외합니다(「게임산업진흥에 관한 법률」 제2조제7호 단서).

▪ 인터넷컴퓨터게임시설제공업자는 출입자가 보기 쉬운 곳에 다음의 내용을 포함하는 가로 50cm, 세로 50cm 이상의 안내문을 게시해야 합니다(「게임산업진흥에 관한 법률 시행령」 별표 2 제3호).

1. 청소년 출입여부 및 출입가능시간

2. 음란물의 이용·제공 금지

3. 도박·사행행위의 금지

4. 경품취급기준의 준수

5. 영업시간

※ 인터넷컴퓨터게임시설제공업자의 준수사항(「게임산업진흥에 관한 법률 시행령」 별표 2 제5호).

1. 개별 컴퓨터별로 밀실이나 밀폐된 공간(흡연실은 제외)을 설치해서는 안 됩니다.

2. 개별 컴퓨터별로 바닥으로부터 높이 1.3m를 초과하는 칸막이를 설치해서는 안 됩니다.

· 다만, 머리에 쓰는 영상표시기기(Head Mounted Display) 등을 이용하는 게임물로서 몸동작을 수반할 수 있는 게임물을 이용하는 사람의 안전사고 예방을 위해 내부가 잘 보이는 재질의 창 등을 설치하는 경우에는 높이 1.3m를 초과하여 칸막이를 설치할 수 있습니다.

※ "일반게임제공업소"는 온라인 게임을 제공하는 "인터넷컴퓨터게임시설제공업(PC방)"과 다른가요?

「게임산업진흥에 관한 법률」이 게임업종별로 제공 가능한 게임물의 종류를 제한하는 명시적 규정을 두고 있지 않지만, 게임업종에 대한 정의규정에 따르면 일반게임제공업은 공중이 게임물을 이용할 수 있도록 "게임물 자체"를 설치·제공하는 업이고, 인터넷컴퓨터게임시설제공업은 공중이 게임물을 이용할 수 있도록 "게임물 이용에 필요한 컴퓨터 등 기자재"를 설치·제공하는 업이므로 두 게임업종은 제공 대상 서비스에 차이가 있습니다.

또한, 게임물의 종류별 이용 방식을 보면, 아케이드 게임물은 다른 종류의 게임물과 달리 게임기의 케이스, 모니터, 조이스틱 등이 포함된 일체로 거래·유통되는 게임물로서 그 게임의 실행을 위해 별도의 컴퓨터나 인터넷 등과의 연결을 거치지 않고 이용이 가능한 반면, 온라인 게임이나 PC 게임물 등은 하드웨어가 아닌 소프트웨어 형태로 거래·유통되는 게임물로서 그 게임의 실행을 위해서는 별도로 설치된 컴퓨터 또는 인터넷 접속이 필요합니다.

따라서 일반게임제공업은 아케이드 게임물을, 인터넷컴퓨터게임시설제공업은 온라인 게임이나 PC 게임물을 제공할 것을 전제로 게임업종이 구분됩니다.

<출처: 법제처 2014. 10. 14. 회신 14-0544 해석례>

PC방 이용하기

▪ 청소년은 게임을 이용할 수 있는 오락실, PC방 등에 오전 9시부터 오후 10시까지만 출입할 수 있습니다(「게임산업진흥에 관한 법률 시행령」 제16조제2호가목 본문).

▪ 부모님이나 선생님 등 청소년을 보호·감독할 수 있는 분들과 함께 할 경우에는 출입시간 외에도 PC방을 이용할 수 있습니다(「게임산업진흥에 관한 법률 시행령」 제16조제2호가목 단서).

위반 시 제재

▪ 청소년의 출입시간을 위반해 청소년을 PC방 등에 출입시킨 사람은 1년 이하의 징역 또는 1천만원 이하의 벌금에 처해집니다(「게임산업진흥에 관한 법률」 제46조제2호).

청소년을 위한 게임시간 선택제도

"게임시간 선택제도"란?

▪ 과도한 게임물 이용을 방지하고 게임과몰입을 예방하기 위해 19세 미만 청소년의 게임시간을 선택하여 제한할 수 있는 제도입니다[「게임산업진흥에 관한 법률」 제12조의3제1항제3호, 「게임산업진흥에 관한 법률 시행령」 제8조의3제5항 및 게임시간 선택 서비스 홈페이지(https://gamehour.or.kr)-게임시간 선택 서비스란? 참조].

게임시간 선택제도 신청하기

▪ 게임시간 선택제도는 각 게임사 홈페이지 및 게시판 또는 "게임시간 선택 서비스 홈페이지(https://gamehour.or.kr)"를 통해 신청할 수 있습니다[게임시간 선택 서비스 홈페이지(https://gamehour.or.kr)-게임시간 선택 서비스란? 참조].

▹ 게임시간 선택 서비스 홈페이지를 통해 신청 시, 부모인증과 자녀인증 후 게임이용시간 또는 제한 시간을 선택하여 신청하는 방식으로 신청할 수 있습니다. 이후 각 게임사와 연동 처리하여 해당 사이트에서 결과 확인이 가능합니다.

※ 게임사에서 게임시간 선택하기[게임문화재단, 『2021 개정판 게임이용지도서』(2021. 11.)44쪽]



Q. 게임시간 관리는 누가 할 수 있나요?

A. 휴대폰 본인인증이 완료된 청소년 이용자의 법정대리인이 관리할 수 있습니다. 친권자가 없는 경우, 법률에 따라 후견인 자격을 갖는 사람(부모의 유언, 지방자치단체장의 청구 등에 의해 선임된 후견인, 미성년자의 직계혈족 또는 3촌 이내의 방계혈족 등)은 청소년 이용자에 대한 게임 이용시간 제한을 신청할 수 있습니다.

<출처: 게임시간 선택 서비스 홈페이지(https://gamehour.or.kr)-고객지원-자주묻는 질문 참조>

2.2. 온라인 게임 이용 시 주의사항

2.2.1. 온라인 게임 내 위법행위

온라인 게임에서의 모욕 및 욕설행위

사이버 모욕죄

▪ “사이버 모욕죄”란 인터넷 공간에서 사실을 적시하지 않고 사람의 사회적 평가를 저하시킬 만한 추상적 판단이나 경멸적 감정을 표현하는 것을 말합니다(대법원 2022. 12. 15. 선고, 2017도19229 판결).

> ※ 게임 커뮤니티에 다른 이용자를 비방하는 글을 올렸습니다. 인터넷상에서 욕 좀 했을 뿐인데, 모욕죄로 벌금을 내야 한다고요?
>
> 갑씨와 을씨는 A모바일 게임 이용자이며, 이 게임 운영사가 개설한 커뮤니티인 B인터넷 카페의 이용자입니다.
>
> 갑씨는 B인터넷 카페에 을씨의 닉네임을 지칭하며, “C길드 벌레새끼들 길폭후에 타 길드 기웃거릴 생각하지 말고, 니들끼리 길드 파서 쓰레기 소굴마냥 뭉쳐서 지내세요", "어차피 너 추악한 영유됐으니까"라는 내용의 글을 게시했습니다. 을씨는 해당 게시글에 모욕감을 느끼고 고소를 제기했습니다.
>
> 모욕죄는 공연히 사람을 모욕했을 때 성립하는 죄입니다. 특히 정보통신망을 이용한 모욕죄에서 피해자가 특정되었다고 하기 위해서는 표현의 내용을 주위 사정과 종합해 볼 때 그 표현이 누구를 지목하는가를 알아차릴 수 있을 정도가 되어야 합니다(「정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률」 제70조제1항에 관한 대법원 2020. 5. 28. 선고 2019도12750 판결 참조).
>
> 그런데 이 사건에서 을씨는 게임 내에서 랭킹 2위에 해당하는 유명한 이용자로 “C”라는 게임 이용자 연합체(길드)를 운영하고 있었습니다. 비록 갑씨가 을씨의 구체적인 인적 사항을 알지는 못했지만, 을씨가 유명한 게임 이용자이고, C길드의 운영자라는 사실은 잘 알고 있었습니다. 법원은 이런 사실을 고려했을 때, 을씨의 닉네임을 알고 있는 다수의 B인터넷 카페 이용자들이라면 갑씨가 게시한 글이 을씨를 모욕하기 위한 글이라는 사실을 충분히 알 수 있기 때문에 모욕의 피해자가 특정되었다고 판단했습니다. 따라서 이 사건에서 갑씨에 대한 모욕죄가 성립되었습니다.
>
> <출처: 부산지방법원 2021. 12. 15. 선고, 2021고정716 판결 참조>

위반 시 제재

▪ 인터넷 공간에서 다른 사람을 모욕한 사람은 1년 이하의 징역이나 금고 또는 200만원 이하의 벌금에 처해집니다(「형법」 제311조).

온라인 게임에서의 성범죄

통신매체이용음란죄

▪ “통신매체음란죄”란 자기 또는 다른 사람의 성적 욕망을 유발하거나 만족시킬 목적으로 전화, 우편, 컴퓨터, 그 밖의 통신매체를 통해 성적 수치심이나 혐오감을 일으키는 말, 음향, 글, 그림, 영상 또는 물건을 상대방에게 도달하게 하는 것을 말합니다(「성폭력범죄의 처벌 등에 관한 특례법」 제13조).

> ※ **온라인 게임상에서 상대방에게 성적 표현이 담긴 메시지를 전송한 사건**(대법원 2024. 11. 28. 선고, 2022도10688 판결)

통신매체이용음란죄는 '성적 자기결정권에 반하여 성적 수치심을 일으키는 글 등을 개인의 의사에 반하여 접하지 않을 권리'를 보장하기 위한 것으로 성적 자기결정권과 일반적 인격권의 보호, 사회의 건전한 성풍속 확립을 보호법익으로 합니다.

'성적 수치심이나 혐오감을 일으키는 것'은 피해자에게 단순한 부끄러움이나 불쾌감을 넘어 인격적 존재로서의 수치심이나 모욕감을 느끼게 하거나 싫어하고 미워하는 감정을 느끼게 하는 것으로서 사회 평균인의 성적 도의관념에 반하는 것을 의미합니다. 통신매체를 이용한 대화 또는 메시지 등 전달 과정에서 이루어진 어떠한 행위가 성적 수치심을 일으키는 글 등에 해당하는지는 행위자의 주관적 동기나 의도가 아니라 피해자와 같은 성별과 연령대의 일반적이고 평균적인 사람들을 기준으로 그 행위 자체의 전체적인 내용을 관찰하여 그 시대의 건전한 사회통념에 따라 객관적이고 규범적으로 판단해야 합니다.

이 사건은 온라인 게임 이용 도중 온라인 게임 내 채팅 기능으로 가해자가 피해자에게 피해자의 어머니를 비하하여 지칭하는 표현을 사용하면서 성적인 표현을 구체적이고 적나라하게 묘사하고, 가학적 폭력성을 드러내는 내용을 전달한 사건입니다. 이 사건에서 외부적으로 드러난 '성적 수치심이나 혐오감을 일으키게 하는 표현'의 수위와 강도, 가해자와 피해자의 관계, 행위의 수단과 방법 등 여러 사정을 사회통념에 따라 살펴볼 때, 가해자는 자신이 보낸 표현의 문언적 의미를 충분히 인식했고, 피해자를 성적으로 비하하고 조롱하여 그에게 성적 수치심이나 혐오감을 일으킴으로써 자신의 심리적 만족을 얻고자 하는 욕망을 유발하는 등의 목적으로 이러한 행위를 한 것으로 평가할 수 있습니다.

거기에 상대방을 향한 분노감 표출, 상대방을 화나게 할 의도 등 다른 목적이 결합되어 있었다는 점, 상대방의 성별이나 구체적인 인적사항을 알지 못하였다는 점 등은 인터넷과 같은 온라인 매체를 이용한 비대면 범죄의 고유한 속성에서 기인하는 것일 뿐, 이러한 요소들은 통신매체이용음란죄의 인정에 장애가 되지 않습니다.

위반 시 제재

▪ 통신매체를 이용해 음란행위를 한 사람은 2년 이하의 징역 또는 2천만원 이하의 벌금에 처해집니다(「성폭력범죄의 처벌 등에 관한 특례법」 제13조).

온라인 게임에서의 명예훼손

사이버 명예훼손죄

▪ "사이버 명예훼손죄"란 정보통신망을 통해 다음의 어느 하나에 해당하는 불법정보를 유통하는 것을 말합니다(「정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률」 제44조제1항 및 제44조의7제1항제2호·제2호의2).

▸ 1. 사람을 비방할 목적으로 공공연하게 거짓의 사실을 드러내어 타인의 명예를 훼손하는 내용의 정보

▸ 2. 공공연하게 인종, 국가, 지역, 성별, 장애, 연령, 사회적 신분, 소득수준 또는 재산상태를 이유로 특정 개인이나 집단(해당 집단에 소속된 개인을 포함함)에 대한 다음의 어느 하나에 해당하는 내용의 정보

① 직접적인 폭력이나 차별을 선동하는 정보

② 증오심을 심각하게 조장하여 특정 개인이나 집단의 인간으로서의 존엄성을 현저히 훼손하는 정보

위반 시 제재

▪ 사람을 비방할 목적으로 정보통신망을 통해 공공연하게 사실을 드러내어 다른 사람의 명예를 훼손한 자는 3년 이하의 징역 또는 3천만원 이하의 벌금에 처해집니다(「정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률」 제70조제1항).

▪ 사람을 비방할 목적으로 정보통신망을 통해 공공연하게 거짓의 사실을 드러내어 다른 사람의 명예를 훼손한 자는 7년 이하의 징역, 10년 이하의 자격정지 또는 7천만원 이하의 벌금에 처해집니다(「정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률」 제70조제2항).

※ 인터넷상에서의 명예훼손에 관한 자세한 내용은 이 사이트의 『인터넷 명예훼손』에서 확인할 수 있습니다.

온라인 게임에서의 스토킹 행위

사이버 스토킹

▪ “사이버 스토킹”이란 상대방의 의사에 반(反)하여 정당한 이유 없이 다음의 어느 하나에 행위를 하여 상대방에게 불안감 또는 공포심을 일으키는 것을 말합니다(「스토킹범죄의 처벌 등에 관한 법률」 제2조제1호다목, 바목 및 사목).

1. 상대방 또는 상대방의 동거인, 가족(이하 “상대방등”이라 함)에게 정보통신망(「정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률」 제2조제1항제1호)을 이용해 물건이나 글·말·부호·음향·그림·영상·화상을 도달하게 하거나 정보통신망을 이용하는 프로그램 또는 전화의 기능에 따라 글·말·부호·음향·그림·영상·화상이 상대방등에게 나타나게 하는 행위

2. 다음의 어느 하나에 해당하는 상대방등의 정보를 정보통신망을 이용해 제3자에게 제공하거나 배포 또는 게시하는 행위

① 개인정보(「개인정보 보호법」 제2조제1호)

② 개인위치정보(「위치정보의 보호 및 이용 등에 관한 법률」 제2조제2호)

③ 위의 ① 또는 ②의 정보를 편집·합성 또는 가공한 정보(해당 정보주체를 식별할 수 있는 경우로 한정함)

3. 정보통신망을 통해 상대방등의 이름, 명칭, 사진, 영상 또는 신분에 관한 정보를 이용하여 자신이 상대방등인 것처럼 가장하는 행위

위반 시 제재

▪ 스토킹범죄를 저지른 사람은 3년 이하의 징역 또는 3천만원 이하의 벌금에 처해집니다(「스토킹범죄의 처벌 등에 관한 법률」 제18조제1항).

※ 사이버 스토킹으로 볼 수 있는 피해 사례

온라인 게임, 커뮤니티에서 소통해 본 적 있는 가해자가 피해자의 SNS를 알아내서 원치 않는 댓글을 달고, 다이렉트 메시지를 반복해서 보내기 시작했습니다. 피해자가 거절 의사를 밝히고 가해자의 계정을 차단했음에도 새로운 계정을 신설하여 지속적으로 메시지를 보내며, 피해자의 신상정보 등 온라인 게임과 커뮤니티에서 언급했던 대화 내용을 반복적으로 게시하고 전송했습니다.

이와 같은 사례는 「스토킹범죄의 처벌 등에 관한 법률」 상 스토킹범죄로 볼 수 있으며, 신고 등의 조치가 가능합니다.

<출처: 한국여성인권진흥원, 『스토킹 피해자 지원 안내서』(2021. 8.) 3쪽 참조>

2.2.2. 사행성게임물과 웹보드 게임

불법 사행성게임물

사행성게임물

▪ “사행성게임물”이란 다음에 해당하는 게임물로서, 그 결과에 따라 재산상 이익 또는 손실을 주는 것을

말합니다(「게임산업진흥에 관한 법률」 제2조제1호의2 및 「게임산업진흥에 관한 법률 시행령」 제1조의2).

1. 베팅이나 배당을 내용으로 하는 게임물
2. 우연적인 방법으로 결과가 결정되는 게임물
3. 「한국마사회법」에서 규율하는 경마와 이를 모사한 게임물
4. 「경륜·경정법」에서 규율하는 경륜·경정과 이를 모사한 게임물
5. 「관광진흥법」에서 규율하는 카지노와 이를 모사한 게임물
6. 「사행행위 등 규제 및 처벌 특례법」 제2조제2호에 따른 사행행위영업을 모사한 게임물
7. 「복권 및 복권기금법」 제2조제1호에 따른 복권을 모사한 게임물
8. 「전통소싸움경기에 관한 법률」 제2조제1호에 따른 소싸움을 모사한 게임물

▪ 사행성게임물을 이용해 사람들이 사행행위를 할 수 있게 서비스를 제공하는 행위를 "불법사행산업"이라고 합니다(「사행산업통합감독위원회법」 제2조제3호나목).

> ※ "사행행위"란 여러 사람으로부터 재물이나 재산상의 이익을 모아 우연적(偶然的) 방법으로 득실(得失)을 결정하여 재산상의 이익이나 손실을 주는 행위를 말합니다(「사행행위 등 규제 및 처벌 특례법」 제2조제1호).

> ※ 정보통신망을 통해 영리의 목적으로 도박 사이트를 개설하여 이용자에게 도박을 제공하는 불법 온라인 도박 사이트, 게임결과에 따라 금전이나 경품이 제공되는 온라인 사행성게임물(온라인 바다이야기, 실시간 바카라 등)은 "온라인 게임물"이 아닌 "사행성게임물"에 해당합니다.
>
> <출처: 불법사행산업감시신고센터 홈페이지(https://singo.ngcc.go.kr)-신고안내-신고대상 참조>

사행성게임물 제재

▪ 사행성게임물은 도박과 유사한 성격으로 인해 일반 게임물과 달리 등급분류를 받을 수 없으므로, 사행성게임물에 대해 등급분류를 신청한 경우 게임물관리위원회는 등급분류를 거부할 수 있습니다(「게임산업진흥에 관한 법률」 제22조제2항).

▪ 사행성게임물에 해당되어 등급분류가 거부된 게임물을 유통시키거나 이용에 제공하는 행위 또는 유통·이용제공의 목적으로 진열·보관하는 행위는 불법게임물의 유통 행위로서 금지됩니다(「게임산업진흥에 관한 법률」 제32조제1항제4호).

▹ 위와 같은 행위를 한 자는 5년 이하의 징역 또는 5천만원 이하의 벌금에 처해집니다(「게임산업진흥에 관한 법률」 제44조제1항제2호).

사행성게임물 신고

▪ 누구든지 불법사행산업 또는 사행산업사업자의 과도한 사행심 유발행위나 준수사항 위반행위를 알게 된 경우에는 사행산업통합감독위원회를 통해 신고할 수 있으며, 신고가

접수되면 사행산업통합감독위원회는 고발 및 수사 의뢰 등 필요한 조치를 할 수 있습니다(「사행산업통합감독위원회법」 제18조의2제1항 및 제2항).

※ 사행성게임물 신고 방법

① 「정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률」 제44조의7제1항제6호에 따른 불법 정보의 통신(도박 등 사행행위)으로서 방송미디어통신심의위원회(https://www.kocsc.or.kr / ☎1377)를 통해 신고할 수 있습니다.

√ 사이트의 상세 주소(URL), 신고의 핵심 내용, 신고 이유 및 불만 내용, 문제가 되는 화면의 캡처 등을 첨부하여 신고해야 합니다.

② 「사행산업통합감독위원회법」 제18조의2에 따라 사행산업통합감독위원회의 불법사행산업감시신고센터(https://singo.ngcc.go.kr / ☎1855-0112)를 통해 신고할 수 있습니다.

√ 신고 접수 후 사이트 접속차단, 이용해지, 신고 각하 또는 행정조치 등의 후속조치가 발생합니다.

√ 사행성게임물의 신고 방법에 대한 자세한 내용은 불법사행산업감시신고센터 홈페이지(https://singo.ngcc.go.kr)를 통해 확인할 수 있습니다.

▪ 「게임산업진흥에 관한 법률」에 따른 사행성게임물, 사행성 유기기구, 사행성 게임장 등을 사행산업통합감독위원회에 신고한 사람은 예산의 범위에서 2,000만원 이하의 포상금을 받을 수 있습니다(「사행산업통합감독위원회법」 제18조의2제3항 및 「불법사행산업 감시신고센터 운영규칙」 제26조제1항제2호).

※ 포상금의 지급기준 및 방법에 관한 자세한 내용은 <불법사행산업감시신고센터 홈페이지(https://singo.ngcc.go.kr)-신고안내-포상금제도 안내>에서 확인할 수 있습니다.

웹보드 게임

"웹보드 게임"이란?

▪ 정보통신망을 통해 베팅이나 배당의 내용을 모사한 카드게임, 화투놀이 또는 스포츠 승부예측 게임 등의 게임물(온라인 고스톱, 온라인 포커 등)을 말합니다(「게임산업진흥에 관한 법률 시행령」 별표 2 제8호).

웹보드 게임 제공업자의 준수사항

▪ 웹보드 게임은 과도한 이용 및 사행화를 방지하기 위해 이용 금액과 게임 방식 등에 다음과 같은 제한을 두고 있습니다(「게임산업진흥에 관한 법률 시행령」 별표 2 제8호).

1. 게임물 이용자 1명이 게임물을 이용하기 위한 가상현금(캐쉬 등), 게임아이템 등의 1개월간 구매(다른 게임물 이용자로부터 증여 등을 통하여 받는 것을 포함함) 한도가 100만원을 초과할 수 없도록 해야 합니다.
2. 게임물 이용자 1명이 1회 게임에 사용할 수 있는 게임머니가 위 1.에 따른 구매 한도 규모에 따라 지급될 수 있는 게임머니(게임물 이용자 1명이 위 1.의 한도까지 가상현금, 게임아이템 등을 구매하는 경우 지급될 수 있는 게임머니 총량의 최저치를 기준으로 함. 이하 같음)의 10%를 초과할 수 없도록 해야 합니다.

3. 게임물 이용자가 게임(주된 게임 외에 게임의 특성에 따라 부가적으로 제공되는 서비스를 포함함) 이용의 상대방을 선택할 수 없도록 해야 합니다. 다만, 다음의 어느 하나에 해당하는 경우는 제외합니다.

① 무료로 제공하는 별도의 게임머니만을 사용하는 경우

② 게임물 이용자 1명이 1회 게임에서 사용할 수 있는 게임머니가 위 1.의 구매 한도 규모에 따라 지급될 수 있는 게임머니의 0.5%를 초과하지 않는 경우

4. 게임물 이용자가 게임을 이용할 경우에 베팅을 자동으로 할 수 없도록 해야 합니다.

5. 「전자서명법」 제2조제8호에 따른 전자서명인증사업자, 그 밖에 본인확인서비스를 제공하는 제3자 또는 행정기관에 의뢰하거나 대면확인 등을 통해 게임물 이용자가 본인임을 확인할 수 있는 수단을 마련하고, 1년마다 게임물 이용자에게 본인 확인을 해야 합니다.

6. 게임제공업자는 게임물 이용자 보호 및 게임물의 사행화 방지 방안을 게임물관리위원회와 협의하여 수립해야 합니다.

웹보드 게임 인증제도

▪ 건전한 게임문화 조성을 위한 이용자 보호 및 사행화 방지를 위해 「게임산업진흥에 관한 법률 시행령」을 준수하고 있는 웹보드 게임물을 대상으로 인증마크를 부여하는 “웹보드 게임 인증제도”를 실시하고 있습니다[게임이용자보호센터 홈페이지(https://gucc.or.kr)-인증제도-인증제도 소개 참조].

▹ 인증을 받은 웹보드 게임은 이용자 보호·불법 환전 금지를 준수하고 있는지 모니터링을 통해 관리됩니다[게임이용자보호센터 홈페이지(https://gucc.or.kr)-인증제도-인증제도 안내 참조].

▪ 웹보드 게임물 이용자는 인증제도를 통해 해당 게임이 관련 기준을 준수하는지 확인할 수 있고, 인증 현황 정보를 통해 상대적으로 안전한 게임인지 확인할 수 있습니다[게임이용자보호센터 홈페이지(https://gucc.or.kr)-인증제도-인증제도 안내 참조].

> ※ 인증을 받은 웹보드 게임물은 <게임이용자보호센터 홈페이지(https://gucc.or.kr)-인증제도-인증제도란?-인증현황>에서 확인할 수 있습니다.

웹보드 게임 불법 이용 금지

▪ 누구든지 웹보드 게임을 통해 획득한 점수, 경품, 게임 내에서 사용되는 가상의 화폐로서 다음의 어느 하나에 해당하는 게임머니 및 게임아이템 등을 환전 또는 환전 알선하거나 재매입을 업으로 하면 안 됩니다(「게임산업진흥에 관한 법률」 제32조제1항제7호 및 「게임산업진흥에 관한 법률 시행령」 제18조의4).

1. 게임물을 이용할 때 베팅 또는 배당의 수단이 되거나 우연적인 방법으로 획득된 게임머니

2. 위 1.에서 정하는 게임머니의 대체 교환 대상이 된 게임머니 또는 게임아이템(게임의 진행을 위하여 게임 내에서 사용되는 도구를 말함) 등의 데이터

3. 다음의 어느 하나에 해당하는 게임머니 또는 게임아이템 등의 데이터

① 게임제작업자의 컴퓨터프로그램을 복제, 개작, 해킹 등을 하여 생산·획득한 게임머니 또는 게임아이템 등의 데이터

② 「게임산업진흥에 관한 법률」 제32조제1항제8호에 따른 컴퓨터프로그램이나 기기 또는 장치를 이용하여 생산·획득한 게임머니 또는 게임아이템 등의 데이터

③ 다른 사람의 개인정보로 게임물을 이용하여 생산·획득한 게임머니 또는 게임아이템 등의 데이터

④ 게임물을 이용하여 업으로 게임머니 또는 게임아이템 등을 생산·획득하는 등 게임물의 비정상적인 이용을 통하여 생산·획득한 게임머니 또는 게임아이템 등의 데이터

※ 게임머니 및 게임아이템을 환전 또는 환전 알선하거나 재매입을 업으로 한 자는 5년 이하의 징역 또는 5천만원 이하의 벌금에 처해집니다(「게임산업진흥에 관한 법률」 제44조제1항제2호).

▪ 누구든지 웹보드 게임물에 대해 내용정보 외에 경품제공 등 사행심을 조장하는 내용을 광고하거나 선전물을 배포·게시해서는 안 됩니다(「게임산업진흥에 관한 법률」 제34조제1항제4호).

※ 경품제공 등 사행심을 조장하는 내용을 광고하거나 선전물을 배포·게시한 자는 1천만원 이하의 과태료가 부과됩니다(「게임산업진흥에 관한 법률」 제48조제2항제8호).

웹보드 게임 불법 이용 신고

▪ 다음과 같은 웹보드 게임 불법 이용에 대해서는 게임이용자보호센터를 통해 신고할 수 있습니다[게임이용자보호센터 홈페이지(https://gucc.or.kr)-참여마당-게임 불법 이용 신고-이용안내 참조].

1. 웹보드 게임 환전업자: 웹보드 게임을 통해 획득한 재화를 환전 또는 환전 알선하거나 재매입을 업으로 하는 자
2. 웹보드 게임 환전 광고: 환전을 목적으로 온라인 방송 또는 커뮤니티 게시판 등에서 웹보드 게임에 대한 환전 행위를 홍보하는 자, 환전을 목적으로 웹사이트에 관련 게시물 및 환전 광고가 올라가는 게시판 및 사이트
3. 웹보드 게임머니 불법 거래 사이트: 웹보드 게임을 통해 획득한 재화를 환전하는 목적으로 개설된 사이트

> ※ 그 밖에 웹보드 게임 불법 이용 신고 및 민원신청 등은 <게임이용자보호센터 홈페이지(https://gucc.or.kr)>를 통해 할 수 있습니다.

3. 온라인 게임과몰입

3.1. 게임과몰입 예방 및 치료

3.1.1. 게임과몰입 예방

온라인 게임과몰입 알아보기

온라인 게임과몰입

▪ “온라인 게임과몰입”이란 개인이 온라인 게임에 지나치게 몰입하거나 통제하지 못한 채 게임 활동에 과도하게 시간을 쓰고, 그로 인해 일상생활, 학업, 직업, 인간관계 등에 부정적인 영향을 받는 상태를 말합니다[게임문화재단 홈페이지(http://gameculture.or.kr)-사업소개-게임과몰입 문화예술 예방·치유 프로그램 참조].

> ※ 온라인 게임과몰입, 질병일까요?
>
> 미국정신의학회(APA)에서 발간하여 현재 전세계적으로 정신질환을 진단하는 주요한 기준이 되는 ‘정신질환의 진단 및 통계편람 제 5판(DSM-5)’에 따르면, “게임중독”을 주요 정신질환으로서 분류하고 있지는 않습니다.
>
> 이는 진단을 위한 최적의 기준이나 역치가 아직 불분명하여 공식적인 정신질환 진단에 포함되기에는 증거가 불충분하다는 것입니다. 대신 ‘추가 연구가 필요한 진단적 상태’로서 ‘인터넷 게임장애(Internet Gaming Disorder)’라는 개념을 제안하였고, 게임과몰입 행동을 이해하기 위해 앞으로 지속적인 추가 연구가 필요합니다.
>
> <게임문화재단, 『알기 쉽게 풀어 쓴 게임과몰입 예방 치료안내서』 (2022. 8.) 11쪽>

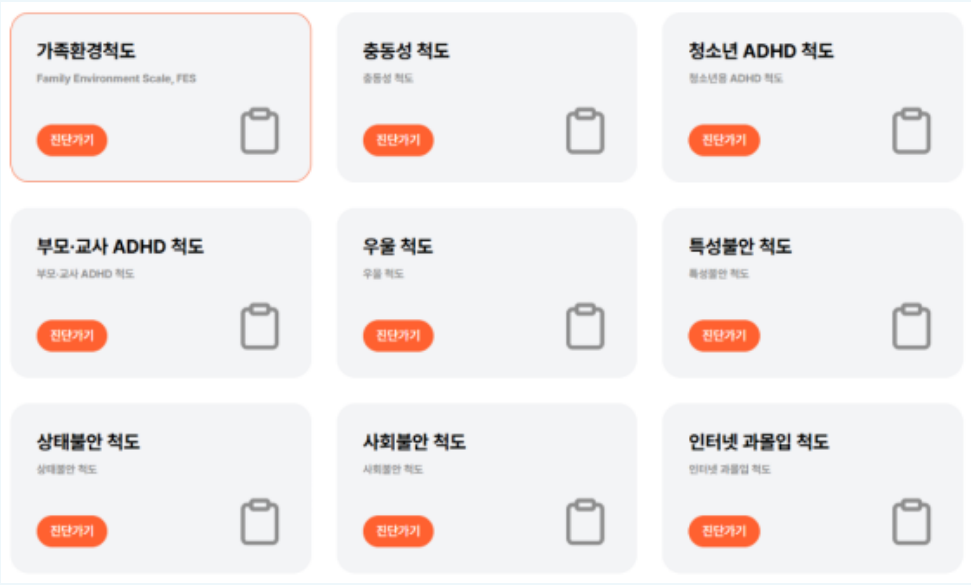
게임이용 종합척도 진단하기

▪ “게임 라이프 밸런스 홈페이지(https://gameinfo.or.kr)”의 자가진단 프로그램을 통해 온라인 게임에 얼마나 과몰입하고 있는지 진단할 수 있습니다[게임 라이프 밸런스 홈페이지(https://gameinfo.or.kr)-자가진단 참조].

게임이용 종합척도(예시)

1. 게임 리터러시 척도: 게임을 잘 사용하는 능력에 대한 자가검진
※ “게임 리터러시”란 게임 매체와 게임 이용에 대해 이용자 스스로가 주도적으로 판단하는 태도를 통해 게임이 주는 부정적인 영향을 줄이고 긍정적인 이득을 잘 취하고 활용하면서 나아가 게임을 통해 창의적으로 표현하고 소통하는 능력을 의미합니다(출처: 네이버 지식백과-게임 리터러시).
2. 게임이용문제 척도: 게임을 사용하면서 겪는 문제에 대한 자가검진
3. 게임욕구충족 척도: 게임 이용자가 게임을 하면서 충족하는 욕구에 대한 자가검진
4. 게임이용문제 및 스마트폰 과의존 척도: 게임이용문제 종합척도와 스마트폰 과의존 척도를 연속으로 진단하는 자가검진

▪ 그 외에 가족환경척도, ADHD 척도, 우울 척도 등 온라인 게임과몰입에 영향을 끼칠 수 있는 요소에 관한 간단한 자기검진도 제공하고 있습니다[게임 라이프 밸런스 홈페이지(https://gameinfo.or.kr)-자가진단 참조].



<출처: 게임 라이프 밸런스 홈페이지(https://gameinfo.or.kr)-자가진단-체험척도 참조>

온라인 게임과몰입 예방하기

게임물 관련사업자의 과몰입 방지 조치

▪ 게임물 관련사업자는 게임물 이용자의 게임과몰입을 예방하기 위해 다음과 같은 게임과몰입 방지 조치를 해야 합니다(「게임산업진흥에 관한 법률」 제12조의3제1항 및 「게임산업진흥에 관한 법률 시행령」 제8조의3제3항부터 제8항까지).

게임물 관련사업자의 과몰입 방지 조치

1. 게임물 이용자의 회원가입 시 전자서명인증사업자, 그 밖에 본인확인서비스를 제공하는 제3자 또는 행정기관에 의뢰하거나 대면 확인 등을 통해 게임물 이용자가 본인임을 확인할 수 있는 수단 마련
2. 청소년의 회원가입 시 다음의 어느 하나에 해당하는 방법으로 친권자 등 법정대리인의 동의 확보

① 정보통신망에 동의 내용을 게재하고 법정대리인이 동의 여부를 표시하도록 하는 방법

② 동의 내용이 적힌 서면을 법정대리인에게 직접 발급하거나 우편 또는 팩스를 통하여 전달하고 법정대리인이 동의 내용에 대해 서명하거나 날인한 후 제출하도록 하는 방법

③ 동의 내용이 적힌 전자우편을 발송하여 법정대리인으로부터 동의의 의사표시가 적힌 전자우편을 전송받는 방법

④ 전화를 통해 동의 내용을 법정대리인에게 알리고 동의를 받거나 인터넷주소 등 동의 내용을 확인할 수 있는 방법을 안내하고 재차 전화를 통해 동의를 받는 방법

3. 청소년 본인 또는 법정대리인의 요청 시 특정 시간이나 기간을 정해 제한할 수 있는 서비스 또는 프로그램을 제공
4. 제공되는 게임물의 특성·등급·유료화 정책 등에 관한 기본적인 사항과 게임물 이용 시간 및 결제 정보 등 게임물 이용내역을 휴대전화에 의한 문자전송, 전자우편, 팩스, 전화 또는 문서 등의 방법으로 월 1회 이상 청소년 본인 및 법정대리인에게 고지
5. 과도한 게임물 이용 방지를 위해 “과도한 게임 이용은 정상적인 일상생활에 지장을 줄 수 있습니다.”라는 주의문구를 게임물 이용 1시간마다 3초 이상 게임물 이용화면에 게시
6. 게임물 이용에 장애를 주지 않는 범위에서 게임물 이용 시간 경과 내역을 게임물 이용 1시간마다 3초 이상 게임물 이용 화면에 알아보기 쉽게 표시

※ 청소년의 게임물 이용방법, 게임물 이용시간 등 제한 프로그램

청소년의 게임 이용률이 높아지는 만큼, 자녀의 게임과몰입을 걱정하는 가정도 많아지고 있습니다. 자녀의 게임과몰입을 걱정하는 학부모를 위해 각 게임사 등은 게임 사용 설정을 적극적으로 관리하여 과몰입을 예방할 수 있는 프로그램을 마련했습니다.

- “게임시간 선택제” 제도를 통해 매월 자녀의 게임 이용시간 및 결제 금액을 메일, SNS 등을 통해 받아볼 수 있습니다.
- 넥슨 스쿨존 홈페이지(https://schoolzone.nexon.com)에서는 요일별로 자녀의 게임이용시간을 지정하고 자녀가 이용한 게임의 정보나 결제 정보를 확인할 수 있으며, 아이들이 건강한 게임 습관을 기를 수 있도록 게임과몰입 자가진단 테스트나 게임일지를 제공하고 있습니다.

<게임문화재단, 『알기 쉽게 풀어 쓴 게임과몰입 예방 치료안내서』 (2022. 8.) 30쪽>

※ 게임시간 선택제에 대한 자세한 내용은 이 콘텐츠의 <온라인 게임 이용하기 온라인 게임 이용방법 청소년 게임 이용자 보호>에서 확인할 수 있습니다.

과몰입 예방을 위한 프로그램

▪ 게임문화재단은 건전한 게임문화 확산 및 과몰입 예방을 위해 다음과 같은 과몰입 예방 프로그램을 제공합니다[게임문화재단 홈페이지(http://gameculture.or.kr)-사업소개 참조].

과몰임 예방 프로그램 (예시)

1. 찾아가는 게임문화교실: 건전한 게임문화 확산을 위해 올바른 게임 이용법 및 게임 활용 교육, 진로 탐색 프로그램 등을 무상으로 지원하는 사업입니다.
① 대상: 전국 초·중학교 학생, 학교 밖 청소년, 특수(장애) 학생 등
② 주요 프로그램: 다회차 교육(게임 리터러시/게임활용코딩), 1회성 특강(올바른 게임 이용법, 진로 교육 등)
③ 게임문화교육원 홈페이지(https://g-class.or.kr)를 통해 신청 및 확인할 수 있습니다.
2. 게임문화 가족캠프: 게임문화 가족캠프는 초등학생 자녀와 보호자가 함께 참여하는 가족 소통 프로그램으로, 가족 단위의 프로그램을 통해 건전하고 긍정적인 게임문화를 확대하고, 게임을 활용한 가족 간 소통 방법을 제시합니다.
① 주요 프로그램: 1박2일 실내/실외 캠프, 게임문화 퀴즈대회, e스포츠 가족대항전, 게임 리터러시 교육, 게임문화 체험 체육 프로그램, 게임이용습관 개선 상담, 게임문화 체험존 등
② 게임문화재단 홈페이지(http://gameculture.or.kr)를 통해 신청 및 확인할 수 있습니다.

※ 그 밖에 과몰입 예방을 위한 프로그램에 대한 자세한 내용은 <게임문화재단 홈페이지(http://gameculture.or.kr)>에서 확인할 수 있습니다.

3.1.2. 게임과몰입 치료

과몰입 치료센터

“게임과몰입힐링센터”란?

▪ 게임과몰입의 심리사회적 및 생물학적인 요인을 함께 치료받을 수 있도록 정신과 전문의, 간호사, 임상심리사, 사회사업가 등 여러 분야의 전문가들로 구성된 게임과몰입 치료 기관으로, 게임과몰입 상담 및 치유가 필요한 아동 청소년 및 성인을 대상으로 선별진단 검사 결과에 따라 통원치료와 입원 치료, 그 밖의 다양한 치료를 진행합니다[게임과몰입힐링센터 홈페이지(https://www.game-clinic.org)-센터소개-주요활동과 설립 목적, 배경 참조].

검사 및 치료

▪ 게임과몰입힐링센터는 효과적인 치료와 진단을 위해 다음과 같은 검사 및 치료 프로그램을 운영합니다[게임과몰입 힐링센터 홈페이지(https://www.game-clinic.org)-상담/치료안내-검사 및 치료 소개 참조].

게임과몰입힐링센터의 게임과몰임 검사 및 치료
1. 게임과몰입 검사 ① 외래치료: 심리검사, 주의집중력 검사, 기능적 뇌자기공명영상(MRI)촬영 등 ② 게임이용자 패널 조사 프로그램을 통한 설문조사: 게임 이용 형태, 미디어 및 여가 활용 형태, 개인 특성 및 라이프스타일, 친구들과의 관계, 부모양육 태도 및 가정환경 등을 조사 2. 치료 프로그램 ① 상담 및 치료: 청소년/성인을 대상으로 실시하는 그룹치료, 대인관계 치료, 개인 상담 및 가족 상담 ② 약물치료: 전문 의사와 상담 및 심리검사 후 증상과 공존 질환에 맞는 약물 처방 ③ 예체능 치료: 청소년을 대상으로 하는 그룹 미술치료, 음악치료 및 체육치료 ④ 인지행동치료: 청소년/성인을 대상으로 실시하는 그룹상담치료, 대인관계 치료, 개인 상담 및 가족 상담

▪ 게임과몰입힐링센터는 3차 의료기관이므로 내방 시 1차 의료기관(거주지 근처의 가정의학과, 정신과, 내과 또한 유사한 증상으로 다녔던 병원)에서 발행한 진료의뢰서 또는 진료소견서가 필요합니다[게임과몰입 힐링센터 홈페이지(https://www.game-clinic.org)-상담/치료안내-검사 및 치료 소개 참조].

게임과몰입힐링센터 이용안내

▪ 게임문화재단은 게임과몰입 관련 전문 상담 및 치유 사업 진행을 위해 게임과몰입힐링센터 허브센터와 전국 7개의 게임과몰입힐링센터를 운영하고 있으며, 누구든지 도움이 필요한 경우 게임과몰입힐링센터를 이용할 수 있습니다[게임과몰입 힐링센터 홈페이지(https://www.game-clinic.org)-상담/치료안내-검사 및 치료 소개 참조].

센터	운영기관
게임과몰입힐링센터 허브센터	중앙대학교병원
대구경북게임과몰입힐링센터	대구가톨릭대학교병원
호남게임과몰입힐링센터	국립나주병원
충청게임과몰입힐링센터	건국대학교 충주병원
서울게임과몰입힐링센터	푸르메재단 넥슨어린이재활병원
강원게임과몰입힐링센터	원주세브란스기독병원
경기게임과몰입힐링센터	온세병원
부산게임과몰입힐링센터	부산정보산업진흥원

그 밖의 과몰입 치료 프로그램

게임과몰입 문화예술 예방·치유 프로그램

▪ 게임과몰입으로 어려움을 겪고 있는 청소년을 위해 게임과몰입 힐링센터와의

협력을 통해 문화예술 예방·치유 프로그램을 제공하고, 게임과몰입 청소년의 신체적·정신적 균형 회복을 지원합니다[게임문화재단 홈페이지(http://gameculture.or.kr)-사업소개 참조].

게임과몰입 문화예술 예방·치유 프로그램 소개

1. 치료 대상: 게임과몰입군 아동·청소년
2. 주요 프로그램
① 음악 분야: 총 8회기, 회기당 40분~60분 교육
② 미술 분야: 총 10회기, 회기당 90분 교육
③ 체육 분야: 총 8회기, 회기당 40분~60분 교육
3. 신청 방법: 게임 라이프 밸런스 홈페이지(https://gameinfo.or.kr)를 통해 신청

※ 게임과몰입 문화예술 예방·치유 프로그램으로 게임과몰입 청소년 치료하기

게임문화재단은 전문가의 지도 아래 자신을 표현하는 음악 활동, 내면의 감정을 형상화하는 미술 활동, 신체 에너지를 발산하는 체육 활동 등을 통해 청소년들이 가상 세계에서 얻던 성취감을 현실 세계의 건강한 여가 활동으로 전이시키는 '2025 게임과몰입 문화예술 치유 프로그램'을 진행했습니다.

이번 프로그램이 종료되고 실질적인 치유 및 예방 효과 면에서 괄목할 만한 성과가 나왔습니다. 사전·사후 자가진단 분석 결과, 교육 전 71%에 달했던 게임 위험군(문제군+잠재문제군) 비중은 참여 후 16%로 급감했습니다. 특히 과도한 이용으로 어려움을 겪던 '문제군'의 경우 81명에서 7명으로 91% 감소하는 등 실질적인 행동 변화가 나타났습니다.

참여자 만족도 조사 결과 전체 응답자의 81%가 프로그램에 대해 긍정적으로 답변했습니다. 활동별로는 음악 프로그램이 83%로 가장 높았으며, 미술(80%), 체육(79%)이 뒤를 이었습니다. 단순히 게임 시간을 줄이는 데 그치지 않고, 예술 활동을 통해 현실 세계의 성취감과 대인관계 욕구를 충족시킴으로써 '캐릭터 의존도 감소'와'현실 세계로의 관심 전이'라는 정성적 성과도 함께 거둔 결과입니다. 참여 학생들은 "음악을 통해 나를 표현하며 자신감이 생겼고, 이제 게임 시간을 스스로 조절할 수 있을 것 같다"는 소감을 전했습니다.

<출처: 게임문화재단 보도자료(2026. 1. 26.) "게임과몰입 청소년 문화예술 치유로 게임문제군 91% 감소">

디지털 과몰입 청소년 인문치유 프로그램

▪ 인문학 기반의 치유 프로그램을 통해 디지털 과몰입 청소년의 인지·정서적 결함을 개선하고, 자기조절능력 향상 및 인문 정신문화 가치 확산을 도모합니다[게임문화재단 홈페이지(http://gameculture.or.kr)-사업소개 참조].

디지털 과몰입 청소년 인문치유 프로그램 소개

1. 치료 대상: 전국 초등학교 4학년 ~ 고등학교 3학년 학생, 학교 밖 청소년, 특수(장애) 학생 등
2. 주요 프로그램
① 디지털 과몰입 청소년 문학 치유 프로그램: 총 8회기, 회기당 40분~60분 교육
② 디지털 과몰입 청소년 역사 치유 프로그램: 총 8회기, 회기당 40분~60분 교육
③ 디지털 과몰입 해소를 위한 청소년 인문치유 캠프(2박 3일, 입소형)
3. 신청 방법: 게임문화재단 홈페이지(http://gameculture.or.kr)를 통해 신청