

보도시점 2023. 11. 13.(월) 11:00 배포 2023. 11. 12.(일) 16:00

거짓 확률 표시 차단하고 확률 표시 의무화해 게이머 권리 보호한다

- 13일, 투명한 확률형 아이템 정보 공개 위한 「게임산업법」 시행령 개정안 입법예고
- 유형별 의무표시사항, 표시방법 등 규정해 정확한 확률정보 잘 전달되게해
- 시행령 마련에 게임이용자 의견 적극 반영… 12월 13일까지 국민 의견 수렴
- 유인촌 장관 “게임이용자의 권리가 제자리 찾고, 게임산업 전반에 공정한 게임 규칙 정착되기를 기대”

문화체육관광부(장관 유인촌, 이하 문체부)는 2023년 3월 21일(화)에 개정되어 2024년 3월 22일(금) 시행을 앞둔 「게임산업진흥에 관한 법률(이하 게임산업법)」 시행령 일부개정안을 11월 13일(월)에 입법예고하고, 12월 13일(수)까지 국민들의 의견을 수렴한다.

이번 시행령 개정안은 윤석열 정부 국정과제 이행으로 개정된 「게임산업법」에서 위임한 사항과 법 시행에 필요한 사항을 정하기 위한 것으로, 지속적으로 논란이 되고 있는 확률정보 미표시, 거짓 확률 표시 등의 문제로부터 게임이용자를 보호하고, 공정한 게임 이용환경을 확립하기 위해 마련했다.

자율규제 기준에 게이머들 의견 반영해 유형별 의무 표시사항 규정

개정안은 ▲확률형 아이템 유형 및 구체적 의무표시사항(시행령안 제19조 제1항), ▲표시 의무 대상 게임물 및 예외 인정 게임물 범위(시행령안 제19조 제3항), ▲확률 표시 방법을 규정해 이용자들의 정보 접근성을 강화하는 것(시행령안 제19조 제4항)을 주요 내용으로 한다.

먼저, 확률형 아이템 유형을 캡슐형, 강화형, 합성형(컴플리트 가차* 포함)으로 구분하고, 각각의 유형에 따른 의무 표시사항을 규정했다. 또한, 특정 시행 결과가 다른 시행 결과에 영향을 미치는 방식(독립시행이 아닌 경우), 이용 조건에 따라 게임 아이템을 확정적으로 얻을 수 있는 방식(천장제도)

등에 대해서도 공급 정보를 표시하도록 했다. 이는 그동안 자율규제에 적용되어 온 기준을 기반으로 게임이용자들의 의견을 추가 반영한 것으로 이번 개정안을 통해 게임이용자들의 알 권리가 대폭 확대될 것으로 기대된다.

* 게임아이템 등을 모아 특정 조합을 완성시켜 보상을 얻는 방식

**정보통신망 통해 제공되는 모든 게임물은 표시 의무대상
…영세게임사 예외 뒤 부담 줄이되 예외인정 범위는 좁게**

두 번째로, 이번 개정안을 통해 확률형 아이템을 제공하는 모든 게임물(정보통신망을 통하는 경우)은 확률정보 표시 의무 대상이 된다. 다만, 청소년게임제공업 및 일반게임제공업에 제공되는 게임물(아케이드 게임), 등급분류 예외 대상 게임물(교육·종교 등 공익적 홍보목적 게임물 등) 등은 표시 의무 대상에서 제외하기로 했다. 또한, 영세게임사의 부담을 완화하기 위해 3년간 연평균 매출액이 1억 원 이하인 중소기업*이 제작·배급 또는 제공하는 게임물은 표시 의무 대상 게임물에서 제외하되, 게임시간선택제 예외기준인 ‘매출액 800억 원 이하 중소기업’에 비해 예외인정 범위는 대폭 축소했다.

* 전체 게임사 중 매출액 1억 원 이하인 게임사 비율 : 18.5%(2022 대한민국 게임백서)

확률정보를 이해하기 쉬운 형태로, 찾기 쉬운 장소에 표시하도록 상세히 규정

마지막으로, ▲ 확률정보 표시 일반원칙, ▲ 매체별 표시 방법(게임물, 홈페이지, 광고 및 선전물) 등을 규정해 확률정보에 대한 게임이용자들의 정보 접근성을 강화했다. 백분율 표시, 사전공지 원칙 등 게임자들이 쉽게 인식할 수 있는 방법으로 확률정보가 공개될 수 있도록 확률정보 표시 일반원칙을 정하고, ▲ 게임물, ▲ 인터넷 홈페이지, ▲ 광고·선전물 등 매체별 표시 방법을 상세히 규정했다. 특히, ▲ 확률정보를 검색할 수 없는 형태로 제공하거나, ▲ 이용자들이 찾기 힘든 곳에 확률정보를 게시하는 등의 편법 운영을 방지하기 위한 내용 역시 개정안에 포함되었다.

모니터링단 통해 제도 실효성 확보…해설서 배포로 안정적 제도 정착 지원

문체부는 내년 확률정보 공개제도의 시행에 앞서, 확률정보 미표시 및 거짓 표시를 확인하기 위해 확률형 아이템 모니터링단(24명 규모)을 설치한다. 모니터링단을 통해 확률정보 미표시 게임물을 단속할 뿐만 아니라, 게임사가 공개한 확률정보가 거짓으로 의심될 경우, 「게임산업법」 제31조 제2항 등에 따라 게임사가 표시한 확률정보를 검증할 계획이다. 추가적인 검증이 필요하다고 판단되면 공정거래위원회와 협업해 공개된 확률정보의 거짓 여부 등을 살펴볼 방침이다.

아울러, 문체부는 법 시행에 따른 게임업계의 혼란을 방지하기 위해 세부적인 확률정보 표시 방법 등을 포함한 확률형 아이템 정보공개 해설서를 내년 초에 배포할 계획이다.

유인촌 장관은 “확률형 아이템 정보공개 제도 시행은 그간 소외되었던 게임이용자들의 권리가 제자리를 찾고, 게임산업 전반에 ‘공정한 게임 규칙’이 정착되는 출발점이 될 것”이라며, “제도 정착에 있어 게임업계의 협조가 필수적인 만큼 게임업계가 함께 노력해주기를 기대한다.”라고 밝혔다.

문체부는 이번 입법예고로 수렴된 국민 의견과 관계부처 의견 등을 종합적으로 고려해 시행령 개정안을 확정하고, 국무회의 등을 거쳐 내년 3월 22일(금)에 「게임산업법」 시행령 개정안을 시행할 예정이다.

- 붙임 1. 확률형 아이템 시행령(안) 주요 내용
2. 신·구조문 대비표

담당 부서	콘텐츠정책국 게임콘텐츠산업과	책임자	과장	이영민 (044-203-2441)
		담당자	사무관	도현우 (044-203-2444)

국민과 함께하는
세계일류 문화매력국가

GANGWON
2024



YOUTH
OLYMPIC
GAMES

대한민국
지책브리핑



- ① (확률형 아이템 유형 및 표시사항) 확률형 아이템 사례별 기본 표시사항 및 확률정보 공개 실효성 확보를 위해 사업자가 표시해야하는 추가 표시사항 규정
- (기본 표시사항) 캡슐형·강화형·합성형 아이템(컴플리트 가차 포함) 등 유형별 표시사항

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

- (추가 표시사항) ▲확률형 아이템의 제공 수 또는 제공 기간이 한정된 경우 해당 정보, ▲특정 시행 결과가 다른 시행 결과에 영향을 미치는 방식 (독립시행이 아닌 경우), ▲천장 제도(일정 횟수 후 아이템 확정 지급), ▲그 밖의 문체부장관이 인정하여 고시하는 사항 등을 표시하도록 규정
- ② (표시의무 대상 게임물) ‘확률형 아이템 제공하는 모든 게임물 (정보통신망을 통하는 경우)’로 하되, 업종·사업자에 따른 예외 규정

예외 인정 게임물	관련 내용
아케이드 게임	청소년게임제공업과 일반게임제공업에 제공되는 게임물
등급분류 의무 면제 게임물	대회·전시용 게임물, 교육·학습·종교 또는 공익적 홍보활동 목적 게임물, 시험용 게임물 등
영세 게임사	중소기업 중 최근 3년간 연 평균 매출액이 1억원 이하인 중소기업이 제작·배급 또는 제공하는 게임물

- ③ (표시의 일반원칙) ▲이용자가 쉽게 인식할 수 있도록, ▲백분율로 표시*하되, ▲확률 변경이 있는 경우 사전공지**를 원칙으로 함

* 다만, 게임물 이용자의 직관적 이해를 도울 수 있는 방법이 있는 경우, 특정 소수점까지 표시하거나 분수·함수 또는 텍스트 등의 방법으로 표시 가능

** 다만, 게임 운영 중 긴급성으로 인해 사전공지 없이 변경한 경우, 변경 발생 시점에서 지체없이 그 취지 및 내용을 게임물과 해당 인터넷 홈페이지에 공지

- ④ (매체별 표시방법) 게임물, 인터넷 홈페이지, 광고·선전물 등 매체별로 확률정보 표시 취지를 고려하여 표시하도록 함

- (게임물) 구매화면 또는 게임화면에 표시하되, 표시하기 어려운 경우 연결화면(링크)을 통하여 인터넷 홈페이지에 표시 가능
- (인터넷 홈페이지) 확률형 아이템 정보를 ▲한번에 볼 수 있도록 하거나, ▲문자열 또는 숫자열로 검색 가능한 형태로 제공하되, 예외* 규정

* (예외) 게임물 내 구매화면 또는 게임화면 내에서 이용자의 게임 진행 상황에 따라 실시간으로 확률형 아이템을 제공하는 경우에는, 해당 정보에 한하여 인터넷 홈페이지 표시를 하지 않을 수 있도록 함(변동확률 고려)

※ (인터넷 홈페이지 범위 관련) 인터넷 홈페이지는 공식 홈페이지 뿐만 아니라 게임사가 웹 기반으로 지속적으로 운영·활용하고 있는 블로그·SNS 등을 포함

- (광고물·선전물) 광고물·선전물의 범위*를 열거적으로 규정하고, “게임물 내에 확률형 아이템이 포함” 사실을 표시하되, 예외** 규정

* 광고물·선전물 범위: ▲옥외광고물, ▲정보통신망, ▲신문·인터넷신문, ▲정기간행물, ▲방송(라디오 방송 제외), ▲전기통신을 이용한 광고물

** 웹페이지 내 배너 광고 등 광고물·선전물의 크기 및 형식, 특성상 표시가 어려운 경우, 표시하지 않을 수 있음

- ⑤ (권한의 위탁) 확률형아이템 정보공개 의무위반에 따른 시정명령 및 권고를 위한 조사 및 분석에 관한 업무를 게임물관리위원회에 위탁할 수 있는 규정 신설

신 · 구조문대비표

현행	개정안
제12조(게임물의 기술심의) ① (생략) ② 위원회는 제1항에 따라 기술 심의를 하는 경우에는 게임물이 다음 각 호의 기능을 갖추었는 지를 확인하여야 한다. 1. 2. (생략) 3. 법 제33조제2항에 따라 게임 물의 운영에 관한 정보를 표 시하는 장치(이하 “운영정보 표시장치”라 한다)의 작동 기 능 ③ (생략)	제12조(게임물의 기술심의) ① (현행과 같음) ② ----- ----- ----- -----. 1. 2. (현행과 같음) 3. 법 제33조제3항----- ----- ----- ----- -- ③ (현행과 같음)
제19조(게임물에 표시하는 상호 등의 표시방법) <신설>	제19조(표시의무 사항·대상 및 표시방법 등) ① 법 제33조제2 항에서 “확률형 아이템의 종류 와 종류별 공급 확률정보 및 그 밖에 대통령령으로 정하는 사 항”이라 함은 다음 각 호와 같다. 1. 다음 각 목의 유형에 따른 사항 가. 우연적 요소에 의하여 그 결과물이 제공되는 확률형 아이템(이하 “캡슐형 아이

템”이라 한다): 캡슐형 아
이템을 통해 제공되는 모
든 게임아이템의 종류, 등
급 및 확률

나. 우연적 요소에 의하여 효
과·성능·옵션 등을 변화
시키는 확률형 아이템(이
하 “강화형 아이템”이라
한다): 강화형 아이템을 통
해 제공되는 게임아이템의
효과·성능·옵션 등 변화
결과와 확률

다. 게임아이템 등을 결합하
여 우연적 요소에 의하여
결과물을 획득(게임아이템
등을 모아 특정 조합을 완
성하는 경우 등을 포함)하
는 확률형 아이템(이하
“합성형 아이템”이라 한
다): 합성형 아이템을 통해
제공되는 게임아이템의 합
성 결과와 확률

2. 확률형 아이템의 제공 수 또
는 제공 기간이 한정된 경우
해당 정보

3. 확률형 아이템에 적용되는
공급확률에 따른 각각의 구매

· 개봉 · 강화 · 합성 등 시행
결과가 다른 시행 결과에 영
향을 주는 방식일 경우 해당
방식의 공급 정보

4. 확률형 아이템의 구매 · 개봉
· 강화 · 합성 횟수 등 이용
조건에 따라 게임아이템을 확
정적으로 얻을 수 있는 방식일
경우 해당 방식의 공급 정보

5. 그 밖에 표시하지 않으면 이
용자의 확률형 아이템 이용
판단에 결정적인 영향을 미치
거나, 이용자의 합리적인 판단
을 현저하게 그르칠 수 있다
고 문화체육관광부장관이 인
정하여 고시하는 사항(제1호
각 목 외의 유형과 그에 따른
표시사항을 포함한다)

① 운영정보표시장치를 부착하
여야 하는 게임물은 게임제공업
소용 게임물로서 법 제2조제1호
의2가목부터 바목까지의 규정
에 해당하는 게임물 및 법 제28
조제3호 단서에 따라 경품을 지
급하는 게임물(위원회가 법 제2
1조에 따라 등급분류를 할 때
해당 게임물이 그 등급분류와

② 법 제33조제3항에 따라 운영
정보표시장치-----

다르게 제작·유통 또는 이용제공될 우려가 없다고 확인한 경우는 제외한다)을 말한다.

<신 설>

-----.

③ 법 제33조제4항에 따른 표시 의무 대상이 되는 게임물의 범위는 확률형 아이템을 제공하는 게임물(「정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률」 제2조제1항제1호의 정보통신망을 통하여 공중의 이용에 제공되는 게임물에 한한다)로 한다. 다만 다음 각 호의 게임물은 표시의무 대상 게임물에서 제외한다.

(1) 법 제2조제6의2호에 따른 청소년게임제공업과 일반게임제공업에 제공되는 게임물

(2) 법 제21조제1항 각 호에 따른 등급분류 대상에 해당되지 아니하는 게임물

(3) 「중소기업기본법」 제2조제1항에 따른 중소기업 중 영상, 방송통신 및 정보서비스 업종의 중소기업 중 최근 3년간 연 평균 매출액이 1억원 이하인 중소기업이 제작·배급 또는 제공하는 게임물. 다만 신규사업, 휴업 등으로

<p>② <u>법 제33조제3항에 따라 게임물에 표시하여야 하는 상호, 등급 및 게임물내용정보의 표시와 운영정보표시장치의 표시방법</u> 등은 별표 3과 같다. 다만, 법 제21조의3제1항제1호 본문에 따른 게임물에 등급 및 게임물내용정보를 표시하는 경우에는 <u>그러하지</u> 아니하다.</p> <p>제23조(권한의 위탁 등) ① 문화체육관광부장관은 법 제42조제2항에 따라 다음 각 호의 업무를 위원회에 위탁한다.</p> <p>1. ~ 5. (생략)</p> <p><u><신설></u></p> <p>② ~ ④ (생략)</p>	<p><u>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 기준으로 연간 총매출액을 환산하여 산출한다.</u></p> <p>④ <u>법 제33조제4항</u>-----</p> <p>---- <u>게임물내용정보, 확률형 아이템 정보의 표시 및</u> -----</p> <p>-----.</p> <p><u>그러지</u> -----.</p> <p>제23조(권한의 위탁 등) ① -----</p> <p>-----</p> <p>-----.</p> <p>1. ~ 5. (현행과 같음)</p> <p>6. <u>법 제38조제9항에 따른 시정 명령 및 권고를 위한 조사 및 분석에 관한 업무</u></p> <p>② ~ ④ (현행과 같음)</p>
---	---

[별표 3]

상호, 등급, 게임물내용정보표시, 확률형 아이템 정보의 표시 및
운영정보표시장치의 표시방법
(제19조 관련)

1. 상호 및 등급 표시

가. 아케이드게임물

(1) 표시의 내용

게임물의 제명, 상호, 이용등급, 등급분류번호, 제작 또는 배급된 게임물의
일련번호 및 제작연월일

(2) 표시방법

게임기의 외관 전면에 표시한다.

(3) 규 격

(가) 일체형 전자 게임물 : 5×3센티미터

(나) 일체형 게임물 : 10×6센티미터

(4) 색도

(가) 바탕색 : 전체이용가 → 초록색

청소년이용불가 → 빨간색

(나) 글씨 : 검정색(명조체)

(5) 청소년이용불가 등급 게임물의 경고문

청소년이용불가 등급의 게임물은 다음의 내용이 포함된 경고문을 게임이
시작하기 전에 사용자가 볼 수 있게 표시하여야 한다.

이 게임물은 청소년이용불가 게임물로 18세 미만의 청소년은 이용할 수
없다.

(6) 기타

(가) 기재된 내용을 쉽게 수정하지 못하도록 투명한 얇은 비닐재질 등을
이용하여 덧씌워야 한다.

(나) 기재내용을 가리지 않는 범위 내에서 도안 위에 게임물 제작업자 등
의 상징이나 문양을 표시할 수 있다.

나. 온라인게임물 및 모바일게임물

(1) 표시의 내용

게임물의 제명, 상호, 이용등급, 등급분류번호, 제작연월일, 게임물제작업
자 또는 배급업자의 신고번호 또는 등록번호

(2) 표시방법

게임 초기화면의 우측 상단에 다음과 같이 이용등급을 3초 이상 표시하며, 이 경우 이용등급과 함께 등급분류에 따른 부연설명(당해 등급 미만자가 이용하기에 부적절한 게임이라는 취지가 포함된 설명을 말한다)을 화면의 4분의 1 크기 이상으로 표시하여야 한다.

전체이용가	12세이용가	15세이용가	청소년이용불가	평가용
				

(3) 온라인게임물의 경우에는 게임시간 1시간 마다 이용등급이 3초 이상 표시되도록 하거나 이용자가 원하는 경우에는 등급을 확인할 수 있도록 하여야 한다. 다만, 전체이용가게임물의 경우에 초기화면이나 홈페이지 등에서 누구든지 이용등급을 알 수 있도록 표시한 때에는 그러하지 아니한다.

(4) 모바일게임물 중 위에 따른 등급표시가 불가능한 게임물은 초기화면에 문자로 이용등급을 표시할 수 있다.

(5) 등급위원회는 표시방법 등이 적절하지 아니하다고 판단되는 경우에는 이를 수정하도록 권고할 수 있다.

다. 개인용컴퓨터(PC)게임물 및 비디오게임물

(1) 표시의 내용

게임물의 제명, 상호, 이용등급, 등급분류번호, 제작연월일, 게임물제작업자 또는 배급업자의 신고번호 또는 등록번호

(2) 표시방법

게임물 포장의 표면에 누구든지 쉽게 인식할 수 있도록 다음과 같이 이용등급을 표시하여야 한다.

전체이용가	12세이용가	15세이용가	청소년이용불가	평가용
				

(3) 등급위원회는 표시방법 등이 적절하지 아니하다고 판단되는 경우에는 이를 수정하도록 권고할 수 있다.

2. 게임물내용정보 표시

게임물의 내용에 대한 폭력성, 선정성, 사행성 등의 여부에 관한 정보의 표시는 등급위원회로부터 해당게임물에 대한 등급을 받은 후 다음과 같은 방법에 따라 표시하여야 한다.

가. 항목표시



* 해당 항목에 대한 내용이 존재하는 경우에만 표시함

나. 삭제 <2007.5.16>

다. 게임물내용정보 표시 방법

(1) 아케이드게임물

게임기 외관 전면에 표시를 부착하여야 한다.

(2) 온라인게임물

게임초기화면에서 3초 이상 표시하여야 하며, 게임시간 1시간 마다 게임물내용정보가 3초 이상 표시되도록 하거나 이용자가 원하는 경우에는 이를 확인할 수 있도록 하여야 한다. 다만, 전체이용가게임물의 경우에 초기화면이나 홈페이지에서 게임물내용정보를 표시한 때에는 그러하지 아니한다.

(3) 모바일게임물

게임 초기화면에서 3초 이상 표시하여야 한다.

(4) 개인용컴퓨터(PC)게임물 및 비디오게임물

게임물 포장의 표면에 누구든지 쉽게 인식할 수 있도록 표시하여야 한다.

3. 확률형 아이템 정보 표시

가. 표시방법의 일반원칙

(1) 이 영 제19조제1항에 따른 표시의무 대상 정보(이하 “확률형 아이템 정보”라 한다)는 게임물 이용자가 쉽게 인식할 수 있도록 표시하여야 한다.

(2) 확률형 아이템의 공급 확률은 백분율로 표시하여야 한다. 다만, 게임물 이용자의 직관적 이해를 도울 수 있는 방법이 있는 경우, 특정 소수점까지 표시하거나 분수·함수 또는 텍스트 등의 방법으로 표시할 수 있다.

(3) 확률형 아이템 정보에 변경이 발생한 경우 사전에 공지하여야 한다. 다만, 게임 서비스의 운영 중 기술상 긴급을 요하여 사전공지 없이 변경한 경우에는 변경이 발생한 시점에서 지체없이 그 취지 및 내용을 게임물과 해당

인터넷 홈페이지(확률형 아이템 정보를 표시하여야 하는 사업자가 웹기반으로 지속적으로 운영·활용하고 있는 블로그·소셜네트워크서비스(SNS) 등을 포함한다. 이하 같다)를 통하여 공지하여야 한다.

나. 표시의무 매체별 표시방법

(1) 게임물 표시방법

게임물 이용자가 쉽게 인식할 수 있도록 확률형 아이템 정보를 구매화면 또는 게임화면(게임물 내에서 확률형 아이템 정보가 실행되는 화면을 말한다. 이하 같다)에 표시해야 한다. 다만, 구매화면 또는 게임화면에 표시하기 어려운 경우 연결화면 등을 통하여 해당 게임물 인터넷 홈페이지에서 표시할 수 있다.

(2) 인터넷 홈페이지 표시방법

게임물 이용자가 해당 게임물의 인터넷 홈페이지에서 확률형 아이템 정보를 한번에 볼 수 있도록 하거나, 확률형 아이템 정보를 문자열 또는 숫자열로 검색할 수 있는 형태로 제공되어야 한다. 다만, 이용자의 게임 진행 상황에 따라 실시간으로 변동되는 확률형 아이템 정보는 해당 정보를 구매화면 또는 게임화면 내에서 표시하는 경우에 한하여 인터넷 홈페이지 표시를 하지 않을 수 있다.

(3) 광고물·선전물 표시방법

(가) 광고물·선전물의 범위

확률형 아이템 정보를 표시하여야 하는 광고물·선전물의 범위는 다음 각 호의 매체 또는 수단을 이용한 광고물로 정한다.

- ① 「옥외광고물 등의 관리와 옥외광고산업 진흥에 관한 법률」 제2조제1호에 따른 옥외광고물
- ② 「정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률」 제2조제1호에 따른 정보통신망
- ③ 「신문 등의 진흥에 관한 법률」 제2조제1호 및 제2호에 따른 신문·인터넷신문
- ④ 「잡지 등 정기간행물의 진흥에 관한 법률」 제2조제1호에 따른 정기간행물
- ⑤ 「방송법」 제2조제1호에 따른 방송. 다만 같은 호 나목의 라디오방송은 제외한다.
- ⑥ 「전기통신기본법」 제2조제1호에 따른 전기통신

(나) 표시방법

광고물·선전물에서는 부호·문자·음성·음향·이미지·영상 또는 인터넷 홈페이지 연결화면 등의 방법으로 게임물 내에 확률형 아이템이 포함되어 있음을 표시하여야 한다. 다만, 웹페이지 내 배너 광고 등 광고물·선전물의 크기 및 형식, 특성상 표시가 어려운 경우에는 표시하지 않을 수 있다.

4. 게임물 운영정보표시장치 표시방법

가. 표시의 내용

운영정보표시장치에는 다음의 사항이 표시되어야 한다.

- (1) 1회의 게임이 진행되는 시간
- (2) 시간당 게임기에 투입할 수 있는 이용요금의 한도
- (3) 회당 획득하는 최대점수
- (4) 1인의 이용게임당 누적되는 최대점수

나. 표시방법

운영정보표시장치를 게임물에 부착한다.

다. 운영정보표시장치의 지정

- (1) 운영정보표시장치는 게임물등급위원회 위원장이 문화체육관광부장관 및 지식경제부장관과의 협의를 거쳐 지정한 표준모델의 것으로서 게임물등급위원회로부터 그 성능 등을 인정받은 것을 부착하여야 한다.
- (2) (1)에 따른 운영정보표시장치의 성능 등의 인정 신청 및 심사절차, 비용부담 그 밖에 필요한 사항은 문화체육관광부령으로 정한다.

라. 기타

게임물의 특성상 운영정보표시장치를 부착할 수 없는 경우에는 이를 적용하지 아니한다.