



# 게임 내 다크패턴에 관한 글로벌 규제 동향

2025.04.25

최근 미국 연방거래위원회(FTC)와 EU 집행위원회(European Commission)는 게임 내에서 사용자 행동을 기만적으로 유도하는 이른바 ‘다크패턴(dark patterns)’에 대해 강력한 규제 조치를 시행하고 있습니다. 특히 양 규제기관이 미성년자를 대상으로 한 확률형 아이템, 불투명한 가상화폐 결제 구조, 시간 압박형 UI 설계 등을 소비자 보호 관련 법령 위반으로 판단함에 따라 대규모 과징금 부과와 함께 서비스 설계 자체에 대해 개입이 이루어지고 있습니다.

이하에서는 해당 사례들의 주요 내용과 시사점을 간략히 정리하였습니다.

## 1. 미국 FTC 제재 사례 주요 내용

### 1) Epic Games, Inc.의 게임물인 Fortnite에 대한 제재

[사건 개요] 2022년 12월, FTC는 Epic Games, Inc.가 운영하는 Fortnite와 관련하여 다음과 같은 위법 행위를 적발하였습니다.

- (위법행위 1) 부모 동의 없는 아동의 결제 허용
- (위법행위 2) 사용자 확인 없는 비의도적 결제 유도
  - FTC는 결제 버튼과 화면 조작 버튼을 근처에 두고 클릭 한 번으로 결제가 이뤄지는 구조, 결제 확인창의 부재 등을 문제점으로 지적하였습니다.
- (위법행위 3) 환불 요청 시 계정 정지 등의 보복적 조치
  - FTC는 소비자가 결제 취소나 환불 요청 시 게임 이용 자체를 제한한 것을 문제점으로 지적하였습니다.

[조치 사항] FTC는 위법행위 1에 대해서는 연방 아동 온라인 개인정보보호법(COPPA) 위반에 따른 **2억 7,500만 달러**의 벌금을, 위법행위 2 및 위법행위 3에 대해서는 FTC 규정 위반에 따른 **2억 4,500만 달러**의 벌금을 부과하였습니다.

- (다크패턴 언급) FTC는 보도자료<sup>1</sup>를 통해 위법행위 2가 소비자를 속여 원치 않는 구매를 유도하는 “다크패턴”임을 명확히 언급하였습니다.
- (후속 보도자료) FTC는 2024. 12. 9. 후속 보도자료<sup>2</sup>를 통해, Epic Games, Inc.가 환불금 2억 4,500만 달러 중 일부를 실제로 미국 소비자들에게 지급하기 시작했음을 안내하였습니다.

### 2) Cognosphere LLC의 게임물인 Genshin Impact(원신)에 대한 제재

[사건 개요] 2025년 1월, FTC는 보도자료를 통해 Genshin Impact를 운영하는 Cognosphere LLC의 다음 위법 행위에 대해 당해 회사와 작성한 합의안을 공개하였습니다<sup>3</sup>.

- (위법행위 1) 13세 미만 아동 개인정보 수집 시 부모 동의 누락
- (위법행위 2) 확률형 아이템의 확률 정보 비공개 및 결제 비용 불투명화
  - FTC는 불투명한 확률형 아이템 당첨 확률, 여러 단계를 거친 게임 내 가상화폐 체계\*를 통해 실제 사용한 비용을 인지하기 어려운 것을 문제점으로 지적하였습니다.
  - \* 실제 화폐->가상 화폐 교환->뽑기 재화로 변환 후 이용
- (위법행위 3) 확률형 아이템 당첨 확률을 오인할 수 있는 광고
  - FTC는 확률형 아이템과 관련하여 유튜브, 틱톡 등 아동이 쉽게 접근할 수 있는 플랫폼에서 당첨 확률을 실제보다 더 높은 것처럼 보이게 한 것을 문제점으로 지적하였습니다.

[조치 사항] FTC는 Cognosphere LLC의 위 위법행위에 대해 연방 아동 온라인 개인정보보호법(COPPA) 위반에 따른 **2,000만 달러**의 벌금을 부과하고, Genshin Impact 내에서 아래 조치를 취하도록 명령하였습니다.

- 만 16세 미만 이용자에게 부모의 동의 없이 확률형 아이템 판매 금지
- 확률형 아이템을 가상화폐를 통해서만 구매할 수 있도록 하는 행위 금지
- 확률형 아이템의 확률, 가격, 기능에 대한 허위 표시 금지
- 확률형 아이템 확률 및 여러 단계의 가상화폐 환율 공개
- 부모의 동의 없이 수집된 아동 개인정보 삭제
- 통지 의무 등 COPPA 준수

## 2. EU 집행위원회 제재 사례 주요 내용

### 1) Star Stable Entertainment AB의 게임물인 Star Stable Online에 대한 제재

[사건 개요] 2025년 3월, EU 집행위원회는 보도자료를 통해 소비자 보호 협력 네트워크(CPC)와 함께 Star Stable Online을 운영하는 Star Stable Entertainment AB의 다음 위법 행위에 대해 시정 조치를 요구하였다고 발표하였습니다<sup>4</sup>.

- (위법행위 1) 어린이에 대한 직접적인 구매 유도 등 광고 행위
  - EU 집행위원회는 게임 내 광고에서 아동에게 직접 구매하러거나 어른에게 결제를 하도록 설득하라는 등의 메시지 사용을 문제점으로 지적하였습니다.
- (위법행위 2) 기간 한정 판매 전략을 통한 구매 압박
  - EU 집행위원회는 아이템 구매 시간을 제한하여 긴급한 구매를 유도하는 이벤트 등을 문제점으로 지적하였습니다.
- (위법행위 3) 아이템 가격 및 사용 방식의 불명확한 표현
  - EU 집행위원회는 가상화폐를 통한 가격 표현 등으로 인하여 실질적으로 사용한 금액을 인식하기가 어려운 것을 문제점으로 지적하였습니다.
- (위법행위 4) 유튜버 등의 인플루언서가 자신의 게시물이 광고임을 명확하게 밝히지 않은 것

[조치 사항] EU 집행위원회는 Star Stable Entertainment AB가 1개월 내 시정방안을 제출하도록 요구하였으며, 이와 동시에 EU 집행위원회는 「인게임 가상화폐 주요 원칙(Key principles on in-game virtual currencies)」을 공개하였습니다.

[인게임 가상화폐 주요 원칙] 구체적인 내용은 아래와 같습니다.

- **개요**

(정의) 인게임 가상화폐(In-game virtual currencies)는 실제 화폐로 구매 가능한 디지털 재화로서, 게임 내 디지털 콘텐츠 또는 서비스와 교환할 수 있는 수단을 의미함

(적용 대상) 해당 주요 원칙은 게임 내 유료 콘텐츠를 판매하거나 가상화폐를 이용한 거래구조를 제공하는 모든 게임 운영사에게 적용됨

(법적 근거) 소비자권리지침(CRD, Directive 2011/83/EU), 부당상업관행지침(UCPD, Directive 2005/29/EC)

- **주요 원칙 1: 명확하고 투명한 가격 정보 표시 의무**

- 실제 화폐 기준으로 가상화폐의 환율, 아이템의 가격 등을 명확히 표시해야 함
- 소비자가 의사결정을 할 수 있도록 모든 가격은 실제 화폐 기준으로 직관적으로 안내하여야 함
- 할인, 번들 구성 등으로 소비자가 오해할 수 있는 판매 방식은 지양하여야 함

- **주요 원칙2: 가격 인식을 흐리는 방식의 영업 구조 설계 금지**

- 소비자가 실제 결제한 금액을 인지하기 어렵도록 만드는 구조는 부당함
- 위와 같은 구조의 예시로는 여러 종류의 가상화폐 혼합 사용, 잔여 포인트 발생 유도, 복잡한 전환 구조 등이 있음

- **주요 원칙 3: 불필요한 가상화폐 구매 강요 금지**

- 필요한 양보다 많은 가상화폐를 강제로 구매하게 하여 과소비를 유도하는 방식은 부당함
- 의도적으로 가상화폐가 남아 있도록 해 재결제를 유도하는 구조는 금지 대상임

- **주요 원칙4: 계약 체결 전 명확한 정보를 제공**

- 소비자가 가상화폐 또는 디지털 콘텐츠를 구매하기 이전에 계약 조건, 가격, 환불 조건, 사용 범위 등을 명확히 고지해야 함
- 아동 이용자도 이해할 수 있도록 간결하고 직관적인 언어 사용

### 3. 시사점

- 미국과 유럽연합(EU) 등 해외 주요 국가는 최근 게임 내 다크패턴을 활용한 결제 유도 방식에 대해 높은 관심을 보이며 강도 높은 규제 조치를 시행하고 있습니다. 특히 양측 모두, 게임 이용자가 다수의 가상화폐 환전 절차를 거쳐 결제를 진행할 경우 실제 지불 금액을 명확히 인지하기 어렵다는 점을 주요 문제로 지적하고 있습니다. 현재 다수의 게임에서 ‘골드’, ‘다이아’, ‘루비’ 등 다양한 명칭의 가상화폐를 통해 간접적으로 결제가 이루어지는 구조가 활용되고 있다는 점에서, 해당 방식이 적용된 게임물에 대해서는 향후 투명성 확보와 소비자 오인 방지 측면에서 각별한 주의가 요구됩니다.

- 특히, 인지 능력이 상대적으로 낮은 것으로 일반적으로 평가되는 아동·청소년 대상 서비스의 경우, 이와 같은 결제 구조의 복잡성 및 불투명성으로 인하여 아동·청소년이 결제구조를 오인하거나 과도한 경제적 부담을 지게 될 수 있다는 점에서 더욱 엄격한 기준이 적용될 수 있으며, 이에 게임 설계 단계부터(예: 클릭 구조, 구매 버튼 위치, 환불 흐름 등) 이에 대한 투명성 확보 및 보호 장치 마련이 필수적이라 할 것입니다.

- 한편, 한국의 방송통신위원회는 2023년 주요 18개 OTT 및 음원 서비스의 가입·해지 절차를 점검한 결과, 다수 사업자가 가입은 쉽게, 해지는 어렵게 설계된 UI 다크패턴을 적용한 사실을 확인하고 시정을 권고하였습니다. 또한, 중도 해지 시 위약금 부과 사실을 명확히 고지하지 않고, 선납 요금 환불을 제한하는 등 이용자의 해지권을 침해한 글로벌 소프트웨어 기업의 행위에 대해서는 ‘이용자 이익 저해’로 판단하여 과징금 13억원을 부과하였습니다. 나아가, 방송통신위원회는 2025년 1월 발간한 「디지털서비스 이용자 보호를 위한 다크패턴 사례집」에서 다크패턴을 “이용자의 선택을 왜곡하거나 중요한 정보를 숨기는 등 이용자를 기만하려는 목적으로 설계된 사용자 인터페이스(UI)/경험(UX)”으로 정의하고, 온라인 서비스에서 실제로 발견된 사례를 10개 유형으로 정리하는 등 다크패턴에 대한 높은 규제 관심과 정책적 대응 의지를 분명히 드러낸 바 있습니다.

- 개인정보보호위원회 또한 이용자의 개인정보 자기결정권을 침해하는 다크패턴을 “눈속임 설계”로 명시하며, 2024년 1월 모바일 앱

의 개인정보 처리 실태 점검 결과를 통해 대표적인 눈속임 설계 유형 11가지를 발표하였으며, 2024년 12월은 국내 주요 손해보험사가 보험 판매 과정에서 ‘재유도 창’ 등 기만적 팝업을 통해 이용자의 개인정보 마케팅 동의를 몰래 받아온 사실을 적발하고 총 92억원에 이르는 과징금을 부과한 바 있습니다.

- 이외에도 2025년 2월 온라인상의 다크패턴 관행을 규율하기 위해 전자상거래 등에서의 소비자보호에 관한 법령(전자상거래법령)이 개정되어 숨은 갱신이나 순차공개 가격 책정 등 6개 유형의 다크패턴에 대한 규제가 신설되기도 하였습니다.
- 이처럼 국내 법률과 주요 규제기관들이 다크패턴을 공통의 정책과제로 삼고 적극적인 규제 의지를 보이고 있는 만큼, 게임사업자는 글로벌 규제 동향과 함께 국내 규제환경 전반을 종합적으로 고려하여 자사 게임 내 다크패턴 요소가 존재하는지 면밀히 검토하고 개선할 필요가 있습니다.

## About Shin & Kim’s Game Team

법무법인(유) 세종 게임팀은 그간 ICT, IP, 금융, M&A, 블록체인, 노동, 공정거래 등 분야에서 축적된 역량을 산업 분야에 특화집중하여 게임 기업에 최적화된 통합 법률서비스를 원스톱(one-stop)으로 제공합니다. 또한, 게임팀은 게임 산업 및 신기술에 대한 다각적 이해와 경험을 갖추거나 문화체육관광부 등 정부 및 유관기관(게임물관리위원회, 문화체육관광위원회 등)에서 근무 또는 자문을 제공한 변호사 및 전문가로 구성되어 업계를 선도할 수 있는 규제 대응에 대한 정책 및 전략 자문을 제공하고 있으므로, 보다 전문적인 내용이나 궁금하신 사항이 있으면 언제든지 연락 주시기 바랍니다.

<sup>1</sup> Federal Trade Commission, “Fortnite Video Game Maker Epic Games to Pay More Than Half a Billion Dollars over FTC Allegations of Privacy Violations and Unwanted Charges”, 2022. 12 .19.

<sup>2</sup> Federal Trade Commission, “FTC Sends Refund Payments to Consumers Impacted by Epic Games’ Unlawful Billing Practices”, 2024. 12 .9.

<sup>3</sup> Federal Trade Commission, “Genshin Impact Game Developer Will be Banned from Selling Lootboxes to Teens Under 16 without Parental Consent, Pay a \$20 Million Fine to Settle FTC Charges”, 2025. 1 .17.

<sup>4</sup> European Commission, “Commission and national authorities take action to protect children from harmful practices in video games”, 2025. 3. 21.

## 관련구성원

### 강신욱

대표변호사

02-316-4059

sokang@shinkim.com

### 안정호

변호사

02-316-2891

jhahn@shinkim.com

### 이원석

변호사

### 박창준

변호사

02-316-4493  
wselee@shinkim.com

02-316-1660  
cjpark@shinkim.com

**정영운**

변호사

02-316-1822  
ygjeong@shinkim.com

---

Copyright SHIN & KIM LLC. All rights reserved.