

기존	변경 후
<p><b>제 2 조 (용어의 정의)</b></p> <p>① 이 약관에서 사용하는 용어의 정의는 다음과 같습니다.</p> <p>2. "플랫폼"이라 함은 콘텐츠를 다운로드 받거나 설치하여 사용할 수 있는 PC, 휴대폰, 태블릿, 휴대용 게임기, 콘솔 게임기, VR 등의 기기를 의미합니다.</p> <p>② 이 약관에서 사용하는 용어의 정의는 제 1 항에서 정하는 것을 제외하고는 관련 법령 및 운영정책에서 정하는 바에 따릅니다. 관련 법령과 운영정책에서 정하지 않는 것은 일반적인 상관례에 따릅니다.</p>	<p><b>제 2 조 (용어의 정의)</b></p> <p>① 이 약관에서 사용하는 용어의 정의는 다음과 같습니다.</p> <p>2. "플랫폼"이라 함은 PC, 휴대폰, 태블릿, 휴대용 게임기, 콘솔 게임기, VR 등의 기기를 통해서 콘텐츠를 다운로드 받거나 설치하여 사용할 수 있도록 제공하는 제반 프로그램과 서비스를 의미합니다.</p> <p>② 이 약관에서 사용하는 용어의 정의는 제 1 항에서 정하는 것을 제외하고는 관련 법령, 가이드라인 및 운영정책에서 정하는 바에 따릅니다. 관련 법령과 운영정책에서 정하지 않는 것은 일반적인 상관례에 따릅니다.</p>
<p><b>제 5 조 (약관 외 준칙)</b></p> <p>이 약관에서 정하지 아니한 사항과 이 약관의 해석에 관하여는 회사가 정한 개별 서비스 이용약관, 운영정책 및 「전자상거래 등에서의 소비자보호에 관한 법률」, 「약관의 규제에 관한 법률」, 「게임산업진흥에 관한 법률」, 「정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률」, 「콘텐츠산업 진흥법」, 「개인정보 보호법」 등 관련 법령이 적용됩니다.</p>	<p><b>제 5 조 (약관 외 준칙)</b></p> <p>이 약관에서 정하지 아니한 사항과 이 약관의 해석에 관하여는 회사가 정한 개별 서비스 이용약관, 가이드라인, 운영정책 및 「전자상거래 등에서의 소비자보호에 관한 법률」, 「약관의 규제에 관한 법률」, 「게임산업진흥에 관한 법률」, 「정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률」, 「콘텐츠산업 진흥법」, 「개인정보 보호법」 등 관련 법령이 적용됩니다.</p>
<p><b>제 6 조 (운영정책)</b></p> <p>① 회사는 이 약관을 적용하기 위해 필요한 사항과 회원의 권익을 보호하고 게임세계 내 질서를 유지하기 위하여 이 약관에서 구체적인 범위를 정하여 위임한 사항을 별도 정책 (이하 "운영정책")으로 정할 수 있습니다. 회원은 이 약관에 동의함으로써 각 게임서비스 및 기타 부가적인 서비스의 개별 운영정책의 적용을 받습니다.</p>	<p><b>제 6 조 (운영정책)</b></p> <p>① 회사는 이 약관을 적용하기 위해 필요한 사항과 회원의 권익을 보호하고 서비스 내 질서를 유지하기 위하여 이 약관에서 구체적인 범위를 정하여 위임한 사항을 별도 정책 또는 가이드라인 등 (이하 "운영정책")으로 정할 수 있습니다. 회원은 이 약관에 동의함으로써 각 게임서비스 및 기타 부가적인 서비스의 개별 운영정책의 적용을 받습니다.</p>

기존	변경 후
<p><b>제 8 조 (이용신청 및 방법)</b></p> <p>③ 회원이 되고자 하는 자는 제 1 항의 이용신청 시 관련 법령에 따라 본인의 실제 정보를 기재하여야 합니다. 실명 또는 식별정보를 허위로 기재하거나 타인의 명의를 도용한 경우 이 약관에 의한 회원의 권리를 주장할 수 없고, 회사는 이용대금의 환급 없이 이용계약을 취소하거나 해지할 수 있습니다.</p>	<p><b>제 8 조 (이용신청 및 방법)</b></p> <p>③ 회원이 되고자 하는 자는 제 1 항의 이용신청 시 관련 법령에 따라 본인의 실제 정보를 기재하거나, 플랫폼에 등록된 정보를 회사가 수집하는 데 동의하여야 합니다. 실명 또는 식별정보를 허위로 기재하거나 타인의 명의를 도용한 경우 이 약관에 의한 회원의 권리를 주장할 수 없고, 회사는 이용대금의 환급 없이 이용계약을 취소하거나 해지할 수 있습니다.</p>
<p><b>제 15 조 (정보의 제공 및 수집 등)</b></p> <p>② 회사는 채팅, 편지, 귓말 등 게임서비스 내에서 회원간에 이루어지는 모든 통신 내용을 저장·보관할 수 있습니다. 회사는 회원간의 분쟁 조정, 민원 처리, 게임 질서의 유지 또는 게임서비스 등의 개선, 기타 법령 위반행위 또는 이 약관 제 11 조에서 정하는 중대한 약관위반 행위의 조사, 처리, 확인 또는 이의 구제와 관련하여 회원의 해당 정보를 열람해야 할 필요가 있는 경우에 한하여 이 정보를 열람할 수 있으며, 제 3 자는 법령에 따라 권한이 부여된 경우에 한하여 이 정보를 열람할 수 있습니다.</p> <p>③ 회사 또는 제 3 자가 제 2 항에 따라 회원의 채팅, 편지, 귓말 등의 정보를 열람할 경우, 회사는 열람의 사유 및 범위를 해당 회원에게 고지합니다.</p>	<p><b>제 15 조 (정보의 제공 및 수집 등)</b></p> <p>② 회사는 채팅, 편지, 귓말 등 게임서비스 내에서 회원간에 이루어지는 모든 통신 내용을 저장·보관할 수 있습니다. 회사는 다음 각 호의 어느 경우에 한하여 이 정보를 열람할 수 있으며, 제 3 자는 법령에 따라 권한이 부여된 경우에 한하여 이 정보를 열람할 수 있습니다.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 회원 간의 분쟁 조정, 민원 처리, 게임 질서의 유지 또는 게임서비스 등의 개선을 위하여 필요한 경우</li> <li>2. 계정도용, 현금거래, 버그악용, 게임 내 사기 등 기망행위, 언어폭력 등에 대한 조사를 위하여 필요한 경우</li> <li>3. 기타 법령 위반행위 또는 이 약관 제 11 조에서 정하는 중대한 약관위반 행위의 조사, 처리, 확인 또는 이의 구제를 위하여 필요한 경우</li> </ol> <p>③ 회사 또는 제 3 자가 제 2 항에 따라 회원의 채팅, 편지, 귓말 등의 정보를 열람할 경우, 회사는 열람의 사유 및 범위를 해당 회원에게 고지합니다. 다만, 전항 제 2 호와 제 3 호의 경우 해당 정보가 열람된 개인들에 대하여 열람한 사유와 열람한 정보 중 본인과 관련된 부분을 사후에 고지하기로 합니다.</p>

기존	변경 후
<p><b>제 21 조 (크리에이터 선정 및 후원)</b> 회사는 게임서비스 등 이용 회원 중 크리에이터를 선정하여 후원 서비스를 제공할 수 있습니다. 크리에이터 신청과 선정, 활동과 보상, 제재 등에 대한 자세한 내용은 별도 '크리에이터 운영정책' 등을 통해 규정합니다.</p>	<p><b>제 21 조 (크리에이터 선정 및 후원)</b> 회사는 게임서비스 등 이용 회원 중 크리에이터를 선정하여 후원 서비스를 제공할 수 있습니다. 크리에이터 신청과 선정, 활동과 보상, 제재 등에 대한 자세한 내용은 별도 '크리에이터 운영정책' 등을 통해 규정합니다. 일부 후원 서비스는 YouTube API 서비스를 사용하며, YouTube 서비스 약관은 다음 링크(<a href="https://www.youtube.com/t/terms">https://www.youtube.com/t/terms</a>)를 통해 확인할 수 있습니다.</p>
<p><b>제 26 조 (대금결제)</b></p> <p>③ 모바일 기기를 통해 제공되는 게임서비스 등의 경우, 콘텐츠에 대한 구매대금의 부과와 납부는 원칙적으로 이동통신사나 오픈마켓 사업자 등이 정하는 정책이나 방법에 따릅니다. 각 결제수단별 한도는 회사, 이동통신사나 오픈마켓 사업자가 정하는 정책 또는 정부의 방침에 따라 조정될 수 있습니다.</p> <p>④ 모바일 기기를 통해 제공되는 게임서비스 등에서 콘텐츠의 구매대금을 외화로 결제하는 경우, 환율·수수료 등으로 인하여 실제 청구금액이 오픈마켓 등에서 표시된 가격과 달라질 수 있으며, 이 경우 회사는 이에 대한 어떠한 책임도 부담하지 않습니다.</p>	<p><b>제 26 조 (대금결제)</b></p> <p>③ 외부 플랫폼에서 자체 제공하는 결제 서비스 등을 이용하는 경우, 콘텐츠에 대한 구매대금의 부과와 납부는 원칙적으로 플랫폼 사업자 등이 정하는 정책이나 방법에 따릅니다. 각 결제수단별 한도는 회사 또는 플랫폼 사업자가 정하는 정책 또는 정부의 방침에 따라 조정될 수 있습니다.</p> <p>④ 외부 플랫폼에서 자체 제공하는 결제 서비스 등을 통해 제공되는 게임서비스 등에서 콘텐츠의 구매대금을 외화로 결제하는 경우, 환율·수수료 등으로 인하여 실제 청구금액이 플랫폼 등에서 표시된 가격과 달라질 수 있으며, 회사의 중대한 과실이 없는 한 회사는 이에 대하여 어떠한 책임도 부담하지 않습니다.</p>
<p><b>제 27 조 (청약철회 등)</b></p> <p>⑤ 모바일 기기를 통해 제공되는 게임서비스 등 이용 회원이 유료 콘텐츠에 대한 청약철회를 할 경우, 회사는 플랫폼사업자 또는 오픈마켓 사업자를 통해 구매내역을 확인합니다. 또한 회사는 회원의 정당한 철회 사유를 확인하기 위해 회원으로부터 제공받은 정보를 통해 회원에게 연락할 수 있으며, 추가적인 증빙을 요구할 수 있습니다.</p>	<p><b>제 27 조 (청약철회 등)</b></p> <p>⑤ 플랫폼에서 자체 제공하는 결제 서비스 등 이용 회원이 유료 콘텐츠에 대한 청약철회를 할 경우, 회사는 플랫폼사업자를 통해 구매내역을 확인합니다. 또한 회사는 회원의 정당한 철회 사유를 확인하기 위해 회원으로부터 제공받은 정보를 통해 회원에게 연락할 수 있으며, 추가적인 증빙을 요구할 수 있습니다.</p>