

Roblox 이용 약관 업데이트

시행일: 2026년 4월 30일

최종 갱신일: 2026년 4월 30일

당사는 Roblox에서 적용되는 일정한 변경 사항을 반영하기 위하여 당사의 [이용 약관](#)을 갱신하였으며, 이는 2026년 4월 30일부터 시행됩니다.

주요 변경 사항을 요약하면 아래와 같습니다.

이용 약관

- AI 도구의 사용 및 AI 도구에 의한 데이터 이용에 관하여 명확히 한 것을 포함하여, 당사의 이용 약관을 단순화하였습니다.
 - AI 기능을 기술하는 계약 조건이 이전에는 크리에이터를 대상으로 작성되었고 AI 기반 도구 보충 약관 및 면책 고지문에 기재되었는데, 이를 사용자 약관 및 크리에이터 약관으로 이전하였습니다.
 - 크리에이터 애널리틱스, DevForum 및 인재 허브에 명확한 문구를 추가하였습니다.
 - 당사의 콘텐츠 규제 실무를 기술하는 명확한 문구를 온라인 안전 항목에 추가하였습니다.
 - 그룹/커뮤니티 소유자의 역할에 관한 명확한 문구를 추가하였고, 크리에이터 약관 및 사용자 약관의 관련 내용을 수정하였습니다.
- 플랫폼상에서의 광고에 관한 투명성을 향상시키고, 광고에 대한 적격성을 명확히 하며, Roblox가 브랜드 광고를 위하여 콘텐츠를 사용하는 방법에 관하여 더 많은 정보를 공개하기 위하여 당사의 정책들을 갱신하였습니다.
 - 체험에서 이루어지는 상업적 콘텐츠를 더 잘 규제하고, 플랫폼상에서 모든 사용자에게 대한 광고를 허용하기 위하여 당사의 이용 약관 및 개인정보 처리방침을 변경하였습니다.
 - 누가 Roblox에서 개인 맞춤형 광고 및 개인 맞춤형 미적용 광고를 볼 수 있는지 명확히 하는 문구를 추가하였습니다.
 - 마케팅 및 광고에서 크리에이터 UGC를 사용할 수 있는 Roblox의 권리를 단순화하고 명확히 하였습니다.
 - 당사의 지식재산 도구 및 2차적저작물을 사용하는 행위에 관하여 명확히 하였습니다.
- Premium 구독 요금 및 확장 서비스를 활용하는 크리에이터에 대한 요금에 관한 문구를 명확히 하였습니다.
 - 모든 구독으로 범위를 넓히고, 새로이 제정된 독립적 구독 약관으로도 연결되도록 Premium 구독에 대한 문구를 갱신하였습니다.
 - Roblox 확장 서비스에 대하여 초과 사용 요금을 규정하는 계약 조건을 추가하였습니다.
- 당사의 API를 사용하기 위한 요건과 정부 및 법 집행기관의 요청에 대한 요건을 기술하는 문구를 갱신하였습니다.
 - 당국과 이루어지는 정보 공유에 대한 당사의 실무 처리에 대하여 설명하는 문구를 추가하였습니

다.

- Roblox API에 적용되는 계약 조건을 명확히 하는 문구를 추가하였습니다.

또한 이러한 변경에 부합하도록 Roblox 약관의 다른 부분도 변경합니다. 시간을 들여 검토해 주시기 바랍니다:

- [Subscription Terms](#)
- [Terms and Conditions for Gift Cards and Credits](#)

달리 명시되지 않는 한 영어 버전이 기본 문서입니다. 번역본은 이해의 편의를 위해 제공됩니다.

[소개](#)

[사용자 약관](#)

[크리에이터 약관](#)

[부록 A\(중국\)](#)

[부록 B\(일본\)](#)

[부록 C\(유럽연합/유럽경제지역\)](#)

[부록 D\(베트남\)](#)

[부록 E\(영국\)](#)

[부록 F\(호주\)](#)

[OSA 부속서](#)

[최근 변경 사항 요약](#)

▼ 소개

상상력과 창의력이 지배하는 Roblox 유니버스에 오신 것을 환영합니다!

Roblox Corporation 및 지정된 자회사들(“Roblox” 또는 “당사”)는 사용자들(“사용자” 또는 “귀하”)이 플레이하고, 창작하며, 서로 교류할 수 있도록 Roblox 웹 사이트(www.roblox.com) 및 그 관련 플랫폼(“플랫폼”이라 통칭함), 그리고 웹 사이트, 애플리케이션, 포럼, 콘텐츠, 기능, 제품 및 서비스 등, 그 밖의 다양한 기능 및 서비스(플랫폼과 함께, “서비스”라 통칭함)를 제공합니다.

이 사용자 약관을 수락함으로써 귀하는 다음 각호의 사항에도 구속됨에 동의하게 됩니다.

- 서비스에 액세스하는 모든 사용자에게 적용되는 Roblox 크리에이터 약관. Roblox Studio 사용, 체험 및 가상 콘텐츠 제공(아래에 정의됨), 서비스에서의 음악 사용과 같은 항목을 다룹니다.
- Roblox [개인정보 처리방침](#): 당사가 귀하에 관하여 수집하는 정보, 해당 정보를 보호하는 방법, 그리고 해당 정보가 이용되는 방법을 설명합니다.

- Roblox [커뮤니티 규정](#): 사용자에게 기대되는 행위 기준을 설명하고, 서비스에서 금지되는 행동을 규정합니다.
- 콘텐츠 수위 라벨: 체험과 연관된 콘텐츠 수위 및 콘텐츠 설명 표시에 관한 정보를 제공합니다.
- **미국 사용자의 경우**, 귀하와 Roblox 간의 분쟁을 해결하는 방법을 명시한 Roblox 중재 합의 조항 (11항). 특히 이 Roblox 약관은 **구속력 있는 개별 중재 합의 및 집단 소송 포기 조항을 포함합니다. 즉, 개별적으로 또는 집단 소송의 일부로 법정에 소송을 제기할 권리를 포기한다는 의미입니다.**

약관은 귀하와 ROBLOX 사이에 체결되는 법적 구속력이 있는 계약이므로, 서비스를 이용하기 전에 ROBLOX 약관을 유의해서 읽으시기 바랍니다. 서비스를 이용하는 경우, 귀하가 귀하의 거주 국가 및 주에서 법률상 성년에 이르렀으며, 귀하가 ROBLOX 약관을 이해하고, 수락하며, 약관의 구속을 받고, 이를 준수하기로 동의한 것으로 간주됩니다. ROBLOX 약관에 동의하지 않는 경우, 귀하는 서비스를 이용해서는 안 됩니다.

귀하가 귀하의 거주 국가 또는 주에서 법률상 성년에 이르지 못한 경우(“**미성년자**”), 서비스를 이용하기 전에, 귀하의 부모 또는 법률상 보호자가 반드시 ROBLOX 약관을 읽고, 이에 동의해야 합니다. 미성년자가 서비스를 이용하도록 허락하는 경우, 해당 미성년자의 부모 또는 보호자는 ROBLOX 약관의 적용을 받게 되며, 가상 콘텐츠 구매 등 서비스상에서 이루어지는 미성년자의 모든 활동에 대해 책임을 지기로 동의하는 것으로 간주됩니다.

Roblox 약관은 변경될 수 있습니다. 해당 법에 요구되는 정도까지 Roblox는 합리적인 고지 수단을 사용하여 중대한 업데이트나 수정 사항을 합리적인 사전 고지를 통해 사용자에게 제공합니다. 단, 법률상 이유로 실질적이지 않은 변경, 기능 업데이트 또는 수정을 한 경우(Roblox의 판단에 따름) 고지 없이 즉시 발효됩니다. 변경의 효력은 이 페이지 상단에 기재된 “최종 갱신일”을 기준으로 발생합니다. 최종 갱신일 이후 이 서비스를 계속 이용하는 경우 귀하는 해당 변경을 수락하고 그에 동의하는 것으로 간주됩니다.

Roblox 약관은 다음으로 구성됩니다.

- **사용자 약관.** 사용자 약관은 서비스에 액세스하는 누구에게나 적용됩니다.
- **크리에이터 약관.** 크리에이터 약관은 서비스에 액세스하는 모든 사용자에게 적용됩니다. Roblox Studio 사용, 체험 및 가상 콘텐츠 제공(아래에 정의됨), 서비스에서의 음악 사용과 같은 항목을 다룹니다.
- **Roblox 커뮤니티 규정.** [Roblox 커뮤니티 규정](#)은 모든 사용자에게 적용되며, 서비스를 이용할 때 허용되는 행위와 금지되는 행위의 유형을 규정합니다.
- **Roblox 개인정보 처리방침 및 쿠키 정책.** [Roblox 개인정보 처리방침 및 쿠키 정책](#)은 귀하가 서비스를 이용하는 동안 Roblox가 어떤 정보를 수집하고, 해당 정보를 보호하는 방법, 해당 정보가 이용되는 방법 등을 설명합니다.
- **보충 규정.**
 - **중국.** 이 약관은 Luobu Studio를 사용하여 중국에 있는 사용자 및 개발자가 만든 UGC와 이루어지는 사용자의 상호 작용에 대하여, 그리고 중국에서 배포하기 위하여 Luobulesi 게임에 크

리에이터가 제출하는 UGC에 대하여 적용됩니다.

- **일본.** 이 약관은 일본에 있는 사용자에게 적용됩니다.
- **유럽.** 이 약관은 EU/EEA에 있는 사용자에게 적용됩니다.
- **영국.** 이 약관은 영국에 있는 사용자에게 적용됩니다.
- **베트남.** 이 약관의 파트 A는 베트남에 있는 사용자에게 적용됩니다. 이 약관의 파트 B는 베트남에서 이루어지는 크리에이터 UGC의 퍼블리싱을 규율하며, 베트남 내외에 있는지를 불문하고 모든 크리에이터에게 적용됩니다.
- **호주.** 이 약관은 호주에 있는 사용자에게 적용됩니다.

귀하가 서비스를 이용하는 방법에 따라, 일정한 그 밖의 추가 약관이 적용될 수도 있습니다. 여기에는 다음이 포함되지만 이에 국한되지는 않습니다.

- **광고 연동 및 체험 약관.** [광고 연동 및 체험 약관](#)은 Roblox에서 자신의 체험에 연동된 광고를 게시하는 크리에이터에게 적용됩니다.
- **광고 규정.** [광고 규정](#)은 Roblox에 광고를 하는 집행하는 광고주 및 체험 내 제삼자 광고를 허용하는 크리에이터에게 적용됩니다.
- **광고 약관.** [광고 약관](#)은 [ads.roblox.com](#)의 Roblox Ads Manager를 통해 Roblox에 광고를 게재하는 광고주에게 적용됩니다.
- **얼굴 미디어 캡처 개인정보 처리방침.** [얼굴 미디어 캡처 개인정보 처리방침](#)은 카메라 사용 또는 개인의 얼굴 기하학(연령 인증 포함)을 포함하는 파일 업로드가 필요한 Roblox의 추가 기능을 사용하는 사용자 모두에게 적용되며, 귀하가 서비스를 이용할 때 Roblox가 생체 데이터를 수집, 사용, 공유, 보관, 그리고 삭제하는 방식을 설명합니다.
- **DevEx 약관.** [DevEx 약관](#)은 개발자 환전 프로그램(“DevEx 프로그램”)을 신청하여 수락한 크리에이터에게 적용됩니다.
- **얼굴 애니메이션 개인정보 처리방침.** [얼굴 애니메이션 개인정보 처리방침](#)은 서비스에서 얼굴의 움직임을 캡처하여 애니메이션을 제작하는 얼굴 또는 채팅 애니메이션 캡처 도구를 활성화하고 이용 가능하게 하는 사용자에게 적용되며, 귀하가 서비스를 이용할 때 Roblox가 데이터를 수집, 이용, 공유, 보유하고 수집한 데이터를 파기하는 방법에 대해 설명합니다.
- **Roblox 이름 및 로고 가이드라인.** [Roblox 이름 및 로고 가이드라인](#)은 Roblox에서 생성된 콘텐츠를 다른 플랫폼에서 광고하는 모든 크리에이터 또는 브랜드 파트너에게 적용됩니다.
- **Roblox 확장 서비스.** [Roblox 확장 서비스 약관](#)은 [여기](#)에 기술된 일정한 서비스에 대하여 Roblox의 기본 한도를 넘어서 서비스 이용 및 결제를 관리하기 위하여 해당 기능을 사용하는 크리에이터에게 적용됩니다.
- **Roblox 구독.** [Roblox 구독 약관](#)은 Roblox를 통하여 구독 상품을 구매하는 사용자 또는 크리에이터에게 적용됩니다.
- **화면 녹화 추가 약관.** [화면 녹화 추가 약관](#)은 화면 녹화 기능이 활성화된 체험에 참가하는 모든 사용자에게 적용됩니다.

▼ 사용자 약관

이 사용자 약관은 추가적인 크리에이터 약관과 함께, 특히 **사용자 제작 콘텐츠** 또는 “**UGC**”라고 불리는 것을 규율합니다. UGC는 사용자가 서비스에서 창작, 업로드, 제출, 게시, 표시, 생성, 전송하거나 기타 방법으로 사용할 수 있도록 하는 자료, 애셋 등 모든 종류 또는 특성의 콘텐츠입니다. 모든 사용자는 이 사용자 약관은 물론이고 추가적인 크리에이터 약관의 적용을 받으며, 크리에이터 약관은 여기에서 인용됨으로써 사용자 약관의 일부를 구성합니다.

1 ▼ 정의.

이 약관에서 정의되지 않은 대문자 용어는 [Roblox 사전](#)에 정의된 바에 따릅니다.

2 ▼ 사용자 계정, 서비스에 대한 액세스.

- a. **계정 개설.** 서비스의 일정한 요소 및 기능을 이용하려면, 귀하는 Roblox 계정(“**계정**”)을 개설할 필요가 있습니다. 계정을 생성하기 위해서는 사용자 이름, 생년월일 및 비밀번호와 같은 계정 인증 방법을 제공할 것이 요구되며, 접근하려는 대상에 따라 인증된 이메일 주소, 인증된 전화번호, 정부에서 발급한 사진 부착 신분증과 같은 기타 정보를 제공할 것이 요구될 수도 있습니다. 귀하는 Roblox에 제공하는 모든 정보가 사실이며 정확한 최신 정보임에 동의합니다. Roblox는 귀하의 계정과 관련하여 Roblox에 귀하가 제공한 모든 정보가 정확한지 확인하기 위해 조치를 취할 권리를 보유합니다.
- b. **계정 보안.** 귀하는 계정에 액세스하기 위하여 사용되는 로그인 정보(예컨대, 사용자 이름 및 비밀번호)의 비밀 및 보안을 유지해야 할 책임이 있습니다. 귀하는 해당 자격 증명을 타인(미성년 사용자의 경우 보호자 제외)과 공유하거나 타인에게 공개해서는 안 됩니다.
- c. **계정 책임 및 금지 사항.** 귀하는 해당 행위가 귀하의 허락을 받았는지 여부를 불문하고, 귀하의 계정에서 발생하였거나 귀하의 로그인 정보를 사용하여 서비스에서 발생한 행위에 대하여 귀하가 책임을 져야 한다는 점을 이해하고, 인정하며, 이에 동의합니다. 귀하는 자신의 계정을 통해서만 서비스에 액세스할 수 있습니다. 귀하의 계정 또는 액세스 자격 증명을 다른 사용자에게 판매하는 행위는 엄격하게 금지됩니다. 마찬가지로 다른 사용자의 계정 또는 액세스 자격 증명을 구입하는 행위 또한 엄격하게 금지됩니다. 그러나 유효한 서면 계약에 따라 해당 계정에서 만든 가상 콘텐츠 판매로 Robux를 획득할 수 있는 권리의 판매와 관련하여 계정을 이전하는 것은 허용됩니다. 이러한 예외가 있더라도 서비스 범위를 벗어나 Robux 또는 가상 콘텐츠를 판매하는 행위는 허용되지 않습니다.
- d. **계정 보안 침해.** 계정이 침해되었거나, 보안이 유지되지 않거나, 무단 사용이 의심되는 경우, 즉

시 [Roblox 지원팀](#)에 연락하여 Roblox에 알려야 합니다. 다른 사용자가 귀하의 비밀번호 또는 개인정보를 묻는 경우, 즉시 '[신고하기](#)' 기능을 이용하여 신고해야 합니다. 또한, 다른 계정의 무단 사용에 고의로 참여하거나 이를 허용해서는 안 됩니다.

- e. **계정의 정지 또는 종료.** 귀하가 이 사용자 약관 또는 Roblox 약관([Roblox 커뮤니티 규정](#) 포함)을 위반하는 경우, Roblox는 당사의 전적인 재량으로 (i) 귀하의 계정 및 (ii) 귀하가 Roblox 서비스를 이용하고, 이에 액세스할 수 있는 권리를 종료시키거나 정지할 수 있는 권리가 있습니다(귀하가 개설하거나 개설했던 하나 또는 다수의 대체 계정의 정지 또는 종료 포함). 계정 정지 또는 해지에는 Robux, 체험 액세스, 체험 내 아이템 및 가상 아이템을 포함하며 이에 국한되지 않는 서비스에서 획득한 모든 콘텐츠에 대한 액세스 정지 또는 해지가 포함될 수 있습니다. Roblox는 Roblox가 그 전적인 재량으로, 귀하가 디지털 밀레니엄 저작권법("DMCA")에 의하여 예상되는 바와 같이 반복 침해자에 해당된다고 결정하는 경우에도 귀하의 계정을 종료시킬 수 있습니다. 미성년 사용자의 보호자는 [Roblox 지원팀](#)으로 연락하여 Roblox에 해당 사용자의 계정의 영구 정지를 요청할 수 있습니다.
- f. **통지 및 이의 신청.** Roblox 약관의 위반에 따라서, 또는 법 집행기관의 요청이나 그 밖의 법률상 요청에 따라서, Roblox가 (i) 귀하의 계정 또는 서비스에 대한 액세스를 정지 또는 종료시키거나, (ii) Robux, UGC, 또는 귀하가 서비스에서 보유하는 그 밖의 콘텐츠를 삭제하는 경우, Roblox는 귀하에게 그 사실을 알릴 수 있으며, Roblox의 결정에 대한 재검토를 요청할 수 있는 기회를 귀하에게 제공할 수 있습니다("이의 신청"). 이의 제기 절차를 시작하려면 [Roblox 지원팀](#)으로 연락하시기 바랍니다. 관련 Roblox 정책 및 절차에 대한 자세한 내용은 [여기](#)를 참조하십시오.
- g. **서비스에 대한 액세스.** Roblox는 법률에 의하여 요구되지 않는 한, 사용자에게 대하여 어떠한 책임도 부담하지 않으면서, 법률을 준수하거나, 사용자를 보호하거나, Roblox의 명성을 보호하기 위한 경우를 포함하여, 어떠한 이유로든, 언제든지 당사의 전적인 재량으로 서비스(또는 그 일부)를 변경하거나 정지할 수 있는 권리가 있습니다.

3 ▼ Robux 및 Roblox 구독

- a. "Robux"는 Roblox 서비스의 공식 통화이며, 가상 아이템(아래에서 정의됨) 등의 콘텐츠를 취득하거나, 서비스상에서 "체험"이라 불리는 인터랙티브 콘텐츠에 액세스하기 위하여 사용될 수 있습니다. Robux는 실제 통화의 대체물이 아니며, 이자도 발생되지 않으며, 실제 통화와 동등한 가치가 없습니다. DevEx 프로그램에 신청하여 승인된 크리에이터와에 대해 [DevEx 약관](#)에서 달리 규정된 경우를 제외하고, Robux는 실제 통화로 교환될 수 없으며, Roblox는 사용자의 Robux를 그 밖의 어떠한 금전적 가치가 있는 것으로도 교환해 줄 의무가 없습니다.
- b. **Robux를 사용할 수 있는 제한적 라이선스.** Robux는 실제 통화와 동등한 가치가 없습니다. 크리에이터 약관 4항 또는 귀하의 서비스 이용에 따라 Robux에 적용되는 관련 약관에 명시적으로 규정된 경우를 제외하고, 귀하의 Robux 취득이나 구매는 오로지 (i) 서비스와 관련하여, (ii) 귀

하의 개인적인 엔터테인먼트 목적으로만, 그리고 (iii) 관련 약관을 포함하여 Roblox 약관에 따라 Roblox에 의하여 허용된 방식으로 Robux를 사용할 수 있는 제한적이고, 양도 불가능하며, 취소될 수 있는 라이선스를 받을 수 있는 권리만을 귀하에게 부여합니다. Robux를 이용할 수 있는 제한적 라이선스는 (i) 귀하가 Roblox 약관을 위반하는 경우, (ii) 귀하의 계정이 정지 또는 해지되는 경우 또는 (iii) 이 사용자 약관 또는 서비스가 해지되는 경우에 종료될 수 있습니다.

- c. **Robux의 취득 및 사용.** Robux는 다양한 방식으로 서비스에서 취득될 수 있습니다. 사용자는 다음 방식으로 Robux를 취득할 수 있습니다: (i) Roblox로부터 Robux를 구매하거나, 그 밖의 사유로 수령하는 방식, (ii) 사용자를 위하여 타인이 Robux를 구매하는 방식, (iii) 매월 지급되는 일정한 수당 형식의 Robux가 포함된 멤버십(“Roblox 구독”이라 하며, 아래 3f항에서 자세히 기술됨)을 구매하는 방식, (iv) 다른 사용자와 가상 아이템을 거래하는 방식(아래 4c항에서 기술됨), 또는 (v) Roblox가 제공하는 그 밖의 방식. 또한 크리에이터는 크리에이터 약관의 4항에 보다 자세히 규정된 바에 따라 Robux를 획득할 수 있습니다.

귀하는 서비스를 통하여 이루어지는 경우를 제외하고, 아울러 관련 약관을 포함하여 이 Roblox 약관에 따라 Roblox에 의하여 명시적으로 허용된 경우를 제외하고, Robux 또는 가상 콘텐츠를 사용, 취득 또는 배포해서는 안 됩니다. 그렇게 하려는 모든 시도는 Roblox 약관의 위반을 구성하며, 거래는 무효화되고 귀하의 계정과 Robux 또는 가상 콘텐츠 사용에 대한 라이선스의 즉각적인 정지 또는 해지로 이어질 수 있습니다. Roblox는 사용자가 Robux 또는 가상 콘텐츠를 판매, 양도, 구매 또는 달리 이용하도록 하는 제삼자의 서비스를 인정하지 않고 이에 대한 책임을 부담하지 않으며, 사용자가 이를 이용하는 경우 Roblox 약관의 위반에 해당합니다. 그러나 유효한 서면 계약에 따라서, 계정에 의해서 생성된 가상 콘텐츠의 판매를 통해 Robux를 벌 수 있는 권리와 관련하여 해당 계정을 양도하는 것은 허용됩니다. 이러한 예외가 있더라도 서비스 범위를 벗어나 Robux 또는 가상 콘텐츠를 판매하는 행위는 허용되지 않습니다. **자신이 거주하는 국가 또는 주에서 성년에 해당되는 사용자만이 Robux를 구매하거나, 서비스상에서 그 밖의 실제 화폐를 사용하는 거래를 할 수 있습니다.**

- d. **Robux는 환불될 수 없습니다.** 법률에 의하여 요구되는 경우를 제외하고, Robux에 대한 모든 결제는 **종국적이며, 환불이 불가능합니다.**
- e. **Robux는 변경될 수 있습니다.** Roblox는 당사의 전적인 재량으로, 언제든지 Robux에 대한 변경 사항을 시행할 수 있습니다. 이러한 행위에는 사용자가 획득할 수 있는 Robux의 수량을 제한하거나 Robux의 구매 가격을 인하하는 행위가 포함될 수 있습니다.

Roblox 약관에 따라 귀하에게 부여되는 제한된 라이선스를 제외하고, Roblox는 Robux에 대한 모든 권리를 보유하고 유지합니다. 이러한 권리에는 귀하에 대한 고지, 지급 또는 책임 없이 귀하가 Robux를 사용할 라이선스를 수정, 취소 또는 해지하는 권리가 포함됩니다. Roblox는 Robux, 그 효용 또는 가치에 대하여 어떠한 보증이나 보장도 하지 않습니다.

- f. **구독.** Roblox는 유료 구독을 통하여 귀하에게 추가 혜택을 제공할 수 있습니다(“Roblox 구독”).

귀하의 Roblox 구독 상품 구매 및 이용에 대하여는 [Roblox 구독 약관](#)이 적용됩니다.

4 ▼ 가상 콘텐츠, UGC 구독 및 Roblox 경제.

- a. **가상 콘텐츠 취득.** 귀하는 오로지 서비스에서만 Roblox 또는 크리에이터에 의하여 제공되는 “가상 아이템”(귀하의 아바타를 위한 복장이나 디지털 아이템을 포함하되 이에 국한되지 않음), “체험 내 아이템”(게임 패스 및 특별 능력을 포함하되 이에 국한되지 않음) 및 그 밖의 콘텐츠(체험 및 프라이빗 서버 액세스를 포함하되 이에 국한되지 않음)(“가상 콘텐츠”라 통칭함)를 취득할 수 있습니다. 서비스에서 가상 콘텐츠를 획득하는 것은 전적으로 귀하의 개인 엔터테인먼트를 위한 것이며 해당하는 경우 추가 약관에 별도로 명시된 경우를 제외하고 (i) 귀하와 Roblox 또는 (ii) 귀하와 크리에이터 사이에 법적으로 시행 가능한 계약을 생성하지 않습니다. 가상 콘텐츠는 실제 세상에서 동등한 가치를 갖지 못하며, 귀하는 서비스에서 이루어지는 거래에 기초해서 가상 콘텐츠에 대하여 집행 가능한 어떠한 재산권도 취득하지 못합니다.

귀하가 마켓플레이스, 체험 세부 페이지 또는 체험 내 기능을 통하여 가상 콘텐츠를 취득하기 위해 Robux를 지출하는 경우, Robux는 서비스를 통해서 징수되며, 귀하의 계정 잔고에서 즉시 공제됩니다. 이러한 모든 양도는 최종적인 효력을 가지며, Roblox에 의해서 그 정책이나 실무를 통해 달리 허용되거나, 법률에 의하여 요구되지 않는 한, 환불이 불가능하고, 반복될 수도 없습니다.

- b. UGC 구독은 사용자에게 특정한 추가 혜택을 제공하기 위해 크리에이터가 제공하는 구독을 자동으로 갱신합니다. UGC 구독 상품은 오로지 실제 통화(현실 세계의 금전)를 사용해서만 구매할 수 있습니다. 귀하는 UGC 구독을 구매함으로써 귀하의 구독이 자동으로 갱신되며 귀하가 UGC 구독을 취소할 때까지 Roblox가 결제대행사를 통해 귀하의 결제방법에 따라 청구할 수 있음에 동의합니다. 귀하는 구독 설정 페이지에서 언제든지 UGC 구독을 취소할 수 있습니다. UGC 구독을 취소하더라도 귀하는 이미 지급한 기간 동안 혜택을 누릴 수 있습니다. UGC 구독을 통해 이루어지는 모든 구매는 최종적인 효력을 가지며, Roblox에 의해서 그 정책이나 실무를 통해 달리 허용되거나, 법률에 의하여 요구되지 않는 한, 환불이 불가능하고, 양도 또한 불가능합니다.

c. **가상 콘텐츠 및 UGC 구독권 판매.**

- i. **사용자의 경우.** Roblox는 Roblox 구독 사용자가 서비스에서 Roblox에 의하여 제작된 일정한 가상 콘텐츠를 재판매할 수 있도록 허용합니다(“재판매”). 사용자는 오로지 마켓플레이스 내에서만 이러한 가상 콘텐츠를 재판매할 수 있습니다. 모든 재판매는 최종적인 효력을 가지며, 법률에 의해 요구되지 않는 한, 반복될 수 없습니다. (가상 콘텐츠 재판매 방법에 대한 자세한 설명은 [여기](#)를 참조하십시오.)
- ii. **크리에이터의 경우.** 크리에이터는 크리에이터 약관 4항 및 UGC 구독 이용 약관에 규정된 계약 조건에 따라 가상 콘텐츠 및 UGC 구독 상품을 고안하고 판매할 수 있습니다.

- d. **가상 콘텐츠 거래.** Roblox는 Roblox 구독 사용자가 서비스에서 일정한 가상 콘텐츠를 거래할 수 있도록 허용합니다(“거래”). 이러한 가상 콘텐츠는 다른 가상 콘텐츠로 거래되거나 Robux와 가상 콘텐츠의 조합으로 거래될 수 있습니다. 사용자가 서비스에서 Robux의 교환 등 거래를 하는 경우 Roblox는 수수료를 받을 수 있습니다. 그러나, Robux가 거래의 일부로서 교환되지 않는 경우, Roblox는 해당 거래와 관련하여 어떠한 수수료도 받지 않습니다. (Roblox의 거래 시스템 및 관련 수수료에 대한 자세한 설명은 [여기](#)를 참조하십시오.)
- e. **가상 콘텐츠의 삭제.** Roblox는 당사의 전적인 재량으로, 사전 통지 없이 어떠한 콘텐츠(체험, 가상 콘텐츠, UGC 구독 및 UGC를 포함하되 이에 국한되지 않음)라도 서비스 및 귀하의 계정에서 정지하거나 삭제할 수 있는 권리가 있습니다. Roblox는 그러한 정지 또는 제거 때문에 귀하가 겪을 수 있는 모든 손실에 대해 사용자에게 책임을 지지 않으며, Roblox는 법적으로 요구되지 않는 한, 제거되거나 중지된 콘텐츠에 사용자가 지출한 Robux나 기타 자금을 환불하지 않습니다.
- f. **유료 액세스.** 크리에이터에 의해서 제공되는 유료 액세스 체험에서는 그 체험에 액세스하기 위해서 Robux 또는 현지 통화로 이루어지는 일회성 결제가 요구됩니다(“유료 액세스”). Robux를 통한 유료 액세스 체험은 오로지 Robux를 사용해서만 구매할 수 있으며, 현지 통화를 통한 유료 액세스 체험은 오로지 실제 통화를 사용해서만 구매할 수 있습니다. 귀하는 귀하의 현지 통화 또는 미국 달러(귀하의 현지 통화를 사용할 수 없는 경우)로 데스크톱에서 유료 액세스 체험을 구매할 수 있습니다. 귀하는 현지 통화를 통한 유료 액세스 체험에 대해서, 그 구매 후 48시간 이내에 환불을 요청할 수 있습니다. Robux를 통한 유료 액세스 체험의 구매는 최종적인 효력을 가지며, Roblox에 의해서 그 정책이나 실무를 통해 달리 허용되거나, 법률에 의하여 요구되지 않는 한, 환불이 불가능하고, 양도 또한 불가능합니다.
- i. **제한적 라이선스.** 유료 액세스 체험을 구매하는 경우, 귀하는 이 약관에 부합되는 바에 따라 체험에 대한 라이선스를 부여받습니다. Roblox는 당사의 전적인 재량으로 귀하의 액세스를 취소할 수 있는 권리가 있습니다.
- g. **Roblox 커머스.** 서비스상의 체험 및 그 밖의 기능에서는 실제 통화로 커머스 제공자에게 결제할 수 있는 기능을 포함하여, Roblox 외부에 존재하는 아이템의 쇼핑, 구매 및/또는 취득을 가능하게 할 수도 있습니다(“커머스 제공자 활성화”라 통칭함). 이 계약 조건에서 정의되지 않은 대문자 용어는 Roblox 사전에서 정의되어 있습니다.
- i. **기기, 연령 및 지역 제한.** 커머스 제공자 활성화에 액세스하려면, 귀하는 반드시 적어도 13세 이상이고, 미국에 거주해야 하며, 커머스 제공자 활성화의 일정한 기능은 장치 유형에 기초하여 적격 사용자만이 이용 가능할 수도 있습니다.
- ii. **커머스 제공자로부터의 구매.**
1. 귀하가 커머스 제공자 활성화에서 구매하기로 선택하는 경우(“구매”나 “쇼핑” 버튼, 광고, “더 알아보기” 또는 그 밖의 링크나 구매 방법을 클릭하는 경우 포함), 귀하는 귀하의 구매를 완료하기 위해서 제삼자 매장, 이커머스 플랫폼, 마켓플레이스, 브랜드, 개발자 및/또는 이들의 피지정자(“커머스 제공자”라 통칭하며, 해당 애플리케이션 또는 웹 사이트는 “커머스 제공자 웹사이트”라 함)에 의하여 운영되는 애플리케이션이나 웹 사이트를 이용하고, 이와 상호 작용하게 될 것입니다. 귀하가 커머스 제공자 웹사이트에 액세스하거나, 이

를 이용하거나, 이와 거래하거나, 그 밖의 방식으로 이와 상호 작용하는 경우, 귀하는 그 커머스 제공자에게 해당되는 제삼자 서비스를 귀하에게 제공하라고 지시하는 것입니다.

2. 커머스 제공자와의 사이에서 이루어지는 귀하의 거래에 대해서는 전적으로 귀하가 책임을 집니다. 귀하는 커머스 제공자 활성화 또는 커머스 제공자 웹사이트에서 고지되는 바에 따라, 커머스 제공자에 의해서 시행되는 판매 조건, 규칙, 정책 및 개인정보 처리방침을 포함하여, 커머스 제공자 웹사이트의 약관(“커머스 제공자 약관”)이 해당 커머스 제공자와의 사이에서 이루어지는 귀하의 거래 및 커머스 제공자 웹사이트에서 이루어지는 귀하의 모든 활동(커머스 제공자 웹사이트를 통하여 수집 및 처리되는 정보 포함)을 규율한다는 점을 이해합니다. Roblox는 커머스 제공자 웹사이트를 통하여 이루어지는 거래의 당사자가 아니며, 해당 거래는 커머스 제공자에 의하여 관리됩니다. 관련 거래를 포함하여, 커머스 제공자 웹사이트와 관련되는 일체의 청구권은 커머스 제공자 약관에 의하여 규율되며, 관련 법률에 따라 허용되는 최대한의 범위까지, Roblox는 해당 청구권에 대해서 책임을 지지 않습니다. 귀하는 커머스 제공자 웹사이트를 이용하거나 이에 액세스하는 동안 이루어지는 귀하 또는 귀하의 미성년자(해당되는 경우)의 행위에 대해서 귀하가 전적으로 책임을 진다는 점에 동의하며, 귀하는 커머스 제공자 웹사이트에 액세스하거나 이를 이용하는 경우에 반드시 커머스 제공자 약관을 준수해야 합니다. 이 커머스 약관과 커머스 제공자 약관 사이에 불일치하거나 상충되는 사항이 존재하는 경우, 귀하가 해당 커머스 제공자 웹사이트에서 하는 활동이나 거래에 관한 한, 커머스 제공자 약관의 효력이 우선합니다.
3. “커머스 제품”은 커머스 제공자 웹사이트를 통하여 제공되는 일체의 물품, 상품 또는 그 밖의 제품 및 서비스를 의미하며, 이는 Roblox를 벗어나서 즐기도록 의도된 것입니다(예컨대, 의류, 라이브 이벤트 티켓, 음식 배달 서비스 등). 커머스 제공자 웹사이트를 통하여 제공되는 커머스 아이템은 변경될 수 있으며, 언제든지 전부 또는 일부가 수정, 정지, 이용 불가능 또는 중단될 수 있습니다. Roblox는 커머스 아이템의 성능 또는 품질 문제, 주문 발주, 배송 문제, 결제 처리, 또는 커머스 아이템과 관련된 환불 요청을 포함하여, 커머스 제공자와 귀하의 거래에 대해서 귀하에게 어떠한 책임이나 채무도 부담하지 않습니다. 귀하는 커머스 제공자가 커머스 제공자 웹사이트에서 이루어진 일체의 거래의 모든 측면에 대해서 (커머스 아이템의 이행 포함) 전적으로 책임을 지는 당사자라는 점을 이해하고, 이에 동의합니다.

- iii. **세금.** Roblox는 가상 체험에서 사용자가 커머스 제공자의 브랜드를 둘러보고 이와 상호 작용할 수 있게 해주는 특유의 몰입적 브랜드 체험을 제공합니다. Roblox는 전적으로 브랜드 상호 작용을 위한 체험만을 제공합니다.

Roblox는 마켓플레이스 또는 마켓플레이스 퍼실리테이터로서의 역할을 수행하지 않으며, 커머스 상품의 구매, 판매 또는 인도(“커머스 제공자 거래”)에 관여하지 않습니다. 커머스 상품과 관련되는 모든 커머스 제공자 거래는 커머스 제공자 웹사이트를 통하여 직접 수행됩니다. Roblox Corporation은 직접 또는 간접으로 결제를 취급, 처리 또는 수락하거나, 수령액을 징수하거나, 가격을 결정하거나, 어떠한 방식으로든 이러한 커머스 제공자 거래를 감독하

지 않습니다. 커머스 제품에 관한 일체의 반품, 고객 서비스 또는 관련 문의나 문제는 해당 커머스 제공자와의 사이에서 처리해야 하며, 해당 커머스 제공자의 책임입니다.

커머스 제공자는 그들 자신의 커머스 제공자 웹사이트를 관리하며, Roblox와는 독립적으로 운영됩니다. 이러한 독립성에는 판매 실행(예컨대, 결제 처리 서비스, 가격 책정, 주문 접수, 반품이나 교환의 수락 또는 지원), 재고 관리, 개인별 맞춤 브랜딩, 고객 서비스, 커머스 제품의 이행 및 인도가 포함되지만, 이에 국한되지 않습니다. 모든 커머스 제공자 거래는 커머스 제공자와 사용자 사이에서 직접 처리됩니다.

커머스 제공자는 이 커머스 약관에 따라 이루어지는 커머스 제품의 판매 및 커머스 제공자 거래와 관련되는 모든 판매세, 사용세, VAT, GST 및 유사한 세금(“세금”)을 납부할 책임을 전적으로 부담합니다.

- iv. **가상 아이템.** 모든 커머스 제공자 활성화가 디지털 트윈 또는 그 밖의 디지털 아이템을 제공하는 것은 아닙니다. 커머스 제공자 웹사이트에서 이루어지는 구매는 디지털 트윈 또는 그 밖의 디지털 아이템 또한 수반한다고 커머스 제공자 활성화에서 명시하는 경우, 해당 디지털 트윈/아이템은 가상 콘텐츠입니다. 커머스 제공자 활성화에서 광고된 각각의 적격 커머스 아이템에 대해서 커머스 제공자 웹사이트를 통해 이루어진 귀하의 구매가 성공적으로 완료되었다고 커머스 제공자가 확인하는 경우, 귀하는 오로지 해당되는 가상 콘텐츠를 받을 권리, 또는 이러한 권리와 상환할 수 있는 수단만을 부여받게 될 것입니다. 커머스 제공자 웹사이트를 통한 귀하의 주문이 커머스 제공자 약관이나 이 커머스 약관을 준수하지 않은 활동을 이유로, 또는 그 밖에 Roblox 이용 약관에 규정된 바에 따라, 취소 또는 반복되는 경우, Roblox는 해당되는 가상 콘텐츠에 대한 자격을 거부하거나, 이를 삭제할 수 있는 권리가 있습니다. 커머스 제공자 활성화를 통하여 제공되는 가상 콘텐츠는 변경될 수 있으며, 언제든지 전부 또는 일부가 수정, 정지, 이용 불능 또는 중단될 수 있습니다. 달리 명시되지 않은 한, 각각의 가상 콘텐츠에 대해서 최대 1개가 부여됩니다. 동일한 적격 커머스 아이템을 여러 개 구매하더라도 동일한 가상 콘텐츠가 여러 개 부여되지는 않습니다.
- v. **커머스 제공자 활성화는 변경될 수 있습니다.** 당사는 당사의 전적인 재량으로, 언제든지 커머스 제공자 활성화의 전부 또는 일부를 수정, 정지, 액세스 차단 또는 중단할 수 있는 권리가 있습니다. 당사는 Roblox의 전적인 재량으로 언제든지 이러한 계약 조건을 변경할 수 있는 권리가 있습니다.
- vi. **보증 책임 부인.** 관련 법률에 따라 허용되는 최대한의 범위까지, 커머스 제공자 활성화, 커머스 제공자 웹사이트, 그리고 커머스 제공자 웹사이트를 통하여 구매할 수 있게 되거나 커머스 제공자로부터 취득된 커머스 아이템에 관하여, 귀하는 ROBLOX가 상품성, 특정 목적을 위한 적합성 및 만족스러운 품질에 대한 묵시적 보증을 포함하되 이에 국한하지 않고, 명시적이든, 묵시적이든, 제정법에 따른 것이든, 그 밖의 사유로 인정되는 것이든, 여하한 종류나 성질의 일체의 보증 책임을 명시적으로 부인한다는 점을 이해하고, 이에 동의합니다. 귀하는 커머스 제공자가 커머스 제공자 웹사이트에서 구매되거나 커머스 제공자에 의해서 제공되는 커머스 아이템에 대한 거래 및 그 이행에 대해 책임을 지는 당사자라는 점, 그리고 ROBLOX는 이러한

커머스 아이템의 설계, 제조, 제공 또는 인도에 어떠한 관여도 하지 않는다는 점을 이해하고, 이에 동의합니다.

- vii. **책임 제한.** 관련 법률에 의해 허용되는 최대한의 범위까지, Roblox는 계약, 불법행위, 엄격책임, 제정법 또는 그 밖의 법적 이론이나 형평법상의 이론에 근거하여 발생하는지 여부를 불문하고, 커머스 제공자 활성화, 커머스 제공자 웹사이트, 커머스 아이템 또는 이 커머스 약관으로부터 발생하거나, 이와 관련되는 일체의 종류의 손실, 손해 또는 부상(직접 손해, 간접 손해, 특별 손해, 부수적 손해, 본보기적 손해, 결과적 손해 또는 그 밖의 무형적 손해 포함)에 대해서 어떠한 경우에도 귀하에게 책임을 지지 않습니다.

5 ▼ 결제 및 환불.

- a. **일반 사항.** 자신이 거주하는 국가 또는 주에서 성년에 해당되는 사용자만이 서비스상에서 Robux, Roblox 구독 상품 또는 UGC 구독 상품의 구매 등의 금전적 거래를 할 수 있습니다.
- b. **사용자의 책임.** Robux, Roblox 구독 상품 또는 UGC 구독 상품을 구매하는 경우, 귀하(또는, 해당되는 경우에, 귀하의 보호자)는 귀하가 선택한 결제 수단을 사용할 수 있는 권리를 귀하가 갖고 있다는 점, 그리고 귀하의 결제 수단에는 해당 거래를 완료하기 위해서 이용 가능한 충분한 금액이 남아 있다는 점을 확인하고 보증합니다. 또한 귀하는 해당되는 추가 약관을 읽었고, 그 구속을 받기로 동의한다는 점, 그리고, 귀하가 서비스에서 이루어지는 금전적 거래와 관련하여 제공하는 정보(선택한 결제 수단의 제공을 포함하되 이에 국한되지 않음)에 대하여 해당 금전적 거래의 결제 서비스 제공자가 시행하는 개인정보 처리방침이 적용된다는 점에 동의합니다.
- i. 누군가 귀하의 결제수단을 포함하여 귀하의 계정에 무단으로 접근하였거나 계정을 이용하였다고 생각되는 경우, [Roblox 지원팀](#)으로 연락하여 가능한 조속히 Roblox에 통지하여야 합니다. Roblox는 무단 과금이 있는 계정을 정지하거나 계정의 Robux 구매, 거래 참여 및/또는 가상 콘텐츠 및 UGC 구독 구매 기능을 제한할 수 있는 권리를 보유하고 있습니다. (아래 미허용 거래 참고.)
- c. **미허용 거래.** 서비스와 관련하여 귀하의 신용/직불 카드, PayPal 또는 Google Play 계정에 귀하가 허용하지 않은 요금이 청구된 사실을 발견한 경우, Roblox 지원팀에 즉시 문의하시기 바랍니다. 요금 청구가 귀하의 허락 없이 이루어졌다고 생각되는 경우, 즉시 Roblox에 알리시기 바랍니다. 당사의 목표는 귀하의 우려 사항에 관해 파악하고, 즉시 그에 대처하는 것입니다. 귀하가 귀하의 결제 처리기관에 직접 요금 청구 관련 이의를 제기하는 경우, 결제 기관의 분쟁 과정에 적용되는 금지 사항으로 인하여 Roblox는 환불 등 Roblox가 제공할 수 있는 도우미 제약을 받게 될 수도 있습니다. 사기 및 그 밖의 해악으로부터 Roblox 및 사용자를 보호하기 위해서, Roblox는 허용되지 않은 요금 청구가 이루어진 계정을 정지하거나, 계정의 Robux 구매, 거래 참여, 가상 콘텐츠 구매 기능을 제한할 수 있는 권리가 있습니다. Roblox는 귀하에게 Roblox의 결정 재검토를 요청할 수 있는 기회를 제공할 수 있습니다. 이의 신청 절차에 관한 자세한 설명은 위 사용자 약관 2항을 참고하시기 바랍니다.

- d. **가격 및 세금.** 귀하가 Roblox로부터 현지 통화로 Robux, Roblox 구독 상품, UGC 구독 상품 또는 유료 액세스 상품을 구매하는 경우, 지급해야 하는 가격은 구매 시점에 명시된 가격 및 귀하의 구매에 대해서 Roblox가 평가하여 적용하는 모든 판매세 및/또는 사용세, 부가가치세 (“VAT”) 또는 물품서비스세 (“GST”)가 합산된 금액("구매가격")입니다. 미국 및 캐나다 구매자의 경우, 관련 판매세가 별도로 명시되어, 표시된 가격에 추가될 것이며, Roblox가 VAT 또는 GST 사업자로 등록된 그 밖의 국가에 있는 구매자의 경우, 구매 시점에 달리 명시되지 않은 한, 구매가격에는 해당 지역에서 적용되는 세율로 관련 VAT 또는 GST가 포함될 것입니다.

6 ▼ 지식 재산권 및 UGC.

- a. **Roblox IP.** 서비스의 인터페이스, 그래픽(크리에이터 약관의 2항에 정의된 바에 따라, Roblox 클래식 아바타 및 수정된 클래식 아바타를 포함하되 이에 국한되지 않음), 상표, 디자인, 정보, 아트웍, 데이터, 코드, 제품, 소프트웨어 및 그 밖의 모든 요소(이에 대한 권리 및 2차적 저작물을 포함하며, “Roblox 지식재산” 또는 “Roblox IP”라 함)는 법률 및 Roblox 약관에 의하여 보호됩니다. 모든 Roblox IP는 Roblox와 Roblox 라이선서들의 재산입니다. Roblox IP에는 크리에이터 약관에 따라 크리에이터에 의해서 Roblox에 라이선스가 부여되는 모든 UGC가 포함됩니다. Roblox 약관 및 관련 추가 약관에서 허용되지 않는 한, 귀하는 서비스에 포함된 Roblox IP를 사용할 수 없습니다. 단, 귀하가 각 인스턴스 소유자로부터 별도로 허가를 받는 경우는 제외합니다. Roblox는 이 Roblox 약관 또는 추가 약관에서 달리 부여되지 않은 Roblox IP에 대한 모든 권리를 보유합니다.
- b. **UGC.** 서비스에는 귀하가 서비스에서 UGC를 창작, 업로드, 제출, 공표, 표시, 생성, 전송 또는 그 밖의 방식으로 제공(“퍼블리싱”이라 함)할 수 있게 해주는 다양한 포럼, 기능, 소프트웨어 및 그 밖의 인터랙티브 기능이 포함되어 있습니다. 이러한 기능에 대한 자세한 내용에 대하여는 크리에이터 약관 2항도 읽어 보시기 바랍니다.

서비스상에 게시된 UGC는 Roblox 약관(Roblox [커뮤니티 규정](#) 포함)을 준수해야 하고, 불법적이거나, 사기적이거나, 기만적이거나, 외설적이거나, 위협적이거나, 타인의 명예를 훼손하거나, 개인정보를 침해하거나, 지식재산권을 침해하거나, 그 밖의 사유로 제삼자에게 피해를 주거나 부적절해서는 안 되며, 소프트웨어 바이러스, 상업적 권유, 연쇄 편지, 대량 이메일 발송 또는 일체의 형식의 “스팸”으로 구성되거나, 이를 포함해서는 안 됩니다.

[개인정보 처리방침](#) 또는 관련 추가 약관에 달리 규정된 경우를 제외하고, (i) 귀하는 귀하가 게시하는 UGC가 기밀 자료 또는 독점 자료로 인정되지 않을 것이라는 점에 동의하며, (ii) 머신 러닝 및 관련 모델의 훈련과 관련된 경우를 포함하되 이에 국한하지 않고, 서비스 운영, 제공, 홍보 또는 개선과 관련된 일체의 사업 목적을 위해서 전 세계 어디에서나, 어떤 매체를 통해서든 이러한 UGC 및 서비스 상의 관련 상호작용 데이터에 대해서 호스팅, 사용, 복사, 복제, 수정, 개작, 게시,

번역, 구동, 2차적 저작물 제작, 배포, 공중 송신, 공개 공연 또는 공개 표시(청중으로의 직접 전송 방식 포함) 행위를 할 수 있는 비독점적이고, 로열티가 없으며, 영구적이고, 취소 불가능하며, 전면적으로 서브라이선싱 가능한 권리를 Roblox에 부여합니다. 단, Roblox는 귀하가 제공하는 개인정보를 오로지 Roblox의 개인정보 처리방침에 따라서만 공유할 것입니다.

귀하는 UGC의 게시 시점에 (i) 귀하가 UGC에 대한 모든 권리를 소유 또는 관리하고, (ii) UGC가 정확하고 사기적이거나 기만적이지 않으며, (iii) UGC가 이 약관, 관련 법률, 지식 재산권, 프라이버시권, 퍼블리시티권 등 제3자 권리를 위반하거나 침해하지 않으며 어떠한 개인 또는 단체에도 손해를 입히지 않을 것임을 진술하고 보장합니다. 귀하는 Roblox가 일정한 상황에서 귀하가 퍼블리싱하거나 서비스를 통해서 제공하는 UGC가 해당 서비스의 다른 사용자에게 의해서 복사되거나 사용되지 않을 것이고, 해당 서비스상에서나 이를 벗어나서 논의되지 않을 것이라고 보증할 수 없다는 점을 이해합니다. 귀하가 그러한 용도로 UGC를 제출할 권리가 없는 경우 이를 게시하는 행위로 인해 귀하에게 책임이 발생할 수 있습니다. Roblox는 귀하 또는 제삼자가 게시한 UGC에 대하여 어떠한 책임도 없으며 의무를 부담하지 않습니다. Roblox는 당사의 서비스의 UGC를 모니터링, 수정, 차단 또는 삭제할 수 있는 권리가 있지만, 그래야 할 의무는 없으며, 귀하 또는 제삼자에게 통지하거나 책임을 지지 않고 언제든지 이러한 권리를 행사할 수 있습니다.

- c. **체험 내 UGC.** 일정한 체험에서는 해당 체험의 사용자가 그 체험 내에서 UGC를 퍼블리싱할 수 있게 해줍니다. 체험 내에서 별도로 UGC를 게시하는 사용자는 일체의 의무(어떠한 사람이나 당사자에게 로열티나 그 밖의 보상을 지급할 의무 포함)도 없이, 머신 러닝 및 관련 모델의 훈련, 개발 및 사용과 관련되는 경우를 포함하되 이에 국한하지 않고, 어떤 방법이나 매체로든, 해당 UGC를 사용하고 활용할 수 있는 전 세계적이고, 영구적이며, 로열티가 무료이며, 취소될 수 없는 권리 및 비독점적 라이선스를 이 약관에 의해서 Roblox 및 해당 체험의 크리에이터 모두에게 부여합니다. 해당 사용자가 수정된 클래식 아바타(크리에이터 약관 2항에서 정의됨)를 생성하는 경우, 사용자는 해당 수정된 클래식 아바타에 대한 일체의 권리, 소유권, 이권을 Roblox에 양도하며 Roblox는 어느 개인에게 로열티 또는 기타 보상을 지급할 의무를 포함하여 어떠한 의무 없이(이 Roblox 약관에 달리 명시된 경우를 제외함) 서비스에서 수정된 클래식 아바타를 사용 및 활용할 수 있는 비배타적인 라이선스를 사용자와 크리에이터 모두에게 부여합니다.

d. **저작권 침해 / 디지털 밀레니엄 저작권법(DMCA).**

- i. **침해 통지.** 당사는 타인의 지식 재산권을 존중하며 귀하에게도 그와 같이 행동할 것을 요청합니다. 귀하가 저작권 소유자 또는 저작권 소유자의 대리인이며 서비스의 콘텐츠가 귀하의 저작권을 침해한다고 생각하는 경우, 귀하는 DMCA에 따른 통지를 당사의 저작권 대리인에게 이메일(copyright_agent@roblox.com) 또는 우편(Legal, 3150 S. Delaware St., San Mateo, CA 94403)으로 보낼 수 있습니다. 전화 (888) 858-2569로 문의하실 수도 있습니다. 저작권 소유자가 13세 미만인 경우, DMCA 통지서는 그 부모, 보호자 또는 그 밖의 성년자인 대리인에 의해서 제출되어야 합니다. 귀하의 침해 통지에는 반드시 다음의 정보가 포함되어야 합니다.

- 침해된 저작권 또는 기타 권리의 소유자를 대리해서 활동할 수 있는 권한을 부여받은 사람의 전자 서명 또는 실제 서명
- 침해되었다고 주장하는 저작권 보호 작업 또는 기타 지식 재산권에 대한 설명
- 침해를 주장하는 자료 및 해당 자료의 위치에 대한 설명
- 귀하의 주소, 전화번호, 이메일 주소
- 귀하의 정직한 믿음에 따라 판단할 때 해당 자료가 저작권 소유자, 그 대리인 또는 법률의 승인 없이 무단으로 사용되었다고 직접 설명하는 진술서
- 귀하가 제출하는 통지의 위 정보가 정확하며, 위증죄에 대한 처벌을 인지한 상태에서, 귀하가 저작권 또는 지식 재산권 소유자이거나 저작권 또는 지식 재산권 소유자를 대신하여 대리인 역할을 하도록 승인을 받았다고 직접 설명하는 진술서

귀하는 귀하가 이 항목의 모든 요건을 준수하지 않는 경우, 귀하의 DMCA 통지서가 유효하지 않을 수도 있다는 점을 인정합니다. 보다 자세한 사항은 17 U.S.C. § 512(c)(3)을 참조하십시오. 당사는 귀하의 DMCA 침해 통지 사본(귀하가 제공한 연락처 포함)을 통지된 콘텐츠에 대해 책임이 있는 개인에게 송부할 수 있습니다.

- ii. **반대 통지.** DMCA 침해 통지의 결과로 귀하의 콘텐츠가 삭제되거나 비활성화된 경우로서, 귀하의 콘텐츠가 침해 콘텐츠에 해당하지 않거나 저작권 소유자, 저작권 소유자의 대리인 등으로부터 적절한 권한을 받았거나 법률에 따라 귀하의 콘텐츠에 해당 자료를 게재 및 이용할 수 있다고 판단하는 경우, 귀하는 당사의 저작권 대리인에게 이메일 (copyright_agent@roblox.com) 또는 우편(Legal, 3150 S. Delaware St., San Mateo, CA 94401)으로 반대 통지를 보낼 수 있습니다. 13세 미만 사용자를 대리하여 제출되는 반박 통지서는 그 부모, 보호자 또는 그 밖의 성인자인 대리인에 의해서 제출되어야 합니다. 당사의 저작권 대리인이 반대 통지를 수령하는 경우, 당사는 원래의 불만을 제기한 당사자에게 반대 통지의 사본(귀하가 제공한 연락처 포함)을 보내 당사가 10영업일 이내에 삭제된 콘텐츠를 복구하거나 비활성화를 중단할 수 있음을 해당 당사자에게 알릴 수 있습니다. 저작권자가 콘텐츠 제공자를 상대로 법원의 명령을 구하는 소를 제기하지 않는 한, 당사는 독자적인 재량으로 반대 통지를 수령한 날로부터 10~14영업일 또는 그 이상의 기간 내에 삭제된 콘텐츠를 복구하거나 해당 콘텐츠에 대한 접근권을 복원할 수 있습니다.
- e. **상표 침해.** 귀하가 상표 소유자이거나 상표 소유자의 대리인이며서비스의 특정 콘텐츠가 귀하의 등록 상표를 침해한다고 생각하는 경우, 침해 통지를 당사의 저작권 대리인에게 이메일 (trademark_agent@roblox.com) 또는 우편(Legal, 3150 S. Delaware St., San Mateo, CA 94403)으로 제출하시기 바랍니다. 당사에 연락할 때 귀하의 통지에 다음 정보를 제공해 주십시오.
- 상표 소유자를 대리해서 활동할 수 있는 권한을 부여받은 자의 전자 서명 또는 실제 서명
 - 해당되는 경우에 상표가 등록된 국가 및 상표 등록번호를 포함하여, 귀하가 침해되었다고 주장하는 상표에 대한 설명

- 귀하가 침해를 주장하는 콘텐츠 및 그 위치에 대한 설명
- 귀하의 주소, 전화번호 및 이메일 주소
- 귀하의 정직한 믿음에 따라 판단할 때 해당 콘텐츠가 상표권 소유자, 그 대리인 또는 법률의 승인 없이 무단으로 사용되었다고 직접 설명하는 진술서
- 귀하가 제출하는 통지의 위 정보가 정확하며, 위증죄에 대한 처벌을 인지한 상태에서, 귀하가 상표권 소유자이거나 상표권 소유자를 대신하여 대리인 역할을 하도록 승인을 받았다고 직접 설명하는 진술서

Roblox는 사용자와 상표권자 간 분쟁을 중재하는 지위에 있지 않음에 유의하시기 바랍니다. 그러나 당사는 지식 재산권을 중요하게 생각하며 유효한 상표권 침해 통지를 접수하는 경우 상표권 침해에 연루된 콘텐츠를 조사하고 삭제할 수 있습니다. 상표권 침해 신고의 목적상 귀하는 등록 상표의 소유자 또는 그 대리인이어야 하며, 출원 중인 상표는 해당하지 않습니다.

- f. **반복적 침해자 정책.** Roblox의 지식재산 정책에 따라 (i) 제삼자의 지식재산권을 침해하고 있다고 Roblox가 인지한 콘텐츠 또는 유효한 저작권 소유자나 그 대리인에 의해서 제출된 유효한 DMCA 통지서에서 그러하다고 식별된 콘텐츠는 삭제하거나 접근 차단 조치를 취하며, (ii) 적절한 경우에는, 제삼자의 저작권이나 그 밖의 지식재산권을 반복적으로 또는 심각하게 침해하는 사용자의 계정은 정지 또는 종료시키고, 해당 사용자가 제작한 서비스에 대한 액세스를 차단합니다.
- g. **피드백.** 서비스에 관해서, 또는 이와 관련하여 귀하가 제공하는 일체의 피드백, 의견 또는 제안 ("피드백"이라 통칭함)은 완전히 자발적으로 이루어지는 것이며, 귀하는 이러한 피드백에 대하여 영구적이고, 취소 불가능하며, 로열티가 무료이고, 대가가 완전히 지불되었으며, 전 세계적으로 인정되는 라이선스를 당사에 부여하는 것이고, 당사는 귀하에게 어떠한 책임도 지지 않으면서 당사가 적절하다고 보는 바에 따라 이러한 피드백을 자유로이 이용할 수 있습니다.

7 ▼ 온라인 안전.

Roblox는 긍정적이고, 안전하며, 존중하는 온라인 환경을 조성하고 증진하는 데 전념합니다. 이를 달성하기 위하여, 당사는 전문적인 안전팀을 활용하고, 외부 협력사와 협업하며, 서비스의 잠재적 오용을 탐지, 방지, 경감 및 규제하기 위하여 고안된 시스템을 개발합니다. 당사는 타인의 권리에 대한 침해, 해롭거나 불법적인 콘텐츠, 나쁜 행동, 그리고 당사의 커뮤니티 규정(여기에서 인용됨으로써 이 사용자 약관의 일부를 구성함)에 대한 그 밖의 위반 행위를 탐지하는 데 도움이 되도록 담당자를 통하여 규제함은 물론이고 콘텐츠와 행동을 분석 및 규제하는 자동화된 시스템도 사용합니다. 서비스에서 당사의 커뮤니티 규정을 위반하는 것으로 보이는 콘텐츠나 자료를 발견하는 경우, [Roblox 지원팀](#)에 연락하고, “사용자 안전 우려” 도움말 범주를 선택하여 해당 사용자와 상황을 즉시 신고해 주시기 바랍니다.

- a. **커뮤니티 규정.** 사용자의 안전을 유지하기 위해 Roblox는 일정한 커뮤니티 규정을 수립하여 사용자가 서비스에서 어떻게 행동하여야 하며 서비스에서 어떤 행위가 허용되고 허용되지 않는지에 대한 개요를 제시합니다. 이 약관의 일부를 구성하는 이 커뮤니티 규정은 [여기](#)에서 열람할 수 있습니다. 커뮤니티 규정을 위반하는 경우 Roblox 약관을 위반하는 것으로 간주되며 그로 인해 계정이 일시 정지 또는 영구 정지될 수 있습니다. Roblox 커뮤니티의 안전을 촉진하기 위하여, 해당 공개가 법률 또는 규정에 의하여 요구되거나, 사람에게 대한 피해를 방지하거나 Roblox의 권리 및 재산을 보호하기 위하여 필요하다고 Roblox가 신의칙에 따라 판단하는 경우, Roblox는 귀하의 콘텐츠를 제삼자에게 공개할 수 있습니다.
- b. **자녀 보호 기능.** Roblox 커뮤니티는 모든 연령의 사용자로 구성됩니다. 당사는 모두를 위하여 안전하고 재미있는 환경을 조성하기 위해서 열심히 노력합니다. 커뮤니티의 발전을 위해 당사는 사용자와 그 부모, 보호자에게 여러 안전 기능 및 보호 수단을 제공합니다. 이 기능에 대한 자세한 정보는 [여기](#)에서 확인할 수 있습니다.
- c. **콘텐츠 수위 라벨.** Roblox는 사용자들이 이용하는 체험에 관하여 충분히 알고 결정하도록 돕고, 사용자들이 보고 싶지 않은 콘텐츠에 접할 가능성을 줄이도록 돕기 위하여 “콘텐츠 수위 라벨”을 사용합니다. 당사의 콘텐츠 수위 라벨(최소, 약함, 보통, 제한) 및 콘텐츠 설명문은 체험 페이지에 표시되어 있으며, 연령대와 지역별 콘텐츠 정책에 기초하여 사용자들에게 체험을 추천하기 위하여 사용됩니다. 13세 미만 사용자는 콘텐츠 수위 라벨이 없는 미등급 체험을 검색하거나 플레이할 수 없습니다.
- d. **커뮤니케이션 기능.** Roblox는 사용자들이 소통할 수 있는 다양한 방식을 제공하며, 여기에는 파티 채팅, 체험 채팅, 개인 채팅, 음성 채팅, 그리고 Studio에서의 팀 제작이 포함됩니다(“**커뮤니케이션 기능**”이라 통칭함). 커뮤니케이션 기능을 이용하기 전에 [연령 확인](#)을 거쳐야 할 수도 있습니다. Roblox는 [커뮤니티 규정](#)을 위반하는 행위를 식별하기 위하여 고안된 다양한 종류의 자동화된 시스템을 사용하는데, 예컨대, (a) 필터링되는 텍스트 채팅의 경우에는 규정을 위반하는 통신 내용을 인식하여 그것이 사용자들에게 노출되지 않게 하기 위하여 텍스트 필터와 키워드 목록을 사용하고, (b) 음성 채팅의 경우에는 규정을 위반하는 말을 분류 및 탐지하기 위하여 자동 음성 인식 및 자체 AI 모델을 사용합니다.

8 ▼ AI 기능.

1. Roblox는 귀하가 당사의 서비스의 일부로서 이용하기로 선택할 수 있고, 인공지능(“AI”)을 활용하는 일정한 선택적 기능 및 제작 도구를 제공하며, 여기에는 크리에이터 약관의 AI 기술 및 AI 도구 항목에 기재된 AI 도구가 포함됩니다(“**AI 기능**”이라 통칭함). 일정한 AI 기능에서는 귀하가 처리를 위한 입력으로서 텍스트나 그 밖의 자료(“**프롬프트**”)를 제출하면, 귀하의 프롬프트에 기초하는 AI 생성 답변(“**출력물**”)을 받을 수 있게 해 줍니다.
2. **AI 기능에 대한 책임.** 귀하의 AI 기능 이용과 상호 작용, 귀하가 제출하는 모든 프롬프트, 그리고

귀하의 출력물 사용에 대해서는 Roblox가 아니라 귀하가 책임을 부담합니다. AI 기능을 이용하는 경우, 귀하는 AI 기능에 프롬프트를 제출하기 위하여, 그리고 Roblox가 귀하에게 AI 기능을 제공하고, 그 밖에 이 사용자 약관에 의하여 허용되는 바에 따라 프롬프트를 이용할 수 있는 모든 라이선스를 부여하기 위하여 필요한 모든 권리, 라이선스 및 허락을 확보하고 있다는 점을 확인하고 보증합니다. 귀하와 Roblox 사이의 관계에서는, 그리고 관련 법률에 의하여 허용되는 범위까지, 귀하는 귀하가 프롬프트 및 출력물에 대하여 갖는 일체의 권리, 권원 및 이익을 보유합니다.

3. **라이선스.** 귀하는 모델의 훈련과 관련되는 경우를 포함하되 이에 국한되지 않고, 서비스의 운영, 제공 또는 개선과 관련되는 사업상 목적으로 프롬프트, 출력물, 그리고 서비스 내에서 이루어지는 귀하의 상호 작용 데이터와 관련되는 정보를 이용할 수 있는 비독점적이고, 로열티 무료이며, 영구적이고, 취소 불가능하며, 전면적 서브라이선싱이 허용되는 권리 및 라이선스를 Roblox에 부여합니다. 명확히 말해서, 전술한 규정은 체험 및 아바타 애셋에 대한 것을 포함하여, 귀하가 모델 훈련에 관하여 설정한 데이터 공유 선호 사항에 영향을 미치지 않을 것입니다.
4. **금지 행위.** AI 기능을 이용하는 경우, 귀하는 다음을 위하여 AI 기능에 액세스하거나, AI 기능을 이용하거나, 타인이 액세스 또는 이용하도록 해서는 안 됩니다.
 1. 타인의 특성, 사회적 행동 또는 개인정보에 기초하여 타인을 이용하는 경우를 포함하여, 불법적이거나, 해롭거나, 차별적이거나, 남용하는 활동을 증진하거나, 촉진하거나, 이에 관여하기 위하여
 2. 관련 법률, Roblox 약관 또는 [커뮤니티 규정](#)을 위반하거나, 이에 대한 위반을 초래할 수 있는 행위를 하기 위하여
 3. 해롭거나, 불공정하거나, 불리한 대우를 초래하는 방법으로 타인의 사회적 행동이나 개인정보에 기초하여 타인을 평가하거나, 분류하거나, 점수 또는 등급을 매기기 위하여
 4. 민감하거나, 비밀이거나, 개인 식별 가능한 정보를 포함하는 프롬프트를 제출하기 위하여
 5. 타인의 개인정보 또는 그 밖의 사적이거나 민감한 정보를 입수하거나 추론하기 위하여
 6. 출력물이 사람에게 의하여 만들어졌다고 생각하게 오도하거나, 위해를 야기할 수 있는 방법으로 타인의 행동을 조작하기 위하여 AI 기능을 사용하는 경우를 포함하여, 어떠한 방식으로든 의도적으로 타인을 기만하거나 오도하기 위하여
 7. 전문적 자문(의료, 심리, 재무 또는 법률 자문을 포함하되 이에 국한되지 않음)을 권유하기 위하여
 8. 출력물로부터 출처 및 생성 이력 정보 또는 메타데이터 태그를 제거하거나, 변경하거나, 차단하기 위하여
 9. 개인에 대하여 중요한 영향을 미치는 자동화된 의사 결정을 수행하기 위하여
 10. 다음에 의하는 경우를 포함하여, 어떠한 방식으로든 AI 기능에 해롭게 영향을 미치기 위하여
 1. AI 기능의 수정, 복사, 대여, 판매 또는 배포
 2. AI 기능의 리버스 엔지니어링, 디컴파일링 또는 디스어셈블링
 3. Roblox 또는 그 제공 사항이나 서비스와 경쟁하는 모델 또는 서비스를 개발하기 위한 AI 기능의 이용
 4. 안전 또는 개인정보 보호를 위한 필터, 제어 또는 메커니즘을 포함하여, AI 기능에 대한 방

해 또는 훼손

5. **책임의 부인.** AI 기능 및 그 기초가 되는 AI 기술은 지속적으로 진화합니다. AI 기능을 이용하는 경우, 귀하는 다음 사항을 이해하고, 이에 동의하는 것입니다.
 1. 출력물은 기계에 의하여 생성되며, 신뢰할 수 없거나, 불완전하거나, 오류, 부정확, 편견 또는 Roblox의 견해와 부합하지 않는 부적절한 내용을 포함할 수도 있습니다.
 2. 귀하는 출력물을 사용 또는 공유하기 전에, 정확성, 적법성, 그리고 귀하의 사용 용도를 위한 적합성을 포함하여, 해당 출력물을 평가하고 검증해야 합니다.
 3. 귀하는 출력물이 피해, 부상, 사망 또는 그 밖의 손실을 초래할 수 있는 경우에는 어떠한 의사 결정, 시스템 또는 적용을 위하여 출력물에 의존해서는 안 됩니다.
 4. 출력물 및 AI 기능에 의하여 생성된 그 밖의 내용에 대한 귀하의 이용 행위 및 이와 관련하여 귀하가 취하는 일체의 조치에 대하여는 Roblox가 아니라 귀하가 전적으로 책임을 부담합니다.

9 ▼ 크리에이터 애널리틱스.

크리에이터 애널리틱스는 크리에이터 허브 내에 있는 일련의 도구들이며, 크리에이터에게 자신의 체험의 성과, 사용자 차머, 유지 및 수익 창출에 대한 통찰을 제공합니다. 크리에이터 애널리틱스를 이용하는 경우, 귀하는 귀하의 체험과 관련되는 데이터가 통계적 분석을 계산하기 위하여 처리될 것이라는 점을 인정하는 것입니다. 귀하는 다음 사항에 동의합니다: (a) 크리에이터 애널리틱스로부터 입수한 모든 벤치마킹 정보를 비밀로 유지하고, 오로지 귀하의 체험의 성과를 평가하기 위해서만 해당 정보를 이용하기로 하며, (b) 벤치마킹 정보를 공개적으로 공유하거나, 판매하거나, 공표하거나, 유포하지 않기로 합니다.

10 ▼ 서비스에 대한 라이선스 및 제한.

- a. **서비스에 대한 라이선스.** 귀하가 이 사용자 약관 또는 Roblox 약관을 준수할 것을 전제로, Roblox는 Roblox가 서비스의 일부로서 다운로드할 수 있도록 제공하는 소프트웨어를 다운로드 및 사용할 수 있는 권리를 포함하여, 전적으로 서비스와 관련하여서만, 귀하의 개인적인 엔터테인먼트 용도로 귀하가 소유하거나 관리하는 장치상에서 오로지 오브젝트 코드 형식으로만 서비스를 이용할 수 있는 비독점적이고, 제한적이며, 취소될 수 있고, 양도 불가능한 라이선스를 귀하에게 부여합니다.
- b. **이용 제한.** Roblox 약관 또는 추가 약관에 규정된 다른 제한 사항에 추가하여, 사용자는 다음 행위를 해서는 안 됩니다: (a) 서비스의 어느 부분에 대한 임대, 대여, 판매, 재배포 또는 서브라이

선스 부여 행위, (b) 서비스나 관련 기술 또는 구현된 기술에 대한 복사, 수정, 배포, 공개 실행이나 표시, 역설계, 디스어셈블링, 수정 또는 2차적저작물 제작 행위, (c) 서비스 또는 서비스와 연관된 기술을 보호하기 위해 고안된 기술적 조치를 우회하는 행위, (d) 머신 러닝 모델이나 인공지능의 훈련, 개발 또는 사용과 관련하여 가상 콘텐츠를 사용할 목적으로 어떠한 수단을 사용하여 서비스에 액세스하는 행위, (e) 전체적 또는 부분적으로 서비스의 소스 코드에 대한 역설계, 디스어셈블링, 디컴파일링, 디코딩, 개작 또는 그 밖의 추출이나 접근 시도 행위(서비스 내에 포함된 코드의 일부가 오픈 소스로서 공개되고, 해당 코드를 규율하는 오픈 소스 라이선스에서 역설계, 복사 또는 기타 수정을 명시적으로 허용하는 경우 제외), (f) 악의적이거나 남용적인 콘텐츠(Roblox에 의해서 그 전적인 재량으로 결정되는 바에 따름) 또는 이 Roblox 약관, 추가 약관, 가이드라인 또는 정책을 위반하는 콘텐츠를 만들기 위해서 서비스를 이용하는 행위, 또는 (g) 타인의 지식재산권이나 그 밖의 권리를 침해하거나, 오용하거나, 그 밖의 방식으로 위반하거나, 관련 법률을 위반하는 방법으로 서비스(또는 서비스의 일부나 그에 포함된 기술)를 이용하는 행위.

11 ▼ 제삼자 서비스.

- a. **제삼자 서비스.** 서비스의 일정 부분에는 체험을 포함하되 이에 국한되지 않고, 제삼자(Roblox 이외의 사람이나 회사)로부터 제공된 콘텐츠, 도구 또는 그 밖의 자료(“제삼자 서비스”)가 포함되거나, 이용 가능하게 될 수도 있습니다. 9항에 규정된 바와 같이, Roblox는 제삼자가 사용자 정보를 수집, 이용 또는 보관하는 방법을 포함하되 이에 국한하지 않고, 제삼자 서비스에 대해서 통제권이 없으며, 그에 대해 어떠한 책임도 지지 않습니다. 귀하는 서비스, 나아가 제삼자 서비스를 이용함으로써 Roblox의 관리 하에 있지 않은 수수료, 약관 및/또는 개인정보 처리방침 등의 정책을 적용받을 수 있음을 이해합니다. 귀하는 서비스 및 통합된 제삼자 서비스를 이용함으로써 모든 수수료를 지급하고 해당 제삼자 서비스가 제시하는 모든 약관, 조건 및 정책에 따를 것에 동의합니다.
- b. **책임의 부인.** 귀하는 서비스를 이용함으로써 자신이 접하는 제삼자 서비스가 (i) 모욕적이거나 불쾌감을 준다고 느끼거나, (ii) 노골적 언어를 포함하는 것으로 확인되거나 확인되지 않거나, (iii) 불쾌한 자료에 대한 링크 또는 언급을 포함하거나, (iv) 침해 콘텐츠를 포함하거나, (v) 의도된 대로 적절히 기능하지 않거나 바이러스, 악성 소프트웨어 또는 기타 유해 코드를 포함하거나, 및/또는 (vi) 모든 국가에서 또는 모든 언어로 제공되지 않을 수 있음을 이해합니다. 귀하는 귀하 자신의 위험 부담하에 서비스를 이용하기로 동의합니다. 사용자는 Roblox가 이러한 제삼자 서비스의 내용, 정확성, 완전성, 이용 가능성, 시의적절성, 유효성, 저작권, 규정 준수, 적법성, 품위, 품질 또는 그 밖의 측면을 조사하거나 평가할 책임을 지지 않는다는 점을 인정하고, 이에 동의합니다. Roblox는 제삼자 서비스를 보증하거나 추천하지 않습니다. 귀하는 Roblox가 해당 제삼자 서비스와 관련하여 그러한 제삼자 서비스를 사용한 결과로 발생한 손실을 포함하여 귀하에게 어떠한 책임이나 배상 책임을 지지 않는다는 데 추가로 동의합니다.

c. **고지.**

- i. **Apple.** 사용자가 iOS 장치에서 Roblox 모바일 애플리케이션(“앱”)을 사용하는 경우, 해당 사용자는 이 항목에 기재된 조건도 인정하고, 그에 대하여 동의하는 것입니다. Roblox 약관은 Apple이 아닌 오직 사용자와 Roblox 사이의 약관이며, Apple은 서비스와 그 콘텐츠에 대해 책임지지 않습니다. Apple은 서비스와 관련하여 유지·보수 및 지원 서비스를 제공할 어떠한 의무도 지지 않습니다. 서비스가 관련 보증사항을 충족하지 못하는 경우, 사용자는 Apple에 통지할 수 있으며 Apple은 해당 앱의 구매대금을 사용자에게 환불합니다. Apple은 서비스와 관련하여 다른 어떠한 보증 의무도 지지 않습니다. Apple은 서비스 또는 서비스 이용에 관한 사용자 또는 제삼자의 (a) 제조물책임 청구, (b) 서비스가 관련 법률상, 규제상 요건을 준수하지 못한다는 내용의 청구, (c) 소비자 보호 또는 이와 유사한 법률에 따라 발생하는 청구 등을 해결할 책임이 없습니다. Apple은 서비스 또는 사용자의 앱 이용이 제삼자의 지식 재산권을 침해한다는 내용의 제삼자 청구를 조사, 방어, 해결 및 면책할 책임을 지지 않습니다. 사용자는 서비스 이용 시 적용되는 제삼자의 약관을 준수하기로 동의합니다. Apple과 Apple의 자회사들은 Roblox 약관의 제삼자 수익자이며, 사용자의 Roblox 약관 승낙에 따라 Apple은 Roblox 약관의 제삼자 수익자로서 사용자에게 대해 Roblox 약관을 집행할 권리를 갖습니다(또한 Apple은 이러한 권리를 가지는 것을 승낙한 것으로 간주됩니다). 사용자는 (a) 사용자가 미국 정부의 금수조치 대상 국가 또는 미국 정부가 지정한 “테러 지원” 국가에 소재하지 않고 (b) 미국 정부의 금지 및 제한 대상자 목록에 포함되는 자가 아님을 진술 및 보장합니다.
- ii. **Autodesk.** Roblox Studio는 Autodesk, Inc.가 개발한 Autodesk® FBX® 코드를 포함합니다(Copyright 2016 Autodesk, Inc. 모든 권리는 Autodesk, Inc.에 있습니다). 이러한 코드는 "있는 그대로" 제공되며 Autodesk, Inc.는 상품성, 특정 목적에의 적합성 또는 제삼자 권리 비침해에 대한 묵시적 보장을 포함한 모든 명시적 또는 묵시적 보장을 부인합니다. 어떠한 경우에도 Autodesk, Inc.는 손해의 발생 원인과 책임에 관한 법리에 관계 없이 계약, 무과실 책임 또는 불법행위(과실 등을 포함함)에 의한 것인지 여부를 불문하고 어떠한 방식으로든 상기 코드와 관련하여 발생하는 일체의 직접 손해, 간접 손해, 부수적 손해, 특별 손해, 징벌적 손해 또는 결과적 손해(대체 상품 또는 대체 서비스의 조달, 사용이익 상실 또는 데이터 손실 또는 일실이익, 휴업을 포함함)에 대해 책임지지 않습니다.
- iii. **PlayStation.** 이 항목은 Sony PlayStation® 장치에서 서비스에 액세스하는 사용자에게 적용됩니다. Purchase and use of items are subject to the Network Terms of Service and User Agreement. This online service has been sublicensed to you by Sony Interactive Entertainment America. Roblox 약관은 사용자와 Roblox 사이에서만 적용되며, Sony Computer Entertainment, Inc., Sony Computer Entertainment America LLC 및 Sony Computer Entertainment Europe Ltd.("SCE"라 통칭함)와의 사이에서는 적용되지 않습니다. 서비스에 대해서는 SCE가 아니라 Roblox가 책임을 집니다. 사용자는 오로지 사용자가 소유 또는 통제하는 “시스템”(여기에는 PlayStation, PlayStation 2, PlayStation 3, PlayStation 4, PlayStation Portable(PSP), PlayStation Vita(PS Vita) 및 PlayStation Vita TV(PS Vita TV)가 포함되며, 이 각각의 모든 버전 및 서버 에뮬레이션도 포함됨), 또는 이러한 시스템 및 그 밖의 장치를 통해서 액세스 가능한 것으로서, SCE 또는 그 계열사에 의해

서 운영되는 전속적 온라인 네트워크에 의해서 서비스가 전달되는 그 밖의 시스템에서만 서비스를 이용할 수 있는 제한적 라이선스를 부여받습니다. 각각의 SCE 회사는 Roblox 약관의 제삼자 수익자에 해당됩니다.

12 ▼ 체험 규칙 + 분쟁 해결(사용자와 크리에이터 사이에서, 또는 크리에이터들 사이에서).

사용자가 크리에이터 UGC(체험 또는 그 밖의 가상 콘텐츠 포함)에 관하여 문제를 겪는 경우, 해당 사용자는 그 문제를 직접 해결하기 위해서 해당 UGC의 크리에이터에게 먼저 연락해야 합니다.

- a. **체험 규칙 위반.** Roblox는 크리에이터가 체험 및 체험 내에서 이루어지는 사용자의 행위를 규율하는 맞춤형 규칙을 제정하는 것을 허용합니다(“체험 규칙”). 체험 규칙은 Roblox가 아니라, 해당 체험의 크리에이터에 의하여 만들어지고, 규율되며, 관리됩니다. 이러한 이유로, 체험 규칙의 위반은 오로지 해당 체험의 크리에이터에게만 직접 신고(처리)해야 할 수 있습니다. 이러한 위반은 Roblox의 남용 행위 신고 시스템을 통해서 신고하지 못할 수도 있습니다.

체험은 (i) 사용자의 체험 규칙 준수에 대한 모니터링 및 (ii) 체험 규칙 위반 사용자에게 대한 제재 조치에 대해서 자체적인 시스템을 가질 것입니다. 제재 조치에는 위반 사용자에게 대해 영구적 또는 임시적으로 체험 이용을 금지하는 조치가 포함될 수 있으며, 해당 체험에서 취득된 가상 콘텐츠의 상실 조치 또한 포함될 수 있습니다. 이러한 모든 제재 조치는 해당 체험을 위해서 해당 크리에이터에 의해서 수행되며, Roblox는 이에 관한 크리에이터의 조치에 대해 책임을 지지 않습니다.

- b. **분쟁 해결.** 사용자가 크리에이터 UGC(체험, 체험 규칙 또는 그 밖의 가상 콘텐츠 포함)에 관해 문제를 겪는 경우, 해당 사용자는 그 문제를 직접 해결하기 위해서 반드시 해당 UGC의 크리에이터에게 먼저 연락해야 합니다. 크리에이터와 사용자 간의 분쟁에 관한 추가 안내에 대해서는 [여기](#)를 읽어보시기 바랍니다.
- c. **Roblox에 대한 에스컬레이션.** Roblox가 체험 규칙에 근거하는 크리에이터의 조치나 제재 또는 사용자와 크리에이터 간에 발생하거나 크리에이터들 간에 발생하는 문제의 해결에 대해 책임을 지지 않지만, Roblox는 모두가 서비스를 즐기도록 보장하기를 원합니다. 따라서 Roblox는 사용자와 크리에이터 간, 크리에이터와 크리에이터 간의 문제 해결을 돕기 위해 개입할 권리가 있습니다(의무는 아닙니다). Roblox에 문제를 보고하기 전에, 사용자는 먼저 크리에이터와 해결책을 찾기 위하여 진정한 노력을 기울여야 합니다. 그래도 해결되지 않는 경우 사용자는 [Roblox 지원 양식](#)을 작성하여 Roblox의 고객 서비스 팀에 문제를 신고할 수 있습니다. Roblox가 사용자 및 크리에이터 간, 또는 크리에이터와 크리에이터 간 분쟁에 개입하거나 그에 대하여 조치를 취하기로 하는 경우, 사용자 및 크리에이터는 Roblox의 결정(예를 들어, 크리에이터의 Robux를 차감하여 이를 사용자에게 제공할 수 있음)이 최종적임에 동의하고, 크리에이터와 사

용자는 이러한 결정을 수락해야 합니다. 사용자와 크리에이터는 이러한 모든 문제를 해결하기 위하여 Roblox와 적시에 협력하기로 동의하며 이를 이행하지 않을 경우 Roblox 약관의 위반에 해당합니다.

13 ▼ 분쟁 해결(사용자와 Roblox 간), 중재 합의, 집단 소송 포기.

Roblox 약관에서 달리 허용된 경우를 제외하고, 귀하는 어떤 방식으로든 Roblox 약관 또는 서비스로부터 발생하거나 이와 관련하여 귀하가 Roblox와 겪게 되는 일체의 분쟁, 청구 또는 이견(“분쟁”)이 의무적인 비공식 분쟁 해결(“MIDR”) 절차(아래에서 기술됨)를 통하여 규율 및 해결될 것이라는 점에 동의합니다.

미국 거주자 한정: MIDR 절차를 완료하였으나 분쟁이 여전히 해결되지 않은 경우, 귀하는 해당 분쟁이 소송이 아닌 구속력 있는 중재(이하에서 설명함)를 통해 결정될 것으로 동의합니다. 이러한 동의는 해당 분쟁이 어떤 법리와 연관되었는지, 그리고 해당 분쟁이 Roblox, 그 자회사, 계열사, 모회사 또는 서비스와 연관된 공급업체나 서비스 제공업체, 또는 이들의 임원, 이사, 직원, 대리인, 승계인과의 사이에서 발생한 것인지와 무관하게 적용됩니다. **귀하는 아래 중재 조항이 적용되는 모든 분쟁에 대해 판사 또는 배심원 앞에서 법원에 소송(집단 소송을 포함)을 제기할 권리를 포기함을 인정하며 이에 동의합니다.**

- a. **의무적인 비공식 분쟁 해결.** 당사는 귀하와의 사이에서 결코 분쟁이 발생하지 않기를 바랍니다. 그러나, 분쟁이 발생하는 경우, 양 당사자는 신의칙에 따라 비공식적으로 분쟁을 해결하려는 노력이 종종 즉각적이고, 비용이 저렴하며, 상호 간에 혜택이 되는 결과를 낳는다는 점을 인정하고, 이에 동의합니다. 따라서 당사와 귀하는 아래 11.a.vi항에 규정된 경우를 제외하고 중재 절차를 개시하거나 법원에 청구를 구하기에 앞서 다음과 같은 MIDR 절차를 따르기로 합니다.
 - i. **통지.** MIDR 절차를 시작하려면 분쟁을 제기하는 당사자는 우선 상대방 당사자에게 서면으로 통지하여야 합니다.
 - **Roblox에 통지하려면,** 귀하는 (a) 사용자의 이름, Roblox 사용자명, 사용자의 Roblox 계정에 연동된 이메일 또는 청구지 발송 주소, (b) 사용자에게 대리인이 있는 경우 사용자 대리인의 이름 및 연락처, (c) 사용자가 제기하는 분쟁 및 요청하는 해결방안에 대한 간략한 설명, (d) 분쟁 해결을 시도한 과거 내역을 확인하기 위한 것으로서 Roblox 지원팀에서 부여한 문의 번호 또는 사건 번호(있는 경우)를 기재하여, 미국 등기우편이나 Federal Express(또는 이에 준하는 국제 우편)를 통해 **Roblox Corporation, Legal Department, 3150 S. Delaware St., San Mateo, CA 94403**로 서면 통지를 송부해야 합니다.
 - **사용자에게 통지하려면,** Roblox는 귀하가 Roblox에 제공한 이메일 주소나 요금 청구 주소(또는, 이러한 정보가 제공되지 않은 경우에는, Roblox 서비스상의 메시징 시스템을 통해서)를 통해 서면 통지서를 발송할 것이며, 해당 통지서에는 (a) Roblox의 변호사 이름과 연락처, 그리고 (b) Roblox의 분쟁 및 요청된 해결책에 관한 간략한 설명이 포함될 것입니

- 다.
- ii. 절차. 이후 양 당사자는 MIDR 절차에 참여하게 됩니다. MIDR 절차는 분쟁을 비공식적으로 해결하기 위하여 신의성실에 따라 최선의 노력을 다하여 서면(혹은 일방 당사자의 요청이 있는 경우 전화회의 또는 화상회의) 협의를 하여야 합니다. 당사자에게 대리인이 있는 경우 대리인이 참여할 수 있습니다.
 - iii. 기밀. MIDR 절차 진행 과정에서 모든 당사자, 그 대리인, 직원 및 변호사가 한 모든 제안, 약속, 행위, 진술은 기밀이며 장래의 절차에서 어떠한 목적으로도 증거로 인정되지 않습니다. 단, 달리 인정되거나 개시가 가능한 증거는 MIDR 절차에서 사용되었다는 이유로 불인정되거나 개시가 불가능한 것으로 판정되지 않습니다.
 - iv. 시기. MIDR 절차는 당사자들 간 기간 연장을 상호 합의하지 않는 한 위 제i호에 따른 서면 통지를 받은 후 60일 이내에 이루어져야 합니다. 단, 어느 당사자가 긴급하게 보전처분(가처분 또는 잠정처분 등)을 구하는 경우, 그러한 처분과 관련한 MIDR 절차는 당사자들 간 기간 연장을 상호 합의하지 않는 한 위 제i호에 따른 서면 통지를 받은 후 3영업일 이내에 이루어져야 합니다. 당사자들이 이 조항에 기술된 비공식 분쟁 해결 절차에 참여하는 동안 제소 기한의 진행은 정지됩니다.
 - v. MIDR은 중재 또는 소송의 필수 선행 조건입니다. 당사와 귀하가 MIDR 절차에 참여하였음에도 분쟁을 해결하지 못한 경우, 일방 당사자는 중재(청구가 중재합의 조항(이하에 정의됨)의 예외에 해당하는 경우 소송)을 개시할 수 있습니다. 그러나 당사와 귀하가 이 조항에 명시된 MIDR 절차에 참여하지 않은 경우 MIDR 절차가 이루어질 때까지 분쟁을 중재로 회부하거나 법원에 청구를 제기할 수 없습니다. 사용자와 Roblox는 우선 MIDR을 거치지 않은 분쟁에 대하여 다음과 같이 이해하고 이에 동의합니다.
 - 그러한 분쟁은 중재기관에 받아들여지지 않으며, 미국 연방민사소송규칙(Federal Rule of Civil Procedure) 11(b)항에 따라 근거 없는 것으로 간주되고, 중재인은 이 11.a항을 위반하여 사소한 청구를 제기하는 당사자에게 중재 수수료 및/또는 비용을 부과할 수 있습니다.
 - 그러한 분쟁은 법원에서 주장될 경우 각하됩니다.
 - vi. 예외. 분쟁이 특허권, 저작권, 상표권 또는 영업비밀의 침해를 주장하는 청구와 관련되는 경우, 사용자와 Roblox는 이 항목에 명시된 MIDR 절차에 참가할 의무가 없습니다.
- b. **중재 합의. 다음 사항은 미국 사용자에게만 적용됩니다.** 당사와 귀하 사이에 분쟁이 발생하고 위 a항의 MIDR 절차를 통해 해결할 수 없는 경우, 이 항에서 그러한 분쟁의 해결 절차를 상세히 설명합니다. 이 항목은 중요한 내용이므로 주의 깊게 읽으시기 바랍니다.
- i. 중재 합의 및 집단 소송 포기. **ROBLOX 약관**에 달리 규정된 경우를 제외하고, **사용자 및 ROBLOX**는 MIDR을 통하여 해결될 수 없는 분쟁은 법원을 통해서가 아니라, 이 계약에 규정된 바에 따라 구속력 있는 개인별 중재에 의하여 해결될 것이라는 점에 동의합니다. 그에 따라 사용자와 ROBLOX는 배심 재판을 받을 권리를 포기하기로 동의하며, **사용자와 ROBLOX**는 집단소송이나 집단중재라고 주장하는 사건에서 원고나 구성원으로서가 아니라, 오로지 개인별 자격으로만 서로 청구를 제기할 수 있다는 점에도 동의합니다.

이 중재 합의 및 집단소송 포기(“중재 합의”)는 미국 거주자인 모든 사용자에게 대하여 적용되며, 아래 규정된 경우를 제외하고는, (a) 해당 분쟁과 관련되는 법률 이론, (b) 해당 분쟁이 발생한 시점, 그리고 (c) 해당 분쟁이 Roblox, Roblox의 자회사, 계열사 또는 모회사, 또는 서비스와 관련되는 공급업체나 서비스 제공자와의 사이에서(임원, 이사, 직원, 대리인 또는 승계인 포함) 발생하였는지 여부를 불문하고 모든 분쟁에 대하여 적용됩니다.

- ii. 미국 연방중재법, 해석 및 집행. 이 중재 합의는 모든 측면에서 미국 연방중재법(9 U.S.C. § 1 이하) (“FAA”)에 의하여 규율됩니다(그 절차적 규정 포함). 다시 말해 FAA는 특히 이 중재 합의 조항과 규정 일체의 해석과 집행(집단소송 포기를 포함하되 이에 한정하지 않음)을 규율합니다. 주(州)의 중재 법률은 어떠한 면에서도 규율하지 않습니다. 또한 사용자와 Roblox는 Roblox 약관이 주(州) 상호간 커머스를 입증하며 최대한 가능한 범위 내에서 연방 법률에 따라 규율 및 해석됨에 동의합니다.
- iii. 중재 일반, 이용 가능한 구제수단. 중재에는 판사나 배심원이 없으며 중재 판정에 대한 법원 심리는 FAA에 따라 제한됩니다. 다만 중재인은 개별적으로 법원과 동일한 손해배상 및 구제(금지명령, 선언적 구제명령 및 법정 손해배상 포함)를 판정할 수 있으며 법원과 마찬가지로 Roblox 약관을 따라야 합니다. 보다 명확히 하자면, 법률상 허용되고 개별 청구가 있을 경우 중재인은 공개적 금지명령을 내릴 수 있습니다.
- iv. 중재 절차 및 규칙. Roblox 약관에 따라 달리 변경되지 않는 한 중재는 FedArb의 신속 중재 규칙(Expedited Arbitration Rules) 및 (해당될 경우) 집단 중재 절차에 관한 프레임워크 ADR-MDL(Framework for Mass Arbitration Proceedings ADR-MDL)에 따라 FedArb가 진행합니다. 특히 집단 중재 절차에 관한 프레임워크 ADR-MDL은 공통의 사실관계 또는 법적 쟁점을 공유하는 5건 이상의 중재 요청이 제출되고 해당 요구를 제출하는 당사자들의 대리인이 동일인이거나 상호 협력하는 경우에 적용됩니다. 보다 상세한 사항은 웹사이트 (<https://www.fedarb.com/>)에서 또는 전화(1-650-328-9500)로 확인할 수 있습니다.

법에 의해 요구되거나 당사자들이 서면으로 달리 합의하지 않는 한, 구두 변론을 포함한 모든 중재 심리는 화상 회의를 통해 수행됩니다. 중재 심리가 대면으로 진행되는 경우, 사용자에게 편리하다면 캘리포니아주 산마테오 카운티, 그렇지 않을 경우 사용자가 거주하는 카운티나 교구에서 진행됩니다.

중재 종결 시 중재인은 중재인 결정의 근거가 된 중재 결과와 결론을 설명하는 서면 결정문을 발행합니다.

관련 법률에 달리 규정된 경우를 제외하고, 중재 절차와 그에 관한 모든 기록(중재 절차를 비롯하여 심의, 결정, 중재 판정과 관련하여 작성 또는 생성된 모든 문서를 포함하되 이에 한정되지 않음)은 기밀이며, 중재 판정에 대한 법원 확인을 받는 데 필요한 경우를 제외하고 제3자에게 공개되지 않습니다.

- v. 중재 개시. 상기 MIDR 절차를 따른 후 중재를 개시하려는 당사자는 중재 요청서와 사용자 약

관의 사본을 FedArb(https://fedarb.my.salesforce-sites.com/Roblox_DemandForm)에 제출해야 합니다.

- vi. 수수료 및 비용. Roblox 약관 및 중재 합의 조항에 따라 중재를 개시하는 경우 귀하는 FedArb의 첫 중재 신청 수수료 미화 50 달러를 지불해야 합니다. 11(a)(v)항 및 이 하위 조항에 달리 명시된 경우를 제외하고, 귀하는 신청 수수료 이외의 기타 중재 관련 수수료를 지불할 책임이 없습니다. FedArb에 의해 청구되는 모든 기타 수수료 또는 비용은 Roblox가 지불합니다. 또한 FedArb가 판단하기에 귀하에게 신청 수수료의 일부라도 지불할 능력이 없는 경우 해당 부분도 Roblox가 지불합니다.

이외에 사용자는 자체적으로 지출한 비용 및 변호사 보수에 대해 책임이 있습니다. Roblox는 중재인의 명령이 있지 않는 한 그러한 비용 또는 변호사 보수를 지불하지 않습니다.

중재인이 청구 또는 구제의 내용이 법적으로 성립하지 않거나 부적절한 목적으로 제기된 것이라고 판단하는 경우, 양 당사자는 중재인이 패소 당사자에게 모든 중재 비용과 합당한 변호사 수수료 및 비용을 승소 당사자에게 변제하도록 명령할 수 있다는 데 동의합니다. 또한 법령상 승소 당사자에게 변호사 보수 또는 비용 지급 판정을 내리는 것이 가능한 경우 중재인은 해당 법령에 따라 변호사 보수 또는 비용을 지급하라는 판정을 내릴 수 있습니다.

당사자들은 FedArb에게 관련 규칙 또는 수수료 요율표에 따라 지급해야 하는 수수료의 액수 또는 시기를 수정할 재량이 있다는 데 동의하며, 또한 그러한 수정으로 인해 일방 당사자의 수수료가 증가하지 않는 한 지불해야 하는 수수료의 시기 또는 액수에 대한 수정에 이의를 제기하지 않을 것에 동의합니다.

- vii. 권한 위임, 해석. 법률에서 허용하는 최대 범위 내에서 Roblox 약관의 해석, 적용 가능성, 집행 가능성 또는 성립 여부로 인하거나 이와 관련하여 발생하는 모든 분쟁(Roblox 약관의 전부 또는 일부가 무효이거나 무효가 될 수 있다는 청구를 포함하되 이에 한정되지 않음)의 해결에 대하여 연방·주·지방 법원이나 기관이 아닌 중재인이 독점적 권한을 가집니다. 단, 귀하가 동의한 Roblox 약관의 특정 버전이 무엇인지에 대한 분쟁의 경우 법원이 중재 개시 이전에 해당 문제에 대하여 결정을 내립니다. 이 중재 합의 조항은 광범위하게 해석되어야 하며, Roblox 약관이 해지된 후에도 효력을 유지합니다.
- viii. 분리 가능성. 이 중재 합의 조항 중 어느 조항이 집행 불가능한 것으로 판명되면 해당 조항은 분리되고 중재 합의 조항의 나머지 조항은 완전한 효력을 유지합니다. 법원이 관련 특정 청구에 관해 법률이 이 중재 합의 조항의 집행을 배제한다고 판단할 경우 해당 청구는 중재에서 분리되고 나머지 청구는 여전히 구속력 있는 중재를 통해 해결합니다.
- ix. 옵트아웃(Opting Out). 귀하는 최초로 서비스에 가입한 후 30일 이내에 Roblox에 서면으로 통지함으로써 중재 합의 조항을 전적으로 옵트아웃하고 당사와의 분쟁에 대해 소송을 제기할 수 있습니다. 그 이후에는 중재 합의 조항에 대한 중대한 변경에 대해서만 옵트아웃 할 수 있으며, Roblox가 그러한 변경을 통지한 후 (관련 법률에서 더 긴 기간을 요구하지 않는 한) 30일 이내에 Roblox에 서면으로 통지해야 합니다. 두 경우 모두 사용자는 옵트아웃을 하려면

“중재 옵트아웃 통지(Arbitration Opt-Out Notice)”라는 제목의 서면 통지를 미국 등기우편이나 Federal Express(또는 이에 준하는 국제 우편)를 통해 Roblox Corporation, Legal Department, 3150 S. Delaware St., San Mateo, CA 94403으로 송부해야 합니다. 옵트아웃 통지가 유효하려면, 그 통지는 반드시 옵트아웃을 원하는 사용자(또는 해당 사용자의 보호자)로부터 Roblox에 발송되어야 하며, 다음 사항을 포함하고 있어야 합니다: (a) 사용자의 정식 이름, Roblox 사용자 이름 및 이메일 주소, (b) 해당되는 바에 따라, 사용자가 중재 합의를 거부하기를 원하거나, 중재 합의의 중대한 변경 사항을 거부하기를 원한다는 명확한 진술, 그리고 (c) 사용자의 서명(또는, 사용자가 미성년자인 경우, 사용자의 보호자의 서명). 중대한 변경사항에 대한 옵트아웃의 경우 통지에는 사용자가 옵트아웃하기를 원하는 특정한 중대한 변경사항이 명시되어 있어야 합니다. 옵트아웃 통지는 중재 합의 조항에만 적용되고, Roblox 약관의 다른 모든 부분은 여전히 사용자와 Roblox에 적용됩니다. 또한 옵트아웃 통지는 중재 합의 조항에 대한 과거의 합의를 취소하거나 달리 영향을 미치지 않습니다. 중재 합의 조항의 중대한 변경사항을 옵트아웃함으로써 귀하는 귀하가 수락했던 마지막 버전의 중재 합의 조항 문구에 따라 모든 분쟁을 중재하는 데 동의하게 됩니다.

- x. 예외. 중재 합의 조항에는 다음의 예외가 적용됩니다.
- 사용자와 Roblox는 집단 차원의 청구 합의에 참여할 권리를 보유하고 있습니다.
 - 중재 합의 조항은 미국 거주자가 아닌 사용자 또는 (위 제ix호에 따라) 최초로 서비스에 가입한 후 30일 이내에 중재 합의 조항 전체를 적절하게 옵트아웃한 사용자에게는 적용되지 않습니다.
 - 어느 분쟁이 소액 사건 법원의 관할권 내에 있는 경우, 사용자 또는 Roblox는 (MIDR 절차에 참여한 후) 사용자 거주 카운티의 소액 사건 법원 또는 캘리포니아주 산마테오 카운티 고등법원(Superior Court of California, County of San Mateo)에 분쟁을 회부하기로 할 수 있습니다.
 - 분쟁이 특허권, 저작권, 상표권 또는 영업비밀 침해를 주장하는 청구와 관련되는 경우, 사용자 또는 Roblox는 15항에 명시된 바에 따라 연방 또는 주 법원에 청구를 제기할 수 있습니다.
- c. **분쟁 제기 시한.** 사용자와 ROBLOX는 서비스로부터 발생하거나 이와 관련되는 소송 원인에 기한 소송이 해당 소송 원인이 발생한 날로부터 1년 이내에 반드시 제기되어야 하며, 그렇지 않으면 영구적으로 제소가 금지된다는 점에 동의합니다.

14 ▼ 준거법, 관할권 및 재판지.

- a. 이 약관에 달리 규정된 경우를 제외하고, Roblox 약관은 국제사법 원칙을 배제하고 캘리포니아 주법에 의해 규율됩니다.
- b. 소액 사건법원 소송을 제외하고, 위 11항에 명시된 중재 합의 조항의 적용을 받지 않는 분쟁(어떠한 이유로든 중재합의 조항이 집행 불가능하다고 판결된 경우를 포함함)은 캘리포니아주 산

마테오 카운티의 연방 또는 주 법원에서만 소송을 진행할 수 있으며, 사용자와 Roblox는 그러한 목적상 해당 법원의 관할권에 동의합니다. 단, 유럽 연합 개인정보 보호법(General Data Protection Regulation)에 달리 명시된 경우는 제외합니다.

15 ▼ 면책, 보증 없음.

- a. **UGC 책임 부인.** 관련 법률에 의하여 요구되는 경우를 제외하고, Roblox는 사용자, 크리에이터 또는 그 밖의 자가 서비스상에서 퍼블리싱하거나 그 밖의 방식으로 제공하는 UGC에 대하여 책임을 지지 않으며, 아울러 Roblox는 이를 심의, 승인, 편집 또는 통제해야 할 의무를 부담하지 않습니다. 그러나 Roblox는 언제든지 통지 없이 그리고 사용자에게 대한 의무 없이 Roblox가 Roblox 약관을 위반하거나 달리 부적절하다고 판단하는 모든 UGC를 제거, 편집하거나 제공을 중지할 수 있습니다. 사용자는 서비스를 이용하면서 다양한 출처의 UGC를 접할 수 있고 해당 UGC가 부정확하거나 모욕적이거나 불쾌감을 줄 수 있음을 이해합니다. 사용자는 UGC와 관련하여 사용자가 Roblox를 상대로 가지거나 가질 수 있는 법적 또는 형평법상 권리 또는 구제수단을 포기할 것에 동의하고 이를 포기합니다. 사용자 또는 콘텐츠 소유자로부터 UGC가 Roblox 약관을 위반하는 것으로 추정된다는 통지를 받는 경우, Roblox는 이를 조사하여, 해당 UGC의 삭제 또는 그에 대한 액세스 차단 여부를 결정할 수 있습니다(Roblox는 별도의 통지 없이, 언제든지 이러한 조치를 취할 수 있음). Roblox의 목표가 당사의 이용 약관 및 커뮤니티 규정을 집행하기 위하여 당사의 서비스에서 업계 선도적인 콘텐츠 규제 및 텍스트 필터링을 제공하는 것이기는 하지만, 이러한 시스템이 완벽하지는 않으며, Roblox는 사용자들이 Roblox의 이용 약관이나 커뮤니티 규정을 위반하는 콘텐츠에 직면하게 되지 않을 것이라고 보장할 수 없습니다.
- b. **콘텐츠 라벨.** 체험에 대한 콘텐츠 수위 라벨 또는 설명문은 Roblox에 보고된 추가 정보 또는 크리에이터에 의해서 체험에 대해 이루어진 변경 사항에 기초하는 등의 사유로 인하여 때때로 변경될 수 있습니다. 사용자는 이러한 변경이 이루어졌는지 여부를 판단하기 위해서 체험에 대한 콘텐츠 수위 라벨 및 설명문을 살펴보아야 할 전적인 책임이 있습니다. Roblox는 콘텐츠 수위 라벨의 정확성을 보증하지 않습니다. 사용자는 Roblox가 콘텐츠 수위 라벨 또는 설명문의 정확성, 완전성, 유효성 또는 품질에 대해 책임을 지지 않는다는 점을 인정하고, 이에 동의합니다.
- c. **있는 그대로.** 서비스 및 서비스를 통해 이용 가능한 모든 자료 및 콘텐츠는 명시적이거나 묵시적인 어떠한 종류의 보증이나 조건도 없이, "있는 그대로", 그리고 "이용 가능한 바에 따라" 제공됩니다. 관련 법률에 의하여 허용되는 최대한의 범위까지, ROBLOX 및 ROBLOX의 임원, 이사, 직원, 컨설턴트, 계열사, 투자자, 사업 파트너, 자회사 및 대리인("관계 당사자"라 통칭함)은 다음을 포함해서, 서비스 및 서비스를 통해서 이용 가능한 모든 자료 및 콘텐츠와 관련하여, 명시적이거나 묵시적인지를 불문하고, 일체의 종류의 모든 보증책임을 부인합니다: (A) 상품성, 특정 목적을 위한 적합성, 소유권, 평화로운 향유 또는 타인의 권리에 대한 침해 부존재에 대한 묵시적 보증, 그리고 (B) 거래 과정, 사용 과정 또는 거래 관행으로부터 발생하는 일체의 보증. 관계 당사자는 서비스, 서비스의 일부, 또는 서비스를 통해 제공되는 자료나 콘텐츠(콘텐츠의 번역물

을 포함하되 이에 국한되지 않음)가 중단되지 않거나, 안전하거나, 오류, 바이러스 또는 기타 해로운 요소가 없을 것이라고 보증하지 않으며, 이러한 문제가 시정될 것이라고 보증하지도 않습니다.

- d. **책임 부인.** 사용자가 Roblox로부터 얻는 자문이나 정보, 또는 서비스를 통해 이용 가능한 어떠한 자료나 콘텐츠도 그것이 구술의 형태이든 서면의 형태이든 관계 당사자들이나 Roblox에 관하여 Roblox 약관에 명시적으로 기재되지 않은 보장을 구성하지 않습니다. 서비스에 대한 사용자의 이용 또는 접속 행위, 서비스의 다른 사용자와의 상호 관계, 그리고 서비스를 통해서 이용 가능한 자료나 콘텐츠로부터 초래되는 일체의 손해에 대한 모든 위험은 사용자가 부담합니다. 이러한 제한은 관련 법률상 허용되는 최대 한도 내에서 적용됩니다.

16 ▼ 책임의 제한.

관련 법률상 허용되는 최대 한도 내에서, 어떠한 경우에도 Roblox 및 관계 당사자들은 서비스 또는 서비스의 자료 또는 콘텐츠에 대한 사용자의 접근이나 이용, 또는 접근 불가나 이용 불가와 관련하여, 보장, 계약, 불법행위(과실에 의한 것을 포함함), 법령, 또는 기타 법리에 근거하는지 여부 및 Roblox가 그러한 손해의 발생 가능성을 고지 받았는지 여부를 불문하고, 사용자에게 어떠한 간접 손해, 부수적 손해, 특별 손해, 결과적 손해 또는 징벌적 손해에 대한 책임을 지지 않습니다.

관련 법률상 허용되는 최대 한도 내에서, 사용자는 계약, 불법행위 등에 의한 것인지를 불문하고, 서비스 일부의 이용 또는 이용 불가로 인하거나 그와 관련하여 발생하거나 달리 Roblox 약관에 의하여 발생하는 모든 청구에 관하여 Roblox 및 관계 당사자들이 사용자에게 부담하는 총 책임 금액이 미화 1,000 달러로 제한된다는 것에 동의합니다(단, 위 11항 또는 크리에이터 약관에 달리 명시된 경우를 제외함).

17 ▼ 면책.

귀하는 자신의 서비스 이용에 대하여 책임을 지는 것에 동의하고, 또한 (a) 서비스에 대한 귀하의 접근, 이용 또는 이용 주장, (b) 귀하의 Roblox 약관 일부, Roblox 약관에 언급된 진술, 보장, 합의 또는 관련 법령의 위반, (c) 귀하의 제삼자 권리(지식 재산권, 초상권 또는 프라이버시권, 재산권 등) 침해 또는 기밀유지 의무 위반 혹은 관련 혐의, 또는 (d) 귀하와 제삼자 간 분쟁 또는 문제로 인하거나 그와 관련하여 발생하는 모든 청구, 책임, 손해, 손실 및 비용(합리적인 변호사 보수 및 비용을 포함)으로부터 Roblox 및 관계 당사자들을 보호 및 면책하기로 동의합니다. Roblox는 Roblox의 비용으로 귀하의 면책 대상 사안에 대해 배타적인 방어 및 통제 조치를 취할 수 있는 권리를 보유하며(해당 사안과 관련한 귀하의 면책 의무를 제한하지 않음), 이 경우 귀하는 해당 청구에 대한

18 ▼ 캘리포니아 거주자에 대한 고지.

- a. **민원.** 귀하가 캘리포니아 거주자인 경우, 캘리포니아 민법(California Civil Code) 제1789.3조에 따라 귀하는 서비스와 관련한 민원 해결을 위하여 또는 서비스의 이용에 관한 보다 자세한 정보를 얻기 위하여 캘리포니아주 소비자보호국(California Department of Consumer Affairs) 소비자서비스과(Division of Consumer Services) 민원 지원 담당 부서(Complaint Assistance Unit)에 서면(1625 N. Market Blvd., Suite S-202, Sacramento, CA 95834) 또는 전화((800) 952-5210)로 연락할 수 있습니다.
- b. **미성년자.** 귀하가 18세 미만의 캘리포니아 거주자인 경우, 귀하는 귀하가 서비스에 공개적으로 게시한 특정 개인 콘텐츠를 삭제하도록 Roblox에 요청할 수 있으며, Roblox는 법률상 허용 및/또는 요구되는 범위 내에서 이에 응할 것입니다. 대상이 되는 콘텐츠는 개인정보를 포함하나, (a) 익명 정보 또는 (b) 귀하가 서비스에 업로드한 UGC는 포함하지 않습니다(귀하가 제공에 대한 대가를 수령하였기 때문입니다). 이러한 요청 시에는 [Roblox 지원 센터](#)에 문의하시기 바랍니다. 요청 시에는 Roblox가 삭제 대상을 찾을 수 있도록 귀하의 사용자 이름과 삭제하고자 하는 콘텐츠에 대한 구체적인 설명을 포함하여야 합니다. Roblox는 우편, 전화 또는 팩스를 통한 요청을 수락하지 않으며 귀하가 불완전한 정보를 제공할 경우 답변이 불가능할 수 있습니다. 요청을 하였더라도 귀하가 게시한 정보가 완전히 삭제된다는 보장은 할 수 없으며, 법에 따라 삭제가 의무로 인정되지 않거나 허용되지 않는 상황이 발생할 수 있습니다.

19 ▼ 기타 약관.

- a. **일반.** 이 사용자 약관은 모든 Roblox 약관과 함께 서비스 및 귀하의 서비스 이용에 관하여 귀하와 Roblox 사이에 이루어진 합의 사항 전부입니다. 귀하는 Roblox의 사전 서면 동의 없이 법률의 적용 등에 의해 이 Roblox 약관 또는 이 약관에 따른 귀하의 권리를 양도할 수 없습니다. Roblox는 통지 또는 동의 없이 언제든지 Roblox 약관을 타인에게 양도할 수 있습니다. 이 합의는 각 당사자인 Roblox와 귀하의 각 상속인, 승계인 및 양수인을 구속하며 이들의 이익을 위하여 효력이 발생합니다. 이 Roblox 약관의 일부가 무효 또는 집행불가능한 것으로 판단되는 경우, 집행불가능한 부분은 가능한 최대의 한도에서 효력이 발생하며(또는 법적으로 효력이 발생할 수 없는 경우 Roblox 약관으로부터 분리됩니다), 나머지 부분은 계속 유효합니다. Roblox 약관의 어떠한 내용도 제삼자에게 권리나 이익을 부여하는 것으로 간주되지 않습니다(9.c항에 기재된 Apple의 경우를 제외합니다).
- b. **종료 및 존속 조항.** 해당되는 바에 따라, 사용자 약관 또는 추가 약관이 종료되는 경우, Roblox와

사용자 상호 간의 권리 및 의무는 소멸합니다. 단, Roblox 약관 또는 추가 약관에서 그 성질상 종료 이후에도 존속되어야 하는 조항(6항, 8항, 9항, 10항, 11항, 13항, 14항 및 15항을 포함하되 이에 한정되지 않음)은 그 효력이 유지됩니다.

- c. **포기.** 사용자 또는 Roblox가 Roblox 약관의 일부를 포기하는 것은 Roblox 약관의 해당 부분 또는 다른 부분을 계속적 또는 추가적으로 포기하는 것으로 간주되지 않으며, 사용자 또는 Roblox가 Roblox 약관의 여하한 권리 또는 부분을 주장하지 않는 경우 이는 그러한 권리나 부분을 포기하는 것으로 간주되지 않으며 달리 포기를 구성하지 않습니다.
- d. **해석.** 이 Roblox 약관의 각 조항 제목은 편의를 위한 것이며 이 Roblox 약관의 해석에 영향을 미치지 않습니다. Roblox가 이 Roblox 약관에 따라 결정을 하도록 허용된 모든 경우, 해당 결정은 전적으로 Roblox의 독자적인 재량에 따릅니다. Roblox 약관은 관련 법률의 적용을 받으며, 이는 관련 법률에 따라 달리 금지되거나 요구되는 경우를 제외하고 적용됨을 의미합니다. 문맥에 따라 달리 해석되지 않는 한, Roblox 약관에서 "포함하는(including)" 또는 이와 유사한 단어는 "포함하되 이에 국한되지 않는(including, without limitation)"을 의미하며 Roblox 약관에서 "또는(or)"은 항상 "및/또는(and/or)"을 의미합니다.
- e. **법률 준수.** 귀하는 서비스 이용 시 모든 관련 법률을 준수하여야 함에 동의합니다. 사용자는 서비스를 금지된 국가 또는 개인에게 직간접적으로 수출, 재수출 또는 이전(하거나 이들에게 서비스 이용을 허락)할 수 없습니다. 사용자는 (i) 사용자가 미국 정부의 금수 조치 대상 국가 또는 미국 정부가 지정한 "테러 지원" 국가에 소재하지 않고 (ii) 미국 정부의 금지 및 제한 대상자 목록에 포함되는 자가 아님을 진술 및 보장합니다.
- f. **온라인 커뮤니케이션에 대한 동의.** 귀하는 서비스를 이용함으로써 당사의 [개인정보 처리방침](#) (여기에서 인용됨으로써 이 사용자 약관의 일부를 구성하며, 서비스를 이용하는 경우 이를 읽었음을 인정하는 것으로 간주됨)에 규정된 바에 따라 Roblox로부터 온라인 커뮤니케이션을 수신하는 것에 동의합니다. 또한 귀하는 Roblox가 귀하에게 전자적으로 교부하는 통지, 합의, 공개 또는 기타 의사표시가 서면으로 이루어져야 한다는 법률적 요건을 충족한다는 것에 동의합니다. 관련 법령상 허용되는 범위 내에서, 귀하는 서비스를 통해 전자적으로 거래, 합의, 동의를 하는 경우 전자 서명이 마치 종이에 서명한 것과 마찬가지로 귀하에게 구속력이 있는 것으로 의도되었음에 동의합니다.
- g. **조사, 법 집행에 대한 협조.** Roblox는 이 약관의 위반이나 위반 혐의를 조사하고 고발할 권리가 있습니다. Roblox는 법률, 규정, 법적 절차 또는 정부 요청을 이행하는 데 필요하거나 적절한 모든 정보를 공개할 수 있습니다.
- h. **우선 언어.** Roblox 약관이 여러 언어로 제공되는 경우, 약관의 영어 버전과 다른 언어 버전에 불일치나 충돌이 있는 경우 영어 버전이 우선 적용됩니다.

20 ▼ 연락처.

서비스는 3150 S. Delaware St., San Mateo, CA 94403에 소재한 Roblox Corporation에 의해

제공됩니다. 귀하는 위 주소로 메시지를 발송하거나, [Roblox 지원 양식](#)을 작성하거나, (888) 858-2569로 Roblox에 전화하여 Roblox에 연락할 수 있습니다. 귀하가 캘리포니아 거주자인 경우 상기 주소로 귀하의 이메일 주소를 포함한 요청서를 발송함으로써 Roblox 약관을 이메일로 제공받을 수 있습니다.

▼ 크리에이터 약관

크리에이터는 Roblox 커뮤니티의 핵심이며, 당사는 서비스상에서 이루어지는 UGC의 창작 및 퍼블리싱, 그리고 UGC나 그 밖의 Roblox IP 또는 서비스에서 제공되는 콘텐츠에 대한 규칙 및 가이드라인을 규정하기 위하여 다음 약관(“**크리에이터 약관**”)을 제정했습니다. 이 크리에이터 약관은 Roblox의 모든 사용자에게 적용됩니다.

이 크리에이터 약관에 추가하여, 크리에이터는 해당되는 바에 따라서 사용자 약관(크리에이터 및 서비스의 사용자 양자의 자격으로서) 및 추가 약관(Roblox의 [광고 규정](#), [광고 연동 및 체험 약관](#), [얼굴 미디어 캡처 개인정보 처리방침](#) 및 [DevEx 약관](#) 등) 또한 준수해야 합니다.

크리에이터가 Roblox에서 자신의 체험에 광고를 게시하는 경우, 광고 연동 및 체험 약관이 적용됩니다.

보충 규정은 다음에 대하여 적용됩니다. (i) Luobu Studio를 사용하는 크리에이터에 의해서 서비스에서 발표된 UGC에 대한 사용자의 상호 작용, 그리고 중국에서 배포하기 위해서 Luobulesi Game에 대해 이루어지는 크리에이터의 UGC 제출 행위(부록 A 참고), (ii) 일본 사용자(부록 B 참고), (iii) EU/EEA(“유럽”이라 통칭함) 사용자(부록 C 참고), (iv) 베트남 사용자(부록 D 참고), (v) 영국 사용자(부록 E 참고), 그리고 (vi) 호주 사용자(부록 F 참고).

1 ▼ 용어 정의.

이 약관에서 정의되지 않은 대문자 용어는 사용자 약관 또는 [Roblox 사전](#)에 정의된 바를 따릅니다.

2 ▼ 지식 재산.

a. Roblox 서비스 / 소유권 / 라이선스.

- i. Roblox IP. Roblox IP 소유권에 관한 조건은 사용자 약관 6.a항에 명시되어 있습니다.
- ii. Roblox Studio. Roblox는 크리에이터가 서비스에서 체험 및 3D 가상 콘텐츠(총칭하여, 사

용자 약관에 원래 정의된 용어인 UGC에 포함됨)를 창작, 개발, 수정, 운영 및 게시할 수 있는 무료 소프트웨어 도구(이하 Studio)를 제공합니다. Roblox는 Studio와 그에 포함된 모든 요소에 대한 제반 권리를 소유 및/또는 통제합니다. 크리에이터가 이 크리에이터 약관을 준수할 것을 전제로, Roblox는 오로지 서비스상에서 크리에이터의 UGC를 창작, 개발, 수정, 업로드 및 퍼블리싱할 목적으로만 Studio를 사용할 수 있는 비독점적이고, 제한적이며, 취소될 수 있고, 서브라이선싱할 수 없으며, 양도 불가능한 라이선스("Studio 라이선스")를 크리에이터에게 부여합니다. 크리에이터는 이 크리에이터 약관을 준수하는 방식으로만 Studio를 이용할 수 있습니다.

- iii. Roblox 확장 서비스. Roblox는 [일정한 서비스](#)에 대하여 Roblox의 기본 한도를 넘어서는 서비스 이용 및 결제를 관리하기 위한 방식을 크리에이터에게 제공합니다. 귀하가 기본 한도를 초과하지만, 확장 서비스에 등록되어 있지 않은 경우, 귀하는 발생한 초과 이용에 상응하는 금액만큼 귀하의 Robux 잔고에서 Robux를 공제할 수 있는 권한을 Roblox에 부여합니다. Roblox는 이러한 공제에 대하여 귀하에게 통지할 것입니다. 귀하의 Robux 잔고가 귀하의 부담 의무액을 충당하기에 부족한 경우, Roblox는 귀하가 부담 의무액을 상환할 때까지 (a) Robux 사용을 정지하고, (b) 기본 한도를 초과한 체험을 비공개 상태로 설정할 수 있습니다. 기본 한도를 초과하여 계속 서비스를 이용하는 것은 이러한 회수 권한에 대하여 귀하가 수락한다는 의미입니다. 확장 서비스에 관하여는 [여기](#)에서 자세히 알아보시기 바랍니다.
- iv. Roblox 템플릿. "템플릿"은 Roblox에 의하여 (일반적으로 Studio를 통해서) 제공되며, 크리에이터가 보다 쉽게 UGC를 만들기 위해 사용할 수 있는 시작점 역할을 합니다. Roblox는 모든 템플릿 및 그에 포함된 모든 요소에 대한 제반 권리를 소유 또는 통제하며, Studio 라이선스에 따라 크리에이터가 템플릿을 사용할 수 있도록 제공합니다. 크리에이터는 이 크리에이터 약관을 준수하는 방식으로만 템플릿을 이용할 수 있습니다. 템플릿을 이용한다고 해서 크리에이터가 해당 템플릿에 대한 소유권을 가지는 것은 아닙니다.
- v. Roblox 클래식 아바타. Roblox는 특정 모델을 창작하였고 그에 관한 모든 지식 재산을 소유하며 서비스에서 사용할 목적으로만 크리에이터에게 이를 제공합니다. 이러한 모델에는 (a) 6개 부분으로만 구성된 모델에서 파생된 아바타(일반적으로 "R6" 아바타), (b) 15개 부분으로만 구성된 모델에서 파생된 아바타(일반적으로 "R15" 아바타) 및 (c) 아래 2.b항을 전제로 Roblox가 개발한 다음의 체형(Roblox가 수시로 수정할 수 있으며 아래 링크들에서 보다 상세히 설명함)을 기반으로 하거나 그로부터 파생된 모든 아바타의 파생 저작물(Roblox의 독자적인 재량으로 판단함)이 포함됩니다.

- Roblox 보이: <https://www.roblox.com/bundles/109/ROBLOX-Boy>,
- Roblox 걸: <https://www.roblox.com/bundles/108/ROBLOX-Girl> 및 <https://www.roblox.com/bundles/282/ROBLOX-Girl>,
- Roblox 맨: <https://www.roblox.com/bundles/238/Man>;
- Roblox 우먼: <https://www.roblox.com/bundles/239/Woman>,

(이하 총칭하여 "클래식 아바타")

아래 2.b항에서 크리에이터가 Roblox에 부여하는 권리를 전제로, Roblox는 다음 권리를 크리에이터에게 부여합니다: (a) 오로지 서비스에서만 아바타로서 이러한 클래식 아바타를 사용할 수 있는 권리, (b) 오로지 서비스에서 수정된 클래식 아바타를 사용할 목적으로만, 또는 이 크리에이터 약관에 따라 달리 허용된 바에 따라서, 이러한 클래식 아바타를 개작, 커스터마이징 및 수정할 수 있는 권리(이러한 각각을 “수정된 클래식 아바타”라 함), 그리고 (c) 크리에이터의 UGC를 오로지 서비스에서만 클래식 아바타 및 수정된 클래식 아바타에 적용할 수 있는 비독점적 권리.

Roblox는 각 수정된 클래식 아바타의 크리에이터에게 서비스에서만 그리고 이 크리에이터 약관에 달리 허용된 대로만 해당 수정된 클래식 아바타를 사용할 제한적이고 비배타적이고 철회 가능하며 양도 불가능한 라이선스를 추가로 부여합니다. Roblox는 이 약관에 명시적으로 부여되지 않은 클래식 아바타와 수정된 클래식 아바타에 대한 모든 권리를 보유하며, 이러한 권리에는 클래식 아바타와 수정된 클래식 아바타를 포함한 2차적 저작물을 만들 배타적 권리가 포함됩니다.

크리에이터는 어떠한 경우에도 서비스 외부의 물리적 또는 디지털 상품, 영화, 텔레비전 프로그램, 극장 연극, 서적 또는 기타 간행물과 관련하여 무상 또는 유상(라이선스 또는 판매 포함) 인지와 무관하게 클래식 아바타나 수정된 클래식 아바타(그 일부 포함)를 사용해서는 안 됩니다. 크리에이터는 클래식 아바타나 수정된 클래식 아바타를 그와 같이 사용하지 않을 것임을 진술하고 보장합니다.

- vi. Builder 폰트 패밀리. Roblox는 서비스에서 이루어지는 UGC의 창작, 개발, 수정, 업로드 및 퍼블리싱을 위해서 당사의 Builder 폰트 패밀리를 제공하며, 이에 대한 모든 권리는 당사가 소유합니다. Builder 폰트의 사용은 [Builder 폰트 라이선스](#)에 의해서 규율되며, 이를 준수할 것을 조건으로 합니다. 크리에이터는 오로지 이 크리에이터 약관에 부합되는 방법으로만 Builder 폰트를 사용할 수 있습니다.
- vii. 기타 Roblox 콘텐츠. Roblox는 당사의 전적인 재량으로, 서비스상에서, 그리고 이를 통하여 그 밖의 콘텐츠(“기타 Roblox 콘텐츠”)를 창작, 개발 및 제공할 수 있습니다. 크리에이터가 이 크리에이터 약관을 준수할 것을 전제로, Roblox는 오로지 서비스상에서만, 그리고 크리에이터의 UGC와 관련하여서만, 이러한 기타 Roblox 콘텐츠를 사용할 수 있는 비독점적이고, 제한적이며, 취소될 수 있고, 양도 불가능한 라이선스(“기타 콘텐츠 라이선스”)를 크리에이터에게 부여합니다. 크리에이터는 기타 Roblox 콘텐츠를 사용(그에 대한 수정 또는 개선 포함)하는 것에 대하여 지급 또는 보상을 받을 수 없습니다.
- viii. Roblox 상표권. 크리에이터는 체험 제목, 사용자 이름, 표시 이름, 또는 커뮤니티 이름에 "Roblox", "Blox", 또는 Roblox와 유사한 이름(이는 Roblox의 전적인 재량에 따라 판정됨)을 사용하는 것이 금지됩니다. 전술한 제약 사항을 전제로, 그리고 크리에이터가 [Roblox 이름 및 로고 가이드라인](#)을 준수할 것을 전제로, Roblox는 가상 콘텐츠의 제작과 관련되는 경우를 포함하여, 오로지 서비스상에서 크리에이터의 체험 내에서 사용하기 위하여만 Roblox

상표(등록 여부를 불문함)를 사용할 수 있는 비독점적이고, 개인적이며, 제한적이고, 취소될 수 있으며, 양도 불가능한 라이선스(“Roblox 상표 라이선스”)를 크리에이터에게 부여합니다. 크리에이터의 Roblox 상표 사용으로부터 발생하는 모든 영업권은 Roblox의 이익만을 위하여 효력이 발생합니다. Roblox 서비스를 벗어나서 이루어지는 크리에이터에 의한 Roblox 상표(크리에이터의 체험의 제목에 포함된 상표 포함) 사용은 오로지 [Roblox 이름 및 로고 가이드라인](#)에 규정된 바에 따라서만 허용됩니다.

2022년 6월 22일 이전에 게시된 체험의 경우: 앞서 언급한 내용에도 불구하고 크리에이터가 이 크리에이터 약관, [Roblox 이름 및 로고 가이드라인](#), 다른 모든 Roblox 약관을 계속해서 준수하는 것을 조건으로, 2022년 6월 22일 이전에 서비스에 'Roblox', 'Blox' 또는 유사한 이름을 포함한 제목의 체험을 게시한 모든 크리에이터는 해당 이름을 계속 유지할 수 있으며, 해당하는 경우 해당 체험과 관련된 크리에이터 사용자 이름 또는 커뮤니티 이름도 그대로 유지할 수 있습니다. 이러한 체험의 각 크리에이터에게 Roblox는 체험의 제목과 관련한 사용권을 포함하는 Roblox 상표 라이선스를 허용합니다.

ix. 라이선스 종료. Roblox는 어떠한 이유에서든지 언제든지 Studio 라이선스, 템플릿 라이선스, 기타 Roblox 콘텐츠 라이선스 및 Roblox 상표 라이선스를 종료 또는 수정할 권리를 보유합니다.

b. 사용자 제작 콘텐츠(UGC).

i. UGC 소유권. 수정된 클래식 아바타를 제외하고 이 크리에이터 약관(및 모든 관련 추가 약관)에서 크리에이터가 부여한 권리와 라이선스에 따라, 크리에이터와 당사, 또는 크리에이터와 사용자들 사이에서 크리에이터는 크리에이터가 (단독으로 또는 타인과 공동으로) 창작하였거나 향후 창작하고 서비스에 게재 또는 제공하는 UGC에 대해 보유할 수 있는 모든 저작권(그에 포함된 것으로서 UGC가 아닌 여하한 Roblox IP를 제외함)을 보유합니다.

ii. UGC에 대한 Roblox의 라이선스. 특정 기능에 해당하는 추가 약관과 상반되는 내용을 제한하지 않고, 서비스의 이용 및 크리에이터의 Robux 획득 가능성에 대한 대가로, 크리에이터는 서비스와 관련되는 사업상 목적을 위해서(머신 러닝 및 관련 모델의 훈련, 개발 및 사용과 관련되는 경우를 포함하되 이에 국한하지 않고, 서비스 또는 Roblox의 운영, 제공, 홍보 또는 개선과 관련되는 경우 포함) 서비스상에서 또는 이를 통해서 크리에이터가 게시하거나 제공하는 일체의 UGC 및 서비스상의 일체의 상호 작용 데이터(포함되거나 연관된 상표와 기반이 되는 소스 코드 및 스크립트 등 해당 UGC의 창작 및 전체 또는 부분 수정과 관련하여 Studio 내에서 이루어지는 입력 및 출력 포함)에 대해서 호스팅, 보관, 전송, 번역, 실행, 현지화, 게시, 공개 전시, 공개 실행(디지털 오디오 전송 수단에 의하는 경우 및 through-to-the-audience 방식 포함), 복제(비주얼 이미지에 대한 타임드 싱크 방식 포함), 수정, 개작, 2차적 저작물 제작, 개선, 배포 및 사용 행위를 할 수 있는 영구적이고, 전 세계적이며, 비독점적이고, 로열티가 무료인 권리 및 라이선스(다른 사용자 및 크리에이터를 포함하되 이에 국한되지 않고, 모든 사람이나 주체에게 서브라이선싱할 수 있는 권리 포함)를 Roblox에 부여합니다.

상기 내용에도 불구하고, 크리에이터는 서비스 내외를 불문하고 크리에이터의 UGC를 클래식 아바타 또는 수정된 클래식 아바타에 적용할 수 있는 배타적, 전 세계적이고 철회 불가능하며 영구적이고 서브라이선스 가능한 완납된 권리도 Roblox에 부여합니다. 단, (a) 크리에이터가 디자인한 셔츠, 바지 또는 티셔츠(여기에 포함되는 Roblox IP는 제외), (b) 크리에이터가 소유하거나 관리하는 상표, 또는 (iii) 크리에이터가 소유하거나 관리하는 저작권이 있는 자료 중 크리에이터가 서비스에 게재하기 전에 서비스 외부에서 게재한 자료를 적용할 권리는 서비스 외 Roblox의 권리에서 구체적으로 제외됩니다.

이 약관에서 부여된 권리 및 라이선스를 전제로, 크리에이터가 수정된 클래식 아바타에 대하여 권리, 권원 또는 이익을 가지거나 취득하는 범위까지, 크리에이터는 이러한 모든 권리, 권원 및 이익을 이 약관에 의하여 취소 불가능하게 Roblox에 양도합니다. 이러한 양도 대상에는 크리에이터가 허여한 모든 라이선스에 대한 권리를 포함하여 모든 지식 재산권과 그에 포함된 기타 전유적 권리가 포함됩니다. 또한 이 Roblox 약관의 이전 버전에 따라 개발된 모든 수정된 클래식 아바타에 대한 권리도 포함됩니다. 전술한 규정에도 불구하고, 크리에이터가 이 항목에서 논의된 영구적이고, 전 세계적이며, 비독점적이고, 로열티 무료인 권리 및 라이선스를 Roblox에 부여할 것을 전제로, Roblox는 당사의 전적인 재량으로 클래식 아바타 또는 수정된 클래식 아바타를 맞춤 제작한 크리에이터가 그것이 더 이상 클래식 아바타 또는 수정된 클래식 아바타(또는, Roblox에 의하여 그 전적인 재량으로 결정되는 바에 따라, 이에 대한 일체의 파생물)와 유사해 보이지 않도록, 이렇게 맞춤 제작된 클래식 아바타 또는 수정된 클래식 아바타에 대한 모든 권리, 권원 및 이익을 받도록 허용할 수 있습니다.

아울러, 크리에이터는 이 계약에서 허용된 바에 따라 서비스 또는 Roblox의 홍보 및 마케팅과 관련하여, 현재 알려져 있거나 이후에 개발되는 일체의 매체 또는 배포 채널에서 자신의 UGC를 제공하기로 동의하며, 이는 심지어 크리에이터가 GDPR에 따라 인정되는 잊혀질 권리 또는 그 밖의 개인정보 보호 법률에 따라 인정되는 이에 준하는 권리를 행사한 경우에도 마찬가지입니다(이 항목에 기재된 전술한 모든 사항을 “**UGC 라이선스**”라 통칭함).

Roblox가 크리에이터의 UGC(수정된 클래식 아바타 제외)를 사용하여 서비스 또는 Roblox를 마케팅 및 광고할 권리(“**부수적 사용**”)에는 서비스 또는 Roblox를 홍보, 마케팅 또는 광고하기 위하여 해당 UGC를 사용하는 것이 포함됩니다. Roblox는 또한 서비스를 홍보하기 위하여 비영리적이고 교육적인 용도로 크리에이터의 UGC를 사용할 수 있습니다(비영리적, 교육적인지 여부는 Roblox가 합리적으로 판단함). Robux 획득 가능성을 제외하고, Roblox는 어떠한 이유로도 크리에이터를 저작자로 표시하거나 크리에이터에게 보상을 제공할 의무가 없으며, Roblox는 크리에이터가 이 항목에 따라 부여한 라이선스를 이용하거나 이 약관에 따라 부여된 권리를 활용할 의무도 없습니다.

크리에이터는 업데이트 또는 삭제 진행 여부 및 이 크리에이터 약관의 종료나 크리에이터의 계정의 종료 또는 정지 여부를 불문하고 언제든지 크리에이터의 재량으로 체험 내에 있는 콘텐츠의 전부 또는 일부를 삭제하거나 업데이트할 수 있는 권리를 보유합니다(그리고 법률에

의해서 요구되는 경우, 크리에이터는 해당 콘텐츠를 삭제하거나 업데이트할 것임). 단, (i) 체험의 삭제로 인하여 더 이상 가능하지 않은 경우를 제외하고, 사용자에게 의해서 유효하게 구매되었거나 그 밖의 사유로 유효하게 취득되었던 것으로서, 크리에이터에 의해서 창작된 가상 콘텐츠는 서비스의 약관 및 정책에 따라서, 그 적용하에, 해당 사용자에게 의해서 무기한으로 (UGC 구독의 경우에는 구매된 구독 기간 동안) 계속 액세스 및 사용될 수 있으며, (ii) 라이선스 또는 Roblox 약관에 따른 그 밖의 사유로 Roblox가 이미 사용 중이거나, 부수적 사용의 일환으로 Roblox가 이미 사용 중인 일체의 UGC 또는 기타 콘텐츠에 대한 Roblox의 사용 권리는 영구히 지속됩니다.

크리에이터의 UGC에 대해 서브라이선스를 부여할 Roblox의 권리 외에도, 크리에이터는 서비스에 특정 UGC를 게재하는 경우에 크리에이터가 해당 UGC를 다른 사용자와 직접 공유할 것인지 질문을 받게 될 수 있습니다. 크리에이터는 그와 같이 공유할 의무는 없으나, 크리에이터가 이러한 권리를 허용할 것에 동의하는 경우 다른 사용자들은 크리에이터에 대한 추가적인 의무 없이 크리에이터의 UGC를 이용하여 서비스에서 자신만의 체험 및 기타 UGC를 창작할 수 있습니다.

크리에이터의 가상 콘텐츠가 사용자에게 판매 또는 달리 제공되는 경우, 크리에이터는 이 약관에서 Roblox에 부여된 권리에 따라, 그리고 크리에이터 자신이 가상 콘텐츠를 사용자에게 판매 또는 제공하였는지 여부를 불문하고, Roblox가 서비스에서 해당 가상 콘텐츠가 더 이상 접근 불가능한 경우에도 사용자로 하여금 (Roblox 약관에 따라) 무기한으로 해당 가상 콘텐츠에 계속 접속하여 이용할 수 있도록 허용하는 데 동의합니다.

크리에이터가 이 크리에이터 약관 또는 여하한 Roblox 약관을 위반하여 크리에이터의 계정 이 종료되는 경우에도 이 UGC 라이선스 조항에 따른 Roblox의 권리는 명시적으로 존속합니다.

- iii. 오디언스를 통해 전달되는(Through-To-The-Audience) 권리. 크리에이터가 이 크리에이터 약관에서 부여하는 권리는 오디언스를 통한 전달 방식으로 제공되며, 이는 크리에이터가 서비스에서 제공하였거나 Roblox의 서비스를 통해 제삼자 서비스에서 이용한 UGC에 대하여 제삼자 서비스의 소유자나 운영자가 크리에이터 또는 기타 제삼자에게 별도의 책임을 부담하지 않음을 의미합니다.
- iv. 서비스에 UGC를 게시할 권한. 크리에이터가 특정 UGC의 소유자가 아니거나 그 전부에 대한 권리를 부여하도록 완전한 승인을 받지 않은 경우, 크리에이터는 서비스에서 해당 UGC를 게시하거나 제공하여서는 안 됩니다. 이 크리에이터 약관 9항에 따른 크리에이터의 의무(및 Roblox 약관에 명시된 기타 모든 의무)를 제한함이 없이, 크리에이터는 서비스에서 크리에이터가 UGC를 게시 또는 제공함으로써 여하한 자에게 지급하여야 하는 모든 금액을 지급하기로 동의합니다.
- v. UGC 제공 중단. UGC 또는 서비스의 기타 콘텐츠가 법률, 지식 재산권, 원칙 또는 서비스와 관련된 지침이나 정책을 위반하거나, Roblox가 독자적인 재량으로 판단하기에 해당 UGC가 사

용자, 서비스 또는 Roblox의 평판을 해하거나 해할 수 있는 경우, Roblox는 독자적인 재량으로 언제든지 영구적인 기간을 포함하여 기간을 정하여 통지 없이 서비스에서 해당 UGC 또는 기타 콘텐츠를 제공 중단하거나 삭제할 수 있습니다. Roblox는 이 항목에 따라 UGC를 제공 중단하는 것에 대하여 크리에이터에게 어떠한 의무도 부담하지 않습니다.

- vi. UGC 사용 관련 제한. 상기 명시된 크리에이터의 UGC 소유권(수정된 클래식 아바타 제외, 가상 콘텐츠와 기타 UGC를 클래식 아바타 및 수정된 클래식 아바타에 적용할 수 있는 권리 제외)에도 불구하고, 이 약관에 명시된 여타 제한사항을 제한함이 없이 크리에이터는 어떠한 경우에도 크리에이터의 UGC를 (서비스 내외의 어떠한 매체나 형식으로도) (a) 모욕적, 명예훼손적, 성적으로 노골적이거나 달리 불쾌감을 주는 방식으로 이용하거나(각 경우 Roblox의 독자적 판단에 따름), (b) Roblox에 관한 허위적, 명예훼손적, 비방적, 모략적인 진술과 관련되거나, (c) 크리에이터가 Roblox와 제휴관계에 있거나 Roblox가 크리에이터 또는 관련 UGC의 이용을 공식적으로 보증하는 것처럼 시사하거나 암시할 의도 또는 합리적 가능성이 있는 방식으로 이용하지 않습니다.
- vii. 침해 및 DMCA. Roblox는 창의성을 장려하고 크리에이터 등 타인의 지식 재산을 존중합니다. 서비스(UGC 포함)상에 있는 콘텐츠가 자신의 저작권이나 상표를 침해한다고 믿는 저작권 소유자 또는 저작권이나 상표 소유자의 대리인(소유자이거나 저작권 또는 상표 소유자의 대리인에 해당되는 그 밖의 크리에이터를 포함하며, "권리 보유자"라 통칭함)은 사용자 약관 6.d항에 규정된 신고 절차에 따라서 신고서를 제출할 수 있습니다. Roblox 약관 전반에 명시된 바와 같이, Roblox는 적절한 상황에서 Roblox가 그 독자적인 재량으로 DMCA에 따른 반복적 침해자에 해당하는 것으로 판단하는 사용자(또는 크리에이터)의 계정을 해지할 수 있습니다.
- viii. 지식 재산 도구. Roblox는 권리 보유자가 Roblox 플랫폼에서 그들의 지식 재산을 탐지 및 관리할 수 있게 해주는 일련의 지식 재산 도구를 제공합니다. 권리 보유자가 자신의 지식 재산이 귀하의 체험에서 사용되고 있다고 믿는 경우, 해당 권리 보유자는 귀하의 체험에 있는 해당 콘텐츠에 대하여 권리를 주장하거나, 귀하의 체험의 삭제를 요청하기로 선택할 수 있습니다. 권리 보유자가 귀하의 체험에 있는 콘텐츠에 대하여 권리를 주장하는 경우, 해당 권리 보유자는 일정한 대가를 받고 귀하의 체험이 해당 플랫폼에서 유지되도록 허용하는 것입니다. 첫째, 권리 보유자는 귀하의 체험에 기인하는 Robux 수익에 대한 일정한 지분을 받게 될 것입니다. 여기에는 가상 콘텐츠, 광고 및 참여 기반 페이아웃을 통하여 번 Robux의 지분이 포함됩니다. 둘째, 권리 보유자는 귀하의 체험을 모니터링할 수 있으며, 이 경우에 권리 보유자는 귀하의 체험에 관하여 통계적인 이용 데이터를 받을 수 있습니다. 셋째, 권리 보유자는 귀하에게 추가적인 콘텐츠 기준을 준수하기 위한 합리적인 조치를 취하라고 요구할 수 있습니다. 권리 보유자가 귀하의 체험에 있는 콘텐츠에 대하여 권리를 주장하는 경우, 귀하의 체험이 잘못 식별되었다고 귀하가 믿거나, 귀하가 그 권리 주장된 콘텐츠를 제거했다면, 귀하는 제한된 기간 내에 해당 권리 주장에 대하여 다투거나 이의를 제기할 수 있습니다. 권리 보유자가 귀하의 체험에 있는 콘텐츠에 대하여 권리를 주장하는 경우, 해당 권리 주장에 대하여 다투거나 이의를 제기하는 방법에 관한 추가적인 정보 및 지침이 귀하에게 제공될 것입니다. 권리 보유자가 귀하의 체험에 있는 콘텐츠에 대해 권리를 주장하는 기간 동안(분쟁 또는 이의 절차 기

간 포함), 귀하는 귀하의 체험에 권리 보유자의 지식재산이 존재함으로써 발생하는 권리 주장을 위하여 권리 보유자를 상대로 법적 조치를 취하지 않기로 동의합니다. 귀하는 권리 보유자가 귀하의 주장된 체험(특히, 권리 보유자의 지식재산에 기초한 파생적 요소) 및 향후 권리 보유자의 저작물 사이의 유사성에 대하여 책임을 지지 않는다는 점에 동의합니다.

3 ▼ 그룹 및 커뮤니티.

a. 용어 정의.

1. “커뮤니티”는 크리에이터들과 사용자들이 체험에 대하여 논의하고, 이슈를 알리며, 그 밖에도 보다 강력한 연결을 구축하는 공간입니다. 커뮤니티에 의하여 판매된 마켓플레이스 아이템은 커뮤니티의 스토어 탭에서 확인할 수 있습니다.
2. “그룹”은 사용자 콘텐츠를 제작하고, 잠재적으로 [DevEx 프로그램](#) 참가를 통하여 수입을 얻으려고 함께 일하는 크리에이터들을 포함하는 커뮤니티의 한 유형입니다.
3. **그룹/커뮤니티 기능.** 그룹/커뮤니티를 만들거나 이에 참가하면, 귀하는 그룹/커뮤니티로 멤버를 초대하고, 그룹/커뮤니티 가입 신청을 검토하는 등의 추가 기능을 이용할 수 있습니다. 귀하는 [커뮤니티 개설 방법](#)에서 제공되는 안내문 또는 [크리에이터 허브 그룹 페이지](#)에 있는 안내문에 따라 그룹/커뮤니티를 만들 수 있습니다.

- b. **권리와 권한.** 그룹에 참여함으로써, 각 크리에이터는 소유자(소유자는 추후 바뀔 수 있음)에게 자신을 대신하여 (i) 이 크리에이터 약관에 명시된 바와 같이 또는 소유자와 Roblox 사이에 체결된 기타 계약에 따라 그룹이 제작한 UGC를 Roblox가 사용하도록 승인하고 (ii) 서비스에서 또는 서비스를 통해 그룹이 수행한 활동 또는 판매한 UGC에 대해 지급을 받는 독점적이고 배타적인 권한을 부여합니다. 그룹 멤버는 Roblox가 그룹을 대신하는 소유자에게 지급한 모든 금액과 관련해 Roblox에 대해 취하는 모든 청구를 포기하며, 그룹 멤버는 해당 금액을 그룹 소유자를 통해서만 청구하는 것에 동의합니다. 커뮤니티 소유자에게 부여된 권한은 그룹 멤버들 간 별도 합의로 수정할 수 있습니다. 법률에 규정된 경우를 제외하고, 그룹 소유자와 그룹 멤버 사이의 회계 의무는 전적으로 그룹의 서면 계약에 따라 발생하며, Roblox는 그러한 계약에 구속되지 않습니다.

- c. **소유자 책임.** 그룹/커뮤니티의 “소유자”는 비공식적이고 자발적인 지위이며, 서비스의 사용자는 이러한 지위를 가질 수도 있습니다. 귀하가 소유자가 되는 경우, 귀하는 다음 사항에 동의합니다.

1. 그룹/커뮤니티 내에서 건강하고 안전한 환경을 유지할 책임을 부담합니다.
2. 그룹/커뮤니티가 [커뮤니티 규정](#)을 준수하여 운영되도록 보장합니다.
3. 귀하가 Roblox를 대행하여 활동할 수 있는 권한이 있다고 표명해서는 안 됩니다.

- d. 그룹의 소유자는 관련 제한을 전제로, 그룹멤버에게 역할을 할당하고, 획득한 Robux의 분배를 관리할 수 있습니다. 자세한 내용에 대해서는 [그룹 가이드라인](#)을 읽어 보시기 바랍니다.

- e. **소유자에 대한 효과.** Roblox는 소유자에 의하여 취해진 조치에 대하여 책임을 지지 않으며, 당

사는 언제든지, 그리고 이 사용자 약관의 위반을 이유로 하는 경우를 포함하여, 이유 여하를 불문하고, 소유자가 될 수 있는 사용자의 능력을 취소하거나 제한할 수 있는 권리가 있습니다. 추가로, 귀하가 소유자로서 귀하의 책임을 이행하지 못하는 경우, Roblox는 다음 조치를 취할 수 있습니다: (a) 경고, (b) 귀하 또는 그룹/커뮤니티의 콘텐츠 삭제, (c) 그룹/커뮤니티를 제한받는 상태로 설정하는 조치, (d) 새로운 소유자 지정, 그리고 (e) 귀하의 계정에 대한 종료 또는 정지 조치.

4 ▼ Roblox 크리에이터 경제.

a. Robux.

- i. Robux에 대한 라이선스. 서비스와 관련하여 Robux를 사용할 수 있는 크리에이터의 라이선스는 사용자 약관 3항에 명시되어 있습니다.
- ii. Robux 획득. Roblox는 크리에이터가 서비스상에서 자신이 만드는 일정한 UGC(가상 콘텐츠 및 체험 액세스 포함)를 판매하거나 수익화함으로써 Robux를 벌 수 있도록 허용합니다(“획득된 Robux”). 귀하가 서비스에서 (단독으로 또는 그룹과 함께) 만드는 가상 콘텐츠나 그 밖의 UGC의 직접 판매 또는 그 밖의 수익 창출(예컨대, 크리에이터 리워드)로부터 서비스를 통하여 Roblox 이용 약관(여기에는 Roblox 커뮤니티 규정도 포함됨)을 완전히 준수하면서 귀하가 획득한 Robux, 또는 지정된 프로모션 캠페인에서 Roblox에 의하여 수여된 Robux만이 획득한 Robux에 해당됩니다. 다음으로부터 획득한 Robux가 여기에 포함되지만, 이에 국한되지는 않습니다.

1. 마켓플레이스 또는 크리에이터 상점에서 이루어진 귀하의 판매 수입
2. 크리에이터 리워드
3. 가상 제품의 체험 내 구매
4. 퍼블리셔 프로그램에서의 광고 수입
5. 계열사 판매 수수료

귀하가 만들었고 규정을 준수하는 가상 콘텐츠의 수익 창출 이외의 방법으로 취득된 Robux(멤버십 플랜이나 소개 보너스, Robux나 기프트 카드의 구매, 또는 귀하가 만들지 않은 가상 물품의 거래/판매로부터 취득된 Robux 등)는 획득한 Robux로 인정되지 않습니다. 다음으로부터 취득된 Robux가 여기에 포함되지만, 이에 국한되지는 않습니다.

1. 기프트 카드 상환 또는 직접적 Robux 구매(다른 Roblox 사용자를 대행하여 이루어진 Robux 구매 포함)
2. Roblox 구독의 일환으로 매월 부여되는 Robux
3. 가상 제품의 거래 또는 재판매

4. 타당한 사용자 방문 없이, 템플릿 체험을 위해 판매된 패스
5. 규제 조치된 규정 위반 콘텐츠

어떤 Robux가 획득한 Robux에 해당되는지 여부의 결정은 전적으로 Roblox의 재량에 따릅니다.

UGC 수익화에 관한 자세한 정보에 대해서는 [여기](#)에서 제공되는 개발자 가이드를 읽으시기 바랍니다.

b. **UGC 판매.** Roblox는 크리에이터가 다음 사항을 조건으로 (i) 체험에 대한 액세스 권한, (ii) 콘텐츠 및 (iii) 자신이 제작한 기타 UGC를 서비스에서 판매하도록 허용합니다.

i. Robux 할당 역할: 서비스상에서 이루어지는 모든 UGC(2D 가상 아이템(“클래식 복장”으로도 알려져 있음) 제외)의 판매와 관련하여 3가지 역할이 존재합니다. 각각의 역할을 수행하는 자는 해당 판매로부터 발생된 Robux를 분배받을 권리가 있을 수도 있습니다(“Robux 할당”):

- 크리에이터: 크리에이터는 판매되는 UGC를 만든 사용자나 그룹입니다.
- 판매자/디스트리뷰터: 디스트리뷰터는 (i) 해당 크리에이터(해당 아이템이 해당 크리에이터 또한 창작한 체험에서 판매되는 경우), (ii) 서비스상에 있는 또 다른 크리에이터(해당 아이템이 해당 크리에이터가 창작하지 않은 체험에서 판매되는 경우) 또는 (iii) Roblox(해당 아이템이 마켓플레이스에서 판매되는 경우)를 의미합니다.
- 플랫폼: 플랫폼은 언제나 Roblox입니다.

위 Robux 할당은 바지, 셔츠 및 티셔츠로 구성되는 클래식 복장의 판매에는 적용되지 않습니다. 마켓플레이스에서 판매되는 클래식 의상의 경우, Robux 할당은 크리에이터와 플랫폼 사이에서 분할됩니다.

- ii. Robux 할당의 변경. Roblox는 언제든지 크리에이터에게 통지하여(합리적인 수단을 통해), (a) Robux 할당을 변경하고/변경하거나 (b) 특정 판매와 관련된 이들이 Robux 할당의 특정 요소를 사용자 지정하도록 허용하는 기능을 도입할 수 있습니다.
- iii. 서비스상 판매에 대한 크리에이터의 책임. 크리에이터는 Roblox가 크리에이터를 대신하여 크리에이터가 제작한 체험, 콘텐츠 또는 기타 UGC를 표시 및 호스팅하여 다른 사용자들이 서비스에서 이를 이용할 수 있음을 이해합니다. 크리에이터는 체험 세부 페이지를 통해 사용자에게 판매된 콘텐츠 또는 기타 UGC에 대해 전적으로 책임을 져야 합니다. 서비스를 통해 이루어진 사용자에게 대한 UGC의 판매와 관련하여 크리에이터가 Robux를 받는 경우, 해당 거래는 크리에이터와 사용자 간에 이루어지는 거래이며, Roblox는 서비스를 제공하여 지원하는 역할만 합니다. 분쟁과 관련한 경우로서 크리에이터가 Robux를 지급받았던 UGC에 대해 Roblox가 사용자(또는 다른 크리에이터)에게 Robux 또는 실제 통화를 반환하는 경우, Roblox는 해당 크리에이터로부터 그에 상응하는 만큼의 Robux를 공제 또는 지급 유보할 권리를 보유합니다.

- iv. 지역별 가격 책정. 지역별 가격 책정은 크리에이터가 일정한 체험 내 아이템 또는 가상 아이템을 사용자들이 거주하는 지역에 따라서 보다 더 저렴하게 제공할 수 있도록 해줍니다(“지역별 가격 책정”). 크리에이터는 가상 아이템 또는 체험 내 아이템의 기본 가격을 결정할 책임을 전적으로 부담하며, 이러한 가격들을 지역별로 설정하기로 결정할 수도 있습니다.

크리에이터가 지역별 가격 책정을 시행하는 경우, 크리에이터가 체험 내 아이템 또는 가상 아이템에 대하여 원래 설정한 가격은 해당 지역별로 조정될 것입니다. 각각의 해당되는 지역에 대하여 적용되는 지역별 가격은 크리에이터가 결정하는 지역별 가격에 맞추어 기본 가격의 백분율로 조정될 것입니다(“지역별 가격”). 지역별 가격 방식(이는 언제든지 변경될 수 있음)은 지역의 경제 동향 및 구매력 평가 지수에 기초합니다. 크리에이터가 개별적인 지역별 가격을 직접 조정할 수는 없지만, 언제든지 기본 가격을 변경할 수는 있습니다. 기본 가격이 변경되는 경우, 적용되는 지역별 가격이 해당되는 모든 지역에 걸쳐 갱신될 것입니다. 크리에이터는 크리에이터 허브에서 언제든지 지역별 가격 책정을 시행하지 않기로 선택할 수 있습니다.

Roblox는 언제든지, 그리고 어떠한 책임도 부담하지 않으면서, 전부 또는 일부의 크리에이터에 대하여 전부 또는 일부의 체험 내 아이템 또는 가상 아이템에 대한 지역별 가격 책정을 정지하거나 중단할 수 있습니다. Roblox는 지역별 가격 책정을 "있는 그대로" 제공하며, 그 정확성, 이용 가능성, 또는 수익에 대한 영향에 관하여 명시적 또는 묵시적인 일체의 보증을 부인합니다.

- v. 랜덤 가상 아이템. 사용자 위치에 좌우하여, 크리에이터는 사용자들이 (Robux 등으로) “랜덤” 가상 아이템(각각, “랜덤 가상 아이템”)을 취득할 수 있게 해주는 체험을 제공하기로 선택할 수도 있습니다. 크리에이터가 사용자에게 랜덤 가상 아이템을 받을 수 있는 기회를 제공하는 경우, 크리에이터는 사용자가 랜덤 가상 아이템을 취득하기 위한 거래를 개시하기 전에, 이용 가능한 각각의 종류의 랜덤 가상 아이템을 취득할 수 있는 모든 확률을 반드시 사용자들에게 알려야 합니다.

단지 하나의 예를 들자면, 크리에이터의 체험에서 사용자가 무작위 가상 아이템을 받기 위해 분수에 던질 수 있는 가상 구슬을 사용자가 취득할 수 있게 하는 경우, 크리에이터는 사용자가 분수에 구슬을 던지기 전에 사용자가 각각의 종류의 랜덤 가상 아이템을 받을 수 있는 확률을 반드시 공개해야 합니다.

- c. 개발자 환전 프로그램. Roblox는 특정 기준을 충족하고 [여기](#)에 게시된 DevEx 프로그램에서 규정된 약관(“DevEx 약관”)에 동의한 일정 크리에이터들이 개발자 환전 프로그램(“DevEx 프로그램”)에 참가하는 것을 허용합니다. 크리에이터라면 누구든 서비스를 이용하여 코딩을 배우고, 친구들과 즐기기 위한 체험이나 아이템을 창작하며, 심지어 얼마간의 Robux도 벌 수 있지만, 오로지 성공한 크리에이터만이 높은 수준의 요건(DevEx 약관에 규정되어 있음)을 충족하고 DevEx를 통하여 돈을 벌 수 있습니다. 이러한 성공 수준에 도달하기 위해서는 대체로 많은 시간, 노력, 기량 및 전략이 요구됩니다. 심지어 그런 경우에도, 돈을 벌 수 있다는 보장은 없습니다. Roblox가 당사의 전적인 재량으로 수립한 일정한 요건, 정책 및 제한에 따라, DevEx 프로그램에 참가하는 크리에이터는 획득한 Robux를 Roblox의 전적인 재량으로 결정된 금액의 실제

화폐로 교환할 수 있습니다(DevEx 약관에 규정된 교환율과 일반 요건, 정책 및 제한에 따름).

- d. **크리에이터 리워드.** “크리에이터 리워드”는 Roblox에서의 일정한 상호 작용 및 구매 활동에 기초하여 귀하가 Robux(“페이아웃 리워드”)를 획득할 수 있게 해 주는 인센티브 프로그램입니다. 사용자가 페이아웃 어워드 프레임워크(“유효 활동”)에 정의된 특정 활동을 수행하면, 지급되는 페이아웃 어워드는 페이아웃 어워드 프레임워크를 따르며, Roblox에 의하여 당사의 전적인 재량에 따라 언제든지 수정 또는 영구 정지될 수 있고, 크리에이터에게는 이러한 영구 정지 또는 수정으로 인해 어떠한 의무도 부과되지 않습니다. 크리에이터 리워드를 받을 자격이 있으려면, 귀하는 Roblox 이용 약관(Roblox 커뮤니티 규정 포함)을 항상 완전히 준수해야 합니다. 다음을 비롯해 남용하거나 기만하는 행위라고 당사가 판단하는 행위가 확인되는 경우, 당사는 검토, 조사할 수 있는 권리와 아울러 귀하를 크리에이터 리워드로부터 정지시킬 수 있는 권리가 있습니다: (a) 상이한 이메일 주소나 전화번호, 또는 봇을 사용하여 복수의 계정을 개설함으로써 페이아웃 어워드를 얻으려는 시도, (b) Roblox나 타인을 사칭하거나, 귀하가 다른 사람이나 기관과 맺고 있는 관계를 허위로 진술함으로써 추천 리워드를 얻으려는 시도, (c) 기존 플레이어를 대체 계정에 가입하도록 유도하여 사용자를 확보하려는 시도, (d) 지불 거절 비율이 불균형적으로 높은 경우(Roblox의 전적인 재량에 따라 판정됨), 또는 (e) Roblox 약관 및/또는 프로그램 정책의 위반. 크리에이터 리워드 프로그램에 대한 자세한 정보는 [여기](#)에서 확인할 수 있습니다.
- e. **인센티브:** 때때로, Roblox는 인센티브 리워드를 제공할 수도 있습니다. 자세한 내용은 [여기](#)에서 알아보시기 바랍니다.
- f. **면책.** 사용자들이 즐기고 시간을 보내는 체험 또는 UGC를 개발하는 일은 어렵고 많은 시간이 소요될 수 있습니다. Roblox는 크리에이터의 체험 또는 UGC가 많은 오디언스로부터 인기를 얻어 성공할 것이라거나 크리에이터가 체험을 개발, 광고 또는 운영하는 데에 투자하는 시간, 노력 및 비용이 경제적인 성공으로 이어질 것이라고 장담할 수 없습니다.

5 ▼ 개발자 포럼 및 인재 허브.

1. **개발자 포럼.** 개발자 포럼은 Roblox 개발을 위한 공식 토론장 겸 지원 포럼이고, 당사가 크리에이터들과 소통하고 피드백을 받는 주된 경로이며, 그 주소는 devforum.roblox.com입니다.
2. **인재 허브.** 인재 허브는 크리에이터들이 Roblox 체험에 대하여 협업하기 위한 인재를 구인하고, 물색하며, 확보할 수 있는 서비스입니다. 크리에이터는 등재된 프로젝트에 따라서, Robux, 미국 달러, 또는 해당 프로젝트로부터 발생된 수입의 일정한 비율을 대가로 받을 수 있습니다. Roblox는 크리에이터 또는 프로젝트 등재를 검토하거나, 특정 프로젝트 또는 보상 약정을 보증하거나, 인재 허브에서 게시된 약정으로부터 발생하는 작업 품질, 서비스 대가의 지급 또는 분쟁 해결에 대하여 책임을 지지 않습니다.
 1. Roblox는 인재 허브에서 구인 게시물을 올리거나, 작업을 수행하거나, 게시된 일자리를 위하여 작업을 수행할 개인이나 팀을 고용하지 않으며, 어떠한 것도 Roblox와 인재 허브에서 참가하는 크리에이터 사이에 고용 관계, 대리 관계 또는 합작 사업 관계를 발생시키지 않습니다.

- 다.
- 2. Roblox는 작업 기회를 제공하는 크리에이터를 대행하여 고용 또는 채용 의사 결정을 내리지 않으며, 인재 허브를 이용하는 크리에이터로부터 이러한 권한을 부여받지도 않습니다.
- 3. Roblox는 인재 허브상에서, 또는 이를 통하여 귀하가 체결하는 계약의 당사자가 아니며, 그 업무의 이행, 보상 또는 조달을 감독, 지시, 모니터링 또는 통제하지 않습니다.

6 ▼ AI 기술 및 AI 도구.

1. 사용자 약관 8항에 규정된 AI 기능의 일부로서, 당사는 귀하가 서비스에서 체험이나 콘텐츠를 만드는 과정에서 AI 기술을 이용하거나, 상호 작용하거나, 임베딩할 수 있게 해 주는 일정한 도구 및 API(“AI 도구”)를 크리에이터에게 제공합니다. AI 도구는 제삼자 서비스일 수도 있습니다. 귀하는 Roblox가 그 전적인 재량으로, 사용자들의 특정 연령대와 관련하여 귀하의 AI 도구 사용을 제한할 수 있다는 점을 이해합니다. AI 도구를 이용하는 경우, 귀하는 사용자 약관 8항에 규정된 계약 조건은 물론이고, 다음 사항에 대하여도 동의하는 것입니다.
2. **귀하의 책임.** AI 도구를 사용하거나, AI 기술이 포함된 그 밖의 제삼자 서비스를 사용하기로 선택하는 크리에이터는 다음 사항을 준수해야 합니다.
 1. 다음 사항을 완전히 준수하면서 AI 도구 및 그 밖의 AI 기술을 사용해야 합니다:
 1. 모든 관련 법률
 2. Roblox 약관 및 커뮤니티 규정
 3. 제삼자 서비스의 모든 관련 계약 조건 및 정책
 2. 다음 사항 및 관련 법률에 의하여 요구되는 그 밖의 정보 공개를 포함하여, 귀하의 체험을 통하여 이루어지는 귀하의 AI 이용 또는 사용자들 AI 이용에 관하여 명확한 정보를 사용자들에게 공개해야 합니다:
 1. AI는 사람이 아니라는 점
 2. AI 출력물은 인공적으로 생성되고, 사람의 견해나 조언에 해당되지 않으며, 부정확할 수도 있다는 점
 3. 해당되는 경우, 상호 작용의 개시 시점이나 그 이전에, 사용자가 AI 기반 챗봇 또는 가상 에이전트와 상호 작용하게 된다는 점
 3. 관련 요금의 지급에 대하여 책임을 져야 하고, 제삼자 서비스에 의하여 규정된 계약 조건과 정책에 따라야 합니다.
3. **금지 행위.** 사용자 약관 8항에 규정된 금지 행위에 추가하여, AI 도구를 사용하거나, AI 기술이 포함된 그 밖의 제삼자 서비스를 이용하는 크리에이터는 다음 행위를 해서는 안 됩니다.
 1. AI 출력물이 사람에 의하여 만들어진 것이라고 사용자들이 믿도록 오도하는 행위
 2. 사용자와 AI 시스템의 상호 작용 또는 사용자가 AI 시스템과 상호 작용하는 상황으로부터 해당 사실이 바로 분명하게 드러나지 않는 경우에, 사용자와의 직접적 상호 작용을 위하여 AI를 이용하는 행위

7 ▼ Roblox API.

Roblox의 애플리케이션 프로그래밍 인터페이스(“API”)는 귀하의 체험 및 애플리케이션(“API 클라이언트”)을 강화하도록 돕기 위하여 고안되었습니다. Roblox는 귀하의 API 클라이언트에 대하여 소유권을 취득하지 않습니다. 당사의 API를 사용하는 경우, 귀하는 당사의 API 또는 당사의 API를 통하여 액세스되는 콘텐츠에 대한 권리의 소유권을 취득하지 못합니다.

[203d] 귀하는 Roblox가 품질을 보장하고, Roblox 약관의 준수를 확인하며, 당사의 제품 및 서비스를 개선하기 위하여 API 이용을 모니터링할 수 있다는 점에 동의합니다. 예컨대, Roblox 또는 그 사용자에게 영향을 미칠 수 있는 보안 문제를 식별하기 위하여, Roblox가 귀하의 API 클라이언트에 액세스하여 이를 사용하는 조치가 이러한 모니터링에 포함될 수도 있습니다.

귀하가 Roblox 약관을 위반하고 있다고 당사가 합리적으로 판단하는 경우, Roblox는 별도의 통지 없이 귀하 또는 귀하의 API 클라이언트에 의한 API 액세스를 정지할 수 있습니다. 귀하는 다음 사항도 준수하기로 합니다.

- Roblox의 모니터링을 방해하지 말아야 합니다.
- 해당 API의 문서 자료에 기술된 방법으로만 API에 액세스해야 하고, API를 사용할 때 귀하의 신원이나 귀하의 API 클라이언트의 동일성을 허위로 표시하거나 가장하지 말아야 합니다.
- 귀하의 최종 사용자들이 관련 법률, 규정 및 Roblox 약관을 준수하도록 요구하고, 알면서도 그들이 이를 위반할 수 있게 해서는 안 됩니다.
- 개인정보를 포함하여, 귀하의 API 클라이언트에 의하여 수집된 사용자 정보를 부당한 액세스 또는 이용으로부터 보호하기 위하여 상업적으로 합리적인 노력을 다하고, 관련 법률에 의하여 요구되는 범위까지, 이러한 정보의 부당한 액세스 또는 이용 사실을 귀하의 사용자들에게 즉각 알려야 합니다.
- 제삼자가 사용하도록 API를 서브라이선싱해서는 안 됩니다.

8 ▼ Roblox 음악.

- a. **사용 허가된 음악.** Roblox는 크리에이터가 크리에이터의 체험이나 그 밖의 UGC에서 사용할 수 있도록, 사운드 레코딩 및 거기에 포함된 음악 작업물과 사운드 효과(“사용 허가된 음악”)를 제공하기로 선택할 수 있습니다. 크리에이터의 사용 허가된 음악 사용 조건은 다음과 같습니다.
 - i. **라이선스.** Roblox는 다음 권리를 크리에이터에게 부여합니다: (i) 오로지 Roblox가 해당 사용 허가된 음악을 제공하는 기간 동안만, 오로지 서비스를 통하여만, 사용 허가된 음악을 체험 또는 그 밖의 UGC(“사용 허가된 음악이 포함된 UGC”)에 동기화할 수 있는 비독점적이고,

개인적이며, 제한적이고, 취소될 수 있으며, 양도 불가능한 라이선스, 그리고 (ii) 오로지 Roblox가 해당 사용 허가된 음악을 제공하는 기간 동안만, 오로지 서비스상에서만 사용 허가된 음악이 포함된 UGC를 플레이하고, 청취하며, 상호 작용할 수 있는 권리. 크리에이터는 크리에이터가 체험 또는 기타 UGC에서 사용하는 사용 허가된 음악의 저작자를 표시할 의무가 없으나 크리에이터의 재량에 따라 그렇게 할 수 있습니다. 예를 들어, Roblox가 사용 허가된 음악의 소유자를 APM Music으로 밝히는 경우, 크리에이터는 해당 사용 허가된 음악이 "APM Music 제공"인 것으로 기재할 수 있습니다.

- ii. 라이선스의 철회(상실). 사용 허가된 음악의 라이선스는 Roblox가 제삼자로부터 받아 부여하는 것이므로, 크리에이터가 사용 허가된 음악을 사용할 권리는 언제든지 사유를 불문하고 Roblox의 독자적인 재량에 따라 크리에이터에 대한 책임 없이 철회될 수 있습니다. Roblox가 (어떠한 사유로든) 크리에이터의 사용 허가된 음악 사용 권리를 철회하는 경우, 크리에이터는 즉시 (a) 자신의 체험 또는 기타 UGC에서 해당 사용 허가된 음악을 삭제하고 (b) 서비스상에서 해당 사용 허가된 음악의 모든 사용을 중단하기로 합니다. Roblox는 사용 허가된 음악에 대한 사용 권리를 철회하기 전에 크리에이터에게 사전 통지를 제공하기 위해 노력할 것이나, 사전 통지 없이 철회할 수 있는 권리를 보유합니다. 또한 Roblox는 언제든지 그 독자적인 재량으로 크리에이터에 대한 책임 없이 서비스에서 체험 또는 사용 허가된 음악이 포함된 UGC를 삭제할 권리를 보유합니다. 추가로, Roblox는 다음 경우에 (통지 여부를 불문하고) 크리에이터에게 어떠한 책임도 지지 않으면서, 사용 허가된 음악의 전체 또는 일부에 대한 크리에이터의 권리를 취소할 수 있습니다. (w) 해당 사용 허가된 음악에 대한 크리에이터의 사용 행위가 Roblox 약관, 가이드라인 또는 정책을 위반할 수도 있다고 Roblox가 결정하는 경우, (x) 해당 사용 허가된 음악이 서비스 또는 Roblox의 명성을 해할 수도 있다고 Roblox가 결정하는 경우, (y) Roblox가 해당 저작권 소유자 또는 관리자로부터 서비스에서 사용된 사용 허가된 음악을 삭제하라고 요구받은 경우 또는 (z) 사용 허가된 음악이 더 이상 서비스에서 배포될 수 없는 경우.
- iii. 250 트랙 제한. 상기 내용에도 불구하고, 크리에이터는 사용 허가된 음악을 사용하여 체험 또는 기타 UGC 내에서 스트리밍 서비스 또는 뮤직 라이브러리를 만들 수 없으며 사용 허가된 음악의 특정 트랙을 듣는 사용자들에게 그 대가로 요금을 부과할 수 없습니다. 크리에이터는 단일 체험 또는 사용 허가된 음악이 포함된 UGC에서 한 번에 사용 허가된 음악의 개별 트랙을 최대 250개까지 배치 및 재생할 권리가 있습니다. 크리에이터는 체험이나 기타 UGC에서 사용 허가된 음악의 기존 트랙을 언제든지 다른 트랙으로 대체할 수 있습니다. 단, 해당 체험이나 사용 허가된 음악이 포함된 UGC에 한 번에 250개 이상의 트랙이 있어서는 안 됩니다.
- iv. 사용 허가된 음악의 동기화. 크리에이터는 사용 허가된 음악을 체험에 동기화할 수 있습니다. 전술한 내용을 제한함이 없이, 크리에이터는 사용 허가된 음악 트랙의 일부 또는 사용 허가된 음악의 샘플 부분을 사용할 수 있습니다.
- v. 서비스에서의 사용. 크리에이터는 서비스에서만 사용 허가된 음악을 사용할 수 있습니다. 크리에이터는 서비스 외부에서 사용할 목적으로 사용 허가된 음악을 내보내거나 추출하거나 다운로드하거나, 타인이 이와 같이 내보내거나 추출하거나 다운로드를 할 수 있는 수단을 제공하지 않음에 동의합니다.

- b. **크리에이터가 작곡/소유하는 음악.** 다음 규정은 크리에이터가 서비스에서 사용하기 위하여 퍼블리싱하는(또는 퍼블리싱하려고 시도하는) 것으로서, 크리에이터(또는, 크리에이터가 해당 음악 저작물에 대하여 함께 협업한 다른 사람)에 의하여 작곡되거나 그 밖의 사유로 소유되는 음악 저작물 (“**음악 저작물**”)에 대하여 적용됩니다.
- i. 단독 작곡가인 크리에이터. 크리에이터가 서비스에서 게시하는 음악 저작물의 단독 작곡가 및/또는 작사가에 해당되는 자가 크리에이터이고, 크리에이터가 해당 음악 저작물을 대표하는 공연권 신탁관리 단체(performing rights organization, 이하 "**PRO**")에 소속되어 있는 경우, 크리에이터는 크리에이터가 이 크리에이터 약관을 통하여 Roblox에 부여하는 무상 라이선스에 대해 자신이 속한 PRO에 서면으로 통지해야 합니다. 크리에이터는 자신이 속한 PRO의 보고 의무를 준수할 책임이 있습니다.
 - ii. 단독 작곡가가 아닌 크리에이터. 크리에이터가 서비스에 게시하는 음악 저작물의 단독 작곡가 및/또는 작사가가 아닌 경우로서 크리에이터(및/또는 공동 작곡가 또는 공동 작사가)가 해당 음악 저작물을 대표하는 PRO에 소속되어 있는 경우, 크리에이터는 모든 공동 작곡가 및/또는 공동 작사가로 하여금 이들이 속한 PRO에도 서면으로 통지하게 할 책임이 있으며, 크리에이터는 서비스에 음악 저작물을 게시하고 사용하기 위하여 공동 작곡가 및/또는 공동 작사가의 승인에 대한 서면 증거를 확보해야 합니다.
 - iii. 음악 출판사에 대한 양도. 크리에이터가 음악 저작물에 대한 자신의 권리를 음악 출판사에 양도한 경우, 크리에이터는 이 크리에이터 약관에 명시된 무상 라이선스 부여에 대하여 해당 음악 출판사의 서면 동의 또는 협조를 받아야 합니다.
 - iv. 음반 레이블. 크리에이터가 음반 레이블과 계약을 체결한 레코딩 아티스트인 경우, 크리에이터는 서비스 이용 시 자신의 음반 레이블에 대한 의무사항을 준수할 책임이 있습니다. 다만 크리에이터가 음악 저작물을 작곡하였거나 사운드 레코딩을 수행하였다고 해서 크리에이터가 Roblox에 그 사용을 허락할 권리가 있는 것은 아닙니다.
 - v. 사운드 레코딩. 크리에이터가 사운드 레코딩에 대한 권리를 보유하나 해당 사운드 레코딩 또는 그에 구현된 음악 저작물을 라이선스할 권한이 없는 경우, 크리에이터는 해당 사운드 레코딩을 업로드하거나 달리 서비스에 제공해서는 안 됩니다.
 - vi. 확인 및 보증. 크리에이터가 사운드 레코딩이나 음악 저작물을 업로드하거나, 동기화하거나, 그 밖의 방식으로 이용하는 경우, 해당 크리에이터는 다음 사항을 확인하고 보증합니다: (a) 크리에이터가 서비스상에서 그 사운드 레코딩이나 음악 저작물을 업로드, 동기화 및 이용하기 위하여 필요한 모든 권리를 보유하고 있다는 점, (b) 크리에이터가 서비스상에 업로드된 사운드 레코딩이나 음악 저작물에 대한 전 세계적 권리를 완전히 소유 및 관리하고 있다는 점, 그리고 (c) 해당 사운드 레코딩 및 음악 저작물은 완전히 새로운 창작물이며, 서비스에서 이루어지는 해당 사운드 레코딩이나 음악 저작물의 공표, 업로드, 배포 및 이용은 상표, 저작권 또는 그 밖의 지식재산권을 포함하되 이에 국한하지 않고, 제삼자(PRO, 음반 레이블, 음악 퍼블리셔 또는 단체나 협회를 포함하되 이에 국한되지 않음)의 권리를 침해하지 않을 것이라는 점.
 - vii. 승인, 대가 지급. 크리에이터는 제삼자에 의해 주장되는 일체의 배포권, 기계적 복제권, 공연권, 싱크권(synchronization right) 및/또는 그 밖의 권리를 포함하되 이에 국한하지 않고, 서

비즈니스에서 이루어지는 자신의 오리지널 사운드 레코딩 및/또는 음악 저작물의 사용 및 싱크 (synchronization)와 관련하여 발생하는 모든 필요 권한 및 금전 지급에 대해 전적으로 책임을 부담합니다. 크리에이터는 또한 서비스에서 사운드 레코딩 및/또는 음악 저작물의 게시, 업로드, 배포, 동기화 및 기타 사용과 관련하여 관련 조합의 규칙, 규정 및/또는 협회 계약에 따른 신규 사용료 및 재사용료에 대해 단독 책임을 부담합니다.

9 ▼ 이용 제한.

사용자 약관(사용자 약관 8.b항 포함) 또는 Roblox 약관에 명시된 여타 제한사항에 더하여, 크리에이터는 이 항목에 명시된 사항을 포함해 이 크리에이터 약관을 위반하는 어떠한 행동도 하지 않습니다. 크리에이터는 루트 박스, 다크 패턴 또는 그 밖의 잠재적으로 중독성 있는 기능을 규율하는 법률을 포함하되 이에 국한되지 않고, 자신의 체험에 대하여 적용되는 모든 법률을 준수하기로 합니다.

크리에이터는 체험 규칙을 제정할 수 있습니다. 체험 규칙은 선택 사항이며, 해당 체험 크리에이터의 재량에 따라 제정 및 시행됩니다. 체험 규칙은 [Roblox 이용 약관](#), [Roblox 커뮤니티 규정](#) 또는 그 밖의 Roblox 약관을 확장시킬 수는 있지만, 결코 이와 상충되어서는 안 됩니다. 체험 규칙(또한 이러한 규칙 위반 시 겪게 될 결과)은 반드시 체험 내에서 명확하고 눈에 잘 띄게 게시되어야 합니다. 체험 규칙에 관한 추가 안내에 대해서는 [여기](#)를 읽어보시기 바랍니다.

체험, 그룹 또는 커뮤니티의 사용자 상당수가 Roblox 약관을 중대하게 위반하고 있음을 당사가 발견하는 경우, 해당 크리에이터 또는 그룹/커뮤니티 소유자가 위반 행위를 제한하기 위한 합리적 조치를 취하지 않는다면 Roblox는 당사의 전적인 재량으로 해당 체험, 그룹 또는 커뮤니티에 대해 규제 조치를 취할 수 있는 권리를 보유합니다. Roblox가 당사의 전적인 재량으로 특정 크리에이터나 그룹/커뮤니티 소유자가 자신의 체험 규칙 또는 그룹/커뮤니티의 적용 및/또는 관리에 있어 Roblox 약관을 위반했다고 결정하는 경우, Roblox는 당사의 전적인 재량으로 해당 크리에이터나 그룹/커뮤니티 소유자에 대해 규제 조치를 취할 수 있는 권리를 보유합니다.

Roblox는 모든 크리에이터들이 스스로의 아이디어를 개발하기를 원합니다. 크리에이터에게 그렇게 할 수 있는 명시적인 서면 허가 또는 콘텐츠 크리에이터의 서면 라이선스가 있지 않는 한, 크리에이터는 다른 누군가의 아이템, 콘텐츠 또는 UGC를 복제하거나 수정해서는 안 되며, 크리에이터 자신의 콘텐츠처럼 게시해서는 안 됩니다. Roblox는 부적절한 콘텐츠의 복제에 대해 크리에이터의 계정의 정지 또는 종료를 포함하는 크리에이터에 대한 모든 조치를 취할 권리를 보유합니다.

10 ▼ 분쟁.

- a. **크리에이터와 Roblox 사이에서.** 크리에이터와 Roblox 사이의 분쟁은 사용자 약관 11항에 따라 처리됩니다.
- b. **크리에이터와 사용자 사이에서, 또는 크리에이터들 사이에서.**
 - i. UGC 관련 문제. 크리에이터는 서비스상에 퍼블리싱된 자신의 체험(체험 규칙 위반 포함), 가상 콘텐츠, 그리고 그 밖의 UGC와 관련하여, 사용자 불만 사항 등 모든 문제를 신속하고 전문적인 방법으로 처리할 책임이 있습니다.
 - ii. Robux 반환. 크리에이터가 체험, 가상 콘텐츠, 기타 UGC와 관련하여 획득한 Robux를 얻은 후 해당 체험, 가상 콘텐츠 또는 기타 UGC에 대한 사용자 불만에 따라 Roblox가 사용자에게 Robux를 반환하는 경우, Roblox는 해당 크리에이터로부터 그에 상응하는 획득한 Robux 금액을 공제 또는 지급 유보할 수 있습니다.
 - iii. 크리에이터와 사용자 간 분쟁. 크리에이터가 다른 크리에이터 또는 사용자와 분쟁이 있는 경우, 해당 크리에이터는 소송을 개시하기 전에 우선 공인된 조정인 또는 조정 서비스를 통해 조정에 참여하여 분쟁을 원만하게 해결하기 위해 노력해야 합니다. 이러한 중재 요건은 사용자 약관 6항에 따라 제출된 지식 재산권 게시 중단 신고와 관련된 분쟁에는 적용되지 않습니다. Roblox는 독자적인 재량으로 크리에이터 간, 또는 크리에이터와 사용자 간 분쟁을 해결할 권리를 갖습니다. 이러한 해결의 결과로 크리에이터의 계정이 정지되고/되거나 민형사상 구제 절차를 비롯하여 이에 한정되지 않는 여타 법적 조치가 취해질 수 있습니다.
 - iv. Roblox에 에스컬레이션. 이 조항에 규정된 조건에도 불구하고, 사용자는 사용자 약관의 10.c항에 자세히 규정된 바에 따라, 크리에이터와의 분쟁을 Roblox에 에스컬레이션할 수 있습니다. Roblox가 사용자 및 크리에이터 간의(또는 크리에이터들 간의) 분쟁에서 역할을 수행하기로 선택하는 경우, 해당 사용자 및 크리에이터 각각은 (i) Roblox의 결정(여기에는 크리에이터로부터 Robux를 공제하여, 해당 Robux를 사용자에게 제공하는 조치가 포함될 수 있음)이 최종적 효력을 가진다는 점, 그리고 (ii) 당사자들은 이러한 최종적 결정을 수락할 것이라는 점에 동의합니다. 크리에이터는 더 나아가, 이러한 모든 문제를 해결하기 위해서 시기적절한 방법으로 Roblox와 협력하기로 동의하며, 이를 불이행하는 것은 크리에이터 약관의 위반에 해당된다는 점을 인정합니다.

11 ▼ 확인 및 보증.

크리에이터는 크리에이터의 UGC에 대한 책임이 있으며, 다음을 진술하고 보증합니다. 즉, (a) 크리에이터가 크리에이터이자 소유자이거나 2.b.ii항의 권리 및 라이선스를 Roblox에 부여하는 데 필요한 권리와 권한이 있고, (b) 이 크리에이터 약관에 명시된 대로 크리에이터의 UGC 및 크리에이터의 UGC 사용은 (i) 제삼자의 권리를 침해, 위반 또는 유용하거나, (ii) 비방, 명예 훼손 또는 타인의 프라이버시권, 퍼블리시티권 또는 기타 재산권을 침해하거나, (iii) Roblox가 제삼자로부터 라이선스를 받거나, 제삼자에게 보상을 지급하거나 귀속을 시켜야 하거나, (iv) 크리에이터와 제삼자 간 계약의 위반을 초래하거나 또는 (v) Roblox가 어떠한 법 또는 규정을 위반하는 상황을 초래하지

않으며, 또한 (c) 크리에이터는 크리에이터의 서비스 사용에 있어 모든 해당 법률, 규칙 및 규정과 Roblox 약관(이 크리에이터 약관을 포함하며 이에 국한되지 않음)을 준수합니다.

12 ▼ 면책.

크리에이터는 크리에이터의 서비스 사용에 대한 책임이 있으며, 다음으로부터 또는 어떠한 식으로든 다음과 관련하여 발생한 모든 청구, 책임, 손해배상, 손실 및 비용(합리적인 변호사 수임료 및 비용 포함)에 대해 Roblox와 제휴 당사자들을 방어하고 면책한다는 데 동의합니다. (a) 크리에이터의 서비스에 대한 액세스, 사용 또는 사용 혐의, (b) 크리에이터의 (i) 이 크리에이터 약관을 포함한 Roblox 약관의 일부, (ii) 이 크리에이터 약관에 참조된 모든 진술, 보증 또는 합의, 또는 (iii) 해당 법률 또는 규정의 위반, (c) 크리에이터의 제삼자 권리(지식 재산권, 퍼블리시티권, 프라이버시권 또는 재산권 포함) 또는 기밀 유지 의무 위반, 또는 (d) 크리에이터와 제삼자 간의 분쟁 또는 문제입니다. Roblox는 Roblox의 비용으로 크리에이터의 면책 대상 사안에 대한 배타적인 방어 및 통제 조치를 취할 수 있는 권리를 보유하며(해당 사안과 관련한 크리에이터의 면책 의무를 제한하지 않음), 이 경우 크리에이터는 해당 청구에 대한 Roblox의 방어 조치에 협력하기로 동의합니다.

13 ▼ 책임의 제한.

어떠한 경우에도 **관계 당사자**는 보증책임, 계약, 불법행위(과실 포함), 제정법 또는 그 밖의 법률 이론에 근거하는지를 불문하고, 아울러 ROBLOX가 해당 손해의 발생 가능성에 대하여 미리 고지받았는지를 불문하고, 일체의 간접 손해, 부차적 손해, 특별 손해, 결과적 손해 또는 징벌적 손해(이익이나 신용의 상실에 대한 손해 또는 기타 무형적 손실 포함)에 대하여 크리에이터에게 책임을 지지 않습니다.

모든 청구(보증책임 청구 포함) 또는 소송 원인에 대하여 관계 당사자가 크리에이터에게 부담하는 책임 총액은 다음 금액으로 제한됩니다: (i) 크리에이터가 청구에 대하여 ROBLOX에게 통지한 시점 직전 12개월 동안 이 계약에 따라 Roblox에 의하여 크리에이터에게 지급되었거나 지급되어야 하는 총액, 또는 (ii) 크리에이터가 청구에 대하여 ROBLOX에게 통지한 시점 직전 12개월 이내에 ROBLOX가 크리에이터에게 지급한 금액이 전혀 없는 경우에는 미화 1,000달러.

14 ▼ 개인정보 보호.

- a. **귀하의 데이터.** 귀하가 크리에이터로서 서비스를 통해 Roblox에 제공하는 데이터에는 이 약관

에 참조로 포함된 Roblox [개인정보 처리방침](#)이 적용됩니다. 또한, 서비스에서 어떤 도구 또는 소프트웨어를 사용하여 체험 또는 UGC를 제작하는지에 따라 Roblox [얼굴 미디어 캡처 개인정보 처리방침](#) 및 Roblox [얼굴 애니메이션 개인정보 처리방침](#)을 포함하되 이에 국한되지 않는 추가 약관이 적용될 수 있습니다.

- b. **체험 데이터.** 크리에이터에 의해서 만들어진 각각의 체험에 대해서, 그리고 Roblox [개인정보 처리방침](#)의 규정을 전제로, 크리에이터 및 Roblox 양자는 다음과 같은 경우 등, 체험을 지원하기 위한 각자의 정당한 사업 목적을 위해서, 그리고 사업 분석을 위해서, 해당 체험과 관련되는 데이터 또는 이와 관련하여 입수된 데이터를 이용할 수 있는 권리가 있습니다: (i) 체험의 개선 및 개발을 위해서, (ii) 관련 법률(법 집행기관의 요청 포함)을 준수하기 위해서, (iii) 체험의 보안을 보장하기 위해서, 그리고 (iv) 사기를 방지하거나 위험을 경감시키기 위해서. 크리에이터는 이 크리에이터 약관에 명시적으로 규정된 경우를 제외하고는 사용자 데이터를 이용하거나 제삼자에게 공개하지 않을 것에 동의합니다.
- c. **사용자 개인정보.** 크리에이터가 사용자 개인정보(“**사용자 PII**”)를 받는 경우에 그 범위까지, 크리에이터는 다음 행위를 위하여 사용자 PII를 사용해서는 안 됩니다: (i) 제삼자에게 서비스를 제공하기 위하여, (ii) 서비스 또는 제삼자 웹 사이트나 플랫폼 전반에 걸쳐, 개별 사용자, 장치 또는 브라우저에 관한 세그먼트, 프로필 또는 유사한 기록을 구축하거나, 구축하도록 돕거나, 추적하거나, 보충하기 위하여, (iii) 개별 장치 또는 브라우저의 행태를 세그먼트, 프로필 또는 유사한 기록과 연계시키거나, 사용자의 정보에 기초하여 이러한 기록을 보충하기 위하여, (iv) 사용자의 정보를 해당 사용자의 다른 개인정보와 연관시키기 위하여, 또는 (v) 관련된 개인정보 보호 법률을 포함하여, 관련 법률을 위반하여 허용되지 않은 목적으로, 또는 그 밖의 허용되지 않은 목적으로. 또한, 크리에이터가 다음 행위를 하는 것은 금지됩니다: (x) 어느 사용자의 PII를 다른 사용자에게 노출시킬 수 있는 도구를 구축하여 공개하는 행위, 또는 (y) 사용자 PII를 판매, 공개, 공유, 유료 대여, 임대, 신디케이팅, 수정, 리버스 엔지니어링, 디컴파일링, 무료 대여 또는 변경하는 행위. 다만, 위 규정은 크리에이터가 특정 기능에 적용되는 추가 약관에 따라 Roblox 서비스를 이용하는 것을 제한하지 않습니다.
- d. **캘리포니아주 소비자 개인정보 보호법.** 크리에이터는 사용자의 정보에 속하며, Roblox 및 크리에이터 양자가 입수한 “**개인정보**”(개정되는 바에 따라, 2018년 캘리포니아주 소비자 개인정보 보호법에서 정의된 바에 따름)를 고의적으로 판매해서는 안 되며, 자신이 통제하거나 보유하는 이러한 개인정보가 제삼자에 의해서 부당하게 액세스되지 않도록 방지하기 위해서 모든 합리적 조치를 계속 취하기로 합니다.

15 ▼ 기타 조항.

- a. **콘텐츠 라벨.** 서비스에서는 [콘텐츠 라벨](#)에 기술된 바에 따라, 체험에 관한 콘텐츠 수위 라벨 및 일정한 그 밖의 설명문을 표시하며, 콘텐츠 라벨은 여기에서 인용됨으로써 이 문서의 일부를 구성합니다. 크리에이터는 자신이 Roblox에 제출하는 수위 및 컴플라이언스 질문서에서 정확하

고 완전한 최신 상태의 정보를 제공할 것임을 확인하고 보증합니다. Roblox는 당사의 전적인 재량에 따라 때때로 콘텐츠 라벨 및 설명문을 변경할 수 있는 권리가 있습니다. Roblox는 가이드 라인 또는 설명문의 정확성을 보증하지 않습니다. 크리에이터는 Roblox가 콘텐츠 수위 라벨 또는 설명문의 정확성, 완전성, 유효성 또는 품질에 대해 책임을 지지 않는다는 점을 인정하고, 이에 동의합니다. 또한, 크리에이터는 자신이 특정 등급을 받을 자격이 없음을 인정합니다. 이 약관 또는 [콘텐츠 라벨](#)에 기재된 어떠한 규정도 크리에이터의 체험의 내용을 통제하거나 지시하려고 의도되지 않았으며, 그에 대해서는 크리에이터가 전적으로 책임을 집니다.

- b. **있는 그대로.** 서비스는 "있는 그대로" 제공되며, 사용자 약관 13항은 여기에서 인용됨으로써 이 약관의 일부를 구성합니다.
- c. **존속 조항.** 2b항, 6항, 7항, 8항, 9항, 10항, 11항 및 12a항을 포함하여, 이 크리에이터 약관 중 그 성질상 계약 종료 후에도 그 효력이 유지되어야 하는 조항들은 계약 종료 후에도 그 효력이 유지됩니다.

▼ 부록 A(중국)

1 ▼ 중국 UGC의 구매

1. **중국 UGC.** 때때로 중국(이 Roblox 약관의 목적상, 홍콩 및 마카오 특별행정구와 대만은 제외하며, “PRC”라 칭함)에서 Luobu Studio를 사용하는 크리에이터("중국 크리에이터")에 의하여 제작된 콘텐츠(체험, 가상 아이템 및 체험 내 아이템 포함)가 사용자에게 의하여 구매될 수 있도록 서비스에서 제공될 수도 있습니다("중국 UGC"). 해당 중국 UGC는 플랫폼에서 구체적으로 식별됩니다. 중국 UGC는 중국 크리에이터가 아닌 Roblox Corporation에 의해 플랫폼 및 서비스에 게시됩니다. 따라서 사용자가 중국 UGC를 구매하거나 취득할 때, 일부 측면은 사용자가 다른 UGC를 구매할 때와 다릅니다. 또한 Roblox가 모든 중국 UGC(및 Roblox가 제공한 가상 아이템)와 관련하여 "크리에이터"로 간주되긴 하지만 사용자가 중국 UGC 구매와 관련하여 문제가 있거나 우려되는 부분이 있는 경우 Roblox는 사용자가 먼저 해당 중국 크리에이터에게 연락하여 문제를 완만하게 해결하도록 특수 계약 협정을 만들었습니다. 사용자가 중국 크리에이터와 해당 불만 사항이나 문제를 해결할 수 없는 경우 사용자는 Roblox지원팀에 에스컬레이션할 수 있습니다. 사용자는 Roblox가 불만이나 문제를 해결하기로 조치를 취하는 경우 Roblox의 결정이 최종이고 사용자는 해당 결정을 준수한다는 데 동의합니다.

2 ▼ Luobulesi 게임의 UGC 크리에이터

1. **Luobulesi Game에서 크리에이터의 중국 UGC**를 배포할 수 있는 옵션. 때때로, 크리에이터는 Shenzhen Tencent Computer Systems Company Limited(“중국 퍼블리셔”)에 의하여 PRC에서 퍼블리싱 및 운영되는 플랫폼 및 서비스의 버전(“Luobulesi Game”)의 플레이어들(“중국 플레이어”)에게 크리에이터의 체험 및 가상 콘텐츠를 제공할 수 있는 기회를 갖게 될 수도 있습니다. Luobulesi 게임에 크리에이터의 체험 및 가상 콘텐츠를 게시하는 것은 전적으로 크리에이터의 선택에 달려있으며, 크리에이터는 그렇게 할 의무가 없습니다. 크리에이터가 중국 플레이어에게 제공하기로 선택한 체험 및 가상 콘텐츠(“크리에이터의 중국 UGC”)는 아래 크리에이터의 중국 UGC 검토 항에 따라 검토를 거치게 됩니다. Luobulesi 게임에서 사용 가능한 범위 내에서, 귀하의 중국 UGC는 중국 퍼블리셔가 공표한 것으로 간주됩니다. 중국 플레이어가 크리에이터의 중국 UGC를 구매하는 경우, 크리에이터는 아래 크리에이터의 중국 UGC에 대한 Robux 획득 항에 따라 Roblox로부터 Robux를 획득할 수 있습니다. 그러나 중국 플레이어에 의한 크리에이터의 UGC 구매는 크리에이터와 중국 플레이어 간에 계약 관계를 형성하지 않습니다. 오히려, 귀하의 중국 UGC는 중국 퍼블리셔에 의해 중국 플레이어에게 서브라이선스를 부여하게 됩니다. 크리에이터 약관 2(b)항 및 4항은 크리에이터의 중국 UGC 라이선스 및 크리에이터의 중국 UGC에 대한 Robux 획득에 관한 조항들 부합되지 않는 범위까지, 크리에이터의 중국 UGC에 적용되지 않습니다.
2. **Luobulesi Game에서 크리에이터의 중국 UGC**를 배포하기 위한 요건. Luobulesi Game에서 크리에이터의 중국 UGC를 중국 플레이어에게 제공하려면, 크리에이터는 반드시 중국 퍼블리셔에게 실명 확인된 계정을 등록해야 하며(PRC 법률 및 규정에 의하여 요구되는 바에 따름), Luobulesi Game에 대한 UGC 제출 약관(“**중국 게임 UGC 제출 약관**”)을 수락해야 합니다.
3. **크리에이터의 중국 UGC 제출.** 크리에이터는 중국 게임 UGC 제출 약관에 따라서, Luobulesi Game에 포함될 수 있도록 하기 위하여 크리에이터의 중국 UGC를 중국 퍼블리셔에게 제출하기 위하여 서비스를 이용할 수도 있습니다. 해당 포함을 위해 모든 크리에이터의 중국 UGC 제출은 Roblox 라이선스 소유자 또는 중국 퍼블리셔(합쳐서 “**검토 엔티티**”)의 검토 절차, 중국 UGC 요구 사항 및 크리에이터를 위해 당사가 운영하는 포럼(Roblox 개발자 포럼)에 규정된 정책의 적용을 받습니다.
4. **크리에이터의 중국 UGC의 라이선스.** 크리에이터는 크리에이터가 크리에이터의 중국 UGC에서 보유할 수 있는 모든 저작권을 유지합니다. 크리에이터는 이에 따라 크리에이터의 중국 UGC와 관련하여 개인 또는 엔티티(중국 퍼블리셔를 포함하되 국한되지 않음)에게 여러 레벨을 통해 하위 라이선스를 부여할 수 있는 영구적이고 취소가 불가능하며 전 세계적이고 비독점적, 로열티 무료의 양도가 가능한 라이선스를 Roblox에게 부여하여 다음과 같은 권리를 전체 또는 일부 부여하고 승인하는 데 동의합니다.
 - a. 크리에이터가 GDPR 또는 기타 개인정보 보호법에 따른 동등한 권리에 따라 잊혀질 권리를 행사한 경우에도 크리에이터의 중국 UGC 및 관련 사용자 이름을 사용하여 서비스 또는 Roblox 또는 Luobulesi 게임의 홍보와 마케팅과 관련하여 현재 알려져 있거나 향후 개발되는 모든 미디어 또는 유통 채널에서 서비스 또는 Luobulesi 게임, 모든 UGC 및 서비스 또는 Luobulesi 게임과 관련된 유형의 아이템을 홍보 또는 마케팅할 권리. Roblox는 또한 서비스 및 Luobulesi 게임을 개선하기 위해 비상업적이고 교육 목적으로 크리에이터의 중국 UGC를

- 사용할 수 있습니다(그리고 Roblox는 비상업적이거나 교육적 사용을 합리적으로 결정합니다).
5. **오디언스를 통해 전달되는 권리.** 이 Roblox 약관에 포함된 모든 크리에이터의 권리는 오디언스를 통한 전달(through-to-the-audience) 기반으로 제공됩니다. 이는 라이선스 소유자인 Roblox, 중국 퍼블리셔, 제삼자 서비스의 소유 또는 운영자는 서비스 또는 Luobulesi 게임을 통해 크리에이터가 제공하는 UGC에 대해 크리에이터 또는 기타 제삼자에게 별도의 책임을 지지 않습니다.
 6. **UGC 요건.** 크리에이터 약관의 5항 및 8항을 포함하되 이에 국한되지 않고, 크리에이터가 이 Roblox 약관을 준수하는 것에 추가하여, 크리에이터가 제출하는 해당 크리에이터의 중국 UGC의 각각의 내용은 PRC 법률 및 규정과 중국 UGC 제출 체크리스트 문서를 반드시 준수해야 합니다(“중국 UGC 요건”).
 7. **크리에이터의 중국 UGC 심의.** 중국 퍼블리셔가 그 전적인 재량으로 Luobulesi Game에서 퍼블리싱하기 위하여 크리에이터의 중국 UGC를 중국 플레이어에게 배포할지 여부를 결정하기 전에, 심의 기관이 적절하다고 판단하는 바에 따라 UGC를 심의, 필터링 및 수정할 수도 있습니다. 검토 엔티티의 검토와 중국 게시자의 게시에 대한 결정은 최종적입니다.
 8. **크리에이터의 중국 UGC에 대한 배포 의무 없음.** 명확히 말해서, Roblox 및 당사의 라이선스 사용자 누구도 Luobulesi Game에서 크리에이터의 중국 UGC에 대하여 중국 퍼블리셔에 의하여 이루어지는 배포를 허락해야 할 의무가 없으며, 중국 퍼블리셔 또한 Luobulesi Game에서 크리에이터의 중국 UGC를 퍼블리싱해야 할 의무가 없습니다.
 9. **크리에이터의 중국 UGC에 대한 리필터링.** 관련 법률, 규정, 중국 UGC 요건, 규칙, 정책이 변경되는 경우, 또는 그 밖의 이유로, 심의 기관은 Luobulesi Game에서 퍼블리싱된 크리에이터의 중국 UGC를 수정 또는 필터링하거나, (b) Luobulesi Game에서 이루어진 크리에이터의 중국 UGC의 배포 및 퍼블리싱 전부 또는 일부를 언제든지 정지 또는 종료시킬 수 있는 절대적 재량이 있습니다. 모든 검토 엔티티는 이 항목에 따라 취한 조치와 관련하여 크리에이터에게 연락할 수 있으며 크리에이터는 크리에이터의 중국 UGC를 개선 또는 수정하고 이를 다시 게시하기 위해 제출할 수 있습니다.
 10. **크리에이터의 중국 UGC에 대한 Robux 수입.** 크리에이터는 Luobulesi Game에서 중국 플레이어에 의하여 이루어진 크리에이터의 중국 UGC 구매와 관련하여 Roblox로부터 Robux를 벌 수 있습니다. 이러한 Robux는 DevEx 약관에 따라 계산됩니다.
 11. **그룹 중국 UGC.** 그룹의 소유자 또한 이 Roblox 약관에 따라서 중국 플레이어에 의해 구매되도록 Luobulesi Game상에서 해당 그룹에 의해 만들어진 UGC를 제공할 수 있는 기회를 수락할지 여부를 선택할 수 있는 권한을 가지며, 크리에이터 약관 3항이 계속 적용됩니다. 명확히 말해서, 그룹 UGC에 의하여 버는 Robux는 DevEx 약관에 따라 창출되어야 합니다.

▼ 부록 B(일본)

1 ▼ 양도 및 인수

2021년 3월 31일("발효일")부터 일본 내 사용자와 관련하여 Roblox Corporation이 Robux 발행인 및 서비스(발효일 이전 또는 이후에 발생한 경우를 불문하고) 제공자로서 갖는 계약 당사자로서의 법적 자격, 권리, 책임, 이익, 청구권 및 법적 의무는 Roblox Godo Kaisha("Roblox Japan")에 이전 및 양도되어 인수되기로 하는 합의가 이루어졌습니다. 서비스를 이용하는 경우, 사용자는 이러한 이전 및 양도를 동의하고 승인하는 것입니다. 발효일 또는 그 이후에는 Roblox Japan만이 일본 내 Robux 발행인이자 일본 사용자에게 대한 서비스의 직접 서비스 제공자로 간주되어야 합니다. 또한, Roblox 이용 약관에서 사용되는 "Roblox"라는 용어(DevEx 프로그램과 관련하여 사용되는 경우는 제외)는 필요한 경우 "Roblox Japan"으로 대체되거나, 명시적으로 이를 지칭한 것으로 보아야 합니다.

2 ▼ Robux 특성

일본에서 Robux는 Roblox Japan이 플랫폼에서 제공하는 서비스를 구입하는 경우에만 사용할 수 있습니다. 크리에이터가 만든 가상 아이템, 체험 및 기타 제작물(각각 "크리에이터 아이템")과 관련하여, 사용자는 플랫폼에서 크리에이터 아이템을 사용할 수 있도록 Robux를 사용해 Roblox 서비스를 구매할 수 있습니다. 이 경우 Roblox 서비스는 플랫폼에서 크리에이터 아이템에 대한 액세스 및 사용을 활성화하기 위해 Roblox Japan이 제공하는 서비스를 의미합니다. 모든 사용자는 Roblox Japan이 아닌 크리에이터 또는 다른 사람으로부터 상품 또는 서비스를 구매할 수 없습니다. Roblox Japan은 위에 기술된 바와 같이 Roblox 서비스에 대한 책임을 집니다. 그러나 크리에이터 아이템은 '있는 그대로' 제공되며, Roblox Japan은 크리에이터 아이템과 관련하여 어떠한 진술이나 보증을 하지 않습니다. Roblox 약관은 앞서 언급한 원칙을 반영하는 것으로 해석됩니다.

3 ▼ "획득한" Robux 및 DevEx 프로그램

크리에이터가 DevEx 프로그램에 따라 DevEx 프로그램에 참여하고 획득한 Robux를 얻는 것이 허용되었다면, 크리에이터는 크리에이터 약관의 4c에 규정된 대로 획득한 Robux를 실제 통화로 교환할 수 있습니다. 획득한 Robux는 크리에이터 약관의 4c항의 획득한 Robux에만 적용된다는 점에서 Roblox 일본이 발행한 Robux와 다릅니다.

4 ▼ 사용자 약관 제3c조 및 제4조 개정

사용자 약관의 제3c조 및 제4조는 별첨에 명시된 바와 같이 전체적으로 개정됩니다.

5 ▼ 크리에이터 약관 4항의 변경

크리에이터 약관 4항은 별첨에 규정된 바와 같이 그 전부가 변경됩니다.

6 ▼ 관할권

개인인 경우(Roblox 약관을 기업 자격으로 또는 비즈니스 목적으로 수락한 경우는 제외), 사용자 약관 12b항은 소비자 계약법 제10조를 일방적으로 위반하여 귀하의 이익을 침해하는 것으로 간주되는 한에 있어서는 적용되지 않습니다.

7 ▼ 책임 제한

개인인 경우(Roblox 약관을 기업 자격으로 또는 비즈니스 목적으로 수락한 경우는 제외), 사용자 약관 13b항, 13c항 및 14항에 명시된 '해당 법률이 허용하는 최대 한도까지'라는 문구는 '당사의 고의적 행위 또는 중과실로 인해 당사가 책임을 지는 상황이 아닌 경우'를 의미하는 것으로 해석되어야 합니다.

8 ▼ 가격 및 세금

귀하가 [Roblox.com](https://www.roblox.com)에서 Robux 및 Roblox 구독 상품을 구매하는 경우, Roblox Japan이 기록상의 판매상에 해당됩니다. 지급해야 하는 가격은 구매 시점에 명시된 가격이며 구매 시점에 달리 명시되지 않은 한, Roblox Japan이 귀하의 구매에 대해 적용된다고 평가한 일본 소비세가 포함됩니다.

9 ▼ 우선 순위

Roblox 약관과 부수 조항 사이에 불일치 또는 상충이 있는 경우 부수 조항이 우선합니다.

10 ▼ 별첨

<Section 3c of User Terms>

- a. **Robux의 취득 및 사용.** Robux는 다양한 방식으로 서비스에서 취득될 수 있습니다. 사용자는 다음 방식으로 Robux를 취득할 수 있습니다: (i) Roblox로부터 Robux를 구매하는 방식, (ii) Roblox 구독 상품을 구매하는 방식, (iii) 가상 아이템 거래 기능을 이용하여, Roblox가 다른 사용자와 가상 아이템을 거래하도록 야기하여, 그 특유의 혜택으로서 Roblox에 의하여 Robux가 제공되게 하는 방식, 또는 (iv) Roblox가 제공하는 그 밖의 방식. 또한 크리에이터는 크리에이터 약관 제4조에 자세히 규정된 바에 따라 획득한 Robux를 획득할 수 있습니다.

<Section 4 of User Terms>

- a. **가상 콘텐츠 취득.** 귀하는 오로지 서비스에서만 Roblox 또는 크리에이터에 의하여 제공되는 “가상 아이템”(귀하의 아바타를 위한 복장이나 디지털 아이템을 포함하되 이에 국한되지 않음), “체험 내 아이템”(게임 패스 및 특별 능력을 포함하되 이에 국한되지 않음) 및 그 밖의 콘텐츠(체험 및 프라이빗 서버 액세스를 포함하되 이에 국한되지 않음)(“가상 콘텐츠”라 통칭함)를 취득할 수 있습니다. 서비스에서 가상 콘텐츠를 획득하는 행위는 전적으로 개인적인 오락 목적을 위한 것이며, 해당하는 경우 추가 약관에 별도로 명시된 경우를 제외하고 귀하와 Roblox 간에 법적으로 집행 가능한 계약을 성립시키지 않습니다. 또한, 어떠한 경우에도 서비스와 관련하여 귀하와 크리에이터 간에 계약이 형성되지 않습니다. 가상 콘텐츠는 현실 세계에 상응하는 가치를 갖지 않으며, 귀하는 서비스 상 거래에 기반한 가상 콘텐츠에 대하여 집행 가능한 어떠한 재산권도 획득하지 않습니다.

귀하가 마켓플레이스 또는 체험 내 기능을 통해 가상 콘텐츠를 획득하기 위해 Robux를 지출하는 경우, Robux는 서비스를 통해 징수되며 귀하의 계정 잔액에서 즉시 공제됩니다. 이러한 모든 이전은 최종적인 효력을 가지며, Roblox가 정책이나 관행을 통해 달리 허용하거나 법률에 의해 요구되지 않는 한 환불이 불가능하며 되돌릴 수 없습니다.

- b. UGC 구독은 사용자에게 특정한 추가 혜택을 제공하기 위해 Roblox에서 제공하는 구독을 자동으로 갱신합니다. UGC 구독을 구매함으로써 귀하의 구독이 자동으로 갱신되며, 귀하가 UGC 구독을 취소할 때까지 Roblox가 결제 제공 업체를 통해 귀하의 결제 수단으로 요금을 청구할 수 있음에 동의합니다. 귀하는 구독 설정 페이지에서 언제든지 UGC 구독을 취소할 수 있습니다. UGC 구독을 취소하더라도 이미 결제한 기간 동안 혜택을 누릴 수 있습니다. 이러한 모든 UGC 구독 구매는 최종적인 효력을 가지며, Roblox가 정책이나 관행을 통해 달리 허용하거나 법률에 의해 요구되지 않는 한 환불 및 양도가 불가능합니다.
- c. 가상 콘텐츠 및 UGC 구독 판매.
 - i. **사용자의 경우.** Roblox는 Roblox 구독 사용자가 Roblox에게 일정한 Roblox 제작 가상 콘텐츠를 재구매하여, 서비스상에서 해당 콘텐츠를 재판매하도록 요청할 수 있게 허용합니다(“재구매 및 재판매 요청”). 사용자는 오로지 마켓플레이스 내에서만 이러한 가상 콘텐츠의 재구매 및 재판매 요청을 할 수 있습니다. 모든 재구매 및 재판매 요청은 최종적인 효력을 가지며, 법률에 의해 요구되지 않는 한 되돌릴 수 없습니다. (가상 콘텐츠 재판매 방법에 대한 자세한 설명은 [여기](#)를 참조하십시오.)
 - ii. **크리에이터의 경우.** 크리에이터는 크리에이터 약관 제4조 및 UGC 구독 약관에 명시된 규정에 따라 가상 콘텐츠 및 UGC 구독을 설계 및 게시하고 Roblox가 해당 가상 콘텐츠 및 UGC 구독을 판매할 수 있도록 허용할 수 있습니다.
- d. **가상 콘텐츠 거래.** Roblox는 Roblox 구독 사용자가 가상 아이템거래 기능을 사용함으로써, Roblox에 의하여 제작된 일정한 가상 콘텐츠(“리미티드 아이템”)를 다른 리미티드 아이템과 교환할 수 있도록 서비스를 제공합니다(“리미티드 아이템 교환 서비스”). 이 경우, 사용자는 리미티드 아이템을 다른 리미티드 아이템으로 교환할 수 있을 뿐만 아니라 Robux와 리미티드 아이템을 결합하여 다른 리미티드 아이템으로 교환할 수도 있습니다. 리미티드 아이템 교환 서비스는 Roblox와 사용자 간 거래와 관련된 서비스로, Roblox는 교환할 아이템을 다른 사용자로부터 재구매하고 사용자가 Roblox로부터 해당 리미티드 아이템을 구매할 수 있도록 허용합니다. 사용자 간에는 직접적인 거래가 이루어지지 않습니다. 리미티드 아이템 교환 서비스에서 Robux가 교환할 아이템의 일부로 사용되는 경우, Roblox는 수수료를 받을 수 있습니다. 그러나, Robux가 거래의 일부로서 사용되지 않는 경우, Roblox는 해당 거래와 관련하여 어떠한 수수료도 받지 않습니다. (Roblox의 거래 시스템 및 관련 수수료에 대한 자세한 설명은 [여기](#)를 참조하십시오.)
- e. **가상 콘텐츠의 삭제.** Roblox는 당사의 전적인 재량으로, 사전 통지 없이 어떠한 콘텐츠(체험, 가상 콘텐츠, UGC 구독 상품 및 UGC를 포함하되 이에 국한되지 않음)라도 서비스 및 귀하의 계정에서 그 이용을 정지할 수 있는 권리가 있습니다. 달리 법적으로 요구되지 않는 한, Roblox는 어떠한 사용자에게 대해서도 이러한 일시 정지 또는 삭제로 인하여 사용자가 경험할 수 있는 손실에

대해 책임을 지지 않으며, Roblox는 삭제 또는 일시 정지된 콘텐츠에 대해 사용자가 지불한 Robux 또는 다른 자금을 환불할 의무가 없습니다.

<Section 4 of Creator Terms>

4. Roblox 크리에이터 경제

a. Robux.

i. **Robux의 목적.** Robux는 오로지 플랫폼상에서 Roblox에 의하여 제공되는 서비스를 구매하기 위하여만 사용될 수 있습니다. Robux는 Roblox가 아닌 다른 크리에이터 또는 사용자가 제공하는 상품 또는 서비스를 구매하는 데 사용할 수 없습니다.

ii. **획득한 Robux의 부여.** Roblox는 크리에이터가 서비스상에서 자신이 만든 일정한 UGC(가상 콘텐츠 및 체험 액세스를 포함하여, “크리에이터 아이템”이라 함)를 게시할 수 있도록 서비스를 제공합니다. 크리에이터 아이템이 Roblox에 의해 판매되거나 수익화되는 경우, Roblox는 크리에이터에게 고유한 혜택으로 획득한 Robux('획득한 Robux')를 제공할 수 있습니다. 획득한 Robux는 크리에이터가 플랫폼에서 특정 UGC를 생성하고 게시하는 경우(단독으로 또는 그룹과 함께) (a) Roblox가 UGC에 대한 액세스 및 사용을 허용하는 서비스를 판매하거나, (b) UGC가 다른 방식으로 수익화되거나, (c) 참여 기반 페이아웃('EBP' 또는 'Premium 페이아웃')을 통해 추가로 획득한 Robux가 생성되는 경우에 부여될 수 있습니다. 비록 Robux는 그 밖의 방식(Roblox 구독을 통하여 특유의 혜택으로서 받는 경우, 소개 보너스로 받거나, 기프트 카드의 구매를 통하여 받는 경우, 또는 귀하가 만들지 않은 가상 콘텐츠에 대한 Roblox의 거래/판매에 의하여 받은 경우 포함)으로 제공될 수도 있지만, 그것들은 획득한 Robux에 해당되지 않습니다. 획득한 Robux 또는 고유한 방식으로 제공된 기타 Robux('특별 제공 Robux')가 Roblox 약관 또는 적용 가능한 추가 약관을 위반하여 획득된 것으로 확인되면, Roblox는 해당 특별 제공 Robux를 제거할 수 있습니다. UGC 수익화에 관한 자세한 정보에 대해서는 [여기](#)에서 제공되는 개발자 가이드를 읽으시기 바랍니다.

b. UGC에 대한 액세스 및 사용을 활성화하기 위해 Roblox의 서비스 판매. Roblox는 크리에이터가 (i) 체험, (ii) 가상 콘텐츠 및 (iii) 서비스에서 만든 기타 UGC를 게시할 수 있도록 허용하며, Roblox는 다음 사항을 조건으로 UGC에 대한 액세스 및 사용을 허용하기 위해 서비스를 판매할 수 있습니다.

i. 역할에 대한 기여 및 고유 혜택: 서비스상에서 이루어지는 모든 UGC(2D 가상 아이템(“클래식 복장”으로도 알려져 있음) 제외)에 대한 액세스 및 그 이용이 가능할 수 있게 해주는 Roblox의 서비스 판매에 대하여는 3가지 측면이 적용됩니다. Roblox는 각 측면에 대한 기여

도 및 해당 판매로 인한 Roblox의 수익에 따라 고유한 혜택을 제공할 수 있습니다.

- **크리에이터:** 크리에이터는 Roblox가 해당 액세스/이용 권리를 판매하는 목적물인 UGC를 제작한 사용자 또는 그룹입니다.
- **판매자/배포자:** UGC에 액세스하고 사용할 수 있는 권리를 판매하는 주체는 항상 Roblox입니다.
- **플랫폼:** 플랫폼에 액세스하고 사용할 수 있는 서비스를 제공하는 주체는 항상 Roblox입니다.

위의 고유한 혜택은 바지, 셔츠 및 티셔츠로 구성되는 클래식 복장의 판매에는 적용되지 않습니다. 마켓플레이스에서 판매되는 클래식 복장의 경우, 제공되는 고유한 혜택은 크리에이터와 플랫폼 간에 결정됩니다.

- ii. 고유한 혜택의 변경.** Roblox는 언제든지 크리에이터에게 (합리적인 수단을 통해) 고유한 혜택을 변경할 수 있음을 통지할 수 있습니다.
 - iii. 크리에이터의 책임.** 크리에이터는 다른 사용자가 서비스를 통해 이용할 수 있도록 크리에이터가 만든 체험, 가상 콘텐츠 또는 기타 UGC를 게시할 수 있습니다. Roblox는 서비스 판매자로서 다른 사용자에게 해당 UGC에 대한 액세스 및 사용을 활성화하는 서비스를 제공할 수 있습니다. 크리에이터가 서비스를 통해 UGC를 게시하고 Roblox가 고유한 혜택으로 획득한 Robux를 제공하는 경우, Roblox에서 크리에이터가 획득한 Robux를 받은 UGC에 대해 사용자(또는 다른 크리에이터)에게 Robux 또는 실제 돈을 반환하는 경우, Roblox는 해당 크리에이터로부터 획득한 Robux에 상응하는 금액을 공제하거나 보류할 권리를 보유합니다.
 - iv. 랜덤 가상 아이템.** 크리에이터는 사용자의 위치에 따라 사용자가 (Robux 등으로) '랜덤' 가상 아이템(이하 '랜덤 가상 아이템')을 획득할 수 있는 체험을 제공하도록 선택할 수 있습니다. 크리에이터가 사용자에게 랜덤 가상 아이템을 받을 수 있는 기회를 제공하는 경우, 크리에이터는 사용자가 랜덤 가상 아이템을 취득할 수 있게 되기 전에, 이용 가능한 각각의 종류의 랜덤 가상 아이템을 취득할 수 있는 확률을 반드시 사용자들에게 알려야 합니다.
단지 하나의 예를 들자면, 크리에이터의 체험에서 사용자가 무작위 가상 아이템을 받기 위해 분수에 던질 수 있는 가상 구슬을 사용자가 취득할 수 있게 하는 경우, 크리에이터는 사용자가 분수에 구슬을 던지기 전에 사용자가 각각의 종류의 랜덤 가상 아이템을 받을 수 있는 확률을 반드시 공개해야 합니다.
- c. 개발자 환전 프로그램.** Roblox는 특정 기준을 충족하고 [여기](#)에 게시된 DevEx 프로그램에서 규정된 약관("DevEx 약관")에 따른 특정 크리에이터들이 개발자 환전 프로그램("DevEx 프로그램")에 참가하는 것을 허용합니다. 크리에이터라면 누구든 서비스를 이용하여 코딩을 배우고, 친구들과 즐기기 위한 체험이나 아이템을 창작하고, 심지어 어느 정도의 획득한 Robux도 벌 수 있지만, 오로지 성공적인 크리에이터만이 높은 수준의 요건(DevEx 약관에 규정되어 있음)을 충족하고 DevEx를 통하여 돈을 벌 수 있습니다. 이러한 성공 수준에 도달하기 위해서는 대체로 많은 시간, 노력, 기량 및 전략이 요구됩니다. 그럼에도 불구하고 수익이 보장되지는 않습니다. Roblox가 당사의 전적인 재량으로 정한 일정한 요건, 정책 및 제한을 전제로, DevEx 프로그램에 참여

하는 크리에이터는 획득한 Robux를 DevEx 약관에 규정된 교환율, 일반 요건, 정책 및 제한에 기반하여 Roblox가 당사의 전적인 재량으로 결정한 액수의 실제 현금으로 교환할 수 있습니다.

- d. **EBP 또는 Premium 페이아웃.** EBP 또는 Premium 페이아웃은 그에 의하여 일정한 적격 크리에이터가 자신의 체험의 성과에 기초하여 추가적으로 획득한 Robux를 창출할 수 있는 프로그램입니다. 참여 기반 페이아웃 또는 Premium 페이아웃 프로그램은 Roblox에 의하여 당사의 전적인 재량에 따라 언제든지 변경 또는 영구 정지될 수 있으며, Roblox는 이러한 프로그램의 영구 정지 또는 변경과 관련해 크리에이터에 대해 어떠한 의무도 지지 않습니다. 참여 기반 페이아웃 프로그램에 관한 보다 자세한 정보는 [여기](#)에서 확인하실 수 있습니다.
- e. **고지 사항.** 사용자들이 즐기고 시간을 보낼 만한 체험 또는 UGC를 개발하는 일은 어렵고 많은 시간이 소요될 수 있습니다. Roblox는 크리에이터의 체험 또는 UGC가 대규모 청중을 확보하는데 성공할 것임을 보장하지 않으며, 크리에이터가 체험 개발, 광고 또는 운영에 투자한 시간, 노력 및 비용이 경제적인 성공으로 이어질 것이라고 보장하지 않습니다.

▼ 부록 C(유럽연합/유럽경제지역)

1 ▼ 우선 순위

Roblox 약관과 부수 조항 사이에 불일치 또는 상충이 있는 경우 부수 조항이 우선합니다.

2 ▼ 법적 합의

- A. Roblox 약관에 반대되는 사항에도 불구하고, 사용자의 Roblox 약관에 대한 동의는 플랫폼에 가입함으로써 서명됩니다.
- B. 사용자는 생년월일을 제공하고, 사용자 이름과 비밀번호를 선택하고, '가입'을 클릭하여 플랫폼에 가입할 수 있습니다. 사용자는 언제든지 계정 설정을 통하여 일정한 등록 정보를 수정할 수 있습니다.
- C. 달리 다르게 동의되지 않은 이상 사용자는 서비스 사용과 관련하여 Roblox와 체결한 계약을 언제든지 종료할 수 있습니다. 종료의 발효일은 선택한 서비스에 따라 달라집니다.

3 ▼ Robux 및 가상 아이템 구매

사용자는 Robux를 사용하여 서비스에서 가상 콘텐츠를 구매할 능력을 가질 수 있습니다. 사용자는 서비스 내에서 표시된 가격으로 Robux를 구매할 수 있습니다. 사용자가 사용 가능한 Robux 중 하나를 선택하면 사용자는 사용자 계정 내에서 구매를 묻는 메시지를 수신하며 가능한 지불 방법 중 하나를 선택합니다. 현재, Roblox는 데빗카드/신용카드, PayPal, 기프트 카드(Roblox의 브라우저 앱의 경우), Google Play, iTunes, Amazon(Roblox의 모바일 앱들의 경우), 그리고 Roblox의 Xbox One 앱에 대한 인앱 구매를 포함하여, 다양한 결제 옵션을 제공합니다. Roblox의 합리적인 재량으로, Roblox는 때때로 이용 가능한 결제 수단을 변경할 수 있습니다. 구매 계약은 사용자가 “결제(Pay)” 버튼(또는 그 밖에 유사하게 지정된 구매 버튼)을 클릭하고, 거래가 성공적으로 완료되는 순간에 체결될 것입니다. 특히 사용자 약관 4(a)항과 크리에이터 약관 4항에서 Roblox 약관을 벗어날 경우 크리에이터와 Roblox 간에 직접적인 계약 관계가 형성됩니다. 크리에이터와 사용자 간에는 직접적인 계약 관계가 없습니다. 사용자가 Robux를 지급하여 가상 콘텐츠 및 그 밖의 것을 취득하는 경우, 해당 취득 계약은 항상 사용자와 Roblox 사이에서 체결되는 것이며, 크리에이터는 항상 Roblox를 대행하여 행위하는 것입니다.

4 ▼ Robux의 절대적 권리

사용자 약관 3(e)항에서 벗어난 경우로서, 사용자의 Roblox 가이드라인 또는 정책, Roblox 약관 위반과 관련된 경우를 제외하고 Roblox는 합리적인 재량에 따라 미래에 대해서만 영향이 있는(즉, Robux 사용자에게 이미 유효한 영향은 없음) Robux에 대한 Roblox의 절대적 권리를 Roblox가 이 부록 C 또는 구속력이 있는 해당 법률에 따라 사용자에게 제공해야 할 수 있는 통지, 환불, 배상 또는 책임에 영향을 받지 않고 행사할 수 있습니다. 사용자 약관 3(e)항의 나머지 조항은 영향을 받지 않습니다.

5 ▼ DevEx

크리에이터 약관 4(c)항에서 벗어나는 경우 사용자는 Roblox에서 결정한 환율에 따라 획득한 Robux를 현실 화폐로 교환할 수 있습니다. 이 환율은 Roblox가 정한 요구 사항, 절차, 제한을 기준으로, 미래 영향에 대한 Roblox의 합리적인 재량에 따라(예: 인플레이션 변동을 보상하기 위한 목적) 수정될 가능성이 있습니다. DevEx 프로그램의 현재 교환율과 일반적인 요구 사항, 정책, 제한 사항은 [여기](#)에서 확인하실 수 있습니다.

6 ▼ 사용자의 법적 권리와 결제 환불 가능 여부

- A. 서비스가 제대로 작동하지 않거나, 설명된 바와 같지 않거나, 사용자가 Roblox와 체결한 계약에 부합되지 않는 경우, 사용자는 추가적인 법령상 권리 및 구제 수단을 가질 수도 있습니다.
- B. Roblox 약관의 어떤 내용도 해당 법률에 따라 사용자가 가질 수 있는 환불에 대한 법적 권리를 제한하지 않습니다.

7 ▼ 책임 제한

사용자 약관 13(b), 13(c)항과 14항 및 크리에이터 약관 10항은 적용되지 않습니다. 또한 사용자 약관 2(g), 3(c) 및 (e), 4(d), 6(b), 9(b)-(c), 13(a)와 크리에이터 약관 5(a)(ii)에 명시된 책임 제한은 적용되지 않습니다. 대신 Roblox는 이 조항에 따라 전적으로 손해에 대한 책임을 집니다.

- A. Roblox의 법적 대리인 또는 지정된 대리인이 수행한 위반에 따른 사망, 신체 또는 건강상의 상해뿐만 아니라 보장된 특성의 결여로 인한 손해 또는 사기 의도의 경우에도 Roblox의 책임은 무제한입니다.
- B. Roblox, Roblox의 법적 대리인 또는 Roblox의 지정 대리인의 고의 또는 중대한 과실로 인해 발생한 손해에 대한 Roblox의 책임은 무제한입니다.
- C. 계약상의 핵심 의무를 약간 부주의하게 위반하는 경우 이 부록 C의 7A항, 7B항 및 7D항에 명시된 경우를 제외하고 Roblox는 일반적으로 예측이 가능한 손상 금액에 대해서만 책임을 집니다. 계약상 핵심 의무는 추상적으로 계약의 이행이 처음부터 적절하게 이행할 수 있도록 하고 계약당사자가 정기적으로 의존할 수 있는 의무입니다.
- D. 필수 해당 법률에 따른 책임은 영향을 받지 않습니다.
- E. 손해 배상 청구에 대한 제한 기간은 1년으로 하되 법정 소멸 시효가 적용되는 이 부록 C의 7A항, 7B항 및 7D항의 경우에는 제외합니다.

8 ▼ 준거법, 관할권 및 재판지

- A. 사용자 약관 12항에서 벗어나는 경우 사용자의 거주지 의무법이 캘리포니아 법률보다 더 유리한 범위 내에서 사용자의 거주지 법률이 적용됩니다.
- B. Roblox와 사용자 간의 계약이 제17조 규정 EU 1215/2012의 의미에서 소비자 계약으로 간주되는 한 사용자 약관 12항에 따른 관할권 및 재판지 선택은 적용되지 않습니다.

▼ 분쟁 해결/중재

- A. 사용자가 소비자인 경우(즉, Roblox와 계약할 때 사용자의 거래, 비즈니스, 기술 또는 직업 외에 목적을 위해 행동하는 개인) 사용자 약관 11(b)항 및 11(c)항은 적용되지 않으며, 사용자 약관 10항 및 11(a)항과 크리에이터 약관 7(b)항은 법정에 대한 당사자의 청구를 배제하거나 제한하지 않습니다.
- B. Roblox는 소비자 중재 위원회를 통한 대체적 분쟁해결제도에 참가할 의무가 없으며, 참가할 의향도 없습니다. 오히려, Roblox는 사용자 약관의 11(a)항에 규정된 바에 따라 분쟁을 해결하려고 노력합니다. 이 조항은 EU 사용자가 디지털 서비스법 제21조에 따라 인증된 법정 외 분쟁 해결 기관을 이용할 수 있는 권리(적용되는 경우)를 저해하지 않습니다. 자세한 내용은 <https://en.help.roblox.com/hc/ko/articles/13061336948244-EU-Digital-Services-Act>에서 확인하시기 바랍니다.

10 ▼ EEA 사용자에게 대한 고지 사항.

사용자 약관 16항은 적용되지 않습니다.

11 ▼ 존속 규정

Roblox 약관 17(b)항에 열거된 조항들과 더불어 이 부록 C의 7항은 계약 종료 후에도 효력이 유지됩니다.

12 ▼ 전자적 통신에 대한 동의

사용자 약관 17(f)항은 적용되지 않습니다. Roblox가 제품 또는 서비스의 판매와 관련하여 사용자의 이메일 주소를 받은 경우 Roblox가 사용자에게 무료 및 쉬운 방법으로 이의를 제기할 수 있는 기회를 명확하게 제공했다면 Roblox 자체의 유사한 제품 또는 서비스에 대한 직접 마케팅에 사용할 수 있으며 사용자가 초기에 해당 사용을 거부하지 않은 경우 컬렉션 또는 각 메시지에 사용자의 이메일 주소를 사용합니다.

▼ 철회권

사용자가 소비자(즉, Roblox와 계약을 체결함에 있어서, 사용자의 상거래, 사업, 공예 또는 직업 이외의 목적으로 행위하는 개인)에 해당되는 경우, 사용자는 다음 조건에 따라 모든 체결된 계약을 취소할 수 있습니다.

A. 철회권 행사에 대한 정보

1. **철회권.** 아래 13D항의 적용을 전제로, 사용자는 어떠한 이유도 없이 14일 이내에 이 계약을 철회할 권리가 있습니다. 철회 기간은 이 계약의 체결일부터 14일 후에 만료됩니다. 철회권을 행사하려면 사용자는 Roblox(Roblox Corporation, 고객 지원 센터, 3150 S. Delaware St., San Mateo, CA 94403 또는 (888) 858-2569)에게 사용자의 이 계약에서의 철회 결정을 분명한 성명서(즉, 우편으로 보내는 서면)로 알려야 합니다. 사용자는 아래 참조된 모델 철회 양식을 사용할 수 있지만 필수는 아닙니다. 또한, 당사 웹사이트의 [고객 지원 양식](#)을 통해 모델 철회 양식 또는 기타 명확한 진술서를 전자적으로 작성하여 제출하실 수도 있습니다. 귀하가 이 방식을 이용하는 경우, Roblox는 내구성이 있는 매체(예: 서신)를 사용하여 즉시 이러한 철회를 수령했음을 확인하는 메시지를 발송합니다.

철회 기한을 맞추기 위해서는 철회 기간이 만료가 되기 전에 사용자의 철회권 행사에 대한 사용자 통지를 발송하는 것으로 충족됩니다.

2. **철회의 효과.** 사용자가 이 계약을 철회하는 경우, Roblox는 부당하게 지체하지 않고, 어느 경우이든 Roblox가 이 계약을 철회한다는 사용자의 결정에 관해 통지받은 날로부터 14일 이내에, 배송 비용(Roblox에 의해서 제시된 가장 저렴한 유형의 표준 배송 방식 이외의 배송 방식을 사용자가 선택함으로써 인해 발생된 추가 비용 제외)을 포함하여, 사용자로부터 받은 모든 결제액을 사용자에게 상환합니다. 사용자가 명시적으로 달리 동의하지 않은 한, Roblox는 최초 거래에 대해서 사용자가 사용했던 동일한 결제 수단을 사용해서 이러한 상환 조치를 취할 것이며, 어느 경우이든, 사용자는 이러한 상환으로 인해 수수료를 부담하게 되지 않습니다.

귀하가 철회 기간 동안 서비스 이행을 개시하도록 요청한 경우, 귀하는 계약의 전체 대금 중 귀하가 철회한다고 당사에 통지한 날까지 제공된 서비스에 비례하는 금액을 당사에 지급해야 합니다.

B. 모범 철회서

(계약에서 철회하려는 경우에만 이 양식을 작성하여 반환하십시오.)

받는 사람: Roblox Corporation, 고객 지원 센터, 3150 S. Delaware St., San Mateo, CA 94403.

- 나/우리(*)는 이에 따라 나/우리(*)가 다음 상품의(*)/다음 서비스 조항에 따라(*) 판매 계약을 철회함을 통지합니다.

- 주문 날짜(*)/수령 날짜(*)

- 소비자 이름

- 소비자 주소

- 소비자 서명(이 양식을 서면으로 통지하는 경우에만 해당)

- 날짜

(*) 적절한 바에 따라 삭제함.

- C. **철회권 예외.** 사용자의 사양에 맞게 또는 명확하게 맞춤형 상품 공급에 대한 원격 또는 오프 프리미엄 계약과 관련해서는 철회권이 존재하지 않을 수 있습니다.
- D. **철회권 만료.** 다음과 같은 경우 철회권이 즉시 만료됩니다.
1. 서비스가 완전히 이행된 후의 서비스 계약의 경우. 단, 계약에 따라서 사용자가 대금을 지급해야 할 의무를 부담하는 경우에는, 일단 계약이 Roblox에 의하여 완전히 이행되면, 사용자가 자신의 철회권을 상실하게 될 것이라는 점에 대하여 사용자의 명시적인 사전 동의 및 확인을 받아서 해당 계약이 개시된 경우에 한함.
 2. 계약 이행이 개시된 경우에 유형적 매체로 공급되지 않는 디지털 콘텐츠의 공급을 위한 계약으로서, 다음 경우에 해당 계약에 따라서 사용자가 대금을 지급해야 할 의무를 부담하는 경우: (i) 사용자가 철회권 행사 기간 동안 계약 이행을 개시하도록 사전에 명시적으로 동의한 경우, (ii) 사용자가 자신의 철회권을 상실하게 된다는 점을 해당 사용자가 확답한 경우, 그리고 (iii) Roblox가 계약 확인서를 사용자에게 제공했고, 이 확인서에서 Roblox가 철회 기간 만료 전에 계약 이행을 개시하는 것에 대하여 사용자가 동의하며, 사용자가 철회권 소멸에 관하여 인정한다고 명시하고 있는 경우.

14 ▼ 저작권

특히 크리에이터 약관의 2(b)항에 관하여, Roblox 약관의 어떠한 규정도 저작권이 인정되는 자료의 사용에 대한 보상에 대한 강행 법령상의 권리에 대하여 영향을 끼치지 않습니다.

Roblox는 플랫폼 및 서비스의 텍스트 및 데이터 채굴에 대한 권리 및 일체의 종류의 그 밖의 제공된 콘텐츠에 대한 권리를 유보합니다.

15 ▼ 호환 기기

사용자는 서비스 이용에 호환되는 기기 정보를 [여기](#)에서 확인하실 수 있습니다.

16 ▼ EU 테러 콘텐츠 온라인 규제 확산

Roblox는 테러리스트 콘텐츠 온라인 배포(테러리스트 온라인 콘텐츠 규정)에 관한 2021년 4월 29일 유럽 입회 및 의회 규정(EU) 2021/784에 따라 독일의 DP-Dock COR 서비스 GmbH를 대표 및 연락처로 임명했으며, 이는 [여기](#)를 통해 연락할 수 있습니다.

17 ▼ 반복적인 오용

Roblox는 사용자 약관 2(g)항 외에도 Roblox의 이의 신청 시스템 또는 불법 콘텐츠 통지 양식을 반복적으로 또는 심각하게 오용하는 사용자 또는 비사용자가 제출한 (i) 이의 신청 또는 (ii) 불법 콘텐츠 통지 처리를 거부할 수 있습니다. 이러한 오용의 예로는 입증되지 않은 통지 또는 이의 신청을 빈번하게 제공하거나 어떠한 정보 없이 대량의 이의 신청 또는 통지를 제출하는 것을 포함하여 이의 신청 또는 통지 시스템을 남용하는 것을 들 수 있습니다. 이러한 거부 과정에서 사용자의 이의 신청 시스템 또는 불법 콘텐츠 통지 양식 사용 내역 및 오용 심각성 등을 고려할 수 있습니다. 거부 기간은 위반 정도에 따라 달라질 수 있습니다. Roblox는 불법 콘텐츠를 반복적으로 게시하는 사용자의 계정을 일시 정지하거나 영구 정지할 수도 있습니다. 이러한 일시 정지 및 영구 정지 시 사용자의 콘텐츠 위반 내역 및 오용 심각성을 등을 고려할 수 있습니다. 일시 정지 기간은 위반 정도에 따라 달라질 수 있습니다. Roblox는 그렇게 하기에 부적절하지 않는 한 일시 정지 또는 영구 정지를 사전에 통보하고 귀하가 이러한 조치에 동의하지 않는 경우 귀하는 이의를 신청할 수 있습니다.

18 ▼ 가상 콘텐츠 추천 및 순위

Roblox 기능(예: 마켓플레이스 및 체험 검색과 같은 기능)에 따라 Roblox는 사용자와 크리에이터에 가장 관련성이 높은 검색 결과 및 추천을 제공하기 위해 다양한 요소를 사용합니다. 각각에 적용되는 요소 및 상대적 중요도 범주는 해당 검색 또는 추천 기능에 따라 다릅니다. 또한 일부 기능의 경우 Roblox는 사용자와 크리에이터에 검색 또는 추천 기능 근처에서 찾을 수 있는 제시된 결과 또는 추천 순서를 수정할 수 있는 옵션을 제공합니다. Roblox에서의 추천 및 순위 지정 방법에 대한 자세한 내용은 [여기](#)를 참조하십시오.

19 ▼ 통지 및 이의 신청

Roblox가 가상 콘텐츠 액세스를 제한할 때마다 Roblox는 사용자 약관 2(f)항 외에도 사용자에게 이러한 결정을 통보하고 사용자에게 이의를 신청할 수 있는 기회를 제공합니다. 이러한 결정을 내릴 때 문제된 위반 사항을 고려하는 것에 추가하여, Roblox는 사용자의 Roblox 이용 이력 및 사용자가 Roblox 정책을 반복적으로 위반했는지 여부 또한 고려합니다. 특정 정책을 지속적으로 위반하면 더 엄중한 결과(예: 경고, 타임 아웃, 일시 정지 등)로 이어질 수 있습니다. E.U. 사용자는 Roblox의 최초 결정 후 최장 6개월 동안 이러한 결정에 대하여 이의를 제기할 수 있습니다. Roblox는 이의 신청 요청을 검토할 때 위반 심각성, 사용자의 이의 신청 이유 및 플랫폼 상에서 이루어진 사용자 행동을 전체적으로 고려합니다. 일부 경우, 이의 신청은 쉽게 적용할 수 없을 수도 있습니다(예: 일시 정지가 이미 해제된 20분 시간 초과와 같이 시간이 경과된 결과).

20 ▼ 프랑스 거주자

사용자 약관 11.a항에 설명된 필수 비공식 분쟁 해결 절차를 완료한 후에도 분쟁이 해결되지 않은 경우 프랑스 거주자는 무료로 다음 중재 기관에 문제를 제기할 수 있습니다. IEAM (Institut d'Expertise, d'Arbitrage et de Médiation), 31bis-33 rue Daru 75008 Paris, <https://www.ieam.eu/demande-de-mediation>.

▼ 부록 D(베트남)

이 파트 A의 보충 규정은 베트남에 있는 사용자 및 크리에이터에게 적용됩니다. Roblox 약관과 이 보충 규정 사이에 불일치하거나 상충되는 내용이 존재하는 경우, 보충 규정의 효력이 우선합니다.

A ▼ 파트 A - 베트남 사용자

1. **베트남 플레이어 약관** 베트남 사용자는 Roblox-VNG 애플리케이션 및 그 연관 서비스(“**Roblox Vietnam**”)를 이용해야 합니다. Roblox Vietnam은 Roblox 사용자 약관 대신 Roblox Vietnam의 이용에 적용되는 별개의 약관에 따라 Minh Phuong Thinh Communication Company Limited(“**베트남 퍼블리셔**”)에 의해서 베트남에서 퍼블리싱되고 운영됩니다. 모든 사용자의 안전을 보장하기 위해서, Roblox Vietnam에서 이루어지는 귀하의 모든 활동은 반드시

시 [커뮤니티 규정](#)을 준수해야 합니다.

2. **베트남 크리에이터** 베트남 크리에이터는 체험 및 가상 콘텐츠를 만들기 위해서 Roblox Studio 및 연관 서비스를 이용할 수 있습니다. Roblox Studio 및 연관 서비스는 Roblox Corporation 에서 제공합니다. 귀하가 베트남 크리에이터인 경우, Roblox Studio 및 연관 서비스에 대한 귀하의 이용 행위 및 그것을 이용하여 귀하가 제공하는 체험과 가상 콘텐츠는 Roblox [크리에이터 약관](#)(Roblox VNG에서 이루어지는 퍼블리싱에 관하여 이 보충 규정 중 Part B에 의하여 변경되는 바에 따름)에 의하여 규율됩니다.

Roblox에 의하여 제공되는 일정한 크리에이터 관련 서비스에 대한 귀하의 이용 행위에 대해서는 [개발자 완전 이용 약관](#) 및 [크리에이터 상점 약관](#) 등을 포함하되 이에 국한되지 않고, 해당 서비스에 적용되는 추가 약관 또한 적용될 것입니다.

B ▼ 파트 B – ROBLOX VIETNAM을 통한 크리에이터의 UGC의 발표

이 파트 B의 보충 규정은 Roblox Vietnam를 통하여 이루어지는 크리에이터의 UGC의 발표 및 배포에 적용됩니다. 이러한 보충 규정은 베트남 내외에 있는 모든 크리에이터에게 적용됩니다.

Roblox 크리에이터 약관과 이 보충 규정 사이에 불일치하거나 상충되는 내용이 존재하는 경우, 보충 규정의 효력이 우선합니다.

1. **발표.** 현지 규정을 준수하기 위해서, Roblox Vietnam 및 연관된 UGC는 베트남 퍼블리셔에 의해서 베트남에서 발표되고 운영됩니다. 귀하는 귀하의 크리에이터 UGC가 Roblox 크리에이터 약관의 2(b)ii항에 따라 Roblox의 서브라이선스 사용자로서 베트남 퍼블리셔에 의하여 Roblox Vietnam의 사용자(“**베트남 사용자**”)에게 제공될 수도 있다는 점을 인정하고, 이에 동의합니다.
2. **구매.** 현지 규정을 준수하기 위해서, 베트남 플레이어는 크리에이터로부터 직접 UGC를 구매할 수 없습니다. 그 대신, 반드시 베트남 퍼블리셔로부터 구매해야 합니다. 베트남 플레이어가 베트남 퍼블리셔로부터 크리에이터의 UGC를 구매하는 경우, 베트남 플레이어에 의한 크리에이터 UGC의 구매(Robux를 대가로 하든, 대가 없이 이루어졌든 불문함) 크리에이터와 해당 베트남 플레이어 사이에서 어떠한 형식의 계약 관계도 수립하지 못합니다. 오히려, 크리에이터의 UGC는 베트남 퍼블리셔에 의해서 베트남 플레이어에게 서브라이선스가 부여됩니다. Roblox 크리에이터 약관 4(b)항에 따라 획득한 Robux 및 관련되는 Robux 할당을 받을 수 있는 크리에이터의 자격을 계산하기 위한 목적상, 해당 구매 거래는 베트남 외부의 플레이어에게 크리에이터로부터 직접 판매된 경우에 적용되는 것과 동일한 방식으로 처리됩니다. Roblox 크리에이터 약관 2(b)항 및 4항은 해당 조항들이 이 보충 규정과 상치되는 범위까지, Roblox Vietnam에서 이루어지는 크리에이터의 UGC에 대한 발표, 배포 또는 구매에 관해서 위에 따라 수정된 것으로 간주됩니다.
3. **Roblox Vietnam을 마케팅하기 위해 크리에이터의 UGC를 사용할 수 있는 라이선스.** 크리에이

터는 크리에이터가 자신의 크리에이터 UGC에 대해 가질 수 있는 모든 저작권을 보유하고 있습니다. 크리에이터는 Roblox Vietnam 또는 서비스의 홍보 및 마케팅과 관련하여 현재 알려져 있거나 이후에 개발되는 일체의 배포 매체나 채널에서 크리에이터의 UGC 및 연관된 사용자 이름을 전체적 또는 부분적으로 사용할 수 있는 영구적이고, 취소할 수 없으며, 비독점적이고, 로열티 무료이며, 양도할 수 있고, 타인(베트남 퍼블리셔를 포함하되 이에 국한되지 않음)에게 다단계로 서브라이선스를 부여할 수 있는 권한이 포함된 라이선스를 Roblox에 부여하기로 동의하고, 이 약관에 의해서 실제로 부여하며, 이는 크리에이터가 GDPR에 따른 잊혀질 권리 또는 그 밖의 개인 정보 보호 법률에 따른 이에 준하는 권리를 행사한 경우라 할지라도 마찬가지입니다. Roblox는 Roblox Vietnam 또는 서비스를 홍보하기 위해서 비상업적 및 교육적 용도로 크리에이터의 UGC를 사용할 수도 있습니다(어떤 사용이 비상업적 또는 교육적인지 여부는 Roblox가 합리적으로 결정함).

4. **크리에이터의 UGC에 대한 검토.** 명확히 말해서, Roblox는 Roblox Vietnam에서 크리에이터의 UGC가 베트남 퍼블리셔에 의하여 배포되도록 허락해야 할 의무가 없으며, 베트남 퍼블리셔는 Roblox Vietnam에서 크리에이터의 UGC를 퍼블리싱해야 할 의무가 없습니다. 베트남에서 발표하기 위한 체험 및 가상 콘텐츠의 적합성에 대해서는 그 발표 전이나, 발표 후 언제든지 Roblox, 베트남 퍼블리셔 및/또는 현지 감독 당국에 의한 검토를 받게 될 수 있습니다. Roblox 및 베트남 퍼블리셔는 언제든지 어떤 이유로든, 전체적 또는 부분적으로, Roblox Vietnam에서 이루어지는 크리에이터의 UGC에 대한 배포 및 발표를 필터링하거나, 정지하거나, 종료시킬 수 있는 절대적 재량이 있습니다. 이러한 조치에 관한 Roblox 및 베트남 퍼블리셔의 결정은 종국적입니다. 당사의 전적인 재량에 따라, Roblox는 이 조항에 따라 취해지는 조치와 관련하여 크리에이터에게 연락할 수 있으며, 크리에이터는 해당 크리에이터의 UGC를 시정하거나 수정하여, Roblox Vietnam에서 발표하기 위해 다시 제출할 수 있는 기회를 부여받게 될 수도 있습니다.

▼ 부록 E(영국)

1 ▼ 우선순위

Roblox 약관과 보충적 규정 사이에 불일치하거나 상충되는 내용이 존재하는 경우, 보충적 규정의 효력이 우선합니다.

2 ▼ 법적 계약

- A. Roblox 약관에 규정된 반대되는 어떠한 내용에도 불구하고, Roblox 약관에 대한 사용자의 동의

- 는 플랫폼에서 등록함으로써 표명됩니다.
- B. 사용자는 생년월일을 제공하고, 사용자 이름과 비밀번호를 선택한 다음, “가입(Sign Up)”을 클릭함으로써 플랫폼에 등록할 수 있습니다. 사용자는 언제든지 계정 설정을 통하여 일정한 등록 정보를 수정할 수 있습니다.
 - C. 달리 합의되지 않은 한, 사용자는 언제든지 서비스의 이용에 관하여 Roblox와 체결한 계약을 해지할 수 있습니다. 해지의 효력 발생일은 선택된 서비스에 좌우됩니다.

3 ▼ Robux 및 가상 아이템 구매

사용자는 Robux를 사용하여 서비스에서 가상 콘텐츠를 구매할 수 있습니다. 사용자는 서비스에 표시된 가격으로 Robux를 구매할 수 있습니다. 사용자가 Robux의 이용 가능한 수량 중 하나를 선택하는 경우, 사용자는 사용자의 계정 내에서 구매를 완료하고, 이용 가능한 결제 수단 중 하나를 선택하라는 요청을 받게 됩니다. 현재, Roblox는 데빗카드/신용카드, PayPal, 기프트 카드 (Roblox의 브라우저 앱의 경우), Google Play, iTunes, Amazon(Roblox의 모바일 앱들의 경우), 그리고 Roblox의 Xbox One 앱에 대한 인앱 구매를 포함하여, 다양한 결제 옵션을 제공합니다. Roblox의 합리적인 재량으로, Roblox는 때때로 이용 가능한 결제 수단을 변경할 수 있습니다. 구매 계약은 사용자가 “결제(Pay)” 버튼(또는 그 밖에 유사하게 지정된 구매 버튼)을 클릭하고, 거래가 성공적으로 완료되는 순간에 체결될 것입니다. 특히 사용자 약관 4(a)항과 크리에이터 약관 4항에서 Roblox 약관을 벗어날 경우 크리에이터와 Roblox 간에 직접적인 계약 관계가 형성됩니다. 크리에이터와 사용자 사이에는 직접적 계약 관계가 존재하지 않을 것입니다. 사용자가 Robux를 지급하여 가상 콘텐츠 및 그 밖의 것을 취득하는 경우, 해당 취득 계약은 항상 사용자와 Roblox 사이에서 체결되는 것이며, 크리에이터는 항상 Roblox를 대행하여 행위하는 것입니다.

4 ▼ Robux에 대한 절대적 권리

사용자 약관의 3(e)항과 달리, 그리고 Roblox 가이드라인이나 정책 또는 Roblox 약관에 대한 사용자의 위반과 관련되는 경우를 제외하고, Roblox는 Roblox가 이 부록 E 또는 구속력 있는 관련 법률에 따라 사용자에게 대해 부담하는 통지, 환불, 보상 또는 책임에 영향을 끼치지 않을 것을 전제로, 오로지 장래적으로만 효력이 발생하도록(즉, 사용자가 이미 유효하게 소유하는 Robux에 대해서는 영향을 끼치지 않음), Roblox의 합리적 재량으로 Robux에 대한 Roblox의 절대적 권리를 행사할 수 있습니다. 사용자 약관 3(e)항의 나머지 조항은 영향을 받지 않습니다.

크리에이터 약관 4(c)항에서 벗어나는 경우 사용자는 Roblox에서 결정한 환율에 따라 획득한 Robux를 현실 화폐로 교환할 수 있습니다. 이 환율은 Roblox가 정한 요구 사항, 절차, 제한을 기준으로, 미래 영향에 대한 Roblox의 합리적인 재량에 따라(예: 인플레이션 변동을 보상하기 위한 목적) 수정될 가능성이 있습니다. DevEx 프로그램의 현재 교환율과 일반적인 요구 사항, 정책, 제한 사항은 [여기](#)에서 확인하실 수 있습니다.

6 ▼ 사용자의 법령상 권리 및 지급액의 환불 가능성

- A. 서비스가 제대로 작동하지 않거나, 설명된 바와 같지 않거나, 사용자가 Roblox와 체결한 계약에 부합되지 않는 경우, 사용자는 추가적인 법령상 권리 및 구제 수단을 가질 수도 있습니다.
- B. Roblox 약관의 어떠한 규정도 사용자가 관련 법률에 따라 갖는 법령상의 환불받을 권리를 제한하지 않습니다.

7 ▼ 책임 제한

사용자 약관 13(b), 13(c)항과 14항 및 크리에이터 약관 10항은 적용되지 않습니다. 추가로, 사용자 약관의 2(g)항, 3(c)항, 3(e)항, 4(d)항, 6(b)항, 9(b)항, 9(c)항 및 13(a)항과 크리에이터 약관의 5(a)(ii)항에 규정된 책임 제한은 적용되지 않습니다. 대신 Roblox는 이 조항에 따라 전적으로 손해에 대한 책임을 집니다.

- A. Roblox의 법적 대행자 또는 지정된 대리인에 의해 수행된 위반 행위에 기초하는 사망, 신체나 건강에 대한 피해로부터 발생하는 손해, 그리고 보증된 특성의 결여로부터 발생하거나 사기적 의도로 발생한 손해에 대한 Roblox의 책임은 무제한입니다.
- B. 고의 또는 중과실에 의해서 Roblox, Roblox의 법적 대행자 또는 Roblox의 지정된 대리인에 의해서 야기된 손해에 대한 Roblox의 책임은 무제한입니다.
- C. 계약상 핵심적 의무의 경과실에 의한 위반의 경우, Roblox는 이 부록 E의 이 7A항, 7B항 및 7D항에 규정된 경우를 제외하고는, 오로지 전형적으로 예측 가능한 손해액에 대해서만 책임을 집니다. 계약상 핵심적 의무는 추상적으로, 그 의무 달성이 우선 계약의 적정한 이행을 가능하게 해주고, 계약 당사자가 정기적으로 그 의무 이행에 의존하게 될 수도 있는 의무를 의미합니다.
- D. 강행 법규에 따른 책임은 영향을 받지 않고 유지됩니다.
- E. 손해배상청구를 위한 제소기간은 일(1) 년이지만, 예외적으로 이 부록 E의 7A항, 7B항 및 7D항

의 경우에는 법령상의 제소기간이 적용됩니다.

8 ▼ 준거법, 관할 및 재판지

- A. 사용자 약관 12항에서 벗어나는 경우 사용자의 거주지 의무법이 캘리포니아 법률보다 더 유리한 범위 내에서 사용자의 거주지 법률이 적용됩니다.
- B. 사용자가 자신의 커머스, 사업, 공예 또는 직업을 벗어나는 목적으로 행위하는 소비자에 해당되는 경우, 사용자 약관의 12항에 따른 관할 및 재판지 선택은 적용되지 않습니다.

9 ▼ 분쟁의 해결/중재

- A. 사용자가 소비자인 경우(즉, Roblox와 계약할 때 사용자의 거래, 비즈니스, 기술 또는 직업 외에 목적을 위해 행동하는 개인) 사용자 약관 11(b)항 및 11(c)항은 적용되지 않으며, 사용자 약관 10항 및 11(a)항과 크리에이터 약관 7(b)항은 법정에 대한 당사자의 청구를 배제하거나 제한하지 않습니다.
- B. Roblox는 소비자 중재 위원회를 통한 대체적 분쟁해결제도에 참가할 의무가 없으며, 참가할 의향도 없습니다. 오히려, Roblox는 사용자 약관의 11(a)항에 규정된 바에 따라 분쟁을 해결하려고 노력합니다.

10 ▼ 영국 사용자에게 대한 고지 사항

사용자 약관 16항은 적용되지 않습니다.

11 ▼ 존속 규정

Roblox 약관의 17(b)항에 열거된 조항들에 추가하여, 이 부록 E의 7항은 계약 종료 후에도 그 효력이 존속됩니다.

▼ 전자적 통신에 대한 동의

사용자 약관 17(f)항은 적용되지 않습니다. Roblox가 제품 또는 서비스를 판매하는 상황에서 사용자의 이메일 주소를 받은 경우, Roblox는 Roblox 자신의 유사한 제품 또는 서비스에 대한 직접 마케팅을 위해 그것을 이용할 수도 있습니다. 단, Roblox가 해당 정보 수집 시에 사용자의 이메일 주소에 대한 이러한 이용에 대해서 무료로 쉽게 거부할 수 있는 기회를 명확하고 분명하게 사용자에게 제공한 경우에 한합니다(그리고, 사용자가 처음에 이러한 이용을 거부하지 않은 경우에는, 발송하는 각각의 메시지에서 이러한 기회를 제공함).

13 ▼ 철회권

사용자가 소비자(즉, Roblox와 계약을 체결함에 있어서, 사용자의 상거래, 사업, 공예 또는 직업 이외의 목적으로 행위하는 개인)에 해당되는 경우, 사용자는 다음 조건에 따라 모든 체결된 계약을 취소할 수 있습니다.

A. 철회권 행사에 관한 정보

1. **철회권.** 아래 13D항의 적용을 전제로, 사용자는 어떠한 이유도 없이 14일 이내에 이 계약을 철회할 권리가 있습니다. 철회 기간은 이 계약의 체결일부터 14일 후에 만료됩니다. 철회권을 행사하려면 사용자는 Roblox(Roblox Corporation, 고객 지원 센터, 3150 S. Delaware St., San Mateo, CA 94403 또는 (888) 858-2569)에게 사용자의 이 계약에서의 철회 결정을 분명한 성명서(즉, 우편으로 보내는 서면)로 알려야 합니다. 사용자는 아래 언급된 모범 철회서를 사용할 수도 있지만, 이는 의무 사항이 아닙니다. 또한, 당사 웹사이트의 [고객 지원 양식](#)을 통해 모델 철회 양식 또는 기타 명확한 진술서를 전자적으로 작성하여 제출하실 수도 있습니다. 귀하가 이 방식을 이용하는 경우, Roblox는 내구성이 있는 매체(예: 서신)를 사용하여 즉시 이러한 철회를 수령했음을 확인하는 메시지를 발송합니다.

철회 시한을 지키기 위해서는, 사용자가 철회권 행사에 관한 통신물을 철회 기간 만료 전에 발송하는 것으로 충분합니다.

2. **철회의 효과.** 사용자가 이 계약을 철회하는 경우, Roblox는 부당하게 지체하지 않고, 어느 경우이든 Roblox가 이 계약을 철회한다는 사용자의 결정에 관해 통지받은 날로부터 14일 이내에, 배송 비용(Roblox에 의해서 제시된 가장 저렴한 유형의 표준 배송 방식 이외의 배송 방식을 사용자가 선택함으로써 인해 발생한 추가 비용 제외)을 포함하여, 사용자로부터 받은 모든 결제액을 사용자에게 상환합니다. 사용자가 명시적으로 달리 동의하지 않은 한, Roblox는 최초 거래에 대해서 사용자가 사용했던 동일한 결제 수단을 사용해서 이러한 상환 조치를 취할

것이며, 어느 경우이든, 사용자는 이러한 상황으로 인해 수수료를 부담하게 되지 않습니다.

귀하가 철회 기간 동안 서비스 이행을 개시하도록 요청한 경우, 귀하는 계약의 전체 대금 중 귀하가 철회한다고 당사에 통지한 날까지 제공된 서비스에 비례하는 금액을 당사에 지급해야 합니다.

B. 모범 철회서

(귀하가 계약을 철회하고 싶은 경우에 한하여, 이 서식을 작성하여 제출하시기 바랍니다)

수신자: Roblox Corporation, Customer Support, 3150 S. Delaware St., San Mateo, CA 94403.

- 본인/본인들(*)은 본인/본인들(*)이 체결한 다음 상품의 매매 계약(*)/다음 서비스의 제공 계약(*)을 철회한다는 점을 통지합니다.

- 주문일(*)/수령일(*)

- 소비자(들)의 이름

- 소비자(들)의 주소

- 소비자 서명(이 양식을 서면으로 통지하는 경우에만 해당)

- 날짜

(*) 적절한 바에 따라 삭제함.

C. **철회권에 대한 예외.** 철회권은 사용자의 지시에 따라 만들어지거나 명백히 개인적으로 맞춤 제작된 상품의 공급을 위한 원격지 계약 또는 방문 판매 계약에 관하여는 인정되지 않을 수도 있습니다.

D. **철회권의 소멸.** 다음 경우에는 철회권이 소멸된다는 점을 유의하시기 바랍니다.

1. 서비스가 완전히 이행된 후의 서비스 계약의 경우. 단, 계약에 따라서 사용자가 대금을 지급해야 할 의무를 부담하는 경우에는, 일단 계약이 Roblox에 의하여 완전히 이행되면, 사용자가 자신의 철회권을 상실하게 될 것이라는 점에 대하여 사용자의 명시적인 사전 동의 및 확인을 받아서 해당 계약이 개시된 경우에 한함.
2. 계약 이행이 개시된 경우에 유형적 매체로 공급되지 않는 디지털 콘텐츠의 공급을 위한 계약으로서, 다음 경우에 해당 계약에 따라서 사용자가 대금을 지급해야 할 의무를 부담하는 경우: (i) 사용자가 철회권 행사 기간 동안 계약 이행을 개시하도록 사전에 명시적으로 동의한 경우, (ii) 사용자가 자신의 철회권을 상실하게 된다는 점을 해당 사용자가 확답한 경우, 그리고 (iii) Roblox가 계약 확인서를 사용자에게 제공했고, 이 확인서에서 Roblox가 철회 기간 만료 전에 계약 이행을 개시하는 것에 대하여 사용자가 동의하며, 사용자가 철회권 소멸에 관하여 인정한다고 명시하고 있는 경우.

14 ▼ 저작권

특히 크리에이터 약관의 2(b)항에 관하여, Roblox 약관의 어떠한 규정도 저작권이 인정되는 자료의 사용에 대한 보상에 대한 강행 법령상의 권리에 대하여 영향을 끼치지 않습니다.

Roblox는 플랫폼 및 서비스의 텍스트 및 데이터 채굴에 대한 권리 및 일체의 종류의 그 밖의 제공된 콘텐츠에 대한 권리를 유보합니다.

15 ▼ 호환 기기

사용자는 서비스 이용에 호환되는 기기 정보를 [여기](#)에서 확인하실 수 있습니다.

16 ▼ 반복적 오용

사용자 약관의 2(g)항에 추가하여, Roblox는 Roblox의 이의 및 불복 시스템이나 불법 콘텐츠 신고서를 반복적으로 또는 지속적으로 오용하는 사용자나 미사용자에 의하여 제출되는 (i) 불복 신청서, (ii) 불법 콘텐츠 신고서, 또는 (iii) 그 밖의 이의 신청서에 대한 처리를 거부할 수도 있습니다. 이러한 오용의 예로는 명백히 근거가 없는 이의 신청, 빈번하게 제출되지만 입증되지 않는 신고서나 불복 신청서, 또는 불복 또는 신고 시스템의 남용(어떠한 정보도 기재하지 않고 다량의 불복 신청서나 신고서를 제출하는 행위 포함)을 들 수 있습니다. 이러한 거부 시에는 예컨대, 해당 사용자의 불복 시스템 또는 불법 콘텐츠 신고서 이용 이력 및 오용의 심각성이 고려될 수 있습니다. 거부 지속 기간은 위반의 정도에 따라 차이가 날 수 있습니다. Roblox는 불법 콘텐츠를 반복적으로 게시하는 사용자의 계정을 정지 또는 종료시킬 수도 있습니다. 이러한 정지 및 종료 시에는 예컨대, 해당 사용자의 콘텐츠 위반 이력 및 오용의 심각성이 고려될 수 있습니다. 정지 기간은 위반의 정도에 따라 차이가 날 수 있습니다. 사전에 알리는 것이 적절하지 않은 경우가 아닌 한, Roblox는 정지 또는 종료 조치에 대하여 사전에 귀하에게 통지할 것이며, 이러한 조치에 동의하지 않는 경우, 귀하는 이의를 제기할 수 있는 기회가 있습니다.

17 ▼ 가상 콘텐츠의 추천 및 순위

Roblox 기능(예컨대, 마켓플레이스 대비 체험 검색 같은 기능)에 좌우하여, Roblox는 사용자 및

크리에이터에게 가장 관련성 높은 검색 결과 및 추천을 제공하기 위하여 상이한 요소들을 사용합니다. 이러한 요소들의 범주 및 그 각각에 적용된 관련 중요도는 적용되는 검색 또는 추천 기능에 따라 차이가 있습니다. 더 나아가, 일정한 기능의 경우, Roblox는 제시되는 결과나 추천의 순서를 수정할 수 있는 옵션을 사용자 및 크리에이터에게 제공하며, 이는 검색 또는 추천 기능에 대한 밀접도에서 확인할 수 있습니다. Roblox에서 추천 및 순위가 작동하는 방법에 관한 자세한 내용은 [여기](#)를 참고하시기 바랍니다.

18 ▼ 통지 및 이의 신청

Roblox가 가상 콘텐츠 액세스를 제한할 때마다 Roblox는 사용자 약관 2(f)항 외에도 사용자에게 이러한 결정을 통보하고 사용자에게 이의를 신청할 수 있는 기회를 제공합니다. 이러한 결정을 내릴 때 문제된 위반 사항을 고려하는 것에 추가하여, Roblox는 사용자의 Roblox 이용 이력 및 사용자가 Roblox 정책을 반복적으로 위반했는지 여부 또한 고려합니다. 일정한 정책에 대한 지속적 위반은 더 엄격한 결과를 초래할 수도 있습니다(즉, 경고, 타임아웃, 정지 등이 순차적으로 가중됨). 이의 신청을 검토할 때, Roblox는 위반의 심각성, 사용자가 제출한 이의 사유, 그리고 플랫폼에서 이루어진 사용자의 행동을 전체적으로 고려합니다. 예컨대, 정지 조치가 이미 해제된 경우에 20분의 타임아웃 등 시간이 경과된 경우와 같이, 일정한 경우에는, 이의 신청을 바로 하지 못할 수도 있다는 점을 유의하시기 바랍니다.

19 ▼ 계약 위반을 주장할 수 있는 사용자의 권리

사용자는 Roblox를 상대로 하여 계약 위반을 이유로 하는 청구를 제기할 수 있는 권리를 가질 수도 있습니다. 예컨대, Roblox가 잘못하여 사용자의 콘텐츠를 제거하거나 그에 대한 액세스를 제한하거나, 이 약관에 위반되게 잘못하여 사용자에게 대하여 정지 또는 종료 조치를 취하는 경우, 사용자는 계약 위반을 이유로 하는 청구를 제기할 수 있는 권리가 있습니다.

20 ▼ 온라인 안전법(Online Safety Act) 준수

2023년 온라인 안전법("OSA")에서는 Roblox가 당사의 이용 약관에 일정한 정보를 포함시키도록 의무를 부과합니다. 이러한 정보는 이 부록 E의 OSA 부속서에서 제공됩니다.

▼ 부록 F(호주)

1 ▼ 우선 순위

Roblox 약관과 이 보충 규정 사이에 불일치하거나 상충되는 내용이 존재하는 범위까지, 보충 규정의 효력이 우선합니다.

2 ▼ 온라인 안전법(Online Safety Act) 준수

1. Roblox는 2021년 온라인 안전법(“호주 온라인 안전법”)에 따라 온라인에서 당사의 최종 사용자들을 불법적이거나 해로운 콘텐츠로부터 안전하게 지키기 위하여 일정한 조치를 취해야 할 의무가 있습니다. 호주 온라인 안전법에 의하여 규율되는 콘텐츠는 다음과 같이 여러 범주로 구분됩니다.

a. “1A 유형의 자료”: 이는 다음 중 하나에 해당되는 자료입니다.

- i. 아동 성 착취 자료
- ii. 테러 옹호 자료
- iii. 극단적 범죄 및 폭력 자료

Roblox의 “아동 착취”, “테러리즘 및 폭력적 극단주의”, 그리고 “폭력적 콘텐츠 및 잔혹물”에 관한 커뮤니티 규정은 광범위하며, 특히 호주 온라인 안전법에서 정의된 1A 유형의 자료에 대하여도 포괄적으로 적용됩니다.

b. “1B 유형의 자료”: 이는 다음 중 하나에 해당되는 자료입니다.

- i. 범죄 및 폭력 자료
- ii. 약물 관련 자료

Roblox의 “폭력적 콘텐츠 및 잔혹물”과 “불법적 피규제 물품”에 관한 커뮤니티 규정은 광범위하며, 특히 호주 온라인 안전법에서 정의된 1B 유형의 자료에 대하여도 포괄적으로 적용됩니다.

c. “1C 유형의 자료”: 이 자료는 특정한 페티시 행위나 환상을 기술하거나 묘사하지만, 1A 유형의 자료에는 해당되지 않는 1유형의 자료입니다.

Roblox의 "괴롭힘 및 차별", "로맨틱 및 성적 콘텐츠", "폭력적 콘텐츠 및 잔혹물", "불법 및 피규제 물품" 및 "자살, 자해 및 해로운 행동"에 관한 커뮤니티 규정은 광범위하며, 특히 호주 온라인 안전법에서 정의된 1C 유형의 자료에 대하여도 포괄적으로 적용됩니다.

- d. **“2A 유형의 자료”**: 이 자료는 동의한 성인들 사이에서 실제로 이루어지는(즉, 연출되지 않은) 성적 행위를 묘사하는 영화에 해당되는 2유형의 자료입니다.

Roblox의 "로맨틱 및 성적 콘텐츠"에 관한 커뮤니티 규정은 광범위하며, 특히 호주 온라인 안전법에서 정의된 2A 유형의 자료에 대하여도 포괄적으로 적용됩니다.

- e. **“2B 유형의 자료”**: 이 자료는 고강도의 성적으로 노골적인 이미지(고강도의 노출 포함)를 묘사하는 2유형의 자료입니다.

Roblox의 "로맨틱 및 성적 콘텐츠"에 관한 커뮤니티 규정은 광범위하며, 특히 호주 온라인 안전법에서 정의된 2B 유형의 자료에 대하여도 포괄적으로 적용됩니다.

- 호주 온라인 안전법에 따라, 당사는 이용 약관에 일정한 사항을 규정해야 합니다. 이러한 규정들은 Roblox 약관(커뮤니티 규정 포함)에 기재되어 있습니다.
- 커뮤니티 규정에서는 1A 유형의 자료, 1B 유형의 자료, 1C 유형의 자료, 2A 유형의 자료, 2B 유형의 자료를 포함하여, 일정한 유형의 콘텐츠를 금지하며, 서비스상에서 친밀한 사진의 동의 없는 공유, 아동 그루밍 또는 성적 갈취에 관여하는 과정에서 서비스를 통하여 자료를 공유하는 것도 금지합니다. 호주에 거주하는 사용자의 경우, 이것은 서비스가 귀하에 의해서든 귀하의 계정을 사용하는 또 다른 사람에 의해서든 다음 행위를 위하여 이용되지 않도록 귀하가 확실히 조치해야 한다는 의미입니다.
 - 1A 유형의 자료, 1B 유형의 자료, 1C 유형의 자료, 2A 유형의 자료 또는 2B 유형의 자료를 권유, 열람, 배포 또는 보관하기 위하여
 - 친밀한 사진의 동의 없는 공유, 아동 그루밍 또는 성적 갈취에 관여하는 과정에서 서비스를 통하여 자료를 공유하기 위하여
- 사용자 약관 2(c)항에 부합되게, 귀하는 귀하의 계정에서 발생하였거나 귀하의 로그인 정보를 사용하여 서비스에서 발생한 행위에 대하여 책임을 져야 합니다. 호주에 거주하는 사용자의 경우, 이것은 귀하의 계정으로 서비스를 이용하는 사람은 누구든 Roblox 약관을 준수하도록 귀하가 확실히 조치해야 한다는 의미입니다.
- 이 부록 F는 Roblox 약관에 따른 귀하의 그 밖의 의무를 어떠한 방식으로도 제한하지 않습니다.

▼ OSA 부속서

청소년 사용자를 위한 이 OSA 부속서의 요약: Roblox는 귀하를 안전하게 지키고, 해롭거나 법률에 반하는 콘텐츠로부터 귀하를 보호하는 데 도움이 되는 많은 조치를 취하고 있으며, 아래에서는 이에 관하여 상세히 설명합니다. 당사는 Roblox에 있는 콘텐츠가 [당사의 규칙](#)을 위반하지 않도록 점검하기 위하

여 기술적 수단 및 콘텐츠 규제 담당자를 사용합니다. 당사는 유해한 콘텐츠를 삭제하고, 이로부터 사용자를 보호하기 위하여 추가적인 조치를 취합니다. 예컨대, 당사는 체험에 업로드된 이미지가 적절한지 점검합니다. 귀하가 Roblox에서 본 것에 관하여 우려하고, 그것이 [당사의 규칙](#)을 위반한다고 생각하는 경우, 귀하는 [그것을 신고](#)할 수 있으며, 도움이 필요하다면, 귀하를 지원할 수 있는 성인에게 말해야 합니다. 이 부속서의 [1항](#)에서는 Roblox가 불법 콘텐츠로부터 사용자들을 보호하는 방법을 기술하고 있습니다. 이 부속서의 [2항](#)에서는 Roblox가 아동에 해로운 콘텐츠로부터 사용자들(18세 미만의 사용자들 포함)을 보호하는 방법을 기술하고 있습니다.

위 단락은 Roblox 약관의 일부를 구성하지 않습니다. 이는 미성년자 사용자들이 이 부속서를 이해하도록 돕기 위한 것이며, 오로지 이러한 목적으로만 제공됩니다.

영국 온라인 안전법에 따른 Roblox의 의무

Roblox는 당사의 사용자들을 위하여 안전하고 예의 바른 온라인 환경을 만들려고 합니다.

- Roblox는 OSA에 따라서 일정한 유형의 불법 콘텐츠로부터 영국 사용자들을 보호해야 할 구체적인 의무 부담하고, OSA에서는 이러한 콘텐츠를 "우선 순위 불법 콘텐츠"라고 하며, Roblox는 당사가 이러한 조치를 취하는 방법을 사용자들에게 설명해야 합니다. 여기에는 테러 콘텐츠와 아동 성 착취 및 학대(CSEA) 콘텐츠와 아울러, 그 밖의 유형의 불법 콘텐츠가 포함됩니다. 이러한 유형의 콘텐츠로부터 사용자를 보호하기 위해 당사가 취한 조치에 대해 알아보려면 [여기](#)를 클릭하거나 아래로 스크롤하세요.
- 또한, Roblox는 영국 온라인 안전법(OSA)에 따라 18세 미만 영국 사용자를 특정 유형의 유해 콘텐츠(OSA는 이를 '주요 주의대상 콘텐츠,' '주의대상 콘텐츠' 및 '비지정 콘텐츠'로 지칭)로부터 보호할 특정 의무를 지고 있으며, Roblox는 사용자에게 이러한 의무를 어떻게 이행하는지에 대해 설명해야 합니다. 여기에는 자살 및 자해 관련 콘텐츠, 섭식 장애 관련 콘텐츠, 포르노그래피 콘텐츠, 학대 및 증오 콘텐츠, 그리고 아동에게 유해한 기타 유형의 콘텐츠가 포함됩니다. 이러한 유형의 콘텐츠로부터 사용자를 보호하기 위해 당사가 취한 조치에 대해 알아보려면 [여기](#)를 클릭하거나 아래로 스크롤하세요.
- Roblox는 온라인 안전법에 따른 민원 신고의 적절한 처리 및 해결을 보장하기 위한 정책과 절차를 마련해 두고 있습니다. 자세한 내용을 보려면 [여기](#)를 클릭하거나 아래로 스크롤하세요.

1 ▼ 제1항: 불법 콘텐츠

Roblox가 불법 콘텐츠로부터 개인을 보호하는 방법

Roblox는 사용자를 불법 콘텐츠(우선순위 불법 콘텐츠 포함)로부터 보호하기 위해 여러 시스템을 통합하고 자동 및 인적 모더레이션을 포함한 다양한 조치를 취하고 있습니다.

Roblox에는 Roblox 플랫폼에 업로드되는 콘텐츠가 커뮤니티 규정을 위반할 가능성이 없는지를 평가하는 다층적 모더레이션 시스템이 마련되어 있습니다.

- 텍스트의 경우, 당사는 텍스트 필터 및 키워드 목록 등의 기법을 사용합니다. 사용자가 이러한 수단으로 인식될 수 있는 텍스트를 전송할 경우, 해당 텍스트는 필터링되어 다른 사용자들이 위반 콘텐츠에 노출되는 것을 방지합니다.
- 아바타 및 아바타 장신구를 포함한 시각적 애셋의 경우, 3D 애셋의 사진을 다양한 각도에서 촬영하고 잠재적으로 유해한 항목을 검토 대상으로 표시하는 탐지 기술이 사용됩니다.
- 음성 채팅의 경우, 자동 음성 인식 기술을 활용하여 음성을 텍스트로 변환한 후, 자체 개발한 AI 모델을 통해 규정을 위반하는 언어 표현을 분류 및 탐지합니다. 실시간으로 이루어지는 이러한 조치를 통해 당사는 Roblox 상의 음성 채팅에서 당사의 커뮤니티 규정을 위반하는 사용자 계정에 대해 일시 정지 또는 차단 등의 조치를 취할 수 있습니다.

커뮤니티 규정은 사용자 행동과 함께 다양한 AI 알고리즘에 반영됩니다. 이러한 알고리즘이 원활히 작동할 수 있도록, 가장 까다로운 의사 결정 및 품질 개선 사안을 전문적으로 다루는 수천 명의 규정 준수 담당자 팀이 필요한 작업을 지원하고 있습니다. 또한 당사는 사용자들이 우려스러운 활동을 직접 Roblox에 [신고](#)하도록 적극 권장합니다. 신고된 콘텐츠는 확인을 거친 후 위반 사항이 있을 경우 신속하게 조치를 취합니다. Roblox는 커뮤니티 규정을 심각하게 또는 반복적으로 위반하는 사용자에게 대해 일시 정지 또는 영구 정지 조치를 취할 수 있습니다.

CSEA 콘텐츠

Roblox의 '아동 착취' 커뮤니티 규정('CE 커뮤니티 기준')은 폭넓게 적용되며, 영국 온라인 안전법(OSA)에서 정의한 CSEA 콘텐츠 등 다양한 유형의 위반 행위를 포괄합니다.

Roblox는 CE 커뮤니티 규정 위반에 해당할 수 있는 콘텐츠 및 행동을 사전에 식별하는 다양한 텍스트 필터링, 음성 모더레이션, 콘텐츠 모더레이션 및 기타 자동화 시스템을 사용하며, 여기에는 다음이 포함됩니다.

- 아동성착취물(CSEA) 콘텐츠를 필터링하도록 특화된 자동화 조치를 사용합니다.
- 문제 소지가 있는 발언, 당사의 안전 시스템을 우회할 가능성이 있는 요소, 그리고 위반 콘텐츠를 식별하는 데 도움이 되는 AI 기반 도구 모음을 활용하여 게시되거나 업데이트된 경험을 평가합니다.
- 업로드하기 전에 콘텐츠(영상 포함)를 검토합니다.
- 선제적으로 부적절한 행위를 차단하고, 이로부터 사용자를 보호하기 위하여 통신 내용을 검토 및 모니터링하는 스캐닝 알고리즘을 사용합니다.

추가로, 영상과 동영상은 PhotoDNA 및 Google의 Content Safety API를 사용하여 아동 성 착취 및 학대 이미지에 해당하지 않는지 평가됩니다. 해당 시스템에 의해 플래그 지정된 콘텐츠는 숙련된 담당자에게 전달되어 검증을 거치게 됩니다. 해당 콘텐츠가 아동 성착취물(CSEA)로 확인될 경

우, 검토 후 [미국 실종 및 착취 아동 센터\(National Center for Missing and Exploited Children\)](#)에 신고됩니다.

이러한 자동화된 조치는 플랫폼상에 CSEA 콘텐츠가 노출되는 시간을 최소화하기 위해 설계되었습니다. Roblox에서 자동화된 조치를 통해 CE 커뮤니티 규정을 위반하는 콘텐츠를 식별하거나 [신고](#)를 통해 이를 인지할 경우, Roblox는 신속하게 해당 콘텐츠를 삭제합니다.

Roblox는 커뮤니티 규정을 심각하게 또는 반복적으로 위반하는 사용자에게 대해 일시 정지 또는 영구 정지 조치를 취할 수 있습니다.

테러 콘텐츠

Roblox의 '테러 및 폭력적 극단주의' 커뮤니티 규정('TVE 커뮤니티 규정')은 폭넓게 적용되며, 기타 위반 유형 중에서도 영국 온라인 안전법(OSA)에서 정의한 테러 콘텐츠를 포괄합니다.

Roblox는 TVE 커뮤니티 규정 위반에 해당할 수 있는 콘텐츠 및 행동을 사전에 식별하는 다양한 텍스트 필터링, 음성 모더레이션, 콘텐츠 모더레이션 및 기타 자동화 시스템을 사용합니다. 여기에는 다음이 포함됩니다.

- 특히 테러 조직 및 집단 폭행을 찬양하거나 이와 연관되는 콘텐츠를 필터링하는 데 특화된 자동화 조치를 사용합니다.
- 문제 소지가 있는 언어, 당사의 안전 시스템을 우회할 가능성이 있는 요소, 그리고 위반 콘텐츠를 식별하는 데 도움이 되도록 설계된 AI 기반 도구 모음을 활용하여 게시되거나 업데이트된 경험을 평가합니다.
- 업로드하기 전에 콘텐츠(영상 포함)를 검토합니다.
- 선제적으로 부적절한 행위를 차단하고, 이로부터 사용자를 보호하기 위하여 통신 내용을 검토 및 모니터링하는 스캐닝 알고리즘을 사용합니다.

이러한 자동화된 조치는 플랫폼상에 테러 관련 콘텐츠가 노출되는 시간을 최소화하기 위해 설계되었습니다. Roblox에서 TVE 커뮤니티 규정을 위반하는 콘텐츠를 식별하거나 [신고](#)를 통해 이를 인지할 경우, Roblox는 신속하게 해당 콘텐츠를 삭제합니다.

Roblox는 TVE 커뮤니티 규정을 심각하게 또는 반복적으로 위반하는 사용자에게 대해 일시 정지 또는 영구 정지 조치를 취할 수 있습니다.

그 밖의 우선 순위 불법 콘텐츠

OSA에서 정의한 기타 유형의 우선순위 불법 콘텐츠는 대부분 당사의 [커뮤니티 규정](#)에서 다룹니다. 커뮤니티 규정 외에도, 당사의 [광고 규정](#)에 따라 무기, 불법 약물, 그리고 우선순위 불법 콘텐츠에 해당할 수 있는 그 밖의 물품이나 서비스에 대한 홍보 또는 권유도 금지됩니다.

Roblox는 커뮤니티 규정 위반에 해당할 수 있는 콘텐츠 및 행동을 사전에 식별하는 다양한 텍스트 필터링, 음성 모더레이션, 콘텐츠 모더레이션 및 기타 자동화 시스템을 사용합니다. 여기에는 다음이 포함됩니다.

- 특히 콘텐츠 필터링에 특화된 자동화 조치를 사용합니다.
- 문제 소지가 있는 언어, 당사의 안전 시스템을 우회할 가능성이 있는 요소, 그리고 위반 콘텐츠를 식별하는 데 도움이 되도록 설계된 AI 기반 도구 모음을 활용하여 게시되거나 업데이트된 경험을 평가합니다.
- 업로드하기 전에 콘텐츠(영상 포함)를 검토합니다.
- 선제적으로 부적절한 행위를 차단하고, 이로부터 사용자를 보호하기 위하여 통신 내용을 검토 및 모니터링하는 스캐닝 알고리즘을 사용합니다.

이러한 자동화된 조치는 플랫폼상에 여타 우선순위 불법 콘텐츠가 노출되는 시간을 최소화하기 위해 설계되었습니다. Roblox가 [커뮤니티 규정](#)을 위반하는 콘텐츠를 식별하거나, [신고](#)를 통해 알게 되는 경우, Roblox는 신속히 해당 콘텐츠를 삭제합니다.

Roblox는 커뮤니티 규정을 심각하게 또는 반복적으로 위반하는 사용자에게 대해 일시 정지 또는 영구 정지 조치를 취할 수 있습니다.

2 ▼ 제2항: 아동에게 유해한 콘텐츠

Roblox가 아동에 해로운 콘텐츠로부터 개인을 보호하는 방법

Roblox는 어린이에게 유해한 주요 우선순위 콘텐츠, 우선순위 콘텐츠 및 비지정 콘텐츠로부터 사용자를 보호하기 위해 여러 조치를 취하고, 자동화 모더레이션 및 인적 모더레이션을 포함하여 다양한 시스템을 통합합니다. 당사의 커뮤니티 규정은 어린이에게 유해한 모든 유형의 콘텐츠와 어린이 및 사용자에게 전반적으로 유해할 수 있는 기타 유형의 콘텐츠를 금지합니다.

Roblox에는 플랫폼에 업로드되는 콘텐츠가 [커뮤니티 규정](#)을 위반할 가능성이 없는지를 평가하는 다층적 모더레이션 시스템이 있습니다.

- 텍스트의 경우, 텍스트 필터 및 키워드 리스트 등의 기법을 사용합니다. 사용자가 이러한 수단으로 인식될 수 있는 텍스트를 전송할 경우, 해당 텍스트는 필터링되어 해당 콘텐츠가 다른 사용자에게 노출되지 않습니다.
- 아바타 및 아바타 장신구를 포함한 시각적 애셋의 경우, 3D 애셋의 사진을 다양한 각도에서 촬영하고 잠재적으로 유해한 항목을 검토 대상으로 표시하는 탐지 기술이 사용됩니다.
- 음성 채팅의 경우, 자동 음성 인식 기술을 활용하여 음성을 텍스트로 변환한 후, 자체 개발한 AI 모델을 통해 규정을 위반하는 언어를 분류하고 탐지합니다. 이 작업은 실시간으로 이루어지며,

이를 통해 당사는 커뮤니티 규정을 위반하는 사용자를 일시적으로 정지시키거나 차단하는 등의 후속 조치를 취할 수 있습니다.

커뮤니티 규정은 사용자 행동과 함께 다양한 AI 알고리즘에 반영됩니다. 이러한 알고리즘은 품질 개선 및 가장 까다로운 의사 결정 처리를 집중적으로 다루는 수천 명의 규정 준수 담당자 팀이 뒷받침합니다.

또한 사용자가 우려스러운 활동을 직접 Roblox에 [신고](#)할 수도 있습니다. 신고된 콘텐츠는 검토를 거쳐 위반 사항이 있을 경우 신속하게 조치를 취합니다.

영국 온라인 안전법(OSA) 요건과는 별도로, Roblox는 18세 미만의 사용자를 포함한 모든 사용자를 보호하기 위해 추가적인 조치를 취하고 있으며, 일반적으로 Roblox가 사용자에게 적합하지 않거나 사용자가 보고 싶어하지 않으리라 판단하는 콘텐츠를 차단하는 데 이러한 조치가 이루어 집니다. 예를 들면 다음과 같습니다.

- Roblox는 사용자가 참여하는 경험에 대해 현명한 결정을 내릴 수 있도록 돕고, 원하지 않는 콘텐츠를 접할 가능성을 줄이기 위해 [콘텐츠 수위 라벨](#)을 사용합니다. 성인 콘텐츠 라벨(최소, 약함, 보통, 제한)과 콘텐츠 설명어(예: 과격한 언어 표현, 폭력, 유혈)가 체험 페이지에 표시되며, 연령대 및 지역 콘텐츠 정책에 따라 [홈](#) 및 [둘러보기](#) 페이지에서 사용자에게 체험을 추천하는 데 사용됩니다. Roblox의 과격한 언어 표현 제한 정책은 체험 내에는 물론, 사용자가 텍스트 및 음성 채팅에서 소통하는 방식에도 적용됩니다.
- Roblox는 사용자를 Roblox 외부 플랫폼으로 유도하려는 대화를 식별하는 데 도움이 되는 탐지 시스템을 배포합니다.
- Roblox는 사용자의 연령(9세 미만 및 9세 이상 13세 미만, 13세 이상 17세 미만, 17세, 18세 이상)에 따라 사용자 경험을 조정합니다. 예를 들어, 13세 미만의 사용자는 특정 채팅 기능을 이용하기 위해 보호자의 승인을 받아야 하며, 수위가 설정되지 않은 체험은 검색하거나 플레이할 수 없습니다. 더 자세한 내용은 [여기](#)에서 확인할 수 있습니다.
- Roblox는 17세 이상 이용가 체험과 같은 특정 플랫폼 기능을 이용하려는 사용자에게 [연령 인증](#)을 요구합니다.
- Roblox는 가족이 이 플랫폼에서 자녀에게 안전하고 연령에 맞는 경험을 제공할 수 있도록 강력한 자녀 보호 기능을 제공합니다. 이러한 [도구](#)는 자녀가 Roblox에서 상호작용 하는 방식을 파악하고 제어할 수 있도록 설계되었습니다. 보호 기능을 활성화하려면 보호자가 (자신의 기기에서) Roblox 계정을 만든 후 [계정 연결](#) 기능을 통해 자녀 계정에 연결하면 됩니다. 연결이 완료되면 보호자는 자녀의 활동을 모니터링하고, 이용 가능 범위를 설정하고, 자녀가 이용할 수 있는 체험의 수위를 관리하고, 실시간으로 설정을 업데이트할 수 있습니다. 더 자세한 내용은 [여기](#)와 [여기](#)에서 확인할 수 있습니다.

주요 주의대상 콘텐츠(자살, 자해, 섭식 장애 및 포르노)

Roblox의 [커뮤니티 규정](#)은 다음과 같이 OSA에서 주요 우선순위 콘텐츠를 금지합니다.

- 자살, 자해 및 유해 행동에 관한 커뮤니티 규정은 폭넓으며 기타 유형의 위반 사항 중에서도 OSA에서 자살, 자해, 섭식 장애 콘텐츠로 정의내린 사항을 다룹니다.
- 로맨틱 및 성적 콘텐츠 커뮤니티 규정은 폭넓은 범위에 적용되며, 기타 유형의 위반 사항 중에서도 OSA에서 정의한 포르노 콘텐츠를 포괄하여 다룹니다.

Roblox는 자살, 자해 및 유해 행동 및/또는 로맨틱, 성적 콘텐츠 커뮤니티 규정을 위반할 수도 있는 콘텐츠 및 행동을 선제적으로 식별하도록 설계된 다양한 텍스트 필터링, 음성 모더레이션, 콘텐츠 모더레이션 및 기타 자동화된 시스템을 사용하며, 여기에는 다음이 포함됩니다.

- 서비스에 위반 콘텐츠가 포함되는지 여부를 판정하는 데 도움이 되도록 서비스상의 콘텐츠(텍스트, 이미지, 오디오 및 동영상 포함)를 모니터링 및 규제하기 위하여 사람의 검토와 AI 기반 도구를 결합하는 것. 다른 사용자가 보기 전에 AI 도구가 텍스트 기반 커뮤니케이션에 포함된 위반으로 식별된 콘텐츠를 검토 및 차단하고, 추가 검토를 위해 의심스러운 콘텐츠가 포함된 대화를 인간 규정 준수 담당자에게 신고하는 것.
- 이전에 위반으로 식별된 것과 유사하거나 동일한(애셋에 따라 다름) 애셋의 업로드를 식별하고 방지하기 위해 탐지 기술을 사용하는 것.
- 자동 음성 인식 도구를 사용하여 음성 채팅을 텍스트로 기록하고 자체 AI 모델을 사용하여 특정 위반 콘텐츠를 분류하고 탐지하는 것. 이 작업은 실시간으로 이루어지며, Roblox는 이를 통해 사용자에게 '귀뎀'을 보내거나 사용자를 일시 정지 또는 차단시키는 등의 후속 조치를 취할 수 있습니다.

이러한 조치는 사용자가 주요 주의대상 콘텐츠를 접하지 못하도록 설계되었습니다. Roblox가 당사의 커뮤니티 규정을 위반하는 콘텐츠를 식별하거나 [신고](#)를 통해 알게 되는 경우, Roblox는 신속히 해당 콘텐츠를 제거합니다.

커뮤니티 규정을 위반한 사용자에게는 경고, 콘텐츠 삭제 및/또는 계정 수준 제한이 적용될 수 있으며, 필요한 경우 유용한 자료가 전송될 수 있습니다.

Roblox가 주요 주의대상에 해당할 가능성이 있는 콘텐츠를 인지하게 되는 경우, 당사는 내부 조사를 수행하고 적절한 경우 조치를 취할 수 있습니다. 여기에는 Roblox가 즉각적인 자해 위협이 있다고 판단하는 경우 적절한 사법 당국에 보고하는 것이 포함될 수 있습니다.

주의대상 콘텐츠(학대 및 혐오, 따돌림, 폭력, 유해 물질, 위험한 스텐트 및 챌린지)

Roblox의 [커뮤니티 규정](#)은 OSA에서 주의대상으로 정의한 콘텐츠를 다룹니다.

- 차별, 비방 및 혐오 발언에 관한 커뮤니티 규정은 폭넓은 범위를 다루며, OSA에서 학대 및 혐오 콘텐츠로 정의 내린 사항과 기타 유형의 위반 사항을 포괄하여 다룹니다.
- 위협, 따돌림, 희롱, 폭력 및 고어 콘텐츠에 관한 커뮤니티 규정은 폭넓게 적용되며, OSA에서 따

돌림 및 폭력 콘텐츠로 정의 내린 사항과 기타 유형의 위반 사항을 다룹니다. 당사의 커뮤니티 규정의 핵심 원칙 중 하나는 아동 보호와 위협 및 괴롭힘 방지입니다. 어떠한 형태의 따돌림, 스토킹 또는 협박이나 위협도 허용되지 않습니다.

- 자살, 자해, 유해 행동과 불법 및 규제 대상 물품 및 활동에 관한 커뮤니티 규정은 폭넓은 범위를 다루며, OSA에서 유해 물질 콘텐츠 및 위험한 스텐트 및 챌린지 콘텐츠로 정의 내린 사항과 기타 위반 사항을 포괄하여 다룹니다.

Roblox는 차별, 비방 및 혐오 발언, 위협, 괴롭힘 및 희롱, 폭력 및 고어 콘텐츠, 자살, 자해 및 유해 행동 및/또는 불법 및 규제 대상 물품과 활동 커뮤니티 규정을 위반할 수도 있는 콘텐츠 및 행동을 선제적으로 식별하도록 설계된 다양한 텍스트 필터링, 음성 모더레이션, 콘텐츠 모더레이션 및 기타 자동화된 시스템을 사용하며, 여기에는 다음이 포함됩니다.

- 서비스에 위반 콘텐츠가 포함되는지 여부를 판정하는 데 도움이 되도록 서비스상의 콘텐츠(텍스트, 이미지, 오디오 및 동영상 포함)를 모니터링 및 규제하기 위하여 사람의 검토와 AI 기반 도구를 결합하는 것. 다른 사람이 보기 전에 AI 도구가 텍스트 기반 커뮤니케이션에 포함된 위반 콘텐츠를 검토 및 차단하고, 추가 검토를 위해 의심스러운 콘텐츠가 포함된 대화를 인간 규정 준수 담당자에게 신고하는 것.
- 이전에 위반으로 식별된 것과 유사하거나 동일한(애셋에 따라 다름) 애셋의 업로드를 식별하고 방지하기 위해 탐지 기술을 사용하는 것.
- 자동 음성 인식 도구를 사용하여 음성 채팅을 텍스트로 기록하고 자체 AI 모델을 사용하여 특정 위반 콘텐츠를 분류하고 탐지하는 것. 이 작업은 실시간으로 이루어지며, Roblox는 이를 통해 사용자에게 '귀뎀'을 보내거나 사용자를 일시 정지 또는 차단시키는 등의 후속 조치를 취할 수 있습니다.

이러한 조치는 사용자가 주의대상 콘텐츠를 접하지 못하도록 설계되었습니다. Roblox가 당사의 커뮤니티 규정을 위반하는 콘텐츠를 식별하거나 [신고](#)를 통해 알게 되는 경우, Roblox는 신속히 해당 콘텐츠를 제거합니다.

커뮤니티 규정을 위반한 사용자에게는 경고, 콘텐츠 삭제 및 계정 수준 제한이 적용될 수 있습니다.

Roblox가 주의대상에 해당할 가능성이 있는 콘텐츠를 인지하게 되는 경우, 당사는 내부 조사를 수행하고 적절한 경우 조치를 취할 수 있습니다. 여기에는 Roblox가 즉각적인 위협이 있다고 판단하는 경우 적절한 사법 당국에 보고하는 것이 포함될 수 있습니다.

비지정 콘텐츠(우울증, 신체적 낙인)

Roblox의 [커뮤니티 규정](#)은 다음과 같이 Ofcom에서 비지정 콘텐츠로 식별한 사항을 다룹니다.

- 자살, 자해 및 유해 행동에 관한 커뮤니티 규정은 폭넓은 범위를 다루며, Ofcom에서 우울증 콘텐츠로 정의 내린 사항 및 기타 유형의 위반 사항을 포괄하여 다룹니다.

- 위협, 따돌림, 희롱에 관한 커뮤니티 규정은 폭넓은 범위를 다루며, Ofcom에서 신체 낙인 콘텐츠로 정의한 사항 및 기타 유형의 위반 사항을 포괄하여 다룹니다.

Roblox는 위협, 괴롭힘 및 희롱 및/또는 자살, 자해 및 유해 행동 커뮤니티 규정을 위반할 수도 있는 콘텐츠 및 행동을 선제적으로 식별하도록 설계된 다양한 텍스트 필터링, 음성 모더레이션, 콘텐츠 모더레이션 및 기타 자동화된 시스템을 사용하며, 여기에는 다음이 포함됩니다.

- 서비스에 위반 콘텐츠가 포함되는지 여부를 판정하는 데 도움이 되도록 서비스상의 콘텐츠(텍스트, 이미지, 오디오 및 동영상 포함)를 모니터링 및 규제하기 위하여 사람의 검토와 AI 기반 도구를 결합하는 것. 다른 사용자가 보기 전에 AI 도구가 텍스트 기반 커뮤니케이션에 포함된 위반 콘텐츠를 검토 및 차단하고, 추가 검토를 위해 의심스러운 콘텐츠가 포함된 대화를 인간 규정 준수 담당자에게 신고하는 것.
- 이전에 위반으로 식별된 것과 유사하거나 동일한(애셋에 따라 다름) 애셋의 업로드를 식별하고 방지하기 위해 탐지 기술을 사용하는 것.
- 자동 음성 인식 도구를 사용하여 음성 채팅을 텍스트로 기록하고 자체 AI 모델을 사용하여 특정 위반 콘텐츠를 분류하고 탐지하는 것. 이 작업은 실시간으로 이루어지며, Roblox는 이를 통해 사용자에게 '귀뎀'을 보내거나 사용자를 일시 정지 또는 차단시키는 등의 후속 조치를 취할 수 있습니다.

이러한 조치는 사용자가 비지정 콘텐츠를 접하지 못하도록 설계되었습니다. Roblox가 당사의 커뮤니티 규정을 위반하는 콘텐츠를 식별하거나 [신고](#)를 통해 알게 되는 경우, Roblox는 신속히 해당 콘텐츠를 제거합니다.

커뮤니티 규정을 위반한 사용자에게는 경고, 콘텐츠 삭제 및/또는 계정 수준 제한이 적용될 수 있으며, 필요한 경우 유용한 자료가 전송될 수 있습니다.

Roblox가 비지정 콘텐츠에 해당할 가능성이 있는 콘텐츠를 인지하게 되는 경우, 당사는 내부 조사를 수행하고 적절한 경우 조치를 취할 수 있습니다. 여기에는 Roblox가 즉각적인 자해 위협이 있다고 판단하는 경우 적절한 사법 당국에 보고하는 것이 포함될 수 있습니다.

관련 이의 신청을 하는 방법

Roblox는 OSA에 따른 관련 이의 신청의 적절한 처리 및 해결을 보장하기 위한 정책 및 절차를 구비하고 있습니다.

영국 사용자들은 [여기](#)에서 당사의 신고 기능을 사용하여, 영국 법률에 따라서 불법인 것으로 의심하는 콘텐츠를 신고할 수 있으며, 당사가 제공하는 프로세스를 통하여 그 밖의 OSA 관련 이의 신청을 할 수도 있습니다. 또한 영국 사용자들은 당사의 신고 기능을 사용하여, 어린이에게 유해하다고 의심되는 콘텐츠를 신고할 수 있습니다. 자세한 내용은 [여기](#)에서 확인할 수 있습니다. 당사의 결정에 대해 이의를 신청할 수 있는 자세한 방법은 [여기](#)에서 확인할 수 있습니다.

