

K-IDEA, 확률형 아이템 자율규제 개선 정책협의체 11월 발족 - 자율규제 실효성 확보를 위해 다양한 주체의 참여 및 의견 수렴 예정 -

(사)한국인터넷디지털엔터테인먼트협회(회장 강신철, 이하 협회)는 확률형 아이템 자율규제 개선안 마련을 위한 정책협의체를 11월 14일부터 개최한다.

정책협의체는 자율규제의 신뢰성과 객관성 확보를 목표로, 2016년 7월 발표된 ‘게임문화진흥 종합계획’에 따라 자율규제 개선방안 수립 과정에 다양한 주체의 참여를 유도하고, 평가 및 개선활동 전개에 폭 넓은 의견을 수렴하게 된다.

정책협의체에는 법률-경제-교육-게임개발 등 각계 전문가 그룹을 비롯, 이용자 및 소비자단체 대표, 청소년 전문가, 게임물관리위원회, 한국콘텐츠진흥원 관계자 등 10여 명이 참여한다.

아울러, 문화체육관광부는 이번 사안이 게임 산업계의 자율규제 개선방안을 논의하기 위한 협의체인 만큼 직접적 관여는 하지 않되, 업계의 자율규제가 게임이용자의 권익을 실질적으로 보호하고, 사회적 시스템으로 안착될 수 있도록 지원해 나갈 계획이다.

주요 논의 과제로는 확률형 아이템 정보공개 개선방안 도출, 자율규제 모니터링 및 사후관리 강화 방안 마련, 자율규제 준수여부에 따른

인센티브와 페널티 부여 방안 등 자율규제 관련 현안들이며, 이후 협회는 정책협의체의 다양한 의견들을 회원사와 함께 종합 검토하여 자율규제 개선안을 발표할 예정이다.

정책협의체 발족에 앞서 협회 회원사들은 기존 자율규제의 추가 개선 방안에 대한 논의를 진행하였으며, 확률 공개의 내용 및 수준을 강화하고, 공개 장소에 있어 협회 홈페이지 취합 안내, 게임 내 표기 등과 같이 이용자 접근성을 높이는 취지의 강화안 마련에 합의하였다.

강신철 협회장은 “그 동안 게임업계가 자율규제 개선방안 마련을 위해 논의해온 내용들이 정책협의체를 통해 객관적으로 평가, 조율될 것으로 기대한다. 이용자와 사업자 간 적절한 균형을 도출하여 합리적인 수준의 자율규제 개선안을 마련하겠다.”며 “조속한 시일 내에 개선안을 확정, 발표하고, 이후에도 지속적인 고민과 열린 논의를 통해 자율규제 실효성을 제고하고, 건전한 게임문화 조성에 이바지하겠다.”고 밝혔다.

확률형 아이템 자율규제는 지난 2015년 도입되어 준수율 93%를 기록하는 등 소기의 성과를 거두었으나, 공정성과 합리성, 신뢰성을 제고할 수 있는 방안이 필요하다는 게임업계 안팎의 지적에 따라 정책협의체 구성을 비롯한 중장기 로드맵을 수립하게 되었다.