KGAMES 한국게임산업협회 Korea Association of Game Industry

보 도 자 료

문 의 : 서현일 홍보과장 02-6203-1999, seo1@gamek.or.kr

배포일 : 2018.3.28.(수) 배포 시점 기사화 가능	총 매수 : 2매

한국게임산업협회-문체부 업무협약 체결

- 자율규제를 확대해 건강한 게임문화 조성

국내 게임산업의 장기적인 발전과 진흥을 위해 민·관이 함께 나선다.

한국게임산업협회(협회장 강신철, 이하 협회)는 3월 28일(수) 오후 5시 30분 문화체육관광부(장관 도종환, 이하 문체부)와 함께 건강한 게임문화 조성과 게임생태계 발전을 위한 업무협약을 체결한다.

이번 업무협약의 주요 내용은 ▲ 확률형 아이템 자율규제 확대, ▲ 독립적인 자율기구 발족, ▲ 건강한 게임문화 조성을 위한 대국민 캠페인 전개, ▲ 청소년 보호 체계 정비 등이다.

업무협약에 따라 협회는 현재 시행하고 있는 확률형 아이템 자율규제를 강화한다. 그 첫 단계로, 협회 임원사를 중심으로 4월부터 자율규제 적용 대상을 플랫폼이나 등급 구분 없이 확률형 아이템을 제공하는 모든 게임물로 확대한다.

확률형 아이템에 대한 확률 공개 방법을 유료 아이템 각각의 개별 확률을 공개하는 방법으로 일원화하며, 추후 '자율규제 강령'을 개정('18년 7월 중)해 이를 업계 전반으로 확대해 나갈 계획이다. 또한 게임 안에서 유료로만 구매할 수 있는 인챈트(강화 아이템)에 대해서도 개별 성공 확률을 공개하고, 이용자의 접근성을 높이기 위해

확률형 아이템 구매 화면에 정보를 표기하도록 하는 등 정보 공개 위치도 보다 명확하게 할 예정이다.

협회는 게임 관련 이슈들을 자율적으로 해결하기 위한 독립적인 자율기구를 올해 10월 안에 발족한다. 소비자, 학계, 전문가, 산업계가 함께 참여하는 이 자율기구는 확률형 아이템 자율규제 이행 여부에 대한 인증제도 실시, 자율규제 모니터링과 고도화를 위한 업무 등을 수행할 계획이다.

협회는 5월부터 건강한 게임이용 문화를 조성하기 위한 대국민 캠페인을 진행한다. 이번 캠페인은 청소년의 올바른 게임 이용 방법 소개, 게임의 긍정적 가치와 순기능 전달 등을 주제로 영상매체, 누리소통망(SNS) 등에서 전개된다. 이를 통해 최근 세계보건기구(WHO)가 게임과몰입(장애)을 질병코드로 등재하려는 움직임을 보이는 등과 같은 게임에 대한 부정적인 인식을 개선하는 데 기여할 수 있을 것으로 기대된다.

협회는 청소년 보호 체계를 보다 세밀하게 정비한다. 청소년의 온라인게임 기존 월 결제한도 7만 원을 유지하고, 객관적인 환불 기준을 공포한다. 확률형 아이템 자율규제에 대한 청소년 보호방안도 마련할 예정이다.

문체부도 이번 업무협약에 따라 게임에 대한 인식을 지속적으로 개선하고 업계의 자율규제가 조기에 정착될 수 있도록 지원할 계획이다. 또한 게임산업 정책을 수립할 때 업계의 자율규제 이행 상황을 적극 고려할 방침이다.

강신철 한국게임산업협회장은 "게임산업의 발전과 진흥을 위해 문체부와 협력하게 돼 뜻깊게 생각한다"며 "앞으로 게임에 대한 올바른 평가를 바탕으로 이용자와 업계가 조화를 이루고 산업이 장기적인 발전을 이룰 수 있도록 적극 노력해 나가겠다"고 강조했다.