

문의 : 서현일 홍보팀장 02-6203-1999, seo1@gamek.or.kr

배포일 : 2021.05.27.(목) 배포 시점 기사화 가능

총 매수 : 2매

K-GAMES, 확률형 아이템 자율규제 강령 개정안 공개

- 캡슐형 뿐만 아니라 강화형, 합성형 등 자율규제 대상 범위 확대
- 유료와 무료 요소가 결합된 확률형 콘텐츠까지 정보 공개 수준 강화

(사)한국게임산업협회(협회장 강신철, 이하 K-GAMES)는 확률 정보 공개 강화를 주요 내용으로 하는 ‘건강한 게임문화 조성을 위한 자율규제 강령 개정안’을 27일 선포했다.

이번 자율규제 강령 개정안은 게임 이용자의 니즈와 자율규제평가위원회의 제안에 따라 기존 자율규제 강령을 개선한 결과물이다.

이날 발표된 자율규제 강령 개정안은 △적용대상의 범위 확대 및 강화 △확률정보 표시방법 다각화 등을 주요 내용으로 담고 있다.

	현행 강령	개정안
용어 정의	‘아이템’에 한정	효과 및 성능 등을 포함한 ‘콘텐츠’로 확장
자율규제 대상 범위	캡슐형 유료 아이템에 한정	· 유료 캡슐형 콘텐츠 · 유료 강화형 콘텐츠 · 유료 합성형 콘텐츠
‘유료+무료’요소가 결합된 경우	확률공개 대상 아님 (유료+유료만 공개)	확률공개 대상으로 확대
확률정보 표시방법 다각화	백분율로 표시	이용자가 직관적으로 인지할 수 있는 방식으로 공개

<현행 자율규제 강령과 개정안과의 주요 차이점>

자율규제 강령 개정안에 따르면 확률형 콘텐츠 대상을 △캡슐형 △강화형 △합성형 콘텐츠로 확대하였으며, 유료와 무료 요소가 결합된 경우 개별 확률을 이용자가 명확하게 인지할 수 있는 방식으로 공개하여야 한다.

기존 자율규제 강령에서 적용되던 확률형 아이템 기획 시 금지 조항과 준수 사항은 현행과 동일하게 그대로 유지하도록 했다.

사후관리는 기존과 같이 공정성을 확보할 수 있도록 설치된 자율규제평가위원회에서 수행하며, 이행 여부에 대한 모니터링 결과를 토대로 자율규제 준수를 이끌어낸다.

강신철 협회장은 “이번 강령 개정은 자율규제 준수 기반을 넓힌다는 의지를 갖고 자율규제 대상 범위 확대와 확률 정보 공개 수준 강화에 초점을 맞췄다” 며 “모든 참여사들이 엄중한 책임감으로 자율규제 강령을 준수하는 것은 물론, 건강한 게임문화 조성에 이바지할 수 있도록 노력하겠다” 고 말했다.

한편, K-GAMES는 자율규제 강령 개정안 시행에 필요한 시행 기준을 개정한다. 강령 개정안은 참여사 시스템 마련 등을 위한 6개월의 준비기간을 거쳐 2021년 12월 1일부터 시행된다.