

게임업계, 이용자 중심 게임 소비문화 만든다

- 유저 스스로 소비/지출 관리하는 자가한도 시스템 도입
- 개별 정보페이지 운영, 결제내역 알림 서비스 제공
- 청소년 현행 7만원 유지...시스템 이용 원천 차단

게임업계가 이용자의 직접 선택에 근거한 합리적인 게임 소비문화를 만들기 위해 뜻을 모은다.

(사)한국게임산업협회(협회장 강신철, K-GAMES)는 PC온라인게임 이용자들이 게임 안에서 본인의 소비를 스스로 관리할 수 있는 자가한도 시스템을 구축·도입한다고 20일 밝혔다.

자가한도 시스템은 이용자가 본인의 결제 내역 및 게임 이용 패턴 등을 고려해 스스로 소비를 관리하고 설정할 수 있도록 ▲월 2회 조정 횟수 제한 ▲각 사별 최대 결제한도 설정 ▲개별 소비정보 페이지 운영 및 결제내역 알림 서비스 제공 등을 주요 내용으로 하고 있다.

만 18세 이상 성인만 이용 가능하며, 청소년은 현행대로 7만 원을 유지하고 시스템 이용 자체를 원천 차단한다. 또한 성인 이용자라고 하더라도 의사 확인 및 신중한 한도 변경을 위해 인증 절차를 거쳐야 한다.

이와 함께 각 사들은 이용자들이 합리적인 소비계획을 세울 수 있도록 상시 확인·이용 가능한 결제 관련 제반정보 페이지 운영하고

개별 요청에 따라 별도 알림 서비스를 지원한다.

결제가 이뤄진 후 내역을 즉시 확인할 수 있는 결제 내역 안내 서비스도 제공한다. 이를 통하면 현황 확인과 동시에 본인의 소비가 계획적으로 이뤄지고 있는지 자체적으로 점검할 수 있다.

K-GAMES는 특히 중소기업사의 부담을 최소화하고 동반성장 환경을 마련할 수 있도록 대형 포털에서 서비스 중인 채널링 게임에 협조를 요청하고 각 게임사들이 이용하고 있는 PG사(Payment Gateway)와 자가한도 시스템 구축 협의를 진행할 예정이다.

K-GAMES는 향후 자가한도 시스템 구축 가이드라인을 제작·배포하고 시스템 적용에 속도를 가한다는 방침이다.

강신철 K-GAMES 협회장은 “성인 이용자의 PC온라인게임 월 결제 한도 폐지가 어려운 환경에 있는 국내 게임업계에 새로운 기회가 되기를 바란다”며 “자가한도 시스템을 통해 이용자 사이에서 스스로 선택에 근거한 합리적인 게임 소비문화가 자리 잡을 수 있도록 적극적으로 기여해 나가겠다”고 강조했다.

한편 K-GAMES와 게임물관리위원회는 지난해 10월 업무협약을 맺고 ▲게임에 대한 민간 자율규제 정착지원 협력 ▲건전한 게임문화 확립 및 발전을 위한 계획 수립 등에 대한 협력을 약속한 바 있다.