

문의 : 양예은 연구원 02-6952-1374, koryo789@gsok.or.kr

배포일 : 2021. 3. 25(목) 배포 시점 기사화 가능

총 매수 : 1매(붙임 제외)

## 한국게임정책자율기구 자율규제평가위원회, 강령 개정 제안

- 인챠트 및 강화 콘텐츠에 대한 확률공개 범위 확대 제안 -

한국게임정책자율기구 자율규제평가위원회(이하 ‘기구 평가위’)는 3.24(수) 임시위원회를 열고 “건강한 게임문화 조성을 위한 자율규제 강령(이하 ‘강령’)” 개정안을 제안하였다.

현 강령은 캡슐형 유료 아이템 결과물에 대해 개별 확률을 공개하도록 하고 있으며, 확률정보 표시 위치를 이용자의 식별이 용이한 게임 내 구매화면 등에 안내하도록 하고 있다.

기구 평가위는 이용자에게 더 많은 정보 공개가 필요하다고 판단하여 지난해 2020년 11월부터 강령 개정안 마련 작업을 TF운영을 통하여 본격적으로 진행해왔다.

금번 임시 위원회를 통해 기존 캡슐형 유료 아이템, 유료 인챠트 및 강화 콘텐츠의 확률공개에 추가하여, 유료 요소와 무료 요소가 결합된 인챠트 및 강화 콘텐츠 경우에도 확률을 공개하는 것으로 한국게임산업협회에 강령을 개정할 것을 제안하였다.

또한 개인화된 확률의 경우(개인의 경험치 내지 보유한 아이템에 따라 확률이 달라질 수 있는 경우), 기본 확률값과 그 범위를 공개하도록 제안했다.

기구 평가위는 “이번 강령개정 제안을 통해 합리적 이용자의 게임 이용에 도움이 될 수 있기를 기대한다.”라고 설명했다.

※ 붙임 : 강령개정(안) 마련 경과 및 제안 내용 1부. 끝.

## 자율규제평가위원회 강령 개정 제안(안) 마련 경과

### □ 추진 목적

- 비즈니스 모델 변화, 이용자 인식 변화에 따라 현행 자율규제 강령개정 필요성 증대 → 한국게임산업협회 강령개정 제안 → 사회적 요구에 부응 및 불필요한 사회적 갈등비용 감소(소비자 알권리 보장을 통한 합리적 소비환경 구축) → 게임산업과 게임문화 발전

### □ 경과 설명

일정	주요 내용
2019. 07.	해외 W게임 확률 공개 방식 검토 및 협의 진행
2019. 09.	해외 A게임, G게임, B게임 확률 공개 방식 검토 및 게임사 본사와 협의 진행
2019. 10.	강령개정 논의를 위한 신규 비즈니스 모델 확률 공개 방식 검토 및 해외 게임사와 현 강령 포섭을 위한 협의 진행
2019. 12.	확률형 아이템 법적 규제 내용 포함된 공정거래위원회 상품정보제공 고시 개정(안) 행정예고(12.26)로 인하여 강령개정 논의 중단
2020. 09.	확률형 아이템 법적규제 제외된 공정위 상품정보제공 고시 개정(9.22)
2020. 11.	강령개정 논의 재시작 결의
2020. 12.	강령개정 필요성 증대에 따른 TF 구성 제안 및 선정
2021. 01.	강령개정 TF 1~3차 회의 진행
2021. 02.	강령개정 TF 4~5차 회의 진행
2021. 03.	강령개정 TF 6차 회의 진행 및 한국게임산업협회에 강령 개정 제안

## □ 강령 개정 TF 회차별 논의 내용

- 1차 회의 : TF 구성, 운영 방식, 추후 일정 등 논의
- 2차 회의 : 현 강령으로 포섭이 어려웠던 사안에 대한 검토 및 문제 도출
- 3차 회의 : 기존 게임물의 미준수 사항에 대한 검토 및 개선방향 논의
- 4차 회의 : 강령개정 기본 원칙 및 개선안의 실행 가능성에 대한 검토
- 5차 회의 : 강령 일부 개정안에 대한 평가위원 측 의견 청취
- 6차 회의 : 개정 필요 사항에 대한 협회 측 의견 청취 및 최종 채택

## □ 강령 개정 제안 내용

1. 기존 캡슐형 유료 아이템, 유료 인챈트 및 강화콘텐츠의 확률공개에 추가하여, 유료 요소와 무료 요소가 결합된 인챈트 및 강화 콘텐츠 경우에도 확률을 공개하도록 한다.
2. 개인화된 확률의 경우(개인의 경험치 내지 보유한 아이템에 따라 확률이 달라질 수 있는 경우), 기본 확률값과 그 범위를 공개하도록 한다.