

# 2019년 하반기 자율규제 모니터링 결과

## □ 개요

### 1. 기간

- 2019년 7월 1일(월) ~ 12월 31일(화)

### 2. 대상

- 캡슐형 유료 아이템 제공 게임물 전체

대상	온라인	모바일
기준	게임트릭스 (www.gametrics.com) '전국표본PC게임사용량' 1~100위	게볼루션 (www.gevolution.co.kr) 모바일 게임 종합순위 1~100위

### 3. 주요 내용

○ '건강한 게임문화 조성을 위한 자율규제 강령' 준수 여부 확인

- 개별 확률 및 아이템 목록 공개

주요 준수 항목	
1	결과물의 구성 비율에 관한 정보 등을 확인할 수 있는 위치를 구매화면 등 안내 또는 표기
2	캡슐형 유료 아이템 결과물의 개별 구성 비율 모두 공개 (모든 아이템의 명칭, 등급 등 표기)
3	유료 아이템만을 사용하여 강화/합성을 시도할 경우 성공/실패 확률 안내 여부 - 게임 내 시스템으로 구현 또는 별도의 링크, 배너, 팝업 등을 통해 이용자가 확인할 수 있을 것

## 확률형 아이템 자율규제 준수율 현황

구분		7월	8월	9월	10월	11월	12월
전체	준수율	78.8%	77.4%	79.6%	76.8%	74.4%	79.9%
	온라인	94.9%	94.9%	94.9%	93.7%	93.5%	93.6%
	모바일	64.0%	61.8%	65.9%	61.8%	57.5%	68.1%
개발사 국적별	국내업체 준수율	96.3%	96.3%	96.4%	97.2%	94.4%	95.7%
	온라인	98.6%	98.6%	98.6%	98.6%	98.5%	98.5%
	모바일	92.5%	92.5%	92.9%	95.0%	87.5%	91.8%
	해외업체 준수율	44.6%	42.4%	46.4%	39.0%	36.8%	44.2%
	온라인	70.0%	70.0%	70.0%	60.0%	60.0%	60.0%
	모바일	39.1%	36.7%	41.3%	34.7%	31.9%	40.5%
순위별	1~50위 준수율						
	온라인	92.3%	94.9%	94.9%	92.1%	89.7%	89.5%
	모바일	63.8%	68.8%	72.3%	68.8%	62.5%	73.9%
	50~100위 준수율						
	온라인	97.5%	95.0%	95.0%	95.1%	94.7%	97.5%
	모바일	64.1%	53.7%	58.5%	53.7%	51.3%	62.2%
회원사 기준	회원사 준수율	99.1%	100.0%	99.1%	100.0%	100.0%	99.1%
	온라인	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%
	모바일	97.6%	100.0%	97.6%	100.0%	100.0%	97.5%
	비회원사 준수율	37.0%	38.7%	42.1%	38.1%	35.4%	45.9%
	온라인	60.0%	60.0%	60.0%	54.5%	54.5%	50.0%
	모바일	31.8%	34.6%	38.3%	34.6%	31.5%	45.1%

## 1. 전체 준수율

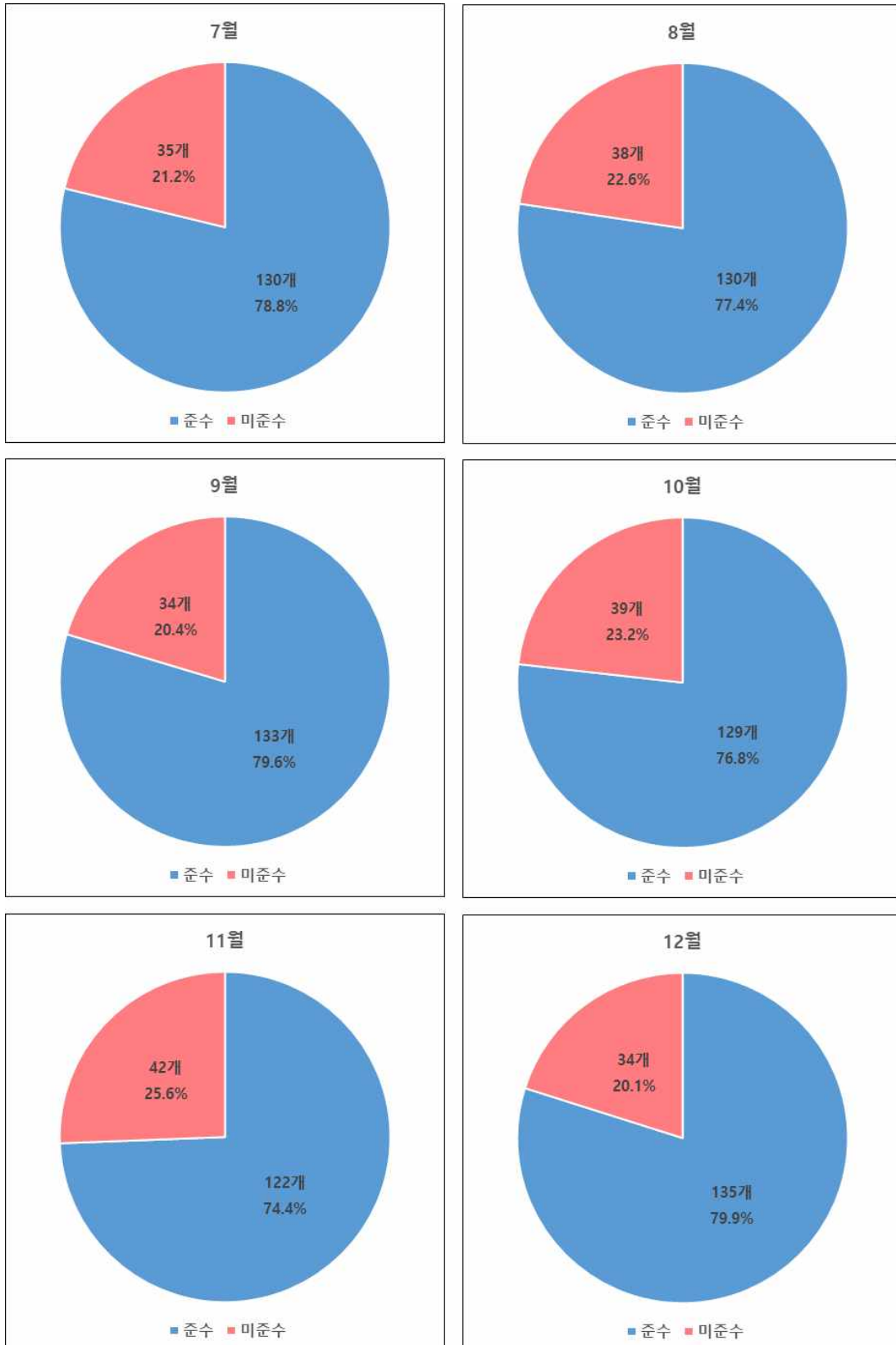
“국내 개발사 게임물의 강령 준수로 전체 준수율 상승 (6월 72.4% → 12월 79.9%)”  
 “해외업체 모바일 게임 준수율은 여전히 낮음 (6월 31.8% → 12월 40.5%)”  
 “한국게임산업협회 회원사 평균 준수율 99.4% 달성”

- 전체 준수율은 2019년 6월 72.4%에서 12월 79.9%로 5.5% 증가 되었다. 이는 12월에 국내 모바일 게임물이 순위권에 다수 진입하여 전체 준수율이 상승한 것으로 판단된다.
- 장기간 미준수 처리되고 있는 해외업체 및 모바일 게임물의 준수율을 높이기 위하여 해외 개발사 및 해외 게임 유관 단체 등과의 협력을 통해 국내 자율규제를 인식시킬 수 있는 노력이 필요할 것으로 판단된다.
- 준수대상 게임물은 2019년 상반기 평균 159건에 비해 평균 167건으로 4.8%p 증가하였다.

<전체 게임 준수율>

구 분	준수대상(개)	준수게임(개)	준수율
7월	165	130	78.8%
8월	168	130	77.4%
9월	167	133	79.6%
10월	168	129	76.8%
11월	164	122	74.4%
12월	169	135	79.9%

<월별 확률형 아이템 자율규제 준수현황>



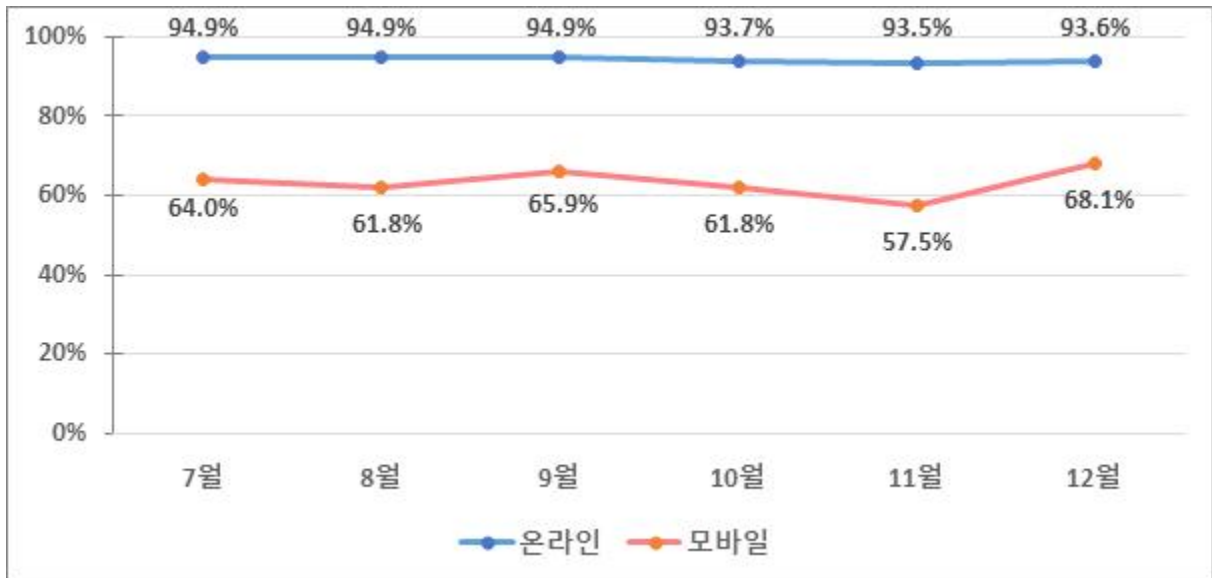
## 2. 플랫폼별 준수율

- 온라인 자율규제 준수율은 6월 88.8%에서 12월 93.6%까지 상승한 것으로 나타났다.
- 온라인 게임물의 준수율이 상승한 요인으로는 6월 미준수 처리된 국내 개발사 게임물의 대부분이 지속적인 준수 권고에 따라 업데이트를 통하여 미준수 사항을 수정하였기 때문으로 추정된다.
- 모바일 게임물의 준수율은 6월 56.6%에서 12월 68.1%까지 상승하였다. 이는 12월에 신규 출시된 모바일 게임물의 대다수가 자율규제를 준수하였기 때문인 것으로 추정된다.
- 모바일 플랫폼 특성상 모니터링 대상이 되는 인기게임 순위의 변동이 매우 빈번하고 신규 출시 게임물의 유입이 많다. 따라서 순위권에 새로 진입하는 대상 게임물의 준수 여부에 따라서 준수율이 크게 변동하는 것으로 확인된다.

<온라인/모바일 게임 준수율>

구 분	온라인	모바일
7월	94.9%	64.0%
8월	94.9%	61.8%
9월	94.9%	65.9%
10월	93.7%	61.8%
11월	93.5%	57.5%
12월	93.6%	68.1%

<온라인/모바일 자율규제 준수율 추이>

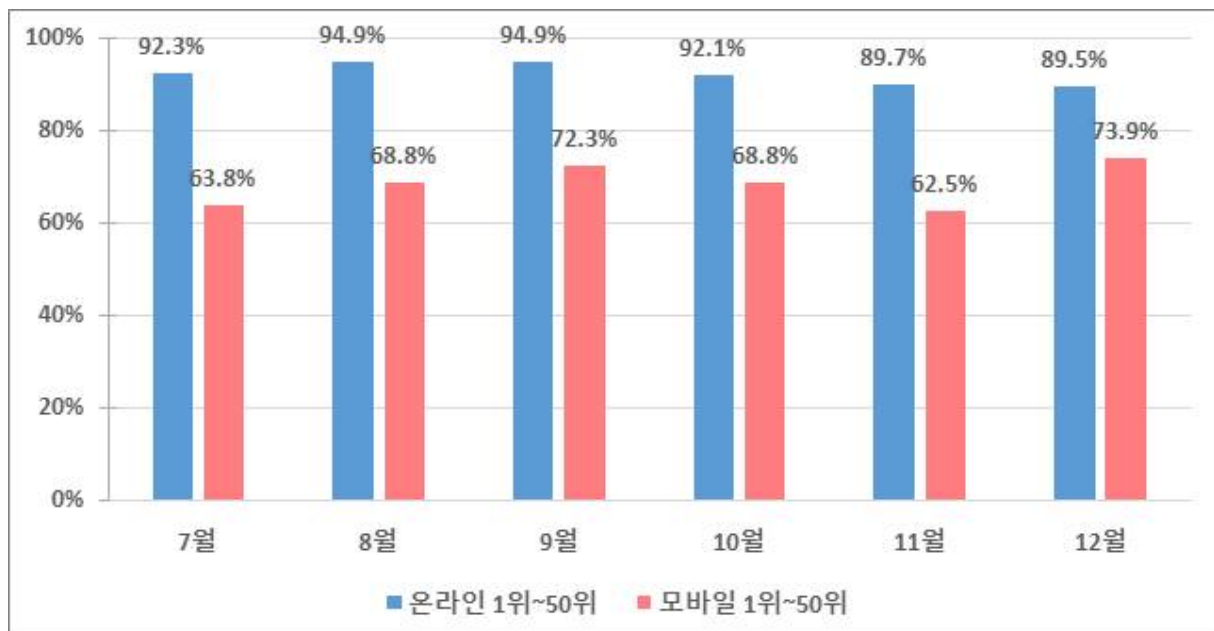


### 3. 인기 상위게임 준수 현황 (1~50위)

- 온라인 인기 상위게임의 경우 높은 준수율을 유지하고 있었으나 일부 미준수 게임의 순위 상승으로 인하여 9월 이후 준수율이 소폭 감소하였다.
- 모바일 인기 상위게임의 경우 하반기 평균 68.3% 정도의 준수율을 기록하였고, 하반기 신규 출시 게임물 유입에 따라 월별 준수율에 영향을 주었다.

<온라인/모바일 인기 상위게임 준수율>

구 분	온라인	모바일
7월	92.3%	63.8%
8월	94.9%	68.8%
9월	94.9%	72.3%
10월	92.1%	68.8%
11월	89.7%	62.5%
12월	89.5%	73.9%

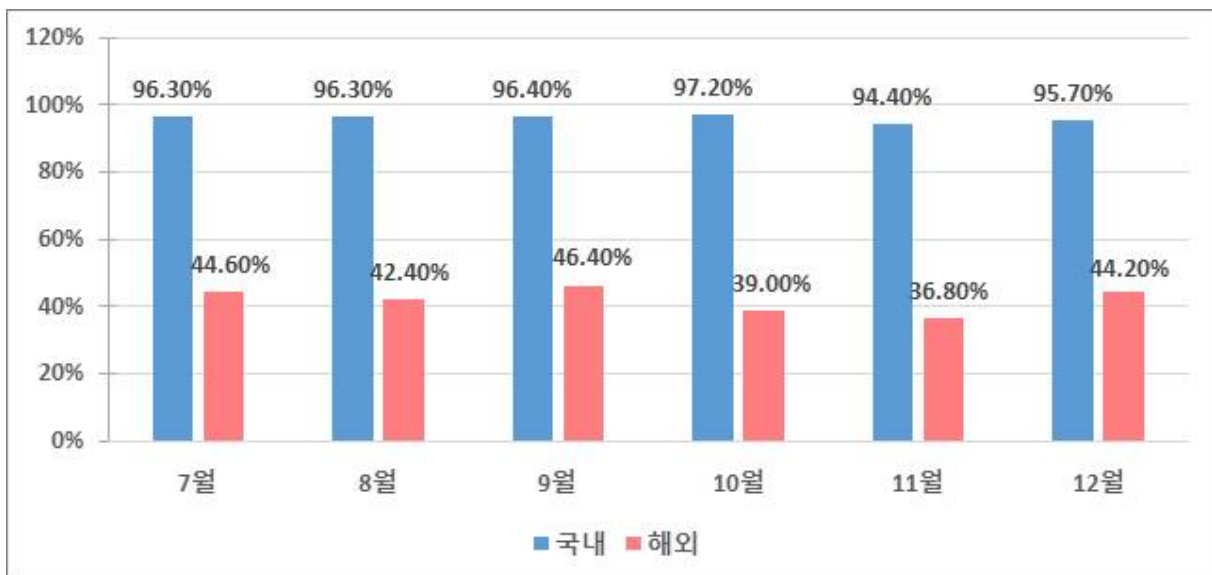


#### 4. 개발사 국적별 준수율

- 국내 개발사 게임은 95.7%, 해외 개발사 게임은 44.2%가 준수로 나타났다.
- 해외 개발사의 경우 낮은 자율규제 강령 인식, 자율규제 준수 요청에 대한 낮은 응답률과 전환 등으로 인하여 신규 출시 게임물이 미준수로 분류되는 사례가 다수 있고, 이로 인하여 준수율이 낮은 것으로 보인다.

<개발사 국적별 준수율>

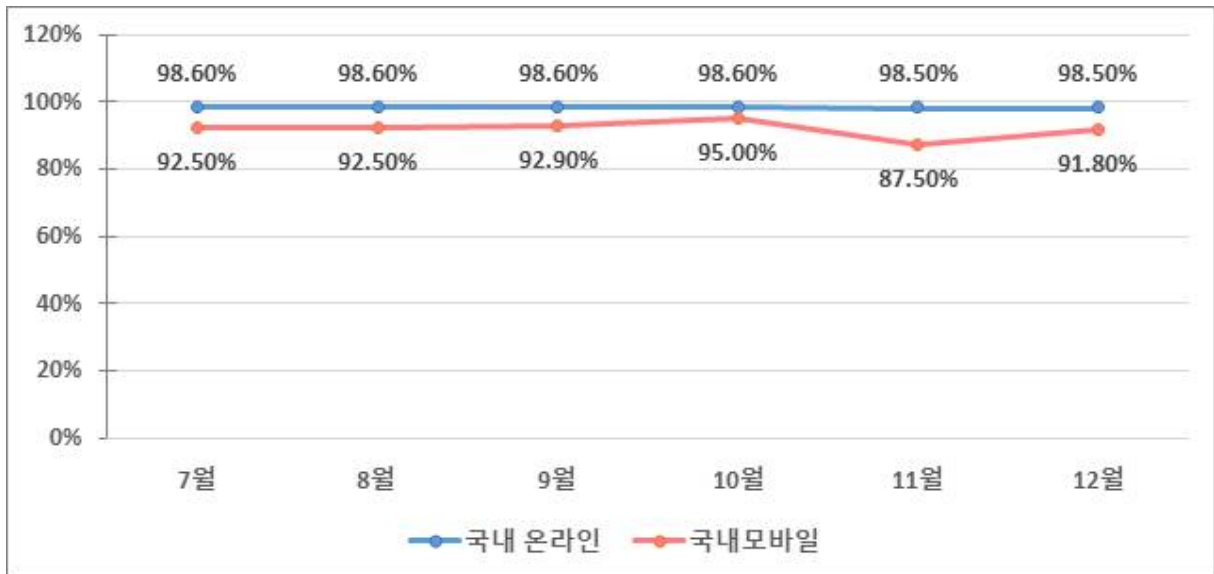
구 분	국내	해외
7월	96.3%	44.6%
8월	96.3%	42.4%
9월	96.4%	46.4%
10월	97.2%	39.0%
11월	94.4%	36.8%
12월	95.7%	44.2%





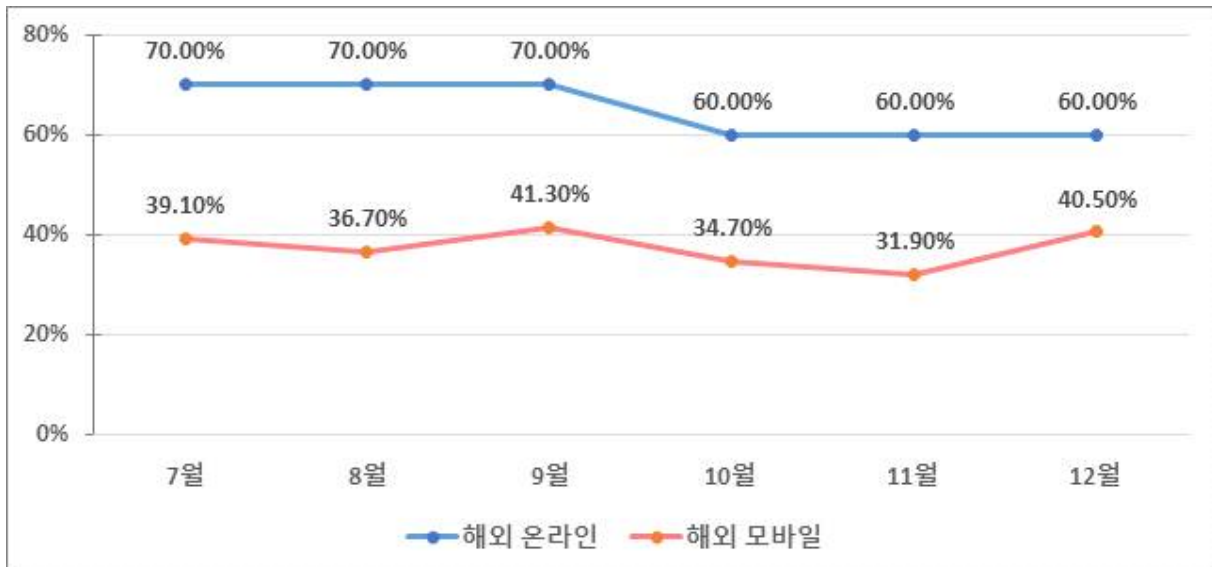
<국내 온라인/모바일 개발사 게임물 준수율>

구 분	온라인	모바일
7월	98.6%	92.5%
8월	98.6%	92.5%
9월	98.6%	92.9%
10월	98.6%	95.0%
11월	98.5%	87.5%
12월	98.5%	91.8%



<해외 온라인/모바일 개발사 게임물 준수율>

구 분	온라인	모바일
7월	70.0%	39.1%
8월	70.0%	36.7%
9월	70.0%	41.3%
10월	60.0%	34.7%
11월	60.0%	31.9%
12월	60.0%	40.5%



## 5. 한국게임산업협회 회원사 / 비회원사 자율규제 준수율

- 회원사의 경우 이벤트 또는 신규 아이템 출시 등으로 인한 일시적 미준수 처리 사례로 평균 99.4%의 준수율을 기록하였으며, 비회원사의 경우 비회원사 온라인 /모바일 게임물 모두 장기간 미준수 처리되는 사례가 증가하여 평균 39.7%의 준수율을 기록하였다.

<회원사/비회원사 준수율>

구 분	회원사	비회원사
7월	99.1%	37.0%
8월	99.1%	39.3%
9월	99.1%	42.1%
10월	100.0%	38.7%
11월	100.0%	35.4%
12월	99.1%	45.9%



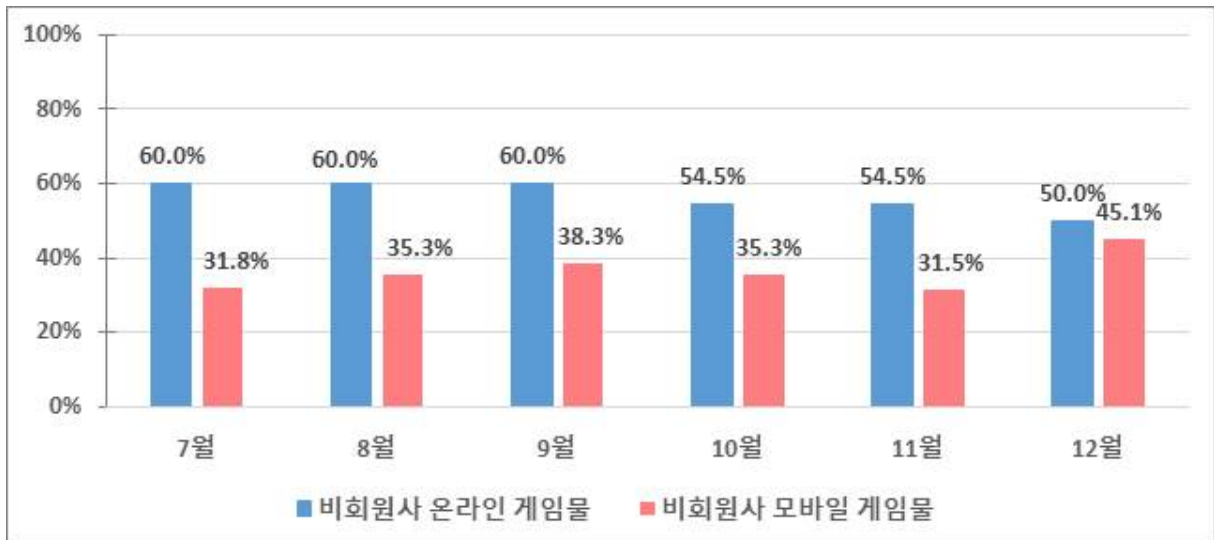
<회원사 온라인/모바일 게임물 준수율>

구 분	온라인	모바일
7월	100.0%	97.6%
8월	100.0%	97.4%
9월	100.0%	97.6%
10월	100.0%	100.0%
11월	100.0%	100.0%
12월	100.0%	97.5%



<비회원사 온라인/모바일 게임물 준수율>

구 분	온라인	모바일
7월	60.0%	31.8%
8월	60.0%	35.3%
9월	60.0%	38.3%
10월	54.5%	35.3%
11월	54.5%	31.5%
12월	50.0%	45.1%



## 6. 종합결과

- 2019년도 하반기 국내 개발사 게임물의 경우 높은 자율규제 강령 준수율을 유지하여 국내 시장에서 개선된 자율규제가 성공적으로 정착했다고 판단할 수 있다. 다만, 국내 인디게임 등 소규모 개발사의 경우에는 아직 강령에 대한 인식이 부족한 것으로 보여 소규모 개발사에서도 출시 전 단계에서도 자율규제 강령을 고려할 수 있도록 자율규제와 관련된 사항을 안내할 필요가 있을 것으로 보인다.
- 소규모 업체들의 경우 게임 출시 및 운영에 모든 역량이 집중되다 보니 개별확률 공개를 위한 작업에 역력이 부족한 것으로 보인다. 이에 GSOK에서는 자율규제 준수를 위해 최대한 지원하고 있다.
- 해외 개발사 게임물의 평균 준수율은 42.2%로 나타나 국내 개발사 게임물과 비교했을 때 현저히 낮은 준수율을 보여주고 있다. 이는 상반기보다 해외 개발사 게임물 중 준수대상 게임물의 비중이 증가하였고, 매달 빈번한 순위 변동으로 인해 그동안 기구의 자율규제 동참 촉구 노력에 비해 성과가 눈에 띄지 않는 것으로 보인다. 그러나, 장기간 미준수 처리되었던 일부 해외 개발사에서 자사 게임물에 대한 준수 확인요청 등 회신이 오고 있어 꾸준한 자율규제 준수 안내와 모니터링이 필요할 것으로 보인다.
- 한국게임산업협회 회원사의 평균 준수율은 99.4%로 확인됐지만, 비회원사의 평균 준수율은 39.7%로 기록하며 59.7%p의 격차를 보여주고 있다. 모니터링 대상 게임물에서 준수대상 게임물의 비중이 점차 높아지고 있는 만큼 비회원사의 자율규제 강령에 대한 인식 제고를 위하여 국내외 유관 단체 등과의 협력을 강화하고 적극적인 자율규제 동참 촉구 노력이 필요할 것이다.