

2019년 상반기 자율규제 모니터링 결과

□ 개요

1. 기간

- 2019년 1월 1일(화) ~ 6월 30일(일)

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

확률형아이템 자율규제 준수율 현황

구분		1월	2월	3월	4월	5월	6월
전체	준수율	82.5%	80.1%	81.6%	82.8%	78.2%	72.4%
	온라인	97.5%	97.5%	96.2%	96.1%	92.1%	88.8%
	모바일	67.5%	63.4%	67.1%	70.4%	65.0%	56.6%
개발사 국적별	국내업체 준수율	98.1%	92.0%	94.4%	97.1%	91.6%	89.0%
	온라인	100.0%	98.6%	98.6%	98.5%	94.0%	91.4%
	모바일	94.4%	81.4%	87.2%	94.9%	87.5%	84.6%
	해외업체 준수율	51.9%	53.1%	54.0%	53.8%	49.0%	38.9%
	온라인	80.0%	90.0%	80.0%	80.0%	77.8%	70.0%
	모바일	45.5%	43.6%	47.5%	47.6%	42.5%	31.8%
순위별	1~50위 준수율						
	온라인	94.9%	97.5%	92.5%	92.3%	89.5%	87.2%
	모바일	76.7%	69.6%	73.8%	76.2%	70.5%	55.3%
	50~100위 준수율						
	온라인	100.0%	97.4%	100.0%	100.0%	94.7%	90.2%
	모바일	56.8%	55.6%	59.5%	64.1%	58.3%	58.3%
회원사 기준	회원사 준수율	98.2%	98.2%	99.0%	99.1%	96.2%	93.3%
	온라인	98.7%	100.0%	100.0%	100.0%	95.7%	95.7%
	모바일	97.1%	94.6%	96.9%	97.3%	97.3%	88.6%
	비회원사 준수율	49.0%	41.2%	48.1%	49.0%	40.0%	34.5%
	온라인	80.0%	66.7%	57.1%	57.1%	57.1%	40.0%
	모바일	45.7%	37.8%	46.8%	47.7%	37.2%	33.3%

1. 전체 준수율

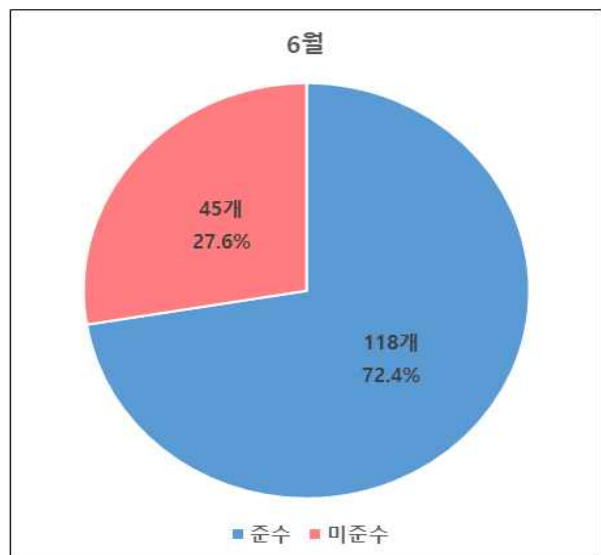
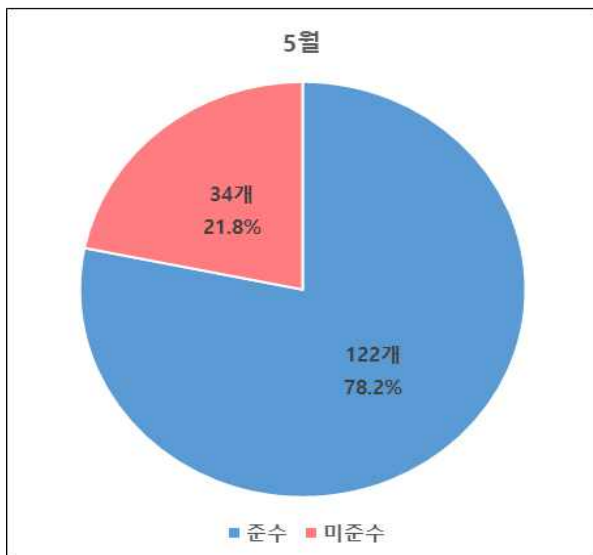
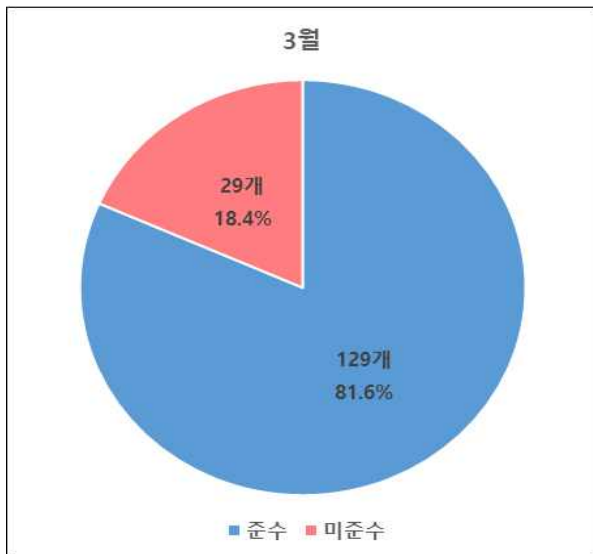
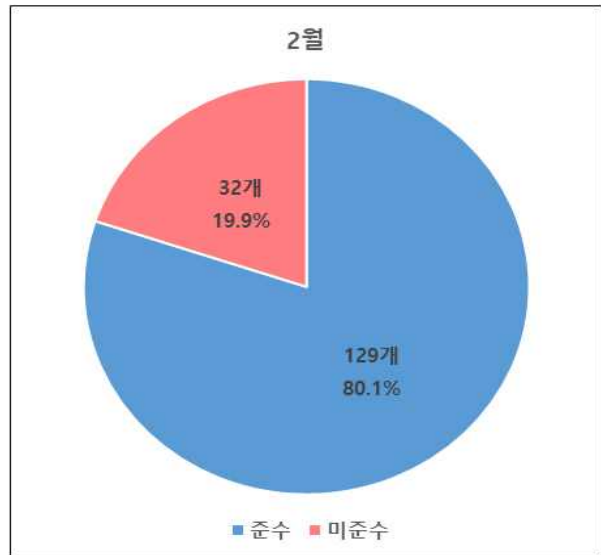
“신규출시 게임 등의 개정 강령 미준수로 전체 준수율 하락 (1월 82.5% → 6월 72.4%)”
 “해외업체 모바일 게임 준수율이 크게 낮아져 (1월 45.5% → 6월 31.8%)”
 “(사)한국게임산업협회 회원사 평균 준수율 97.3% 달성”

- 2019년 4월까지 준수율이 80% 이상으로 유지되었으나, 5월부터 기존 준수 게임물에서 미준수 사항이 확인된 게임물 및 미준수 게임물로 확인된 신규 출시 모바일 게임물로 인해 준수율이 하락하여 6월 자율규제 준수율은 1월 준수율과 비교했을 때 10.1%p 감소한 72.4%의 준수율을 기록하였다.
- 해외업체 및 모바일 게임물의 준수율이 국내업체 및 온라인 게임물의 준수율보다 상대적으로 낮은 것으로 확인되어 해외 모바일 게임물의 준수율 상승을 위한 대책 마련이 필요할 것으로 판단된다.
- 준수대상 게임물은 2018년 하반기 평균 151건에 비해 평균 159건으로 5.3%p 증가하였다.

<전체 게임 준수율>

구 분	준수대상(개)	준수게임(개)	준수율
1월	160	132	82.5%
2월	161	129	80.1%
3월	158	129	81.6%
4월	157	130	82.8%
5월	156	122	78.2%
6월	163	118	72.4%

<월별 확률형아이템 자율규제 준수현황>



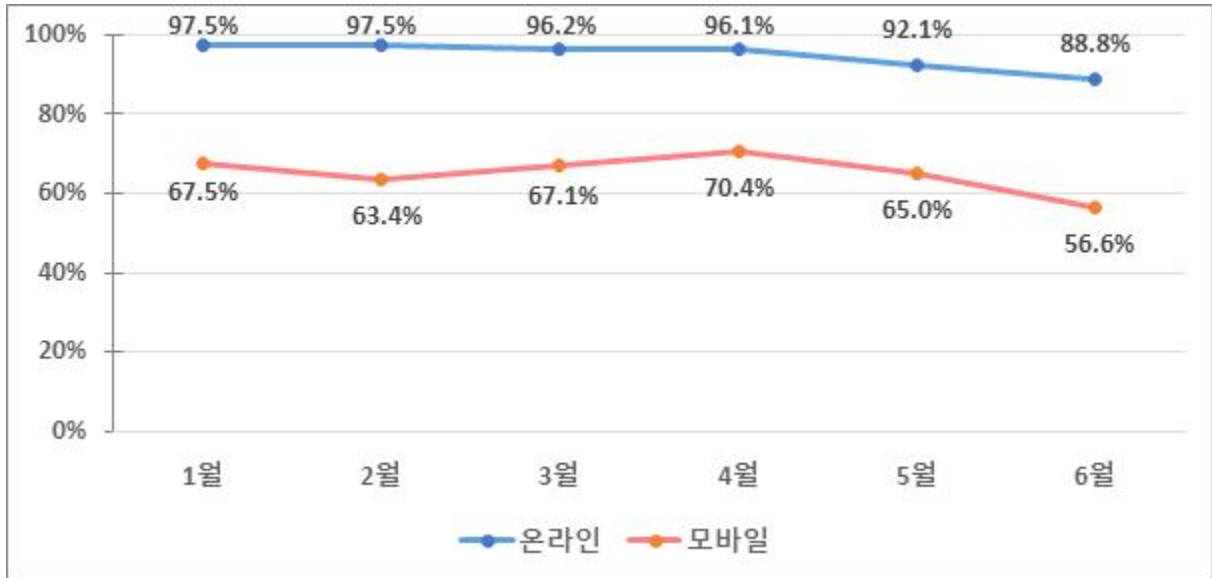
2. 플랫폼별 준수율

- 온라인 자율규제 준수율은 1월 97.5%에서 6월 88.8%까지 하락한 것으로 나타났다.
- 온라인 게임물의 준수율이 하락한 요인으로는 기존 준수게임물의 신규 이벤트 및 아이템 출시로 인한 자율규제 미준수 및 기존 미대상 게임물이 미준수 게임물로 판정되는 사례가 증가하였기 때문으로 추정된다.
- 모바일 게임물의 준수율은 1월 67.5%에서 6월 56.6%까지 하락하였다. 이는 신규 모바일 게임물이 자율규제를 인지하지 못하고 출시하는 사례가 증가하여 준수율이 하락한 것으로 추정된다.
- 모바일 플랫폼 특성상 모니터링 대상이 되는 인기게임 순위의 변동 폭이 매우 크고 신규 출시 게임물의 유입이 많다. 따라서 신규 대상 게임물의 준수 여부에 따라서 준수율이 크게 변동하는 모습을 보인다.

<온라인/모바일 게임 준수율>

구 분	온라인	모바일
1월	97.5%	67.5%
2월	97.5%	63.4%
3월	96.2%	67.1%
4월	96.1%	70.4%
5월	92.1%	65.0%
6월	88.8%	56.6%

<온라인/모바일 자율규제 준수율 추이>

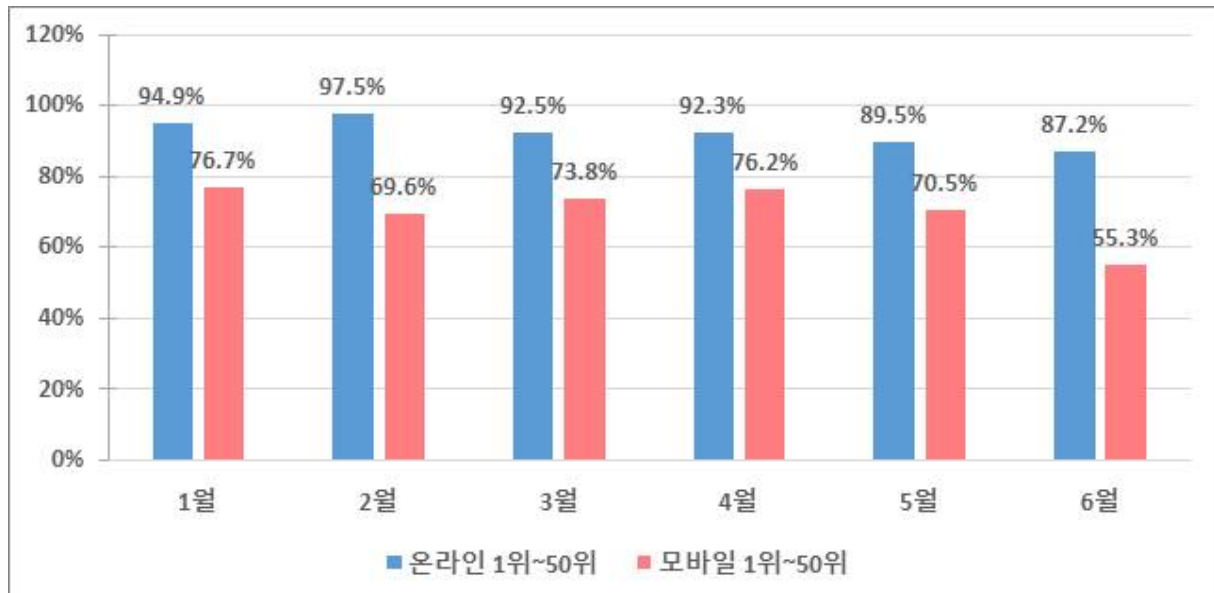


3. 인기 상위게임 준수 현황 (1~50위)

- 온라인 인기 상위게임의 경우 높은 준수율을 유지하고 있으나 일부 게임물에서 미준수 사항이 확인되어 5월 이후 준수율이 소폭 감소하였다.
- 모바일 인기 상위게임의 경우 70% 정도의 준수율을 유지하고 있었으나, 6월 순위 상위권에 해외 신규 게임물과 미준수 해외 게임물이 다수 유입되어 준수율이 55.3%까지 하락하였다.

<온라인/모바일 인기 상위게임 준수율>

구 분	온라인	모바일
1월	94.9%	76.7%
2월	97.5%	69.6%
3월	92.5%	73.8%
4월	92.3%	76.2%
5월	89.5%	70.5%
6월	87.2%	55.3%

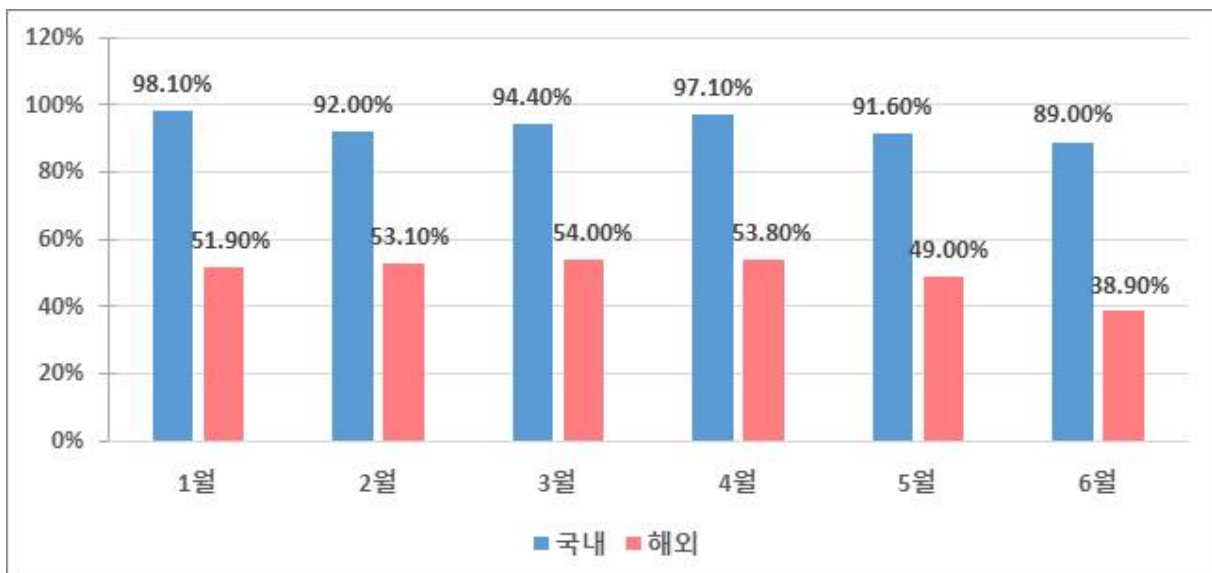


4. 개발사 국적별 준수율

- 국내 개발사 게임은 89.0%, 해외 개발사 게임은 38.9%가 준수로 나타났다.
- 해외 개발사의 경우 미준수 게임물에 대해 지속적으로 준수 요청을 하고 있으나 응답과 전환이 적고, 신규 출시된 해외 개발사 게임물은 계속 유입되는 상황이 반복되어 준수율 하락에 큰 영향을 끼친 것으로 판단된다.

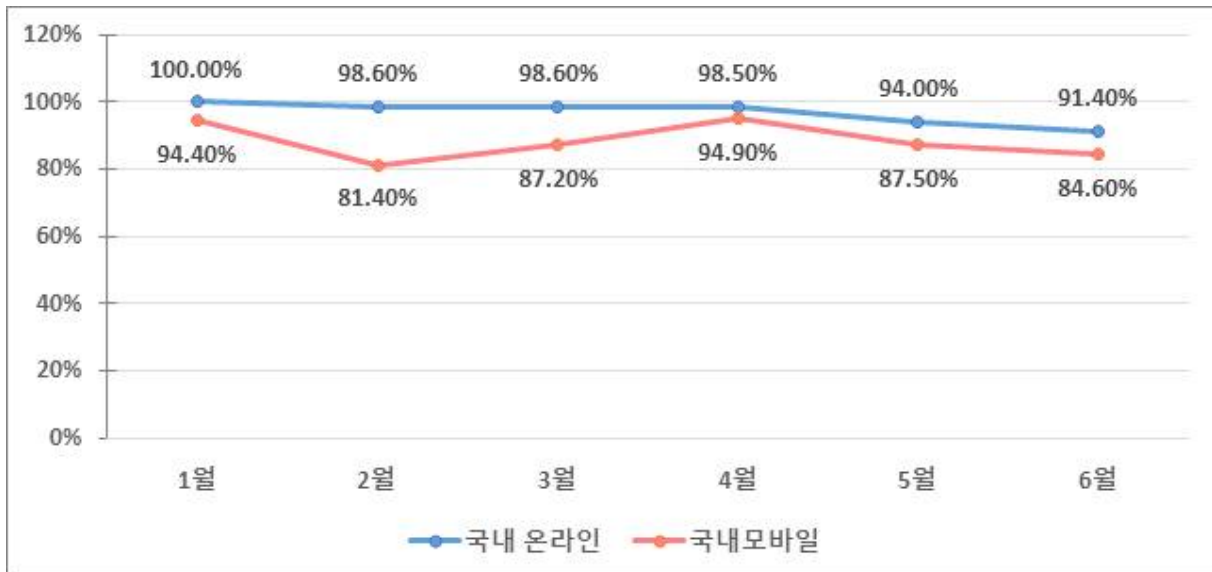
<개발사 국적별 준수율>

구 분	국내	해외
1월	98.1%	51.9%
2월	92.0%	53.1%
3월	94.4%	54.0%
4월	97.1%	53.8%
5월	91.6%	49.0%
6월	89.0%	38.9%



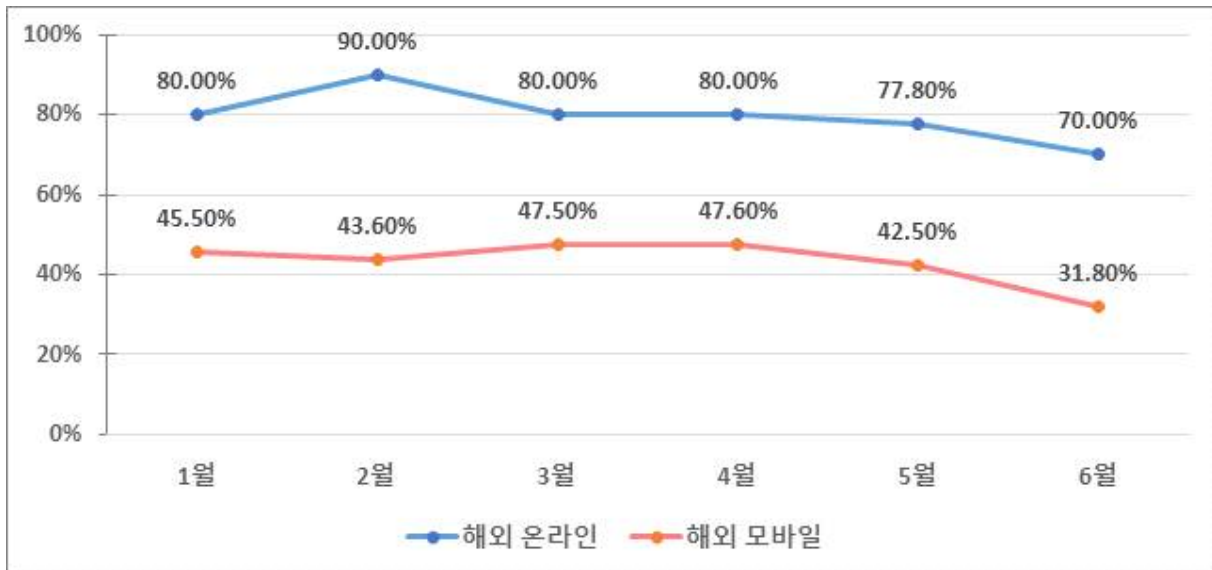
<국내 온라인/모바일 개발사 게임물 준수율>

구 분	온라인	모바일
1월	100.0%	94.4%
2월	98.6%	81.4%
3월	98.6%	87.2%
4월	98.5%	94.9%
5월	94.0%	87.5%
6월	91.4%	84.6%



<해외 온라인/모바일 개발사 게임물 준수율>

구 분	온라인	모바일
1월	80.0%	45.5%
2월	90.0%	43.6%
3월	80.0%	47.5%
4월	80.0%	47.6%
5월	77.8%	42.5%
6월	70.0%	31.8%

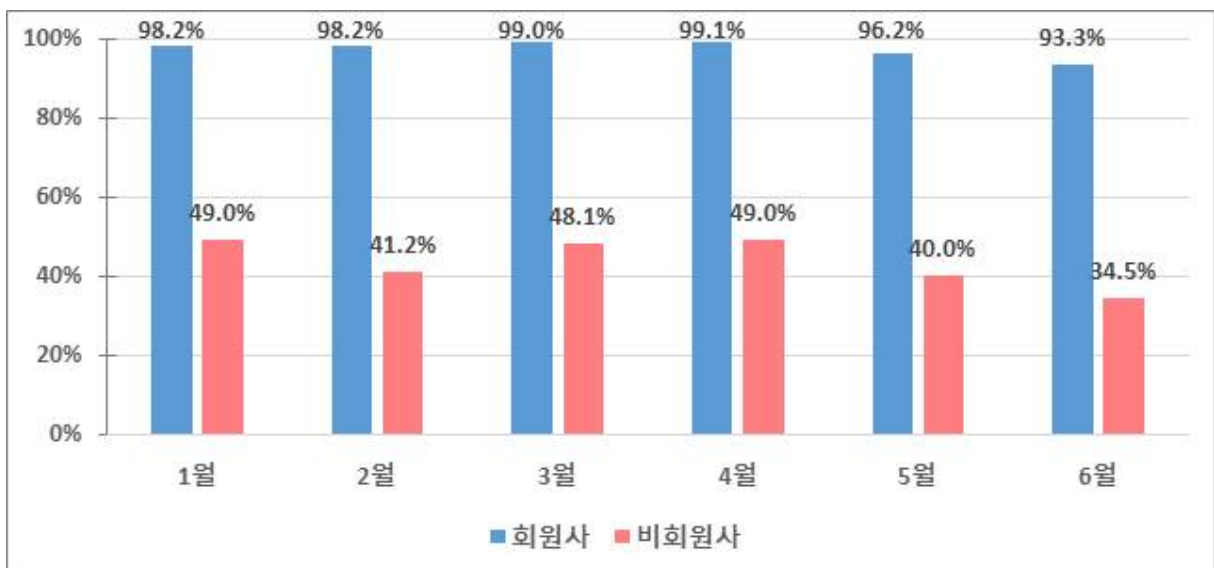


5. (사)한국게임산업협회 회원사 / 비회원사 자율규제 준수율

- 회원사 준수율의 경우 회원사 모바일 게임물 준수율의 하락으로 2019년 1월 대비 4.9%p 하락한 93.3%를 기록하였으나, 비회원사 준수율의 경우 비회원사 온라인/모바일 게임물 준수율이 모두 하락하여, 이에 한국모바일게임협회와의 MOU체결 등을 통해 준수율 상승을 모색하고 있다.

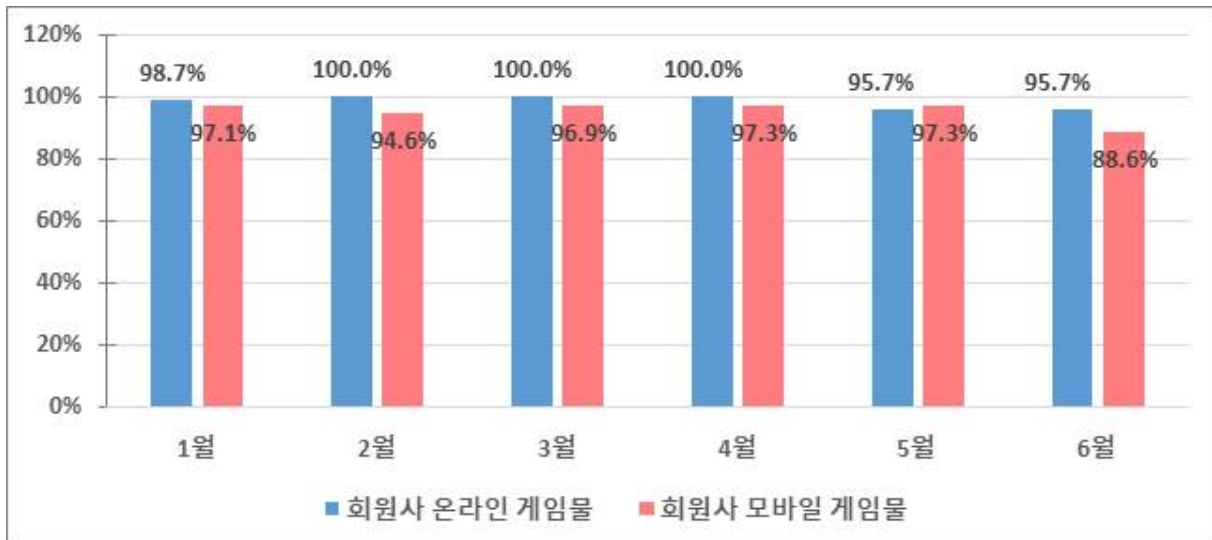
<회원사/비회원사 준수율>

구 분	회원사	비회원사
1월	98.2%	49.0%
2월	98.2%	41.2%
3월	99.0%	48.1%
4월	99.1%	49.0%
5월	96.2%	40.0%
6월	93.3%	34.5%



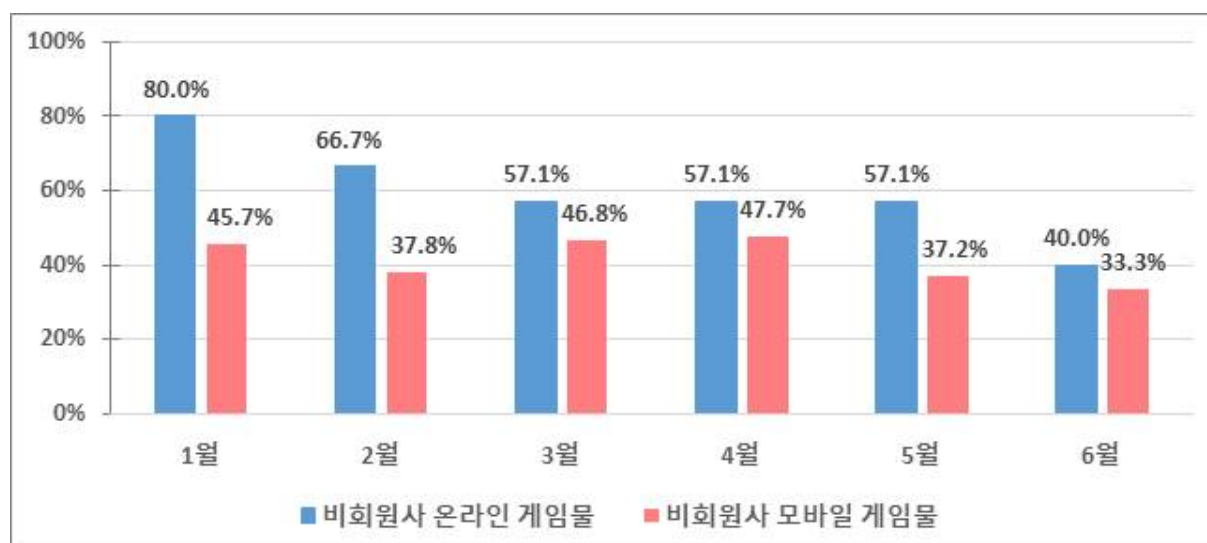
<회원사 온라인/모바일 게임물 준수율>

구 분	온라인	모바일
1월	98.7%	97.1%
2월	100.0%	94.6%
3월	100.0%	96.9%
4월	100.0%	97.3%
5월	95.7%	97.3%
6월	95.7%	88.6%



<비회원사 온라인/모바일 게임물 준수율>

구 분	온라인	모바일
1월	80.0%	45.7%
2월	66.7%	37.8%
3월	57.1%	46.8%
4월	57.1%	47.7%
5월	57.1%	37.2%
6월	40.0%	33.3%



6. 종합결과

- 2019년도 상반기 국내 개발사 게임물의 경우 높은 자율규제 강령 준수율을 유지하여 국내 시장에서 개정된 자율규제가 성공적으로 정착했다고 판단할 수 있다. 다만, 5월 이후 자율규제 강령 준수율이 이벤트 및 신규 업데이트로 인한 미준수 전환 및 미대상이었던 게임의 대상 전환과 같은 이유로 하락한 것으로 분석되어 지속적인 모니터링과 준수촉구가 필요한 것으로 보인다.
- 해외 개발사 게임물의 평균 준수율은 50.1%로 나타나 국내 개발사 게임물과 비교했을 때 43.6%p 낮은 준수율을 보여주었다. 해외 개발사 게임물의 경우, 국내 개발사 게임물에 비해 현저히 낮은 준수율이지만, 확률 표시 사례가 점차 늘어나는 등 자율규제를 준수하려는 경향이 증가되고 있어 준수율 상승을 위해 지속적인 모니터링과 독려가 필요할 것으로 보인다.
- (사) 한국게임산업협회 회원사의 평균 준수율은 97.3%로 확인됐지만, 비회원사의 평균 준수율은 43.6%로 기록하며 53.7%p의 격차를 보여주고 있다. 비회원사의 미준수 게임물에서 해외 개발사 모바일 게임이 차지하는 비중이 높은 만큼 해외 개발사의 자율규제 강령에 대한 이해도를 높이기 위해 자율규제 강령 번역본을 배포하고 권고 메일 발송 및 미준수 게임물에 대한 공표와 같이 지속적으로 확률형 아이템 자율규제에 대해 인지할 수 있도록 노력해야 할 것이다.