

# 2020년 상반기 자율규제 모니터링 결과

## □ 개요

### 1. 기간

- 2020년 1월 1일(수) ~ 6월 30일(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

## 확률형아이템 자율규제 준수율 현황

구분		1월	2월	3월	4월	5월	6월
전체	준수율	77.2%	75.2%	80.9%	78.4%	82.7%	82.7%
	온라인	93.6%	93.6%	94.8%	94.9%	96.2%	94.9%
	모바일	61.3%	57.8%	67.5%	63.1%	69.9%	71.4%
개발사 국적별	국내업체 준수율	97.1%	96.2%	96.3%	95.5%	97.3%	97.2%
	온라인	98.5%	98.5%	98.5%	98.6%	100.0%	98.6%
	모바일	94.6%	91.9%	92.5%	90.2%	93.0%	95.0%
	해외업체 준수율	37.7%	35.7%	46.9%	42.3%	49.0%	52.8%
	온라인	60.0%	60.0%	66.7%	66.7%	66.7%	66.7%
	모바일	32.6%	30.4%	42.5%	37.2%	45.0%	50.0%
순위별	1~50위 준수율						
	온라인	89.5%	92.1%	91.9%	92.1%	92.1%	92.1%
	모바일	65.2%	60.9%	72.3%	68.2%	71.7%	72.7%
	50~100위 준수율						
	온라인	97.5%	95.0%	97.5%	97.5%	100.0%	97.5%
	모바일	55.9%	54.1%	60.6%	57.5%	67.6%	70.0%
회원사 기준	회원사 준수율	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%
	온라인	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%
	모바일	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%
	비회원사 준수율	37.9%	34.4%	47.4%	40.7%	50.9%	54.8%
	온라인	50.0%	50.0%	60.0%	60.0%	70.0%	63.6%
	모바일	35.4%	31.4%	44.7%	36.7%	46.8%	52.9%

## 1. 전체 준수율

“해외 개발사의 강령 준수로 전체 준수율 상승 (1월 77.2% → 6월 82.7%)”  
 “해외업체 모바일 게임 준수율이 지속적 상승세를 보임 (1월 32.6% → 6월 50.0%)”  
 “(사)한국게임산업협회 회원사 준수율 100% 달성”

- 전체 준수율은 2020년 1월 77.2%에서 6월 82.7%로 증가하였다. 이는 국내 업체보다 해외 업체의 준수율 상승이 크게 영향을 미쳤으며, 그동안 기구의 자율규제 동참 촉구 노력이 성과를 보이는 것으로 판단된다.
- 해외 모바일 게임물의 준수율이 지속적 상승세를 보이고는 있으나 여전히 국내 업체의 자율규제 준수율보다는 상대적으로 낮은 만큼 기구에서는 그 격차를 해소하기 위해 노력해야 할 것으로 판단된다.
- 준수대상 게임물은 2019년 하반기 평균 167건에 비해 평균 160건으로 4.2%p 감소하였다.

### <전체 게임 준수율>

구 분	준수대상(개)	준수게임(개)	준수율
1월	158	122	77.2%
2월	161	121	75.2%
3월	157	127	80.9%
4월	162	127	78.4%
5월	162	134	82.7%
6월	162	134	82.7%

<월별 확률형아이템 자율규제 준수현황>



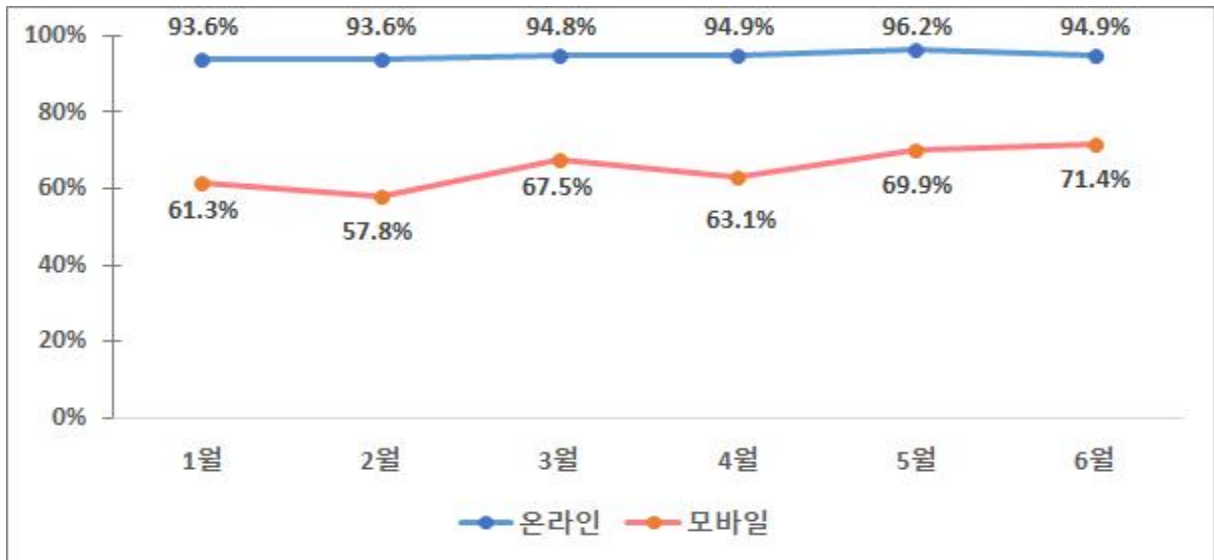
## 2. 플랫폼별 준수율

- 온라인 자율규제 준수율은 1월 93.6%에서 6월 94.9%로 별다른 변화가 없는 것으로 나타났다.
- 온라인 플랫폼 특성상 모니터링 대상이 되는 인기게임 순위의 변동이 적기 때문에 기존 게임물의 준수 여부에 영향을 많이 받는다. 따라서 지난 6개월간 온라인 게임 준수율에 큰 변화가 없었던 것으로 추정된다.
- 모바일 게임물의 준수율은 1월 61.3%에서 6월 71.4%까지 큰 폭으로 상승하였다. 이는 장기간 미준수 처리되고 있던 몇몇 해외 모바일 게임물들이 지난 6개월간 준수로 전환된 영향이 있는 것으로 추정된다.
- 모바일 플랫폼 특성상 신규 출시 게임물의 유입이 많음에도 불구하고 자율규제 준수율이 꾸준히 상승하는 것은 게임사들이 유료 확률형 아이템에 대한 획득 확률 공개의 필요성을 인식하고 게임 개발 단계부터 해당 내용을 고려하여 신규 게임을 출시한 것으로 판단된다.

<온라인/모바일 게임 준수율>

구 분	온라인	모바일
1월	93.6%	61.3%
2월	93.6%	57.8%
3월	94.8%	67.5%
4월	94.9%	63.1%
5월	96.2%	69.9%
6월	94.9%	71.4%

<온라인/모바일 자율규제 준수율 추이>

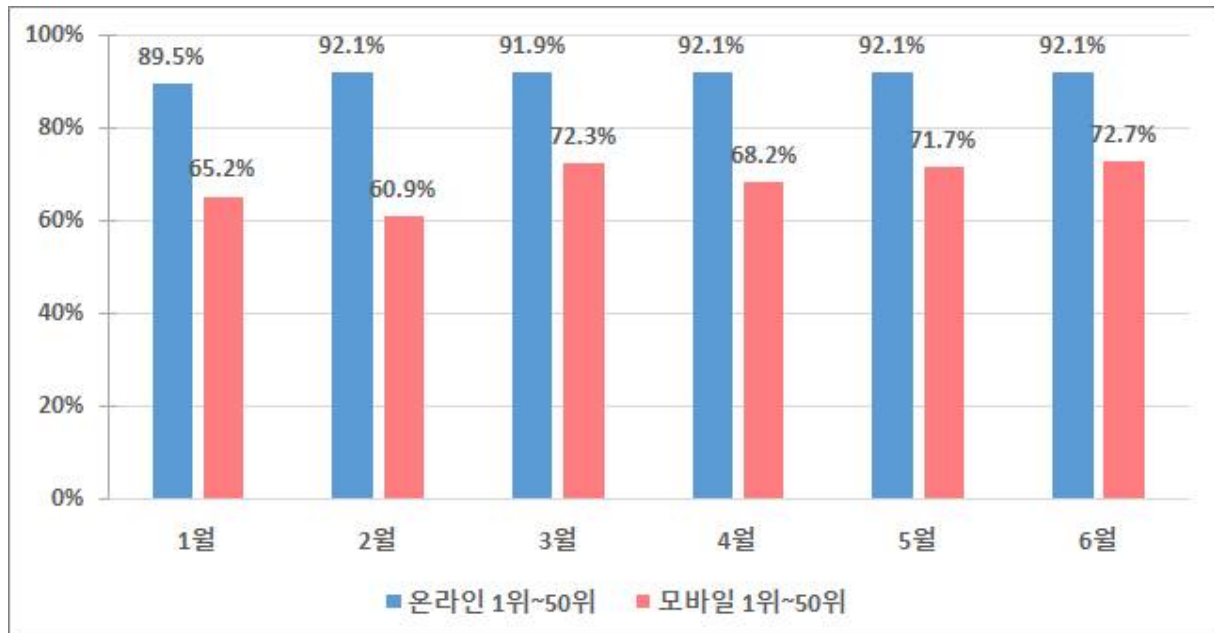


### 3. 인기 상위게임 준수 현황 (1~50위)

- 온라인 인기 상위게임의 경우 지난 3월 이후 기존 미준수 게임 중 1개가 미대상 게임으로 전환되면서 준수율이 소폭 상승하였다.
- 모바일 인기 상위게임의 경우 상반기 평균 68.5% 정도의 준수율을 기록하였는데, 이는 해외 신규 게임물과 기존 미준수 게임물의 유입 정도에 따라 순위가 빈번하게 변동하기 때문에 준수율의 증감을 예측하기 어렵다.

<온라인/모바일 인기 상위게임 준수율>

구 분	온라인	모바일
1월	89.5%	65.2%
2월	92.1%	60.9%
3월	91.9%	72.3%
4월	92.1%	68.2%
5월	92.1%	71.7%
6월	92.1%	72.7%



#### 4. 개발사 국적별 준수율

- 국내 개발사 게임은 96.6%, 해외 개발사 게임은 44%가 준수로 나타났다.
- 해외 개발사의 경우 최근 장기 미준수 처리된 게임들이 준수 전환된 경우가 다수 확인되었는데, 이는 국내 개발사보다 미준수 사항에 대한 전달이 쉽지 않았고 미준수 사항에 대한 내부 논의 및 수정에 시간이 소요되어 빠른 수정에 어려움이 있었던 것으로 판단된다.

<개발사 국적별 준수율>

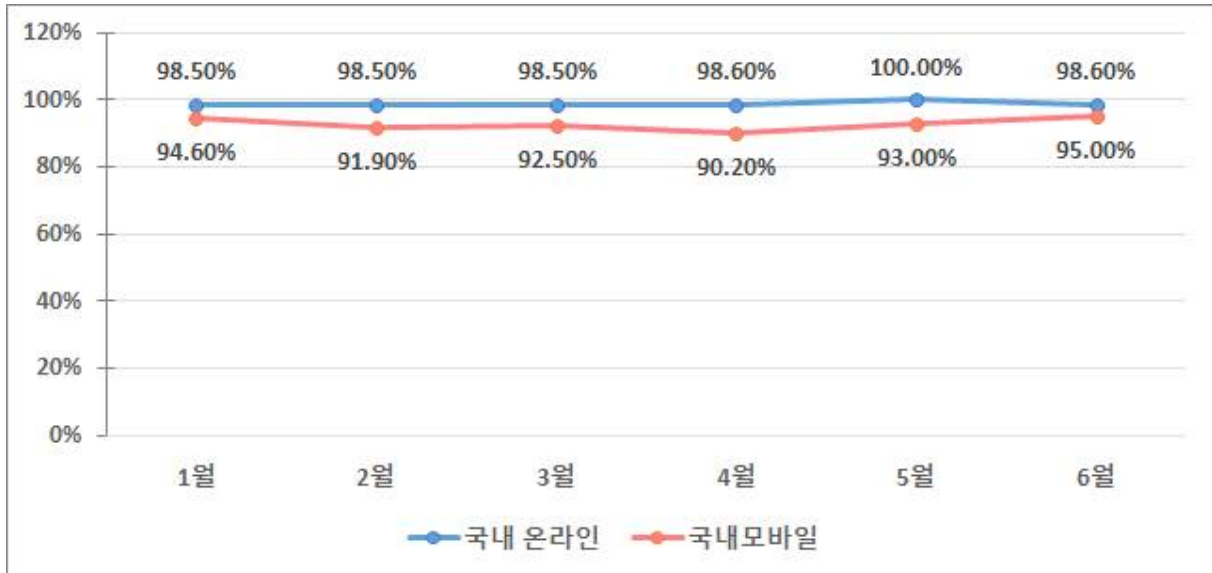
구분	국내	해외
1월	97.1%	37.7%
2월	96.2%	35.7%
3월	96.3%	46.9%
4월	95.5%	42.3%
5월	97.3%	49.0%
6월	97.2%	52.8%





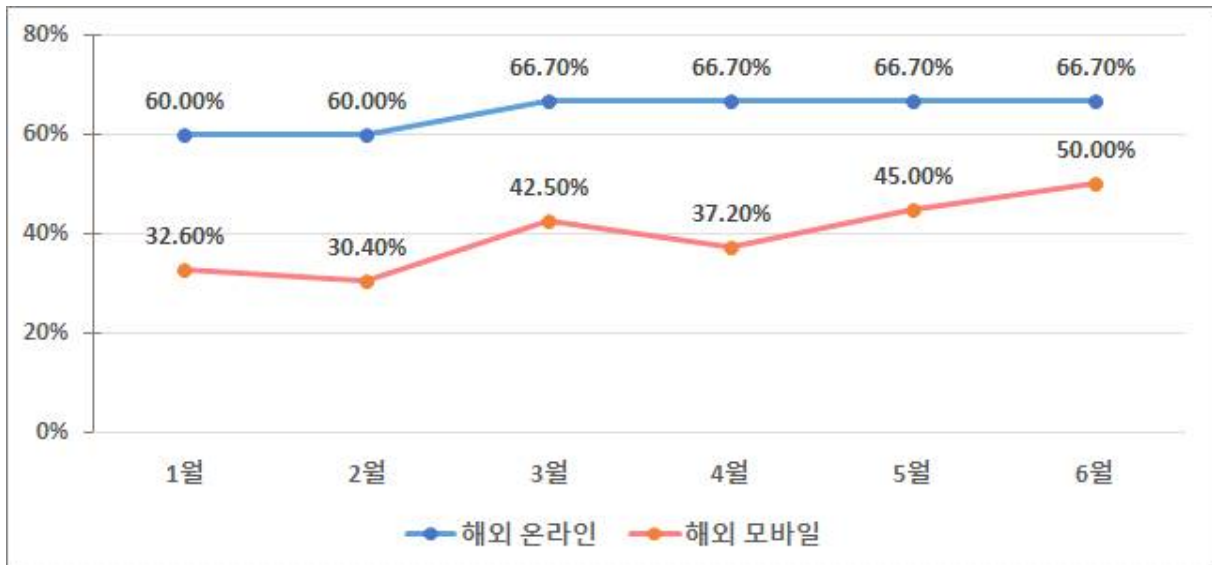
<국내 온라인/모바일 개발사 게임물 준수율>

구 분	온라인	모바일
1월	98.5%	94.6%
2월	98.5%	91.9%
3월	98.5%	92.5%
4월	98.6%	90.2%
5월	100.0%	93.0%
6월	98.6%	95.0%



<해외 온라인/모바일 개발사 게임물 준수율>

구 분	온라인	모바일
1월	60.0%	32.6%
2월	60.0%	30.4%
3월	66.7%	42.5%
4월	66.7%	37.2%
5월	66.7%	45.0%
6월	66.7%	50.0%

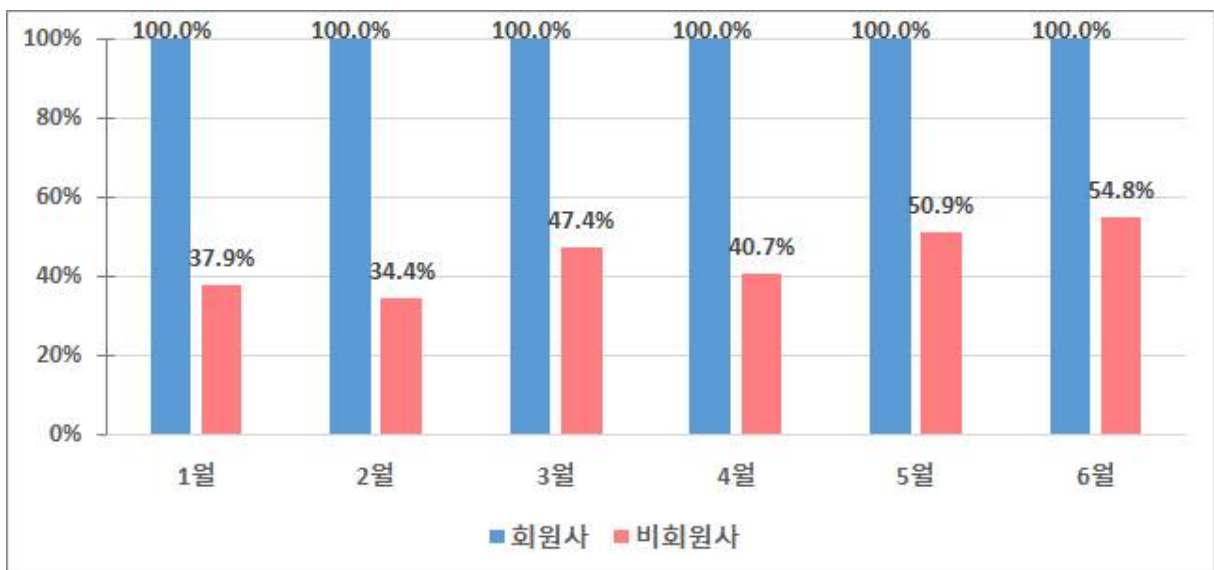


## 5. (사)한국게임산업협회 회원사 / 비회원사 자율규제 준수율

- 회원사 준수율의 경우 지난 6개월간 100%의 준수율을 기록하였으며, 비회원사 준수율의 경우 평균 44.3%의 준수율을 기록하였다. 비회원사의 평균 준수율이 1월 이후 꾸준히 상승한 것으로 보아 회원사뿐만 아니라 비회원사들도 자율규제를 준수하려는 경향이 나타나는 것으로 판단된다.

<회원사/비회원사 준수율>

구 분	회원사	비회원사
1월	100.0%	37.9%
2월	100.0%	34.4%
3월	100.0%	47.4%
4월	100.0%	40.7%
5월	100.0%	50.9%
6월	100.0%	54.8%



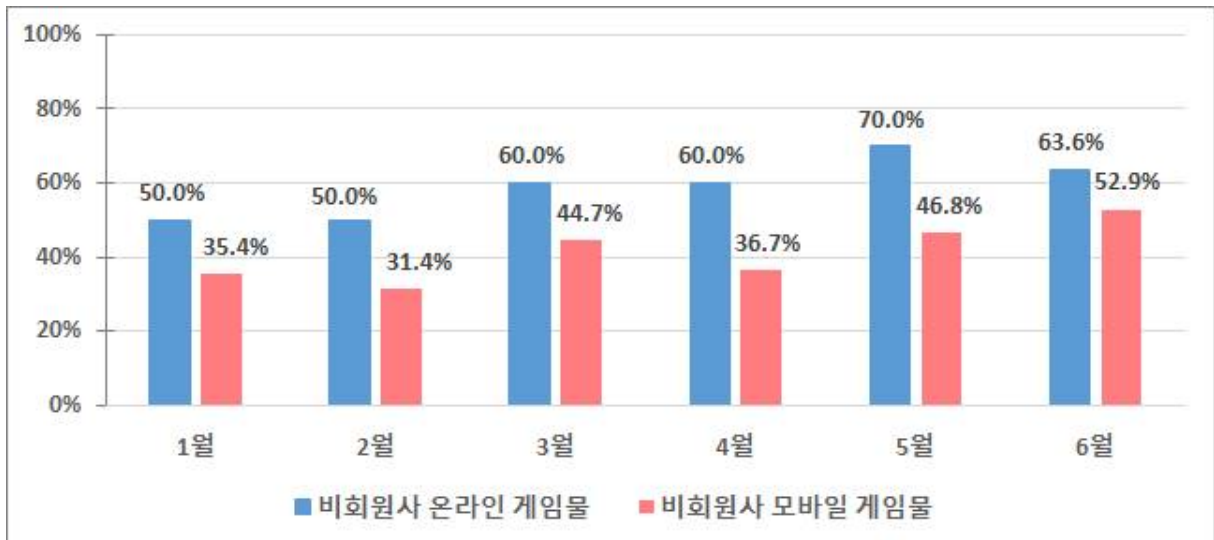
<회원사 온라인/모바일 게임물 준수율>

구 분	온라인	모바일
1월	100.0%	100.0%
2월	100.0%	100.0%
3월	100.0%	100.0%
4월	100.0%	100.0%
5월	100.0%	100.0%
6월	100.0%	100.0%



<비회원사 온라인/모바일 게임물 준수율>

구 분	온라인	모바일
1월	50.0%	35.4%
2월	50.0%	31.4%
3월	60.0%	44.7%
4월	60.0%	36.7%
5월	70.0%	46.8%
6월	63.6%	52.9%



## 6. 종합결과

- 2020년도 상반기 국내 개발사 게임물의 경우 평균 96.6%의 준수율을 기록하였으며, 미준수 처리된 국내 개발사 게임은 대부분 소규모 개발사의 신규 출시 게임이거나 해외 서비스를 중점적으로 하는 경우로 확인되었다. 국내 인디게임 등 소규모 개발사의 경우 해외 개발사보다는 소통이 원활하여 자율규제 강령에 대한 인지를 하고 있더라도 실제 게임에 반영시키기 어려운 상황인 개발 하고 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. ○ㄴ□○
- 해외 개발사 게임물의 평균 준수율은 42.2%로 나타나 국내 개발사 게임물과 비교했을 때 현저히 낮은 준수율을 보여주고 있다. 이는 상반기보다 준수대상 게임물이 증가하면서 해외 개발사 게임물의 비중이 높아졌고 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. ○□○
- (사) 한국게임산업협회 회원사 준수율은 100%를 기록하였으며, 비회원사의 경우 1월 37.9%에서 6월 54.8%의 변화를 보인 것으로 나타났다. 비회원사와 회원사 간의 평균 준수율은 여전히 큰 격차를 보이고 있지만 비회원사의 평균 준수율이 1월에 비해 큰 폭으로 상승한 만큼 비회원사의 자율규제 동참을 적극적으로 독려하고 지속적인 모니터링을 통해 게임 내에 유료 확률형 아이템과 관련된 상세 정보 제공이 이루어질 수 있도록 노력할 필요가 있을 것이다.