

2020년 하반기 자율규제 모니터링 결과

□ 개요

1. 기간

- 2020년 7월 1일(수) ~ 12월 31일(목)

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		7월	8월	9월	10월	11월	12월
전체	준수율	82.8%	84.0%	81.5%	84.0%	84.9%	86.1%
	온라인	94.9%	96.1%	96.0%	93.4%	93.4%	95.9%
	모바일	71.8%	73.6%	69.0%	75.9%	77.1%	77.6%
개발사 국적별	국내업체 준수율	97.2%	97.3%	98.1%	98.2%	99.0%	99.0%
	온라인	98.6%	100.0%	100.0%	97.0%	98.5%	100.0%
	모바일	95.0%	93.2%	95.1%	100.0%	100.0%	97.6%
	해외업체 준수율	53.7%	55.8%	49.1%	55.6%	58.2%	60.4%
	온라인	66.7%	66.7%	66.7%	66.7%	60.0%	70.0%
	모바일	51.1%	53.5%	45.7%	53.3%	57.8%	58.1%
순위별	1~50위 준수율						
	온라인	91.7%	91.4%	91.2%	88.6%	88.9%	91.4%
	모바일	77.8%	77.3%	82.6%	76.1%	82.2%	89.1%
	50~100위 준수율						
	온라인	97.6%	100.0%	100.0%	97.6%	97.5%	100.0%
	모바일	65.0%	69.8%	53.7%	75.6%	71.1%	64.1%
회원사 기준	회원사 준수율	100.0%	100.0%	99.0%	98.1%	98.0%	99.0%
	온라인	100.0%	100.0%	100.0%	98.4%	98.5%	100.0%
	모바일	100.0%	100.0%	97.1%	97.5%	97.1%	97.5%
	비회원사 준수율	54.8%	56.7%	53.2%	59.3%	63.3%	62.5%
	온라인	63.6%	72.7%	70.0%	66.7%	63.6%	72.7%
	모바일	52.9%	53.1%	50.0%	57.4%	63.3%	60.0%

1. 전체 준수율

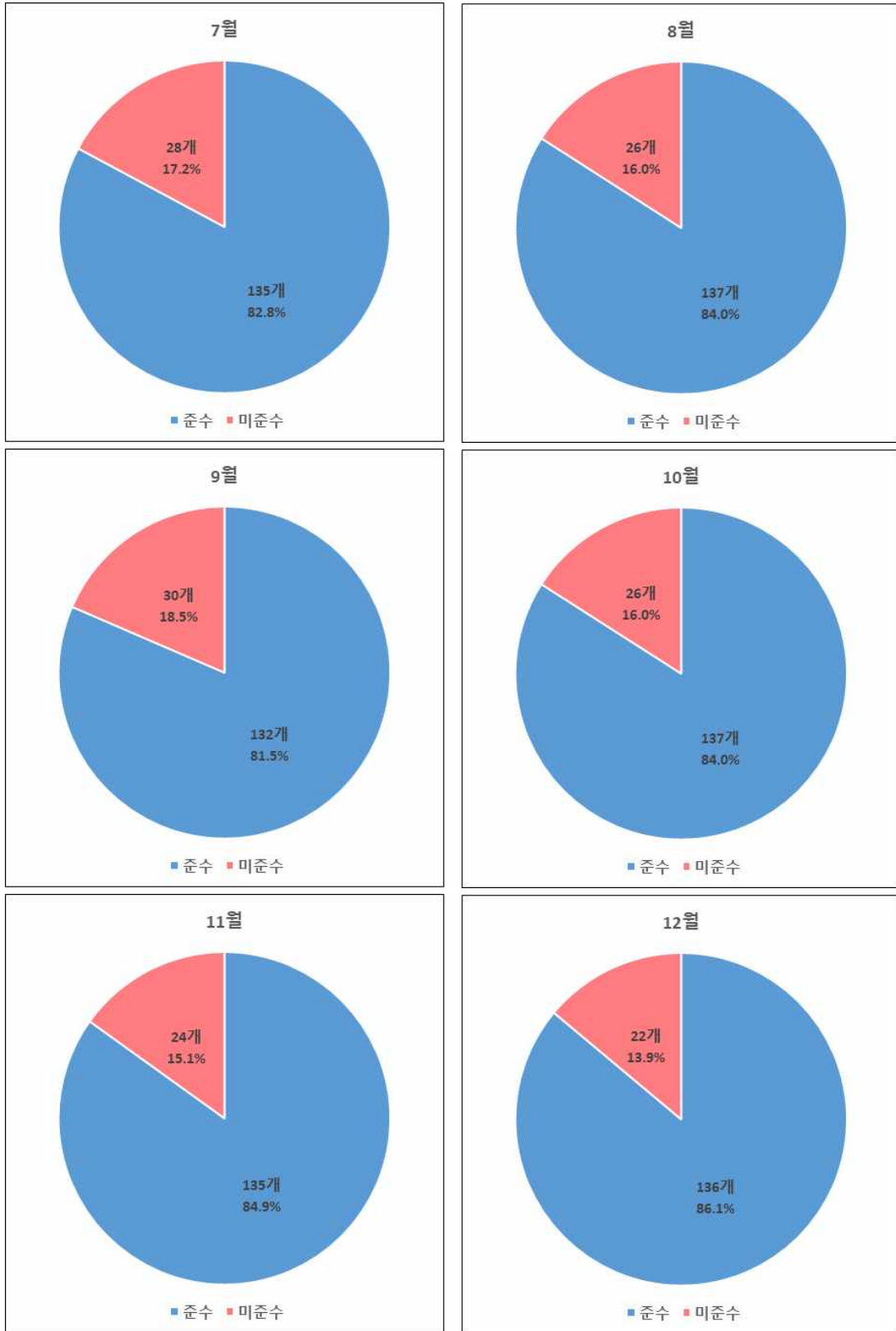
“국내 개발사 게임물의 강령 준수율로 전체 준수율 상승 (7월 82.8% → 12월 86.1%)”
 “해외업체 모바일 게임 준수율 상승 (7월 51.1% → 12월 58.1%)”
 “(사)한국게임산업협회 비회원사 준수율 상승 (7월 54.8% → 62.5%)”

- 2020 하반기 동안 전체 준수율은 80% 이하로 하락하지 않았고, 전체 준수율은 2020년 7월 82.8%에서 12월 86.1%로 증가하였다. 이는 12월에 미준수 게임물의 준수 전환과 국내 모바일 게임물의 순위권 진입으로 인해 전체 준수율이 상승한 것으로 판단된다.
- 장기간 미준수 처리되고 있는 해외업체 및 모바일 게임물의 준수율을 높이기 위해 해외 개발사 및 해외 게임 유관 단체 등과의 협력을 통해 국내 자율규제를 인식시킬 수 있는 노력이 필요할 것으로 판단된다.
- 준수대상 게임물은 2020년 상반기 평균 160건에 비해 평균 161건으로 소폭 증가하였다.

<전체 게임 준수율>

구 분	준수대상(개)	준수게임(개)	준수율
7월	163	135	82.8%
8월	163	137	84.0%
9월	162	132	81.5%
10월	163	137	84.0%
11월	159	135	84.9%
12월	158	136	86.1%

<월별 확률형아이템 자율규제 준수현황>



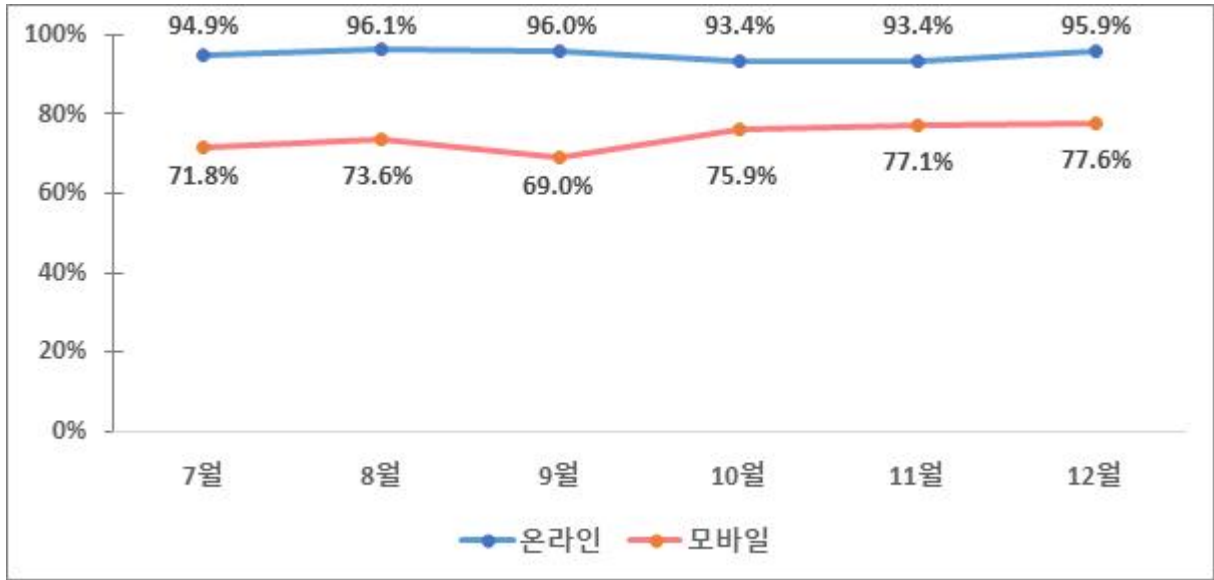
2. 플랫폼별 준수율

- 온라인 자율규제 준수율은 7월 94.9%에서 12월 95.9%까지 상승한 것으로 나타났다.
- 온라인 게임물의 준수율이 상승한 요인으로는 신규 미준수 처리된 게임물의 대부분이 지속적인 준수 권고에 따라 미준수 사항에 대하여 업데이트를 진행하였기 때문으로 추정된다.
- 모바일 게임물의 준수율은 7월 71.8%에서 12월 77.6%까지 상승하였다. 이는 기존 미준수였던 해외 게임물이 자율규제를 준수한 것으로 확인되었기 때문으로 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%	71.8%
8월	96.1%	73.6%
9월	96.0%	69.0%
10월	93.4%	75.9%
11월	93.4%	77.1%
12월	95.9%	77.6%

<온라인/모바일 자율규제 준수율 추이>

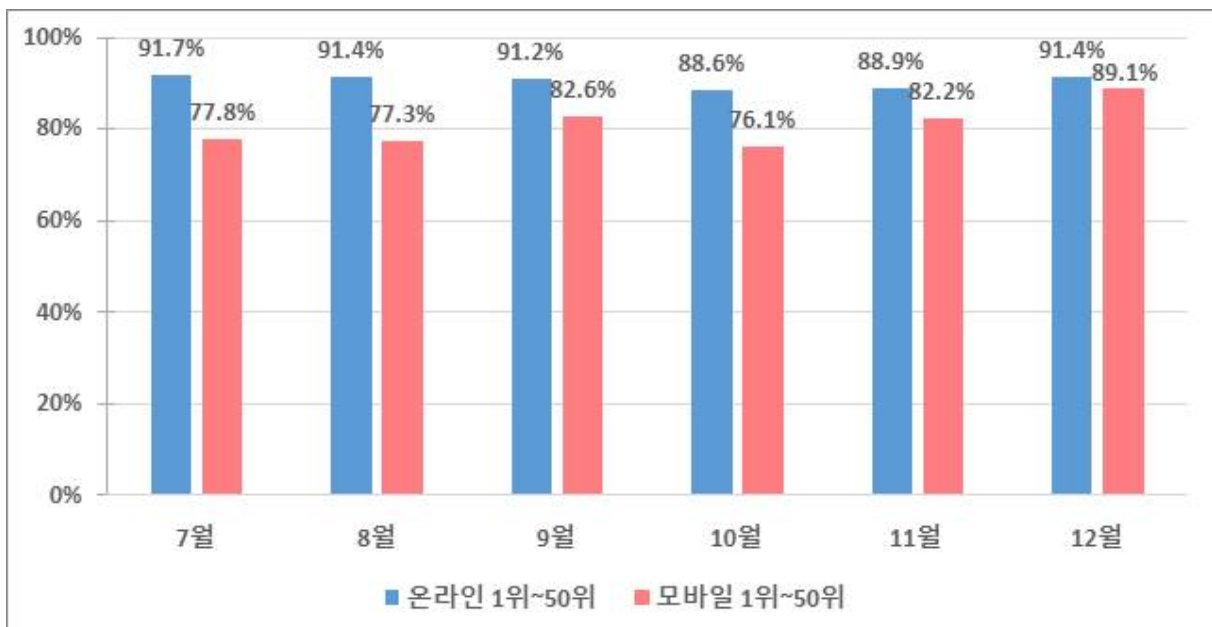


3. 인기 상위게임 준수 현황 (1~50위)

- 온라인 인기 상위게임의 경우 높은 준수율을 유지하고 있었으나 일부 미준수 게임의 순위 상승으로 인하여 9월 이후 준수율이 소폭 감소하였지만, 12월에 준수 게임물의 증가로 다시 소폭 상승하였다.
- 모바일 인기 상위게임의 경우 하반기 평균 80.8% 정도의 준수율을 기록하였는데, 이는 신규 출시 게임물의 유입과 빈번한 순위 변동으로 인하여 준수율의 증감을 예측하기 어렵다.

<온라인/모바일 인기 상위게임 준수율>

구 분	온라인	모바일
7월	91.7%	77.8%
8월	91.4%	77.3%
9월	91.2%	82.6%
10월	88.6%	76.1%
11월	88.9%	82.2%
12월	91.4%	89.1%

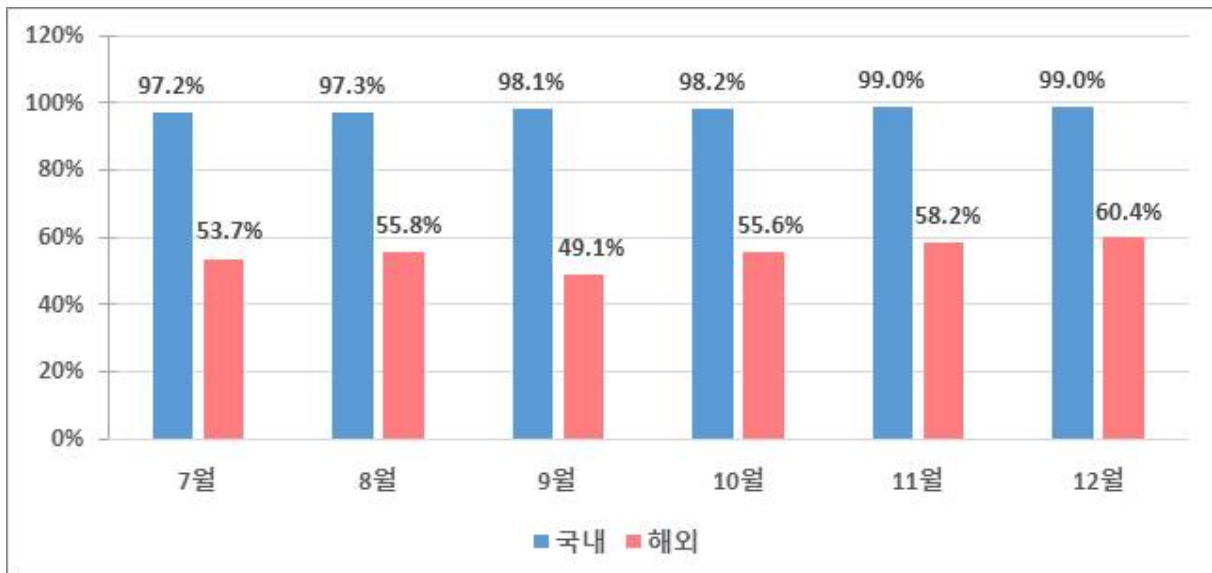


4. 개발사 국적별 준수율

- 국내 개발사 게임은 98.2%, 해외 개발사 게임은 55.4%가 준수로 나타났다.
- 해외 개발사의 경우 미준수 게임물에 대한 준수 요청에 응답과 전환이 적고, 자율규제 강령에 대한 인식이 낮아 신규 출시된 게임물이 미준수로 확인되는 사례가 다수 확인되고 있다. 하지만 꾸준한 요청으로 몇몇 게임물이 준수 전환이 되며 상승하는 것으로 판단된다.

<개발사 국적별 준수율>

구 분	국내	해외
7월	97.2%	53.7%
8월	97.3%	55.8%
9월	98.1%	49.1%
10월	98.2%	55.6%
11월	99.0%	58.2%
12월	99.0%	60.4%



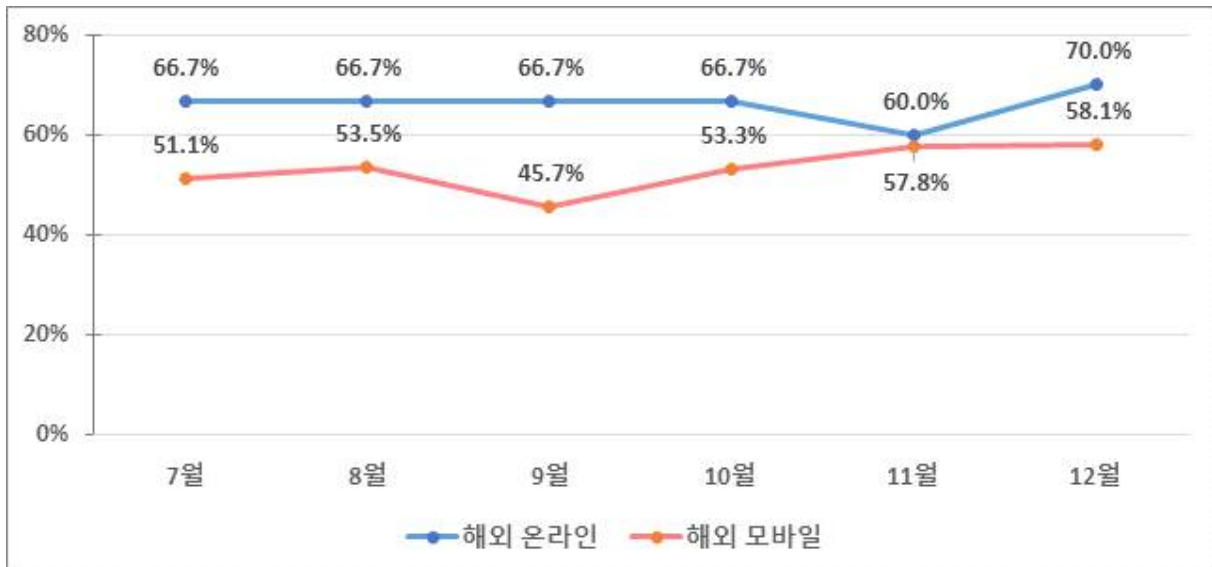
<국내 온라인/모바일 개발사 게임물 준수율>

구 분	온라인	모바일
7월	98.6%	95.0%
8월	100.0%	93.2%
9월	100.0%	95.1%
10월	97.0%	100.0%
11월	98.5%	100.0%
12월	100.0%	97.6%



<해외 온라인/모바일 개발사 게임물 준수율>

구 분	온라인	모바일
7월	66.7%	51.1%
8월	66.7%	53.5%
9월	66.7%	45.7%
10월	66.7%	53.3%
11월	60.0%	57.8%
12월	70.0%	58.1%

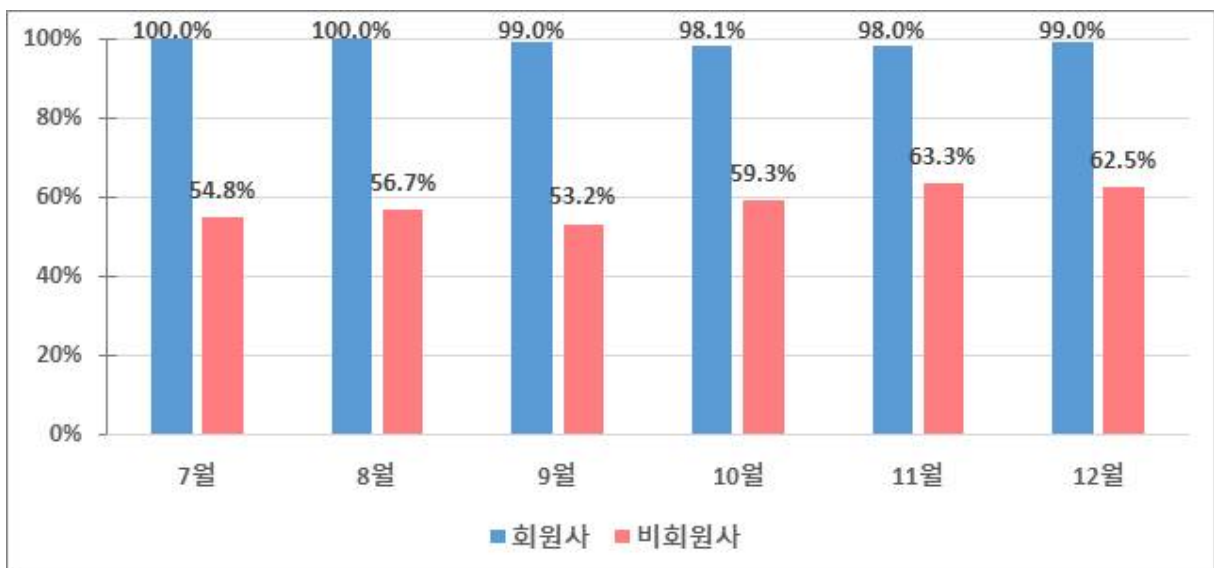


5. (사)한국게임산업협회 회원사 / 비회원사 자율규제 준수율

- 회원사 준수율의 경우 높은 준수율을 보이고 있으나, 이벤트 또는 신규 상품 출시로 인해 일시적으로 미준수 처리되는 사례가 발생하여 평균 99.0%의 준수율을 기록하였다. 비회원사 준수율의 경우 비회원사 온라인/모바일 게임물 모두 준수 게임물 수가 증가하면서 평균 58.3%의 준수율을 기록하였다.

<회원사/비회원사 준수율>

구 분	회원사	비회원사
7월	100.0%	54.8%
8월	100.0%	56.7%
9월	99.0%	53.2%
10월	98.1%	59.3%
11월	98.0%	63.3%
12월	99.0%	62.5%



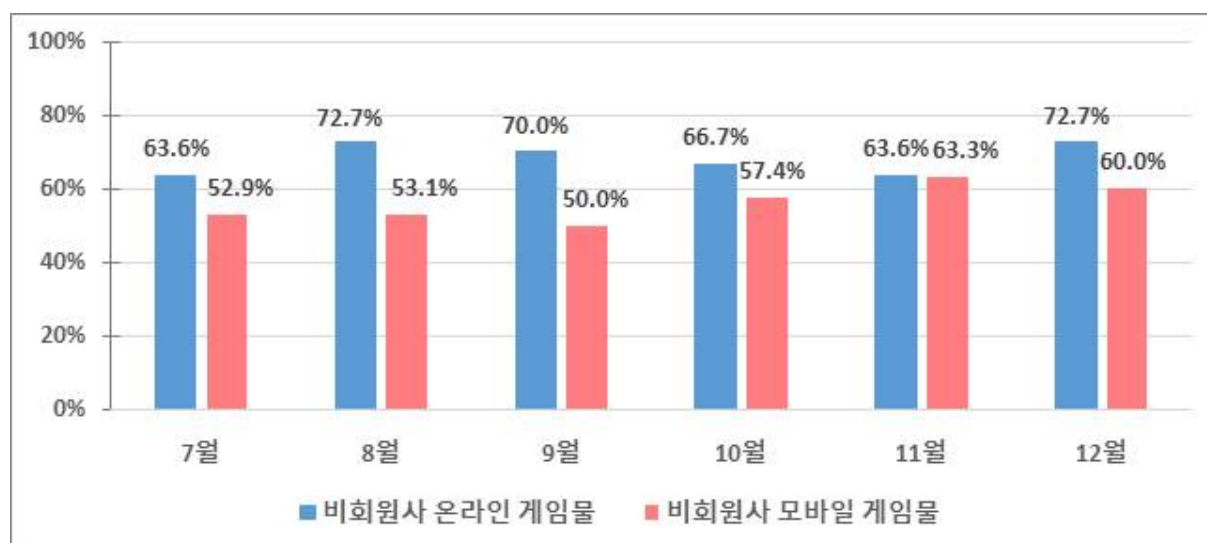
<회원사 온라인/모바일 게임물 준수율>

구 분	온라인	모바일
7월	100.0%	100.0%
8월	100.0%	100.0%
9월	100.0%	97.1%
10월	98.4%	97.5%
11월	98.5%	97.1%
12월	100.0%	97.5%



<비회원사 온라인/모바일 게임물 준수율>

구 분	온라인	모바일
7월	63.6%	52.9%
8월	72.7%	53.1%
9월	70.0%	50.0%
10월	66.7%	57.4%
11월	63.6%	63.3%
12월	72.7%	60.0%



6. 종합결과

- 2020년도 하반기 국내 개발사 게임물의 경우 높은 자율규제 강령 준수율을 유지하였다. 이벤트 및 신규 업데이트로 인한 미준수 전환 및 미대상이었던 게임에 의해 도중 하락을 보였으나, 이후 자율규제 준수로 전환되어 준수율을 회복한 것으로 분석되었다.
- 해외 개발사 게임물의 평균 준수율은 55.4%로 나타나 국내 개발사 게임물과 비교했을 때 42.8%p 낮은 준수율을 보여주고 있다. 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 회원사의 평균 준수율은 99.0%로 확인됐지만, 비회원사의 평균 준수율은 58.3%로 기록하며 비회원사의 준수율이 증가하였음에도 불구하고 40.7%p의 격차를 보여주고 있다. 2020년 하반기 동안 비회원사의 미준수 게임물의 일부가 준수로 전환된 점을 미루어볼 때, 다른 미준수 게임물 또한 자율규제를 준수할 수 있도록 다양한 방법의 노력을 기울여야 할 것이다.