

12월 자율규제 모니터링 결과 보고

한국게임정책자율기구 / 2019. 01.

□ 개요

1. 기간

- 2018년 12월 1일(토) ~ 12월 31일(월)

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
대상게임	76개	81개

3. 주요내용

○ ‘건강한 게임문화 조성을 위한 자율규제 강령’ 준수여부 확인

- 개별 확률 및 아이템 목록 공개, 구간/합산 확률 공개 시 추가 조치 진행 등

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

자율규제 준수를 현황

구 분		11월	12월	증감
전체	준수율	74.0%	80.3%	6.3%p
	온라인	94.7%	96.1%	1.4%p
	모바일	54.4%	65.4%	11.0%p
개발사	국내업체	86.1%	90.3%	4.2%p
	온라인	95.5%	97.1%	1.6%p
	모바일	70.7%	79.5%	8.8%p
국적별	해외업체	45.7%	54.5%	8.8%p
	온라인	87.5%	85.7%	-1.8%p
	모바일	36.8%	48.6%	11.8%p
순위별	1~50위			
	온라인	94.1%	93.9%	-0.2%p
	모바일	65.9%	75.0%	9.1%p
	50~100위			
	온라인	95.1%	97.7%	2.6%p
	모바일	40.0%	54.1%	14.1%p
게임산업협회	회원사	98.1%	97.2%	-0.9%p
	온라인	98.6%	97.2%	-1.4%p
	모바일	97.1%	97.3%	0.2%p
회원사 기준	비회원사	25.5%	42.9%	17.4%p
	온라인	50.0%	80.0%	30.0%p
	모바일	22.2%	38.6%	16.4%p

□ 결과

1. 전체 준수율

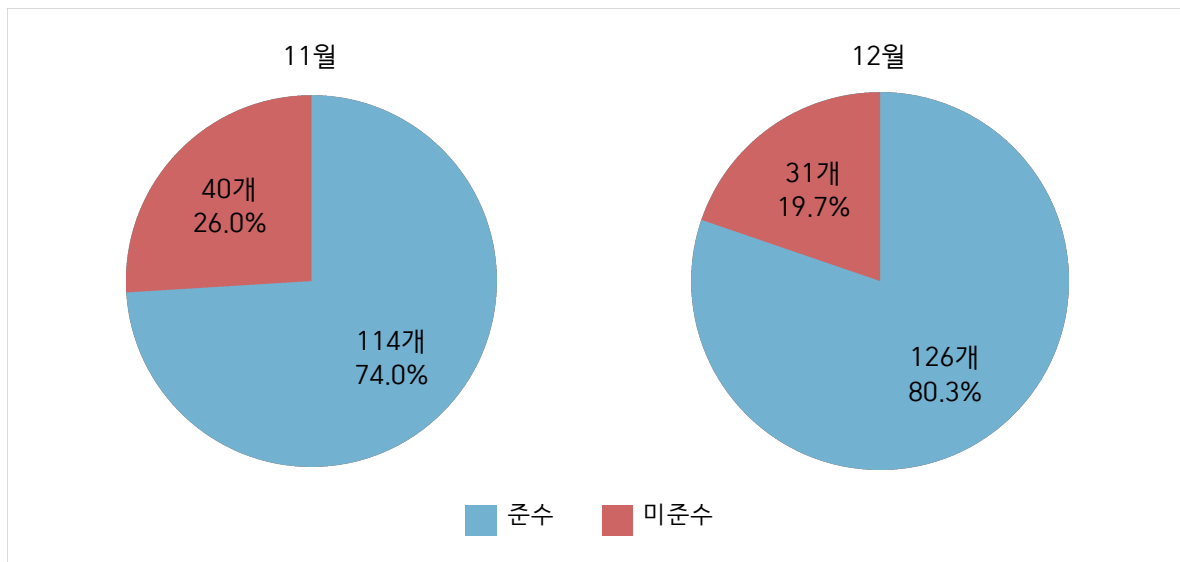
“ 전월대비 전체 준수율이 상승한 80.3%대 기록

“ 개정 후 7월부터 12월까지 준수율이 지속적으로 상승”

- 자율규제 적용 대상 게임물 157개 중 126개 80.3% 준수
- 전월대비 비교적 모바일게임 준수대상 게임물 수의 증가로 인해 전체 준수율 6.3% 상승

<전체 게임 준수율>

구 분	준수대상(개)	준수게임(개)	준수율
12월	157	126	80.3%
11월	154	114	74.0%



2. 플랫폼별 준수율

- 온라인 : 대상 게임물 76개 중 **73개 96.1%** 준수
- 신규게임물 중 1종이 미준수로 확인되었으며, 미준수 게임물 중 2종이 대상으로 전환되어 전월 대비 준수율이 1.4%p 증가함

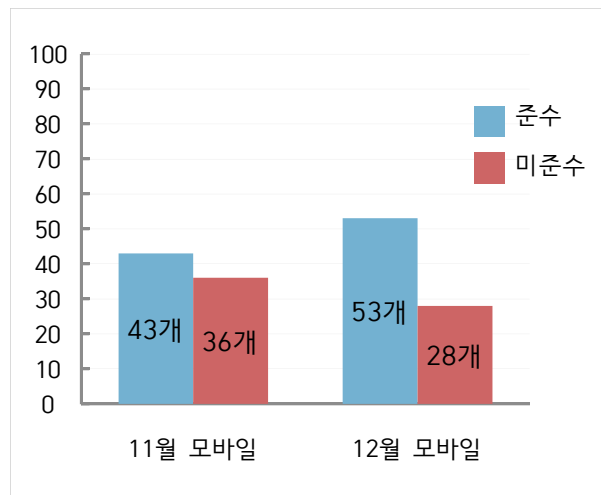
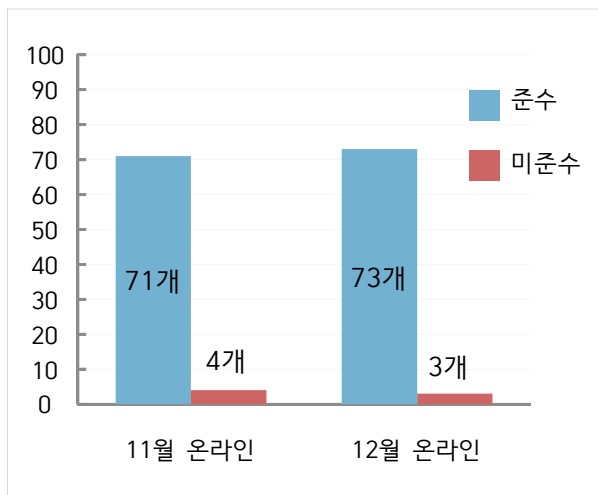
<온라인 게임 준수율>

구 분	11월		12월		합 계
	준수	미준수	준수	미준수	
게임 수	71개	4개	73개	3개	76개
준수율	94.7%	5.3%	96.1%	3.9%	100%

- 모바일 : 대상 게임물 81개 중 **53개 65.4%** 준수
- 전월 미준수 4종이 준수로 전환되고, 신규 대상 게임물에서 준수물이 나타나면서 준수율이 1.0%p 증가함

<모바일 게임 준수율>

구 분	11월		12월		합 계
	준수	미준수	준수	미준수	
게임 수	43개	36개	53개	28개	81개
준수율	54.4%	45.6%	65.4%	34.6%	100%



3. 인기 상위 게임 준수 현황 (1위~50위)

- 온라인 : 33개 중 **31개 93.9%** 준수
- 1~10위 내 전월 대비 14.3% 감소한 준수율 85.7%로 확인되었으며, 자율규제 대상 게임물 수가 증가하여 미준수 게임물 유입으로 준수율이 감소함

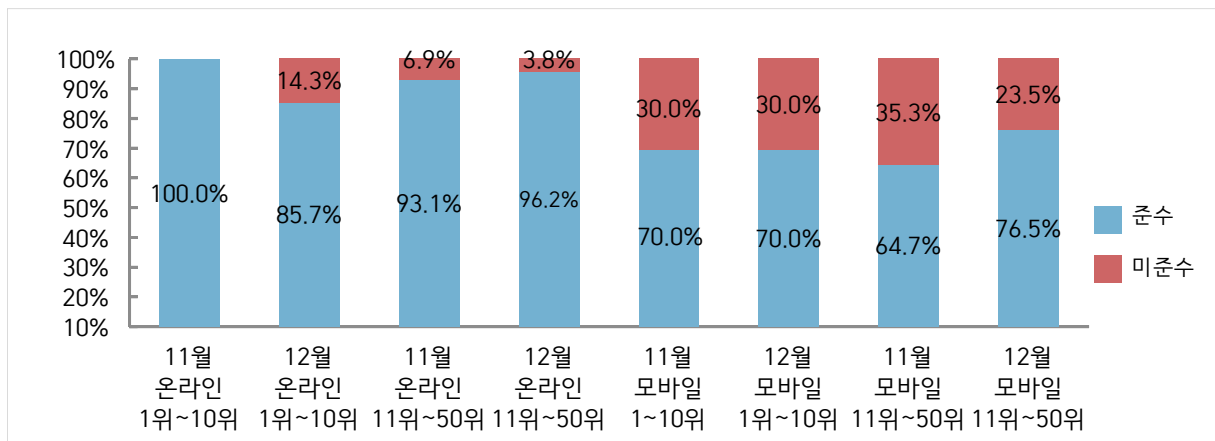
<온라인 인기 상위 게임별 준수율>

순위	11월		12월		준수율
	준수	미준수	준수	미준수	
1위~10위	5	0	6	1	85.7%
11위 ~ 50위	27	2	25	1	96.2%
전체	32	2	31	2	93.9%

- 모바일: 44개 중 **33개 75.0%** 준수
- 11위~50위 내 자율규제 준수 게임물의 순위 변동 및 신규게임물의 유입으로 인해 준수율이 11.8%p 증가함

<모바일 인기 상위 게임별 준수율>

순위	11월		12월		준수율
	준수	미준수	준수	미준수	
1위~10위	7	3	7	3	70.0%
11위 ~ 50위	22	12	26	8	76.5%
전체	29	15	33	11	75.0%



4. 개발사 국적별 준수율

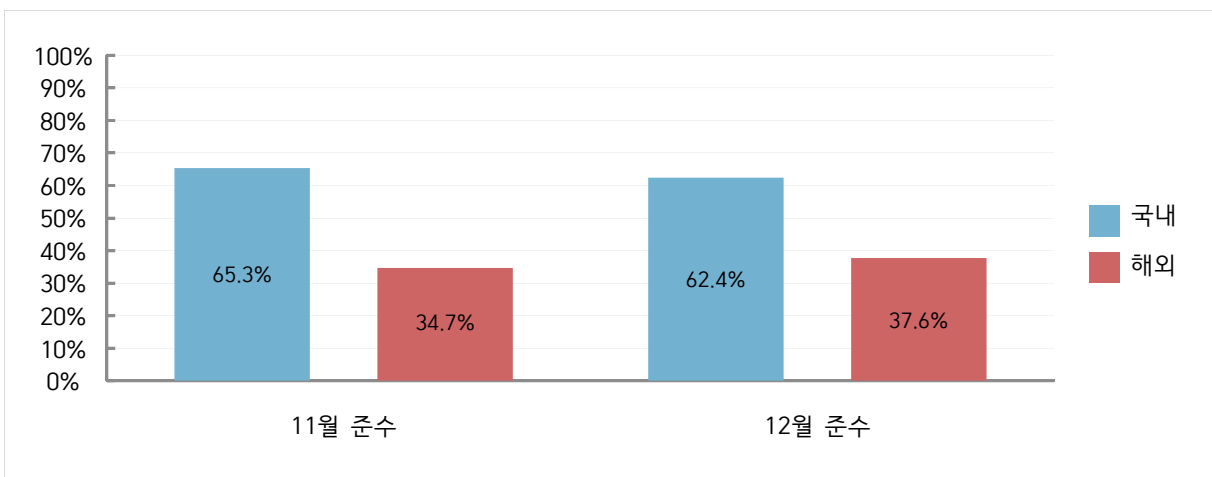
- 국내 개발사 게임 **90.3%**, 해외 개발사 게임 **54.5%** 준수
- 국내 개발사의 경우 자율규제 준수 게임물의 유입으로 준수율이 8.8%p 상승하였으며, 해외 개발사의 순위변동으로 미준수 게임물이 증가하여 자율규제 준수율이 11.8%p 상승함

<개발사 국적별 준수율>

	11월		12월	
	국내	해외	국내	해외
준수	86.1%	45.7%	90.3%	54.5%
미준수	13.9%	54.3%	8.7%	45.5%

<해외 개발사 준수율>

	11월		12월	
	온라인	모바일	온라인	모바일
준수대상	8	38	7	37
준수게임	7	14	6	18
준수율	87.5%	36.8%	85.7%	48.6%



5. 게임산업협회 회원사/비회원사 자율규제 준수율

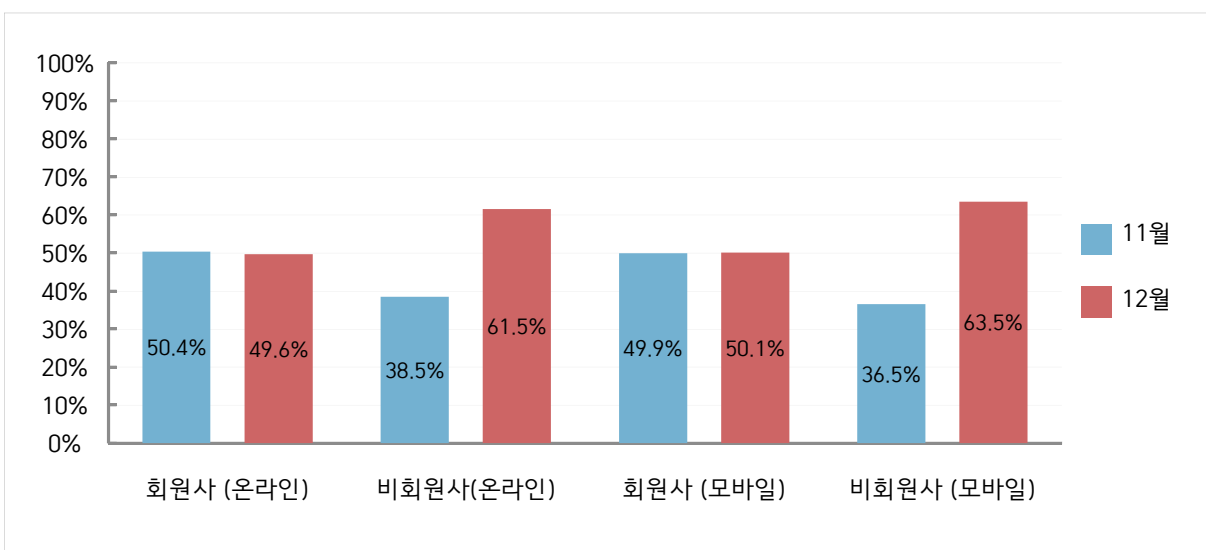
- 회원사 온라인 97.2% 모바일 97.3% 준수
- 비회원사 온라인 80.0% 모바일 38.6% 준수
- 회원사 준수율은 온라인 97.2%, 모바일 97.3%로 전월대비 0.1%p 소폭 감소하였으며, 비회원사의 경우 미준수 게임물의 준수 전환 및 준수 게임물의 순위 진입 등으로 온라인, 모바일 게임물 모두 준수율이 상승함.

<회원사 자율규제 준수율>

회원사	11월		12월	
	온라인	모바일	온라인	모바일
준수대상	69	34	71	37
준수게임	68	33	69	36
준수율	98.6%	97.1%	97.2%	97.3%

<비회원사 자율규제 준수율>

비회원사	11월		12월	
	온라인	모바일	온라인	모바일
준수대상	6	45	5	44
준수게임	3	10	4	17
준수율	50.0%	22.2%	80.0%	38.6%



6. 종합의견

- 미준수 게임물을 대상으로 진행한 준수 권고 및 경고 공문 발송과 지속적인 준수 요청 등으로 준수율이 저조 했던 비회원사의 준수율이 상승하였으나 전체 통계의 경우 비회원사의 준수율이 낮아 적극적인 강령 준수 독려를 통해 준수율 상승이 필요함.

[붙임]

12월 자율규제 미준수 공표 대상 게임물

한국게임정책자율기구 / 2019. 01.

구분		게임명	개발사명	국적
온라인	1	도타2	Valve (밸브)	해외
모바일	2	버닝:매지컬소드	Eyougame (이유게임)	해외
	3	삼국지M	Teamtop Games (팀탑 게임즈)	해외
	4	총기시대	DIANDIAN INTERACTIVE Holding (디안디안인터랙티브 홀딩)	해외
	5	클래시 로얄	Supercell (슈퍼셀)	해외
	6	운명의 사랑:궁	FriendTimes (프렌드타임즈)	해외
	7	글로리	u_lugame (유엘유게임)	해외
	8	짐의강산	JEDI GAMES (제디 게임즈)	해외
	9	정상대해전	Special Gamez (스페셜 게임즈)	해외
	10	십만대적검	PangSky (팡스카이)	국내
	11	제5인격	NetEase Games (넷이즈 게임즈)	해외
	12	대항해의길	NetEase Games (넷이즈 게임즈)	해외