

# 9월 자율규제 모니터링 결과 보고

게임이용자보호센터 / 2018. 10.

## □ 개요

### 1. 기간

- 2018년 9월 1일(토) ~ 9월 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
대상게임	77개	84개

### 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 또는 표기
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 준수율 현황

구 분		8월	9월	증감
전체	준수율	61.4%	64.6%	3.2%p
	온라인	71.0%	80.5%	9.5%p
	모바일	53.8%	50.0%	-3.8%p
개발사	국내업체	70.0%	75.2%	5.2%p
	온라인	67.4%	80.0%	12.6%p
	모바일	68.6%	67.4%	-1.2%p
국적별	해외업체	46.0%	39.6%	-6.4%p
	온라인	71.4%	85.7%	14.3%p
	모바일	41.9%	31.7%	-10.2%p
순위별	1~50위			
	온라인	82.8%	86.1%	3.3%p
	모바일	58.7%	61.7%	3.0%p
	50~100위			
	온라인	60.6%	75.6%	15.0%p
	모바일	46.9%	35.1%	-11.8%p
게임산업협회	회원사	81.9%	87.2%	5.3%p
	온라인	75.4%	84.5%	9.1%p
	모바일	91.9%	92.1%	0.2%p
회원사 기준	비회원사	19.6%	17.3%	-2.3%p
	온라인	20.0%	33.3%	13.3%p
	모바일	19.5%	15.2%	-4.3%p

## □ 결과

### 1. 전체 준수율

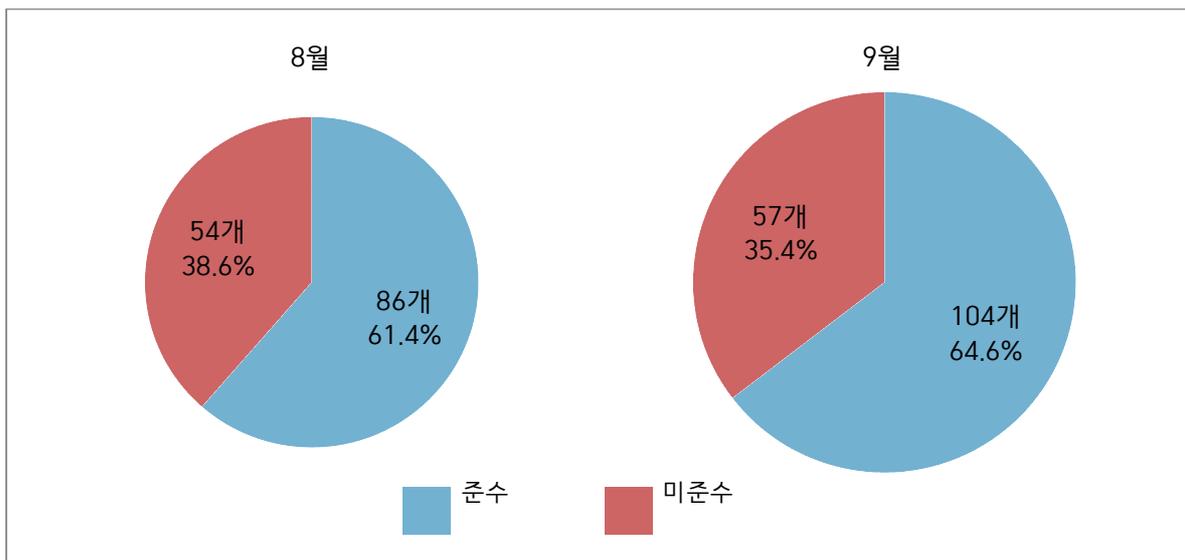
“ 전월대비 전체 준수율이 비교적 상승한 64.6% 기록”

“ 자율규제 미대상이었던 웹보드 및 보드 게임물 모니터링으로 인해 준수율이 변동됨”

- 자율규제 적용 대상 게임물 161개 중 **104개 64.6%** 준수
- 자율규제 준수 대상 및 준수 게임물 수가 대폭 증가하여 전월대비 3.2% 상승한 64.6%를 기록함

<전체 게임 준수율>

구 분	준수대상(개)	준수게임(개)	준수율
8월	140	86	61.4%
9월	161	104	64.6%



## 2. 플랫폼별 준수율

- 온라인 : 대상 게임물 77개 중 **62개 80.5%** 준수
- 미대상 게임물이었던 웹보드 및 보드 게임물이 준수로 확인되었으며 온라인 게임물 1종이 준수로 인해 전월대비 준수율이 9.6%p 증가함

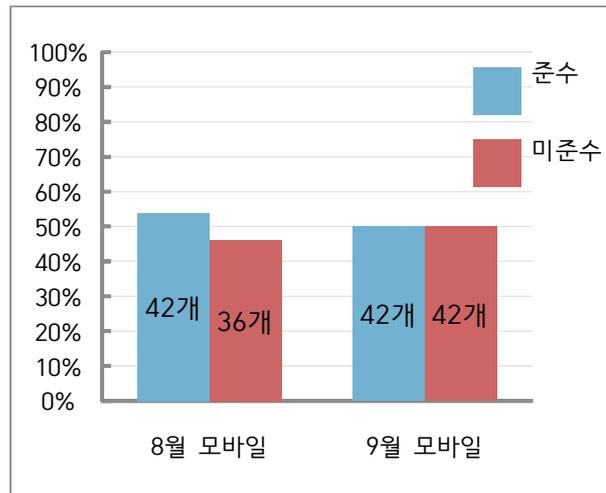
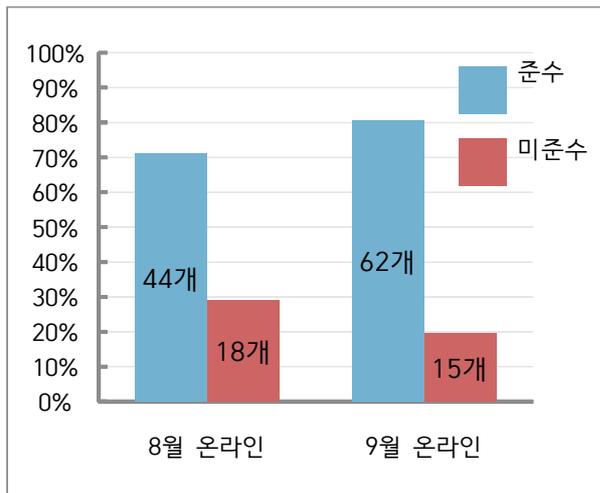
<온라인 게임 준수율>

구 분	8월		9월		합 계
	준수	미준수	준수	미준수	
게임 수	44개	18개	62개	15개	77개
준수율	71.0%	29.0%	80.5%	19.5%	100%

- 모바일 : 대상 게임물 84개 중 **42개 50.0%** 준수
- 자율규제 신규 대상 게임물 5종의 미준수로 인해 준수율이 50.0%p로 소폭 감소함

<모바일 게임 준수율>

구 분	8월		9월		합 계
	준수	미준수	준수	미준수	
게임 수	42개	36개	42개	42개	84개
준수율	53.8%	46.2%	50.0%	50.0%	100%



### 3. 인기 상위 게임 준수 현황 (1위~50위)

- 온라인 : 36개 중 **31개 86.1%** 준수
- 1~10위 게임물의 경우 준수율 **100%**를 나타냈으며 11위~50위 내 자율규제 신규 준수 게임물들의 유입으로 인해 준수율이 대폭 상승함

<온라인 인기 상위 게임별 준수율>

순위	8월		9월		준수율
	준수	미준수	준수	미준수	
1위~10위	5	1	5	0	100%
11위 ~ 50위	19	4	26	5	83.9%
전체	24	5	31	5	86.1%

- 모바일: 47개 중 **29개 61.7%** 준수
- 11위~50위 자율규제 신규 준수 게임물의 유입 및 미준수 게임물의 준수 전환으로 인해 준수율이 소폭 상승함

<모바일 인기 상위 게임별 준수율>

순위	8월		9월		준수율
	준수	미준수	준수	미준수	
1위~10위	6	4	6	4	60.0%
11위 ~ 50위	21	15	23	14	62.2%
전체	27	19	29	18	61.7%

#### 4. 개발사 국적별 준수율

- 국내 개발사 게임 **75.2%**, 해외 개발사 게임 **39.6%** 준수
- 국내 개발사의 경우 자율규제 신규 준수 온라인 게임물들의 유입 및 미준수 게임물의 준수 전환으로 인해 준수율이 대폭 증가하였으며 해외 개발사의 경우 모바일 플랫폼 준수 게임물의 감소로 인해 준수율이 소폭 감소함

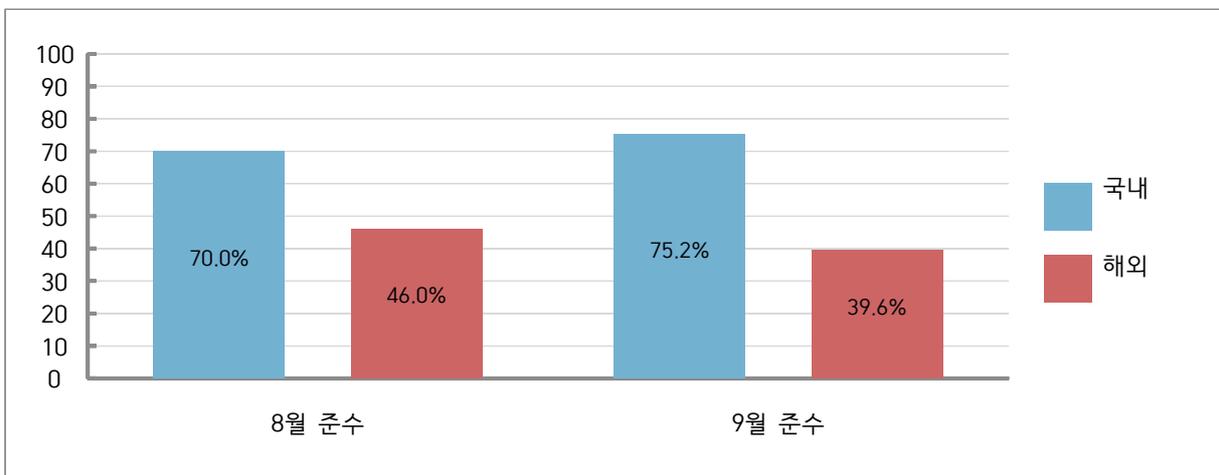
<개발사 국적별 준수율>

	8월		9월	
	국내	해외	국내	해외
준수	70.0%	46.0%	75.2%	39.6%
미준수	30.0%	54.0%	24.8%	60.4%

<해외 개발사 준수율>

	8월		9월	
	온라인	모바일	온라인	모바일
준수대상	7	43	7	41
준수게임	5	18	6	13
준수율	71.4%	41.9%	85.7%	31.7%

<8-9월 국내/해외 게임별 비교>



### 5. 게임산업협회 회원사/비회원사 자율규제 준수율

- 회원사 온라인 84.5% 모바일 92.1% 준수
- 비회원사 온라인 33.3% 모바일 15.2% 준수
- 회원사 준수율은 온라인 84.5%, 모바일 92.1%로 전월대비 대폭 증가하였으며 비회원사는 온라인 게임물은 준수율이 상승하였으나 모바일 게임물의 경우 개정된 자율규제 강령 숙지, 적용 등의 문제로 준수율은 큰 변화가 없는 상태임

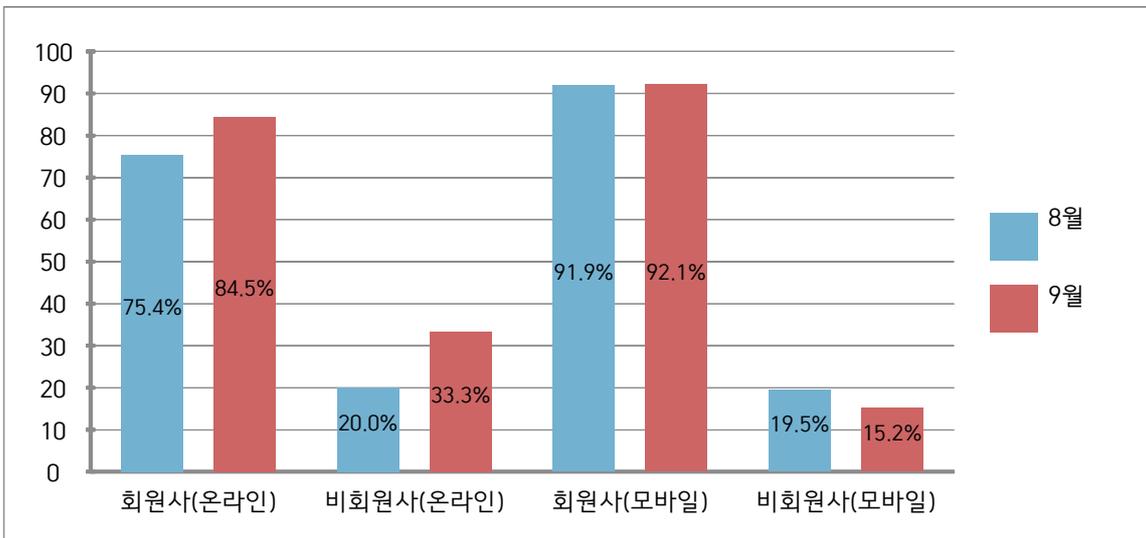
<회원사 자율규제 준수율>

회원사	8월		9월	
	온라인	모바일	온라인	모바일
준수대상	57	37	71	38
준수게임	43	34	60	35
준수율	75.4%	91.9%	84.5%	92.1%

<비회원사 자율규제 준수율>

비회원사	8월		9월	
	온라인	모바일	온라인	모바일
준수대상	5	41	6	46
준수게임	1	8	2	7
준수율	20.0%	19.5%	33.3%	15.2%

<8-9월 회원사, 비회원사 준수율 비교>



## 6. 종합의견

- 자율규제 개정 강령으로 회원사의 경우 변경된 내용을 숙지하고 빠르게 조치하여 준수율이 전체적으로 상승하였으나 비회원사 및 해외 게임 업체의 경우 변경된 강령에 대해 초기 대응 조치가 늦어지며 준수율이 미흡한 것으로 나타남. 비회원사의 보다 적극적인 강령 준수 독려를 통해 준수율을 높여나가야 할 것임