

2월 자율규제 모니터링 결과 보고

한국게임정책자율기구 / 2019. 03.

□ 개요

1. 기간

- 2019년 2월 1일(금) ~ 2월 28일(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
대상게임	79개	82개

※ 게임트릭스, 게볼루션

- 게임트릭스 : 전국에 분포되어있는 표본 PC방에서 집계한 사용시간, PC방당 사용시간, 실행 PC방 수, 체류 시간, 게임접속자 수, 아이템 판매데이터별 순위를 산정하여 PC방 게임통계 제공
- 게볼루션 : 국내 최대의 모바일게임 분석 및 통계 데이터제공, 각 마켓에서 빅데이터를 기반으로 사용자가 원하는 정보를 쉽게 취득할 수 있도록 웹 페이지 형태로 제공

3. 주요 내용

○ ‘건강한 게임문화 조성을 위한 자율규제 강령’ 준수 여부 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 확인할 수 있을 것

자율규제 준수율 현황

구 분		1월	2월	증감
전체	준수율	82.5%	80.1%	-2.4%p
	온라인	97.5%	97.5%	-
	모바일	67.5%	63.4%	-4.1%p
개발사 국적별	국내업체	98.1%	92.0%	-6.1%p
		온라인	100.0%	-1.4%p
		모바일	94.4%	-13.0%p
	해외업체	51.9%	53.1%	1.2%p
		온라인	80.0%	10.0%p
		모바일	45.5%	-1.9%p
순위별	1~50위			
		온라인	94.9%	2.6%p
		모바일	76.7%	7.1%p
	50~100위			
		온라인	100.0%	-2.6%p
		모바일	56.8%	-1.2%p
게임산업협회 회원사 기준	회원사	98.2%	98.2%	-
		온라인	100.0%	1.3%p
		모바일	97.1%	-2.5%p
	비회원사	49.0%	41.2%	-7.8%p
		온라인	80.0%	-13.3%p
		모바일	45.7%	-7.9%p

□ 결과

1. 전체 준수율

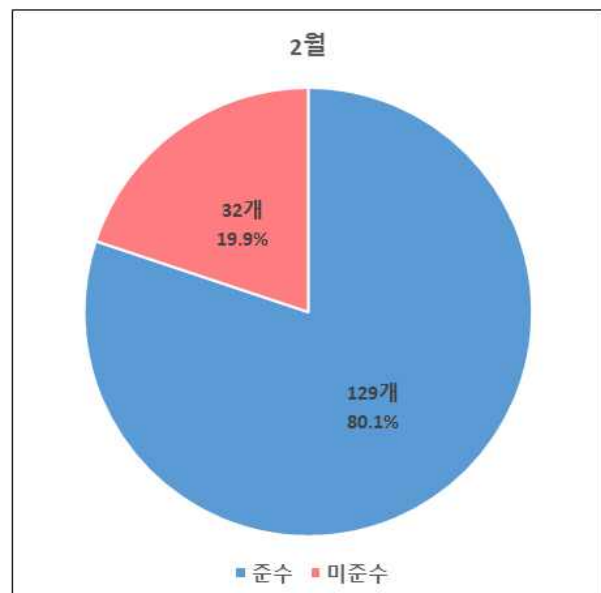
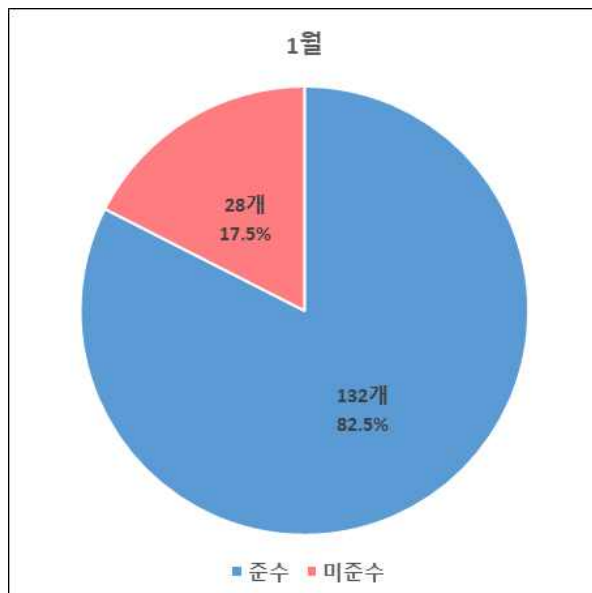
“ 전월대비 전체준수율이 감소한 80.1%대 기록”

“ 자율규제 미준수 게임물 수의 증가로 준수율 감소”

- 자율규제 적용 대상 게임물 161개 중 129개 80.1% 준수
- 전월 대비 자율규제 준수대상 및 미준수 게임물 수가 증가하여 전체준수율 2.4%p 감소

<전체 게임 준수율>

구 분	준수대상(개)	준수게임(개)	준수율
2월	161	129	80.1%
1월	160	132	82.5%



2. 플랫폼별 준수율

- 온라인 : 대상 게임물 79개 중 77개 97.5% 준수
- 신규 게임물 1종이 미대상으로 확인되었으며, 미준수 게임물 1종이 순위권에 재진입하면서 준수율 유지 중

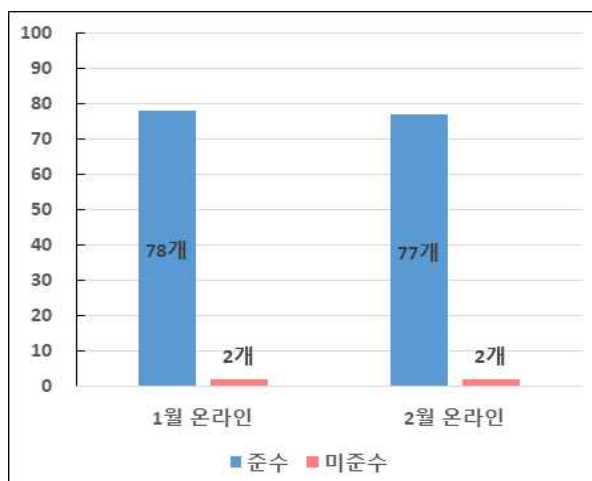
<온라인 게임 준수율>

구 분	1월		2월		합 계
	준수	미준수	준수	미준수	
게임 수	78개	2개	77개	2개	79개
준수율	97.5%	2.5%	97.5%	2.5%	100%

- 모바일 : 대상 게임물 82개 중 52개 63.4% 준수
- 전월 미준수 게임물 중 2종의 게임물이 준수로 확인되었으며 전월 준수 게임물 중 3종의 게임물이 미준수 게임물로 확인되면서 준수율이 감소
- 2월 모바일 전체 신규 게임물 14종 중 미준수 신규 게임물 8종의 증가로 전월 대비 준수율 4.1%p 감소

<모바일 게임 준수율>

구 분	1월		2월		합 계
	준수	미준수	준수	미준수	
게임 수	54개	26개	52개	30개	82개
준수율	67.5%	32.5%	63.4%	36.6%	100%



3. 인기 상위 게임 준수 현황 (1위~50위)

- 온라인 : 40개 중 39개 97.5% 준수
- 1위~50위 내 준수게임물의 증가로 전월 대비 준수율이 2.6%p 증가한 97.5%로 확인됨.

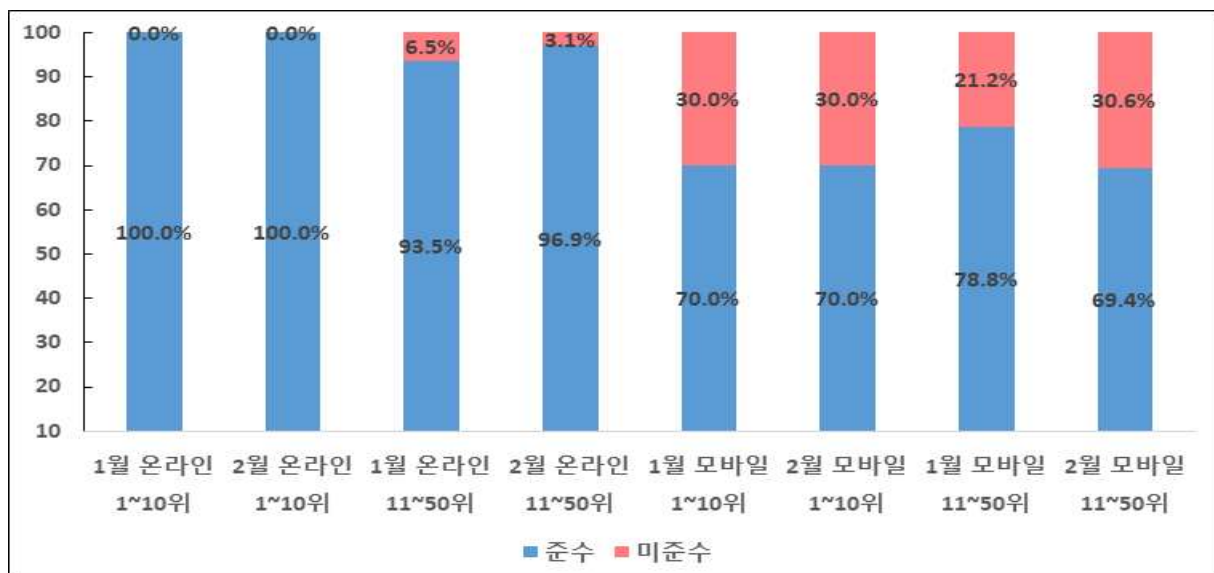
<온라인 인기 상위 게임별 준수율>

순위	1월		2월		준수율
	준수	미준수	준수	미준수	
1위~10위	8	0	8	0	100.0%
11위 ~ 50위	29	2	31	1	96.9%
전체	37	2	39	1	97.5%

- 모바일: 46개 중 32개 69.6% 준수
- 11위~50위 내 신규 미준수 게임물 및 미준수전환 게임물이 확인되어 전월 대비 준수율이 7.1%p 감소함.

<모바일 인기 상위 게임별 준수율>

순위	1월		2월		준수율
	준수	미준수	준수	미준수	
1위~10위	7	3	7	3	70.0%
11위 ~ 50위	26	7	25	11	69.4%
전체	33	10	32	14	69.6%



4. 개발사 국적별 준수율

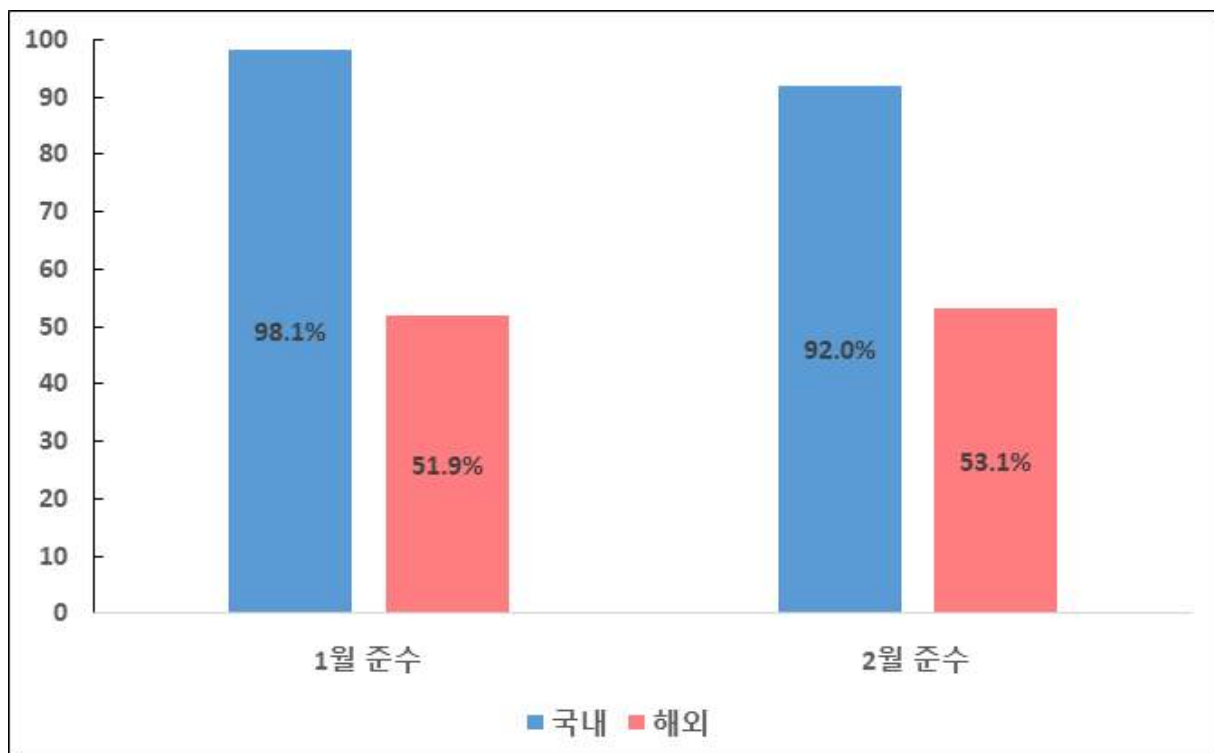
- 국내 개발사 게임 92.0%, 해외 개발사 게임 53.1% 준수
- 국내 개발사의 경우 자율규제 미준수 게임물전환 및 유입으로 준수율이 감소하였으며, 해외 개발사의 경우 순위변동으로 자율규제 준수율이 증가함.

<개발사 국적별 준수율>

	1월		2월	
	국내	해외	국내	해외
준수	98.1%	51.9%	92.0%	53.1%
미준수	1.9%	48.1%	8.0%	46.9%

<해외 개발사 준수율>

	1월		2월	
	온라인	모바일	온라인	모바일
준수대상	10	44	10	39
준수게임	8	20	9	17
준수율	80.0%	45.5%	90.0%	43.6%



5. 게임산업협회 회원사/비회원사 자율규제 준수율

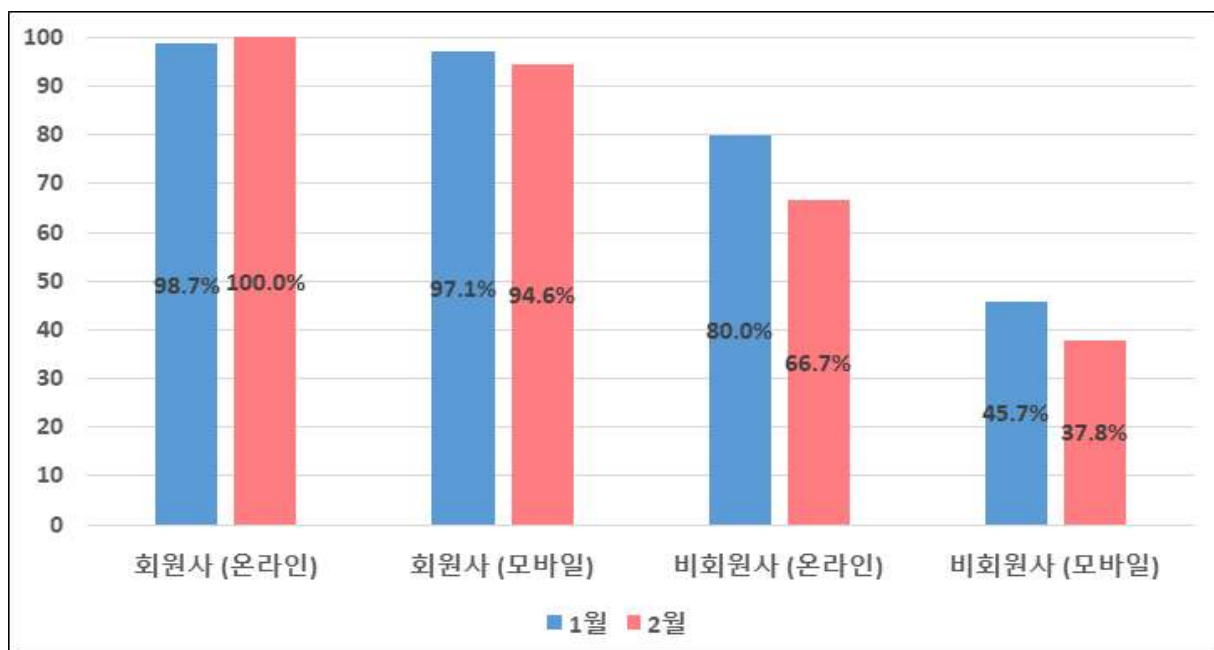
- 회원사 온라인 100.0% 모바일 94.6% 준수
- 비회원사 온라인 66.7% 모바일 37.8% 준수
- 회원사 준수율은 온라인 100.0%, 모바일 94.6%로 전월 준수율을 유지하는 중이며, 비회원사 준수율의 경우 미준수 게임물의 순위권 진입 및 증가로 인해 전월 대비 7.8%p 감소

<회원사 자율규제 준수율>

회원사	1월		2월	
	온라인	모바일	온라인	모바일
준수대상	75	34	73	37
준수게임	74	33	73	35
준수율	98.7%	97.1%	100.0%	94.6%

<비회원사 자율규제 준수율>

비회원사	1월		2월	
	온라인	모바일	온라인	모바일
준수대상	5	46	6	45
준수게임	4	21	4	17
준수율	80.0%	45.7%	66.7%	37.8%



6. 종합의견

- 미준수전환 게임물 및 국내 개발사의 신규 모바일 미준수 게임물의 대량 유입으로 인해 전체준수율이 2.4%p 감소하였으며, 신규 게임물의 경우 확률형 아이템 자율규제 강령을 미리 인지하여 게임 출시 전부터 강령을 준수할 수 있도록 홍보가 필요하며, 지속적으로 미준수 게임물에 대한 준수 권고와 공문 발송 등의 강령준수 독려를 통한 노력이 필요

[붙임]

2월 자율규제 미준수 공표 대상 게임물

한국게임정책자율기구 / 2019. 03.

구분		게임명	개발사명	국적
온라인	1	도타2	Valve (밸브)	해외
모바일	2	총기시대	DIANDIAN INTERACTIVE Holding (디안디안인터랙티브 홀딩)	해외
	3	클래시로얄	Supercell (슈퍼셀)	해외
	4	운명의 사랑 : 궁	FriendTimes (프렌드타임즈)	해외
	5	짐의강산	JEDI GAMES (제디 게임즈)	해외
	6	제5인격	NetEase Games (넷이즈 게임즈)	해외
	7	신명	Itrigirls studio (소녀 스튜디오)	해외
	8	황제라 칭하라	Clicktouch (클릭터치)	해외
	9	레이더스	C.O.C (체이스온라인컴퍼니)	해외
	10	소녀전선	Sunborn Games (선본게임즈)	해외
	11	검은강호	9Splay (나인스플레이)	해외
	12	미르의전설2 리부트	Time Technology (타임 테크놀로지)	해외
	13	데일리판타지	RastarGames (라스타 게임즈)	해외
	14	다크레전드	Eyougame (이유게임)	