

# 12월 자율규제 모니터링 결과 보고

한국게임정책자율기구 / 2022. 1.

## □ 개요

### 1. 기간

- 2021년 12월 1일(수) ~ 12월 31일(금)

### 2. 대상

- 유료 확률형 콘텐츠 제공 게임물 전체

대상	온라인	모바일
기준	게임트릭스 <sup>1</sup> (www.gametrics.com) '전국표본PC게임사용량' 1~100위	모바일인덱스 <sup>2</sup> (www.mobileindex.com) 모바일 게임 매출순위 1~100위
대상게임	76개	92개

### 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 등에 안내 또는 표기
2	유료 캡슐형 콘텐츠 결과물의 개별 구성 비율 모두 공개 (모든 아이템의 명칭, 등급 등 표기)
3	유료 강화형 콘텐츠 결과물의 개별 구성 비율 모두 공개 (모든 콘텐츠의 명칭, 등급 등 표기)
4	유료 합성형 콘텐츠 결과물의 개별 구성 비율 모두 공개 (모든 콘텐츠의 명칭, 등급 등 표기)

<sup>1</sup> 전국에 분포되어있는 표본 PC방에서 집계한 사용시간, PC방당 사용시간, 실행 PC방 수, 체류 시간, 게임접속자 수, 아이템 판매데이터별 순위를 산정하여 PC방 게임 통계 제공

<sup>2</sup> 국내 최대의 모바일게임 분석 및 통계 데이터제공, 각 마켓에서 빅데이터를 기반으로 사용자가 원하는 정보를 쉽게 취득할 수 있도록 웹 페이지 형태로 제공

○ 모니터링 순위 측정 방법

구분	측정 사이트	순위 측정 방법
온라인	게임트릭스	매월 1일 순위가 업데이트 되어 전월 기준으로 순위 측정
모바일	모바일인덱스	매월 3일 순위가 업데이트 되어 전월 기준으로 순위 측정

○ 모니터링 평가표 채증

모니터링 항목	채증 방법	비고
구매화면 등에 안내 또는 표기	확률형 아이템 확률 정보를 표기해 놓은 안내창이나 링크 등을 제공하고 있는 화면을 채증	위원회의 심의를 거쳐 승인을 받은 경우 모니터링 항목 이외에 별도의 방법으로 확률 공개를 하여도 준수 게임물로 판단하고 있음
유료 확률형 아이템 개별 구성 비율 공개	확률형 아이템 확률이 표기된 페이지를 두 개 이상 채증하고 평가표 항목에 설명과 URL 기재	
유료 강화형 콘텐츠의 개별 결과 비율 공개	확률형 아이템 확률이 표기된 페이지를 채증하고 평가표 항목에 설명과 URL 기재	
유료 합성형 콘텐츠의 결과물 개별 구성 비율 공개	확률형 아이템 확률이 표기된 페이지를 채증하고 평가표 항목에 설명과 URL 기재	

○ 게임물 업체명 및 국적 표기 기준

- 주 사업 및 사업장 주소에 따른 개발사 국적과 해당 개발사 홈페이지에 표기된 상호 및 게임명
- 국내·외 합작 개발 게임물의 경우 국적을 국내로 표기하되 개발사명은 모두 표기
- 국내업체 : 한글명 표기 후 필요시 영어 명기  
해외업체 : 영문명 표기 후 한글 명기
- 준수율 통계 자료 : 개발사 기준  
공문 발송 : 유통사 기준

## 자율규제 준수율 현황

구 분		11월	12월	증감
전체	준수율	86.2%	70.2%	-16.0%p
	온라인	94.7%	78.9%	-15.8%p
	모바일	79.1%	63.0%	-16.1%p
개발사 국적별	국내업체	98.2%	79.5%	-18.7%p
	온라인	100.0%	83.1%	-16.9%p
	모바일	95.6%	74.5%	-21.1%p
	해외업체	63.2%	51.8%	-11.4%p
	온라인	63.6%	54.5%	-9.1%p
	모바일	63.0%	51.1%	-11.9%p
순위별	1~50위			
	온라인	91.7%	77.8%	-13.9%p
	모바일	80.0%	64.4%	-15.6%p
	51~100위			
	온라인	97.5%	80.0%	-17.5%p
	모바일	78.3%	61.7%	-16.6%p
K-GAMES 회원사 기준	회원사	100.0%	85.4%	-14.6%p
	온라인	100.0%	85.9%	-14.1%p
	모바일	100.0%	84.6%	-15.4%p
	비회원사	63.5%	46.2%	-17.3%p
	온라인	63.6%	41.7%	-21.9%p
	모바일	63.5%	47.2%	-16.3%p

□ 결과

1. 전체 준수율

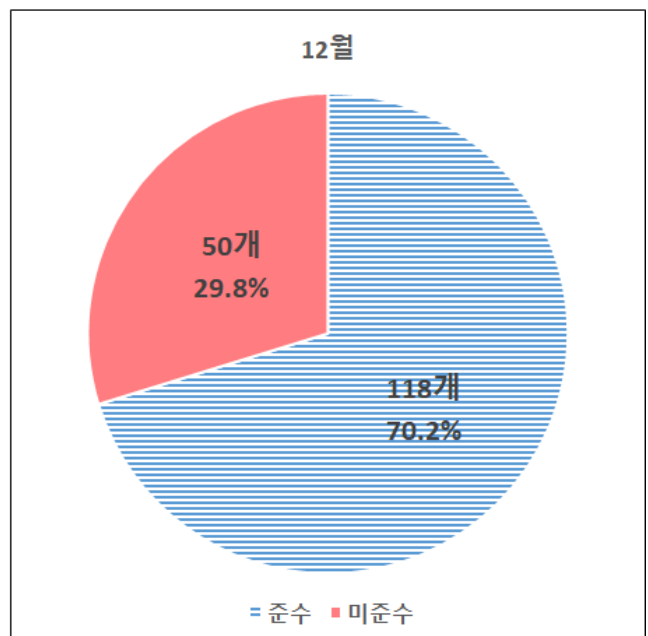
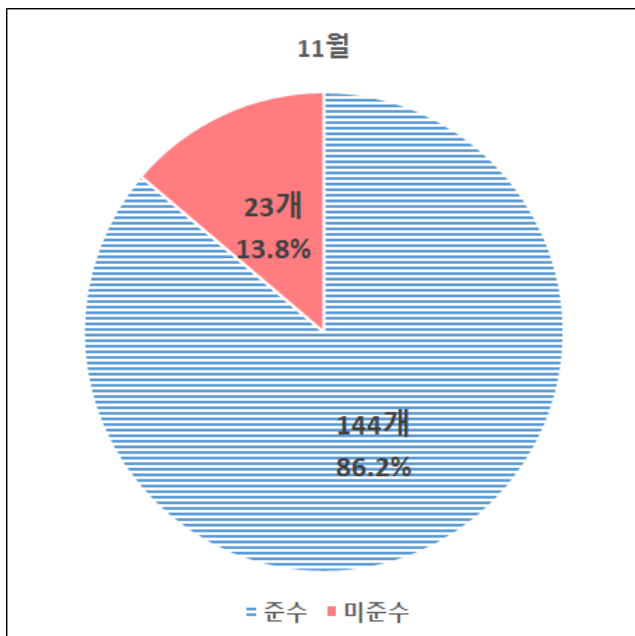
“전체 준수율 70.2% 기록”

“개정강령 적용 및 미준수로 인한 준수율 16.0%p 감소”

- 자율규제 적용 대상 게임물 168개 중 118개 준수로 70.2% 기록
- 개정강령 적용으로 인한 미준수 게임물의 수 증가로 전월 대비 16.0%p 감소한 70.2% 기록

<전체 게임 준수율>

구 분	대상 게임물(개)	준수 게임물(개)	준수율
11월	167	144	86.2%
12월	168	118	70.2%



## 2. 플랫폼별 준수율

- 온라인 : 대상 게임물 76개 중 **60개 (78.9%)** 준수
- 준수게임물 4건이 준수게임물 2건과 미준수게임물 2건으로 순위 교체되었고, 준수 게임물의 미준수 전환 10건으로 인해 15.8%p 감소한 78.9%의 준수율 기록

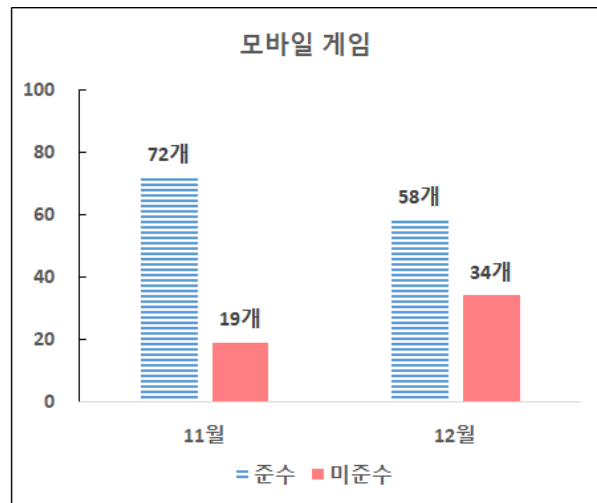
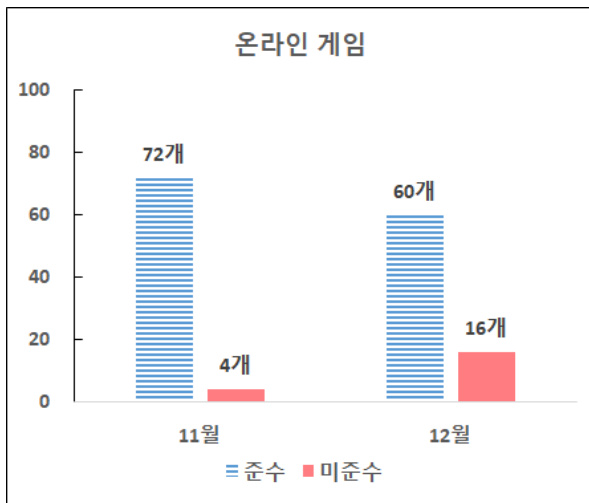
<온라인 게임 준수율>

구 분	11월 (76개)		12월 (76개)	
	준수	미준수	준수	미준수
게임 수	72개	4개	60개	16개
준수율	94.7%	5.3%	78.9%	21.1%

- 모바일 : 대상 게임물 92개 중 **58개 (63.0%)** 준수
- 준수 게임물 9건·미준수 게임물 3건·미대상게임물 1건이 신규 준수 게임물 2건·신규 미준수 게임물 3건·기존 준수 게임물 2건·기존 미준수 게임물 6건으로 순위 교체 되었음. 더하여 준수 게임물 10건의 미준수 전환으로 인해 전월 대비 준수율 16.1%p 감소한 63.0% 준수율 기록

<모바일 게임 준수율>

구 분	11월 (91개)		12월 (92개)	
	준수	미준수	준수	미준수
게임 수	72개	19개	58개	34개
준수율	79.1%	20.9%	63.0%	37.0%



### 3. 개발사 국적별 준수율

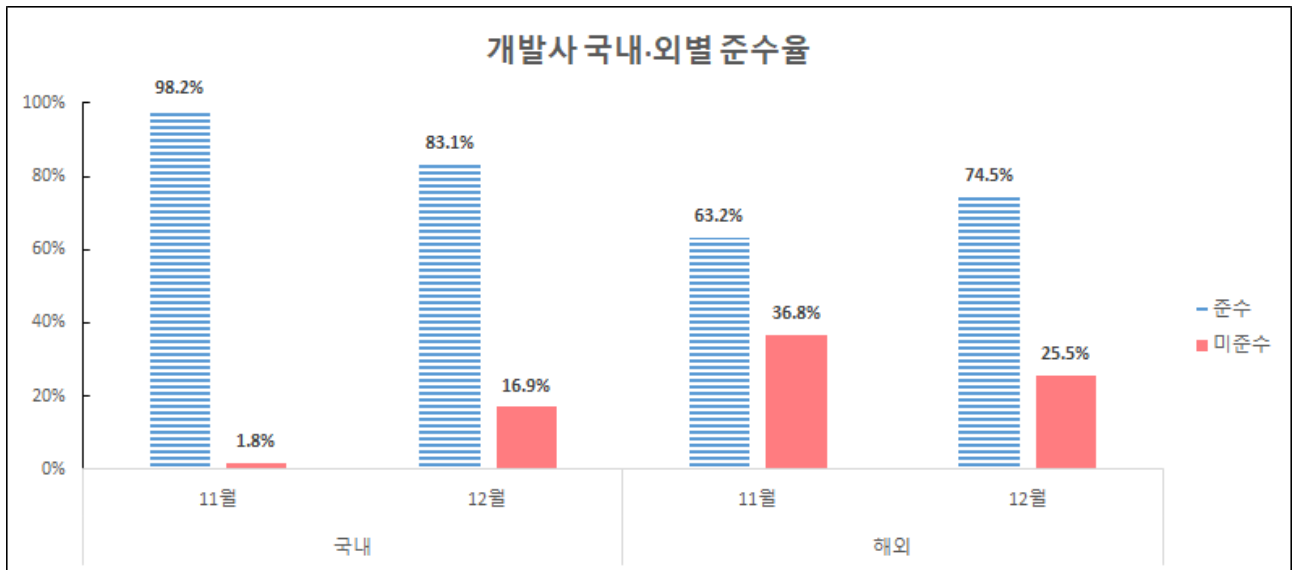
- 국내 개발사 게임 **79.5%**, 해외 개발사 게임 **51.8%** 준수
- 국내 개발사 대상 게임의 수 2건 증가하고 준수 게임물의 미준수 전환으로 인한 미준수 게임물의 수 17건 증가하여 18.7%p 감소한 79.5%의 준수율 기록
- 해외 개발사의 대상 게임의 수 1건 감소하고 미준수 게임의 수 6건 증가하여 11.4%p 감소한 51.8%의 준수율 기록

<개발사 국적별 준수율>

구분	11월		12월	
	국내 (110개)	해외 (57개)	국내 (112개)	해외 (56개)
준수	98.2%	63.2%	79.5%	51.8%
미준수	1.8%	36.8%	20.5%	48.2%

<국내·외 개발사 준수율>

구분	국내 개발사				해외 개발사			
	11월		12월		11월		12월	
	온라인	모바일	온라인	모바일	온라인	모바일	온라인	모바일
대상 게임물	65	45	65	47	11	46	11	45
준수 게임물	65	43	54	35	7	29	6	23
준수율	100.0%	95.6%	83.1%	74.5%	63.6%	63.0%	54.5%	51.1%



#### 4. 게임산업협회 회원사/비회원사 자율규제 준수율

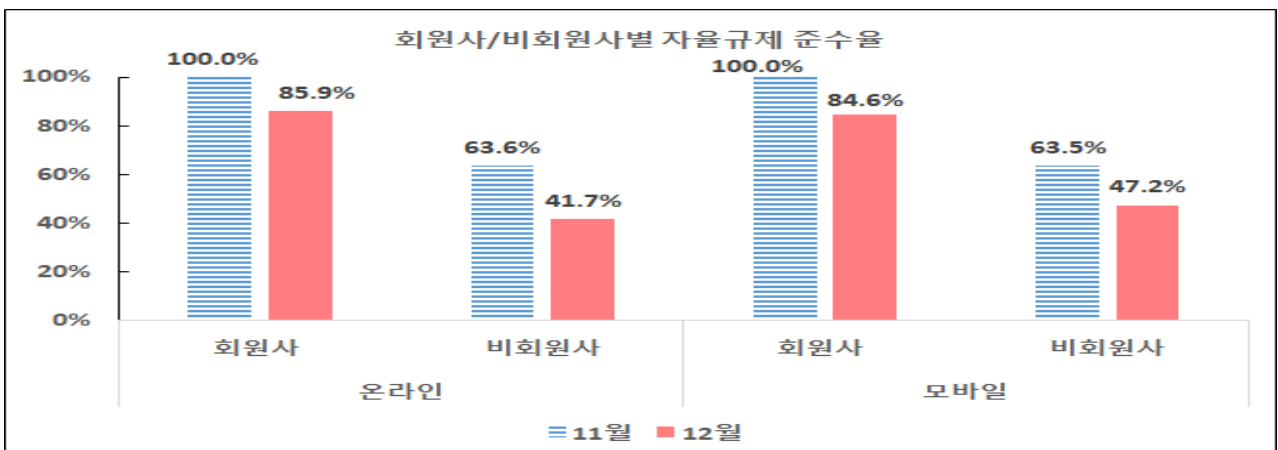
- 회원사 온라인 준수 게임물 4건이 순위에서 이탈하고 준수 게임물 2건, 미준수 게임물 1건이 순위에 진입하였음. 기존 준수 게임물의 미준수 전환 10건으로 인해 온라인 플랫폼은 전월대비 14.6%p 감소한 **85.4%** 준수율, 모바일 준수 게임물 3건 순위에서 이탈하고 준수 게임물 2건 미준수 게임물 1건 순위 진입하였음. 기존 준수 게임물의 미준수 전환 5건으로 인해 전월대비 15.4%p 감소한 **84.6%** 준수율 기록
- 비회원사 온라인 대상 신규게임물 1건이 순위에 진입하였고 미준수로 확인됨. 또한 기존 준수 게임물 2건이 미준수로 전환되어 전월 대비 21.9%p 감소한 **41.7%** 준수율, 모바일의 경우 순위 변동으로 미대상 게임물 1건 이탈하여 대상 게임물은 1건 증가하고 준수 게임물이 4건 감소, 미준수 게임물이 5건 증가하였음. 또한 대상 게임물 중 개정 강령 적용으로 미준수 전환된 게임물 3건과 신규 게임물 2건중 1건이 미준수로 확인됨에 따라 전월대비 16.3%p 감소한 **47.2%** 준수율 기록

<회원사 자율규제 준수율>

회원사	11월(104개)		12월(103개)	
	온라인	모바일	온라인	모바일
준수 대상물	65	39	64	39
준수 게임물	65	39	55	33
준수율	100.0%	100.0%	85.9%	84.6%

<비회원사 자율규제 준수율>

비회원사	11월(63개)		12월(65개)	
	온라인	모바일	온라인	모바일
준수 대상물	11	52	12	53
준수 게임물	7	33	5	25
준수율	63.6%	63.5%	41.7%	47.2%



## 5. 종합의견

- 12월부터 개정 강령에 의한 자율규제 기준을 적용하여 모니터링을 실시하였음. 많은 게임물들이 개정된 강령에 맞추어 확률을 공개하였으나 아직 추가적인 조치가 필요한 게임물들이 많아 개정 강령에 의한 모니터링 기준 전달 및 게임물 별 미준수 사항을 정리하여 빠른 시일 내에 준수로 전환될 수 있도록 협조해야 하겠음.
- 개정 강령에 의한 기준을 맞추어 확률정보를 공개하는 준비가 끝나지 않아 준수율이 하락한 것으로 판단. 인증 갱신, 확률공개 준비 등이 활발하게 이루어지고 있으므로 빠른 시일 내에 준수율을 회복할 수 있을 것으로 전망.