

8월 자율규제 모니터링 결과 보고

게임이용자보호센터 / 2018. 9.

□ 개요

1. 기간

- 2018년 8월 1일(수) ~ 8월 31일(금)

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	62개	78개

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		7월	8월	증감
전체	준수율	59.7%	61.4%	1.7%p
	온라인	68.9%	71.0%	2.1%p
	모바일	52.6%	53.8%	1.2%p
개발사	국내업체	71.0%	70.0%	-1.0%p
	온라인	67.9%	67.4%	-0.5%p
	모바일	75.0%	68.6%	-6.4%p
국적별	해외업체	37.0%	46.0%	9.0%p
	온라인	75.0%	71.4%	-3.6%p
	모바일	28.9%	41.9%	13.0%p
순위별	1~50위			
	온라인	80.0%	82.8%	2.8%p
	모바일	53.3%	58.7%	5.4%p
	50~100위			
	온라인	58.1%	60.6%	2.5%p
	모바일	51.5%	46.9%	-4.6%p
게임산업협회	회원사	76.5%	81.9%	5.4%p
	온라인	71.9%	75.4%	3.5%p
	모바일	82.9%	91.9%	9.0%p
회원사 기준	비회원사	19.5%	19.6%	0.1%p
	온라인	25.0%	20.0%	-5.0%p
	모바일	18.9%	19.5%	0.6%p

□ 결과

1. 전체 준수율

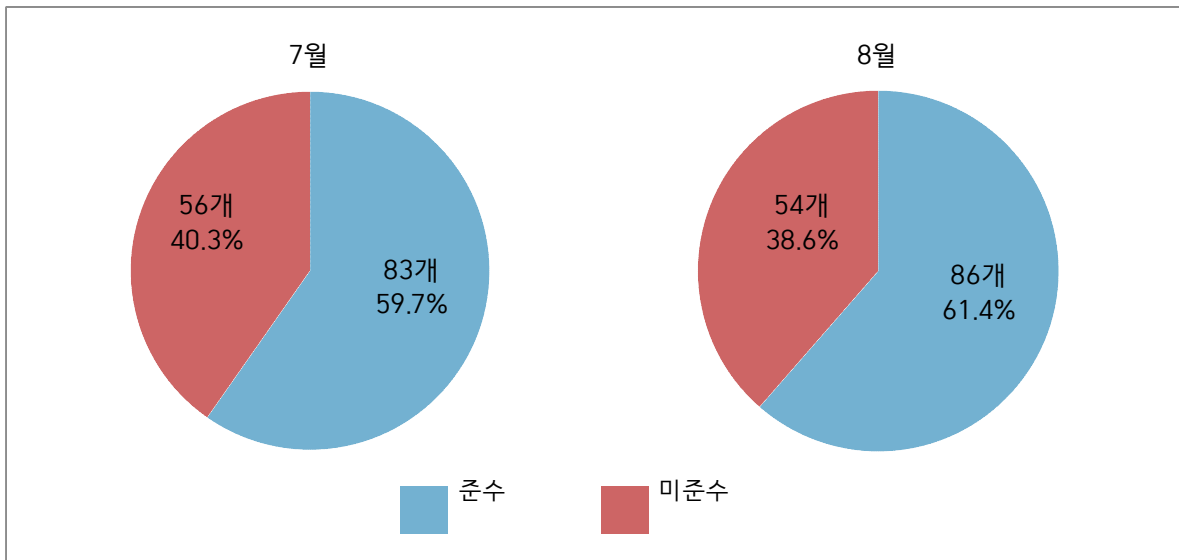
“ 전월대비 전체 준수율이 소폭 상승한 61.4% 기록”

“ 7월 준수율과 큰 차이가 없어 준수율 제고를 위해 자율규제 강령 해설서 또는 준수 가이드라인을 제작 필요”

- 자율규제 적용 대상 게임물 140개 중 **86개 61.4%** 준수
- 전월대비 준수대상 게임물 및 준수 게임물 2종이 증가하여 전체 준수율 1.7%p 상승한 61.4%를 기록함

<전체 게임 준수율>

구 분	준수대상(개)	준수게임(개)	준수율
7월	139	83	59.7%
8월	140	86	61.4%



2. 플랫폼별 준수율

- 온라인 : 대상 게임물 62개 중 **44개 71.0%** 준수
- 7월과 준수율과 크게 차이가 나지 않으며 미준수 대상 게임물 2종이 준수로 전환되고 신규 순위권 진입 게임물 1종이 미준수 대상으로 지정됨

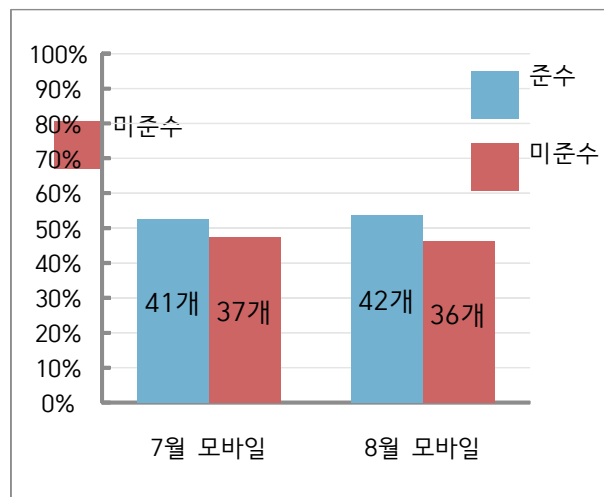
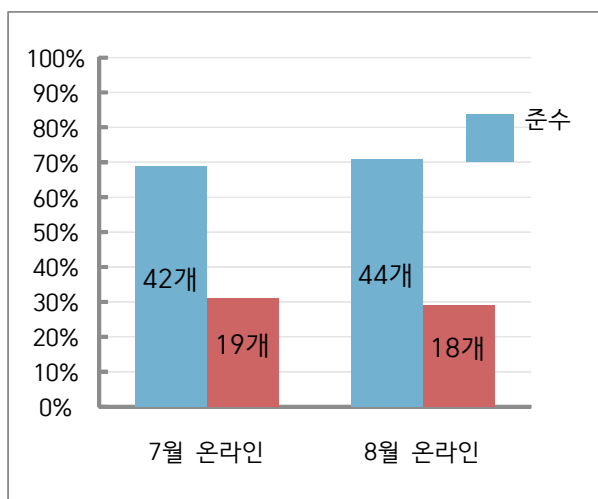
<온라인 게임 준수율>

구 분	7월		8월		합 계
	준수	미준수	준수	미준수	
게임 수	42개	19개	44개	18개	62개
준수율	68.9%	31.1%	71.0%	29.0%	100%

- 모바일 : 대상 게임물 78개 중 **42개 53.8%** 준수
- 8월 신규 출시된 게임 6종과 순위 변동으로 진입한 게임 2종이 자율규제 미준수 대상으로 포함 되었으나 준수율은 53.8%로 7월과 비슷한 준수율을 보임

<모바일 게임 준수율>

구 분	7월		8월		합 계
	준수	미준수	준수	미준수	
게임 수	41개	37개	42개	36개	78개
준수율	52.6%	47.4%	53.8%	46.2%	100%



3. 인기 상위 게임 준수 현황 (1위~50위)

- 온라인 : 29개 중 24개 82.8% 준수
- 1~10위 내 준수율은 전월과 동일하며 11위~50위 내 미준수 대상 게임물 1종이 순위권에서 벗어나며 준수율 82.8%를 기록함

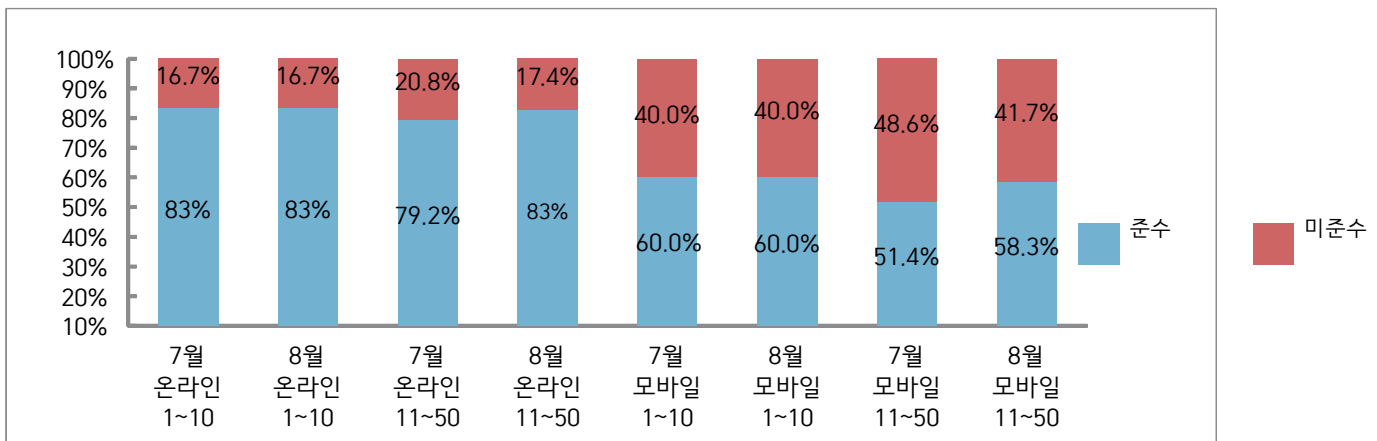
<온라인 인기 상위 게임별 준수율>

순위	7월		8월		준수율
	준수	미준수	준수	미준수	
1위~10위	5	1	5	1	83.3%
11위 ~ 50위	19	5	19	4	82.6%
전체	24	6	24	5	82.8%

- 모바일: 46개 중 27개 58.7% 준수
- 11위~50위 내 게임물 미준수 게임물의 준수 변환 및 신규 준수 게임물의 증가로 인해 58.3%의 준수율을 기록함

<모바일 인기 상위 게임별 준수율>

순위	7월		8월		준수율
	준수	미준수	준수	미준수	
1위~10위	6	4	6	4	60.0%
11위 ~ 50위	18	17	21	15	58.3%
전체	24	21	27	19	58.7%



4. 개발사 국적별 준수율

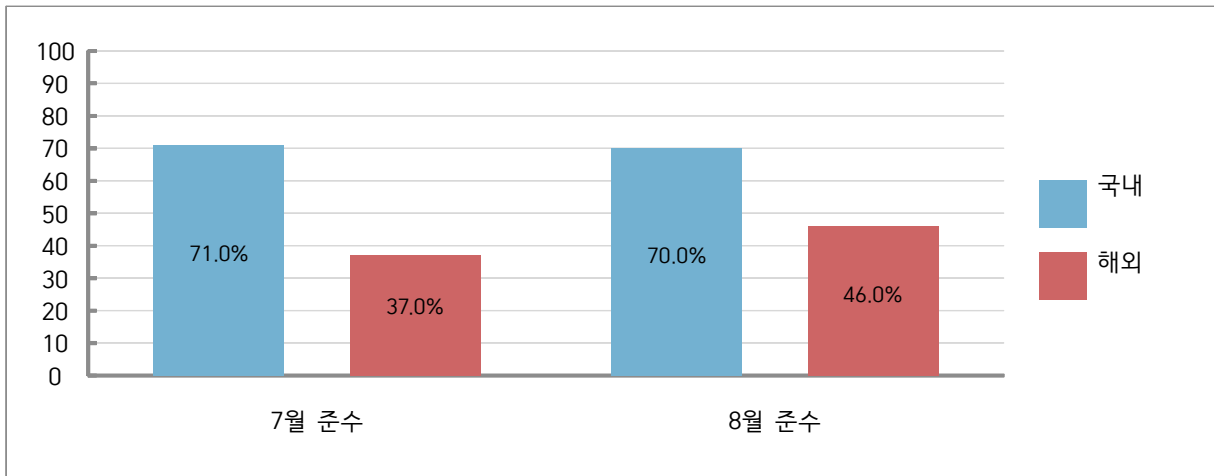
- 국내 개발사 게임 70.0%, 해외 개발사 게임 46.0% 준수
- 해외 게임물의 경우 신규 게임물 및 자율규제 준수 게임물의 순위권 재진입으로 인해 준수율이 소폭 상승한 46.0%를 기록함

<개발사 국적별 준수율>

	7월		8월	
	국내	해외	국내	해외
준수	71.0%	37.0%	70.0%	46.0%
미준수	29.0%	63.0%	30.0%	54.0%

<해외 개발사 준수율>

	7월		8월	
	온라인	모바일	온라인	모바일
준수대상	8	38	7	43
준수게임	6	11	5	18
준수율	75.0%	28.9%	71.4%	41.9%



5. 게임산업협회 회원사/비회원사 자율규제 준수율

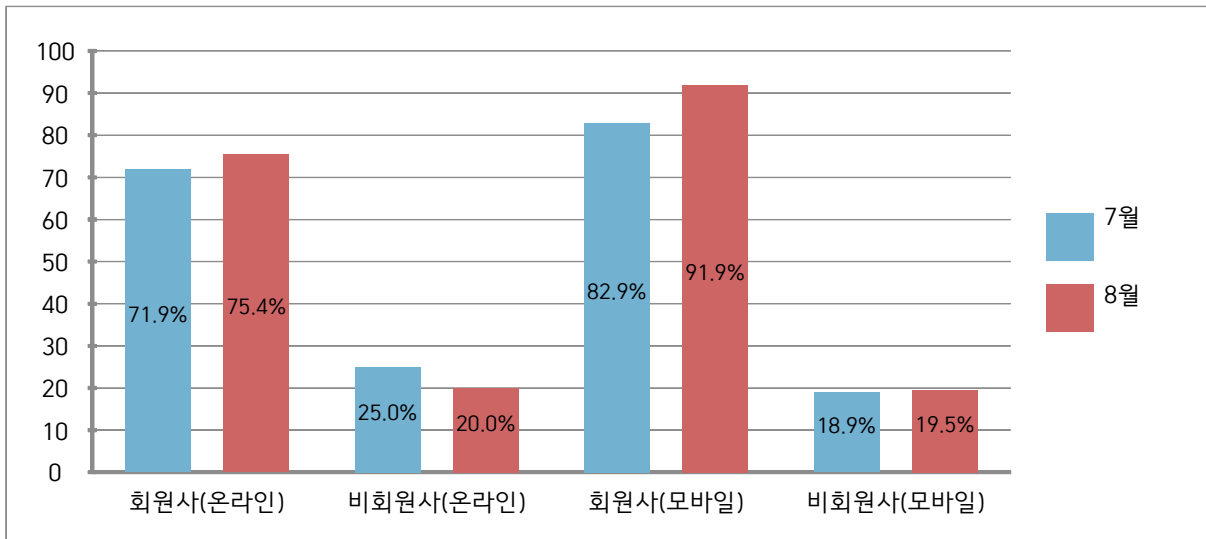
- 회원사 온라인 75.4% 모바일 91.9% 준수
- 비회원사 온라인 20.0% 모바일 19.5% 준수
- 회원사 준수율은 온라인 75.4%, 모바일 91.9%로 소폭 상승하였지만, 비회원사는 강화된 자율규제를 적용하지 못한 게임물이 상당수 발견되어 준수율이 소폭 감소함

<회원사 자율규제 준수율>

회원사	7월		8월	
	온라인	모바일	온라인	모바일
준수대상	57	41	57	37
준수게임	41	34	43	34
준수율	71.9%	82.9%	75.4%	91.9%

<비회원사 자율규제 준수율>

비회원사	7월		8월	
	온라인	모바일	온라인	모바일
준수대상	4	37	5	41
준수게임	1	7	1	8
준수율	25.0%	18.9%	20.0%	19.5%



6. 종합의견

- 강화된 개정강령을 적용하지 못한 업체가 여전히 많은 상황이며 강령 적용에 있어서도 혼란이 있는 상황으로 세부사항에 대한 업계(협회)의견 검토 및 논의를 통해 해석기준을 확정, 홍보를 강화함으로써 자율규제에 동참을 할 수 있는 제반환경 조성이 필요함