

K-GAMES 자율규제 모니터링

- 4월 보고서 -

2017. 4.



한국게임산업협회 Korea Association
of Game Industry

<목 차>

I. 자율규제 개요	1
1. 자율규제 추진 배경	1
2. 자율규제 목적	1
3. 자율규제 방향	1
4. 자율규제 내용	1
(1) 적용 플랫폼 및 등급	1
(2) 적용 대상	2
(3) 적용 방식	2
II. 자율규제 진행 현황	6
III. 자율규제 모니터링 결과	15
1. 모니터링 기간	15
2. 모니터링 대상	15
3. 모니터링 결과	15
(1) 전체 게임 준수율	15
(2) 플랫폼별 준수율	16
(3) 인기 상위 게임 준수 현황	16
IV. 향후 계획	18
1. 자율규제 모니터링	18
2. 자율규제 인증심사	18
3. 자율규제 우수기업대상 혜택 제공	18
4. 자율규제 확대 및 강화 추진	19

I. 자율규제 개요

1. 자율규제 추진 배경

- 확률형 아이템으로 인해 발생하는 부작용에 대한 업계 차원의 공감대를 형성 하였으며, 관련 문제 해결을 위해 협회를 중심으로 자율규제 진행

2. 자율규제 목적

- 게임 이용에 충분한 정보를 제공하여 이용자의 예측가능성 확보 및 합리적인 소비 유도를 통한 건전한 게임문화 조성

3. 자율규제 방향

- 합리적 소비 유도 및 무분별한 소비 억제를 위한 게임 이용자 대상 정보제공 강화

4. 자율규제 내용

(1) 적용 플랫폼 및 등급

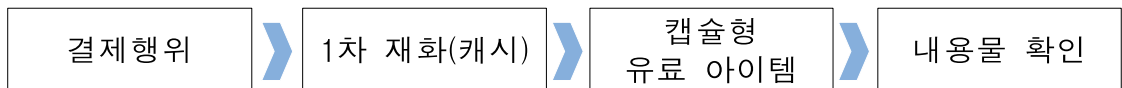
- 플랫폼 : 온라인, 모바일
- 등급 : 청소년 이용가 게임(전체이용가, 12세이용가, 15세 이용가)

플랫폼	적용 등급	
온라인 게임	전체 이용가, 12세 이용가, 15세 이용가 ※청소년 이용가와 청소년 이용불가 동시 서비스 게임은 청소년 이용가 서비스로 모니터링	
모바일 게임	국내마켓	전체 이용가, 12세 이용가, 15세 이용가
	구글마켓	③, ⑦, ⑫ 등급
	앱스토어	4+, 9+, 12+ 등급

(2) 적용 대상

○ 캡슐형 유료 아이템¹⁾

- 이용자가 게임머니²⁾ 및 캐시³⁾ 등을 이용하여 구입하고, 개봉을 통해 내용물을 확인할 수 있는 아이템.



○ 유료 인챠트

- 캐릭터를 비롯하여 무기 및 방어구, 카드 등 아이템의 성능을 업그레이드하기 위한 행위(강화, 진화, 조합 및 합성 등의 유형이 존재).
※ 게임별 용어 상이하게 사용 중, 게임 내에서 다양하게 구현됨
- 캐시 또는 캐시 아이템(캐시로 구매한)이 사용되고, 확률에 의해 결과가 결정되는 경우 자율규제 적용

(3) 적용 방식

○ 캡슐형 유료 아이템

적용사항	온라인 및 모바일 게임
결과물 목록공개	○ 게임 (대표)홈페이지 또는 게임 내 캐시샵, 상점, 게시판, 구매창 등 각 사업자별 결과물 목록, 등급, 구간별 확률 공개 장소 취사선택 ※ 결과물 목록 공개 장소는 예시로 그 외 공개 가능한 장소 선택 가능
결과물 목록 공개 방법	○ 획득 가능한 아이템 목록을 전부 공개 하되, 전체 아이템 목록 표기가 어려운 경우 다양한 방법 을 사용하여 이용자가 예측할 수 있도록 함

1) 최근 게임 산업 비즈니스 모델 다변화 과정에서 등장한 확장형(혼합) 아이템의 경우, 캡슐형 유료아이템이 포함되었을 시 자율규제 적용
2) 게임머니란 게임 내에서 통용되는 화폐를 말하며, 게임 플레이를 통해 획득 가능.
3) 캐시란 “결제행위를 통해 1차적으로 획득하는 재화”를 의미.

아이템 등급 표시	○ 해당 게임 내 희귀성(희소성)에 따라 아이템의 등급을 안내 ※ 이용자의 주관적 가치 배제																																					
	< 아이템 등급 표시(예시)>																																					
	<table border="1" style="width: 100%;"> <thead> <tr> <th style="width: 30%;">표시 기준</th> <th>표시 방법</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>알파벳</td> <td>S, A, B, C, D, E</td> </tr> <tr> <td>별(성)</td> <td>★★★★★, ★★★★★, ★★★★★, ★★★, ★★, ★</td> </tr> <tr> <td>색(COLOR)</td> <td>단검, 단검, 단검, 단검, 단검</td> </tr> <tr> <td>명칭</td> <td>전설의활, 빛나는 활, 튼튼한 활, 활</td> </tr> <tr> <td>레벨(Lv)</td> <td>50, 40, 30, 20, 10, 1</td> </tr> <tr> <td rowspan="2">등급 및 숙련도</td> <td>특급, 고급, 중급, 초급</td> </tr> <tr> <td>유니크, 스페셜, 레어, 노말</td> </tr> <tr> <td>아이템+a</td> <td>OO+4, OO+3, OO+2, OO+1</td> </tr> </tbody> </table>	표시 기준	표시 방법	알파벳	S, A, B, C, D, E	별(성)	★★★★★, ★★★★★, ★★★★★, ★★★, ★★, ★	색(COLOR)	단검, 단검, 단검, 단검, 단검	명칭	전설의활, 빛나는 활, 튼튼한 활, 활	레벨(Lv)	50, 40, 30, 20, 10, 1	등급 및 숙련도	특급, 고급, 중급, 초급	유니크, 스페셜, 레어, 노말	아이템+a	OO+4, OO+3, OO+2, OO+1																				
	표시 기준	표시 방법																																				
	알파벳	S, A, B, C, D, E																																				
	별(성)	★★★★★, ★★★★★, ★★★★★, ★★★, ★★, ★																																				
	색(COLOR)	단검, 단검, 단검, 단검, 단검																																				
	명칭	전설의활, 빛나는 활, 튼튼한 활, 활																																				
	레벨(Lv)	50, 40, 30, 20, 10, 1																																				
	등급 및 숙련도	특급, 고급, 중급, 초급																																				
유니크, 스페셜, 레어, 노말																																						
아이템+a	OO+4, OO+3, OO+2, OO+1																																					
○ 캡슐형 유료 아이템의 구간별 확률 공개																																						
- 하기 예시는 참고 사항으로 각 사 게임 시스템 및 유형별 특성에 따라 적용토록 함																																						
예시1) 구간별 아이템 확률 합산 공개 방식																																						
<table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <thead> <tr> <th colspan="2">구 분</th> <th rowspan="2">등 급</th> <th rowspan="2">확률 합산 (공개)</th> </tr> <tr> <th>아이템*</th> <th>획득확률 (비공개)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>A</td> <td>0.1%</td> <td rowspan="2">S</td> <td rowspan="2">0.6%</td> </tr> <tr> <td>B</td> <td>0.5%</td> </tr> <tr> <td>C</td> <td>3.4%</td> <td rowspan="2">A</td> <td rowspan="2">8.4%</td> </tr> <tr> <td>D</td> <td>5.0%</td> </tr> <tr> <td>E</td> <td>10.0%</td> <td rowspan="2">B</td> <td rowspan="2">22.0%</td> </tr> <tr> <td>F</td> <td>12.0%</td> </tr> <tr> <td>G</td> <td>19.0%</td> <td rowspan="2">C</td> <td rowspan="2">39.0%</td> </tr> <tr> <td>H</td> <td>20.0%</td> </tr> <tr> <td>I</td> <td>30.0%</td> <td>D</td> <td>30.0%</td> </tr> <tr> <td>합 계</td> <td>100.0%</td> <td>-</td> <td>100.0%</td> </tr> </tbody> </table>	구 분		등 급	확률 합산 (공개)	아이템*	획득확률 (비공개)	A	0.1%	S	0.6%	B	0.5%	C	3.4%	A	8.4%	D	5.0%	E	10.0%	B	22.0%	F	12.0%	G	19.0%	C	39.0%	H	20.0%	I	30.0%	D	30.0%	합 계	100.0%	-	100.0%
구 분		등 급			확률 합산 (공개)																																	
아이템*	획득확률 (비공개)																																					
A	0.1%	S	0.6%																																			
B	0.5%																																					
C	3.4%	A	8.4%																																			
D	5.0%																																					
E	10.0%	B	22.0%																																			
F	12.0%																																					
G	19.0%	C	39.0%																																			
H	20.0%																																					
I	30.0%	D	30.0%																																			
합 계	100.0%	-	100.0%																																			
* 아이템 : 캡슐형 유료 아이템 내 포함된 아이템																																						
* 해당 예시는 캡슐형 유료 아이템 내 9개 아이템이 포함되어 있을 때를 가정한 경우이며, 캡슐형 유료 아이템 내 100, 200개 등 다수의 아이템이 포함되어 있는 경우에도 위와 같은 방식으로 각 구간별 확률 합산 공개 가능																																						

예시2) 구간별 획득 확률 최소-최대값 공개 방식

구 분		등 급	최소-최대 확률 값 (공개)
아이템*	획득확률 (비공개)		
A	0.1%	S	0.1~0.5%
B	0.5%		
C	3.4%	A	3.4~5.0%
D	5.0%		
E	10.0%	B	10.0~12.0%
F	12.0%		
G	19.0%	C	19.0~20.0%
H	20.0%		
I	30.0%	D	30.0%
합 계	100.0%	-	-

* 아이템 : 캡슐형 유료 아이템 내 포함된 아이템

* 해당 예시는 캡슐형 유료 아이템 내 9개 아이템이 포함되어 있을 때를 가정한 경우이며, 캡슐형 유료 아이템 내 100, 200개 등 다수의 아이템이 포함되어 있는 경우에도 위와 같은 방식으로 각 구간별 확률 합산 공개 가능

예시3) 확률 구간 설정 후, 개별 아이템(등급,군)별 구간 표기

- 해당 게임 내 확률형 아이템에 적용될 확률 범위를 설정, 각 아이템 별 해당 기준에 따른 확률 구간 표기

아이템 목록	획득확률 (비공개)	군(등급)	확률 범위 (공개)
A	0.10%	S	1.0% 미만
B	0.20%		
C	1.0%	A	1.0-5.0%
D	3.70%		
E	10.0%	B	5-20%
F	15.0%		
G	20.0%		
H	50.0%	C	20-50%
I	60.0%	D	50% 이상
J	80.0%		

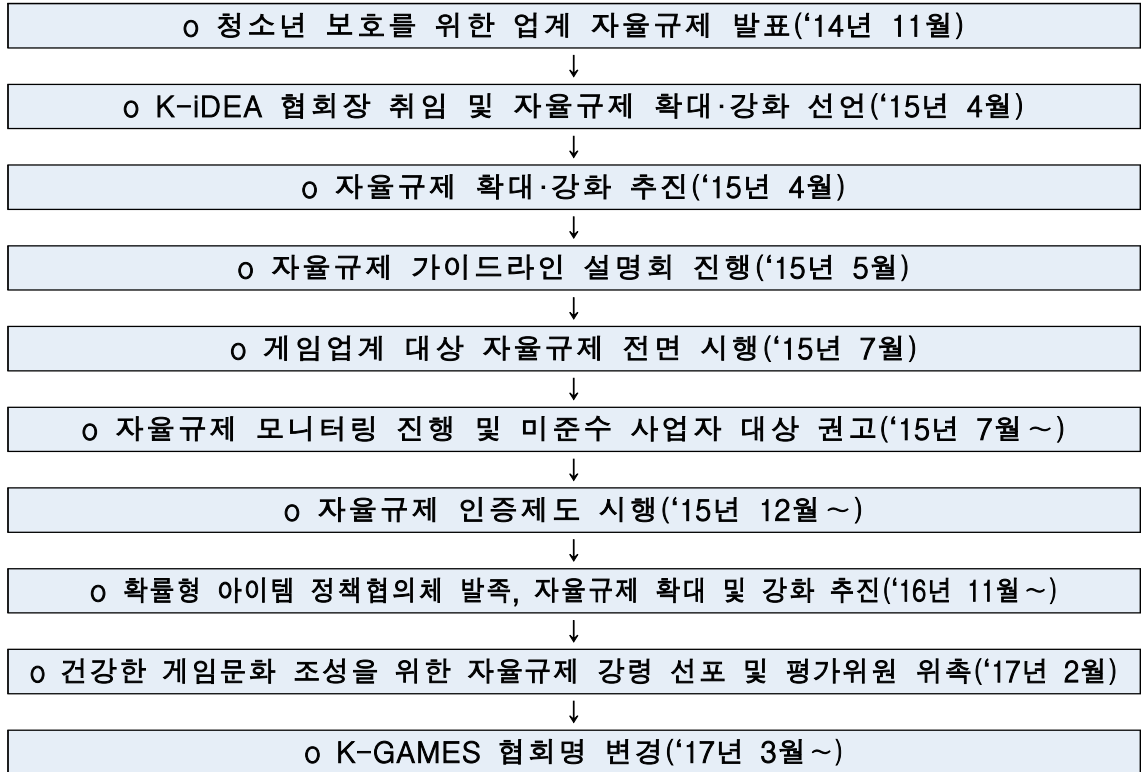
○ 유료 인챈트

- 이용자가 게임 내에서 인챈트 행위를 하기 전에 인챈트 결과에 대하여 이용자의 예측가능성을 담보할 수 있는 의미가 포함된 문구를 자율적으로 게임 내 게시
- 사전 경고문구 표시 : 경고문구에는 재료아이템 또는 주재료의 소멸, 이용자 의사의 재확인, 인챈트 가능성 공지, 인챈트 예상 결과 공지 등 다양한 유형이 있으며 각 게임이 갖는 특성에 맞게 자율적으로 표시

<경고문구 표시 예시표>

<p>○ 강화(조합)하시겠습니까? 강화(조합)성공여부에 관계없이 재료로 사용된 아이템은 사라지게 됩니다.</p> <p>○ 강화(조합)하시겠습니까? 강화(조합)성공여부에 관계없이 사용된 아이템은 사라지게 됩니다.</p> <p>○ 정말로 강화(조합)하시겠습니까? 강화(조합)성공여부에 관계없이 재료로 사용된 아이템은 사라지게 됩니다.</p> <p>○ 강화(조합)의 경우 실패할 가능성이 있습니다. 강화(조합)하시겠습니까? 강화(조합)실패시 아이템은 사라지게 됩니다.</p> <p>○ 낮은 등급의 아이템(영웅, 선수 등) 강화(조합)는 높은 확률로 성공하고, 높은 등급의 아이템 강화(조합)는 낮은 확률로 성공합니다. 강화(조합)하시겠습니까?</p> <p>○ 능력 상승 : 강화(조합) 성공시 OO능력이 상승합니다. 단, 성공 유무에 관계없이 재료로 사용된 아이템은 소멸됩니다.</p> <p>○ 등급 변화 : 이 조합이 성공할 경우 아이템의 등급이 OO등급으로 상승합니다. 단, 성공 유무에 관계없이 재료로 사용된 아이템은 소멸됩니다.</p> <p>○ 성장 변화 : 이 강화(조합)가 성공할 경우 해당 선수(캐릭터, 아이템)의 능력치가 OO 성장합니다. 단, 성공 유무에 관계없이 재료로 사용된 아이템은 소멸됩니다.</p>

II. 자율규제 진행 현황



○ 2014년 11월 청소년 보호를 위한 업계 자율규제 발표

- 한국인터넷디지털엔터테인먼트협회(K-iDEA)는 청소년의 게임 이용 및 소비 증가에 따른 청소년보호 노력의 필요성에 공감, 실질적 청소년보호와 즐겁고 건전한 게임문화 조성을 위한 게임 업계 자율규제를 선언

<자율규제 주요 내용 및 효과>

구 분	구매 단계	사용·결과 단계	사후 관리 단계
대 안	<ul style="list-style-type: none"> · 전체이용가 게임 대상 '캡슐형 유료 아이템' 결과물 범위 공개 · 전체이용가 게임 대상 '인챈트' 관련 결과물 범위 공개 및 경고 문구 게시 · 청소년 과소비 보호 정책 추진 및 강화 	<ul style="list-style-type: none"> · 결과물 내 캐시아이템 포함 금지 · 결과물 소멸 금지 및 최소한 구매 가격과 유사한 수준의 아이템이 나오게 함 · 게임의 진행상 반드시 필요하고, 통상적인 게임 이용을 통해서 얻을 수 없는 특정 아이템을 포함 시키는 경우 금지 	<ul style="list-style-type: none"> · 자율규제 이행 여부 점검을 위한 협의체 운영 · 모니터링 기구 상시 운영 · 실효적 민원 대책 시스템 구축
기 대 효과	<ul style="list-style-type: none"> · 합리적 소비 유도 및 청소년의 무분별한 소비 억제 · 객관적 감시를 통한 현황 파악 및 추가 대안 강구(실효성 담보) 		

<청소년 보호를 위한 자율규제 공동선언문>

◎ 온라인게임 윤리강령 ◎

- 하나. 전체이용가 게임물 대상 ‘캡슐형 유료 아이템’의 결과물 범위를 이용자가 사전에 인지할 수 있도록 제공한다.
- 하나. 전체이용가 게임물 대상 ‘인챈트’ 관련 이용자의 예측가능성을 담보할 수 있는 방안 및 경고 문구 등을 게시 한다.
- 하나. 청소년 보호를 위한 민관 협의체를 구성, 자율규제 준수 여부 감시 등을 위한 모니터링 기구를 상설화 한다.
- 하나. 전체이용가 게임물 대상 ‘캡슐형 유료 아이템’의 결과물에 캐시 아이템을 포함 시키지 않는다.
- 하나. 전체이용가 게임물 대상 ‘캡슐형 유료 아이템’의 결과물이 소멸되지 않게 하고, 최소한 구매 가격과 유사한 수준의 아이템이 나오게 한다.
- 하나. 전체이용가 게임물 대상 ‘캡슐형 유료 아이템’의 결과물에 게임의 진행상 반드시 필요하고, 통상적인 게임이용을 통해서 얻을 수 없는 특정 아이템을 포함 시키는 영업 행위를 하지 않는다.

◎ 모바일게임 윤리강령 ◎

- 하나. 오픈마켓 사업자와의 공동 업무 협약 추진을 통해 부모 결제 관리 시스템 정착 및 홍보 등의 ‘청소년 과소비 보호정책’을 마련한다.
- 하나. 전체이용가 게임물 대상 ‘캡슐형 유료 아이템’의 결과물 범위를 이용자가 사전에 인지할 수 있도록 제공한다.
- 하나. 전체이용가 게임물 대상 ‘인챈트’ 관련 이용자의 예측가능성을 담보할 수 있는 방안 및 경고 문구 등을 게시 한다.
- 하나. 게임 내 가치보다 과장되거나 이용자가 오해할 만한 표시를 하지 않고, 랜덤 구매로 획득 가능한 아이템 목록이 표기 되도록 한다.
- 하나. 게임 이용약관 등에 게임 이용 전 고지, 불법적 행위, 금지사항 등을 인식 가능 하도록 표기한다.
- 하나. 게임 아이템 및 포인트의 현금화 및 금전적 이익 취득 행위(아이템 현금화)를 방지하기 위한 모니터링을 상시 진행한다.
- 하나. 소비자가 불만을 제기할 수 있는 이메일 주소를 공지하고, 부정행위 관련 관계 부처 및 사업자간 정보 공유 등 실효적 민원 대책 시스템을 구축한다.
- 하나. 공정하고 합리적 민원 처리 해결 기준 마련을 위한 모바일 표준약관을 마련한다.

o 2015년 4월 초 K-iDEA 협회장 취임 및 자율규제 확대·강화 선언

- 강신철 한국인터넷디지털엔터테인먼트협회장은 취임식에서 자율규제, 협회 진흥책, 외연확대 세 가지 목표 설정
- 1차적으로 기존 자율규제안에 대해 확대·강화안 발표 선언



o 2015년 4월 말 게임업계 자율규제 확대·강화 추진

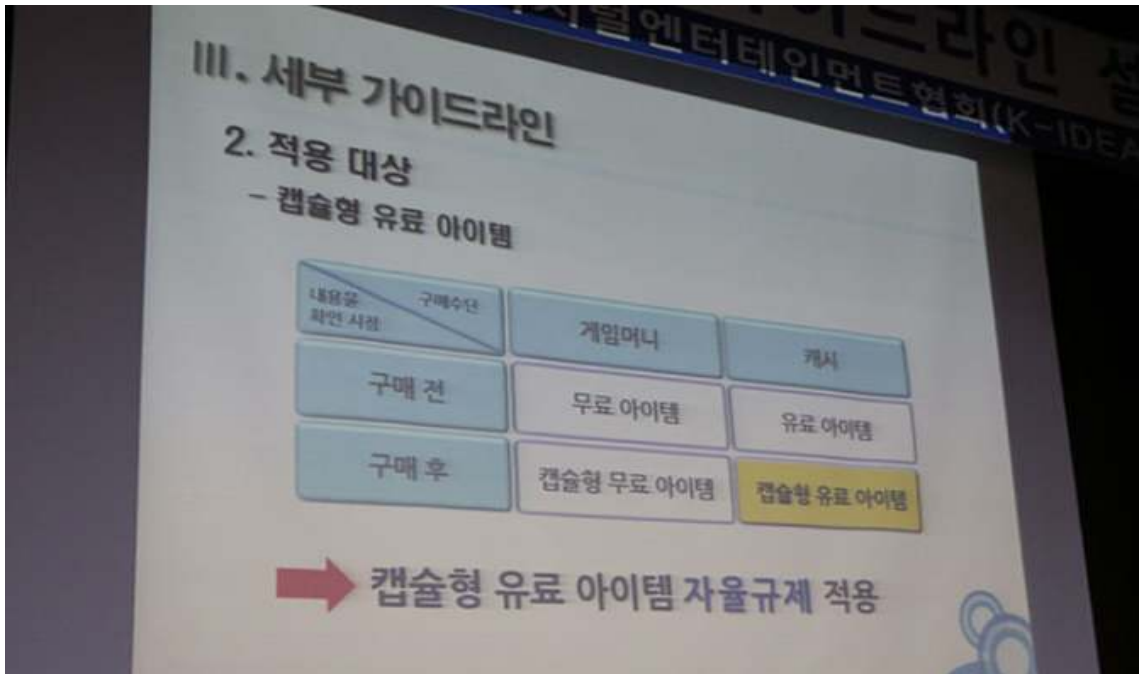
- 게임 이용 및 아이템 구매 등에 충분한 정보를 제공하여 이용자의 예측가능성 확보 및 합리적인 소비를 유도함으로써 게임이용자의 합리적 선택 및 건강한 게임문화 환경을 조성하기 위해 자율규제 확대안 발표

<자율규제 확대·강화 주요 내용>

- o 자율규제 적용 대상 확대
 - 적용 대상을 '전체이용가'가 게임에서 '청소년 이용가' 게임으로 확대
 - ※ 청소년 이용가 게임 : 전체이용가, 12세이용가, 15세이용가 게임
- o 아이템 정보에 결과물 목록과 획득 가능한 아이템의 구간별 확률을 수치로 공개

o 2015년 5월 자율규제 가이드라인 설명회 진행

- 자율규제 적용 대상 및 방식, 적용시기 등에 대한 설명회 진행

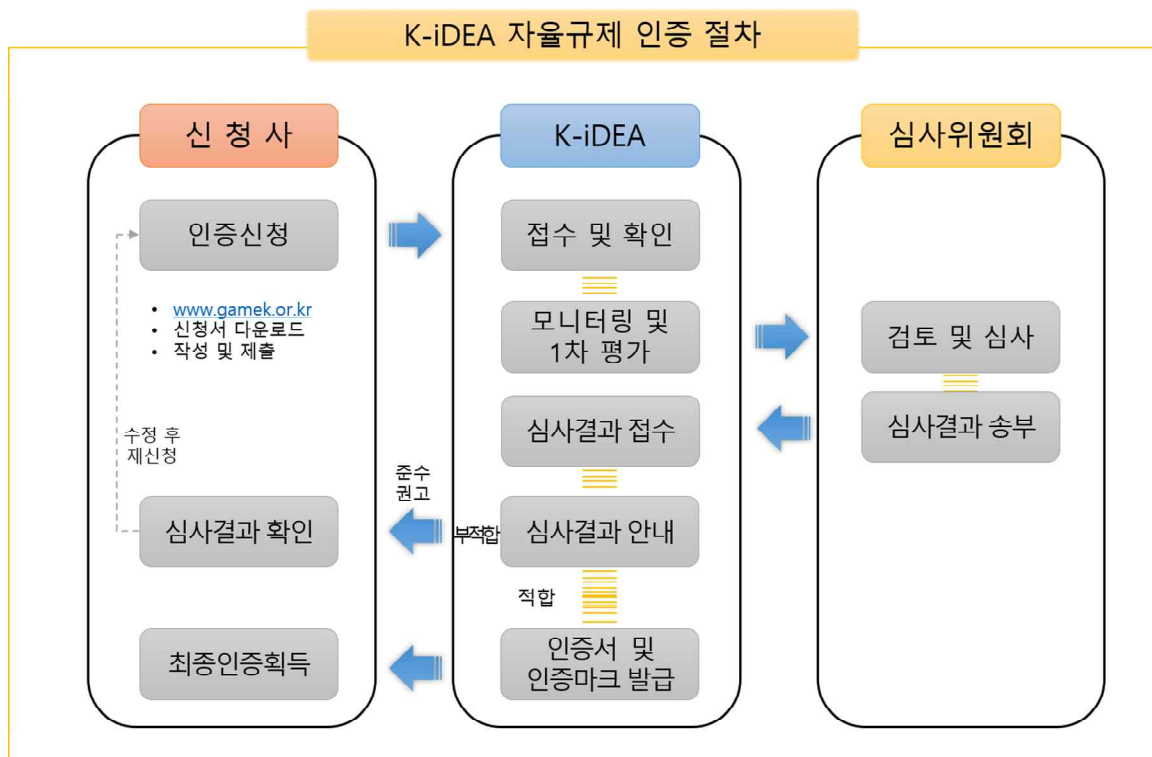


o 2015년 7월 자율규제 전면 시행 및 모니터링 진행

- 자율규제 미준수 사업자 대상 준수 권고

o 2015년 12월 K-iDEA 자율규제 인증제도 시행

- 12월 1일부터 K-iDEA 자율규제 인증제도 전면 시행, K-iDEA 홈페이지에서 인증신청서를 다운받아 온라인 접수, 매월 말 자율규제 준수게임 발표 예정
- 인증수수료 전액은 게임문화재단에 기부하여 ‘청소년 보호를 위한 사회 공헌비용’ 으로 활용 예정



<자율규제 인증마크>



- o 자율규제의 인증을 대표할 수 있는 상징물로 나무, 열쇠구멍, 조이스틱을 기본 모티브로 활용한 디자인
- o 게임내의 분쟁해결을 위한 열쇠구멍이자 게임업계를 상징하는 조이스틱과 청소년을 의미하는 나무를 전체 형상으로 함
- o 자율규제를 통한 청소년 보호 및 건전한 게임문화를 조성하고자 하는 의미를 담아냄

o 2016년 11월 확률형 아이템 정책협의체 발족

- 2016년 11월 확률형 아이템 자율규제에 대한 문제점을 개선하고자 확률형 아이템 정책협의체를 구성 및 발족함
- 학계 전문가, 게임 관련 유관기관, 시민단체, 게임이용자 대표, 사업자 및 협회 등 각계각층의 다양한 전문가가 참여하는 정책협의체를 통하여 보다 진일보한 자율규제 개선 방향을 마련하고자 함



<확률형 아이템 정책협의체 발족식>

o 2017년 2월 확률형 아이템 자율규제 강령 선포 및 평가위원 위촉

- 확률형 아이템 정책협의체에서 협의를 통해 강화된 자율규제 개선안을 도출하였으며, 이를 토대로 2월 15일(수) 국회도서관 대강당에서 확률형 아이템 자율규제 강령을 선포함
- 향후 자율규제 시행세칙을 제정하고 사업자를 상대로 설명회를 진행할 예정



<확률형 아이템 자율규제 강령 선포 및 평가위원 위촉식>

o 2017년 3월 (사)한국게임산업협회(K-GAMES)로 협회 명칭 변경

o K-GAMES 자율규제 인증제도 시행결과

- K-GAMES 자율규제 인증제도 시행, 온라인·모바일 주요 게임 참여 증가
- 자율규제 문화 정착을 위한 지속적 참여 요청 및 홍보 강화

<K-GAMES 자율규제 인증게임 목록>

순번	게 임 명	순번	게 임 명
1	큐라레 : 마법도서관	36	카트라이더
2	삼국전투기	37	메이플스토리
3	러스티블러드	38	던전앤파이터
4	대항해시대	39	아스가르드
5	마구마구	40	마비노기 영웅전
6	스페셜포스2	41	버블파이터
7	야채부락리	42	서든어택
8	엘로아(Elite Lord Of Alliance)	43	피파 온라인3
9	클럽엠스타	44	천룡팔부
10	길드 오브 아너	45	슈퍼판타지워
11	나이스샷 골프	46	포켓 메이플스토리
12	다함께붕붕붕2 for kakao	47	영웅의 군단
13	다함께 차차차2	48	삼검호
14	드래곤가드S for kakao	49	HIT
15	레이븐 With NAVER	50	마비노기 듀얼
16	마구마구2 for kakao	51	피파온라인3M by EA SPORTS
17	MARVEL 퓨처파이트	52	드래곤네스트
18	모두의마블 for kakao	53	골프스타
19	모두의쿠키 for kakao	54	낙시의 신
20	몬스터길들이기 for kakao	55	사커스피리츠
21	백발백중 for kakao	56	서머너즈워
22	세븐나이츠 for kakao	57	소울시커
23	이데아	58	이스트레전드
24	차구차구 for kakao	59	컴투스프로야구 for 매니저
25	어둠의전설	60	타이니팜
26	바람의나라	61	갓 오브 하이스쿨
27	일랜시아	62	액션퍼즐타운
28	테일즈위버	63	원더택틱스
29	카운터스트라이크2	64	컴투스프로야구2017
30	마비노기	65	제노니아4
31	카운터스트라이크	66	제노니아5
32	클로저스	67	제노니아S
33	크아비앤비	68	2012 프로야구
34	엘소드	69	2013 프로야구
35	사이퍼즈	70	던전링크

71	피싱마스터	98	파이널샷
72	크로매틱소울	99	샷온라인M
73	카툰워즈3	100	프렌즈사천성 for kakao
74	별이되어라! For KAKAO	101	프렌즈팝콘 for kakao
75	크리티카	102	놀러와 마이홈 for kakao
76	다크어벤저2	103	아이러브니키 for kakao
77	스피릿스톤즈	104	리니지 레드나이트
78	MLB Perfect Inning	105	리니지 2 레볼루션
79	몬스터워로드	106	쿵푸팬터3 for kakao
80	미스틱킹덤	107	DOS
81	KON(콘)	108	M.O.E
82	마음의 소리 with naver webtoon	109	리터너즈
83	AVA	110	메달마스터즈
84	미르의전설2	111	메이플스토리M
85	미르의전설3	112	삼검호2
86	디즈니 매지컬다이스	113	삼국지를 품다2PK
87	이사만루2 KBO	114	아틀란티카 히어로즈
88	라이트:빛의 원정대	115	엘소드 슬래쉬
89	스톤에이지	116	조조전
90	소울킹	117	카오스크로니클
91	모두의 퍼즐펫 for kakao	118	퀴즈퀴즈
92	슬러거 모바일	119	아르피엘
93	슬러거	120	의천도룡기 for Kakao
94	모두의불금	121	여명 for Kakao
95	거신전기	122	나이트슬링거
96	헌터스 어드벤처	123	데빌리언
97	스페셜포스	124	애프터펄스

※ 드래곤페이트 외 39개 게임 재인증 대기 중

Ⅲ. 자율규제 모니터링 결과

1. 모니터링 기간 : 2016년 4월 3일(월) ~ 4월 28(금)

2. 모니터링 대상 : 협회 회원사 자율규제 적용대상 게임물

※ 청소년 이용불가 게임 및 유료 인챗, 캡슐형 유료 아이템이 없는 게임 제외

○ 온라인 : 게임트릭스 ‘전국표본PC게임사용량’ 100위 내 게임이며, 자율규제 적용 대상 게임은 총 19개

※ 서비스 종료 4개 게임, 청불게임 26개

※ 게임트릭스 100위내 게임 사용시간점유율 99.06%

○ 모바일 : 오픈마켓 상위 100위 내 게임이며, 자율규제 적용 대상 게임은 총 42개

※ 국내 4대 마켓의 매출 및 인기 순위를 반영4)

3. 모니터링 결과

○ 준수 현황

(1) 전체 게임 준수율

- 자율규제 적용 대상 게임물 61개 중 87%인 53개 게임 자율규제 준수

<전체 게임 준수율>

구분	준수	미준수	합계
게임 수	53개	8개	61개
준수율	<u>87%</u>	13%	100%

4) 반영 비율

* 본 순위는 국내 3대 마켓의 순위를 모두 반영하여 산정한 객관적인 순위정보입니다. 종합순위 선정기준(단기)

구분	구글플레이		애플 앱스토어		윈스토어(Tstore, olleh, U+, NAVER)		네이버 앱스토어		합계
	매출	인기(유/무료)	매출	인기(유/무료)	매출	인기(유/무료)	매출	인기(무료)	
반영비율	60%	18%	14%	4%	3%	1%	-	-	100%
	78%		18%		4%				

※ Gevolution 참조(<http://www.gevolution.co.kr/rank/overall.asp>)

(2) 플랫폼별 준수율

- 온라인 : 자율규제 적용 대상 게임물 19개 중 89%인 17개 게임 자율 규제 준수

<온라인 게임 준수율>

구 분	준 수	미준수	합 계
게임 수	17개	2개	19개
준수율	89%	11%	100%

- 모바일 : 자율규제 적용 대상 게임물 42 중 88%인 36개 게임 자율규제 준수

<모바일 게임 준수율>

구 분	준 수	미준수	합 계
게임 수	36개	6개	42개
준수율	86%	14%	100%

(3) 인기 상위 게임 준수 현황

- 온라인 : 자율규제 적용 대상 게임물 8개 중 88%인 7개 게임 자율규제 준수

<온라인 인기 상위 게임별 준수율>

순위	준수 게임	미준수 게임	준수율
1위 ~ 10위	4개	0개	<u>100%</u>
11위 ~ 50위	3개	1개	<u>75%</u>
전체	7개	1개	88%

- 모바일 : 자율규제 적용 대상 게임물 27개 중 93%인 25개 게임 자율 규제 준수

<모바일 인기 상위 게임별 준수율>

순위	준수 게임	미준수 게임	준수율
1위 ~ 10위	8개	0개	<u>100%</u>
11위 ~ 50위	17개	2개	<u>89%</u>
전체	25개	2개	93%

○ 자율규제 준수 게임물

온라인 게임 리스트			
순번	게임명	순번	게임명
1	피파온라인3	10	대항해시대 온라인
2	서든어택	11	미르의전설 3
3	던전애파이터	12	썰 온라인
4	어둠의전설	13	스페셜포스
5	풍림화산	14	미르의전설 2
6	열혈강호	15	이터널 시티
7	메이플 스토리	16	아스가르드
8	라그나로크	17	카트라이더
9	사이퍼즈		

모바일 게임 리스트			
순번	게임명	순번	게임명
1	리니지2 레볼루션	19	히트
2	여명 for Kakao	20	프렌즈사천성 for Kakao
3	모두의마블 for Kakao	21	삼국지 조조전 online
4	진·삼국무쌍: 언리쉬드	22	이사만루2017
5	파이널 블레이드	23	별이되어라! for Kakao
6	프렌즈팝콘 for Kakao	24	레이븐 with NAVER
7	세븐나이츠 for Kakao	25	몬스터 길들이기 for Kakao
8	프로야구 H2	26	놀러와 마이홈 for Kakao
9	뮤오리진	27	메이플스토리M
10	FIFA ONLINE 3 M by EA SPORTS™	28	MARVEL 퓨처파이트
11	서머너즈 워: 천공의 아레나	29	진짜야구 슬러거 for Kakao: KBO 공식라이선스
12	컴투스프로야구2017	30	크루세이더 퀘스트
13	의천도룡기 for Kakao	31	에어로 스트라이크 for Kakao
14	아이러브니키 for Kakao	32	갓 오브 하이스쿨 with NAVER WEBTOON
15	프렌즈팝 for Kakao	33	백발백중 for Kakao
16	리니지 레드나이츠	34	킹덤스토리: 삼국지 RPG
17	영웅 for Kakao	35	컴투스프로야구 for 매니저 LIVE 2017
18	하스스톤	36	MLB 9이닝스 17

IV. 향후 계획

1. 자율규제 모니터링

- 상시 모니터링을 진행하여 자율규제 미준수 게임 업체에 지속적 권고 및 준수 요청
- 인증심사 후에도 지속적인 사후관리를 진행할 것이며, 장기적 자율규제 준수 기대

2. 자율규제 인증심사

- 매월 인증심사 기간 및 절차에 맞추어 진행

3. 자율규제 우수기업대상 혜택 제공

- 2015 대한민국 게임대상 ‘자율규제 이행 우수기업상’ 수상
- 제1회 자율규제 이행 우수기업상에 ‘(주)넥슨코리아’ 선정



<넥슨코리아 김용대 사업본부장>

- 2016 대한민국 게임대상 ‘자율규제 이행 우수기업상’ 수상
 - 제2회 자율규제 이행 우수기업상에 ‘(주)게임빌’ 선정



<게임빌 이용국 부사장>

4. 자율규제 확대 및 강화 추진

- 2016 년 11 월 확률형 아이템 정책협의체 발족
- K-GAMES 를 비롯하여 법률·경제·교육·게임개발 등 각계 전문가 그룹, 이용자 및 소비자단체 대표, 청소년 전문가, 게임물관리위원회, 한국콘텐츠진흥원, 한국소비자원, 게임업계 모두가 참여해 추진함
- 2017 년 2 월 확률형 아이템 자율규제 강령 선포 및 평가위원 위촉
- 확률형 아이템 정책협의체에서 협의하여 강화한 자율규제 개선안에 대한 강령을 선포하였으며, 추후 시행세칙을 제정하여 사업자를 대상으로 설명회 진행 예정

▶ 문의처

【(사)한국게임산업협회】

서울특별시 강남구 논현로67길 66 기초전력연구원B/D 4층

Tel : 02)3477-2703 / Fax : 02)3477-2708