K-iDEA 자율규제 모니터링

- 1월 보고서 -

2016. 1.

한국인터넷디지털엔터테인먼트협회
Korea Internet & Digital Entertainment Association

<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 ····· 13
1. 모니터링 기간 ····· 13
2. 모니터링 대상 ····· 13
3. 모니터링 결과 ····· 13
(1) 전체 게임 준수율 ····· 13
(2) 플랫폼별 준수율 ····· 14
(3) 인기 상위 게임 준수 현황 ····· 14

Ⅳ. 향후 계획 ····· 16
1. 자율규제 모니터링 ····· 16
2. 자율규제 인증심사 ····· 16
3. 자율규제 우수기업대상 혜택 제공 ····· 16
4. 자율규제 인증제도 보완 ····· 17
5. 자율규제 가이드라인 설명회 확대 ····· 17

Ⅰ. 자율규제 개요

1. 자율규제 추진 배경

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

2. 자율규제 목적

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

3. 자율규제 방향

o 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

o 캡슐형 유료 아이템[1)]

- 이용자가 게임머니[2)] 및 캐시[3)] 등을 이용하여 구입하고, 개봉을 통해 내용물을 확인할 수 있는 아이템.

결제행위	❯	1차 재화(캐시)	❯	캡슐형 유료 아이템	❯	내용물 확인

o 유료 인챈트

- 캐릭터를 비롯하여 무기 및 방어구, 카드 등 아이템의 성능을 업그레이드 하기 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

o 캡슐형 유료 아이템

적용사항	온라인 및 모바일 게임
결과물 목록공개	o 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	o **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.

<table>
<tr>
<td>아이템
등급
표시</td>
<td>o 해당 게임 내 희귀성(희소성)에 따라 아이템의 등급을 안내
※ 이용자의 주관적 가치 배제

< 아이템 등급 표시(예시)>
<table>
<tr><th>표시 기준</th><th>표시 방법</th></tr>
<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>활, 튼튼한 활, 빛나는 활, 전설의 활</td></tr>
<tr><td>레벨(Lv)</td><td>1, 10, 20, 30, 40, 50</td></tr>
<tr><td rowspan="2">등급 및 숙련도</td><td>특급, 고급, 중급, 초급</td></tr>
<tr><td>노말, 레어, 스페셜, 유니크</td></tr>
<tr><td>아이템+a</td><td>OO+1, OO+2, OO+3, OO+4</td></tr>
</table>
</td>
</tr>
<tr>
<td>확률
공개방식</td>
<td>o <u>캡슐형 유료 아이템의 구간별 확률 공개</u>

- 하기 예시는 참고 사항으로 각 사 게임 시스템 및 유형별 특성에 따라 적용토록 함

예시1) 구간별 아이템 확률 합산 공개 방식

<table>
<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>
<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>
</table>
* 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
</td>
</tr>
</table>

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

o 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%		

o 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>

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

Ⅱ. 자율규제 진행 현황

o 청소년 보호를 위한 업계 자율규제 발표('14년 11월)

↓

o K-iDEA 협회장 취임 및 자율규제 확대·강화 선언('15년 4월)

↓

o 자율규제 확대·강화 추진('15년 4월)

↓

o 자율규제 가이드라인 설명회 진행('15년 5월)

↓

o 게임업계 대상 자율규제 전면 시행('15년 7월)

↓

o 자율규제 모니터링 진행 및 미준수 사업자 대상 권고('15년 7월~)

↓

o 자율규제 인증제도 시행('15년 12월~)

o 2014년 11월 청소년 보호을 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	· 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	· 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 포함시키는 경우 금지	· 자율규제 이행 여부 점검을 위한 협의체 운영 · 모니터링 기구 상시 운영 · 실효적 민원 대책 시스템 구축
기 대 효 과	· 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 방지화기 위한 모니터링을 상시 진행한다.

하나. 소비자가 불만을 제기할 수 있는 이메일 주소를 공지하고, 부정행위 관련 관계부처 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

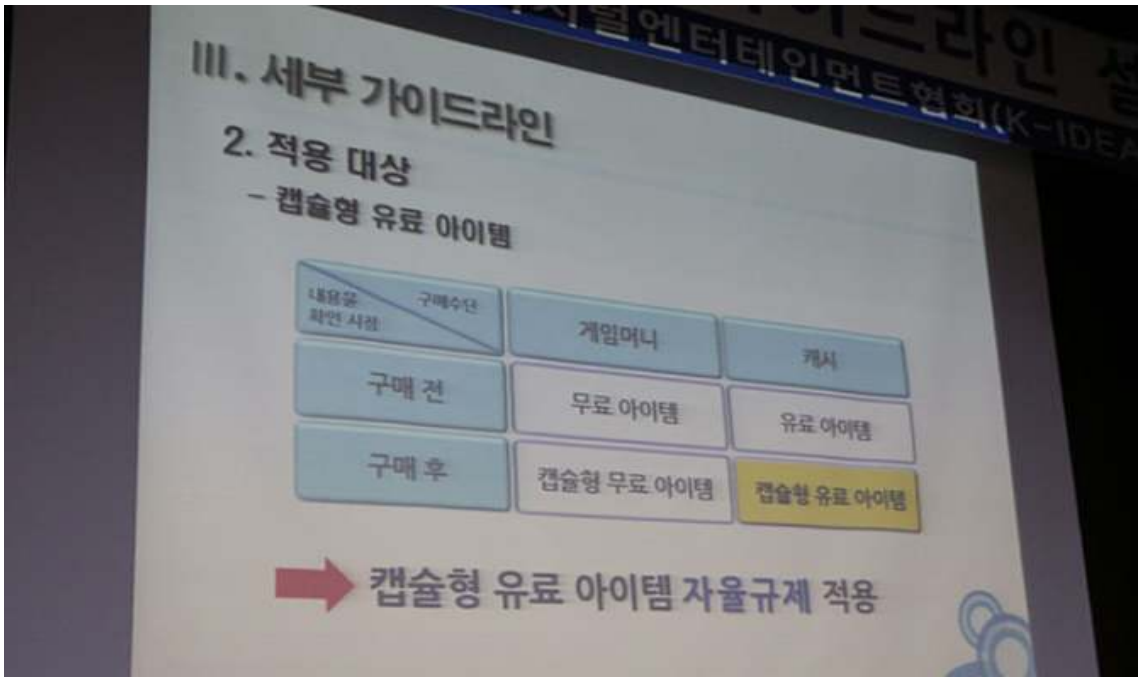
- 게임 이용 및 아이템 구매 등에 충분한 정보를 제공하여 이용자의 예측가능성 확보 및 합리적인 소비를 유도함으로써 게임이용자의 합리적 선택 및 건강한 게임문화 환경을 조성하기 위해 자율규제 확대안 발표

<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



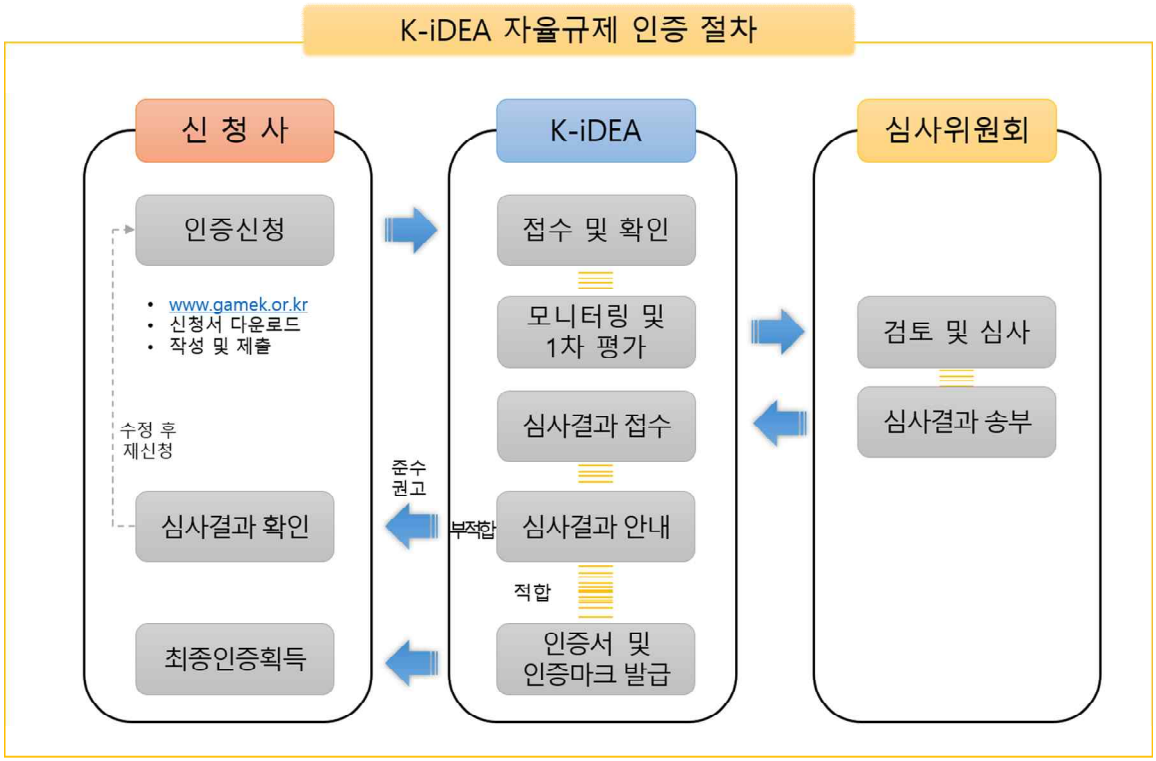
o 2015년 7월 자율규제 전면 시행 및 모니터링 진행

- 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 사회공헌비용'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 K-iDEA 자율규제 인증제도 시행결과

- K-iDEA 자율규제 인증제도 시행, 온라인·모바일 주요 게임 참여 증가

- 자율규제 문화 정착을 위한 지속적 참여 요청 및 홍보 강화

<K-iDEA 자율규제 인증게임 목록>

순번	게 임 명	순번	게 임 명
1	큐라레 : 마법도서관	35	마구매니저
2	드래곤페이트	36	MARVEL 퓨처파이트
3	시간탐험대	37	모두의마블 for kakao
4	삼국전투기	38	모두의쿠키 for kakao
5	바니팡 for kakao	39	모스터길들이기 for kakao
6	영웅의 품격 for kakao	40	미스터드릴러 for kakao
7	러스티블러드	41	백발백중 for kakao
8	대항해시대	42	블레이드 왈츠
9	마구마구	43	세븐나이츠 for kakao
10	사천성	44	스텔라사가 for kakao
11	스페셜포스2	45	시티앤파이터 for kakao
12	야채부락리	46	액션삼국지 for kakao
13	엘로아(Elite Lord Of Alliance)	47	와호장룡
14	클럽엠스타	48	이데아
15	길드 오브 아너	49	차구차구 for kakao
16	나이스샷 골프	50	크로노블레이드 with NAVER
17	다함께던전왕 for kakao	51	폴라폴라 for kakao
18	다함께붕붕붕2 for kakao	52	어둠의전설
19	다함께차차차 for kakao	53	바람의나라
20	다함께 차차차2	54	일랜시아
21	다함께퐁퐁퐁 for kakao	55	에버플래닛
22	드래곤가드S for kakao	56	테일즈위버
23	드래곤스트라이커	57	카운터스트라이크2
24	레이븐 With NAVER	58	마비노기
25	레전드나인 for kakao	59	아틀란티카
26	렛츠고 클러빙	60	카운터스트라이크
27	리버스월드Z for kakao	61	클로저스
28	리벤저스 for kakao	62	크아비앤비
29	마구마구2 for kakao	63	엘소드
30	마구마구2015 for kakao	64	아이마
31	사이퍼즈	65	크로스서머너
32	카트라이더	66	탑오브탱커 for kakao
33	메이플스토리	67	영웅의 군단
34	던전앤파이터	68	삼검호

69	아스가르드	82	HIT
70	마비노기 영웅전	83	마비노기 듀얼
71	버블파이터	84	피파온라인3M by EA SPORTS
72	서든어택	85	드래곤네스트
73	피파 온라인3	86	뮤오리진
74	천룡팔부	87	골프스타
75	슈퍼판타지워	88	낚시의 신
76	롤삼국지global	89	사커스피리츠
77	마비노기 생활의달인	90	서머너즈워
78	퍼펙트라인업 for kakao	91	소우시커
79	용사x용사	92	이스트레전드
80	넥슨프로야구마스터2014	93	컴투스프로야구 for 매니저
81	포켓 메이플스토리	94	타이니팜

Ⅲ. 자율규제 모니터링 결과

1. 모니터링 기간 : 2016년 1월 1일(금) ~ 1월 31일(일)

2. 모니터링 대상 : 협회 회원사 자율규제 적용대상 게임물

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

o 온라인 : 게임트릭스 'PC방사용시간점유율' 100위 내 게임이며, 자율규제 적용 대상 게임은 총 35개

※ 게임트릭스 100위내 게임 PC방사용시간점유율 98.79%

o 모바일 : 오픈마켓 상위 100위 내 게임이며, 자율규제 적용 대상 게임은 총 38개

※ 국내 4대 마켓의 매출 및 인기 순위를 반영[4)]

3. 모니터링 결과

o 준수 현황

(1) 전체 게임 준수율

- 자율규제 적용 대상 게임물 73개 중 <u>90%인 66개 게임 자율규제 준수</u>

<전체 게임 준수율>

구 분	준 수	미준수	합 계
게임 수	66개	7개	73개
준수율	<u>90%</u>	10%	100%

4) 반영 비율

* 본 순위는 국내 4대 마켓의 순위를 모두 반영하여 산정한 객관적인 순위정보입니다. 종합순위 선정기준(닫기)

구분	구글플레이		애플 앱스토어		원스토어(Tstore, olleh, U+)		네이버 앱스토어		합계
	매출	인기	매출	인기	매출	인기	매출	인기	
반영비율	60%	17%	13%	4%	2%	1%	2%	1%	100%
	77%		17%		3%		3%		

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

(2) 플랫폼별 준수율

- 온라인 : 자율규제 적용 대상 게임물 35개 중 **91%인 32개 게임 자율규제 준수**

<온라인 게임 준수율>

구 분	준 수	미준수	합 계
게임 수	32개	3개	35개
준수율	91%	9%	100%

- 모바일 : 자율규제 적용 대상 게임물 38개 중 **89%인 34개 게임 자율규제 준수**

<모바일 게임 준수율>

구 분	준 수	미준수	합 계
게임 수	34개	4개	38개
준수율	89%	11%	100%

(3) 인기 상위 게임 준수 현황

- 온라인 : 자율규제 적용 대상 게임물 21개 중 **90%인 19개 게임 자율규제 준수**

<온라인 인기 상위 게임별 준수율>

순위	준수 게임	미준수 게임	준수율
1위～10위	4개	0개	100%
11위～50위	15개	2개	88%
전체	19개	2개	90%

- 모바일 : 자율규제 적용 대상 게임물 24개 중 **92%인 24개 게임 자율규제 준수**

<모바일 인기 상위 게임별 준수율>

순위	준수 게임	미준수 게임	준수율
1위～10위	7개	0개	100%
11위～50위	17개	2개	89%
전체	24개	2개	92%

o 자율규제 준수 게임물

온라인 게임 리스트			
순번	게임명	순번	게임명
1	서든어택	17	카오스온라인
2	피파온라인3	18	마비노기
3	던전앤파이터	19	클로저스
4	메이플 스토리	20	도타 2
5	사이퍼즈	21	슬러거
6	카트라이더	22	바람의나라
7	마비노기 영웅전	23	크리티카
8	스페셜포스	24	아이마
9	카운터 스트라이크 온라인 2	25	테일즈위버
10	버블파이터	26	미르의 전설 2
11	카운터 스트라이크 온라인	27	라그나로크
12	크레이지 아케이드(BNB)	28	넷마블 사천성
13	하스스톤	29	프리스톤테일
14	아바	30	프로야구매니저
15	엘소드	31	라테일
16	스페셜포스2	32	열혈강호

모바일 게임 리스트			
순번	게임명	순번	게임명
1	모두의 마블 for Kakao	17	영웅의 군단 for Kakao
2	히트	18	블레이드 for Kakao
3	세븐나이츠 for Kakao	19	컴투스프로야구 2015
4	프렌트팝 for Kakao	20	영웅의 군단
5	FIFA ONLINE 3 M by EA SPORTS	21	드래곤가드S for Kakao
6	레이븐 with NAVER	22	천룡팔부: 진시황의 부활
7	이데아	23	크루쉐이더 퀘스트
8	서머너즈 워: 천공의 아레나	24	컴투스프로야구 for 매니저 시즌3
9	몬스터 길들이기 for Kakao	25	차우차구 for Kakao
10	별이되어라! for Kakao	26	포켓 메이플스토리 for Kakao
11	길드 오브 아너	27	삼검호
12	MARVEL 퓨처파이트	28	MLB 퍼펙트 이닝 15
13	갓 오브 하이스쿨	29	우파루마운틴 for Kakao
14	하스스톤: 워크래프트의 영웅들	30	챔피언 for Kakao
15	영웅 for Kakao	31	마구마구2 for Kakao
16	슈퍼판타지워	32	큐라레 : 마법도서관

Ⅳ. 향후 계획

1. 자율규제 모니터링

o 상시 모니터링을 진행하여 자율규제 미준수 게임 업체에 지속적 권고 및 준수 요청

o 인증심사 후에도 지속적인 사후관리를 진행할 것이며, 통한 장기적 자율규제 준수 기대

2. 자율규제 인증심사

o 매월 인증심사 기간 및 절차에 맞추어 진행

3. 자율규제 우수기업대상 혜택 제공

o 2015 대한민국 게임대상 ‘자율규제 이행 우수기업상’ 수상

- 제1회 자율규제 이행 우수기업상에 ‘(주)넥슨코리아’ 선정

<넥슨코리아 김용대 사업본부장>

4. 자율규제 인증제도 보완

o 자율규제 민간협의체 운영을 통해 현 시행 중인 자율규제 내용에 대한 지속적 검토 및 준수 강화 방안 마련

5. 자율규제 가이드라인 설명회 개최 확대

o 자율규제 준수 강화를 위해 설명회 개최를 확대 할 예정

▶ 관련 문의처

【(사)한국인터넷디지털엔터테인먼트협회】
서울특별시 강남구 논현로67길 66 기초전력연구원B/D 4층
Tel : 02)3474-2702 / Fax : 02)3477-2708