

# 9월 자율규제 모니터링 결과 보고

한국게임정책자율기구 / 2020. 10.

## □ 개요

### 1. 기간

- 2020년 9월 1일(화) ~ 9월 30일(수)

### 2. 대상

- 캡슐형 유료 아이템 제공 게임을 전체

대상	온라인	모바일
기준	게임트릭스 <sup>1)</sup> ( <a href="http://www.gametrics.com">www.gametrics.com</a> ) ‘전국표본PC게임사용량’ 1~100위	게볼루션 <sup>2)</sup> ( <a href="http://www.gevolution.co.kr">www.gevolution.co.kr</a> ) 모바일 게임 종합순위 1~100위
대상게임	75개	87개

### 3. 주요 내용

#### ○ ‘건강한 게임문화 조성을 위한 자율규제 강령’ 준수 여부 확인

- 개별 확률 및 아이템 목록 공개

주 요 준 수 항 목	
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	유료 아이템만을 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)

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

2) 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	게볼루션	매일 오전 11시 10분 기준으로 순위가 업데이트되어 매월 제1 영업일 오전 11시 10분 이후 업데이트된 순위로 측정

## ○ 모니터링 평가표 채증

모니터링 항목	채증 방법	비고
구매화면 등에 안내 또는 표기	획률형 아이템 확률 정보를 표기해 놓은 안내창이나 링크 등을 제공하고 있는 화면을 채증	위원회의 심의를 거쳐 승인을 받은 경우 모니터링 항목
획률형 아이템 개별 구성 비율 공개	획률형 아이템 확률이 표기된 페이지를 두 개 이상 채증하고 평가표 항목에 설명과 URL 기재	이외에 별도의 방법으로 확률 공개를 하여도 준수 게임물로 판단하고 있음 <sup>3)</sup>
인챈트 관련	획률형 아이템 확률이 표기된 페이지를 두 개 이상 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<sup>4)</sup>  
해외업체 : 영문명 표기 후 한글 명기<sup>5)</sup>
- 준수율 통계 자료 : 개발사 기준  
공문 발송 : 유통사 기준

3) 예시: BLIZZARD(블리자드)-오버워치

1. 희귀: 각 전리품 상자는 최소 1개의 희귀 아이템을 포함
2. 영웅: 평균적으로 5.5개의 전리품 상자당 1개의 영웅 아이템 포함
3. 전설: 평균적으로 13.5개의 전리품 상자당 1개의 전설 아이템 포함

4) 국내 - 게임펍 (gamepub), 넥스트 플로어 (next floor)

5) 해외 - trigirls studio (소녀 스튜디오), C.O.C (체이스온라인컴퍼니)

## 자율규제 준수율 현황

구 분		8월	9월	증감
전체	준수율	84.7%	81.5%	-3.2%p
		온라인	96.1%	96.0%
		모바일	74.7%	69.0%
개발사 국적별	국내업체	97.3%	98.1%	0.8%p
		온라인	100.0%	100.0%
		모바일	93.2%	95.1%
	해외업체	57.7%	49.1%	-8.6%p
		온라인	66.7%	66.7%
		모바일	55.8%	45.7%
순위별	1~50위			
		온라인	91.4%	-0.2%p
		모바일	77.3%	5.3%p
	50~100위			
		온라인	100.0%	-
		모바일	72.1%	-18.4%p
K-GAMES 회원사 기준	회원사	100.0%	99.0%	-1.0%p
		온라인	100.0%	-
		모바일	100.0%	-2.9%p
	비회원사	58.3%	53.2%	-5.1%p
		온라인	72.7%	-2.7%p
		모바일	55.1%	-5.1%p

## □ 결과

### 1. 전체 준수율

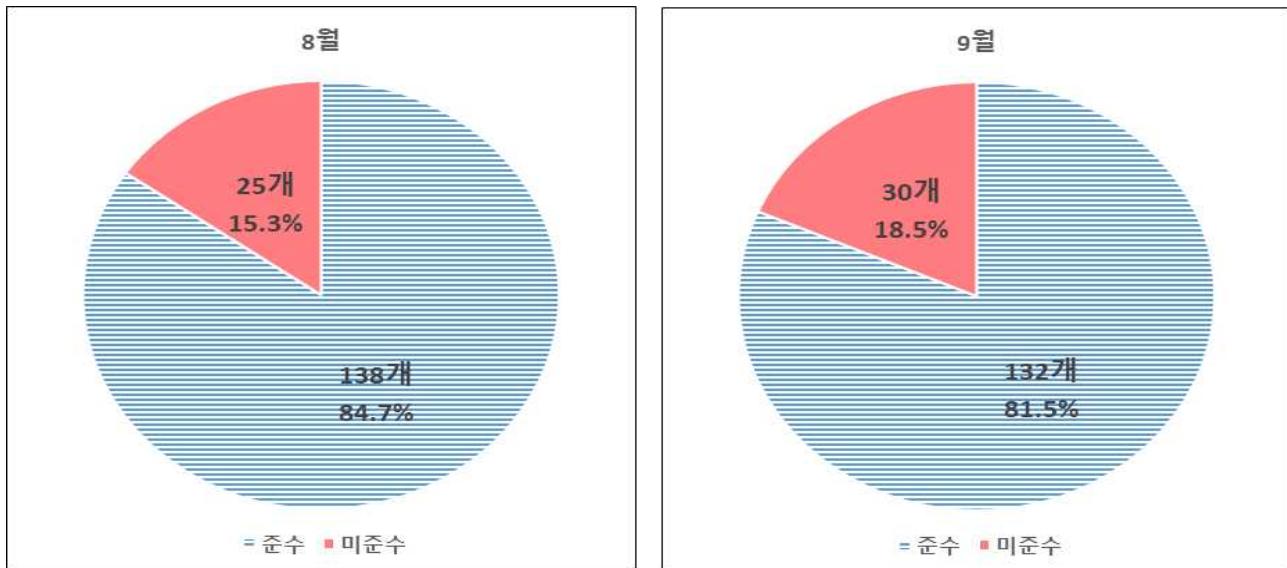
“전체 준수율 81.5% 기록”

“전월 대비 모바일 게임물의 준수율이 하락”

- 자율규제 적용 대상 게임물 162개 중 132개 준수로 81.5% 기록
- 모바일 미준수 게임물의 순위권 유입 및 신규 출시 게임물의 미준수 판정으로 인하여 전월 대비 전체 준수율 3.2%p 감소

<전체 게임 준수율>

구 분	대상 게임물(개)	준수 게임물(개)	준수율
8월	163	138	84.7%
9월	162	132	81.5%



## 2. 플랫폼별 준수율

- 온라인 : 대상 게임물 75개 중 72개 (96.0%) 준수
- 미대상 게임물 1개의 순위 상승으로 인해 모니터링 대상 게임물 수가 줄어들어 전월 대비 준수율 0.1%p 감소

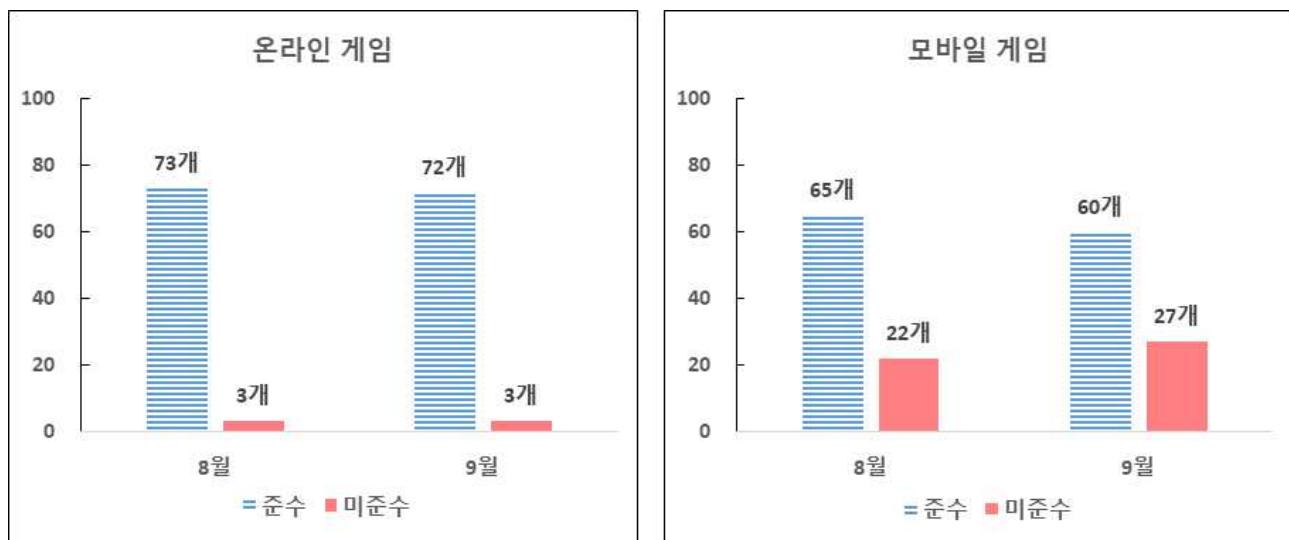
<온라인 게임 준수율>

구 분	8월 (76개)		9월 (75개)	
	준수	미준수	준수	미준수
게임 수	73개	3개	72개	3개
준수율	96.1%	3.9%	96.0%	4.0%

- 모바일 : 대상 게임물 87개 중 60개 (69.0%) 준수
- 신규 출시된 게임 5개 중 3개가 미준수로 확인되었고, 순위권에 새로이 진입한 미준수 게임물로 인해 전월 대비 준수율 5.7%p 감소

<모바일 게임 준수율>

구 분	8월 (87개)		9월 (87개)	
	준수	미준수	준수	미준수
게임 수	65개	22개	60개	27개
준수율	74.7%	25.3%	69.0%	31.0%



### 3. 개발사 국적별 준수율

- 국내 개발사 게임 98.1%, 해외 개발사 게임 49.1% 준수
- 국내 개발사의 경우 기존 미준수 게임물 2개가 준수로 전환되어 전월 대비 준수율 0.8%p 증가
- 해외 개발사의 경우 미준수 게임물의 유입이 증가함으로써 전월 대비 준수율 8.6%p 감소

<개발사 국적별 준수율>

구분	8월		9월	
	국내 (111개)	해외 (52개)	국내 (107개)	해외 (55개)
준수	97.3%	57.7%	98.1%	49.1%
미준수	2.7%	42.3%	1.9%	50.9%

<국내·외 개발사 준수율>

구분	국내 개발사				해외 개발사			
	8월		9월		8월		9월	
플랫폼	온라인	모바일	온라인	모바일	온라인	모바일	온라인	모바일
대상 게임물	67	44	66	41	9	43	9	46
준수 게임물	67	41	66	39	6	24	6	21
준수율	100.0%	93.2%	100.0%	95.1%	66.7%	55.8%	66.7%	45.7%



#### 4. 인기 상위 게임 준수 현황 (1위~50위)

- 온라인 : 34개 중 31개 91.2% 준수
- 기준 미대상 게임물 1개가 50위 이내에 진입하면서 미대상 게임물의 비중이 증가하여 전월 대비 준수율 0.2% 감소

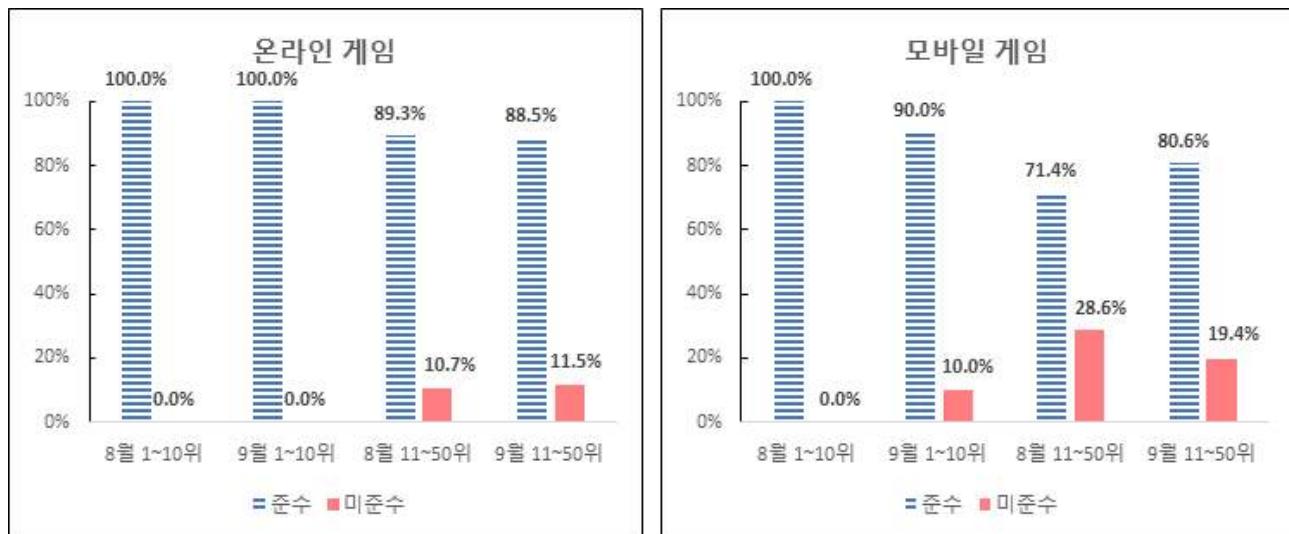
<온라인 인기 상위 게임별 준수율>

순위	8월(개)		9월(개)		9월 준수율
	준수	미준수	준수	미준수	
1위~10위	7	0	8	0	100.0%
11위 ~ 50위	25	3	23	3	88.5%
전체	32	3	31	3	91.2%

- 모바일: 46개 중 38개 82.6% 준수
- 11~50위권에 준수 게임물 수가 증가하면서 전월 대비 준수율 3.1%p 증가

<모바일 인기 상위 게임별 준수율>

순위	8월(개)		9월(개)		9월 준수율
	준수	미준수	준수	미준수	
1위~10위	9	0	9	1	90.0%
11위 ~ 50위	25	10	29	7	80.6%
전체	34	10	38	8	82.6%



## 5. 게임산업협회 회원사/비회원사 자율규제 준수율

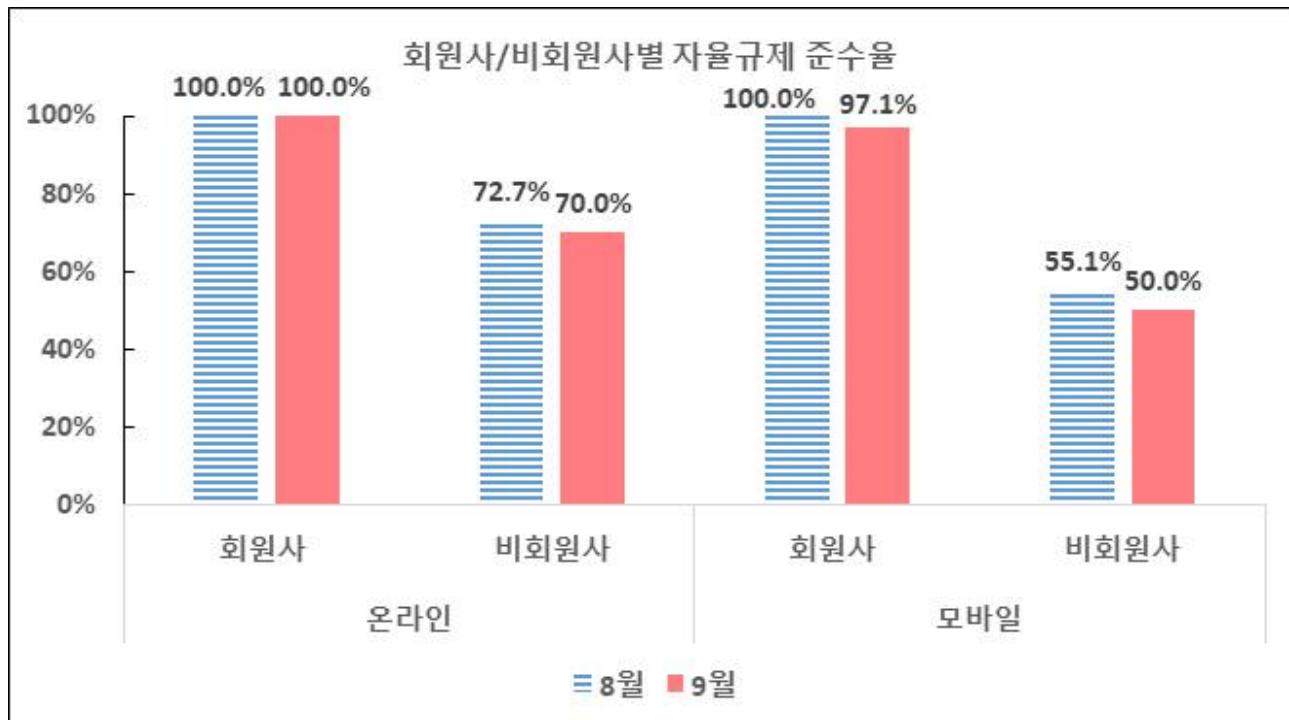
- 회원사 온라인 100.0% 모바일 97.1% 준수
- 비회원사 온라인 70.0% 모바일 50.0% 준수
- 비회원사의 경우 모바일 미준수 게임물의 수가 증가한 반면, 온라인 대상 게임물의 수는 감소하여 전월 대비 준수율 5.1%p 감소한 53.2% 기록

<회원사 자율규제 준수율>

회원사	8월(개)		9월(개)	
	온라인	모바일	온라인	모바일
준수 대상물	65	38	65	35
준수 게임물	65	38	65	34
준수율	100.0%	100.0%	100.0%	97.1%

<비회원사 자율규제 준수율>

비회원사	8월(개)		9월(개)	
	온라인	모바일	온라인	모바일
준수 대상물	11	49	10	52
준수 게임물	8	27	7	26
준수율	72.7%	55.1%	70.0%	50.0%



## 6. 종합의견

- 전월과 다르게 국내보다 해외 모바일 게임의 비중이 높아지면서 준수율이 하락하였으며, 신규 출시 게임물 또한 절반 이상이 자율규제를 미준수하는 것으로 나타남
- 장기간 미준수 처리되고 있는 해외 모바일 게임물이 높은 순위를 유지하고 있는 경우가 많아 자율규제 준수율이 일정 수준 이상 상승하기 어려운 것으로 판단됨

# 자율규제 미준수 게임물 [2020. 09. 30 기준]

GSOK/2020.10

순번	게임명	개발사	국적	구분
1	도타2	Valve(밸브)	미국	온라인
2	에이펙스 레전드	Respawn ENTERTAINMENT (리스폰 엔터테인먼트)	미국	
3	카운터 스트라이크:글로벌 오펜시브	Hidden Path Entertainment (히든 패스 엔터테인먼트)	미국	
4	그랑삼국	YOOZOO GAMES KOREA (유주 게임즈 코리아)	중국	모바일
5	D-MEN: 히어로 컴백	ACE GAME INTERNATIONAL LIMITED (에이스 인터네셔널)	중국	
6	라이즈 오브 эм파이어	IM30 (아이엠30)	중국	
7	케페우스M	UjoyGames (유조이게임즈)	중국	
8	후궁의 법칙	X.D. Global (엑스디 글로벌)	중국	
9	황제의 꿈	37GAMES (37게임즈)	중국	
10	명일방주	HyperGryph (하이퍼그리프)	중국	
11	Age of Z	Camel Games (카멜 게임즈)	중국	
12	마피아 시티	YottaGames (요타 게임즈)	중국	

13	라스트 쉘터 (Last Shelter: Survival)	IM30 (아이엠30)	중국	모바일
14	엠파이어 & 퍼즐 (Empires & Puzzles)	Small Giant Games (스몰 자이언트 게임즈)	핀란드	
15	브롤스타즈	Supercell (슈퍼셀)	핀란드	

※ 게임명/업체명/국내·외 표기 기준

- 주 사업 및 사업장 주소에 따른 개발사 국내·외 표기 및 해당 개발사 홈페이지에 표기된 상호 및 게임명
- 국내·외 협작사의 경우 국내로 표기하되 개발사명은 모두 표기