

4월 자율규제 모니터링 결과 보고

한국게임정책자율기구 / 2020. 05.

□ 개요

1. 기간

- 2020년 4월 1일(수) ~ 4월 30일(목)

2. 대상

- 캡슐형 유료 아이템 제공 게임물 전체

| 대상 | 온라인 | 모바일 |
|------|---|---|
| 기준 | 게임트릭스 ¹⁾ (www.gametrics.com) '전국표본PC게임사용량' 1~100위 | 게볼루션 ²⁾ (www.gevolution.co.kr) 모바일 게임 종합순위 1~100위 |
| 대상게임 | 78개 | 84개 |

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 | 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 매월제1 영업일 오전 11시 10분 이후 업데이트된 순위로 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 ³⁾ |
| 확률형 아이템 개별 구성 비율 공개 | 확률형 아이템 확률이 표기된 페이지를 두 개 이상 채증하고 평가표 항목에 설명과 URL 기재 | |
| 인챈트 관련 | 확률형 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 명기⁴⁾
해외업체 : 영문명 표기 후 한글 명기⁵⁾
- 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 | | 3월 | 4월 | 증감 | |
|----------------------|---------|-------|--------|--------|--------|
| 전체 | 준수율 | 80.9% | 78.4% | -2.5%p | |
| | 온라인 | 94.8% | 94.9% | 0.1%p | |
| | 모바일 | 67.5% | 63.1% | -4.4%p | |
| 개발사 국적별 | 국내업체 | | 96.3% | 95.5% | 0.8%p |
| | | 온라인 | 98.5% | 98.6% | 0.1%p |
| | | 모바일 | 92.5% | 90.2% | -2.3%p |
| | 해외업체 | | 46.9% | 42.3% | -4.6%p |
| | | 온라인 | 66.7% | 66.7% | - |
| | | 모바일 | 42.5% | 37.2% | -5.3%p |
| 순위별 | 1~50위 | | | | |
| | | 온라인 | 91.9% | 92.1% | 0.2%p |
| | | 모바일 | 72.3% | 68.2% | -4.1%p |
| | 50~100위 | | | | |
| | | 온라인 | 97.5% | 97.5% | - |
| | | 모바일 | 60.6% | 57.5% | -3.1%p |
| K-GAMES 회원사 기준 | 회원사 | | 100.0% | 100.0% | - |
| | | 온라인 | 100.0% | 100.0% | - |
| | | 모바일 | 100.0% | 100.0% | - |
| | 비회원사 | | 47.4% | 40.7% | -6.7%p |
| | | 온라인 | 60.0% | 60.0% | - |
| | | 모바일 | 44.7% | 36.7% | -8.0%p |

□ 결과

1. 전체 준수율

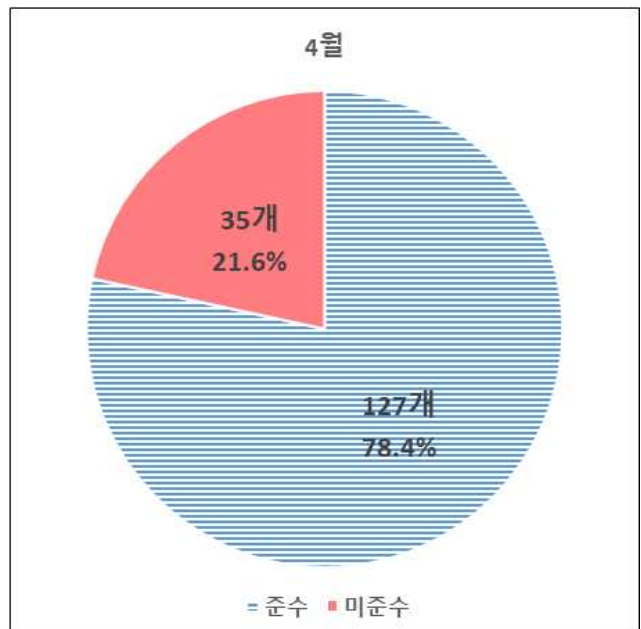
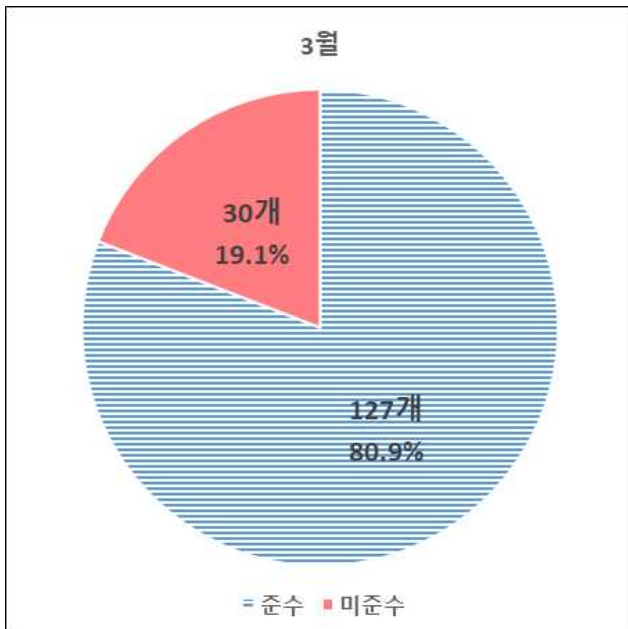
“전체 준수율 78.4% 기록”

“전월 대비 모바일 게임 준수율 하락”

- 자율규제 적용 대상 게임물 162개 중 127개 준수로 78.4% 기록
- 준수 게임물의 수는 전월과 같지만, 기존의 미준수 게임이 순위권에 진입하여 대상 게임물의 수가 증가함으로써 모수의 영향으로 전월 대비 전체 준수율 2.5%p 감소

<전체 게임 준수율>

| 구 분 | 대상 게임물(개) | 준수 게임물(개) | 준수율 |
|-----|-----------|-----------|-------|
| 3월 | 157 | 127 | 80.9% |
| 4월 | 162 | 127 | 78.4% |



2. 플랫폼별 준수율

- 온라인 : 대상 게임물 78개 중 74개 (94.9%) 준수
- 기존 자율규제 대상 게임물 1개가 미대상으로 전환 되었고 준수 게임물 3개가 순위권에 진입하여 전월 대비 온라인 게임의 준수율은 전월 대비 0.1%p 증가

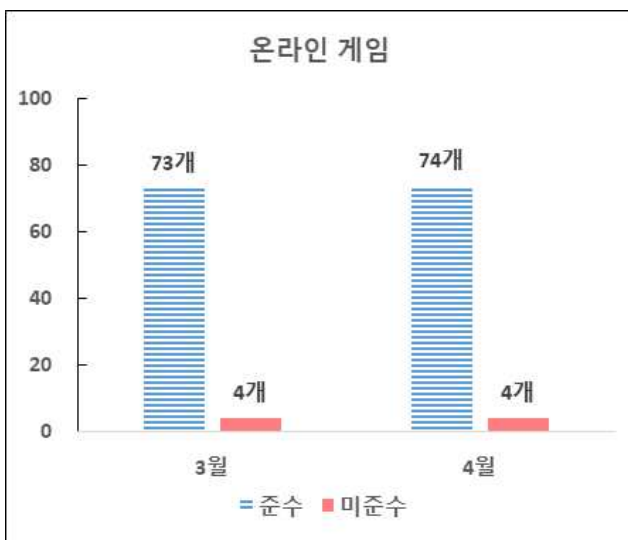
<온라인 게임 준수율>

| 구 분 | 3월 (77개) | | 4월 (78개) | |
|------|----------|------|----------|------|
| | 준수 | 미준수 | 준수 | 미준수 |
| 게임 수 | 73개 | 4개 | 74개 | 4개 |
| 준수율 | 94.8% | 5.2% | 94.9% | 5.1% |

- 모바일 : 대상 게임물 84개 중 53개 (63.1%) 준수
- 신규 출시된 게임 중 5개가 준수로 확인되었으나 기존의 준수 게임물 2개가 미준수로 전환되었고, 기존 미준수이던 게임물이 순위권에 진입하면서 전월 대비 4.4%p 감소

<모바일 게임 준수율>

| 구 분 | 3월 (80개) | | 4월 (84개) | |
|------|----------|-------|----------|-------|
| | 준수 | 미준수 | 준수 | 미준수 |
| 게임 수 | 54개 | 26개 | 53개 | 31개 |
| 준수율 | 67.5% | 32.5% | 63.1% | 36.9% |



3. 개발사 국적별 준수율

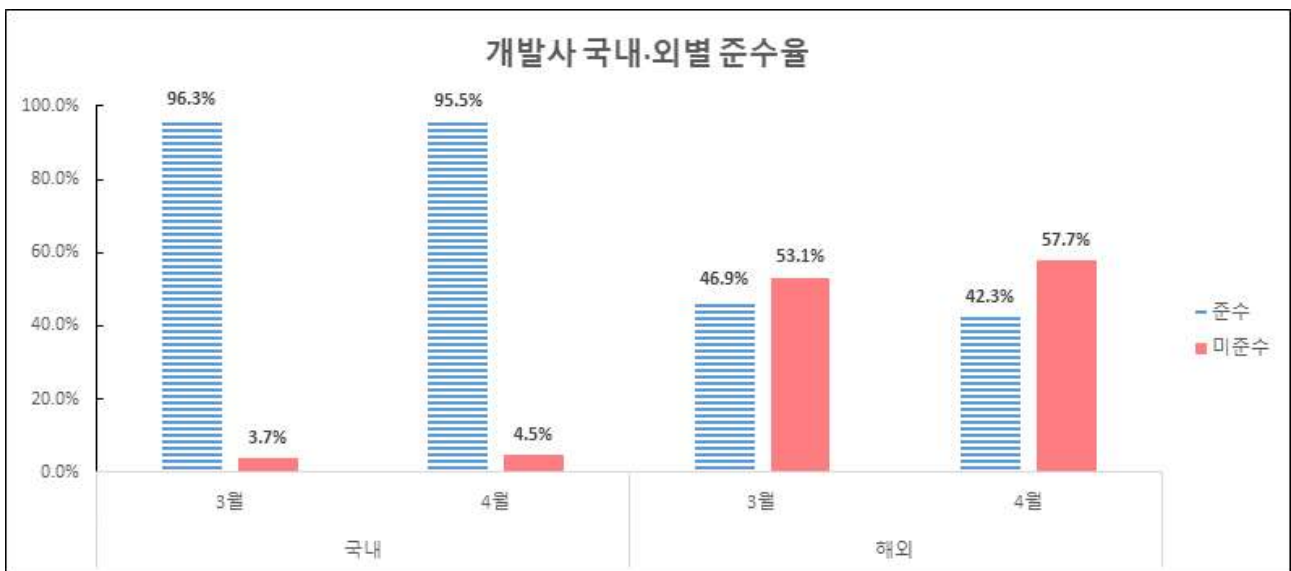
- 국내 개발사 게임 **95.5%**, 해외 개발사 게임 **42.3%** 준수
- 국내 개발사의 경우 2개의 게임물이 미준수로 확인되었으나 두 게임 모두 연락이 되었으며 수정중이라는 회신을 받음
- 해외 개발사의 경우 신규 출시된 게임은 아니지만 순위권에 처음 진입한 미준수 게임물의 순위권 진입으로 전월 대비 준수율 4.6%p 감소

<개발사 국적별 준수율>

| 구분 | 3월 | | 4월 | |
|-----|-----------|----------|-----------|----------|
| | 국내 (108개) | 해외 (49개) | 국내 (110개) | 해외 (52개) |
| 준수 | 96.3% | 46.9% | 95.5% | 42.3% |
| 미준수 | 3.7% | 53.1% | 4.5% | 57.7% |

<국내·외 개발사 준수율>

| 구분 | 국내 개발사 | | | | 해외 개발사 | | | |
|--------|--------|-------|-------|-------|--------|-------|-------|-------|
| | 3월 | | 4월 | | 3월 | | 4월 | |
| 플랫폼 | 온라인 | 모바일 | 온라인 | 모바일 | 온라인 | 모바일 | 온라인 | 모바일 |
| 대상 게임물 | 68 | 40 | 69 | 41 | 9 | 40 | 9 | 43 |
| 준수 게임물 | 67 | 37 | 68 | 37 | 6 | 17 | 6 | 16 |
| 준수율 | 98.5% | 92.5% | 98.6% | 90.2% | 66.7% | 42.5% | 66.7% | 37.2% |



4. 인기 상위 게임 준수 현황 (1위~50위)

- 온라인 : 38개 중 35개 92.1% 준수
- 순위 변동으로 인해 11위~50위권 내 준수 게임물 수가 1개 증가하여 전월 대비 0.2%p 증가한 92.1%의 준수율 기록

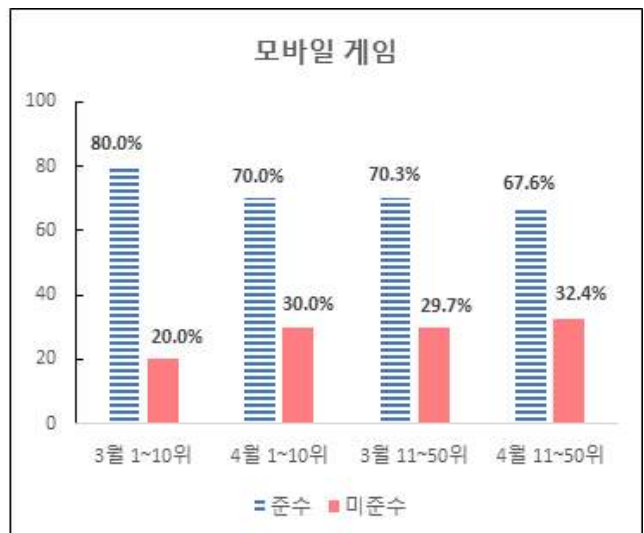
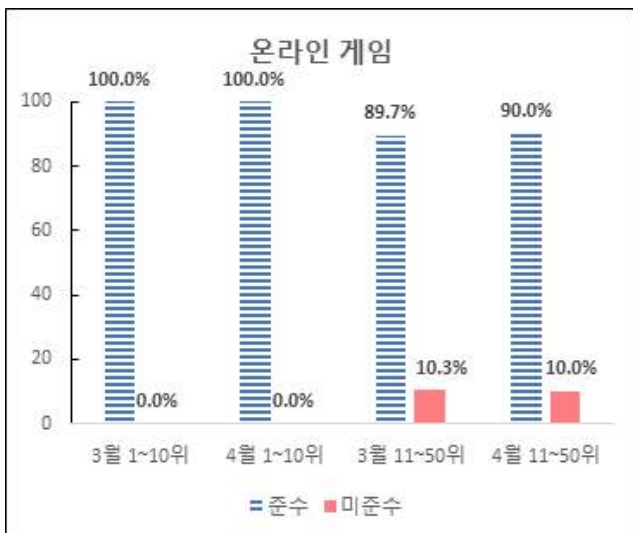
<온라인 인기 상위 게임별 준수율>

| 순위 | 3월(개) | | 4월(개) | | 4월 준수율 |
|-----------|-------|-----|-------|-----|--------|
| | 준수 | 미준수 | 준수 | 미준수 | |
| 1위~10위 | 8 | 0 | 8 | 0 | 100.0% |
| 11위 ~ 50위 | 26 | 3 | 27 | 3 | 90.0% |
| 전체 | 34 | 3 | 35 | 3 | 92.1% |

- 모바일: 44개 중 30개 68.2% 준수
- 미준수 게임물의 순위 상승으로 10위권 내 미준수 게임물이 1개 증가하였고, 자율규제 미대상 게임물이 50위권 내 진입하면서 전월 대비 준수율 4.1%p 감소

<모바일 인기 상위 게임별 준수율>

| 순위 | 3월(개) | | 4월(개) | | 4월 준수율 |
|-----------|-------|-----|-------|-----|--------|
| | 준수 | 미준수 | 준수 | 미준수 | |
| 1위~10위 | 8 | 2 | 7 | 3 | 70.0% |
| 11위 ~ 50위 | 26 | 11 | 23 | 11 | 67.6% |
| 전체 | 34 | 13 | 30 | 14 | 68.2% |



5. 게임산업협회 회원사/비회원사 자율규제 준수율

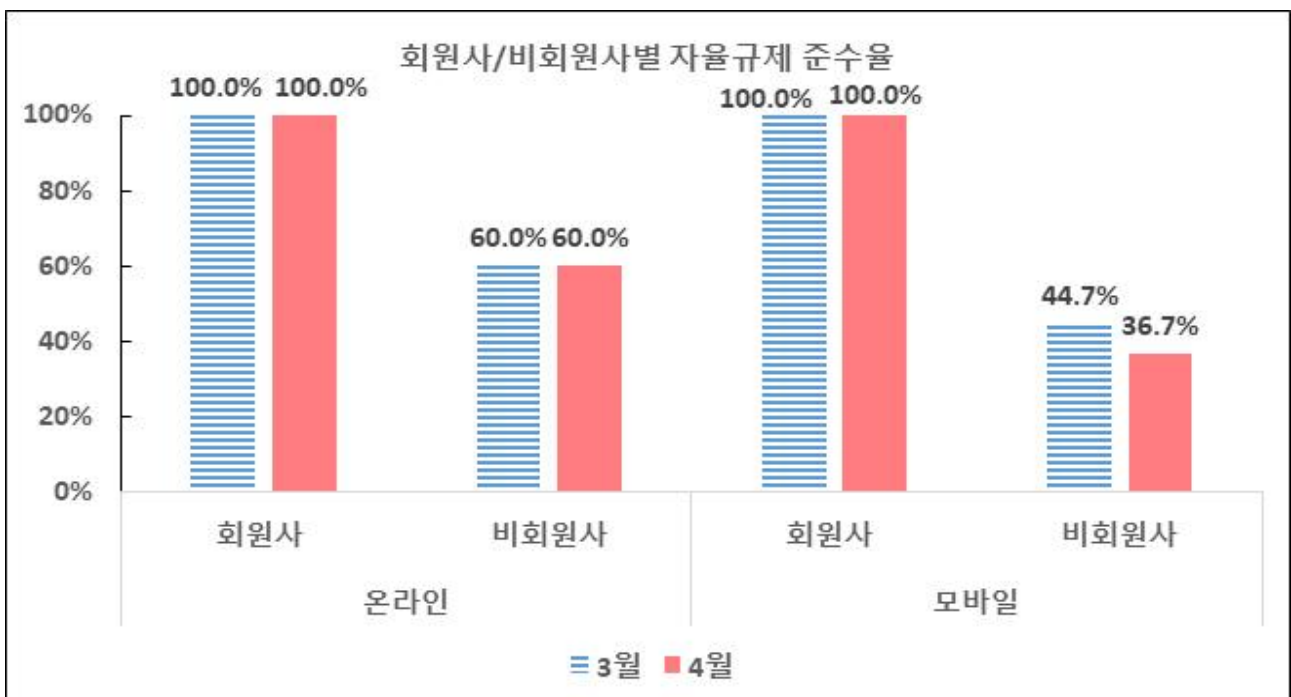
- 회원사 온라인 100.0% 모바일 100.0% 준수
- 비회원사 온라인 60.0% 모바일 36.7% 준수
- 비회원사의 경우 준수 게임의 미준수 전환 및 기존 미준수 게임의 순위권 진입으로 전월 대비 준수율은 6.7%p 감소한 40.7% 기록

<회원사 자율규제 준수율>

| 회원사 | 3월(개) | | 4월(개) | |
|--------|--------|--------|--------|--------|
| | 온라인 | 모바일 | 온라인 | 모바일 |
| 준수 대상물 | 67 | 33 | 68 | 35 |
| 준수 게임물 | 67 | 33 | 68 | 35 |
| 준수율 | 100.0% | 100.0% | 100.0% | 100.0% |

<비회원사 자율규제 준수율>

| 비회원사 | 3월(개) | | 4월(개) | |
|--------|-------|-------|-------|-------|
| | 온라인 | 모바일 | 온라인 | 모바일 |
| 준수 대상물 | 10 | 47 | 10 | 49 |
| 준수 게임물 | 6 | 21 | 6 | 18 |
| 준수율 | 60.0% | 44.7% | 60.0% | 36.7% |



6. 종합의견

- 자율규제 미준수 게임물의 개발사 또는 유통사에 지속해서 연락을 취한 결과 국내업체는 물론 일부 해외업체에서도 회신이 오고 있음
- 국내업체의 경우 미준수 사항에 대해 전달 및 설명을 하면 수정하는데 걸리는 시간이 길지 않지만, 해외업체의 경우는 미준수 내용에 대한 내부 전달 및 논의 등에 시간이 소요되어 빠른 수정에 어려움이 있으나 연락이 닿은 만큼 준수 전환이라는 결과를 얻을 수 있도록 시간이 들더라도 최선을 다해 도움 줄 예정임

자율규제 미준수 게임물 (2020. 04. 30 기준)

GSOK/2020.05

| 순번 | 게임명 | 업체명 | 국내·외 | 구분 |
|----|-----------------------------------|---|------|-----|
| 1 | 도타2 | Valve(밸브) | 해외 | 온라인 |
| 2 | 블랙스쿼드 | 엔에스 스튜디오(NS STUDIO) | 국내 | |
| 3 | 에이펙스 레전드 | Respawn ENTERTAINMENT (리스폰 엔터테인먼트) | 해외 | |
| 4 | 카운터 스트라이크:글로벌 오펜시브 | Hidden Path Entertainment (히든 패스 엔터테인먼트) | 해외 | |
| 5 | 방치함대 | 스카이문스테크놀로지 (Skymoons Technology) | 국내 | 모바일 |
| 6 | 명일방주 | HyperGryph (하이퍼그리프) | 해외 | |
| 7 | Yu-Gi-Oh! Duel Links | KONAMI (코나미) | 해외 | |
| 8 | 삼국군웅전 | Hong Kong Kunyue Technology (홍콩 쿤유예 테크놀로지) | 해외 | |
| 9 | 샤이닝라이트 | EYOUNGAME (이유게임) | 해외 | |
| 10 | 신강호 | Scene Stealer (신스틸러) | 해외 | |
| 11 | 랜덤 다이스 (Random Dice):PVP디펜스 | 111% (111percent) | 국내 | |
| 12 | 리치리치 | ULUGAMES (유엘유게임즈) | 해외 | |
| 13 | 로드 모바일: 제국의 전쟁 | IGG.COM (아이갯게임즈) | 해외 | |

| | | | | |
|----|---------------------------------|---------------------------------|----|-----|
| 14 | 라이즈 오브 킹덤즈 | Lilith games (릴리즈 게임즈) | 해외 | 모바일 |
| 15 | Age of Z | Camel Games (카멜 게임즈) | 해외 | |
| 16 | 궁수의 전설 | HABBY (하비) | 해외 | |
| 17 | 랑그릿사 | Zlong Games (즈롱게임즈) | 해외 | |
| 18 | 마피아 시티 | YottaGames (요타 게임즈) | 해외 | |
| 19 | 라스트 셸터 (Last Shelter: Survival) | IM30 (아이엠30) | 해외 | |
| 20 | Empires & Puzzles: RPG Quest | Small Giant Games (스몰 자이언트 게임즈) | 해외 | |
| 21 | 브롤스타즈 | Supercell (슈퍼셀) | 해외 | |
| 22 | Guns of Glory - 총기시대 | Funplus (펀플러스) | 해외 | |

※ 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 합작사의 경우 국내로 표기하되 개발사명은 모두 표기