

12월 자율규제 모니터링 결과 보고

한국게임정책자율기구 / 2020. 01.

□ 개요

1. 기간

- 2019년 12월 1일(일) ~ 12월 31일(화)

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	91개

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 순위가 업데이트되어 매월 첫째 주 금요일 11시 이후 기준으로 업데이트 된 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		11월	12월	증감	
전체	준수율	74.4%	79.9%	5.5%p	
	온라인	93.5%	93.6%	0.1%p	
	모바일	57.5%	68.1%	10.6%p	
개발사 국적별	국내업체		94.4%	95.7%	1.3%p
		온라인	98.5%	98.5%	-
		모바일	87.5%	91.8%	4.3%p
	해외업체		36.8%	44.2%	7.4%p
		온라인	60.0%	60.0%	-
		모바일	31.9%	40.5%	8.6%p
순위별	1~50위				
		온라인	89.7%	89.5%	-0.2%p
		모바일	62.5%	73.9%	11.4%p
	50~100위				
		온라인	97.4%	97.5%	0.1%p
		모바일	51.3%	62.2%	10.9%p
K-GAMES 회원사 기준	회원사		100.0%	99.1%	-0.9%p
		온라인	100.0%	100.0%	-
		모바일	100.0%	97.5%	-2.5%p
	비회원사		35.4%	45.9%	10.5%p
		온라인	54.5%	50.0%	-4.5%p
		모바일	31.5%	45.1%	13.6%p

□ 결과

1. 전체 준수율

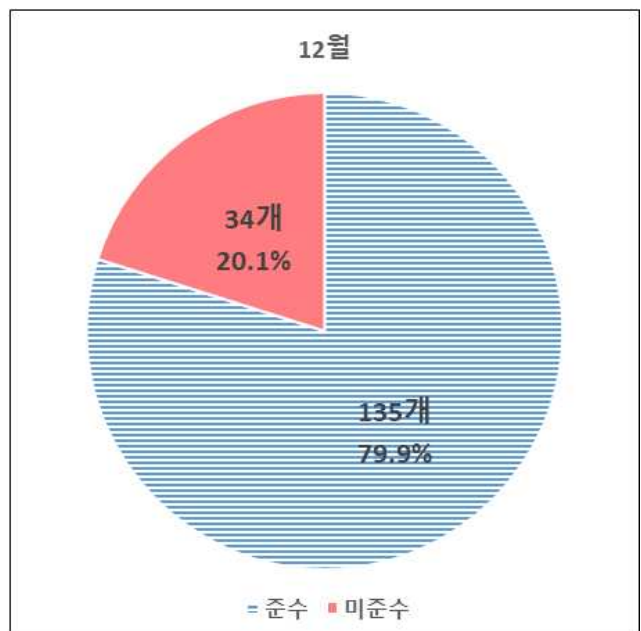
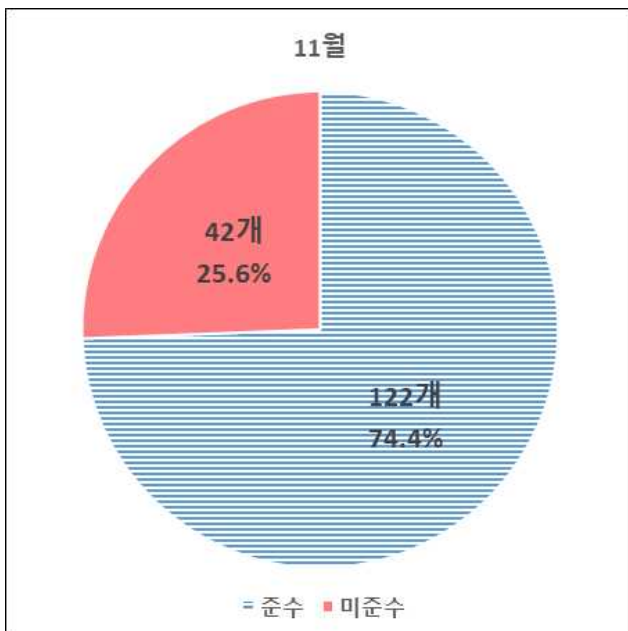
“전월 대비 전체 준수율 5.5%p 증가한 79.9% 기록”

“전월 대비 모바일 준수 게임물 수의 증가”

- 자율규제 적용 대상 게임물 169개 중 135개 준수로 79.9% 기록
- 당월 순위권에 진입한 23개 게임물 중 14개가 준수로 확인되었고 전월 미준수 게임물 4개가 준수로 전환

<전체 게임 준수율>

구분	대상 게임물(개)	준수 게임물(개)	준수율
11월	164	122	74.4%
12월	169	135	79.9%



2. 플랫폼별 준수율

- 온라인 : 대상 게임물 78개 중 73개 (93.6%) 준수
- 전월 미대상 게임물이던 ‘피망 포커’가 대상으로 전환되었고, 모니터링 결과 준수로 확인되어 전월 대비 준수율 0.1%p 증가

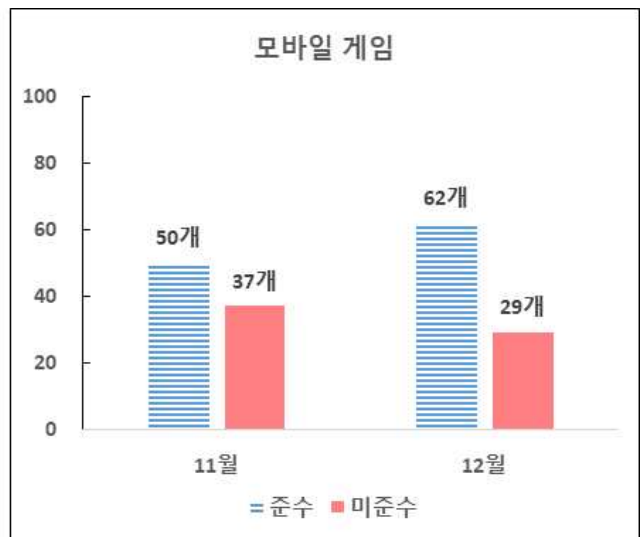
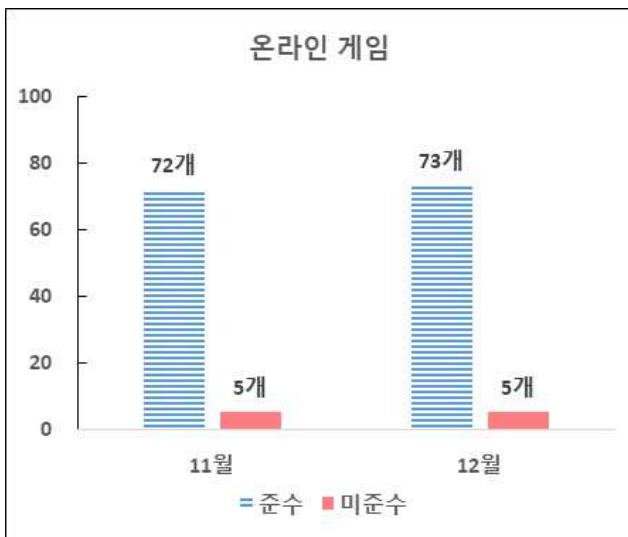
<온라인 게임 준수율>

구 분	11월 (77개)		12월 (78개)	
	준수	미준수	준수	미준수
게임 수	72개	5개	73개	5개
준수율	93.5%	6.5%	93.6%	6.4%

- 모바일 : 대상 게임물 91개 중 62개 (68.1%) 준수
- 신규 출시된 모바일 게임 9개 중 6개가 준수로 확인되었고, 미준수 게임물 4개가 준수 전환되어 전월 대비 준수율 10.6%p 증가

<모바일 게임 준수율>

구 분	11월 (87개)		12월 (91개)	
	준수	미준수	준수	미준수
게임 수	50개	37개	62개	29개
준수율	57.5%	42.5%	68.1%	31.9%



3. 개발사 국적별 준수율

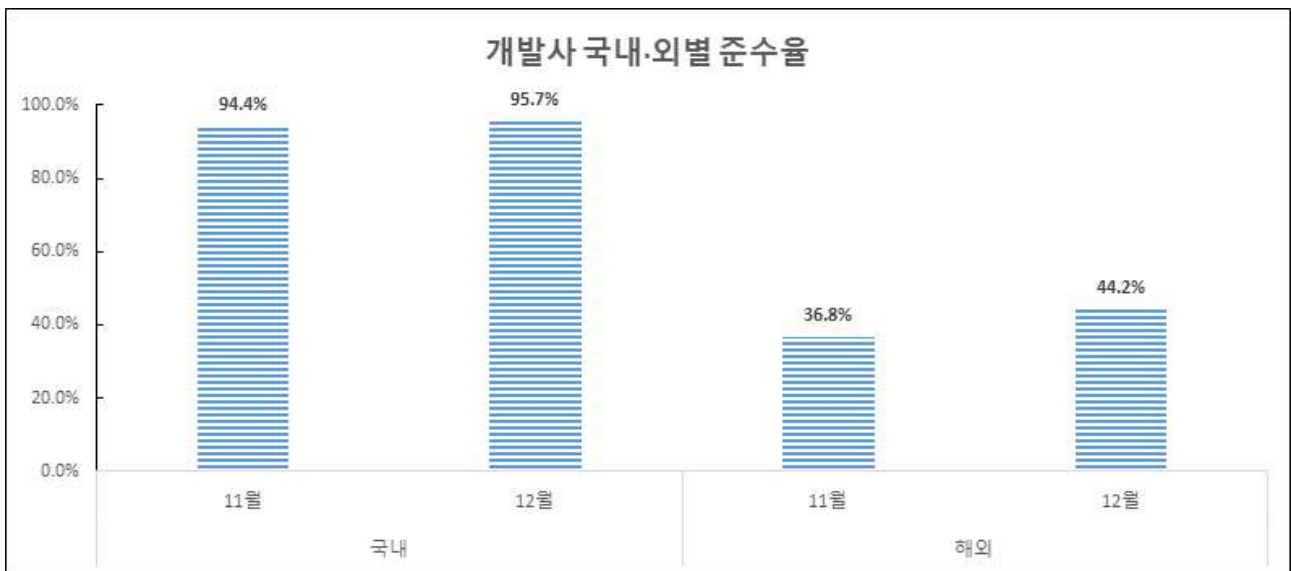
- 국내 개발사 게임 95.7%, 해외 개발사 게임 44.2% 준수
- 국내 개발사의 경우 신규 출시된 게임물 6개와 새롭게 순위권에 진입한 8개 게임물 중 4개가 준수로 확인되었으나 모니터링 대상 게임물의 수가 증가하여 전월 대비 준수율 1.3%p 증가
- 해외 개발사의 경우 모니터링 대상 게임물의 수가 감소한 반면, 준수 게임물이 2개 증가하여 전월 대비 준수율 7.4%p 증가

<개발사 국적별 준수율>

구분	11월		12월	
	국내 (107개)	해외 (57개)	국내 (117개)	해외 (52개)
준수	94.4%	36.8%	95.7%	44.2%
미준수	5.6%	63.2%	4.3%	55.8%

<국내·외 개발사 준수율>

구분	국내 개발사				해외 개발사			
	11월		12월		11월		12월	
플랫폼	온라인	모바일	온라인	모바일	온라인	모바일	온라인	모바일
대상 게임물	67	40	68	49	10	47	10	42
준수 게임물	66	35	67	45	6	15	6	17
준수율	98.5%	87.5%	98.5%	91.8%	60.0%	31.9%	60.0%	40.5%



4. 인기 상위 게임 준수 현황 (1위~50위)

- 온라인 : 38개 중 34개 89.5% 준수
- 기존 미대상 게임물 1개의 순위 상승으로 전체 준수 게임물 수가 1개 감소하여 전월 대비 준수율 0.2%p 감소

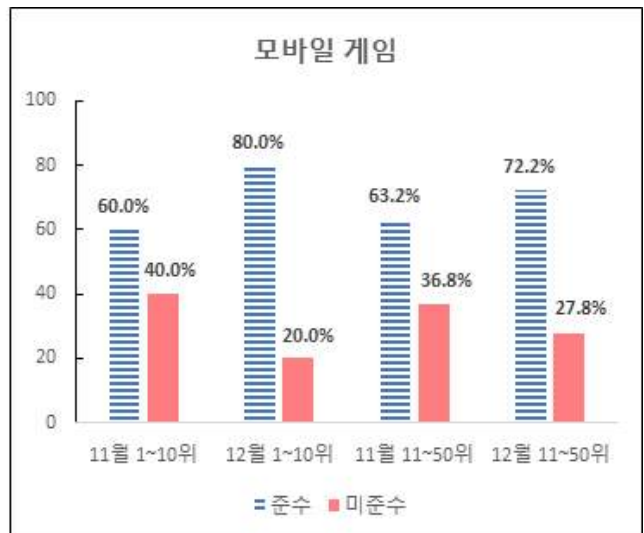
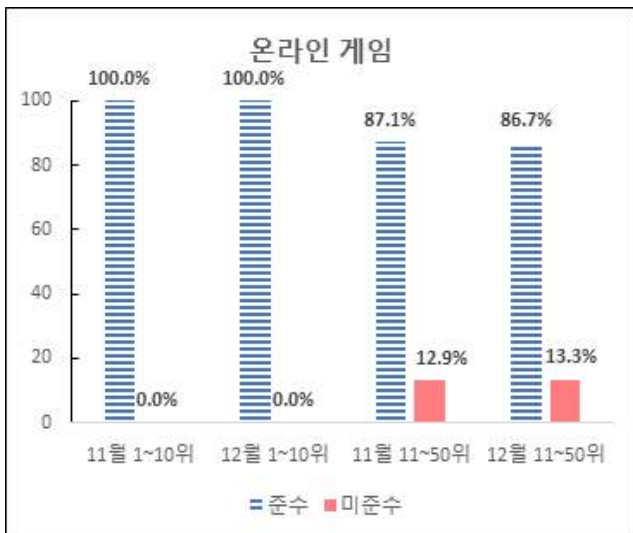
<온라인 인기 상위 게임별 준수율>

순위	11월(개)		12월(개)		12월 준수율
	준수	미준수	준수	미준수	
1위~10위	8	0	8	0	100.0%
11위 ~ 50위	27	4	26	4	86.7%
전체	35	4	34	4	89.5%

- 모바일: 46개 중 34개 73.9% 준수
- 신규 출시 게임물 중 준수 게임물 5개가 50위권 내에 진입하였고 기존 준수 게임물 4개의 순위 상승으로 인해 전월 대비 준수율 11.4%p 증가

<모바일 인기 상위 게임별 준수율>

순위	11월(개)		12월(개)		12월 준수율
	준수	미준수	준수	미준수	
1위~10위	6	4	8	2	80.0%
11위 ~ 50위	24	14	26	10	72.2%
전체	30	18	34	12	73.9%



5. 게임산업협회 회원사/비회원사 자율규제 준수율

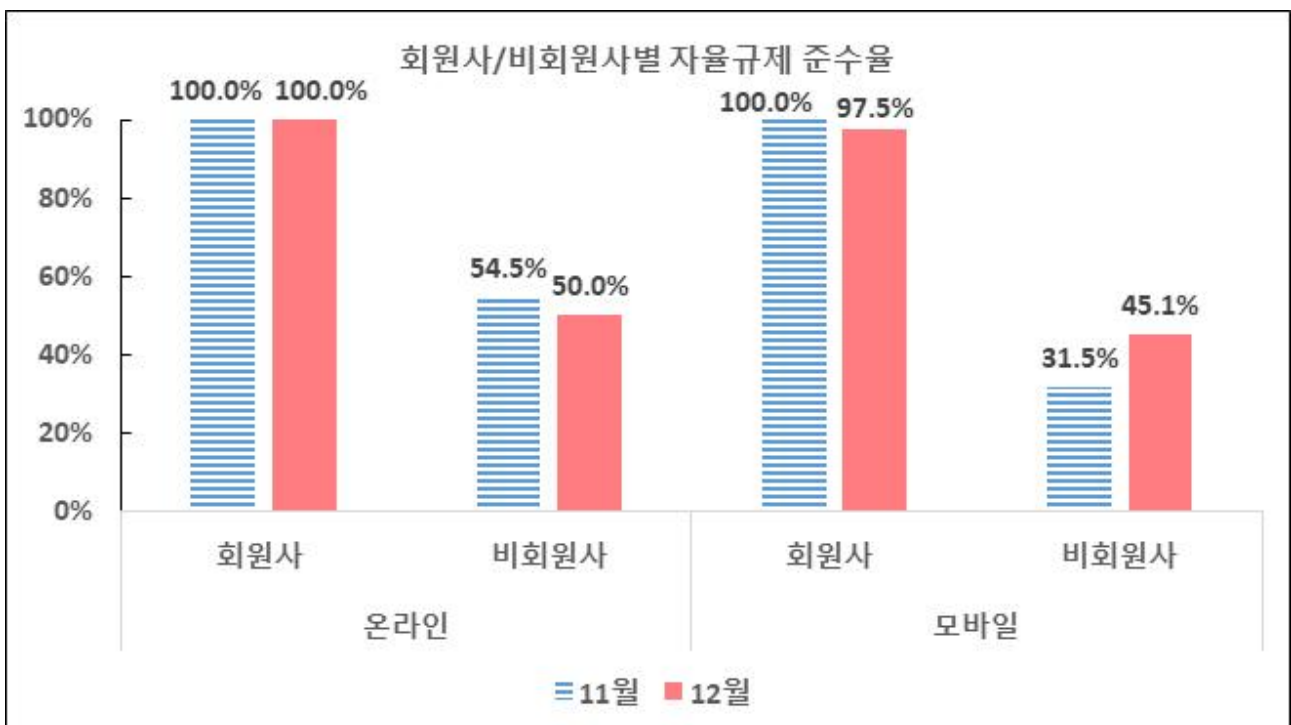
- 회원사 온라인 100.0% 모바일 97.5% 준수
- 비회원사 온라인 50.0% 모바일 45.1% 준수
- 비회원사 온라인 게임의 준수율이 4.5%p 감소하였으나 모바일 게임의 준수 게임물 상승으로 전월 대비 비회원사 전체 준수율 10.5%p 증가한 45.9% 기록

<회원사 자율규제 준수율>

회원사	11월(개)		12월(개)	
	온라인	모바일	온라인	모바일
준수 대상물	66	33	68	40
준수 게임물	66	33	68	39
준수율	100.0%	100.0%	100.0%	97.5%

<비회원사 자율규제 준수율>

비회원사	11월(개)		12월(개)	
	온라인	모바일	온라인	모바일
준수 대상물	11	54	10	51
준수 게임물	6	17	5	23
준수율	54.5%	31.5%	50.0%	45.1%



6. 종합의견

- 국내 개발사의 신규 모바일 게임물이 다수 출시되면서 순위권의 국내 개발사 점유율이 증가하였고, 해외 개발사보다 국내 개발사의 자율규제에 대한 인식이 높아서 신규 출시된 게임임에도 불구하고 준수 게임물이 많음.
- 국내뿐만 아니라 해외 개발사들의 자율규제 준수율을 높이기 위해 해외 개발사 및 해외 게임 유관 단체 등과의 협력을 통해 국내 자율규제를 인식시킬 수 있는 노력이 필요함.

자율규제 미준수 게임물 (2019. 12. 31 기준)

GSOK/2020.01

순번	게임명	업체명	국내·외	구분
1	도타2	Valve(밸브)	해외	온라인
2	블랙스워드	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	테스티니 가디언즈	BUNGIE (번지)	해외	
6	기적의 검	4399KOREA (4399코리아)	해외	모바일
7	오늘도 우라라 원시 헌팅 라이프	X.D. Global (엑스디 글로벌)	해외	
8	쌍삼국지	YOKAGAMES (요카 게임즈)	해외	
9	리치리치	ULUGAMES (유엘유게임즈)	해외	
10	로드 모바일: 제국의 전쟁	IGG.COM (아이갯게임즈)	해외	
11	라이즈 오브 킹덤즈	Lilith games (릴리즈 게임즈)	해외	
12	Age of Z	Camel Games (카멜 게임즈)	해외	
13	삼국지 디펜스M	Iclockwork (아이클럭워크)	해외	
14	Idle Heroes- 아이들 히어로즈	DHGAMES (디에이치게임즈)	해외	

15	궁수의 전설	HABBY (하비)	해외	모바일
16	랑그릿사	Zlong Games (즈롱게임즈)	해외	
17	마피아 시티	YottaGames (오타 게임즈)	해외	
18	라스트 쉘터 (Last Shelter: Survival)	IM30 (아이엠30)	해외	
19	Empires & Puzzles: RPG Quest	Small Giant Games (스몰 자이언트 게임즈)	해외	
20	새 천하를 열다	douwan network (두완 네트워크)	해외	
21	브롤스타즈	Supercell (슈퍼셀)	해외	
22	클래시로얄	Supercell (슈퍼셀)	해외	
23	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