

12월 자율규제 모니터링 결과 보고

한국게임정책자율기구 / 2021. 01.

□ 개요

1. 기간

– 2020년 12월 1일(화) ~ 12월 31일(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	73개	85개

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		11월	12월	증감
전체	준수율	84.9%	86.1%	1.2%p
	온라인	93.4%	95.9%	2.5%p
	모바일	77.1%	77.6%	0.5%p
개발사 국적별	국내업체	99.0%	99.0%	—
	온라인	98.5%	100.0%	1.5%
	모바일	100.0%	97.6%	-2.4%p
	해외업체	58.2%	60.4%	2.2%p
	온라인	60.0%	70.0%	10.0%p
	모바일	57.8%	58.1%	0.3%p
순위별	1~50위			
	온라인	88.9%	91.4%	2.5%p
	모바일	82.2%	89.1%	6.9%p
	50~100위			
	온라인	97.5%	100.0%	2.5%p
	모바일	71.1%	64.1%	-7.0%p
K-GAMES 회원사 기준	회원사	98.0%	99.0%	1.0%p
	온라인	98.5%	100.0%	1.5%p
	모바일	97.1%	97.5%	0.4%p
	비회원사	63.3%	62.5%	-0.8%p
	온라인	63.6%	72.7%	9.1%p
	모바일	63.3%	63.3%	—

□ 결과

1. 전체 준수율

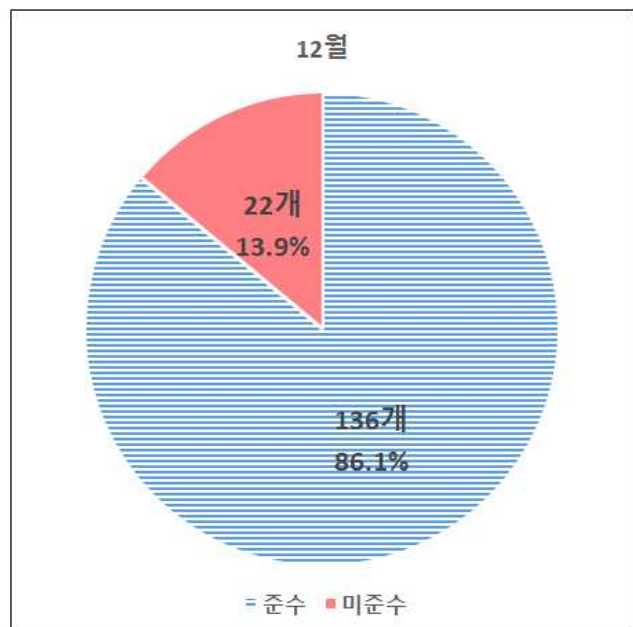
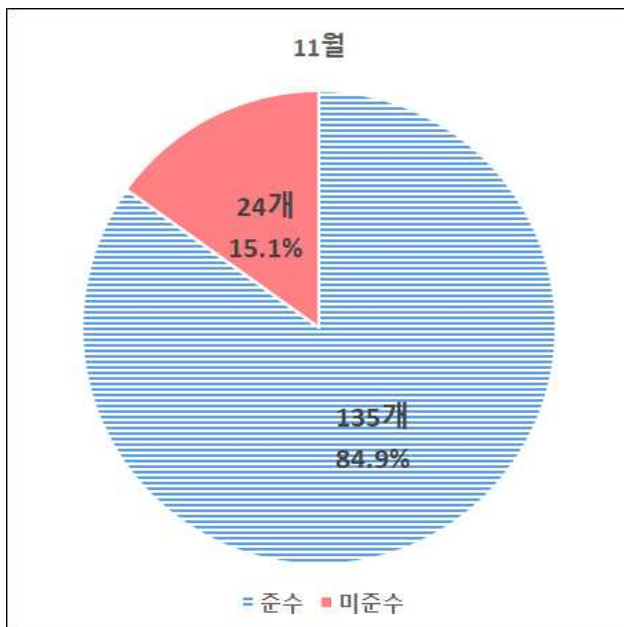
“전체 준수율 86.1% 기록”

“온라인·모바일 게임 준수율이 모두 소폭 상승”

- 자율규제 적용 대상 게임물 158개 중 136개 준수로 86.1% 기록
- 미준수 게임물의 준수 전환으로 인해 전월 대비 전체 준수율이 1.2%p 상승한 86.1%를 기록함

<전체 게임 준수율>

구 분	대상 게임물(개)	준수 게임물(개)	준수율
11월	159	135	84.9%
12월	158	136	86.1%



2. 플랫폼별 준수율

- 온라인 : 대상 게임물 73개 중 70개 (95.9%) 준수
- 전월 미준수 게임 2개가 준수로 전환되면서 전월 대비 준수율 2.5%p 상승

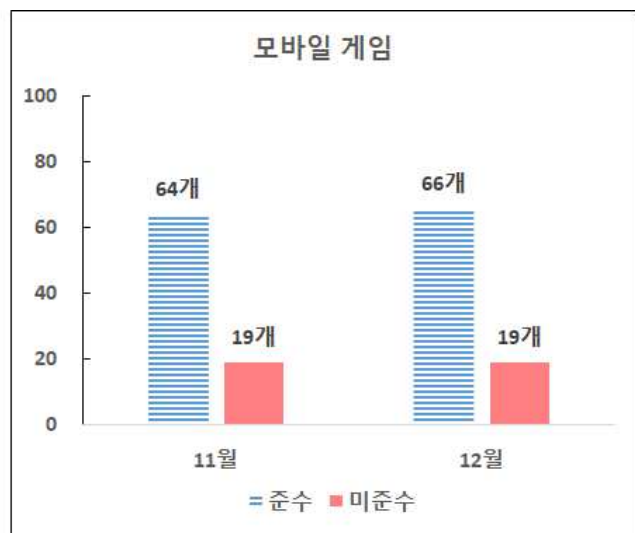
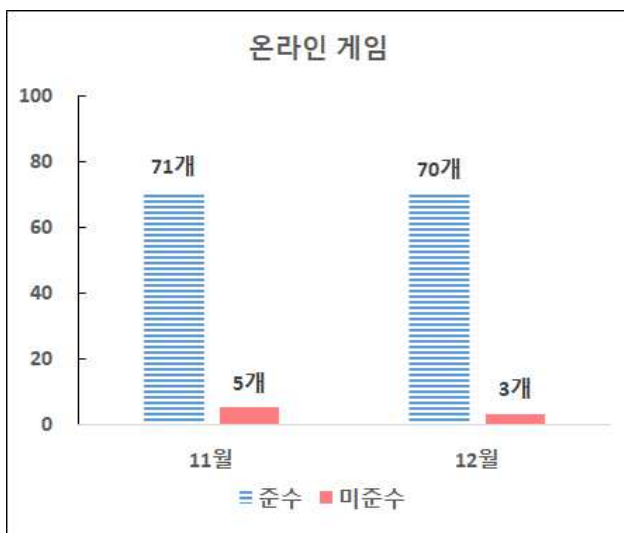
<온라인 게임 준수율>

구 분	11월 (76개)		12월 (73개)	
	준수	미준수	준수	미준수
게임 수	71개	5개	70개	3개
준수율	93.4%	6.6%	95.9%	4.1%

- 모바일 : 대상 게임물 85개 중 66개 (77.6%) 준수
- 신규 출시된 게임 5개 중 2개가 준수로 확인되었고, 기존 미준수 게임물 2개가 준수 전환되어 전월 대비 준수율 0.5%p 상승

<모바일 게임 준수율>

구 분	11월 (83개)		12월 (85개)	
	준수	미준수	준수	미준수
게임 수	64개	19개	66개	19개
준수율	77.1%	22.9%	77.6%	22.4%



3. 개발사 국적별 준수율

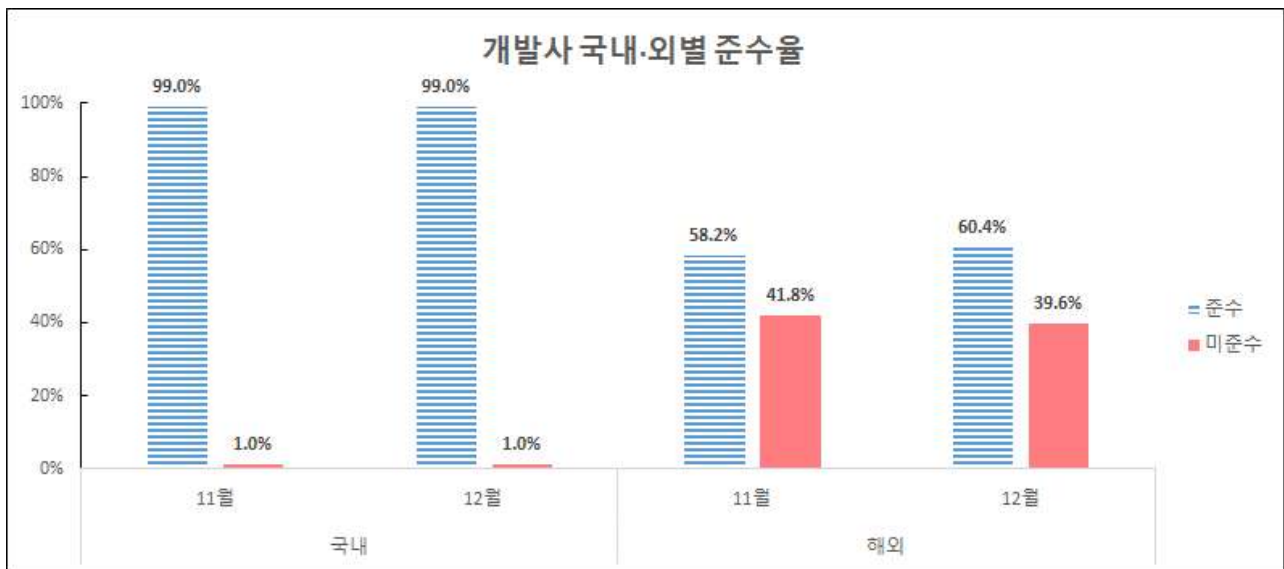
- 국내 개발사 게임 99.0%, 해외 개발사 게임 60.4% 준수
- 국내 개발사의 경우 전월과 준수율 동일
- 해외 개발사의 경우 모바일 미준수 게임물 수가 감소하면서 전월 대비 준수율 2.2%p 증가

<개발사 국적별 준수율>

구분	11월		12월	
	국내 (104개)	해외 (55개)	국내 (105개)	해외 (53개)
준수	99.0%	58.2%	99.0%	60.4%
미준수	1.0%	41.8%	1.0%	39.6%

<국내·외 개발사 준수율>

구분	국내 개발사				해외 개발사			
	11월		12월		11월		12월	
플랫폼	온라인	모바일	온라인	모바일	온라인	모바일	온라인	모바일
대상 게임물	66	38	63	42	10	45	10	43
준수 게임물	65	38	63	41	6	26	7	25
준수율	98.5%	100.0%	100.0%	97.6%	60.0%	57.8%	70.0%	58.1%



4. 인기 상위 게임 준수 현황 (1위~50위)

- 온라인 : 35개 중 32개 91.4% 준수
- 대상 게임물 수는 1개 감소하였으나 준수 게임물 수가 1개 증가하면서 전월 대비 준수율 2.5% 증가

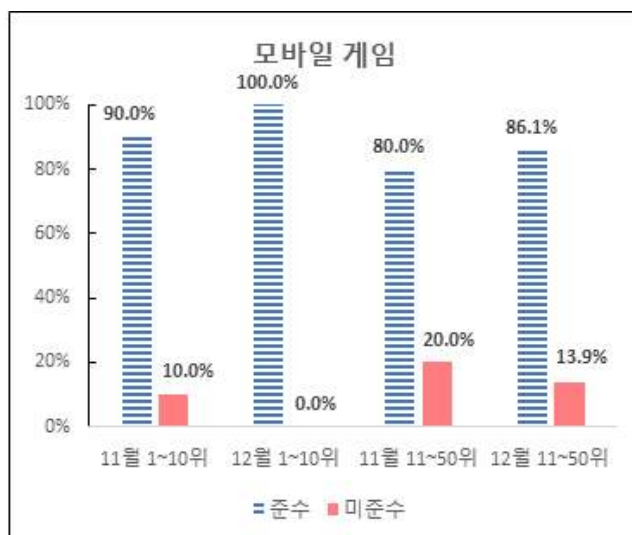
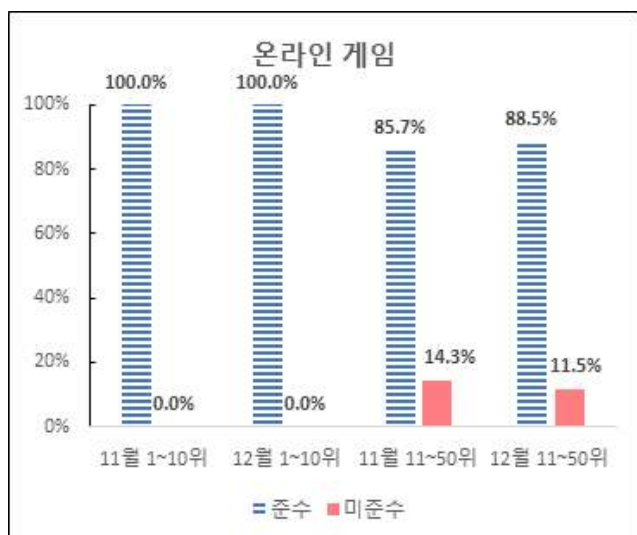
<온라인 인기 상위 게임별 준수율>

순위	11월(개)		12월(개)		12월 준수율
	준수	미준수	준수	미준수	
1위~10위	8	0	9	0	100.0%
11위 ~ 50위	24	4	23	3	88.5%
전체	32	4	32	3	91.4%

- 모바일: 45개 중 41개 89.1% 준수
- 1~10위권에 국내 개발사 신규 게임 2종이 진입하면서 전월 대비 준수율이 6.9%p 증가

<모바일 인기 상위 게임별 준수율>

순위	11월(개)		12월(개)		12월 준수율
	준수	미준수	준수	미준수	
1위~10위	9	1	10	0	100.0%
11위 ~ 50위	28	7	31	5	86.1%
전체	37	8	41	5	89.1%



5. 게임산업협회 회원사/비회원사 자율규제 준수율

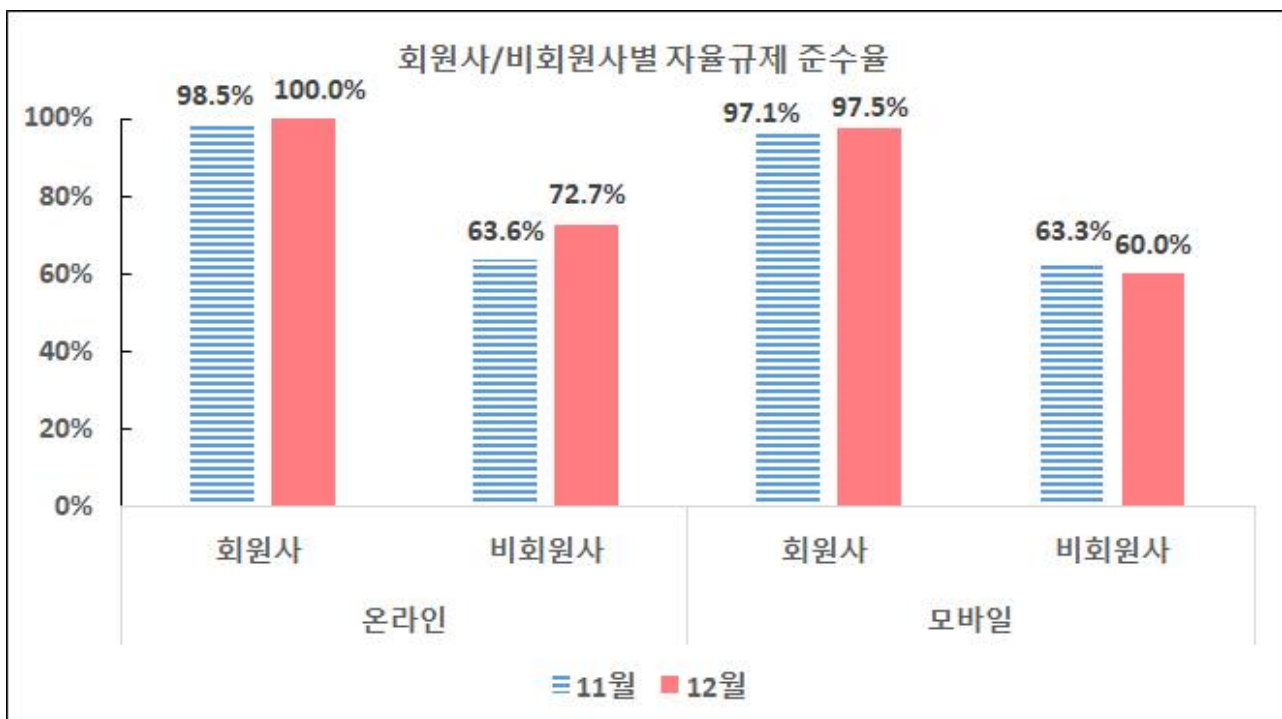
- 회원사 온라인 100.0% 모바일 97.5% 준수
- 비회원사 온라인 72.7% 모바일 60.0% 준수
- 비회원사의 경우 대상 게임물 수가 감소하면서 전월 대비 준수율 소폭 하락한 62.5% 기록

<회원사 자율규제 준수율>

회원사	11월(개)		12월(개)	
	온라인	모바일	온라인	모바일
준수 대상물	65	34	62	40
준수 게임물	64	33	62	39
준수율	98.5%	97.1%	100.0%	97.5%

<비회원사 자율규제 준수율>

비회원사	11월(개)		12월(개)	
	온라인	모바일	온라인	모바일
준수 대상물	11	49	11	45
준수 게임물	7	31	8	27
준수율	63.6%	63.3%	72.7%	60.0%



6. 종합의견

- 신규 출시된 국내 모바일 게임은 모두 회원사에서 출시된 것으로, 자율규제를 준수하고 있는 것으로 확인됨
- 자율규제 준수율이 2020년 9월 이후 지속적인 상승세를 보이고 있음
- 2021년에도 자율규제 준수율이 높은 수준으로 유지될 수 있도록 노력할 필요가 있음

자율규제 미준수 게임물 (2020. 12. 31 기준)

GSOK/2021.01

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	일루전커넥트	DP. Storm (디퍼스톰)	중국	모바일
5	그랑삼국	YOOZOO GAMES KOREA (유주 게임즈 코리아)	중국	
6	D-MEN: 히어로 컴백	ACE GAME INTERNATIONAL LIMITED (에이스 인터네셔널)	중국	
7	라이즈 오브 엠파이어	IM30 (아이엠30)	중국	
8	케페우스M	UjoyGames (유조이게임즈)	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	랑그릿사	Zlong Games (즈롱게임즈)	중국	

14	엠파이어 & 퍼즐 (Empires & Puzzles)	Small Giant Games (스몰 자이언트 게임즈)	핀란드	모바일
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 합작사의 경우 국내로 표기하되 개발사명은 모두 표기