

8월 자율규제 모니터링 결과 보고

한국게임정책자율기구 / 2019. 09.

□ 개요

1. 기간

– 2019년 8월 1일(목) ~ 8월 31일(토)

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	79개	89개

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 국내·외 표기 기준

- 주 사업 및 사업장 주소에 따른 개발사 국내·외 표기 및 해당 개발사 홈페이지에 표기된 상호 및 게임명
- 국내·외 합작 개발 게임물의 경우 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		7월	8월	증감
전체	준수율	78.8%	77.4%	-1.4%p
	온라인	94.9%	94.9%	—
	모바일	64.0%	61.8%	-2.2%p
개발사 국내·외별	국내업체	96.3%	96.3%	—
		온라인	98.6%	—
		모바일	92.5%	—
	해외업체	44.6%	42.4%	-2.2%p
		온라인	70.0%	—
		모바일	39.1%	-2.4%p
순위별	1~50위			
		온라인	92.3%	2.6%p
		모바일	63.8%	5.0%p
	50~100위			
		온라인	97.5%	-2.5%p
		모바일	64.1%	-10.4%p
K-GAMES 회원사 기준	회원사	99.1%	100.0%	0.9%p
		온라인	100.0%	—
		모바일	97.6%	2.4%p
	비회원사	37.0%	38.7%	1.7%p
		온라인	60.0%	—
		모바일	31.8%	2.8%p

□ 결과

1. 전체 준수율

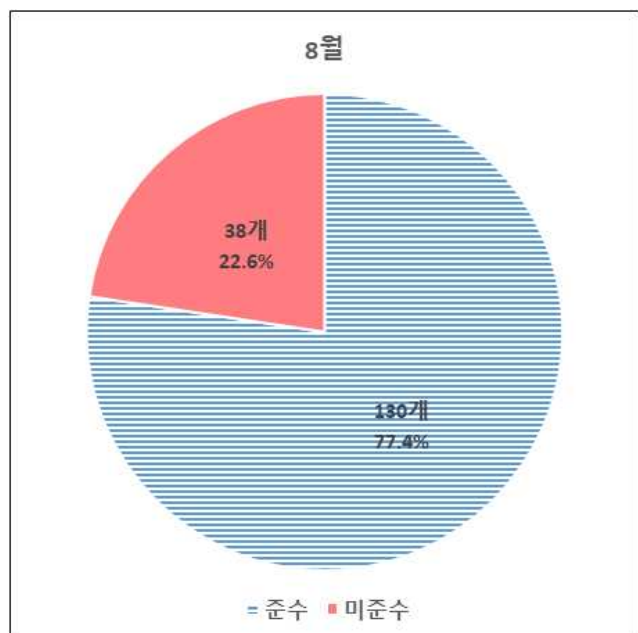
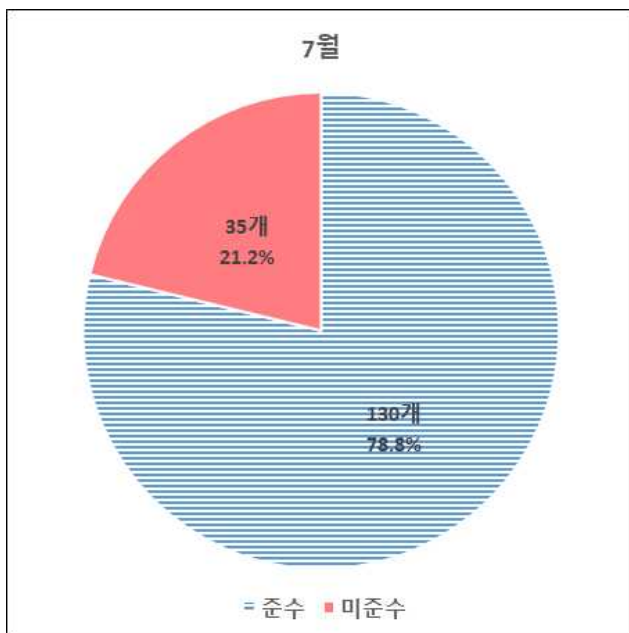
“전월 대비 전체 준수율 1.4%p 감소한 77.4% 기록”

“전월 대비 자율규제 대상 미준수 게임물의 증가”

- 자율규제 적용 대상 게임물 168개 중 130개 준수로 77.4% 기록
- 전월 대비 자율규제 대상 게임물 수가 증가하였으나, 준수 게임물 수는 동일하여 전체 준수율 1.4%p 감소

<전체 게임 준수율>

구 분	대상 게임물(개)	준수 게임물(개)	준수율
7월	165	130	78.8%
8월	168	130	77.4%



2. 플랫폼별 준수율

- 온라인 : 대상 게임물 79개 중 75개 (94.9%) 준수
- 순위권에 새로 진입한 게임물이 없고, 전월과 대상 게임물이 동일하여 94.9%의 준수율을 유지함.

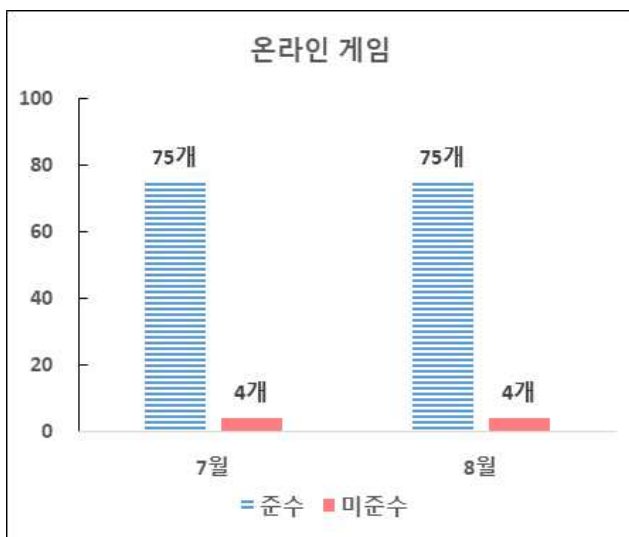
<온라인 게임 준수율>

구 분	7월 (79개)		8월 (79개)	
	준수	미준수	준수	미준수
게임 수	75개	4개	75개	4개
준수율	94.9%	5.1%	94.9%	5.1%

- 모바일 : 대상 게임물 89개 중 55개 (61.8%) 준수
- 신규 출시된 게임물 5개가 미준수로 확인되었고, 순위권에 진입한 미준수 게임물로 인해 전월 대비 준수율 2.2%p 감소

<모바일 게임 준수율>

구 분	7월 (86개)		8월 (89개)	
	준수	미준수	준수	미준수
게임 수	55개	31개	55개	34개
준수율	64.0%	36.0%	61.8%	38.2%



3. 개발사 국내·외별 준수율

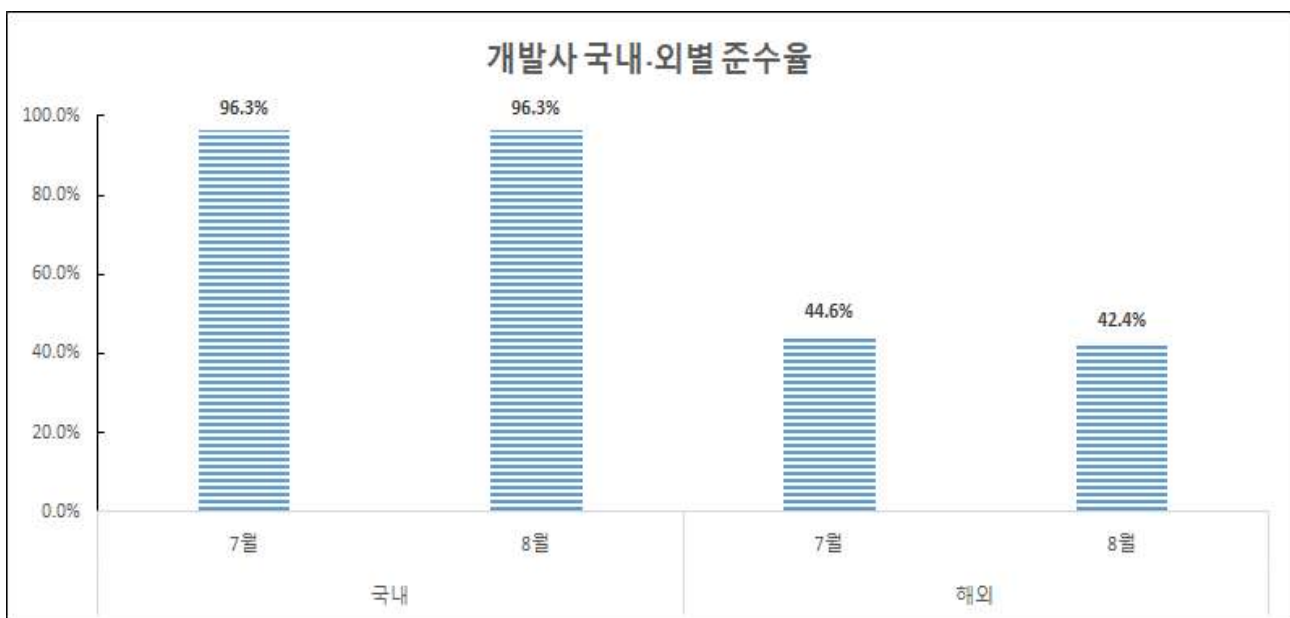
- 국내 개발사 게임 96.3%, 해외 개발사 게임 42.4% 준수
- 전월 국내 개발사 미준수 게임물 2개가 준수로 전환되었으나, 순위권에 새로 진입한 게임물 2개가 미준수로 확인되면서 전월과 준수율이 동일
- 해외 개발사의 경우 전월에 비해 모바일 미준수 게임물이 3개 증가하여 전월 대비 준수율 2.2%p 감소

<개발사 국내·외별 준수율>

구분	7월		8월	
	국내 (109개)	해외 (56개)	국내 (109개)	해외 (59개)
준수	96.3%	44.6%	96.3%	42.4%
미준수	3.7%	55.4%	3.7%	57.6%

<국내·외 개발사 준수율>

구분	국내 개발사				해외 개발사			
	7월		8월		7월		8월	
플랫폼	온라인	모바일	온라인	모바일	온라인	모바일	온라인	모바일
대상 게임물	69	40	69	40	10	46	10	49
준수 게임물	68	37	68	37	7	18	7	18
준수율	98.6%	92.5%	98.6%	92.5%	70.0%	39.1%	70.0%	36.7%



4. 인기 상위 게임 준수 현황 (1위~50위)

- 온라인 : 39개 중 37개 94.9% 준수
- 전월 미준수 게임물 1개의 순위 하락과 상승한 준수 게임물 1개로 인해 온라인 인기 상위 게임 준수율이 2.6%p 증가

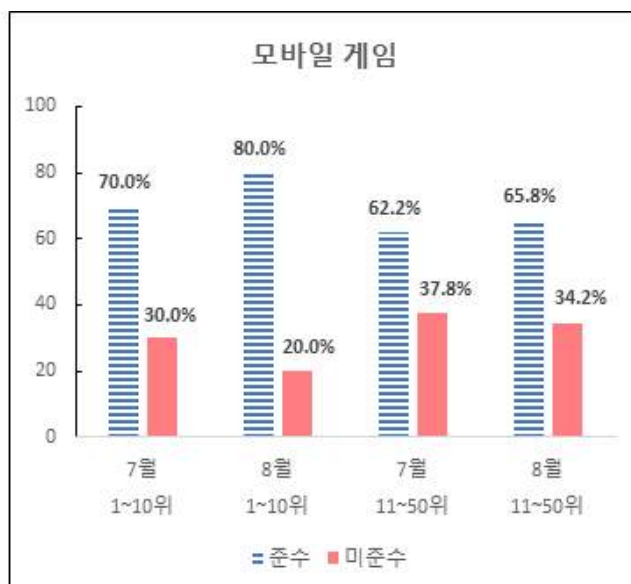
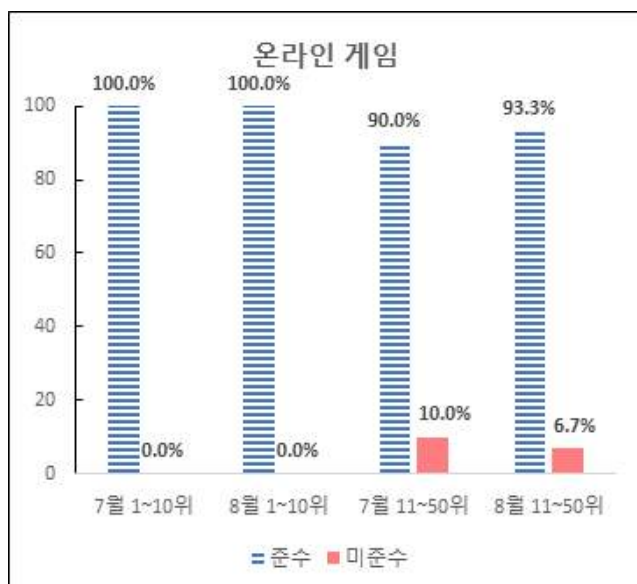
<온라인 인기 상위 게임별 준수율>

순위	7월(개)		8월(개)		8월 준수율
	준수	미준수	준수	미준수	
1위~10위	9	0	9	0	100.0%
11위 ~ 50위	27	3	28	2	93.3%
전체	36	3	37	2	94.9%

- 모바일: 48개 중 33개 68.8% 준수
- 1위~50위 내 미준수 게임물 2개가 준수로 전환 되었고, 신규 출시 게임물 중 1개가 준수로 확인되어 전월 대비 5.0%p 증가

<모바일 인기 상위 게임별 준수율>

순위	7월(개)		8월(개)		8월 준수율
	준수	미준수	준수	미준수	
1위~10위	7	3	8	2	80.0%
11위 ~ 50위	23	14	25	13	65.8%
전체	30	17	33	15	68.8%



5. 게임산업협회 회원사/비회원사 자율규제 준수율

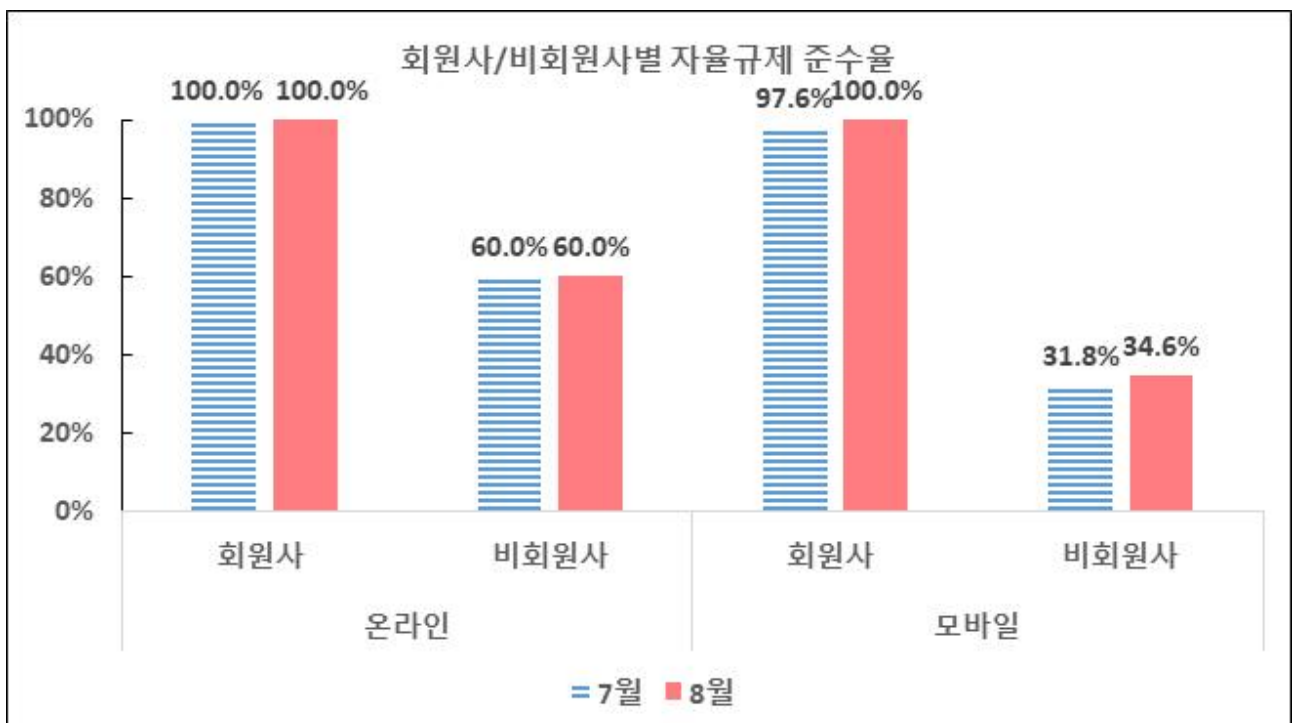
- 회원사 온라인 100.0% 모바일 100.0% 준수
- 비회원사 온라인 60.0% 모바일 34.6% 준수
- 비회원사의 경우 모바일 게임물의 다수 유입과 게임물 2개가 준수 전환되어 비회원사 자율규제 전체 준수율이 38.7%로 전월 대비 1.7%p 증가

<회원사 자율규제 준수율>

회원사	7월(개)		8월(개)	
	온라인	모바일	온라인	모바일
준수 대상물	69	42	69	37
준수 게임물	69	41	69	37
준수율	100.0%	97.6%	100.0%	100.0%

<비회원사 자율규제 준수율>

비회원사	7월(개)		8월(개)	
	온라인	모바일	온라인	모바일
준수 대상물	10	44	10	52
준수 게임물	6	14	6	18
준수율	60.0%	31.8%	60.0%	34.6%



6. 종합의견

- 전월 미준수 처리된 국내 게임물 2종이 준수 전환되었으나, 신규 모니터링 대상 게임물 9개 중 8개가 미준수로 확인, 기존 미준수 게임물 4종의 순위권 재진입으로 인해 당월 준수율이 소폭 하락함.
- 모바일 게임물의 경우 해외 개발사의 비중이 높고 신규 유입과 빈번한 순위 변동으로 인해 그동안 기구의 자율규제 동참 촉구 노력에 비해 성과가 눈에 띄지 않고 있으나, 최근 해외 개발사에서 자사 게임물에 대한 준수확인요청 등 회신이 오고 있어 향후 자율규제 준수촉구 노력이 결실을 볼 수 있도록 꾸준한 자율규제 준수 안내와 모니터링이 필요함.

자율규제 미준수 게임물 (2019. 8. 31 기준)

GSOK/2019.09

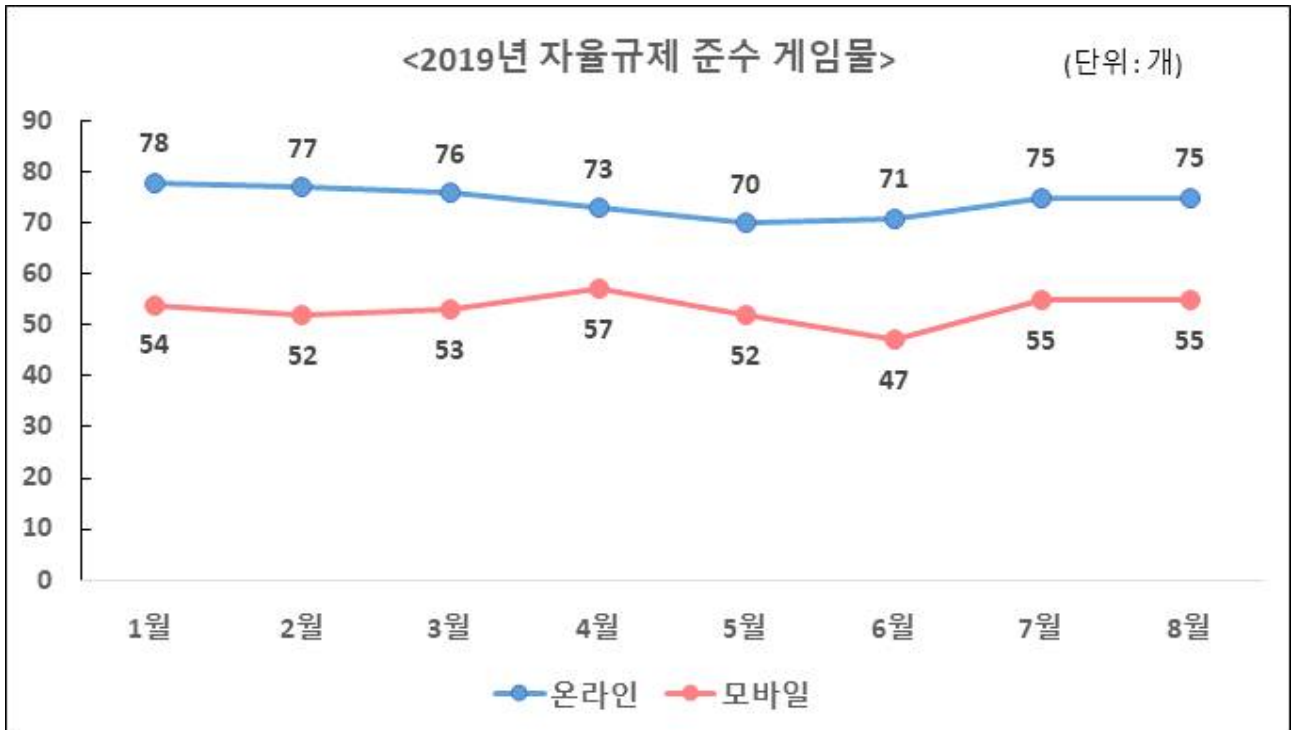
순번	게임명	업체명	국내·외	구분
1	도타2	Valve(밸브)	해외	온라인
2	에이펙스 레전드	Respawn ENTERTAINMENT (리스폰 엔터테인먼트)	해외	
3	카운터 스트라이크:글로벌 오펜시브	Hidden Path Entertainment (히든 패스 엔터테인먼트)	해외	
4	블랙스쿼드	엔에스 스튜디오(NS STUDIO)	국내	
5	궁수의 전설	HABBY (하비)	해외	모바일
6	랑그릿사	Zlong Games (즈롱게임즈)	해외	
7	아르카	ULUGAMES (유엘유게임즈)	해외	
8	블리치 Mobile 3D	Kimi Entertainment (키미 엔터테인먼트) , Klab Games (케이랩 게임즈)	해외	
9	마피아 시티	YottaGames (요타 게임즈)	해외	
10	라스트 셸터 (Last Shelter: Survival)	IM30 (아이엠30)	해외	
11	Empires & Puzzles: RPG Quest	Small Giant Games (스몰 자이언트 게임즈)	해외	
12	라이프애프터	NetEase Games (넷이즈 게임즈)	해외	
13	새 천하를 열다	douwan network (두완 네트워크)	해외	
14	소녀전선	Sunborn Games (선본게임즈)	해외	
15	냥코 대전쟁	PONOS (포노스)	해외	

16	오크:종족의 계승자	Zulong Entertainment (주룽 엔터테인먼트)	해외	모바일
17	브롤스타즈	Supercell (슈퍼셀)	해외	
18	황제라 칭하라	Clicktouch (클릭터치)	해외	
19	총기시대	DIANDIAN INTERACTIVE Holding (디안디안인터랙티브 홀딩)	해외	
20	클래시로얄	Supercell (슈퍼셀)	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

[별첨]



2019년 1월~ 2019년 8월 준수 게임물(개)					
월	대상 게임물	온라인 준수	모바일 준수	준수 합계	준수율
1월	160	78	54	132	82.5%
2월	161	77	52	129	80.1%
3월	158	76	53	129	81.6%
4월	157	73	57	130	82.8%
5월	156	70	52	122	78.2%
6월	163	71	47	118	72.4%
7월	165	75	55	130	78.8%
8월	168	75	55	130	77.4%