

2월 자율규제 모니터링 결과 보고

한국게임정책자율기구 / 2020. 03.

□ 개요

1. 기간

- 2020년 2월 1일(토) ~ 2월 29일(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	78개	83개

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 매월 제1영업일 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		1월	2월	증감
전체	준수율	77.2%	75.2%	-2.0%p
	온라인	93.6%	93.6%	-
	모바일	61.3%	57.8%	-3.5%p
개발사 국적별	국내업체	97.1%	96.2%	-0.9%p
	온라인	98.5%	98.5%	-
	모바일	94.6%	91.9%	-2.7%p
	해외업체	37.7%	35.7%	-2.0%p
	온라인	60.0%	60.0%	-
	모바일	32.6%	30.4%	-2.2%p
순위별	1~50위			
	온라인	89.5%	92.1%	2.6%p
	모바일	65.2%	60.9%	-4.3%p
	50~100위			
	온라인	97.5%	95.0%	-2.5%p
	모바일	55.9%	54.1%	-1.8%p
K-GAMES 회원사 기준	회원사	100.0%	100.0%	-
	온라인	100.0%	100.0%	-
	모바일	100.0%	100.0%	-
	비회원사	37.9%	34.4%	-3.5%p
	온라인	50.0%	50.0%	-
	모바일	35.4%	31.4%	-4.0%p

□ 결과

1. 전체 준수율

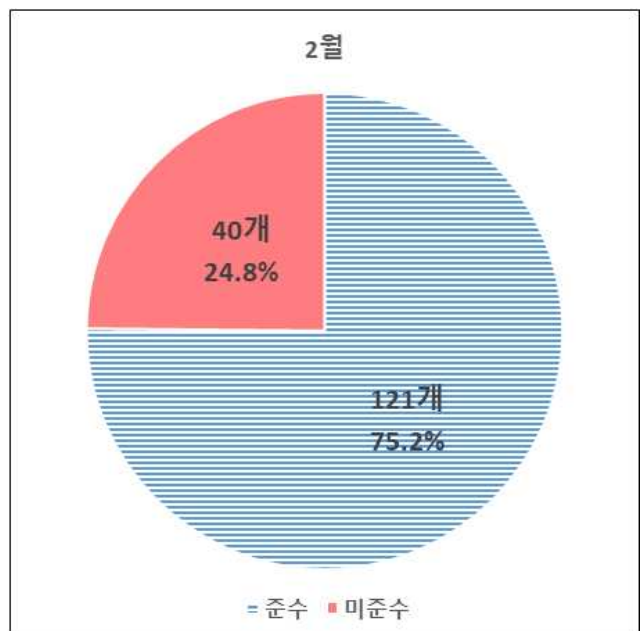
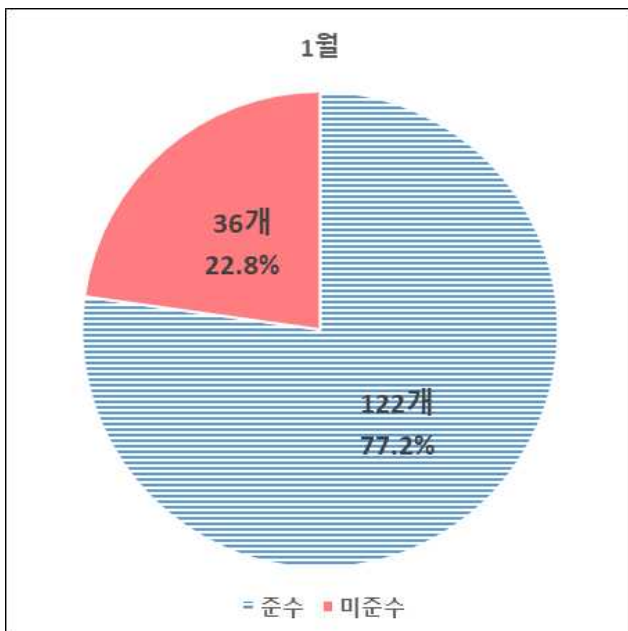
“전월 대비 전체 준수율 75.2% 기록”

“모바일 게임의 영향으로 전체 준수율 감소”

- 자율규제 적용 대상 게임물 161개 중 121개 준수로 75.2% 기록
- 신규 출시된 모바일 게임 5개가 모두 미준수로 확인되어 전체 준수율이 전월 대비 2%p 감소하였으나 2개 게임은 확률 공개의 의지를 밝힘

<전체 게임 준수율>

구분	대상 게임물(개)	준수 게임물(개)	준수율
1월	158	122	77.2%
2월	161	121	75.2%



2. 플랫폼별 준수율

- 온라인 : 대상 게임물 78개 중 73개 (93.6%) 준수
- 온라인 게임의 특성상 신규 출시 게임이 거의 없고 순위 변동이 적다 보니 준수 및 미준수 게임물 수가 전월과 동일

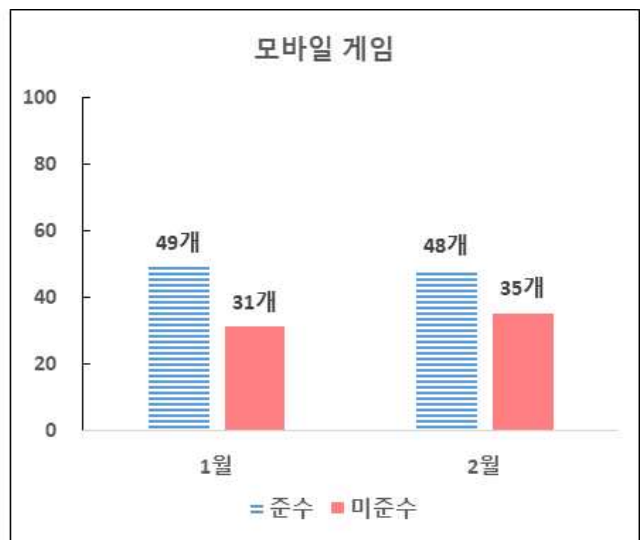
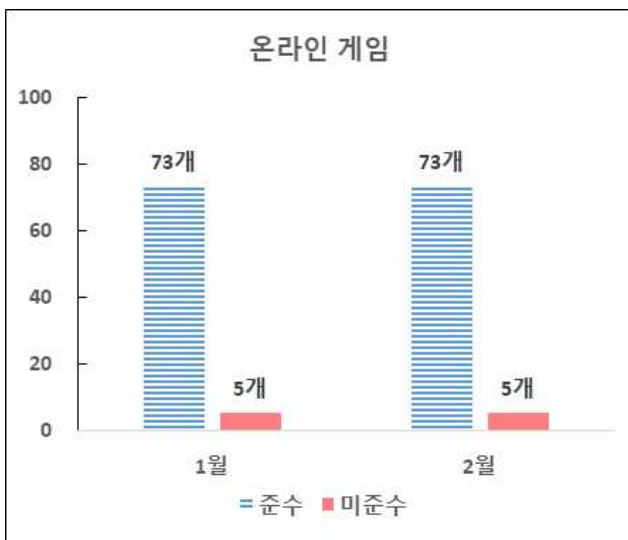
<온라인 게임 준수율>

구 분	1월 (78개)		2월 (78개)	
	준수	미준수	준수	미준수
게임 수	73개	5개	73개	5개
준수율	93.6%	6.4%	93.6%	6.4%

- 모바일 : 대상 게임물 83개 중 48개 (57.8%) 준수
- 기존 미준수 게임 5개가 준수로 전환되었으나, 기존 준수 게임 2개의 미준수 전환 및 신규 출시된 모바일 게임 5개가 모두 미준수로 확인되어 전월 대비 3.5%p 감소

<모바일 게임 준수율>

구 분	1월 (80개)		2월 (83개)	
	준수	미준수	준수	미준수
게임 수	49개	31개	48개	35개
준수율	61.3%	38.7%	57.8%	42.2%



3. 개발사 국적별 준수율

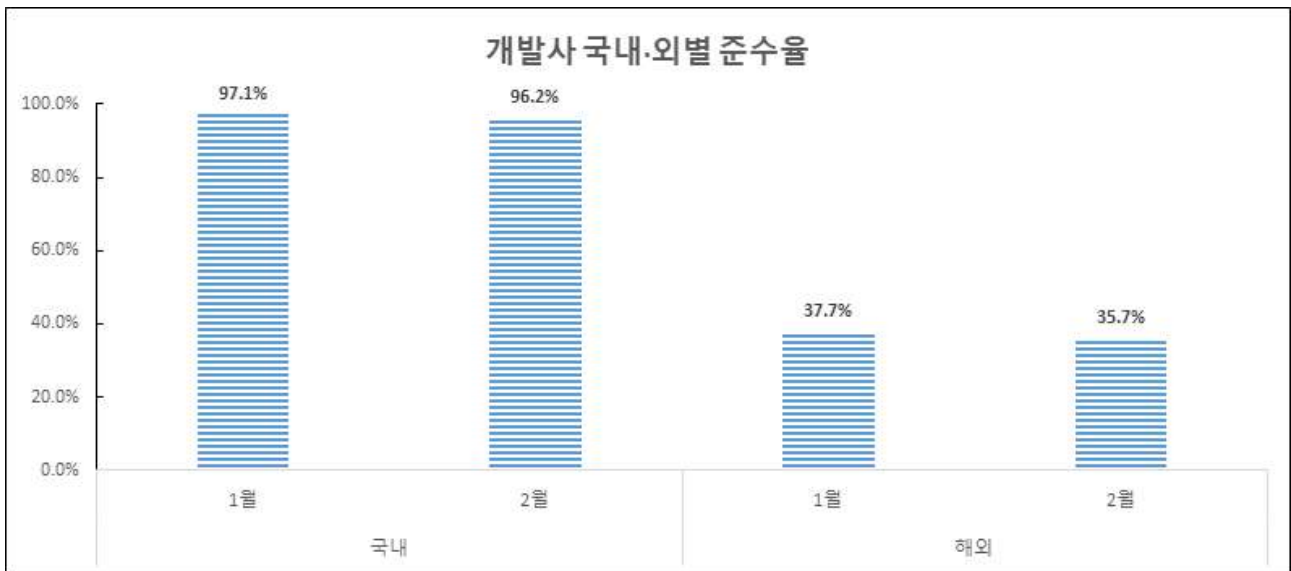
- 국내 개발사 게임 96.2%, 해외 개발사 게임 35.7% 준수
- 미준수 국내 개발사 게임 중 모바일 게임 1개의 경우 대표가 외국인이나, 국내 유가증권(코스닥)에 상정되어 있어 국내업체로 분류됨
- 해외 개발사의 경우 전월과 준수 게임 수는 동일하지만 미준수 게임 수가 3개 증가하여 전월 대비 준수율 6.5%p 감소

<개발사 국적별 준수율>

구분	1월		2월	
	국내 (105개)	해외 (53개)	국내 (105개)	해외 (56개)
준수	97.1%	37.7%	96.2%	35.7%
미준수	2.9%	62.3%	3.8%	64.3%

<국내·외 개발사 준수율>

구분	국내 개발사				해외 개발사			
	1월		2월		1월		2월	
플랫폼	온라인	모바일	온라인	모바일	온라인	모바일	온라인	모바일
대상 게임물	68	37	68	37	10	43	10	46
준수 게임물	67	35	67	34	6	14	6	14
준수율	98.5%	94.6%	98.5%	91.9%	60.0%	32.6%	60.0%	30.4%



4. 인기 상위 게임 준수 현황 (1위~50위)

- 온라인 : 38개 중 35개 92.1% 준수
- 준수 게임 1개가 10위권 내 진입하였고, 전월 미준수 게임1개가 50위권 밖으로 하락하면서 전체 준수율은 전월 대비 2.6%p 증가

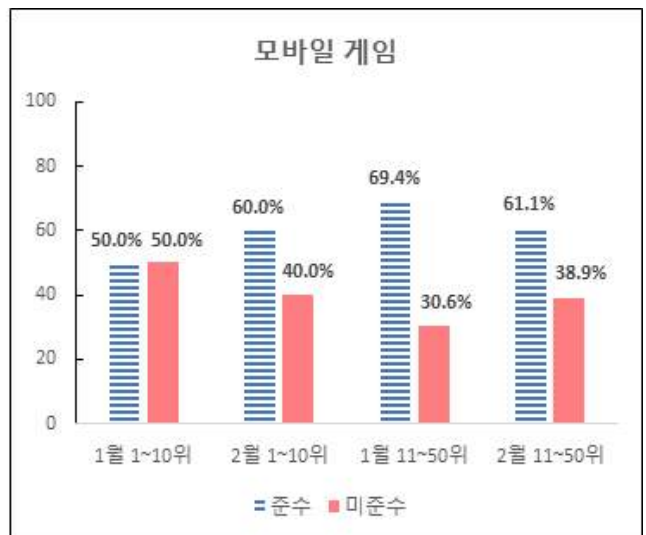
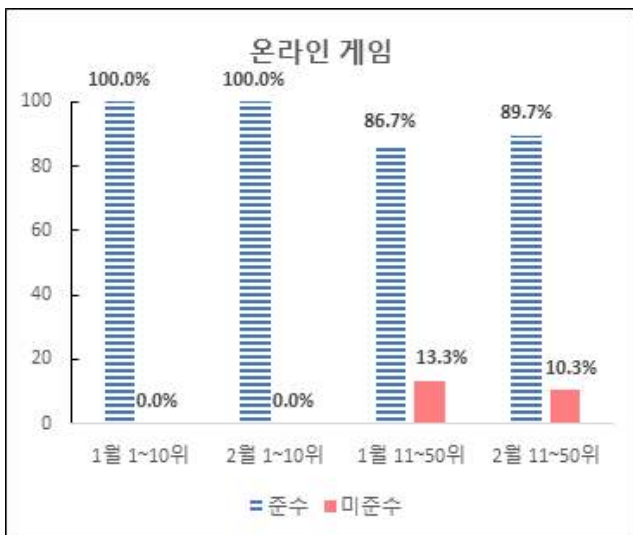
<온라인 인기 상위 게임별 준수율>

순위	1월(개)		2월(개)		2월 준수율
	준수	미준수	준수	미준수	
1위~10위	8	0	9	0	100.0%
11위 ~ 50위	26	4	26	3	89.7%
전체	34	4	35	3	92.1%

- 모바일: 46개 중 28개 60.9% 준수
- 1위를 차지하고 있는 ‘기적의 검’이 당월 준수로 전환되어 10위권 내 준수율이 10%p 증가하였으나, 11~50위권 내 미준수 게임이 전월 대비 3개 증가하여 전체 준수율은 4.3%p 감소

<모바일 인기 상위 게임별 준수율>

순위	1월(개)		2월(개)		2월 준수율
	준수	미준수	준수	미준수	
1위~10위	5	5	6	4	60.0%
11위 ~ 50위	25	11	22	14	61.1%
전체	30	16	28	18	60.9%



5. 게임산업협회 회원사/비회원사 자율규제 준수율

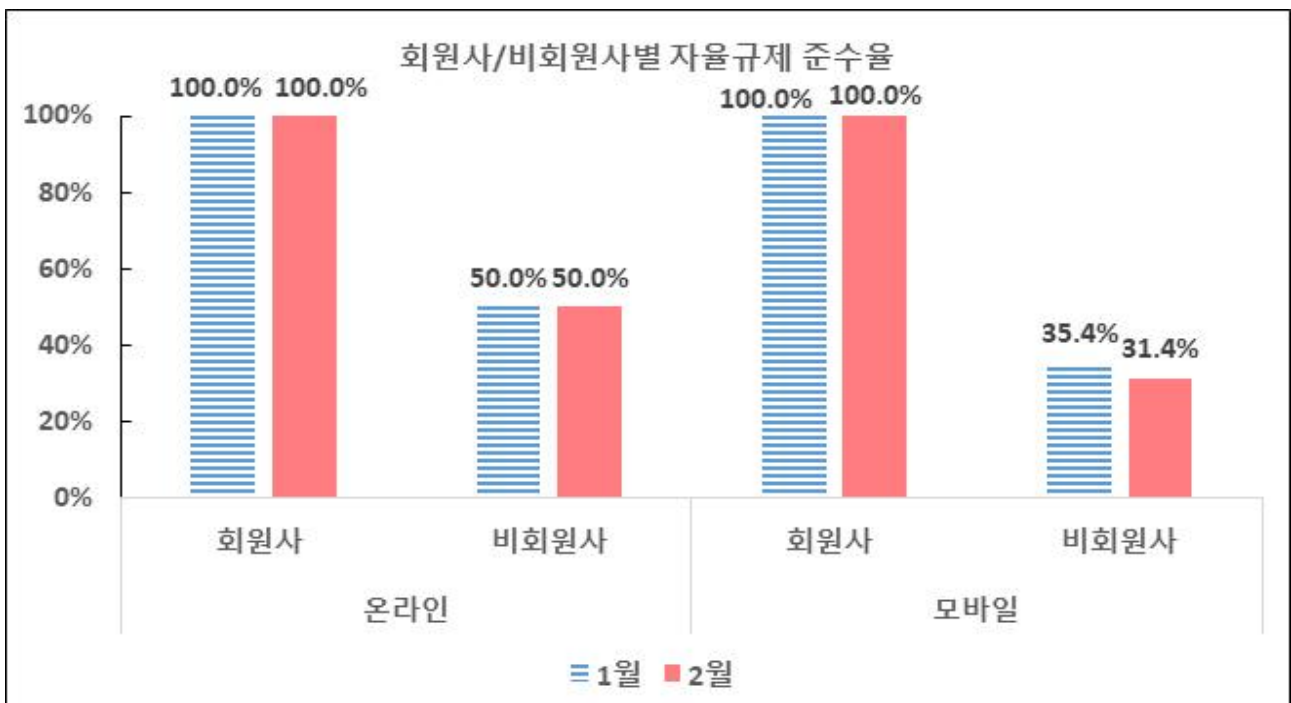
- 회원사 온라인 100.0% 모바일 100.0% 준수
- 비회원사 온라인 50.0% 모바일 34.4% 준수
- 회원사는 모두 100%로 전월과 동일하지만, 비회원사의 경우 신규 출시된 모바일 게임의 미준수 및 기존 준수 게임의 미준수 전환으로 전월 대비 비회원사 전체 준수율은 3.5%p 감소한 34.4% 기록

<회원사 자율규제 준수율>

회원사	1월(개)		2월(개)	
	온라인	모바일	온라인	모바일
준수 대상물	68	32	67	32
준수 게임물	68	32	67	32
준수율	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%

<비회원사 자율규제 준수율>

비회원사	1월(개)		2월(개)	
	온라인	모바일	온라인	모바일
준수 대상물	10	48	10	51
준수 게임물	5	17	5	16
준수율	50.0%	35.4%	50.0%	31.4%



6. 종합의견

- 국내 소규모 업체 및 해외업체의 경우 국내 자율규제의 내용을 잘 모르는 경우가 많고, 알고 있다 하더라도 제대로 이해하지 못하여 출시 시점부터 미준수인 경우가 대다수임.

그러나 다양한 방법(유선 안내, 메일 안내, 게임 내 문의 안내 등)을 통해 모니터링 내용을 전달하고, 미준수 사항에 대해 지속적으로 안내하면서 자율규제 준수를 유도한 결과 몇몇 업체는 준수 전환되었고, 자율규제 준수 의지를 밝히는 업체들도 늘어나고 있음.

하지만 소규모 업체들의 경우 자율규제 동참 의지는 있으나 게임 출시 및 운영에 모든 역량이 집중되다 보니 개별 확률 공개를 위한 작업에 역력이 없어 어려움을 토로하고 있음.

이에 따라 GSOK에서는 자율규제 준수를 위해 최대한 지원하고 있으며 좋은 결과로 이어질 수 있도록 노력하고 있음.

자율규제 미준수 게임물 (2020. 02. 29 기준)

GSOK/2020.03

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	데스티니 가디언즈	BUNGIE (번지)	해외	
6	모바일 레전드: Bang Bang	MOONTON (문톤)	해외	모바일
7	랜덤 다이스 (Random Dice): PVP디펜스	111% (111percent)	국내	
8	완미세계	Perfect World Games (퍼펙트월드 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	Idle Heroes- 아이들 히어로즈	DHGAMES (디에이치게임즈)	해외	

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