

3월 자율규제 모니터링 결과 보고

한국게임정책자율기구 / 2020. 04.

□ 개요

1. 기간

- 2020년 3월 1일(일) ~ 3월 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	77개	80개

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		2월	3월	증감	
전체	준수율	75.2%	80.9%	5.7%p	
	온라인	93.6%	94.8%	1.2%p	
	모바일	57.8%	67.5%	9.7%p	
개발사 국적별	국내업체		96.2%	96.3%	0.1%p
		온라인	98.5%	98.5%	—
		모바일	91.9%	92.5%	0.6%p
	해외업체		35.7%	46.9%	11.2%p
		온라인	60.0%	66.7%	6.7%p
		모바일	30.4%	42.5%	12.1%p
순위별	1~50위				
		온라인	92.1%	91.9%	-0.2%p
		모바일	60.9%	72.3%	11.4%p
	50~100위				
		온라인	95.0%	97.5%	2.5%p
		모바일	54.1%	60.6%	6.5%p
K-GAMES 회원사 기준	회원사		100.0%	100.0%	—
		온라인	100.0%	100.0%	—
		모바일	100.0%	100.0%	—
	비회원사		34.4%	47.4%	13.0%p
		온라인	50.0%	60.0%	10.0%p
		모바일	31.4%	44.7%	13.3%p

□ 결과

1. 전체 준수율

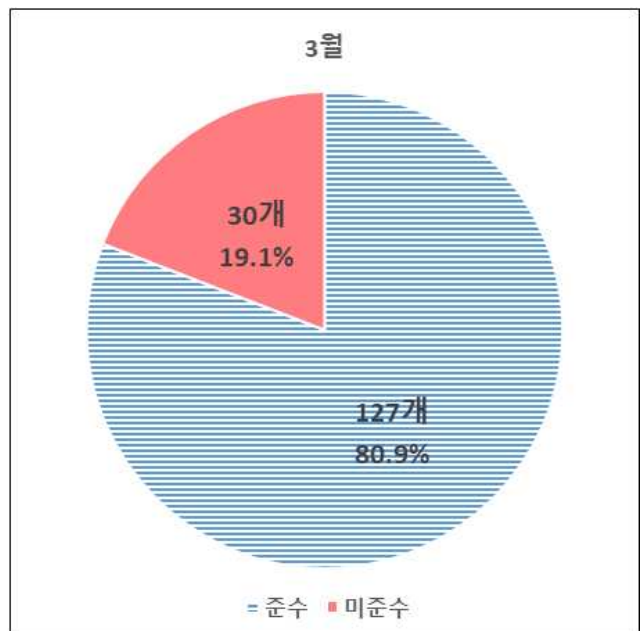
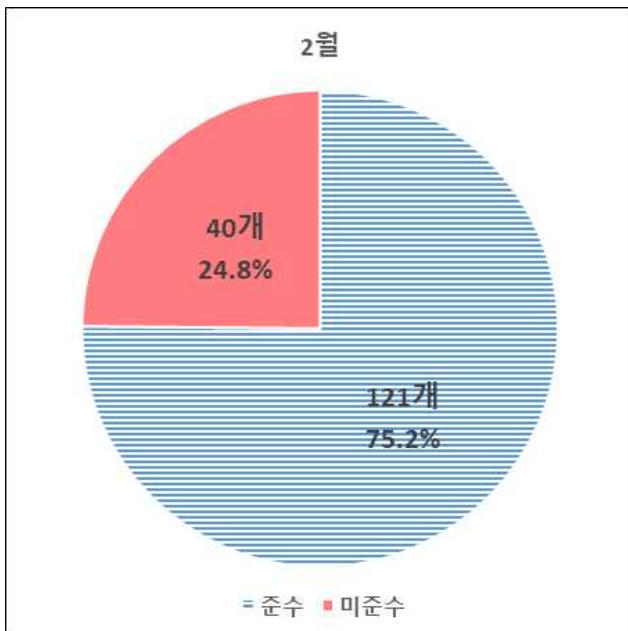
“전체 준수율 80.9% 기록”

“전월 대비 온라인/모바일 게임 준수율 상승”

- 자율규제 적용 대상 게임물 157개 중 127개 준수로 80.9% 기록
- 준수 게임의 순위권 진입 및 미준수 게임의 준수 전환으로 인해 전월 대비 전체 준수율 5.7%p 증가

<전체 게임 준수율>

구분	대상 게임물(개)	준수 게임물(개)	준수율
2월	161	121	75.2%
3월	157	127	80.9%



2. 플랫폼별 준수율

- 온라인 : 대상 게임물 77개 중 73개 (94.8%) 준수
- 준수 게임의 수는 전월과 동일하나, 기존 대상이었던 게임이 미대상으로 전환된 사례로 인해 대상 게임의 수가 줄어들었고, 이로 인해 모수가 감소하여 준수율은 소폭 증가

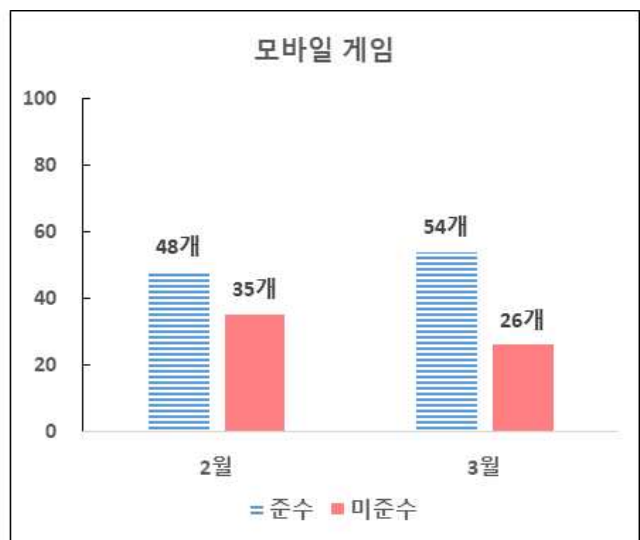
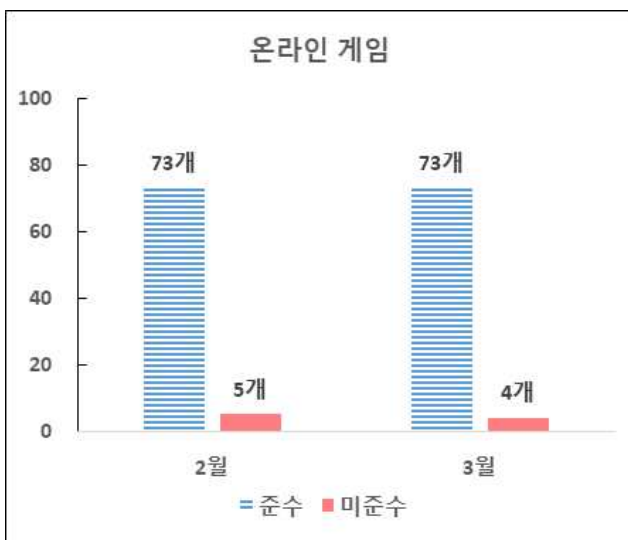
<온라인 게임 준수율>

구 분	2월 (78개)		3월 (77개)	
	준수	미준수	준수	미준수
게임 수	73개	5개	73개	4개
준수율	93.6%	6.4%	94.8%	5.2%

- 모바일 : 대상 게임물 80개 중 54개 (67.5%) 준수
- 전월 미준수였던 게임 2개가 준수로 전환되었고, 신규 출시된 대상 게임 7개 중 4개가 준수로 확인되어 전월 대비 9.7%p 증가

<모바일 게임 준수율>

구 분	2월 (83개)		3월 (80개)	
	준수	미준수	준수	미준수
게임 수	48개	35개	54개	26개
준수율	57.8%	42.2%	67.5%	32.5%



3. 개발사 국적별 준수율

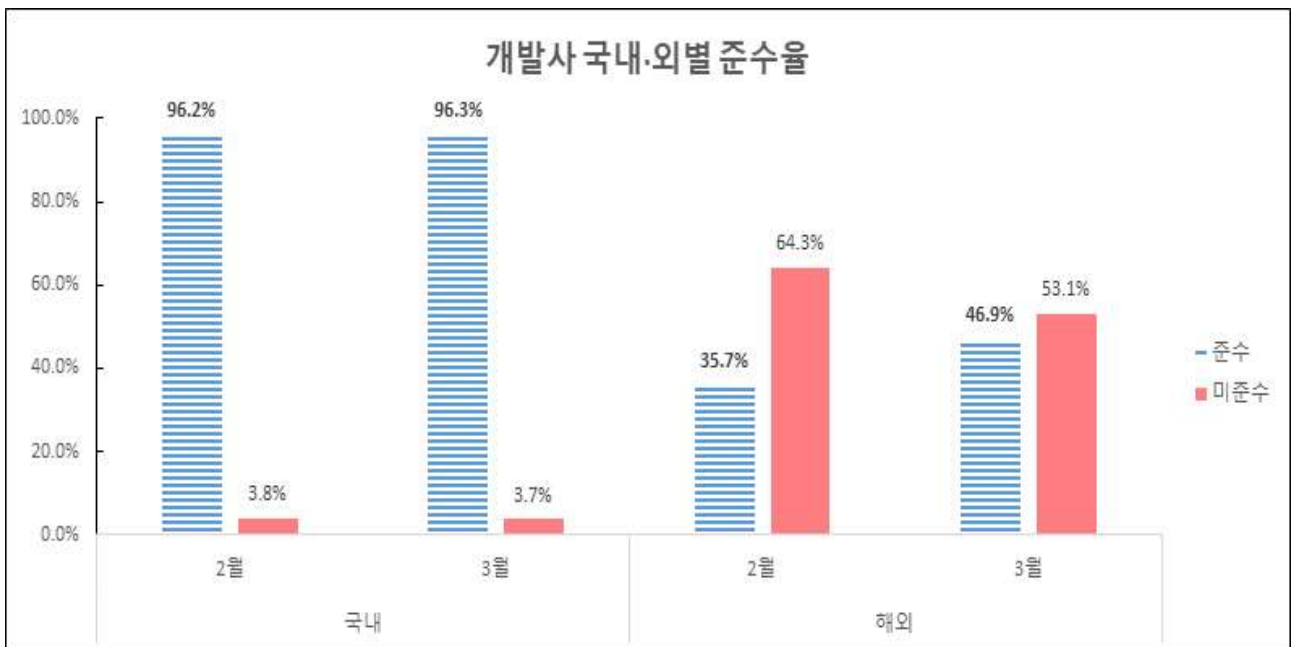
- 국내 개발사 게임 **96.3%**, 해외 개발사 게임 **46.9%** 준수
- 국내 개발사의 미준수 게임 수는 전월과 동일하지만 준수 게임이 3개 증가하여 0.1%p 증가한 96.3%를 기록
- 해외 개발사의 경우 온라인 게임 1개가 자율규제 대상에서 미대상으로 전환 되었고, 신규 출시된 모바일 게임 중 2개가 준수로 확인되었으며 전월 미준수였던 게임 2개의 준수 전환으로 전월 대비 준수율 11.2%p 증가

<개발사 국적별 준수율>

구분	2월		3월	
	국내 (105개)	해외 (56개)	국내 (108개)	해외 (49개)
준수	96.2%	35.7%	96.3%	46.9%
미준수	3.8%	64.3%	3.7%	53.1%

<국내·외 개발사 준수율>

구분	국내 개발사				해외 개발사			
	2월		3월		2월		3월	
플랫폼	온라인	모바일	온라인	모바일	온라인	모바일	온라인	모바일
대상 게임물	68	37	68	40	10	46	9	40
준수 게임물	67	34	67	37	6	14	6	17
준수율	98.5%	91.9%	98.5%	92.5%	60.0%	30.4%	66.7%	42.5%



4. 인기 상위 게임 준수 현황 (1위~50위)

- 온라인 : 37개 중 34개 91.9% 준수
- 11위~50위권 내 준수/미준수 게임은 전월과 동일하나, 10위권 내 준수 게임이 감소하면서 50위권 내 준수 게임의 수가 전월 대비 1개 감소하여 모수의 영향으로 0.2%p 감소한 91.9%의 준수율 기록

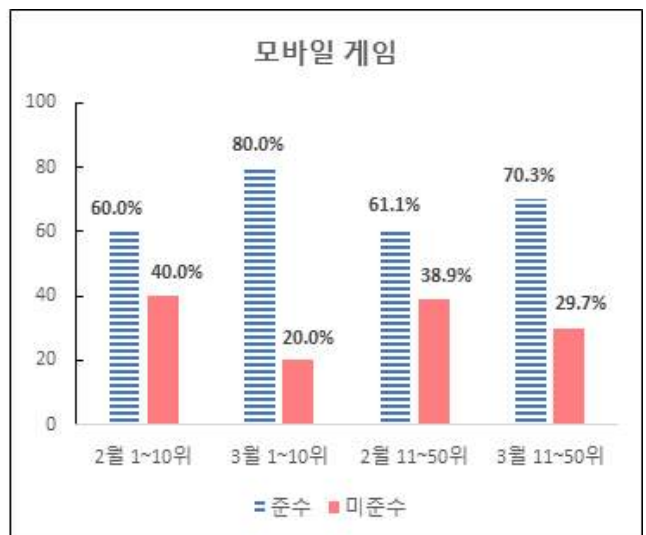
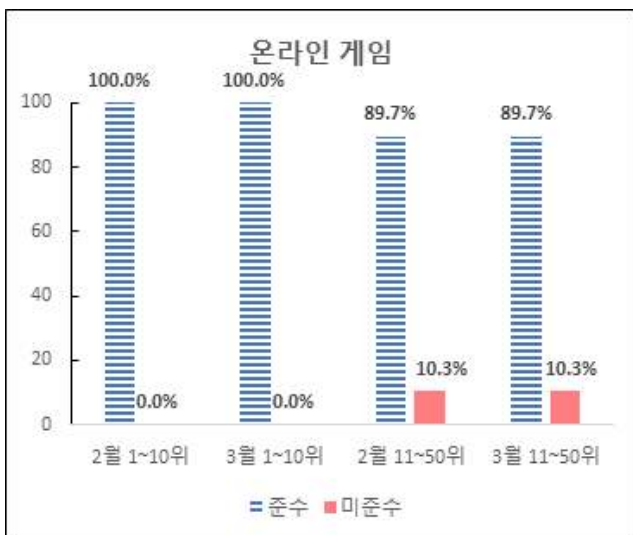
<온라인 인기 상위 게임별 준수율>

순위	2월(개)		3월(개)		3월 준수율
	준수	미준수	준수	미준수	
1위~10위	9	0	8	0	100.0%
11위 ~ 50위	26	3	26	3	89.7%
전체	35	3	34	3	91.9%

- 모바일: 47개 중 34개 72.3% 준수
- 신규 출시된 게임물 중 준수 게임 3개가 50위권 내 진입하였고, 전월 미준수였던 게임 2개가 준수로 전환되어 50위권 내 준수율은 전월 대비 11.4%p 증가

<모바일 인기 상위 게임별 준수율>

순위	2월(개)		3월(개)		3월 준수율
	준수	미준수	준수	미준수	
1위~10위	6	4	8	2	80.0%
11위 ~ 50위	22	14	26	11	70.3%
전체	28	18	34	13	72.3%



5. 게임산업협회 회원사/비회원사 자율규제 준수율

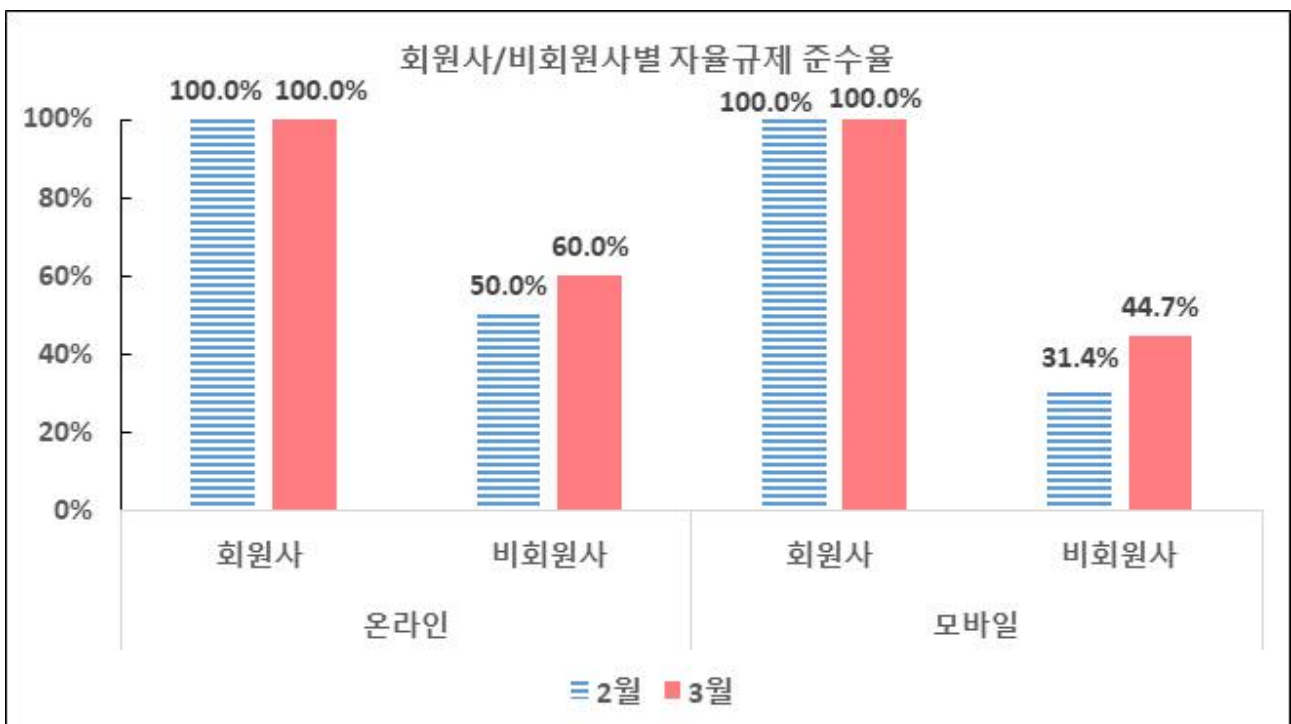
- 회원사 온라인 100.0% 모바일 100.0% 준수
- 비회원사 온라인 60.0% 모바일 44.7% 준수
- 비회원사의 경우 기존 준수 게임의 순위 진입 및 미준수 게임의 준수 전환, 신규 게임의 준수 등을 통해 전월 대비 준수 게임이 증가하여 전월 대비 13.0%p 증가

<회원사 자율규제 준수율>

회원사	2월(개)		3월(개)	
	온라인	모바일	온라인	모바일
준수 대상물	68	32	67	33
준수 게임물	68	32	67	33
준수율	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%

<비회원사 자율규제 준수율>

비회원사	2월(개)		3월(개)	
	온라인	모바일	온라인	모바일
준수 대상물	10	51	10	47
준수 게임물	5	16	6	21
준수율	50.0%	31.4%	60.0%	44.7%



6. 종합의견

- 2월 신규 출시된 게임 중 자율규제 대상 게임은 7개이며 이 중 4개(57.1%)가 준수하였고, 준수한 4개 중 2개는 해외 업체 게임으로 확인됨.
- 매월 모니터링 시 미준수 게임에 대해서는 홈페이지 및 마켓에 공개되어있는 공식 메일, 게임 내 문의 등으로 미준수 사항을 전달하여 당월 내 수정이 될 수 있도록 노력하고 있음.
- 해외 게임 중에서도 국내에 고객센터가 있는 게임은 기구에서 보낸 메일에 회신을 주어 자율규제에 관한 문의 및 빠른 수정을 위해 노력하고 있음.
다만, 자체 부서별 내용 전달 및 개발사에서 수렴하여 수정하는 데까지 시간이 걸리는 경우가 있어 당월 내 수정이 어려울 수도 있으나 최대한 빠르게 업데이트하기 위해 노력하는 모습을 볼 수 있음.
이에 기구에서는 자율규제 준수를 위해 노력하는 업체는 가능한 일정 및 공개 방법 등에 대해 최대한 도움을 주고자 노력하고 있음.

자율규제 미준수 게임물 (2020. 03. 31 기준)

GSOK/2020.04

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	샤이닝라이트	EYOGAME (이유게임)	해외	모바일
6	신강호	Scene Stealer (신스틸러)	해외	
7	왕비의 맛	37GAMES (37게임즈)	해외	
8	랜덤 다이스 (Random Dice):PVP디펜스	111% (111percent)	국내	
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	궁수의 전설	HABBY (하비)	해외	

14	랑그릿사	Zlong Games (즈롱게임즈)	해외	모바일
15	마피아 시티	YottaGames (요타 게임즈)	해외	
16	라스트 셸터 (Last Shelter: Survival)	IM30 (아이엠30)	해외	
17	Empires & Puzzles: RPG Quest	Small Giant Games (스몰 자이언트 게임즈)	해외	
18	브롤스타즈	Supercell (슈퍼셀)	해외	
19	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