3월 자율규제 모니터링 결과 보고

한국게임정책자율기구 / 2019. 04.

□ 개요

1. 기간

- 2019년 3월 1일(금) ~ 3월 31일(일)

2. 대상

- 캡슐형 유료 아이템 제공 게임물 전체

대상	온라인	모바일
기준	게임트릭스 (www.gametrics.com) '전국표본PC게임사용량' 1~100위	게볼루션 (www.gevolution.co.kr) 모바일 게임 종합순위 1~100위
대상게임	79개	79개

※게임트릭스, 게볼루션

- 게임트릭스 : 전국에 분포되어있는 표본 PC방에서 집계한 사용시간, PC방당 사용시간, 실행 PC방 수, 체류 시간, 게임접속자 수, 아이템 판매데이터별 순위를 산정하여 PC방 게임통계 제공
- 게볼루션 : 국내 최대의 모바일게임 분석 및 통계 데이터제공, 각 마켓에서 빅데이터를 기반으로 사용자가 원하는 정보를 쉽게 취득할 수 있도록 웹 페이지 형태로 제공

3. 주요 내용

❍ '건강한 게임문화 조성을 위한 자율규제 강령' 준수 여부 확인

- 개별 확률 및 아이템 목록 공개, 구간/합산 확률 공개 시 추가 조치 진행 등

	주 요 준 수 항 목
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	유료아이템만을 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

❍ 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 방법

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 승인받은 경우 모니터링 항목 이외에 별도의 방법으로 확률 공개를 하여도 준수 게임물로 판단하고 있음 예) 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.
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
- 국내업체 : 한글명 표기 후 필요시 영어 명기
  해외업체 : 영문명 표기 후 한글 명기
  예) 국내 - 게임펍 (gamepub), 넥스트 플로어 (next floor)
  해외 - Itrigirls studio (소녀 스튜디오), C.O.C (체이스온라인컴퍼니)
- 준수율 통계 자료 : 개발사 기준
  공문 발송 : 유통사 기준

자율규제 준수율 현황

구 분			2월	3월	증감
전체	준수율		**80.1%**	**81.6%**	**1.5%p**
		온라인	97.5%	96.2%	-1.3%p
		모바일	63.4%	67.1%	3.7%p
개발사 국적별	국내업체		92.0%	94.4%	2.4%p
		온라인	98.6%	98.6%	-
		모바일	81.4%	87.2%	5.8%p
	해외업체		53.1%	54.0%	0.9%p
		온라인	90.0%	80.0%	-10.0%p
		모바일	43.6%	47.5%	3.9%p
순위별	1~50위				
		온라인	97.5%	92.5%	-5.0%p
		모바일	69.6%	73.8%	4.2%p
	50~100위				
		온라인	97.4%	100.0%	2.6%p
		모바일	55.6%	59.5%	3.9%p
게임산업협회 회원사 기준	회원사		98.2%	99.0%	0.8%p
		온라인	100.0%	100.0%	-
		모바일	94.6%	96.9%	2.3%p
	비회원사		41.2%	48.1%	6.9%p
		온라인	66.7%	57.1%	-9.6%p
		모바일	37.8%	46.8%	9.0%p

□ 결과

1. 전체 준수율

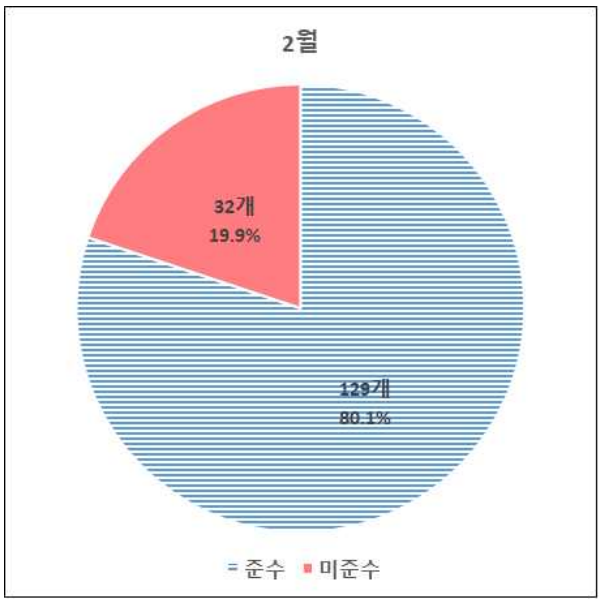
“전월 대비 전체준수율 1.5%p 증가한 81.6% 기록”

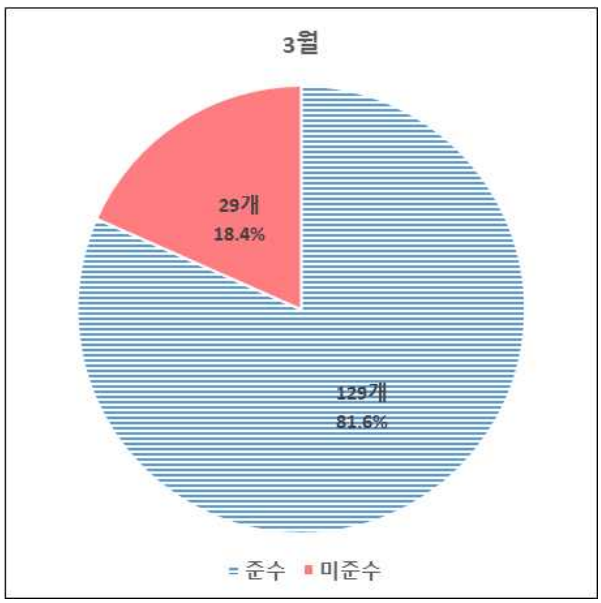
“자율규제 대상 게임물 수 감소, 준수 게임물의 수는 전월과 동일하여 준수율 증가”

- 자율규제 적용 대상 게임물 158개 중 **129개 81.6%** 준수
- 자율규제 대상 게임물 수가 2월 161개에서 3월 158개로 감소하였으나 준수 게임물의 수는 129개로 전월과 동일하여 3월 전체 준수율이 1.5%p 증가한 81.6%를 기록

<전체 게임 준수율>

구 분	대상 게임물(개)	준수 게임물(개)	준수율
3월	158	129	**81.6%**
2월	161	129	**80.1%**





2. 플랫폼별 준수율

- 온라인 : 대상 게임물 79개 중 **76개 (96.2%)** 준수
- 신규 게임물 1개가 순위권에 진입하였으나 미준수 게임물로 확인되면서 전월 대비 준수율 1.3%p 감소

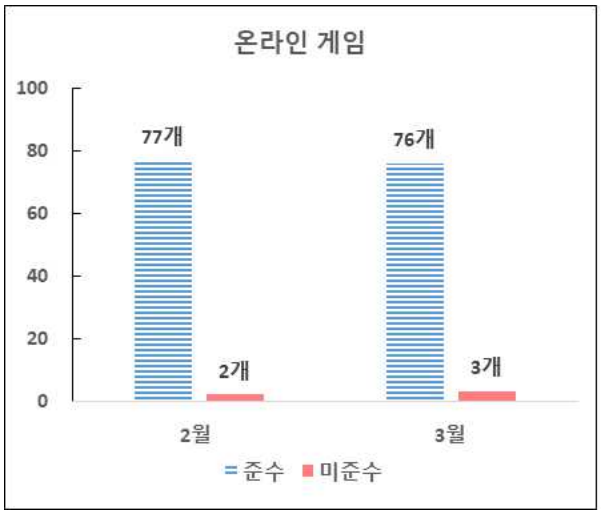
<온라인 게임 준수율>

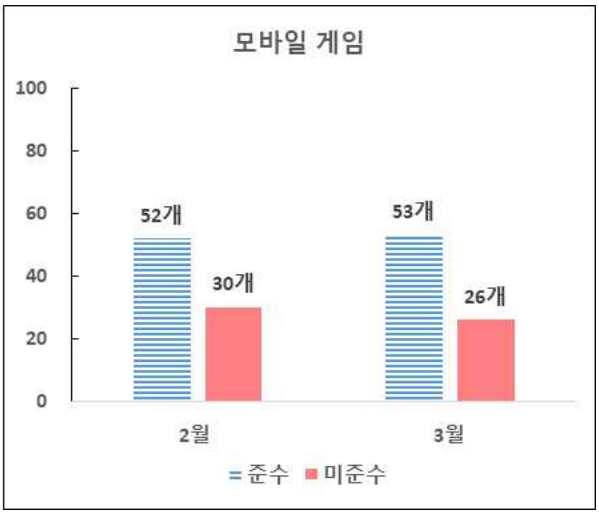
구 분	2월 (79개)		3월 (79개)	
	준수	미준수	준수	미준수
게임 수	77개	2개	76개	3개
준수율	97.5%	2.5%	96.2%	3.8%

- 모바일 : 대상 게임물 79개 중 **53개 (67.1%)** 준수
- 모니터링 미대상 게임물 유입으로 대상 게임물의 수가 감소 하였으며 전월 미준수 게임물 중 3개의 게임물이 준수로 확인되면서 준수율 증가

<모바일 게임 준수율>

구 분	2월 (82개)		3월 (79개)	
	준수	미준수	준수	미준수
게임 수	52개	30개	53개	26개
준수율	63.4%	36.6%	67.1%	32.9%





3. 개발사 국적별 준수율

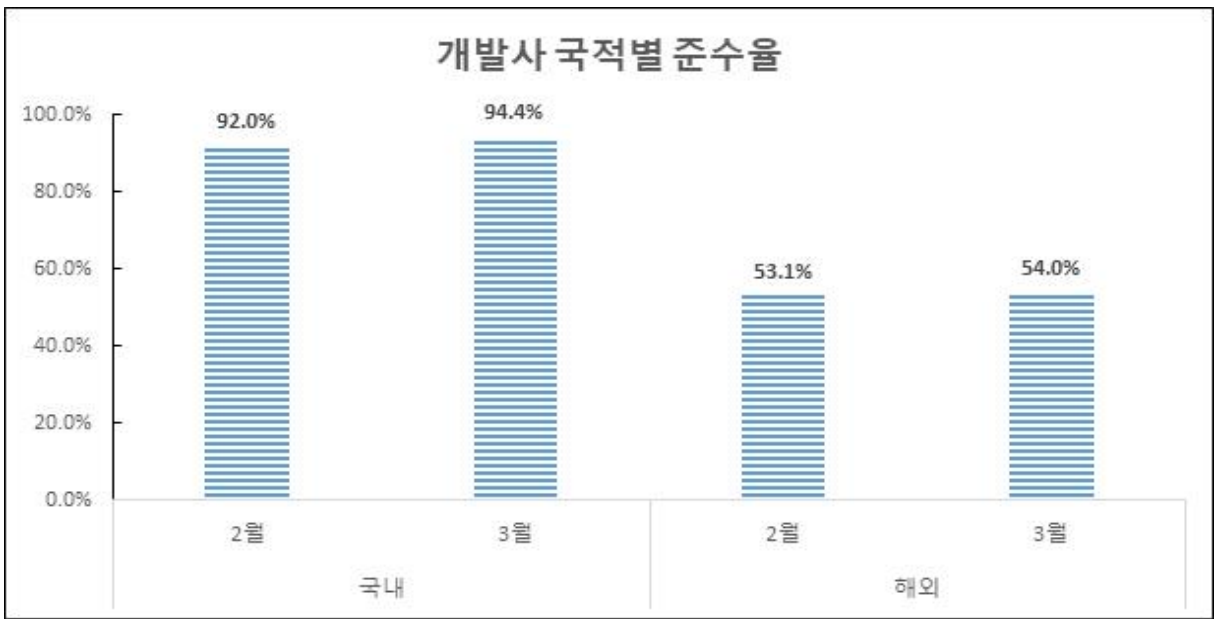
- 국내 개발사 게임 94.4%, 해외 개발사 게임 54.0% 준수
- 국내 개발사 : 자율규제 대상 게임물이 전월 112개에서 당월 108개로 감소한 점과 미준수 게임물의 수가 전월 9개에서 당월 6개로 감소한 점이 합쳐져 전체준수율 증가로 나타남
- 해외 개발사 : 자율규제 대상 게임물이 전월 대비 1개 상승하였으나 상승한 대상이 준수 게임물로 확인되었고, 미준수 게임물의 수가 전월과 같아 당월 전체준수율이 전월 대비 소폭 증가

<개발사 국적별 준수율>

	2월		3월	
	국내 (112개)	해외 (49개)	국내 (108개)	해외 (50개)
준수	92.0%	53.1%	94.4%	54.0%
미준수	8.0%	46.9%	5.6%	46.0%

<해외 개발사 준수율>

	2월(개)		3월(개)	
	온라인	모바일	온라인	모바일
준수 대상물	10	39	10	40
준수 게임물	9	17	8	19
준수율	90.0%	43.6%	80.0%	47.5%



4. 인기 상위 게임 준수 현황 (1위~50위)

- 온라인 : 40개 중 **37개 92.5%** 준수
- 11위~50위 : 준수 게임물 2개의 순위권 하락과 미준수 게임물 1개의 50위권 진입 및 신규 대상 게임물의 미준수로 전월 대비 준수율이 5.0%p 감소한 92.5%로 확인됨.

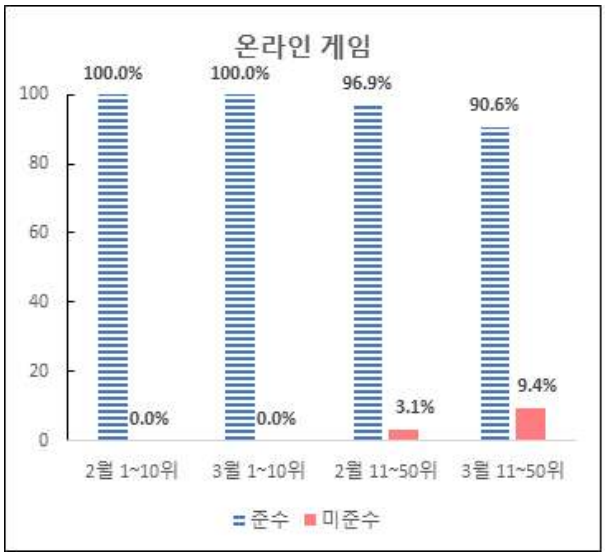
<온라인 인기 상위 게임별 준수율>

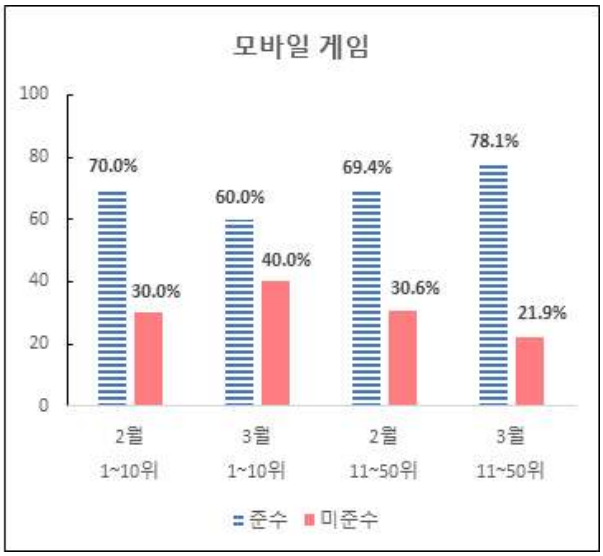
순위	2월(개)		3월(개)		준수율
	준수	미준수	준수	미준수	
1위~10위	8	0	8	0	100.0%
11위 ~ 50위	31	1	29	3	90.6%
전체	39	1	37	3	92.5%

- 모바일: 42개 중 **31개 73.8%** 준수
- 11위~50위 내 미준수 게임물의 감소로 전월 대비 준수율이 4.2%p 증가함.

<모바일 인기 상위 게임별 준수율>

순위	2월(개)		3월(개)		준수율
	준수	미준수	준수	미준수	
1위~10위	7	3	6	4	60.0%
11위 ~ 50위	25	11	25	7	78.1%
전체	32	14	31	11	73.8%





5. 게임산업협회 회원사/비회원사 자율규제 준수율

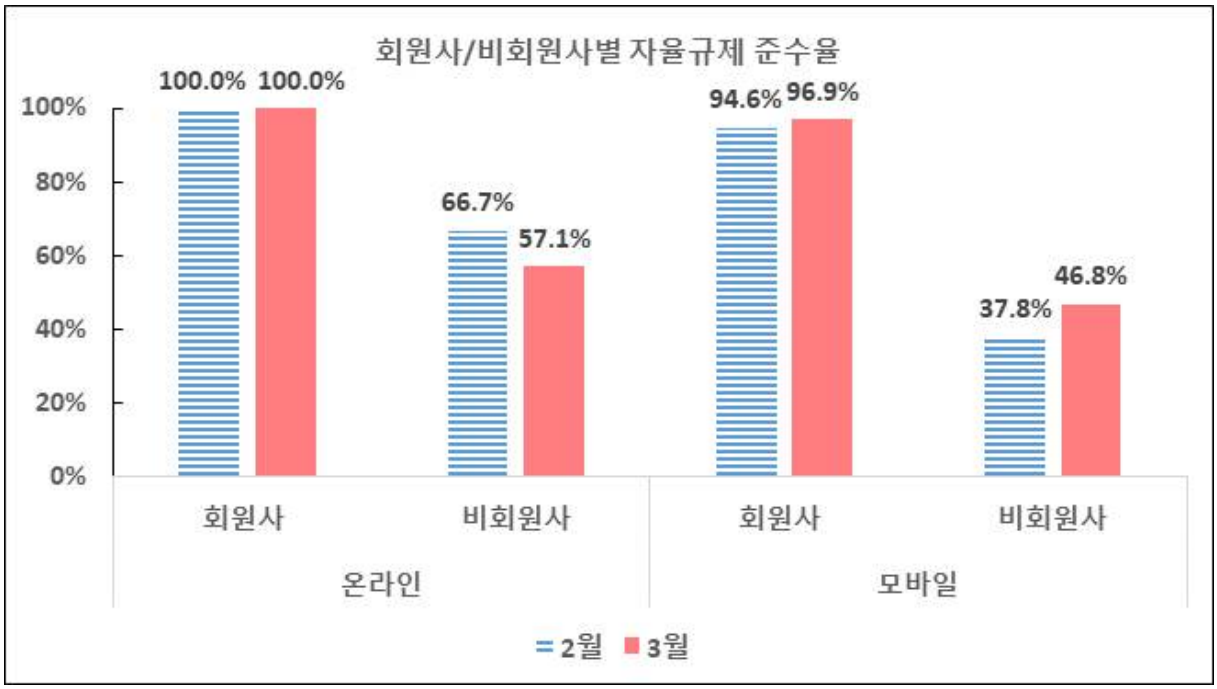
- 회원사 온라인 100.0% 모바일 96.9% 준수
- 비회원사 온라인 57.1% 모바일 46.8% 준수
- 온라인 게임물의 경우 회원사 전부 준수하고 있어 전월과 100%로 동일
- 비회원사 모바일 게임의 경우 미대상 게임물의 순위권 진입과 미준수 게임물의 준수 전환으로 전월대비 9%p 증가

<회원사 자율규제 준수율>

회원사	2월(개)		3월(개)	
	온라인	모바일	온라인	모바일
준수 대상물	73	37	72	32
준수 게임물	73	35	72	31
준수율	100.0%	94.6%	100.0%	96.9%

<비회원사 자율규제 준수율>

비회원사	2월(개)		3월(개)	
	온라인	모바일	온라인	모바일
준수 대상물	6	45	7	47
준수 게임물	4	17	4	22
준수율	66.7%	37.8%	57.1%	46.8%



6. 종합의견

- 온라인 게임의 경우 순위권 내에 국내 개발사의 게임이 70% 이상을 차지하고 있는 만큼 자율규제 강령의 준수율이 높고 유지가 되고 있으나 모바일 게임의 경우 신규 게임의 유입이 많고 순위권 내의 개발사 중 55% 이상이 해외 개발사이다보니 자율규제 강령의 준수율이 낮음

  현재와 같이 미준수 게임물을 대상으로 지속적인 준수 권고 및 공문 발송과 유선 안내 등의 노력이 필요

[붙임]

3월 자율규제 미준수 공표 대상 게임물

한국게임정책자율기구 / 2019. 04.

구분		게임명	개발사명	국적
온라인	1	도타2	Valve (밸브)	해외
모바일	2	총기시대	DIANDIAN INTERACTIVE Holding (디안디안인터렉티브 홀딩)	해외
	3	클래시로얄	Supercell (슈퍼셀)	해외
	4	황제라 칭하라	Clicktouch (클릭터치)	해외
	5	레이더스	C.O.C (체이스온라인컴퍼니)	해외
	6	신명	Itrigirls studio (소녀 스튜디오)	해외
	7	검은강호	9Splay (나인스플레이)	해외
	8	미르의전설2 리부트	Time Technology (타임 테크놀로지)	해외
	9	데일리판타지	RastarGames (라스타 게임즈)	해외
	10	다크레전드	Eyougame (이유게임)	해외
	11	브롤스타즈	Supercell (슈퍼셀)	해외