

# 1월 자율규제 모니터링 결과 보고

한국게임정책자율기구 / 2020. 02.

## □ 개요

### 1. 기간

- 2020년 1월 1일(수) ~ 1월 31일(금)

### 2. 대상

- 캡슐형 유료 아이템 제공 게임물 전체

대상	온라인	모바일
기준	게임트릭스 <sup>1)</sup> (www.gametrics.com) '전국표본PC게임사용량' 1~100위	게볼루션 <sup>2)</sup> (www.gevolution.co.kr) 모바일 게임 종합순위 1~100위
대상게임	78개	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 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 <sup>3)</sup>
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 명기<sup>4)</sup>  
해외업체 : 영문명 표기 후 한글 명기<sup>5)</sup>
- 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		2019년 12월	2020년 1월	증감	
전체	준수율	79.9%	77.2%	-2.7%p	
	온라인	93.6%	93.6%	-	
	모바일	68.1%	61.3%	-6.8%p	
개발사 국적별	국내업체		95.7%	97.1%	1.4%p
		온라인	98.5%	98.5%	-
		모바일	91.8%	94.6%	2.8%p
	해외업체		44.2%	37.7%	-6.5%p
		온라인	60.0%	60.0%	-
		모바일	40.5%	32.6%	-7.9%p
순위별	1~50위				
		온라인	89.5%	89.5%	-
		모바일	73.9%	65.2%	-8.7%p
	50~100위				
		온라인	97.5%	97.5%	-
		모바일	62.2%	55.9%	-6.3%p
K-GAMES 회원사 기준	회원사		99.1%	100.0%	0.9%p
		온라인	100.0%	100.0%	-
		모바일	97.5%	100.0%	2.5%p
	비회원사		45.9%	37.9%	-8.0%p
		온라인	50.0%	50.0%	-
		모바일	45.1%	35.4%	-9.7%p

□ 결과

1. 전체 준수율

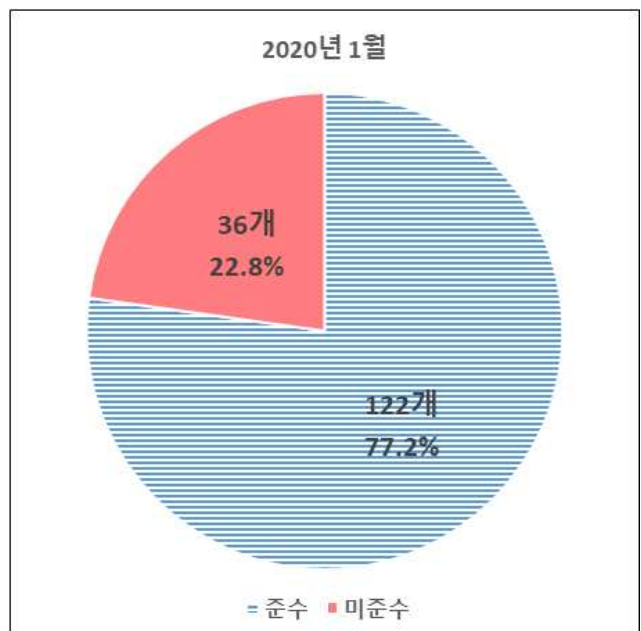
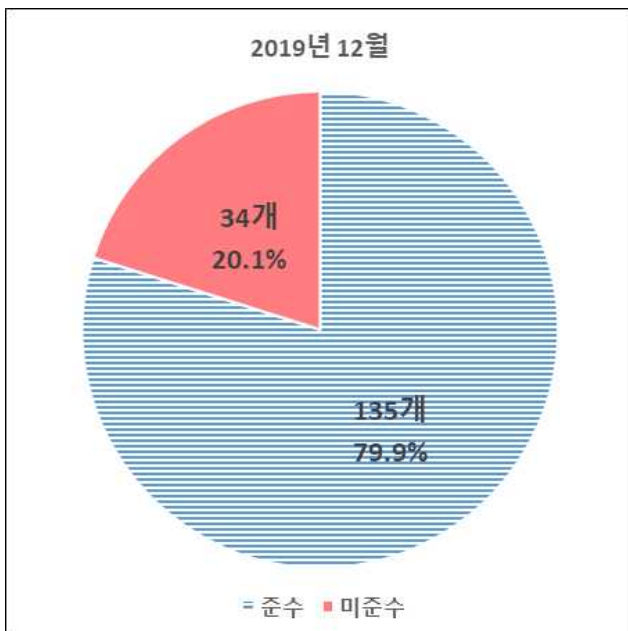
“전월 대비 전체 준수율 77.2% 기록”

“국내 준수 게임물의 순위권 하락 및 해외 미준수 게임물 증가”

- 자율규제 적용 대상 게임물 158개 중 122개 준수로 77.2% 기록
- 온라인 게임은 전월과 동일하나 모바일 게임의 미준수 게임물 증가로 전월 대비 전체 준수율 2.7%p 감소

<전체 게임 준수율>

구분	대상 게임물(개)	준수 게임물(개)	준수율
2019년12월	169	135	79.9%
2020년 1월	158	122	77.2%



## 2. 플랫폼별 준수율

- 온라인 : 대상 게임물 78개 중 73개 (93.6%) 준수
- 준수 및 미준수 게임물 수가 전월과 동일

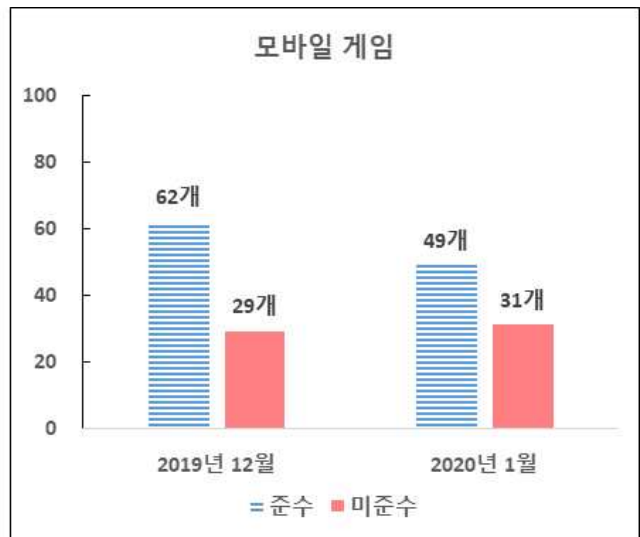
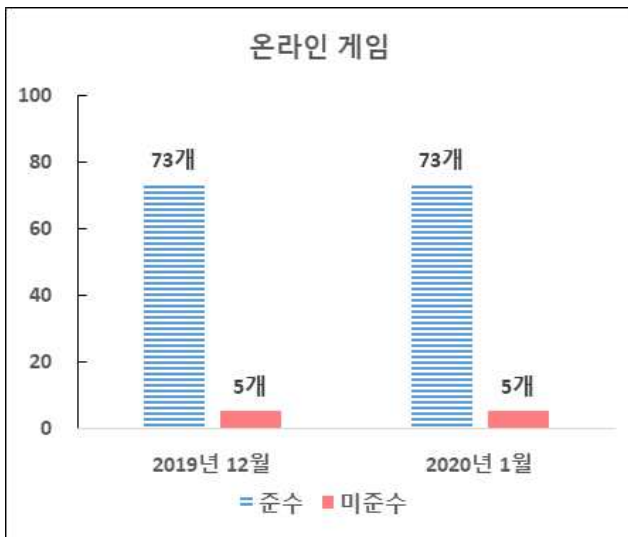
<온라인 게임 준수율>

구 분	2019년 12월 (78개)		2020년 1월 (78개)	
	준수	미준수	준수	미준수
게임 수	73개	5개	73개	5개
준수율	93.6%	6.4%	93.6%	6.4%

- 모바일 : 대상 게임물 80개 중 49개 (61.3%) 준수
- 신규 출시된 모바일 게임 4개 중 3개가 미준수로 확인되었고, 미대상 게임물이 대량 순위권에 진입하면서 전월 대비 준수율 6.8%p 감소

<모바일 게임 준수율>

구 분	2019년 12월 (91개)		2020년 1월 (80개)	
	준수	미준수	준수	미준수
게임 수	62개	29개	49개	31개
준수율	68.1%	31.9%	61.3%	38.7%



### 3. 개발사 국적별 준수율

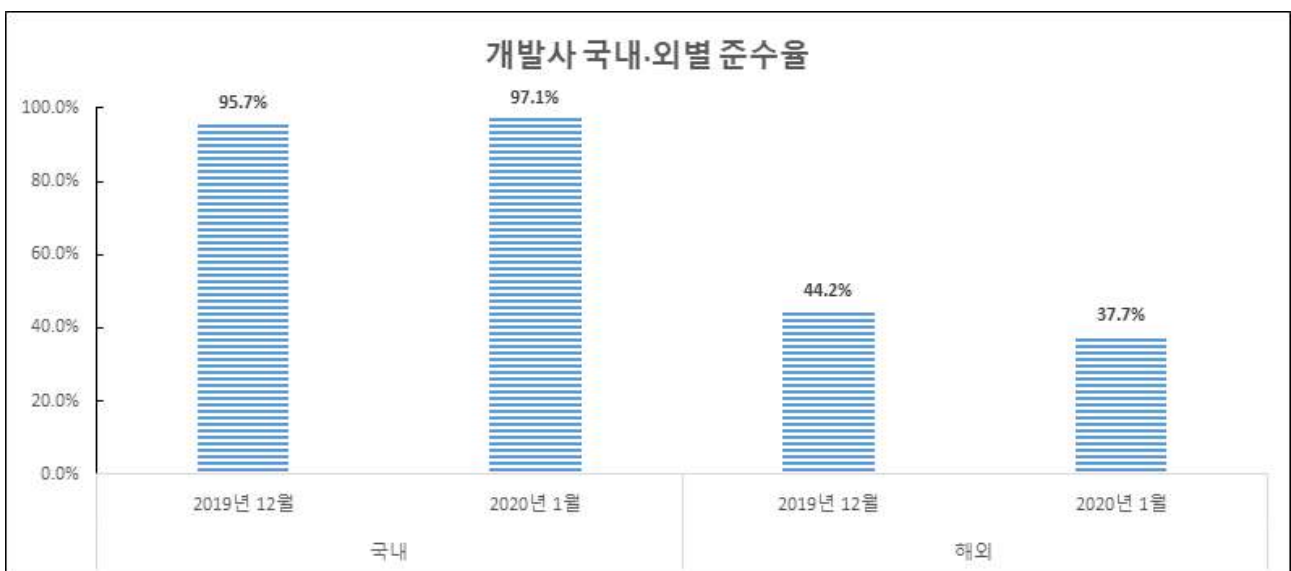
- 국내 개발사 게임 97.1%, 해외 개발사 게임 37.7% 준수
- 전월 대비 준수 게임물의 수가 감소하였으나 모니터링 대상 게임물의 수가 12개 감소하면서 모수가 큰폭으로 줄어들어 전월 대비 준수율 1.4%p 증가
- 해외 개발사의 경우 준수 게임물이 3개 증가하였으나 미준수 게임물도 4개 증가하여 전월 대비 준수율 6.5%p 감소

<개발사 국적별 준수율>

구분	2019년 12월		2020년 1월	
	국내 (117개)	해외 (52개)	국내 (105개)	해외 (53개)
준수	95.7%	44.2%	97.1%	37.7%
미준수	4.3%	55.8%	2.9%	62.3%

<국내·외 개발사 준수율>

구분	국내 개발사				해외 개발사			
	2019년 12월		2020년 1월		2019년 12월		2020년 1월	
플랫폼	온라인	모바일	온라인	모바일	온라인	모바일	온라인	모바일
대상 게임물	68	49	68	37	10	42	10	43
준수 게임물	67	45	67	35	6	17	6	14
준수율	98.5%	91.8%	98.5%	94.6%	60.0%	40.5%	60.0%	32.6%



#### 4. 인기 상위 게임 준수 현황 (1위~50위)

- 온라인 : 38개 중 34개 89.5% 준수
- 전월 준수 게임물 2개가 순위하락으로 대상에서 제외되었으나 순위권에 재진입한 게임물 2개가 준수게임으로 확인되어 전월과 준수율이 동일

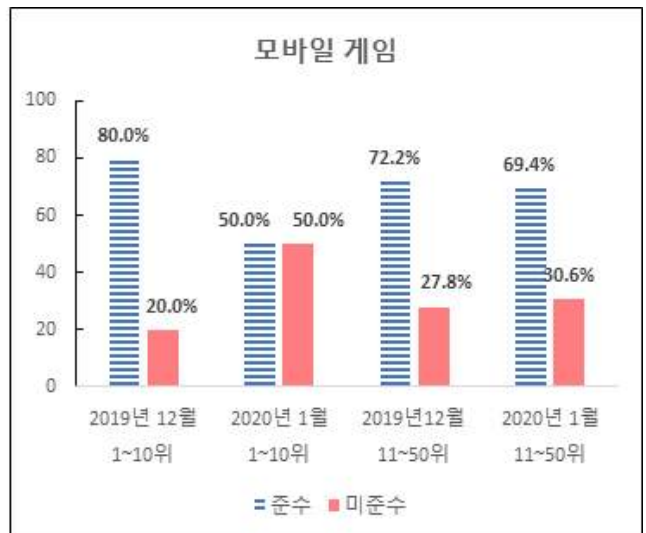
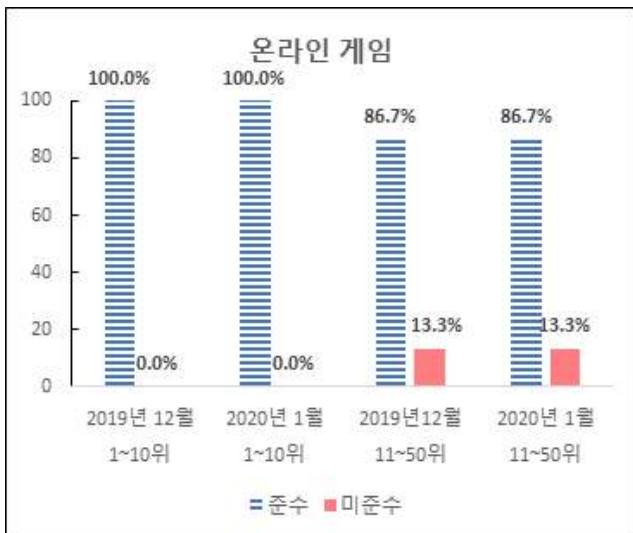
<온라인 인기 상위 게임별 준수율>

순위	2019년 12월(개)		2020년 1월(개)		1월 준수율
	준수	미준수	준수	미준수	
1위~10위	8	0	8	0	100.0%
11위 ~ 50위	26	4	26	4	86.7%
전체	34	4	34	4	89.5%

- 모바일: 46개 중 30개 65.2% 준수
- 신규 출시 게임물 중 미준수 게임물 2개가 10위권 내에 진입하였고 기존 미준수 게임물 3개의 50위권 진입으로 인해 전월 대비 준수율 8.7%p 감소

<모바일 인기 상위 게임별 준수율>

순위	2019년 12월(개)		2020년 1월(개)		1월 준수율
	준수	미준수	준수	미준수	
1위~10위	8	2	5	5	50.0%
11위 ~ 50위	26	10	25	11	69.4%
전체	34	12	30	16	65.2%



### 5. 게임산업협회 회원사/비회원사 자율규제 준수율

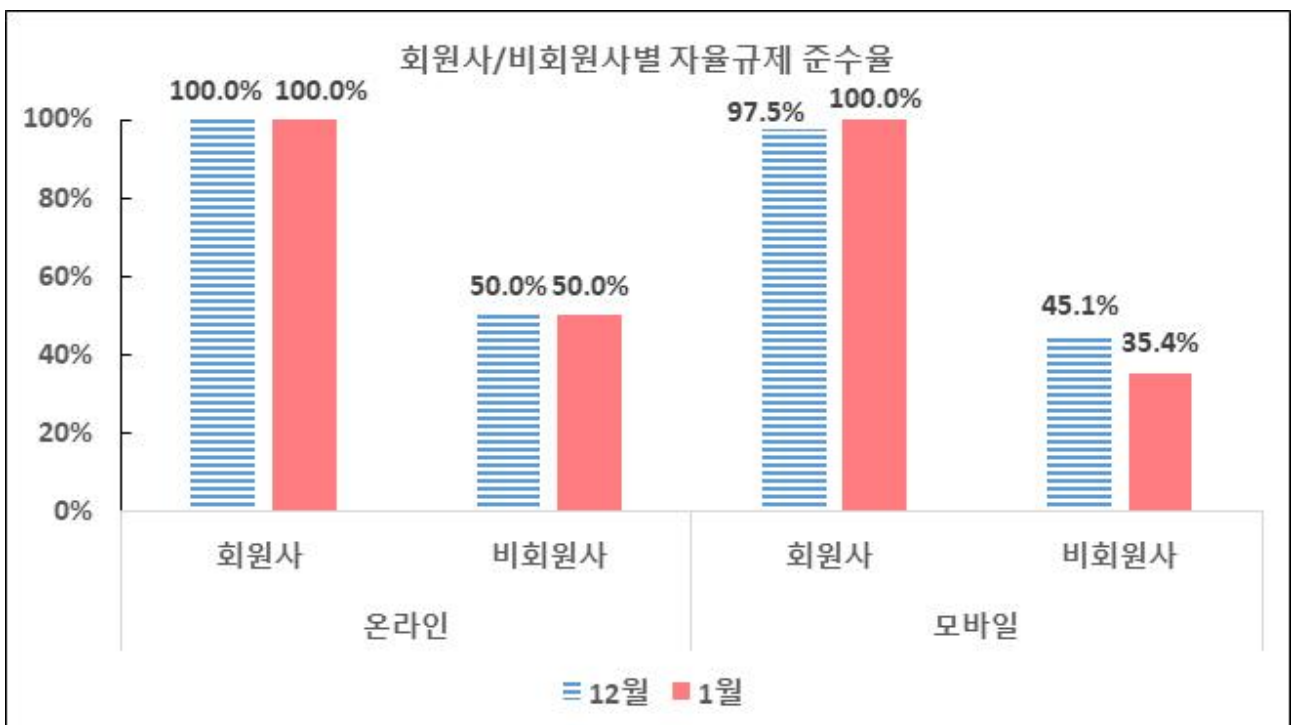
- 회원사 온라인 100.0% 모바일 100.0% 준수
- 비회원사 온라인 50.0% 모바일 35.4% 준수
- 비회원사 온라인 게임은 변동이 없으나 모바일 게임의 미준수 게임물 상승으로 전월 대비 비회원사 전체 준수율은 8.0%p 감소한 37.9% 기록

<회원사 자율규제 준수율>

회원사	2019년 12월(개)		2020년 1월(개)	
	온라인	모바일	온라인	모바일
준수 대상물	68	40	68	32
준수 게임물	68	39	68	32
준수율	100.0%	97.5%	100.0%	100.0%

<비회원사 자율규제 준수율>

비회원사	2019년 12월(개)		2020년 1월(개)	
	온라인	모바일	온라인	모바일
준수 대상물	10	51	10	48
준수 게임물	5	23	5	17
준수율	50.0%	45.1%	50.0%	35.4%





## 6. 종합의견

- 회원사 및 국내 개발사의 준수율은 증가한 반면 해외 개발사의 준수율은 하락하였음. 이는 일부 아이템 또는 시스템의 확률 공개가 누락된 경우도 포함된 것으로, 일부 미준수의 게임들은 추후 준수 전환의 여지가 있는 만큼 지속적인 전달 및 모니터링 진행이 필요함.

## 자율규제 미준수 게임물 (2020. 01. 31 기준)

GSOK/2020.02

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	테스티니 가디언즈	BUNGIE (번지)	해외	
6	랜덤 다이스 (Random Dice): PVP디펜스	111% (111percent)	국내	모바일
7	완미세계	Perfect World Games (퍼펙트월드 게임즈)	해외	
8	기적의 검	4399KOREA (4399코리아)	해외	
9	오늘도 우라라 원시 헌팅 라이프	X.D. Global (엑스디 글로벌)	해외	
10	쌍삼국지	YOKAGAMES (요카 게임즈)	해외	
11	리치리치	ULUGAMES (유엘유게임즈)	해외	
12	로드 모바일: 제국의 전쟁	IGG.COM (아이갯게임즈)	해외	
13	라이즈 오브 킹덤즈	Lilith games (릴리즈 게임즈)	해외	
14	Age of Z	Camel Games (카멜 게임즈)	해외	
15	삼국지 디펜스M	Iclockwork (아이클럭워크)	해외	

16	Idle Heroes- 아이들 히어로즈	DHGAMES (디에이치게임즈)	해외	모바일
17	궁수의 전설	HABBY (하비)	해외	
18	랑그릿사	Zlong Games (즈롱게임즈)	해외	
19	마피아 시티	YottaGames (요타 게임즈)	해외	
20	라스트 쉘터 (Last Shelter: Survival)	IM30 (아이엠30)	해외	
21	Empires & Puzzles: RPG Quest	Small Giant Games (스몰 자이언트 게임즈)	해외	
22	새 천하를 열다	douwan network (두완 네트워크)	해외	
23	브롤스타즈	Supercell (슈퍼셀)	해외	
24	클래시로얄	Supercell (슈퍼셀)	해외	
25	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