

11월 자율규제 모니터링 결과 보고

한국게임정책자율기구 / 2019. 12.

□ 개요

1. 기간

- 2019년 11월 1일(금) ~ 11월 30일(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	77개	87개

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 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		10월	11월	증감	
전체	준수율	76.8%	74.4%	-2.4%p	
	온라인	93.7%	93.5%	-0.2%p	
	모바일	61.8%	57.5%	-4.3%p	
개발사 국적별	국내업체	97.2%	94.4%	-2.8%p	
	온라인	98.6%	98.5%	-0.1%p	
	모바일	95.0%	87.5%	-7.5%p	
	해외업체	39.0%	36.8%	-2.2%p	
	온라인	60.0%	60.0%	-	
순위별	1~50위	온라인	92.1%	89.7%	-2.4%p
		모바일	68.8%	62.5%	-6.3%p
		50~100위			
	온라인	95.1%	97.4%	2.3%p	
	모바일	53.7%	51.3%	-2.4%p	
K-GAMES 회원사 기준	회원사	100.0%	100.0%	-	
	온라인	100.0%	100.0%	-	
	모바일	100.0%	100.0%	-	
	비회원사	38.7%	35.4%	-3.3%p	
	온라인	54.5%	54.5%	-	
	모바일	35.3%	31.5%	-3.8%p	

□ 결과

1. 전체 준수율

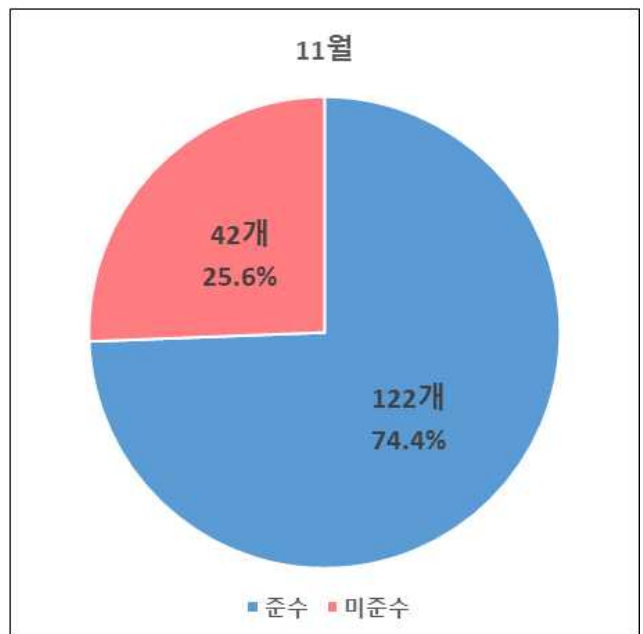
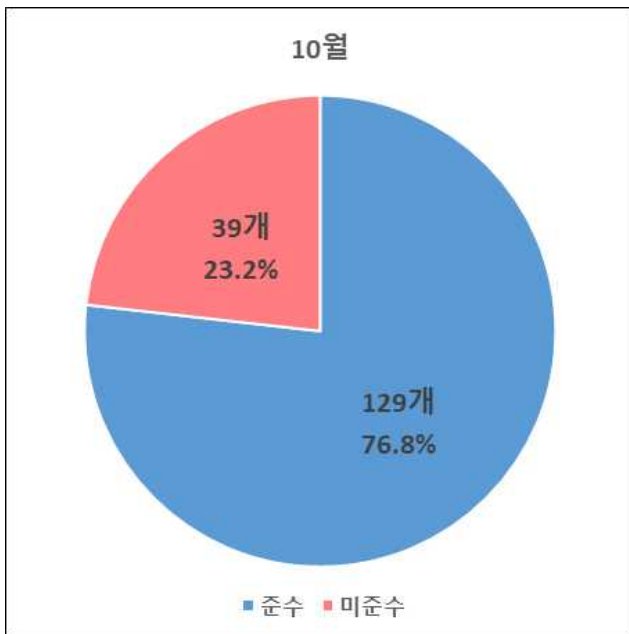
“전월 대비 전체 준수율 2.4%p 감소한 74.4% 기록”

“전월 대비 모바일 미준수 게임물 수의 증가”

- 자율규제 적용 대상 게임물 164개 중 122개 준수로 74.4% 기록
- 모니터링 대상 게임물 수는 감소한 반면, 모바일 미준수 게임물 수가 증가하여 전체 준수율 2.4%p 하락

<전체 게임 준수율>

구분	대상 게임물(개)	준수 게임물(개)	준수율
10월	168	129	76.8%
11월	164	122	74.4%



2. 플랫폼별 준수율

- 온라인 : 대상 게임물 77개 중 72개 (93.5%) 준수
- 미준수 게임물 수는 동일하나, 신규 출시된 게임물 1개가 미대상 게임물로 확인되었고, 기존 미대상 게임물 1개의 순위 상승으로 인해 준수율이 소폭 하락함

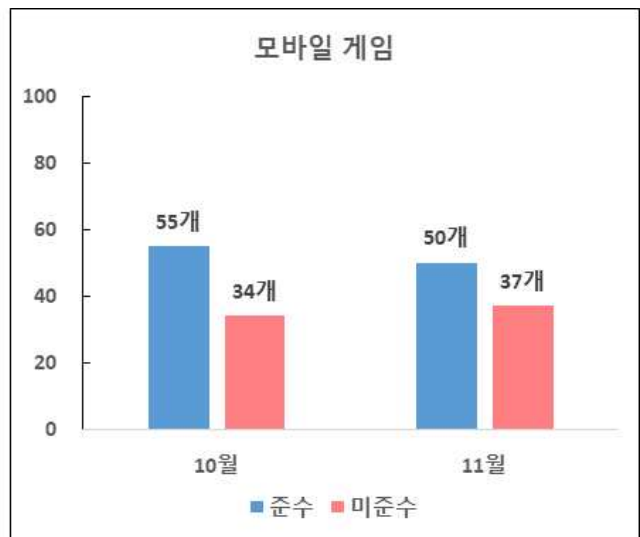
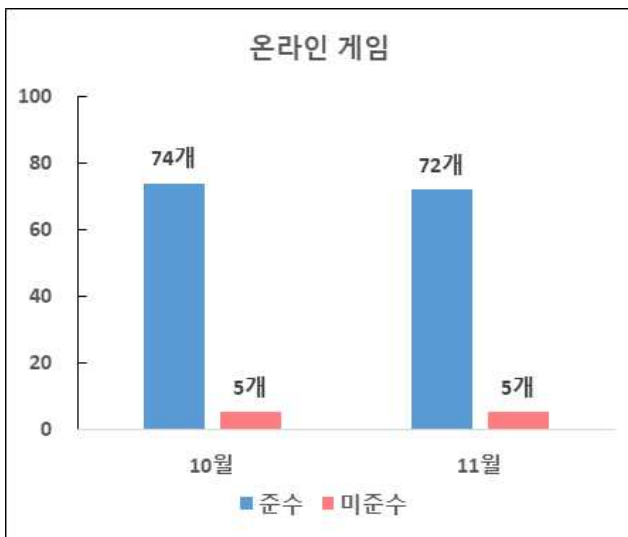
<온라인 게임 준수율>

구 분	10월 (79개)		11월 (77개)	
	준수	미준수	준수	미준수
게임 수	74개	5개	72개	5개
준수율	93.7%	6.3%	93.5%	6.5%

- 모바일 : 대상 게임물 87개 중 50개 (57.5%) 준수
- 전월 대비 대상 게임물 수는 2개 감소하였으나, 신규 출시된 모바일 게임 10개 중 9개가 미준수로 확인되어 전월 대비 준수율 4.3%p 감소

<모바일 게임 준수율>

구 분	10월 (89개)		11월 (87개)	
	준수	미준수	준수	미준수
게임 수	55개	34개	50개	37개
준수율	61.8%	38.2%	57.5%	42.5%



3. 개발사 국적별 준수율

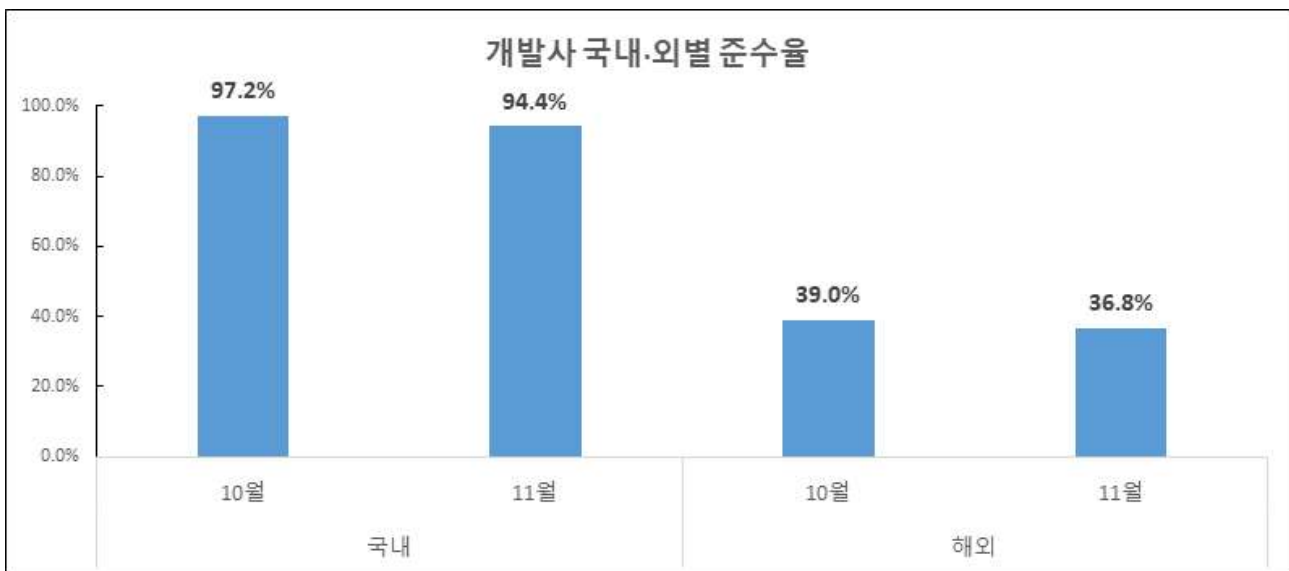
- 국내 개발사 게임 94.4%, 해외 개발사 게임 36.8% 준수
- 국내 개발사의 경우 새로이 순위권에 진입한 모바일 게임물 4개가 미준수로 확인되어 전월 대비 준수율 2.8%p 감소
- 해외 개발사의 경우 미준수 게임물 수는 동일하나, 미대상 게임물 수가 2개 증가하여 전월 대비 준수율 2.2%p 감소

<개발사 국적별 준수율>

구분	10월		11월	
	국내 (109개)	해외 (59개)	국내 (107개)	해외 (57개)
준수	97.2%	39.0%	94.4%	36.8%
미준수	2.8%	61.0%	5.6%	63.2%

<국내·외 개발사 준수율>

구분	국내 개발사				해외 개발사			
	10월		11월		10월		11월	
플랫폼	온라인	모바일	온라인	모바일	온라인	모바일	온라인	모바일
대상 게임물	69	40	67	40	10	49	10	47
준수 게임물	68	38	66	35	6	17	6	15
준수율	98.6%	95.0%	98.5%	87.5%	60.0%	34.7%	60.0%	31.9%



4. 인기 상위 게임 준수 현황 (1위~50위)

- 온라인 : 39개 중 35개 89.7% 준수
- 기존 미준수 게임물 1개의 순위 상승으로 인하여 전월 대비 준수율 2.4%p 감소

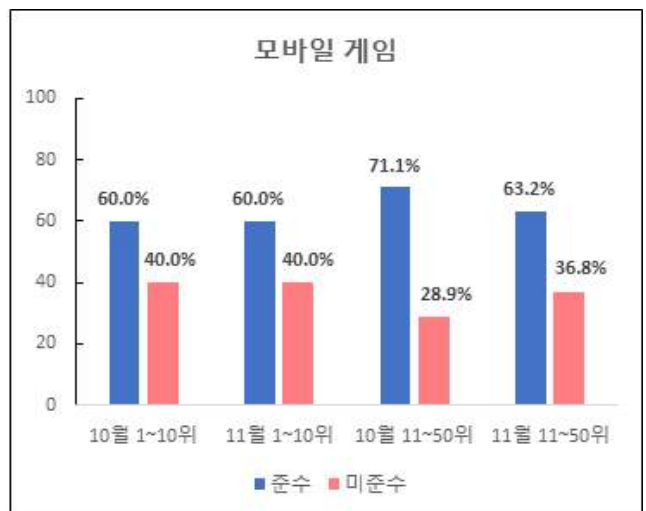
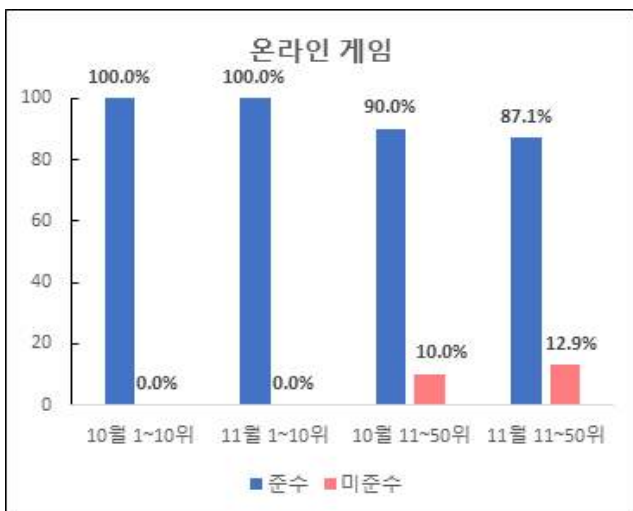
<온라인 인기 상위 게임별 준수율>

순위	10월(개)		11월(개)		11월 준수율
	준수	미준수	준수	미준수	
1위~10위	8	0	8	0	100.0%
11위 ~ 50위	27	3	27	4	90.0%
전체	35	3	35	4	92.1%

- 모바일: 48개 중 30개 62.5% 준수
- 전월 미준수 게임물 2개가 50위권 이하로 순위가 하락하였으나, 신규 출시 게임물 2개 및 기존 미준수 게임물 3개의 순위 상승으로 인해 전월 대비 준수율 6.3%p 감소

<모바일 인기 상위 게임별 준수율>

순위	10월(개)		11월(개)		11월 준수율
	준수	미준수	준수	미준수	
1위~10위	6	4	6	4	60.0%
11위 ~ 50위	27	11	24	14	71.1%
전체	33	15	30	18	68.8%



5. 게임산업협회 회원사/비회원사 자율규제 준수율

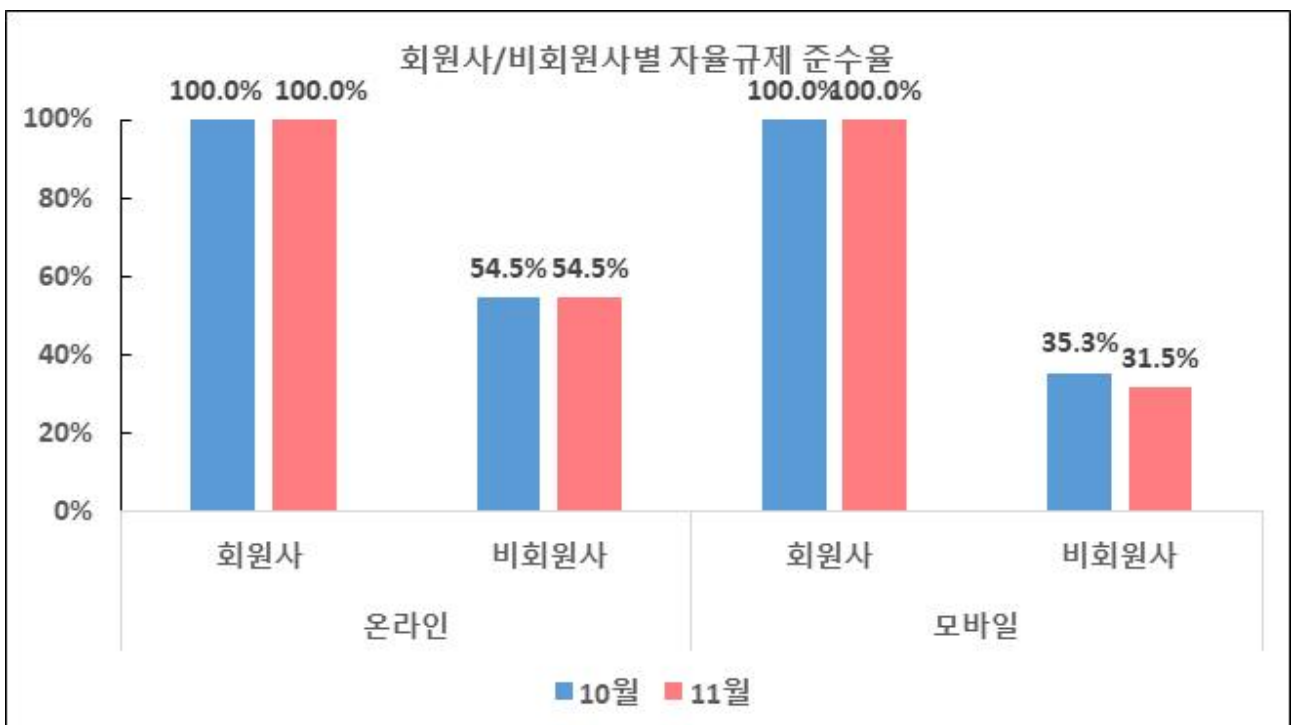
- 회원사 온라인 100.0% 모바일 100.0% 준수
- 비회원사 온라인 54.5% 모바일 31.5% 준수
- 회원사의 자율규제 준수율은 모두 100%를 유지하였으나, 전월 대비 비회원사 모바일 미준수 게임물 수가 4개 증가하여 비회원사 전체 준수율이 3.3%p 하락함

<회원사 자율규제 준수율>

회원사	10월(개)		11월(개)	
	온라인	모바일	온라인	모바일
준수 대상물	68	37	66	33
준수 게임물	68	37	66	33
준수율	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%

<비회원사 자율규제 준수율>

비회원사	10월(개)		11월(개)	
	온라인	모바일	온라인	모바일
준수 대상물	11	51	11	54
준수 게임물	6	18	6	17
준수율	54.5%	35.3%	54.5%	31.5%



6. 종합의견

- 신규 출시 및 순위권에 새로이 진입한 모바일 게임물의 강령 미준수로 인해 전월 대비 준수율이 하락함.
- 해외 개발사뿐만 아니라 국내 인디게임 등 소규모 개발사의 경우에는 아직 강령에 대한 인식이 부족한 것으로 보이며, 한국모바일게임협회와의 협력을 통해 소규모 개발사에 적극적인 안내를 할 필요가 있을 것으로 보임.

자율규제 미준수 게임물 (2019. 11. 30 기준)

GSOK/2019.12

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	Age of Z	Camel Games (카멜 게임즈)	해외	모바일
6	Empires & Puzzles: RPG Quest	Small Giant Games (스몰 자이언트 게임즈)	해외	
7	Guns of Glory - 총기시대	DIANDIAN INTERACTIVE Holding (디안디안인터랙티브 홀딩)	해외	
8	Idle Heroes- 아이들 히어로즈	DHGAMES (디에이치게임즈)	해외	
9	King of Avalon: 멀티 플레이어 육군 전략 전쟁	Century Game (센추리 게임)	해외	
10	궁수의 전설	HABBY (하비)	해외	
11	라스트 쉘터 (Last Shelter: Survival)	IM30 (아이엠30)	해외	
12	라이즈 오브 킹덤즈	Lilith games (릴리즈 게임즈)	해외	
13	랑그릿사	Zlong Games (즈롱게임즈)	해외	
14	로드 모바일: 제국의 전쟁	IGG.COM (아이갯게임즈)	해외	
15	마피아 시티	YottaGames (요타 게임즈)	해외	

16	마피아42	팀 42 (Team 42)	국내	모바일
17	브롤스타즈	Supercell (슈퍼셀)	해외	
18	삼국지 디펜스M	Morefun Technology Limited (모어펀 테크놀로지)	해외	
19	새 천하를 열다	douwan network (두완 네트워크)	해외	
20	영원한 7일의 도시	NetEase Games (넷이즈 게임즈)	해외	
21	클래시로얄	Supercell (슈퍼셀)	해외	
22	황제라 칭하라	Clicktouch (클릭터치)	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