GSOK
한국게임정책자율기구

보 도 자 료

문 의 : 백경은 연구원 02-6952-1373, bke@gsok.or.kr

배포일 : 2020. 01. 13(월) 배포 시점 기사화 가능	총 매수 : 3매

확률형아이템 자율규제 미준수 게임물 14차 공표

– 평가위, 자율규제 미준수 누적 게임물 23종 공개

한국게임정책자율기구(이하 '기구')는 한국게임산업협회(이하 '협회')에서 시행하고 있는 강화된 "건강한 게임문화 조성을 위한 자율규제 강령(이하 '강령')"에 따라 미준수 게임물을 2020년 1월 13일 14차 공표하였다.

강령은 확률형 아이템 결과물에 대해 개별 확률을 공개하도록 하고 있으며, 확률정보 표시 위치를 이용자의 식별이 용이한 게임 내 구매화면 등에 안내하도록 하고 있다.

기구는 매월 1일부터 말일까지 모니터링을 통해 강령에 따라 확률형 아이템 확률을 공개하는지 여부를 모니터링하고 있다. 이에 따라 기구 내(內) 자율규제평가위원회(위원장 황성기, 이하 '평가위')는 2019년 12월 31일 기준으로 총 23종(온라인게임 5종, 모바일게임 18종)의 미준수 게임물을 공개한다고 밝혔다.

자율규제는 정부 규제와 달리 이용자의 합리적 소비를 돕기 위하여 국내 게임물뿐만 아니라 해외 게임물 또한 모니터링 범위 내에 포함시켰으며, 강령에 따라 미준수 게임물을 공표하고 있다. 이에 따라 국내 중소 게임사뿐만 아니라 해외 사업자 또한 강령을 준수하려는 움직임이 점차 늘어나고 있다.

<자율규제 미준수 게임물(2019.12.31.기준)>

순번	게임명	업체명	국내·외	누적공표횟수
1	도타2	Valve(밸브)	해외	14회
2	Guns of Glory – 총기시대	Funplus (펀플러스)	해외	
3	클래시로얄	Supercell(슈퍼셀)	해외	
4	브롤스타즈	Supercell (슈퍼셀)	해외	10회
5	에이펙스 레전드	Respawn ENTERTAINMENT (리스폰 앤터테인먼트)	해외	8회
6	새 천하를 열다	douwan network (두완 네트워크)	해외	7회
7	블랙스쿼드	엔에스 스튜디오(NS STUDIO)	국내	5회
8	카운터 스트라이크 : 글로벌 오펜시브	Hidden Path Entertainment (히든 패스 엔터테인먼트)	해외	
9	궁수의 전설	HABBY (하비)	해외	
10	랑그릿사	Zlong Games (즈룽게임즈)	해외	
11	마피아 시티	YottaGames (요타 게임즈)	해외	
12	라스트 쉘터 (Last Shelter: Survival)	IM30 (아이엠30)	해외	
13	Empires & Puzzles: RPG Quest	Small Giant Games (스몰 자이언트 게임즈)	해외	
14	Idle Heroes – 아이들 히어로즈	DHGAMES (디에이치게임즈)	해외	4회
15	Age of Z	Camel Games (카멜 게임즈)	해외	3회
16	삼국지 디펜스M	Iclockwork (아이클럭워크)	해외	
17	로드 모바일: 제국의 전쟁	IGG.COM (아이갓게임즈)	해외	2회
18	라이즈 오브 킹덤즈	Lilith games (릴리즈 게임즈)	해외	
19	데스티니 가디언즈	BUNGIE (번지)	해외	1회
20	기적의 검	4399KOREA (4399코리아)	해외	
21	오늘도 우라라 원시 헌팅 라이프	X.D. Global (엑스디 글로벌)	해외	
22	쌍삼국지	YOKAGAMES (요카 게임즈)	해외	
23	리치리치	ULUGAMES (유엘유게임즈)	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

※ 공표 기준
– 자율규제 1차 미준수 시 '준수 권고', 2차 '경고', 3차 미준수 시 '공표' 조치

평가위는 “12월 강령 전체 준수율은 79.9%, 기구 출범 이후 2019년 1년간의 전체 준수율 평균은 약 80%(2018년도 하반기 전체 준수율 평균 68.6%)로 양호하게 나타났다”며, “이는 국내에서 유통되는 게임물의 개발사들에게 강령을 준수해야 한다는 인식이 점차 확산되고 있는 것으로 판단할 수 있다”라고 밝히는 한편,

해외 게임물이 자율규제 미준수 게임물의 대부분을 차지하는 현상에 대해 “해외 업체들의 경우 확률 정보를 공개하고 있으나, 강령에서 규정하고 있는 확률 안내 및 공개 방법에 대한 이해 부족으로 미준수 되는 사례가 많다”며 “개발사 및 유통사가 이해하기 쉽도록 시행기준 등의 자료를 배포하고 지속적인 안내 및 준수 촉구 등의 노력을 지속할 것이다”라고 설명했다.