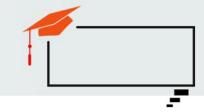


### 대전액션 장르

김경철 교수님

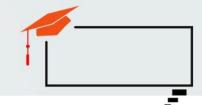




### 과거

2000년대는 디아블로, 바람의 나라, 메이플 스토리 등 RPG 장르의 게임이 강세를 보였으며 RPG 장르는 플레이 시간이 길다는 특징이 있음

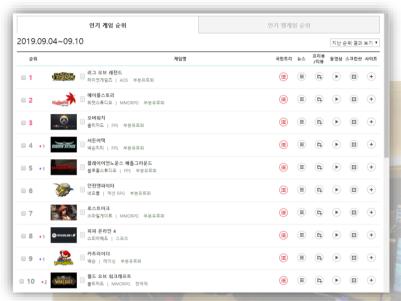




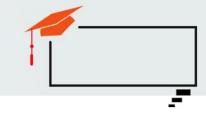
### 현대

그러나 2019년 현재는 AOS, FPS 등 짧은 플레이타임을 가진 장르가 유행 중이다





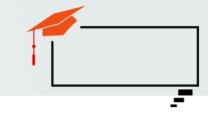
포털 검색, PC방 게임접속, 홈페이지 방문자, 게임메카 유저들의 투표를 기준으로 집계



### 왜 유행하는가?

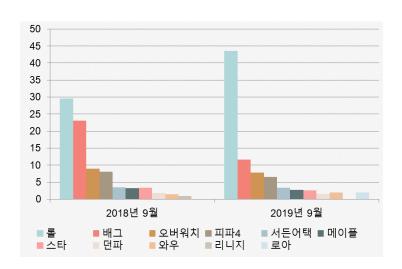
현대에 이르러 개인이 누릴 수 있는 여가시간의 총량이 감소하면서 사람들은 짧은 플레이 타임을 가진 게임들을 선호하기 시작하였다고 판단





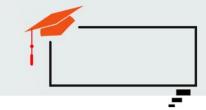
### 왜 유행하는가?

실제로 PC방 점유율 상위권 게임들은 모두 15분~30분 내의 짧은 플레이타임을 가짐 점유율 TOP3가 대전 게임 장르



게임순위		2019년 9월 6일
순위	게임정보	점유율
<b>n</b> -	LEGENDS	<b>1위</b> 선게임즈 선게임즈
	리그 오브 레전드	44.34%
2 -	배틀그라운드	11.27%
3 -	오버워치	8,38%
4 -	피파온라인4	7.27%
5 -	서든어택	3,18%
6 -	메이플 스토리	2.65%
<b>2</b> -	스타크래프트	2.54%
8 🔺 1	월드 오브 워크래프트	1.97%
9 - 1	로스트아크	1.8%
10 -	던전앤파이터	1.59%

## 타겟층 분석



### PC 게임 기준

- 높은 비율의 남성 이용자
- 20대 이하의 이용자가 다수

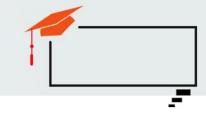
#### 【 그림 3-22 】 PC 게임 이용자 특성



(단위: %, n=1,208)



## 타겟층 분석



### PC 게임을 플레이하는 이유

- 단순 재미
- 스트레스 해소

#### 【 그림 3-45 】 PC 게임을 하는 이유

문) 귀하께서 PC 게임을 하는 이유는 무엇입니까?

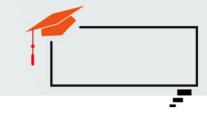


#### 【 표 3-54 】 응답자 특성별 PC 게임을 하는 이유

(단위 · % 1+2수위 응단)

	구	분						보기	항목				
	응답자 특	성	사례 수 (명)	스트레스 해소를 위해	단순 재미 때문에	시간을 때우기 위해	지언이나 친구들과 게임을 하고 싶어서 (관계 유지를 위해)	다양한 종류의 게임을 즐길 수 있어서	게임 친구와 경쟁하는 재미가 있어서	기록을 경신하기 위해	금전적 수익이 되기 때문에	다른 사람 에게 나의 기록카타를 보여주고 자랑하는 재마가있어서	기타
3	원	체	(1,208)	54.0	41.3	37.2	24.5	18.3	12.2	6.8	1.7	1.5	0.3
성별	남	성	(809)	52.0	41.0	34.4	28.5	17.7	14.5	5.9	1.9	1.4	0.4
별	여	성	(399)	58.1	41.9	43.0	16.2	19.7	7.6	8.6	1.3	1.6	0.0
	1 0	대	(260)	47.2	37.5	31.0	<u> 438.1</u>	17.2	20.7	6.5	0.5	1.2	0.0
.,	2 0	대	(315)	52.6	44.5	29.2	30.6	19.3	9.7	7.4	0.9	1.9	0.6
연	3 0	대	(269)	56.1	40.0	37.4	18.8	17.8	10.8	9.0	4.0	1.4	0.5
연명별	4 0	대	(200)	57.5	36.4	46.1	16.4	21.6	12.1	4.7	1.5	1.0	0.0
旦	5 0	대	(140)	<b>♦</b> 60.2	47.4	47.2	12.2	17.3	5.6	5.9	1.5	2.1	0.0
	60 ~	65세	(25)	57.6	58.4	73.9	0.0	3.8	6.2	0.0	0.0	0.0	0.0

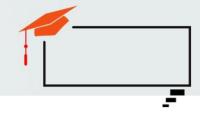
주) '60 ~ 65세' 연령층은 사례 수가 과소하여 분석 대상에서 제외함.



### 리그 오브 레전드

- AOS
- 부동의 1위
- 과거 1판당 1시간 이상의 게임시간을 보였으나 여러 패치를 통해 15-30분 수준으로 단축

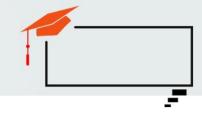




### 배틀 그라운드

- 100명이 서로 경쟁하는 배틀 로얄 FPS
- 판당 짧게는 5분, 길게는 30분정도의 짧은 플레이타임을 보임

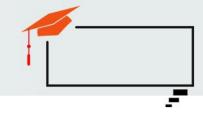




### 오버워치

- 퀘이크류의 하이퍼 FPS
- 거점점령, 수레밀기 등 다양한 모드 지원
- 짧은 플레이타임



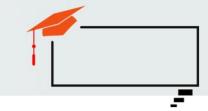


### 인기 게임들의 공통점

- 짧은 플레이타임
  - 여가시간의 감소로 짧은 시간 빠르게 즐길 수 있는 게임을 선호함
- 타인과의 경쟁
  - 협동보다는 경쟁 위주의 게임이 인기를 끌고 있음
- 쉬운 접근성
  - 진입장벽이 높지 않고 누구나 쉽게 플레이 가능
- 비실사적인 그래픽
  - 카툰 렌더링 등 비실사적 그래픽 강세

게임순위		2019년 9월 6일
순위	게임정보	점유율
<b>1</b> -	라이9	첫 게임즈 첫 게임즈
	리그 오브 레전드	44.34%
2 -	배틀그라운드	11.27%
3 -	오버워치	8.38%
4 -	피파온라인4	7.27%
5 -	서든어택	3,18%
6 -	메이플 스토리	2.65%
2 -	스타크래프트	2.54%
8 🔺 1	월드 오브 워크래프트	1.97%
9 🔻 1	로스트아크	1.8%
10 -	던전앤파이터	1.59%

## 종합 분석

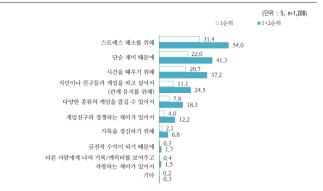


### 고려해야할 요소

- 짧은 플레이 타임의 액션 게임 강세
- 주요 장르는 FPS/TPS, AOS 및 RPG
- 주 유저 연령대는 20대 이하 청소년 계층
- 남성 유저의 비율이 높음
- 스트레스 해소 및 단순 재미를 추구함

#### 【 그림 3-45 】 PC 게임을 하는 이유

문) 귀하께서 PC 게임을 하는 이유는 무엇입니까?



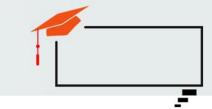
#### 【 표 3-54 】 응답자 특성별 PC 게임을 하는 이유

(단위 : %, 1+2순위 응답)

											(단위	: %, 1+25	대 승립)
구 분				보기항목									
	응답자 특	성	사례 수 (명)	스트레스 해소를 위해	단순 재미 때문에	시간을 때우기 위해	지인이나 친구들과 게임을 하고 싶어서 (관계 유지를 위해	다양한 종류의 게임을 즐길 수 있어서	게임 친구와 경쟁하는 재미가 있어서	기록을 경신하기 위해	금전적 수익이 되기 때문에	다른 사람 에게 나의 기록캐詳를 보여주고 자랑하는 재가 있어서	기타
전		체	(1,208)	54.0	41.3	37.2	24.5	18.3	12.2	6.8	1.7	1.5	0.3
성별	남	성	(809)	52.0	41.0	34.4	28.5	17.7	14.5	5.9	1.9	1.4	0.4
별	여	성	(399)	58.1	41.9	43.0	16.2	19.7	7.6	8.6	1.3	1.6	0.0
	1 0	대	(260)	47.2	37.5	31.0	<b>▲38.1</b>	17.2	20.7	6.5	0.5	1.2	0.0
	2 0	대	(315)	52.6	44.5	29.2	30.6	19.3	9.7	7.4	0.9	1.9	0.6
연	3 0	대	(269)	56.1	40.0	37.4	18.8	17.8	10.8	9.0	4.0	1.4	0.5
연령별	4 0	대	(200)	57.5	36.4	46.1	16.4	21.6	12.1	4.7	1.5	1.0	0.0
겉	5 0	대	(140)	₩60.2	47.4	47.2	12.2	17.3	5.6	5.9	1.5	2.1	0.0
	60 ~	65세	(25)	57.6	58.4	73.9	0.0	3.8	6.2	0.0	0.0	0.0	0.0

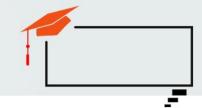
주) '60 ~ 65세' 연령충은 사례 수가 과소하여 분석 대상에서 제외함.

# 개발 방향





## 개발 방향

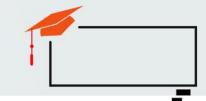


### 컨셉

- AOS + TPS
- N:N 경쟁 및 거점 점령
- 다양한 특색을 가진 캐릭터들
- 주 타겟은 10~20대
- 카툰 렌더링



## 고려 할 만한 시장 이슈



### 기술 동향

• 네트워크/스트리밍 기술의 발전으로 클라우드 게이밍 시장 발전



(K행제공이 마이크로소프트 '프로젝트 에스콜라우드(에스콜라우드)' 한국 내 독점 사업 운영 마트나 는 산위됐다.

《스클라우드는 MS 군술 '엑스엑스'의 고화점 대용함 개임을 스마트폰에서 다음로드-성지 없이 중심 > 있게 대준다. 엑스엑스 게임은 본래부터 양순에 컨트플러를 겪고 조작하도록 개발된 군술용으로 이 클럽약을 통해 되바일에 최적하던 클레이 강함을 제공한다는 개최이다.

#### SKT-MS의 Project xCloud



Xbox 게임을 스마트폰・태블릿에 스트리밍
게임 다운로드・설치 없이 바로 플레이 가능

공하우드 개입은 용량·동영성과 달리 단순한 콘텐츠 재공을 넘어 수업은 이용자의 조치에 실시간 반의 비야 여기 때문에 출고속-토자기만 통신과 역시한 서비 용향이 중요하다. 당시는 SKT의 입도자인 S - 발생리의 MS 클라우드 플랫폼 '배자'의 국내 리안이 '핵소율라우드'를 위한 되지의 지나지를 낼 것의 로기대하고 있다.

#### 스마트폰에서 엑스박스 게임 즐긴다

IS는 SKT와 순점은 이용로 뛰어나고 안정적인 5G-LTE 네트워크, 100만명 이상의 5G 가입자를 등 [매 국내 제대 이동용신 가입자 보유, 참단 ICT 분이에서 보유한 원된 가요과 다양한 스트라밍 서비스 | 성공적 운영경령 등을 끊었다. 특히 SKT가 5G를 이용고 있는 글로벌 리더라는 참에 추목했다.

응양성 SKT MINO사업부용은 "생각우드-개입 분야의 광호별 강자인 MS의 건세계 이용사 중 최초로 5 가입자 100만명을 돌파한 SKT의 함비은 전에 없던 세요은 가치를 참출할 것"이라며 "고객들에의 이산성인 자세대 보바일 개입 강한을 제공해 나가겠다"라고 밝혔다.

비스콜라우드는 오는 10월부터 5G LTE 고객 제항단 한청 시방 사비스를 시작한다. 함후 대상을 타 이 등사 고객으로 확대해 나갈 계획이다. 소기엔 무선 컨트롤러젝스마트폰을 연결해 게임을 즐길 수 있는 극장이다.

···용법은 간단하다. 엑스클라우드 앱을 스마트폰에 성치 후, 앱 상행 시나다나는 게임을 가운데 본인의 ····마는 게임을 즐긴 즐기면 되다. 임사는 엑스막스를 통해 출시한 인기 게임 중 모바일로 즐기기 중인 ■구균, MS, 아마존 등 균로벌 기업 플랫폼 구축 속도



구글의 클라우드 게임 서비스 '스타디아',

골로벌 기업인 구글과 애플, 아마콘, MS 등도 클라우드 게임 서비스를 준비하고 있다.

우선 모바일 앱 물럿용을 운영하고 있는 구글과 애플은 물라우드 게임 물럿용으로 다시 경정한다. 월 구독형 (가입) 비즈니스 모델이 특징인 구글 스타디아와 애플 아케이드다.

구글은 지난 3월 스타디아를 궁개했다. 스타디아는 구글 크롬 브라우저와 유튜보를 통해 제공되는 게임 서비스로 요약된다. 유튜보에서 게임 방송을 시청하면서 게임에도 참여할 수 있다고 일러졌다.

스타디아 서비스는 이르면 하받기, 높어도 내년부터 묶이 유럽 등 일부 지역에 먼저 선보인다. 서비스 방식은 무료인 베이스와 유료인 프로로 나뉜다. 유료인 프로는 월 9.99달러에 개공될 예정이다. 무료와 유료 차이는 해상도와 전송 속도다. 프로 구독자는 AK 해상도와 60FPS, 5.1채널 사운드 등으로 개입을 즐길 수 있다.



애플은 애플 마케이드(Apple Arcade)의 사업 강화에 나섰다.(사진+애플)

애플 아케이트도 스타디아와 비슷한 시기에 서비스를 시작한다. 월 4,55달러에 제공되는 업스트어 마켓 기반 구독형 서비스로 요약된다. 하나의 제임을 PC 맥과 아이콘, 아이피드, 애플 TV 등에서 즐길 수 있도록 지원할 제외이다.

애를 아케이드 진행에 합류하는 게임은 100여중에 이른다. 모바일 게임부터 VR게임까지 다양하다. 또한 PS-4 와 X박스 컨트롭러도 지원한다.



#### 게임 제인적 클라우드 스트리밍 게임의 변수

접에 게이밍 PC가 없어도, 혹은 곤용 게임기가 없어도 TV에서 PC 게임을 즐기고 모 바일에서 존용 게임을 즐기는 시대, 이것은 더 이상 이전의 상상이 아니다. 이미 우 리 가게이 다가운 현실이다. 유면서 네티워 파크 전속 상반을 제공실 방송은 연대용 등에 컴퓨팅 자동을 끌어다 쓰는 클라우드 컴퓨팅의 빠른 발견을 불러웠고, 이미 고생님의 전도데에를 유구했던 게임이서 클라우드 컴퓨팅 판결에서 게임을 설명하 고 공할 수 있을 만든 전세되다.

때문에 수많은 개성 제조사 및 유통사들은 클라우드 컴퓨팅 환경에서 즐기는 스트 건녕 개설 시비스를 준비했고 발표를 높인에 두고 있다. 릭히 오비를 시대부터 잘 곧 클라우드 컴퓨팅을 준비해 온 구글, 마이크로스크트, 아마돈, 앤비디아 등 비대 크 기업은 컴퓨팅 지점의 변화가 개이당 지점까지 흔들었던 과거의 전체로 볼 때 선체적으로 대체하기 위해 발매크를 중되지고 있다.

분명 클라우드 합류팅 가만의 스트리밍 거입은 독립한 게이의 환경과 다른 정점도 있는 반대, 모두에게 장맛된 전쟁만을 말할 수 있는 것은 것은 아니다. '병하'을 하수도 집류당 인크로를 구축하고 게임을 실행할 수 있는 백대로 기업이라고 해도 그들 모두가 게임 제인자가 될 수는 없다는 의미다. 여기에는 수많은 변수가 있기 제공이다.

#### 지금까지 알려진 스트리밍 게임 서비스

행배대와 제포스 나무(Andias Gefere New), 현배대와 기반 그리는 현황 기속을 이용을 경우으로 지역에 세계는 교통 Endy에 배를 비비스를 시작한 적 New 1 전에 대한 시간으로 지역에 내려는 보다는 이 지역에 배를 시작한 경우 대한 기반 지원 지료는 나무 없는 지원 제포스 나무 없는 지원 제포스 나무 있는 지원 제포스 나무 있는 지원 의포스 나무 있는 지원 제포스 나무 있는 지원 의포스 나무 모두 제품에 함께 나는 지원 기관스 나무 모두 제품이 함께 하는 지원 이 기관에 가는 지원 기관이 기관에 가는 지원 기관에 가면 지원 기관에 가는 지원 기관에 가는 지원 기관에 가는 지원



ICIGN 지료스 나무를 위해 세계 여러 국가의 이용사와 지료스 RTX 가방 서비 공급에 대해 합의 하고 있다고 밝혔다.

구경 스테디에(cooper Stabila, DCC/2019에서 경기한 구절의 결국으로 기자에서 내나스, 다약 전환한 형태는 아니지만 크를 가면 디메스라를 어떻었다는 다. 또 등 문화되게 가지 않고 점속을 수 있는 것이 당하다는 한국 목표는 44 60명을 수 있는 것이 당하다는 한국 목표는 44 60명을 수 있으로 소프리아의 문화 전체를 가지지 않고 점속을 수 있는 것이 당하다는 한국 목표를 수 있으로 가지 않는 전문 전문을 다른 것은 한국 전문을 하는 것이 되었다. 보다는 경기에 다른 전문을 가지 않고 점수에 다른 전문을 보고 있으로 보다는 중 기간에 작성으로 가지를 가장 이렇으로 이것을 수 있는 것은 수 나이는 지 못하게 구골 소트다이어 함께 있을 기록 살 점수 없는 것이 되었다.

마이크로소트트 프로젝트 개최작은 Enlieroseth Project XCloud, 아이크로소트트 가 존비하고 있는 프로우드 가이의 Hunc 로 MIXCH 를 기정을 MIXCH 로 프로 이 CE PC나 모바일 등 다른 플랫폼에서 설명할 수 있다. 아이크로소트로는 모든 당 지에서 관속 수중에 개성을 즐기가 하나는 목표로 현재 가능하고 있다. 또 NIXCH 본 부동모드 구성을 플레이트, 나바를 데이터 단대에 낮아 시청하고 있다. ×

## 고려 할 만한 시장 이슈





#### 정부 규제

- 셧다운제
- 게임중독 질병코드화
- 확률형 아이템 규제
- 인디게임 규제

#### THE WEST STREET

#### WHO, 게임중독 질병코드 등록... 복지부 "게임업계 포함 협의체 마련하겠다"

0.0



ON Games County 설립 업상 단순의 기업을 갖게 하는 것이 아니라 다른 입상성들을 하지 못할 것도록 겠다. 없었다 기업을 기업하고 있어도 할 수 있을 정도로 기업이 다한 통하면을 상당한 상대가 1년 이상 처속되는 것이다.

내계보건가(WHG)가 제임이 중독적으로 불입하는 행동을 질병으로 분유하는 안건을 안당받고 로 통과시킨다. 국내회 게임업체들의 강한 번발 속에도 WHC에서 절반 모두 부여인이 통과됨이 나라 보건복지부도 이어 대해 논의한 안전 혐의체를 구성하기로 했다.

성을 제되보여 여름한 25배한지지만 스테스 제대에서 열린 72가 Web 이를 위해되는 개강 사용장에(Seming Disorder, 일반적으로 개성등록이라 보본는 증상에 다해 XC51이란 점을 모드 을 보여하고, 원인적, 현등은 신경받을 장애 영역의 아래 한쪽으로 표현시키는 11차 구축원한는 11차 개성한(XC511)을 안동합되로 작업했다. 이 개성인은 XC22년 1월 발표되지 함은 국내 3 지도(SGG)로 유명을 경우 2005년에서 1개설 전문 보이기

이에 따라 복지부는 관련 현안을 논의하고 향루 대책을 마련하기 위해 관련 보지와 없으게, 시인 단체, 게임본에, 보건의로 본야 전문가를 모아 현의제를 구성하기로 한다. 이하근게자의 의견을 구성하고 앞으로 한국표중절명 • 사업분류MCDs 개정 문제도 논의한다는 계획이다.

1840전에 설한한 Garring Disorderd 설치와 전쟁이 만한 등에 가능이 손님의 직안이나 받는 는 설치 다른 관심가 못 열성생활보다 가장을 우신자이며 마침적인 결과가 절성하여도 가장을 근단하게 못하는 것으로, 이번 현상이 17명 이상 가득시는 공용을 잘받다. 통점에 따지는 병신 급성적자장은 "개설을 즐기면서 만든데 많이 하는 사람에게 작용하는 것이 아니면, 학교나 지 일을 가지 못하고 설성생물을 가면도 생태를 수 있는 정도로 가용한데 있으면 가장을 즐고 싶어 도 점 가운 점 보다를 하게 되었다. 가능한 사람들은 가능한 전투 보다를 받았다. 결과 되었다. 등에 가운 점 보다를 하게 되었다. 지하는 이는 정도로 가용한데 있으면 가장을 받고 싶어 등에 가운 점 보다를 하게 되었다. 지하는 이는 전투로 보다를 받았다.

그러나 Weed의 항반으로 두위를 맞으는 '맞지로 가장 등부으로 고등을 다가 되는 받고 있는 다양이 있다는 내 수 하는 비료에도 있다. 개설되었는 '항상은 연구의 하는 다가 보유하다 개설 산단을 취수시킬 수 있다' '개념을 즐길 수 있는 원리를 박물하는 것' 등적 이유로 크게 반 대적 본다. Weed의 항반들은 수 있는 원리를 막물하는 것' 등적 이유로 크게 반 대적 본다. Weed의 항반들은 수 있는 경우를 보고 있는 문자를 받는 것 당근은 Canning Datable 등 60만 등수의 전에 대해보고 있었는데 있다면 있는데 하는데 Canning Datable 등 60만 등수의 전에 대해보고 있었는데 있다면 기관 및 하는데 안되었다면요요 다리가 표현한 된다. 국내 행성은 통계회에서 관계 가는 및 친율가에 되는

국내 정병분류와 KCD 개정 역시 통계정에서 진행하여. 현재 KCD-10을 바탕으로 한 제하가 개정을 위해 연구 중이다. 8차 KCD는 내년 7월 고시에 2021년 1월부터 시행되므로, 2022년 1월 필요 이 인한 KCD-11은 2020년에 시행될 9차 개정에나 반영 가능하다.

금청의 과장은 '발명으로 등록은 같은 종류의 참병이 있는 사람들의 참병 및 지료 현황을 국지 디므로 비교 교육하기 위학 이유에는 것을 받았는 5억을 도착 유로 자료가 생물은 나를 것이다. 가장하는 조개점 함께하여에는 것 같더라면 한다. 현재를 중국 경제로 일어나는 불발으면 감독을 금이고, 국내 참병으로 등대하지는 충분한 사건이 넓어 있으니 자근자근 논화하면 된다고 설팅

#### 게임 첫나군세 2019년까지 변경? 효과 입중도 돗였 는데

(주인) 첫덕운제의 설요성 논란과 게임산업의 영향, 전체 건강하리면 '영화한 근거' 점요네

용해 9월 "리고오보여전도 월드 정피언십 (몸드컵)에서 세계 최초 한국이 6시즌 연속 결승 진 중, 5시즌 연속 우승, 3연속 결승 내전이라는 다기목을 세웠다. "리고오보려전드"는 동시 집 속자 750만 영을 기록한 5년 연속 전 세계 1위 개입이다.

는 세계 1위 게임에서 6년 동안 한국은 최고의 자리를 유지하고 있다. 한국의 e스로츠 분야의 우수한 실적에도 게임은 중독을 유발한다는 여성가족부에서는 2017년 4월 21일 심어시간 대 인터넷 게임의 제공시간을 제한하는 일당 '셨다운제'를 2019년 5월 19일까지 연장하였

갯다운제는 한 16세 미만 청소년들의 심야시간(자중~오건 6시) 온라인 개일 이용을 제한하 이 청소년의 온라인개입 중독을 예약하고 건강한 성장을 지원하는 제도이다. 청소년들의 개 입중독 예방과 수면시간 보장이라는 공정적인 효과를 위해 제정되었다.

'성다운제' 정책의 그늘, 청소년 수면 보존 효과는 입중되지 못하고...



2 OF RESERVENCE BAR ADDRESS NEEDS NOT SELECTED BY BURNEY

넷다운제 의도 자체는 문제가 얼지만 주로 셋다운제의 실효성과 e스포츠 발전 저희 두 가지 교체가 는하이다.

있대, 갯다문제는 심아시간 개일 이용 시간 강소를 제외하면 본래 목적이었던 인터넷 게임 준 두 방기와 청소년의 수면 시간 보존 효과를 중당하지 못했다. 영의도용과 같은 부적용들도 날 생혔다. 2011년부터 시험된 샛다운제의 지난 6년간 평가를 살펴보자.

우선 공공기관에서는 공장적으로 함가했다. 한국원인조건총원에서는 2012~2014년 였다는 제 서반으로 청소인의 개입 과왕인물이 4.4% 당소인고, 2014년 기준 26만779대의 청소년이 제일 교육일 상태에서 구위됐다고 발표했다. 전날통산점확연구원의 2014년 개최의 다 조건, 선도원에 제 작용을 통해 상이시간 청소년 개입 이용을 참소시켰다고 발표했다.

반면, 2016년 첫단점에 효과성 분석 함께에는 참석한 현반옷 개발 이용 시간 참소와 선지 유럽함의 통계적 유립성이 없다고 함께된다. 2012년 개발 선구문에의 문제합의 개선에 관한 근무수에도 "개발 음식에 빠가는 분성에 대한 제계에 본성이 이용하지가 있는 실적에서 단순 에 개발 시간 통계반으로 첫단문에가 효과 있다고 발표하는 곳은 계반은 것이 다시는 것는 건계들은 예약하는 한 해 목표인 이외는 곳만이 높은 문제가 발생할 수라가 되다"고 발

소가적으로 샀다는게로 인한 부작용도 생겼다. 셨다운처의 부작용으로 청소년들의 타인 명의 사용 경험이 증가했다. 게임 중독 방지를 위한 셨다운제가 청소년의 명의 도용 범죄를 달성시 당 수 있다.

선단문제법 효과성 입중 논란은 국내뿐만 아니다 위한 중요 단구에서도 발생한다. 중국에서 는 첫년부터 독일 학위들의 전후 파자보다. 공격은 2007년 미산년가 대답한 개념 입축 5 시간 이후 개념 교육이 차면보는 '온라건비용을 받기 시스템을 도입한다. 하지만 공건이 개념등록 하기 시스템으로 만한 보작용이 속하면, 불소년들이 신문들을 도움, 함의 세계 집 수가 집은 복자들이 발생한다. 명합 도움은 '법된 행이이 첫년문들의 보자가 위한 외상이 데 네데 교육한 바는 작용이 성생한다. 영화 공국에서는 온라진 가입 중독 받기 시스템을 간만 구글 "게임 돕기 아이템 확률 공개해야" -당 연여렛 기이드라면 수정

개임증독 정병 코드 위기 맞은 (게임 또 '짜를받아이팅' 약재 UMC "사용서 요간' 고표나

의전화가자 : 일찍: 2018/06/04 17:37:16 수정: 2019/06/04 20:03:28



	148
201365	계임산업한학-문학세육관광부 아이의 학률 공개 자율 규제 십
2017/01/296	여름 앱스토어 내 무료 아이템 본역사들 유를 균게 되주의
2012/5 438	경험에, 아이의 학을 조작 함께로 내는 등에 과장금 10억을 보고
2018/512/8	문제부, 목욕한 이익병 장소난 보조 병안 연구 유역 착수
	구글, 앱스토어에 개발사들 모르 아이센 학을 관계 의무의
2019/d 6W	AMERICAN SERVICE SERV

역성인 박단물 #(25% 최근 구를 불석이에서 중국 처의 개발사가 만든 모양을 전출을 나 바일었다. 빨리 카막티 취임을 높이고 실었던 박바는 최고급 우기를 제공만다는 공고를 보 고 점임 내 중요 이에당 10만든이기를 구했다. 보석 상관를 걸 먹다다 무가가 나오는 한 1년대. 10만든지 보석 상과를 다 없어도 박제가 한하는 무가는 나오기 없었다. 박배는 4년의 2점 발문을 수 있다고 되자 수이에들은 구막반는 데 본 보조는 무가가 나오지 않 다. 기술에서 기단당한 기발\*이라면서 "최소한 이번 확률로 약이병이 당첨될지는 알려줘야 하나 것이나가 보눅를 타라면다.

이당 축 구권은 가방사들이 즐기 아이템(등로 박스)의 독립을 균기되도록 가방자 가이드로 많을 수정됐다고 밝혔다. 업에서 확률형 아이템을 모래 시 이용자가 아이템을 구매하기 전 ¼ 그 독립을 공기적이 한다는 규정이다. 구글코리어 속은 "이 규정은 국적과 상반없이 구 글 물레이에 업을 유통하는 곳이라면 모두 해당된다"면서 "주후 가방자 가이드라면에 업 30년들 역장"이고 설명된다.

이는 WHO가 개입중독을 집병으로 확정한 뒤 나온 조지여서 주목된다. 정보기술(II) 업계 경제자는 "그동안 해외에서 확률할 아이템이 청소병들을 기만한다는 비만이 놓았는데 "바이가 게임중독을 질병으로 확정한 것을 제기로 게임 내 전금 사음 유도(면접함) 아이템 의 사형성 논안을 줄이기 위해 조치를 취한 것으로 보인다"고 했다.

의정이서도 호흡합 아이템은 논인이다. 이 때문에 이름은 20개의 호흡합 아이템을 만하는 전혀 각구 나는 가장이를 보았다. 한 분원 그리아 구리가 전에 공기와 다른 다른 다음 구리는 구리가 전에 공기와 다른 다른 다음 구리는 구리가 전에 공기와 다른 다른 다음 전에 되었다. 전에 되었다. 전에 무대를 보냈다. 전에 무대를 보냈다. 전에 무대를 보냈다. 전에 무대를 보냈다. 전에 내용 구리에 무대를 보냈다. 전에 내용 구리에 무대를 보냈다. 전에 내용 구기를 가장이 되었다. 전에 무대를 보냈다. 전에 대해 보내는 것이 되었다. 전에 무대를 보냈다. 전에 무대를 보는 구리는 것이 모든 데에 되었다. 전에 무대를 보냈다. 전에 무대

응부는 현재 화물형 아이템에 대한 정소년 보호 정책 수립을 위해 정부 연구용역을 진행하고 있다. 도박을 관리감독하는 정부기관도 게임 내 화물형 아이템이 도박처럼 사행성 우리가 크다는 의견에 공감해 화물형 아이템 규제 당요성에 힘을 싣고 있다.

국무증리실 산하 기관으로, 사형 산업을 통한 관리하는 사형성산업통합감독위원회는 지난 당 31일 열린 '제3자 도박 문제 모임' 토론회에서 발흥형 아이템 등으로 인한 합법 개임이 사명성 우리가 교다고 표정됐다. 관련조 사형성산업통합감독위원회 사무자장은 '화출형 이에 대표 교육 교육의 공간에 이에 대표 그리고 보고 사용 구조막다.