

# 등급분류 규정

제정 2013. 12. 23.	개정 2016. 11. 16.
개정 2014. 8. 7.	개정 2018. 12. 26.
개정 2015. 1. 8.	개정 2019. 4. 17.
개정 2015. 4. 15.	개정 2019. 6. 19.
개정 2015. 12. 3.	

## 제1장 총칙

**제1조(목적)** 이 규정은 「게임산업진흥에 관한 법률」(이하 ‘게임법’이라 한다), 동법 시행령 및 시행규칙에서 위임된 사항과 그 시행에 필요한 사항을 규정함을 목적으로 한다.

**제2조(기본정신)** 게임물관리위원회(이하 ‘위원회’라 한다)는 게임법 제21조에 따라, 등급분류를 함에 있어 게임물의 윤리성·공공성을 확보하고, 사행심 유발 또는 조장을 방지하며, 청소년을 보호하고 불법게임물의 유통을 방지한다.

**제3조(등급분류의 원칙)** ① 등급분류는 국제적 보편적 가치를 지향하고, 객관성과 합리성을 확보하여야 한다.

② 등급분류는 사회통념을 존중하며, 시대의 흐름에 부합하여야 한다.

③ 등급분류는 게임물의 창작성과 자율성을 존중하여야 한다.

④ 등급분류는 일관성과 형평성을 유지하여야 한다.

⑤ 등급분류는 최소한의 규제 및 보충적 규제를 지향하여야 한다.

⑥ 등급분류는 게임물의 전체적인 맥락, 상황 등을 종합적으로 검토하여야 한다.

⑦ 등급분류 시 신청정보에 대한 비밀을 보호하여야 한다.

**제4조(등급분류 대상)** ① 게임법 제2조 제1호에서 규정한 게임물로서, 국내 유통·이용제공을 목적으로 제작된 게임물은 위원회로부터 등급분류를 받아야 한다.

② 제1항의 대상은 다음 각 호와 같이 구분할 수 있다.

1. 개인용 컴퓨터(PC) 게임물(PC에서 구동되는 게임물)
2. 비디오 게임물(게임이용을 주된 목적으로 하는 기기에서 구동되는 게임물)
3. 모바일 게임물(모바일 기기에서 작동하는 게임물)
4. 아케이드 게임물(게임법 제2조제6호의 규정에 의한 게임제공업용 게임물)
5. 기타게임물

## 제2장 등급분류 기준

### 제1절 등급분류

제5조(고려사항) 등급을 정함에 있어 다음 각 호의 사안들이 종합적으로 고려되어야 한다.

1. 선정성: 키스, 포옹, 신체노출, 성행위, 훑쳐보는 행위, 나체, 성을 상기시키는 언어, 불륜, 근친상간, 강간, 배설, 매매춘 묘사 등
2. 폭력성 및 공포: 출혈, 신체절단, 신체결손, 사체, 공포, 싸움 묘사 등
3. 범죄 및 약물: 범죄조장, 마약, 학대행위, 음주 및 흡연 묘사 등
4. 부적절한 언어: 언어 및 사상과 관련한 부적절한 묘사 등
5. 사행행위 등 묘사: 사행적 풍속, 사행행위 및 기기 묘사 등

제6조(등급분류구분) ① 게임물의 등급은 다음 각 호와 같이 구분한다.

1. 전체이용가: 누구나 이용할 수 있는 것
2. 12세이용가: 12세 미만의 사람은 이용할 수 없는 것
3. 15세이용가: 15세 미만의 사람은 이용할 수 없는 것
4. 청소년이용불가: 청소년은 이용할 수 없는 것

② 물리적 장소에서 일정한 시설을 갖추고 게임물을 제공하는 경우(아케이드 게임류)에는 다음 각 호와 같이 등급을 구분한다.

1. 전체이용가: 누구나 이용할 수 있는 것
2. 청소년이용불가: 청소년은 이용할 수 없는 것

제7조(등급분류기준) 게임법 제21조 제7항에 따른 게임물의 등급분류기준은 다음 각 호와 같다.

1. 전체이용가 등급의 기준은 다음과 같다.

- 가. 주제 및 내용에 있어서 음란·폭력·사행 등 청소년에게 유해한 표현이 없는 게임물
- 나. 청소년들의 정서함양에 도움이 되거나 교육을 목적으로 한 내용으로 청소년에게 문제가 없는 게임물
- 다. 일반적으로 용인되지 아니하는 특정한 사상·종교·풍속 등 청소년에게 정신적·육체적으로 유해한 표현이 없는 게임물
- 라. 사행행위 모사가 없거나 사행심 유발의 정도가 약하여 청소년에게 문제가 없는 게임물

2. 12세이용가 등급의 기준은 다음과 같다.

- 가. 주제 및 내용에 있어서 12세 미만의 사람에게 유해한 영향을 미칠 수 있는 음란, 폭력, 사행 등이 표현되어 있는 게임물
- 나. 일반적으로 용인되지 아니하는 특정한 사상·종교·풍속 등에 관한 사항이 12세 미만의 사람에게 정신적·육체적으로 유해한 게임물
- 다. 사행행위 모사 및 사행심 유발의 정도가 12세 미만의 사람에게 유해한 영향을 미칠 수 있는 게임물

3. 15세이용가 등급의 기준은 다음과 같다.

- 가. 주제 및 내용에 있어서 15세 미만의 사람에게 유해한 영향을 미칠 수 있는 음란, 폭력, 사행 등이 표현되어 있는 게임물
- 나. 일반적으로 용인되지 아니하는 특정한 사상·종교·풍속 등에 관한 사항이 15세 미만의 사람에게 정신적·육체적으로 유해한 게임물
- 다. 사행행위의 모사 및 사행심 유발의 정도가 15세 미만의 사람에게 유해한 영향을 미칠 수 있는 게임물

4. 청소년이용불가 등급의 기준은 다음과 같다.

- 가. 주제 및 내용에 있어서 청소년에게 유해한 영향을 미칠 수 있는 음

- 란, 폭력, 사행 등이 사실적으로 표현되어 있는 게임물
- 나. 청소년에게 정신적, 육체적으로 영향을 미칠 수 있는 특정한 사상·종교·풍속 등에 관한 사항이 직접적이고 구체적으로 표현되어 있는 게임물

## 제2절 등급분류 세부기준

제8조(선정성 기준) 게임물의 선정성에 대한 세부기준은 다음 각 호와 같다.

1. 전체이용가: 선정적 내용이 없는 경우
  - 가. 선정적인 신체노출이 없는 경우
  - 나. 성을 연상시키는 요소가 없는 경우
  - 다. 인격을 훼손하는 폭력적인 선정성(성차별, 성폭력, 성매매)의 요소가 없는 경우
  - 라. 일반적인 사회윤리에 어긋나는 행위표현(근친상간, 혼음 등)이 없는 경우
  - 마. 선정적 언어 및 비속어가 표현되어 있지 않는 경우
2. 12세이용가: 선정적 내용이 거의 없거나 있는 경우라도 경미한 경우
  - 가. 선정적인 신체노출이 거의 없거나 가벼운 수준인 경우(어깨, 허리, 다리 등)
  - 나. 성을 연상시키는 요소가 영상에는 경미하게 있으나 음향이나 언어적으로는 표현되어 있지 아니한 경우
  - 다. 인격을 훼손하는 폭력적인 선정성(성차별, 성폭력, 성매매)의 요소가 없는 경우
  - 라. 일반적인 사회윤리에 어긋나는 행위표현(근친상간, 혼음 등)이 없는 경우
  - 마. 선정적 언어와 비속어가 표현되어 있지 않는 경우

3. 15세이용가: 선정적 내용이 있지만, 간접적이고 제한된 경우

- 가. 선정적인 신체노출이 있지만 간접적이고 제한된 경우(가슴, 둔부 등의 신체부위가 부분적으로만 표현됨)
- 나. 성을 연상시키는 요소가 영상, 음향, 언어에 있지만 구체적이지 않고 간접적인 경우
- 다. 인격을 훼손하는 폭력적인 선정성(성차별, 성폭력, 성매매)의 요소가 없는 경우
- 라. 일반적인 사회윤리에 어긋나는 행위표현(근친상간, 혼음 등)이 없는 경우
- 마. 이용자의 의사에 따라 캐릭터가 경미한 수준의 성적인 표현을 할 수 있는 경우
- 바. 이용자로 하여금 캐릭터가 게임 내에서 경미한 수준의 성적인 표현을 하도록 유도하는 경우

4. 청소년이용불가: 선정적 내용이 표현되어 있으나 사회질서를 문란하게 할 정도는 아닌 경우

- 가. 성기 등이 완전노출된 것은 아니지만, 선정적인 신체노출이 표현되어 있는 경우
- 나. 영상에서 성행위를 표현하였으나 구체적으로 묘사된 경우가 아닌 경우
- 다. 성행위를 연상시키는 음향이 들어 있으나 지나치게 과도하지 않는 경우
- 라. 특정 성별이나 집단에 대한 차별적이거나 비하적인 묘사가 있는 경우
- 마. 성폭력, 성매매에 대한 표현이 있으나 지나치지 않는 경우
- 바. 일반적인 사회윤리에 어긋나는 행위표현(근친상간, 혼음 등)이 있으나 지나치게 과도하지 아니한 경우
- 사. 이용자의 의사에 따라 캐릭터의 선정적인 행위를 구체적이고, 직접적으로 조작할 수 있는 가능성이 높은 경우
- 아. 이용자로 하여금 캐릭터가 게임 내에서 선정적인 행위를 하도록

유도할 수 있는 가능성이 높은 경우

**제9조(폭력성 및 공포 기준)** 게임물의 폭력성 및 공포에 대한 세부기준은 다음 각 호와 같다.

1. 전체이용가: 폭력적이거나 혐오감과 공포감을 유발하는 요소가 단순하게 표현된 경우

가. 캐릭터(생명체 및 로봇과 같은 비생명체)의 외모, 의상, 행동 등은 자유롭게 표현하되 혐오감과 공포감을 유발하는 요소가 단순하게 표현된 경우

나. 무기류의 표현이 없거나 극히 단순하게 표현된 경우

다. 선혈의 사실적인 묘사가 없는 경우

라. 신체훼손의 사실적인 묘사가 없는 경우

마. 폭력적인 느낌을 주는 영상, 음악, 음향효과, 언어가 없는 경우

바. 사용자간 대결이 가능한 게임으로서 대결의 결과에 따른 손실이 없는 경우

2. 12세이용가: 폭력적이거나 혐오감과 공포감을 유발하는 요소가 경미하게 표현된 경우

가. 캐릭터(생명체 및 로봇과 같은 비 생명체)의 외모, 의상, 행동 등은 자유롭게 표현하되 혐오감과 공포감을 유발하는 요소가 경미하게 표현된 경우

나. 무기류의 표현이 단순하게 표현된 경우

다. 선혈의 사실적인 묘사가 없는 경우

라. 신체훼손의 사실적인 묘사가 없는 경우

마. 폭력적인 느낌을 주는 영상, 음악, 음향효과, 언어가 경미한 경우

바. 사용자간 대결이 가능한 게임으로서, 대결의 결과에 따른 손실이 있으나 과도하지 않는 경우

3. 15세이용가: 폭력적이거나 혐오감과 공포감을 유발하는 요소가 사실적으

로 표현된 경우

가. 캐릭터(생명체 및 로봇과 같은 비 생명체)의 외모, 의상, 행동 등은 자유롭게 표현하되 혐오감과 공포감을 유발하는 요소가 사실적으로 표현된 경우

나. 무기류의 표현이 사실적으로 묘사되어 있으나 과도하지 않는 경우

다. 선혈이 사실적으로 묘사되어 있으나 과다하지 않는 경우

라. 신체훼손에 대한 묘사가 경미한 경우

마. 폭력적인 느낌을 주는 영상, 음악, 음향효과, 언어가 과도하지 않는 경우

바. 사용자간 대결이 가능한 게임으로서, 대결의 결과에 따른 보상이나 손

실이 약탈이 아닌 형태로 존재하되, 이에 대한 제어장치(안전지역, 공

격자에 대한 벌칙 등)가 있는 경우

4. 청소년이용불가: 폭력적이거나 혐오감과 공포감을 유발하는 요소가 과도

하게 표현된 경우

가. 캐릭터(생명체 및 로봇과 같은 비 생명체)의 외모, 의상, 행동 등은 자유롭게 표현하되 혐오감과 공포감을 유발하는 요소가 과도하게 표현된 경우

나. 무기류 표현에 제한이 없는 경우

다. 선혈이 사실적으로 묘사된 경우

라. 신체훼손을 사실적으로 묘사한 경우

마. 폭력적인 느낌을 주는 영상, 음악, 음향효과, 언어가 있는 경우

바. 사용자간 대결이 가능한 게임으로서, 대결의 결과에 따른 보상이나 손

실이 존재하는 경우

제10조(범죄 및 약물 기준) 게임물의 범죄 및 약물에 대한 세부기준은 다음

각 호와 같다.

1. 전체이용가: 범죄 및 약물을 묘사한 부분이 없는 경우

2. 12세이용가: 범죄 및 약물을 묘사한 부분이 경미한 경우



3. 15세이용가: 범죄 및 약물을 간접적으로 묘사한 경우
4. 청소년이용불가: 범죄 및 약물을 구체적, 직접적으로 묘사한 경우

**제11조(언어 기준)** 게임물의 언어에 대한 세부기준은 다음 각 호와 같다.

1. 전체이용가: 청소년의 건전한 언어습관을 저해할 수 있는 저속어, 비속어 등이 없는 경우
2. 12세이용가 및 15세이용가: 저속어, 비속어가 있기는 하지만 그 표현의 정도가 심하지 않는 경우
3. 청소년이용불가: 저속어 혹은 비속어가 있으며 그 표현의 정도가 일반적으로 청소년에게 유해하다고 인정되는 경우

**제12조(사행행위 등 모사 기준)** 게임물의 사행행위 등 모사 및 사행심 유발 등에 대한 세부기준은 다음 각 호와 같다.

1. 전체이용가: 사행행위 모사가 없거나 사행심 유발 정도가 약하여 청소년에게 문제가 없는 게임물로서 다음 각 목에 해당하는 경우
  - 가. 게임의 내용에 사행행위 모사 표현이 없거나 그 정도가 약한 경우
  - 나. 가상현금(캐쉬 등을 말한다. 이하 이 호에서 같다.)을 이용하여 구매한 아이템의 결과가 우연적으로 결정되지만, 게임상의 가치가 투입된 금액에 비하여 낮지 아니하고 결과물을 예측할 수 있는 정보를 제공하는 경우
  - 다. 가상현금으로 구매한 아이템을 조합 등의 시스템에 사용할 수 있으며 그 결과가 우연적으로 결정되지만, 그 재료 등을 게임 내에서 획득 가능하고 결과물을 예측할 수 있는 정보를 제공하는 경우
2. 12세이용가: 사행행위 모사 및 사행심 유발의 정도가 12세 미만의 사람에게 유해한 영향을 미칠 수 있는 게임물로서 다음 각 목에 해당하는 경우
  - 가. 게임의 내용 중 일부에서 단순한 사행행위 모사의 표현이 있으나, 이용자의

참여가 불가능한 경우

나. 가상현금을 이용하여 구매한 아이템의 결과가 우연적인 방법으로 결정되는 경우

다. 가상현금으로 구매한 아이템을 조합 등의 시스템에 사용할 수 있으며 그 결과가 우연적으로 결정되지만, 그 재료 등을 게임 내에서 획득할 수 없는 경우

3. 15세이용가: 사행행위 모사 및 사행성 유발의 정도가 15세 미만의 사람에게 유해한 영향을 미칠 수 있는 게임물로서 다음 각 목에 해당하는 경우

가. 게임의 내용 중 일부에서 제한적인 사행행위 모사의 표현이 있으며, 이용자의 참여가 가능한 경우

4. 청소년이용불가: 사행행위 모사 및 사행성 유발의 정도가 청소년에게 유해한 영향을 미칠 수 있는 게임물로서 다음 각 목에 해당하는 경우 또는 게임제공업소용 게임물로서 사행성 우려가 있고 주된 이용자가 성인일 것으로 예상되는 경우

가. 게임의 주된 내용이 사실적인 사행행위 모사에 해당하는 경우

나. 유료 재화(유료 결제를 통해 얻은 가상 재화 등 현금과 유사한 가치를 지니는 것)를 이용하여 이용자 간 아이템을 거래할 수 있게 하는 게임 시스템 등이 존재하는 경우

### 제3절 게임물의 이용등급 및 내용정보표시 등

제13조(표시의무) 게임물을 제작 또는 배급하는 자의 당해 게임물마다 제작 또는 배급하는 자는 상호, 등급 및 게임물내용정보와 게임물의 운영에 관한 정보를 게임법 시행령 제19조에 따라 표시하여야 한다.

**제14조(게임물 내용정보 구분)** 게임물 내용정보는 다음 각 호와 같이 구분된다.

1. 선정성
2. 폭력성
3. 공포
4. 언어
5. 약물
6. 범죄
7. 사행행위 등 모사

**제15조(표시방법 등)** ① 게임물 이용등급은 등급별로 별표 1의 색상으로 표기한다.

② 위원회는 온라인 게임물의 경우 게임 홈페이지에 이용등급 및 내용정보를 표시하도록 권고할 수 있다.

### 제3장 사행성확인 기준

**제16조(원칙)** ① 위원회는 게임법 제21조 제4항, 제7항, 동법 시행규칙 제8조 제3항에 따라 사행성 확인을 위한 기준과 절차의 객관성과 합리성을 확보하여야 한다.

② 위원회는 게임물의 사행성을 판단함에 있어 게임물의 이용 또는 영업의 행태, 목적, 결과에 따른 환전가능성 및 그 정도와 규모를 종합적으로 고려하여야 한다.

③ 위원회는 게임물의 사행성을 확인하여 게임법 제22조 제2항에 해당하는 경우에는 등급거부를 할 수 있으며 동조 제4항에 해당하는 경우에는 등급취소를 하여야 한다.

제17조(사행성 확인 사항) 게임법 제21조 제7항, 동법 시행규칙 제8조 제3항 및 등급분류규정 제16조에 따라 게임물의 사행성 확인을 위해서는 다음과 같은 요소를 종합적으로 고려하여야 한다.

1. 게임의 결과로 얻은 점수 또는 게임머니 등을 직·간접 유통과정을 통해 현금 또는 다른 유·무형의 경제적 이익으로 제공하는지 여부
2. 예시, 자동진행, 연타 등의 기능이 있는지 여부
3. 게임제공업소용 게임물로서 다음 각목에 해당하는 게임물
  - 가. 기술심의의 대상이 되는 게임물의 1시간당 이용금액이 10,000원을 초과하는 경우
  - 나. 다음 각 방법을 통하여 가목의 기준을 회피하는 경우
    - 투입금액에 상응하는 누적점수를 강제적으로 발생시키는 방법
    - 임의로 누적점수를 충전하는 방법
    - 데모(Demo)게임 등을 통해 획득한 점수를 누적점수로 이전시키는 방법
    - 기타 이와 유사한 형태를 통하여 투입금액 및 누적점수를 발생시키는 방법
  - 다. 환전이 용이하도록 게임의 결과물 등을 장치를 이용하여 보관하거나 네트워크를 통해 상호 전송하는 경우
  - 라. 게임법 제21조 제8항에서 규정된 기술심의를 통해 부적합 의견을 받은 경우
  - 마. 「관광진흥법」에 의한 규율 대상을 모사한 경우(단, 통상적인 이미지와 규칙을 사용하는 고스톱, 포커 등의 경우에는 예외로 함)
  - 바. 경마, 경륜, 경정, 복권, 소싸움 등 관련 법률의 규율 대상을 모사한 경우
4. 「정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률」 제2조제1항 제1호의 정보통신망을 통하여 베팅이나 배당의 내용을 모사한 카드

게임이나 화투놀이 등의 게임물이 게임머니를 현금으로 직접 구매하거나 선물 또는 이체 등이 가능한 경우

## 제4장 기술심의

**제18조(기술심의 대상)** ① 기술심의 대상은 게임제공업에 제공되는 게임물(이하 “게임제공업소용 게임물”이라 한다)로서 게임법 제2조제1호의2 가목부터 바목까지의 어느 하나에 해당하는 게임물 및 동법 제28조제3호 단서에 따라 경품을 지급하는 청소년게임제공업의 전체이용가 게임물(위원회가 해당 게임물이 그 등급분류와 다르게 제작·유통 또는 이용제공될 우려가 없다고 확인한 게임물은 제외한다)로 한다.

② 위원회는 기술심의를 진행함에 있어 그 결과에 대해 자문이 필요하다고 판단되는 경우, 위원회의 요청에 의하여 기술심의특별위원회(이하 ‘기술특위’라 한다)를 소집하여 자문을 구할 수 있다.

**제19조(기술심의특별위원회)** ① 기술특위는 게임법 제21조제8항 및 동법 시행령 제12조에서 규정한 기술심의를 위한 자문을 하는 것을 목적으로 한다.

② 기술특위 위원의 구성과 임기 및 대우에 대해서는 위원장이 별도로 정한다.

③ 기술특위 회의는 위원 3인 이상의 출석과 출석위원 과반수의 찬성으로 의견 안을 의결하며, 매회 출석위원 간 호선하여 소위원장을 정한다.

④ 기술특위를 소집하여 의견을 구한 경우에는 회의 내용을 기록하고, 이를 5년 동안 보관하여야 한다.

**제20조(기술심의 기준)** 게임물을 기술심의 함에 있어 다음 각 항의 사항을 종합적으로 고려하여야 한다.

① 게임물 운영 소프트웨어의 개조 및 변조 방지 기능 확인

1. 게임물내용설명서에 기술되지 않은 별도의 파일 호출 여부
2. 시리얼 통신을 포함한 유·무선 LAN 카드 및 근거리통신을 이용한 네트워크 기능 등이 포함되어, 게임의 내용에 영향을 줄 수 있는지 여부
3. 등급분류를 받지 않은 장치를 이용하여 게임의 내용을 변경할 수 있는지 여부

② 화폐의 위조 및 변조 식별 기능 확인

③ 게임물 운영정보표시장치의 작동 기능 확인

**제21조(기술심의 처리기한)** ① 위원회는 게임물의 등급분류 신청이 접수된 날로부터 15일 이내에 기술심의 여부를 결정할 수 있다.

② 기술특위는 기술심의 여부 결정 기한을 포함하여 45일 이내에 기술심의 결과를 위원회에 제출하여야 한다. 다만, 자료보완이 필요할 경우 제23조 제2항 및 제3항을 준용한다.

**제22조(기술심의 결과 구분)** 게임물의 기술심의 결과는 적합, 부적합 의견으로 구분한다.

## 제5장 절차

**제23조(등급분류신청)** ① 게임법 제21조제1항에 따라 등급분류를 받으려는 자는 별지 제1호의 게임물등급분류신청서에 게임물내용설명서와 다음 각 호의 자료를 첨부하여 위원회에 제출하여야 한다. 다만, 제7호의 서류는 등급분류를 받은 후 등급분류증명서를 교부받을 때에 제출할 수 있다.

1. 게임물의 주요 진행과정을 촬영한 동영상물 및 사진

2. 전용게임기기·장치에서 구현되는 게임물의 경우에는 당해 게임기기·장치의 사진(전·후·좌·우면을 포함하여야 한다)
3. 실행 가능한 게임물(관련 파일을 포함하며, 게임물 운영정보표시장치를 부착하여야 하는 게임물은 이를 부착하여야 한다)
4. 정보통신망을 통하여 제공되는 게임물의 경우에는 당해 게임물에 접속하여 이용할 수 있는 계정을 기재한 서류
5. 게임물 내용정보 기술서(별지 제2호)
6. 전기용품안전확인신고 증명서(「전기용품안전관리법 시행규칙」 별표 2에 따른 안전인증대상 전기용품에 한한다)

② 위원회는 등급분류 업무의 수행을 위하여 필요한 경우에는 등급분류를 신청한 자에게 등급심사에 필요한 자료의 제출을 요구할 수 있다.

③ 제2항에 따른 신청서의 보완에 소요되는 기간(보완을 위하여 신청서를 신청인에게 발송한날과 보완이 완료된 날을 포함한다.)은 처리기간에 포함하지 아니한다.

④ 게임제공업소용 게임물과 기타 게임물에 대해 등급분류를 신청하려는 자는 별표 3, 4의 각 호를 준수하여야 한다.

⑤ 등급분류신청의 철회는 게임물의 등급분류 결정을 위한 회의 개최 1일 전 까지 가능하며, 이 경우 철회의사표시 도달 즉시 효력이 발생한다.

⑥ 신청인이 기간 내에 보완을 완료하지 아니하였을 때에는 그 이유를 밝혀 접수된 신청을 되돌려 보낼 수 있다.

**제24조(등급분류 회의)** ① 위원회의 등급분류 회의는 주 1회 이상 개최함을 원칙으로 하되, 물량을 감안하여 증감할 수 있다.

② 등급분류 회의는 이 규정에 특별히 정함이 없는 한 재적위원 과반수의 출석과 출석위원 과반수의 찬성으로 의결한다.

- ③ 분과위원회는 규정 제4조 제2항 제5호의 기타게임물 중 이용자가 직접 제작한 게임물에 대하여 이를 검토하여 출석위원 과반수의 찬성으로 위원회에 등급을 추천할 수 있다.
- ④ 위원회는 사무국 해당 직원으로 하여금 회의자료 준비, 회의록 작성 등 회의 운영을 위한 제반업무를 지원하게 할 수 있다.
- ⑤ 위원장은 사무국 해당 직원으로 하여금 회의 개시 1일전까지 안전과 관련 자료를 위원들에게 통보하여야 한다. 다만, 시급을 요하거나 불가피한 경우에는 예외로 한다.

**제25조(출장검토)** ① 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 게임물로서 신청인의 신청에 따라 출장검토가 필요하다고 인정하는 경우에 출장검토를 진행한다. 다만, 게임법 제2조제1의2호 가목부터 바목까지의 어느 하나에 해당하는 게임물 또는 시행령 제12조 제1항의 기술심의 대상이 되는 게임물은 제외한다.

1. 게임제공업소용 게임물로서 게임물의 크기나 무게, 이동방법 등을 고려할 때 운반 및 제출이 곤란한 게임물
2. 기타의 게임물로서 특정 위치 또는 지역에서 게임물의 실행 또는 검토가 필요한 경우

② 위원회는 등급분류를 위한 출장검토를 신청한 신청인에 대하여 등급분류 수수료 이외에 별도의 출장 수수료를 부과할 수 있다.

③ 출장 검토는 특별한 사정이 없는 한 게임물 검토 담당 직원 2인을 포함하여 최대 3인이 참여하되, 필요한 경우 등급위원이 동행할 수 있다. 다만, 게임물의 종류 및 수량에 따라 출장 참여인원을 조정할 수 있다.

④ 게임물 검토를 담당하는 직원은 현장에서 게임물에 대한 내용을 확인하고 동영상 촬영 등 심의에 필요한 모든 사항을 채록하여야 하며, 이를 바



탕으로 검토보고서를 작성하여 위원회에 제출하여야 한다.

⑤ 위원회는 제4항에 따라 제출된 검토보고서를 바탕으로 등급분류를 진행하며, 검토보고서가 미흡한 경우 위원회의 결정에 따라 다시 출장검토를 할 수 있다.

**제26조(출장검토 절차)** ① 출장검토를 신청하고자 하는 자는 사전에 위원회에 서면으로 그 사유를 기재한 별지 제3호의 출장검토신청서를 등급분류 신청 시에 추가로 제출하여야 한다.

② 출장검토 신청을 접수받은 경우에는 7일 이내에 출장검토 대상 여부 등을 확인하여 그 결과를 신청인에게 통보하여야 한다. 다만, 출장검토의 대상인지 여부가 명백하지 않은 경우에는 등급분류회의에 상정하여 확인한다. 이때 위원회에 상정할 때까지 소요되는 기간은 처리기간에 포함하지 아니한다.

**제27조(회의록 등)** ① 위원회는 등급분류 회의 내용을 상세히 기록하고, 회의에 참석한 등급위원이 서명 또는 기명날인한 회의록을 작성하여 이를 영구히 보관·관리하여야 한다.

② 위원회는 등급분류 신청자가 제출한 신청서류 일체를 10년 동안 보관·관리하여야 한다.

③ 제1항의 회의록은 위원회 규정에 따라 공개할 수 있다.

**제28조(게임물의 내용수정)** ① 게임법 시행규칙 제9조의2 제1항에 해당되어 게임물의 내용을 수정하려는 자는 별지 제4호의 게임물내용신고서와 수정내용을 기술한 별지 제5호의 게임물내용수정기술서를 첨부하여 위원회에 제출하여야 한다. 다만 내용수정 없이 등급분류받은 게임물을

기술적으로 보완하거나 개선하는 경우는 제외한다.

② 위원회는 신고받은 게임물에 대하여 그 수정내용을 확인하고 다음 각 호에서 정하는 바에 따라 조치하여야 한다.

1. 등급유지통보: 게임물의 내용이 수정되었으나 등급의 변경을 요할 정도는 아닌 경우로서 원래 분류받은 등급을 유지하게 하는 것을 말한다.
2. 등급재분류통보 : 신고된 내용이 등급의 변경을 요할 정도로 수정된 경우로서 게임법 제21조 제5항 후단에 따라 새로이 등급분류를 받게 하는 것을 말한다.

③ 위원회는 신고 받은 날부터 7일 이내에 제2항의 조치를 취해야 하나, 제출된 신고서 또는 관련 자료가 미비한 경우에는 신고인에게 보완을 요구할 수 있다.

④ 신고인은 제3항에 따른 보완을 요청받은 날로부터 7일 이내에 보완하여야 하며, 위원회는 신고인이 위 기간 내에 보완을 완료하지 아니하였을 때에는 그 이유를 밝혀 접수된 신고를 되돌려 보낼 수 있다.

⑤ 위원회는 부득이한 사유로 제4항에 따른 처리기간 내에 보완이 완료되지 아니한 경우에는 해당 처리기간의 범위에서 1회에 한하여 그 기간을 연장할 수 있다.

⑥ 제3항에 따른 신고서의 보완에 소요되는 기간(보완을 위하여 신고서를 신청인에게 발송한날과 보완이 완료된 날을 포함한다.)은 처리기간에 포함하지 아니한다.

⑦ 위원회는 내용수정으로 신고된 게임물이 다음 각 호에 해당할 경우에는 지체없이 제1항에 따른 신고서를 반려하고 신고인에게 반려의 취지 등을 통보하여야 한다. 이 경우 신고인은 당해 게임물에 대하여 게임법 제21조 제1항에 따라 등급분류를 신청하여야 한다.

1. 이용방식이 현저하게 변경되거나 게임의 계정사항(특정게임이용자의 게임이용정보 또는 내용을 말한다)이 승계되지 아니하여 게임법 제21조 제5항에 따른 내용수정범위를 초과하는 경우

2. 게임법 제22조 제2항에 따른 등급분류 거부 사유에 해당하거나 거짓 그 밖의 부정한 방법으로 내용수정을 신고한 경우

⑧ 위원회는 제7항에 따라 내용수정 신고가 반려되는 경우에는 그 반려 이유를 기재한 서류를 신고인에게 교부하여야 하며, 신고인은 서류를 교부받은 날(신청인이 내용수정신고를 철회한 날 포함)부터 내용수정신고 이전의 내용으로 제공하여야 한다.

⑨ 신고된 내용이 등급의 변경을 요할 정도로 수정된 경우임에도 신고자가 다시 등급분류를 받지 아니하거나 등급분류를 받은 내용과 다르게 제공할 경우 위원회는 직권 또는 게임물제공업자나 게임물배급업자의 신청에 의하여 등급을 재분류할 수 있다.

**제28조의2(내용수정신고 게임물의 재분류절차)** 게임법 제21조 제5항의 등급재분류 대상임을 통보받은 게임물에 대하여는 그 사실을 송달받은 날로부터 7일 이내에 새로이 등급분류신청 하여야 한다. 다만, 등급재분류결정일(등급재분류 사실을 송달받은 날 포함)부터 등급재분류 통보되기 전 내용수정신고 이전의 내용으로 제공하여야 한다.

**제29조(시험용 게임물의 확인)** ① 게임법 시행령 제11조의3 제2항에 따라 시험용 게임물로서 게임물의 성능 안전성 이용자만족도 등을 평가하려는 자는 별지 제6호의 시험용게임물확인신청서를 위원회에 제출하여야 한다. 다만, 게임법 시행령 제11조의3 제1항 제1호에 따라 동법 제2조 제1의2호 가목부터 바목까지의 어느 하나에 해당하는 게임물은 제외한다.

② 위원회는 신청서를 접수한 날로부터 7일 이내에 게임법 시행령 제11조의3 제1항의 시험용게임물 요건을 갖추었는지 확인(1인 이상의 위원회 위원의 확인을 포함한다)하고 별지 제7호의 시험용게임물확인증을 발급하여야 한다.

③ 제1항에 따라 시험용게임물의 확인을 받은 자가 시험의 실시를 완료하지 못한 경우에는 동일한 내용인 경우에 한하여 기간연장의 사유를 기재한 별지 제8호의 시험용게임물연장신청서를 제출하여 2회까지 기간을 연장할 수 있다.

**제30조(공익목적 게임물의 확인)** ① 게임법 시행령 제13조제2항에 따라 비영리를 목적으로 교육·학습·종교 또는 공익적 홍보활동 등의 용도로 게임물을 제작·배급하고자 하는 자는 별지 제15호의 공익목적 게임물 확인 신청서를 위원회에 제출하여 확인받을 수 있다. 다만, 게임법 시행령 제11조의3제1항제1호에 따라 동법 제2조제1의2호 가목부터 바목까지의 어느 하나에 해당하는 게임물은 제외한다.

② 위원회는 신청서를 접수한 날로부터 14일 이내에 게임법 시행령 제13조 제1항제2호의 게임물의 요건을 갖추었는지 확인(1인 이상의 위원회 위원의 확인을 포함한다)하고 별지 제16호의 공익목적게임물 확인증을 발급하여야 한다.

③ 제2항에 따라 공익목적게임물 확인을 받은 경우, 이용등급은 별표 5의 공익목적 게임물 이용등급 표시에 따라 표시할 수 있다.

④ 제1항에 따라 공익목적 게임물의 확인을 받은 자가 게임물의 내용 등이 변경될 경우에는 제1항에 따라 다시 신청하여 확인을 받아야 한다.

**제31조(등급분류의 거부)** ① 위원회는 게임법 제22조 제2항에 해당하는 경우 등급분류를 거부할 수 있다.

② 게임법 제22조 제2항의 ‘이 법에 의하여 규제 또는 처벌대상이 되는 행위 또는 기기’라 함은 다음 각 호의 예시를 포함한다.

1. 게임법 제28조 제2호를 위반한 경우
2. 게임법 시행령 별표 2의 게임물 관련사업자 준수사항 제7호 내지 제8호

를 위반한 경우

③ 게임법 제22조 제2항의 ‘다른 법률의 규정에 의하여 규제 또는 처벌대상이 되는 행위 또는 기기’라 함은 다음 각 호의 예시를 포함한다.

1. 「사행행위 등 규제 및 처벌특례법」상의 사행성유기기구로 확인된 경우
2. 「형법」에 의하여 규제 또는 처벌대상이 되는 경우
3. 「저작권법」에 의해 규제 또는 처벌대상이 되는 경우
4. 「정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률」등에 정의된 이용자 실명인증절차를 충분히 갖추지 아니한 경우 또는 규제대상이 되는 경우
5. 「전자금융거래법」등에 의하여 이용금액결제의 실명 확인절차가 충분치 않거나 기타 규제대상이 되는 결제수단을 사용하는 경우
6. 「주민등록법」에 의하여 규제 또는 처벌대상이 되는 경우
7. 「전자서명법」에 의하여 규제 또는 처벌대상이 되는 경우
8. 「전자상거래 등에서의 소비자보호에 관한 법률」에 의하여 규제 또는 처벌대상이 되는 경우
9. 「청소년보호법」, 「청소년의 성보호에 관한 법률」등에 의하여 규제 또는 처벌대상이 되는 경우

④ 게임법 제22조 제2항 규정에 의하여 등급분류를 거부 하려는 때에는 이를 결정하기 전에 신청인에게 의견진술의 기회를 주어야 한다.

⑤ 위원회가 등급분류 거부를 결정한 경우에는 그 거부 이유를 구체적으로 기재한 서류를 지체없이 신청인에게 교부하여야 하며, 신청인은 서류를 교부받은 날로부터 7일 이내에 소명할 수 있다.

⑥ 위원회는 신청인의 소명을 검토하여 거부여부를 확정한다. 다만, 신청인이 기한 내에 소명하지 않는 경우에는 등급분류 거부를 확정한다.

⑦ 제3항에 따라 등급분류 거부 결정을 받은 자는 그 거부이유를 해소하여

다시 등급분류를 신청할 수 있다.

**제32조(등급분류의 취소)** ① 위원회가 게임법 제22조 제4항의 규정에 의하여 등급분류의 취소를 하려는 때에는 이를 결정하기 전에 신청인에게 의견진술의 기회를 주어야 한다.

② 위원회가 등급분류의 취소 결정을 한 경우에는 그 취소 이유를 구체적으로 기재한 서류를 지체없이 신청인에게 교부하여야 하며, 신청인은 제2항의 서류를 교부받은 날로부터 7일 이내에 소명할 수 있다.

③ 위원회는 신청인의 소명을 검토하여 취소여부를 확정한다. 다만, 신청인이 기한 내에 소명하지 않는 경우에는 등급분류 취소를 확정한다.

**제33조(이의신청의 절차 등)** ① 게임법 제23조 제1항에 따른 등급분류의 결정 또는 거부결정에 대하여 이의가 있는 자는 결정의 통지를 받은 날부터 30일 이내에 별지 제9호의 등급분류 이의신청서에 이의신청사유를 기재하여 위원회에 제출하여야 한다.

② 위원회는 이의신청서를 제출받은 경우에는 「게임물관리위원회 규정」 제19조에 의한 등급재분류자문위원회의 자문을 받아야 한다.

③ 위원회는 제2항의 자문을 거쳐 심사한 후, 신청서 접수일 부터 15일 이내에 그 결정내용 및 사유가 구체적으로 기재된 서면을 신청인에게 통지하여야 한다.

④ 제1항에 따른 신청서 또는 제출한 자료가 미흡할 경우 보완할 수 있으며, 보완에 소요되는 기간(보완을 위하여 신청서를 신청인에게 발송한날과 보완이 완료된 날을 포함한다.)은 처리기간에 포함하지 아니한다.

**제34조(등급분류 통보)** ① 위원회는 이용등급을 부여한 게임물에 대해 별지 제10호의 등급분류증명서를 신고인에게 교부하여야 한다.

② 위원회는 등급분류 통보 시 당해 신청자에게 결정근거와 결정사유 및 게임물 내용정보가 명시된 별지 제11호의 등급분류결정서를 통보하여야 한다.

**제35조(증명서 재교부)** ① 게임법 제22조 제3항에 따라 교부받은 등급분류증명서를 재교부 신청할 때에는 별지 제12호의 등급분류 증명서재교부신청서와 해당서식에서 지정하고 있는 각 호의 첨부서류를 위원회에 제출하여야 한다. ② 위원회는 재교부 사유를 검토하여 재교부 여부를 15일 이내에 통보해야 하며, 15일 이내에 통보하지 못한 경우에는 그 사유를 신청인에게 통보해야 한다.

③ 등급분류결정 게임물에 대한 명의변경, 상호, 대표자명이 변경될 경우 별지 제13호, 제14호 서식에 따른 변경신청서(첨부서류 포함)를 위원회에 제출하여야 하며, 위원회는 신청서 접수일로 부터 15일 이내에 처리하여야 한다. 다만, 첨부서류 보완에 소요되는 기간은 처리기간에 포함하지 아니한다.

**제36조(처리기한)** ① 위원회는 등급분류 신청을 받은 날부터 15일 이내에 등급분류 결정을 하여야 한다. 다만, 부득이한 사유로 인하여 해당 기간 내에 결정을 할 수 없는 경우에는 신청인에게 그 사유 및 심의예정일을 서면으로 통보하여야 한다.

② 신청서의 보완에 소요되는 기간(보완을 위하여 신청서를 신청인에게 발송한날과 보완이 완료된 날을 포함한다.)은 처리기간에 포함하지 아니한다.

**제37조(사후조치)** ① 위원회는 부정한 방법으로 등급분류를 받거나, 등급 거부된 게임물 또는 등급분류 결과의 위·변조 또는 불법사용을 인지한 경우 관계기관에 즉시 통보하여야 한다.

② 위원회는 제1항의 사실을 통보함과 아울러 등급분류 취소 등 필요한 조치를

할 수 있다.

**제38조(수수료)** ① 게임법 제41조제2항에 의한 다음 각 호의 신청 또는 청구에 있어서는 문화체육관광부장관의 승인을 얻어 위원회가 정한 별표 2의 등급분류 수수료 조건표에 따라 수수료를 납부하여야 한다.

1. 게임법 제21조 제1항의 규정에 의한 등급분류를 신청한 자
2. 게임법 제23조 규정에 의한 이의신청을 하는 자
3. 게임법 제21조의 규정에 따라 기술심의를 받아야 하는 자

② 제23조제7항의 규정에 의해 철회 처리된 게임물의 경우는 신청인에게 ‘등급분류 수수료’를 전액 환불하되, 다음 각 호에 해당하는 경우는 예외로 한다.

1. 등급분류거부예정 결정 이후 철회한 경우는 ‘등급분류 수수료’ 및 ‘기술심의수수료’의 환불이 불가함
2. 아케이드 게임물 중 내용검토가 완료되어 ‘기술심의 승인’으로 결정된 경우는 ‘등급분류수수료’의 환불이 불가함
3. 기술심의특별위원회의 심의를 받은 경우는 ‘기술심의수수료’ 환불이 불가함

③ 제1항에도 불구하고 위원회는 영리 목적 없이 통상적인 창작 등의 활동을 위해 제작 배급하는 게임물에 대하여 필요한 경우 별표에 따라 수수료를 면제할 수 있다.

**제39조(게임물 제명)** ① 위원회는 게임물 등급분류 신청 시 다음 각 호에 해당하는 경우 철회권고, 보완 등의 조치를 할 수 있다.

1. 외국어 제명 사용 시 한글과 병기되지 않은 경우
2. 게임의 규칙(종류)을 제목으로 사용하는 경우
3. 기존 등급분류 결정된 다른 신청자의 게임물과 동일한 제목을 사용하여



다른 법률에 저촉될 가능성이 있는 경우

② 다음 각 호에 해당하는 경우 등급분류된 게임물의 제명을 변경할 수 있다.

1. 오·탈자 등 명백한 실수로 인정되는 경우

2. 원제목의 의미를 유지하며 부제를 사용하는 경우로 타당한 사유가 인정되는 때

③ 제2항에 따라 등급분류된 게임물의 제명을 변경하고자 하는 자는 별지 제17호의 제명변경신청서를 위원회에 제출하여야 하며, 위원회는 신청서 접수일로부터 15일 이내에 제명변경을 처리하여야 한다.

④ 위원회는 신청 내용이 제1항 각호에 해당되거나 제명변경에 따른 오인·혼동으로 소비자 피해 발생 우려가 있는 때에는 신청을 반려할 수 있다.

**제40조(의견수렴)** 위원회는 게임법 시행규칙 제8조 제4항에 따라 등급분류 기준 및 사행성 확인기준에 관한 위원회 규정의 적실성을 확보하기 위하여 매년 1회 이상 이해관계인의 의견을 청취하여야 하며 이를 위원회 규정에 반영할 수 있다.

**제41조(기 타)** 이 규정과 관련법령에서 정하지 않은 서식은 공문으로 갈음하여 사용할 수 있다.

**부칙(2013. 12. 23.)**

**제1조(시행일)** 이 규정은 위원회 의결을 거쳐 공포한 날부터 시행한다.

**부칙(2014. 8. 7.)**

**제1조(시행일)** 이 규정은 위원회 의결을 거쳐 공포한 날부터 시행한다.

부칙(2015. 1. 8.)

제1조(시행일) 이 규정은 위원회 의결을 거쳐 공포한 날부터 시행한다.

부칙(2015. 4. 15.)

제1조(시행일) 이 규정은 위원회 의결을 거쳐 공포한 날부터 시행한다.

부칙(2015. 12. 3.)

제1조(시행일) 이 규정은 위원회 의결을 거쳐 공포한 날부터 시행한다.

부칙(2016. 11. 16.)

제1조(시행일) 이 규정은 위원회 의결을 거쳐 공포한 날부터 시행한다.

부칙(2018. 12. 26.)

제1조(시행일) 이 규정은 위원회 의결을 거쳐 공포한 날부터 시행한다.

부칙(2019. 4. 17.)

제1조(시행일) 이 규정은 위원회 의결을 거쳐 공포한 날부터 시행한다.

부칙(2019. 6. 19.)

제1조(시행일) 이 규정은 위원회 의결을 거쳐 공포한 날부터 시행한다.

# 등급분류 규정 별표 및 별지서식

(별표 1) 이용등급표시의 등급별 배경 및 서체 색상(제15조 제1항 관련)

(별표 2) 등급분류수수료 조건표(제38조 관련)

(별표 3) 게임제공업소용 게임물 등급분류 신청 준수 사항(제23조 관련)

(별표 4) 기타 게임 등급분류 준수 사항(제23조 관련)

(별표 5) 공익목적 게임물 이용등급 표시(제30조 관련)

(별표 6) 등급분류 수수료 면제 기준(제38조 제3항 관련)

별지 제 1 호 게임물 등급분류신청서

별지 제1-1호 게임물 등급분류신청서(오픈마켓)

별지 제 2 호 게임물 내용정보기술서

별지 제2-1호 게임물 내용정보기술서(오픈마켓)

별지 제 3 호 출장검토신청서

별지 제 4 호 게임물 내용수정 신고서

별지 제 5 호 게임물 내용수정 기술서

별지 제5-1호 게임물 내용수정 기술서(오픈마켓)

별지 제 6 호 시험용 게임물 확인신청서

별지 제 7 호 시험용 게임물 확인증

별지 제 8 호 시험용 게임물 연장신청서

별지 제 9 호 등급분류 이의신청서

별지 제 10호 게임물 등급분류증명서

별지 제 11호 게임물 등급분류결정서

별지 제 12호 등급분류증명서 재교부신청서

별지 제 13호 명의변경 신청서

별지 제 14호 상호명·대표자명 변경 신청서

별지 제 15호 공익목적 게임물 확인신청서

별지 제 16호 공익목적 게임물 확인증

별지 제 17호 제명 변경 신청서

※ 별지 서식은 게임위 홈페이지(<http://www.grac.or.kr>)에서 이용하거나 교부받을 수 있습니다.

(별표 1)

이용등급표시의 등급별 배경 및 서체 색상 (제15조 제1항 관련)

등급	배경 색상	웹 색상 (16진수 RPG 값)	서체 색상
전체이용가	녹색	#005500	흰색
12세이용가	청색	#000077	흰색
15세이용가	노란색	#FFCC00	검은색
청소년이용불가	붉은색	#440000	흰색

(별표 2)

## 등급분류 수수료 조건표(제38조 관련)

기초가액			이용형태 계수	장르별 계수	한글화 계수
PC온라인 등 (300MB이상 기타 게임 포함)		360,000원	네트워크 1.5	1군 4.0	한글 1.0  비한글 1.5
콘솔		320,000원			
포 터 블	전용게임기	200,000원			
	모바일 (오픈마켓 게임물 제외)	60,000원	NON 네트워크 1.0	2군 2.0	
기타 (오픈마켓, 플래시, 다운로드 게임 등)		10MB 미만	네트워크 1.0	3군 1.0	
		10MB~100MB			30,000원
		100MB~300MB			40,000원
		80,000원			

기초가액		장르별 계수	
아케이드	450,000원	베팅성(확률형) 게임	3.0
		조작성 게임 크레인, 체런형 게임	1.0

- 1) 출장심의의 경우 등급분류 수수료에 부산/울산/경남지역 50만원, 경북/전라/충청지역 70만원, 서울/경기/강원/제주 90만원을 추가 가산함
- 2) 이의신청의 경우 등급분류 수수료의 75%로 책정함
- 3) 시험용게임물의 경우 심의수수료의 30%로 책정함
- 4) 기술심의의 경우 한 건당 100만원을 추가 가산함
- 5) 등급분류증명서 재교부비 및 명의변경 수수료는 3만원으로 책정함
- 6) 상시고용인 50인 미만이며 연매출액 50억 이하의 중소기업, 제4조제2항제1호, 제5호의 게임물 중 이용자가 직접 제작한 게임물(개인 제작 게임물) 또는 이 게임물을 오픈마켓 운영사가 등급분류 신청하는 경우 심의수수료의 30%를 감면(환급)함  
다만, 사행성 모사가 포함된 경우 및 게임제공업소용 경품게임물은 감면(환급) 대상에서 제외함

**※ 참고사항**

- **심의수수료 산정방법** : 심의수수료 = 플랫폼별 기초가액 × 이용형태계수 × 장르별계수 × 한글화 계수
- **이용 형태**
  - 네트워크 : 네트워크를 이용하여 대전을 통해 게임이 진행되는 경우
  - NON 네트워크 : 네트워크를 통해 부가적 기능이용(랭킹 등록 등) 또는 네트워크 기능이 지원되지 않는 경우
- **장르 구분**
  - 1군 : RPG, 베팅성(고스톱, 포커 등)
  - 2군 : FPS, 캐주얼액션(대전, 리듬, 격투 등), 어드벤처, 시뮬레이션
  - 3군 : 보드(퍼즐, 퀴즈, 바둑 등), 비행슈팅, 스포츠(레이싱 등), 체감형 기능성 게임, 교육용(교육을 목적으로 한 퍼즐, 퀴즈 게임 등)
- **한글화 여부 구분** : 게임콘텐츠(심의신청자료 포함)의 한글화 여부

(별표 3) <개정 2018.12.26.>

## 게임제공업소용 게임물 등급분류 신청 준수 사항 (제23조 관련)

등급분류를 신청하는 게임제공업소용 게임물의 경우 다음 각 항의 사항을 준수해야 한다.

1. 청소년게임제공업소용 게임물은 게임 진행시 다음 각 목의 사항을 준수하여야 한다.

가. 이용자의 능력에 의해 1회 게임의 목적(경품, 점수 등)을 달성할 수 있어야 하며, 게임이 자동으로 진행되거나 외부기기 등에 의해 게임의 목적이 달성되지 않아야 한다.

나. 게임에 사용되는 점수, 아이템 등은 다음 게임에 영향을 주지 않아야 하며 1회 게임 종료시 초기화 되어야 한다.

다. 부가 게임 등을 이용하여 사행심을 조장하는 행위를 하여서는 아니 된다.

라. 배경화면 및 연출 등이 게임의 진행 및 결과에 영향을 주거나, 사행심을 부추기지 않아야 한다.

마. 게임진행 횟수 및 게임내용 등을 저장하여 게임의 진행이나 결과에 영향을 주지 않아야 한다.

2. 일반게임제공업소용 게임물은 게임 내용 관련 다음 각 목의 사항을 준수하여야 한다.

가. 「사행행위 등 규제 및 처벌 특례법」에 따른 다음의 '사행성전자 식유기기구'에 해당하여서는 아니 된다.

(1) 슬롯머신·구슬치기 류 : 릴, 파친코, 룰렛 등을 모사한 경우

(2) 레이스 류 : 경마, 경륜, 경정 등을 모사한 경우

나. 당첨된 누적점수와 투입된 이용금액(점수)은 상호 교환 또는 혼용하여 사용되거나 표시해서는 아니 된다.

다. 누적점수가 있는 경우 이용금액(점수)보다 우선 사용되어야 한다.

라. 작동버튼이 연속으로 인식되는 등 이용자의 참여 없이 게임이 자동적으로 진행되지 않아야 한다.

마. 게임의 확률 체계 및 운영정보표시장치의 기준정보를 게임물내용 설명서에 명확히 기재하여야 한다.

바. 이용금액은 동전투입기 또는 지폐인식기를 통해 투입해야 하며, 특정 기기를 이용한 대체 투입기능은 없어야 한다.

3. 게임법 제33조제2항에 따라 운영정보표시장치를 부착하여야 하는 게임물의 경우 다음 각 호의 사항을 준수하여야 한다.

가. 운영정보표시장치의 표준통신규격에 맞도록 신호체계를 구현하여야 한다.

나. 게임기의 시간은 운영정보표시장치의 운영시간을 기준으로 하며, 정시를 기준으로 다음 정시까지를 한 시간으로 측정한다.

다. 기기의 전원이 꺼졌다 켜져도, 시간당 기준금액은 항상 유지되어야 한다.

(별표 4)

## 기타 게임 등급분류 준수 사항(제23조 관련)

등급분류를 신청하는 기타 게임물 중, 단순 반복적인 게임 진행을 통해 그 목적을 달성할 수 있다고 판단되는 게임의 경우 다음 각 호의 사항을 준수해야 한다.

1. 게임 진행의 결과(점수 및 아이템)가 이용자 간 이체(선물하기 포함)되지 않아야 한다.
2. 자동진행 아이템을 유료로 판매해서는 아니 된다.
3. CD 또는 패키지 형태의 게임물은 쿠폰 및 시리얼 코드 등 별도의 충전수단을 통해 게임머니를 충전해서는 아니 된다.



(별표 5)

## 공익목적 게임물 이용등급 표시 (제30조 관련)



(별표 6)

## 등급분류 수수료 면제 기준(제38조 제3항 관련)

### 1. 면제 기준

구 분	요 건
가. 비영리 목적	1) 정보통신망, 저장장치 및 기기 등을 활용하여 전시·배포하는 것 2) 게임 내 유료화 내용이 없을 것 3) 수익 창출을 목적으로 제작·배포하지 않을 것
나. 창작 등의 활동	1) 자신의 상상이나 경험 등을 통하여 제작한 것 2) 게임물에 대한 적법한 제작 및 배포 권리를 갖고 있을 것
다. 제외 대상	1) 타인의 저작권을 침해하는 게임물 2) 형법, 사행행위규제법 및 게임산업법 기타 법률에 의한 규제 또는 처벌 대상의 게임물 3) 고스톱, 포커, 슬롯머신, 파친코 등 사행성 콘텐츠가 포함된 게임물 4) 청소년이용불가 등급으로 신청하는 게임물

※ 가,나,다 항목에 모두 충족되는 경우에만 면제 대상이 됨

※ 위원회의 등급분류 과정에서 청소년이용불가 게임물에 해당하는 것으로 판단되는 경우, 위원회 규정 제23조(등급분류신청)에 따라 일반적인 신청절차(수수료 부과)로 재신청하여야 함

※ 수수료 면제로 등급분류 받은 게임물을 추후 영리 목적으로 제작·배포하는 자는 위원회 규정 제23조(등급분류신청)에 따라 일반적인 신청절차(수수료 부과)로 재신청하여야 함

### 2. 제출 서류

#### 가. 필수 서류

- 1) 게임물내용설명서
- 2) 서약서
- 3) 개인정보이용·제공동의서

#### 나. 추가 서류(임의 제출)

- 1) 재학증명서/학교(장) 추천서
- 2) 게임 관련 협·단체의 추천서





[별지 제2호 서식] <개정 2018.12.26.>

# 게임물 내용정보 기술서

신청업체명	
게임명	
성명(대표명)	

# 제 1 장 신청게임정보

## 1. 담당자 연락처

성 명 :	_____		
직 위 :	_____		
E-mail :	_____		
전 화 :	_____	내 선 :	_____
휴 대 폰 :	_____		
팩 스 :	_____		
연락가능시간 :	_____		

## 2. 신청 게임물에 대한 정보

### 2.1. 게임물의 정식 명칭 (제명)

(웹사이트 및 등급분류증명서 발급시 사용되는 명칭이므로 신청 게임물의 정식 명칭을 기재하여 주십시오)

### 2.2. 게임물의 원래 명칭 (원제명)

(해외에서 개발된 게임물일 경우 해당 국가에서 쓰이는 원래 명칭을 그 나라의 언어로 기재하여 주십시오)

### 2.3. 이전 등급 취득 여부 (해당 업체만 표기할 것)

(해당사항 없음 )

신청 게임물이 기존의 등급분류기관(영상물등급위원회, 게임위)을 통하여 등급분류를 받은 내용이 있다면 하단의 표를 작성하여 주시고, 내용상에서 변경된 부분과 희망등급을 표시하여 주십시오.(영상물등급위원회의 경우, 내용기술자(선정성, 폭력성 등)에 표기하지 말 것)

	증명서발급기관 :	등급분류번호 :				등급내용 :	
이전 등급	 선정성	 폭력성	 공포	 언어의 부적절성	 약물	 범죄	 사행성

과거에 등급분류를 받은 게임물을 다시 신청한 경우 신청 사유를 하단의 보기에서 표기하여 주시고, 해당내용이 없을 경우 하단에 상세히 기술하여 주십시오. (해당 란에 표시 하여 주십시오)

- 패치, 업데이트 등을 통한 내용의 수정 및 추가
- 제작업자 또는 배급업자의 변경에 의한 등급분류신청
- 기타 (내용을 하단에 상세히 기술하여 주십시오)

---



---



---

**2.4. 해외 등급분류 기관에서 취득한 등급** (해당사항 없음 )

신청 게임물이 해외등급분류기관에서 등급을 취득하였을 경우 취득한 등급을 기재하여 주십시오.

기관	등급
미국 ESRB	
유럽 PEGI	
호주 OFLC	
일본 CERO	
영국 BBFC	
기타 (            )	

**2.5. 게임 장르**

- |                                       |   |
|---------------------------------------|---|
| <input type="checkbox"/> 액션 (대전격투 포함) | <input type="checkbox"/> 시뮬레이션 (전략/경영 포함) |
| <input type="checkbox"/> 슈팅 (FPS 포함)  | <input type="checkbox"/> MMORPG           |
| <input type="checkbox"/> 어드벤처         | <input type="checkbox"/> 캐주얼              |
| <input type="checkbox"/> 롤플레이         | <input type="checkbox"/> 퍼즐 / 보드          |
| <input type="checkbox"/> 스포츠          | <input type="checkbox"/> 에듀테인먼트           |
| <input type="checkbox"/> 레이싱          | <input type="checkbox"/> 기타               |

**2.6. 작동 플랫폼 및 온라인 접속 방식**

- 작동 플랫폼 :
 

<input type="checkbox"/> 아케이드	<input type="checkbox"/> PC/단독형	<input type="checkbox"/> PC/온라인	<input type="checkbox"/> 모바일
<input type="checkbox"/> 전용게임기기(콘솔)	<input type="checkbox"/> 기타		
- 온라인 접속방식 : (해당사항이 없는 경우 )

<input type="checkbox"/> 인터넷 접속 <sup>1)</sup>	<input type="checkbox"/> 전용 네트워크 서비스 <sup>2)</sup>
<input type="checkbox"/> 무선LAN <sup>3)</sup>	<input type="checkbox"/> 모바일
<input type="checkbox"/> 기타 <sup>4)</sup>	

---

1) 인터넷 접속 : 일반 웹을 통해 접속하여 이용자들이 함께 이용 할 수 있는 경우 \*예:MMORPG, 캐주얼,웹보드 게임 등  
 2) 전용네트워크서비스 : 전용기기 또는 소프트웨어를 이용하여 이용자들이 함께 이용 할 수 있는 경우\* 예: 스타크래프트의 Battle.net, XBOX360의 XBOX Live등  
 3) 무선LAN : Wi-Fi 등의 무선 인터넷을 통하여 이용자들이 함께 이용할 수 있는 경우 \* 예: 닌텐도 DS, PSP 등  
 4) 기타 : 그 외 다른 방식으로 제공되는 온라인 접속방식

2.7. 이용가능계정

(해당사항 없음 )

2.7.1. 게임의 URL(사이트 주소)

2.7.2. 일반 온라인 게임물 (최소 3개 이상 요망)

사용자 1	사용자 2	사용자 3
ID :	ID :	ID :
P/W :	P/W :	P/W :
주의 : 본 계정은 사전 심의 및 사후관리에서도 이용이 가능해야 합니다.		

2.7.3. MMORPG 이용가능계정 (해당사항 없음 )

2.7.4. MMO 게임물 (최소 3개 이상 요망)

직업1(하위 레벨)	직업2(중위 레벨)	직업3(상위 레벨)
ID :	ID :	ID :
P/W :	P/W :	P/W :
주의 : 본 계정은 사전 심의 및 사후관리에서도 이용이 가능해야 합니다.		

2.8. 온라인 접속 방식 세부 사항(배팅성 온라인 게임에만 해당)

(해당사항 없음 )

- 서버의 위치:  국내  국외
- 서버의 위치가 해외일 경우 해당 국가  
:
- 게임 서버의 IP(Internet Protocol) 주소  
:
- 접속 가능한 IP의 제한여부 (예 : PC방 등 특정지역에서만 접속 가능한 경우)  
 제한(특정 IP에서만 접속 가능),  제한 없음
- 특정 IP에서만 접속 가능한 경우 그 이유를 기록하십시오.

**\* 주의: 온라인에서 등급분류결정 후 등급분류신청 시의 URL을 변경하여 서비스 할 경우 반드시 게임물 관리위원회에 그 변경에 대해 신고하셔야 합니다. 등급분류받은 게임을 타 사이트 및 새로운 사이트에서 서비스 하려고 할 경우가 이에 해당됩니다.**

**반드시 이를 양지해 주시길 바랍니다.**



2.9. 과금 정책 (중복 선택 가능)

- 패키지 판매
- 게임 다운로드 시 요금 청구
- 일/주/월 단위 정액제 요금
- 초/분/시간 단위 시간제 요금
- 매 회 게임 실행 시 요금 청구 (아케이드 기기 동전 투입 등)
- 부분 유료화
- 기타

2.10. 수익 방식 세부 기술

(해당사항 없음   
(해당사항 없음

2.10.1. 무료 충전 서비스 방식

- 무료 게임머니 지급 방식
- 자동 보충 방식
- 배너 클릭 방식
- 이벤트 방식 (중복 선택 가능)
- 기타 (자세히 기록해 주십시오)

2.10.2. 유료 충전 서비스는 어떠한 것인지 아래 보기에서 선택해 주십시오.(해당사항 없음

- 아바타 구입에 따른 게임머니 자동 지급 방식
- 현금으로 교환수단(아바타 등)을 구매하여 이를 게임머니로 교환하는 방식
- 기타 (자세히 기록해 주십시오)

2.10.3 이용자 1명이 사용가능한 계정수와 구매한도액을 서술하여 주십시오.

(베어링 게임물인 경우 기재) (해당사항 없음

이용자 1명 기준 사용가능한 계정수	개
이용자 1명 기준 월 구매한도액	원

(그 외의 게임물인 경우 기재) (해당사항 없음

이용자 1명 기준 사용가능한 계정수	개
이용자 1명 기준 월 청소년 구매한도액	원

\* 월 구매한도 : 현금, 상품권 등의 수단으로 이용자 1명 기준 한달 간 가상현금(캐쉬 등), 아이템 등을 구매할 수 있는 한도 (자신이 직접 구매한 금액 및 선물 받은 금액을 모두 포함)

\*\* 베테랑성 게임물 : 게임의 주된 내용이 게임법 제2조제1의2호 가목부터 바목까지의 어느 하나에 해당하는 게임물로서, 그 결과에 따라 재산상의 이익 또는 손실을 주지 않는 것

**2.11. 유통 방식 (최종 이용자에게 어떠한 형식으로 게임물이 전달되는지를 기재하여 주십시오.)**

- 소매점 판매 (콘솔 및 PC 패키지 게임)
- 다운로드 방식 (실행 파일이 이용자 측에 저장)
  - 모바일게임의 경우 서비스제공사:
- 스트리밍 방식 (실행 파일이 이용자 측에 저장되지 않음)
- 임베디드 (셋탑박스, 네비게이션, 휴대전화 등의 기기가 생산될 때 함께 탑재되는 형식)
- 제작업자, 유통업자를 통하는 방식(게임제공업소 등 아케이드의 경우)
- 기타 (자세히 기록해 주십시오)

**2.12. 신청 게임물의 개발 상황(온라인 게임에 해당됨) (해당사항 없음 )**

(등급분류를 신청한 게임물이 어떤 개발 상태에 있는지 기재하여 주십시오.)

- 일반인에게 공개되지 않은 개발 단계
- 제한된 인원에게만 공개된 클로즈 베타 테스트
- 일반인에게 공개된 오픈 베타 테스트
- 상용화를 완료하여 일반인을 대상으로 유료 서비스 중
- 기타 (자세히 기록해 주십시오)

**2.13. 기타 (해당게임물만 표기할 것)**

· 현금 등으로 아이템 등을 지속적으로 구매하지 않으면 정상적인 게임을 할 수 없는 게임물입니까? (예 :           , 아니오 :           )

· 업그레이드 중 아이템이 손실되는 경우가 있습니까?

(예 :       , 아니오 :       )

· 게임에 연결된 광고 및 링크 사이트의 등급이 청소년이용불가입니까?

(예 :       , 아니오 :       )

· 가입 시 실명/성인 인증절차를 정확하게 갖추었습니까?(온라인 게임의 경우만)

(예 :       , 아니오 :       )

· 게임에 대한 저작권 또는 유통권을 보유하고 있었습니까?

(예 :       , 아니오 :       )

· 게임 콘텐츠에 포함된 초상권, 저작권을 보유하고 있었습니까?

(예 :       , 아니오 :       )

· 게임구동을 위해 필요한 하드웨어에 대한 권원 등을 보유하고 있었습니까?(아케이드의 경우만)

(예 :       , 아니오 :       )

· 광과민성 발작에 대한 경고문이나, 주위 조명에 대한 권고가 있습니까?

(예 :       , 아니오 :       )

## 제 2 장 게임물 내용정보

다음 각 항목에서 작성되는 내용은 반드시 제출하는 동영상에 포함되어야 합니다. 네모 박스 안의 체크 항목은 ‘필수사항’이며 그 아래 주관적인 기술 내용은 ‘선택사항’입니다. ‘필수사항’은 의무적인 사항으로 주의 깊게 기록하여야 하며 ‘선택사항’은 귀사가 원하는 등급을 위한 소명자료로 활용이 됩니다. 이를 양지해 주시길 바랍니다. 관련이 없는 경우 제목 오른쪽(해당사항이 없는 경우 □)란에 ☑표기를 해주시기 바랍니다.

### 1. 선정성

#### 1.1. 성적인 표현

(해당사항이 없는 경우 □)

[정의 1.1.] ‘성적인 표현’이란 성적인 암시와 연상을 줄 수 있는 의상(팬티, 스타킹, 브래지어, 가죽 옷 등), 과장된 신체부위, 음향(소리), 언어(대화), 행동(키스, 포옹, 애무 등), 예시(성적연상도구로서 채찍, 가죽벨트 등), 노출(부분적. 전체적으로 연상시키는 인간캐릭터 및 기타캐릭터의 성기, 엉덩이, 가슴, 유두 등의 노출)등 을 의미함.

게임물 내용 정보	여부	
	있음	없음
어깨, 허리, 다리 등 가벼운 노출	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
가슴, 둔부 등 간접적이고 제한된 노출	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
성행위 암시 및 성기 등의 선정적인 신체노출	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
선정적 언어 표현	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
성을 연상시키는 영상, 음향 표현	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
성행위 표현	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
일반적인 사회윤리에 어긋나는 행위표현(근친상간, 혼음 등)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
성차별, 성폭력, 성매매 요소 표현	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

위에서 언급된 ‘성적인 표현’에 대해서 구체적으로 기술해 주십시오(참고: 표현에 대한 묘사, ‘성적인 표현’이 차지하는 비중, 무슨 이유 때문에 등장하게 되었는지에 대한 전후 맥락 등)

1.2. 성 행위

(해당사항이 없는 경우 □)

[정의 1.2.] '성 행위'란 노골적, 암시적인 표현에 상관없이 모든 형태의 성교(성행위)를 의미함. 단 성행위 전단계인 포옹, 키스, 애무는 제외함.

게임물 내용 정보	자율성	
	선택	필연
성행위표현이 이용자의 의도에 따라 선택적 <sup>5)</sup> 입니까?/게임 시스템상 필연적 <sup>6)</sup> 입니까?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
위에서 언급된 '성행위'에 대해서 구체적으로 기술해 주십시오.(참고: 표현에 대한 묘사, '성적인 표현'이 차지하는 비중, 무슨 이유 때문에 등장하게 되었는지에 대한 전후 맥락 등)		

1.3. 기타 선정성

(해당사항이 없는 경우 □)

[기타] 게임플레이 전반에 걸쳐 위에서 언급한 것 외에 다른 '선정성'이 있으면 이에 대해 자세히 기술하십시오.

5) 게임 진행상 부가적이거나 특정 보상 없이 행하는 것. 예)성행위를 표현하지 않아도 게임진행에 전혀 관련이 없음  
 6) 게임 진행상 반드시, 혹은 특정 보상을 위해 해야 하는 것.예)성행위를 표현해야 게임레벨이 높아지거나 특정 점수 및 아이템을 획득함

## 2. 폭력성

### 2.1. 폭력적 표현

(해당사항이 없는 경우 □)

[정의 2.1.] 캐릭터(Player Characters, Non-Player Characters, Mob) 및 대상에 대한 '폭력적 표현'이란 게임에 등장하는 사람, 동물, 생물체(로봇), 운송수단(차량, 비행기, 배 등), 건축물, 비적대적인 대상, 기타 대상에 대해 부상을 입히고, 피해를 주고, 죽이거나 파괴하고 혐오감과 공포감을 주는 모든 표현, 폭력적 표현과 관련된 모든 영상, 사운드, 효과음, 언어까지 포함함.

게임물 내용 정보	여부	
	있음	없음
인간 캐릭터를 대상으로 한 폭력	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
외계인, 좀비등 인간캐릭터와 유사한 대상에 대한 폭력	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
인간류 캐릭터를 제외한 생물/생물체에 대한 폭력	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
건물, 차량, 비행기 등 운송수단 등에 대한 폭력	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
비적대적인 대상에 대한 폭력(행인, 같은 소속군, NPC 등)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

위에서 언급된 '폭력적 표현'에 대해서 구체적으로 기술해 주십시오. (참고: 표현에 대한 묘사, 폭력적 표현'이 차지하는 비중, 무슨 이유 때문에 등장하게 되었는지에 대한 전후 맥락 등)

2.2. 선혈효과

(해당사항이 없는 경우 □)

[정의 2.2.] '선혈효과'란 핏자국, 고인 피, 튀기는 피, 획 날리는 피 등과 같은 선혈의 묘사 및 무기나 마법 등의 사용에 따른 충격 효과 등을 모두 포함함.

게임물 내용 정보	여부	
	있음	없음
그 표현이 사실적으로 묘사된 경우/시 사실적으로 묘사된 경우	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
정도	정도	
	과도	경미
그 표현이 과도한 경우/ 과도하지 않은 경우	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
표현 대상	여부	
	있음	없음
그 표현이 만화적이거나 환타지적인 대상에 해당되는 경우	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
* 환타지적인 표현 : 유령, 용, 신화적인 캐릭터와 같이 실제 존재하지 않는 대상에 대한 표현		
[색상] 선혈의 색상을 구체적으로 기술하십시오.		
[연출] 선혈의 연출에 대한 묘사를 자세히 기술하십시오 (정도, 선혈효과, 선혈효과 지속시간, 핏자국 모양새/고인 피/튀기는 피 등).		

2.3. 신체/사체 훼손

(해당사항이 없는 경우 □)

[정의 2.3.] '신체/사체 훼손'이란 총격, 둔기, 검, 기타 위험 도구를 이용하여 생명체(인간, 동물, 외계인, 기타 생명체 등)의 목, 팔, 귀, 코와 같은 신체/사체 일부를 절단 또는 가격하여 피해를 주거나, 불태우는 행동 등을 통해 신체/사체(팔다리, 살 조각 등)를 훼손시키는 것.

게임물 내용 정보	자율성	
	선택	필연
신체 훼손행위가 이용자의 의도에 따라 선택적입니까?/ 게임 시스템상 필연적입니까?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
사체 훼손행위가 이용자의 의도에 따라 선택적입니까?/ 게임 시스템상 필연적입니까?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
[연출] 신체/사체 훼손 묘사를 자세히 기술하십시오 (사례, 정도, 지속시간 등)		

2.4. 이용자 간 대결

(해당사항이 없는 경우 □)

[정의 2.4.] ‘이용자간 대결’이란 아래의 내용을 모두 포함함.  
 MMO(Massively Multi-player Online) 게임에서  
 (1) PvP(Player v.s. Player : 게임 이용자 간의 동의하의 대결)  
     PK(Player Killing : 게임 상의 캐릭터가 동의없이 다른 캐릭터를 공격하여 게임진행을 방해하는 행위  
 (2) RvR(Region v.s Region :지역 대 지역간의 대결 ), GvG(Guild vs Guild: 길드 대 길드간의 대결)와 같은 다수의 이용자 간 대결  
 (3) 대결의 결과에 따른 보상과 손실, 대결규칙, 제어장치

게임물 내용정보	여부	
	있음	없음
‘이용자 간 대결’에 따른 보상 <sup>2)</sup> (경험치, 명성도, 아이템 등 획득)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
‘이용자 간 대결’에 따른 손실 <sup>2)</sup> (경험치, 명성도, 아이템 등 손실)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
‘이용자 간 대결’시 패배한 이용자의 손실이 승리한 이용자의 보상으로 연관되는 것(이용자간 약탈)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
‘이용자 간 대결’에 대한 제어장치	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
자율성	자율성	
	선택	필연
이용자 간의 대결이 이용자의 의도에 따라 선택적입니까?(선택 가능)/ 게임 시스템상 필연적입니까?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

[사례] 위에서 언급된 ‘이용자 간 대결’이 있으면 그 구체적인 사례를 자세히 기술해 주십시오.

\* 구체적인 사례에는 다음과 같은 내용으로 기술해 주십시오.

- ① 이용자간 대결의 종류(예, Pvp, PK, RvR 등)
- ② 구체적인 보상과 손실에 대한 설명
- ③ 이용자간 대결의 규칙(예, 레벨간 차이는 어느 정도 인지, 승패에 따른 조건은 어떻게 되는지 등)



## 2.5. 기타 폭력성

(해당사항이 없는 경우 )

[사례] 무기류의 종류/효과에 대하여 기술하십시오.(무기류가 많을 경우, 날카롭거나 사실적인 것 등 폭력적인 느낌을 주는 것을 중심으로 기술하십시오)

[사례] 캐릭터의 외모, 의상, 행동 등에 혐오감이나 공포감을 유발하는 요소가 있으면 기술 하십시오

[사례] 폭력적인 느낌을 주는 음악, 음향효과가 있으면 기술 하십시오

[사례] 게임플레이 전반에 걸쳐 위에서 언급한 것 외에 다른 '기타 폭력성'이 있으면 이에 대해 자세 히 기술하십시오.

### 3. 약물 및 범죄

#### 3.1. 약물 / 제한물품 표현 및 사용

(해당사항이 없는 경우 )

[정의 3.1.] '약물 / 제한물품 표현 및 사용'이란 (1) 흡연이나 썬는 담배를 포함한 담배류 흡연, (2) 모든 종류의 술과 이와 유사한 특성을 가진 음료 복용, (3) 환각을 유도하는 본드, 부탄가스 흡입, (4) 약물복용이나 이에 관련된 예시, 그리고 사람의 지각 기능을 변화시키는 실제 혹은 가상의 물질(마약)에 대한 표현과 사용을 모두 포함함.

게임물 내용 정보	여부	
	있음	없음
흡연	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
음주	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
환각 증세를 유도하는 본드, 부탄가스 등의 흡입	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
마약류	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
자율성	자율성	
	선택	필연
약물 및 제한용품사용이 이용자의 의도에 따라 선택적입니까?/ 게임 시스템상 필연적입니까?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

위에서 언급한 '약물 / 제한물품 표현 및 그 사용'에 대해 구체적으로 기술해 주십시오.  
 (참고: 표현에 대한 묘사, '폭력적 표현'이 차지하는 비중, 무슨 이유 때문에 등장하게 되었는지에 대한 전후 맥락 등)

3.2. 범죄 표현

(해당사항이 없는 경우 □)

[정의 3.2.] '범죄 표현'이란 (1) 국가의 정체성을 손상시키고, 테러행위를 긍정적으로 묘사하며, 대량 살인 및 학살과 같은 살상행위를 미화하는 등의 반국가적인 행동 (2) 범죄를 자세히 묘사해서 범죄 심리 또는 모방심리를 부추기는 행동.

게임물 내용정보	여부	
	있음	없음
반국가적인 행동	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
범죄 표현 및 묘사	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
기타 사회 통념에 어긋나는 행위	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
자율성	자율성	
	선택	필연
범죄 표현이 이용자의 의도에 따라 선택적입니까?/ 게임 시스템상 필연적입니까?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

위에서 언급한 '범죄 표현'에 대해 구체적으로 기술해 주십시오.(참고: 표현에 대한 묘사, '범죄 표현'이 차지하는 비중, 무슨 이유 때문에 등장하게 되었는지에 대한 전후 맥락 등)

## 4. 언어

### 4.1. 부적절한 언어 및 사운드 트랙

(해당사항이 없는 경우 □)

[정의 4.1.] (1) '부적절한 언어'란 청소년의 건강한 언어생활을 저해할 우려가 있고, 미풍양속을 해치는 언어나 대화로서 모욕적, 해로운, 무례한, 야비한 언어 표현들과 지나친 욕설, 차별적 견해, 모독, 인종차별 등을 포함함. (2) '부적절한 사운드 트랙'이란 모욕적, 해로운, 무례한, 야비한, 미풍양속을 해치는 언어를 의미함. 특히, 지나친 욕설, 차별적 견해, 모독, 인종차별 (담배, 술, 마약과 같은 금지 물품까지 포함) 등도 이러한 사운드 트랙에 포함됨. 사운드 트랙 녹음 시, 뽕 소리와 같이 편집된 단어까지 포함됨.

주의 : 부적절한 언어가 게임물에 포함되어 있다면 게임위 요구시 게임 대사집 (디지털 파일)을 제출하여 합니다.

게임물 내용 정보	여부	
	있음	없음
언어사용을 제한하는 여과장치(금지어 관련)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
저속한 농담, 은어, 비어, 속어	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
욕설	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

[사례] 어떤 종류의 언어가 어떤 상황에서 등장하는 지에 대해 구체적으로 기술하십시오 (저속어/은어/저속한 농담/성차별언어/욕설 등).

## 5. 사행성

### 5.1. 도박

(해당사항이 없는 경우 □)

[정의 5.1] '도박'이란 실제 도박을 표현 또는 묘사한 것과 관련해서 아래 특징들을 포함함.

도박 기구 및 장소에 대한 표현	여부	
	있음	없음
도박기구(화투, 카드 등) 표현	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
도박행위 및 장소(카지노, 경마, 경륜, 경정 등) 표현	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
도박 행위	여부	
	예	아니오
게임 이용자는 현금을 이용하여 화투, 카드, 카지노 등 도박류 게임에 참여할 수 있습니까?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
화투, 카드, 카지노 등의 도박류 게임을 하기 위해 실제 현금을 사용해야 합니까?(게임 이용을 위한 실제 자신의 돈이 필요한 지)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
화투, 카드, 카지노 등의 도박류 게임 중 베팅이나 배당을 통해 현금 또는 다른 물품(경제적 이익)을 취득할 수 있습니까?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
위에서 언급된 '도박 요소'가 있으면 그 구체적인 사례를 자세히 기술해 주십시오.		
게임플레이 전반에 걸쳐 위 항목 중 해당하는 항목이 있으면 이들이 차지하는 비중이 어느 정도 인지, 이러한 것들이 어떠한 이유로 등장하게 되었는지에 대한 전후 맥락을 자세히 기술하십시오.		

5.2. 아케이드 게임의 사행성

(해당사항이 없는 경우 □)

[정의 5.2] ‘아케이드 게임의 사행성 이란 “게임 제공업”용 게임물로서 경품 및 비경품관련 게임기를 통하여 획득한 경품 또는 점수를 직·간접적인 방법을 통하여 현금화 또는 상응하는 재화를 획득할 수 있는 것을 말함.

게임물 내용 정보		
시간당 총 투입금액 한도	(            )원,	해당사항없음(            )
1회 게임 시간 한도	(            )초,	해당사항없음(            )
* 단순 크레인 및 체감/체련형 게임 등에서는 “해당사항 없음”에 표기할 것		
1회 게임의 경품 한도액	(            )원,	해당사항없음(            )
	여부	
	예	아니오
게임 결과가 우연을 통해 결정됩니까?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
게임 진행 중 베팅/배당요소가 있습니까?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1회 게임이 종료된 상태에서 다음 게임을 진행할 때 게임 이용자의 신체를 이용해서 게임물에 고정으로 부착된 시작버튼을 직접 누르지 아니하고 다음 게임이 진행됩니까?(자동진행 등 )	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
게임 진행 시 특정 포인트 및 경품을 얻기 위해 특정한 표시, 예시가 있습니까?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
게임이용의 점수 및 포인트 누적 결과로 경품이 지급된 후 점수창의 남은 점수 및 포인트는 삭제됩니까?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
이용점수 창과 당첨 점수 창(투입금액 창과 게임진행을 통해 얻은 포인트 점수 창)이 분리되어 있습니까?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
게임 이용 시 네트워크로 상호 연결되어 점수 등이 서로 이체 될 수 있습니까?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
투입금액에 상응하는 누적점수를 강제적으로 발생시키거나, 임의로 누적점수를 충전 또는 데모(Demo)게임 등을 통해 획득한 점수를 누적점수로 이전시키는 등의 방법을 통하여 시간 당 기준금액을 초과합니까?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
게임법 제28조 제2호에 따른 ‘게임물을 이용하여 도박 그 밖의 사행행위를 하게 하거나, 이를 하도록 내버려 두지 아니할 것’의 조항을 준수합니까?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

[사례] 위에서 언급된 ‘경품’에 대해서 그 구체적인 종류를 자세히 기술해 주십시오.

신청 게임물의 이용방식 및 영업형태를 구체적으로 기술해 주십시오.

※ 게임물의 이용방식, 영업형태 등에 따라 「게임산업진흥에 관한 법률」 제22조 제4항에 해당되는 경우 등급분류 결정이 취소됨을 유의하시기 바랍니다.

5.3. 온라인 베팅성 게임의 사행성

(해당사항이 없는 경우 □)

[정의 5.3] '온라인 베팅성 게임의 사행성'이란 이용자가 게임진행을 통하여 획득한 점수 또는 게임머니를 선물하기, 포인트, 마일리지, 선불카드 등의 직·간접적인 방법을 통하여 현금화 또는 상용하는 재화를 획득할 수 있는 것을 말함.

게임물 내용 정보	여부	
	있음	없음
게임 내에서 승패의 결과로 얻은 점수 또는 게임머니로 현금화가 가능한 경우	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
게임 진행에 사용된 점수 또는 게임머니를 직·간접(선물하기, 포인트, 마일리지, 선불카드, 멤버십 카드 등)적인 방법으로 양도/이체/증여할 수 있거나, 유통과정을 통해 유무형의 보상(경품, 상품권, 쿠폰 등)으로 제공하는 것이 가능한 경우	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
게임진행에 필요한 게임머니의 무료 충전이 가능한 경우	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
무료 충전된 금액으로 정상적인 게임 이용이 가능한 경우	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
특정인에게만 제공이 가능한 경우(특정 카드 및 특정 결제 수단 등을 이용하여)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
「게임산업진흥에 관한 법률」 시행령 별표2 게임물 관련사업자 준수사항 준수 대상에 해당하는 게임물의 경우 가~사목을 준수합니까? ※ 게임물의 이용방식, 영업형태 등에 따라 「게임산업진흥에 관한 법률」 제22조 제4항에 해당되는 경우 등급분류 결정이 취소됨을 유의하시기 바랍니다.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

[사례] 위에서 언급된 '경품'에 대해서 그 구체적인 종류를 자세히 기술해 주십시오





## 7. 게임물내용설명서

- \* 게임물내용설명서는 자유 양식으로 작성하되, 반드시 '한글'로 작성하십시오.
- \* 「게임산업진흥에관한법률」 제21조, 시행규칙 제9조에 의거하여, 게임물내용설명서를 아래 내용을 포함하여 작성하여 주시기 바랍니다. (단, 분량 및 기타 사유로 인해 본 양식에 기재가 어려운 경우에는 '게임물내용설명서'를 별첨하여 제출할 수 있습니다.)

----- 아 래 -----

### ■ 주요 포함 내용

- 줄거리(시나리오) 요약
- 주요 캐릭터, 주요 아이템에 대한 설명(아이템 리스트 및 조합시스템 포함)
- 전투장면에 대한 설명
- 게임설치/조작방법
- 주요 장면 스크린 샷 등 이미지

### ■ 필요시

- 대사집(스크립트 파일)
- 대략적인 판매가격(CD 타이틀, 아케이드 게임의 경우 1회 이용가격, 기기 도매가격 등)
- 아케이드 게임기기의 경우 게임설정에 관련된 내용(금액/확률 조정 등)

### ■ 게임물내용설명서

위 사실과 다름이 없음을 확인합니다.

년                    월                    일

신청인

(인)

[별지 제2-1호 서식]

# 게임물 내용정보 기술서

[오픈마켓 전체이용가 用]

신청업체명	(※ 법인(개인)사업자의 경우만 기입함)
게임명	
대표이사 또는 신청자 성명	

# 제 1 장 신청게임정보

## 1. 담당자 연락처

성 명 : _____
E-mail : _____
전 화 : _____
휴 대 폰 : _____
연락가능시간 : _____

## 2. 신청 게임물에 대한 정보

### 2.1. 게임물의 정식 명칭 (제명)

(웹사이트 및 등급증명서 발급시 사용되는 명칭이므로 신청 게임물의 정식 명칭을 기재하여 주십시오)

### 2.2. 게임물의 원래 명칭 (원제명)

(해당사항 없음 )

(해외에서 개발된 게임물일 경우 해당 국가에서 쓰이는 원래 명칭을 그 나라의 언어로 기재하여 주십시오)

### 2.3. 이전 등급 취득 여부 (해당 업체만 표기할 것)

(해당사항 없음 )

신청 게임물이 기존의 등급분류기관(영상물등급위원회, 게임위)을 통하여 등급분류를 받은 내용이 있다면 하단의 표를 작성하여 주시고, 내용상에서 변경된 부분과 희망등급을 표시하여 주십시오.(영상물등급위원회의 경우, 내용기술자(선정성, 폭력성 등)에 표기하지 말 것)

	등급분류번호 :	등급결정연령 :					
이전 등급	 선정성	 폭력성	 공포	 언어의 부적절성	 약물	 범죄	 사행성

과거에 등급분류를 받은 게임물을 다시 신청한 경우 신청 사유를 하단의 보기에서 표기하여 주시고, 해당내용이 없을 경우 하단에 상세히 기술하여 주십시오. (해당 란에 표시 하여 주십시오)

(해당사항 없음 )

- 패치, 업데이트 등을 통한 내용의 수정 및 추가
- 제작업자 또는 배급업자의 변경에 의한 등급분류신청
- 기타 (내용을 하단에 상세히 기술하여 주십시오)

### 2.4. 해외 등급분류 기관에서 취득한 등급

(해당사항 없음 )

신청 게임물이 해외등급분류기관에서 등급을 취득하였을 경우 취득한 등급을 기재하여 주십시오.

기관	등급
미국 ESRB	
유럽 PEGI	
호주 OFLC	
일본 CERO	
영국 BBFC	
기타 ( )	

## 2.5. 게임 장르

- |                                       |                                    |
|---------------------------------------|------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> 액션           | <input type="checkbox"/> 전략시뮬레이션   |
| <input type="checkbox"/> 대전액션 (격투게임)  | <input type="checkbox"/> 시뮬레이션     |
| <input type="checkbox"/> FPS (1인칭 슈팅) | <input type="checkbox"/> 퍼즐        |
| <input type="checkbox"/> 어드벤처         | <input type="checkbox"/> 에듀테인먼트    |
| <input type="checkbox"/> 스포츠          | <input type="checkbox"/> 베팅성 보드게임  |
| <input type="checkbox"/> 레이싱          | <input type="checkbox"/> 비베팅성 보드게임 |
| <input type="checkbox"/> RPG(비온라인)    | <input type="checkbox"/> 기타        |

## 2.6. 작동 플랫폼 및 온라인 접속 방식

- 작동 플랫폼 :
- PC/온라인     모바일     기타 (\_\_\_\_\_)
- 온라인 접속방식 : (해당사항 없음 )
- 인터넷 접속<sup>7)</sup>                       전용 네트워크 서비스<sup>8)</sup>
- 무선LAN<sup>9)</sup>                               모바일
- 기타<sup>10)</sup>

## 2.7. 이용가능계정 (해당사항 없음 )

2.7.1. 게임의 URL(사이트 주소) 또는 다운로드 URL (예) <http://www.grac.or.kr>

2.7.2. 게임 다운로드 및 접속 순서 (예) Nate - Game - 타이쿤 - Game

2.7.3. 일반 온라인 게임물 (최소 3개 이상 요망) (해당사항 없음 )

7) 인터넷 접속 : 일반 웹을 통해 접속하여 이용자들이 함께 이용 할 수 있는 경우 \*예: 캐주얼, 웹보드 게임, MMORPG 등

8) 전용네트워크서비스 : 전용기기 또는 소프트웨어를 이용하여 이용자들이 함께 이용 할 수 있는 경우  
\* 예: 스타크래프트의 Battle.net, XBOX360의 XBOX LIVE 등

9) 무선LAN : Wi-Fi 등의 무선 인터넷을 통하여 이용자들이 함께 이용 할 수 있는 경우(예. 닌텐도DS·PSP 등)

10) 기타 : 그 외 다른 방식으로 제공되는 온라인 접속방식

사용자 1	사용자 2	사용자 3
ID :	ID :	ID :
P/W :	P/W :	P/W :
주의 : 본 계정은 사전 심의 및 사후관리에서도 이용이 가능해야 합니다.		

2.7.4. MMORPG 이용가능계정(해당사항 없음 )

2.8. 과금 정책 (중복 선택 가능)

- 무료 게임(향후 유료화 계획 없음)
- 게임 다운로드 시 요금 청구
- 일/주/월 단위 정액제 요금
- 초/분/시간 단위 시간제 요금
- 매 회 게임 실행 시 요금 청구
- 부분 유료화
- 기타 ( )

2.9. 수익 방식 세부 기술 (해당하는 경우에만 기재) (해당사항 없음 )

2.9.1 이용자 1명이 사용가능한 계정수들과 구매한도액을 서술하여 주십시오.

(해당하는 경우에만 기재하십시오) (해당사항 없음 )

이용자 1명 기준 사용가능한 계정수	개
이용자 1명 기준 월 구매한도액	원
이용자 1명 기준 월 청소년 구매한도액	원

\* 월 구매한도 : 현금, 상품권 등의 수단으로 이용자 1명 기준 한달 간 가상현금(캐쉬 등), 아이템등을 구매할 수 있는 한도 (자신이 직접 구매한 금액 및 선물 받은 금액을 모두 포함)

2.9.2 무료 충전 서비스 방식 (해당사항 없음 )

- 무료 게임머니 지급방식
- 자동 보충 방식
- 배너클릭방식
- 이벤트 방식 (중복 선택 가능)
- 기타 (자세히 기록해 주십시오)

2.9.3 유료 충전 서비스는 어떠한 것인지 아래의 보기에서 선택해 주십시오.

(해당사항 없음 )

- 아바타 구입에 따른 게임머니 자동 지급 방식
- 현금으로 교환수단(아바타 등)을 구매하여 이를 게임머니로 교환하는 방식

기타 (자세히 기록해 주십시오)

**2.10. 유통 방식 (최종 이용자에게 어떠한 형식으로 게임물이 전달되는지를 기재하여 주십시오.)**

- 다운로드 방식 (실행 파일이 이용자 측에 저장)
  - 오픈마켓 서비스제공사 :
- 스트리밍 방식 (실행 파일이 이용자 측에 저장되지 않음)
- 기타 (자세히 기록해 주십시오)

**2.11 기타 (해당게임물만 표기할 것)**




- 업그레이드 중 아이템이 손실되는 경우가 있습니까?  
(예 :           , 아니오 :           )
- 가입 시 실명/성인 인증절차를 정확하게 갖추었습니까? (온라인 게임의 경우만)  
(예 :           , 아니오 :           )
- 게임에 대한 저작권 또는 유통권을 보유하고 있었습니까?  
(예 :           , 아니오 :           )
- 게임 콘텐츠에 포함된 초상권, 저작권을 보유하고 있었습니까?  
(예 :           , 아니오 :           )

## 제 2 장 게임물 내용정보

**각 항목에서 작성되는 내용은 반드시 스크린 샷을 포함되어야 하며, 스크린샷과 관련 자료 (대사집, 아이템리스트 등)는 설명서에 포함하여 주시기 바랍니다.**

### ■ 주요검토 항목

※ 부연설명을 읽어본 후 관련되는 내용이 있는 경우, 해당 내용을 상세하게 기재해 주시되 해당사항이 없는 경우 '해당사항 없음' 으로 기재하시기 바랍니다.

세 부 항 목	해 당 내 용
 선정성	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 성적인 표현 : 성적인 암시와 연상을 줄 수 있는 의상(팬티, 스타킹, 브래지어, 가죽옷 등), 과장된 신체부위, 음향(소리), 언어(대화), 행동(키스, 포옹, 애무 등), 예시(성적연상도구로서 채찍, 가죽벨트 등), 노출(부분적. 전체적으로 연상시키는 인간캐릭터 및 기타캐릭터의 성기, 엉덩이, 가슴, 유두 등의 노출)등</li> <li>- 성 행위 : 노골적, 암시적인 표현에 상관없이 모든 형태의 성교(성행위)를 의미함. 단 성행위 전단계인 포옹, 키스, 애무는 제외함.</li> </ul>
 폭력성	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 폭력적 표현 : 게임에 등장하는 사람, 동물, 생물체(로봇), 운송수단(차량, 비행기, 배 등), 건축물, 비적대적인 대상, 기타 대상에 대해 부상을 입히고, 피해를 주고, 죽이거나 파괴하고 혐오감과 공포감을 주는 모든 표현, 폭력적 표현과 관련된 모든 영상, 사운드, 효과음, 언어까지 포함</li> <li>- 선혈효과 : 핏자국, 고인 피, 튀기는 피, 획 날리는 피 등과 같은 선혈의 묘사 및 무기나 마법 등의 사용에 따른 충격 효과 등을 모두 포함</li> <li>- 신체/사체 훼손 : 총격, 둔기, 검, 기타 위험 도구를 이용하여 생명체(인간, 동물, 외계인, 기타 생명체 등)의 목, 팔, 귀, 코와 같은 신체/사체 일부를 절단 또는 가격하여 피해를 주거나, 불태우는 행동 등을 통해 신체/사체(팔다리, 살 조각 등)를 훼손시키는 것.</li> <li>- MMO(Massively Multi-player Online) 게임에서                         <ul style="list-style-type: none"> <li>(1) PvP(Player v.s. Player : 게임 이용자 간의 동의하의 대결) PK(Player Killing : 게임 상의 캐릭터가 동의 없이 다른 캐릭터를 공격하여 게임진행을 방해하는 행위</li> <li>(2) RvR(Region v.s Region : 지역 대 지역 간의 대결 ), GvG(Guild vs Guild: 길드 대 길드간의 대결)와 같은 다수의 이용자 간 대결</li> <li>(3) 대결의 결과에 따른 보상과 손실(경험치, 명성도, 아이템 등), 대결규칙, 제어장치 여부</li> </ul> </li> </ul>
 범죄	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 범죄 표현 : (1) 국가의 정체성을 손상시키고, 테러행위를 긍정적으로 묘사하며, 대량살인 및 학살과 같은 살상행위를 미화하는 등의 반국가적인 행동 (2) 범죄를 자세히 묘사해서 범죄 심리 또는 모방심리를 부추기는 행동</li> </ul>







[별지 제4호 서식]

게임물 내용수정 신고서				처리기간
				7일
신청인	성명(대표자명)		생년월일	(남 <input type="checkbox"/> , 여 <input type="checkbox"/> )
	상호(법인명)		사업자등록번호	-
	주소	(우편번호: - )		
	전화번호	대표전화: ( ) - / 휴대전화: ( ) -		
등급정보	게임명		결정등급	
	등급결정일		등급분류번호	
변경내용	게임물관리위원회 등급분류규정 제28조에 의하여 위와 같이 게임물 내용변경사항을 신고합니다.  년 월 일  신청인 (인)  <b>게임물관리위원회 위원장 귀하</b>			
<b>&lt;첨부서류&gt;</b> 1. 게임물 내용수정 기술서(별지 제5호 서식) 1부 2. 수정된 내용이 저장된 매체 (동영상 또는 사진이 저장된 CD-rom 등) (변경 전, 후에 대한 상세한 설명 및 외관 변경의 경우 비교 사진 포함)				

210mm×297mm

(신문용지 54g/m<sup>2</sup> (재활용품))



## 2. 내용 수정 정보

수정 내용	
수정 의도	
수정 내용	※ 지면이 부족할 경우 별지 첨부가능합니다.
<b>확인 자료 ( <input type="checkbox"/> 사진 / <input type="checkbox"/> 동영상 첨부)</b> (사진자료 첨부시 사진에 대한 설명을 반드시 첨부하여 주시기 바랍니다.)	

### 3. 기존 내용수정 및 등급분류 내역

#### 1) 기존 내용수정 내역

신청게임물의 기존 내용수정 내역을 기재하여 주시기 바랍니다.

일자	내용	등급재분류여부	등급기관

#### 2) 기존 등급분류 내역

내용수정을 통해 등급기관으로부터 등급재분류를 받은 내역이 있을 경우 기재하여 주시기 바랍니다.

일자	등급분류번호	등급내용	등급재분류여부	등급기관

상기 기재된 모든 사항은 허위사실이 없습니다.

년 월 일

신청인

(인)

<b>시험용 게임물 확인신청서</b>				처리기간
				7일
<b>신청인</b>	성명(대표자명)		생년월일	(남 □, 여 □)
	상호(법인명)		사업자등록번호	-
	주소	(우편번호 : - )		
	연락처	대표전화:( ) - /휴대전화:( ) - /FAX:( ) -		
<b>게임정보</b>	게임명		플랫폼	
	요청등급		신청장르	
	원작제목		원작자(국적)	( )
<b>평가개요</b>	평가자수 (게임물의 수)	(아케이드게임의 경우 게임물의 수)	평가영업장수 (아케이드게임)	아케이드게임의 경우만 해당
	평가기간	( )일간	접속 URL	
	테스트접속정보	아이디 비밀번호	테스트1          테스트2          테스트3	
	평가목적			
<p style="text-align: center;">게임물관리위원회 등급분류규정 제29조에 의하여 게임물에 대한 평가의 목적으로 위와 같이 시험용 게임물 확인을 신청합니다.</p> <p style="text-align: right; margin-right: 100px;">년    월    일</p> <p style="text-align: center;">신청인 (인)</p> <p style="text-align: center; font-size: 1.2em; font-weight: bold;">게임물관리위원회 위원장 귀하</p>				
<p>&lt;첨부서류&gt; ※ 신청양식의 시험용 게임물 내용기술서 1부 포함</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 게임물 사전 평가 계획서 1부(자유양식: 서비스 대상 및 일정 세부기술)</li> <li>2. 게임물의 주요 진행과정을 촬영한 동영상 (30분 이내 분량, avi, mpg, asf 등의 파일형식)</li> </ol>				

210mm×297mm

(신문용지 54g/m<sup>2</sup>(재활용품))

# 시험용 게임물 내용기술서

## □ 기본 정보

게임물명			
신청인			
플랫폼		장르	
게임물 개요	※ '게임물 개요'란 부족 시, 별지 양식 또는 게임설명서 대체 가능		

□ 주요 내용

1. 게임 내용에 다음 사항이 포함되어 있습니까?

<청소년 이용불가>

구분	내 용	해당사항
선정성	선정적인 노출이 직접적이고 구체적으로 묘사	예 <input type="checkbox"/> 아니오 <input type="checkbox"/>
	성행위를 묘사하거나 성매매, 동성애 등의 정상적이지 않은 성관계 묘사	예 <input type="checkbox"/> 아니오 <input type="checkbox"/>
	성행위 묘사 중 생식기 노출	예 <input type="checkbox"/> 아니오 <input type="checkbox"/>
	음란적 또는 성적 노출로 인한 선정적 표현	예 <input type="checkbox"/> 아니오 <input type="checkbox"/>
	음담 패설	예 <input type="checkbox"/> 아니오 <input type="checkbox"/>
폭력성	인간이나 동물에 대한 절단, 고문, 상당한 유혈 및 출혈, 학대 등과 같은 폭력묘사	예 <input type="checkbox"/> 아니오 <input type="checkbox"/>
	인간이나 동물에 대한 세부적이고 지속적인 폭력 표현(유혈 및 출혈)	예 <input type="checkbox"/> 아니오 <input type="checkbox"/>
	비무장 인간에 대한 폭력 또는 학대 표현	예 <input type="checkbox"/> 아니오 <input type="checkbox"/>
	범죄 행위에 악용될 수 있는 기법에 대한 세부적인 묘사(특히 폭력)	예 <input type="checkbox"/> 아니오 <input type="checkbox"/>
범죄 및 약물	마약대마초환각제 등 사용에 대한 미화	예 <input type="checkbox"/> 아니오 <input type="checkbox"/>
	반사회적 내용을 권장하거나 조장할 우려가 있는 표현	예 <input type="checkbox"/> 아니오 <input type="checkbox"/>
	도덕적, 종교적, 국가적 또는 기타 중요심을 불러일으키는 내용	예 <input type="checkbox"/> 아니오 <input type="checkbox"/>
	범죄행위를 묘사하여 조장하거나 모방하게 할 우려가 있는 내용	예 <input type="checkbox"/> 아니오 <input type="checkbox"/>
언어성	저속어 혹은 비속어가 있으며 표현의 정도가 청소년에게 유해한 내용	예 <input type="checkbox"/> 아니오 <input type="checkbox"/>



사행행위 등 모사	정보통신망 및 네트워크를 이용하여 연결된 게임기 간의 게임의 결과에 따라 상호 손익(경품 등 재산상 이익)이 직거래되는 내용	예 <input type="checkbox"/> 아니오 <input type="checkbox"/>
	게임의 결과로 얻은 점수 또는 게임머니를 현금화	예 <input type="checkbox"/> 아니오 <input type="checkbox"/>
	게임의 결과로 현금 또는 다른 물품을 제공받거나 취득할 수 있는 경우	예 <input type="checkbox"/> 아니오 <input type="checkbox"/>
	게임의 결과로 얻은 점수 또는 게임머니를 직간접 유통과정을 통해 유무형의 보상으로 제공	예 <input type="checkbox"/> 아니오 <input type="checkbox"/>
	온라인 게임물로서 베팅의 수단으로 사용되어 승패의 결과로 이용자간 이체될 수 있는 게임머니를 현금으로 직접구매 가능한 경우	예 <input type="checkbox"/> 아니오 <input type="checkbox"/>

기타	“정보통신망을 통해 제공하는 게임물의 경우 서비스하는 게임물 보다 높은 등급의 게임물 광고 게재” 가 있습니까?	예 <input type="checkbox"/> 아니오 <input type="checkbox"/>
----	--	---

**1항의 어느 항목 중 한 항목 이상 '예' 로 답한 경우, 게임에 '청소년이용불가' 등급을 신청한 것으로 본다. 단, 사행성에 관한 사항은 예외로 한다.**

2. 게임 내용에 다음 사항이 포함되어 있습니까?

**<15세이상 이용가>**

구분	내 용	해당사항
선정성	유두가 드러나지 않으며 선정적이지 않은 방법으로 여성의 가슴 묘사	예 <input type="checkbox"/> 아니오 <input type="checkbox"/>
	선정적이지 않게 여성의 둔부 묘사	예 <input type="checkbox"/> 아니오 <input type="checkbox"/>
폭력성	인간이나 동물에 대한 죽음이나 부상상해 표현에 대한 비사실적인 묘사	예 <input type="checkbox"/> 아니오 <input type="checkbox"/>
	신체훼손, 선혈의 비사실적인 묘사	예 <input type="checkbox"/> 아니오 <input type="checkbox"/>
범죄 및 약물	담배 또는 술의 이용을 자극하는 내용	예 <input type="checkbox"/> 아니오 <input type="checkbox"/>
	반사회적 내용(도덕, 종교, 국가 명예훼손 등)의 표현	예 <input type="checkbox"/> 아니오 <input type="checkbox"/>
	범죄의 미화	예 <input type="checkbox"/> 아니오 <input type="checkbox"/>
언어성	비속어, 저속어의 표현	예 <input type="checkbox"/> 아니오 <input type="checkbox"/>

기타	“정보통신망을 통해 제공하는 게임물의 경우 서비스하는 게임물 보다 높은 등급의 게임물 광고 게재” 가 있습니까?	예 <input type="checkbox"/> 아니오 <input type="checkbox"/>

2항의 어느 항목 중 한 항목 이상 '예' 로 답한 경우, 게임에 '15세이상이용가' 등급을 신청한 것으로 본다.

3. 게임 내용에 다음 사항이 포함되어 있습니까?

<12세이상 이용가>

구분	내 용	해당사항
선정성	신체의 노출이 다소 있으나 성적 욕구를 자극하지 않는 표현	예 <input type="checkbox"/> 아니오 <input type="checkbox"/>
폭력성	인간이나 동물에 대한 죽음이나 부상상해 표현에 대한 현저한 비사실적인 묘사	예 <input type="checkbox"/> 아니오 <input type="checkbox"/>
	가상 인물에 대한 폭력 표현	예 <input type="checkbox"/> 아니오 <input type="checkbox"/>
	인간이나 동물에 대한 그래픽 외적인 폭력 표현	예 <input type="checkbox"/> 아니오 <input type="checkbox"/>
기타	“정보통신망을 통해 제공하는 게임물의 경우 서비스하는 게임물 보다 높은 등급의 게임물 광고 게재” 가 있습니까?	예 <input type="checkbox"/> 아니오 <input type="checkbox"/>

3항의 어느 항목 중 한 항목 이상 '예' 로 답한 경우, 게임에 '12세이상이용가' 등급을 신청한 것으로 본다.

4. 게임 내용에 다음 사항이 포함되어 있습니까?

<전체이용가>

구분	내 용	해당사항
선정성	비선정적 노출	예 <input type="checkbox"/> 아니오 <input type="checkbox"/>
폭력성	비현실적인 가상 인물에 대한 간헐적인 폭력	예 <input type="checkbox"/> 아니오 <input type="checkbox"/>

	익살스런 내용에서의 간헐적인 폭력	예 <input type="checkbox"/> 아니오 <input type="checkbox"/>
	인간이나 동물에 대한 그래픽 외적인 약한 폭력 표현	예 <input type="checkbox"/> 아니오 <input type="checkbox"/>
기타	"정보통신망을 통해 제공하는 게임물의 경우 서비스하는 게임물 보다 높은 등급의 게임물 광고 게재" 가 있습니까?	예 <input type="checkbox"/> 아니오 <input type="checkbox"/>

1항, 2항, 3항의 모든 항목에 '아니오' 라고 답한 경우 4항의 답변과 상관없이 '전체이용가' 라는 등급을 신청한 것으로 본다.

**□ 게임물 구분**

○ 게임의 형태를 가장 잘 대변하는 항목에 체크하시기 바랍니다. 어떤 항목에도 부합하지 않을 경우 '기타'에 체크하시고, 게임 형태를 기술하여 주시기 바랍니다.

액션		MMORPG	
어드벤처		스포츠	
레이싱		격투게임	
보드게임		에듀테인먼트	
FPS (1인칭슈팅)		시뮬레이션	
퍼즐		전략시뮬레이션	
롤 플레이		캐주얼	
기 타			

**□ 계정 및 수익 방식**

연번	구분	내용					
1	계정 (각 3개 이상)	상대방 1	ID:	상대방 2	ID:	상대방 3	ID:
			P/W:		P/W:		P/W:
2	수익 방식 선택	<input type="checkbox"/> 정량제 <input type="checkbox"/> 정액제 <input type="checkbox"/> 부분 유료화 <input type="checkbox"/> 패키지판매 <input type="checkbox"/> 광고수익 <input type="checkbox"/> betatest로 수익 모델 없음 (중복 체크 가능)					

※ 상기의 계정은 사전 심의 및 사후관리에서도 이용 가능해야 함.

## □ 과금체계 정책

○ 귀사의 과금 체계에 대해서 간단하게 기술해 주십시오(50자 내외).

○ 회원 가입시 이용자 1명 기준 보유 가능한 최대 계정 수를 기술해 주십시오.

## □ 수익 방식 세부 서술

○ 귀사의 무료 충전 서비스는 어떠한 것인지를 아래 보기에서 선택해 주십시오.

- 무료 게임머니 지급 방식
- 자동 보충 방식
- 배너 클릭 방식
- 이벤트 방식
- 기타 ( )

○ 귀사의 유료 충전 서비스는 어떠한 것인지를 아래 보기에서 선택해 주십시오.

- 아바타 구입에 따른 게임머니 자동 지급 방식
- 게임 내 유통 머니를 충전하고 그 머니를 이용하여 게임머니를 충전하는 방식
- 기타 ( )

○ 귀사의 이용자들 간에는 게임머니를 어떠한 방식으로 교환 할 수 있는지 아래 보기에서 선택해 주십시오.

- 선물하기
- 고의로 게임머니 손실
- 아바타 구매
- 기타 ( )

○ 간접 충전 일일 한도액과 월 한도액은 얼마인지 서술하여 주십시오.(1인당 최대 한도액)

일일 한도액 (                      원),    월 한도액 (                      원)

※ 등급분류 신청 시 게임 기준으로 작성

□ **적법한 권리 및 사행성**

- 신청인이 본 게임에 대한 적법한 제작 및 유통 권리를 갖고 있는지 확인합니다.
- 신청한 게임에 사행적 요소가 있는지 확인합니다.

내 용	해당사항
게임에 대한 저작권 또는 유통권 보유	예 <input type="checkbox"/> 아니오 <input type="checkbox"/>
게임 콘텐츠에 포함된 초상권, 저작권 보유	예 <input type="checkbox"/> 아니오 <input type="checkbox"/>
2차 저작물인 경우 해당 콘텐츠에 사용권 보유	예 <input type="checkbox"/> 아니오 <input type="checkbox"/>
게임 구동을 위해 필요한 하드웨어에 대한 권원 등 보유	예 <input type="checkbox"/> 아니오 <input type="checkbox"/>
게임 콘텐츠 및 관련 하드웨어에 대하여 타인의 저작권 및 특허 등을 침해하고 있는가?	예 <input type="checkbox"/> 아니오 <input type="checkbox"/>
사행적으로 사용될 수 있는 아이템 구매환경이나 사행적 게임요소를 가지고 있는가?	예 <input type="checkbox"/> 아니오 <input type="checkbox"/>

※ 위 관련하여 명백히 타인의 초상권, 저작권, 특허 등을 위반한 것이 의심되는 경우에는 적법한 권원을 증명할 서류제출이 요구됩니다.

위 사실과 다름이 없음을 확인합니다.

담당자 서명 (인)

통화 가능한 전화번호 :

대표이사 서명 (인)

<b>시험용 게임물 확인증</b>			
확인 제 - 호			
성 명(대표자명)		상 호 (법인명)	
게 임 명			
원 작 제 목	(      )	원작자 (국적)	
플 랫 폼		시 험 등 급	
평 가 자 수 (게임물 개수)	명(개)	평 가 기 간	~
평가대상 영업장명 및 소재지 (아케이드게임에 한함)			
<p>게임물관리위원회 등급분류규정 제29조에 의하여 위와 같이 시험용 게임물 확인증을 교부합니다.</p> <p style="text-align: right; margin-top: 50px;">년    월    일</p> <p style="text-align: center; margin-top: 20px;"><b>게임물관리위원회 위원장</b></p>			

## 시험용 게임물 연장신청서

신청정보	게임명		확인증 번호	확인 제 - 호
	성명(대표자명)		상호(법인명)	
	주소	(우편번호: - )		
	전화번호	대표전화: 휴대전화:	총 연장횟수	1회 / 2회
	신청기간	~ ( )일간	연장기간	~ ( )일간

신청사유

※ 최초 시험용 게임물 확인신청 시의 게임 내용과 동일한 경우에만 총 2회에 걸쳐 연장신청을 하실 수 있습니다. (최초 신청 내용 외에 추가, 변경 사항이 있을 시에는 신청 불가함)

게임물관리위원회 등급분류규정 제29조에 의하여 위와 같이 시험 기간의 연장을 신청합니다.

년    월    일

신청인

(인)

### 게임물관리위원회 위원장 귀하

210mm×297mm

(신문용지 54g/m<sup>2</sup>(재활용품))

[별지 제9호 서식]

등급분류 이의신청서				처리기간
				15일
신청인	성명(대표자명)		생년월일	(남 <input type="checkbox"/> ,여 <input type="checkbox"/> )
	상 호(법인명)		사업자등록번호	-
	주 소	(우편번호: - )		
	전 화 번 호	대표전화: ( ) - / 휴대전화: ( ) -		
등급정보	게 임 물 명		플 랫 폼	
			장 르	
	부 여 등 급		등급분류번호	
	접 수 일 자		등급 결정일	
신청사유	※ 신청 사유란 부족 시, 별지(자유 양식) 사용 가능			
게임물관리위원회 등급분류규정 제33조에 의하여 위와 같이 등급분류 결정 또는 등급거부 결정에 대하여 이의를 신청합니다.				
년 월 일				
신 청 인 (인)				
<b>게임물관리위원회 위원장 귀하</b>				
<첨부서류>				
1. 게임물 내용설명서(자유양식) 1부				
2. 등급분류증명서 및 등급분류결정서 사본 각 1부				
3. 등급거부 사유서(등급거부일 경우) 사본 1부				
4. 게임물의 주요 진행과정을 촬영한 동영상 (30분 이내 분량, avi, mpg, asf 등의 파일형식으로 제출함)				

210mm×297mm

(신문용지 54g/m<sup>2</sup>(재활용품))



## 게임물 등급분류증명서

1. 등급분류번호 :        제        호
2. 등        급 :
3. 상 호(법인명) :
4. 성 명(대표자) :
5. 제 명(원제명) :
6. 제작자(국 적) :
7. 규격 및 용도 :










「게임산업 진흥에 관한 법률」 제22조에 따라  
위와 같이 등급을 분류·결정하였습니다.

20    년    월    일

게임물관리위원회 위원장

## 게임물 등급분류 결정서

등 급 정 보	게 임 명	플 랫 폼					
		장 르					
	접 수 일 자	등급 결정일					
	결 정 등 급						
등 급 분 류  결 정 사 유							
내용정보 표시사항	 선정성	 폭력성	 공 포	 언 어	 약 물	 범 죄	 사행성
	-	-	-	-	-	-	-
기타사항							

<b>등급분류증명서 재교부신청서</b>				처리기간
				15일
<b>신청인</b>	성명(대표자명)		생년월일	(남 <input type="checkbox"/> , 여 <input type="checkbox"/> )
	상호(법인명)		사업자등록번호	-
	주소	(우편번호: - )		
	전화번호	대표전화: ( ) - /휴대전화: ( ) -		
<b>등급정보</b>	게임명		플랫폼 / 장르	/
	결정등급		등급분류번호	
	접수일자		등급결정일	
<b>신청사유</b>	해당사항	<input type="checkbox"/> 훼손 <input type="checkbox"/> 분실 <input type="checkbox"/> 기타		
	사유 ※ 훼손, 분실 또는 기타의 사유를 정확하게 기술할 것			
게임물관리위원회 등급분류규정 제35조에 의하여 위와 같이 등급분류증명서의 재교부를 신청합니다.				
년 월 일				
신청인				(인)
<b>게임물관리위원회 위원장 귀하</b>				
<첨부서류> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 사업자등록증 사본 1부(행정정보 공동이용 대상)</li> <li>2. 게임물제작업자등록증 또는 게임물배급업자등록증 사본 1부</li> <li>3. 법인등기부등본 1부(법인의 경우, 행정정보 공동이용 대상)</li> <li>4. 대표자 인감증명서 1부(개인의 경우, 행정정보 공동이용 대상)</li> <li>5. 등급분류증명서 재교부 수수료 입금증 1부</li> <li>6. 개인정보수집 이용제공 동의서 1부</li> <li>7. 행정정보 공동이용 동의서 1부</li> <li>8. 기타 추가자료</li> </ol>				



[별지 제14호 서식]

<b>상호명· 대표자 변경 신청서</b>			처리기간
			15일
신청 구분	상호명 <input type="checkbox"/> 대표자명 <input type="checkbox"/>	사업자등록 번호	
<b>신 고 내 용</b>			
변 경 전	상호명(법인명)	생년월일	(남 <input type="checkbox"/> ,여 <input type="checkbox"/> )
	대표자명	전화번호	(    )
	소재지		
변 경 후	상호명(법인명)	생년월일	(남 <input type="checkbox"/> ,여 <input type="checkbox"/> )
	대표자명	전화번호	(    )
	소재지		
<p>본인은 게임물관리위원회 등급분류규정 제35조에 의하여 위와 같이 상호명·대표자명 변경을 신청하며, 이 건 업무 처리와 관련하여 「전자정부법」 제21조 제1항에 따른 행정정보의 공동이용을 통하여 담당자가 확인사항을 확인하는 것에 동의합니다.</p> <p style="text-align: right; margin-right: 100px;">년    월    일</p> <p style="text-align: center;">신 청 인 <span style="float: right;">(인)</span></p> <p style="text-align: center; font-size: 1.2em; font-weight: bold; margin-top: 20px;">게임물관리위원회 위원장 귀하</p>			
<p>&lt;첨부서류&gt;</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 변경 전·후 사업자등록증 사본 각 1부</li> <li>2. 법인등기부등본(말소사항 포함, 법인인 경우) 1부</li> <li>3. 대표자 개인정보 수집·이용 동의서 각 1부</li> <li>4. 기타 추가 자료(위원회에서 제출 요구 시)</li> </ol>			

210mm×297mm

(신문용지 54g/m<sup>2</sup>(재활용품))

## 공익목적 게임물 확인신청서

신청인	성 명		생 년 월 일	(남 <input type="checkbox"/> ,여 <input type="checkbox"/> )
	상호명 (법인명)		사업자등록번호	(없음 <input type="checkbox"/> )
	주 소	( 우편번호 :       -       )		
	연 락 처	대표전화:(    ) -    /휴대전화:(    ) -    /FAX:(    ) -		
		메일주소:		
게임정보	게 임 명		플 랫 폼	
	신청 장르		접속 URL (홈페이지주소)	(없음 <input type="checkbox"/> )
	게임물 개요			

게임물관리위원회 등급분류규정 제30조에 의하여 위와 같이 공익목적 게임물로 확인을 신청합니다.

년    월    일

신 청 인 (인)

### 게임물관리위원회 위원장 귀하

- <첨부서류> ※ 신청양식의 공익목적 비영리 게임물 내용기술서 1부 포함
1. 게임물 내용 설명서 1부(자유양식: 게임 내용 등 스크린샷 첨부 세부기술)
  2. 게임물의 주요 진행과정을 촬영한 동영상 (30분이내 분량, avi 등의 파일형식)
  3. 게임 실행 파일

210mm×297mm

(신문용지 54g/m<sup>2</sup>(재활용품))

## 공익목적 게임물 내용기술서

### □ 기본 정보

게임물명			
신청인			
플랫폼		장르	
게임물 개요	※ '게임물 개요'란 부족 시, 별지 양식 또는 게임설명서 대체 가능		

## □ 주요 내용

1. 게임 내용에 다음 사항이 포함되어 있습니까?

구분	내용	해당사항
선정성	선정적인 노출이 간접적이고 제한된 표현 이상으로 여성의 가슴, 둔부 묘사 (직접적인 노출도 포함입니다)	예 <input type="checkbox"/> 아니오 <input type="checkbox"/>
	성행위를 묘사하거나 성매매 등의 정상적이지 않은 성관계 묘사	예 <input type="checkbox"/> 아니오 <input type="checkbox"/>
	성범죄를 직·간접적 묘사	예 <input type="checkbox"/> 아니오 <input type="checkbox"/>
	음란적 또는 성적 노출로 인한 선정적 표현	예 <input type="checkbox"/> 아니오 <input type="checkbox"/>
	음담 패설	예 <input type="checkbox"/> 아니오 <input type="checkbox"/>
폭력성	인간이나 동물에 대한 죽음, 부상 상해 (절단, 고문, 유혈 및 출혈, 학대) 등과 같은 사실적인 폭력 표현	예 <input type="checkbox"/> 아니오 <input type="checkbox"/>
	사실적인 무기류 표현	예 <input type="checkbox"/> 아니오 <input type="checkbox"/>
	비무장 인간에 대한 폭력 또는 학대 표현	예 <input type="checkbox"/> 아니오 <input type="checkbox"/>
	폭력적인 영상, 음악, 음향효과, 언어 표현	예 <input type="checkbox"/> 아니오 <input type="checkbox"/>
	캐릭터의 외모, 의상, 행동을 통한 경미한 수준 이상의 혐오감과 공포감 표현	예 <input type="checkbox"/> 아니오 <input type="checkbox"/>
	이용자간 대결에 따른 보상이나 손실의 제한적이거나 직접적인(약탈) 표현	예 <input type="checkbox"/> 아니오 <input type="checkbox"/>
	범죄 행위에 악용될 수 있는 기법에 대한 세부적인 묘사(특히 폭력)	예 <input type="checkbox"/> 아니오 <input type="checkbox"/>
범죄 및 약물	마약, 대마초환각제 등 사용에 대한 미화	예 <input type="checkbox"/> 아니오 <input type="checkbox"/>
	담배 또는 술의 이용을 자극하는 내용	예 <input type="checkbox"/> 아니오 <input type="checkbox"/>
	도덕적, 종교적, 국가적 또는 기타 중요성을 불러일으키는 반사회적 내용의 표현	예 <input type="checkbox"/> 아니오 <input type="checkbox"/>
	범죄의 미화 및 행위를 묘사하여 조장하거나 모방하게 할 우려가 있는 내용	예 <input type="checkbox"/> 아니오 <input type="checkbox"/>
언어성	비속어, 저속어의 표현	예 <input type="checkbox"/> 아니오 <input type="checkbox"/>



사행행위 등 모사	정보통신망 및 네트워크를 이용하여 연결된 게임기 간의 게임의 결과에 따라 상호 손익(경품 등 재산상 이익)이 직거래되는 내용	예 <input type="checkbox"/> 아니오 <input type="checkbox"/>
	게임의 결과로 얻은 점수 또는 게임머니를 현금화	예 <input type="checkbox"/> 아니오 <input type="checkbox"/>
	게임의 결과로 현금 또는 다른 물품을 제공받거나 취득할 수 있는 경우	예 <input type="checkbox"/> 아니오 <input type="checkbox"/>
	게임의 결과로 얻은 점수 또는 게임머니를 직간접 유통과정을 통해 유무형의 보상으로 제공	예 <input type="checkbox"/> 아니오 <input type="checkbox"/>
	온라인 게임물로서 베팅의 수단으로 사용되어 승패의 결과로 이용자간 이체될 수 있는 게임머니를 현금으로 직접구매 가능한 경우	예 <input type="checkbox"/> 아니오 <input type="checkbox"/>
기타	정보통신망을 통해 제공하는 게임물의 경우 '12세이상이용가' 등급의 광고 게재" 가 있습니까?	예 <input type="checkbox"/> 아니오 <input type="checkbox"/>

**1항의 어느 항목 중 한 항목 이상 '예' 로 답한 경우, 유통목적 영리 게임물 로 공익목적 비영리 게임물에 해당 하지 않는 것으로 본다. ( 일반 게임물 등급분류 신청이 필요함 )**

2. 게임 내용에 다음 사항이 포함되어 있습니까?

구분	내 용	해당사항
선정성	특기사항 없음 (노출 표현 없음)	예 <input type="checkbox"/> 아니오 <input type="checkbox"/>
	신체의 노출이 경미하게 있으나 성적 욕구를 자극하지 않는 표현 (해당내용 없으면 예 표시)	예 <input type="checkbox"/> 아니오 <input type="checkbox"/>
폭력성	특기 사항 없거나 극히 단순한 무기류 표현 (해당내용 없으면 예 표시)	예 <input type="checkbox"/> 아니오 <input type="checkbox"/>
	공격이나 타격에 따른 단순한 영상표현 (해당내용 없으면 예 표시)	예 <input type="checkbox"/> 아니오 <input type="checkbox"/>
	경미한 수준의 혐오감 및 공포감 표현 (해당내용 없으면 예 표시)	예 <input type="checkbox"/> 아니오 <input type="checkbox"/>
	경미한 수준의 폭력적인 영상, 음향, 언어 사용 (해당내용 없으면 예 표시)	예 <input type="checkbox"/> 아니오 <input type="checkbox"/>
언어성	특기사항 없거나 경미한 수준의 비속어, 저속어의 표현 (해당내용 없으면 예 표시)	예 <input type="checkbox"/> 아니오 <input type="checkbox"/>

**2항의 전 항목에 '예' 로 답한 경우, 공익목적 비영리 게임에 해당하는 것으로 본다.**

□ 게임물 구분

○ 게임의 형태를 가장 잘 대변하는 항목에 체크하시기 바랍니다. 어떤 항목에도 부합하지 않을 경우 '기타'에 체크하시고, 게임 형태를 기술하여 주시기 바랍니다.

격투게임		교육용	
레이싱		롤플레이	
보드게임		스포츠	
시뮬레이션		액션	
어드벤처		전략시뮬레이션	
캐주얼		퍼즐	
FPS (1인칭슈팅)		MMORPG	
기 타			

□ 계정

○ 회원 가입 시 이용자 1명 기준 보유 가능한 최대 계정 수를 기술해 주십시오.

접속 URL (홈페이지 주소)	해당 내용 없음
	예 <input type="checkbox"/> 아니오 <input type="checkbox"/>

연번	구분	내용					
1	계정 (각 3개 이상)	테스트 1	ID :	테스트 2	ID :	테스트 3	ID :
			P/W :		P/W :		P/W :

※ 상기의 계정은 신청 및 사후관리에서도 이용 가능해야 함.

□ 과금체계 유의사항

○ 공익목적 게임물 이므로 유료화 내용은 없어야 하며, 1,000만원 이상 기부금 모집 시 「기부금품의 모집 및 사용에 관한 법률」을 따라야 합니다.

## □ 적법한 권리 및 사행성

- 신청인이 본 게임에 대한 저작권 등 적법한 제작 및 유통 권리를 갖고 있는지 확인합니다.
- 신청한 게임에 사행적 요소가 있는지 확인합니다.

내 용	해당사항
게임에 대한 저작권 또는 유통권 보유	예 <input type="checkbox"/> 아니오 <input type="checkbox"/>
게임 콘텐츠에 포함된 초상권, 저작권 보유	예 <input type="checkbox"/> 아니오 <input type="checkbox"/>
2차 저작물인 경우 해당 콘텐츠에 사용권 보유	예 <input type="checkbox"/> 아니오 <input type="checkbox"/>
게임 콘텐츠에 대하여 불법적으로 저작권을 도용하고 있는가?	예 <input type="checkbox"/> 아니오 <input type="checkbox"/>
사행적으로 사용될 수 있는 아이템 구매환경이나 사행적 게임요소를 가지고 있는가?	예 <input type="checkbox"/> 아니오 <input type="checkbox"/>

※ 위 관련하여 저작권에 대한 적법한 권리를 증명할 서류를 제출하여야 합니다.

## □ 유의사항

- 확인증 발급 이후 게임 내용상의 변경이 있을 경우 등급미필게임물로 처벌을 받을 수 있습니다.
- 확인증 발급 이후 게임물 내용정보 표시에 따라 게임화면에 표시하여야 합니다.

위 사실과 다름이 없음을 확인합니다.

신청인 서명 (인)  
통화 가능한 전화번호 :

## 공익목적 게임물 확인증

확인 제

-

호

접수번호 :

성 명,  
(상 호 (법인명))

게 임 명

플 랫 폼

신청 장르

게임물관리위원회 등급분류규정 제30조에 의하여 위와 같이 공익목적 게임물로 확인증을 교부합니다.

년 월 일

게임물관리위원회 위원장

[별지 제17호 서식]

제명 변경 신청서		처리기간
		15일
등급정보	성명, (상호 (법인명))	
	게임명	
	부여등급	
	등급분류번호	
신청내용	원제명	
	변경제명	
	사유	※ 신청 사유란 부족 시, 별지(자유 양식) 사용 가능
게임물관리위원회 등급분류규정 제39조에 의하여 위와 같이 게임물의 제명 변경을 신청합니다.		
년    월    일		
신청인		(인)
<b>게임물관리위원회 위원장 귀하</b>		

210mm×297mm

(신문용지 54g/m<sup>2</sup> (재활용품))