

등급분류 규정

제정 2014. 6. 20.
개정 2016. 3. 18.
개정 2019. 6. 28.
개정 2020. 2. 21.
개정 2020. 11. 27.
개정 2022. 10. 7.
개정 2023. 1. 13.
개정 2023. 10. 5.
[개정 2024. 4. 5.](#)

제1장 총칙

제1조(목적) 이 규정은 「게임산업진흥에 관한 법률」(이하 ‘[게임산업법](#)’이라 한다), 동법 시행령 및 시행규칙에 따라 게임물관리위원회로부터 위탁받은 사항과 그 시행에 필요한 사항을 규정함을 목적으로 한다.<[개정 2024. 4. 5.](#)>

제2조(기본정신) 게임콘텐츠등급분류위원회(이하 ‘위원회’라 한다)는 [게임산업법](#) 제21조에 따라, 등급분류를 함에 있어 게임물의 윤리성·공공성을 확보하고, 청소년을 보호하며 게임물의 창의성, 자율성을 존중하여야 한다.<[개정 2024. 4. 5.](#)>

제3조(등급분류의 원칙) 위원회의 등급분류 규정은 게임물관리위원회의 규정을 따른다.

- 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 게임산업법 제2조 제1호에서 규정한 게임물로서, 국내 유통·이용제공을 목적으로 제작된 게임물은 동 법 제21조 제1항에 따라 그 게임물의 내용에 관하여 등급분류를 받아야 한다.<개정 2024. 4. 5.>

② 제1항의 대상은 정보통신 플랫폼(게임물 이용을 위한 것으로 정보처리 능력을 가진 전자적 장치 또는 체계를 말한다. 이하 ‘플랫폼’이라 한다)에 따라 다음 각 호와 같이 구분한다.

1. 개인용 컴퓨터(PC) 게임물(PC에서 구동되는 게임물)
2. 비디오 게임물(게임이용을 주된 목적으로 하는 기기에서 구동되는 게임물)
3. 기타 게임물(제1호 내지 제2호에서 규정된 게임물 외에 디지털 TV를 통해 제공이 되거나, 플래시 등을 이용하여 제작된 저용량 게임물 및 이용자가 직접 제작하여 배포하는 게임물 등)

제4조의2(등급분류 효력) 제4조에 따라 새롭게 등급분류 받거나, 등급분류 받은 게임물을 다른 플랫폼으로도 이용·제공 하려는 경우 별표4의 기준에 따

라 기존의 등급분류 효력을 유지한다.

제2장 등급분류 기준

제1절 등급분류

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

1. 선정성: 키스, 포옹, 신체노출, 성행위, 훔쳐보는 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 같다.<개정 2024. 4. 5.>

1. 전체이용가: 누구나 이용할 수 있는 게임물<개정 2024. 4. 5.>
2. 12세이용가: 12세 미만은 이용할 수 없는 게임물<개정 2024. 4. 5.>
3. 15세이용가: 15세 미만은 이용할 수 없는 게임물<개정 2024. 4. 5.>
4. 청소년이용불가: 청소년은 이용할 수 없는 게임물<개정 2024. 4. 5.>

② 제1항의 규정에 따라 청소년이용불가 등급으로 심의 의결된 게임물은 게임물관리위원회로 이첩한다.

제7조(등급분류기준) 게임산업법 제21조 제7항에 따른 게임물의 등급분류

기준은 다음 각 호와 같다.<개정 2024. 4. 5.>

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 음란, 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

우

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 간접적인 수준의 성적인 표현을 할 수 있는 경우<개정 2024. 4. 5.>

바. 이용자로 하여금 캐릭터가 게임 내에서 간접적인 수준의 성적인 표현을 하도록 유도하는 경우<개정 2024. 4. 5.>

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

가. 성기 등이 완전노출된 것은 아니지만, 선정적인 신체노출이 과도하게 표현된 경우<개정 2024. 4. 5.>

나. 성행위, 유사 성행위가 영상에서 구체적으로 표현되지 않은 경우<개정 2024. 4. 5.>

다. 성행위, 유사 성행위를 표현하는 음향 또는 언어가 지나치지 않은 경우<개정 2024. 4. 5.>

라. 특정 성별이나 집단에 대해 성적으로 차별적이거나 비하적인 묘사가 있는 경우<개정 2024. 4. 5.>

- 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 경우<개정 2024. 4. 5.>
- 아. 이용자로 하여금 캐릭터가 게임 내에서 구체적이고 직접적으로 선정적인 행위를 하도록 유도할 수 있는 경우<개정 2024. 4. 5.>

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. 혐오감과 공포감을 유발하는 요소가 없거나 단순하게 표현된 경우<개정 2024. 4. 5.>
 - 나. 무기류의 표현이 없거나 극히 단순하게 표현된 경우
 - 다. 선혈의 표현이 없는 경우<개정 2024. 4. 5.>
 - 라. 신체훼손 표현이 없는 경우<개정 2024. 4. 5.>
 - 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. 혐오감과 공포감을 유발하는 요소가 경미하게 표현된 경우<개정 2024. 4. 5.>
 - 나. 무기류가 경미하게 표현된 경우<개정 2024. 4. 5.>

- 다. 선혈이 경미하게 표현된 경우<개정 2024. 4. 5.>
 - 라. 신체훼손 표현이 만화적이거나 사실적인 묘사가 없는 경우<개정 2024. 4. 5.>
 - 마. 폭력적인 느낌을 주는 영상, 음악, 음향효과, 언어가 경미하게 표현된 경우<개정 2024. 4. 5.>
 - 바. 사용자간 대결이 가능한 게임으로서, 대결의 결과에 따른 손실이 있으나 과도하지 않는 경우
3. 15세이용가: 폭력적이거나 혐오감과 공포감을 유발하는 요소가 사실적으로 표현된 경우
- 가. 혐오감과 공포감을 유발하는 요소가 비교적 사실적으로 표현되었으나 반복적이지 않은 경우<개정 2024. 4. 5.>
 - 나. 무기류의 표현이 사실적으로 묘사되어 있으나 과도하지 않는 경우
 - 다. 선혈이 사실적으로 묘사되어 있으나 과도하지 않는 경우 또는 사실적으로 표현되어 있지 않으나 과도한 경우<개정 2024. 4. 5.>
 - 라. 신체훼손에 대한 묘사가 경미한 경우
 - 마. 폭력적인 느낌을 주는 영상, 음악, 음향효과, 언어가 과도하지 않은 경우
 - 바. 사용자간 대결이 가능한 게임으로서, 대결의 결과에 따른 보상이나 손실이 약탈이 아닌 형태로 존재하되, 이에 대한 제어장치(안전지역, 공격자에 대한 벌칙 등)가 있는 경우
4. 청소년이용불가: 폭력적이거나 혐오감과 공포감을 유발하는 요소가 과도하게 표현된 경우
- 가. 혐오감과 공포감을 유발하는 요소가 과도하며 구체적, 반복적으로 표현된 경우<개정 2024. 4. 5.>
 - 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 손실이 존재하는 경우

제10조(범죄 및 약물 기준) 게임물의 범죄 및 약물에 대한 세부기준은 다음 각 호와 같다.

1. 전체이용가: 범죄 및 약물이 묘사된 부분이 없는 경우<개정 2024. 4. 5.>

2. 12세이용가: 범죄 및 약물이 묘사된 부분이 경미한 경우<개정 2024. 4. 5.>

가. 범죄 표현이 경미하게 묘사된 경우<개정 2024. 4. 5.>

나. 음주 및 흡연 표현이 등장하나 상호작용이 없고 단순히 배경 또는 오브젝트, 문자 형태로 표현된 경우<개정 2024. 4. 5.>

3. 15세이용가: 범죄 및 약물이 간접적으로 묘사된 경우<개정 2024. 4. 5.>

가. 범죄 표현이 있으나 반복적이지 않은 경우<신설 2024. 4. 5.>

나. 음주 및 흡연이 표현되어 있으나 구체적이지 않은 경우<신설 2024. 4. 5.>

4. 청소년이용불가: 범죄 및 약물이 구체적, 직접적으로 묘사된 경우<개정 2024. 4. 5.>

가. 범죄가 직접적으로 묘사되었거나 이용자의 선택에 따라 자유로이 범죄 행위에 참여 가능한 경우<개정 2024. 4. 5.>

나. 이용자 선택에 따라 자유롭게 음주, 흡연, 규제 약물 사용이 가능한 경우<신설 2024. 4. 5.>

다. NPC의 음주, 흡연, 규제 약물 사용 표현이 구체적이고 사실적으로 묘

사된 경우<신설 2024. 4. 5.>

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

1. 전체이용가: 저속한 언어, 비속어, 욕설 표현이 없는 경우<개정 2024. 4. 5.>
2. 12세이용가 : 저속한 언어, 비속어, 욕설이 경미하게 표현된 경우<개정 2024. 4. 5.>
3. 15세이용가: 저속한 언어, 비속어, 욕설이 간접적으로 표현되어 있거나 반복적이지 않은 경우<신설 2024. 4. 5.>
4. 청소년이용불가: 저속한 언어, 비속어, 욕설이 구체적, 반복적으로 표현된 경우<개정 2024. 4. 5.>

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 현저히 약하여 청소년에게 문제가 없는 경우<개정 2024. 4. 5.>
 - 가. <삭제, 개정 2024. 4. 5.>
 - 나. <삭제, 개정 2024. 4. 5.>
 - 다. <삭제, 개정 2024. 4. 5.>
2. 12세이용가: 사행행위 모사 및 사행심 유발의 정도가 경미한 경우로서 게임의 내용 중 일부에서 사행행위 모사 표현이 있으나 이용자의 참여가 불가능한 경우<개정 2024. 4. 5.>
 - 가. <삭제, 개정 2024. 4. 5.>
 - 나. <삭제, 개정 2024. 4. 5.>
 - 다. <삭제, 개정 2024. 4. 5.>

3. 15세이용가: 사행행위 모사 및 사행성 유발의 정도가 제한적인 경우로서 게임의 내용 중 일부에서 사행행위 모사 표현이 있고 이용자의 참여가 가능한 경우<개정 2024. 4. 5.>

가. <삭제, 2024. 4. 5.>

4. 청소년이용불가: 사행행위 모사 가 구체적이고 사행성 유발의 정도가 과도한 경우<개정 2024. 4. 5.>

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 자는 해당 게임물마다 제작 또는 배급하는 자는 상호, 등급 및 게임물내용정보와 게임물의 운영에 관한 정보를 게임산업법 제33조 및 동법 시행령 제19조에 따라 표시하여야 한다.
<개정 2024. 4. 5.>

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

1. 선정성
2. 폭력성
3. 공포
4. 언어
5. 약물

6. 범죄

7. 사행성<개정 2024. 4. 5.>

제15조(표시방법 등) ① 게임산업법 제33조, 동법 시행령 제19조 제2항 별 표3의 표시방법에 따라 게임물의 상호, 이용등급 및 내용정보를 표기하여야 하며 게임물 이용등급은 등급별로 별표 1의 색상으로 표기한다.<개정 2024. 4. 5.>

② 위원회는 표시방법 등이 적절하지 아니하다고 판단되는 경우에는 이를 수정하도록 권고할 수 있다.<개정 2024. 4. 5.>

제3장 사행성게임물 확인

제16조(원칙) ① 위원회는 게임산업법 제21조 제4항, 제7항, 동법 시행규칙 제8조 제3항에 따라 사행성 확인을 위한 기준과 절차의 객관성과 합리성을 확보하여야 한다.<개정 2024. 4. 5.>

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 게임산업법 제22조 제2항에 해당하는 경우에는 등급거부를 할 수 있으며 동조 제4항에 해당하는 경우에는 등급취소를 하여야 한다.<개정 2024. 4. 5.>

제17조(사행성 확인 사항) 게임산업법 제21조 제7항, 동법 시행규칙 제8조 제3항 및 이 규정 제16조에 따라 게임물의 사행성 확인을 위해서는 다음과 같은 요소를 종합적으로 고려하여야 하며 이에 해당하는 게임물은 사행성게

임물로 심의 의결하여 게임물관리위원회로 이첩한다.<개정 2024. 4. 5.>

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. 「정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률」 제2조제1항제1호의 정보통신망을 통하여 베팅이나 배당의 내용을 모사한 카드게임이나 화투놀이 등의 게임물이 게임머니를 현금으로 직접 구매하거나 선물 또는 이체 등이 가능한 경우

제4장 절차

제18조(등급분류신청) ① 게임산업법 제21조 제1항에 따라 등급분류를 받으려는 자는 별지 제1호의 게임물등급분류신청서에 게임물내용설명서와 다음 각 호의 자료를 첨부하여 위원회에 제출하여야 한다.<개정 2024. 4. 5.>

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
 4. 정보통신망을 통하여 제공되는 게임물의 경우에는 당해 게임물에 접속하여 이용할 수 있는 계정을 기재한 서류
 5. 게임물 내용정보 기술서(별지 제2호)
- 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 포함하

지 아니한다.

④ 등급분류신청의 철회는 게임물의 등급분류 결정을 위한 회의 개최 1일전 까지 가능하며, 이 경우 철회의사표시 도달 즉시 효력이 발생한다.

⑤ 신청인이 기간 내에 보완을 완료하지 아니하였을 때에는 그 이유를 밝혀 접수된 신청을 되돌려 보낼 수 있다.

⑥ 등급분류 간소화 절차에 따라 등급분류를 신청하는 경우는 게임산업법 제 21조의 10에 따른다.<개정 2024. 4. 5.>

제19조(위원회 회의) ① 위원회의 회의는 주 1회 이상 개최함을 원칙으로 하되, 상정안건의 수를 감안하여 증감할 수 있다.

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

③ 위원회는 사무국 해당 직원으로 하여금 회의자료 준비, 회의록 작성 등 회의운영을 위한 제반업무를 지원하게 할 수 있다.

④ 위원장은 사무국 해당 직원으로 하여금 회의 개시 1일전까지 안건과 관련 자료를 위원들에게 통보하여야 한다. 다만, 시급을 요하거나 불가피한 경우에는 예외로 한다.

제20조(출장검토) 출장검토 신청을 접수받은 경우에는 게임물관리위원회와 협의하여 진행한다.

제21조(출장검토 절차) ① 출장검토를 신청하고자 하는 자는 그 사유를 기재한 별지 제3호의 출장검토신청서를 등급분류 신청 시에 추가로 제출하여야 한다.

② 출장검토 신청을 접수받은 경우에는 등급분류회의에 상정하여 7일 이내

에 출장검토 대상 여부 등을 확인하여 그 결과를 신청인에게 통보하여야 한다. 다만, 출장 검토의 대상인지 여부가 명백하지 않은 경우에는 위원회에 상정하여 확인한다. 이때 위원회에 상정할 때까지 소요되는 기간은 처리기간에 포함하지 아니한다.

제22조(회의록 등) ① 위원회는 위원회 회의 내용을 상세히 기록하고, 회의에 참석한 위원이 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.

제23조(게임물의 내용수정) ① 게임산업법 시행규칙 제9조의2 제1항에 해당되어 게임물의 내용을 수정하려는 자는 별지 제4호의 게임물내용수정신고서와 수정내용을 기술한 별지 제5호의 게임물내용수정기술서를 첨부하여 위원회에 제출하여야 한다. 다만 내용수정 없이 등급분류를 받은 게임물을 기술적으로 보완하거나 개선하는 경우는 제외한다.<개정 2024. 4. 5.>

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 분류 받은 등급을 유지하게 하는 것을 말한다.
2. 등급재분류통보 : 신고된 내용이 등급의 변경을 요할 정도로 수정된 경우로서 게임산업법 제21조 제5항 후단에 따라 새로이 등급분류를 받게 하는 것을 말한다.<개정 2024. 4. 5.>

③ 위원회는 신고 받은 날부터 7일 이내에 제2항의 조치를 취해야 하나, 제출

된 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 신청서의 보완에 소요되는 기간(보완을 위하여 신청서를 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 [게임산업법](#) 제21조 제1항에 따라 등급분류를 신청하여야 한다.<개정 2024. 4. 5.>

1. 이용방식이 현저하게 변경되거나 게임의 계정사항(특정게임이용자의 게임이용정보 또는 내용을 말한다)이 승계되지 아니하여 [게임산업법](#) 제21조 제5항에 따른 내용수정범위를 초과하는 경우<개정 2024. 4. 5.>

2. [게임산업법](#) 제22조 제2항에 따른 등급분류 거부 사유에 해당하거나 거짓 그 밖의 부정한 방법으로 내용수정을 신고한 경우<개정 2024. 4. 5.>

⑧ 위원회가 제7항에 따라 내용수정 신고를 반려하는 경우에는 그 반려 이유를 기재한 서류를 신고인에게 교부하여야 하며, 신고인은 서류를 교부받은 날(신청인이 내용수정신청을 철회한 날 포함)부터 반려 사유에 해당하는 내용을 내용수정신고 이전의 내용으로 제공하여야 한다. 다만, 반려 사유에 해당하지 않는 내용을 표시하여 동일한 내용으로 내용수정신고를 할 수 있다.

<개정 2024. 4. 5.>

제23조의2(내용수정신고 게임물의 재분류절차) 게임산업법 제21조 제5항의 등급재분류 대상임을 통보받은 게임물에 대하여는 그 사실을 송달받은 날로부터 7일 이내에 새로이 등급분류신청 하여야 한다. 다만, 등급재분류결정 사실을 송달받은 날로부터 등급 재분류 사유에 해당하는 내용을 내용수정신고 이전의 내용으로 제공하여야 한다. 다만 등급 재분류 사유에 해당하지 않는 내용을 표시하여 동일한 내용으로 내용수정신고를 할 수 있다.<개정 2024. 4. 5.>

제24조의3(경미한 내용수정신고의 처리) 위원회는 이 규정 제23조 제1호에 해당하는 내용수정신고 중 단순한 이벤트나 기존에 등급유지통보된 내용과 유사하여 그 결정을 준용할 수 있는 경우 위원회 운영규정 제14조제2항에 따라 위원장에게 그 처리를 위임할 수 있다.

제24조(등급분류의 거부) ① 위원회는 등급분류를 신청한 게임물이 게임산업법 제22조 제2항에 해당하는 경우 등급분류를 거부할 수 있다.<개정 2024. 4. 5.>

② 게임산업법 제22조 제2항의 ‘다른 법률의 규정에 의하여 규제 또는 처벌 대상이 되는 행위 또는 기기’라 함은 다음 각 호의 예시를 포함한다.<개정 2024. 4. 5.>

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 이용

자 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」, 「아동·청소년의 성보호에 관한 법률」 등에 의하여 규제 또는 처벌대상이 되는 경우

③ 게임산업법 제22조 제2항 규정에 의하여 등급분류를 거부 하려는 때에는 이를 결정하기 전에 신청인에게 의견진술의 기회를 주어야 한다.<개정 2024. 4. 5.>

④ 위원회가 등급분류 거부를 결정한 경우에는 그 거부 이유를 구체적으로 기재한 서류를 지체 없이 신청인에게 교부하여야 하며, 신청인은 서류를 교부받은 날로부터 10일 이내에 소명할 수 있다.

⑤ 위원회는 신청인의 소명을 검토하여 거부여부를 확정한다. 다만, 신청인이 기한 내에 소명하지 않는 경우에는 등급분류 거부를 확정한다.

⑥ 제2항에 따라 등급분류 거부 결정을 받은 자는 그 거부이유를 해소하여 다시 등급분류를 신청할 수 있다.

제25조(등급분류의 취소) ① 위원회가 게임산업법 제22조 제4항에 따라 등급분류 결정을 취소 하려는 때에는 이를 결정하기 전에 신청인에게 의견진술의 기회를 주어야 한다.<개정 2024. 4. 5.>

② 위원회가 등급분류의 취소 결정을 한 경우에는 그 취소 이유를 구체적으로

로 기재한 서류를 지체 없이 신청인에게 교부하여야 하며, 신청인은 제2항의 서류를 교부받은 날로부터 10일 이내에 소명할 수 있다.

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

제26조(게임물관리위원회로의 이첩 등) ① 위원회는 신청된 게임물이 청소년이용불가 등급으로 심의 의결된 경우 당해 게임물을 게임물관리위원회로 이첩하여야 한다.

② 위원회가 게임물을 이첩하는 결정을 하려 하는 때에는 이를 결정하기 이전에 신청인에게 의견진술의 기회를 주어야 한다.

③ 위원회가 게임물을 이첩하는 결정을 한 경우에는 그 이첩 이유를 구체적으로 기재한 서류를 지체 없이 신청인에게 교부하여야 하며, 신청인은 서류를 교부받은 날로부터 7일 이내에 소명할 수 있다.

④ 위원회는 신청인의 소명을 검토하여 이첩여부를 확정한다. 단, 신청인이 기한 내에 소명하지 않는 경우에는 게임물을 게임물관리위원회로 이첩한다.

제27조(이의신청의 절차 등) 게임산업법 제23조 제1항에 따른 등급분류의 결정 또는 거부결정에 대하여 이의가 있는 자는 결정의 통지를 받은 날부터 30일 이내에 게임물관리위원회로 신청하여야 한다.<개정 2024. 4. 5.>

제28조(등급분류 통보) ① 위원회는 이용등급을 결정한 게임물에 대해 별지 제6호의 등급분류증명서를 신고인에게 교부하여야 한다.

② 위원회는 등급분류 결정 통보 시 해당 신청자에게 결정근거와 결정사유 및 게임물 내용정보가 명시된 별지 제7호의 등급분류결정서를 통보하여야 한다.

제29조(증명서 재교부 및 명의변경 등) ① 게임산업법 제22조 제3항에 따라 교부받은 등급분류증명서를 재교부 신청할 때에는 별지 제8호의 등급분류 증명서재교부신청서와 해당서식에서 지정하고 있는 각 호의 첨부서류를 위원회에 제출하여야 하며, 위원회는 재교부 사유를 검토하고 접수일로부터 15일 이내에 처리하여야 한다. <개정 2024. 4. 5.>

② <삭제 2024. 4. 5.>

② 등급분류결정 게임물에 대한 명의변경, 상호, 대표자명이 변경될 경우 별지 제9호, 제10호 서식에 따른 변경신청서(첨부서류 포함)를 위원회에 제출하여야 하며, 위원회는 신청서 접수일로부터 15일 이내에 처리하여야 한다. 다만, 첨부서류 보완에 소요되는 기간은 처리기간에 포함하지 아니한다.<개정 2024. 4. 5.>

제30조(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.

③ 이 규정 제4조의2에도 불구하고 등급분류 받은 게임물에 대하여 동일 게임물을 다시 등급분류를 신청한 경우 처리 기간을 15일 이내로 한다.<개정 2024. 4. 5.>

제31조(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.

제32조(수수료) ① 게임산업법 제41조 제2항 각 호에 해당하는 자는 문화체육관광부 장관의 승인을 얻어 위원회가 정한 별표 2의 등급분류 수수료 조건표에 따라 수수료를 납부하여야 한다.<개정 2024. 4. 5.>

② 이 규정 제18조 제4항의 규정에 의해 철회 처리된 게임물의 경우 다음 각 호의 기준을 따른다.<개정 2024. 4. 5.>

1. 등급분류거부예정 결정 이후 철회한 경우는 수수료 환불이 불가함
2. 담당자 배정 전 접수대기 중 철회한 경우에는 ‘등급분류 수수료’를 전액 환불함
3. 담당자 배정 후 전문검토 중 철회한 경우에는 ‘등급분류 수수료’의 50% 금액을 환불함

제33조(게임물 제명) ① 위원회는 게임물 등급분류 신청 시 다음 각 호에 해당하는 경우 철회권고, 보완 등의 조치를 할 수 있다.

1. 게임의 규칙(종류)을 제목으로 사용하여 다른 게임물과 구별되지 않는 경우
2. 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 제 11호의 제명변경신청서를 위원회에 제출하여야 하며, 위원회는 신청서 접수 일로부터 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.

제34조(기타) 이 규정과 관련법령에서 정하지 않은 서식은 공문으로 같음하여 사용할 수 있다.

부칙(2014. 6. 20)

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

부칙(2016. 3. 18)

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

부칙(2019. 6. 28)

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

부칙(2020. 2. 21)

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

제2조(효력) 시행일 이전에 등급분류 받은 게임물에 대해서도 제4조의2에 따라 동일하게 적용한다.

부칙(2020. 11. 27)

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

부칙(2022. 10. 7)

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

부칙(2023. 1. 13)

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

부칙(2023. 10. 5)

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

부칙(2024. 4. 5)

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(제32조 관련)

(별표 3) 사행성 확인 기준 (제17조 관련)

(별표 4) 등급분류효력 유지기준 (제4조의2 관련)

별지 제 1 호 게임물 등급분류신청서

별지 제 2 호 게임물 내용정보기술서

별지 제 3 호 출장검토 신청서

별지 제 4 호 게임물 내용수정 신고서

별지 제 5 호 게임물 내용수정 기술서

별지 제 6호 게임물 등급분류증명서

별지 제 7호 게임물 등급분류결정서

별지 제 8호 등급분류필증 재교부신청서

별지 제 9호 명의변경 신청서

별지 제 10호 상호명·대표자명 변경 신청서

별지 제 11호 제명 변경 신청서

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

(별표 1)

이용등급표시의 등급별 배경 및 서체 색상 (제17조 제1항 관련)

등급	배경 색상	웹 색상		서체 색상
		RGB	HEX (16진수)	
전체이용가	초록색	rgb(68, 163, 66)	#44A342	흰색
12세이용가	파란색	rgb(67, 105, 177)	#4369B1	흰색
15세이용가	노란색	rgb(249, 184, 70)	#F9B846	흰색
청소년이용불가	빨간색	rgb(163, 22, 57)	#A31639	흰색

(별표 2)

등급분류 수수료 조건표(제32조 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	
콘솔	320,000원			2군	2.0		
포터블	전용게임기	200,000원		NON 네트워크 1.0	3군	비한글 1.5	
기타 (플래시, 다운로드 게임 등)		10 MB 미만	30,000원				
		10~100 MB	40,000원				
		100~300 MB	80,000원				

- 1) 출장검토의 경우 등급분류 수수료에 부산/울산/경남지역 50만원, 경북/전라/충청지역 70만원, 서울/경기/강원/제주 90만원을 추가 가산함
- 2) 등급분류증명서 제교부 수수료는 3만원으로 책정함
- 3) 상시고용인 50인 미만이며 연매출액 50억 원 이하의 중소기업인 경우 심의수수료의 50%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/TPS, 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)
- * 단, 베팅성 게임을 제외한 복합장르의 게임으로서 2가지 이상의 장르가 적용되는 게임의 경우, 주된 게임 내용에 해당하는 장르의 수수료 조건을 우선 따름.
- 한글화 여부 구분 : 게임콘텐츠(심의신청자료 포함)의 한글화 여부

(별표 3)

사행성 확인 기준(제17조 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 진행시에 지속적으로 유료 아이템이 사용되지 않아야 한다.
2. 게임 진행의 결과(점수 및 아이템)가 이용자 간 이체(선물하기 포함)되지 않아야 한다.
3. 자동진행 아이템을 유료로 판매해서는 아니 된다.
4. CD 또는 패키지 형태의 게임물은 쿠폰 및 시리얼 코드 등 별도의 충전수단을 통해 게임머니를 충전해서는 아니 된다.
5. 배경화면 및 연출 등이 게임의 진행 및 결과에 영향을 미쳐 사행심을 부추기지 않아야 한다.
6. 특정 연출, 이벤트, 세레머니 등을 포함한 화면 효과를 제공하는 경우에는 게임물내용설명서에 명확히 기재하여야 한다.

(별표 4)

등급분류효력 유지기준 (제4조의2관련)

게임물 내용상 등급의 변경을 요하지 않을 정도에 한하여 각호에 따라 등급분류효력을 유지한다.

1. 등급분류효력 유지 가능 플랫폼

가. 'PC 게임물', '비디오 게임물', '모바일 게임물', '기타게임물' 중 어느 하나로 등급분류 받은 게임물은 다른 플랫폼으로도 등급분류 효력을 유지한다.

나. 삭제 <2023.1.13.>

다. 삭제 <2023.1.13.>

2. 등급분류효력 유지 플랫폼 제외 대상

가. [게임산업법](#) 제2조제1의2호 가목 ~ 바목에 해당하는 게임물. 단, 동법 시행령 별표2 제8호에 해당하는 게임물은 제외한다.

[별지 제1호 서식]

게임물 등급분류 신청서				처리기간 15일
신청인	대표자 성명		생년월일	(남 <input type="checkbox"/> , 여 <input type="checkbox"/>)
	주 소	(우편번호 : -)		
	상 호(법인명)		계 임 명	
원작정보	원 작 제 목		원작 제조사	
	원 작 국 적		개 발 연 도	
	각색(한글화)여부		각 색 자	
배급정보	배 급 자		희망신청등급	
	플 랫 폼		장 르	

게임콘텐츠등급분류위원회 등급분류규정 제19조에 의하여 위와 같이 등급분류를 신청합니다.

년 월 일
신 청 인 (인)
연 락 처 : () -

게임콘텐츠등급분류위원회 위원장 귀하

<구비서류>

- 공통서류

- 사용설명서 1부 (한글 또는 MS-word 파일 업로드)

[사용설명서에는 게임의 주요 줄거리(시나리오) 요약, 주요 캐릭터, 주요 아이템 등에 대한 설명, 전투장면, 게임조작방법, 대사집(스크립트 파일), Hotkey에 관한 내용 등 상세한 내용이 포함되어야 합니다]

- 게임물내용정보기술서 1부 (지정양식)
- 게임물의 주요 진행과정을 촬영한 동영상 (30분 이내의 분량으로 PC에서 실행가능한 파일 mpg, avi, asf 등으로 제출하여야 하며 게임의 주요내용이 포함되어야 합니다)
- 게임물제작업자등록증 또는 게임물배급업자등록증
- 등급분류 수수료 무통장 입금증 사본 (등급분류 수수료 무통장 입금계좌 : 부산은행 113-2004-4371-08
예금주 : 게임콘텐츠등급분류위원회)
※ 등급분류 신청 철회 시, 수수료의 환불은 게임콘텐츠등급분류위원회 등급분류 규정 제31조 따라 진행되오니 확인바랍니다.
- 초상권 및 라이선스 관련 서류(필요한 경우)

o PC게임

- 실행 가능한 게임물(관련 프로그램 파일)
- 도서(책자)에 부수된 게임물의 경우에는 게임물제작업자 또는 배급업자의 위임장 (도서출판업자가 신청하는 경우)
- cheat 코드(존재하는 경우)

o 온라인 게임

- 실행 가능한 게임물(관련 프로그램 파일)
- 당해 게임물에 접속하여 이용할 수 있는 계정(개발자 계정 포함)
- 도서(책자)에 부수된 게임물의 경우에는 게임물제작업자 또는 배급업자의 위임장 (도서출판업자가 신청하는 경우)
- 특히 온라인게임의 경우 사용설명서에 주요진행장면, 전투장면, 요금충전방법, 아이템 거래가격 등 게임진행과 관련한 상세한 정보가 포함되어야 합니다.

수 수 료

게임콘텐츠등급분류위원회
규정에 의함

o 비디오게임

- 전용게임기기(PS2, PS3, PSP, X-box 등)
- 게임CD
- cheat 코드(존재하는 경우)

※ 온라인 등급분류 신청의 경우, 본 신청서의 기입양식과 일부 변경이 있을 수 있음

210mm×297mm

(신문용지 54g/m²(재활용품))

[별지 제2호 서식]

게임물 내용정보 기술서

신청업체명	
게임명	
대표이사 성명	

1장. 신청 게임 정보	1
1. 담당자 연락처	1
2. 신청 게임 정보	1
2장. 게임물 내용정보		
1. 선정성	7
2. 폭력성	9
3. 약물 및 범죄	10
4. 언어	15
5. 사행성	16
6. 동영상 편집물에 대한 시간정보	18
7. 게임물내용설명서	19

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 등급필증 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)

이전 등급	필증발급기관 :		등급분류번호 :				등급내용 :	
	 신청성	 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"/> 슈팅 (FPS 포함)/ TPS
<input type="checkbox"/> 어드벤처
<input type="checkbox"/> 롤플레이팅
<input type="checkbox"/> 스포츠
<input type="checkbox"/> 레이싱 | <input type="checkbox"/> 시뮬레이션 (전략 / 경영 포함)
<input type="checkbox"/> MMORPG
<input type="checkbox"/> 캐주얼
<input type="checkbox"/> 퍼즐 / 보드
<input type="checkbox"/> 에듀테인먼트
<input type="checkbox"/> 기타 _____ |
|---|--|

2.6. 작동 플랫폼 및 온라인 접속 방식

- 작동 플랫폼 :
 - PC/단독형
 - PC/온라인
 - 전용게임기기(콘솔)
 - 기타
- 온라인 접속방식 : (해당사항이 없는 경우)
 - 인터넷 접속¹⁾
 - 전용 네트워크 서비스²⁾
 - 무선LAN³⁾
 - 모바일
 - 기타⁴⁾

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 이용 할 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 게임콘텐츠등급분류위원회에 그 변경에 대해 신고하셔야 합니다. 등급분류받은 게임을 타 사이트 및 새로운 사이트에서 서비스 하려고 할 경우가 이에 해당됩니다.**

반드시 이를 양지해 주시길 바랍니다.

* 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).

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

- 소매점 판매 (콘솔 및 PC 패키지 게임)
- 다운로드 방식 (실행 파일이 이용자 측에 저장)
- 스트리밍 방식 (실행 파일이 이용자 측에 저장되지 않음)
- 임베디드 (셋탑박스, 네비게이션, 휴대전화 등의 기기가 생산될 때 함께 탑재되는 형식)
- 기타 (자세히 기록해 주십시오)

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

[현재상태] 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

2.13. 기타 (해당게임물만 표기할 것)

· 유상으로 판매하는 확률형 아이템(캡슐형, 강화형, 합성형 등)이 있습니까?

(예 : _____, 아니오 : _____)

· 최근 3년간 연 평균 매출액이 1억원 이하인 중소기업입니까?(게임산업법 시행령 제19조제3항제3호 해당여부)

(예 : _____, 아니오 : _____)

· 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 청소년 이용불가입니까?
(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 :)

- 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 안에 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)등을 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 ⁵⁾ 입니까?/게임 시스템상 필연적 ⁶⁾ 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 아이টে를 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 등 에 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/비 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 : 유명, 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 ²⁾ (경험치, 명성도, 아이템 등 획득)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
‘이용자 간 대결’에 따른 손실 ²⁾ (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 기술해주시십시오.

①이용자간 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 자세히 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 씹는 담배를 포함한 담배류 흡연, (2) 모든 종류의 술과 이와 유사한 특성을 가진 음료 복용, (3) 환각을 유도하는 분드, 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 분드, 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, 뽁 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(금칙어 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 베팅을 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 전후맥락을 자세히 기술하십시오.

5.2. 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 상응하는 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"/>

[사례] 위에서 언급된 것에 대해서 구체적으로 기술해 주십시오.
 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, 기기 도매가격 등)

■ 게임물내용설명서

위 사실과 다름이 없음을 확인합니다.

년 월 일
신청인 (인)

출장검토 신청서				처리기간
				7일
신청정보	대표자 성명		상 호 (법인명)	
	주 소	(우편번호: -)		
	출장지 주소	※ 출장지 약도 첨부 요망		
	전 화 번 호	대표전화:() - /휴대전화:() - /FAX:()		
	게 임 명		장 르	
신청사유	<p>출장검토가 필요한 이유에 대해서 기재해 주십시오.</p> <p>예) 기기특성 상 이동이 불가하다 등</p>			
게임물 규격	가로 × 세로 × 높이(단위: cm) :			
<p>게임콘텐츠등급분류위원회 등급분류규정 제21조에 의하여 위와 같이 출장검토를 신청합니다.</p> <p style="text-align: right; margin-right: 100px;">년 월 일</p> <p style="text-align: center; margin-top: 20px;">신 청 인 (인)</p> <p style="text-align: center; font-weight: bold; margin-top: 20px;">게임콘텐츠등급분류위원회 위원장 귀하</p>				

210mm×297mm

(신문용지 54g/m²(재활용품))

[별지 제4호 서식]

게임물 내용수정 신고서				처리기간
				7일
신청인	대표자 성명		생년월일	(남 <input type="checkbox"/> , 여 <input type="checkbox"/>)
	상호(법인명)		사업자등록번호	-
	주소	(우편번호: -)		
	전화번호	대표전화: () - / 휴대전화: () -		
등급정보	게임명		결정등급	
	등급결정일		등급분류번호	
변경내용				
게임콘텐츠등급분류위원회 등급분류규정 제22조에 의하여 위와 같이 게임물 내용변경사항을 신고합니다.				
년 월 일				
신청인 (인)				
게임콘텐츠등급분류위원회 위원장 귀하				
<첨부서류>				
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/㎡(재활용품))

[별지 제5호 서식]

게임물 내용수정 기술서

※ 작성시 유의사항

- ① 계정은 수정된 내용을 바로 확인할 수 있어야 하며, 최소 3개의 계정을 제공해주시기 바랍니다.
예) 장소, 퀘스트등의 내용을 바로 확인가능한 곳에 캐릭터 위치 / 확인가능한 레벨의 캐릭터
- ② 변경된 내용이 확인 가능한 스크린샷 자료 및 동영상을 첨부하여 주시기 바랍니다.
- ③ 자료 내용이 미비하거나 불충분할 경우 추가적인 자료의 제출이 필요할 수 있습니다.
- ④ 이용자에게 공개되는 패치노트보다 더 자세한 수준의 내용을 기술하여 주시기 바랍니다.

1. 기본정보

담당자 연락처				
성명			연락가능시간	
연락처	전화번호:	휴대전화:	팩스번호:	
게임물 기본정보				
구동 플랫폼	<input type="checkbox"/> PC패키지 <input type="checkbox"/> PC / 온라인 <input type="checkbox"/> 전용게임기기 () <input type="checkbox"/> 기타 ()			
사이트 및 계정	사이트 주소	http://		
	계정:			
	비밀번호:			
장르	<input type="checkbox"/> 액션 (대전격투 포함)		<input type="checkbox"/> 시뮬레이션 (전략 / 경영 포함)	
	<input type="checkbox"/> 슈팅 (FPS 포함)		<input type="checkbox"/> MMOG	
	<input type="checkbox"/> 어드벤처		<input type="checkbox"/> 퍼즐 / 보드	
	<input type="checkbox"/> 롤플레이		<input type="checkbox"/> 에듀테인먼트	
	<input type="checkbox"/> 스포츠		<input type="checkbox"/> 기타 ()	
	<input type="checkbox"/> 레이싱			
내용 수정 방식	<input type="checkbox"/> 온라인 배포 방식 (다운로드 이후 자가설치)			
	<input type="checkbox"/> 온라인 배포 방식 (자동 업데이트)			
	<input type="checkbox"/> 추가패키지 판매			
	<input type="checkbox"/> 기타 _____			
게임물 개요 (수정 부분)	※ 해당 사항을 모두 표기해 주시고 그 외 사항은 간략히 서술해 주시기 바랍니다.			
	<input type="checkbox"/> 게임 시스템 및 UI 수정 (추가)		<input type="checkbox"/> 버그 및 게임밸런스 수정	
	<input type="checkbox"/> 캐릭터 수정 (추가)		<input type="checkbox"/> 아이템 수정 (추가)	
	<input type="checkbox"/> 퀘스트 및 시나리오 등 내용상의 변경		<input type="checkbox"/> 과금체계 수정 (추가)	
	<input type="checkbox"/> 영상 및 음향 효과 수정 (추가)		<input type="checkbox"/> 배경 및 맵 수정 (추가)	
	<input type="checkbox"/> 기타 수정사항 (간략히 기술하여 주시기 바랍니다)			
	_____ _____ _____			

- 이 양식은 계속 추가하여 사용할 수 있습니다.

2. 내용 수정 정보

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

3. 기존 내용수정 및 등급분류 내역

1) 기존 내용수정 내역

신청계입물의 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)

게임물 등급분류증명서

1. 등급분류번호 :
2. 등 급 :
3. 상호(법인명) :
4. 성명(대표자) :
5. 제명(원제명) :
6. 제작자(국적) :
7. 규격 및 용도 :










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

20 년 월 일

게임콘텐츠등급분류위원회

게임문화재단 이사장

게임물 등급분류 결정서

등급정보	게임명	플랫폼					
		장르					
	접수일자	등급결정일					
	결정등급						
등급분류 결정사유							
내용정보 표시사항	 선정성	 폭력성	 공포	 언어	 약물	 범죄	 사행성
	-	-	-	-	-	-	-
기타사항							

[별지 제8호 서식]

등급분류필증 재교부신청서				처리기간
				15일
신청인	대표자성명		생년월일	(남 <input type="checkbox"/> , 여 <input type="checkbox"/>)
	상호 (법인명)		사업자등록번호	-
	주소	(우편번호: -)		
	전화번호	대표전화: () - /휴대전화: () -		
등급정보	게임명		플랫폼 / 장르	/
	결정등급		등급분류번호	
	접수일자		등급결정일	
신청사유	해당사항	혜손 <input type="checkbox"/> 분실 <input type="checkbox"/> 기타 <input type="checkbox"/>		
	사유 ※ 혜손, 분실 또는 기타의 사유를 정확하게 기술할 것			
게임콘텐츠등급분류위원회 등급분류규정 제28조에 의하여 위와 같이 등급분류필증의 재교부를 신청합니다.				
년 월 일				
신청인 (인)				
게임콘텐츠등급분류위원회 위원장 귀하				
<첨부서류>				
1. 사업자등록증 사본 1부(행정정보 공동이용 대상)				
2. 게임물제작업자등록증 또는 게임물배급업자등록증 사본 1부				
3. 법인등기부등본 1부(법인의 경우, 행정정보 공동이용 대상)				
4. 대표자 인감증명서 1부(개인의 경우, 행정정보 공동이용 대상)				
5. 등급분류필증 재교부 수수료 입금증 1부				
6. 개인정보수집 이용제공 동의서 1부				
7. 행정정보 공동이용 동의서 1부				
8. 기타 추가자료				

210mm×297mm

(신문용지 54g/m² (재활용품))

상호명· 대표자 변경 신청서			처리기간
			15일
신청 구분	상호명 <input type="checkbox"/> 대표자명 <input type="checkbox"/>	사업자등록 번호	
신 고 내 용			
변경 전	상호명(법인명)	생년월일	
	대표자명	전화번호	()
	소재지		
변경 후	상호명(법인명)	생년월일	
	대표자명	전화번호	()
	소재지		
<p>본인은 게임콘텐츠등급분류위원회 등급분류규정 제28조에 의하여 위와 같이 상호명·대표자명 변경을 신청하며, 이 건 업무 처리와 관련하여 「전자정부법」 제21조제1항에 따른 행정정보의 공동이용을 통하여 담당자가 확인사항을 확인하는 것에 동의합니다.</p> <p style="text-align: right;">년 월 일</p> <p style="text-align: center;">신 청 인 (인)</p> <p style="text-align: center;">게임콘텐츠등급분류위원회 위원장 귀하</p>			
<p><첨부서류></p> <ol style="list-style-type: none">1. 변경 전·후 사업자등록증 사본 각 1부2. 법인등기부등본(말소사항 포함, 법인인 경우) 1부3. 대표자 개인정보 수집·이용 동의서 각 1부4. 기타 추가 자료(위원회에서 제출 요구 시)			

제명 변경 신청서		처리기간
		15일
등급정보	성명, (상호 (법인명))	
	게임명	
	부여등급	
	등급분류번호	
신청내용	원제명	
	변경제명	
	사유	※ 신청 사유란 부족 시, 별지(자유양식) 사용 가능
게임콘텐츠등급분류위원회 등급분류규정 제33조에 의하여 위와 같이 게임물의 제명 변경을 신청합니다.		
년 월 일		
신청인		(인)
게임콘텐츠등급분류위원회 위원장 귀하		

210mm×297mm

(신문용지 54g/m² (재활용품))