

게임이용자보호방안 인증제 신청방법

게임 정보	게 임 명	※ [게임명 - 실제 게임종류 형태]로 게임명 기재 예시) GUCC 지유씨씨 포커 - 7포커								
	구성게임물	※ 별도의 등급분류번호를 받지 않은 구성 게임물 기재 (게임 내 탭으로 표기되어 함께 포함되어 있는 게임물을 말함) ※ 예시 1 : 7포커, 하이로우, 홀덤 ※ 예시 2 : 고스톱, 맞고								
	플 랫 폼	<input type="checkbox"/> PC/온라인 <input type="checkbox"/> MOB/모바일								
	게임형태	<ul style="list-style-type: none"> • 등급분류번호가 다른 게임물이면서 동일재화를 사용할 경우 확인자료 중복 작성 불필요. 단, 실행파일(온라인/모바일)이 다른 경우는 별도 접수 필요 • 이에 중복되는 자료 중 1부의 신청서에만 확인자료를 첨부하고 그 외 동일재화 게임물은 각 (확인자료를 첨부한)신청서에 기준이 되는 게임물의 명칭을 기재하여 중복 작성 방지 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p style="text-align: center; background-color: #e0e0e0;">예 시</p> <p>▷ 지유씨씨 포커 - 7포커 (PC) (등급분류 번호 A 보유)</p> <p>▷ 지유씨씨 포커 - 로우바둑이 (PC) (등급분류 번호 B 보유)</p> <p>위 두가지 게임물이 동일재화 사용 게임물일 경우, 지유씨씨 포커 - 7포커 (PC) 인증 신청서에 확인자료 첨부, 지유씨씨 포커 - 로우바둑이 (PC) 신청서 내 아래와 같이 기재</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="text-align: center; background-color: #e0e0e0;">게임형태</td> <td style="text-align: center;"><input checked="" type="checkbox"/> 동일 재화 게임 (지유씨씨 포커 - 7포커 (PC))</td> </tr> </table> </div>	게임형태	<input checked="" type="checkbox"/> 동일 재화 게임 (지유씨씨 포커 - 7포커 (PC))						
	게임형태	<input checked="" type="checkbox"/> 동일 재화 게임 (지유씨씨 포커 - 7포커 (PC))								
	장 르	<input type="checkbox"/> 포커 <input type="checkbox"/> 고스톱 / 섯다 <input type="checkbox"/> 기타 (_____)								
	테스트 계정	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td colspan="2" style="text-align: center; background-color: #e0e0e0;">계정 1</td> </tr> <tr> <td>ID : _____</td> <td>PW : _____</td> </tr> <tr> <td colspan="2" style="text-align: center; background-color: #e0e0e0;">계정 2</td> </tr> <tr> <td>ID : _____</td> <td>PW : _____</td> </tr> </table> <p>※ 각 계정은 손실한도를 확인 할 수 있을 정도의 재화가 있어야 함</p>	계정 1		ID : _____	PW : _____	계정 2		ID : _____	PW : _____
	계정 1									
	ID : _____	PW : _____								
	계정 2									
ID : _____	PW : _____									
사 이 트										
개 발 사										
퍼블리셔										
등급 정보	등급분류번호									
	등급분류 결정일자	※ 등급분류를 받은 마지막 날짜 기재								
	최신 내용수정일자	※ 가장 최신 내용수정을 받은 날짜 기재								

1 법정의무 사항 [필수]

※ 유의사항

1. 법정의무 사항은 게임물 등급분류 증명서로 해당 항목의 확인자료를 갈음합니다.
2. 단, [월 게임머니 구매한도 제한]과 [본인인증 강화] 항목에 대한 확인자료는 **반드시** 첨부해야 합니다.
3. 등급분류를 받아 확인자료를 제출하지 않아도 인증 심의를 위해 법정의무 사항을 확인합니다.

1. 게임산업진흥에 관한 법률 시행령 [별표 2] 제8호 “가~바” 목

근 거	『게임산업진흥에 관한 법률』 제28조 제8호 및 동법 시행령 제17조 [별표 2] 제8호 “가 ~ 바” 목
-----	---

1.1. 월 게임머니 구매한도 제한

해 설	<ul style="list-style-type: none"> • 구매한도 시스템 스크린샷 첨부 (경고 메시지 등)
-----	---

1.2. 채널링 서비스 운영

해 설	<ul style="list-style-type: none"> • 채널링 서비스를 운영 중일 경우, 채널링을 통한 구매한도 제한 관련 첨부자료와 관련 내용도 서술하여야 함 • 채널링을 통해서 서비스 되는 경우 채널링 사이트에서 구매한 금액 및 다른 게임물 이용자로부터 증여 등을 통하여 받는 것도 구매한도에 합산되어야 함
-----	---

1.3. 1회 게임머니 사용한도 제한

해 설	<ul style="list-style-type: none"> • 1회 게임머니 사용한도 제한에 대한 스크린샷 첨부
-----	---

1.4. 게임이용 상대방 선택 금지

해 설	<ul style="list-style-type: none"> • 무료로 제공하는 별도의 게임머니만을 사용하는 경우 및 게임물 이용자 1명이 1회 게임에서 사용할 수 있는 게임머니가 “가”목에 따른 구매한도 규모에 따라 지급될 수 있는 게임머니의 200분의 1을 초과하지 않는 경우는 예외
-----	--

1.5. 게임의 자동 베팅 금지

해 설	<ul style="list-style-type: none"> • 자동베팅 금지에 대한 스크린샷 첨부
-----	---

1.6. 본인인증 강화

해 설	<ul style="list-style-type: none"> • 「전자서명법」제2조 제10호의 공인인증기관, 그 밖에 본인확인 서비스를 제공하는 제3자 또는 행정기관에 의뢰하거나 대면확인을 통한 본인인증 • 본인인증 및 1년 인증 갱신 안내에 대한 스크린샷 첨부
-----	---

2

이용자보호 책임자 지정 [핵심]

2. 이용자보호 책임자 지정 및 전담 조직 운영 여부

범 위	게임제공업자는 이용자 보호방안의 효과적인 이행을 위해 관계기관과 협의하여 이용자보호기구 및 이용자보호 책임자를 지정하여야 함.
근 거	<ul style="list-style-type: none">이용자보호 가이드라인 [제4조 이용자보호 책임자 지정 등] 참조<ul style="list-style-type: none">게임제공업자는 보호방안의 준수 여부를 점검하고 내부통제기준을 마련하기 위해 이용자보호 책임자를 지정하여야 한다.이용자보호 가이드라인 [제10조 이용자보호기구] 참조

2.1. 이용자보호 책임자 지정

해 설	<ul style="list-style-type: none">하기 지위 중 어느 하나에 해당하는 사람을 이용자보호 책임자로 운영 중인 사항 설명<ul style="list-style-type: none">임원 / 보호방안의 수립, 시행 등 이용자 보호에 관한 업무를 담당하는 부서의 장이용자보호 책임자 및 실무자는 성명, 직책, 연락처 및 E-mail을 기재 (신청서 표 참고)
-----	--

2.2. 이용자보호 및 인증 관리 전담 조직 운영 여부

해 설	<ul style="list-style-type: none">전담 모니터링 조직 여부/인원/책임자를 기재하여 회사 내 자체 모니터링 부서 유무 확인
-----	--

3 게임이용자 보호 방안 수립 [핵심]

3. 게임이용자 보호 방안 수립

범 위	책임게임제도를 통해 이용자 자기 주도 하에 게임물을 이용하는 제도를 구현하고 사회적 신뢰를 확보할 수 있는 과몰입 방지 체계를 마련해야 함
------------	---

3.1. 손실한도 관리

근 거	이용자보호 가이드라인 [제7조 과몰입 예방 및 관리] 참조
------------	----------------------------------

3.1.1. 이용자 1일 손실한도 관리제 운영 여부

해 설	<ul style="list-style-type: none"> • 게임물 이용 시 1일 한도 초과 규모의 손실 발생 시 게임 이용을 제한하는 관리 구조 • 게임물을 제공하는 플랫폼별 구분 작성 • 손실한도 운영 여부와 운영을 위한 시스템 구현 여부 답변, 관련 페이지 및 이미지 등 증빙 첨부
------------	--

3.1.2. 손실한도 도달 시 제한 방식 존재 여부

해 설	<ul style="list-style-type: none"> • 6 ~ 24시간 범위 내 사업자가 지정한 시간 동안 게임 이용 불가 등 사별 조치내용 • 손실한도 관리 기준 단위 포함 (계정 또는 명의) • 게임사별 이용자 제한 조치 방식에 대한 설명 <ul style="list-style-type: none"> - 이용제한 시간 및 방식, 제한 이용자의 게임 접근 시 안내창 화면 등
------------	--

3.1.3. 손실한도 설정 절차 존재 여부

해 설	<ul style="list-style-type: none"> • 특정 조건에 따른 한도 변경이 있는 경우 해당 CASE 전체 포함 <ul style="list-style-type: none"> - 월 손실 한도 조정 가능 횟수 설정 여부 - 기본 값 및 변경 가능한 최소 ~ 최대 단계별 금액 설명 - 금액 옵션 선택 방식, 수치 입력방식 구분
------------	--

3.1.4. 손실한도 설정 시 기타 절차 존재 여부

해 설	<ul style="list-style-type: none"> • 이용자가 손실한도 설정할 시 (재설정 포함) 본인 인증 절차 등 추가 절차가 있는 지에 대한 여부
------------	--

3.1.5. 손실한도 제도 안내 및 이용자 통지 방식 존재 여부

해 설	<ul style="list-style-type: none"> • 해당사항 있을 경우 자유로운 방식으로 작성 • 현재 손실한도 및 도달 정도, 변경 이력 등 안내 화면 <ul style="list-style-type: none"> - 이용자가 확인 가능한 안내페이지 주소 및 화면 이미지 자료 등 첨부 • 통지 방식 <ul style="list-style-type: none"> - 예시 : 이메일, 쪽지, 문자메시지 등 설명 - 이용자 필수 안내 사항에 대한 안내 방식, 수단 및 대상 등 기준 포함 작성
------------	---

3.2. 게임물 이용제한 관리

근거

이용자보호 가이드라인 [제5조 게임물 이용의 자기제한 등] 및 [제7조 게임과몰입 예방 및 관리 참조]

3.2.1. 이용제한 기간 관리 구조 시스템 구현 및 운영 여부

해설

- 게임물 이용제한 기간 자가 설정 프로세스 및 자기.타인제한 시스템 구현 여부
 - 1년 이내 사업자가 마련한 이용제한 기간 중, 이용자가 직접 선택하는 시스템 구축 여부 등
 - 제한 적용 및 만료 안내 방식 등 포함
- 게임물을 제공하는 플랫폼별 구분 작성

3.2.2. 게임물 과몰입 방지를 위한 자기 제한 방식 존재 여부

3.2.3. 게임물 과몰입 방지를 위한 타인 제한 방식 존재 여부

해설

- 자기. 타인 제한 기간 설정 기능이 있을 경우 해당 기능 설명
- 자기. 타인 제한 프로세스 및 관련 사항 설명
 - CASE별 제한 기간 등 세부 설명
- 타인 제한 적용 기준 안내 및 설명

3.2.4. 이용자별 이용제한 기간 관련 안내 페이지 운영 여부 및 이용자 통지 방식

해설

- 현재 이용제한 기간 및 자기.타인 제한 이력 등 안내화면
 - 이용자 현재 이용 및 제한 진행 사항 및 관련 내용 설명 페이지 운영 화면 설명
- 통지 방식
 - 예시 : 이메일, 쪽지, 문자메시지 등 설명
 - 자기, 타인제한 적용 및 제한 기간 만료 도래 등 CASE별 안내방식, 내용 구분

3.2.5. 이용제한 기간 관련 내부 약관 및 운영 정책 조항 설명 여부

해설

- 자기 제한 절차, 타인 제한 기준 등 운영 시 기준이 되는 약관 및 정책 내용 작성

4. 비정상적인 이용행위 방지방안

범 위	게임제공업자는 비정상적인 이용행위 방지를 위해 실효적인 예방, 적발, 사후 조치를 시행하여야 함
근 거	이용자보호 가이드라인 [제6조 모니터링] 참조

4.1. 비정상적인 이용행위 방지방안

4.1.1. 부정 이용자의 비정상적인 이용행위 방지를 위한 약관 및 운영 정책 존재

해 설	<ul style="list-style-type: none"> • 사행행위로 적발된 이용자에 대하여 계정 영구 정지 및 게임머니 삭제 조항 포함 • 비정상적인 이용행위 판단기준 및 처리 기준 포함 • 부정 이용자 제재 기준이 있는 이용약관 링크 기재 및 설명 • 사행행위 관련 사항 (환전홍보 및 알선, 게임머니 매입, 매매 등) 으로 적발 되는 이용자는 영구정지 실시 • 게임사별 이용약관 및 운영정책 내 비정상적인 이용행위 방지 관련 내용 설명, 이미지 링크 공유 포함
-----	---

4.1.2. 비정상적인 이용행위 방지를 위한 모니터링 실시 및 결과 공유

해 설	<ul style="list-style-type: none"> • 사행행위를 적발하고 사후조치를 하는 절차 및 인력체계 마련 • 모니터링 인력의 모니터링 범위 및 빈도 등 활동내용 및 조치 절차에 대한 설명 작성 • 적발기준, 모니터링 및 조치 실적, 조치사유, 조치된 ID등을 공유 • 보고 방식 및 시점 보고 가능한 내용 등 관련사항 작성
-----	---

4.1.3. 관계기관과 협조 체계 구축

해 설	<ul style="list-style-type: none"> • 사행행위가 의심되는 이용자의 게임 모니터링 내역, 이용자 약관 등 • 요청에 대응 가능한 이용자보호 책임자 또는 이용자보호 기구 정보 및 관련 약관 첨부 (2 이용자보호 책임자 및 실무자 지정- 책임/실무자 기재 표로 같음 가능)
-----	---

4.1.4. 사행화 방지 홍보 활동 실시

해 설	<ul style="list-style-type: none"> • 사행행위 적발 시 게임영구정지 및 형사 처벌 대상임을 알리는 게시물 게시 등 관련 자료 첨부
-----	---

4.2. 무료재화 서비스 운영 방식

4.2.1. 무료재화 서비스 존재 여부

해 설	<ul style="list-style-type: none"> • 무료재화 서비스가 존재하는 경우 해당 운영 방식을 설명 및 기재
-----	---

4.2.2. 유료재화를 사용(베팅)하여 무료재화 적립 여부

해 설	<ul style="list-style-type: none"> • 무료재화 적립 방식에 대한 설명 작성 및 기재
-----	---

4.2.3. 유료재화 구매를 통한 무료재화의 직/간접 획득

4.2.4. 유료재화와 무료재화 간 교환

4.2.5. 유료재화와 무료재화의 각 경기장 분리

해 설	<ul style="list-style-type: none"> • 관련 스크린샷 및 설명 첨부
-----	---

5 사업자 자율(보호) 조치 [권고]

5.1. 이용자보호 프로그램(User Protection Program)의 수립

5.1.1 서비스 중인 게임에 대한 UPP 정책 수립

- | | |
|----|--|
| 해설 | <ul style="list-style-type: none"> • UPP 정책 약관 링크/내용 첨부 |
|----|--|

5.1.2 이용자 요청 시 게임 이용 내역 안내 여부

5.1.3 게임 로그인/종료 시 게임 과몰입에 관한 경고 및 알림 여부

5.1.4 게임물 적응도 검사 서비스 제공 여부

- | | |
|----|--|
| 해설 | <ul style="list-style-type: none"> • 관련 관리체계 작성 • 관련 팝업창 및 스크린샷 첨부 |
|----|--|

5.2. 사업자 자율규제

5.2.1. 게임물 내 서브 채널 구현 여부

5.2.2. 비정상적인 이용행위 방지를 위한 게임 채널 관리 시스템 존재

- | | |
|----|--|
| 해설 | <ul style="list-style-type: none"> • 관련 관리 체계 및 스크린샷 첨부 • 방 개설 조건 강화, 서브 채널 생성 조건 등 <ul style="list-style-type: none"> - 예시 : 서브채널 최소 5인 이상 입장 시, 방 개설 기능 - 서브채널은 각 레벨 (재화 규모- 예시 : 10만 골드, 100만 골드 등)별 채널 하위로 있는 별도 채널을 의미 |
|----|--|

5.2.3. 커뮤니티 기능 중 차단 가능 구현 여부

- | | |
|----|---|
| 해설 | <ul style="list-style-type: none"> • 관련 기능 정보 및 스크린샷 첨부 <ul style="list-style-type: none"> - 예시 : 프로필 외부 이미지 기능 삭제, 쪽지 기능 삭제, 채팅 기능 삭제 등 • 커뮤니티 기능이 존재할 경우, 불법 환전 광고에 사용되지 않도록 관련 시스템을 설명 |
|----|---|

5.2.4. 금치어 필터링 여부

- | | |
|----|--|
| 해설 | <ul style="list-style-type: none"> • 관련 기능 정보 및 스크린샷 첨부 <ul style="list-style-type: none"> - 예시 : 금치어 필터링이 적용된 채팅창 화면 |
|----|--|

5.2.5. 비정상적인 이용행위 신고 시스템 존재 여부

- | | |
|----|---|
| 해설 | <ul style="list-style-type: none"> • 관련 기능 정보 및 스크린샷 첨부 <ul style="list-style-type: none"> - 예시 : 프로필 신고기능, 채팅 신고 기능 등 |
|----|---|

5.2.6. 협의체 구성 및 연구 활동 존재 여부

- | | |
|----|---|
| 해설 | <ul style="list-style-type: none"> • 협의체 소개 관련 자료 <ul style="list-style-type: none"> - 예시 : 비정상적인 이용행위 방지 연구 성과 표지, 협의체 관련 내용 보도자료 등 |
|----|---|