

# e 스포츠 종목선정 심의규정

[시행 2017.10.18] [2017.10.18, 일부개정]

(사)한국 e 스포츠협회 02-737-3710

## 제 1 장 총칙

**제 1 조 (목적)** 이 규정은 「이스포츠(전자스포츠) 진흥에 관한 법률」(이하 'e 스포츠법'이라 한다) 시행규칙 제 5 조에 따라 e 스포츠 종목선정 기준 및 절차에 관해 필요한 세부사항을 정함을 목적으로 한다.

**제 2 조 (정의)** 이 규정에서 사용하는 용어의 정의는 다음과 같다.

1. "e 스포츠 종목"이란 e 스포츠 종목선정 기관의 심의를 통하여 선정된 게임물을 말한다.
2. "e 스포츠 대회"란 e 스포츠 종목으로 개최되는 대회를 말한다.
3. "e 스포츠 적격성"이란 문화적 영향력, 대전방식, 관전 및 중계요소 등 게임물의 콘텐츠 측면에서 e 스포츠 종목으로서 기본적으로 갖춰야 할 요건을 말한다.
4. "선수활동"이란 한국 e 스포츠협회 또는 국제 e 스포츠연맹이 주최하거나 인정하는 e 스포츠 대회에 참가하여 성적을 거두는 활동을 말한다. 세부적인 대회 목록은 'e 스포츠 종목선정 심의규정 시행세칙'(이하 '시행세칙'이라 한다) 제 2 조를 따른다.
5. "등록선수"란 선수활동을 목적으로 한국 e 스포츠협회에 선수등록을 마친 자를 말한다.
6. "직업선수"란 등록선수 중에서 전문 e 스포츠팀에 계약되어 보수를 받으며 e 스포츠 대회에 참가하는 선수를 말한다.
7. "전문 e 스포츠팀"이란 한국 e 스포츠협회 회원팀의 기준에 준하는 전용연습시설과 지도자를 갖추고, 소속 선수에게 보수를 지급하며 운영하는 단체를 말한다.
8. "종목사"란 해당 종목의 개발사 또는 유통사를 말한다.

**제 3 조 (종목선정 심의의 기본정신)** ① e 스포츠 종목선정 심의위원회(이하 '위원회'라 한다)가 e 스포츠 종목선정 심의(이하 '종목선정 심의'라 한다)를 하고자 할 때에는 윤리성, 공공성, 공익성을 확보하고 게임물의 창의성, 자율성, 독립성을 존중하여야 한다.

② 위원회가 이 규정 및 대상 게임물별 선정기준을 적용할 때에는 사회적 통념을 존중하여야 한다.

**제 4 조 (적용범위 등)** ① 이 규정은 「게임산업진흥에 관한 법률」(이하 '게임법'이라 한다) 제 2 조 제 1 호에 따른 게임물 중에서 동 법 제 21 조에 따라 등급분류를 받은 게임물과 동 법 제 21 조 제 1 항 제 1 호와 제 2 호에서 예외로 정한 게임물에 대하여 적용한다.

② 등급분류를 받지 아니하였거나 동 조 제 1 항에서 예외로 정하여지지 않은 게임물은 e 스포츠 종목으로 선정될 수 없다.

**제 5 조 (종목선정 회의)** ① 위원회의 종목선정 회의는 심의를 신청한 게임물이 있을 경우 월 1 회 정기회의를 개최함을 원칙으로 하되, 즉시 심의가 필요하다고 인정될 경우 임시회의를 개최할 수 있다.

② 종목선정 심의는 재적위원 과반수의 출석으로 개의하고, 출석위원 3 분의 2 이상의 찬성으로 의결한다.

③ 종목선정 심의는 서면으로 의결할 수 없다.

④ 위원회는 e 스포츠 종목선정 기관 연구소(이하 '연구소') 상근 연구원으로 하여금 회의자료 준비, 회의록 작성 등 회의운영을 위한 제반 업무를 지원하게 할 수 있다.

⑤ 위원장은 상근 연구원으로 하여금 회의 개시 1 일전까지 안건과 관련 자료를 위원들에게 통보하여야 한다. 다만, 시급을 요하거나 불가피한 경우에는 예외로 한다.

## 제 2 장 e 스포츠 종목 구분

**제 6 조 (종목 등급)** ① e 스포츠 종목은 정식종목과 시범종목으로 구분한다.

② "정식종목"이란 종목선정 심의를 통하여 e 스포츠 적격성에 문제가 없고, 저변 및 환경이 충분하다고 인정받아 정식 e 스포츠 종목으로 선정된 종목이며, 다음 각 호와 같이 전문종목과 일반종목으로 세분한다.

1. "전문종목"이란 정식종목 중에서 지속적인 투자를 통해 직업선수가 활동할 수 있는 대회가 있거나, 리그구조를 구축할 수 있는 저변이 충분하다고 인정받은 종목을 말한다.
2. "일반종목"이란 정식종목 중에서 직업선수 활동 저변은 부족하지만, 종목사의 투자계획이 명확하고 지속적인 육성을 통해 발전 가능성이 있다고 인정받은 종목을 말한다.
- ③ "시범종목"이란 종목선정 심의를 통하여 e 스포츠의 적격성은 인정받았으나 현재 저변 및 환경이 미비하여 향후 정식종목으로 선정되기 위해 만 2 년의 유예기간을 가지는 종목을 말한다..

**제 7 조 (종목 및 대회, 선수에 대한 지원)** ① 정식종목은 e 스포츠법에서 정식으로 인정하는 e 스포츠 종목으로서 종목의 활성화와 저변확대를 위해 국가와 지방자치단체, e 스포츠 산업 지원 센터로부터 지원을 받을 수 있다.

- ② 정식종목과 시범종목은 한국 e 스포츠협회 또는 국제 e 스포츠연맹이 주최하거나 인정하는 e 스포츠 대회에 종목으로 선정될 수 있다.
- ③ 전문종목과 일반종목으로 개최되는 e 스포츠 대회와 등록선수는 e 스포츠 산업 지원 센터의 심사를 거쳐 지원을 받을 수 있다.
- ④ 동 조 제 3 항에서 정한 e 스포츠 대회와 등록선수의 지원에 대한 세부사항은 e 스포츠 산업 지원 센터에서 정한다.

## 제 3 장 심의기준

**제 8 조 (심의항목)** ① 위원회는 종목선정 심의를 신청한 게임물에 대해 심의사항을 종합적으로 고려하여 종목선정 여부를 심의한다.

② 게임물의 콘텐츠 측면에서 e 스포츠 적격여부를 평가한다.

1. 문화적 영향력
2. 대전방식
3. 관전 및 중계요소

③ 게임물이 e 스포츠 종목으로서 지속 유지될 수 있는 저변과 환경을 갖추고 있는지 평가한다.

1. 게임물의 이용자 지표 및 대회 참여 이용자 지표
  2. 전문 e 스포츠팀 존재 여부
  3. 선수등록 및 관리 체계
  4. 대회와 관련된 규정, 기록, 기술지원 등 경기환경
  5. 국제적 활성화
- ④ 게임물의 종목사가 해당 게임물을 e 스포츠 종목으로 발전시키기 위해 시행해온 국내 투자실적과 계획을 평가한다.
1. 최소 1년 이상 국내 e 스포츠 사업비 및 상금에 투자한 비용 실적
  2. 최소 1년 이상 향후 투자 계획

**제 9 조 (평가방법)** ① 심의항목을 적합평가 항목과 등급평가 항목으로 구분하여 심의를 실시한다.

② 적합평가 항목은 심의항목 별 세부기준에 따라 e 스포츠 종목 적합, 보완필요, 부적합 등으로 의결하며, 해당 항목은 다음 각 호와 같다.

1. 문화적 영향력
2. 대전방식
3. 관전 및 중계요소
4. 선수등록 및 관리 체계
5. 대회와 관련된 규정, 기록, 기술지원 등 경기환경

③ 등급평가 항목은 심의항목 별 배점기준에 따른 합산점수를 참고하여 전문종목, 일반종목, 시범종목 등으로 의결하며, 해당 항목은 다음 각 호와 같다.

1. 게임물의 이용자 지표 및 대회 참여 이용자 지표
2. 전문 e 스포츠팀 존재 여부
3. 국제적 활성화
4. 최소 1년 이상 국내 e 스포츠 사업비 및 상금에 투자한 비용 실적
5. 최소 1년 이상 향후 투자 계획

**제 10 조 (세부기준)** ① 각 심의항목 별 세부기준은 시행세칙 제 3 조, 제 4 조, 제 5 조, 제 6 조, 제 7 조, 제 8 조, 제 9 조를 따른다.

② 세부기준은 절대적인 평가기준이 아니며 e 스포츠 종목선정을 준비하는 게임물이 참고할 수 있는 기준이다.

- ③ 위원회가 이 규정 및 기준을 적용할 때에는 종목의 특수성, 시장환경, 사회적 통념 등 제반 상황을 고려해야 한다.
- ④ 심의대상 게임물의 플랫폼에 따라 평가가 불가능한 항목이 있을 경우 심의항목에서 제외한다.

## 제 4 장 심의절차

**제 11 조 (심의신청)** ① e 스포츠법 시행령 제 5 조 제 2 항에 따라 e 스포츠 종목으로 선정되려는 자는 별지 제 1 호의 'e 스포츠 종목선정 심의 신청서'를 작성하고 심의항목을 입증할 자료를 첨부하여 위원회에 제출하여야 한다.

- ② 제출자료는 시행세칙 제 10 조를 따른다.

**제 12 조 (심의준비)** ① 신청서와 자료가 접수되면 연구소의 수석 연구원은 기본요건 준수 여부를 확인하고, 요건을 준수하면 심의 수수료를 청구한다.

- ② 신청인으로부터 심의 수수료를 수납하면 종목심의 연구를 수행할 종목심의 연구원을 배정한다.
- ③ 종목심의 연구원은 상근 연구원을 우선 배정하되, 필요 시 e 스포츠 심판, e 스포츠 학생, 전현직 e 스포츠선수 중에서 선발한 외부 연구요원을 추가로 배정할 수 있다.
- ④ 종목심의 연구원은 e 스포츠 종목선정 심의에 필요한 게임물 테스트 및 실태조사와 e 스포츠 적격성 준수 등 심의항목에 근거하여 종목심의 연구를 수행하고 이를 토대로 종목심의 연구결과 보고서(이하 '보고서'라 한다)를 작성하여 위원회에 제출한다.
- ⑤ 보고서에는 적합평가 항목에 대한 연구내용과 등급평가 항목에 대한 합산점수를 기재한다.

**제 13 조 (심의진행)** ① 위원장은 보고서가 제출되면 15 일 이내에 종목심의 선정을 위한 회의를 소집한다.

- ② 심의는 보고서 검토 및 연구원의 게임물 시연을 확인한 후 위원 개인별 평가를 실시하고, 출석위원 3 분의 2 이상의 찬성으로 적합평가 결과를 의결한다.
- ③ 적합평가에서 적합 판정을 받은 게임물은 보고서를 통해 제출된 등급평가 합산점수를 검토하고, 출석위원 3 분의 2 이상의 찬성으로 등급평가 결과를 의결한다.

- ④ 적합평가에서 보완 판정을 받은 게임물은 의결을 보류하고 30 일 동안 보완을 하도록 지시하여 재 심의를 진행할 수 있다.
- ⑤ 등급평가에서 시범종목 판정을 받은 게임물은 최소 6 개월에서 최대 1 년 사이에 재 심의를 실시하여 정식종목 지정 여부를 의결한다.

**제 14 조 (심의결과통보)** ① 종목선정 심의를 통해 게임물이 정식종목 및 시범종목으로 선정되면 이를 신청인 및 문화체육관광부 장관에게 통보하고 e 스포츠 종목선정 기관 홈페이지에 공고하여야 한다.

- ② 문화체육관광부 장관은 동 조 제 1 항에 따라 제출 받은 종목선정 결과를 특별시장·광역시장·도지사·특별자치도지사에게 통지하고, 문화체육관광부 인터넷 홈페이지에 공고하여야 한다.

**제 15 조 (이의제기 및 재 심의)** ① 종목선정 심의를 통보 받은 신청인이 이의가 있을 경우 결정 통보를 받은 날부터 30 일 이내에 자료를 수정 및 보완하고 별지 제 2 호의 'e 스포츠 종목선정 심의결과 이의신청서'에 이의신청 사유를 기재하여 위원회에 제출하여야 한다.

- ② 위원회는 이의신청서 접수일부터 15 일 이내에 재 심의를 진행하고, 그 결정내용 및 사유를 신청인에게 통보하여야 한다.
- ③ 위원회는 자료의 수정 및 보완사항이 없을 시 재 심의를 거부할 수 있다.
- ④ 내용수정 또는 종목 등급변경 심의를 통해 e 스포츠 종목 등급취소가 확정된 종목은 최소 1 년이 경과된 후에 신규 종목신청으로 심의를 신청할 수 있다.

**제 16 조 (출장검토)** ① 다음 각 호에 해당하는 게임물로서 신청인의 신청에 따라 출장검토가 필요하다고 인정하는 경우에 출장검토를 진행한다.

1. 게임제공업소용 게임물로서 게임물의 크기나 무게, 이동방법 등을 고려할 때 운반 및 제출이 곤란한 게임물

2. 기타의 게임물로서 특정위치 또는 지역에서 게임물의 실행 또는 검토가 필요한 경우

- ② 위원회는 종목선정 연구를 위한 출장검토를 신청한 신청인에 대하여 심의 수수료 이외에 별도의 출장 수수료를 부과할 수 있다.
- ③ 출장검토는 특별한 사정이 없는 한 해당 게임물에 배정된 종목심의 연구원이 참여하되, 필요한 경우 위원이 동행할 수 있다. 다만, 게임물의 종류 및 수량에 따라 출장 참여인원을 조정할 수 있다.

- ④ 게임물 검토를 담당하는 종목심의 연구원은 현장에서 게임물의 대한 내용을 확인하고 동영상 촬영 등 심의에 필요한 모든 사항을 채록하여야 하며, 이를 바탕으로 보고서를 작성하여 제출하여야 한다.

**제 17 조 (출장검토 절차)** ① 출장검토를 신청하고자 하는 자는 사전에 위원회에 서면으로 그 사유를 기재한 별지 제 3 호의 '출장검토 신청서'를 심의신청 시에 추가로 제출하여야 한다.

- ② 위원회는 출장검토 신청을 받은 후 7 일 이내에 출장검토 여부를 검토하여 그 결과를 신청인에게 통보하여야 한다.

**제 18 조 (수수료)** e 스포츠 종목선정 기관 운영규정 제 5 조 제 1 항에 따라 다음 각 호의 사항을 신청한 자는 문화체육관광부 장관의 승인을 얻어 위원회가 정한 별표 1 의 수수료 조건표에 따라 수수료를 납부하여야 한다.

1. 종목선정 심의 신청 시
2. 보완지시 또는 이의제기에 따른 재 심의 진행 시
3. 내용수정에 따른 재 심의 진행 시
4. 출장검토 신청 시

## 제 5 장 내용수정 및 종목 등급변경

**제 19 조 (내용수정)** ① 게임법 시행규칙 제 9 조의 2 에 따라 게임물의 내용이 수정되어 게임물관리위원회로부터 이용 등급이 변경된 경우, 종목사는 별지 제 4 호의 '게임물 내용 수정 신고서'를 작성하여 위원회에 고지하여야 한다.

- ② 위원장은 고지 받은 종목에 대하여 그 수정내용을 확인하고, 수정된 내용이 e 스포츠 적격성에 현저하게 영향을 줄 정도로 크다고 인정할 경우 위원회를 소집하여 재 심의를 진행할 수 있다.
- ③ 위원장이 재 심의 결정 시 위원회를 소집하여 수정된 사항에 대해 제 13 조의 절차에 따라 재 심의를 진행한다.
- ④ 게임물관리위원회 이용 등급이 변경되었음에도 불구하고 30 일 내에 이를 신고하지 않을 경우 e 스포츠 종목 등급을 취소할 수 있다.

**제 20 조 (종목 등급변경 심의)** ① e 스포츠 종목은 매년 e 스포츠 종목 등급변경 심의(이하 '등급변경 심의'라 한다)를 받아야 한다.

② 등급변경 심의는 매년 초에 전년도 현황을 토대로 실시하며 평가항목은 다음 각 호와 같다. 단, 7 월 1 일 이후에 신규로 승인된 종목의 등급변경 심의는 다음해 초가 아닌 다다음해 초에 진행한다.

1. 종목의 이용자 지표 및 e 스포츠 대회 참여 이용자 지표
2. 전문 e 스포츠팀 현황
3. 외국 진출 및 활성화 현황
4. 전년도 국내 e 스포츠 사업비 및 상금에 투자한 비용 실적
5. 당해 년도 투자 계획

③ 평가항목의 세부기준은 시행세칙 제 8 조에 준한다.

④ 적합평가에서 '보완필요'판정을 받은 항목이 있는 경우, 등급변경 심의에서 해당 항목의 개선사항을 제출해야 한다.

⑤ 시범종목은 등급변경심의에서 해당 종목의 저변확장을 위한 사업결과 및 향후계획을 제출해야 한다.

⑥ 등급변경 심의 결과에 따라 전문종목, 일반종목, 자격유예로 등급이 변경될 수 있다.

⑦ 종목사는 등급변경 심의에 필요한 현황자료를 매년 말까지 위원회에 제출하여야 한다. 종목사가 2 회 이상의 자료제출 요구에 불응할 경우, 심의위원회는 의결을 통해 종목의 자격해지 혹은 자격유예를 결정할 수 있으며 현황자료를 제출하지 않음으로써 발생하는 불이익은 종목사의 책임으로 간주한다.

**제 21 조 (종목 등급변경 절차)** ① 위원회가 e 스포츠 종목의 등급을 변경하려는 때에는 이를 결정하기 전에 종목사에게 의견진술의 기회를 주어야 한다.

② 등급변경심의를 통해 정식종목의 저변이 시범종목 수준 이하로 축소될 경우, 만 2 년의 자격유예기간을 부여한다. 자격유예기간 내 등급변경심의에서 일반종목 이상의 평가를 받지 못할 경우, 자격유예기간의 종료와 함께 정식종목 자격이 해지된다.

③ 시범종목이 유효기간 내의 등급변경심의에서 일반종목 이상의 평가를 받지 못할 경우, 유효기간의 종료와 동시에 시범종목 자격이 해지된다.

④ 위원회가 등급강등 또는 자격해지 결정을 예정할 경우에는 그 이유를 구체적으로 기재한 서류를 종목사에 교부하여야 하며, 종목사는 서류를 교부 받은 날로부터 15 일 이내에 소명할 수 있다.



- ⑤ 위원회는 종목사의 소명을 검토하여 등급강등 또는 자격해지 여부를 확정한다. 단, 종목사가 기한 내에 소명하지 않는 경우에는 등급변경을 확정한다.
- ⑥ 종목사의 의지로 정식종목 혹은 시범종목 자격해지를 희망할 경우, 별지 제 5 호의 'e 스포츠 종목 자격 해지신청서'를 작성하여 위원회에 제출하여야 한다.

## 제 6 장 보칙

**제 22 조 (기타)** 이 규정과 관련법령에서 정하지 않은 서식은 공문으로 같음하여 사용할 수 있다.

**제 23 조 (규정)** 이 규정 및 세칙에 필요한 사항은 위원회 의결을 거쳐 개정하거나 별도의 규정으로 정한다.

## 부칙

**제 1 조 (시행일)** 이 규정은 종목선정 심의위원회 위원장의 승인을 받아 공포한 날부터 시행한다.

**제 2 조 (경과규정)** ① 이 규정이 시행되기 전 '프로게이머 등록제도'에 의해 선정된 한국e스포츠협회 공인종목은 그 지위를 상실하게 되며, 별도로 진행될 위원회의 심의에 따라 e 스포츠 종목 등급을 부여 받는다.

- ② 기존종목 심의에는 수수료를 부과하지 않는다.

[별표 제 1 호]

**e 스포츠 종목선정 심의위원회 심의 수수료 조건표 (제 18 조)****1. 심의종류 별 수수료**

구분		종목선정 심의	보완지시, 이의신청 재 심의	내용수정 재 심의
PC 게임물	개인전	800,000 원	400,000 원	400,000 원
	단체전	1,400,000 원		700,000 원
비디오 게임물, 아케이드 게임물	개인전	700,000 원		350,000 원
	단체전	1,200,000 원		600,000 원
모바일 게임물	개인전	600,000 원		300,000 원
	단체전	1,000,000 원		500,000 원

**2. 출장검토 가산 금액**

구분	서울/경기/인천	충청/대전	전북/경북/대구/강원	전남/광주/경남/부산/울산	제주
개인전	250,000 원	300,000 원	350,000 원	400,000 원	450,000 원
단체전	500,000 원	600,000 원	700,000 원	800,000 원	900,000 원







[별지 제 4 호]

<b>게임물 내용 수정 신고서</b>			
<b>신청 정보</b>	<b>상호(법인명)</b>		<b>법인등록번호</b>
	<b>대표자 성명</b>		<b>전화번호</b>
	<b>(우편번호) 출장지 주소</b>		
<b>등급 정보</b>	<b>종목명</b>		<b>심의결과</b>
	<b>심의 접수일자</b>		<b>심의 결정일</b>
<b>변경 내용</b>	※ 변경내용에 대해서 기재해 주십시오. ※ 신청 사유란 부족 시, 별지(자유 양식) 사용 가능		
<b>제출 서류</b>	※ 게임물관리위원회 게임물 내용수정 기술서 및 결과통보 자료 ※ 신청 사유란 부족 시, 별지(자유 양식) 사용 가능		
e 스포츠 종목선정 심의규정 제 19 조에 의하여 위와 같이 게임물 내용변경사항을 신고합니다.			
<div style="text-align: center; margin-bottom: 10px;">                         년      월      일                     </div> <div style="text-align: right; margin-bottom: 10px;">                         신청인: _____ (인)                     </div> <div style="text-align: right;">                         연락처: _____                     </div>			
<div style="text-align: center; font-size: 1.2em; font-weight: bold; margin-top: 20px;">                             e 스포츠 종목선정 심의위원회 위원장 귀중                         </div>			

[별지 제 5 호]

## e 스포츠 종목 자격해지 신청서

<b>신청 정보</b>	상호(법인명)		법인등록번호	
	대표자 성명		전화번호	
	(우편번호) 출장지 주소			
<b>등급 정보</b>	종목명		심의결과	
	심의 접수일자		심의 결정일	

<b>자격 해지 신청 사유</b>	<p>※ e 스포츠 종목 자격해지사유에 대해서 기재해 주십시오.</p> <p>※ 신청 사유란 부족 시, 별지(자유 양식) 사용 가능</p>
--------------------------------	---

e 스포츠 종목선정 심의규정 제 21 조에 의하여 위와 같이 e 스포츠 종목 자격해지를 신청합니다.

년      월      일

신청인: \_\_\_\_\_ (인)

연락처: \_\_\_\_\_

**e 스포츠 종목선정 심의위원회 위원장 귀중**