

# 어린이제품 가이드라인

본 지침에서는 「어린이제품 안전 특별법」이 적용되는 ‘어린이제품’이 무엇인지 평가할 때 고려해야 하는 요소에 대한 지침을 제공하는 것을 목적으로 사업자/영업자가 제조·유통·영업에 활용하는 제품이 어린이 제품인지 아닌지를 판단하는 방법에 대한 지침으로 활용하고 「어린이제품 안전 특별법」 적용과 관련하여 특정제품이 「어린이제품 안전 특별법」의 적용대상여부를 판단하기 위한 예시를 제공

## 제 1 장 일반 사항

제1조(목적) 이 지침은 「어린이제품안전특별법(법률 제 12733호, 2014.6.3제정, 2015.6.4시행)」으로 안전관리에정인 “어린이제품”에 대해 어린이제품 여부를 평가할 때 고려해야하는 요소에 대한 지침을 제공함을 목적으로 한다.

제2조(어린이제품의 정의 및 범위) ① 어린이제품이란 주로 만 13세 이하 어린이를 대상으로 설계되어 주로 만 13세 이하 어린이를 사용 대상으로 하는 제품을 말한다. 여기서 “사용”이란 일반적으로 합리적으로 예견할 수 있는 제품의 정상적인 사용 및 오용을 통해 어린이가 물리적으로 해당 제품과 상호 작용하는 것을 뜻한다. 13세 이하의 어린이를 사용 대상으로 하여 설계된 제품이 아닌 제품은 어린이제품이 아니다. 어린이를 주로 하여 설계되지 않은 일반용도의 제품은 어린이제품이 아닌 것으로 한다. ② 「어린이제품안전특별법」에서의 어린이 제품의 범위는 만 13세 이하의 어린이가 사용하거나 만 13세 이하의 어린이를 위하여 사용되는 물품 또는 그 부분품이나 부속품을 말한다. 여기서 만 13세 이하의 어린이가 사용하거나 만 13세 이하의 어린이를 위하여 사용되는 물품 또는 그 부분품이나 부속품이란, 일반적으로 어린이를 주사용 대상으로 설계된 제품이면서 어린이와 상호접촉이 있는 경우로, 최소 판매단위에 대해 적용한다. 또한, 어린이 제품으로 오용할 가능성이 있는 제품으로서 어린이제품이 아닌 경우에는 어린이제품이 아님을 명확히 표시하는 것을 원칙

으로 하며, 표시가 없는 경우는 어린이제품으로 간주한다.

**제3조(어린이제품의 결정요소)** “어린이제품” 여부를 결정할 때 고려하여야할 요소는 제조업체의 설명, 제품광고 및 포장, 소비자의 일반적인 인식여부, 사용연령에 적합한 제품인지의 여부 등을 고려한다.

## 제 2 장 (어린이제품의 해석)

해당 제품이 주로 어린이를 대상으로 설계된 것인지에 대해 결정요소별 세부고려사항은 다음과 같다.

**제4조(제조업체의 설명)** ①제품의 본래 사용용도에 대한 제조업체의 합리적인 설명 및 그러한 설명이 합리적이고 타당한 경우에 제품에 부착되는 표시라벨은 어린이제품인지를 결정하는 요소이다. ② 제품 라벨을 포함해 제품의 사용 용도에 대한 제조업체 설명은 제품에 대한 예상되는 사용 패턴과 합리적인 일관성을 유지해야 한다. ③어린이 제품인지 아닌지를 결정하여야 하는 당사자는 제품의 라벨이 합리적으로 예견할 수 있는 제품의 정상적인 사용 및 오용을 고려하여 적절하게 연령이 설정됐는지 확인하여야 한다.

**제5조(제품광고 및 포장)** ①제품이 만 13세 이하의 어린이가 사용하기에 적합한 것으로 포장, 진열, 홍보, 광고 등의 여부는 어린이제품인지를 결정하는 요소이다. ② 포장 또는 광고매체에서

제품 사용 또는 대상 사용자를 설명한 부분을 도드라지게 보이도록 강조를 한 경우 해당 이미지 또는 메시지가 구입 시점에서 소비자에게 가장 강하고 분명한 인상을 전달하는지에 따라 차등을 두어 이를 고려해야 한다.

**제6조(소비자의 일반적인 인식여부)** ① 제품이 만 13세 이하의 어린이에 의해 사용되는 것으로 소비자가 일반적으로 인식하고 있는지 여부는 어린이제품인지를 결정하는 요소이다. ② 제조자 또는 판매자는 소비자가 일반적으로 제품을 어린이를 주로 대상으로 하는 제품으로 인식하는지 판단하기 위해서 합리적으로 예견할 수 있는 제품의 정상적인 사용 및 오용을 고려하여 해당 제품의 소비자가 제품을 어떻게 인식하고 사용할지를 판단해야 한다.

**제7조(어린이제품의 기능 및 특성)** 어린이제품을 성인 제품과 구별하는 기능이 있는 경우는 어린이제품으로 판단한다.

- ① 일반 성인에게는 불편할 정도의 작은 크기
- ② 제품의 사용을 단순화하는 과장된 기능(대형버튼, 밝기표시기)
- ③ 성인 대상의 유사 제품에는 없는 안전 기능
- ④ 일반적으로 어린이제품과 관련된 색상(빨강, 파랑, 밝은 원색들)
- ⑤ 일반적으로 어린이 제품과 관련된 장식이나 그림, 패턴 등  
(만화 캐릭터, 동물, 벌레, 소형차량, 알파벳, 인형, 광대, 강아지 등)
- ⑥ 제품의 용도와는 관련 없이 어린이의 관심을 끌기위한 기능  
(캐릭터를 이용한 제품)

제8조(제품의 주요용도) ① 제품 사용자로 의도된 연령을 결정함에 있어 제품의 합리적으로 예견할 수 있는 제품의 정상적인 사용 및 오용을 고려하여 제품을 실제 사용할 때 수행 가능한 행동을 고려해야 한다. ② 그러나 연령 결정 과정에서 제품의 주요 용도는 제품을 통해 수행될 가능성이 적은 다른 행동보다 우선순위를 가지게 된다.

제9조(기타 요소) ① 제품 가격은 해당제품이 어린이에 의해 주로 사용되는 제품인지를 판단하는 고려요소이다. ② 제품과 어린이와의 물리적인 상호작용이 있는지의 여부도 어린이제품인지의 여부를 판단하는 고려요소가 된다. ③ 어린이제품의 해석은 디자인, 마케팅, 광고, 제품과 어린이의 물리적인 상호작용(있는 경우), 연령 등급 결정에 관련된 기타 요소 등을 모두 고려하여 해당 제품에 대해 의도된 적절한 연령 그룹을 판단해야 한다.

## 부 칙

제1조(시행일) 이 지침은 고시후 즉시 시행한다.

<부록 1 >

## 사용연령에 따른 적합한 완구의 분류

### 1. 출생부터 4개월 미만까지의 어린이 권장완구

연령	적합한 완구의 예
0개월+	딸랑이
0개월+	소리가 나거나 나지 않는 모빌 - 어린이가 닿지 않는, 유아용 침대 위에 매달린 다양한 형상 및 형태의 완구
0개월+	뮤직 박스 - 어른이 작동하는 손잡이 또는 버튼이 달린, 유아용 침대 위 또는 가까이에 거치한 완구
2개월+	유아용 침대 및 플레이매트 - 단순한 놀이 형태 또는 활동을 할 수 있는 매트 어린이가 손을 뻗어 잡거나 때릴 수 있도록 된 매달린 물체를 갖춘 머리 위 구조물을 포함할 수 있다.
2개월+	단순 인형 및 동물 - 섬유로 만든 부드러운 봉제 인형 및 동물. 옷을 입거나 입지 않을 수 있으며 분리되지 않는 부품을 가진 것.
3개월+	요람 및 유아용 침대 부착 완구 - 유아용 침대, 유모차 또는 울타리에 부착된 공, 캐릭터
3개월+	손으로 쥐고 노는 완구 - 부드러운 소재로 구성된 것. 내부에 딸랑이 또는 뽁뽁이를 갖추거나 그렇지 않은 것일 수 있다.
3개월+	형질 및 유사한 부드러운 소재의 공 및 기하학적 형태

### 2. 4개월부터 8개월 미만까지의 어린이 권장완구

연령	적합한 완구의 예
4개월+	물기 완구 및 물기 링
4개월+	활동 플레이보드 - 깨지지 않는 거울, 딸랑이 회전체, 누르는 버튼, 가이드 위를 미끄러지는 부품 등이 있는 열리는 문과 같은 다양한 놀이 특성을 가진, 유아용 침대에 부착하는 보드.
4개월+	욕실 완구 - 동물, 작은 배 및 물에 뜨는 물체
4개월+	공과 물총 - 내용물이 보이는 투명한 소재
5개월+	단순한 블록, 겹치는 완구 및 쌓는 완구
6개월+	섬유 또는 플라스틱으로 만든 단순한 책
6개월+	섬유 또는 플라스틱으로 만든 단순한 책
6개월+	소리가 나거나 색상 등이 들어간, 단순한 밀기/당기기 구르는 완구(끈 또는 손잡이가 없는 것)-바퀴 달린 동물 또는 자동차
6개월+	빛과 소리를 작동시키는 단순한 키보드 또는 손에 드는 완구
6개월+	단순한 공 및 정해진 트랙을 도는 완구

### 3. 8개월부터 12개월 미만까지의 어린이 권장완구

연 령	적합한 완구의 예
8 개월+	오뚜기, 오뚜기 편칭 완구, 튀어나오는 동작 완구 - 단단하거나 바람을 넣는 플라스틱으로 만든 앞 뒤로 움직이는 형상 및 동물, 깜짝 장난감 상자, 눌러 돌아가는 완구
8 개월+	두꺼운(단단한) 페이지의 책
8 개월+	쌓을 수 있는 다양한 형태의 부드러운 소재
9 개월+	보행기(뒤로 걷기) - 어린이의 걷기 초기 단계에서 어린이를 지지할 수 있는 견고한 기초와 손잡이가 있는 바퀴가 달린 것
9 개월+	움직이는 구성 부품이 없는 인형, 상상적 동물 캐릭터 - 동물 또는 인간 형태를 포함하여 허구의 캐릭터를 표현한 인형

### 4. 12개월부터 18개월 미만까지의 어린이 권장완구

연 령	적합한 완구의 예
12 개월+	상자, 큰 물통, 양동이 및 용기 - 완구 보관용
12 개월+	흔들이 동물 흔들 의자 - 어린이가 타고 흔들기에 적합한 크기
12 개월+	안정성을 제공하는 긴 손잡이가 있는 미는 완구
12 개월+	자립형, 페달 없이, 발을 바닥에 대는 타는 완구, 세발 자전거 - 지면에 닿은 어린이의 발로 굴러서 나가는 바퀴 달린 완구, 탈것.
12 개월+	고정된 고리 또는 고정된 트랙을 도는 미끄럼 구슬 - 구슬 미로
12 개월+	다양한 형태와 색상의 형태 분류 완구 - 다양한 기하학적 형태의 구멍을 갖추어, 부품이 해당되는 구멍을 통해서만 통과하여 안으로 떨어지는 완구
12 개월+	공구 작업대, 두드리기 작업대 - 목수의 작업대를 흉내 낸 완구 (이 연령에서는 부품의 구멍을 맞추어 두드리기 완구로 엄격히 제한)
12 개월+	기계, 전기 작동 완구 - 플라스틱, 금속, 직물 또는 벨벳으로 만들어 태엽 또는 배터리로 작동하는 차량, 인형, 동물 캐릭터 등.
12 개월+	가벼운 공(플라스틱)
12 개월+	탈것 - 자동차, 보트, 비행기 또는 우주선의 운전을 모방한 탈것
12 개월+	음악 완구 - 피아노, 기타, 드럼, 탬버린 기타와 같은 단순한 악기

## 5. 18개월부터 24개월 미만까지의 어린이 권장완구

연 령	적합한 완구의 예
18 개월+	모래와 물놀이 완구 - 모래와 물놀이용 양동이, 작은 삽, 형틀
18 개월+	고정된 부품과 비틀거나 크랭크로 작동되는 회전 기어가 달린 완구 활동 패널.
18 개월+	맞물리거나 그렇지 않은, 단순한 겹치는 부품이 있는 단순 쌓기 블록
18 개월+	단순한 기계 완구 - 물체가 미끄러지도록 경사진 평면, 물 및 모래를 사용하는 노, 바퀴 및 기타 부품으로 작동되는 완구
18 개월+	메커니즘이 없는 단순한 미니어처 차량 - 자동차, 기차, 모터사이클, 트럭, 항공기, 보트 및 배, 기타 등
18 개월+	돌보기 활동(목욕 및 먹이기)을 모방하기 위한 인형 - 머리카락이 없거나 성형된 머리카락과 채색한 눈을 갖추고 팔, 다리 관절이 없는 아기를 모방한 단순 인형
19 개월+	끈 또는 손잡이로 밀기-당기기 및 굴리는 완구
19 개월+	채우고 비울 수 있는 외바퀴 손수레 또는 기타 운반 수단

## 6. 24개월부터 36개월 미만까지의 어린이 권장완구

연 령	적합한 완구의 예
2세+	페달이 있는 탈 것, 스텝 자전거(walking bicycle), 페달 없는 두발 자전거 - 세발 자전거, 바퀴 달린 완구, 페달이 있는 안정된 탈것, 페달 없이 어린이의 발로 가는 작은 두발 자전거
2세+	어린이 크기 전기 자동차 - 배터리 전원으로 어린이가 운전하는 자동차
2세+	실내 또는 실외 가정용 활동 완구 - 어린이를 감싸는 의자가 있는 그네 오르기 위해 몇 걸음이 필요한 짧은 미끄럼틀
2세+	어른 감독 하의 어린이 풀장
2세+	단순한 퍼즐 및 평범하게 결합되는 부품 - 부드러운 가장자리를 갖고 맞물리지 않고 맞춰지는 20개까지의 큰 부품이 있는 퍼즐. 트레이 위에 결합 부분을 함께 맞추기 위한 잡기 형태의 썰기를 갖출 수 있다.
2세+	단순한 짝짓기 활동 - 형태, 색상 또는 그림에 기초한 짝짓기 활동
2세+	스냅/결합부가 있는 쌓기 블록-구성/고정/조립을 위한 패턴이 정의된 큰 부품. 특징 또는 주제를 포함할 수 있다.
2세+	교육 완구 - 알파벳 및 단순한 숫자 학습
2세+	컴퓨터, 태블릿 및 핸드헬드 게임기 - 단순한 질문과 답변 또는 짝짓기 게임과 같은 놀이용 컴퓨터 장치. 다중 언어일 수 있다.
2세+	가벼운 옷을 입은 인형 및 옷 입히기 인형(패션 인형 제외) - 움직이는 눈, 관절이 있는 팔과 다리, 실제 머리와 유사하게 머리,

연 령	적합한 완구의 예
	울기, 신체 기능, 웃기 도는 말하기와 같이 스스로 움직이는 행동, 입히기 쉬운 옷과 친숙한 행동을 모방한 액세서리(병, 담요 등)
2세+	완구 식기, 단지 및 인형에게 먹이기 액세서리
2세+	단순 역할 놀이 완구 - 어린이에게 크기를 맞춘 가정 용품, 화로, 부엌 세트
2세+	실제 장비를 모방한 시청각 장비 - 라디오, CD 플레이어, 휴대용 매체 플레이어, 전화기, 휴대 전화, 노래방 및 마이크를 모방한 플라스틱 제품으로 제한된 기능을 가질 수 있다.
2세+	단순 캐릭터의 미니어처 - 동물, 작은 군인, 동물원과 같은 플라스틱으로 만든 캐릭터, 수퍼히어로, 판타지/허구 캐릭터 및 역사적 주제
2세+	전설과 이야기의 캐릭터를 모방한 의상, 분장 복장 및 액세서리-마스크, 헬멧, 검과 같은 액세서리를 갖춘 어린이 크기의 의상
2세+	안에서 어린이가 놀 수 있는 부드럽고 견고한 구조물 - 집, 동굴, 요새, 텐트 및 터널
2세+	책 - 팝업, 숨은 그림 및 옷 입히기와 같은 특색을 갖춘 것
2세+	주제가 있는 놀이 매트 - 마을과 거리를 모방한 디자인의 바닥에 까는 놀이용 매트
2세+	색칠 및 페인팅 재료 -그림을 그리기 위한 단순하고 제한된 구색의 재료 및 템플릿. (잡기 쉽도록) 큰 크레용, 분필, 굵은 매직펜 및 손가락 페인트

## 7. 3세부터 4세 미만까지의 어린이

연 령	적합한 완구의 예
3세+	완구 두발 자전거 -안정성을 제공하기 위한 보조 바퀴가 있거나 없는 두발 자전거
3세+	롤러스케이트(인라인 제외) 바퀴가 인라인과 같이 배치되지 않은 롤러스케이트
3세+	비누 방울 - 방울을 부는 부속품을 갖춘 완구
3세+	볼링, 잔디 볼링, 고리 던지기 게임 - 플라스틱 또는 나무 핀 볼링 세트, 던지기 용 고리
3세+	실제 스포츠를 모방한 완구 스포츠 장비 - 야구, 농구, 크리켓, 골프, 테니스, 배드민턴, 셔틀콕 또는 비치 라켓
3세+	물체를 표적에 던지는 것을 포함하는 게임
3세+	실내 및 실외 가정용 활동 완구 - 썰매, 앉는 곳이 열린 그네, 계단이 더 많은 더 높은 미끄럼틀, 정글짐, 시소
3세+	단순한 전자 바닥 매트 - 패턴 따라 그리기, 단순한 음악 만들기, 단순한 춤 배우기용 밟는 전자 매트
3세+	조립, 구성 또는 쌓기 세트 - 다양한 형태와 다양한 결합 및 고정 부품
3세+	관찰 및 추론 완구 및 게임 - 기억 게임, 운이 좌우하는 게임, 전략이 없는 보드 게임

## 8. 4세부터 6세 미만까지의 어린이

연 령	적합한 완구의 예
4세+	단순한 장애물 넘기 및 돌차기 유형의 게임
4세+	끈이 없는 팽이
4세+	(낮은 높이의) 죽마, 훌라후프, 막대 위에 균형을 잡는 링
4세+	물놀이 완구 - 물놀이용 보드, 공기를 채우는 튜브(동물/캐릭터 형태)
4세+	쉬운 퍼즐 - 20에서 150개의 부품을 가진 퍼즐
4세+	질문 및 답변 게임 - 그림 맞추기
4세+	논리 및 수학 게임 - 논리 순서, 시간 순서
4세+	실제로 기능하는 청각 및 시청각 장비-휴대용 매체, 완구 노래방, 마이크
4세+	다중 방향 및 기능성의 복잡한 원격 조정 차량 - 원격 조정, 무선, 적외선 또는 기타로 움직이는 자동차, 트럭, 보트
4세+	수집용 카드, 스티커 및 앨범 - 놀이 기능을 갖춘 것
4세+	동물, 캐릭터, 디자인, 알파벳 등의 인쇄를 위한 스탬프
4세+	천공을 따라 떼어 내는 완구
4세+	수성 물감의 물감 세트 - 붓과 물감 작업 또는 실크 스크린을 위한 부속품
4세+	그림 세트 - 그리고 채색하고 지울 수 있는 섬유, 종이 또는 플라스틱으로 만든 캔버스 및 매트를 갖춘 완구, 사진 복사의 재생 및 모방을 위한 완구(팬터그래프), 쓰기 보드, 칠판 또는 넘기는 차트를 갖춘 세트
4세+	전자 악기 - 사실적 기능적 키보드, 전기 기타, 전자 드럼
4세+	단순한 카드 게임 - 단순한 카드 게임 및 가족 놀이용 카드
4세+	협동적 게임 - 경쟁보다 놀이를 강조함으로써 팀워크를 가르치는 보드 게임
4세+	경로가 있는 테이블 게임 - 움직이는 숫자를 보여주는 주사위 또는 말판을 사용하여 진행하는 경로가 있는 테이블 게임
4세+	어린이를 위한 사회적 게임 - 단순한 난이도로 몇 명이 함께 하는 게임
4세+	전자 능력 및 기술 게임 - 비디오 게임, 손에 쥐고 하는 비디오 게임, 가상 캐릭터(아바타)로 현실 생활을 시뮬레이션하는 완구
5세+	날아다니는 물체 - 연, 부메랑, 단순한 비행기(고무줄 동력)
5세+	줄넘기
5세+	시간 학습 게임 - 시계, 달력 및 시간, 일 및 월의 개념을 제공하는 완구
5세+	기능하는 워키토키 및 통신용 전화
5세+	제한된 실제 기능을 갖춘 가정용품-재봉틀, 팝콘 제조기, 믹서기, 혼합기, 아이스크림 기계, 솜사탕 기계 등. 주: 이 연령에서 기능하는 모든 용품이 안전 기준 적합하지 않을 수 있으며, 여기에 나열된 것과 안전기준의 적합 여부는 별개이다.
5세+	정밀 추적 및 더욱 사실적인 차량 복제품 - 열리고 닫히는 도어, 후드(보닛) 및 트렁크와 같은 특성을 포함한다.
5세+	패턴 맞추기 놀이 - 목재, 플라스틱으로 만들고 색상이 들어간, 형상 또는 이미지를 형성하는 기하학적 부품 또는 핀.
5세+	석고 및 모델용 샌드와 형틀
5세+	운이 좌우하는 게임 - 주사위, 동전 던지기, 빙고, 룰렛
5세+	능력 및 기술 게임 - 부품의 균형을 맞추는 게임, 포획, 표적 맞추기, 무엇 보다도 능력 및 빠른 반응을 요구하는 게임
5세+	단순한 전략 및 추론 게임 - 체커 게임, 카드 거래 게임, 도미노 및 그와 유사한 게임

## 9. 6세부터 8세 미만까지의 어린이

연령	적합한 완구의 예
6세+	스케이트, 두 바퀴 킥보드 및 인라인 롤러스케이트
6세+	요요 및 끈이 있는 팽이
6세+	미니 골프, 크리켓, 당구, 테이블 축구 및 기타 유사한 게임
6세+	철자와 숫자를 포함하는 게임(보통 개인 게임) - 크로스워드 퍼즐, 단어 찾기, 스도쿠
6세+	수학 연산이 있는 게임 - 분수 포함
6세+	복잡한 기계 또는 전기 동력의 차량 및 장비 - 건설 장비, 덤프 트럭, 호이스트/크레인
6세+	전기 자동차, 열차를 위한 궤도 및 액세서리 - 플랫폼, 터널, 장애물, 배경, 차량 등과 같은 액세서리를 갖추거나 갖추지 않은, 자동차 트랙, 열차 궤도, 복잡한 서킷
6세+	직조기, 바늘 자수 키트 또는 기타 재봉 장비와 같은 공예
6세+	점토 및 세라믹 공예 모델 만들기
6세+	전략 및 추론 게임 - 체스, 전략이 필요한 테이블 게임
6세+	숫자 및 문자 게임 (보통 다수 참가자 게임) - 숨은 단어 또는 숫자를 만들거나 발견하는 것이 요구되는 게임
6세+	게임 수집 - 잡다한 게임이 있는 상자
7세+	전자 댄싱 매트 - 댄스 스텝을 배우고 복잡한 댄스 과정을 따라 하기 위한 것
7세+	쉬운 퍼즐 - 150에서 500개의 맞물리는 부품
7세+	물리학의 기본 법칙을 포함하거나 보여주는 완구
7세+	접기 공예 - 종이 접기
7세+	사회적 가족 게임 - 사전 정의된 규칙을 가지고 여러 명이 참가하는 게임. 중간에서 높은 난이도의 지식수준을 요하며 다양한 주제에 관한 사전 지식을 필요로 하거나 필요로 하지 않을 수 있다.
7세+	일반 지식 게임 - 다양한 주제에 관한 지식을 포함하는 게임
7세+	마술 키트
7세+	물리학의 기본 법칙을 포함하거나 보여주는 완구

## 10. 8세부터 13세 이하까지의 어린이

연령	적합한 완구의 예
8세+	단순 수준에서 복잡한 세부 수준까지의 판화 및 금속 작업
8세+	실물 모형, 모터가 포함된 조립식 완구 - 조립 부품이 있는 항공기, 보트, 자동차 및 모터 사이클
9세+	실험 키트, 과학 키트 - 화학 세트, 인체 세부 모형, 유기물 키트, 광물 결정, 식물 표본, 현미경, 생물 생육 장치
9세+	시뮬레이션, 정복, 역할 놀이 게임 - 게임자가 몇 가지 상황을 검토하고, 영토 정복, 자산 또는 부동산을 획득하며, 마을 건설을 위해 개별 전략을 사용하고 이야기를 변형시키기 위해 새로운 입장에 대해 결정함으로써 의사 결정을 해야 하는, RPG 유형 및 시뮬레이션, 정복 및 획득 게임.

## <부록 2 >

### 어린이제품의 예시

어린이제품 평가와 관련된 “어린이제품”의 정의와 결정요소에 대해 특정 제품이 어린이 제품인지 아닌지를 결정하여야하는 제조업체 및 기타 이해당사자들이 보다 쉽게 이해할 수 있도록 다음과 같은 추가 예시를 제시한다.

#### (A) 홈퍼니싱 제품 및 학교용 집기

일반적인 홈퍼니싱 제품 및 학교용 집기(예: 흔들의자, 선반 유닛, TV, MP3 플레이어, 가습기, 공기청정기, 창문커튼, 티슈박스, 옷걸이, 행거)는 어린이 방 또는 학교에서 자주 볼 수 있다. 일반적으로 이런 홈퍼니싱 제품 및 학교용 집기는 어린이 방 또는 교실에 사용되는 경우라도 일반용도제품으로 고려되어 제작 되었고 모든 연령대의 소비자가 사용하는 제품으로 인지되기 때문에 이러한 제품들은 통상적으로 성인에 의해 사용되는 제품으로 고려한다. 가습기는 어린이 방에서 사용될 수 있지만 일반적으로 어린이가 단독으로 사용하는 제품이 아니며 성인 보호자가 어린이 방의 공기를 조절하기 위해 가습기를 사용하게 된다. 동일한 논리로 일반적으로 가정이나 학교에서 외투를 거는 데 사용하는 옷걸이는 집이나 학교의 옷걸이에 어린이의 외투가 종종 걸려있는 경우가 있더라도 일반용도 제품이다. 그러나 제조업체가 옷걸이를 특정한 연령대의 어린이가 사용하도록 크기를 맞추어 특별히 제작하거나 어린이용 가구와 같은 어린이제품에 부착하거나 옷걸이를 어린이가 좋아하는 특정한 캐릭터를 이용하여 어린이 테마 옷걸이가 어린이에 의해 주로 사용되는 것임을 분명히 한 경우는 옷걸이는 어린이 제품으로 고려된다.

일부 홈퍼니싱 제품 및 학교용 집기 중에서 자율안전확인신고 대상 공산품으로 관리되는 제품(예: 유아용 욕조, 목욕 시트, 이층침대, 유아용의자 등)은 만 13세이하 어린이에 의해 주로 사용되는 것이 명백한 제품으로 자율안전확인신고 대상 공산품은 적용되는 모든 안전규칙을 준수하여야 한다.

기타 제품도 어린이 테마를 제품에 포함하는 경우가 있다. 예를 들어 영화나 만화 캐릭터를 이용하여 놀이적인 가치를 포함하도록 제작된 램프는 어린이제품으로 고려되어야 한다. 그러나 램프가 놀이 가치 또는 램프를 켜고 끄는 수준을 넘어선 물리적인 상호작용을 일으킬 수 있는 기타 특성을 더해주는 기능이 없는 경우는 만 13세를 초과하는 소비자를 대상으로 하는 램프와 큰 차이가 없으므로 일반용도제품으로 고려될 가능성이 많다. 크리스마스 장식 및 가정용 장식 제품으로서 전시만을 목적으로 하며 어린이가 이와 상호작용할 가능성이 없는 것은 성인에 의해 사용되는 제품이므로 일반적으

로 어린이제품으로 고려되지 않는다. 장식용 제품의 예로서 장식용으로 유리를 포함하는 오르골, 집을 꾸미는데 사용하는 빈티지 소품 등을(빈티지 인형, 오르골 등) 예로 들 수 있다.

제 품	비 고	어린이용품
	<p>어린이부터 성인까지 함께 사용하는 흔들의자</p>	<p>대상 아님</p>
	<p>어린이가 좋아하는 캐릭터가 있으나 일반적으로 어린이부터 성인까지 함께 사용하는 캐릭터 티슈박스</p>	<p>대상 아님</p>
	<p>어린이가 좋아하는 캐릭터가 있으나 일반적으로 어린이부터 성인까지 함께 사용하고 일반적으로 성인 사용하는 것으로 인지는 캐릭터 가습기</p>	<p>대상 아님</p>
	<p>어린이가 좋아하는 캐릭터가 있으나 일반적으로 어린이부터 성인까지 함께 사용하고 일반적으로 성인 사용하는 것으로 인지는 캐릭터 가습기</p>	<p>대상 아님</p>

제 품	비 고	어린이용품
	<p>어린이부터 성인까지 함께 사용할 수 있는 흔들의자 그러나 유아를 위해 특별히 설계된 부분을 가지고 있음</p>	<p>대상 (유아용 침대)</p>
	<p>유아용 욕조</p>	<p>대상 (합성수지제 어린이용품)</p>
	<p>어린이부터 성인까지 함께 사용할 수 있는 이층침대 그러나 어린이가 주로 사용한다고 인지되고 있고 안전 확인 대상품목</p>	<p>대상 (어린이용 이단침대)</p>
	<p>유아용 의자</p>	<p>대상 (유아용 의자)</p>
	<p>캐릭터 램프, 이동 가능하며 만화 캐릭터를 이용하여 놀이적인 가치를 포함하도록 제작된 램프</p>	<p>대상 (완구)</p>

제 품	비 고	어린이용품
	<p>캐릭터 램프, 벽에 고정되어 있고 램프를 켜고 끄는 수준을 넘어선 물리적인 상호작용을 일으킬 수 있는 기타 특성이 없음</p>	<p>대상 아님</p>
	<p>장식용 오르골</p>	<p>대상 아님</p>
	<p>어린이 용도로 제작되고 어린이를 대상으로 판매되는 오르골 사용연령 : 10 세이상</p>	<p>대상 (완구)</p>
	<p>어린이 용도로 제작되고 어린이를 대상으로 판매되는 오르골 사용연령 : 6세 이상</p>	<p>대상 (완구)</p>
	<p>어린이 용도로 제작되고 어린이를 대상으로 판매되는 오르골 사용연령 : 6세 이상</p>	<p>대상 (완구)</p>

제 품	비 고	어린이용품
	<p>주 용도가 크리스마스 장식용인 목각 인형</p>	<p>대상 아님</p>
	<p>주 용도가 장식용인 빈티지 인형</p>	<p>대상 아님</p>
	<p>크리스마스 장식, 만 13세를 초과하는 소비자도 동등하게 사용하거나 만 13세를 초과하 는 제품</p>	<p>대상 아님</p>
	<p>장식으로 사용할 수도 있지만 놀이용으로 사용 될 수 있는 것은 완구로 적용</p>	<p>대상 (완구)</p>

(B) 수집용 제품

특정한 제품은 원래는 어린이를 대상으로 제작 되었으나 수집품으로 되어 성인을 대상으로 하는 시장을 형성하는 경우가 있다. 그러나 많은 수집품들은 어린이에게 어필하고 만 13세 이하 어린이도 종종 이를 수집하는 경우가 있다. 성인을 대상으로 하는 수집품은 대부분 전시용으로 사용되며 전시용품으로서 어린이용 제품이 아님을 분명하게 나타내는 표시가 붙어 있어야 한다. 또한 성인 대상 수집품은 항상 그런 것은 아니지만 대부분 만 13세 이하 어린이에게 적절치 않은 테마가 있어 이를 통해 어린이 대상 수집품과 구별할 수 있다. (예를 들면, 노출이 심한 의상을 입은 일본산 피규어, 성인용

인터넷 게임의 캐릭터 피규어 등)

성인 대상 수집품은 어린이가 놀이를 통해 사용하는 것을 불가능하게 하는 요소, 예컨대 높은 가격, 제한된 생산, 전시 요소(걸이 또는 받침대) 등의 특성을 가지고 있으며 어린이 제품과 함께 판매되어서도 안된다. 예를 들어 성인을 대상으로 한 수집 가능한 고급인형은 매우 섬세하며 부서지기 쉬운 액세서리, 전시 케이스, 인형을 올려놓고 고정하는 플랫폼, 높은 가격, 실명으로 제시되는 작가 등의 특성을 가지고 있다. 하지만 어린이를 대상으로 하는 인형은보다 값도 싸고 어린이가 제품이나 액세서리에 손상을 주지 않고 쉽게 다룰 수 있는 특성을 주로 포함하고 있는 경우가 많다. 특히 논란이 많은 플라스틱 조립 제품(일명 프라모델) 역시 반드시 어린이용이 아님을 나타내는 표시를 포함하여 동일한 조건들을 가지고 있는 경우에만 성인용으로 분류될 수 있으며 제조자가 어린이용 제품으로 분류되는 것을 피하기 위해서 제조자가 임의로 만 13세를 초과하는 제품이라는 표시한 (예: 어린이용이 아님)제품은 어린이용 제품이 아닌 것으로 분류 될 수 없다.

제 품	비 고	어린이용품
	<p>노출이 심한 의상을 입은 피규어, 사용연령 : 14세이상 표기</p>	<p>대상 아님</p>
	<p>노출이 심한 의상을 입은 피규어, 사용연령 : 14세이상 표기</p>	<p>대상 아님</p>
	<p>고가의 장식용 피규어 사용연령 : 14세이상 표기 (판매가격 : 498,000원)</p>	<p>대상 아님</p>

	<p>수집용 고급 인형, 장식용 표기</p>	<p>대상 아님</p>
	<p>베어브릭, 예술성을 인정받고 있으며 작품의 작가가 명확하 고 수집용으로 인식되는 인형, 장식용 및 사용연령 14세 이상 표기</p>	<p>대상 아님</p>
	<p>정밀축척모형(1/6) (재질 : 아연다이캐스팅) 사용연령 : 14세이상 표기</p>	<p>대상 아님</p>
	<p>어린이용 모형 완구</p>	<p>대상 (완구)</p>
	<p>어린이용 모형 완구</p>	<p>대상 (완구)</p>

	<p>어린이용 모형 완구</p>	<p>대상 (완구)</p>
	<p>봉제완구, 어린이부터 성인까지 사용하지만 일반적으로 완구로 인식하고 있음</p>	<p>대상 (완구)</p>
	<p>단순 목 베개 성인이 사용하는 것으로 인지되고 있음. 단, 어린 이용으로 특별히 제작된 제품은 대상</p>	<p>대상 아님</p>
	<p>쿠션 어린이부터 성인이 사용하 는 것으로 인지되는 일반용품</p>	<p>대상 아님</p>
	<p>어린이를 대상으로 하여 어린 이용으로 특별히 설계되었으 며, 동물의 형상을 가져 아이 의 흥미를 유발하는 제품으로 자체적으로 놀이 기능이 있음.</p>	<p>대상 (완구)</p>
	<p>어린이를 대상으로 하여 어린 이용으로 특별히 설계되었으 며, 동물의 형상을 가져 아이 의 흥미를 유발하는 제품으로 자체적으로 놀이 기능이 있음.</p>	<p>대상 (완구)</p>

	<p>어린이를 대상으로 하여 어린이용으로 특별히 설계되었음</p>	<p>대상 (기타 아동용 섬유제품)</p>
	<p>목 베개, 어린이용으로 설계되었으며 어린이용으로 판매 및 광고</p>	<p>대상 (기타 아동용 섬유제품)</p>
	<p>목 베개, 어린이용으로 설계되었으며 어린이용으로 판매 및 광고</p>	<p>대상 (어린이용 섬유제품)</p>
	<p>목 베개, 어린이용으로 설계되었으며 어린이용으로 판매 및 광고</p>	<p>대상 (어린이용 섬유제품)</p>
	<p>여행용 목 베개 성인으로 판매. 단, 어린이용으로 특별히 제작된 제품은 대상</p>	<p>대상 아님</p>
	<p>정밀축척모형(1/144) 사용연령 : 14세 이상 표기 주 용도가 놀이용이 아닌 장식용으로 장식을 위한 받침대 등을 포함하고 있으며 완성을 위해서 도색등의 추가 작업을 요구함</p>	<p>대상 아님</p>

	<p>1/100의 축적은 표시하고 있으나 가격을 낮추고 조립이 쉽도록 설계되었고 완성 후 별도의 도색작업 등이 없으며 어른이 어린이와 함께 조립하게 하도록 설명서 표시하고 있음, 어린이용으로 판매 및 광고</p>	<p>대상 (완구)</p>
	<p>정밀축척모형(1/150) (주용도가 놀이용이 아닌 장식용 프라모델) 사용연령 : 14세 ~ 16세 표기</p>	<p>대상 아님</p>

(C) 장신구

어린이 대상 장신구는 어린이에 적합한 크기와 테마를 가지고 있으며 어린이에게 판매된다. 성인 장신구의 많은 특성이 만 13세 이하 어린이에게도 어필할 수 있지만 어린이에 대한 잠재적인 매력만으로 장신구가 어린이 대상 제품이 되는 것은 아니다. 장신구가 어린이에만 적합한 다음과 같은 하나 이상의 특성을 가지고 있는 경우 해당 제품은 주로 어린이제품으로 고려될 수 있다.

- 크기
- 가격 - 성인이 매우 낮은 가격의 장신구를 착용하는 것은 이례적임.
- 어린이용 드레스, 책, 장난감 등 기타 어린이제품과 함께 마케팅
- 놀이적인 가치를 가지고 있음
- 주로 어린이가 참석하는 엔터테인먼트 또는 교육 행사(예: 서커스)에서 판매
- 동물 차량, 장난감 등 어린이 테마 사용
- 주로 어린이제품이 있는 매장에서 판매
- 주로 어린이 이벤트 상품으로 무상제공  
(예 : 치과에서 어린이 손님에게 발치 후 상으로 주는 반지 등.)
- 자판기에서 판매

또한 제품의 판매 대상이 되는 소비자 연령을 결정함에 있어 제품 디자인 및 마케팅의 특징으로 다음 요소가 고려될 수 있다.

- 마케팅, 광고, 판촉 자료
- 포장 그림 및 텍스트

- 크기
- 착용에 필요한 손기술
- 외관(색상, 질감, 소재, 디자인 테마, 디자인 수준, 실제 같은 느낌)
- 가격

이런 특성을 고려하여 장신구 제조업자, 소비자 및 「어린이제품 안전 특별법」과 관련된 자가 특정 장신구가 만 13세 이하 어린이를 주로 대상으로 설계됐는지, 아니면 만 13세를 초과하는 소비자에게 보다 더 어필하는지 등을 판단할 수 있다. 또한 실제 보석, 순금제품 및 순은제품은 제외한다.

제 품	비 고	어린이용품
	돌반지, 순금제품	대상 아님
	미아방지용 목걸이, 순은제품 (순은 제품이 아닌 경우는 대상)	대상 아님
	어린이 장신구	대상 (어린이용 장신구)
	어린이 용도로 제작되고 어린이를 대상으로 판매되는 시계	대상 (어린이용 장신구)

제 품	비 고	어린이용품
	<p>캐릭터 반지, 성인을 대상으로 판매</p>	<p>대상 아님</p>
	<p>어린이 용도로 제작되고 어린이를 대상으로 판매되는 시계, 자체적인 놀이 기능을 포함하고 있음</p>	<p>대상 (완구)</p>
	<p>어린이 용도로 제작되고 어린이를 대상으로 판매되는 시계, 자체적인 놀이 기능을 포함하고 있음.</p>	<p>대상 (완구)</p>

제 품	비 고	어린이용품
	<p>어린이 용도로 제작되고 어린이를 대상으로 판매되는 시계, 자체적인 놀이 기능을 포함하고 있음.</p>	<p>대상 (완구)</p>
	<p>어린이 용도로 제작되고 어린이를 대상으로 판매되는 시계</p>	<p>대상 (어린이용 장신구)</p>
	<p>어린이를 대상으로 하여 어린이 용으로 특별히 설계 되지 않았지만, 동물의 형상을 가져 아이의 흥미를 유발하는 제품으로 자체적으로 놀이 기능이 있음.</p>	<p>대상 (완구)</p>
	<p>일반형태의 열쇠고리 어린이부터 성인을 대상으로 판매</p>	<p>대상 아님</p>

(D) DVD, 비디오게임, 컴퓨터

대부분 컴퓨터 제품, 전자미디어 장치(예: CD, DVD, MP3 플레이어) 및 스마트 기기(예: 스마트폰, 태블릿 PC 등)는 일반용도 제품으로 고려된다.

하지만 CD 및 DVD가 어린이를 대상으로 하고 어린이에게 판매되는 콘텐츠(예: 어린

이용 영화, 게임, 교육 소프트웨어)를 포함하고 있는 경우가 있다. 이러한 경우에 「어린이제품 안전 특별법」과 관련된 자가 연령 결정을 함에 있어 영상물등급위원회 및 게임물관리위원회 등에서 제공하는 등급 및 소프트웨어의 등급에 따라 어린이 제품인지 아닌지를 판단하는 요소로 고려할 수 있으나 미디어 플레이어 제품 자체는 어린이에게 어필하지 못하므로 이들에 의해 사용되거나 기타 방식으로 접촉되지 않는다고 판단할 수 있다. 또한 DVD 및 CD는 어린이를 “위해” 사용 되지만 어린이에 “의해” 사용되지 않고 어린이가 이와 물리적인 상호작용을 하지 않으므로 어린이제품으로 고려되지 않는다. 비디오게임 콘솔 또한 이런 제품에 대한 시장의 상당 부분이 10대와 젊은 성인으로 구성돼 있기 때문에 일반용도 제품으로 고려된다. 그러나 12세 이하 어린이를 대상으로 하는 소프트웨어가 탑재된 실제 손동작을 이용한 비디오게임 콘솔은 어린이제품의 범위에 든다. 이런 제품은 12세 이하 어린이를 대상으로 한 제품으로 인식될 가능성이 크기 때문이다. 또한 특정 콘솔 게임의 컨트롤러 또는 기타 전자장비 액세서리가 크기 등에 있어 오직 어린이용 게임만을 대상으로 하는 경우에 게임 콘솔 자체는 일반용도제품이라도 상기 부수장치는 크기나 기타 아동에게 적합한 특성으로 인해 어린이제품이 될 수 있다. 마찬가지로 키보드, 컴퓨터 입력장치, 기타 주변장치가 크기, 장식 등을 통해 만 13세 이하 어린이를 대상으로 판매될 경우에 컴퓨터 자체는 일반용도제품이지만 상기 제품은 어린이제품으로 고려된다.

제 품	비 고	어린이용품
	<p>어린이를 대상으로 하여 어린이용으로 특별히 설계되었고 자체적으로 놀이적 가치가 있음.</p>	<p>대상 (완구)</p>
	<p>어린이를 대상으로 하여 어린이용으로 특별히 설계되지 않았으며 어린이부터 성인에 이르기까지 모든 연령에서 사용</p>	<p>대상 아님</p>

제 품	비 고	어린이용품
	<p>어린이를 대상으로 하여 어린이용으로 특별히 설계되었으며 자체적으로 놀이 기능을 가지고 있음.</p>	<p>대상 (완구)</p>
	<p>어린이를 대상으로 하여 어린이용으로 특별히 설계되지 않았으며 자체적으로 놀이 기능을 가지고 있지 않음.</p>	<p>대상 아님</p>
	<p>어린이를 대상으로 하여 어린이용으로 특별히 설계되지 않았으며 자체적으로 놀이 기능을 가지고 있지 않음.</p>	<p>대상 아님</p>
	<p>어린이를 대상으로 하여 어린이용으로 특별히 설계되지 않았으며 자체적으로 놀이 기능을 가지고 있지 않음.</p>	<p>대상 아님</p>
	<p>어린이를 대상으로 하여 어린이용으로 특별히 설계되지 않았으며 자체적으로 놀이 기능을 가지고 있지 않음.</p>	<p>대상 아님</p>

제 품	비 고	어린이용품
	<p>어린이를 대상으로 하여 어린이용으로 특별히 설계되지 않았으며 자체적으로 놀이 기능을 가지고 있지 않음.(어린이의 흥미를 불러일으키는 것처럼 보이지만 어린이부터 성인에 이르기까지 모든 연령에서 사용)</p>	<p>대상 아님</p>
	<p>어린이를 대상으로 하여 어린이용으로 특별히 설계되지 않으며, (어린이의 흥미를 불러일으키는 것처럼 보이지만 어린이부터 성인에 이르기까지 모든 연령에서 사용)</p>	<p>대상 아님</p>
	<p>어린이를 대상으로 하여 어린이용으로 특별히 설계되었으며, 어린이가 상상의 차를 운전하는 것처럼 놀이를 하는데 사용할 수 있다.</p>	<p>대상 (완구)</p>
	<p>어린이를 대상으로 하여 어린이용으로 특별히 설계되었으며, 어린이가 운전하는 것처럼 놀이를 하는데 사용할 수 있음.(자전거)</p>	<p>대상 (완구)</p>
	<p>어린이를 대상으로 하여 어린이용으로 특별히 설계되었으며, 어린이가 놀이를 하는데 사용할 수 있음</p>	<p>대상 (완구)</p>
	<p>어린이를 대상으로 하여 어린이용으로 특별히 설계되었으며, 어린이가 인형 놀이를 하는데 사용할 수 있음</p>	<p>대상 (완구)</p>

제 품	비 고	어린이용품
	<p>어린이를 대상으로 하여 어린이용으로 특별히 설계되지 않았으며 자체적으로 놀이 기능을 가지고 있지 않음. (어린이부터 성인에 이르기까지 모든 연령에서 사용)</p>	<p>대상 아님</p>
	<p>어린이를 대상으로 하여 어린이용으로 특별히 설계되지 않았으며 자체적으로 놀이 기능을 가지고 있지 않음.</p>	<p>대상 아님</p>
	<p>어린이를 대상으로 하여 어린이용으로 특별히 설계되지 않았으며 자체적으로 놀이 기능을 가지고 있지 않음.</p>	<p>대상 아님</p>
	<p>어린이를 대상으로 하여 어린이용으로 특별히 설계되었고 어린이를 주요 마케팅 대상으로 하고 있음</p>	<p>대상 (어린이공통 안전기준)</p>
	<p>어린이를 대상으로 하여 어린이용으로 특별히 설계되었고 어린이를 주요 마케팅 대상으로 하고 있음</p>	<p>대상 (어린이공통 안전기준)</p>
	<p>어린이를 대상으로 하여 어린이용으로 특별히 설계되지 않았으며 자체적으로 놀이 기능을 가지고 있지 않음. (어린이부터 성인에 이르기까지 모든 연령에서 사용)</p>	<p>대상 아님</p>

제 품	비 고	어린이용품
	<p>어린이를 대상으로 하여 어린이용으로 특별히 설계되지 않았으며 자체적으로 놀이 기능을 가지고 있지 않음. (어린이부터 성인에 이르기까지 모든 연령에서 사용)</p>	<p>대상 아님</p>
	<p>어린이를 대상으로 하여 어린이용으로 특별히 설계되었으며, 어린이가 놀이를 하는데 사용할 수 있음</p>	<p>대상 (완구)</p>
	<p>어린이를 대상으로 하여 어린이용으로 특별히 설계되었으며, 어린이가 놀이를 하는데 사용할 수 있음</p>	<p>대상 (완구)</p>
	<p>전통적인 바둑, 장기, 체스, 카드 등 전통적인 보드게임 및 테이블게임은 난이도가 플레이어의 기술에 따라 달라지며 게임이 성인과 어린이에게 어울리는 정도는 일반적으로 동등한 것으로 인식.</p>	<p>대상 아님</p>

제 품	비 고	어린이용품
 <p>The image shows the packaging for '흥미진진 장기게임 체스게임' (Exciting Board Game Chess Game). It includes a box with Korean text and illustrations of the game board and pieces. Below the box is a photograph of the actual chess set, featuring a wooden board and colorful plastic pieces.</p>	<p>자석 바둑, 장기, 체스 등 제조업체가 마케팅적인 요소 등 기타 특성을 게임 또는 포장에 추가하여 이를 실제 일반 용도 제품에 비해 어린이에게 더 어필하게 하거나 어린이에게 적합한 것으로 만들 경우</p>	<p>대상</p>
 <p>The image displays three items related to card games: a fan of playing cards, a deck of cards with a red diamond pattern, and a large board game with a grid and Korean text, likely a variation of a card-based board game.</p>	<p>어린이를 대상으로 하여 어린이 용으로 특별히 설계되지 않았으며 자체적으로 놀이 기능을 가지고 있지 않음. (사행성 게임으로 어린이용으로 적합하지 않음)</p>	<p>대상 아님</p>

제 품	비 고	어린이용품
	<p>어린이로 전용으로 제작된 어린이의 놀이용 가정용 트램폴린</p>	<p>대상 (완구)</p>
	<p>일반용품인 트램폴린, 만 13세를 초과하는 소비자가 제품을 사용할 가능성이 동등하거나 더 많이 사용 할 수 있음</p>	<p>대상 아님</p>
	<p>규격이 정해진 스포츠 장비로서 공</p>	<p>대상 아님</p>
	<p>13세 이하 어린이의 놀이용 골대</p>	<p>대상 (완구)</p>
	<p>규격이 정해진 스포츠 장비로서 골대</p>	<p>대상 아님</p>

제 품	비 고	어린이용품
	<p>제품의 물리적/재료 속성이 어린이의 놀이 활동에 맞게 대폭 변경됨 (짐볼)</p>	<p>대상 (완구)</p>
	<p>규격이 정해진 스포츠 장비로서 짐볼</p>	<p>대상 아님</p>
	<p>13세 이하 어린이의 놀이용 썰매</p>	<p>대상 (완구)</p>
	<p>규격이 정해진 스포츠 장비로서 썰매</p>	<p>대상 아님</p>
	<p>13세 이하 어린이의 놀이용으로 제작된 스키를 모방한 완구</p>	<p>대상 (완구)</p>

제 품	비 고	어린이용품
	<p>규격이 정해진 스포츠 장비로서 스키</p>	<p>대상 아님</p>
	<p>13세 이하 어린이의 놀이용 공</p>	<p>대상 (완구)</p>
	<p>어린이 전용으로 제작 판매되는 홀라후프</p>	<p>대상 (어린이공통 안전기준)</p>
	<p>일반용품인 홀라후프, 만 13세를 초과하는 소비자가 제품을 사 용할 가능성이 동등하거나 더 많이 사용 할 수 있음</p>	<p>대상 아님</p>
	<p>어린이 전용으로 제작 판매되는 줄넘기</p>	<p>대상 (어린이공통 안전기준)</p>

제 품	비 고	어린이용품
	<p>일반용품인 줄넘기, 만 13세를 초과하는 소비자가 제품을 사용할 가능성이 동등하거나 더 많이 사용 할 수 있음</p>	<p>대상 아님</p>
	<p>어린이 전용으로 제작 판매되는 자전거</p>	<p>대상 (어린이용 자전거)</p>
	<p>일반용품인 가정용 자전거, 만 13세를 초과하는 소비자가 제품을 사용할 가능성이 동등하거나 더 많이 사용 할 수 있음</p>	<p>대상 아님</p>
	<p>어린이 전용으로 제작 판매되는 캠핑장비 의자</p>	<p>대상 (완구)</p>
	<p>일반용품인 캠핑용 미니의자, 만 13세를 초과하는 소비자가 제품을 사용할 가능성이 동등하거나 더 많이 사용 할 수 있음.</p>	<p>대상 아님</p>

제 품	비 고	어린이용품
	<p>일반용품인 캠핑용 해먹, 만 13세를 초과하는 소비자가 제품을 사용할 가능성이 동등하거나 더 많이 사용할 수 있음.</p>	<p>대상 아님</p>
	<p>어린이 전용으로 제작 판매되는 텐트를 모방한 실내용 텐트, 놀이기능을 포함하며 완구로 분류</p>	<p>대상 (완구)</p>
	<p>어린이용 골프채(사용연령 : 9~15세)</p>	<p>대상 (어린이공통 안전기준)</p>
	<p>유소년용 테니스 라켓</p>	<p>대상 (어린이공통 안전기준)</p>
	<p>유소년용 태권도 보호구</p>	<p>대상 (어린이공통 안전기준)</p>

제 품	비 고	어린이용품
	13세 이하 어린이의 놀이용 투구 연습 매트	대상 (완구)
	13세 이하 어린이의 놀이용 배드민턴세트	대상 (완구)
	13세 이하 어린이의 놀이용 야구세트	대상 (완구)

(E) 미술 재료

만 13세 이하 어린이를 대상으로 어린이용도의 크기, 장식 등이 되어있고 판매되는 재료(예: 학용품으로 분류되는 미술 재료, 크레용, 찰흙, 수채물감) 등은 어린이제품으로 고려된다. 만 13세 이하 어린이를 대상으로 특정하게 판매되지 않는 공예 도구 및 재료 등은 일반용도제품으로 고려될 가능성이 높다. 마케팅 방식 및 부착된 표시 라벨은 많은 소비자가 미술 재료를 구매할 때 관심을 가지고 이를 구매 결정에 참고한다는 점에서 이런 미술 재료의 연령 결정에 있어 중요한 요소가 된다.

제 품	비 고	어린이용품
	놀이용 찰흙	대상 (학용품)

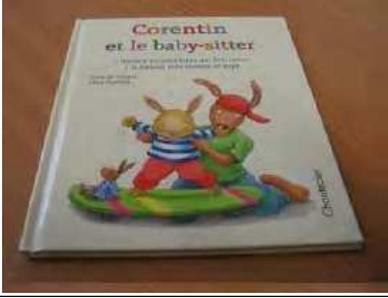
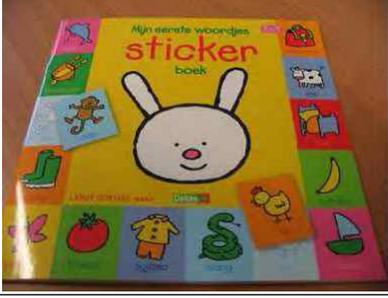
제 품	비 고	어린이용품
	어린이용 크레파스	대상 (학용품)
	수채화 물감, 전문가용 표시	대상 아님
	유화 물감, 전문가용 표시	대상 아님
	파스텔, 전문가용 표시	대상 아님
	수채화 물감, 어린이용	대상 (학용품)

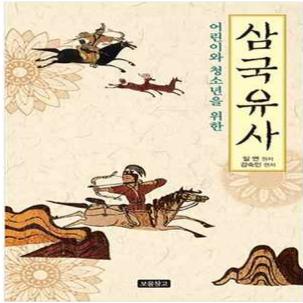
제 품	비 고	어린이용품
	볼펜, 일반적으로 성인용 사무용품으로 인식됨 (사무용으로 표시)	대상 아님
	전문가용 붓 (전문가용으로 표시) (어린이용으로 제작/판매되는 제품은 어린이용품임)	대상 아님

(F) 책

책은 그 콘텐츠로 인해 대상 소비자가 결정될 수 있다. 어린이 책은 테마, 어휘, 그림, 커버 등에 있어 만 13세 이하 어린이의 관심과 인지 능력에 맞는 것을 담고 있다. 사서, 교육전문가, 출판업자가 일반적으로 어휘, 문법, 테마, 콘텐츠에 기반하여 책의 대상 고객이 누구인지 일반적으로 결정할 수 있다. 일부 어린이 책은 일반 공중에게 많이 어필하기도 하며 이 경우 관련된 추가 요인(예: 제품 디자인, 포장, 마케팅, 판매 데이터) 등을 고려해 주요 대상 고객이 누구인지를 추가적으로 분석할 필요가 있다.

제 품	비 고	어린이용품
	적은 수의 페이지, 단순한 그림, 어린이를 대상으로 하여 어린이용으로 특별히 제작됨	대상 (어린이공통 안전기준)

제 품	비 고	어린이용품
	<p>적은 수의 페이지, 단순한 그림, 어린이를 대상으로 하여 어린이용으로 특별히 제작됨</p>	<p>대상 (어린이공통 안전기준)</p>
	<p>적은 수의 페이지, 단순한 그림, 어린이를 대상으로 하여 어린이용으로 특별히 제작됨</p>	<p>대상 (어린이공통 안전기준)</p>
	<p>적은 수의 페이지, 단순한 그림, 어린이를 대상으로 하여 어린이용으로 특별히</p>	<p>대상 (어린이공통 안전기준)</p>
	<p>청소년 권장 도서, 만 13세를 초과하는 소비자가 제품을 사용할 가능성이 동등하거나 더 많이 사용 할 수 있음</p>	<p>대상 아님</p>
	<p>초등학생 전용 학습만화</p>	<p>대상 (어린이공통 안전기준)</p>
	<p>만화, 만 13세를 초과하는 소비자가 제품을 사용할 가능성이 동등하거나 더 많이 사용할 수 있음</p>	<p>대상 아님</p>

제 품	비 고	어린이용품
	어린이 전용으로 제작된 학습지	대상 (어린이공통 안전기준)
	어린이, 청소년 권장 도서, 만 13세를 초과하는 소비자가 제품을 사용할 가능성이 동등하거나 더 많이 사용 할 수 있음	대상 아님

(G) 과학장비

현미경, 망원경, 알콜램프 등 기타 과학 장비로서 성인과 아동 모두에 의해 사용되는 것은 일반용도 제품으로 고려된다. 이런 과학장비는 주로 성인이 사용하도록 의도 되었으며 비록 어린이가 해당 장비를 사용하더라도 이는 부수적인 것이기 때문이다. 만약 일반용도의 과학장비가 초등학교에서 사용된다고 하더라도 원래의 제조 의도와 다르게 일반용도 제품을 어린이가 부수적으로 사용하는 경우이며 이 경우에도 과학장비는 일반용도 제품이다. 그러나 어린이를 위해 특정하게 크기가 맞춰져 있거나 어린이에게 어필하도록 어린이 테마나 캐릭터 장식이 추가된 과학장비는 어린이제품으로 고려된다. 이런 물품들의 완구 버전 역시 어린이제품으로 고려된다.

제 품	비 고	어린이용품
	초등학교 등에서 사용하는 과학 장비, 일반용도의 과학장비가 초등학교에서 사용된 경우로 제조 의도와 다르게 일반용도 제품을 어린이가 부수적으로 사용하는 경우	대상 아님

제 품	비 고	어린이용품
	<p>초등학교 등에서 사용하는 과학 장비, 일반용도의 과학장비가 초등학교에서 사용된 경우로 제조 의도와 다르게 일반용도 제품을 어린이가 부수적으로 사용하는 경우</p>	<p>대상 아님</p>
	<p>확대경, 기능성 완구</p>	<p>대상 (완구)</p>
	<p>현미경, 기능성 완구</p>	<p>대상 (완구)</p>
	<p>쌍안경, 기능성 완구</p>	<p>대상 (완구)</p>
	<p>어린이로 전용으로 제작되었고 판매대상도 어린이 전용인 과학 실험세트</p>	<p>대상 (완구)</p>

제 품	비 고	어린이용품
	<p>어린이로 전용으로 제작된 방과후 학습 교재용 과학 세트</p>	<p>대상 (완구)</p>
	<p>망원경, 만 13세를 초과하는 소비자가 제품을 사용할 가능성이 동등하거나 더 많이 사용할 수 있음</p>	<p>대상 아님</p>
	<p>로켓 만들기 어린이로 전용으로 제작된 방과후 학습 교재용 과학 세트</p>	<p>대상 (완구)</p>
	<p>어린이로 전용으로 제작된 방과후 학습 교재용 과학 세트</p>	<p>대상 (완구)</p>

(H) 스포츠장비 및 레크레이션 장비

만 13세를 초과하는 소비자를 주로 대상으로 하는 스포츠장비는 일반용도제품으로 고려된다. 규격이 정해진 스포츠 장비(예: 농구공, 야구공, 태권도보호구, 테니스 라켓 등)는 만 13세 이하 어린이가 이를 사용하더라도 일반용도제품으로 고려된다. 그러나 스포츠장비가 어린이에 맞도록 크기가 설계됐거나 어린이에게 어필할 수 있는 특성으로 장식 등이 된 경우 어린이제품으로 고려된다. 예를 들어 스포츠 장비가 아닌 어린이용으로 설계된 작은 크기의 부력 보조복은 어린이용품이다. 마찬가지로 레크레이션 장비

(예: 자전거, 캠핑장비, 부력보조복 등)는 만 13세 이하 어린이에 맞도록 크기가 설계됐거나 어린이에게 어필하는 특성으로 장식 등이 된 경우가 아니면 일반용도제품으로 고려된다. 예를 들어 자전거는 어린이 및 성인 모두를 대상으로 제작된다. 이때 어린이용 자전거는 성인 자전거에 비해 짧은 손잡이 높이와 낮은 안장 등으로 구별된다. 또한 어린이 자전거는 어린이에게 어필할 수 있는 테마가 포함된 어린이 장식을 포함하고 있으므로 이를 통해 어린이제품 여부를 판단할 수 있다.

(I) 악기

성인 음악가 및 어린이 모두에 적합한 악기는 일반용도제품이다. 예를 들어 피아노 교습소에서 사용하는 피아노는 어린이가 사용하지만 성인 음악가와 어린이 모두에 적합한 악기로 일반용도 제품이다. 어린이를 주로 대상으로 하는 악기는 크기 및 마케팅 테마 등을 통해 성인 악기와 구분할 수 있다. 이런 악기는 주로 성인이 사용하도록 제조업체가 의도했으며 비록 어린이가 이를 교습소등에서 사용하거나 초등학교의 음악 시간을 통해 해당 도구를 사용하더라도 이는 부수적인 것이기 때문이다. 그러나 초등학교의 학용품으로 설계된 악기나 어린이가 악기를 사용하는 흉내를 낼 수 있도록 단순한 방식으로 음악 또는 소리를 만드는 제품은 만 13세 이하 어린이를 주로 대상으로 하는 제품으로 분류한다. 또 일반적으로 어린이를 위해 특정하게 크기가 맞춰져 있거나 어린이에게 어필하도록 어린이 테마나 장식이 추가된 악기는 어린이제품으로 고려된다.

제 품	비 고	어린이용품
	<p>실제 음악 연주에 사용할 목적으로 만들어진 악기</p>	<p>대상 아님</p>

제 품	비 고	어린이용품
	<p>성인 음악가 및 어린이 모두에 적합한 악기인 피아노</p>	<p>대상 아님</p>
	<p>성인 음악가 및 어린이 모두에 적합한 악기인 전자 피아노</p>	<p>대상 아님</p>
	<p>어린이 전용으로 제작 판매되는 피아노를 모방한 제품</p>	<p>대상 (완구)</p>
	<p>초등학교의 학용품으로 설계된 악기, 일반적으로 학용품을 인식</p>	<p>대상 (학용품)</p>
	<p>초등학교의 학용품으로 설계된 악기, 일반적으로 학용품을 인식</p>	<p>대상 (학용품)</p>
	<p>학용품으로 표시 판매되는 소금</p>	<p>대상 (학용품)</p>

제 품	비 고	어린이용품
	<p>소금 전문가용</p>	<p>대상 아님</p>
	<p>단소 전문가용            학용품으로 표시 판매되는 단소는            어린이용으로 분류</p>	<p>대상 아님</p>