

게임이용 지도서

2021
개정판

자녀보호기능 활용하기



문화체육관광부



게임물관리위원회
Game Rating and Administration Committee

KGAMES

한국게임산업협회
Korea Association of Game Industry

gsrb
게임콘텐츠등급분류위원회

CONTENTS



PART 1 게임에 관한 기본 상식 익히기

- 01 게임이란 무엇일까?
- 02 게임의 종류
- 03 게임의 문화적 가치
- 04 게임의 긍정적 활용과 효과

PART 2 게임물 연령등급 알아보기

- 01 우리나라의 게임물 등급분류제도
 - 게임물 등급분류제도
 - 게임물 등급분류기관
 - 게임물 연령체계
 - 게임물 등급분류 기준
 - 게임물 등급분류 세부 기준
- 02 전 세계 게임물 등급분류
 - 미국 ESRB(Entertainment Software Board)
 - 유럽 PEGI(Pan European Game Information)
 - 독일 USK(Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle)
 - 일본 CERO(Computer Entertainment Rating Organization)

PART 3 자녀보호기능 알아보기

- 01 자녀보호기능 및 게임시간선택제
 - 자녀보호기능
 - 게임시간선택제
- 02 자녀보호기능 _ PC 버전
 - 그린i-Net 서비스
 - 마이크로소프트(Microsoft)
 - 게임사별 자녀보호기능
- 01 자녀보호기능 _ 모바일 버전
 - 구글(Android)
 - 애플(iOS)
 - 자녀폰 서비스
- 03 자녀보호기능 _ 콘솔 버전
 - 플레이스테이션(PlayStation)
 - 닌텐도 스위치(Nintendo Switch)
 - 엑스박스(Xbox)

PART 4 부록

- 01 알아두면 좋은 제도
- 02 알아두면 좋은 웹사이트



게임이용지도서 요약본
QR코드를 스캔하거나
클릭해보세요!





게임에 관한 기본 상식

익히기!



PART 1



- 01 게임이란 무엇일까?
- 02 게임의 종류
- 03 게임의 문화적 가치
- 04 게임의 긍정적 활용과 효과

게임이란 무엇일까?

게임

게임이란 고유의 표현양식을 갖추고 세상을 해석해서 표현해 내는 것을 말합니다.



규칙을 정해놓고 승부를 겨루는 “놀이”

- 싱글 플레이어 또는 둘 이상의 플레이어가 필요합니다.
- 플레이어들의 행동을 명확하게 해주면서 목표를 달성하는 하는 규칙이 존재합니다.
- 이러한 규칙의 정형성이 놀이와 게임을 구분하는 기준이 됩니다.



오락의 보편적 형태 “경쟁”

- 게임에서의 경쟁은 불가피한 일입니다.
- 장애물이든 상대방이든 어떤 것과 경쟁합니다.
- 경쟁은 게임 디자이너들에 의해 인위적으로 만들어진 것입니다.



예측 불가능한 “결과”

- 게임의 결과는 정량적이고 측정할 수 있어야 한다는 의미입니다.
- 게임의 결과는 불확실하다는 것입니다.
- 게임은 하나의 자기 스스로 만족할 수 있는 시스템입니다.



게임의 종류



PC 게임

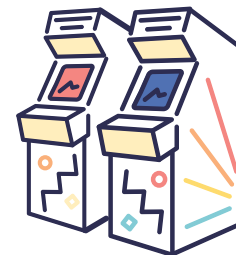
개인용 컴퓨터를 이용, 게임 환경을 구성하여 즐기는 게임으로 유저의 성향에 따라 자신만의 PC를 만들어 적절한 게임을 즐기는 것이 가능합니다.



모바일

스마트폰, 스마트패드 등의 이동 기기에서 실행되는 게임으로 마켓 등에서 다운로드 후 이용하는 것이 일반적입니다.

ex) 안드로이드, iOS 체계의 스마트폰 등



아케이드

게임장(오락실) 및 콘도미니엄 시설 등 물리적 설비를 갖춘 장소에서 이용하는 게임입니다.



콘솔 / 비디오

휴대 혹은 거치가 가능한 전용전자기기를 이용하여 즐기는 게임으로 주로 가정에서 이용되며, 다양한 기기가 존재합니다.

ex) 플레이스테이션, 닌텐도, Xbox 등



VR게임물

HMD(Head Mount Display)를 착용하여 가상 현실을 구현, 입체적으로 즐기는 방식의 미래형 게임입니다.

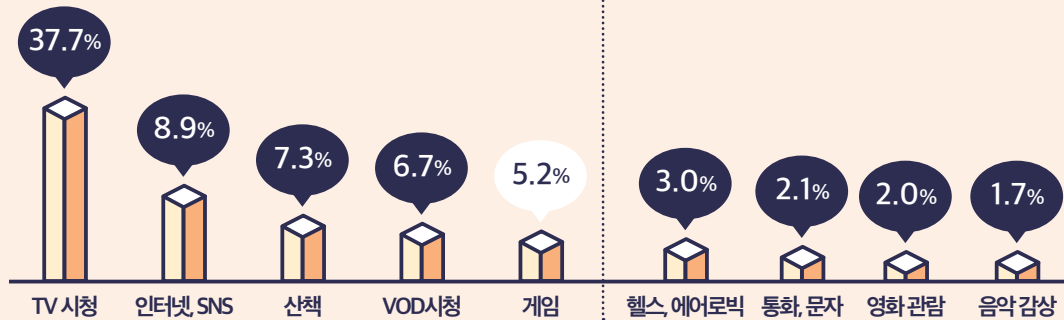
자신의 이동 및 움직임에 반응하는 3D공간 체험이 가능하며 모든 플랫폼에 적용되고 있습니다.

게임의 문화적 가치

대한민국 국민 5대 여가생활 '게임'

2020년 국민여가활동조사(1순위)

* 출처 : 문화체육관광부

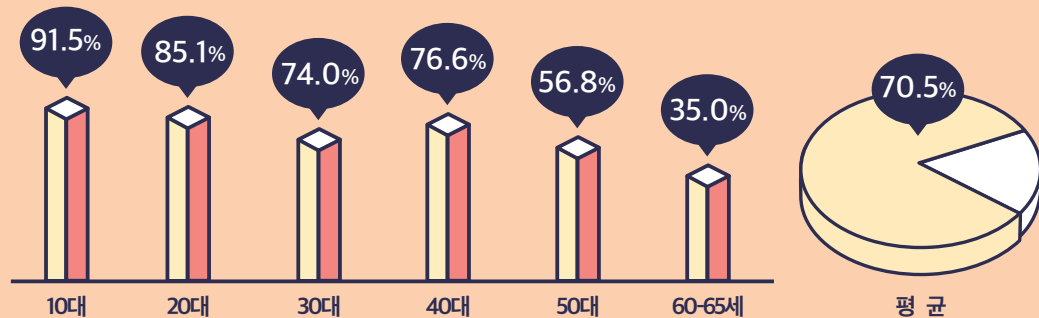


대한민국 국민의 주 여가활동은 ①TV시청 ②인터넷 ③산책 ④VOD시청 ⑤게임 순으로 게임은 대한민국 국민의 주 여가활동 5위에 꼽힙니다.

취미이자 일상으로 자리 잡은 '문화'

2020년 대한민국 국민 평균 게임 이용률

* 출처 : 한국콘텐츠진흥원



우리나라 국민 만 10~65세 중 게임이용자 비율은 70.5%로 대한민국 국민 10명 중 7명 이상이 게임을 이용합니다.

전 세계인들이 주목하는 한국의 e-스포츠

- 2018 자카르타 아시안게임 e-스포츠에서 금메달1, 은메달1 획득
- 2022 항저우 아시안게임에 e-스포츠 정식 종목으로 채택
- e-스포츠 선수단은 전체 38개 게임단, 79개 팀, 472명의 프로선수로 구성
- e-스포츠 프로선수 평균 연령 21.6세, 평균 경력 3.7년

게임의 활용과 긍정적 효과

게임의 긍정적 효과



학업성적과 사회성 발달

미국 콜롬비아대학교와 프랑스 파리 데카르트대학 공동 연구팀이 이탈리아·네덜란드·독일 등 7개국 초등학생을 대상으로 게임과 정신 건강, 학교 성적, 사회성 사이의 상관관계를 분석한 결과, 게임을 즐기는 아이가 게임을 하지 않는 아이에 비해 지적기능은 1.75배, 학교성적은 1.88배 높은 것으로 조사됐습니다.



지적능력 향상

한덕현 중앙대병원 교수 연구팀은 하루 50분 영어게임을 즐긴 아이들에게 영어 능력 향상과 함께 뇌의 브로카 영역과 전두엽 부위의 연결성을 증가시키는 긍정적인 영향이 있다고 발표했습니다.



시·지각 능력 향상

강동화 서울아산병원 교수 연구팀은 20~30대 남성들을 대상으로 전략게임을 다수 실시하고, 전략게임을 이용하지 않은 남성들과 비교한 결과, 전략게임을 이용한 남성들이 시·지각학습 테스트에 빠르게 적응하고 점수도 높았으며, 후두엽에서 전두엽의 뇌 연결이 더 발달한 것으로 나타났다고 발표했습니다.



소통 수단

한국게임학회는 만 19세 이상 2천 명을 대상으로 한 국민인식 조사 결과, 코로나19 이후 비대면 활동이 주목받는 가운데 사회적 환경에서 소통의 부재를 채우기 위해 많은 사람들이 게임을 소통의 수단으로 이용하기 시작했다는 결과를 발표했습니다.



노년층 우울증 감소

미국 코넬대학 연구팀은 우울증을 앓고 있는 60~89세 환자를 대상으로 4주간 30시간 동안 컴퓨터 게임을 실시한 결과, 표준항우울제로 알려진 에스시탈로프람(escitalopram)으로 12주 치료하는 것과 유사한 효과를 보이는 것을 확인했습니다.

[의료현장에서의 게임 활용]

- 핑크리본은 유방암 항암치료 환자관리 모바일 게임으로, 유방암 환자들이 의사가 처방한 약을 규칙적으로 투약할 수 있도록 관리해주며, 환자의 심리적 안정을 돕기 위한 놀이기능과 채팅기능을 지원하고 있습니다.



[학교현장에서의 게임 활용]


- 초·중학교 SW·AI 교육 연계
- 창의적 체험활동, 자유학년(기)제 연계
- 올바른 게임 문화의 안목을 기르고 컴퓨팅 사고력을 바탕으로 미래 진로 역량을 강화할 수 있도록 교육하고 있습니다.
- 교육의 종류는 게임 이해하기(리터러시), 게임 코딩이 있습니다.



[치료제로서의 게임 활용]

- 디지털치료제는 질병예방 및 관리, 치료를 목적으로 정보통신기술(ICT)을 활용한 의약품으로, 환자는 스마트폰 앱, 게임, 가상현실(VR) 콘텐츠를 통해 질환을 치료하고 관리할 수 있습니다.
- 특히 최소 개발 기간과 최소 개발비용으로 우수한 효과를 검증했습니다.
- 미국FDA는 ADHD를 개선시켜주는 모바일 게임 '인테버RX'를 디지털치료제로 승인했습니다.





게임물 연령등급

알아보기!



PART 2



01 우리나라의 게임물 등급분류제도

- 게임물 등급분류제도
- 게임물 등급분류기관
- 게임물 연령체계
- 게임물 등급분류 기준
- 게임물 등급분류 세부 기준

02 전 세계 게임물 등급분류

- 미국 ESRB(Entertainment Software Board)
- 유럽 PEGI(Pan European Game Information)
- 독일 USK(Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle)
- 일본 CERO(Computer Entertainment Rating Organization)

우리나라의 게임물 등급분류제도

게임물 등급분류제도



게임을 이용할 수 있는 연령을 일정한 기준에 따라 구분한 단계로서 게임 이용자가 적정 등급의 게임을 선택할 수 있도록 연령 정보를 제공하고, 게임 내 유해한 요소들로부터 청소년 등을 보호하기 위한 장치입니다.

등급분류제도 특징

- 선진국 대부분이 실시하는 보편적 제도
- 건강한 게임 환경 조성
- 사회적 신뢰를 통한 게임산업 발전
- 유해 요소들로부터 청소년 보호
- 게임에 대한 사회적 신뢰 보장

등급분류의 주요 원칙



콘텐츠 중심성

게임 콘텐츠를 중심으로 한 등급분류



맥락성

전체적인 게임물의 맥락 및 상황을 고려한 등급 결정



보편성

사회적 통념에 부합하는 등급 결정



국제성

국제적으로 일반성을 갖는 등급 결정



일관성

동일한 게임물은 심의 시기, 심의 주체가 달라지더라도 일관성 있는 등급 결정

등급판단의 중요 고려 요소



게임의 목표/주 내용, 해당 내용 정보가 게임에서 차지하는 비중, 표현의 정도, 빈도 등을 종합적으로 고려하여 연령등급을 구분/판단합니다.

게임물 등급분류기관

우리나라의 등급별, 플랫폼별로 게임물 등급을 분류하는 기관은 총 3곳입니다.

게임물관리위원회

아케이드 게임물 및 청소년이용불가 게임 심의

게임콘텐츠등급분류위원회

PC, 온라인, 비디오, 콘솔 게임물에 대한 심의 (전체이용가~15세이용가까지)

자체등급분류 사업자

모바일 오픈마켓 게임물 심의 (전체이용가~15세이용가까지)

등급분류기관

이용등급



자체등급분류제도란?

· 점진적으로 증가하는 게임물 시장으로 인해 해외 사업자의 등급분류에 다소 어려움이 있어 문화체육부 장관으로부터 지정 받은 사업자가 자체적으로 시행하는 등급분류를 말합니다.

· 현재 지정된 자체등급분류 사업자 현황

- ①구글 ②애플 코리아 ③원스토어 ④오쿨러스 VR 코리아 ⑤소니 인터랙티브 엔터테인먼트 코리아
 ⑥카카오게임즈 ⑦한국 닌텐도 ⑧삼성전자 ⑨에픽게임즈 코리아 ⑩한국 마이크로소프트

우리나라 게임물 연령체계

국내 게임물의 등급은 총 4가지로 분류되며, 단 아케이드 게임물의 경우 게임물 제공 환경의 특성을 고려하여 전체이용가와 청소년이용불가로 구분합니다.

등급구분	내용	운영 가능 플랫폼	
		PC · 온라인 / 모바일 비디오 · 콘솔	아케이드
 전체이용가	전체이용가: 누구나 이용할 수 있는 게임물 <ul style="list-style-type: none"> 주제 및 내용에 있어서 음란·폭력 등 청소년에게 유해한 표현이 없는 게임물 청소년들의 정서함양에 도움이 되거나 교육을 목적으로 한 내용으로 청소년에게 문제가 없는 게임물 일반적으로 용인되지 아니하는 특정한 사상·종교·풍속 등 청소년에게 정신적·육체적으로 유해한 표현이 없는 게임물 사행행위의 묘사가 없거나 사행심 유발의 정도가 약하여 청소년에게 문제가 없는 게임물 	✓	✓
 12세이용가	12세이용가: 12세 미만은 이용할 수 없는 게임물 <ul style="list-style-type: none"> 주제 및 내용에 있어서 12세 미만의 사람에게 유해한 영향을 미칠 수 있는 음란성, 폭력성 등이 표현되어 있는 게임물 일반적으로 용인되지 아니하는 특정한 사상·종교·풍속 등에 관한 사항이 12세 미만의 사람에게 정신적·육체적으로 유해한 게임물 사행행위의 묘사 및 사행심 유발의 정도가 12세 미만의 사람에게 유해한 영향을 미칠 수 있는 게임물 	✓	✗
 15세이용가	15세이용가: 15세 미만은 이용할 수 없는 게임물 <ul style="list-style-type: none"> 주제 및 내용에 있어서 15세 미만의 사람에게 유해한 영향을 미칠 수 있는 음란성, 폭력성 등이 표현되어 있는 게임물 일반적으로 용인되지 아니하는 특정한 사상·종교·풍속 등에 관한 사항이 15세 미만의 사람에게 정신적·육체적으로 유해한 게임물 사행행위의 묘사 및 사행심 유발의 정도가 15세 미만의 사람에게 유해한 영향을 미칠 수 있는 게임물 	✓	✗
 청소년이용불가	청소년이용불가: 청소년은 이용할 수 없는 게임물 <ul style="list-style-type: none"> 주제 및 내용에 있어서 청소년에게 유해한 영향을 미칠 수 있는 음란성, 폭력성 등이 사실적으로 표현되어 있는 게임물 청소년에게 정신적, 육체적으로 영향을 미칠 수 있는 특정한 사상·종교·풍속 등에 관한 사항이 직접적이고 구체적으로 표현되어 있는 게임물 <p><small>*청소년(고등학교에 재학중인 자를 포함하여 만 18세 미만의 자)</small></p>	✓	✓
 평가용	평가용 : 시험용 게임물 <ul style="list-style-type: none"> 게임물의 개발과정에서 성능, 안정성, 이용자 만족도 등을 평가하기 위한 게임물 	✓	✓

게임물 등급분류 기준

게임물 등급분류의 주된 목적은 청소년 보호에 있습니다. 따라서 등급분류의 기준은 게임 내용의 여러 요소들이 청소년에게 어떤 영향을 얼마나 미치는가를 토대로 합니다.

내용 정보 표시 기준 항목은 선정성, 폭력성, 약물, 공포, 범죄, 언어의 부적절성, 사행성으로 총 7가지입니다.

내용 정보	주요 내용
 선정성	선정성 성적인 암시와 연상을 줄 수 있는 의상, 과장된 신체 부위, 음향, 언어, 행동, 성적 연상의 예시 도구, 노출 정도 및 성행위에 대한 묘사
 폭력성	폭력성 사람, 사물, 동물 등에 대해 부상을 입히고, 피해를 주고, 죽이거나 파괴하고 혐오감과 공포감을 주는 모든 표현, 폭력적 표현과 관련된 모든 영상, 음향, 언어의 정도
 약물	약물 음주 및 흡연과 관련된 모든 종류의 표현 및 이용자의 참여 가능 정도, 환각을 일으키는 마약류, 본드, 가스 등이 흡입 또는 그 밖의 유사한 환각효과를 일으키는 약물 복용 표현 정도
 공포	공포 배경, 이미지, 소리, 영상 등을 통해 이용자로 하여금 위협이나 위험, 불안함 또는 싫거나 역겨움을 느껴지게 하는 정도
 범죄	범죄 국가 정체성을 손상하고 테러행위 및 살상행위를 긍정적으로 묘사, 또는 범죄·모방심리를 부추기는 경우
 언어의 부적절성	언어의 부적절성 모욕적이고 무례하거나 차별적인 언어로서, 청소년의 건강한 언어생활을 저해할 수 있는 부적절한 언어 표현
 사행성	사행성 도박 기구(화투, 카드 등) 표현, 도박 행위 및 장소(카지노, 경마, 경륜, 경정 등) 표현, 도박 행위 등의 묘사



게임물 등급분류 세부 기준

등급분류 세부 기준은 선정성, 폭력성 및 공포, 범죄 및 약물, 언어의 부적절성, 사행성의 5가지 요소로, 이를 종합적으로 고려하여 등급을 분류합니다.





구분	 전체이용가	 12세이용가	 15세이용가	 청소년이용불가
 선정성	선정적 내용없음	성적 욕구를 자극하지않음	가슴과 둔부가 묘사되나 선정적이지 않은 경우	선정적인 노출이 직접적이고 구체적 묘사
 폭력성 및 공포	폭력, 혐오, 공포 등의 요소가 단순하게 표현	폭력, 혐오, 공포 등의 요소가 경미하게 표현	폭력, 혐오, 공포 등의 요소가 사실적으로 표현	폭력, 혐오, 공포 등의 요소가 과도하게 표현
 범죄 및 약물	범죄 및 약물 내용 없음	범죄 및 약물을 묘사한 부분이 경미	범죄 및 약물을 간접적으로 묘사한 경우	범죄 및 약물을 구체적, 직접적으로 묘사
 언어의 부적절성	저속어, 비속어 없음	저속어, 비속어가 있으나 표현이 경미	저속어, 비속어가 있으나 표현이 경미	언어표현이 청소년에게 유해하다고 인정되는 경우
 사행성	사행행위 묘사가 없거나 사행심 유발 정도가 청소년에게 문제가 없는 경우	사행심 유발 정도가 12세 미만의 사람에게 유해한 경우	사행심 유발 정도가 15세 미만의 사람에게 유해한 경우	사행심 유발 정도가 청소년에게 유해한 영향을 미칠 수 있는 경우

전 세계 게임물 등급분류








세계 주요 국가들은 청소년 보호를 위해 등급분류제도를 운영하고 있습니다. 등급분류의 세부 기준은 국가별로 차이가 있지만 주로 폭력성, 선정성, 사행성, 약물 및 도박 등의 항목에 근거를 두고 있습니다.






미국 ESRB(Entertainment Software Boardtion)

표시	등급	해당 연령	설명
	E등급 (Everyone)	모든 연령	<ul style="list-style-type: none"> • 풍자만화, 판타지, 가벼운 폭력이 약간 포함 • 약간의 비속어가 등장
	E10+등급 (Everyone 10 and older)	10세 이상	<ul style="list-style-type: none"> • 풍자만화, 판타지, 가벼운 폭력이 다소 포함 • 약한 수준의 비속어가 자주 등장 • 우회적 성적 묘사
	T등급 (Teen)	13세 이상	<ul style="list-style-type: none"> • 폭력 내용을 담거나 성적 암시를 담은 주제 • 심한 욕설이 가끔 등장 • 도박이나 약간의 유혈 등도 포함
	M등급 (Mature)	17세 이상	<ul style="list-style-type: none"> • 격렬한 폭력과 심한 욕설, 속어 • 노골적인 성적 묘사 등
	AO등급 (Adult Only)	18세 이상	<ul style="list-style-type: none"> • 노골적인 성적 묘사 • 격렬한 폭력과 그 피해 등에 대한 구체적 묘사 • 실제 화폐를 사용한 도박장
	RP등급 (Rating Pending)	-	<ul style="list-style-type: none"> • 최종 등급분류가 유예된 상태 제품출시 이전에 광고, 마케팅, 프로모션 과정에서 표시되며 등급을 받게 되면 RP등급대신 부여받은 등급으로 변경함






유럽 PEGI(Pan European Game Information)

표시	해당 연령	설명
	3세 이상 이용가	<ul style="list-style-type: none"> 모든 연령에 적합 만화적 스토리 맥락(툼과 제리, 벅스 버니 등)에서의 폭력은 허용되는 경우도 있음 어린이가 게임 내의 캐릭터와 현실의 인물을 혼동할 수 있게 해서는 안 됨 어린이가 무서워할 만한 소리나 그림은 포함될 수 없음 저속한 언어, 노출, 성행위를 암시하는 것은 금지
	7세 이상 이용가	<ul style="list-style-type: none"> 다소 어린이가 무서워할 만한 소리나 장면이 있는 경우 일부 노출은 허용되지만 성행위를 암시하는 것은 금지
	12세 이상 이용가	<ul style="list-style-type: none"> 상상의 캐릭터에 대한 폭력은 다소 상세히 묘사 가능 인간 혹은 실존 동물로 알아볼 수 있는 캐릭터의 경우 상세한 폭력 묘사 금지 상세한 노출 장면을 포함할 수 있지만 노골적인 노출은 금지 저속한 언어는 반드시 순화하여 표현하며 성행위 암시 금지
	16세 이상 이용가	<ul style="list-style-type: none"> 사실적인 폭력이나 성행위 묘사 가능 저속한 언어가 사용되거나 술·담배 및 마약 이용에 관한 개념이 포함될 수 있음 범죄 행위에 대해 묘사될 수 있음 성행위 묘사 시 성기 노출 금지
	18세 이상 이용가	<ul style="list-style-type: none"> 노골적인 성행위나 심각한 수준 혹은 특정한 형태의 폭력(고문, 절단, 사디즘 등)이 묘사될 수 있음 심각한 수준의 폭력이 개인에 따라 다를 수 있지만, 일반적으로 관람자가 혐오감을 느낄 정도의 수준이라면 금지

독일 USK(Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle)

표시	해당 연령	설명
	0세 이상	<ul style="list-style-type: none"> 어린이와 청소년, 성인 모두가 자유롭게 구매할 수 있음 가족 모두가 이용할 수 있는 게임용 소프트웨어 스포츠, 가족역할놀이 등
	6세 이상	<ul style="list-style-type: none"> 긴장감을 조성할 수 있는 역할놀이나 경쟁심을 부추길 수 있는 게임용 영상물 자동차 경주, 제한 시간이 있는 '집 짓기 게임' 등
	12세 이상	<ul style="list-style-type: none"> 역사적 사실이나 미래사회에 대한 공상과학, 전설과 설화를 기반으로 하는 모의 전투 등과 같은 시뮬레이션이 가능한 게임용 소프트웨어 직접적인 살상행위나 잔혹행위가 포함되어선 안 됨
	16세 이상	<ul style="list-style-type: none"> 실질적인 모의 전투 행위 표현 전투명령에 따라 적군을 살상하고 진지를 빼앗거나 파괴하는 행위의 모의 작전 수립과 전투가 가능한 게임용 소프트웨어 플레이어가 미지의 세계를 탐험하다가 사망하는 장면이 재현되는 형식의 시뮬레이션게임
	18세 이상	<ul style="list-style-type: none"> 폭력적인 내용이 포함된 게임용 소프트웨어 갱단의 전쟁이나 반란군에 대한 정부군의 토벌작전을 내용으로 하는 게임용 소프트웨어

일본 CERO(Computer Entertainment Rating Organization)

표시	해당 연령	설명
	모든 연령	<ul style="list-style-type: none"> 일부 연령에게 부적합한 표현이나 내용이 게임에 들어있지 않으므로, 모든 연령에게 적합함
	12세 이상	<ul style="list-style-type: none"> 12세 이상에게 적합한 표현이나 내용이 게임에 들어있음
	15세 이상	<ul style="list-style-type: none"> 15세 이상에게 적합한 표현이나 내용이 게임에 들어있음
	17세 이상	<ul style="list-style-type: none"> 17세 이상에게 적합한 표현이나 내용이 게임에 들어있음 일반적 성인용 게임 미성년자가 이용하기 부적합한 게임에 부여되는 성인 권장 등급 이 등급까지는 미성년자도 자유롭게 구매 가능함
	18세 이상만 대상 (성인 전용)	<ul style="list-style-type: none"> 18세 이상에게 적합한 표현이나 내용이 게임에 들어있음 (18세 미만의 연령에게 판매 및 배포가 제한됨)폭력적인 묘사가 강한 수위가 높은 성인용 게임 D등급보다 폭력성이나 반사회성이 노골적인 경우 받으며, 포르노급 선정적 표현은 Z등급에서도 불허됨 일본 정부의 규제가 필요한 청소년 유해 매체물

자녀보호기능 알아보기!



PART 3



자녀보호기능 및 게임시간선택제

- 자녀보호기능
- 게임시간선택제

01 자녀보호기능_모바일 버전

- 구글(Android)
- 애플(iOS)
- 자녀폰 서비스

02 자녀보호기능_PC버전

- 그린i-Net 서비스
- 마이크로소프트(Microsoft)
- 게임사별 자녀보호기능

03 자녀보호기능_콘솔 버전

- 플레이스테이션(PlayStation)
- 닌텐도 스위치(Nintendo Switch)
- 엑스박스(Xbox)

자녀보호기능

‘자녀보호’ 또는 ‘게임 이용 관리’는 인터넷에 접근하는데 쓰이는 디지털 텔레비전 서비스, 비디오 게임, 컴퓨터 소프트웨어에 포함된 선택사항으로, 어린이가 시청하는 내용을 감시하거나 제한하고 이러한 활동에 대한 시간을 제한할 수 있는 기능을 부모에게 제공하는 기능을 말합니다.



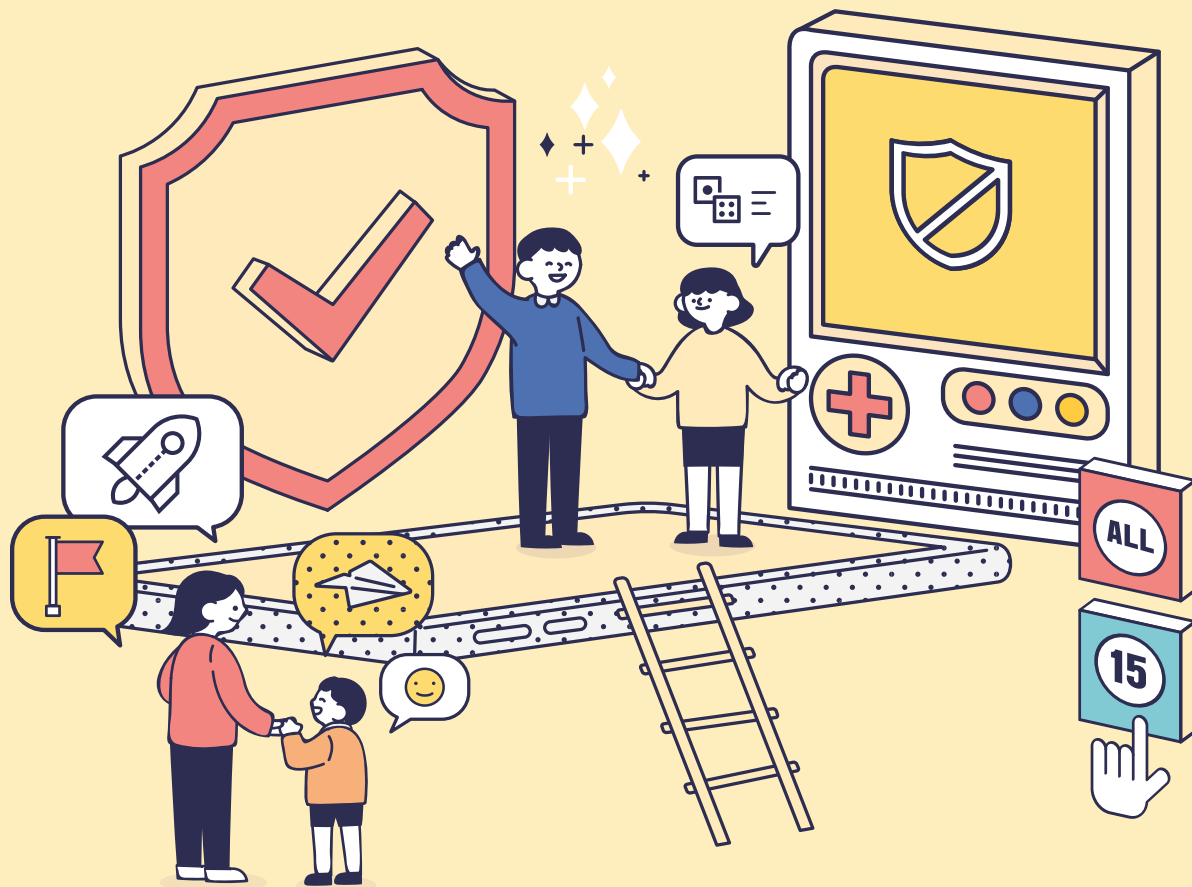
PC



모바일



콘솔

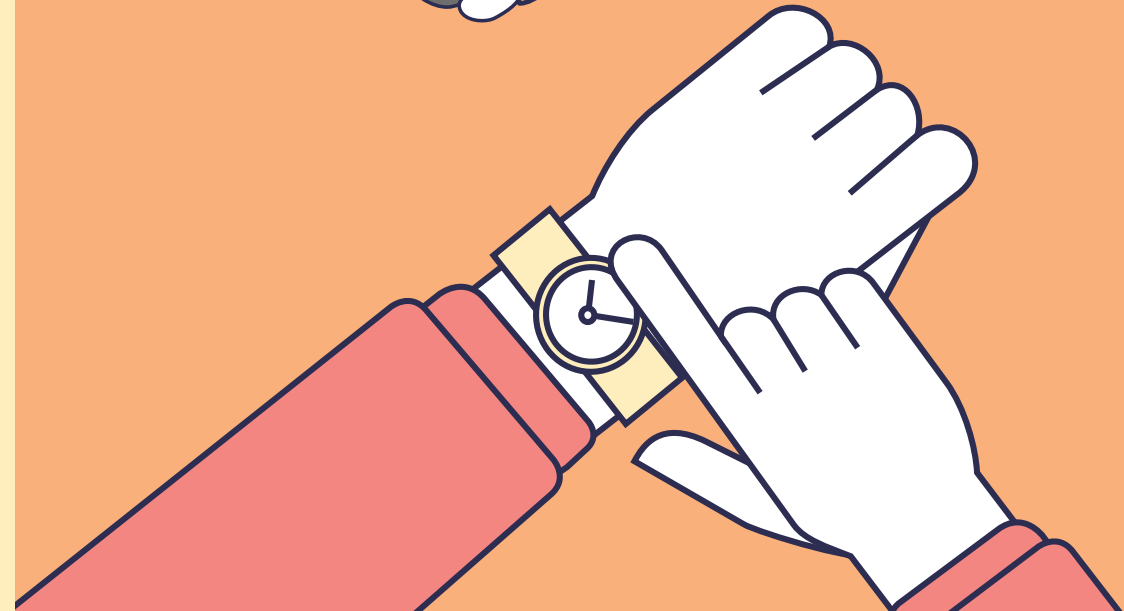


게임시간선택제

만 18세 미만 청소년을 대상으로 본인 혹은 법정대리인이나 보호자가 요청할 경우
게임 이용 시간에 제한을 두는 제도입니다.

2012년 7월 1일 시행했으며 18세 미만 청소년은 온라인 게임에 가입할 때 부모나 법정대리인의 동의를 얻어야 합니다. 또한 부모나 법정대리인은 자녀가 즐기는 게임 홈페이지 혹은 게임 이용확인 서비스를 통해 자녀의 게임 이용 시간 및 결제정보를 확인할 수 있으며 이용 시간을 제한할 수 있습니다.

예외사항 : △게임의 이용대상이 청소년이 아닌 경우, △개인 정보(ID, 비밀번호 등)의 확인절차 없이 이용하는 게임의 경우, △연 매출 300억 미만/상시 종사자가 300명이 넘지 않는 중소 게임의 경우는 예외사항에 해당합니다.



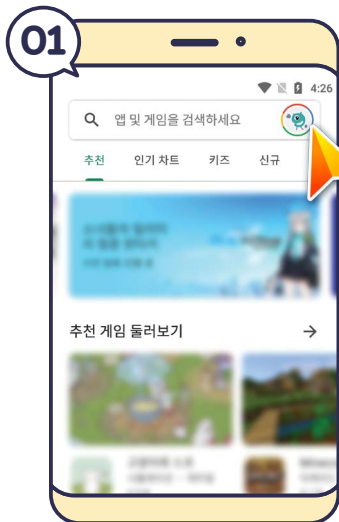
자녀보호기능_모바일버전

구글(Android)

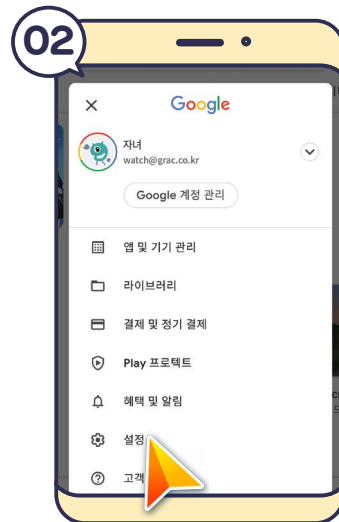


연령이용등급제한

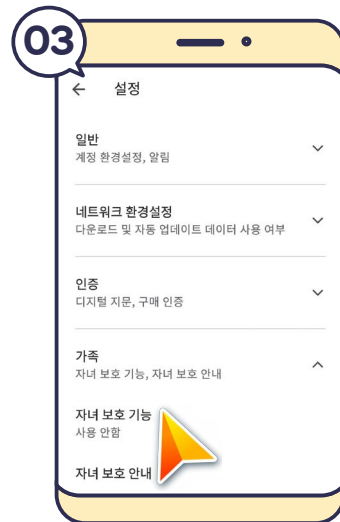
구글 플레이 스토어에 접속하여 아이디를 만들고 로그인한 후 오른쪽 상단의 '프로필 이미지'를 선택하여 자녀보호기능을 설정합니다. (비밀번호 설정-앱 및 게임 메뉴(영화도 가능)-연령대 선택)



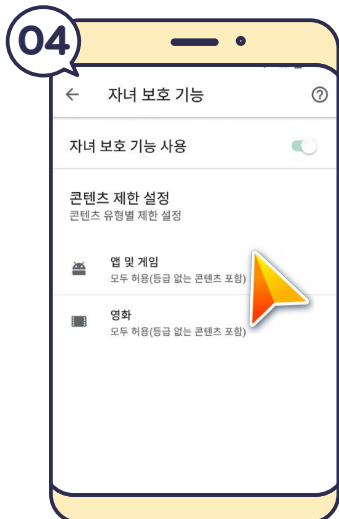
[플레이 스토어] - [프로필] 선택



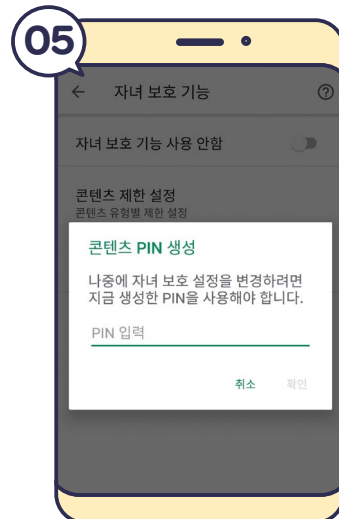
[설정] 선택



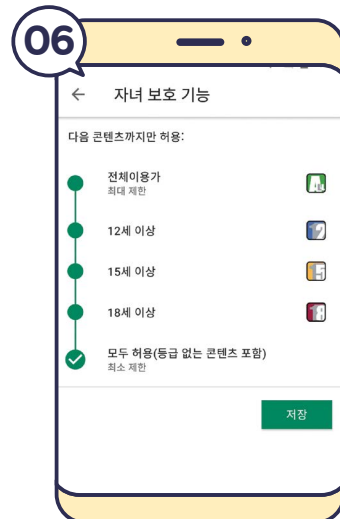
[가족] - [자녀보호기능] 선택



[앱 및 게임] 선택



콘텐츠 [PIN] 입력



[연령제한] 설정



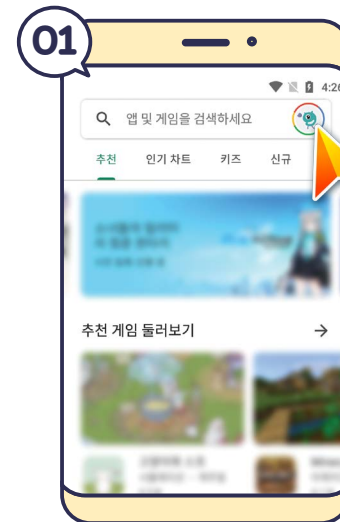
자녀보호기능은 이 기능을 추가한 Android 기기에만 적용되며, 한 기기를 여러 사람이 사용하는 경우, 각 사용자마다 자녀보호기능을 다르게 설정할 수 있습니다.

동영상 가이드
QR코드를 스캔하거나
클릭해보세요!

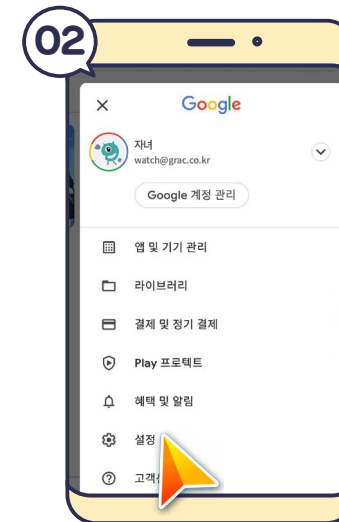


결제제한

플레이 스토어에 접속하여, 메뉴 설정 후 '구매 시 인증 필요'를 선택합니다.
[이 기기에서 Google Play를 통해 구매할 때마다 인증] 내용을 선택하여, 비밀번호를 입력합니다.



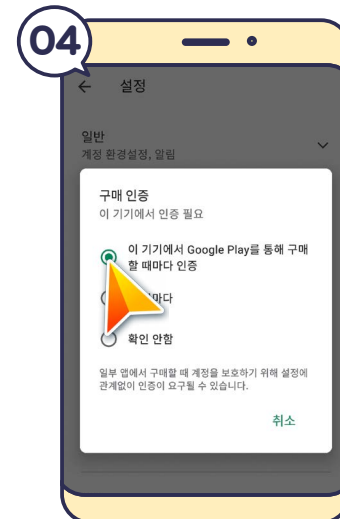
[플레이 스토어] - [프로필] 선택



[설정] 선택



[인증] - [구매 시 인증 요구] 선택



[이 기기에서 Google Play를 통해 구매할 때마다 인증] 선택



Google 비밀번호 입력 후 확인





구글 패밀리 링크(APP)

무료로 이용할 수 있는 스마트폰 관리 APP(부모용·자녀용)으로, 부모용 APP이 설치된 스마트폰으로 자녀용 APP이 설치된 스마트폰을 직접 관리할 수 있습니다.

앱 설치 관리 | 이용 시간 관리 | 결제 관리 | 위치 확인 | 유튜브 관리 | 크롬 브라우저 관리 | 검색어 관리

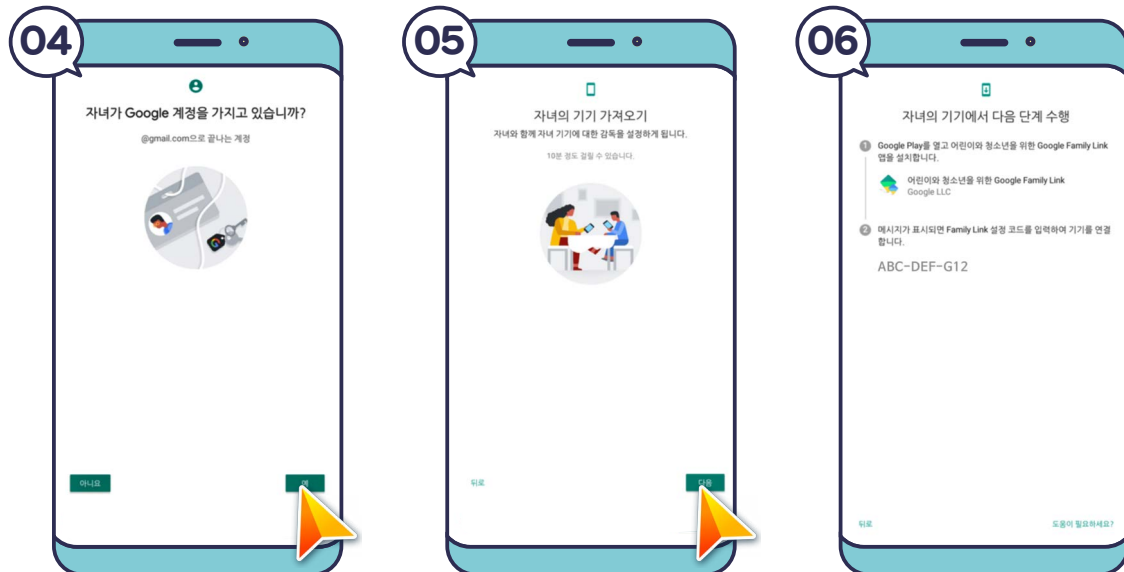
[부모 스마트폰] - '부모님을 위한 Google Family Link App'을 설치 및 실행합니다.



휴대전화 사용자를 **[부모]**로 선택

[다음] 선택

가족 그룹 관리자로 시작
(부모는 관리자, 자녀는 가족 구성원이 됨)



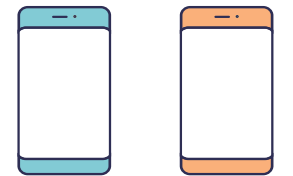
자녀의 Google 계정 확인 후 **[예]** 선택
(자녀의 계정이 없을 시 **[아니오]** 선택하여 새 계정 등록)

호환할 자녀의 휴대폰 가져오기

[Family Link 설정 코드] 확인 후
[자녀 스마트폰]으로 이동

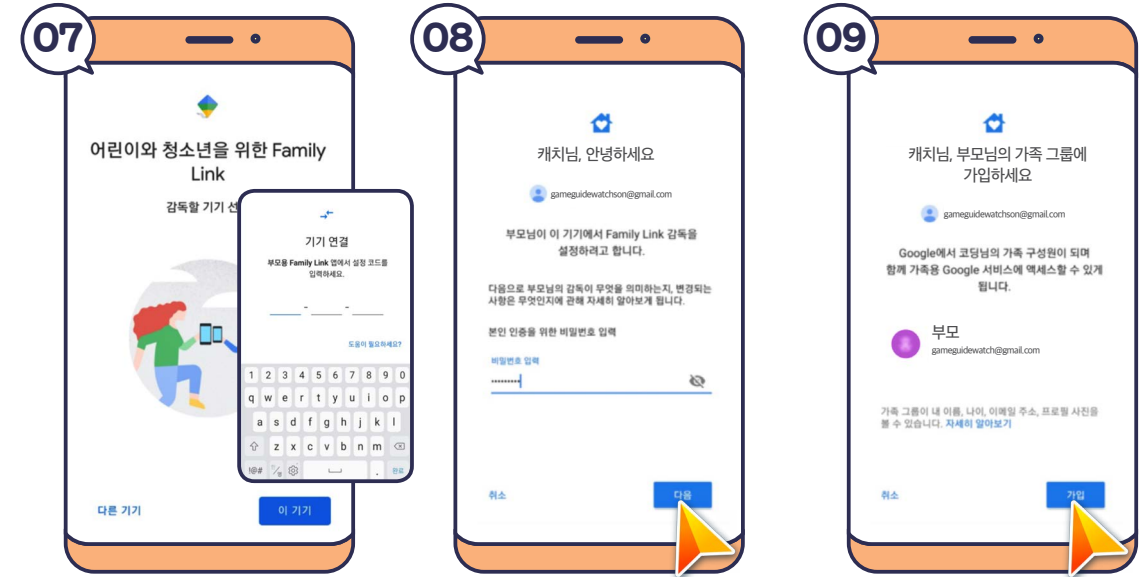


Family Link를 사용하여 청소년(만 13세 또는 거주 국가에서 적용되는 적정 연령 이상)을 감독할 수 있습니다. 법정 연령 미만의 어린이와 달리 청소년은 언제든지 감독을 중지할 수 있지만 감독을 중지할 경우 부모님에게 알림이 전송되며 기기는 일시적으로 잠금 설정되어 사용할 수 없게 됩니다.



[부모 스마트폰] **[자녀 스마트폰]**

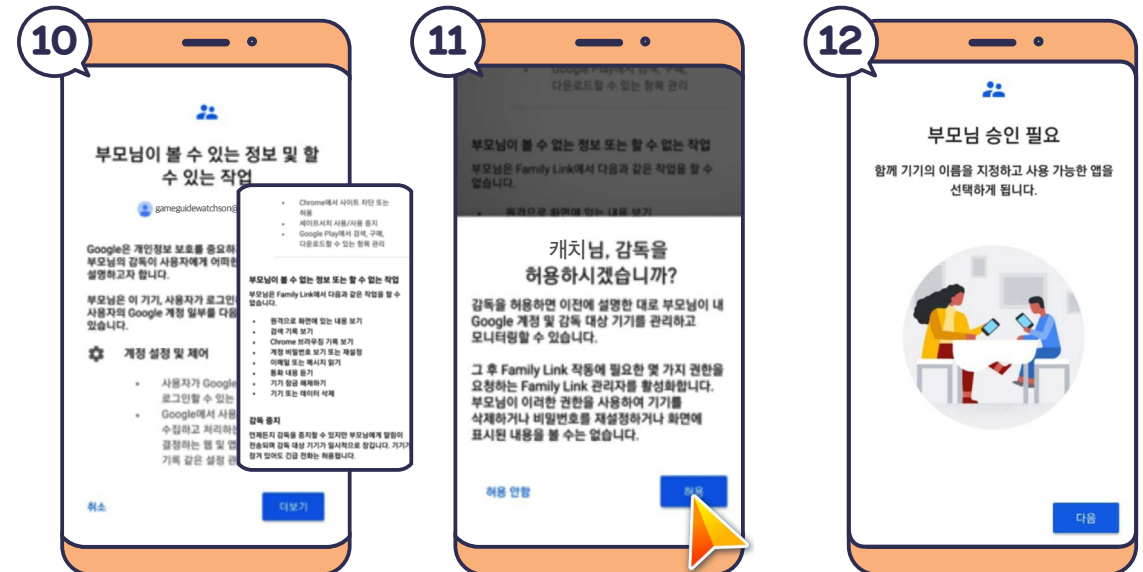
[자녀 스마트폰] - '어린이와 청소년을 위한 Google Family Link App'을 설치 및 실행합니다.



부모 스마트폰의
[Family Link 설정 코드] 입력

비밀번호를 입력하여 자녀 인증 후
[다음] 선택

부모 Google 계정 확인 후
[가입] 선택



부모가 볼 수 있는
정보 및 작업 확인

부모의 자녀 기기 관리 및 모니터링
동의 시 **[허용]** 선택

[부모 스마트폰]으로
이동하여 계속 진행



[부모 스마트폰]에서 계정확인 후 [예] 선택,
[자녀 스마트폰]으로 이동하여 계속 진행

기기 이름 입력 후 [다음] 선택



자녀의 스마트폰에 설치된 APP 확인
(허용된 APP만 사용 가능하게 설정할 수 있음)

기기 연결됨

설정 완료

애플(iOS)

동영상 가이드
QR코드를 스캔하거나
클릭해보세요!



시간제한

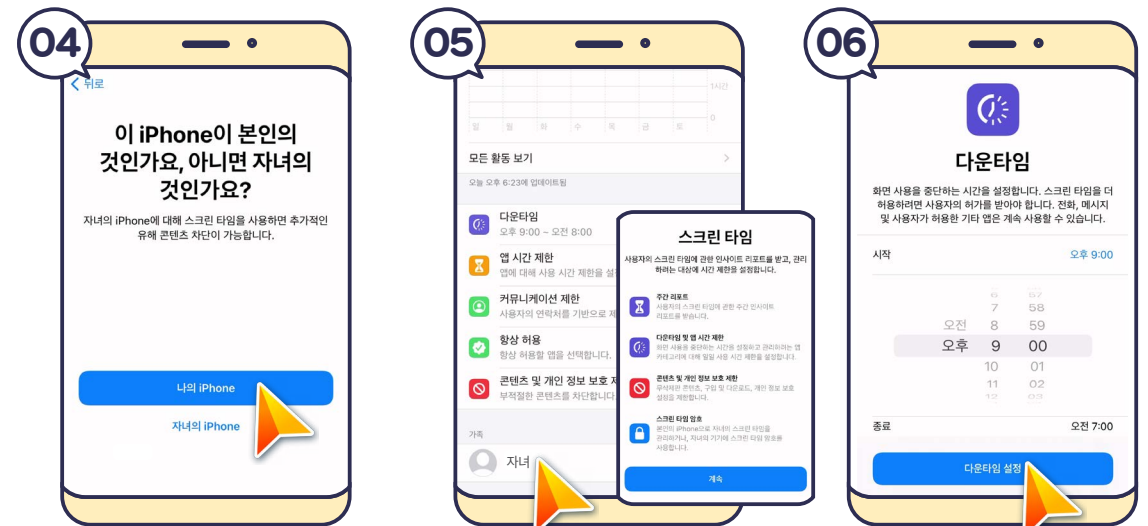
자녀 스마트폰 사용 패턴 관리와 제한 기능으로, 부모가 정해진 시간만 사용할 수 있습니다. 자녀는 시간제한이 있는 앱을 사용하다가 시간 연장이 필요한 경우 부모에게 허용 시간 연장을 요청할 수 있고, 부모는 승인 또는 거부할 수 있으며, 거부한 해당 앱 사용 시간제한에 있어서는 다시 요청할 수 없습니다.



iOS 설정에서 [스크린 타임] 선택

[스크린 타임 켜기] 선택

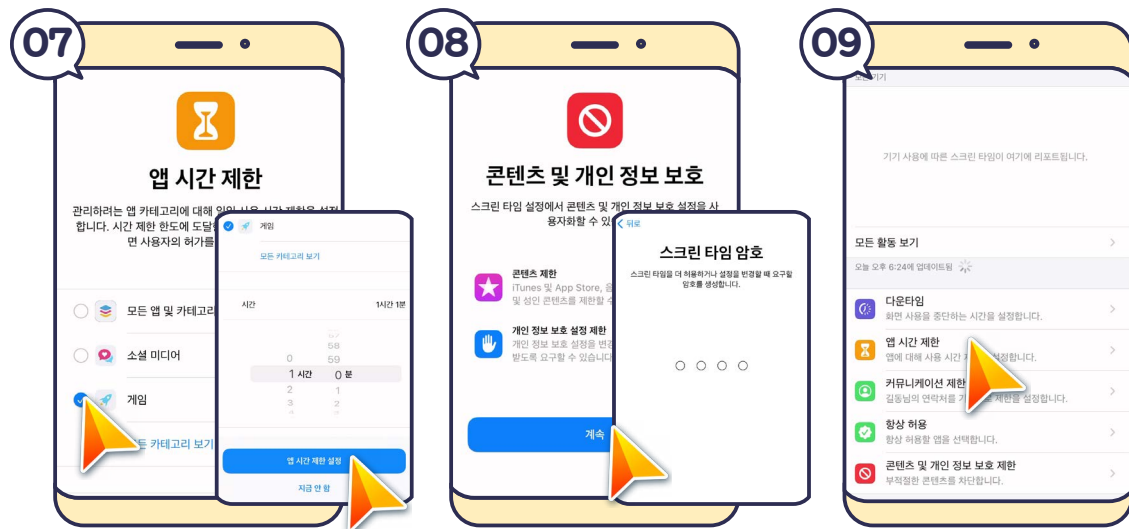
[계속] 선택



[나의 iPhone] 선택 후,
[스크린 타임 켜기] 선택

[자녀] 선택 후,
[스크린 타임 켜기] 선택

[다운타임] 설정



[게임] 선택 후,
[앱 시간 제한] 선택

[계속] 선택 후, 암호 설정

[스크린 타임 켜기] 선택 후,
[앱 시간 제한] 선택



[앱 시간 제한] 활성화 후, 암호 입력

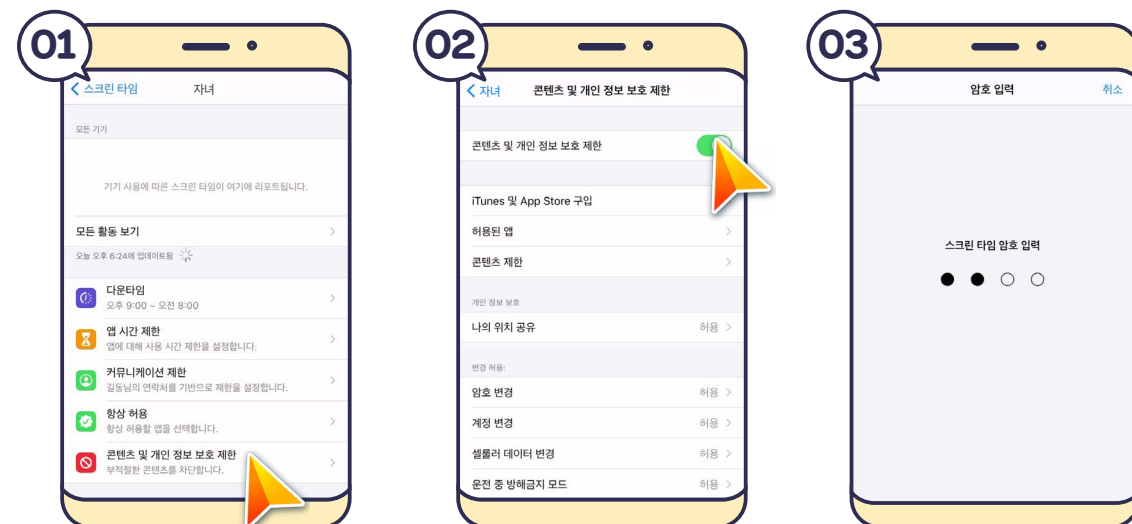
[시간 제한 추가] 선택

[게임] 선택 후, 제한 시간 설정



게임센터 제한하기

[설정]에 들어간 후 [스크린 타임] 내 [콘텐츠 및 개인 정보 보호 제한]으로 들어가서 [콘텐츠 및 개인 정보 보호 제한]을 선택합니다. 이후, [Game Center]에서 원하는 설정을 적용합니다.



[콘텐츠 및 개인 정보 보호 제한]
선택

[콘텐츠 및 개인 정보 보호 제한]
버튼 선택

[스크린 타임 암호] 입력



[콘텐츠 제한] 선택

[GAME CENTER] -
[멀티플레이어 게임] 선택

[GAME CENTER]에서
원하는 항목 선택

제한할 수 있는 기능

- 멀티플레이어 게임
멀티플레이어 게임을 하는 기능 차단
- 친구 추가
게임센터에 친구를 추가하는 기능 차단
- 화면기록
화면 및 사운드를 캡처하는 기능 차단



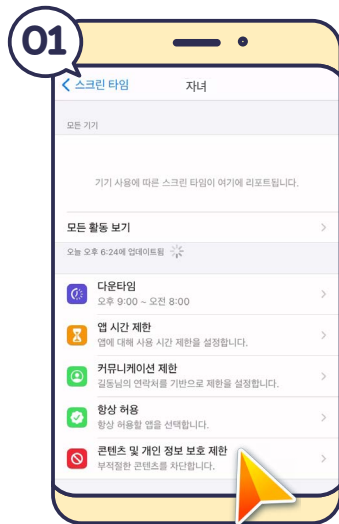
결제제한

[설정]에 들어간 후 [스크린 타임] 내 [콘텐츠 및 개인 정보 보호 제한]을 선택하여, [iTunes 및 App Store 구입]을 선택해 설정합니다.

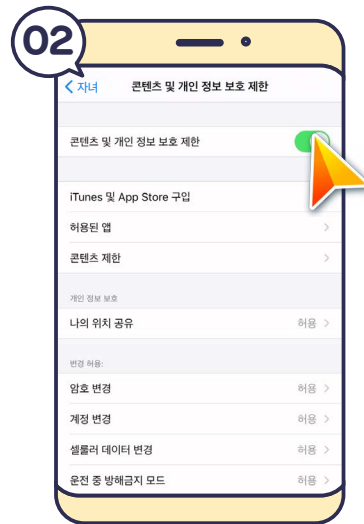


연령이용등급제한

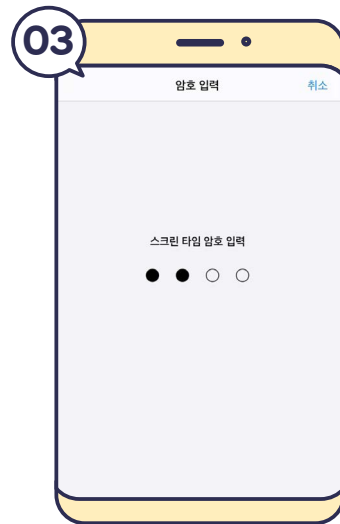
[설정]에 들어간 후 [스크린 타임] 내 [콘텐츠 및 개인 정보 보호 제한]으로 들어가서 [콘텐츠 및 개인 정보 보호 제한]을 선택하여 설정합니다.



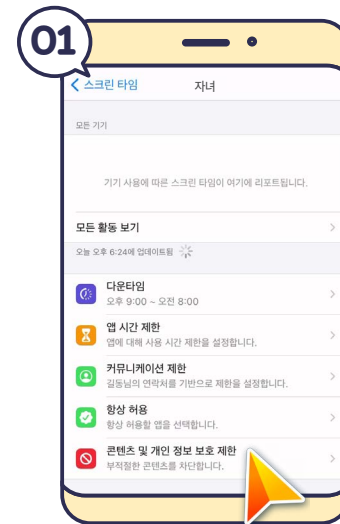
[콘텐츠 및 개인 정보 보호 제한] 선택



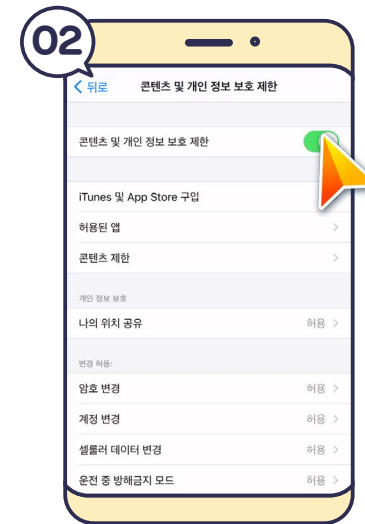
[콘텐츠 및 개인 정보 보호 제한] 버튼 선택



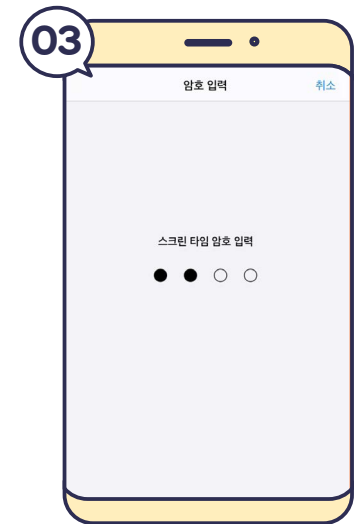
[스크린 타임 암호] 입력



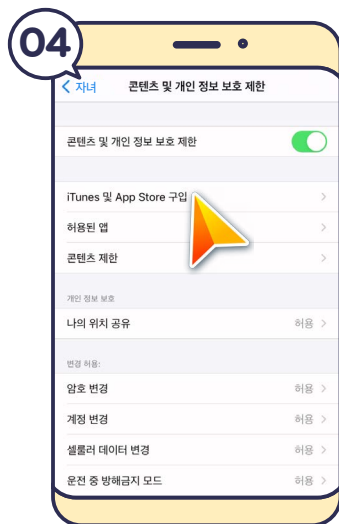
[콘텐츠 및 개인 정보 보호 제한] 선택



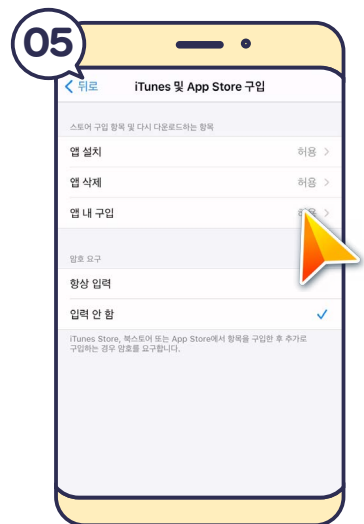
[콘텐츠 및 개인 정보 보호 제한] 버튼 선택



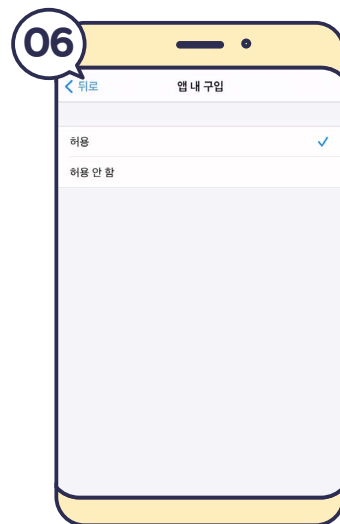
[스크린 타임 암호] 입력



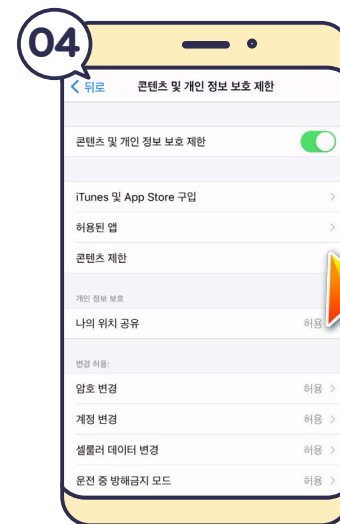
[iTunes 및 App Store 구입] 선택



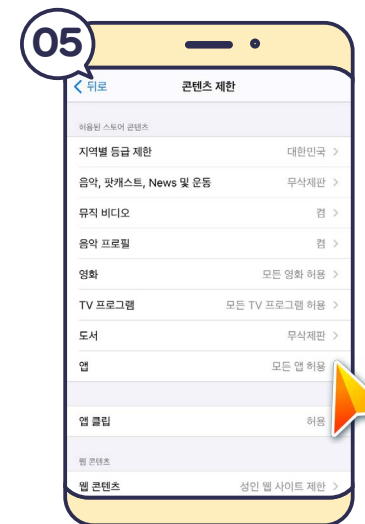
[앱 내 구입] 선택



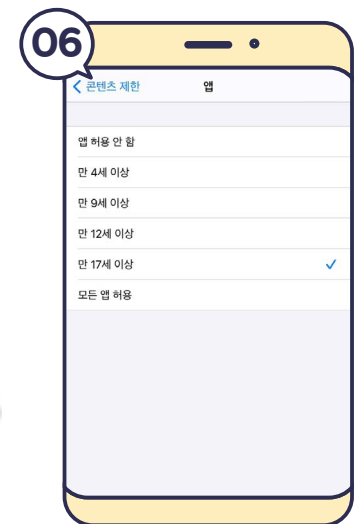
허용범위 설정



[콘텐츠 제한] 선택



[앱] 선택



연령 설정

자녀폰 서비스

『전기통신사업법 시행령 제37조의 9(청소년 유해매체물 등의 차단수단 제공 방법 및 절차)』에 따라 청소년이 스마트폰을 개통할 시 청소년 유해매체물 등을 차단하는 앱을 제공하도록 하는 제도입니다.

앱 설치 후 위치 확인, 앱 사용 관리, 일정별 스마트폰 사용 관리, 유해 콘텐츠 차단 기능을 제공합니다.
최근에는 앱 형태가 아닌 초등학교 전용 스마트폰을 출시했습니다.

KT 자녀폰 안심프리

모바일 유해사이트 접속 차단 및
유해/성인 앱 실행차단, 스마트폰
사용시간 확인 및 카테고리별, 시간별
(일/주/월) 사용량 이력 확인 가능.
(청소년 자동 가입/무료)

U+ 자녀폰 지킴이

자녀의 휴대폰에서 유해 웹사이트
접속 및 유해 앱 실행을 차단하고
자녀의 휴대폰 사용을 관리하고
원격으로 제어할 수 있음.
(부모폰에 등록된 자녀폰 대수당 월 2,200원)

T청소년 안심서비스

실시간 자녀 위치를 확인하고, 자녀에게
수신되는 폭력·의심 문자를 부모에게
자동전달, 유해 콘텐츠 차단 및 스마트폰
사용 현황 전달 기능
(청소년 자동 가입/무료)



행복한 게임문화

함께 만들어가자!



자녀보호기능_PC버전

그린i-Net 서비스

- 방송통신심의위원회에서 청소년들이 인터넷 유해 정보에 노출되는 것을 예방하기 위하여 2009년 4월, 교육과학기술부, 시도교육청과 함께 구축한 청소년 정보이용 안전망 서비스입니다.
- 게임의 경우, 일반적으로 사이트를 차단하는 방식이며 특정 프로그램 직접 차단 기능을 이용하여 특정 PC에서 사용하지 못하도록 설정할 수 있습니다.

자녀보호기능 설정하기

설치 소프트웨어 선택 후
자녀 학교, 소속 교육청 선택

다운로드 후, 관리자
비밀번호를 입력하여 실행

차단 프로그램 및
홈페이지 설정 → 적용

기록 통계 보고서 메뉴를 통해 자녀가
차단 사이트 및 프로그램 실행 이력을
조회할 수 있습니다.



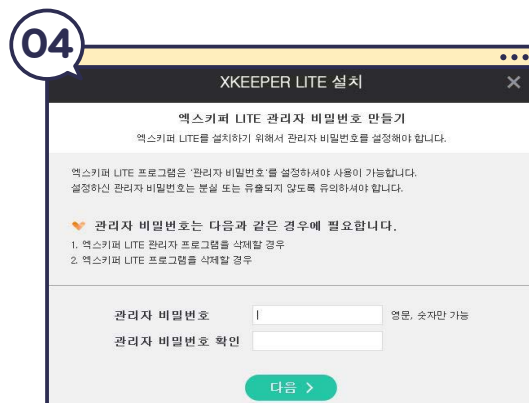
설치 소프트웨어 선택



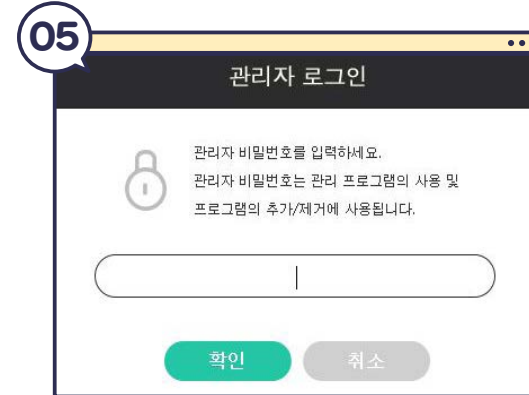
자녀 학교, 소속 교육청 선택



다운로드를 마친 뒤 사용자 정보 입력



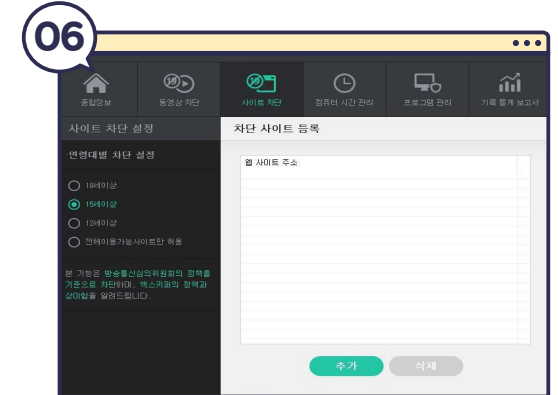
관리자 비밀번호 생성 후 설치 완료



관리자 로그인



차단 대상 사이트 추가



[사이트 차단] 메뉴를 선택하여
사이트 차단 설정 및 사이트 주소 추가

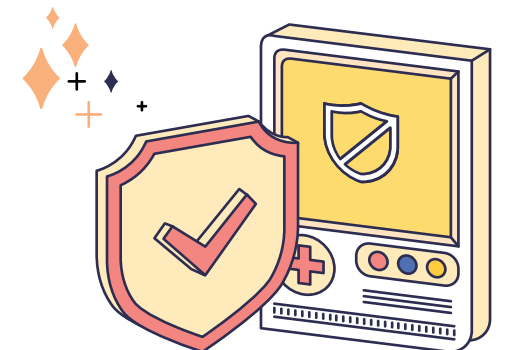


차단 사이트 접속 시 팝업 화면



[기록 통계 보고서] 메뉴를 선택하여
차단 프로그램 실행 이력 조회

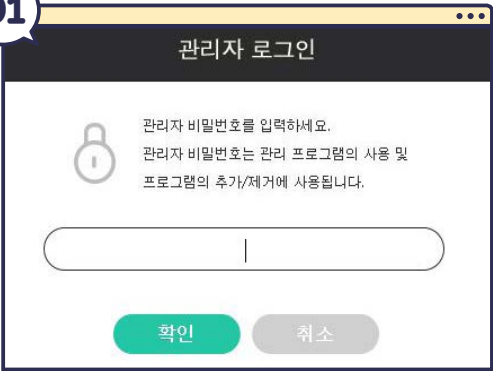
동영상 가이드
QR코드를 스캔하거나
클릭해보세요!



PC사용시간 설정하기

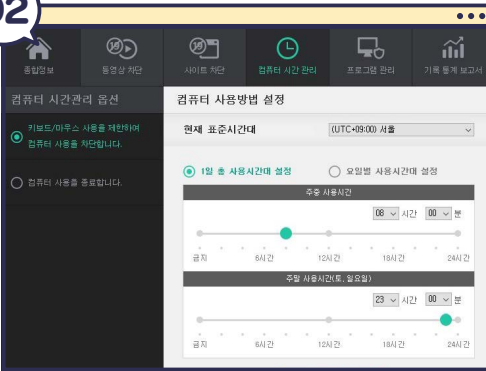
관리자 로그인 후 요일별 사용 가능 시간대 및 1일 총 사용시간을 설정합니다.

01



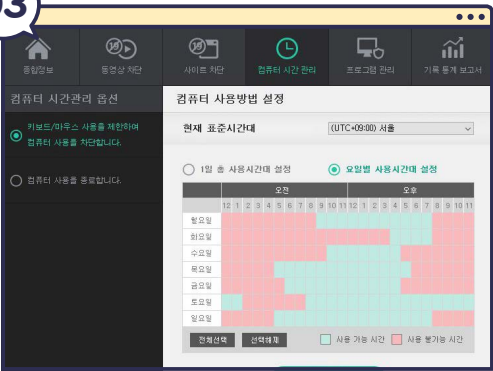
관리자 로그인

02



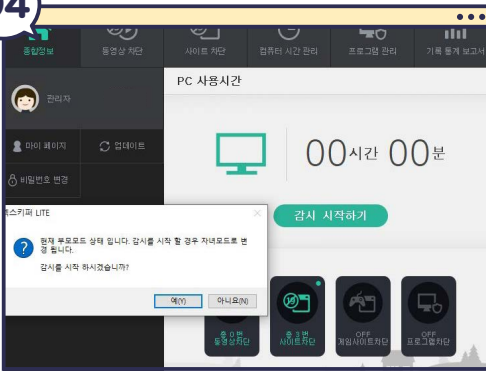
[컴퓨터 시간 관리] 메뉴를 선택하여
1일 총 사용시간대 설정

03



요일별 사용시간대 설정

04

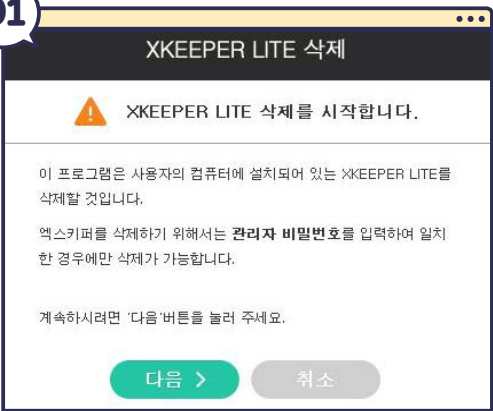


감시모드 작동 화면

프로그램 무력화 방지 기능

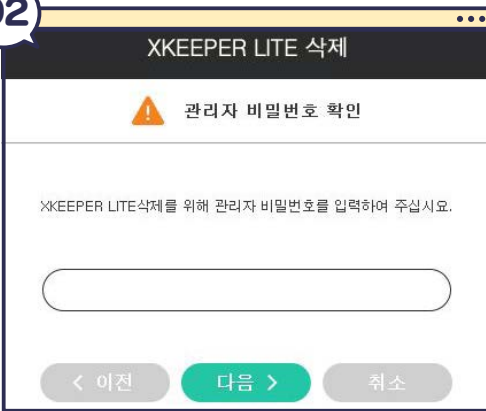
관리자 로그인 절차를 거치도록 하여, 자녀가 자의적으로 프로그램 삭제를 하지 못하도록 하고 있습니다.

01



삭제 절차 안내

02



관리자 로그인 후 삭제 진행

마이크로소프트(Microsoft)

동영상 가이드
QR코드를 스캔하거나
클릭해보세요!



자녀보호기능 설정하기

마이크로소프트 계정에 로그인하여 자녀를 가족에 추가한 후 아래 4가지의 자녀보호기능을 관리방향에 따라 설정 가능합니다.

- 활 동**

자녀가 기기에서 수행한 작업을
부모님이 확인

스크린시간

자녀가 매일 컴퓨터를 사용하는
시간을 관리

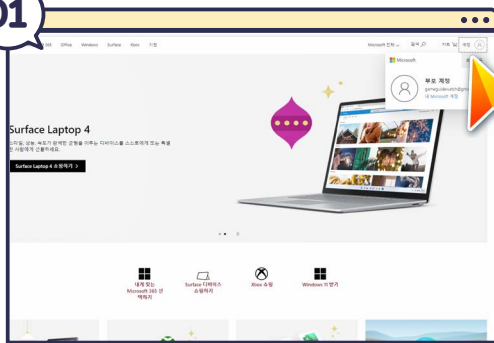
콘텐츠제한

자녀가 콘텐츠에 접근하는 것을
관리

지 출

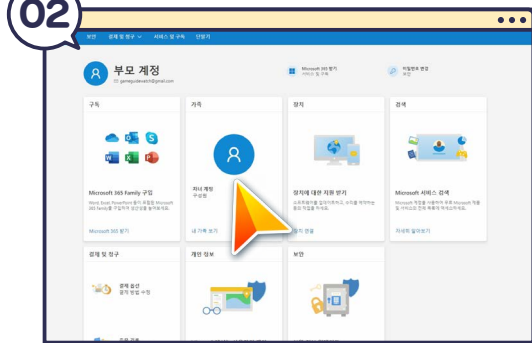
과거 구매내역을 확인하고, 자녀의 계정에 돈을
추가하여 한도 내에서 구매할 수 있도록 설정

01



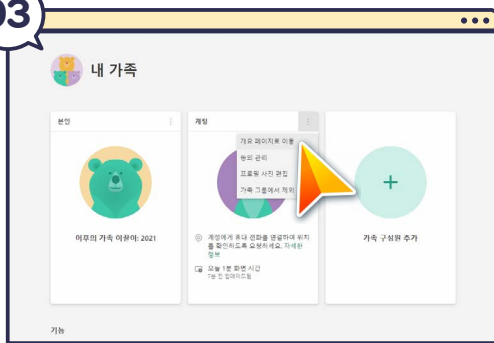
마이크로소프트 계정 [로그인]

02



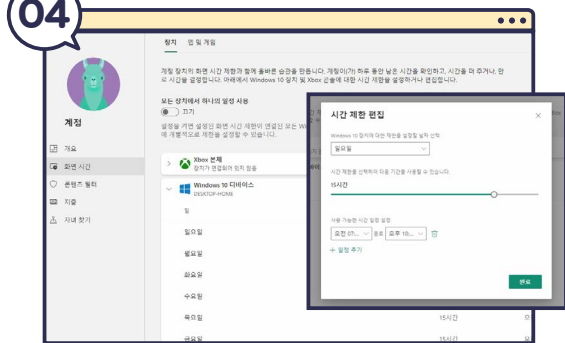
[자녀 계정] 선택

03



[개요 페이지로 이동] 선택

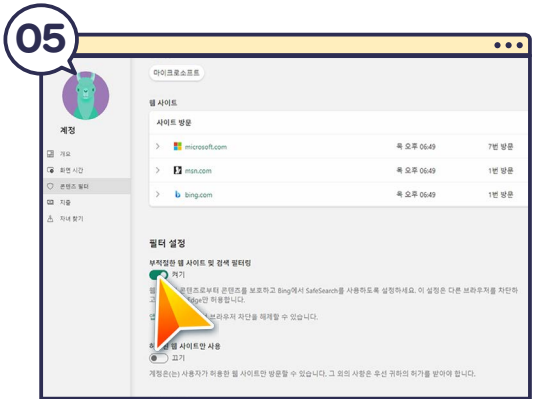
04



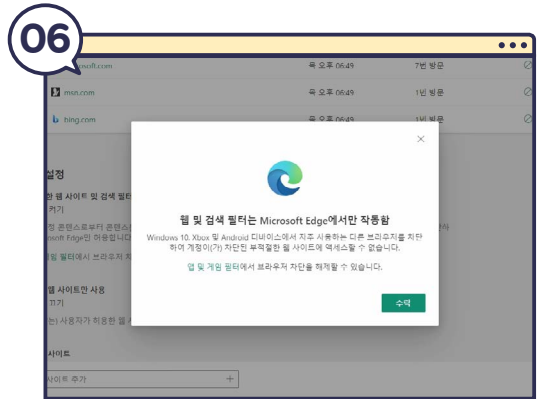
좌측 [화면 시간] 선택 후 [제한 설정] 선택,
요일 개별적으로 설정

건강한 게임문화

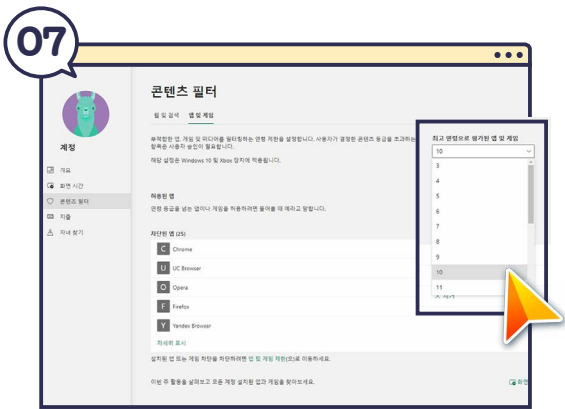
함께 만들어가자!



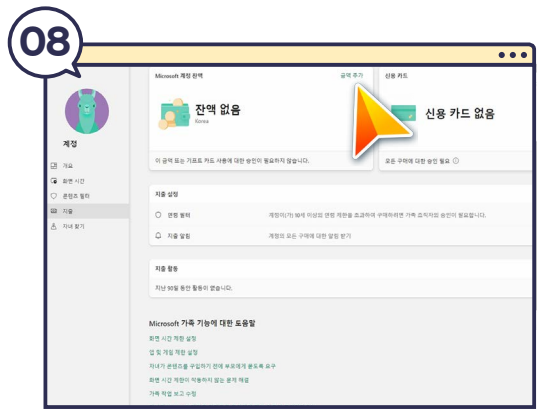
좌측 [콘텐츠 필터] 선택 후
[부적절한 웹 사이트 및 검색 필터링] 켜기



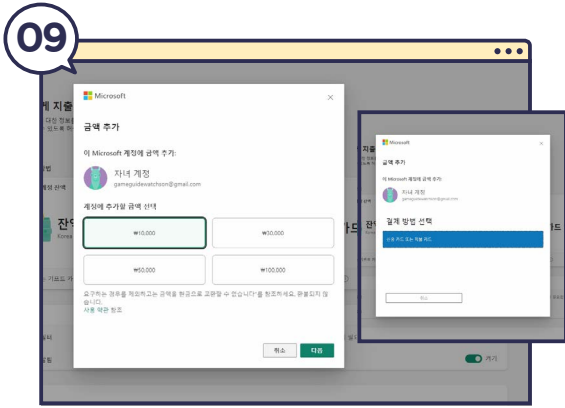
웹 및 검색 필터는 마이크로소프트 엣지에서만 작동



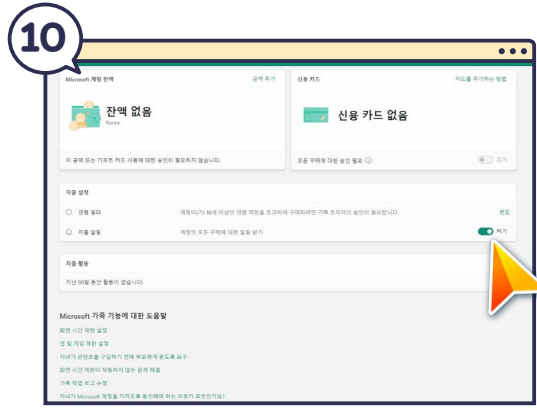
좌측 [앱 및 게임]으로 이동하여 [연령 등급] 설정



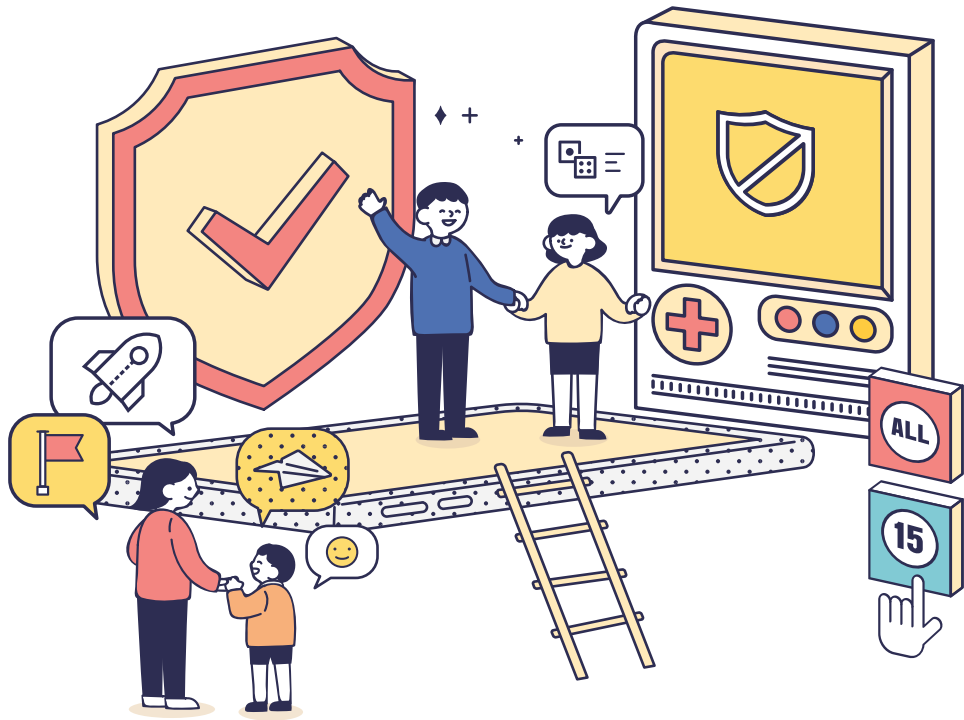
좌측 [지출]으로 이동하여, [금액 추가] 선택



[추가할 금액]을 선택하여 한도 내에서
구매할 수 있도록 설정 후 결제 방법 선택



[구매 승인 여부] 및 [지출 알림] 켜기



게임사별 자녀보호기능

게임사에서는 아동과 청소년의 건전한 게임문화 정책을 위해 각 사별 홈페이지 서비스로 [게임시간선택제], [자녀사랑 시간지킴이] 등 자녀보호기능을 제공 중입니다.

자녀의 게임 이용 시간 설정하기

게임사별 서비스를 클릭하여
자녀 아이디(ID)를 등록 ➡ 이용 시간을 설정할 게임을
시간 및 요일별로 선택 ➡ 차단 진행하고자 하는
시간 클릭 시 설정되어 적용됨

- 01 게임사 홈페이지 내 메뉴에서
[자녀사랑 시간지킴이] 또는 [게임시간선택제] 선택
- 02 부모 회원가입 후
자녀 등록
- 03 자녀 동의 후 게임별/요일별
게임시간 설정하기
- 04 자녀의 게임 이용내역
조회하기
- 05 게임 이용 보고서(고지서) 받기

게임시간 선택제 - 게임사별 서비스 주소

넥슨 자녀사랑 시간지킴이 schoolzone.nexon.com

넷마블 자녀게임관리(게임시간 선택제) mypage.netmarble.net/icare/index.asp

NHN(한게임) 게임시간 선택제 hmember.hangame.com/shutdown/main.nhn

NC소프트 게임시간선택제 guardian.plaync.com

네오위즈(피망) 자녀게임관리 care.pmang.com/info

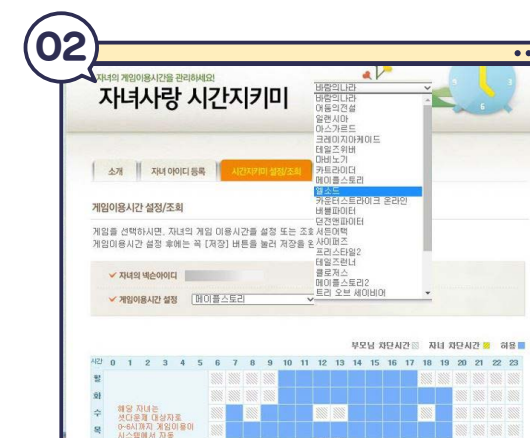
펄어비스 자녀 보호 서비스 parents.pearlabyss.com

넥슨 자녀사랑 시간지킴이

클릭해서 바로 이동해 보세요!



[자녀사랑 시간지킴이] 선택

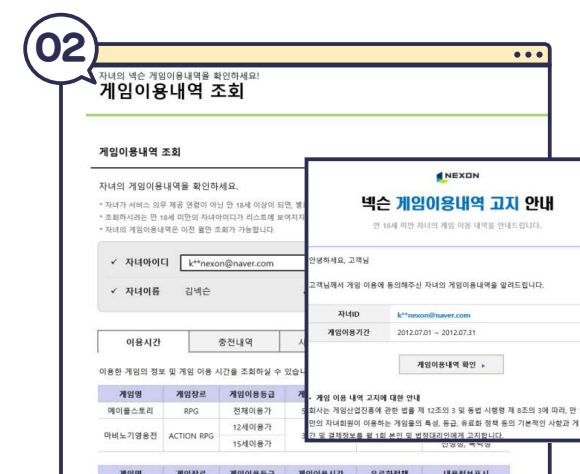


[시간지킴이 설정/조회] 게임 선택 후, 이용 시간 설정
(보호자가 지정한 시간 외에 자녀가 게임을 접속할 경우 차단)

넥슨 게임이용내역 조회



[이용내역 조회하기] 선택



자녀 본인 및 보호자 E-mail로 자녀가 이용한 게임명, 이용 시간,
등급 등에 대해 확인할 수 있도록 고지
(넥슨 스쿨존 페이지를 통해 자녀의 게임이용내역을 조회)

넥슨 게임 결제 내역



[충전내역], [사용/철회내역] 확인



자녀 본인 및 보호자 E-mail로 자녀의 결제내역 고지
(넥스 스쿨존 페이지를 통해 자녀의 게임 이용내역을 조회)

넥슨 주의문구



과도한 게임 이용 주의 문구

게임 이용 시간 경과 안내와 함께
주의 문구를 지속적으로 안내



이용 시간 경과내역 표시

1시간 단위로 게임 이용 시간 경과내역을
게임 화면에 3초 이상 표시

schoolzone.nexon.com

넷마블 자녀게임관리(게임시간 선택제)



휴대폰 실명인증을 통해 연령 및 본인 확인
(PC 포털 회원가입 시 본인 명의 휴대폰으로만 가입 가능)



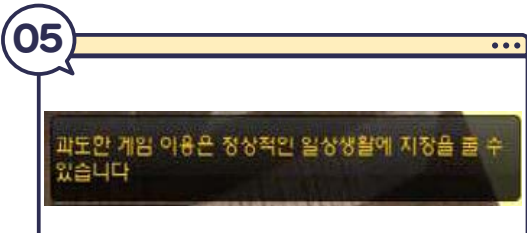
본인인증 과정을 통해 만 18세 미만 미성년자로 확인될 경우,
부모님(법정대리인) 동의를 받은 후 가입 진행



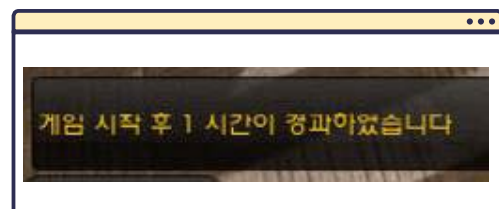
부모(법정대리인) 또는 청소년 스스로
게임 이용 시간을 설정, 관리



E-mail을 통해 자녀의 게임 이용내역을 월별로 확인 가능
*게임 이용내역 외, 넷마블 자녀사랑 서비스, 등급 정보,
결제 정책 정보 등을 함께 제공



게임 이용 후 1시간 경과될 때마다
과도한 게임 이용 주의 문구 게시 및 안내



게임 이용 후 1시간 경과될 때마다
게임 이용 시간 경과 내역을 게시 및 안내



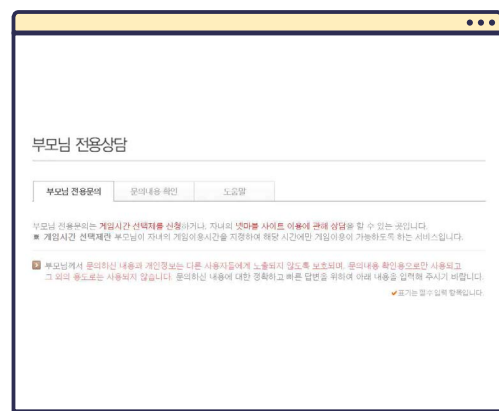
미성년자의 월 결제 한도 7만원으로 제한
(7만원 이상 결제 및 충전 불가)



미성년자가 게임에서 휴대폰, 신용카드, 일반 전화 등
결제를 시도하는 경우, 시도 전 부모의 동의를 받도록
하여 미성년자 보호



부모에게는 게임 관련 기초 상식 및 자녀 관리
방법에 대한 다양한 가이드를 제공하고, 자녀에게는
과몰입 여부를 스스로 점검할 수 있는 테스트 제공



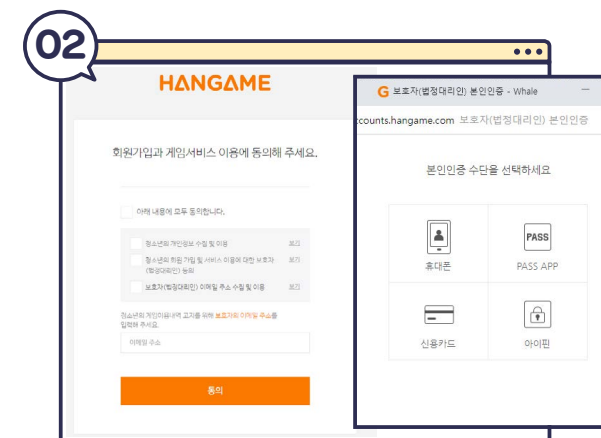
부모가 자녀의 게임 이용 시간을 선택하거나,
게임 이용과 관련하여 상담을 원할 경우 상담 지원

mypage.netmarble.net/icare/index.asp

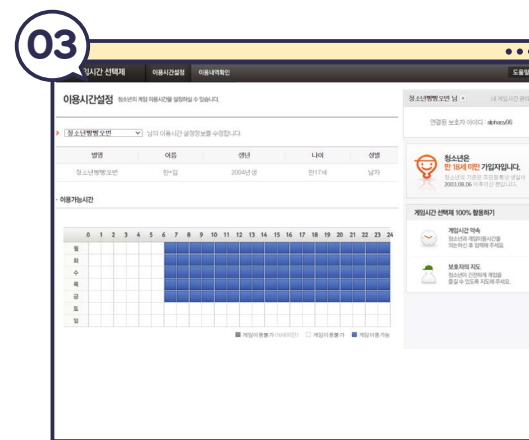
NHN(한게임) 게임시간 선택제



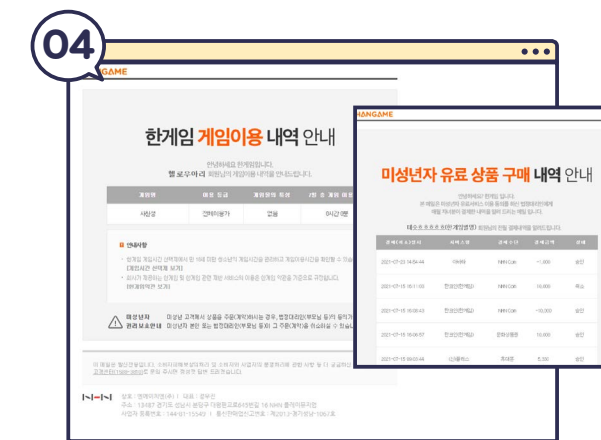
한게임 회원가입 과정에서의 본인인증
(모든 이용자는 한게임 회원가입 시 본인인증 필요)



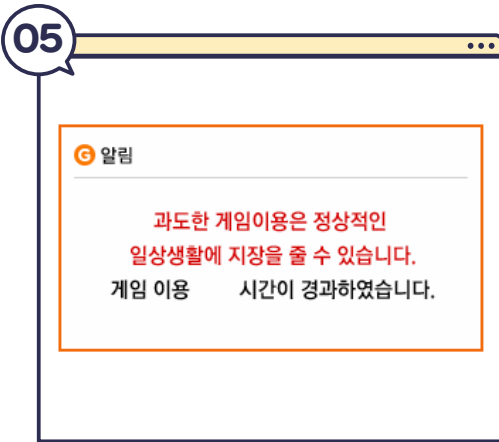
법정대리인은 동의 시 본인인증
(청소년이 회원가입을 하기 위해서는 반드시 법정대리인의 동의 필요)



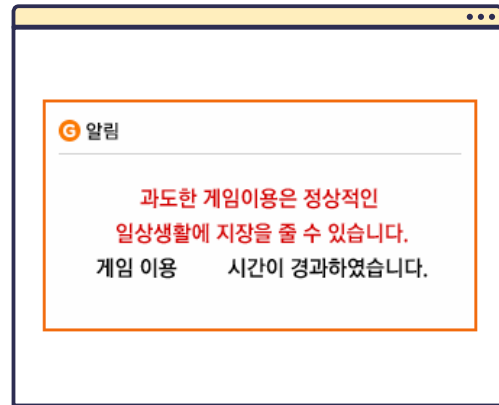
법정대리인은 청소년 계정과 연결하여
게임 이용 가능 시간 설정



법정대리인은 청소년 게임이용내역 및
무료 상품 구매내역을 월별로 E-mail을 통해 확인 가능



이용자가 게임을 이용하는 동안
1시간에 1회 3초간, 과도한 게임 이용 주의 문구 표시



이용자가 게임을 이용하는 동안
1시간에 1회 3초간 게임 이용 시간 경과 내역 표시

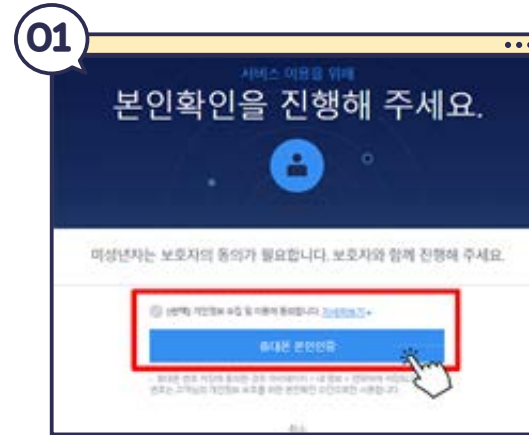


hmember.hangame.com/shutdown/main.nhn

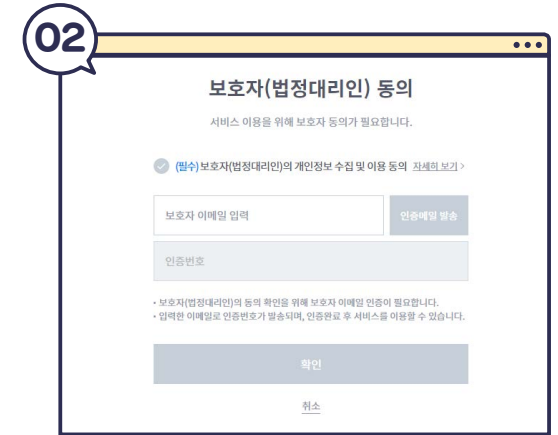
NC소프트 게임시간선택제

클릭해서 바로 이동해 보세요!

NC WINDOW
TO THE FUTURE



본인확인, [휴대폰 본인인증]



보호자(법정대리인) 동의
E-mail 입력 및 인증



[게임 시간 관리] 및 [게임 이용내역 조회] 가능



guardian.plaync.com

네오위즈(피망) 자녀게임관리

클릭해서 바로 이동해 보세요!



(01

피망 서비스이용 본인확인

1 회원님께서 선택하신 서비스는 **본인확인**이 필요한 서비스입니다.

아래의 계약대상은 수입 및 이용에 대한 안내를 확인하신 후 본인확인을 진행해 주셔야
 회원께서는 반드시 본인 확인 후 아래에 본인확인 정보를 정확하게 등록할 수 있습니다.

만 19세 미만 회원께서는 반드시 법정대리인과 함께 본인확인 절차를 진행해 주셔야

계번정보 수집 및 이용에 대한 안내

수집하는 개인정보 항목	이용 목적
수집 및 이용 목적	서비스 이용을 위한 인증관리, 홈페이지 접속 관리, 회원 관리
보유 및 보유기간	회원탈퇴 시까지

* 그 밖에 개인정보 취급에 관한 사항은 마켓 [개인정보처리방침](#)을 참조하십시오.

☐ 계번정보 수집 및 이용에 동의합니다.

피망 회원가입 과정에서의 본인인증
(실명 및 연령 확인 포함)

(02

[illegible]

만 14세 미만 회원가입 시
법정대리인 동의

(04

04

자녀관리

자녀관리 | **환전기록** | 자녀계입관리

7월1일 | FAQ

테스트()님의 지난달 가입 이용시간과 피싱케어 구매금액입니다.

2021년 07월

- 가입 총 이용시간 00시 00분
- 케시아이템 총 구매금액 0원

가입별 이용시간

가입	등급	유료화정책	가입초기	이용시간
출발한 가입이 없습니다.				

결제 구매내역

구매날짜	가입	구매내역	금액
구매내역이 없습니다.			

월별 등록된 자녀의 게임별 이용 시간 및 캐쉬(유료)
아이템 구매 내역 확인 기능 제공
- PC 피망 플랫폼 및 E-mail 고지 통한 확인 가능

(05

The screenshot shows the Naver homepage with a focus on the 'Today's Recommended' (오늘의 추천) section. A large banner for the movie '태극기 휘날리며' (The Rising Sun) is prominent. Below it, a list of recommended items is displayed, including '사탕가는 소파' (Candy Going Sofa) and '발발' (Babal). The interface includes navigation tabs like '연예' (Entertainment), '스포츠' (Sports), and '라이프' (Life), and a search bar at the top.

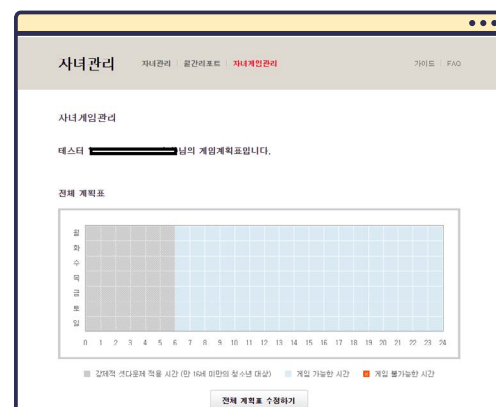
매 1시간마다 게임물 과용 방지 문구 및
게임물 이용 시간 경과 내역 알림 표시

03

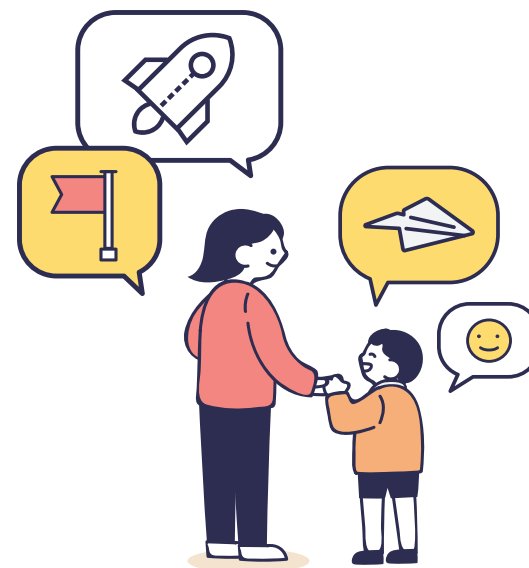
[illegible]

PC 피망 플랫폼 내 **[자녀게임관리]** 메뉴를 통해
등록된 자녀의 요일별, 시간대별
게임 이용 설정 가능

사녀관리 자녀관리 월간리포트 **자녀계입관리**



정답: ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫ ⑬ ⑭ ⑮ ⑯ ⑰ ⑱ ⑲ ⑳ ㉠ ㉡ ㉢ ㉣ ㉤ ㉥ ㉦ ㉧ ㉨ ㉩ ㉪ ㉫ ㉬ ㉭ ㉮ ㉯ ㉰ ㉱ ㉲ ㉳ ㉴ ㉵ ㉶ ㉷ ㉸ ㉹ ㉺ ㉻ ㉼ ㉽ ㉾ ㊀ ㊁ ㊂ ㊃ ㊄ ㊅ ㊆ ㊇ ㊈ ㊉ ㊊ ㊋ ㊌ ㊍ ㊎ ㊏ ㊐ ㊑ ㊒ ㊓ ㊔ ㊕ ㊖ ㊗ ㊘ ㊙ ㊚ ㊛ ㊜ ㊝ ㊞ ㊟ ㊠ ㊡ ㊢ ㊣ ㊤ ㊥ ㊦ ㊧ ㊨ ㊩ ㊪ ㊫ ㊬ ㊭ ㊮ ㊯ ㊰ ㊱ ㊲ ㊳ ㊴ ㊵ ㊶ ㊷ ㊸ ㊹ ㊺ ㊻ ㊼ ㊽ ㊾ ㊿



<화면 내 안내 문구>

‘게임 접속 후 3시간이 경과하였습니다.
과도한 게임 이용은 정상적인 일상생활에
지장을 줄 수 있습니다.’

care.pmag.com/info



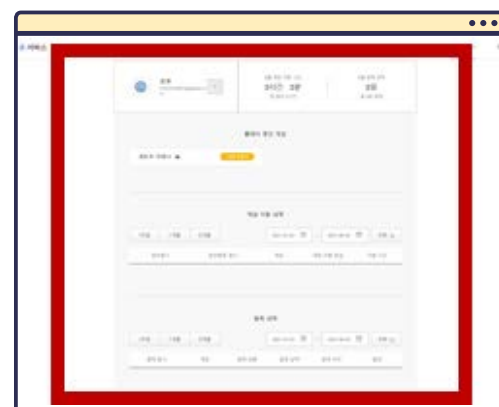
미성년자가 게임을 이용하고자 하는 경우
캡처 화면과 같이 본인인증 필요



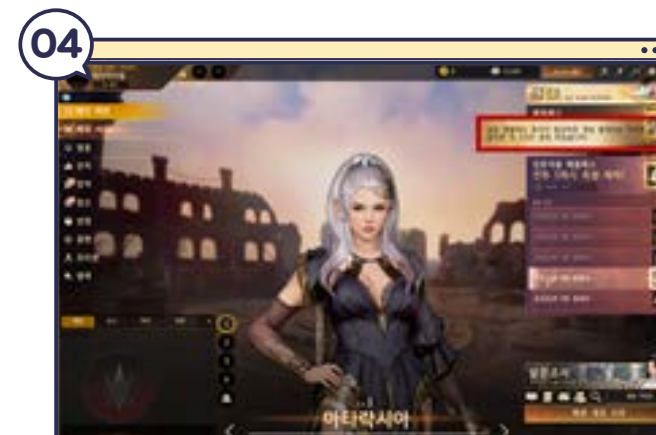
회원가입 시 미성년자로 확인되는 경우
법정대리인 동의 및 본인인증이 필요



법정대리인은 캡처 화면과 같이 자녀의 게임
이용 시간이 설정 가능



캡처 화면과 같이 자녀의 게임 이용내역을
월 1회 법정대리인이 지정한 E-mail로 발송 중에 있음



게임 이용 1시간마다 이용 시간 및 과몰입 방지 문구를 출력



자녀보호기능_콘솔 버전

플레이스테이션(PlayStation)

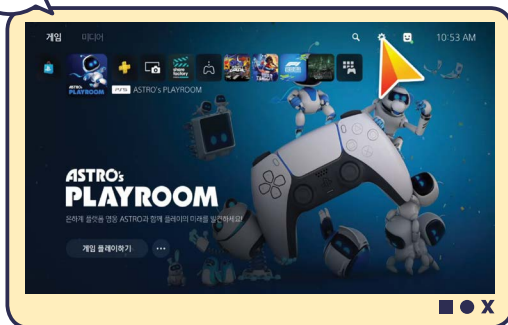


연령이용등급제한

- X버튼을 눌러 시스템 제한을 선택한 후 어플리케이션(게임 및 앱)을 선택하여 적절한 보호자 통제를 적용할 수 있습니다.
- 기본적인 자녀보호 기능은, 시스템 제한 암호를 입력하지 않고 액세스 할 수 있는 시스템 기능을 결정하므로, 시스템 제한 메뉴에서 기본 보호자 통제를 선택하여 적용할 수 있습니다.

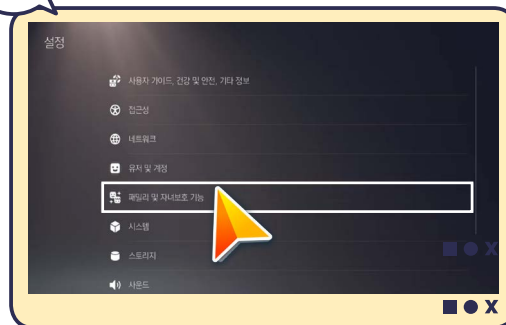
*참고 이미지는 PS5 기준입니다.

01



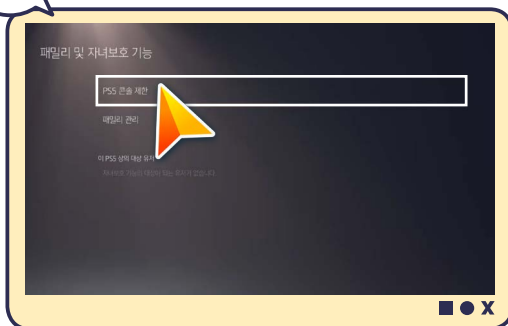
오른쪽 상단의 [툰니바퀴 아이콘] 클릭

02



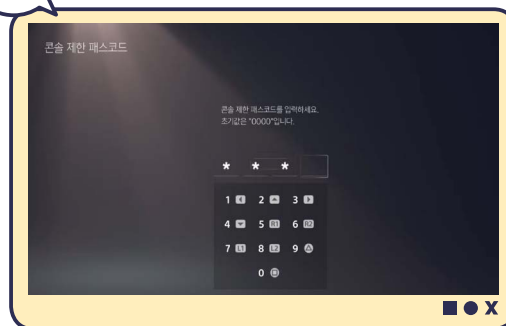
설정에서 [패밀리 및 자녀보호 기능] 선택

03



[PS5 콘솔 제한] 선택

04



콘솔 제한 패스코드 생성

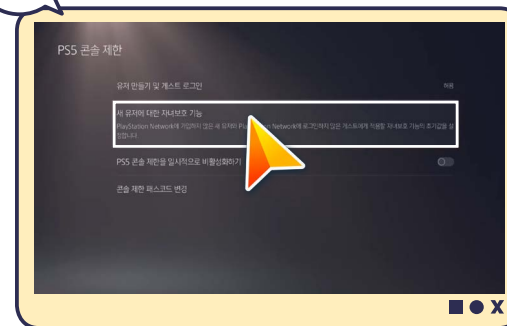


게임 연령을 선택한 후 제한 레벨을 선택하면 더 엄격한 통제가 가능합니다.

동영상 가이드
QR코드를 스캔하거나
클릭해보세요!

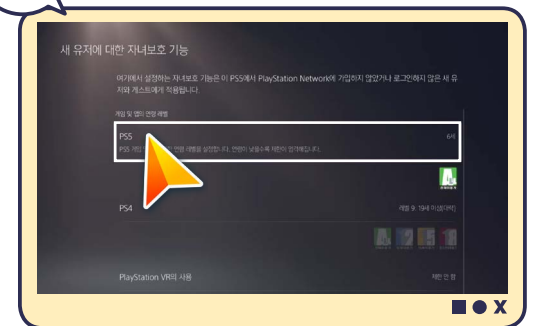


05



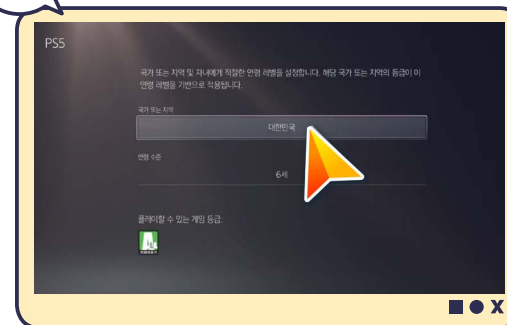
[새 유저에 대한 자녀보호 기능] 선택

06



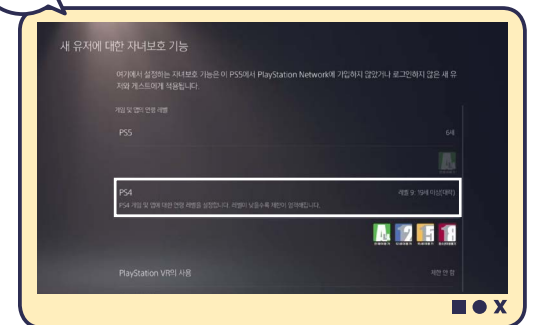
[PS5] 선택

07



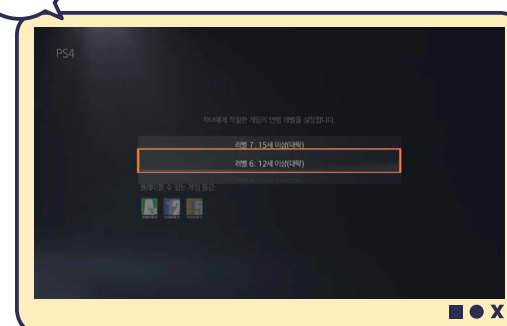
[국가 또는 지역], [연령 수준] 설정

08



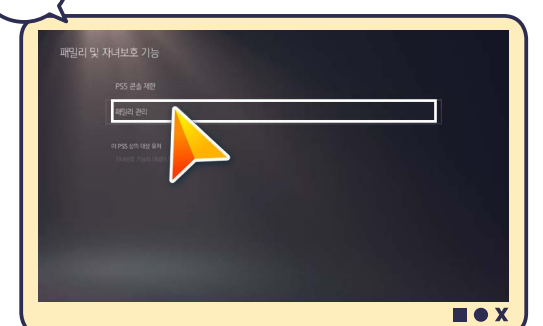
[PS4] 선택

09



자녀에게 적절한 게임의 [연령 레벨] 설정

10



[패밀리 관리] 선택



💡 국내의 경우 '만 18세 미만'의 이용자는 PlayStation Network(PSN) 가입 및 이용이 제한되어 있어 결제제한 및 시간제한과 관련된 기능 이용이 어려우니 참고하시기 바랍니다.



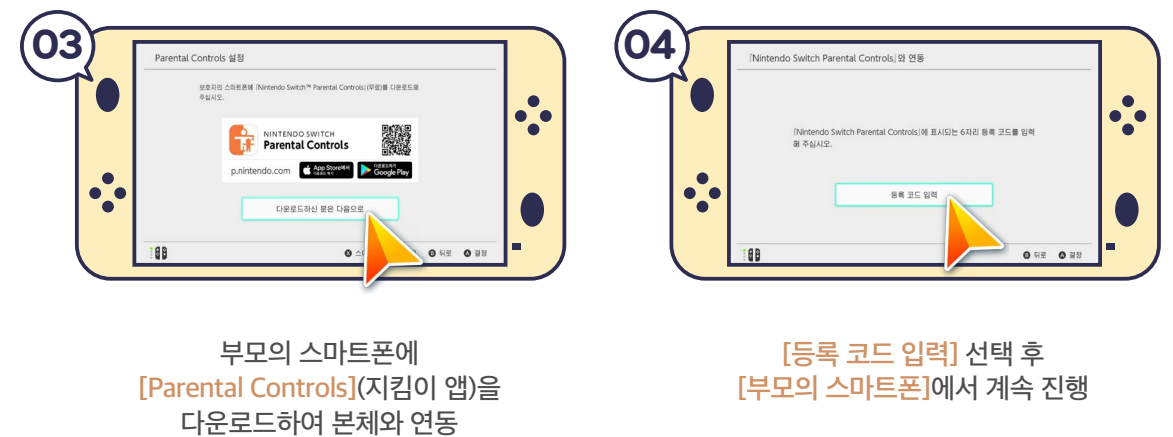
*참고 이미지는 PS5 기준입니다.

닌텐도 스위치(Nintendo Switch)

동영상 가이드
QR코드를 스캔하거나
클릭해보세요!



자녀보호기능 설정방법
닌텐도 스위치, 지킴이 앱에서 자녀보호기능을 설정해 보세요.





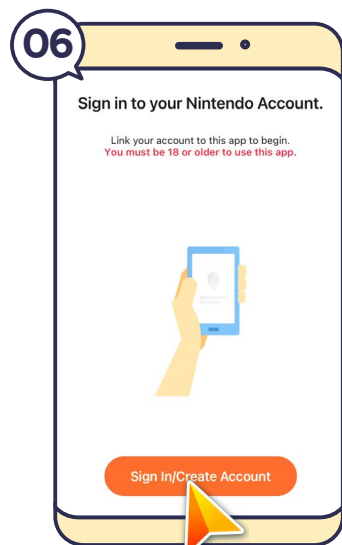
메시지나 화상의 교환 등, 유저끼리 자유롭게 커뮤니케이션할 수 있는 기능 또는 촬영한 화면 사진을 SNS에 공유하는 것을 제한할 수 있습니다.



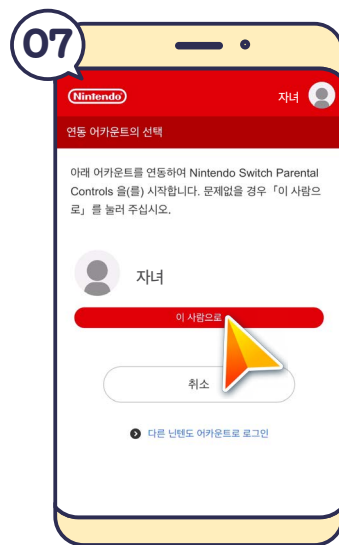
설정해놓은 자녀들의 게임시간이 초과되었을 때, 게임을 중단시키려면 APP의 [Play Time Limit] 창에서 [Suspend Software]를 ON으로 설정합니다.



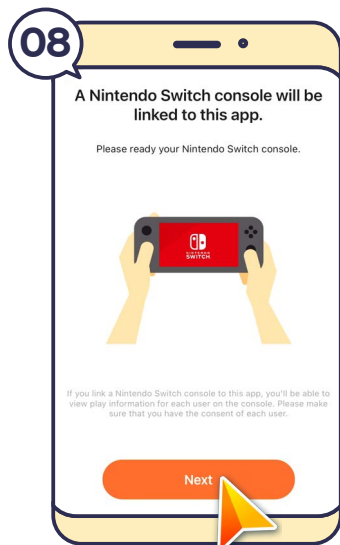
[Next] 선택



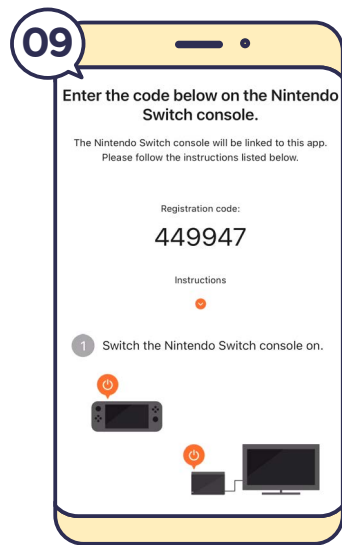
[Sign in/Create Account] 선택



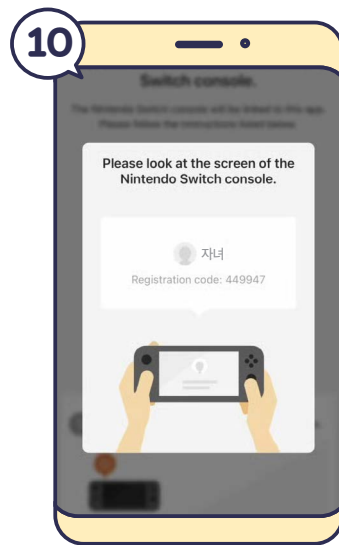
[이 사람으로]를 선택하여
계정 연동



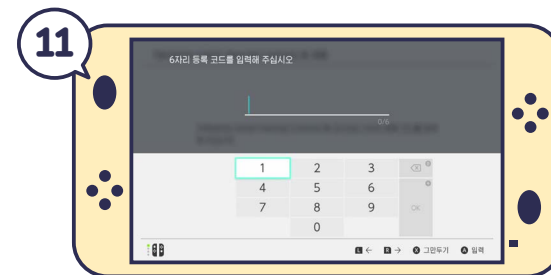
[Next]를 선택하여
닌텐도 스위치 본체와
지킴이 앱 연동



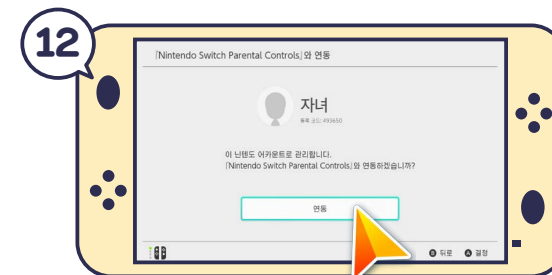
[6자리 등록 코드] 확인



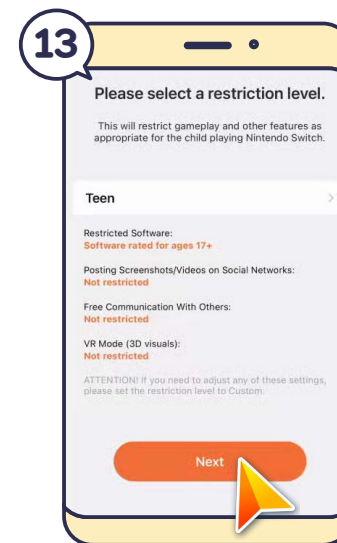
[닌텐도 스위치]로 이동하여
계속 진행



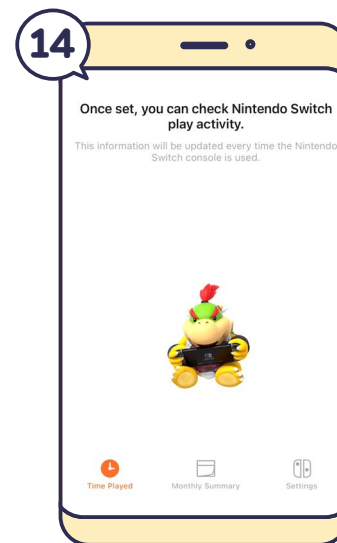
지킴이 앱에서 확인한
[6자리 등록 코드] 입력



[연동] 선택



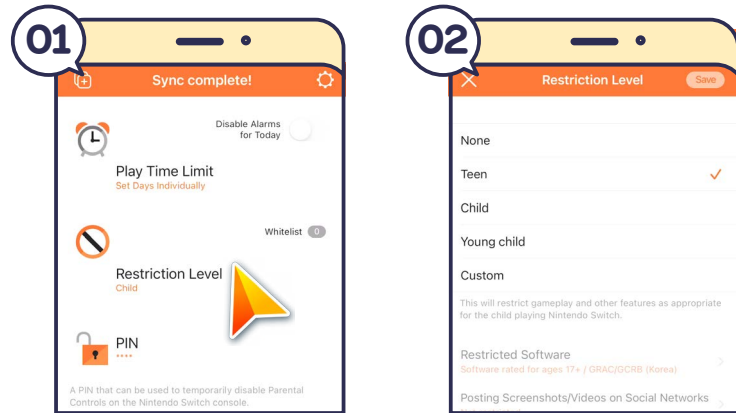
[Next] 선택
제한 수준 선택



설정 완료



연령이용등급제한 - 지킴이 앱에서 설정하기



콘솔 설정을 누른 후
[Restriction Level] 선택

자녀의 적절한 연령을 선택

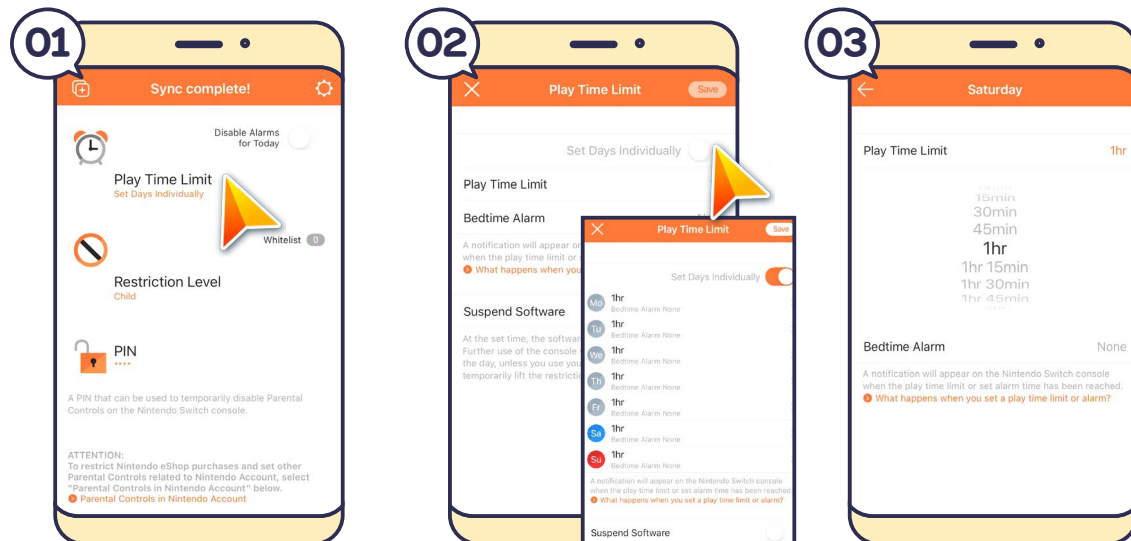


결제제한(지출한도 설정)

- 01 인터넷 브라우저에서 Nintendo 계정에 로그인
- 02 '가족 그룹' 선택
- 03 한도를 설정하려는 계정을 선택
- 04 Nintendo Switch eShop 및 nintendo.com에서 지출/구매 설정
- 05 Nintendo Switch eShop에서 사용자의 지출/구매를 제한 하려면 옆의 확인란을 선택
- 06 '변경사항 저장' 선택



시간제한 - 지킴이 앱에서 설정하기



콘솔 설정을 누른 후
[Play Time Limit] 선택

[Set Day Individually] 선택
요일별 시간제한
설정 가능

[Play-Time Limit] 탭하여
재생시간 제한 설정

할당된 시간이 되면 콘솔이 자동으로 꺼지지
않지만, 시간제한 창의 'Suspend Software'
옵션을 통해 게임을 원격으로 끌 수 있음

인터넷 브라우저에서 닌텐도 계정으로 로그인 후, 가족그룹을 선택하여 지출/구매목록을
통해 자녀의 게임 지출한도를 설정할 수 있습니다.
구매를 제한하기 위해 확인란을 선택하면 자녀는 Nintendo eShop을 통해 새로운 게임 및
게임 내 콘텐츠를 구매할 수 있도록 부모의 허가를 받아야 합니다.



엑스박스(Xbox)



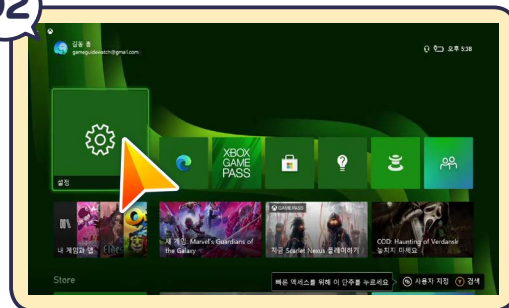
연령이용등급제한 - Xbox 본체를 통해 설정하기

01



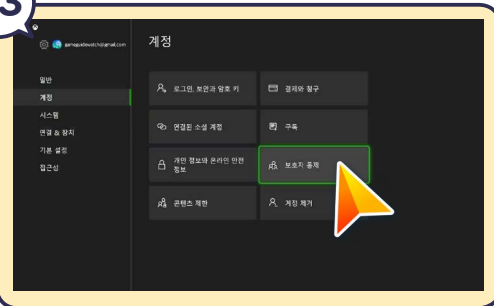
컨트롤러 중앙에 있는 원형 [Xbox버튼] 을 눌러 가이드를 연 다음 [시스템] 선택

02



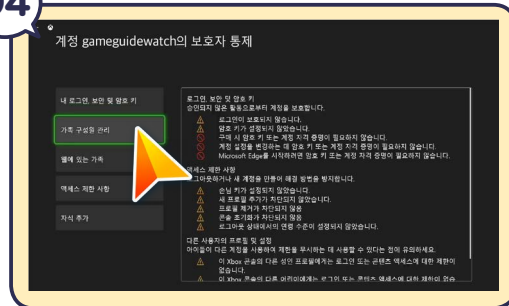
[설정] 선택

03



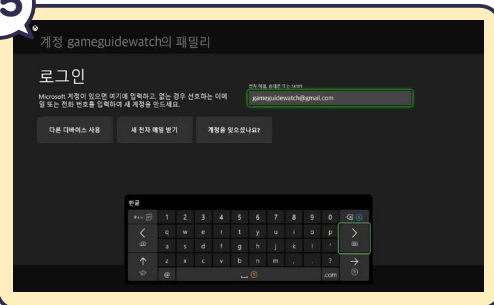
계정에서 [보호자 통제] 선택

04



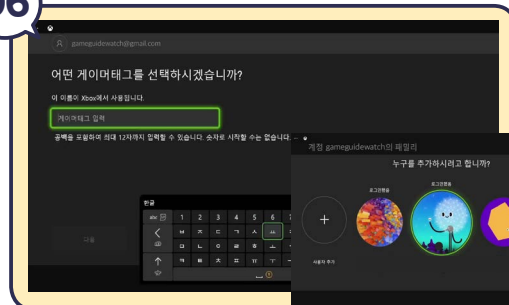
[가족 구성원 관리] 선택

05



계정 로그인

06



게이머 선택 or 자녀 추가

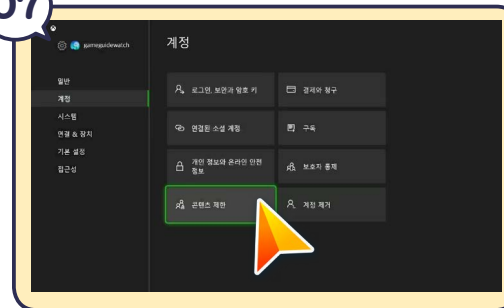


컨트롤러 중앙에 있는 원형 [Xbox버튼] 을 눌러 가이드를 열고 설정에서 계정을 로그인한 후 가족 관리에서 사용자별로 설정하고, 자녀를 설정합니다. 이후 콘텐츠 제한 기능을 통해 자녀가 볼 수 있는 것을 조정하여 설정합니다.

동영상 가이드
QR코드를 스캔하거나
클릭해보세요!

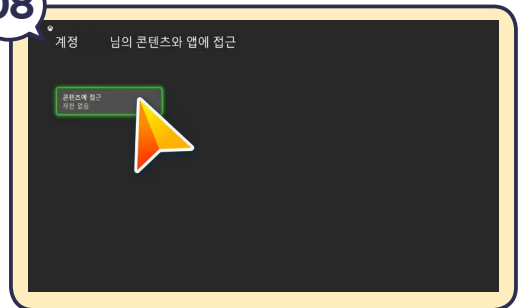


07



계정에서 [콘텐츠 제한] 선택

08

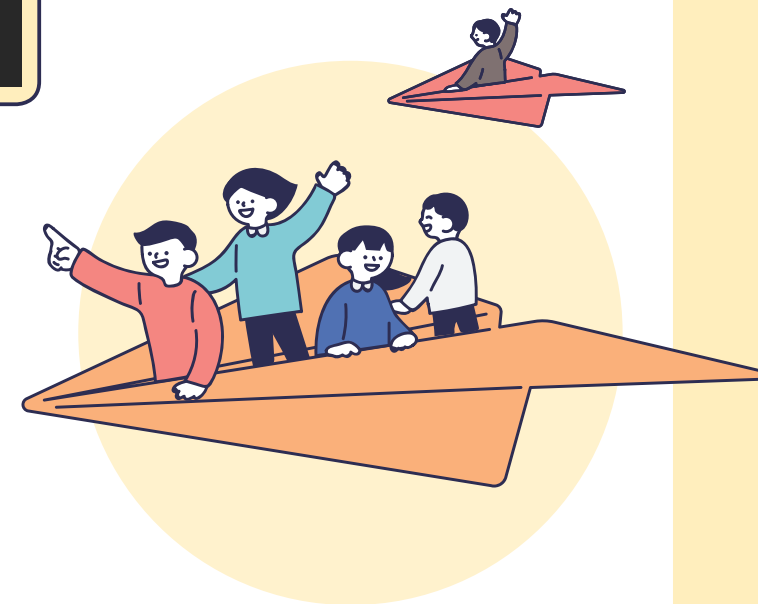


[콘텐츠에 접근] 선택

09



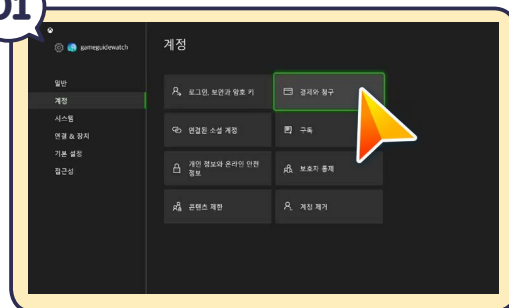
[연령 이용등급] 설정





결제제한(지출한도 설정) - Xbox 본체를 통해 설정하기

01



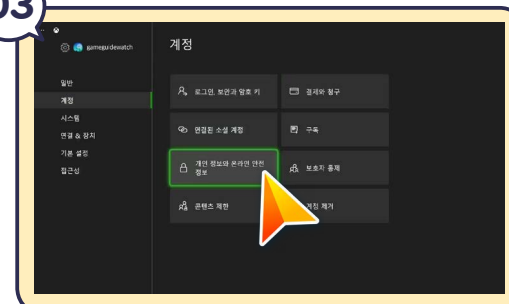
계정에서 [결제와 청구] 선택

02



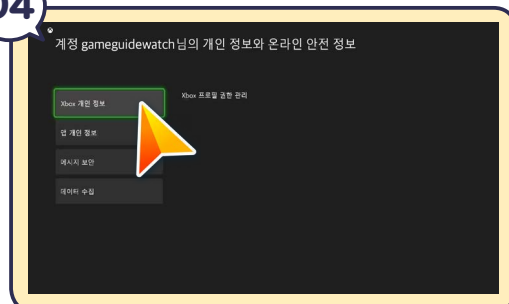
[결제 옵션 추가] 선택

03



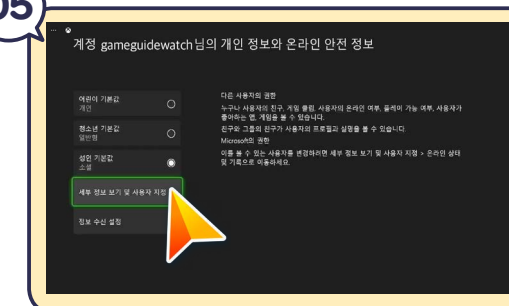
계정에서 [개인 정보와 온라인 안전 정보] 선택

04



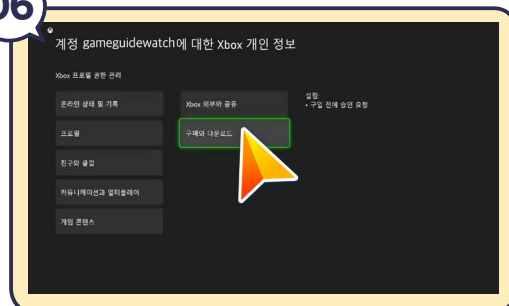
[Xbox 개인 정보] 선택

05



[세부 정보 보기 및 사용자 지정] 선택

06



[구매와 다운로드] 선택



시간제한

Microsoft 계정에 로그인 후 [가족] 버튼을 선택하여 자녀의 프로필에서 [스크린 시간]을 선택하여 [Xbox One] 슬라이더 선택, 매일의 시간제한을 설정합니다.



연령이용등급제한

Microsoft 계정에 로그인 후 [가족] 버튼을 선택하여 자녀의 프로필에서 [콘텐츠 제한]으로 이동, [앱 및 게임 등급 부여]에서 자녀의 연령을 선택하여 [부적절한 앱, 게임 및 미디어 차단] 옵션을 선택하여 설정합니다.

*자녀에게 허용되는 등급 범주에 대한 자세한 내용을 보려면 '허용 등급 보기'를 선택하세요.



결제제한(지출한도 설정)

Microsoft 계정에 로그인 후 [가족] 버튼을 선택하여 자녀의 프로필에서 [지출]으로 이동, [금액 추가] 선택 후 [추가할 금액]을 설정합니다. [구매 승인 여부] 및 [지출 알림]을 설정할 수 있습니다.



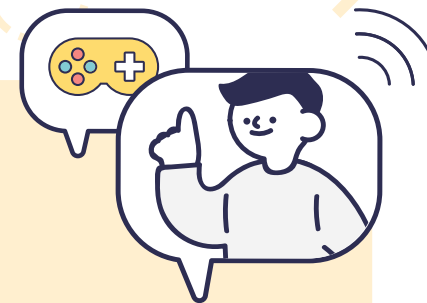
국내의 경우 '만 18세 미만'의 이용자는 Xbox 가입 및 이용이 제한되어 있어 결제제한 및 시간제한과 관련된 기능 이용이 어려우니 참고하시기 바랍니다.



부록 더 알아보기!



PART 4



- 01 알아두면
좋은 제도
- 02 알아두면
좋은 웹사이트

알아두면 좋은 제도

대리게임 규제



대리게임의 정의

금품을 받고 타인(의뢰인)의 계정을 제공받아 게임의 점수나 성과 등을 올려주는 행위를 말합니다. 이러한 행위는 처벌받을 수 있으므로 유의해야 합니다.

법률로 보는
대리게임

관련법률

게임산업진흥에 관한 법률 제32조(불법 게임물 등의 유통금지 등)

금지되는 행위

게임물 관련 사업자가 승인하지 아니한 방법으로 게임물의 점수, 성과 등을 대신 획득하여 주는 용역의 알선 또는 제공을 업으로 함으로써 게임물의 정상적인 운영을 방해하는 행위는 처벌받을 수 있습니다.

처벌수위

게임산업진흥에 관한 법률 제45조(벌칙)에 따라 2년 이하의 징역 또는 2천만원 이하의 벌금에 처할 수 있습니다.

불법 프로그램 규제



불법 프로그램 및 사설서버의 정의

해킹 프로그램을 이용하여 게임 이용자가 원하는 방식으로 게임을 실행시켜주거나 자신에게 유리하게 게임을 조작할 수 있게 하여 정상적인 이용자보다 우위에서 게임을 진행할 수 있게 하는 행위를 말합니다.

법률로 보는
불법 프로그램

관련법률

게임산업진흥에 관한 법률 제32조 제1항 제9호, 제10호

금지되는 행위

게임물 관련 사업자가 제공 또는 승인하지 아니한 게임물을 제작, 배급, 제공 또는 알선하는 행위 및 그에 따라 불법행위를 할 목적으로 컴퓨터프로그램이나 기기 또는 장치를 제작 또는 유통하는 행위를 말합니다.

처벌수위

게임산업진흥에 관한 법률 제45조(벌칙)에 따라 2년 이하의 징역 또는 2천만원 이하의 벌금에 처할 수 있습니다.

TIPS



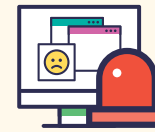
대리게임과 유사한 의미로 사용되는 용어는?

듀오게임, 게임교습, 대리게임 알선

불법 프로그램과 유사한 의미로 사용되는 용어는?

핵, 게임 핵, 맵핵, 오토 프로그램, 치트 프로그램, 프리서버, 사설서버

불법 게임물 신고 제도



불법 게임물 신고

불법 게임물을 발견하였을 경우 게임물관리위원회에 신고를 하면 확인 후 신속한 조치가 이루어집니다.

신고·접수

- 국민신문고 : <http://www.epeople.go.kr>
 - 우편 : 부산시 해운대구 센텀서로 39 게임물관리위원회 민원법무팀 (우편번호 48058)
 - 팩스 : 051-720-6899 (민원법무팀)
- 국민신문고 이용이 어려우신 경우 신고인 성함, 신고인 연락처, 신고인 주소를 작성하시어 우편이나 팩스로 보내주시기 바랍니다. 이메일로 회신 받기 원하시는 경우 추가로 메일 주소, 신고내용 (게임장 주소나 URL, 사이트명, 게임물명 위법사항의 내용)을 상세히 기재하시어 보내주시기 바랍니다.

조사 및 사후조치

- 신고된 불법 게임물에 대해 관련 법규의 위반 여부를 확인하고 사실을 조사합니다.
- 불법 게임물이 확인되면 시정권고, 차단 의뢰, 수사의뢰 등 사후조치를 실시하고 신고자에게 그 결과를 통보해드립니다.



불법 게임물 신고 포상금 제도

등급분류를 받은 게임물이 개·변조되는 사례가 늘어남에 따라 방지함으로써 건전한 유통질서를 확립하기 위해 운영하는 제도입니다.

신고 포상금 지급 방법

- 포상금 지급규정(게임산업진흥에 관한 법률 제39조의2) 가운데 사행화된 게임물 위주로 지급합니다.
- 신고된 행위가 복수 기준에 해당하는 경우에는 최고액을 지급합니다.
- 신고한 내용, 관련 증거 및 플랫폼 특성 등을 감안하여 최대 지급액 내에서 심사 결과에 따라 지급합니다.



포 상 금 관 련 참 고 사 항

지급 기준

신고사항에 대하여 증거자료가 사실이고 법 위반행위로 확인된 경우에 포상금을 지급합니다.

지급 절차

지급 결정을 통보받은 신고자는 신분증 사본, 지급 신청서 등을 작성하여 제출하면 서류를 제출한 날로부터 15일 내에 신고 포상금을 지급합니다.

세금 공제

신고포상금은 소득세법 제21조에 따라 '기타소득'에 해당되며, 신고 포상금 가운데 입증된 필요경비를 제외한 금액의 22%(기타소득 금액의 20% 주민세)를 제외한 후 신고포상금을 지급합니다.

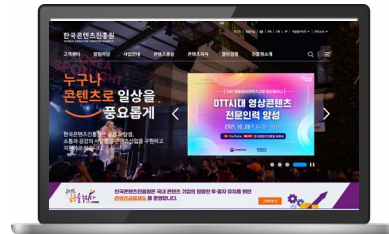
알아두면 좋은 웹사이트



[게임물관리위원회]

게임물의 등급을 확인할 수 있으며 등급분류제도 등 게임물과 관련한 자세한 정보를 제공하고 있습니다.

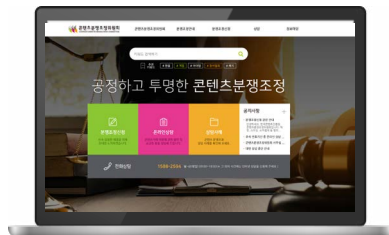
www.grac.or.kr



[한국콘텐츠진흥원]

게임에 대한 다양한 정보를 제공하며 게임 이용자가 진단 서비스 등을 이용할 수 있습니다.

www.kocca.kr



[콘텐츠분쟁조정위원회]

콘텐츠의 건전한 거래 및 유통질서 확립과 이용자 보호, 콘텐츠산업의 공정한 유통환경을 조성하고 있습니다

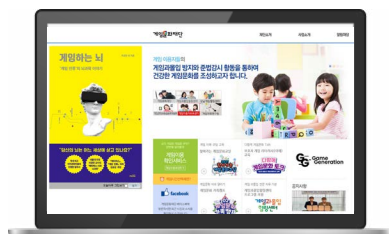
www.kcdrc.kr



[한국게임산업협회]

자유규제 및 사후관리, 자율규제 모니터링 결과 등에 대한 정보·자료들을 확인할 수 있습니다.

www.game.or.kr



[게임문화재단]

게임 이용 확인 서비스를 제공하며 게임 과몰입 전문상담 및 치유사업을 시행하고 있습니다.

www.gameculture.or.kr



[게임콘텐츠등급분류위원회]

소통과 신뢰를 바탕으로 자율심의를 선도하는 게임물 등급분류 전문기관입니다.

www.gcrb.or.kr

게임이용 지도서

자녀보호기능 활용하기

발행일 2021년 11월 12일

제작처 게임물관리위원회, 한국게임산업협회

발행처 게임물관리위원회

문의전화 051-720-6836, 02-6203-1900

※ 본 교재의 무단전재를 금하며, 가공인용할 때에는 반드시 게임물관리위원회「게임이용지도서(2021 개정판)」으로 기재하여 밝혀주시기 바랍니다.

※ 사전 승인 없이 내용이 인용, 발췌 및 무단복제를 금합니다.



게임이용 지도서

자녀보호기능 활용하기



문화체육관광부



게임물관리위원회
Game Rating and Administration Committee

KGAMES 한국게임산업협회
Korea Association of Game Industry

gsrb
게임콘텐츠등급분류위원회