2021 개정판

게임이용지도서

자녀보호기능 활용하기

문화체육관광부

게임물관리위원회
Game Rating and Administration Committee

KGAMES
한국게임산업협회 Korea Association of Game Industry

grb
게임콘텐츠등급분류위원회

2021 개정판

게임이용지도서

자녀보호기능 활용하기

Part I. 게임에 관한 기본 상식 익히기!

1. 게임이란 무엇일까? 6
2. 게임의 종류 7
3. 게임의 문화적 가치 8
4. 게임의 긍정적 활용과 효과 10

Part II. 게임물 연령등급 알아보기!

1. 게임물 등급분류제도 14
   - 게임물 등급분류기관
   - 게임물 등급분류제도
   - 게임물 연령체계
   - 게임물 등급분류 기준
   - 게임물 등급분류 세부 기준
2. 전 세계 게임물 등급분류 19
   - 미국 ESRB (Entertainment Software Board)
   - 유럽 PEGI (Pan European Game Information)
   - 독일 USK (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle)
   - 일본 CERO (Computer Entertainment Rating Organization)

Part III. 자녀보호기능 알아보기!

1. 자녀보호기능 및 게임시간선택제 설정 26
   - 자녀보호기능이란?
   - 게임시간선택제란?
2. 자녀보호기능_모바일 버전 27
   - 구글(Android)
   - 애플(IOS)
   - 자녀폰 서비스
3. 자녀보호기능_PC 버전 35
   - 그린 I-NET 서비스
   - 통신사 별 인터넷서비스 자녀보호기능
   - 마이크로소프트(Microsoft)
   - 게임사 별 자녀보호기능
4. 자녀보호기능_콘솔 버전 44
   - 플레이스테이션(PlayStation)
   - 닌텐도스위치(Nintendo Switch)
   - 엑스박스(X-Box)

Part IV. 부록

1. 알아두면 좋은 제도 54
2. 알아두면 좋은 웹사이트 56

Part I.

게임에 관한 기본 상식 익히기!

2021 개정판

게임이용지도서

자녀보호기능 활용하기

1. 게임이란 무엇일까?
2. 게임의 종류
3. 게임의 문화적 가치
4. 게임의 긍정적 활용과 효과

PART 1
01 게임이란 무엇일까?

게임

게임이란 고유의 표현양식을 갖추고 세상을 해석해서 표현해 내는 것을 말합니다.

규칙을 정해놓고 승부를 겨루는 ‘ 놀이 ’

- 싱글 플레이어 또는 둘 이상의 플레이어 필요
- 플레이어들의 행동을 명확하게 해주면서 목표를 달성하는 하는 규칙이 존재
- 이러한 규칙의 정형성이 놀이와 게임을 구분하는 기준

오락의 보편적 행태 ‘ 경쟁 ’

- 게임에서의 경쟁은 불가피한 일
- 장애물이든 상대방이든 어떤 것과 경쟁
- 경쟁은 게임 디자이너들에 의해 인위적으로 만들어진 것

예측 불가능한 ‘ 결과 ’

- 게임의 결과는 정량적이고 측정할 수 있어야 한다는 의미
- 게임의 결과는 불확실하다는 것
- 게임은 하나의 자기 스스로 만족할 수 있는 시스템

PART 1
02 게임의 종류

게임에 대해 알아보아요!

PC 게임

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

모바일

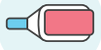
스마트폰, 스마트패드 등의 이동 기기에서 실행되는 게임으로
마켓 등에서 다운로드 후 이용하는 것이 일반적입니다.
ex) 안드로이드, IOS 체계의 스마트폰 등

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) PS4, 닌텐도, x-box 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.

대한민국 국민 5대 여가생활 ‘ 게임 ’

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

주 여가활동(1순위)

2018년 ● 2019년 ● 2020년 ●
[단위:%]

순위	활동	2018년	2019년	2020년
1	TV시청	45.7	43.9	37.7
2	인터넷 검색/1인 미디어 제작/SNS	14.1	15.9	8.9
3	산책 및 걷기	4.3	4.5	7.3
4	모바일콘텐츠/동영상/VOD시청	0.2	3.9	6.7
5	게임	5.5	3.6	5.2
6	헬스/에어로빅	3.2	2.1	3.0
7	잡담/통화하기/문자보내기	4.3	5.3	2.1
8	영화관람	0.8	0.3	2.0
9	음악감상	2.1	2.6	1.7
10	스포츠 경기 간접관람	1.3	1.5	1.6

* 출처 : 문화체육관광부, 〈2020년 국민여가활동조사〉

취미이자 일상으로 자리 잡은 게임은 ‘ 문화 ’

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

대한민국 국민 평균 게임 이용률

전체

10대	20대	30대	40대	50대	60~65세
91.5%	85.1%	74.0%	76.6%	56.8%	35.0%

평균 70.5%

* 출처 : 한국콘텐츠진흥원, 〈2020년 게임이용 실태조사〉

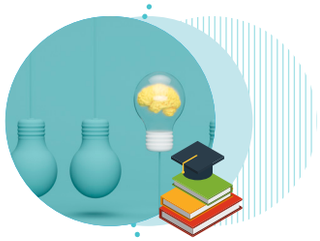
전 세계인들이 주목하는 한국의 e-스포츠

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

PART 1
04 게임의 긍정적 활용과 효과

학업성적과 사회성 발달

미국 콜롬비아대학과 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 연계하고 있습니다. 창의적 체험활동, 자유학년(기)제 연계하고 있습니다. 올바른 게임 문화의 안목을 기르고 컴퓨팅 사고력을 바탕으로 미래 진로 역량을 강화할 수 있도록 교육을 진행하고 있습니다. 교육 종류로는 게임이해하기(리터러시), 게임 코딩하기가 있습니다.

치료제로서의 게임 활용

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

Part Ⅱ.

게임물 연령등급 알아보기!

1. 게임물 등급분류제도
게임물 등급분류기관
게임물 등급분류제도
게임물 연령체계
게임물 등급분류 기준
게임물 등급분류 세부 기준

2. 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)

게임물 등급분류기관

우리나라는 각 등급별, 플랫폼별 게임물 등급분류하는 기관은 총 3곳입니다.

자체등급분류제도란?

점진적으로 증가하는 게임물 시장으로 인해 해외사업자의 등급분류에 다소 어려움이 있어 문화체육부장관으로부터 지정 받은 사업자가 자체적으로 시행하는 등급분류를 말합니다.

현재 지정된 자체등급분류 사업자 현황

①구글 ②애플 코리아 ③원스토어 ④오큘러스 VR 코리아 ⑤소니인터랙티브엔터테인먼트 코리아 ⑥카카오게임즈 ⑦한국 닌텐도 ⑧삼성전자 ⑨에픽게임즈코리아 ⑩한국마이크로소프트

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.

등급분류 제도 특징

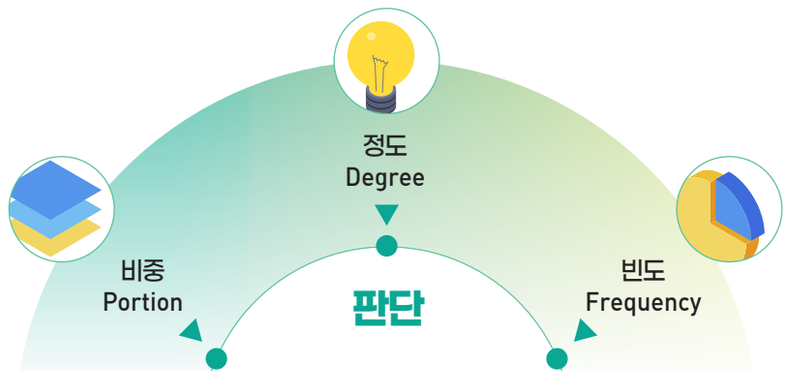
- 선진국 대부분이 실시하는 보편적 제도
- 유해 요소들로부터 청소년 보호
- 건강한 게임 환경 조성
- 게임에 대한 사회적 신뢰 보장
- 사회적 신뢰를 통한 게임산업 발전

등급분류의 주요 원칙

콘텐츠 중심성	맥락성	보편성	국제성	일관성
게임 콘텐츠를 중심으로한 등급분류	전체적인 게임물의 맥락 및 상황 고려	사회적 통념에 부합하는 등급 결정	국제적으로 일반성을 갖는 등급 결정	심의 시기, 주제가 달라지더라도 일관성

등급판단의 중요 고려 요소

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



게임물 연령체계

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

등급구분	내 용	운영 가능 플랫폼	
		PC온라인 / 모바일 비디오 /콘솔	아케이드
전체이용가	**전체이용가 : 누구나 이용할 수 있는 게임물** • 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 모사가 없거나 사행심 유발의 정도가 약하여 청소년에게 문제가 없는 게임물	○	○
12세이용가	**12세이용가 : 12세 미만은 이용할 수 없는 게임물** • 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 모사 및 사행심 유발의 정도가 12세 미만의 사람에게 유해한 영향을 미칠 수 있는 게임물	○	×
15세이용가	**15세이용가 : 15세 미만은 이용할 수 없는 게임물** • 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 모사 및 사행심 유발의 정도가 15세 미만의 사람에게 유해한 영향을 미칠 수 있는 게임물	○	×
청소년이용불가	**청소년이용불가 : 청소년(고등학교에 재학중인 자를 포함하여 만 18세 미만의 자)은 이용할 수 없는 게임물** • 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	○	○
평가용	**평가용: 시험용 게임물** • 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, 폭력성, 선정성, 사행성, 범죄, 공포, 약물, 언어의 부적절성 등 7가지입니다.

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

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

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

배경, 이미지, 소리, 영상 등을 통해 이용자로 하여금 위협이나 위험, 불안함 또는 싫거나 역겨움을 느껴지게 하는 정도

범죄

국가 정체성을 손상하고 테러행위 및 살상행위를 긍정적으로 묘사, 또는 범죄 · 모방심리를 부추기는 경우

언어의 부적절성

모욕적이고 무례하거나 차별적인 언어로서, 청소년의 건강한 언어 생활을 저해할 수 있는 부적절한 언어 표현

사행성

도박 기구(화투, 카드 등)표현, 도박 행위 및 장소(카지노, 경마, 경륜, 경정 등)표현, 도박 행위 등의 묘사

게임물 등급분류제도

게임물 등급분류 세부 기준

등급분류 세부 기준은 선정선, 폭력성, 범죄 및 약물, 부적절한 언어, 사행성의 5가지 요소로, 이를 종합적으로 고려하여 등급을 분류합니다. 이를 종합적으로 고려하여 등급을 분류합니다.

	전체이용가	12세 이용가	15세 이용가	청소년 이용불가
선정성	선정적 내용없음	성적 욕구를 자극 하지않음	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 내용없음	범죄 및 약물을 묘사한 부분이 경미	범죄 및 약물을 간접적으로 묘사한 경우	범죄 및 약물을 구체적,직접적으로 묘사
언어	저속어, 비속어 없음	저속어, 비속어가 있으나 표현이 경미	저속어, 비속어가 있으나 표현이 경미	언어표현이 청소년에게 유해하다고 인정되는 경우
사행성	사행행위 모사가 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 게임 등급분류

주요 국가의 적정 연령별 게임물 등급분류

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

주요국가 게임물 등급분류

미국 ESRB (Entertainment Software Board)

- EVERYONE — 모든 연령
- EVERYONE 10+ — 10세 이상
- TEEN — 13세 이상
- MATURE 17+ — 17세 이상
- ADULTS ONLY 18+ — 18세 이상
- RATING PENDING — 등급분류 유예

유럽 PEGI (Pan European Game Information)

- 3 — 3세 이상
- 7 — 7세 이상
- 12 — 12세 이상
- 16 — 16세 이상
- 18 — 18세 이상

독일 USK (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle)

- 0 — 0세 이상
- 6 — 6세 이상
- 12 — 12세 이상
- 16 — 16세 이상
- 18 — 18세 이상

일본 CERO (Computer Entertainment Rating Organization)

- A 全年齢対象 — 3세 이상
- B 12才以上対象 — 7세 이상
- C 15才以上対象 — 12세 이상
- D 17才以上対象 — 16세 이상
- Z 18才以上のみ対象 — 18세 이상

전 세계 게임 등급분류

미국 ESRB (Entertainment Software Board)

표 시	등 급	연 령	설 명
EVERYONE E ESRB	E등급 (Everyone)	모든 연령	• 풍자만화, 판타지, 가벼운 폭력이 약간 포함 • 약간의 비속어가 등장
EVERYONE 10+ E 10+ ESRB	E10+등급 (Everyone 10 and older)	10세 이상	• 풍자만화, 판타지, 가벼운 폭력이 다소 포함 • 약한 수준의 비속어가 자주 등장 • 우회적 성적 묘사
TEEN T ESRB	T등급 (Teen)	13세 이상	• 폭력 내용을 담거나 성적 암시를 담은 주제 • 심한 욕설이 가끔 등장 • 도박이나 약간의 유혈 등도 포함
MATURE 17+ M ESRB	M등급 (Mature)	17세 이상	• 격렬한 폭력과 심한 욕설, 속어 • 노골적인 성적 묘사 등
ADULTS ONLY 18+ AO ESRB	AO등급 (Adult Only)	18세 이상	• 노골적인 성적 묘사 • 격렬한 폭력과 그 피해 등에 대한 구체적 묘사 • 실제 화폐를 사용한 도박장
RATING PENDING RP CONTENT RATED BY ESRB	RP등급 (Rating Pending)	•	• 최종 등급분류가 유예된 상태 (제품출시 이전에 광고, 마케팅, 프로모션 과정에서 표시되며 등급을 받게 되면 RP등급대신 부여받은 등급으로 변경함)

유럽 PEGI (Pan European Game Information)

표 시	연 령	설 명
3 www.pegi.info	3세 이상 이용가	• 모든 연령에 적합 • 만화적 스토리 맥락(톰과 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
7 www.pegi.info	7세 이상 이용가	• 다소 어린이가 무서워할 만한 소리나 장면이 있는 경우 • 일부 노출은 허용되지만 성행위를 암시하는 것은 금지
12 www.pegi.info	12세 이상 이용가	• 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
16 www.pegi.info	16세 이상 이용가	• 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
18 www.pegi.info	18세 이상 이용가	• 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

전 세계 게임 등급분류

독일 USK (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle)

표 시	연 령	설 명
USK ab 0 freigegeben	0세 이상	• 어린이와 청소년, 성인 모두가 자유롭게 구매할 수 있음 • 가족 모두가 이용할 수 있는 게임용 소프트웨어 • 스포츠, 가족역할놀이 등
USK ab 6 freigegeben	6세 이상	• 긴장감을 조성할 수 있는 역할놀이나 경쟁심을 부추길 수 있는 게임용 영상물 • 자동차경주, 제한시간이 있는 '집짓기게임' 등
USK ab 12 freigegeben	12세 이상	• 역사적 사실이나 미래사회에 대한 공상과학, 전설과 설화를 기반으로 하는 모의전투 등과 같은 시뮬레이션이 가능한 게임용 소프트웨어 • 직접적인 살상행위나 잔혹행위가 포함되어선 안 됨
USK ab 16 freigegeben	16세 이상	• 실질적인 모의전투 행위 표현 • 전투명령에 따라 적군을 살상하고 진지를 빼앗거나 파괴하는 행위의 모의작전수립과 전투가 가능한 게임용 소프트웨어 • 플레이어가 미지의 세계를 탐험하다가 사망하는 장면이 재현되는 형식의 시뮬레이션게임
USK ab 18	18세 이상	• 폭력적인 내용이 포함된 게임용 소프트웨어 • 갱단의 전쟁이나 반란군에 대한 정부군의 토벌작전을 내용으로 하는 게임용 소프트웨어

일본 CERO (Computer Entertainment Rating Organization)

표 시	연 령	설 명
CERO A 全年齢対象	모든 연령	• 일부 연령에게 부적합한 표현이나 내용이 게임에 들어있지 않으므로, 모든 연령에게 적합함
CERO B 12才以上対象	12세 이상	• 12세 이상에게 적합한 표현이나 내용이 게임에 들어있음
CERO C 15才以上対象	15세 이상	• 15세 이상에게 적합한 표현이나 내용이 게임에 들어있음
CERO D 17才以上対象	17세 이상	• 17세 이상에게 적합한 표현이나 내용이 게임에 들어있음 • 일반적 성인용 게임 • 미성년자가 이용하기 부적합한 게임에 부여되는 성인 권장 등급 • 이 등급까지는 미성년자도 자유롭게 구매가능하다
CERO Z 18才以上のみ対象	18세 이상만 대상 (성인 전용)	• 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 불허 • 일본 정부의 규제가 필요한 청소년 유해 매체물

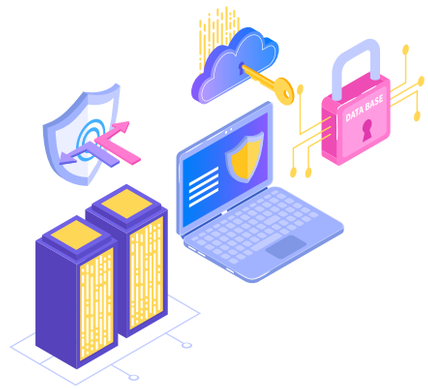
Part Ⅲ.

자녀보호기능 알아보기!

2021 개정판

게임이용지도서

자녀보호기능 활용하기



1. 자녀보호기능 및 게임시간선택제 설명

자녀보호기능이란?
게임시간선택제란?

2. 자녀보호기능_모바일 버전

구글(Android)
애플(IOS)
자녀폰 서비스

3. 자녀보호기능_PC 버전

그린 I-NET 서비스
통신사 별 인터넷서비스 자녀보호기능
마이크로소프트(Microsoft)
게임사 별 자녀보호기능

4. 자녀보호기능_콘솔 버전

플레이스테이션(PlayStation)
닌텐도스위치(Nintendo Switch)
엑스박스(X-Box)

자녀보호기능 및 게임시간선택제 설명

자녀보호기능이란?

'자녀보호' 또는 '게임이용관리'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.

게임시간선택제란?

만 18세 미만 청소년을 대상으로 본인 혹은 법정대리인이나 보호자가 요청할 경우 게임 이용시간에 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 게임이용확인 서비스를 통해 자녀의 게임이용 시간 및 결제정보를 확인할 수 있으며 이용시간을 제한할 수 있습니다.

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

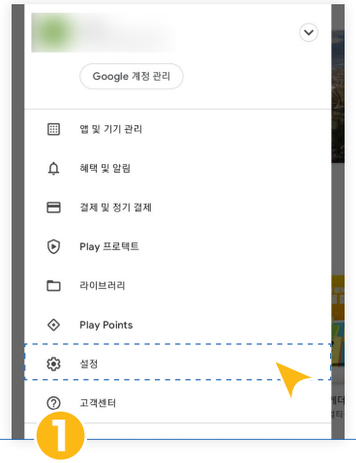
자녀보호기능_모바일 버전

한번 따라해보세요!

구글 (Android)

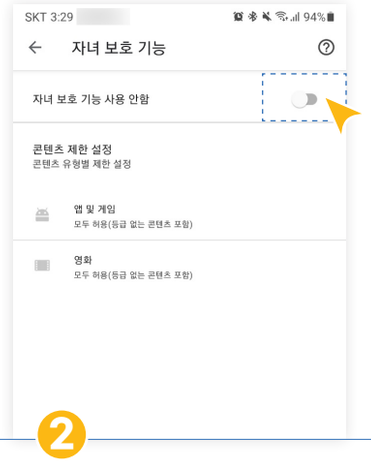
연령이용등급제한

구글플레이스토어에 접속하여 아이디를 만들고 로그인한 후 왼쪽 상단의 '삼선 모양 아이콘' 선택하여 자녀보호기능을 설정합니다. (비밀번호 설정 – 앱 및 게임 메뉴(영화도 가능) – 연령대 선택)



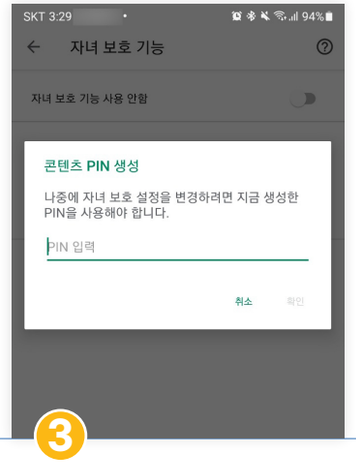
1

- 구글 플레이 스토어에 접속합니다.
- 오른쪽 상단에 [프로필 아이콘]을 클릭합니다.
- [설정]을 선택합니다.



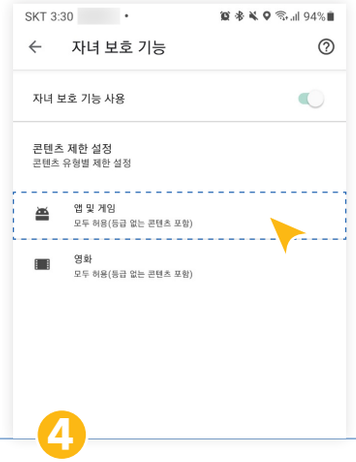
2

- 가족 [자녀 보호 기능, 자녀 보호 안내]를 선택합니다.
- [자녀 보호 기능]을 선택합니다.
- [자녀 보호 기능 사용 안함]을 선택합니다.



3

- 자녀 보호 기능을 [사용]으로 바꾸기 위해서는 콘텐츠 PIN 생성을 사용해야 합니다.
- 콘텐츠 PIN 번호를 생성합니다.
- 자녀 보호 기능을 사용할 수 있습니다.



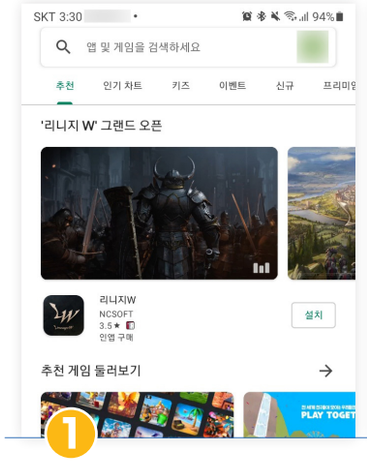
4

- 자녀 보호 기능에서 [앱 및 게임]메뉴를 선택합니다. 영화도 설정할 수 있습니다.

자녀보호기능_모바일 버전

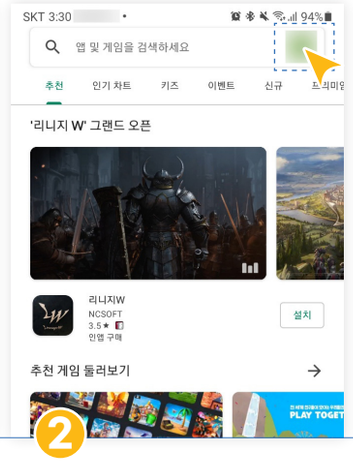
결제제한

구글플레이스토어에 접속하여 아이디를 만들고 로그인한 후 오른쪽 상단의 '프로필'을 클릭합니다. 그리고 '설정'에 들어가서 '인증' 버튼을 클릭합니다. 인증 방법에서 '생체 인식 인증' 또는 '구매 시 인증 요구'를 클릭하면, 구글플레이스토어를 통해 구매 할 때마다 인증을 하도록 설정됩니다.



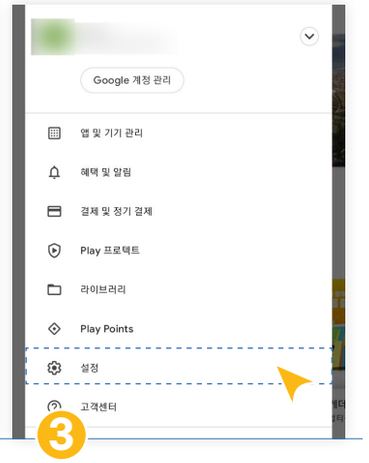
1

구글 플레이 스토어에 접속합니다.



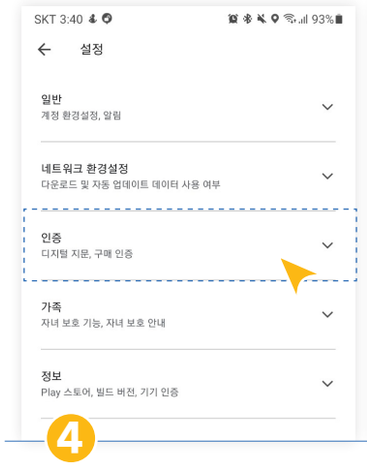
2

오른쪽 상단에 프로필 아이콘을 클릭합니다.



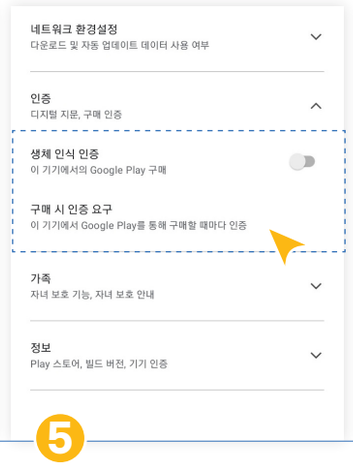
3

설정을 선택합니다.



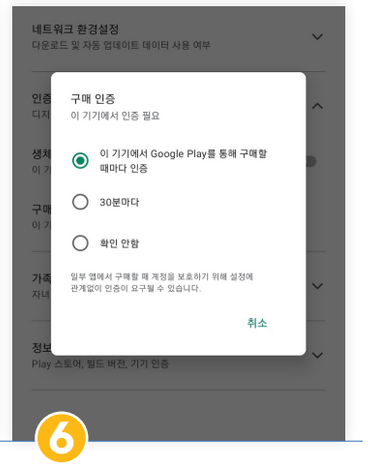
4

인증 [디지털 지문, 구매 인증]을 클릭합니다.



5

[생체 인식 인증] 또는 [구매 시 인증 요구]를 클릭합니다.



6

구매 인증 방법을 선택합니다.

한번 따라해보세요!

구글 패밀리 링크(앱)

구글에서 제작한 무료 스마트폰 관리 앱(부모용, 자녀용). 부모용 앱이 설치된 스마트폰으로 자녀용 앱이 설치된 스마트폰을 직접 관리할 수 있습니다. 최근 무료 앱 중 가장 많은 기능을 제공하고 있습니다.

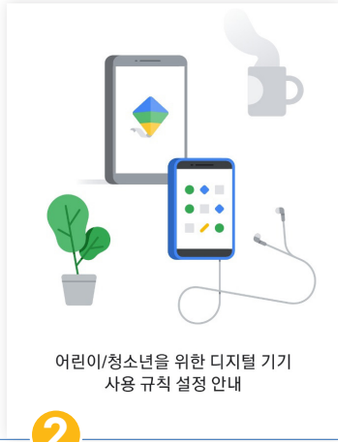
앱 설치 관리 · 이용 시간 관리 · 결제 관리 · 위치 확인 · 유튜브 관리 · 크롬 브라우저 관리 · 검색어 관리

부모 스마트폰

부모님을 위한 'Google Family Link App'을 설치 및 실행합니다.

1

구글 플레이 스토어에 접속합니다.
[구글 패밀리 링크]를 설치합니다.

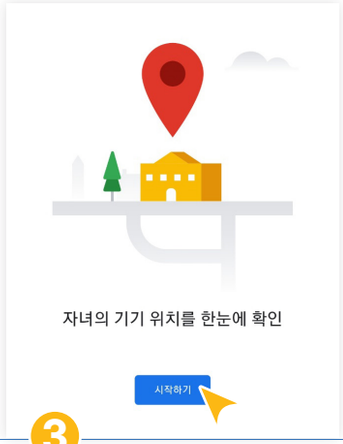


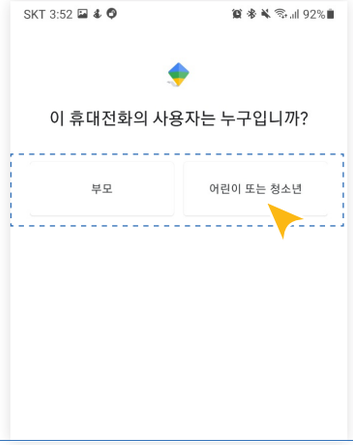
2

[구글 패밀리 링크]를 실행시키면 어린이/청소년을 위한 디지털 기기 사용 규칙 설정 안내가 나옵니다.
기기 사용 시간 제한(주간/야간) 설정 화면이 나옵니다.
앱 허용 또는 차단 화면이 나옵니다.

어린이 및 청소년은 부모 동의 하에 iOS 기기 및 웹브라우저에서 자신의 Google 계정에 로그인할 수 있습니다. 자녀의 계정 설정 일부는 부모님이 여전히 관리할 수 있으며 해당 설정은 자녀가 iOS 기기 또는 웹에서 로그인하여 Google 앱 및 서비스를 사용할 때 적용됩니다.

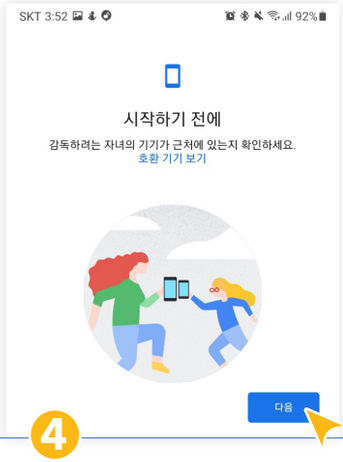
자녀보호기능_모바일 버전

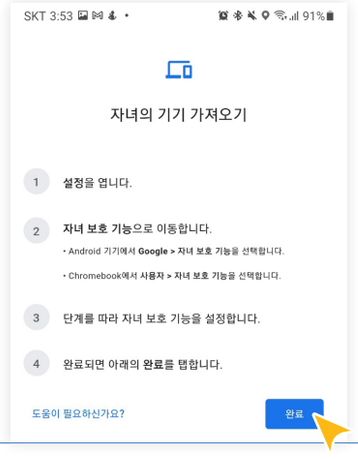




3

- 자녀의 기기 위치를 한눈에 확인 화면이 나오고 [시작하기]를 선택합니다.
- 계정을 추가합니다.
- 휴대전화의 사용자 선택 화면에서 [부모] 또는 [어린이, 청소년] 버튼 하나를 선택합니다.





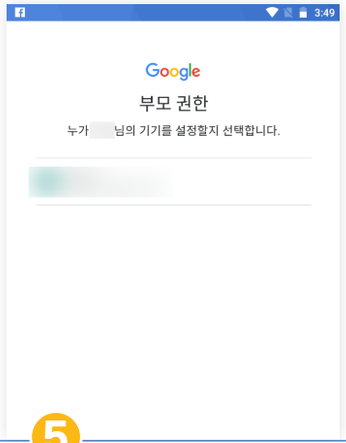
4

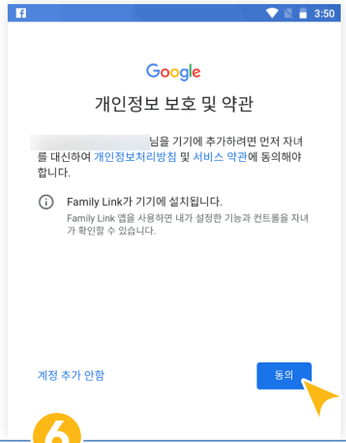
- 시작하기 전에 감독하려는 자녀의 기기가 근처에 있는지 확인하고 [다음]을 선택합니다.
- 추가한 계정이 화면에 나오면 [시작하기]를 선택합니다.
- 자녀가 구글 계정을 가지고 있다면 [예] 없다면 [아니요]를 선택하세요.
- 자녀가 구글 계정이 있어 [예]를 눌렀다면 자녀의 기기를 가져오기 위해 [완료]를 선택합니다.
- 자녀의 기기 추가하기 화면이 뜨면 [확인]을 선택합니다.

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.

한번 따라해보세요!

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



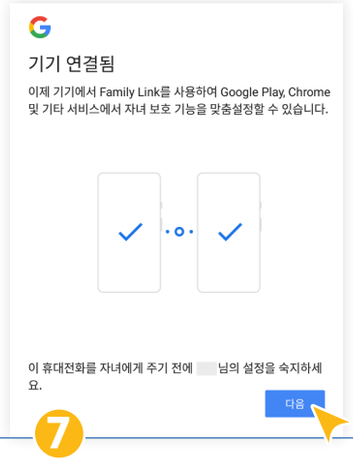


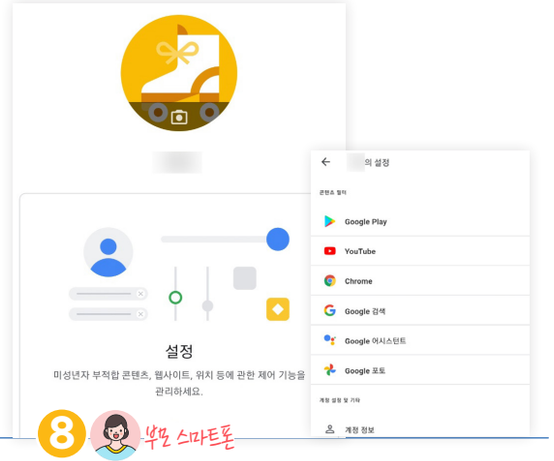
5

- 자녀의 기기에 [구글 패밀리 링크]를 설치합니다.
- 자녀가 구글 계정이 있다면 자녀의 기기에 로그인합니다.
- 부모 권한을 설정합니다.

6

- 개인정보 보호 및 약관에 동의합니다.
- 관리자 활성화가 뜨면 다음 단계로 넘어갑니다.
- 패밀리 링크 관리자에 관한 설명이 나오고 다음 단계로 넘어갑니다.
- 구글 서비스에 동의합니다.





7

- 자녀의 기기와 부모의 기기가 연결됩니다.
- 자녀 기기의 감독 사용이 가능해졌으므로 [확인]을 선택합니다.

8 부모 스마트폰

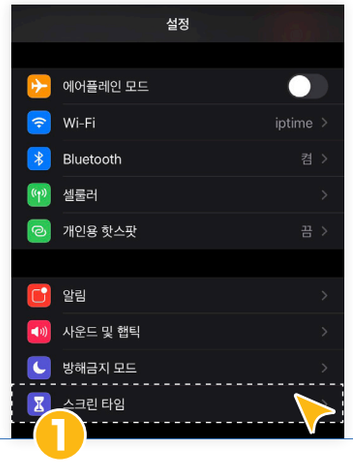
- 부모 기기에서 [패밀리 링크] 어플에 접속합니다.
- 어플에 접속하고 왼쪽 상단 가족 옆에 아이콘을 클릭합니다.
- 왼쪽 상단에 자녀 [프로필 아이콘]을 클릭후 설정을 클릭합니다.
- 설정에 들어가면 다양한 콘텐츠의 필터를 설정할 수 있습니다.

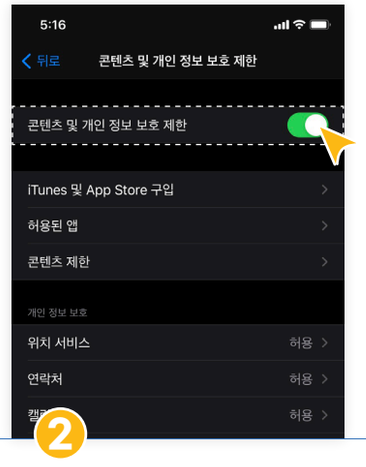
자녀보호기능_모바일 버전

한번 따라해보세요!

애플 (IOS)

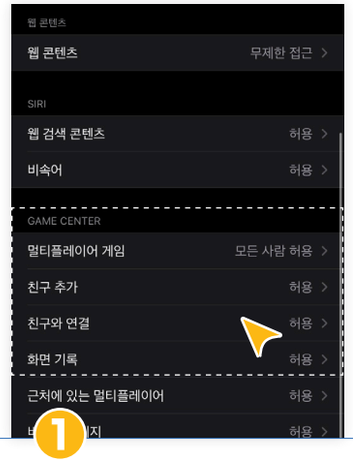
연령이용등급제한





- 기기에서 설정하기에 접속 후 스크린타임을 클릭하면, [나의 기기] 또는 [자녀의 기기] 버튼을 클릭합니다.
- [콘텐츠 및 개인정보보호제한] 페이지가 나오면, 여기서 열림으로 버튼을 클릭하여, 연령 이용등급을 제한합니다.

게임센터 제한하기



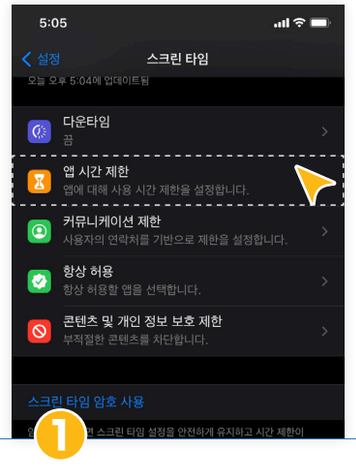
Game Center

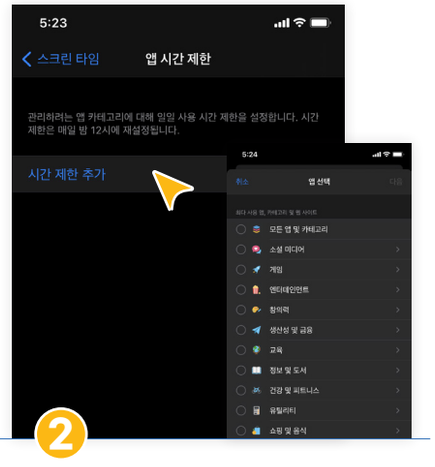
Game Center를 선택하여 원하는 설정을 적용합니다.

- 멀티플레이어 게임
  멀티플레이어 게임에서 '허용 안함'을 선택하여 기능을 차단합니다.
- 친구추가
  친구추가에서 '허용 안함'을 선택하여 기능을 차단합니다.
- 화면기록
  화면기록에서 '허용 안함'을 선택하여 화면 및 사운드를 캡처하는 기능을 차단합니다.

- 기기에서 설정하기에 접속 후 스크린타임을 클릭하면, [나의 기기] 또는 [자녀의 기기] 버튼을 클릭합니다.
- [콘텐츠 및 개인정보보호제한]으로 들어가면 [콘텐츠 제한]을 클릭합니다.
- 하단에 [게임센터]에서 원하는 설정을 적용합니다.

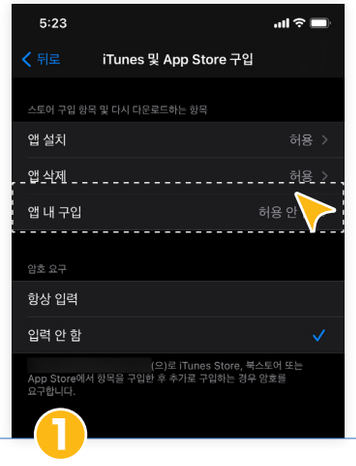
시간제한

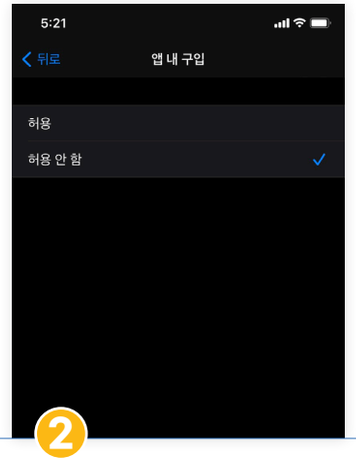




- 기기에서 설정하기에 접속 후 스크린타임을 클릭하여 [앱 시간 제한]에 들어갑니다.
- [시간 제한 추가]하기를 클릭하여 관리하려는 앱을 선택하고 일일 사용 시간을 설정합니다.

결제제한





- 기기에서 설정하기에 접속 후 스크린타임을 클릭하여 [콘텐츠 및 개인정보보호제한]을 페이지에 접속합니다.
- [i Tunes 및 App Store 구입]을 선택하면, 앱 내 구입을 설정 할 수 있습니다.

PART 3
02 자녀보호기능_모바일 버전

자녀폰 서비스

『전기통신사업법 시행령 제37조의9(청소년유해매체물등의 차단수단 제공 방법 및 절차)』에 따라 청소년이 스마트폰을 개통할 시 청소년유해매체물 등을 차단하는 앱을 제공하도록 하는 제도입니다.

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

통신사별 서비스 명칭

*부모 통신사는 상관없이 자녀만 해당 통신사이면 이용 가능

KT안심박스

■ 주요기능
- 스마트폰 사용 현황 확인
- 스마트폰 사용시간 설정 (앱별/요일별 설정 가능)
- 스마트폰 이용 앱 관리 (시간대별 설정 가능)
- 유해 사이트 및 유해 앱 차단
- 자녀 폰 보호 적용시간 설정

■ 요금제
시간 관리 기능 이용 시
월 3,300원
(키즈 요금제 가입시 무료)

■ 디바이스 제한
부모 : 제한 없음
자녀 : 안드로이드

ZEM

■ 주요기능
- 스마트폰 사용 현황 확인
- 스마트폰 사용시간 설정 (앱별/요일별 설정 가능)
- 스마트폰 이용 앱 관리 (시간대별 설정 가능)
- 유해 사이트 및 유해 앱 차단
- 스몸비 방지 서비스

■ 요금제
무료
(초등학생 전용)

■ 디바이스 제한
부모 : 제한 없음
자녀 : 안드로이드

자녀폰지킴이

■ 주요기능
- 스마트폰 사용 현황 확인
- 스마트폰 사용시간 설정 (앱별/요일별 설정 가능)
- 스마트폰 이용 앱 관리 (시간대별 설정 가능)
- 유해 사이트 및 유해 앱 차단
- 와이파이, 블루투스 기능 차단관리

■ 요금제
시간 관리 기능 이용 시
월 2,200원

■ 디바이스 제한
부모 : 안드로이드
자녀 : 안드로이드

PART 3
03 자녀보호기능_PC버전

한번 따라해보세요!

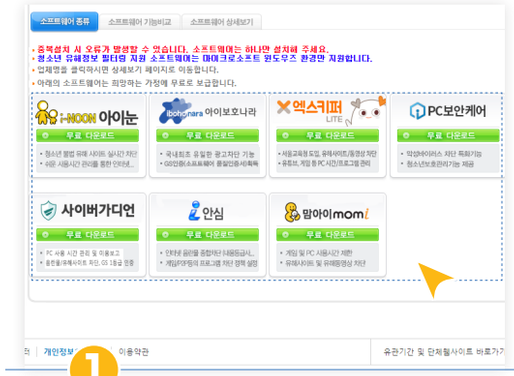
그린 I-NET 서비스

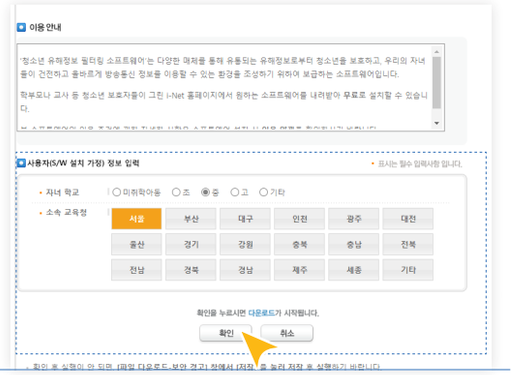
방송통신심의위원회에서 청소년들이 인터넷 유해정보에 노출되는 것을 예방하기 위하여 2009년 4월, 교육과학기술부, 시도교육청과 함께 구축한 청소년정보이용안전망 서비스입니다.

게임의 경우, 일반적으로 사이트를 차단하는 방식이며 특정 프로그램 직접 차단 기능을 이용하여 특정 PC에서 사용하지 못하도록 설정할 수 있습니다.

자녀보호기능 설정

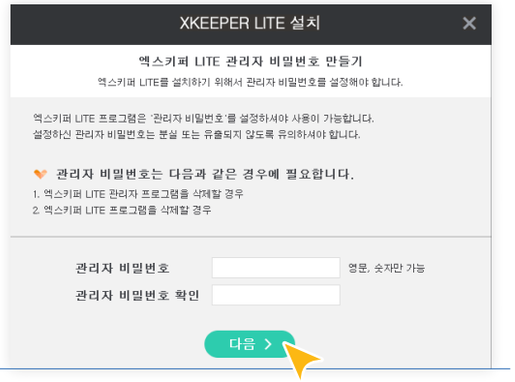
설치 소프트웨어 선택 후 자녀 학교, 소속 교육청 선택합니다. 이후 다운로드를 마친 뒤 관리자 비밀번호를 입력하여 실행합니다. 차단 프로그램 및 홈페이지를 설정하여 적용하고, 기록 통계 보고서 메뉴를 통해 자녀가 차단 사이트 및 프로그램 실행 이력을 조회할 수 있습니다.





1

소프트웨어 다운로드 → 설치 소프트웨어를 선택합니다. → 자녀 학교, 소속 교육청을 선택합니다.



2

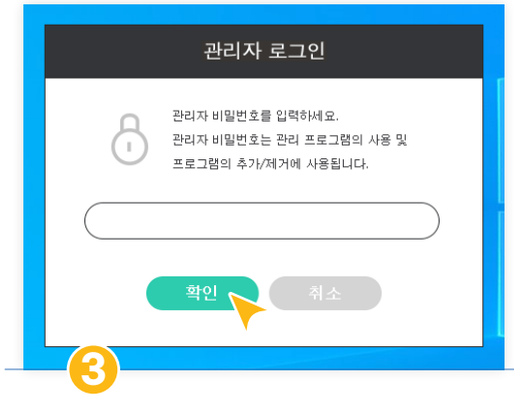
소프트웨어 설치 및 실행 → 다운로드를 마친 뒤 사용자 정보를 입력합니다.
→ 다음으로 관리자 비밀번호를 만들고 설치를 완료합니다.

자녀보호기능_PC버전

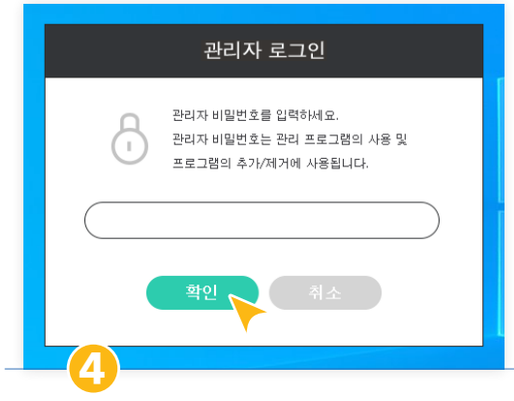
한번 따라해보세요!

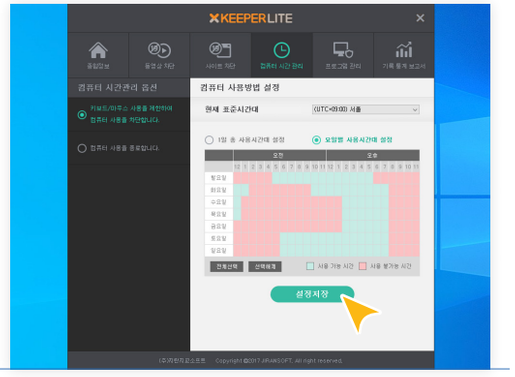
PC사용시간 설정

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



- 차단 프로그램 사이트 차단 설정 → 관리자 로그인을 합니다.
- 사이트 차단 메뉴에서 차단할 웹사이트 주소를 입력하여 등록합니다.

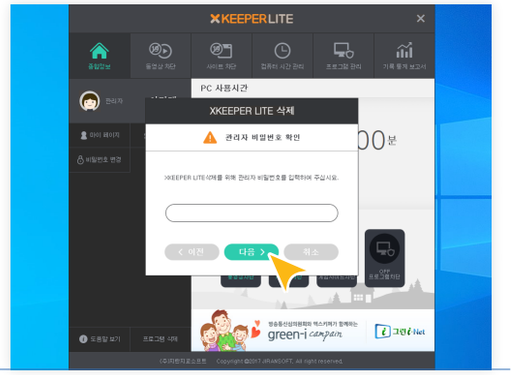




- 차단 프로그램 PC사용시간 설정 → 관리자 로그인을 합니다.
- 컴퓨터 시간 관리 메뉴에서 요일별 사용가능 시간대 및 1일 총 사용시간대를 설정합니다.
- 감시모드 작동 화면에서 감시 시작 버튼을 누릅니다.

프로그램 무력화 방지 기능

해당 프로그램 삭제 진행 시 관리자 로그인 절차를 거치도록 하여, 자녀가 자의적으로 프로그램 삭제를 하지 못하도록 하고 있습니다.



- 차단 프로그램 삭제 절차 → [종합정보] 메뉴에서 프로그램 삭제 버튼을 누릅니다.
- 다음으로 삭제를 위한 관리자 비밀번호를 입력합니다. → 관리자 로그인 후 삭제를 진행합니다.

자녀보호기능_PC버전

통신사 별 인터넷서비스 자녀보호기능

kt 가족안심

■ 주요기능
- 인터넷 사용현황 조회
- 차단된 사이트 및 게임, 유해동영상 건수 확인
- 유해 사이트 차단 기록 및 접속 시간 확인
- 각종 유해정보 검사 기능 및 차단
- 자녀의 인터넷 및 게임 사용 시 허용모드 설정, 요일별/시간대별 이용시간 설정

■ 요금제
월 4,400원 (무약정 기준)
* 패키지: 안심박스(모바일/IPTV) + 안심플러스(PC) =11,000원
* 약정에 따라 요금 상이

■ 가입연령
전 연령 가입 가능

■ 비고
PC 프로그램 설치

LG U+ 부모안심플러스

■ 주요기능
- 음란물, 유해동영상 차단 및 현황 파악
- 게임 P2P 사이트 차단 및 현황 파악
- 자녀의 인터넷 및 게임이용시간 설정
- 유해 사이트 접근 시도 및 차단 이력 확인
- 유해 사이트 및 유해정보 검사
- 특정 폴더 잠금 설정(최대 50개 폴더)

■ 요금제
월 3,300원

■ 가입연령
전 연령 가입 가능

■ 비고
PC 프로그램 설치

SK broadband

가디언

■ 주요기능
- 유해 사이트 및 유해앱 차단
- 게임 플레이 시간 등 PC 이용시간 관리
- 스마트폰 유해차단 사용 기간 관리
- 자녀의 PC, 스마트폰 이용 내역 통계

■ 요금제
월 3,000원
(초고속인터넷 요금과는 별도)

■ 가입연령
전 연령 가입 가능

■ 비고
PC 프로그램 설치

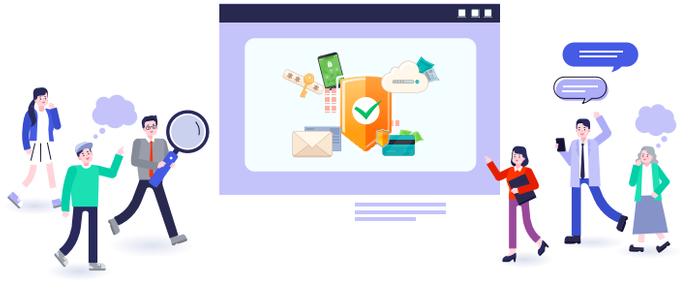
맘프리스페셜

■ 주요기능
- 유해사이트 접속 차단
- 인터넷 이용시간 관리
- 음란 동영상 재생 차단
- 게임 사용제한(프로그램/P2P)
- 음란물 접속 통계보고서

■ 요금제
월 4,400원
(케이블인터넷 요금과는 별도)

■ 가입연령
전 연령 가입 가능

■ 비고
PC 프로그램 설치
스마트폰 앱 설치 제공
(종합서비스)



PART 3
03 자녀보호기능_PC버전

마이크로소프트 (Microsoft)

자녀보호기능 설정

자녀보호기능 설정자녀를 가족에 추가한 후 마이크로소프트 계정에 로그인하여 아래 4가지의 자녀보호기능을 관리방향에 따라 설정 가능합니다. 해당 설정은 원하는 기기(윈도우, XBOX)에 따라 자녀보호기능을 설정할 수 있습니다.

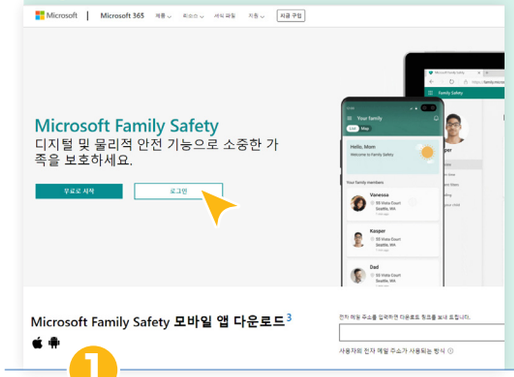
활 동
자녀가 기기에서 수행한 작업을 부모님이 확인

스크린시간
자녀가 매일 컴퓨터를 사용하는 시간을 관리

콘텐츠제한
자녀가 콘텐츠에 접근하는 것을 관리

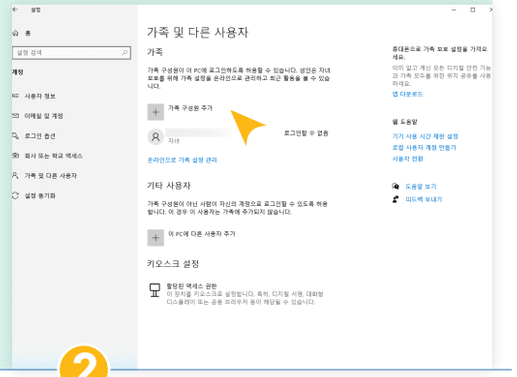
지 출
구매내역 확인 및 잔액을 추가하여 자녀가 한도내에서 지출가능

자녀계정 설정



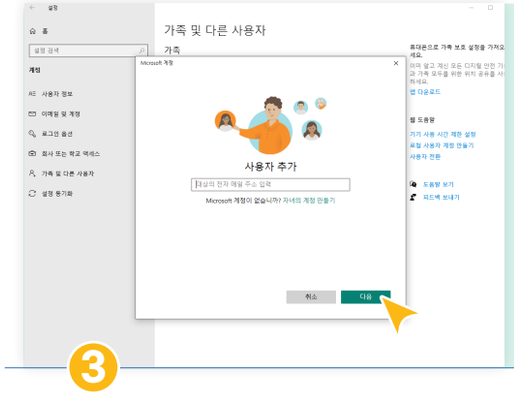
1

마이크로소프트 계정을 로그인 합니다.



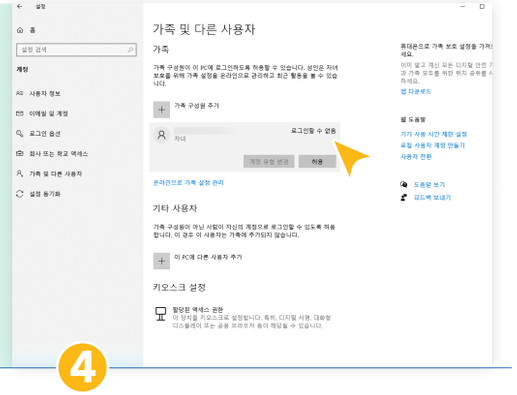
2

내 계정에 들어가서 [가족 및 다른 사용자]를 선택하고, [가족 구성원 추가]를 선택합니다. .



3

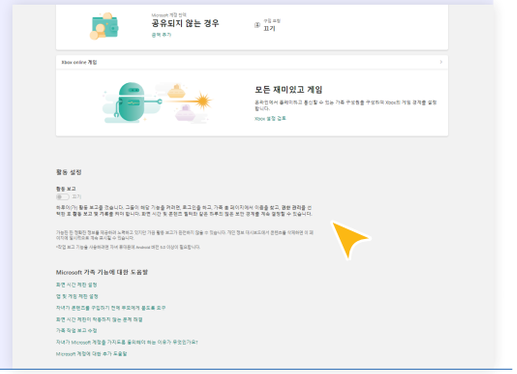
팝업으로 뜬 [사용자 추가]에 자녀의 계정 메일을 입력 후 구성원으로 추가합니다.



4

자녀 계정 로그인 후 [지금 참여] 버튼을 눌러 가족 그룹에 참여시키면, 상단과 같이 자녀 계정이 등록됨을 확인 할 수 있습니다.

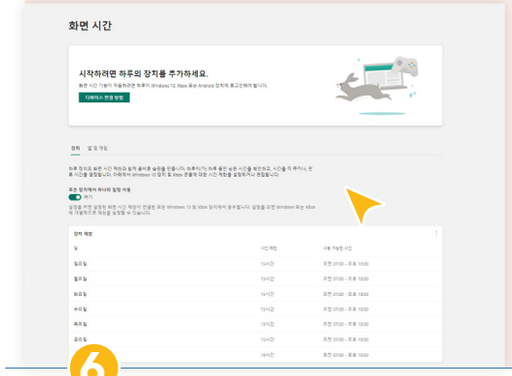
자녀의 기기 활동 설정

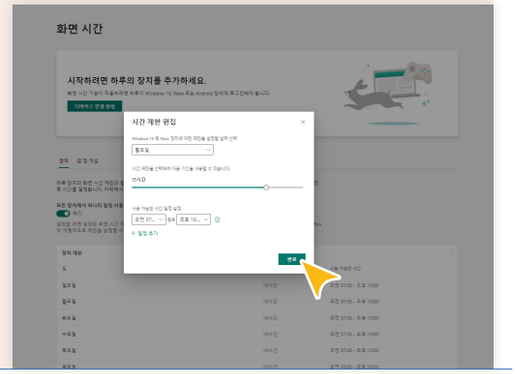


5

자녀의 계정 및 장치 추가 완료 후 4가지의 자녀보호기능을 관리방향에 따라 설정 가능합니다.
[활동 설정]에서 [활동 보고] 켜기를 누릅니다.

스크린시간 설정





6

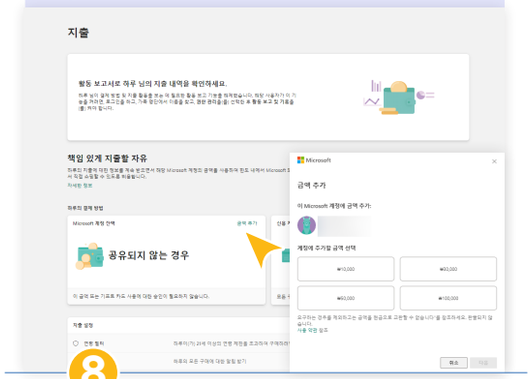
화면 시간 설정을 위하여 [모든 장치에서 하나의 일정 사용] 켜기 버튼을 누릅니다.
[시간 제한 편집]에서 제한을 설정할 날짜 및 시간을 선택합니다.

콘텐츠 제한 설정

7

콘텐츠 필터 화면에서 [부적절한 웹 사이트 및 검색 필터링] 켜기 버트을 누릅니다.
사용자가 허용한 웹 사이트만 방문할 수 있도록 [웹 사이트만 사용] 켜기 버튼을 누릅니다.
허용된 사이트에 해당 웹 사이트 주소를 추가합니다.

지출 제한 설정



8

지출 화면에서 [Microsoft 계정 잔액]의 금액 추가 버튼을 누릅니다.
계정에 추가할 금액을 선택합니다.
결제 방법을 선택하고 추가 금액을 결제합니다.

자녀보호기능_PC버전

한번 따라해보세요!

게임사 별 자녀보호기능

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

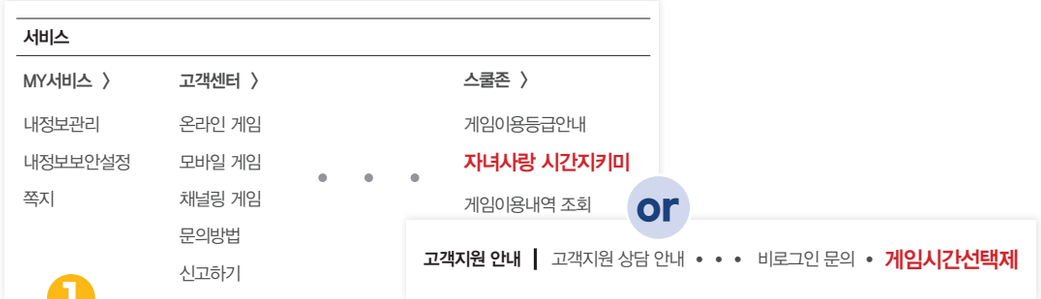
자녀의 게임이용시간 설정

[게임시간 선택제] 또는 [자녀사랑시간지키미] 등 각 게임사가 제공하는 서비스를 클릭하여 자녀의 아이디를 등록하고, 자녀 역시 부모님의 보호자동의를 거친 후, 부모님은 이용시간을 설정할 게임과 차단 시간을 선택합니다. 차단시간은 요일 및 시간 별로 설정할 수 있으며, 차단 진행하고자 하는 시간 클릭 시 설정되어 적용됩니다. (부모님 차단시간, 자녀 차단시간, 허용 시간)

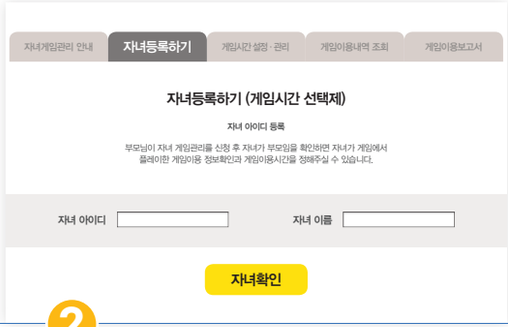
부모가 차단한 시간에 자녀가 게임 접속 시 게임시간선택제에 의해 게임이용이 차단된다는 문구와 함께 게임 실행이 중단됩니다.

게임사별 설정방법

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

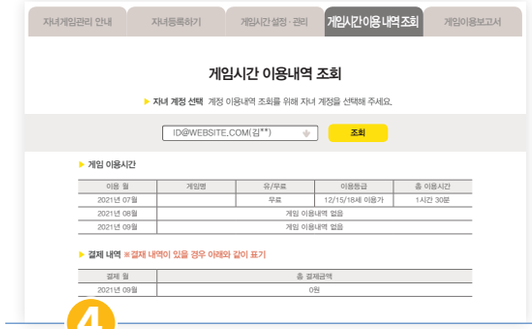


1 게임사 홈페이지 내 메뉴에서 [자녀사랑 시간지키미] 또는 [게임시간선택제]를 클릭합니다.



2 부모님 회원가입 후 자녀 아이디를 등록합니다.
(단, 자녀와의 상의는 필수로 해야합니다)

3 자녀가 동의하면 게임별, 요일별로, 게임시간을 설정합니다.



4 이후, 자녀의 게임 이용 시간은 부모님이 직접 조회 가능합니다.

5 자녀의 게임이용보고서 받기도 가능하니, 게임사 홈페이지별 설정방법에 따라 이용하면 됩니다.

게임시간 선택제-게임사별 서비스 주소
각 게임사에서 제공하는 서비스는 하단 게임사별 홈페이지에 들어가서 설정해보세요.

NEXON 넥슨 자녀사랑 시간지키미	nc 엔씨소프트 게임시간선택제
netmarble 넷마블 자녀게임관리	NEOWIZ 네오위즈(피망) 자녀게임관리
HANGAME NHN(한게임) 게임시간선택제	PEARL ABYSS 펄어비스 자녀 보호 서비스

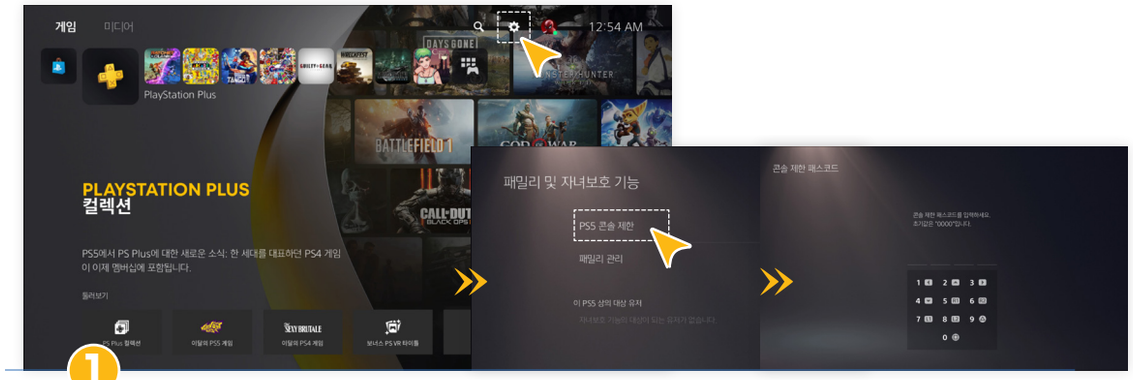
한번 따라해보세요!

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 있으며, 게임 연령을 선택한 후 제한 레벨을 선택하면 더 엄격하게 통제가 가능합니다.

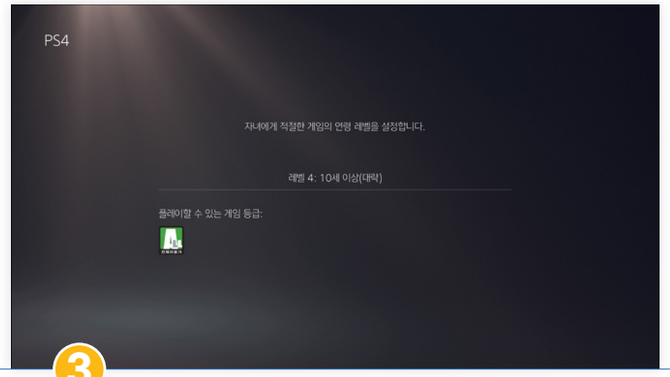


1

- 홈 화면에서 [톱니바퀴 모양] 아이콘을 누릅니다. [패밀리 및 자녀보호 기능]을 선택합니다. [PS5 콘솔 제한]을 선택합니다.
- 콘솔 제한 패스코드를 입력합니다. * 패스코드 초기값은 "0000"으로 '콘솔 제한 패스코드 변경' 메뉴를 통해 변경 가능합니다.
- [새 유저에 대한 자녀보호 기능]을 선택합니다.

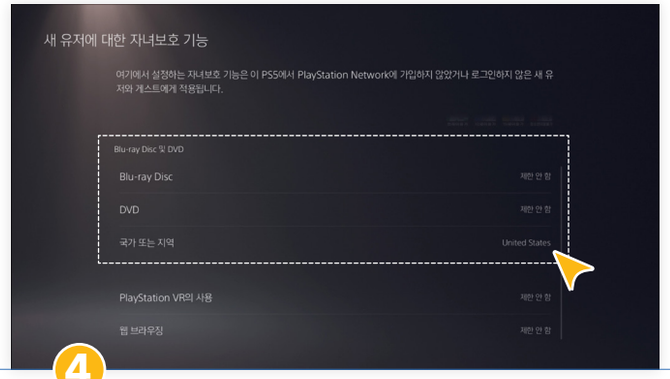
2

PS5의 경우
- [게임 및 앱의 연령 레벨] 목록에서 [PS5] 탭을 누릅니다. [국가 또는 지역]과 [연령 수준]을 변경합니다.
- 변경된 내용에 따라 [플레이할 수 있는 게임 등급]이 결정됩니다.



3

PS4의 경우
- [게임 및 앱의 연령 레벨] 목록에서 [PS4] 탭을 누릅니다.
- 적절한 게임의 연령 레벨을 설정합니다.
- 변경된 내용에 따라 [플레이할 수 있는 게임 등급]이 결정됩니다.



4

- 그 외에도 Blu-ray Disc 및 DVD, PlayStation VR의 사용 등에 대한 제한을 설정할 수 있습니다.

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

•결제제한(지출한도 설정)
자녀의 계정을 설정 후 가족 관리모드에서 [월별 지출 한도]를 선택하여 적용합니다.

•시간제한
설정에서 [부모 통제] 또는 [가족 관리]를 선택하여, 지출 한도를 설정하고, [재생 시간 설정]을 선택한 후 자녀의 게임 플레이 시간대를 설정하여 적용합니다.

자녀보호기능_콘솔 버전

한번 따라해보세요!

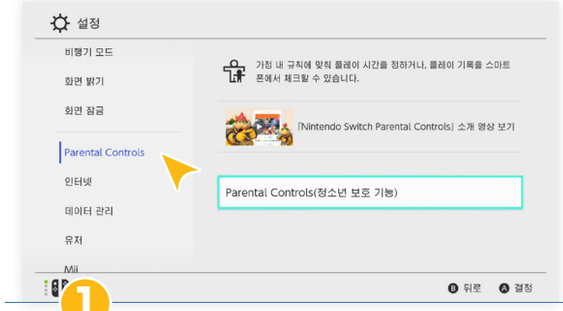
닌텐도스위치 (Nintendo Switch)

연령이용등급제한

닌텐도스위치 내 보호자 통제 앱을 통해 설정할 수 있습니다.
자녀가 액세스할 수 있는 컨텐츠에 대해 세분화 된 결정을 하려면 자녀의 적절한 연령을 선택하거나 사용자 정의 설정을 선택하여 적용합니다.

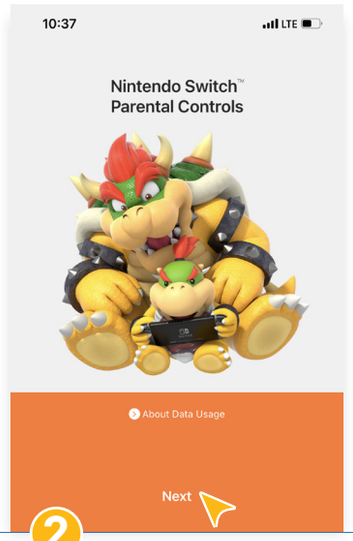
시간제한

Nintendo Switch 보호자 통제 앱을 통해 설정에서 [재생 시간 제한]에 들어가, 매주 시간제한을 설정합니다. 할당된 시간이 되면 콘솔이 자동으로 꺼지지는 않지만, 시간제한 창의 "Suspend Software" 옵션을 통해 게임을 원격으로 끌 수 있는 옵션이 있습니다.



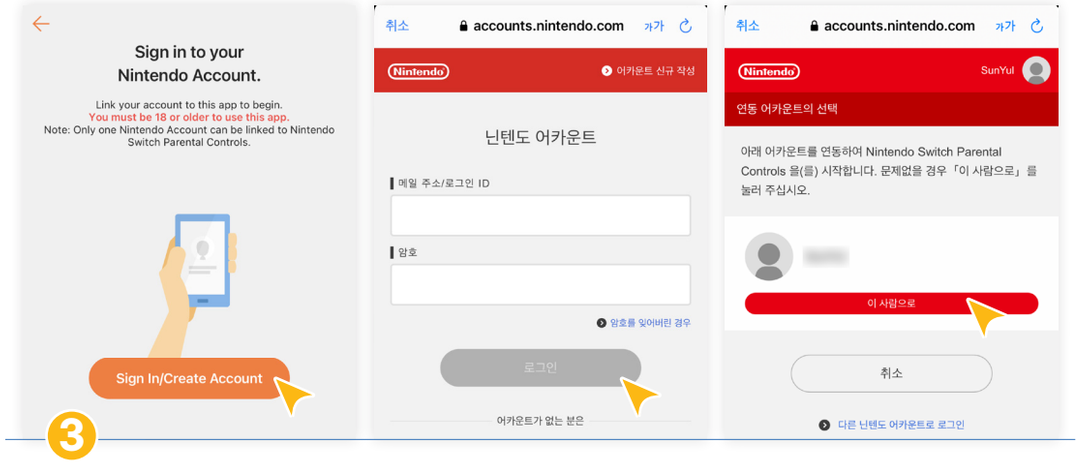
1

- 전원을 키고 홈 화면으로 들어갑니다.
- 홈 화면에서 설정을 선택합니다.
- Parental Controls를 선택합니다.
- Parental Controls(청소년 보호 기능)을 누릅니다.



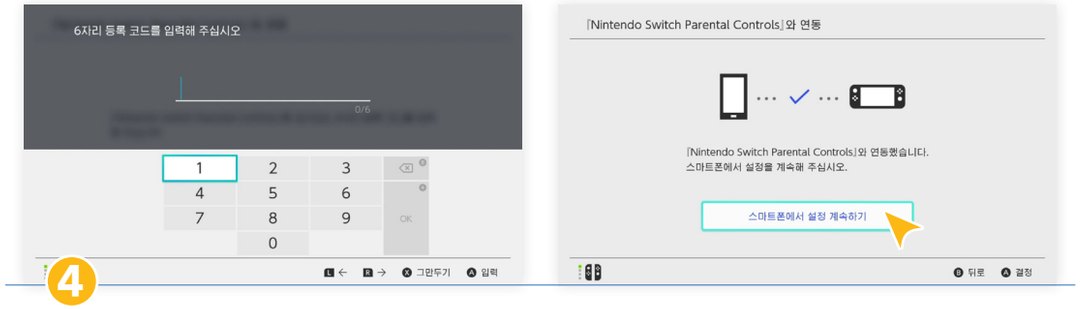
2

- 앱스토어에서 Nintendo Switch Parental Controls 앱을 다운로드 합니다.
- Nintendo Switch Parental Controls 앱을 구동해 [Next]를 누릅니다.



3

- 닌텐도 계정 로그인을 위해 Sign In/Create Account 버튼을 누릅니다.
- 닌텐도 어카운트의 로그인 창에서 [로그인] 버튼을 누릅니다.
  ※ 어카운트가 없을 경우 '신규 작성' 버튼을 눌러 어카운트를 작성합니다.
- 로그인 창으로 이동해 아이디와 암호를 입력하고 [로그인] 버튼을 누릅니다.
- 메일 주소로 발송된 인증 코드를 입력해 본인 확인 절차를 수행합니다.
- 원하는 어카운트를 연동하기 위해 [이 사람으로] 버튼을 누릅니다.
- 연동이 완료되면 앱 화면에서 [Next] 버튼을 누릅니다.

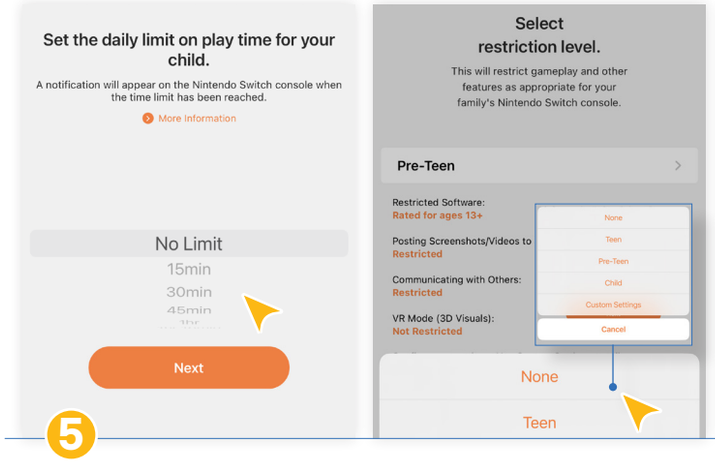


4

- Nintendo Switch 본체와의 연동을 위해 본체에서 [다음] 버튼을 누릅니다.
- Nintendo Switch Parental Controls 앱에 표시되는 등록코드를 입력하기 위해 [등록 코드 입력] 버튼을 눌러주세요.
- Nintendo Switch Parental Controls 앱에 표시된 등록코드 6자리를 본체에 입력해주세요.
- 본체의 화면에서 [연동] 버튼을 누릅니다.
- [스마트폰에서 설정 계속하기] 버튼을 누르면 본체와 Nintendo Switch Parental Controls 앱의 연동이 완료됩니다.

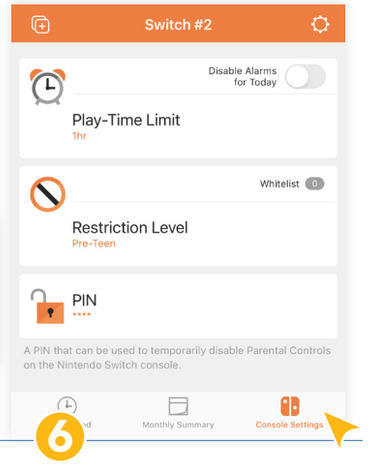
자녀보호기능_콘솔 버전

한번 따라해보세요!



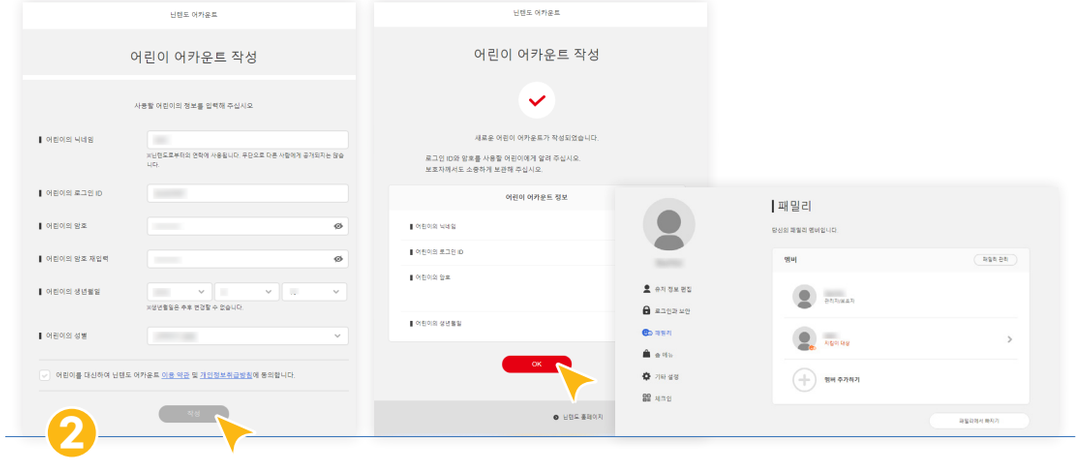
5

- Nintendo Switch Parental Controls 앱으로 돌아와 [Set Parental Controls] 버튼을 누릅니다.
- 원하는 재생시간을 선택합니다.
- 원하는 연령이용등급제한을 선택합니다.
- 설정이 완료되면 [Next] 버튼을 누릅니다.



6

- 앱의 홈 화면에서 하단의 [Console Settings] 탭을 누릅니다.
- 해당 탭에서는 재생시간과 연령이용 등급제한을 다시 설정할 수 있습니다.

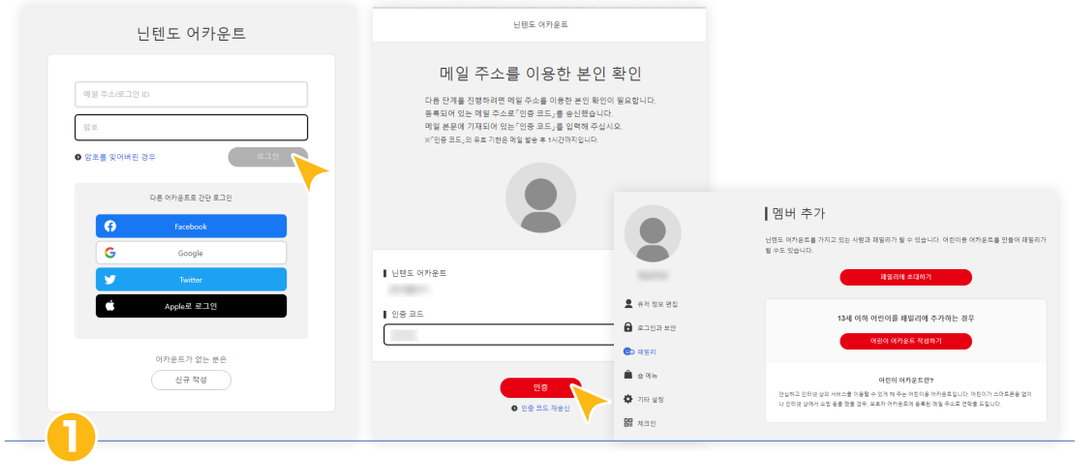


2

- 멤버 추가 화면에서 [어린이 어카운트 작성하기] 버튼을 눌러 내용 작성하고, [OK] 버튼을 누릅니다.
- [패밀리] 탭으로 돌아오면 자녀의 계정이 추가된 것을 확인할 수 있습니다.

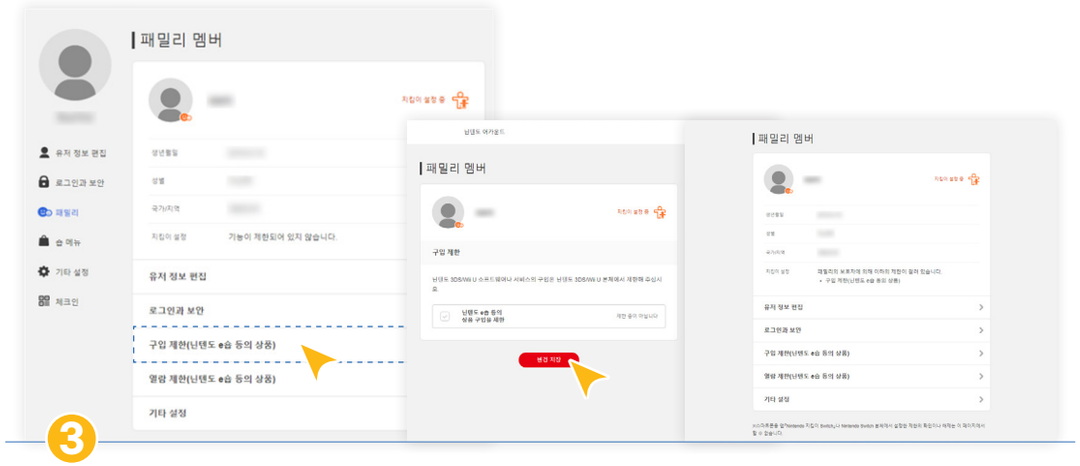
결제제한(지출한도 설정)

인터넷 브라우저에서 닌텐도 계정으로 로그인 후 가족그룹을 선택하여 지출/구매 목록을 통해 설정합니다. 구매를 제한하기 위해 확인란을 선택하면 어린이는 Nintendo eShop을 통해 새로운 게임 및 게임 내 콘텐츠를 구매할 수 있도록 부모의 허가를 받아야 합니다.



1

- 닌텐도 어카운트 사이트에서 아이디와 암호를 입력하고 [로그인] 버튼을 누릅니다.
- 메일주소를 이용한 본인인증확인(인증코드) 후 [패밀리]에 접속하여 [멤버 추가하기]를 클릭합니다.



3

- 자녀의 계정을 선택하고, 하단에 [구입제한(닌텐도 e숍 등의 상품)] 버튼을 선택합니다.
- [닌텐도 e숍 등의 상품 구입을 제한] 란을 체크한 뒤 [변경 저장] 버튼을 누릅니다.
- 자녀 계정 정보 화면의 지킴이 설정에서 구입 제한이 된 사실을 확인할 수 있습니다.

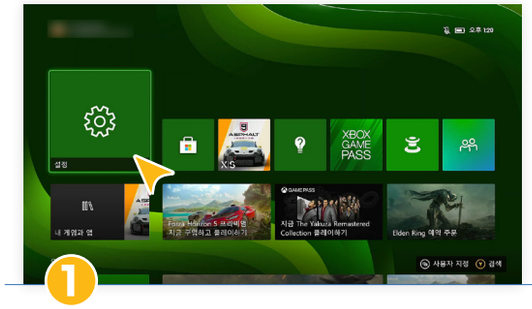
자녀보호기능_콘솔 버전

한번 따라해보세요!

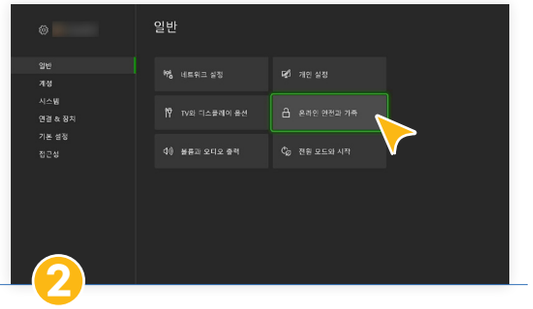
엑스박스 (X-Box)

연령이용등급제한 : X-BOX 본체에서 설정하기

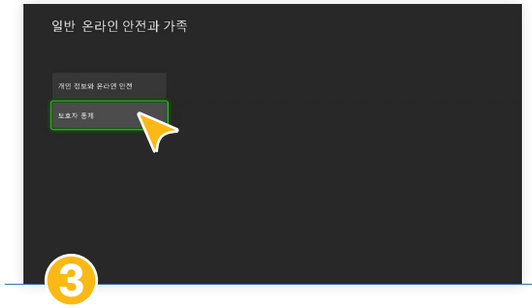
컨트롤러 중앙에 있는 원형 버튼을 눌러 가이드를 열고 설정에서 계정을 로그인한 후 가족 관리에서 사용자별로 설정하고, 자녀를 설정합니다. 이후 콘텐츠 제한 기능을 통해 자녀가 볼 수 있는 것을 조정하여 설정합니다.



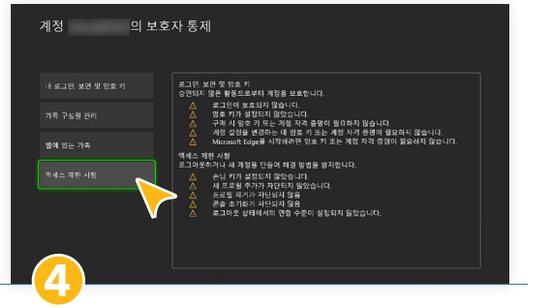
1 홈 화면에서 설정을 선택합니다.



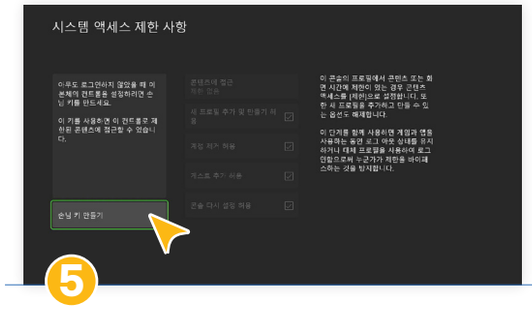
2 계정에서 [온라인안전과 가족]을 선택합니다.



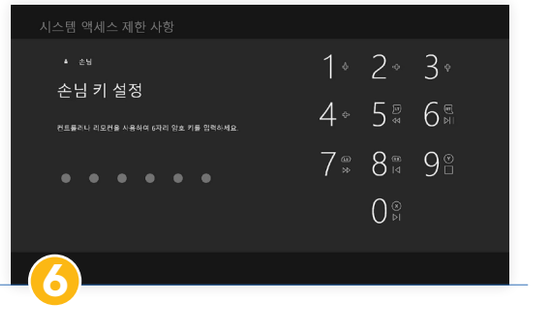
3 [보호자 통제]를 선택합니다.



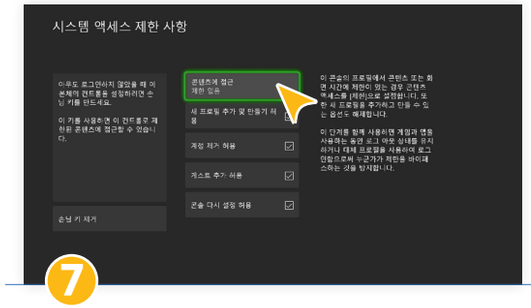
4 하단에 [엑세스 제한 사항]을 선택합니다.



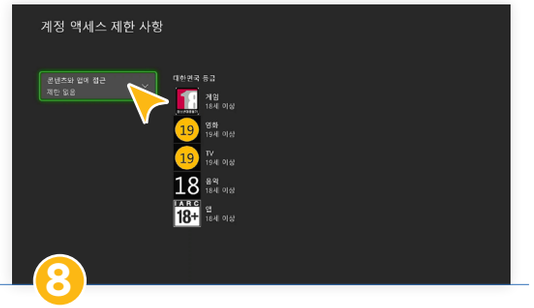
5 [손님 키 만들기]를 선택합니다.



6 손님 6자리 암호 키를 입력합니다.



7 시스템에서 [콘텐츠 접근 제한 없음] 선택합니다.



8 대한민국 연령 등급에 따라, 제한하고자 하는 연령등급을 선택합니다.

9 선택한 연령 등급에 따라, 콘텐츠별 연령등급표가 나타납니다.

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

•결제제한(지출한도 설정) : 본체

컨트롤러 중앙에 있는 원형 버튼을 눌러 가이드를 연 후 설정에서 계정을 로그인합니다.
이후 가족 관리에서 자녀를 선택하여 [사용자 지정], [구매 및 다운로드]를 선택하여 드롭다운을 [켜기] 기능으로 활성화 시켜 제한합니다.

Part Ⅳ.

부록

1. 알아두면 좋은 제도

대리게임 규제
불법 프로그램 규제
불법 게임물 신고제도

2. 알아두면 좋은 웹사이트

게임물관리위원회
한국콘텐츠진흥원
콘텐츠분쟁조정위원회
한국게임산업협회
게임문화재단
게임콘텐츠등급분류위원회

PART 4
01 알아두면 좋은 제도

대리게임 규제

대리게임의 정의

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

법률로 보는 대리게임

관련법률
게임산업진흥에 관한 법률 제32조(불법게임물 등의 유통금지 등)

금지되는 행위
게임물 관련사업자가 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 2천만 원 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 대리게임

관련법률
게임산업진흥에 관한 법률 제32조 제1항 제9호, 제10호

금지되는 행위
게임물 관련사업자가 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 제44조(벌칙)에 따라 5년 이하의 징역 또는 5천만 원 이하의 벌금에 처할 수 있습니다.

1. 대리게임과 유사한 의미로 사용되는 용어는?
   듀오게임, 게임교습, 대리게임 알선
2. 불법 프로그램과 유사한 의미로 사용되는 용어는?
   핵, 게임 핵, 맵핵, 오토프로그램, 치트프로그램, 프리서버, 사설서버

불법 게임물 신고제도

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 센텀 서로 39 게임물관리위원회 민원 법무팀 (우편번호 48058)
- 팩스 051-720-6899 (민원 법무팀)

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.

불법 게임물 신고 포상금제도

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

신고 포상금 지급 방법

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

포상금관련참고사항

지급 기준	지급 절차	세금 공제
신고사항에 대하여 증거자료가 사실이고, 법 위반행위로 확인된 경우에 포상금을 지급합니다.	지급 결정을 통보 받은 신고자는 신분증사본, 지급신청서 등을 작성하여 제출하면, 서류를 제출한 날로부터 15일내에 신고 포상금을 지급합니다.	신고포상금은 소득세법 제21조에 따라 '기타소득'에 해당됩니다. 신고 포상금 가운데 입증된 필요경비를 제한 금액의 22%(기타소득 금액의 20%주민세)를 제외한 후 신고포상금을 지급합니다.

PART 4
02 알아두면 좋은 웹사이트

[게임물관리위원회] www.grac.or.kr
게임물의 등급을 확인할 수 있으며 등급분류제도 등 게임물과 관련한 자세한 정보를 제공하고 있습니다.

[한국콘텐츠진흥원] www.kocca.kr
게임에 대한 다양한 정보를 제공하며 게임이용자가진단 서비스 등을 이용할 수 있습니다.

[콘텐츠분쟁조정위원회] www.kcdrc.kr
콘텐츠의 건전한 거래 및 유통질서 확립과 이용자 보호, 콘텐츠산업의 공정한 유통환경을 조성하고 있습니다

[한국게임산업협회] www.gamek.or.kr
자율규제 및 사후관리, 자율규제 모니터링 결과 등에 대한 정보 · 자료들을 확인할 수 있습니다.

[게임문화재단] www.gameculture.or.kr
게임 이용 확인서비스를 제공하며 게임 과몰입 전문상담 및 치유사업을 시행하고 있습니다.

[게임콘텐츠등급분류위원회] www.gcrb.or.kr
게임이용과 시간관리를 위한 다양한 정보를 제공하며, 학습전략 사용능력 진단검사, 프로그램을 이용할 수 있습니다.

Memo

2021 개정판

게임이용지도서

자녀보호기능 활용하기

발행일	2021년 11월 19일
제작처	게임물관리위원회, 한국게임산업협회
발행처	게임물관리위원회, 한국게임산업협회
문의전화	051-720-6834 (게임물관리위원회), 02-6203-1900 (한국게임산업협회)
ISBN	979-11-969099-6-3

OPEN 공공누리 출처표시 상업용금지 변경금지 공공저작물 자유이용허락

※ 본 교재의 무단전재를 금하며, 가공인용할 때에는 반드시 게임물관리위원회 「게임이용지도서(개정판)」으로 기재하여 밝혀주시기 바랍니다.
※ 사전 승인 없이 내용의 인용, 발췌 및 무단복제를 금합니다.