



제 428회 국회 (임시회)
제 2차 문화체육관광위원회

게임산업진흥에 관한 법률 일부개정법률안

검 토 보 고

〈 전체이용가 게임에 대한 본인 인증 폐지 등 〉
■ 김성원의원 대표발의(의안번호 제2208363호)

2025. 8.

문 화 체 육 관 광 위 원 회

수석전문위원 천우정

목 차

I . 제안경위	1
II . 제안이유 및 주요내용	1
III . 검토의견	2
1. 전체이용가 게임에 대한 본인 인증 폐지 등	2
※ 참고자료	12

I. 제안경위

가. 발 의 자 : 김성원의원 등 11인

나. 발 의 일 : 2025. 2. 24.

다. 회 부 일 : 2025. 2. 25.

II. 제안이유 및 주요내용

현행법에 따르면 게임물 관련사업자는 게임물 이용자의 게임과몰입을 예방하기 위하여 게임물 이용자의 회원가입 시 실명·연령 확인 및 본인인증 등의 조치를 하여야 함.

그런데 전체이용가 게임물의 경우 연령에 상관없이 이용할 수 있음에도 본인인증을 의무화하고 있어 본인인증 수단이 없는 청소년은 게임물 이용이 불가능한 문제가 있음.

이에 전체이용가 게임물에 대하여 본인인증 의무, 게임물 이용시간 등 제한과 게임물 이용내역의 고지 의무를 면제하도록 하여 청소년의 게임 접근성을 개선하고, 불필요한 규제를 완화하고자 함(안 제12조의3).

Ⅲ. 검토의견

1. 전체이용가 게임에 대한 본인 인증 폐지 등(안 제12조의3)

가. 개정안 요지

- 전체이용가 게임물에 대하여 본인인증 의무, 게임물 이용방법, 게임물 이용시간 등 제한 조치 의무를 면제함(안 제12조의3).

나. 개정안 조문대비표

[illegible]

1. 게임물 이용자의 회원가입 시 실명·연령 <u>확인 및 본인 인증</u>	1. ----- ----- <u>확인(제21조제2항제2호, 제21조제2항제3호, 제21조제2항제4호의 12세이용가, 15세이용가, 청소년이용불가 게임물의 경우 본인인증을 포함한다)</u>
2. (생략)	2. (현행과 같음)
3. 청소년 본인 또는 법정대리인의 요청 시 게임물 이용방법, 게임물 이용시간 등 제한 <u><단서 신설></u>	3. ----- ----- ----- <u>다만, 제21조제2항제1호의 전세이용가 게임물의 경우는 제외한다.</u>
4. ~ 7. (생략)	4. ~ 7. (현행과 같음)
② 삭제	
③ ~ ⑦ (생략)	③ ~ ⑦ (현행과 같음)

다. 검토사항

- 현행법은 과도한 게임물 이용 방지를 위해 정보통신망을 통하여 공중에게 제공되는 게임에 한하여 게임물 관련사업자가 ‘게임과몰입 예방조치’를 하도록 규정하고 있음.¹⁾

1) 현행법 시행령에서 대회·전시용, 교육·종교·공익홍보용 및 시험용 게임물과 영상, 방송통신 및 정보서비스업종의 중소기업이 제공하는 게임물은 예방조치 대상에서 제외하고 있음.

「게임산업진흥에 관한 법률 시행령」 제8조의3(게임과몰입·중독 예방조치 등) ①법 제12조의3 제1항에 따른 예방조치 대상이 되는 게임물은 다음 각 호의 기기에서 정보통신망(「정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률」에 따른 정보통신망을 말한다. 이하 같다)을 통하

- 현행법에 따라 게임물 관련사업자가 해야 하는 ‘게임과몰입 예방조치’²⁾는 ① 게임물 이용자의 회원가입 시 실명·연령 확인 및 본인 인증(제1호), ② 청소년의 회원가입 시 친권자 등 법정대리인의 동의 확보(제2호), ③ 청소년 본인 또는 법정대리인의 요청 시 게임물 이용방법 및 게임물 이용시간 등 제한(제3호), ④ 제공되는 게임물의 특성·등급·유료화정책 등에 관한 기본적인 사항과 게임물 이용시간 및 결제정보 등 게임물 이용내역의 청소년 본인 및 법정대리인에 대한 고지(제4호), ⑤ 과도한 게임물 이용 방지를 위한 주의문구 게시(제5호), ⑥ 게임물 이용화면에 이용시간 경과 내역 표시(제6호) 등으로 제1호에 따른 본인 인증의 방법은 시행령³⁾에 구체적으

여 실시간으로 제공되는 게임물로 한다.

1. 법 제25조 제1항 제4호의 게임기기 자체만으로는 오락을 할 수 없는 기기
2. 컴퓨터(「이동통신단말장치 유통구조 개선에 관한 법률」에 따른 이동통신단말장치에 구동되는 것과 같은 종류의 운영시스템을 사용하는 단말장치는 제외한다)
- ② 제1항에도 불구하고 다음 각 호의 게임물은 법 제12조의3 제1항에 따른 예방조치 대상에서 제외한다.
 1. 법 제21조 제1항 제1호부터 제4호까지의 게임물
 2. 「중소기업기본법」 제2조 제1항에 따른 중소기업(이하 “중소기업”이라 한다) 중 영상, 방송통신 및 정보서비스 업종의 중소기업이 제공하는 게임물(전년도 연간 매출액이 50억원 이상인 중소기업이 제공하는 게임물은 법 제12조의3 제1항 제3호부터 제7호까지에서 규정한 예방조치 대상으로 한정하여 제외한다)
 3. 무료로 제공되는 게임물로서 이용자의 개인정보를 수집·이용하지 않는 게임물
- 2) 「게임산업진흥에 관한 법률」 제12조의3(게임과몰입 예방조치 등) ① 게임물 관련사업자 [「정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률」 제2조제1항제1호의 정보통신망(이하 “정보통신망”이라 한다)을 통하여 공중이 게임물을 이용할 수 있도록 서비스하는 자에 한한다. 이하 이 조에서 같다]는 게임물 이용자의 게임과몰입을 예방하기 위하여 다음 각 호의 내용을 포함하여 과도한 게임물 이용 방지 조치(이하 “예방조치”라 한다)를 하여야 한다.
 1. 게임물 이용자의 회원가입 시 실명·연령 확인 및 본인 인증
 2. 청소년의 회원가입 시 친권자 등 법정대리인의 동의 확보
 3. 청소년 본인 또는 법정대리인의 요청 시 게임물 이용방법, 게임물 이용시간 등 제한
 4. 제공되는 게임물의 특성·등급·유료화정책 등에 관한 기본적인 사항과 게임물 이용시간 및 결제정보 등 게임물 이용내역의 청소년 본인 및 법정대리인에 대한 고지
 5. 과도한 게임물 이용 방지를 위한 주의문구 게시
 6. 게임물 이용화면에 이용시간 경과 내역 표시
 7. 그 밖에 게임물 이용자의 과도한 이용 방지를 위하여 대통령령으로 정하는 사항
- 3) 「게임산업진흥에 관한 법률 시행령」 제8조의3(게임과몰입·중독 예방조치 등) ③ 게임물

로 규정되어 있음.

- 그러나 연령과 무관하게 즐길 수 있는 전체이용가 게임⁴⁾에 대해서까지 본인 인증을 의무화하는 것은 과도한 규제로 여겨질 수 있고, 본인 인증을 할 수 있는 수단(아이핀, 휴대전화 및 인증서 등) 중 아이핀은 그 활용이 적어 휴대전화가 현재 실질적인 본인확인 수단으로 이용됨을 고려할 때 본인 명의의 휴대전화 없는 청소년은 온라인 게임 이용에 불편을 겪을 수 있음. 한편, 전체이용가 게임물에 대한 이용방법 및 이용시간 제한 조치(이른 바 ‘게임시간선택제’)의 경우 실제 이용자 수가 매우 적⁵⁾하여 실효성이 없고, 온라인게임에만 적용되어 모바일, 오프라인 게임과 형평성에 어긋난다는 문제 제기가 있음.⁶⁾

관련사업자(법 제12조의3 제1항에 따른 게임물 관련사업자로 한정한다. 이하 이 조에서 같다)는 법 제12조의3 제1항 제1호에 따라 게임물 이용자의 회원가입 시 「전자서명법」 제2조 제8호에 따른 전자서명인증사업자, 그 밖에 본인확인서비스를 제공하는 제3자 또는 행정기관에 의뢰하거나 대면확인 등을 통하여 게임물 이용자가 본인임을 확인할 수 있는 수단을 마련하여야 한다.

- 4) 현행법 제21조제1항에 따라 게임물의 등급은 전체이용가(제1호), 12세 이상 이용가(제2호), 15세 이상 이용가(제3호), 청소년이용불가(제4호)로 구분됨.
5) 주요 게임사 이용신청 건수 약 3천 건, 청소년 가입자 수의 0.1% 수준('23.7월 기준, 문화체육관광부 제출)
6) 문화체육관광부에 따르면 미디어 이용환경의 변화로 청소년의 주 이용 매체가 모바일로 전환되어 이용분야도 게임보다는 SNS 및 동영상 시청이 다수를 차지하는 바, 게임만을 규제하는 것은 부적절하다고 설명함.

<청소년 게임이용 분야>

(총 345명, 중복 응답)

모바일 게임	PC 인터넷게임	콘솔 게임	아케이드 게임	가상현실(VR)게임
90.1%	64.3%	11.3%	4.4%	4.5%

* 자료 : 2020 대한민국 게임백서

<청소년 인터넷 서비스 이용 분야>

(총 9,193명, 중복 응답)

대화하기	사진, 동영상	음성 및 영상통화	게임	지도 및 위치공유	구매하기	제휴 서비스	투표하기	택배 배송정보 확인
100%	82.8%	68.6%	59.2%	29.1%	28.9%	20.9%	18%	17.2%

* 자료 : 2020 인터넷 이용실태조사

- 참고로 현행법에 따른 ‘게임시간선택제’는 2011년 도입된 제도로 2022년 「청소년 보호법」에 근거한 강제적 방식의 ‘게임셧다운제’를 폐지하면서 「게임산업진흥에 관한 법률」에 근거한 게임시간선택제로 청소년 게임시간 제한제도를 일원화하였음. 구체적인 신청방법은 게임사 사이트에서 게임시간 등록 방법 등을 설명하고 있고, 게임사별로 다소 차이는 있으나 대부분의 게임사는 휴대폰 본인인증, 공공 아이핀(i-PIN) 또는 주민등록번호 입력을 통해 법정대리인을 인증한 후 신청하고 있으며, 2023년 2월에는 게임시간선택제 신청 통합시스템인 ‘게임시간선택 서비스’ 누리집(gamehour.or.kr)을 오픈하여 현재 게임문화재단에서 운영 중임(별첨 참고1 참조).⁷⁾
- 개정안은 게임물 이용자의 회원가입 시 실명·연령 확인, 본인인증을 현행과 동일하게 의무로 하되, 전체이용가 게임물은 본인인증 의무를 면제하고, 전체이용가 게임물의 게임물 이용방법, 게임물 이용시간 등 제한 조치 의무를 면제하려는 것임. 전체이용가 게임은 ‘누구나 이용할 수 있는 게임물’을 의미한다는 점에서, 핸드폰, 공인인증서, 아이핀, 신용카드 등 본인 인증 수단

7) <게임시간 선택제 운영 관련 예산(2022~2025)> - 집행기관: (재)게임문화재단
(단위: 백만원)

구분	연도별 예산현황			
	2022	2023	2024	2025
게임시간선택제 신청 통합시스템 운영 예산	300 (시스템 구축)	200 (게임선택제 API 호환)	200	200

※ 2025. 4. 기준 4개 게임사, 41개 게임에서 통합시스템을 이용중 임.

의 확보가 어려운 청소년의 전체이용가 게임물 이용 편의를 제고하고, 불합리하거나 실효성 낮은 규제 개선을 통해 관련 산업을 활성화하려는 것으로 개정안 취지에 공감할 수 있다고 보임.

○ 다만, 개정안에 대해서는 다음의 사항들에 대한 검토가 필요해 보임.

- 첫째, 현행법에 따라 게임물 관련사업자는 ‘전체이용가 게임물을 이용하는 청소년 이용자’에 대한 예방조치⁸⁾를 의무적으로 실시해야 한다는 점을 고려할 때, 개정안에 따라 전체이용가 게임물에 대해 본인 인증을 제외함에 따라 이용자가 청소년인지 여부를 파악하기 어렵게 되는 경우 사업자가 청소년 이용자에 대한 과몰입 예방조치로 규정된 법적 의무사항을 제대로 이행하지 못할 우려가 있어 전체이용가 게임물을 이용하는 경우라도 이용자가 청소년인지 여부를 확인하는 절차는 필요한 것으로 보이므로 청소년이 본인 인증을 하지 않게 하더라도 아래 문화체육관광부의 의견과 같이 본인 인증을 선택하지 않

8) 구체적으로, 게임물 관련사업자는 청소년의 회원가입시 친권자 등 법정대리인의 동의 확보(법 제12조의3제1항제2호), 제공되는 게임물의 특성·등급·유료화정책 등에 관한 기본적인 사항과 게임물 이용시간 및 결제정보 등 게임물 이용내역의 청소년 본인 및 법정대리인에 대한 고지 의무(법 제12조의3제1항제4호)를 이행하기 위해 이용자가 청소년인지 여부를 확인할 필요가 있음. 현행법 제12조의3제1항제1호에 ‘게임물 이용자의 회원가입 시 실명·연령 확인’이 규정되어 있고, 같은 항 제2호에 ‘청소년의 회원가입 시 친권자 등 법정대리인의 동의 확보’가 있어 본인인증이 없어도 청소년인지 여부의 확인이 가능하다고 생각될 수 있으나, 연령확인은 이용자의 연령(나이)를 물어 파악하는 절차이고, 실명확인은 이용자의 명의를 물어 실제 존재하는 자의 명의인지 확인하는 절차이며 본인인증은 회원가입(게임이용)을 하고 있는 자가 회원가입 시 기입하는 정보의 진실된 주체임을 확인하고 공식적인 인증을 받는 절차이므로, ‘본인인증’ 없이 연령 확인과 실명확인 및 법정대리인의 동의만으로는 청소년 해당 여부를 정확히 확인하기 어려울 수 있음.

을 경우 청소년으로 간주하도록 하는 등 청소년 여부 확인 절차를 규정하는 방안을 검토할 필요가 있어 보임.

- 이에 대하여 **문화체육관광부**는 개정안이 시행될 경우, 전체이용가 게임의 본인인증을 이용자의 선택사항으로 하되, 본인인증 미실시 회원은 청소년으로 간주하여 법령상 청소년 과몰입 예방조치(법정대리인 동의, 게임물 이용내역 고지 등)를 이행하도록 개선할 예정이라고 함. 개정안과 같이 전체이용가 게임의 청소년 본인인증이 폐지되는 경우에도 법정대리인 동의의 의무는 존치하는 바, 현행법 하에서도 법정대리인의 동의를 일정한 방식으로 확인하도록 하고 있어 허위 법정대리인의 허위 동의를 방지하는 조치를 취하고 있음.⁹⁾
- 참고로, 게임물 본인 인증과 관련하여, 미국이나 일본은 청소년이용불가 게임에 한하여 이용자의 성인 여부 선택이 필요하도록 하고 있고, 독일은 청소년이용불가 게임에 한하여 신용카드 신분증 등을 통한 성인 확인을 하고 있으나, 중국의 경우에는 모든 게임이용자가 본인인증을 하도록 하고 있음.

9) 「게임산업진흥에 관한 법률시행령」 제8조의3(게임과몰입 예방조치 등)

④ 게임물 관련사업자는법 제12조의3 제1항 제2호에 따라 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 방법으로 법정대리인의 동의를 받아야 한다.

1. 정보통신망에 동의 내용을 게재하고 법정대리인이 동의 여부를 표시하도록 하는 방법
2. 동의 내용이 적힌 서면을 법정대리인에게 직접 발급하거나 우편 또는 팩스를 통하여 전달하고 법정대리인이 동의 내용에 대하여 서명하거나 날인한 후 제출하도록 하는 방법
3. 동의 내용이 적힌 전자우편을 발송하여 법정대리인으로부터 동의의 의사표시가 적힌 전자우편을 전송받는 방법
4. 전화를 통하여 동의 내용을 법정대리인에게 알리고 동의를 받거나 인터넷주소 등 동의 내용을 확인할 수 있는 방법을 안내하고 재차 전화를 통하여 동의를 받는 방법

- 둘째 2012년 1월 시행된 이 법에 따른 ‘게임시간 선택제’를 전체이용가 게임물의 경우 폐지하는 것에 대해서는 2011년 개정 당시 청소년의 게임과몰입과 중독 현상이 사회적 문제로 대두됨에 따라 게임과몰입과 중독 예방을 위한 게임물 관련 사업자와 정부의 의무를 명확히 규정하려 했던 입법취지와 함께 2022년 강제적 섷다운제 폐지 당시 문화체육관광부는 게임시간 선택제로 일원화하여 자율적으로 게임과몰입을 방지하겠다고 밝혔다는 점, 그리고 전체이용가 게임물에 대한 청소년의 과몰입 문제에 대한 관련 단체 등의 의견 수렴이 필요해 보인다는 점 등을 고려할 필요가 있어 보임.
- 참고로, 게임시간 제한과 관련하여, 강제적 섷다운제를 운영하고 있는 국가는 중국과 베트남 뿐이고 일본, 독일, 미국 등 대부분의 국가의 경우 청소년 게임시간을 제한하는 규제는 없으며, 닌텐도, 플레이스테이션 등 주요 게임 플랫폼사들이 자체적으로 부모가 자녀의 게임시간을 관리할 수 있는 시스템을 운영하는 등 민간의 자율규제로 운영하고 있다고 함.¹⁰⁾
- **문화체육관광부**는 청소년의 게임접근성 개선 및 게임문화 향유권 보장을 위한 개정취지에 공감한다는 입장임.
- 개정안 중 전체이용가 게임물에 한하여 본인인증의무를 면제하는 것과 관련하여, 현행법 하에서 개정안 중 본인인증의무

10) 문화체육관광부 제출

를 면제하는 내용과 동일한 내용의 「게임산업진흥에 관한 법률 시행령」 개정을 추진 중이라고 함.¹¹⁾

- 개정안 중 게임시간선택제 등 폐지와 관련하여, 미디어 이용 환경의 변화로 게임만을 규제하는 것은 부적절하고, 부모세대의 변화로 자녀와 함께 게임을 즐기는 등 게임에 대한 이해가 높아 가정 내 부모의 게임이용 지도가 가능한 환경으로 변화 되었으며, 청소년의 여가생활에 대한 자기결정권과 문화권 존 중을 위해 폐지되어야 한다는 입장임. 이와 관련하여 여가부, 교육부 등 다른 부처의 의견 제출 및 관련 단체의 이견 제시 는 없었다고 함.

○ 종합해보면 전체이용가 게임물의 경우 게임시간 선택제를 폐지 하는 개정안에 대해서는 청소년의 게임 접근성을 개선하고 불 필요한 규제를 완화하려는 개정안의 취지와 함께 청소년의 게 임과몰입과 중독예방을 위한 2011년 법률 개정시의 취지 등을

11) 「게임산업진흥에 관한 법률」 제12조의3(게임과몰입 예방조치 등) ③ 제1항의 예방조치를 위한 게임물의 범위, 방법 및 절차 등에 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.

○ (시행령 개정 추진 주요 내용) 「게임산업진흥에 관한 법률시행령」 제8조의3제9항 개정

- 전체이용가 게임물 이용자 회원가입 시 실명·연령 확인 및 본인인증 의무 제외

현 행	개 정 안
제8조의3(게임과몰입 예방조치 등) ①~⑧항 (생략)	제8조의3(게임과몰입 예방조치 등) ①~⑧항 (현행과 같음)
<신 설>	⑨ 법 제21조제2항1호의 전체이용가 게임물은 법 제12조의3제1항제1호에서 규정한 예방조치 의무의 적용에서 제외한다.
⑨ (생 략)	⑩ (현행 ⑨항과 같음)

종합적으로 검토하여 입법정책적으로 결정할 필요가 있다고 봄.

문 의 처

02)6788-5376

참고1

게임시간 선택제 관련

1. 게임시간 선택제로 일원화 배경 및 내용

- 관계부처(교육부, 문화부, 여가부) 합동 게임셴다운제 정비방안 발표('21.8)
 - (정비방안) 청소년보호법에 근거한 강제적 방식의 게임셴다운제 폐지, 게임산업법에 근거한 게임시간선택제로 청소년 게임시간 제한제도 일원화
 - (정비사유)
 - ㉠ (미디어 이용환경 변화) 청소년의 주 이용 매체가 모바일로 전환, 이용 분야도 게임보다는 SNS 및 동영상 시청이 다수 차지

<청소년 게임이용 분야>

(총 345명, 중복 응답)

모바일 게임	PC 인터넷게임	콘솔 게임	아케이드 게임	가상현실(VR)게임
90.1%	64.3%	11.3%	4.4%	4.5%

* 자료 : 2020 대한민국 게임백서

<청소년 인터넷 서비스 이용 분야>

(총 9,193명, 중복 응답)

대화하기	사진, 동영상	음성 및 영상통화	게임	지도 및 위치공유	구매하기	제휴 서비스	투표하기	택배 배송정보 확인
100%	82.8%	68.6%	59.2%	29.1%	28.9%	20.9%	18%	17.2%

* 자료 : 2020 인터넷 이용실태조사

⇒ 게임만을 규제하는 것은 부적절

- ㉡ (부모세대 변화) 스타크래프트를 즐기던 게임 세대가 부모가 되면서 자녀와 함께 게임을 하는 등 게임에 대한 이해가 높음
 - EU, 미국, 일본 등 주요 선진국은 개인·가정의 자율적 조절 원칙, 중국을 제외하고는 국가 차원의 강제적 규제는 없음

<자녀와 함께 게임이용 여부>

연령구분	전혀안한다	거의 안한다	가끔 한다	자주 한다	상당히 자주 한다
30대(90명)	11.9%	19.7%	51.5%	11.6%	5.3%
40대(382명)	19.5%	20.5%	47.4%	11.1%	1.4%
50대(162명)	30.1%	28.3%	36.4%	4.5%	0.6%

* 자료 : 2020 대한민국 게임백서

⇒ 가정 내 부모의 게임이용 지도가 가능한 환경으로 변화

- ㉢ (청소년권리침해) 청소년 보호라는 취지와는 달리 국가가 일방적으로 게임이용을 제한하여 청소년의 자기결정권 및 문화권 침해 소지
 - 강제·일률적 제한으로 인해 규제 회피 유도, 제도 실효성 저하

⇒ 청소년 여가생활에 대한 자기결정권 존중 필요

2. 게임시간 선택제 이용 현황 및 신청방법

- 국내 주요게임사 청소년 가입자 중 게임시간선택제 이용자는 1% 미만

게임사	청소년 가입자(명)	게임시간 선택제 이용자(명)	신청 비율
6개 주요 게임사	25,198,911	4,356	0.017

- 게임사별 게임시간 선택제 신청방법

* (공통 사항) 대부분의 게임사는 휴대폰 본인 확인, 공공 아이핀(i-PIN), 또는 주민등록번호 입력을 통해 법정대리인을 인증

게임사명	등록절차
넥슨	넥슨 누리집 로그인→넥슨플레이 앱 설치→부모 인증 후 시간 설정
넷마블	넷마블 계정 로그인→고객센터 메뉴에서 '게임시간 관리' 선택→법정대리인 인증 후 시간 설정
엔씨소프트	누리집 로그인→게임 시간 관리 페이지 접속→부모 인증 후 시간 설정
NHN	NHN 계정 로그인→'게임 이용 제한 설정' 메뉴 선택→본인 및 부모 인증 후 시간 설정
펄어비스	펄어비스 계정 로그인→고객센터 접속→부모 인증 후 시간 설정
라이엇게임즈	라이엇 계정 로그인→'부모 통제' 메뉴에서 청소년 계정 연결→부모 인증 후 시간 설정
네오위즈	네오위즈 계정 로그인→게임별로 '이용 제한 설정' 메뉴 접근→법정대리인 인증 후 시간 등록
카카오게임즈	카카오게임즈 계정 로그인→카카오톡 연동을 통해 부모 인증 진행 → 게임별로 이용 제한 시간 설정

- 게임시간 선택제 신청 통합 시스템

- '게임시간 선택 서비스' 누리집(gamehour.or.kr) 오픈('23.2.27)
- (운영현황) 4개사, 41개 게임

게임사	게임수	내용
엔씨	2개	블레이드앤소울, 러브비트
넥슨	30개	바람의나라, 어둠의전설, 일랜시아, 아스가르드, 크레이지아케이드, 테일즈위버, 마비노기, 메이플스토리, 엘소드, 카운터스트라이크 온라인, 버블파이터, 던전애파이터, 서든어택, 사이퍼즈, 프리스타일2, 테일즈런너, 클로저스, 메이플스토리2, 드래곤네스트, FC 온라인, 파이널판타지14(엑토즈소프트), 아키에이지(엑스엘게임즈), 카트라이더 드리프트, 베일드엑스퍼트, 바람의나라. 연(슈퍼켓), 나이트워커, 메이플스토리M, 그랜드체이스클래식(코그), 던전애파이터(네오플), 사이퍼즈(네오플)
스마일게이트	2개	테일즈런너, 갯앰프드
카카오게임즈	7개	배틀그라운드, 이터널 리턴, 로스트사가, 러브비트, 오디션, 파이널판타지14, 아키에이지

- (신청방법) '게임시간 선택 서비스 누리집(gamehour.or.kr) 접속→메뉴 신청하기→보호자 인증→청소년 인증→게임시간 선택

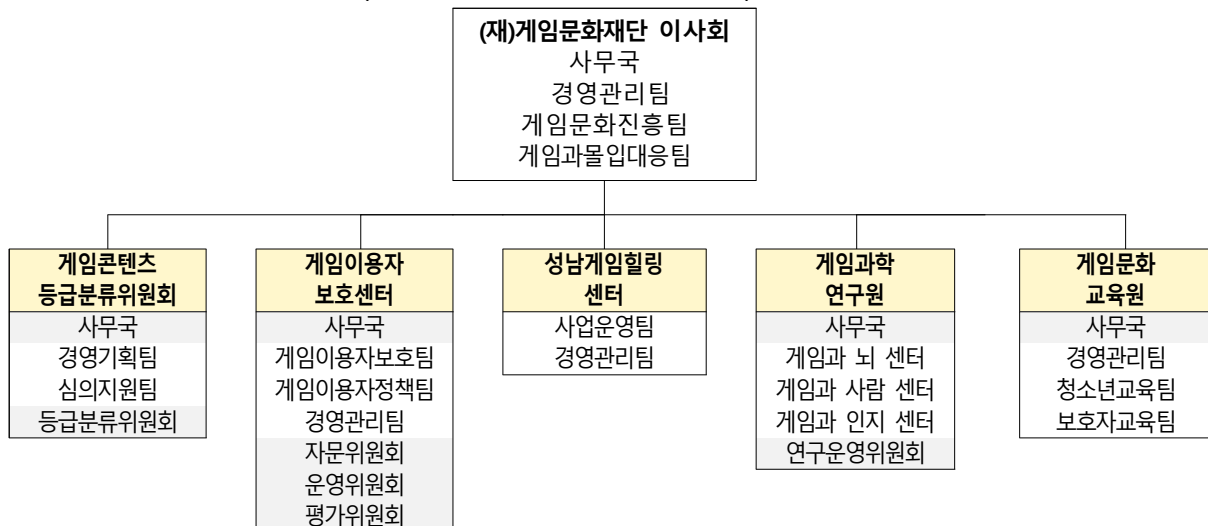
참고2

게임문화재단 현황

□ 일반현황

- **(재단성격)** 비영리 재단법인 지정기부금단체
- **(대표자)** 이사장 유 병 한
- **(설립일)** 2008. 2. 20.
- **(소재지)** 서울시 서초구 방배로 114, 2층
- **(주요사업)** 건강한 게임문화의 홍보 및 조성, 게임이용 교육 등
- **(조직)** 재단 본점(사무국 11명) 및 5개 지점*(분사무소 29명)

- * ▲ 게임콘텐츠등급분류위원회(5명/14.5.23. 출범/부산 소재)
- ▲ 게임이용자보호센터 (5명/16.7.20. 출범/마포 소재)
- ▲ 성남게임힐링센터(7명/21.2.18. 출범/성남 소재)
- ▲ 게임과학연구원(4명/21.4.1. 출범/서초 소재)
- ▲ 게임문화교육원(8명/24.10.1. 출범/서초 소재)



□ 주요업무

- **(게임과몰입힐링센터 운영)** 전국 8개 센터, 진단-예방-상담-치유 제공
 - * 허브센터(중앙대학교병원), 서울(푸르메재단 넥슨어린이재활병원), 경기(온세병원), 부산(부산정보산업진흥원), 대구경북(대구가톨릭대학교병원), 호남(국립나주병원), 충청(건국대학교충주병원), 강원(원주세브란스기독병원)
- **(게임문화 기반 조성 사업)** 게임문화웹진 발행, 인디게임 지원, 인재양성 및 장학사업
- **(민관 협약체 운영)** 주무부처·기금·사유·관기관 구성, 사회공헌 등 게임업계 ESG 실현
- **(지점 운영)** 게임콘텐츠등급분류위원회(게임산업법 제24조의2, 민간등급분류기관), 게임이용자보호센터(피해구제, 준법감시 등), 성남게임힐링센터, 게임과학연구원, 게임문화교육원
- **(국비 보조사업)** 찾아가는 게임문화교실, 보호자 게임리터러시 교육, 게임문화 가족캠프, 게임과몰입힐링센터 프로그램(음악/체육/미술) 지원, 게임시간 선택제 운영, 디지털 과몰입 청소년 인문치유 프로그램 운영