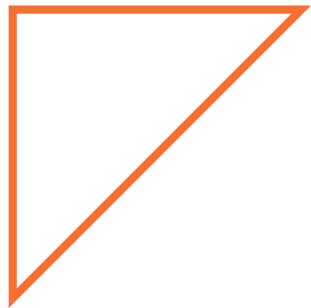


글로벌 게임 정책·법제 연구

A Study on global game policies and laws

20

22

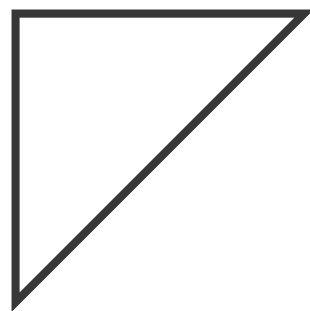


글로벌 게임 정책·법제 연구

A Study on global game policies and laws

20
22

— KOCCA22-39



본 보고서의 내용은 연구자들의 견해이며, 본원의 공식입장과는 다를 수 있습니다.

본 연구는 한국콘텐츠진흥원과 (사)한국게임산업협회가 협업, 공동발주한 연구입니다.

제출문

한국콘텐츠진흥원장 귀하

본 보고서를 “글로벌 게임 정책·법제 연구”의 결과보고서로 제출합니다.

2023년 1월 30일

연구/조사기관: 법무법인(유한)태평양

연구/조사책임자: 김태균 변호사

요 약 문

게임산업은 수출 비중이 매우 높은 콘텐츠 산업이다. 한국 게임은 동남아시아, 중국, 일본, 북미, 유럽, 중동 등 전세계로 수출 시장을 넓히고 있다.

그런데 게임을 운영하는 과정에서는 결제, 환불, 미성년자인 이용자와 관련된 각종 법률 문제, 등급분류, 본인인증, 약관, 개인정보보호 등과 관련된 다양한 법률 쟁점이 있다. 특히 최근 메타버스, NFT 등이 게임에 접목되고 있고 이러한 신기술에 대하여는 각 나라별로 관련 법률이나 규제, 정책에 차이가 있다. 따라서 이러한 각국의 규제, 법률, 정책에 대한 검토를 바탕으로 게임 수출이 이루어질 필요가 있다.

이 보고서에서는 인도네시아, 말레이시아, 사우디아라비아, 요르단, 이라크, 이집트, 카타르, 쿠웨이트, 아랍에미리트(UAE), 튀르키예, 파키스탄 등 11개국의 게임 관련 규제, 법령을 정리하였다.

조사 결과, 인도네시아, 파키스탄, UAE, 요르단, 이라크의 경우 청약철회나 환불에 관한 절차 등 구체적인 방법에 대한 규정이 없고 이는 당사자끼리 계약으로 정하는 사항임을 확인하였다. 튀르키예나 사우디 아라비아의 경우 이용자가 게임 아이템 등 디지털 상품에 대하여 청약철회나 환불을 할 수 없으나, 말레이시아, 이집트(단 디지털 제품에 대하여는 명시적 규정 없음), 카타르, 쿠웨이트(사용하지 않았어야 함)는 소비자의 청약철회나 환불 권리가 허용되고 있다.

성년 기준은 카타르, 이라크, 요르단, 사우디 아라비아, 말레이시아, 파키스탄, 튀르키예가 18세, 쿠웨이트, 이집트, UAE, 인도네시아가 21세였으며, 조사 대상 국가 모두 미성년자는 법정대리인의 동의를 받아 계약을 체결해야 한다. 단 말레이시아는 미성년자와 체결한 모든 계약이 무효이며 부모로부터 동의를 받는 절차도 없다고 한다.

파키스탄, 말레이시아, 이라크, 이집트는 게임 서비스에 대하여 등급분류를 요구하지 않는다. 인도네시아, 튀르키예(물리적인 매체로 판매되는 경우에 한하며, 온라인/모바일 게임은 제외), UAE, 사우디 아라비아(단 외국 사업자가 앱스토어 또는 웹사이트를 통해 제공하는 온라인/모바일 게임은 등급분류를 받지 않고 있다고 함), 요르단(단 온라인/모바일 게임은 등급분류를 받지 않고 서비스하는 경우도 많다고 함), 카타르(외국 사업자가 온라인/모바일로 제공하는 게임은 실무적으로 등급분류를 받지 않는다고 함), 쿠웨이트는 등급분류를 받아야 하나, 등급분류를 받지 않고 서비스할 경우 형사처벌되는 국가는 없었다.

개인정보보호와 관련하여 아직 관련 법률이 제정되지 않은 나라들도 있었으나 개인정보 수집 및 처리를 위하여 정보주체로부터 명시적인 동의를 받아야 한다는 점에서는 예외가 없었다. 인도네시아, 튀르키예, 사우디 아라비아(2023. 3. 발효, 5년의 유예기간 이후 효력 발생), 이집트(executive regulation이

아직 공포되지 않았음)의 경우 개인정보처리와 관련하여 국내 대리인 지정이 요구된다.

인도네시아, 튀르키예, 요르단, 이집트(면허를 취득해야 함), 카타르는 결제시 암호화폐(비트코인, 이더리움 등)의 사용을 금지하고 있었고, 말레이시아는 암호화폐를 증권으로 규제하고 있었다.

게임 서비스를 위해 현지에 서버를 설치해야 할 의무가 있는 나라는 없었다. 단 파키스탄의 경우 파키스탄에서 광범위한 상업적 활동이 동반되면 현지 사무소를 설립할 의무가 있다고 한다. 요르단의 경우 원칙적으로는 현지 법인을 설립해야 하나 외국 회사들은 현지 법인을 설립하지 않고 활동을 하는 것이 관행이라 하고 쿠웨이트의 경우도 원칙적으로 현지 법인을 설립해야 하나 쿠웨이트 대리인 또는 유통업자를 활용하는 것도 가능하다고 한다.

※ 본 보고서는 2022년 기준으로 조사된 것으로 각 국가의 법령 개정 등에 따라 그 내용이 달라질 수 있습니다.

목 차

인도네시아

I. 결제 및 환불 관련

1. 결제수단	2
2. 표시광고	3
3. 청약철회	4
4. 환불	4
5. 미성년자 결제	5
6. 결제 환불 관련 기타	6

II. 등급분류

1. 등급심의	10
2. 등급분류 사후관리	12
3. 확률형 아이템	14
4. 광고관련	16

III. 본인인증/미성년자 관련

1. 본인인증/미성년자 관련	18
-----------------------	----

IV. 약관

1. 약관 관련	22
----------------	----

V. 개인정보보호

1. 개인정보 수집 및 동의	25
2. 개인정보 처리	28
3. 개인정보보호	32

VI. 기타 분류

1. 게임 관련 법령/규정	36
2. 경품 이벤트	37
3. 법인 설립/서버 필수 여부 등	37
4. 외국인 투자 제한	38
5. 기타	39

글로벌 게임 정책·법제 연구

인도네시아



I . 결제 및 환불 관련

1. 결제수단

1-1. 대금 지급 방법

- 질문: 전자상거래에서 대금 지급과 관련해 보안 유지 및 청약 고지 / 확인 절차 마련 등에 관한 규정 또는 법률이 있는지?
- 관련 법률: 민법(“Civil Code”) 제1320조, 소비자보호법(“Consumer Protection Law”) 제6조, 전자상거래 시스템에 관한 정부 규정(“GR 80/2019”) 제26조, 제52조, 전자결제 시스템 구현에 관한 정부 규정(“GR 71/2019”) 제46조 제2항, 전자상거래에서의 사업허가, 광고, 개발 및 감독에 관한 무역부 규정(“MOT Regulation 50/2020”) 제10조¹
- 부연 설명: 소비자보호법은 소비자가 상품/서비스를 사용함에 있어서 안전 등을 보장받을 권리와 상품/서비스의 조건 및 보장에 대한 정확한 정보를 받을 권리를 가진다고 규정함. 한편 전자상거래 시스템에 관한 정부 규정 제26조는 사업자가 소비자 보호에 관한 현행 법률과 규정을 보호 및 준수하여야 함을 명시함.

전자상거래 시스템에 관한 정부 규정 52조에 의하면 전자상거래는 전자계약에 의해 이루어질 수 있고, 아래의 경우 유효하고 구속력을 가짐.

a) 관련 전자청약의 약관을 반영함 b) 관련 전자청약과 정보가 일치함 c) 계약이 유효하기 위한 인도네시아 민법의 일반 요건(동의, 행위능력 있는 자에 의한 법률 행위(미성년자 등에 의한 행위가 아닐 것), 특정 목적, 허용 가능한 원인(공중도덕, 질서, 사회상규에 반하지 않음))을 충족함.

1-2. 포인트/사이버 캐시

- 질문: 게임 내 사용 가능한 포인트나 사이버 캐시 등에 대한 규정 또는 법률이 있는지?
- 관련 법률: 결제서비스 제공자에 관한 은행 규정(“PBI 23/2021”) 제204조²
- 부연 설명: 결제서비스 제공자에 관한 은행 규정 제204조는 게임 내 자산(포인트 또는 사이버 캐시)의 가치를 실제 화폐와 동일시 할 수 있다고 규정하고 있으나, 이를 기존의 결제 수단으로 볼 수는 없음. 즉, 소비자는 인게임 아이템을 구매하기 위하여 포인트/사이버 캐시를 충전할 수는 있으나, 실생활에서 이를 화폐로 사용할 수는 없음.

¹ Article 1320 of the Indonesian Civil Code, Article 6 Law No. 8 of 1999 on Consumer Protection, Article 26 and 52 of Government Regulation No. 80 of 2019 on Trading Through E-commerce System, Article 46(2) of Government Regulation No. 71 of 2019 on the Implementation of Electronic Systems and Transactions, Article 10 of Ministry of Trade Regulation No. 50 of 2020 on the Provisions on Business Licensing, Advertisement, Development and Supervision of Business Actors in Trading Through Electronic Systems

² Article 204 of BI Regulation No. 23/6/PBI/2021 on Payment Service Provider

인도네시아

1-3. 사이버 캐시의 상사시효

- 질문: 게임을 위해 현금으로 구매한 게임 내 특정 유료 캐시나 사이버 캐시에 대한 기한에 대해 규정 또는 법률이 있는지?
- 관련 법률: 별도 규정 없음.
- 부연설명: 인도네시아 민법 또는 상법에서는 소멸시효에 관한 구체적인 규정을 두고 있지 않으므로, 게임 플랫폼들은 게임에 사용되는 포인트/사이버 캐시의 유효기간을 약관으로 정할 수 있으며, 일반적으로 플랫폼에서는 이용약관을 통해 게임 내에서 사용되는 포인트/사이버 캐시의 만료일자를 명시함.

2. 표시광고

2-1. 표시광고(정보제공)

- 질문: 전자상거래를 위해 사업자가 소비자에게 반드시 공개해야 하는 정보, 또는 알려야 하는 정보가 있다면 관련 법률이 있는지?
- 관련 법률: 전자결제 시스템 구현에 관한 정부 규정 제37조 제1항(Article 37 (1) of GR 71/2019)
- 부연 설명: 전자상거래 플랫폼을 포함한 전자 시스템 운영자는 사용자에게 아래 정보를 공개하여야 함.
 - 1) 서비스제공자 신원
 - 2) 거래대상
 - 3) 전자 시스템 사용 방법
 - 4) 계약의 유효요건
 - 5) 합의에 도달하기 위한 절차
 - 6) 개인정보 및 개인 데이터 보호
 - 7) 고객의 컴플레인을 위한 고객센터실무적으로, 게임 아이템의 판매를 위하여 사용자들에게 위와 같은 정보의 범위를 보여주는 하이퍼링크를 포함시키는 것이 가능함.

2-2. 표시광고(광고시 배제해야 될 내용)

- 질문: 전자상거래를 위해 사업자가 소비자에게 반드시 공개해야 하는 정보, 또는 알려야 하는 정보가 있다면 관련 법률이 있는지?
- 관련 법률: 소비자보호법 제10조(Consumer Protection Law)

- 부연 설명: 소비자보호법에 따르면 제품이나 서비스의 광고는 가격, 유용성, 조건, 할인 및 위험과 관련하여 어떠한 허위 내용도 포함되지 않아야 함.

3. 청약철회

3-1. 청약철회

- 질문: 전자상거래에서 소비자가 계약 및 청약을 철회할 수 있는 조건이나 기간 등 관련 규정 또는 법률이 있는지, 디지털 상품(인게임 아이템 등)도 청약철회의 대상에 포함되는지, 청약철회 시 환급에 대한 규정 또는 법률이 있는지?
- 관련 법률: 전자상거래 시스템에 관한 정부 규정 제71조(Article 71 of GR 80/2019)
- 부연 설명: 전자상거래 시스템에 관한 정부 규정에 따르면, 전자상거래 플랫폼은 소비자의 취소에 따른 환불절차를 마련하여야 함. 다만, 해당 규정에 환불절차에 대한 구체적인 방법은 자세히 나와 있지 않음.

이처럼, 전자상거래 시스템에 관한 정부 규정에서는 청약철회 또는 환불절차에 대한 구체적인 방법에 관하여 설명하고 있지는 않으므로, 아래의 조건을 갖춘 경우 사업자는 임의로 소비자의 모든 구매가 최종적이고 환불을 받을 수 없다는 내용의 진술을 포함하는 청약철회 및 환불 규정을 명시할 수 있을 것으로 생각됨.

(i) 상기 청약철회 및 환불 규정을 소비자들에게 잘 숙지시킬 것, (ii) 소비자들이 내용을 이해하고 동의할 것(청약철회 및 환불 조건이 명확하고 투명한 방법으로 전달되어야 함을 의미함).

권고사항으로서, 사업자는 구매 시점에 접근 가능한 약관을 통해 위와 같은 내용의 진술을 포함하는 것이 바람직함.

4. 환불

4-1. 환불

- 질문: 이용자가 회원탈퇴 시, 관련 법령 또는 정책 상 잔여 재화(Coin류 or 다이아류)가 환불 대상에 포함되는지, 관련 법령 또는 정책상 게임이 서비스를 종료할 시의 환불(환불대상이 되는 잔여재화 및 상품의 범위와 환불 기간 등)에 대한 규정이 있는지, 환불 과정과 관련한 규정 또는 법률이 있는지?
- 관련 법률: 별도 규정 없음.
- 부연 설명: 환불 과정과 기간에 관하여 구체적으로 정한 규정 또는 법률은 없음.

4-2. 과오납금 환불

- 질문: 소비자가 실수로 결제한 경우 이를 환급하는 것에 관한 규정 또는 법률이 있는지?
- 관련 법률: 소비자보호법 제19조 제5항(Article 19 (5) of Consumer Protection Law)
- 부연 설명: 소비자의 과실이나 부주의로 인하여 손해가 발생하였음을 사업자가 증명하는 경우 사업자는 손해를 보상할 필요가 없음.

5. 미성년자 결제

5-1. 미성년자 연령 기준

- 질문 : 미성년자가 결제 등을 이행할 때 법정 대리인의 동의 등이 필요한지, 필요하다면 법정 대리인의 동의를 어떻게 획득해야 하는지, 그에 대한 규정 또는 법률은 어떻게 되는지, 미성년자가 예외적으로 단독으로 결제할 수 있는 범위를 정하는 규정 또는 법률이 있는지?
- 관련 법률: 민법 제330조 (Article 330 of the Indonesian Civil Code)
- 부연 설명: 만 21세 또는 이미 혼인한 경우 성인에 해당함.

5-2. 미성년자 법정대리인 동의

- 질문: 미성년자가 계약 또는 결제 등의 행위 진행 할 때 법정 대리인의 동의가 없는 경우 계약이 무효임을 안내 해야 하는지. 이외 관련 규정이 있는지, 미성년자를 대상으로 서비스를 제공하는 경우 사업자에게 미성년자 보호를 위한 별도의 보호정책수립 및 고지를 요구하는 법령의 유무.
- 관련 법률: 민법 제1330조, 전자 시스템상 개인정보보호에 관한 정보통신부 규정(MOCI Regulation 20/2016) 제6조, 개인정보보호법(PDP LAW) (Article 1330 of Civil Code, Article 6 Ministry of Communication Regulation No. 20 of 2016 on Personal Data Protection in Electronic Systems, Indonesian Personal Data Protection Law)
- 부연 설명: 온라인 결제를 포함한 미성년자와의 모든 계약은 법정대리인, 부모 또는 보호자의 동의를 필요로 함.
 - ① 동의를 받는 데 인도네시아어의 사용을 요구하는 정보통신부규정 제20/2016호 및
 - ② 인도네시아 당사자와 체결하는 모든 계약은 인도네시아어 (또는, 당사자들의 일방이 외국 국민/외국 당사자인 경우에는, 2개 국어)로 작성할 것을 요구하는 국기,

언어, 문장(紋章/Coat of Arms) 및 국가에 관한 법률 제24/2009호(Law No. 24 of 2009 on National Flag, Language, Coat of Arms and National Anthem, “언어법”)를 함께 고려하면, 미성년자의 법정 대리인의 동의는 전자계약 여부를 불문하고 인도네시아어(dual language 형식은 가능)로 된 서면(명시적인 opt-in 동의)으로 이루어져야 함.

실무적으로, 이메일 주소로 발송되는 온라인 양식 또는 이메일 확인을 통해 법정대리인의 동의를 얻을 수 있으며, 온라인 양식과 관련하여 구글 양식도 허용될 수 있을 것임.

6. 결제 환불 관련 기타

6-1. 전자문서 활용

- 질문: 전자문서의 활용 범위에 관한 규정 또는 법률이 있는지?
- 관련 법률: 민법 제1320조, 전자결제 시스템 구현에 관한 정부 규정 제46조 (Article 1320 of the Indonesian Civil Code, Article 46 of GR 71/2019)
- 부연 설명: 전자결제 시스템 구현에 관한 정부 규정 제46조은 다음과 같이 유효한 전자계약의 요건을 규정하고 있음:
 - 1) 당사자 간 상호 동의
 - 2) 각 당사자가 계약을 체결할 능력이 있을 것
 - 3) 특정 대상에 관한 것일 것
 - 4) 거래 대상이 법치주의에 어긋나지 않고 공공질서와 충돌하지 않을 것
 - 5) 또한 당사자 중 일방이 인도네시아 국적/기업일 경우 인도네시아 언어로 전자계약이 이루어져야 함. 다만 언어법에 따르면, 당사자의 나머지 일방이 외국인인 경우에는 dual language format도 가능한 것으로 보임.

6-2. 거래기록 보존

- 질문: 전자상거래의 거래기록을 보존해야 하는지, 보존해야 한다면 어느 내용을 언제까지 보관해야 하는지 등에 대한 규정 또는 법률이 있는지?
- 관련 법률: 전자상거래 시스템에 관한 정부 규정 제25조(Article 25 of GR 80/2019)
- 부연 설명: 전자상거래 플랫폼은 다음과 같은 데이터와 정보를 저장하여야 함.
 - 1) 거래와 관련된 데이터 및 정보로서 취득한 후 최소 10년 동안 보관하는 것.
 - 2) 거래와 관련되지 않은 데이터 및 정보로서 취득한 후 최소 5년 동안 보관하는 것.

전자상거래 플랫폼은 거래 영수증과 개인 데이터를 저장하여야 하고 개인 정보 보호 관련 법률을 준수하여야 함.

6-3. 조작 실수 방지

- 질문: 소비자가 실수로 결제하는 경우를 방지하기 위해 필요한 절차가 있는지? (한국의 경우 소비자가 결제를 하기 직전에 팝업으로 결제 내역을 재확인하는 절차가 있음)
- 관련 법률: 전자결제 시스템 구현에 관한 정부 규정 제30조(Article 30 of GR 71/2019)
- 부연 설명: 전자결제 시스템 구현에 관한 정부 규정 제30조에 따르면 전자 시스템 운영자는 전자 시스템에 다음과 같은 기능을 구현하여야 함.
 - 1) 수정 기능
 - 2) 주문 취소 기능
 - 3) 확인 또는 재확인 기능
 - 4) 소비자가 다음 절차를 진행하지 않을 수 있도록 하는 옵션 기능
 - 5) 전자계약서 또는 광고를 볼 수 있는 기능
 - 6) 거래현황 확인 기능
 - 7) 소비자가 구매 전 약관을 볼 수 있는 기능

6-4. 웹사이트, 사이버몰, 인게임 앱 신원표시

- 질문: 전자상거래를 하는 사업자가 자신의 사이버 몰에 어떠한 정보를 기재해야 하는지에 대한 관련 규정 또는 법률이 있는지?
- 관련 법률: 별도 규정 없음.
- 부연 설명: 무역부(MOT) 규정에는 전자상거래 사업자가 웹사이트에 표시해야 하는 정보의 범위를 구체적으로 정하고 있지 않음. 그러나 상호, 연락처 세부정보, 주소, 전화번호, 이메일 주소 등 최소한의 정보는 표시하여야 함.

6-5. 청약 확인

- 질문: 전자 거래 이후 소비자에게 청약의 정보를 고지하고 수신확인을 받는 등의 기본 규정 또는 법률이 있는지?
- 관련 법률: 전자결제 시스템 구현에 관한 정부 규정 제46조, 전자 시스템상 개인정보보호에 관한 정보통신부 규정 제2조 제4항 (Article 46 of GR 71/2019, Article 2(4) of MOCI Regulation 20/2016)
- 부연 설명: 전자결제 시스템 구현에 관한 정부 규정 및 전자 시스템상 개인정보보호에

인도네시아

관한 정보통신부 규정은 계약 체결 후 사용자에게 통지하는 요건을 구체적으로 설명하지 않음. 다만 플랫폼은 동의가 명시적인 동의/opt-in임을 보장할 필요가 있음. 전자 서명은 인도네시아에서도 인정되며, 특히 법원/정부 기관에 공개할 필요가 없는 문서의 경우 인정됨.

6-6. 휴업기간 업무 처리

- 질문: 사업자가 휴업을 하거나 영업정지를 하고 있는 경우에 소비자의 요청(청약철회 등)을 어떻게 처리하는지, 그에 대한 규정 또는 법률이 있는지?
- 관련 법률: 별도 규정 없음.
- 부연 설명: 전자상거래 시스템에 관한 정부 규정에서는 휴업 기간 업무처리에 관한 절차를 규정하고 있지 않음.

6-7. 결제한도

- 질문: 이용자의 월 결제 한도 또는 연령 별 결제 한도 관련 규정 또는 법률이 있는지?
- 관련 법률: 전자 인터랙티브 게임 분류에 관한 정보통신부 규정 제5조 제2항, 제6조 제2항³
- 부연 설명: 미성년자가 아동이 비디오 게임을 하는 경우, 해당 게임의 모든 전자 거래는 부모/보호자가 수행하여야 함. 다만, 전자 인터랙티브 게임 분류에 관한 정보통신부 규정에서는 결제한도가 구체적으로 명시되어 있지는 않음.

6-8. 추천 광고

- 질문 : 광고주와 추천·보증인과의 경제적 이해관계 표시 및 게재 관련 규정이 있는지?
- 관련 법률: 소비자보호법, 광고윤리규정
- 부연 설명: 일반적으로, 광고주와 추천인(또는 인플루언서) 간의 관계 또는 경제적 이익을 공개할 의무에 대한 구체적인 규정은 없으나, 이를 공개하는 것이 모범 사례이며, 사업자가 소비자에게 판매하는 제품/서비스에 대하여 유효하고 명확한 정보를 제공하도록 요구하는 소비자보호법 및 광고윤리규정에 부합함.

³ Article 5(2) and Article 6(2) of Ministry of Communication Regulation No. 11 of 2016 on the Classification of Electronic Interactive Games ("MOCI Regulation 11/2016")

II. 등급분류

1. 등급심의

1-1. 등급분류 필요여부(사전 및 사후)

- 질문: 게임을 서비스하기 위해 등급분류가 필요한지, 필요하다면 서비스 이전에 심의를 받아야 하는지 서비스 이후에 심의를 받아도 되는지?
- 관련 법률: 전자 인터랙티브 게임 분류에 관한 정보통신부 규정 제2장 (Part II of MOCI Regulation 11/2016)
- 부연 설명: 비디오 게임은 콘텐츠와 이용자의 연령대에 따라 분류됨.

A. 콘텐츠 분류 구성은 다음과 같음.

- 1) 담배, 주류 마약, 향정신성 및 기타 중독성 물질
- 2) 폭력성
- 3) 피, 신체절단, 식인풍습
- 4) 부적절한 언어
- 5) 캐릭터의 외관
- 6) 선정적 콘텐츠(sexual content)
- 7) 성도착(sexual deviation)
- 8) 사행성
- 9) 공포성
- 10) 온라인 상호 작용

B. 이용자 연령대는 다음과 같이 구분됨.

- 1) 3세이용가 2) 7세이용가 3) 13세이용가 4) 18세이용가 5) 전체이용가

다만, 전자 인터랙티브 게임 분류에 관한 정보통신부 규정에서는 전체이용가가 사실상 7세이용가라는 주의사항이 있는데, 이에 대하여 더 자세히 설명하고 있지는 않음.

또한, 위 규정에 따르면 게임 퍼블리셔는 게임이 출시되기 전에 자체 등급분류 및 등록을 하여야 하나, 등급분류 및 등록이 의무인지 또는 임의적 사항인지 명확히 규정하고 있지 않음. 다만, 모든 게임 배급업자/개발자들이 특정 기간(기간을 명시하고 있지는 않음) 내에 등록할 것을 기대하는 것으로 보임.

한편, 등급분류 및 등록의 미이행에 대하여는 현재 명시된 제재 조항은 없음. 그럼에도 불구하고, 실무적으로는 (비록 현재는 게임등급시스템(IGRS)웹사이트가 보수 중이어서 온라인 등록 서비스를 제공할 수 없기는 하지만) 정보통신부에 등급분류 등록을 하는 것이 매우 일반적임. 몇몇 유명 게임배급업자들은 그들의 게임이 온라인으로 (예컨대, STEAM을 통하여) 또는 인도네시아 시장에서 유통된 후에도 그 게임에 자체적으로 등급을 매기고 게임등급시스템에 등록한 것으로 확인됨. 또한, 일부 게임 배급업자들은 그 게임이 시판되기 전에 자체적으로 등급을 매기고 등록하는 것을 선택하기도 하는 것으로 보임.

인도네시아

게임등급시스템의 등급은 국제등급분류연합(IARC) 및 범유럽게임정보(PEGI)에서 시행하는 게임등급표준을 채택하지만, 게임배급업자들이 그 등급의 등록을 신청하기 위하여 정보통신부에 확인을 요청하는 것이 가능한지에 관하여는 아직 확인하지 못하였음.

1-2. 등급분류 주체

- 질문: 등급분류 심의 담당 기관은 무엇인지, 또는 그 기관에 대한 법률 규정이 있는지, 심의 담당 기관의 운영주체는 어디인지?(민간 주도/정부 주도의 여부)
- 관련 법률: 전자 인터랙티브 게임 분류에 관한 정보통신부 규정 제2장 (Part II of MOCI Regulation 11/2016)
- 부연 설명: 정부기관인 Classification Committee of Directorate General of Informatics Application of the Ministry of Communications and Informatics 에서 등급분류를 함.

1-3. 등급분류 대상 게임물

- 질문: PC, 모바일, 콘솔 등 어떠한 게임 종류가 등급심의를 받는 대상이 되는지, 디지털 게임물도 등급심의 대상이 되는지, Closed Beta 등 시험용 게임물 또한 등급심의 대상이 되는지, 메타버스 플랫폼 및 채팅 플랫폼에 추가된 게임도 등급심의 대상이 되는지?
- 관련 법률: 전자 인터랙티브 게임 분류에 관한 정보통신부 규정 제2장 (Part II of MOCI Regulation 11/2016)
- 부연 설명: 전자 인터랙티브 게임 분류에 관한 정보통신부 규정은 모든 종류의 비디오 게임을 콘텐츠 또는 이용자 연령대에 따라 분류하도록 규정하고 있으므로, 이는 일반에 공개되는 PC, 모바일 또는 콘솔 게임에 적용될 수 있음.

메타버스 플랫폼 관련, 위 규정은 메타버스 플랫폼에 추가된 게임에 대한 등급분류 요건을 명시하고 있지는 않음. 다만 위 규정에 따른 비디오 게임의 넓은 적용범위를 감안할 때 자체등급분류는 메타버스 플랫폼상의 게임에도 적용될 수 있다고 주장할 수 있을 것으로 보임.

1-4. 게임 이용등급 구분 및 이용등급별 분류 사항

- 질문: 전체이용가, 12세이용가, 15세이용가, 청소년이용불가와 같이 어떻게 등급을 구분하고 있으며 그 등급 분류의 기준은 무엇인지?
- 관련 법률: 전자 인터랙티브 게임 분류에 관한 정보통신부 규정 제2장 (Part II of MOCI Regulation 11/2016)

인도네시아

- 부연 설명: 비디오 게임은 인도네시아 게임 등급 시스템("IGRS")을 사용하여 1-1.에서 살펴본 것처럼 콘텐츠 또는 이용자 연령별로 분류됨.

1-5. 해외사업자 등급분류신청 가능 여부

- 질문 : 해당 국가의 별도의 사무실 설립 또는 사업자를 등록하지 않아도 등급분류를 신청할 수 있는지?
- 관련 법률: 별도 규정 없음.
- 부연 설명: 전자 인터랙티브 게임 분류에 관한 정보통신부 규정에 따른 자체등급분류 제도를 감안하면 인도네시아에 현지 대리인 지정 없이 등급분류신청을 할 수 있을 것으로 보임.

1-6. 등급분류 신청절차 및 필요자료

- 질문: 등급 심의를 받기 위한 절차나 서류에 대한 법률이 있는지, 또한 그 절차나 서류는 무엇인지?
- 관련 법률: 전자 인터랙티브 게임 분류에 관한 정보통신부 규정 제10조(Article 10 of MOCI Regulation 11/2016)
- 부연 설명: 전자 인터랙티브 게임 분류에 관한 정보통신부 규정에 따르면, 게임 퍼블리셔는 게임 출시 전에 자체등급분류 및 등록을 하여야 함. 그러나 위 규정은 게임물 등급분류를 신청하려는 퍼블리셔에게 IGRS(www.igrs.id)를 통하여 제출하도록 요구하고 있을 뿐 자체등급분류를 위한 명확한 절차는 제공하고 있지 않음. 실무적으로 외국의 게임 퍼블리셔도 IGRS 시스템에 게임에 대한 자체등급분류 및 등록을 하는 것이 허용됨.

1-7. 등급분류 처리 기간 및 비용

- 질문: 등급 심의에 걸리는 기간은 어느 정도이고 그 비용은 얼마인지?
- 관련 법률: 별도 규정 없음.

2. 등급분류 사후관리

2-1. 등급분류의 거부

- 질문: 어떤 경우에 등급을 받을 수 없는지, 등급분류를 거부당하는 경우는 무엇인지?
- 관련 법률: 전자 인터랙티브 게임 분류에 관한 정보통신부 규정 제9조(Article 9 MOCI Regulation 11/2016)

인도네시아

- 부연 설명: 다음의 경우 등급분류가 이루어지지 않음.
 - 1) 음란물의 전시, 재생
 - 2) 가상재화와 실물재화의 교환, 실물재화를 사용한 도박 요소가 포함된 비디오 게임
 - 3) 관련 법령에 부합하지 않는 비디오 게임(음란물 외 포괄적 내용에 대한 금지로 간주될 수 있음)

2-2. 등급분류 이후 의무 표기사항, 방법

- 질문: 등급을 받은 후 해당 등급을 웹사이트, 인게임, 물리적 패키지 등에 어떻게 어디에 표기해야 하는지?
- 관련 법률: 별도 규정 없음.

2-3. 등급분류 효력

- 질문: 등급분류가 법적 효력이 있는지, 처벌 조항이 있는지?
- 관련 법률: 별도 규정 없음.
- 부연 설명: 전자 인터랙티브 게임 분류에 관한 정보통신부 규정에는 게임물 등급분류 등록이 의무적이거나 또는 자발적인 것인지 명확히 규정되어 있지는 아니함. 다만 정보통신부는 모든 게임 퍼블리셔/개발자가 일정 기간 내에 게임물 등급분류를 등록할 것으로 예상하는 것으로 보임.

또한 게임배급업자가 게임에 자체적으로 등급을 매기지 않거나, 게임등급시스템에 등록하지 않는 경우에 대한 명시적 제재 조항은 확인되지 않음. 해당 게임이 위 2-1의 경우에 해당하여 게임배급업자의 자체등급분류 및 등록이 거절되는 경우, 그 결과는 단지 등록이 거절되고 게임등급시스템의 등급이 해당 게임에 적용되지 않을 뿐임.

2-4. 사후관리를 위한 사업자 준수 제도

- 질문: 등급 심의 후에 사업자가 준수해야 할 사항은 무엇인지, 예를 들어 게임 내용이 수정되었을 때 신고를 해야 하는지?
- 관련 법률: 별도 규정 없음.

2-5. 등급의 조정

- 질문: 어떤 경우에 이미 부여받은 등급이 변경되는지?
- 관련 법률: 별도 규정 없음.

인도네시아

- 부연 설명: 전자 인터랙티브 게임 분류에 관한 정보통신부 규정에는 등급을 변경 또는 갱신하는 절차를 구체적으로 규정하고 있지 않음. 다만 자체등급분류의 절차를 고려할 때, 새로운 버전을 공개할 때 등급분류의 변경 또는 갱신은 허용될 것으로 보임.

2-6. 등급분류의 취소

- 질문: 어떤 경우에 이미 부여받은 등급이 취소되는지?
- 관련 법률: 별도 규정 없음.

2-7. 등급분류 효력 유지기간

- 질문: 등급분류를 받은 후 어느 정도 그 효력이 유지되는지?
- 관련 법률: 별도 규정 없음.

3. 확률형 아이템

3-1. 판매 가능 여부

- 질문: 확률형 아이템 판매 관련 법령이나 규정이 있는지?
- 관련 법률: 별도 규정 없음.
- 부연 설명: 확률형 아이템(loot box)을 규제하거나 금지하는 특정 법률은 없음. 다만 1954년 제정된 ‘lucky draw’ 법과 2006년 제정된 ‘lucky draw’ 라이선스 취득 요청에 관한 장관령을 검토할 필요가 있음. ‘lucky draw’ 법은 실물에 대하여 주로 다루고 있으나 ‘lucky draw’에 대한 정의가 넓게 되어 있어 온라인에도 적용될 수 있어 보이며 ‘lucky draw’ 관련 사항을 담당하는 사회복지부(Ministry of Social Affairs) 또한 이러한 입장을 취한 바 있음.

이용자가 수령하는 아이템이 이용자의 운에 따라 결정되는 경우 ‘lucky draw’ 법상 ‘로터리(lottery)’ 또는 ‘럭키드로우(lucky draw)’에 해당할 수는 있을 것으로 보임. 그러나 이용자가 수령하는 아이템이 게임 내 가상의 상업적 목적으로 가상(게임) 영역에서만 사용되는 점(loot box에서 수령한 아이템은 게임 내에서만 사용 가능하고 현금 또는 실물 재화로 환급이 이루어지지 않음)을 고려하면 ‘lucky draw’ 법은 적용되지 않을 것으로 보임. 실제 통화/화폐로 구매할 수 있는 확률형 아이템의 경우 아래 규정들을 고려하여야 함.

- 인도네시아 형법 (“ICC”)
- 도박처벌에 관한 법률 제7/1974호 (“도박처벌법”)

인도네시아

- o 도박처벌의 시행에 관한 정부규정 제9/1981호(“규정 제9호”)
- o 전자정보 및 거래와 그 변경에 대한 법률 제11/2008호(“EIT 법”)

인도네시아 형법 제303조는, 도박처벌법 및 규정 제9호와 함께, 인도네시아 내에서 모든 형태의 도박을 사실상 금지함. 인도네시아 형법 제303조에서는 도박을 (설사 일부 경기자들은 다른 경기자들보다 더 기술이 뛰어난 경우가 있더라도) 게임, 일반적으로 운에 의존하여 이길 기회로 정의함.

더욱이, 온라인 게임 행위 역시 EIT법에 의거 전자상거래로 간주될 수 있는데, 요약하면 누구든지 도박적인 요소가 포함된 전자정보나 전자서류를 고의로 그리고 권리 없이 분배, 전송 및/또는 접근할 수 있게 하는 것을 금지하고 있음.

확률형 아이템을 실제 통화/화폐로 구입하고 그에 따라 임의의 가치를 지닌 물품을 무작위로 받을 우연적 요소가 포함될 경우, 그 게임은 “도박”을 촉진(facilitating)하는 행위로 간주될 가능성이 있음. 그러나, 이러한 견해는 아직 논란의 여지가 있으며 정보통신부에 확인이 필요한 부분으로 보임.

인도네시아 내에서 확률형 아이템을 규제 또는 금지하는 구체적인 법규는 없지만, 아래 내용을 준수하는 것이 바람직할 것임.

- 게임은 도박을 위한 보호수단(cover)이 되어서는 안됨.
- 게임이 온라인 앱 플랫폼에 의하여 운영되는 경우, OTT 서비스 제공자에 대하여 적용되는 규정이 앱 서비스 운영자에게 적용될 수 있을 것으로 보임(확률형 아이템에 국한해서가 아닌 게임 운영 전반에 대하여). 정부는 현재 OTT 서비스에 대한 규정의 초안을 작성하고 있음. 따라서 앞으로 시행될 이 규정에 따라 (인도네시아에서의 등록, 인도네시아 이동통신서비스제공자와 협력할 요건 등의) 추가 요건이 적용될 것으로 보임.

또한, EIT법과 부정적인 온라인 콘텐츠의 처리에 대한 정보통신부 규정 제19/2014호는 특히 포르노 및 도박 콘텐츠 등을 포함한 비도덕적인 온라인 콘텐츠를 금지하고 있음.

참고로 인도네시아에는 확률형 아이템(무료 및 유료)을 이용할 수 있는 다양한 게임이 있음. 그러나 지금까지 “도박”을 촉진한다는 이유로 해당 게임 발행자/배급자에 대하여 관련 당국에서 제재를 부과한 사례는 확인되지 않음.

3-2. 관련 규제

- 질문: 확률형 아이템 관련 규정 또는 관련 법령이 있을 경우 적용 대상이 어디까지인지?

예시) 일반적인 확률형 아이템, 컴플리트 가챠, 강화형 콘텐츠 등

인도네시아

- 관련 법률: 별도 규정 없음.

3-3. 준수 사항

- 질문: 확률형 아이템에 대한 사업자 의무를 정하는 규정이 있는 경우, 판매 제한, 확률 공개, 내용정보표시 추가 등 사업자가 준수하여야 할 사항은 무엇인지?
- 관련 법률: 별도 규정 없음.

3-4. 위반 시 페널티

- 질문: 확률형 아이템이 법으로 규제되고 있는 경우 처벌 조항이 있는지, 자율규제일 경우 별도 별칙이 있는지?
- 관련 법률: 별도 규정 없음.

3-5. 자율규제

- 질문: 법적 규제가 아닌 자율규제 제도가 있는지?
- 관련 법률: 별도 규정 없음.

4. 광고관련

4-1. 콘텐츠 광고 규정 등 광고 내 등급표기 관련 표시의무

- 질문: 게임 광고 시 등급 표기를 어떻게 해야 하는지(예 : 영상 시작시 왼쪽 하단에 3초 이상 등급 표기), 광고에 포함할 수 없는 콘텐츠가 있는지?
- 관련 법률: 별도 규정 없음 .

III. 본인인증/미성년자 관련

1. 본인인증/미성년자 관련

1-1. 본인인증/ID 생성

- 질문: 인터넷 사업자의 온라인서비스 운영 및 모바일서비스 운영 시 이용자 본인인증 등을 요구하는 법령 혹은 자율규제가 있는지, 이용자 본인인증을 선택사항으로 두고 있다면 본인인증 도입/미도입 시 어떤 차이가 있는지?
- 관련 법률: 개인정보보호법(PDP Law)
- 부연 설명: 데이터 통제자는 서비스 제공 과정에서 개인 데이터의 수집 및 처리를 포함한 사용자 식별을 수행할 때 데이터의 정확성, 완전성 및 일관성을 보장하기 위해 반드시 인증을 진행하여야 함.

1-2. 연령 확인(미성년자 연령 확인)

- 질문 : 미성년자가 게임을 이용함에 있어 본인인증 및 법정 대리인의 동의를 받아야 하는지. 혹 관련 법령 또는 자율규제가 있는지?
- 관련 법률: 민법 제330조, 전자결제 시스템 구현에 관한 정부 규정 제46조, 개인정보보호법(Article 330 of the Indonesian Civil Code, Article 46 of GR 71/2019, PDP Law)
- 부연 설명: 미성년자의 경우 전자계약은 미성년자의 부모나 보호자 등에 의하여 체결되어야 함(전자결제 시스템 구현에 관한 정부 규정 제46조). 개인정보보호법도 유사한 요건을 규정하고 있음. 또한, 개인정보보호법은 장애인의 개인 데이터를 특별히 처리하며, 장애인 및/또는 보호자의 동의를 구하도록 규정하고 있음.

1-3. 미성년자의 법정대리인 동의(계약해지 관련)

- 질문: 미성년자가 계약 체결에 있어 권리를 행사할 때 법정 대리인의 동의 등이 필요한지, 필요하다면 법정 대리인의 동의를 어떻게 획득하는지. 그에 대한 규정 또는 법률은 어떻게 되는지?
- 관련 법률: 민법 제330조, 전자결제 시스템 구현에 관한 정부 규정 제46조, 전자 시스템상 개인정보보호에 관한 정보통신부 규정 제1조 제4항, 개인정보보호법(Article 330 of the Indonesian Civil Code, Article 46 of GR 71/2019, Article 1(4) MOCI Regulation 20/2016, PDP Law)
- 부연 설명: 미성년자는 인도네시아 법상 계약을 체결할 능력이 없고, 부모/보호자는 계약의 준수와 유효성을 보장하기 위해 계약을 검토하고 동의를 제공하는 것이 필수적임.

이론적으로, 부모/보호자는 미성년자가 체결한 계약의 유효성에 대하여 해당 지방 법원에 민사소송을 제기함으로써 이의를 제기할 수 있을 것임.

인도네시아

1-4. 게임물 이용시간 및 결제정보 등 게임물 이용내역 법정대리인에 대한 고지

- 질문: 미성년자 게임물 이용시간, 결제 정보 등의 내역을 법정대리인에게 정기적으로 고지해야 하는 등의 의무 관련 법령 또는 자율규제가 있는지?
- 관련 법률: 별도 규정 없음.

1-5. 강제적 섯다운제

- 질문 : 강제적 섯다운제 관련 규정이 있는지?
- 관련 법률: 별도 규정 없음.

1-6. 섯택적 섯다운제

- 질문 : 섯택적 섯다운제 관련 규정이 있는지?
- 관련 법률: 별도 규정 없음.

1-7. 미성년자 정의

- 질문: 민법 상 스스로 법률행위를 할 수 있는 연령이 어떻게 되는지, 또는 청소년 보호법 상 미성년자의 연령의 기준이 어떻게 되는지?
- 관련 법률: 민법 제330조, 혼인법 제7조, 노동법 제1조 제26항(Article 330 of the Indonesian Civil Code, Article 7 of marriage Law, Article 1 (26) of Manpower Law)
- 부연 설명: 인도네시아의 법정 연령은 규정마다 다름. 미성년자는 계약 체결 등의 법률 행위를 할 수 있는 법적 나이가 되지 않은 사람으로 정의할 수 있음. 일반적으로 법률 행위를 할 수 있는 사람은 만 21세 이상 또는 이미 혼인한 사람(만 19세 이상은 혼인이 가능)으로 정의할 수 있음.

1-8. 미성년자보호법

- 질문: 미성년자의 게임 서비스 이용 관련하여 미성년자의 개인정보보호 관련 규정,

인도네시아

법정대리인 동의가 필요하다는 규정이 있는지, 미성년자를 대상으로 서비스를 제공하는 경우 사업자에게 미성년자 보호를 위한 별도의 보호정책수립 및 고지를 요구하는 법령이 있는지?

- 관련 법률: 전자 인터랙티브 게임 분류에 관한 정보통신부 규정 제2장(Part II of MOCI Regulation 11/2016)
- 부연 설명: 전자 인터랙티브 게임 분류에 관한 정보통신부 규정의 주된 목적은 부모/보호자가 비디오 게임 관련 자녀를 감독할 수 있도록 하는 것임. 미성년자에 대한 별도의 보호 정책 수립 및 고지에 대한 요구사항은 없음.

IV. 약관

1. 약관

1-1. 이용약관

- 질문: 게임 서비스와 관련하여 법률, 정부 기관 등에서 제시하는 표준이용약관이 있는지, 게임물 사업자를 위한 표준이용약관을 배포하는 경우 해당 표준이용약관을 반드시 차용해야 하는지, 표준이용약관이 없는 경우 해당 국가의 계약법, 민법 등 법률 상 불공정 약관의 판단 기준이 무엇인지?
- 관련 법률: 전자 인터랙티브 게임 분류에 관한 정보통신부 규정 제10조(Article 10 of MOCI Regulation 11/2016)
- 부연 설명: 비디오게임의 이용약관을 규제하는 특정 규정은 없지만, 전자 인터랙티브 게임 분류에 관한 정보통신부 규정 제10조는 비디오 게임 개발자/퍼블리셔가 게임에서 다음과 같은 정보를 제공하도록 요구함.
 - 1) 비디오 게임의 이름
 - 2) 게임이 사용하는 플랫폼
 - 3) 게임의 장르
 - 4) 발매일
 - 5) 버전
 - 6) 대상 연령이용가
 - 7) 간략한 설명
 - 8) 게임 플레이
 - 9) 공지 등(composition including notice)
 - 10) 게임 이용시간 제한 관련 제안⁴

게임 플랫폼 이용약관 관련, 소비자에게 불공정한 약관으로 간주된 주목할만한 인도네시아 판례는 확인되지 않음. 그러나 일반적으로 플랫폼 사업자는 소비자에게 가입 및 환불 정책을 포함하여 명확하고 정확한 표현을 제공하여야 하고, 사용자의 동의가 전제 되어야 함.

모범 사례로서 약관에 아래 정보의 개요가 기재되는 것이 바람직함.

- 1) 서비스제공자 신원
- 2) 거래대상
- 3) 전자 시스템 사용 방법
- 4) 계약의 유효요건

⁴ 게임 플레이 시간에 대한 특별한 제한은 없으며, 정보통신부 규정 역시 ‘suggestion on playtime limit’를 구체적으로 명시하거나 언급하고 있지 않음. 다만 현지 로펌은 부모 또는 후견인들에게 그 자녀들이 게임을 할 때 지나치게 많은 시간을 쓰지 않도록 하기 위하여 이와 같은 내용이 포함될 수 있을 것이라고 제시하였음

인도네시아

- 5) 합의에 도달하기 위한 절차
- 6) 개인정보 및 개인 데이터 보호
- 7) 고객의 컴플레인을 위한 고객센터

1-2. 운영정책

- 질문: 게임 서비스와 관련하여 법률, 정부 기관 등에서 제시하는 운영정책 설립 가이드 등이 있는지, 게임물 사업자를 위한 운영정책 설립 가이드 등을 배포하는 경우 해당 표준이용약관을 반드시 차용해야 하는지?
- 관련 법률: 별도 규정 없음.
- 부연 설명: 전자 인터랙티브 게임 분류에 관한 정보통신부 규정은 운영 정책 수립에 대한 지침을 제공하지 않음.

1-3. 약관 개정

- 질문: 약관을 개정하는 경우 소비자에게 사전 고지하고 동의를 받도록 규정한 법률이나 규제가 있는지?
- 관련 법률: 별도 규정 없음.
- 부연 설명: 약관 개정 전에 사전 공지를 해야 한다는 등의 규정은 없음.

1-4. 약관 및 운영정책에 대한 합의

- 질문: 게임을 서비스하는 경우 약관 및 운영정책에 대한 이용자의 동의가 반드시 필요한지, 또는 이용자에 대한 고지로 동의를 갈음할 수 있는지 여부.
- 관련 법률: 전자 인터랙티브 게임 분류에 관한 정보통신부 규정, 개인정보보호법(MOCI Regulation 11/2016, PDP Law)
- 부연 설명: 개인정보보호법에 따르면 데이터 통제자는 개인 데이터(약관 및/또는 운영정책에 필수적인 부분)의 처리에 대해 이용자의 동의를 얻어야 함.

V. 개인정보보호

인도네시아

1. 개인정보 수집 및 동의

1-1. 개인정보 수집 방법(동의, 고지 등)

- 질문: 개인정보를 적법하게 수집(처리)하기 위한 방법(근거)은 어떠한 것들이 있는지?
(동의, 고지, 정보주체와의 계약 처리 및 이행을 위한 경우 등)
- 관련 법률: 전자 인터랙티브 게임 분류에 관한 정보통신부 규정 제2장, 개인정보보호법(Part II Section 2 of MOCI Regulation 20/2016, PDP Law)
- 부연 설명: 인도네시아는 최근 전자시스템뿐만 아니라 개인정보를 수집하고 처리하는 모든 경우에 적용되는 개인정보보호법을 제정함. 해당 개인정보보호법은 개인정보를 수집함에 있어 다음과 같은 일반 원칙을 규정함.
 - 데이터 주체의 서면 또는 기록상 명시적 동의를 기반으로 하여야 함.
 - 구체적이고 투명하게 수행되어야 하고 관련 법률을 준수하여야 함.

(서면 또는 기록상) 동의를 얻기 위하여 데이터 통제자는 다음의 정보 범위를 정보 주체에게 전달하여야 함. 실무적으로 이러한 내용은 수집 범위에 대한 정보를 요약하여 기재한 개인정보처리방침에 링크를 통하여 제공하는 것이 허용됨.

1) 데이터 처리의 법적 근거 2) 데이터 처리의 목적 3) 처리할 데이터의 종류 4) 보존 기간 5) 수집된 정보의 세부 사항, 6) 처리 기간 및 7) 정보주체의 권리.

앞서 언급한 정보의 범위에 변경이 있는 경우 데이터 통제자는 정보주체에게 이를 통보하여야 함.

1-2. 개인정보 제3자 제공 방법(동의, 고지 등)

- 질문: 개인정보를 제3자에게 적법하게 제공하기 위한 방법(근거)은 어떠한 것들이 있는지? (동의, 고지, 정보주체와의 계약 처리 및 이행을 위한 경우 등)
- 관련 법률: 전자 인터랙티브 게임 분류에 관한 정보통신부 규정 제28조 (f), 개인정보보호법(Article 28 (f) of MOCI Regulation 20/2016, PDP Law)
- 부연 설명: 일반적으로 데이터 통제자가 데이터를 제3자에게 이전하려면 데이터 이전에 관한 계약이 있어야 함.

1-3. 아동 개인정보 수집

- 질문: 한국의 경우처럼 아동(한국의 경우 만 14세 미만)의 개인정보를 수집 · 이용 · 제공하려면,

인도네시아

법정대리인의 동의를 받아야 하는 규제가 존재하는지? 혹 동의가 불필요 하다면, 어떠한 방법을 적법 처리 근거로 활용할 수 있는지? 법정대리인의 동의를 받아야 한다면, 그 방법이 구체적으로 규정되어 있는지? (이메일 인증, 전자서명, 서면 동의, 전화 동의 등), 위 규제가 존재하는 국가의 개인정보보호법 상 아동의 연령은? 사업자는 아동의 개인정보 관련 권리를 어떻게 보장해야 하는지? (법정 대리인이 권리행사를 대신할 수 있는지 여부 등) 해당 법률을 위반 했을 때 벌칙 조항은 어떻게 되는지?

- 관련 법률: 민법 제330조, 전자결제 시스템 구현에 관한 정부 규정 제46조, 전자 인터랙티브 게임 분류에 관한 정보통신부 규정 제1조 제4항, 개인정보보호법(Article 330 of the Indonesian Civil Code, Article 46 of GR 71/2019, Article 1(4) MOCI Regulation 20/2016, PDP Law)
- 부연 설명: 위에서 설명한 것처럼 미성년자(일반적으로 만 21세 미만 또는 아직 결혼하지 않은 사람)의 전자 계약 체결은 부모/보호자의 인도네시아어(dual language는 허용됨)로의 서면 동의(명시적인 opt-in 동의)를 전제로 하고, 미성년자의 개인정보는 개인정보보호법에 따라 보호되며, 위반시 제재를 받음
개인정보보호법 제25조에서는 아동의 개인정보 처리를 특별한 방법으로 실시하여야 한다고 구체적으로 규정하고 있으나, 개인정보보호법에서는 미성년자의 개인정보를 처리하기 전에 부모 및 후견인의 동의를 받는 방법에 대하여 구체적으로 규정하고 있지는 않음.
현지 로펌에서는 정보보호기관에서 상세한 지침을 내릴 때까지는 실제 플랫폼에서는 (그 내용을) 이용약관에 아래와 같이 포함시킬 수 있을 것이라고 제안함
 - o 서비스를 이용하기 위해서는, 귀하는 더 높은 경우 적어도 귀하 관할지역의 관계법령에 의거 허용되는 최소 연령 (“최소 연령”) 이내에 들어야 합니다. 최소연령 미만인 사람이 서비스를 이용하는 것은 불법이며 허용되지 않습니다. 서비스를 이용함으로써, 귀하는 귀하가 위에서 언급한 요건을 충족함을 진술 및 보증합니다. 귀하가 이 요건을 충족하지 못하는 경우, 귀하는 서비스에 접속하거나 이용할 수 없습니다.
 - o 귀하의 연령이 13 세와 18 세 사이 (또는 최소연령과 귀하의 거주지에서 법적 성년 사이, 즉 “미성년자”)인 경우, 귀하는 그 계약에 구속되기로 동의하는 부모 또는 법정 후견인 (“대리인”)의 감독 하에서만 서비스를 이용할 수 있습니다.
귀하는 당사에 아래와 같이 진술합니다: (i) 귀하는 적어도 최소연령이거나 아니면 당사가 귀하 관할지역의 법률에 따라 동의를 얻도록 귀하 부모 또는 후견인의 연락처정보를 당사에 제공할 것입니다. 그리고 (ii) 귀하가 미성년자인 경우, 귀하는 그 계약에 구속되기로 동의하는 대리인의 동의와 감독 하에서만 서비스를 이용할 수 있으며 서비스의 이용은 개인적인 목적을 위한 것입니다. 당사는 귀하에게 귀하 대리인의 동의 또는 귀하의 연령에 대한 증빙을 제공하도록 요구할 수 있습니다. 당사는 또한 귀하가 당사에 진술한 내용 중 어느 것이라도 사실이 아니라는 것을 당사가 알게 되는 경우에는 귀하의 서비스 이용을 해지할 수 있습니다. 귀하는 귀하가 미성년자인 경우, 귀하가

서비스 또는 당사가 제공한 다른 제품이나 서비스의 이용을 시작하기 전에 귀하의 대리인(들)이 이용약관과 개인정보취급방침을 읽고 그 내용에 동의하였음을 분명히 밝힙니다. 당사는 그들을 대리인으로 하는 미성년자들로 하여금 서비스를 이용하도록 허용하는 대리인들에게 온라인의 안전성은 물론 콘텐츠의 등급과 서비스에서 발견될 수 있는 우발적인 부적절한 콘텐츠에 관하여 그 미성년자들과 대화할 것을 권고합니다. 대리인들은 그들이 대리하고 또한 대화형 서비스를 이용하도록 허용한 미성년자들에 대한 잠재적 위험을 그들이 알도록 해야 합니다. 대리인들은 그들이 대리하는 미성년자들의 행위 또는 부작위에 대하여 법적 책임을 집니다.

1-4. 개인정보 처리 위탁(동의, 고지, 수탁 업체 계약방법)

- 질문: 개인정보를 처리를 외부 업체에게 위탁하려는 경우 정보주체의 동의를 얻어야 하는지? 동의를 얻지 않아도 된다면, 그 적법성을 어떻게 확보할 수 있는지? (정보주체에게 고지, 개인정보처리방침 공개 등), 개인정보 처리를 위탁받아 수행하는 자(수탁업체)와 체결해야 하는 문서가 있는지? (한국의 경우 개인정보보호법 제26조에 따라 문서로 업무를 위탁하여야 함), 위탁업체가 수탁업체를 관리감독할 의무가 있는지? 있다면, 그 관리감독 방법은 무엇인지? 개인정보 수탁업체가 개인정보 관련 사고를 발생시킬 경우 그 책임은 누가 지는지? (수탁업체가 온전히 그 책임을 짐. 위탁업체가 그 책임을 짐 등)

- 관련 법률: 전자 인터랙티브 게임 분류에 관한 정보통신부 규정 제1조 제4항, 개인정보보호법 (Article 1(4) MOCI Regulation 20/2016, PDP Law)

- 부연 설명: 개인정보보호법상 데이터 처리자로서 제3자를 통해 정보를 처리하려면 데이터 통제자가 정보주체의 동의를 얻어야 한다고 규정하고 있음.

둘 이상의 데이터 통제자가 데이터 처리 활동을 수행하는 경우 다음 사항이 필요함.

- 데이터 통제자 간의 역할, 책임 및 관계에 관한 합의
- 합의된 목적 및 처리방법,
- 공동 임명된 연락 담당자

개인정보보호법에 따르면 데이터 통제자는 데이터 처리자가 목적 외로 개인정보의 처리를 수행하는 경우를 제외하고는, 데이터 처리자 및 제3자의 오용(예컨대 불법적인 개인 정보 처리 및 접근)을 모니터링하고 이에 대하여 책임을 져야 함.

개인정보보호법에 따르면 데이터 통제자는 1) 데이터 처리의 모든 활동을 기록하고 2) 데이터 통제자의 관리 하에 처리 활동에 관련된 각 당사자를 감독하며 3) 개인정보를 무단 처리로부터 보호하고 4) 데이터에 대한 불법 접근을 방지하여야 함.

인도네시아

1-5. 쿠키수집

- 질문: 쿠키를 수집(동의 등) 및 이용과 관련하여 규제가 있는지 있다면, 해당 법을 만족시키기 위한 적법한 쿠키 수집(동의 등) 방법은 무엇인지, 만약 동의를 받아야 한다면, 쿠키 동의가 면제될 수 있는 조건은 무엇이 있는지?
- 관련 법률: 전자 인터랙티브 게임 분류에 관한 정보통신부 규정, 개인정보보호법(MOCI Regulation 20/2016, PDP Law)
- 부연 설명: 쿠키 수집 방법에 관한 구체적인 규정은 없으나, 정보주체의 동의가 필요할 것으로 보임. 실무적으로도 웹사이트는 일반적으로 이용자에게 쿠키 사용에 대하여 알리고 있음. 현지 로펌에 따르면 실무적으로 쿠키정보 수집과 관련하여 배너가 ‘클릭하여 승인하는 방식(click-to-accept mechanism)’을 제공하면 충분하다고 함

2. 개인정보 처리

2-1. 개인정보 파기

- 질문: 개인정보를 파기해야 하는 의무가 있는지, 어떠한 경우 파기해야 하는지, 개인정보를 파기해야 한다면, 한국의 전자상거래 법, 통신비밀보호법과 같이 별도의 정보를 보관하도록 하는 특별 규정이 있는지? (접속기록 3개월, 표시/광고에 관한 기록 6개월, 계약 또는 청약철회 등에 관한 기록 5년, 대금 결제 및 재화공급등에 관한 기록 5년, 소비자의 불만 또는 분쟁처리에 관한 기록 3년)
- 관련 법률: 전자 인터랙티브 게임 분류에 관한 정보통신부 규정 제19, 20조, 개인정보보호법(Article 19 and 20 of MOCI Regulation 20/2016, PDP Law)
- 부연 설명: 금융거래와 관련된 자료의 경우의 보관기간은 10년이며, 기타 자료의 보관기간은 5년임. ‘기타자료’에는 적어도 아래 항목에 관한 자료 및 정보가 포함됨.
 - 고객
 - 전자 오퍼 및 승낙
 - 전자 확인
 - 대금지급 확인
 - 물품 선적상태
 - 거래상의 클레임 및 분쟁

인도네시아

- 전자 계약
- 거래된 물품 및/또는 서비스의 종류.

5년 이상 저장된 개인정보는 삭제할 수 있음. 정보주체로부터의 삭제 요청은 해당 법률에 따라 수행되어야 함.

최근 통과된 개인정보보호법은 개인정보의 삭제와 파기를 구분하고 있음. 위 법은 다음의 경우 데이터 처리자가 개인정보를 삭제하도록 규정함

- 1) 개인정보가 더 이상 개인정보 처리에 필요하지 않은 경우
- 2) 정보주체가 개인정보 처리에 대한 동의를 철회한 경우
- 3) 정보주체로부터 요청을 받은 경우
- 4) 개인정보가 불법행위를 통하여 취득된 경우

한편, 데이터 통제자는 다음의 경우 개인정보를 파기하여야 함

- 1) 개인정보의 보존 기간이 만료된 경우
- 2) 정보주체로부터 요청받은 경우
- 3) 어떠한 형태의 분쟁 해결과도 관련이 없는 경우
- 4) 개인정보가 불법행위를 통하여 취득된 경우

위와 같이 데이터 통제자가 개인정보를 삭제 또는 파기한 경우 이를 정보주체에게 알려야 함.

2-2. 장기 미 접속 계정 휴면 처리 방법

- 질문: 한국의 개인정보보호법과 같이 1년간 서비스를 이용하지 않는 이용자의 개인정보를 파기 또는 분리보관 해야 하는 규제가 있는지, 있다면, 휴면처리를 어떻게 처리해야 하는지?
- 관련 법률: 개인정보보호법(PDP LAW)
- 부연 설명: 최근 통과된 개인정보보호법은 휴면/비활성 계약을 특별히 규제하지는 않으나, 데이터 통제자들이 더 이상 필요하지 않은 모든 개인정보를 삭제하여야 하는 요건을 명시하고 있음.

2-3. 개인정보 처리 방침

- 질문: 한국의 경우 법령에 의해서 개인정보처리방침에 필수적으로 기재해야 하는 내용이 정해져 있음. 이와 유사하게 법적으로 필수적으로 기재해야 하는 내용이 있는지. 그리고 필수는 아니지만 가이드라인 등을 통해 기재가 권장되는 내용이 있는지, 개인정보 처리방침을 어떻게 공개해야 한다는 사실을 정한 규제가 있는지?
- 관련 법률: 개인정보보호법(PDP LAW)

인도네시아

- 부연 설명: 데이터 통제자는 다음의 정보 범위를 데이터 주체에게 전달하여야 함.

1) 데이터 처리의 법적 근거 2) 데이터 처리의 목적 3) 처리할 데이터의 종류 4) 보존 기간 5) 수집된 정보의 세부 사항, 6) 처리 기간 및 7) 정보주체의 권리

이용자에게 개인정보 수집에 관한 동의를 받을 때 위 정보가 기재된 개인정보처리방침이 제공되어야 할 것으로 생각됨.

2-4. 개인정보 이용내역 통지

- 질문: 한국의 경우 개인정보보호법 제39조의8(개인정보 이용내역의 통지)에 따라 연 1회 이용자에게 개인정보의 이용내역을 통지해야 하는데, 이와 유사한 규제가 있는지, 있다면, 어떠한 방법으로 이용자에게 통지해야 하는지? 만약 통지 수단 (이메일, 핸드폰 번호 등)이 없다면 이용내역을 통지하지 않아도 되는지?

- 관련 법률: 개인정보보호법(PDP LAW)

- 부연 설명: ‘1-1. 개인정보 수집 방법’의 부연 설명에서 기술한 바와 같이, 개인정보보호법상 데이터 통제자는 개인정보의 사용 범위를 정보주체에게 명확하게 알려야 하고, 정보 범위에 변화가 있는 경우 통지하여야 함(실무상 이메일을 통해 통지가 이루어질 수 있음).

참고로 개인정보보호법에 따르면 합병, 인수 또는 기타 데이터 통제자(data controller)와 관련된 기업 행위에 관한 경우를 제외하고는 통지에 관한 구체적인 요건 (예컨대, 통지 주기)을 특별히 규정하지 않고 있음. 이에 대하여는 추후 정보보호기관에서 내리는 자세한 지침이 적용될 수 있음.

2-5. 해외 사업자의 국내 대리인 지정

- 질문: 한국의 경우 개인정보보호법 제39조의11(국내대리인의 지정)에 따라 국내에 주소 또는 영업소가 없는 정보통신서비스 제공자는 이용자수/매출액을 고려하여 국내 대리인을 지정할 의무가 있는데 이와 유사한 규제가 있는지, 있다면 국내 대리인을 지정해야 하는 기준은 어떻게 되는지, 국내 대리인을 지정해야 한다면 그 사실을 관계 당국에 보고해야 하는 의무가 있는지 아니면 개인정보처리방침에 공개만 해 두어도 되는지?

- 관련 법률: 전자상거래에서의 사업허가, 광고, 개발 및 감독에 관한 무역부 규정(제15조) (Article 15 MoT Regulation 50/2020)

- 부연 설명: 국내 대리인은 해외 사업자를 대신하는 현지 법인을 의미한다고 가정할 때, 전자상거래에서의 사업허가, 광고, 개발 및 감독에 관한 무역부 규정에 따르면 아래 기준을 충족하는 사업자는 자신의 행위를 대신할 수 있는 인도네시아 국내 대리인을 지정하여야 함.

인도네시아

- 1) 거래수: 인도네시아에서 연간 1,000명 이상의 소비자와 거래하는 경우
- 2) 배송수량: 매년 인도네시아 소비자에게 1,000개 이상의 패키지를 배송하는 경우

다만, 비영리법인을 대신하여 활동하는 경우에는 국내 대리인 지정을 요구하지 않음.

2-6. 국외 이전 방법(동의, 방법, 동의 시 고지사항)

- 질문: 해외 이용자의 개인정보를 국외로 이전하기 위한 방법은 무엇이 있는지?(동의, 개인정보처리방침 공개, 특별한 규제 없이 자유롭게 이전 가능 등)
- 관련 법률: 개인정보보호법(PDP LAW)
- 부연 설명: 개인정보보호법은 역외 데이터 전송을 규제하고, 데이터 통제자는 지정된 국가가 개인정보보호법과 동일하거나 더 높은 데이터 보호 수준을 갖도록 보장하여야 함. 만약, 위 사항이 이행되지 않는 경우 데이터 통제자는 1) 적절하고 구속력 있는 데이터 보호가 이루어지는지 확인하고 2) 정보주체의 승인을 얻어야 함. 데이터 전송 이슈는 추후 정부에서 더욱 규제될 것으로 보임.

2-7. 광고성 정보(수신, 동의, 고지, 발송, 방법)

- 질문: 한국의 정보통신망법과 같은 광고성 정보(이메일, 핸드폰 번호, 모바일 앱 푸쉬) 발송에 적용되는 규제가 있는지, 있다면 광고성 정보를 보낼 때 지켜야 하는 표기 의무가 있는지(제목 맨앞 (광고) 표기, 수신거부 조치, 사업자의 물리적 주소 등), 이용자에게 광고성 정보를 보내기 위한 조건은 어떻게 되는지(명시적인 사전 수신동의 등)
- 관련 법률: 개인정보보호법, 전자결제 시스템 구현에 관한 정부 규정, 전자상거래 시스템에 관한 정부 규정, 광고윤리규정(PDP Law, GR 71/2019, GR 80/2019, Indonesian Advertising Code of Ethics)
- 부연 설명: 일반적으로 광고에 포함된 정보는 소비자보호법을 준수하여야 함. 또한 광고윤리규정은 SMS를 통해 공유되는 광고는 소비자가 구독을 취소할 수 있는 절차를 제공하여야 한다고 상세히 규정하고 있음. 이는 실무상 광고가 이메일을 통해 전달되는 경우에도 마찬가지이고, 소비자가 구독을 취소할 수 있는 플랫폼이 필요함.

이메일 또는 SMS를 통하여 이용자에게 발송되는 경우, ‘광고’ 라고 표시하여야 할 의무 규정은 없음.

2-8. 데이터 국지화

인도네시아

- 질문: 자국민의 개인정보를 반드시 현지에 저장해야 한다는 현지화 규제가 있는지, 있다면 그 대상이 되는 개인정보의 범위가 있는지? (모든 개인정보, 특정 정보만 현지에 저장 등)
- 관련 법률: 개인정보보호법, 전자상거래 시스템에 관한 정부 규정 제25조(PDP Law, GR 80/2019)
- 부연 설명: 개인정보보호법은 어떠한 종류의 개인정보 처리(저장 포함)도 정보주체의 동의에 근거하여야 한다고 규정하고 있음. 전자상거래 플랫폼에 적용되는 저장에 대한 요구사항은 ‘I. 결제 및 환불 관련, 6-2. 거래기록 보존’ 부분 참조.

2-9. 개인정보보호법 적용가능성

- 질문: 자국내 사업장이 없는 해외사업자에게 해당 국가의 개인정보보호법률이 적용되는지?
- 관련 법률: 개인정보보호법(PDP Law)
- 부연 설명: 개인정보보호법은 국내 영업소가 없는 해외 사업자를 포함한 모든 사업자에 대하여 적용됨.

3. 개인정보보호

3-1. 이용자 개인정보 권익보호방법

- 질문: 이용자에게 보장해 주어야 하는 개인정보 관련 권리가 있는지(열람권, 정정권, 이동권, 처리정지권, 삭제권), 있다면 각 권리를 행사하기 위한 조건이 있는지?(무제한으로 행사가능, 사업자가 합리적인 이유가 있다면 제한 가능 등)
- 관련 법률: 개인정보보호법(PDP LAW)
- 부연 설명: 정보주체는 1) 개인정보의 명확성, 법률상 이익, 요청 목적 및 이용에 대한 정보를 얻을 권리 2) 개인정보를 요청하는 당사자에게 책임을 물을 수 있는 권리가 있음.

일반적으로, 모든 정보주체는 다음과 같은 자격을 가짐

- 데이터 통제자에 의하여 처리되기 전에 개인정보를 완성
- 개인정보에 대한 접근
- 법률 및 규정에 따라 정보 처리를 중지하고 정보를 제거 또는 삭제
- 데이터 통제자에 대한 정보처리 동의의 철회

인도네시아

- 정보처리 목적에 따라 비례적으로 그 처리를 지연하거나 제한

정보주체는 상기 권리를 행사하기 위하여 데이터 통제자에 의하여 기록된 어플리케이션을 통하여 신청서를 제출하여야 함.

데이터 통제자는 정보주체가 정보처리 동의를 철회한 날로부터 3일 이내에 처리를 중지하여야 함. 데이터 통제자가 정보주체로부터 정보처리 활동을 지연 또는 제한 요청을 수신한 경우에도 동일함.

3-2. 개인정보 침해에 대한 보상보험 요건

- 질문: 정보주체의 개인정보 관련 사고(유출, 노출, 훼손, 분실 등)가 발생할 경우 정보주체에게 고지해야 하는 의무가 있는지, 고지 의무가 있다면 몇명 이상의 개인정보 사고 시 그러한 의무가 부과되는지, 고지 방법이 규정되어 있는지(홈페이지에 사고 사실 공개, 개별 연락 (이메일, 전화 등)), 정보주체에게 고지해야 할 경우 고지 시간이 규정되어 있는지 (사고 사실을 인지한 순간부터 1주일 이내 등), 정보주체의 개인정보 관련 사고(유출, 노출, 훼손, 분실 등)가 발생할 경우 관계당국에 신고해야 하는 의무가 있는지, 신고 의무가 있다면 몇명 이상의 개인정보 사고 시 그러한 의무가 부과되는지, 신고 기간이 정해져 있는지?(사고 사실을 인지한 순간부터 1주일 이내 등)

- 관련 법률: 개인정보보호법(PDP LAW)

- 부연 설명: 정보처리 관련 규정 위반으로 인한 개인정보침해의 경우 정보주체는 손해배상을 청구할 권리를 가짐. 한편 위반 통보 요건 관련, 데이터 통제자는 데이터 보호 및 규제 기관에 3일 이내에 아래 내용을 포함한 서면 통지를 하여야 함.

- 유출된 개인정보
- 개인정보가 언제 어떻게 유출되었는지
- 유출된 개인정보를 처리 및 복구하기 위하여 수행된 노력

개인정보보호의 실패가 공공서비스에 지장을 초래하거나 공익에 중대한 영향을 미칠 우려가 있는 경우에는 개인정보보호법 제46조 제3항에 따라 데이터 통제자는 그 실패사실을 공개하여야 함.

3-3. 데이터 침해에 대한 보상

- 질문: 한국은 개인정보보호법 제39조의9(손해배상의 보장)에 따라 손해배상책임의 이행을 위해 보험 또는 공제에 가입하거나 준비금을 적립하는 등 필요한 조치를 하여야 하는데 이와 유사한 규제가 있는지?

- 관련 법률: 개인정보보호법(PDP LAW)

인도네시아

- 부연 설명: 개인정보보호법에 따르면 정보주체는 개인정보 처리 위반에 대하여 소송을 제기하고 손해배상을 청구할 수 있음.

3-4. 개인정보 유출 손해배상 보험

- 질문: 개인정보 규제(법령)를 위반하거나 개인정보 사고가 발생한 경우 과태료, 과징금 등은 최대 얼마까지 부과되는지?
- 관련 법률: 개인정보보호법(PDP LAW)
- 부연 설명: 개인정보보호법은 다음과 같은 행정, 형사상 책임을 규정함.
 - 행정제재: 1) 서면 경고, 2) 모든 정보 처리 활동의 일시 중단 3) 개인정보 파기, 4) 과태료(연소득 또는 수익의 최대 2%) 등
 - 형사제재: 자신의 이익 또는 타인에게 위해를 가할 목적으로 고의로 허위 개인정보를 작성하거나 개인정보를 조작한 개인에 대해서는 6년 이하의 징역 또는 60억 루피아 이하의 벌금형에 처할 수 있고, 개인정보를 불법적으로 공개 및 사용하는 개인에 대하여는 5년 이하 및 50억 루피아 이하의 벌금형에 처할 수 있음.
 - 한편, 법인이 위와 같은 범죄 행위를 한 경우에는 다음과 같은 형사책임을 부담함.
 - 1) 범죄로 인하여 회사가 취득한 소득 및/또는 자산의 몰수
 - 2) 전체 또는 일부 자산의 동결
 - 3) 특정 행위 수행의 영구 금지
 - 4) 회사 영업의 전부 또는 일부 폐쇄
 - 5) 보류 중인 의무를 수행하기 위한 지도
 - 6) 손해배상 지급
 - 7) 라이선스 취소 및/또는 8) 회사의 해산

위 1)항의 “회사가 취득한 소득 및/또는 자산”의 경우, 개인정보보호법상 인도네시아 내에서 발생한 것에 한정되는지, 전세계에서 발생한 것인지 상세히 언급하고 있지 않음. 이에 대하여는 정보보호기관의 자세한 지침(추후 대통령령으로 제정될 지침)이 적용될 수 있을 것임.

참고로 개인정보보호법에서는 ‘자산(revenue)’에 대하여 다음과 같이 정의하고 있음:

“그 기간 동안 기업체의 정상적인 활동과정에서 발생하는 것으로서 투자자들의 기여와 관계없이 결과적으로 자기자본을 증가시키는 경제적 이익의 총 유입액”

VI. 기타 분류

1. 게임 관련 법령/규정

1-1. 게임법 유무

- 질문: 한국의 ‘게임산업진흥에 관한 법률’과 같이 게임만을 내용으로 하는 법령이 있는지, 게임을 소관하는 주무부처는 어디인지?
- 관련 법률: 전자 인터랙티브 게임 분류에 관한 정보통신부 규정(MOCI Regulation 11/2016)
- 부연 설명: 전자 인터랙티브 게임 분류에 관한 정보통신부 규정은 정보통신부가 발행한 특정 게임에 관한 규정으로, 특히 비디오 게임의 등급분류에 관한 규정임. 또한 전자정보 및 전자거래에 관한 법률(EIT LAW)와 전자결제 시스템 구현에 관한 정부 규정(GR 71/2019)에는 부정적 또는 금지된 콘텐츠의 예시를 요약한 내용이 있음.

1-2. 게임 산업 관련 규정

- 질문: 게임법이 없는 경우 타 법령에 게임과 관련된 내용을 규정하고 있는 법 조항 또는 규정이 있는지, 타 법령에서 게임과 관련된 내용을 규정하고 있다면 이를 소관하는 소관기관은 어디인지?
- 관련 법률: 저작권법, 전자정보 및 전자거래에 관한 법률(Copyright Law, EIT Law)
- 부연 설명: 게임 콘텐츠에 대한 보호에 관하여 저작권법도 적용될 수 있음.

1-3. P2E 게임 관련 규정 유무

- 질문: 게임 상의 재화를 블록체인을 통한 환전 또는 아이템 NFT 거래 등을 통해 현금화할 수 있는 게임이 허용되는지 여부 및 관련 규정 또는 법률이 있는지?
- 관련 법률: 결제서비스 제공자에 관한 은행 규정 제202조 내지 204조(Article 202 and 204 of PBI 23/2021)
- 부연 설명: 게임 내 재화는 실물 자산으로 사용할 수 없음. 또한 결제서비스 제공자에 관한 은행 규정 제202조에서는 기존의 거래 방법으로서 가상화폐(예컨대 비트코인, 이더리움)의 사용을 금지하고 있음.

1-4. NFT 거래 관련 규정 유무

- 질문 : NFT 거래에 관한 규정이 있는지?

인도네시아

- 관련 법률: 별도 규정 없음.
- 부연설명: NFT 거래에 관한 구체적인 규정은 없음. 다만 현지 로펌의 견해에 따르면, 실제 인도네시아 화폐로는 in-game item 구입만 할 수 있고, NFT가 일상적인 거래에 사용되는 재화의 대용물로 사용되지 않는다면 허용될 것이라고 함.

2. 경품 이벤트

2-1. 관련 법령

- 질문: 게임의 결과 또는 기타 게임의 이벤트 등을 통해 인게임 아이템이 아닌 현물 등을 경품으로 지급하는 경우, 경품의 가액 등을 제한해 놓은 법령이나 규정이 있는지?
- 관련 법률: 별도 규정 없음.

3. 법인 설립/서버 필수 여부 등

3-1. 국내 대리인 지정

- 질문: 한국 게임 기업이 조사 대상인 국가로 진출하고자 할 때(게임 수출 등), 진출 과정에서 해당 국가의 대리인을 지정하는 등 관련 절차가 필요한지?
- 관련 법률: 전자상거래에서의 사업허가, 광고, 개발 및 감독에 관한 무역부 규정 제15조, 전자 시스템 구축에 관한 정보통신부 규정 제2장(Article 15 MoT Regulation 50/2020, Part II of Ministry of Communication Regulation No. 5 of 2020 on Electronic System Organizers (“MOCI Regulation 5/2020”)
- 부연 설명: 현지 법인 설립 의무는 없고, 전자상거래에서의 사업허가, 광고, 개발 및 감독에 관한 무역부 규정 제15조상 조건에 해당하지 않는 이상 해외 사업자는 국내 대리인을 지정할 필요도 없음.

3-2. 법인 설립 의무

- 질문: 한국 게임 기업이 조사 대상인 국가로 진출하고자 할 때(게임 수출 등), 진출 과정에서 해당 국가에 현지 법인을 설립하는 등의 절차가 필요한지?
- 관련 법률: 전자상거래에서의 사업허가, 광고, 개발 및 감독에 관한 무역부 규정 제15조, 전자 시스템 구축에 관한 정보통신부 규정 제2장(Article 15 MoT Regulation 50/2020, Part II of MOCI Regulation 5/2020)
- 부연 설명: 위에서 설명한 것처럼 현지 법인 설립 의무는 없음. 다만 다음과 같은 경우 민간 전자시스템 사업자는 전자시스템이 일반에 공개 되기 전에 정보통신부에 등록하여야 함.

인도네시아

- 1) 인도네시아 영내에서 서비스를 제공
- 2) 인도네시아에서 사업 활동을 영위
- 3) 전자시스템이 인도네시아 영내에서 사용되거나 제공됨.

3-3. 서버 설치 의무

- 질문: 한국 게임 기업이 조사 대상인 국가로 진출하고자 할 때(게임 수출 등), 진출 과정에서 해당 국가에 서버를 설치하는 등의 절차가 필요한지?
- 관련 법률: 전자 시스템 구축에 관한 정보통신부 규정 제2장(Part II of MOCI Regulation 5/2020“)
- 부연 설명: 게임 플랫폼이 인도네시아에 데이터 센터를 설립하는 것에 대한 구체적인 요구사항은 없음. 일반적으로 민간 전자시스템 운영자는 인도네시아에서 법집행 및 모니터링 효과를 유지하는 경우(예컨대 정부 당국 또는 법집행 기관의 유효한 요청이 있는 경우 데이터에 대한 액세스를 제공함) 개인정보를 해외에서 처리하고 저장할 수 있음.

즉, 전자시스템 운영자가 전자시스템 이용자가 연루된 범죄 활동과 관련하여 수사 및 기소의 지원을 위하여 경찰 등 기관의 요청이 있는 경우 데이터에 대한 액세스를 제공하여야 하며, 이는 데이터가 해외 서버에 저장되어 있더라도 마찬가지임.

4. 외국인 투자 제한

4-1. 외국인 투자 제한 관련

- 질문: 게임산업이 외국인 투자 대상에서 제외되어 있는지?
- 관련 법률: 별도 규정 없음.

4-2. 외국인 투자 제한 업종

- 질문 : 게임산업이 외국인 투자 제한 업종에 포함되어 있는지?
- 관련 법률: 자본투자 사업분야에 관한 대통령령
- 부연 설명: 비디오 게임 퍼블리셔 또는 개발사 관련 사업부문은 외국인 투자제한 업종에 포함되지 않음.

4-3. 외국인의 국내 진출

- 질문: 외국인이 게임 산업에 진출 가능한지?

인도네시아

- 관련 법률: 별도 규정 없음.
- 부연 설명: 위 ‘3-1. 국내 대리인 지정’ 부연 설명 부분 참조.

5. 기타

5-1. 서비스 허가증(콘텐츠 제공시 승인사항)

- 질문: 한국 게임 기업이 조사 대상인 국가로 진출하고자 할 때 현지 게임 출시를 위하여 필수적으로 받아야 하는 증명서, 허가증 등이 있는지?(예, 중국의 경우 판호 발급이 필수임)
- 관련 법률: 전자 시스템 구축에 관한 정보통신부 규정 제2장
- 부연 설명: 온라인 게임 플랫폼과 기타 전자시스템 운영자들은 그들의 전자시스템을 정보통신부에 등록하여야 함.

5-2. 게임산업에 대한 세제 혜택 및 보조금

- 질문: 게임산업 관련 세액공제 등 게임산업에 대한 세제혜택이 있는지, 또는 보조금 지원정책 등이 있는지?
- 관련 법률: 재무부 규정(No relevant provision on the Ministry of Finance Regulation No. 30/PMK.010/2020 (“MoF Regulation 30/2020”))
- 부연 설명: 비디오 게임 퍼블리셔 및 개발자에 대한 세제 혜택 또는 보조금은 없음.

5-3. 게임개발자에 대한 이민지원정책

- 질문: 게임개발자 등 기술자가 해당 국가 이주시(‘기술이민’)의 지원정책이 있는지?
예시) 취업비자 신속처리, 자녀교육비 지원, 의료비 지원 등
- 관련 법률: 외국인근로자 고용에 관한 정부 규정 및 노동부 규정, 인도네시아 시민권 허용 관련 19개국에 대한 2021년 코로나 19 국가대책위원회 결정.
- 부연 설명: 일반적으로 인도네시아의 고용주는 외국인 노동자에 대한 허가를 받아야 함. 고용주는 TKA Online System⁵을 통하여 취업 및 이민 허가를 신청함.

5-4. 장애인에 대한 게임 서비스 관련 정책

- 질문: 게임 관련 장애인의 접근성 확보를 위해 준수해야할 기준 등 장애인 접근성을 위한 정책이 있는지?

⁵ <https://tka-online.kemnaker.go.id/>

인도네시아

- 관련 법률: 개인정보보호법(PDP LAW)
- 부연 설명: 개인정보보호법에 따르면 데이터 통제자는 장애인의 개인정보 처리가 특정 절차에 따라 수행되어야 함을 보장하여야 함.

5-5. 게임 저작권 침해 관련 정책

- 질문: 게임 관련 불법프로그램 및 게임저작권 침해와 관련한 별도의 정책을 시행하고 있는지?
- 관련 법률: 저작권법(Copyright Law)
- 부연 설명: 게임물은 저작권법의 보호를 받으므로, 무단 사용, 복제, 출판 또는 대중에게 전송하는 경우 저작권법에 규정된 민형사상 책임을 짐.

5-6. NFT 및 메타버스 관련 규제 체계

- 관련 법률: 별도 규정 없음.
- 부연 설명: 메타버스 관련 이니셔티브가 진행 중이라 구체적인 규제 체계가 가까운 장래에 갖추어질 지 여부는 미지수임.

글로벌 게임 정책·법제 연구

A Study on global game policies and laws

주관기관 | 한국콘텐츠진흥원, (사)한국게임산업협회

감수 | 송진(정책본부본부장)

박혁태(산업정책팀 팀장)

연구총괄 | 김현수(산업정책팀 책임연구원)

수행기관 | 법무법인(유한)태평양

연구책임 | 김태균(변호사)

발행인 | 조현래(한국콘텐츠진흥원장)

발행일 | 2023년 2월 27일

발행처 | 한국콘텐츠진흥원

주소 | 전라남도 나주시 교육길 35(빛가람동 351)

전화 | 1566-1114

홈페이지 | www.kocca.kr

기관번호_KOCCA 22-39

ISBN_979-11-6677-129-3(93600)(비매품)

*본 보고서는 한국콘텐츠진흥원(www.kocca.kr)의 <콘텐츠지식>에 게재되는 보고서로, 인용하실 때에는 반드시 출처를 밝혀주시기 바랍니다.

(문의)콘텐츠종합지원센터 “콘텐츠에 대해 알고 싶은 모든 것!1566-1114”



누구나
콘텐츠로 일상을
풍요롭게