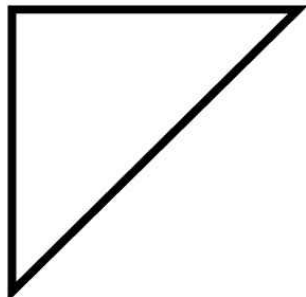


—  
인도네시아  
콘텐츠  
산업동향

Content Industry  
Trend of Indonesia

20

19





# 인도네시아 콘텐츠산업동향

CONTENT INDUSTRY TREND OF INDONESIA

2019년 10호

권(장)리

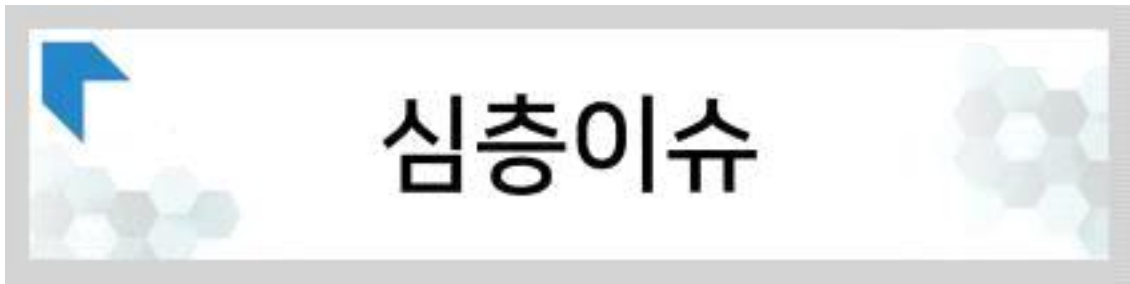
제 목

Key Word

<p>심층이슈</p>	<p>▶ <b>『인도네시아 심의 및 규정 동향』</b>          ⇒ 2018년 인도네시아 창조 경제 분야는 전체 GDP의 6.25%를 차지하고 있으며, 인터넷 경제는 2025년까지 1,000억 달러에 이를 것으로 예상하고 있음. 급격히 성장하고 있는 창조 경제에 따라 각 분야에서 심의 및 규정이 정비되어 신규로 적용되고 있으며, 특정 분야에서는 규제가 완화되고 지원책이 마련되어 성장을 촉진하고 있음. 콘텐츠 및 창조 경제 분야와 관련하여 기본적으로 인도네시아는 네거티브 규제 방식이 많이 적용되고 있으며 핀테크 및 금융 관련해서는 엄격한 허가제로 운영되는 경향이 강함. 이에 최근 개정된 심의 및 규정을 알아보고 관련 업계의 동향을 파악하고자 함</p>	<p>인도네시아          심의          방송규제          E머니          투자 규정</p>
-------------	---	--

2019.8.23

한국콘텐츠진흥원  
인도네시아 비즈니스센터



## 『인도네시아 심의 및 규정 동향』

### ◎ 작성취지

- 2018년 인도네시아 창조 경제 분야는 전체 GDP의 6.25%를 차지하고 있으며, 인터넷 경제는 2025년까지 1,000억 달러에 이를 것으로 예상하고 있음. 급격히 성장하고 있는 창조 경제에 따라 각 분야에서 심의 및 규정이 정비되어 신규로 적용되고 있으며, 특정 분야에서는 규제가 완화되고 지원책이 마련되어 성장을 촉진하고 있음. 콘텐츠 및 창조 경제 분야와 관련하여 기본적으로 인도네시아는 네거티브 규제 방식이 많이 적용되고 있으며 핀테크 및 금융 관련해서는 엄격한 허가제로 운영되는 경향이 강함. 이에 최근 개정된 심의 및 규정을 알아보고 관련 업계의 동향을 파악하고자 함

### ◎ 작성순서

- 2019년 인도네시아 국가 경제 전망 개요
- 외국인 투자 및 OTT 관련 주요 심의 및 규정 동향
- E-머니 관련 주요 심의 및 규정 동향

## 1. 2019년 인도네시아 국가 경제 전망 개요

### ● 인도네시아 국가 경제 전망 개요

- 인도네시아 정부는 2019년 실질경제 성장률을 5.2~5.5%으로 예상하고 있으며, 2019년 국가예산안(APBN 2019, Anggaran Pendapatan dan Belanja Negara 2019)에 따르면 2019년 경제성장률은 5.3%<sup>1)</sup>로 설정.

중앙 정부 예산 지출 규모는 총 2,461조 1,000억 루피아<sup>2)</sup>(중앙 정부 지출 1,634조 3,000억 루피아, 지자체 지출 826조 8,000억 루피아)임. 정보통신 분야의 GDP 성장률은 다른 산업보다 월등히 높은 10.7~11.3% 성장할 것으로 예상하고 있음.

- 4차 산업과 관련하여 전자상거래, 공유 경제, 자동화 등의 도입은 내수 산업에 큰 영향을 줄 것으로 보이며, 정보통신부에서도 관련 산업 육성 정책을 입안하였음

[표 1] 2019년 인도네시아 정보통신부 육성 정책

순번	주무부서	상세 내역
1	정보통신부	- 신속한 데이터 전송 지원을 위한 2.1GHz 및 2.3GHz 개발을 통한 고속 데이터 통신망 확대
		- 빨라빠 링(Palapa Ring) <sup>3)</sup> 케이블 네트워크 구축 가속화
		- 디지털 텔레비전 변경 가속화
		- 디지털 경제 산업 통합 노력
		- 다기능 위성 제공 및 개발
		- 개선된 품질의 상호접속통신요금 결정
		- 디지털 경제 개발

※ 출처: 인도네시아 정보통신부(KEMKOMINFO) 홈페이지

- 전자상거래 규모의 급격한 확대와 관련하여 경제조정부에서는 온라인 마켓플레이스<sup>4)</sup>에서 활동하는 각종 상품 판매자들의 데이터 수집, 매출

1) 2019년 2분기 GDP 5.07% 성장, 2019년 누적 인플레이션 2.05%(정부 목표 3.5±1% (2019년 7월 22일))

2) 2019년 7월 현재, 207조 7,700억 원 상당

3) 도서국가로써의 통신 인프라를 획기적으로 개선하기 위한 프로젝트로 전국에 걸쳐 해저케이블 35,280km, 지상 케이블 21,807km를 부설하여 34개 프로빈스(Province), 440개 도시/군에 광통신 네트워크 설치 프로젝트

4) Online Marketplace, 온라인 쇼핑몰 사업자가 판매코자 하는 제품을 사입하여 소비자에게 판매하는 방식과 다르게 온라인 마켓플레이스에 입점한 개인 판매자들이 해당 플랫폼에서 직접 상품을 올려서 매매하는 전자상거래형태. 인도네시아에서는 또꼬피디아

보고 등과 관련하여 연내에 정부 규제를 발동할 예정이었으나 지난 3월 29일 인도네시아 재정부(KEMENKEU, Kementerian Keuangan Republik Indonesia) 장관은 업계의 혼란과 전자상거래 위축을 우려하여 도입하지 않는 것으로 발표하였음

- 창조경제위원회(BEKRAF)<sup>5)</sup>는 2018년 인도네시아의 창조 경제가 전체 GDP 성장의 6.25% 기여하고, 총 1,670만 명의 고용을 일으킬 것으로 보고 하였으며, 구글/테마섹은 2025년까지 인도네시아의 인터넷 경제<sup>6)</sup>가 1,000억 달러에 달할 것으로 전망하였음

#### ● 인도네시아 스타트업 환경

- 2018년에는 최소 51개의 인도네시아 스타트업에 대하여 투자가 이루어 졌으며, 사업 분야 또한 헬스, O2O, 미디어, 전자상거래, SaaS<sup>7)</sup>, 물류 등 다양한 분야로 확장되고 있음. 이에 따라 해외 VC<sup>8)</sup>들이 활발하게 현지에서 활동하고 있으며 인도네시아 국내 대기업을 중심으로 로컬 VC들도 다수 출현하였음
- 디지털 경제 분야에서 조코 위도도 후보의 2019년 대선 주요 공약은 i) 디지털 경제 발전을 가속화하기 위한 디지털 인프라 구축, ii) 디지털 경제 관련 법적 제도 정비 및 소비자 보호 장치 마련, iii) 중소기업의 디지털 역량 강화, iv) 디지털 경제 발전을 위한 디지털 관련 인프라 구축이 있으며, 고부가가치의 산업 성장과 관련 파급력에 주목하면서

(Tokopedia), 일레브니아(Elevenia), 부까라빠(Bukalapak) 등이 이와 같은 형태에 해당 함

- 5) Badan Ekonomi Kreatif, 2015년 조코 위도도 대통령령으로 설립, 고부가가치의 창조 산업의 진흥을 위해 만들어진 장관급 기구
- 6) 인터넷 경제는 앱기반 호출 차량(rIDE Hailing), 온라인 미디어, 온라인 여행, E커머스, 온라인 콘텐츠를 포함
- 7) Software as a Service, 개인이나 기업이 소프트웨어의 여러 기능 중에서 필요로 하는 서비스만 이용 가능하도록 한 소프트웨어. 주로 인터넷을 이용하여 해당 서비스를 필요할 때 빌려 쓰는 비즈니스 모델
- 8) Venture Capital, 벤처기업에 주식투자 형식으로 투자하는 기업 또는 기업의 자본. 기술력과 장래성은 있으나 경영기반이 약하여 일반 금융기관으로부터 용자받기 어려운 벤처 기업에 주로 무담보 주식투자 형태로 투자하는 기업

2기 정부에서도 지원이 지속될 것으로 예상

## 2. 외국인 투자 및 OTT 관련 주요 심의 및 규정 동향

- 인도네시아 투자 관련
  - 인도네시아에서 외국인 i) 유한책임회사 형태의 인도네시아 자회사 (PMA, Perusahaan Penanaman modal Asing), ii) 대표사무소(RO, Representative Office)가 있음
  - PMA는 인도네시아 국내에서 상업 활동을 수행해야 하며 인도네시아 규정과 법률에 따라 허용된 사업 활동을 수행하기 위하여 적합한 법적 실체를 취득해야 함. RO는 외국 기업이 인도네시아에 설립할 수 있는 승인된 사무소로써 법적 지위가 없으며 시장조사와 연락사무소와 같이 제한적인 업무만을 수행할 수 있음. 따라서 RO는 인도네시아 내에서 사업활동(계약서 작성, 상업인보이스 발행, 대금 수령 등)을 할 수 없음
  - 인도네시아는 네거티브 투자 리스트(DNI, Negative Investment List)를 적용하고 있어 i) 외국인 투자 금지 업종, ii) 외국인 투자 제한 업종으로 구분하고 있으며 외국인 투자가 가능한 업종에 대해서 외국인의 최대 보유 지분율을 49%~95%까지 규정. DNI에 규정되지 않은 업종에 대해서 외국인 투자가 100% 가능한 것으로 해석되나 그러한 업종에 대한 투자를 진행할 경우에는 인도네시아 투자청(BKPM, Badan Koordinasi Penanaman Modal)과의 협의가 필요하며 투자와 관련한 추가적인 선행 요건이 있는지 확인이 필요함. 인도네시아 유한책임회사는 최소 2명 이상의 주주로 구성되어야 하며, 개인 또는 법인이 주주가 될 수 있음. PMA 설립부터 회사 설립 완료 이후 영업 활동을 시작하기 까지 약 2~6개월이 소요되며 회사 설립 중에 회사 주소지가 필요하기 때문에 사무실 임대도 병행되어야 함
  - 2016년에 개정 DNI가 발표되었으며, 45개 업종에 걸쳐 외국인 투자가 전면 개방되어, 특정한 조건을 전제로 외국인 투자가 100% 허용되는 것으로 변경되었음. 창조산업과 관련하여 영화 제작, 공급, 영화관 운영업

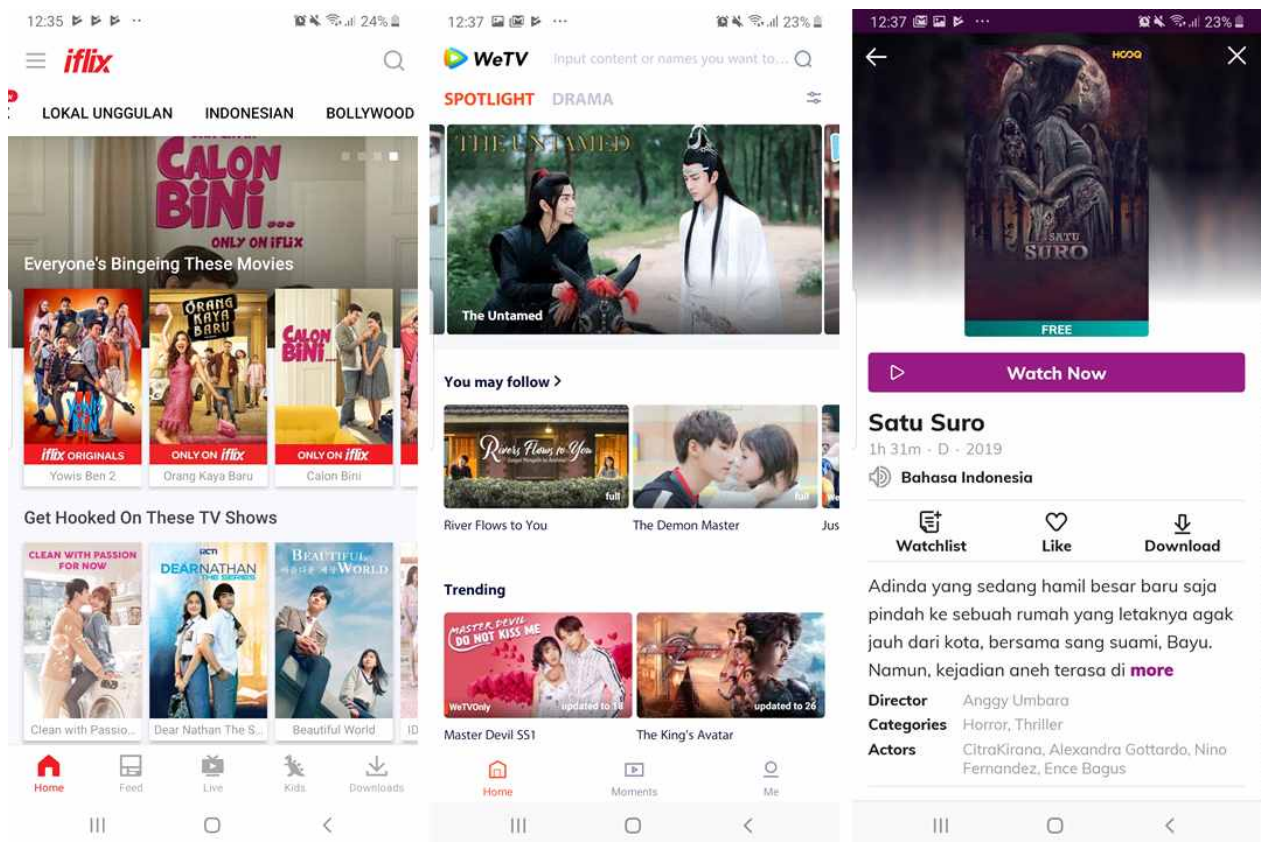


등 영화 사업 전반에 대해 외국인 투자가 전면 개방되어 외국인 투자 법인의 지분을 100% 취득할 수 있게 되었음. 전자상거래 중개서비스업에 대해서는 이전 DNI에서 따로 규정하지 않았으나 금번 개정을 통해 외국인 투자지분을 최대 49%로 축소하였음(투자금이 1,000억 루피아 이상일 경우에는 외국인 투자한도가 철폐)

● OTT<sup>9)</sup> 서비스 관련

- 인도네시아는 인터넷 접속 가능 인구가 2019년 기준 1억 4,300만 명에 달하고, 스마트폰 디바이스의 높은 보급률에 따라 일찍부터 글로벌 OTT 사업자들이 진출하여 마케팅 경쟁을 하고 있음

[그림 1] 각종 OTT 서비스 플랫폼\_아이플릭스(좌), WeTV(가운데), HOOQ(우)



※ 출처: 아이플릭스/WeTV/HOOQ 모바일 어플리케이션

9) Over The Top, 인터넷을 통하여 방송 프로그램, 영화, 교육 등 각종 동영상 미디어 콘텐츠를 제공하는 서비스

- 넷플릭스, 아마존, 아이플릭스(iflix), 후(Hooq), 비유(Viu), 캐치플레이(CatchPlay), 젠플릭스(Genflix) 등이 경쟁하는 가운데 2023년까지 약 1억 7,300만 달러 시장 규모로 성장할 것으로 예상
  - OTT 시장이 커지면서 해당 플랫폼을 통해 인도네시아에 동영상 콘텐츠를 유통시키는 사업자들에 대한 각종 규제 및 세제 적용 여부가 큰 관심을 받아왔으며, 결국 인도네시아 정보통신부에서는 2017년 OTT 사업자를 대상으로 하는 규제를 발표하였음
  - 동 규정<sup>10)</sup>에서는 인도네시아의 인터넷 기간망을 이용하는 국내외 OTT 사업자들에게 세제를 부과하기 위함이며, 해외 OTT 사업자에게는 최소 국내법인 및 사업장 설립을 의무화하고 있음. 아울러 해외 OTT 사업자는 서비스를 개시하기 전에 세무등록번호, 서비스 내용, 개인 유저 보호를 위한 CS센터에 관련한 정보를 정보통신부에 제출 및 등록하여야 하며, 계약서 작성, 서비스 제공, 요금 지불 등 특정 상업 활동에 대해서는 인도네시아 국내에서만 진행해야 할 것을 규정하고 있음
  - 데이터 보호 시스템, 데이터 프라이버시 보호 정책, 콘텐츠 필터링 시스템을 갖추어야 하며, 인도네시아 방송법에 맞지 않는 콘텐츠 방영에 대해서는 삭제 및 수정 요청에 따라야 함
- 기타 심의 및 규정
- 온라인 및 모바일 게임에 대하여 2016년 7월에 인도네시아 정보통신부에서는 연령별 등급제를 발표했음. 전체 이용가, 3세, 7세, 13세, 18세 이상 이용가로 분류. 게임과 관련하여 밝혀야 할 의무가 있는 사항은 게임 제목, 장르, 출시 일자, 버전, 게임 설명, 각 게임에 대한 플레이 권장 시간 정보이며, 등급과 상관없이 환금성이 있는 게임은 서비스 불가
  - 등급을 취득하는 방법은 게임등급시스템 온라인 웹사이트(www.igrs.id)에서 등록 후, 동 위원회에서 심사를 통해 등급 부여를 시행하고 있음. 등록 후 자체적으로 등급을 부여하여 게임 출시가 가능하여 실질적인 법 제재를 가하고 있지 않은 상황이나 게임 등급과 관련한 시스템을 도입했다는

10) Director general of Tax issued circular letter No. SE - 04/PJ/2017



- 점에서 근시일내에 관련 규정의 도입이 있을 수 있음을 시사함
- 이 밖에 텔레비전 방송 프로그램에 대해서도 인도네시아 방송위원회 (KPI)<sup>11)</sup>에서 전반적인 규제 권한을 가지고 있으며, 인도네시아의 모든 방송 프로그램에 대하여 24시간 모니터링 하고 1년치 방영분을 직접 저장하고 있음. 방송위원회의 내부 위원회에서 프로그램 내용을 확인 후에 경고, 제재 등에 대한 실질적인 조치를 진행함. 다만 인도네시아 방송위원회는 방송프로그램에 대한 사전검열 권한은 없으나 2016년 인도네시아 의회에 TV 방송 프로그램에 대한 사전검열 권한 부여를 목적으로 한 법률 개정을 요청하였으며 사회적인 반발에 부딪혔던 다 있음. 신체 노출과 관련한 선정성에 대한 검열과 사회적인 인식이 매우 보수적인 편이며 이에 따라 애니메이션이라 할지라도 수영복과 같은 관련 장면이 모자이크 처리하는 등의 자체 검열이 매우 엄격한 편

### 3. E머니 관련 주요 심의 및 규정 동향

- E-머니 (Electronic Money)
  - 인도네시아 중앙은행(Bank Indonesia)은 2018년 5월 E머니에 대한 새로운 추가 규정<sup>12)</sup>을 발표하였음. E머니는 서버나 전자칩과 같은 시스템에 저장하는 전자화폐로 정의하며, 실물 카드를 동반하는 선불카드 방식과 서버에 저장하는 전자지갑 방식으로 나뉨
  - 선불카드 방식의 경우 팔찌형, 카드형 등으로 실물을 가지고 있어 단말기를 통하여 접촉에 따라 지불이 가능하기 때문에 지하철을 비롯한 각종 공공 교통수단 요금, 오프라인 가맹점 단말기를 통한 재화구매 등 오프라인에서 사용. 전자지갑 방식의 경우 가상계좌송금, 신용카드 연동 등을 통하여 가상의 E머니를 생성하고, 이를 주로 온라인 간 거래에 이용하는 방식임. 하지만 현재에는 전자지갑 방식의 고페이(Go-Pay) 및 오보 캐쉬(OVO Cash)의 경우에도 오프라인 가맹점에서 QR코드를 스캔하여 차감함으로써

11) Komisi Penyiaran Indonesia

12) PBI No. 20/2018

## 재화 및 서비스에 대하여 대금 지불 할 수 있음

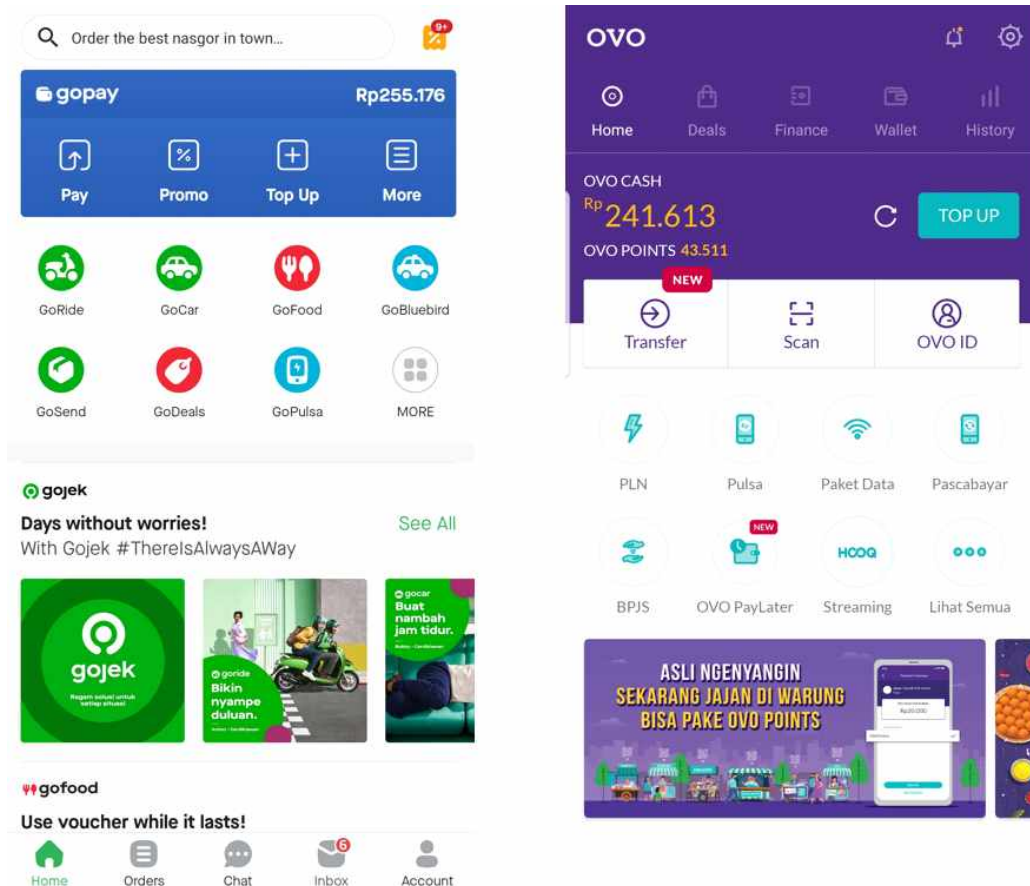
[표 2] 인도네시아 주요 E-머니 프로덕트 및 발행자

순번	발행회사	허가 취득일	상품명
1	PT. Artajasa	2012년 11월	MYNT E-Money
2	PT. Bank Central Asia	2009년 7월	Flazz
3	PT. Bank CIMB Niaga	2013년 3월	Rekening Ponsel
4	PT. Bank Mandiri	2009년 7월	Mandiri E-Money
5	PT. Bank Permata	2013년 1월	BBM Money
6	PT. Bank Rakyat Indonesia	2010년 12월	Brizzi
7	PT. Telkomsel	2009년 7월	T-Cash
8	PT. XL Axiata	2011년 3월	XL Tunai
9	PT. Dompot Anak Bangsa	2014년 9월	Go-Pay
10	PT. Visionet Internasional	2017년 8월	OVO cash
11	PT. Airpay International	2018년 11월	Shopee pay
12	PT. Bank Sinarmass	2018년 12월	Simas E-Money
13	PT. Transaksi Artha	2019년 2월	Otto Cash

※ 출처 : 인도네시아 비즈니스센터 자체 조사

- 2018년 인도네시아 E머니 거래량은 총 33억 달러에 이르러 은행계좌 개설률이 낮은 현지에서 금융 거래를 위한 좋은 대안이 되어가고 있음. 2019년 5월 현재 총 38개 E머니 사업자가 있으나 고페이(Go-Pay, 고젝)과 오보(OVO, 그랩) E머니가 가장 큰 범용성을 가지고 있음

[그림 1] 각각 고페이(좌), 오보캐쉬(우) E머니 서비스(전자지갑 방식)



※ 출처 : 인도네시아 비즈니스센터 자체 조사

- 추가 규정에서는 E머니 발행자를 Front End와 Back End로 구분. 각각 Front End는 E머니 소비자를 직접 상대하면서 재화나 서비스를 공급함에 있어 발행자와 사용자를 중계하는 업체이며, Back End는 E머니를 발행함에 있어 직접 E머니 소비자를 상대하지 아니하면서 발행/중계/사용 주체 간에 정산과 대사를 수행하는 페이먼트와 관련한 인프라 서비스를 제공하는 업체로 구분. 하나의 E-머니 업체가 Front End 및 Back End 역할을 동시에 수행할 수 없으며, 또한 하나 업체가 하나의 E-머니 라이선스로 1개 이상의 Non-Bank 시스템 사업자의 대주주가 될 수 없으며, 각 Front end 및 Back End 역할을 수행하는 E-머니 사업자의 대주자가 될 수 없음
- 은행이 아닌 E-머니 사업자의 경우 외국인 투자 지분이 49%로 제한되며, 본 추가 규정이 발효되기 이전에 허가를 취득한 외국인 사업자의 경우에도

동일하게 적용되며 은행이 아닌 E-머니 사업자의 경우 5년간 대주주의 지위가 변경될 수 없음. 최소 자본금에 대한 규제가 강화되어 은행이 아닌 E-머니 사업자의 경우 30억 루피아의 자본금이 필요함

[그림 3] 만디리은행에서 발행한 Mandiri E-Money (선불카드 방식)



※ 출처 : 만디리은행 홈페이지 ([www.bankmandiri.co.id](http://www.bankmandiri.co.id))

- E-머니 라이선스의 허가 기간은 5년이며, 연장을 위해서는 기존 허가의 만기 6개월 이전에 인도네시아 중앙은행에 서면 신청서가 접수되어함. 이번 개정 이전에 E-머니 라이선스를 취득한 경우에는 본 개정일 발효일로부터 5년간 허가가 유효함
- 인도네시아 중앙은행은 E-머니 사업자의 대주주, 등기이사, 은행이 아닌 E-머니 사업자의 경우 감사에게 E-머니 사업 운영과 관련한 테스트를 시행할 예정 E-머니 라이선스의 허가 기간은 5년이며, 연장을 위해서는 허가의 만기 6개월 이전에 인도네시아 중앙은행에 서면 신청서가 접수되어함. 이전 E-머니 허가가 E-머니 사업자가 직접 공급하는 서비스 및 재화 이외에 사용되는 E-머니에 대한 규정이었다면 금번 개정을 통하여 자사의 서비스 및 재화를 사용하는 데 국한된 E-머니의 경우에도 유동자금이 10억 루피아를 넘을 경우에는 E머니 허가 취득 대상으로 변경되었음

● 인도네시아 비즈니스센터 담당자 연락처 ●

- 김남걸 센터장 : +62-21-2256-2396 / gir194@kocca.kr
- 주윤지 주임 : +62-21-2256-2396 / juliajoo@kocca.kr

발행인 김영준  
발행처 한국콘텐츠진흥원  
전라남도 나주시 교육길35(빛가람동 351)  
전화 1566-1114  
www.kocca.kr