

—
인도네시아
콘텐츠
산업동향

Content Industry
Trend of Indonesia

2018

Vol. 3

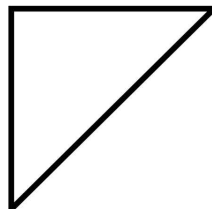
인도네시아 콘텐츠산업동향

CONTENT INDUSTRY TREND OF INDONESIA

2018년 3호

구분(장르)	제 목	키워드
심층이슈	▶ 「인도네시아 콘텐츠 관련 법령 동향」 ⇒ 인도네시아 게임 콘텐츠 관련 법령 번역본을 통해 콘텐츠 관련 규제 현황 정보를 제공	인도네시아 게임 법령

2018. 3. 7.
한국콘텐츠진흥원
인도네시아 비즈니스센터





『인도네시아 콘텐츠 관련 법령 동향』

◎ 작성취지

- 인도네시아 게임 관련 법령 정보 제공

◎ 작성순서

- 인도네시아 게임 콘텐츠 등급 관련 법령

인도네시아 게임 콘텐츠 등급 관련 법령

- 게임 콘텐츠 등급 분류 시행
 - 2016년 공고된 <온라인 게임 분류에 관한 인도네시아 정보통신부 장관령 2016년 제11호>를 통해 인도네시아 게임 콘텐츠 연령별 등급제를 시작함
 - 인도네시아 게임 순위 시스템(Indonesia Game Rating System, <https://igrs.id/>)에 등록하고 등급을 부여 받을 수 있음

1) PERATURAN MENTERI KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA REPUBLIK INDONESIA NOMOR 11 TAHUN 2016 TENTANG KLASIFIKASI PERMAINAN INTERAKTIF ELEKTRONIK

[그림 1] 인도네시아 게임 순위 시스템(Indonesia Game Rating System)

No	Nama Permainan	Penyenggara	Genre	Platform	Versi	Hasil Pengujian
1	Kuis Tejar - Tebakan Game	Apote Jogie	Trivia	Android	1	3+
2	EscapeOut - Keepers of The Dark	Digital Happiness	Adventure	Windows	1.02	18+
3	Martani Belajar Angka	EDUCASTUDIO	Education	Android	3.0	3+
4	Martani Belajar Huruf	EDUCASTUDIO	Education	Android	3.0	3+
5	Martani Belajar Bilangan	EDUCASTUDIO	Education	Android	3.0	3+
6	Martani Belajar Berdiri	EDUCASTUDIO	Education	Android	3.0	3+

※ 출처 : <https://igrs.id/> 사이트 화면 캡처

- 법령 번역 전문

온라인 게임 분류에 관한 인도네시아 정보통신부 장관령 2016년 제11호

고려함 :

- 정보기술 이용 촉진과 전자정보 남용으로 인한 공공의 이익이 피해를 받지 않도록 이를 보호한다.
- 정부는 인도네시아 문화 및 규범을 충족한 전자 인터랙티브 게임을 보급해 국민을 보호한다.
- a와 b의 고려사항을 기초하여 온라인 게임 분류에 관한 정보통신부장관령을 제정하는 것이 필요하다.

다음 법령을 검토하였음 :

1. 아동 보호에 관한 법률 2002년 제23호(2002년 인도네시아 공화국 관보 제 109호, 인도네시아 공화국 추가 관보 제4235호)의 개정본 2014년 제35호 (2014년 인도네시아 공화국 관보 제297호, 인도네시아 공화국 추가 관보 제5606호)
2. 전자정보 및 거래에 관한 법률 2008년 제11호(2008년 인도네시아 공화국 관보 제58호, 인도네시아 공화국 추가 관보 제4843호)
3. 포르노에 관한 법률 2008년 제44호(2008년 인도네시아 공화국 관보 제181호, 인도네시아 공화국 추가 관보 제4928호)
4. 전자시스템 운영 및 거래에 관한 정부령 2012년 제82호(2012년 인도네시아 공화국 관보 제181호, 인도네시아 공화국 추가 관보 제5348호)
5. 정보통신부에 관한 대통령령 2015년 제54호(2015년 인도네시아 공화국 관보 제96호)
6. 정보통신부 조직 및 업무체계에 관한 장관령 2016년 제1호

확정함 :

온라인 게임 분류에 관한 장관령

**제1장
총칙**

제1조

이 장관령에서 사용하는 용어의 의미는 다음과 같다:

1. 온라인 게임(Permainan Interaktif Elektronik)이란 소프트웨어 기반으로 플레이어는 게임 내 세계와 상호작용을 할 수 있으며, 목표와 규칙을 가지고 있는 게임이다.
2. 이하 운영자로 약칭하는 온라인 게임 운영자(Penyelenggara Permainan

Interaktif Elektronik)는 온라인 게임을 제작, 생산, 배포, 보급하는 개인/법인이다.

3. 이하 사용자로 약칭하는 온라인 게임 사용자(Pengguna Permainan Interaktif Elektronik)는 온라인 게임을 하는 모든 사람이다.
4. 이하 분류위원회로 약칭하는 온라인 게임의 분류위원회(Komite Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik)는 장관이 지정한, 온라인 게임 분류에 대한 적합성 검사를 시행하는 위원회이다.
5. 장관은 정보통신부 분야 관련 업무를 수행하는 장관이다.
6. 국장은 정보학 분야의 직무와 기능을 담당하는 국장이다.

제2조

본 장관령은 다음의 목적을 가진다:

- a. 온라인 게임 운영자는 인도네시아 국가의 고귀한 가치를 따른다.
- b. 온라인 게임 사용자 및 사용자 부모가 적정 연령대에 맞는 게임을 즐길 수 있도록 돕는다.

제3조

본 장관령은 다음을 규정한다:

- a. 분류 방법
- b. 분류위원회
- c. 지역사회의 역할

**제II장
분류 방법**

제4조

- (1) 온라인 게임은 콘텐츠와 사용자 연령에 따라 분류된다.
- (2) 제(1)항의 콘텐츠는 다음과 같다:
- 담배, 술, 마약, 향정신성 물질, 기타 중독성 물질 등
 - 폭력
 - 피, 절단, 식인
 - 대화 용어
 - 등장인물
 - 성적 콘텐츠
 - 성적 일탈
 - 도박
 - 공포
 - 온라인 상호작용
- (3) 제(1)항의 사용자 연령대에 따른 분류는 다음과 같다:
- 3세 이상 연령대
 - 7세 이상 연령대
 - 13세 이상 연령대
 - 18세 이상 연령대
 - 전체 연령대
- (4) 제(3)항 e의 전체연령대는 7세 이상의 모든 연령이다.
- (5) 제(1), (2), (3)항은 분류 범위만을 의미한다.

제5조

- (1) 사용 가능 연령대 3세 이상 등급으로 분류된 온라인 게임은 다음과 같다:
- 담배, 술, 마약, 향정신성 물질, 기타 중독성 물질 등과 관련된 묘사나 언급이 없다.
 - 폭력적 행위가 없다.
 - 피, 절단, 식인 등의 요소가 없다.

- 비속어, 욕설, 성인용 유머를 사용하지 않는다.
 - 성기, 유방, 엉덩이를 보이는 등장인물이 없다.
 - 성욕을 불러일으키는 의도적 묘사가 없다.
 - 성적 일탈 요소가 없다.
 - 도박 콘텐츠가 없다.
 - 공포감 및 두려움을 일으키는 공포 요소가 없다.
 - 대화, 멀티 플레이어, 데이터 교환 등의 네트워크 상호작용 기능이 없다.
 - 부모동반을 통한 게임 참여가 가능하다는 규정이 있다.
- (2) 금융거래 시스템이 있는 (1)항의 온라인 게임은 다음의 조건을 충족해야 한다:
- 사용자의 개인정보를 저장하지 않는다.
 - 부모 또는 보호자를 통해서만 거래할 수 있다.
- (3) 제(1)항의 온라인 게임 사용자는 부모 지도하에 이용할 수 있다.

제6조

- (1) 사용 가능 연령대 7세 이상 등급으로 분류된 온라인 게임은 다음과 같다:
- 담배, 술, 마약, 향정신성 물질, 기타 중독성 물질 등과 관련된 묘사나 언급이 없다.
 - 폭력적 행위가 없다.
 - 신체 절단, 식인, 및 색깔 등이 사실적으로 표현된 피, 혈흔이 나타나지 않는다.
 - 비속어, 욕설, 성인용 유머를 사용하지 않는다.
 - 성기, 유방, 엉덩이를 보이는 등장인물이 없다.
 - 성욕을 불러일으키는 의도적 묘사가 없다.
 - 성적 일탈 요소가 없다.
 - 도박 콘텐츠가 없다.
 - 공포감 및 두려움을 일으키는 공포 요소가 없다.
 - 대화, 멀티 플레이어, 데이터 교환 등의 네트워크 상호작용 기능이 없다.

- (2) 금융거래 시스템이 있는 제(1)항의 온라인 게임은 다음의 조건을 충족해야 한다:
- 사용자의 개인정보를 저장하지 않는다.
 - 부모 또는 보호자를 통해서만 거래할 수 있다.
- (3) 제(1)항의 온라인 게임 사용자는 부모 지도하에 이용할 수 있다.
- (4) 제(1), (2), (3)항의 분류 기준은 전체 연령대 등급 분류에도 적용된다.

제7조

- (1) 사용 가능 연령대 13세 이상 등급으로 분류된 온라인 게임은 다음과 같다:
- 일부 장면에서 담배, 술, 마약 물질, 향정신성 물질과 기타 중독성 물질 등에 대한 언급이나 묘사가 보이지만 주요 등장인물이 사용하지 않는다.
 - 폭력 콘텐츠가 사람과 동일시되는 동물 주인공에 한해 사용된다. 그러나 증오, 분노, 실제 무기 형태를 이용한 폭력행위는 나타나지 않는다.
 - 인간의 신체 절단과 식인 콘텐츠가 없다. 그러나 피나 혈흔 형태는 나타난다.
 - 성인용 유머 또는 성적인 언급을 표현하는 콘텐츠가 없다.
 - 사람 신체의 성기, 유방, 엉덩이가 드러나는 등장인물이 없다.
 - 성적행위 또는 성적 폭력 관련된 선정적 소리 및 표현이 없다.
 - 성적 행위가 없다.
 - 가상 화폐를 실제 화폐로 바꿀 수 있는 도박 콘텐츠가 없다.
 - 공포나 두려움을 불러일으킬 수 있는 공포요소가 없다.
 - 대화를 통한 상호작용이 가능하다. 그러나 이 대화는 비속어, 욕설, 성적 용어를 사용하지 않는다.
 - 네트워크 상에서 사용자 동의하에 개인 데이터를 교환할 수 있는 상호작용 기능을 가진다.
- (2) 금융거래 시스템을 보유한 (1)항의 온라인 게임은 다음의 조건을 충족해야 한다:
- 사용자의 개인정보를 저장하지 않는다.

- 부모 또는 보호자를 통해서만 거래할 수 있다.
- (3) 제(1)항의 온라인 게임 사용자는 부모 지도하에 이용할 수 있다.

제8조

- (1) 사용 가능 연령대 18세 이상 등급으로 분류된 온라인 게임은 다음과 같다:
- 일부 장면에서 담배, 술, 마약 물질, 향정신성 물질과 기타 중독성 물질 등에 대한 언급이나 묘사가 보이며, 주요 등장인물이 사용한다.
 - 사람과 동일시되는 동물 등장인물에 폭력 콘텐츠가 사용된다.
 - 피, 신체 절단, 식인 콘텐츠가 나타난다.
 - 성적인 의미를 담고 있는 성인용 유머 콘텐츠가 있다.
 - 성기, 유방, 엉덩이를 보이는 등장인물이 없다.
 - 성행위 또는 성폭행과 관련된 음성 및 행위 콘텐츠가 없다.
 - 성행위 또는 성적 학대와 관련된 음성 및 묘사가 없다.
 - 가상 화폐를 실제 화폐로 바꿀 수 있는 도박 형태의 콘텐츠가 없다.
 - 공포감 및 두려움을 일으키는 공포 콘텐츠가 있다.
 - 대화, 멀티 플레이어, 금융 거래 등의 네트워크 상호작용 콘텐츠가 있다.

제9조

온라인 게임으로 분류될 수 없는 콘텐츠는 다음과 같다:

- 포르노성 묘사 및 음성
- 실제 화폐처럼 사용 가능하거나 실제 화폐로 바꿀 수 있는 돈을 사용하는 도박 거래
- 법률 규정에 반하는 콘텐츠

제10조

운영자는 제5조, 제6조, 제7조, 제8조를 준수해야 한다. 이 밖에 운영자는 다

음과 같은 온라인 게임에 관한 정보를 소비자에게 제공해야한다:

- a. 온라인 게임명
- b. 유통 플랫폼
- c. 게임 종류 또는 장르
- d. 출시 일자
- e. 버전
- f. 사용 가능 연령대
- g. 게임에 대한 간단한 설명
- h. 비디오 또는 화면캡처(스크린샷)을 통한 게임 시뮬레이션(게임플레이)
- i. 경고 등의 정보표시
- j. 사용자 연령대에 맞는 게임 권장시간 권고

제11조

- (1) 온라인 게임 분류 요청 운영자는 웹사이트(www.igrs.id)에 관련 정보를 등록할 의무가 있다.
- (2) 제(1)의 다음과 같은 기본정보를 기재 한다:
 - a. 담당자 성명
 - b. 생년월일
 - c. 주소
 - d. 전화번호
 - e. 메일주소
- (3) 제(1)항의 등록 절차는 운영자가 직접 수행한다.
- (4) 운영자는 분류 결과를 온라인 게임에 표시한다.

제12조

- (1) 제5조, 제6조, 제7조, 제8조에 따라 분류 가능한 제품으로 분류된 온라인 게임은 온라인 게임 추천 목록에 포함된다.

- (2) 제(1)항의 온라인 게임에 대한 추천 목록은 국장이 발급한다.

제III장 분류위원회

제13조

- (1) 온라인 게임 사용자 보호와 분류 결과에 대한 적합성 검사를 실시하기 위해 분류위원회를 설립한다.
- (2) 제(1)항의 분류위원회는 온라인 게임에 대한 적합성 검사를 수행할 권한이 있다.
- (3) (1)항의 온라인 게임에 대한 적합성 검사는 다음과 같이 시행된다:
 - a. 정기적 또는 비정기적 방식
 - b. 분류 결과에 대한 민원
 - c. 분류 결과에 대한 불만 내용이 담긴 뉴스/이슈/정보
- (4) 분류위원회는 (3)항에 따라 온라인 게임을 분류에 대한 부적합성을 발견 할 날로부터 근무일 기준 5일 이내에 국장에게 알린다.

제14조

- (1) 국장은 분류위원회가 알린 제13조 (4)의 결과에 따라 온라인 게임 분류 목록을 조정한다.
- (2) 국장은 (1)의 온라인 게임 분류 목록에 대한 조정 결과를 운영자에게 알린다.

제15조

- (1) 분류위원회는 장관이 지정한다.
- (2) 제(1)항의 분류위원회는 정부, 전문가, 온라인 게임 단체, 정보통신 분야

관련 단체 등의 구성요원들로 이뤄진다.

(3) 분류위원회는 국장을 통해 장관에게 책임을 다한다.

**제IV장
지역사회의 역할**

제16조

- (1) 지역사회 또는 사용자는 분류 결과에 대한 민원을 국장에게 제기할 수 있다.
- (2) 제(1)항의 민원은 다음을 통해 제기된다:
 - a. 네트워크(온라인)
 - b. 오프라인

제17조

국장을 통해 장관은 지역사회에 온라인 게임 분류에 대한 교육을 시행한다.

**제V장
경과규정**

제18조

- (1) 이 장관령이 발효되기 전에 배포된 온라인 게임에 대해 게임 담당 운영자는 늦어도 2년 이내에 온라인 게임 분류 절차를 완료한다.
- (2) 제(1)항의 운영자는 이 장관령이 발효된 날로부터 늦어도 2년 이내에 규정을 충족한다.

- (3) 인도네시아공화국 관할권 밖에서 등급 분류된 온라인 게임은 늦어도 2년 이내에 이 장관령 규정에 의거해 등급 분류 절차를 완료한다.

**제VI장
부칙**

제19조

이 장관령은 제정되는 날부터 효력이 발생한다.
모든 사람이 알 수 있도록 이 장관령의 제정을 인도네시아공화국 관보에 게재할 것을 명한다.

2016년 7월 15일
자카르타에서 승인됨

인도네시아공화국 정보통신부 장관
루디 안타라 (RUDI ANTARA)

2016년 7월 20일
자카르타에서 제정됨

인도네시아공화국 법무인권부 입법국장
위도도 에카짜야나 (WIDODO EKATJAHJANA)

인도네시아공화국 관보 2016년 제 1056호

● 인도네시아 비즈니스센터 담당자 연락처 ●

- 김남걸 센터장 : +62-21-2256-2396 / gjr194@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