



## 인앱결제 강제 금지 법안을 둘러싼 국내외 논의

이수연 (법무법인 이신 변호사)

인앱결제 강제를 금지한 전기통신사업법 개정안이 지난 8월 국회를 통과하여 2021년 9월부터 시행되었다. 전 세계가 주목하는 상황에서 치열하고 복잡한 논의를 거친 끝에 마침내 법안이 통과되면서 앱 마켓 생태계는 새로운 국면을 맞이하게 되었다. 본고에서는 법안 발의부터 통과까지의 여정과 그간의 논의에 관해 자세히 살펴보고, 해외의 정책 및 규제 사례에 관해서도 간략히 짚어보고자 한다.

## 1. 들어가며

2020년 7월 구글이 기존 게임 앱 등에 적용해왔던 ‘인앱결제 강제’를 모든 앱으로 확대하려는 움직임이 나타난 뒤, 국내에서는 ‘인앱결제의 강제’의 부당성을 지적하는 다수의 법안이 발의되었다. 전 세계적으로도 ‘GAFA(Google, Apple, Facebook, Amazon)’와 같은 글로벌 플랫폼 사업자의 독점적, 반경쟁적 행위에 대한 규제 필요성에 대한 목소리가 날로 커져가고 있다. 이러한 추세 속에 복잡하고 험난한 논의 끝에 세계 최초로 인앱결제 강제 금지를 담은 전기통신사업법 개정안이 국회 본회의를 통과하면서 2021. 9. 14.부터 시행되기에 이르렀고, 방송통신위원회는 법안 시행을 위한 하위 법령 제·개정 작업에 착수한 상태다.

현재 구글은 개정법을 준수할 것이며 자사 이외 타사 결제수단을 허용할 것이라고 밝혔고, 애플은 앱 외부에서 개발자가 타사 결제수단을 안내하는 것을 허용하는 것으로 앱스토어 심사 지침을 개정한 상태이다. 앱마켓 시장 내 작은 변화의 움직임이 시작하는 가운데, 인앱결제 정책과 관련해 이를 금지하는 전기통신사업법 개정안이 통과되기까지 진행 경과 및 관련 쟁점, 논의들에 대해 살펴보고, 해외의 규제 정책 및 사례에 관해서도 간략히 짚어보고자 한다.

## 2. 세계 최초의 인앱결제 강제 금지 법안 통과 의 여정

### 2.1. 앱마켓 사업자의 인앱결제 강제 정책 변화

2020년 7월 구글은 국내 대형 인터넷 사업체 등을 상대로 인앱결제 관련 정책 변경에 관한 사항을 안내하며 정책 변경의 움직임을 나타내기 시작했다.

즉, 게임 앱에 대해 자사 결제수단 사용을 요구하고 결제수수료 30%를 부과하는 인앱결제 정책을 하반기부터 게임 외 나머지 앱에 대해서도 동일하게 적용하겠다는 방침이었다. 이미 모든 앱에 대해 인앱결제 강제 정책을 취하고 있는 애플과 동일한 정책을 가져가겠다는 취지였다.

이후 구글은 2020년 9월 이용자의 통일된 경험과 거래 안전 등을 이유로 모든 디지털 콘텐츠에 대해 구글플레이 인앱결제 시스템 사용을 의무화할 것이며, 신규등록앱은 2021년 1월부터, 기존 앱은 2021년 10월부터 해당 정책을 적용한다는 계획을 발표하였다. 이에 국내 사업자 및 이용자들의 반발이 거세지고 국회에서 다수의 인앱결제 강제 금지 법안들이 발의되자, 구글은 2020년 11월 한국 내 신규등록앱을 포함한 모든 앱의 인앱결제 의무화 정책 적용시기를 2021년 10월로 연기하겠다고 밝혔다.

이어서 2021년 3월경 연 매출 100만 달러 초과 부분은 기존 수수료를 30%를 그대로 적용하지만 연 매출 100만 달러 이하 부분은 15%의 수수료율을 적용하겠다는 방안을 제시하였다. 2021년 6월에 이르러서는 ‘구글플레이 미디어 경험 프로그램’을 발표하며 미디어 경험과 관련한 영상, 도서, 오디오 관련 디지털 콘텐츠에 대해서는 인앱결제 수수료율을 15%로 인하하겠다는 입장을 추가로 발표하였다. 2021년 7월에는 코로나19로 인해 인앱결제를 위한 시스템 개발의 어려움을 겪는 앱 개발사들을 위해 인앱결제 강제 정책의 적용시점을 6개월 동안 유예할 수 있는 신청권은 개발사들에게 부여한다고 하였고, 개발사들이 적용 유예를 신청하면 검토를 거쳐 2021년 3월까지 적용을 유예한다고 밝혔다.

인앱결제 강제 금지의 개정 전기통신사업법이 2021년 9월 13일부터 시행된 이후, 구글은 방통위에 제출한 이행계획상 제3자 결제 허용 등 개정법을 준수하겠다는 입장을 밝혔다. 이에 대해 방통위는 구글의 이행계획에 구체성이 결여되었음을 지적하며 개정법의 입법취지를 실현하기 위한 구체적 방안, 절차, 세부 일정 등을 명확히 하여 이행계획을 재제출할 것을 요구한 상태다. 또한 구글은 첫 해 30%, 이후 15%가 부과되는 현재의 수수료율을 2022년부터 모두 15%로 낮추겠다는 입장을 피력한 상태다.

**표 1** 구글의 인앱결제 강제 관련 정책 변화

시기	세부내용
2011. 03.	게임 앱에 대한 인앱결제 강제 정책 도입
2020. 09.	모든 디지털 콘텐츠 앱에 대한 인앱결제 강제 정책 적용 확대 발표 기존 앱은 2021년 10월부터, 신규 앱은 2021년 1월부터 적용 계획
2020. 11.	국내 인앱결제 강제 정책 적용 시기를 2021년 10월로 연기
2021. 03.	연 매출 100달러 이하의 중소 개발사에 대해 수수료율 15% 인하 적용
2021. 06.	미디어 경험과 관련한 영상, 도서, 오디오 관련 콘텐츠에 대해 수수료율 15%로 인하 적용
2021. 07.	개발사들에게 인앱결제 강제 정책 적용 관련 6개월 유예 신청권 부여
2021. 10.	개정 전기통신사업법 준수를 위한 정책 변경 검토 중 (타사 결제 허용, 게임 이외 앱에 대해 2022년부터 수수료율 15% 인하)

그렇다면 애플의 정책은 어떠한가. 애플은 2009년 11월 인앱결제를 도입하면서부터 모든 앱에 대해 30%의 수수료율을 적용하는 정책을 유지해 왔다. 그러던 중, 2021년 1월 구글 보다 앞서 매출 100만 달러 이하의 개발사에 대한 수수료율을 15%로 인하해 적용했다.

한편, 애플은 2021년 8월 미국 캘리포니아 법원의 앱 개발자들과 진행되던 소송에서 ‘합의 안’을 법원에 제출한 사실이 있는데, 해당 합의안에서 앱 외부에서 타사 결제방식에 대한 정보를 안내하는 것을 허용하겠다는 입장을 밝힌 사실이 있다. 같은 행보로 최근 앱스토어 지침을 개정하여, 이용자의 동의가 있는 경우 앱을 통해 얻은 정보를 이용해 앱 외부에서 타사 결제를 안내하는 것이 가능하도록 하였다. 즉, 앱 내부에서는 여전히 타사 결제 안내가 불가능하지만 앱 외부에서는 타사 결제를 안내하는 것이 가능하도록 한 것이다.

애플은 개정 전기통신사업법에 대해 ‘앱 외부에서 결제 후 앱 내에서 이용하는 방법 등이 가능해졌기 때문에 현 정책이 개정법 취지에 부합한다’는 입장을 밝혔으나, 방통위는 개정법의 취지가 앱 내외를 불문하고 원하는 결제방식을 사용할 수 있어야 하는 것임을 밝히며 애플의 현 정책이 개정법의 취지에 부합하지 않는다고 지적하고 이행계획을 재제출할 것을 요구한 상태다.

## 2.2. 콘텐츠 사업자와 이용자들의 문제 제기

게임 앱에서 모든 콘텐츠 앱으로 확대된 인앱결제 강제 정책은 앱을 개발하는 콘텐츠 사업자들에게는 수수료 부담 확대가, 앱 이용자들에게는 콘텐츠 가격 부담 증가가 예상되었다. 앱 마켓 생태계 안에서 즉각적이고 직접적인 영향을 받을 수 밖에 없는 콘텐츠 사업자와 이용자들도 목소리를 높여 문제제기를 하기 시작했다.

(사)코리아스타트업 포럼은 2020년 8월 19일 방통위에 ‘앱 마켓 사업자의 특정 결제방식 강제가 전기통신사업법상 금지행위 해당하는지’ 검토를 요청하는 진정서 제출하였다. 금융정의연대·민생경제연구소·올바른통신복지연대·YMCA전국연맹은 2020년 8월 21일 ‘전기통신사업법 위반 여부를 조사하고 올바른 생태계 조성을 위한 국내 앱스토어 활성화 방안 마련을 요구’하는 성명서 발표하였으며, 한국인터넷기업협회는 2020년 8월 24일 방통위에 구글을 상대로 전기통신사업법상 금지행위 위반에 대한 신고서를 제출하였다.

이어서 공동소송플랫폼을 통해 스타트업의 피해 사례를 모아 이들을 대리한 14명의 공동변호인단은 2020년 11월 24일 공정위에 구글의 인앱 결제 강제 정책이 공정거래법 위반(끼워팔기에 따른 시장지배적지위남용 및 불공정거래행위)에 해당한다는 이유로 집단신고를 진행했다.

**표 2 인앱결제 강제 관련 개발사 및 이용자측 대응 경과**

시기	세부 내용
2020. 8. 19.	(사)스타트업포럼, 방송통신위원회 대상 진정서 제출
2020. 8. 21.	금융정의연대·민생경제연구소·YMCA전국연맹 등, 성명서 발표
2020. 8. 24.	한국인터넷기업협회, 방송통신위원회 대상 신고서 제출
2020. 11. 24.	피해 스타트업 업체들, 공정거래위원회 대상 신고서 제출
2021. 7. 29.	대한출판문화협회·한국전자출판협회·한국웹소설협회 등 출판업계, 공정거래위원회 대상 신고서 제출

이후 대한출판문화협회, 한국전자출판협회, 한국웹소설협회, 한국웹소설작가협회 등 출판 업계에서도 2021년 7월 29일 미국 구글 본사 및 구글코리아를 상대로 인앱결제 강제 정책이 공정거래법을 위반하였음을 이유로 공정위에 신고하였다.

### 2.3. 인앱결제 강제 금지 법안의 발의부터 통과까지

국회에서는 총 7개의 인앱결제 강제 금지 법안이 발의되었다. 앱마켓 생태계 내에 인앱결제 강제 정책이 미치는 영향이 얼마나 강력한지 가늠할 수 있도록 다수의 법안이 동시에 발의된 것이었다. 해당 법안들은 앱마켓 내 공정한 경쟁을 촉진하고 반경쟁적인 행위를 제한하고자 하는 것이 주된 목적이었다.

가장 먼저 홍정민 의원은 2020년 7월 28일 국회 과학기술정보방송통신위원회 전체회의 정부 주요업무보고에서 구글의 수수료율 적용 확대와 관련하여 범부처 대안 모색을 촉구하며, 2020년 7월 30일 ‘앱마켓사업자 의무’ 규정을 신설하는 전기통신사업법 일부개정안을 발의하였다. 앱마켓사업자에게 불법정보가 포함된 모바일 콘텐츠를 등록하지 못하게 하고, 거래상 지위를 부당하게 이용해 모바일 콘텐츠 개발자로 하여금 불리한 계약을 체결하지 못하게 하는 등의 내용을 담았다.

박성중 의원은 2020년 8월 11일 인앱결제 강제를 금지행위 유형으로 추가하는 내용의 개정안을 발의하였다. 특정결제수단의 강제를 금지하는 행위와 불합리하고 차별적인 조건 부과를 금지하는 행위를 금지행위 유형에 추가한 것이다.

이후 조승래 의원은 2020년 9월 8일 앱마켓사업자의 의무 규정을 신설하면서 특정 결제 방식을 강제하는 행위, 부당한 모바일콘텐츠 심사 지연 내지 삭제행위, 타 앱마켓상 콘텐츠 미제공 유도 행위, 우월적 지위를 이용한 불공정행위 등을 금지하는 법안을 발의하였다.

한준호 의원은 2020년 9월 16일 전기통신사업법 개정안을 발의하였는데, 대형 게임개발사가 시장지배력을 가진 앱 마켓에만 콘텐츠를 등록하고 다른 앱 마켓에 콘텐츠를 제공하지 않는 문제점을 지적하며 앱 개발사가 앱 마켓에 대한 차별 없이 공정하고 합리적인 조건으로 콘텐츠를 제공할 것을 규정하였고, 앱 마켓사업자가 앱 개발사로 하여금 타 앱 마켓에 콘텐츠를 제공하지 못하도록 강요하는 행위를 금지하였다.

양정숙 의원은 2020년 9월 24일 적정수수료 산정 규정을 신설하며, 특정 결제수단의 강요, 부당한 이용 제한, 우월적 지위를 이용한 불공정행위 등을 금지하였고, 앱 마켓사업자의 부당·과도한 수수료의 수취를 금지하는 내용의 법안을 발의하였다.

허은아 의원은 2020년 10월 5일 앱 마켓사업자가 앱 개발사로 하여금 타 앱 마켓에 콘텐츠를 등록·판매하지 않도록 지시하는 행위를 금지행위 유형으로 추가하는 개정안을 발의하였다.

마지막으로 조명희 의원이 2020년 10월 29일 통신분쟁조정위원회의 조정대상에 앱마켓 이용요금결제에 관한 분쟁을 추가하고, 금지행위 유형에 결제방법 등의 부당한 지정·제한·강요를 금지하는 행위를 추가하는 법안을 발의하였다.

국회 과학기술정보방송통신위원회는 위 7개 법안에 대해 안건조정위원회를 거쳐 한준호 의원 발의 법안을 제외하고 나머지 6건의 법률안을 통합 조정하여 위원회 대안을 마련하였고, 2021년 7월 20일 과학기술정보방송통신위원회 전체회의에서 해당 위원회 대안이 가결되었다. 위원회 대안은 ① 앱마켓사업자의 의무 및 실태조사 조항을 신설하여 ‘모바일콘텐츠 등의 결제 및 환불에 관한 사항을 이용약관에 명시하여 이용자 보호하고, 정부의 앱마켓 운영에 관한 실태조사가 가능’하도록 규정하였고, ② 통신분쟁조정위원회의 조정대상에 ‘앱마켓에서의 이용요금 결제, 결제 취소 또는 환급에 관한 분쟁’을 포함하였으며, ③ 금지행위 유형에 앱마켓사업자의 ‘특정 결제방식 강제 행위’, ‘타 앱마켓 미등록 강요 행위’, ‘부당한 콘텐츠 심사 지연 행위’, ‘부당한 콘텐츠 삭제 행위’, ‘부당한 콘텐츠 제공사업자에 대한 차별행위’에 해당하는 총 5개의 금지행위 유형을 추가하였다.

**표 3 인앱결제 강제 금지의 개정 전기통신사업법 세부 내용**

조항	내용	세부 사항
제22조의9	앱마켓사업자 의무 및 실태조사 조항 신설	<ul style="list-style-type: none"> <li>모바일콘텐츠 등의 결제 및 환불에 관한 사항을 이용약관에 명시하여 이용자 보호</li> <li>과기부 장관 또는 방통위는 앱마켓사업자에 대한 실태조사 가능</li> </ul>
제45조의2 제1항제6호	'통신분쟁조정위원회 조정대상' 추가	<ul style="list-style-type: none"> <li>통신분쟁조정위원회 조정사항에 '앱마켓 이용요금 결제에 관한 분쟁' 추가</li> </ul>
제50조제1항 제9호-제11호	'금지행위' 유형 추가	<ul style="list-style-type: none"> <li>'특정 결제방식 강제 행위', '부당한 콘텐츠 심사 지연 행위', '부당한 콘텐츠 삭제 행위' 금지</li> </ul>

이에 대해 2021년 8월 25일 국회 법제사법위원회에서 방통위와 공정위의 중복규제 이슈가 되는 2개 조항(타 앱마켓 미등록 강요행위, 부당한 콘텐츠 제공사업자에 대한 차별행위)을 제외한 나머지 내용을 법안으로 한 개정안이 수정가결되었고, 해당 안은 8월 31일 국회 본회의를 통과해 9월 14일 최종적으로 공포 및 시행되었다.

현재 방통위는 개정법 시행에 대한 조치로서 하위법령인 시행령 및 관련 고시를 검토 중이며, 앱마켓사업자들로부터 이행계획을 제출받고, 현장에서 특정 결제 방식 강제 등 현행법 위반 행위가 있는지에 대한 사실조사 등을 통해 법 시행을 위한 후속조치를 본격화할 계획이라고 밝혔다.

## 2.4. 이슈와 쟁점

개정 전기통신사업법은 인앱결제의 강제를 금지하는 것 뿐만 아니라 앱마켓 사업자가 독점력에 입각하여 거래상 지위를 이용해 행하는 불공정행위들을 규제하여 앱마켓 내 공정한 경쟁을 조성하려는 것을 목적으로 하고 있는데, 여기서 중요하게 살펴봐야 할 부분이 바로 앱마켓사업자의 독점력에 관한 부분이다.

안드로이드와 애플 IOS로 양분화되어 이미 독점적 지위를 구축하고 있는 모바일OS 시장의 점유율이 앱마켓 시장의 점유율로 그대로 넘어가고, 인앱결제 강제 정책이 도입될 경우 앱마켓 시장의 점유율은 또 다시 앱결제 시장의 점유율로 그대로 전이될 우려가 높다. 美 하원의 디지털 시장 경쟁보고서(Investigation of Competition in Digital Market)에서도 ‘구글은 안드로이드 OS시장과 구글플레이 앱마켓 시장의 이중 독점으로 인한 경쟁자 배제, 차별 등 경쟁 제한 행위의 문제점’에 대해 지적한 바 있다. 모바일OS 시장의 점유율이 앱마켓 시장과 앱결제 시장까지 그대로 이어진다면 모바일 콘텐츠 생태계 전체가 글로벌 플랫폼 사업자인 구글, 애플 등에게 종속될 수 있고, 앱마켓 시장 및 앱결제 시장의 경쟁을 저해할 가능성이 높다는 문제점이 지적되었다.

또한, 30% 수수료율 부과의 적정성 여부도 논란이 되었는데 앱마켓에 대한 완전한 통제권을 갖고 있는 앱마켓사업자가 콘텐츠 사업자 등과 협상 없이 일방적으로 설정한 수수료율이 타당할지 의문이라는 지적과 함께 콘텐츠 이용료 인상으로 이용자의 가격 부담 증가의 우려가 논의되었다.

구체적으로 국내 ICT 산업을 대표하는 단체인 한국인터넷기업협회에서는 특정 결제수단을 강제하게 되면 매출의 30%를 수수료로 지출하게 될 것이고, 이는 연간 약 2.3조원의 매출 감소와 2.9조원의 생산감소로 이어져 한국콘텐츠산업을 붕괴하게 만들 것이라고 주장하면서 개정안의 입법화에 찬성하였다. 그 밖에 코리아스타트업포럼·벤처기업협회·한국게임산업협회·(사)한국웹툰산업협회, (사)웹툰협회, (사)한국만화가협회, (사)한국만화웹툰학회, (사)한국웹소설산업협회, (사)한국웹툰작가협회, (사)한국창작스토리작가협회 등이 개정안에 대한 찬성하는 입장을 나타냈다.<sup>1</sup>



1) 국회(2021. 8. 25), 법제사법위원회 체계자구검토보고서 검토보고(대안) 전기통신사업법 일부개정법률안

이에 대해 인앱결제 강제 금지와 같은 규제는 헌법상 보장하고 있는 영업의 자유에 대한 과잉규제에 해당한다는 반대 의견이 있었다. 플랫폼 사업자가 통합된 결제시스템을 사용하는 것은 편리하고 안전한 거래환경을 제공하고 수수료 수익을 확보하여 플랫폼을 유지하는 기본적인 사업모델이기 때문에 통합 결제시스템을 금지하는 것은 영업의 자유의 본질적 침해에 해당한다는 것이다. 또한, 다른 온라인 플랫폼 사업자들도 통합 결제시스템을 이용함에도 불구하고 앱 마켓사업자만 규제하는 것은 평등원칙에 반할 소지가 있다고 주장한다. 국제적인 IT 기업을 대표하는 단체인 ITI에서는 앱 마켓사업자들의 기본적인 사업모델을 훼손하고 있다는 주장을 하였고, 구글, 틱톡, 야후 등을 IT 기업을 회원사로 두고 있는 단체인 NETCHOICE와 아시아태평양 지역 인터넷 기업 협회인 AIC 등에서도 개정안이 앱 생태계에 악영향을 미칠 것이라고 주장하였다. 이와 관련해 방통위는 영업의 자유에 대한 제한은 과잉금지원칙에 위배된다고 볼 수 없다는 입장을 피력하였다<sup>2</sup>.

한편, 개정안 통과시 한·미 양국간 통상 마찰이 발생할 수 있다는 쟁점도 존재하였다. 미국 측은 개정안 적용 범위가 협소하게 설정되어 미 기업을 규제하여 차별하는 것은 통상규범에 상충되는 것임을 주장하였고, 주한미국상공회의소(AMCHAM) 등 여러 단체나 협회에서도 동 개정안이 미국 기업에 대한 불합리하고 차별적인 규제를 담고 있고, 이는 미합중국과 대한민국 간에 체결된 자유무역협정이 보장하고 있는 ‘상호차별금지 원칙 - 내국민 대우’에 위배될 우려가 크다고 주장하였다. 이에 대해 개정안은 원스토어 등과 같은 국내 앱마켓 사업자에게도 동일하게 적용되므로 특정 국가나 기업에 한정하여 적용되는 것이 아니며, 외국 대형 앱마켓사업자에게 금지된 행위는 한국의 대형 앱 마켓사업자에게도 금지되는 등 동등 대형 앱마켓사업자는 모두 동일한 방식으로 대우하고 있다는 반론이 존재하였고, 한국인터넷기업협회, 코리아스타트업포럼, 벤처기업협회 등에서 이와 같은 입장을 표명하였다<sup>3</sup>.

2) 국회(2021. 8. 25), 법제사법위원회 체계자구검토보고서 검토보고(대안) 전기통신사업법 일부개정법률안

3) 국회(2021. 8. 25), 법제사법위원회 체계자구검토보고서 검토보고(대안) 전기통신사업법 일부개정법률안

국회는 이렇듯 복잡하고 다양한 쟁점에 대해 약 1년이 넘는 시간동안 다양한 이해관계자의 의견을 수렴하고 관계부처 등과 논의한 끝에 인앱결제 강제를 금지하는 내용의 전기통신사업법 개정안을 의결하여 세계 최초로 해당 법안을 공포 및 시행하기에 이르렀다.

### 3. 해외의 정책 및 규제 사례

최근 국내에서도 카카오의 골목상권 침해 등 이슈가 불어지면서 국내 온라인 플랫폼 기업들을 대상으로 한 규제 논의가 활발해지고 있다. 온라인 플랫폼 사업자들에 대한 규제는 전 세계적인 움직임으로 나타나고 있는데 그 중 미국과 유럽의 사례에 대해 살펴보자.

미국의 경우, 2020년 10월 6일 하원 반독점소위에서 16개월간 GAFA에 대한 실태조사를 마치고 디지털 시장에서 경쟁 회복·규제 강화·법집행 활성화를 위한 권고사항 제시한 ‘디지털 시장 경쟁보고서(Investigation of Competition in Digital Market)’ 발표한 사실이 있다<sup>4</sup>. 이후, 미국 36개주·워싱턴DC는 2021년 7월 구글을 상대로 인앱결제 강제가 반독점법을 위반했다는 이유로 캘리포니아 연방법원에 직접 소송을 제기하여 또 다른 주목을 받고 있다. 법안 발의 관련해서는, 2021년 2~3월경 인앱결제 강제 금지 등을 포함한 앱마켓 독점금지법안이 2번 발의된 사실이 있는데, 노스다코타주 법안은 주 상원에서 부결되었고, 애리조나주 법안은 하원을 통과했으나 상원에서 표결 없이 폐기되고 말았다.



4) 공정거래위원회(2020.11.27), 해외경쟁정책동향 제173호

다시 미국 하원은 디지털 시장 경쟁보고서 발표에 대한 후속조치의 일환으로 2021년 6월 온라인 플랫폼 기업 규제를 위한 ‘5개의 반독점 법안 패키지’를 발의한 사실이 있고, 최근 미국 상원에서도 2021년 8월 직접 구글과 애플의 인앱결제 강제를 막는 법안(The Open App Market Act)을 발의한 것으로 알려졌다.

그 밖에 빼놓을 수 없는 논의가 있는데 바로 에픽게임즈와 애플 간의 소송에 관한 이야기다. ‘포트나이트’ 게임 개발사인 에픽게임즈는 2020년 8월 자체 결제수단인 에픽 다이렉트 페이를 통해 결제할 수 있는 우회 수단을 사용하자 구글과 애플은 이를 앱 마켓에서 퇴출시켰고, 에픽게임즈는 애플을 상대로 소송을 제기한 것이다. 캘리포니아 오클랜드 연방법원은 2021년 9월 10일 1심 판결을 선고하며, ‘타사결제를 이용할 수 있는 외부결제용 링크를 12월 9일까지 허용하라... 수수료 30%는 시장지배력 남용에 따른 결과가 아닌 앱스토어가 처음 만들어진 시기에 자체적으로 결정된 수수료율이라며 애플의 독점적 행위가 아니다’라고 판시하였다<sup>5</sup>. 나머지 그 밖의 점에 대해서도 애플의 손을 들어줬다. 에픽게임즈는 불복하여 바로 항소를 제기하였고, 애플 역시 외부결제를 허용하라는 내용에 불복해 항소를 제기하면서 외부 링크 허용 명령을 유예해 달라는 것을 신청한 상태다.

유럽의 경우, 인앱결제와 관련된 대표 사례로 세계 최대 음악 스트리밍업체인 스포티파이(Spotify)가 2019년 3월 애플을 상대로 유럽연합집행위원회(EC)에 신고한 것을 찾아볼 수 있다. 스포티파이는 애플의 인앱결제 강제정책이 애플뮤직과 스포티파이 간 경쟁을 제한하는 불합리한 제재라고 주장하였는데, EC는 2021년 4월 애플이 앱마켓을 통해 음원 스트리밍 시장에서 우월적 지위를 남용함으로써 EU의 독점금지 규정 위반했다는 잠정 결론을 내린 것으로 알려지고 있다.



5) 아시아경제(2021.9.20), 인앱결제 의무화 논란 韓은 해소됐지만 美는 첩첩산중

한편, EU는 2020. 7. 12.부터 '온라인 플랫폼 공정성·투명성 규칙(P2B 규칙)'을 시행해 온라인 중개플랫폼에 대해 공정성·투명성 제고를 위한 다양한 의무를 부과해 규제해 오고 있으며, 2020. 12. 15. 온라인상 공정하고 개방적인 디지털 시장을 조성하고 소비자 보호 및 기본권 보장을 강화하기 위해 디지털시장법(Digital Market Act: DMA)과 디지털서비스법(Digital Service Act: DSA) 제정안을 발표하였다.

## 4. 마치며

법안 통과 이후에도 구글과 애플은 게임 앱에 대해서는 자사 결제수단 강제하고 30% 수수료율을 적용하고 있으며, 애플은 앱 외부에서 타사 결제 안내를 허용하였으므로 이는 개정법을 준수한 것이고 앱 내부의 타사 결제 안내는 여전히 불가능하다는 입장을 보이고 있다. 여전히 갈 길이 많이 남았다.

앱마켓사업자들은 전 세계적인 빅테크 기업들에 대한 규제의 흐름에 관해 진지하게 고민해야 할 것이다. 실효적인 법 집행을 위한 규제당국의 면밀한 대응은 필수적이다. 더불어 앱마켓 안의 다수의 플레이어들의 끊임없는 관심과 노력으로 공정하고 투명한 앱 생태계가 조성될 수 있기를 기대해 본다.

### REFERENCE .....

1. 국회(2021.8.25), 법제사법위원회 체계자구검토보고서 검토보고(대안) 전기통신사업법 일부개정법률안
2. 공정거래위원회(2020.11.27), 해외경쟁정책동향 제173호
3. 아시아경제(2021.9.20), 인앱결제 의무화 논란 韓은 해소됐지만 美는 첩첩산중
4. Statcounter(2021)
5. 게임샷(2020.10.31), 애플과 에릭 플랫폼 분쟁 애플로 기울었다