

인앱결제 (In-app Purchase) 국내 현황

진보네트워크센터, 마나 활동가

목차

1. 인앱결제 배경
2. 국내현황
3. 논란 및 쟁점
4. 나가며
5. 참고문헌

1. 인앱결제 (In-app Purchase) 배경

- 인앱결제(In-app Purchase)란?

- 앱마켓 사업자(구글, 애플 등)가 자사 앱마켓(구글플레이, 앱스토어) 시장에서 앱마켓사업자의 결제시스템을 강제하는 행위를 말함
- 앱마켓은 개발사들이 앱을 특정 플랫폼에 등록할 수 있도록 한 마켓을 말함. 소비자에게 앱(application) 모바일 콘텐츠를 판매, 구매할 수 있도록 앱마켓을 제공하는 사업자를 앱마켓사업자라고 함.(애플, 구글 등)

- 인앱결제(In-app Purchase)란?

꿈의 집 (Homescapes)

Playrix

광고 포함 · 인앱 구매



4.5★

리뷰 1,150만개

1억+

다운로드



전체이용가 0

TikTok

TikTok Pte. Ltd.

광고 포함 · 인앱 구매



4.4★

리뷰 5,298만개

10억+

다운로드



청소년 0

- 앱 마켓 이해하기

- **2008년 8월, 앱스토어 : 스티브 잡스**
 - 연 99달러 비용만 내면 앱 판매가 가능했음.
 - 아이디어만 있으면 글로벌 고객과 만날 수 있었음
 - 애플은 호스팅 비용으로 30% 책정.
 - 구글플레이(Google Play) 스토어는 2008년 10월, '안드로이드마켓' 이름으로 오픈. 2012년 3월, 구글플레이로 개편함. 게임외 다른앱은 무료설치.

- 앱 마켓 이해하기

- 2008년에 애플과 구글이 등장. 현재까지도 양대산맥의 구조.
 - 소비자가 다양한 모바일 앱을 선택할 수 있는 장(場)인 모바일 앱마켓 등장.
 - 앱 마켓사업자가 결제시스템을 통한 결제. 즉, 인앱결제 제공.
 - 모바일앱 산업이 급속히 성장함에 따라 인앱결제 환불, 취소 문제가 발생.

- 앱 마켓 역사 이해하기

- 앱마켓 등장현황(한국소비자원 보고서)

구분	앱스토어	안드로이드 마켓	오비 스토어	블랙베리 앱 월드	윈도우 마켓플레이스	T-스토어	삼성앱스
사업자	Apple	Google	Nokia	RIM	MS	SKT	삼성전자
론칭시기	2008. 7	2008. 10	2009. 5	2009. 3	2009. 10	2009. 12	2009. 9
OS	MAC OSX	Android	Symbian	RIM OS	Windows Mobile	SKAF, Android	Windows Mobile, Symbian
수익배분	7:3	7:3	7:3	8:2	7:3	7:3	7:3
등록비	개인 \$99 기업 \$299	\$25	-	\$200	\$99	무료	무료

출처: NPA(2011. 1. 28), 『주간기술동향』

* 자료: 모바일 애플리케이션 비즈니스 현황과 전망(한국콘텐츠진흥원)

- 구글, 인앱결제 정책변경 발표(2020.9.28)



- 인앱결제를 모든 앱으로 확대/ 의무화 발표
- 구글은 2021년부터 수수료 30%를 게임앱뿐만 아니라, 모든 앱으로 확대하고 인앱결제 강제함.
- 구글은 전 세계적으로 2021년 1월 20일 신규앱 인앱결제를 의무화, 기존앱은 2021년 10월부터 의무화 됨.
- 전 세계적으로 반발을 일으킴

- 구글, 인앱결제 정책변경 발표(2020.9.28)



“외부결제가 이뤄져도 우리가 인지할 방법이 없다”

“처리되지 않은 민원의 100%는 외부 결제”

인앱결제 변경이유를 밝힘.

- 애플(Apple), 앱스토어 규칙

비즈니스

App Store에서 앱으로 수익을 창출하는 방법은 다양합니다. 비즈니스 모델이 명확하지 않은 경우 메타데이터와 앱 심사 메모에 설명을 기재해야 합니다. 앱이 어떻게 작동하는지 파악할 수 없거나 앱 내 구입 기능을 바로 이해할 수 없는 경우 심사가 지연되거나 앱이 거부될 수 있습니다. 앱 가격은 개발자가 결정하지만, 앱과 앱 내 구입의 가격이 지나치게 높다고 판단되는 경우 배포를 허용하지 않습니다. 불합리하게 높은 가격으로 사용자를 속이려는 비싼 앱은 거부당합니다.

사용자 평가를 조작하거나, 금전적 또는 다른 대가를 제공하여 얻은 피드백, 필터링된 피드백, 또는 가짜 피드백을 사용해 순위를 올리거나, 이러한 작업을 타사 서비스에 위탁하는 행위가 적발될 경우, 해당 개발자를 Apple Developer Program에서 제명하는 등의 조치를 취하여 App Store의 무결성을 유지합니다.

- 3.1 지불

- 3.1.1 앱 내 구입:

- 앱 내에서 기능을 잠금 해제하려는 경우(예: 구독, 게임 내 화폐, 게임 단계, 프리미엄 콘텐츠에 접근하거나 전체 버전 잠금 해제) 앱 내 구입을 사용해야 합니다. 앱이 콘텐츠나 기능을 잠금 해제하기 위해 라이선스키, 증강 현실 마커, QR 코드와 같은 자체 메커니즘을 사용해서는 안 됩니다. 앱 및 메타데이터에 고객을 앱 내 구입 이외의 구입 메커니즘으로 안내하는 버튼, 외부 링크나 다른 동작 호출이 있으면 안 됩니다(3.1.3(a)에 명시된 경우 제외)

- 구글(Google), 구글 플레이 규칙

결제

1. Google Play에서 앱 다운로드 항목에 요금을 청구하려는 개발자는 해당 거래의 결제 수단으로 Google Play 결제 시스템을 사용해야 합니다.
2. Play에서 배포하는 앱은 앱 기능, **디지털 콘텐츠 또는 상품을 포함한 인앱 기능 또는 서비스 이용에 결제를 요구하거나 수락하는 경우 ('인앱 구매'로 통칭)** 3항 또는 8항이 적용되지 않는 한, **해당 거래의 결제를 위해 Google Play의 결제 시스템을 사용해야 합니다.**
3. 다음의 경우에는 Google Play 결제시스템을 사용해서는 **안 됩니다.**
결제가 **주로** 다음과 같은 구매에서 이루어지는 경우:
 - 실제 상품**(예: 식료품, 의류, 가정용품, 전자제품)의 구매 또는 대여
 - 실제 서비스**(예: 교통 서비스, 청소 서비스, 항공 운임, 헬스클럽 회원권, 음식 배달, 실시간 이벤트 티켓)의 구매
 - 신용카드 고지서 또는 공과금 고지서(예: 케이블 및 통신 서비스) **관련 송금**, P2P 결제, 온라인 경매, 세금 면제 기부가 포함되어 있는 결제. **실제 현금 도박, 게임, 콘테스트** 정책의 **도박 앱** 섹션에 설명된 바와 같이 온라인 도박을 조장하는 콘텐츠 또는 서비스의 결제
4. **3항과 8항에 명시된 조건 이외에는 Google Play 결제 시스템 이외의 결제 수단으로 사용자를 유도할 수 없습니다.**

명확한 설명을 위해 **결제 정책** 표현 변경

앱 내에서 디지털 상품 및 서비스를 판매하는 모든 개발자는 Google Play 결제 시스템을 사용해야 한다는 점을 더 명확하게 하기 위해 2020년에 **결제 정책**의 표현을 명확하게 변경했습니다. 업데이트된 결제 정책을 준수하려면 개발자가 제공하는 인앱 결제 시스템(이하 '개발자 제공 인앱 결제 시스템')을 사용 중인 앱에서 삭제해야 합니다.

- 영국 경쟁시장청

● CMA(Competition and Markets Authority)

- Apple, Google 인앱구매 규칙이 해당 앱 스토어를 사용하는 개발자에게 영향을 미치기때문에 발생할 수 있는 잠재적 영향을 설명.
 - 모바일 생태계(운영체제, 앱스토어 및 웹브라우저)에 대한 CMA의 연구는 Apple과 Google의 양대산맥의 독점으로 주요 게이트웨이(다른 네트워크로 가기 위한 문)를 교살하고 있다고 결론.
 - 공정한 경쟁 디지털체제를 만들기 위한 노력이 필요함.
 - 디지털 시장을 감독.
 - 브라우저 및 앱 배포에서 공정한 경쟁, 불필요한 제한을 제거하고 개선하고 앱 개발자를 공정하고 합당한 대우를 받도록 보장하기 위한 보호장치가 필요함

4. 인앱결제 (In-app Purchase) 국내 현황

- 구글, 인앱결제 정책 변경

- 앱마켓 수수료 현황

구분	구글플레이		애플앱스토어	원스토어
	게임앱	기타앱		
인앱결제	30%	30%	30%	20%
일반결제	불허	허용	불허	허용

출처-이슈와 논점 1762호

- 구글이 모든 유료앱에 인앱결제방식을 적용하고 수수료30%를 적용할 것임을 밝히면서 국내에서 논란이 됨.

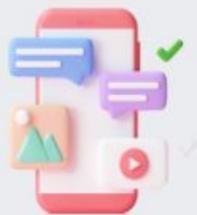
- 국내 앱마켓 구성 (송경재,2020)

- 오늘날, 스마트기기 하나로 모든 것이 서비스되는 구조이며 처리가 가능함.
 - 국내 앱마켓은 3개 사업자로 구성되어 있음
 - 구글, 애플, 원스토어(이동통신사와 네이버가 운영)
 - 시장점유율 구글 63.4%, 애플 24.4%, 원스토어(이동통신3사와 네이버운영 11.2%/ 기타 삼성 등 1.0%) (2020년 기준)
 - 구글과 애플이 앱마켓 시장의 87.8% 임.
 - 한국은 구글의 시장지배력이 압도적.
 - 애플은 인앱결제 수수료30%를 진행하고 있었음.
 - 구글은 일반결제와 혼용하여 사용하는 방식이었음. but, 인앱결제만 허용하는 것으로 정책이 변경됨.
 - 국내시장도 논란과 반발이 확산되고 있음.
 - 인앱결제 방식과 30%수수료는 국내콘텐츠업계 수익성 악화, 소비자 부담을 초래. 국내모바일콘텐츠산업 매출 감소세.

- 한국인이 가장 많이 사용하는 앱 (모바일인덱스 분석)

2022.07

MOBILEINDEX igaworks



모바일인덱스 랜드스케이프

한국인이 가장 많이 사용하는 앱

안드로이드 OS + iOS 2022년 6월 사용자 기준

*해당 리포트 데이터는 모바일인덱스 고유의 알고리즘을 통해 산출된 추정치입니다. 이는 실제와 차이가 있을 수 있으며, 이로 인해 발생한 어떠한 손해도 책임지지 않습니다.

종류표시는 21년 12월 수치 대비입니다.

인터넷 4,600만 명

소셜네트워크 4,496만 명

인터넷/브라우저

N	네이버	4,013만
G	Google	3,207만
Ch	Chrome	3,192만
S	삼성인터넷	2,176만
D	다움	859만

메신저/전화

K	카카오톡	4,325만
T	T전화	1,500만
D	Discord	400만
M	페이스북 메신저	357만
T	텔레그램	256만

SNS/커뮤니티

B	밴드	1,890만
I	Instagram	1,889만
F	Facebook	1,118만
K	카카오토리	972만
N	네이버카페	732만

소개팅/채팅

T	틴더	19만
G	글램	17만
W	위피	16만
E	에어닷	15만
T	톡친구만들기	12만

쇼핑 3,549만 명

소셜커머스

C	쿠팡	2,760만
11	11번가	946만
G	G마켓	564만
W	위메프	414만
T	티몬	410만

- 한국인이 가장 많이 사용하는 앱 (모바일인덱스 분석)

게임 2,314만 명



롤플레이

 디아블로 이모탈	99만
 쿠키런: 킹덤	94만
 던전애파이터 모바일	36만
 메이플스토리M	22만
 블루 아카이브	20만

캐주얼

 캔디크러쉬사가	49만
 꿈의집	44만
 냥코 대전쟁	39만
 꿈의 정원	36만
 캔디크러쉬소다	23만

액션

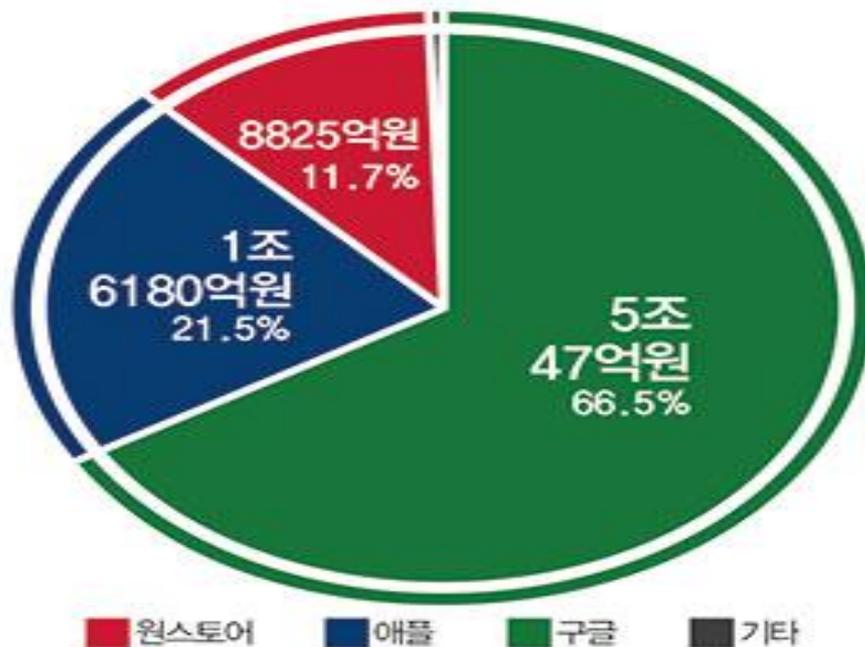
 브롤스타즈	122만
 Minecraft	64만
 Among Us	23만
 토크툼 골드런	18만
 Pokémon UNITE	18만

운전/레이싱

 카트라이더	91만
 레이스마스터 3D	6만
 주차의 달인 4	4만
 아스팔트 9	3만
 Deliver It 3D	3만

- 국내 앱마켓 시장점유율 (2019. 한국모바일산업연합회)

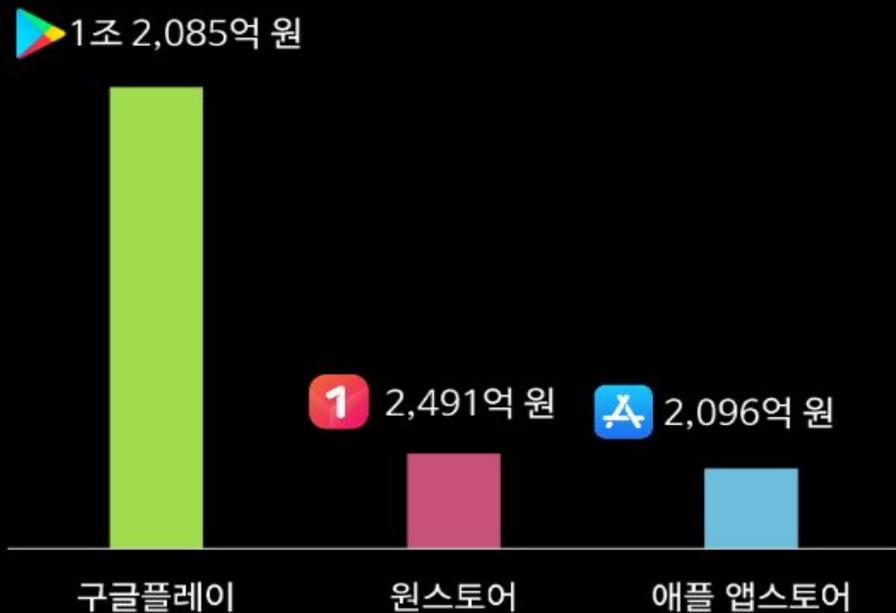
국내 앱마켓 시장 점유율



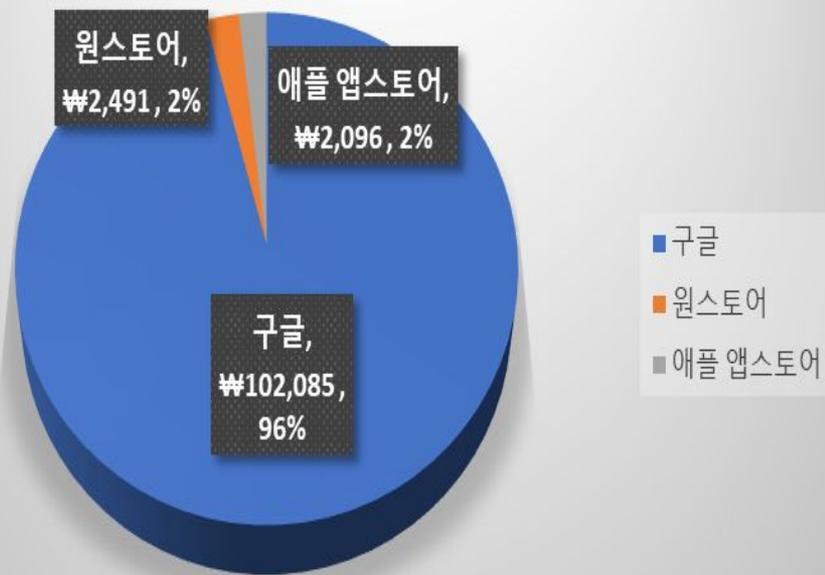
*지난해 매출액 기준 *자료: 한국모바일산업연합회

- 국내 앱마켓 모바일 게임 거래액 (왼쪽: 모바일 인덱스 분석)

22년 3분기 마켓별 모바일 게임 거래액 현황



2022년 3분기 모바일게임 거래액 현황



- 모바일 인앱결제 계약관계 (한국소비자원)



- 모바일 산업 매출액 (구글 수수료 정책변화에 따른 기업현황 및 대응방안 보고서)



- 한국인터넷기업협회, 방통위에 신고서 제출

- 2020.8.24. 신고서 제출
- 시장점유율을 확보할 수 있게 된 것은 구글의 개방적 정책을 신뢰한 앱 사업자들이 창의적이고 다양한 앱들을 개발하여 플레이스토어에 진입할 수 있었기 때문임. But, 앱을 통해 확보한 시장지배적 지위를 이용하여 앱 개발사와 이용자 모두에게 부당하고 불리한 정책변경을 하고 있음.
- 구글의 결제정책이 시행되면, 구글 인앱결제 외 다른 결제수단을 이용하는 앱 사업자는 강제로 시장에서 퇴출당하게 됨. 소비자에게 부과되는 모바일 콘텐츠 이용요금이 증가. 국내 앱 생태계 자체가 구글에게 종속되는 결과가 초래될 수 있다고 주장.

- 인앱결제 강제에 따른 수수료 수익변화 (김영식 의원실 자료)

(단위: 억 원)

구 분	2019년		2022년			
	매출액 ^{주1)}	수수료 수익 ^{주1)}	매출액 ^{주2)}	수수료 수익		
				舊 수수료율 ^{주3)}	新 수수료율 ^{주4)}	증가액 ^{주5)}
사진/동영상	3,420	479	5,990	839	1,558	719
음악	2,816	346	4,932	606	1,261	655
앱툰	2,351	369	4,118	646	1,088	442
생활/라이프스타일	7,792	803	13,648	1,407	3,422	2,016
교육	1,399	256	2,450	448	663	215
출판	475	80	832	140	222	82
기타	227	61	398	107	116	9
합 계	18,480	2,394	32,369	4,193	8,331	4,138

- 인앱결제 강제에 따른 요금인상 (MTN)

국내 OTT마저... 안드로이드앱 내 월정액 구독 요금 가격 인상

TVING

베이직	7,900원 → 9,000원
스탠더드	1만 900원 → 1만 2,500원
프리미엄	1만 3,900원 → 1만 6,000원



wavve

베이직	7,900원 → 9,300원
스탠더드	1만 900원 → 1만 2,900원
프리미엄	1만 3,900원 → 1만 6,500원

- 인앱결제 강제에 따른 요금인상

	<p>7,900원 ⇒ 9,000원</p>
	<p>100원 ⇒ 120원</p>
	<p>3,900 ⇒ 5,700원</p>



- 국회의 대응(이슈와 논점 1762호)

- 국회는 애플과 구글의 인앱결제 강제 방침이 「전기통신사업법」 위반 소지가 있다는 점과 인터넷기업협회의 의견서 제출 등에 관한 판단 및 후속 조치가 필요하다는 점을 예산결산특별위원회와 과학기술정보방송통신위원회(과방위)에서 지적함.
- 홍정민 의원(의안번호 2102524, 2020. 7.30.), 박성중 의원(의안번호 2102884, 2020. 8.11.), 조승래 의원(의안번호 2103625, 2020. 9.8.), 한준호 의원(의안번호 2103961, 2020.9.16.), 양정숙 의원(의안번호 2104221, 2020.9.24.) 등은 「전기통신사업법」 개정안 발의함.
- 전기통신사업법은 일명 인앱결제 강제방지법으로 불리움

- 인앱결제 강제금지법

2020년 07월	구글, 디지털콘텐츠 사업자에 인앱결제 의무화 예고
2020년 07월	홍정민 더불어민주당 의원 등 인앱결제 전기통신사업법 개정안 발의
2020년 09월	구글 디지털콘텐츠 사업자에 인앱결제 의무화 발표
2020년 10월	국회 국정감사에서 인앱결제 강제논란 가열 및 구글 적용 연기 발표
2021년 07월	인앱결제 강제금지법 국회 과학기술정보통신위원회(과방위) 통과
2021년 09월	인앱결제 강제금지법 국회본회의 통과
2021년 10월	방통위 인앱결제 강제금지법 시행령 초안 공개
2021년 12월	방통위 방통위 인앱결제 강제금지법 시행령 입법예고
2022년 02월	방통위 인앱결제 강제금지법 시행령 수정안 의결
2022년 3월 08일	인앱결제 강제금지법 시행령 수정안 국무회의 의결
2022년 3월 15일	인앱결제 강제금지법 시행

[그림]인앱결제 강제금지법 일지-표 재구성

- 전기통신사업법 개정

- 제50조 (금지행위) 제1항 제9호

- 앱 마켓사업자가 모바일콘텐츠 등의 거래를 중개할 때 자기의 거래상의 지위를 부당하게 이용하여 모바일콘텐츠 등 **제공사업자에게 특정한 결제방식을 강제하는 행위**

- 전기통신사업법 개정

- 제50조 (금지행위) 제1항 제10호

- 앱 마켓사업자가 모바일콘텐츠 등의 심사를 부당하게 지연하는 행위

- 전기통신사업법 개정

- 제50조 (금지행위) 제1항 제11호

- 앱 마켓사업자가 앱 마켓에서 모바일콘텐츠 등을 부당하게 삭제하는 행위

- 인앱결제 수수료 ([사사건건 플러스] KBS_220525방송)

인앱 결제 시스템별 수수료



결제액의
10~30%

결제액의
6~26%

(신용카드 등 수수료 별도)

-구글애플 국내결제 방식

©서울신문

	구글 	애플 
허용 결제방식	인앱결제· 제3자 결제 동시 제공	인앱결제· 제3자 결제 중 선택
수수료율	▶인앱결제 최대 30% ▶제3자 결제 최대 26% (PG·카드사 수수료 별도)	
아웃링크 (외부결제)	불허 	
한국형사·법무정책 연구원	“전기통신사업법(인앱결제강제 금지법)·공정거래법 위반 소지”	

-모바일 디지털콘텐츠 구매 및 결제방식 (이승민,2022)

구분	결제시스템	결제도구	결제수단
인앱결제	앱 마켓사업자	앱 마켓사업자	신용카드 간편결제서비스 휴대폰 소액결제서비스
외부결제 ①	앱 마켓사업자	앱 개발사	
외부결제 ②	앱 마켓사업자	제3자(주로 PG사업자)	
외부결제 ③ (넓은 의미의 웹결제)	모바일 웹 브라우저		
(좁은 의미의 웹결제)	웹 브라우저		

3. 인앱결제 (In-app Purchase) 논란 및 쟁점

- 인앱결제 강제금지법 일지(서울신문)

인앱결제 강제금지법 일지



- 인앱결제 강제금지법 실효성문제(이승민, 2022)

- 구글은 2021년부터 수수료 30%를 게임앱뿐만 아니라, 모든 앱으로 확대하고 인앱결제 강제함
- 국내 인터넷기업들의 반발, 국회에서 인앱결제 강제금지법 개정안이 발의되자 국내에서만 2021년 9월로 미루겠다고 밝힘.
- 2021.3.15. 전기통신사업법 개정안이 발의되고 통과요구가 거세지자 구글은 15% 수수료 정책을 밝힘.
- (7월1일 적용) 인앱결제 수수료율 연 매출 100만달러까지는 15%를 적용, 초과분에 대해서만 30%를 적용으로 조정. 인앱결제 매출이 300만달러인 경우, 100만달러까지는 15%, 나머지 200만달러에 대해서는 30%의 수수료율이 적용됨.
- 2021.11.18. 새 결제 정책을 발표. 외부결제를 허용하되 26%의 수수료를 징수하겠다함. 수수료는 별도.

- 인앱결제 강제금지법 실효성문제(이승민, 2022)

- 인앱결제 강제금지법은 앱 마켓사업자가 앱개발사를 상대로 특정한 결제방식을 강제하지 못하도록 함
- 모바일콘텐츠의 심사지연, 삭제 등 불이익 부과를 통해 멀티호밍 (multi-homing)을 차단하는 남용행위를 금지함
- But, 이를 사후적 행태규제의 방식으로 도입하여 법개정에도 불구하고 실효성이 없어짐
- 구글이 인앱구매에 대한 외부결제를 허용하되, 26%의 수수료를 징수하는 꼼수가 발생함.

- 인앱결제 강제금지법 실효성문제

- 구글의 결제정책 변화에 따른 앱개발사의 부담은 아웃링크를 통한 모바일 웹 결제가 허용되면 일부 완화될 여지가 있었음.
- **But**, 구글은 앱개발사들에 대해 2022. 4. 1.까지 아웃링크를 삭제하는 업데이트를 마치도록 하면서, 이에 불응할 경우 2022. 6. 1. 부터 ‘구글플레이’에서 해당 앱을 삭제하겠다고 공지.

- 논란과 쟁점

- 구글 플레이를 이용할 수밖에 없는 구조임.
- 서비스 이용료 높아지게 됨.
- 이미 이용료가 올랐고, 계속 오르고 있음.
- 유통업체의 부담이 늘어나고, 창작자들이 어려워질 수 밖에 없음.
- 수수료 인상으로 창작자들이 어려워짐
- 작가들의 수입 감소, 작가들과 직접적인 관련이 있는 출판사, 콘텐츠 개발자 등 수익감소, 콘텐츠사업 전반에 악영향을 미침.

- 카카오 VS 구글



- 왜 높은 수수료를 내면서 인앱결제를 해야하나? 카카오의 거부.
- 카카오는 2022년 5월부터 아웃링크를 통해 결제하도록 안내함
 - 카카오 '이모티콘 플러스' 구글앱에서 결제 시 5,700원 / 카카오 아웃링크 웹 결제시 월 3,900원 안내함.
- 구글은 6월까지 인앱결제가 아닌, 아웃링크를 제공하는 앱들을 구글플레이에서 퇴출하겠다고 함
- 카카오는 계속하여 아웃링크를 사용.

- 카카오 VS 구글



- 구글은 “인앱결제 외의 다른 결제방식을 사용해선 안된다”는 구글플레이 이용약관을 위반했다며 카카오톡앱 업데이트를 중단함.
- 카카오는 원스토어, 다음을 통해서 설치파일을 제공하며 맞대응.
- 결국, 카카오는 구글에 굴복하게 됨.(이용자수 감소, 이용자 불편 등)
- 방송통신위원회(방통위)는 구글, 인앱결제 강제금지법 위반 조사착수

- 네이버 백기

- 최수연 네이버 "구글 인앱결제 강제, 아쉽지만 앱마켓 따라야"(2022.4.13)
- 네이버는 수용입장

- 웹툰, 웹소설산업협회 (ZDNet)

"인앱결제강제금지법 실효성 없어...강력 시행령 필요"

"앱 마켓 사업자가 수수료 30%를 떼어가면 작가 수익이 반토막이 날 것이다. 작가 창작 욕구가 줄어들 수밖에 없다. K콘텐츠가 무너지느냐, 살아야느냐 기로에 선 상황이다."

전기통신사업법 개정안은 지난해 9월부터 시행됐으나, 구글은 11월 제3자 결제를 이용할 경우 수수료를 인앱결제 시보다 4%p 감면하겠다고 발표해 실효성에 의문이 제기됐다. 약 2~3%에 달하는 신용카드 결제 수수료를 합치면 인앱결제 때와 차이가 없어, 사실상 법안 무력화를 위한 우회 조치가 아니냐는 지적.

- 출판문화협회 구글 소송

구글 불공정거래행위 금지 청구 및 손해배상 청구 소송 제기

- 출판사, 필자, 소비자 등 구글 인앱결제 강제 금지 청구 소송
- 구글의 아웃링크 삭제 강제는 명백한 불공정행위이며, 전기통신사업법 위반행위임에도 불구하고 방송통신위원회는 구글을 규제하기는커녕 오히려 구글과 카카오의 중재를 주선하고, 아웃링크 삭제를 묵인한 의혹 (참고, ‘구글 인앱결제 강제’ 방통위 사실조사 나서지만 실효성 ‘글썸’ 조선일보 2022. 8. 13. 보도 등).
- 대한출판문화협회는 구글에 굴복하는 대신 구글의 불공정행위를 시정하기 위한 직접 행동에 나섬.
법원에 구글의 아웃링크 삭제 강요, 구글 인앱결제 강제, 콘텐츠 이용자의 정보를 구글에 제공하도록 강요하고, 초고율 수수료를 강요하는 것을 금지해 달라는 소송을 직접 제기함.

5. 나가며

- 나가며

- 플랫폼 사업자가 시장지배적인 지위를 남용해 비용을 떠넘기는 등의 방식으로 일방적인 이득을 취하는 일이 많음.
- 빅테크의 독점을 막고 시장경쟁을 활성화. 투명성, 공정성 강화.
- 피해를 끼친 경우 제대로 배상하게 하는 등 플랫폼 사업자의 책임을 구체화하는 후속 조치가 국회 입법으로까지 이어져야 함.

- 나가며

- 한국에서 처음으로 통과된 ‘인앱결제 강제금지법’은 각 국이 주목.
미국, 네덜란드, 인도 등 법제도적 규제 움직임.
- 구글, 애플과 같은 압도적인 시장지배력을 지닌 빅테크의 인앱결제 정책은 경쟁을 제한시키고 불공정거래로 관련 산업의 생태계를 위축시킴.
- (이승민,2022)규제의 실효성을 위해 금지행위보다는 사전규제의 도입이 필요함.
- 카카오, 네이버 등 부가통신서비스 사업자에게 책임과 의무를 대폭 강화해야 함.

- 참고문헌

- 한국모바일산업연합회 moiba.or.kr
- 한국소비자원(2018). 모바일 인앱결제 서비스 실태조사
- 김영식의원실(2021). 구글 수수료 정책변화에 따른 기업현황 및 대응방안.
- 이승민(2022). 이앱결제 방지를 위한 개정 전기통신사업법의 배경, 의의, 한계 및 대응방안. 행정법연구 67호
- 송경재(2020). 구글 앱마켓 수수료 논쟁을 지켜보며: 인터넷 규제 실효성과 생태계 활성화를 위한 과제. 현안과정정책 338호
- 국회입법조사처 <이슈와 논점 제1762호>
- https://assets.publishing.service.gov.uk/government/uploads/system/uploads/attachment_data/file/1096277/Mobile_ecosystems_final_report_-_full_draft_-_FINAL_.pdf
- https://hd.mobileindex.com/mobile_Insight_2022_mobile_app_landscape.pdf