

정책동향

June 2022 No.1

# 인앱결제의 개념 및 유형과 해외 주요국가 규제 동향

정광재 연구위원

정보통신정책연구원 통신전파연구본부

# 인앱결제 개념 및 유형과 해외 주요국가 규제 동향

정광재 연구위원

정보통신정책연구원 통신전파연구본부, gwangjae@kisdi.re.kr

## 요약

- 앱마켓 시장의 성장과 함께 앱마켓의 개발사에 대한 인앱결제 시스템 의무 사용 및 다른 결제 방식에 대한 안내 금지와 관련한 정책에 대한 해외 주요국가의 규제 움직임이 점차 확대
- 네덜란드, 미국, EU, 일본 등 주요 국가를 중심으로 인앱결제와 관련한 조사가 Apple을 중심으로 진행되고 있으며, 일부 국가에서는 다른 결제방식 유도 금지와 관련한 조항(anti-steering)을 시정하라는 명령이 내려진 사례도 등장
- Apple은 이에 대응하여 일부 앱 카테고리에서 제한적인 방식을 통해서 다른 결제 방식을 허용하는 등 일부 정책 변경을 시행

## 01 개요

- 최근 들어 모바일앱의 인앱결제와 관련한 불공정 이슈에 대한 분쟁 및 조사를 통한 규제 움직임이 여러 국가에 걸쳐 동시 다발적으로 진행 중
  - 사업자 간 분쟁에 따른 소송, 시장 내 반경쟁 행위 혐의에 대한 조사, 앱마켓과 관련한 입법 시도 등 다양한 방식으로 인앱결제와 관련한 이슈가 발생 중
- 본고에서는 인앱결제를 포함한 모바일 앱 결제방식의 개념, 유형과 인앱결제와 관련한 해외 주요 국가의 조사 및 규제 경과에 대해 소개하고자 함

## 02 모바일 앱 결제의 개념 및 유형

### I 모바일 앱 결제의 개념

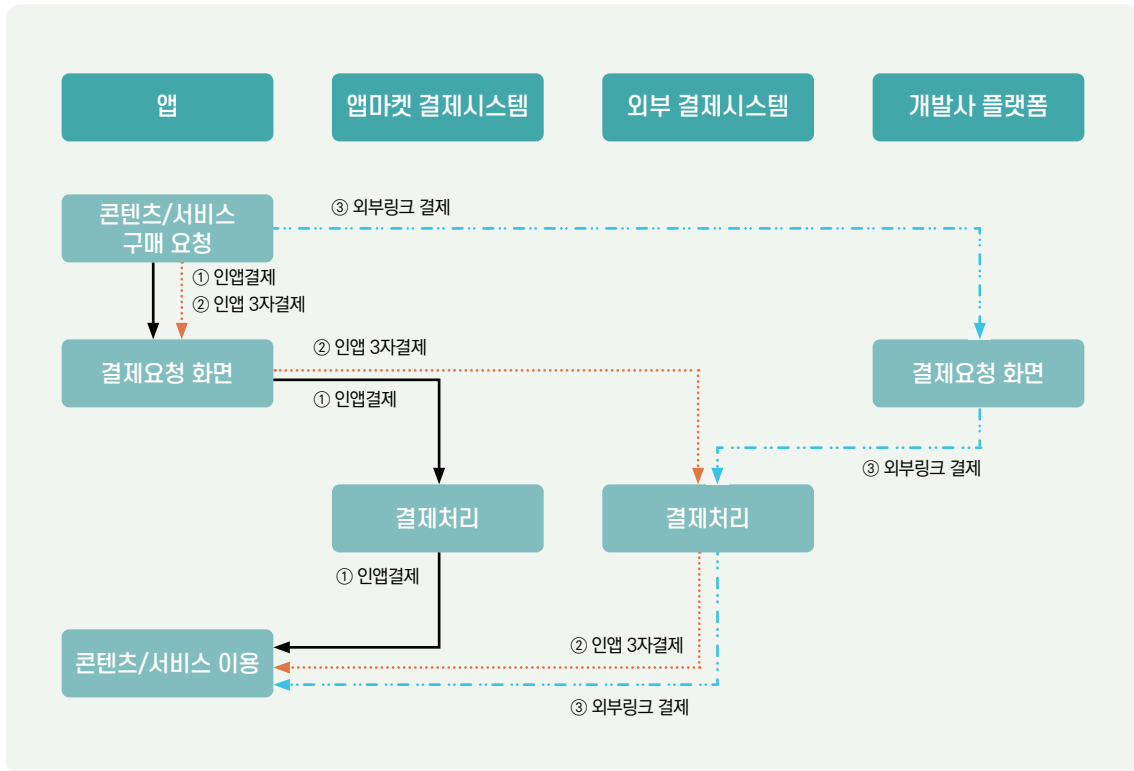
- 유료 모바일앱의 다운로드, 앱 내 추가적인 서비스(기능) 및 콘텐츠 이용을 위해서 이용자는 해당 서비스/콘텐츠에 대한 결제가 필요하며, 이를 위해 앱마켓 또는 외부에서 제공되는 결제 시스템을 이용
- 앱마켓 등장 초기인 2010년 초반에는 유료 앱의 다운로드를 위한 결제가 주로 이루어졌으나 모바일 게임의 성장과 Freemium 비즈니스 모델 확산으로 앱 내 서비스 및 콘텐츠 구매를 위한 모바일 앱 결제가 점차 증가
  - 모바일 게임을 중심으로 소액결제(microtransaction) 방식의 게임 콘텐츠 판매가 점차 증가하였고, 이후 Freemium\* 비즈니스 모델이 다양한 서비스로 확산되면서 앱 내 서비스/콘텐츠의 결제가 점차 증가
  - \* 무료(free)와 프리미엄(premium)의 합성어로 기본적인 기능들은 무료로 제공하면서 추가적인 기능 및 콘텐츠를 유료로 판매하는 방식의 비즈니스 모델. 대표적인 예로는 Dropbox, Youtube 등이 해당

### I 앱 내 서비스/콘텐츠 결제 방식의 주요 유형

- 모바일 앱 내 서비스 및 콘텐츠 결제방식은 결제가 이루어지는 위치에 따라서 앱내결제와 외부링크를 통한 결제로 구분할 수 있으며, 앱내결제는 결제시스템 운영주체에 따라 앱마켓의 인앱결제와 제3자가 제공하는 인앱결제로 구분
  - 통상적으로 미디어에서 언급하는 “인앱결제(in-app purchase, IAP)”라는 용어는 앱마켓이 제공하는 결제 시스템을 통해 앱 내에서 이루어지는 결제방식을 의미

※ 최근까지 앱 내에서 이루어지는 결제 방식은 앱마켓에서 제공하는 결제시스템만을 통해 이루어져왔기 때문에 통상적으로 “인앱 결제”는 앱마켓의 결제시스템을 이용한 앱내결제를 의미하며, 다른 결제시스템을 통한 인앱결제는 통상 “제3자결제”라고 칭함  
 - 기존에는 앱에서 이용 가능한 결제 방식으로 앱마켓의 인앱결제와 외부링크를 통한 결제 방식이 활용되어 왔으며, 최근 들어 앱마켓이 아닌 제3자 결제 시스템을 통한 인앱결제 방식이 등장

앱 내 서비스/콘텐츠의 결제방식 개념도



- (인앱결제) 앱마켓 운영사의 결제시스템을 통해 앱내결제가 이루어지는 방식으로 앱마켓 운영사는 앱개발사로부터 거래에 대한 수수료를 수취하며, 대부분의 디지털 콘텐츠 및 서비스 거래에 해당방식을 적용
  - ※ 통상적인 앱 마켓 정책에 따라서 대부분의 거래에 인앱결제를 의무화하고 있으나 앱 외부의 서비스나 개인 간 거래 등 일부 거래에 대해서는 인앱결제를 강제하지 않기 때문에, 온라인 쇼핑몰앱, 배달앱 등의 서비스는 인앱결제를 의무하지 않음
  - ※ 앱마켓 운영사는 자체적인 결제시스템을 구축하고 있으며, 이용자는 해당 시스템이 하나 이상의 결제수단(신용카드, 간편결제, 상품권 등)을 등록하고 이를 통해 결제가 이루어짐
- (인앱 3자결제) 앱마켓 운영사 이외의 제3자가 구축한 결제시스템을 통해 앱내결제가 이루어지는 방식으로 앱마켓 운영사는 인앱결제에 비해 상대적으로 낮은 거래 수수료를 수취
  - ※ 해당 방식의 경우 과거에는 도입되지 않았던 시스템이나 최근 인앱결제 관련 규제 움직임에 따라서 최근 도입된 결제 방식이며, 앱마켓에서 제공하는 시스템을 사용하지 않기 때문에 상대적으로 인앱결제보다 낮은 수수료 책정

- (외부링크를 통한 결제) 외부링크를 통해 앱 밖으로 나가 앱개발사가 구축 또는 제휴한 결제 시스템을 통해 결제가 이루어지는 방식
  - 이용자는 서비스 및 콘텐츠가 제공되는 앱이 아닌 외부(다른 앱 또는 웹)로 이동하여 해당 플랫폼에서 결제가 이루어짐
  - 앱마켓의 약관 별로 세부적인 차이는 있으나 통상적으로 개인 간 거래(예: 중고거래 등), 앱 외부에서 소비되는 실제 서비스(교통서비스, 실제 상품 구매, 음식 배달 등)의 거래 등에 대해 외부링크를 통한 결제방식을 허용

앱 결제 방식의 주요 유형 비교

		인앱결제	인앱 3자결제	외부링크를 통한 결제
개념		앱마켓 운영사가 제공하는 결제 시스템을 이용하여 거래	앱개발사가 지정한 결제 시스템을 이용하여 앱내에서 거래	앱개발사가 지정한 외부링크를 통해 앱 밖으로 이동하여 거래
거래발생 플랫폼		앱마켓	앱마켓	외부 플랫폼 (다른 앱, 웹사이트 등)
결제시스템 운영주체		앱마켓	앱개발사 또는 앱개발사 지정업체	앱개발사 또는 앱개발사 지정업체
거래수수료		~30%	~27%	통상적으로 없음 <sup>1)</sup>
거래데이터		앱마켓 독점	앱마켓, 앱개발사 공유	앱개발사 독점
적용 현황 <sup>2)</sup>	Google	대부분의 앱내 콘텐츠/ 서비스 결제 시 적용	'21.12월부터 한국에 한정하여 도입 <sup>3)</sup> 되었으며, 일부 앱이 이용 중	개인간 거래 및 실제 서비스, 상품 등의 거래에 허용
	Apple		네덜란드 데이팅앱에 한정하여 도입 예정 <sup>4)</sup>	

주 1) 앱마켓의 약관에 따라 기존에 인앱결제 사용이 의무가 아닌 분야에서는 통상적으로 수수료가 부과되지 않음  
 2) 해당 앱마켓 사업자가 규정한 지침에 따른 내용을 서술한 것이며, 사업자 간 협의에 따라서 일부 예외적인 적용 상황이 있을 수 있음  
 3) 인앱결제강제를 금지하는 전기통신사업법 개정안 도입에 따라 국내에서 제3자 결제시스템 허용  
 4) 2022년 6월 11일 네덜란드 규제기관이 Apple의 시정방안을 수용하면서 도입 예정

### 03 인앱결제 관련 분쟁의 주요 이슈

#### I 분쟁의 이슈가 되는 인앱결제 관련 조항

- 앱 내에서 디지털 서비스 및 콘텐츠의 결제 시 앱마켓이 아닌 제3자의 결제 시스템을 연결하거나 이를 안내하는 것을 금지하는 “안티 스티어링(anti-steering)” 조항과 관련하여 반경쟁 행위의 우려가 제기
  - Apple: 2009년 8월 인앱결제가 최초 도입되었으며, 앱 내 콘텐츠 및 서비스 구매에 다른 방식의 결제를 허용하지 않음

## Apple의 App Store 심사 지침 중 관련 조항

### ▶ 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 라이선스 키, 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<sup>주1)</sup>**.

주1) 일본 공정거래위원회의 조사에 따라 일부 형태의 앱을 제외하고 위 조항이 적용

- Google: 2011년 3월부터 인앱결제가 도입 되었으며, 초기에는 게임 콘텐츠에 대해 인앱결제를 적용하였으나, 2020년 9월부터 인앱결제 의무화 범위 확대 추진 중

## Google의 Google Play 정책센터 중 결제 관련 조항

### ▶ 결제

4. 3항과 8항에 명시된 조건 이외에는 **Google Play 결제 시스템 이외의 결제 수단으로 사용자를 유도할 수 없습니다.** 이러한 금지 대상에는 다음을 통해 사용자를 다른 결제 수단으로 유도하는 행위가 포함되나 이에 국한되지 않습니다.
  - Google Play의 앱 등록정보
  - 구매 가능한 콘텐츠와 관련된 인앱 프로모션
  - 인앱 WebView, 버튼, 링크, 메시지, 광고 또는 기타 클릭 유도문안
  - 앱 사용자를 Google Play 결제 시스템이 아닌 결제 수단으로 유도하는 계정 생성 또는 가입 절차 등의 인앱 사용자 인터페이스 흐름

## I 인앱결제 관련 주요 분쟁 이슈

- (이용자요금 차이) 인앱결제 적용 시 발생하는 수수료가 이용자에게 전가되면서 앱 내에서 결제할 때와 앱 밖에서 결제할 때 서비스 요금의 차이가 발생
  - 2019년 당시 Youtube Premium의 월정액은 웹과 Google Play Store에서 8,690원이었으며, 인앱결제를 적용한 애플 앱스토어에서는 11,500원으로 차이를 보임
    - ※ 당시 기준으로 Google Play Store는 인앱결제를 이용하지 않고 결제가 가능하였으며, Apple은 초기부터 인앱결제를 적용
    - ※ 해당 이슈는 복수의 플랫폼으로 제공되는 서비스에서 나타나는 이슈이며, 앱 밖에 별도 플랫폼이 없는 모바일 게임 분야에서는 이슈가 되지 않음
- (사업자 선택권 제한) 인앱결제를 의무화하면서 앱개발사가 결제 시스템을 선택할 수 있는 자유가 제한된다는 우려가 있으며, 특히, 앱 밖에 결제 시스템을 이미 구축 중인 사업자들의 경우 기존 시스템을 활용하지 못하는 제약이 발생

- (불공정 경쟁) 앱마켓 사업자 역시 다양한 디지털 콘텐츠를 앱마켓에서 판매하고 있어 인앱 결제를 통해 경쟁 콘텐츠 사업자를 견제할 우려가 있다는 주장도 제기
  - ※ Apple은 2020년 9월 동영상, 음악, 헬스케어 등 자사 디지털 콘텐츠 통합한 구독 서비스인 “Apple One”을, Google은 2021년 10월 동영상, 클라우드 등 자사 서비스와 단말기(Pixel)을 포함한 구독 서비스인 “Pixel Pass”를 출시
  - 인앱결제 수수료로 경쟁 업체에게 추가적인 비용\*을 유발시키거나 수익성을 약화시키는 등 경쟁 콘텐츠 사업자를 견제할 가능성 존재
    - \* 예: 자체적인 결제 시스템이 있음에도 불구하고 인앱결제 시스템을 적용하기 위해 추가적인 앱개발이 필요한 경우
- (과도한 수수료) 콘텐츠 사업자가 모바일기기 이용자에게 서비스를 제공하기 위해서는 앱마켓을 필수적으로 이용해야 하기 때문에 이를 이용해 과도한 수수료를 부과하고 있다는 우려도 존재

## 04 인앱결제 해외 규제 동향

### I 네덜란드

- (발단) 2019년 4월 앱스토어에 대한 시장조사\*의 결과를 바탕으로 규제기관인 ACM (Authority for Consumers & Markets)은 Apple App Store의 지배력 남용 여부에 대한 추가 조사를 시작
  - \* Market Study into Mobile App Stores, 2019.4.11., ACM
  - ※ 당시 보고서를 통해 ACM은 추가 조사가 필요한 이슈로 ① 자사 앱에 대한 우대, ② 상호운용성, 데이터 접근 등과 관련한 앱 간 차별 대우, ③ 투명성 관련 이슈들에 대해 추가조사가 필요하다고 결론
  - 이후 후속 조사로 인앱결제와 관련한 Apple의 지배력 남용 여부에 대하여 조사를 발표하였으며, 조사 과정에서 데이팅 앱 분야로 조사 범위가 좁혀짐
    - ※ 당시 EC 역시 인앱결제와 관련한 조사가 진행 중이었고, EC와 국가 규제기관이 유사한 사안을 조사할 경우 EC에 조사 우선권이 있기 때문에, 이를 고려하여 데이팅 앱 분야로 한정하여 조사 수행
- (규제방안) 2021년 8월 ACM은 Apple의 인앱결제에 대한 지배력 남용행위가 있다고 결론 내리고, 2021년 12월 인앱결제 의무 적용과 다른 결제방식 유도 금지 규정(anti-steering)을 변경하도록 시정명령을 내림

### ACM의 시정명령에 대한 주요 근거

- GPS, 알림 서비스 등의 데이팅 서비스 제공에 필요한 필수적 기능을 이용하기 위해서는 앱을 필수적으로 이용해야 함(웹에서는 한계가 존재)
- 데이팅 앱 서비스는 모두 프리미엄 기능을 판매하여 수익을 창출하는 freemium 비즈니스 모델을 채택하고 있어 결제 시스템이 필수적으로 사용
- Apple의 경우 자사 기기에서 다른 앱마켓 시스템을 허용하지 않기 때문에, Apple 이용자들에게 접근하기 위해서는 Apple App Store를 이용할 수 밖에 없음
- 데이팅 앱은 네트워크 효과가 필수적인 서비스로 연결성 확보를 위해서 구글 앱마켓이 있더라도 Apple App Store에 등록이 필수적임(multi-homing)

- (후속경과) Apple은 2022년 1월 시정방안을 제출하였으나, 받아들여지지 않았으며, 2022년 3월 제출한 2차 수정방안을 ACM이 2022년 6월 수용하여 앱내 3자결제와 외부링크 방식 허용
  - 최초 시정방안은 개발사가 ① 앱 내 3자결제와 ② 개발사 웹사이트로 연결되는 링크 중 하나만을 선택하도록 허용하고 해당 방식에 27%의 수수료를 부과

### Apple 개발자 사이트에 게시된 네덜란드에서의 데이팅 앱 배포 관련 가이드라인 주요 내용

- 개발자는 인앱결제(Apple's in-app purchase system), 앱내 3자결제(third-party payment system within the app), 결제를 위한 웹사이트 링크(in-app link directing users to the developer's website to complete a purchase) 중 하나의 옵션만이 허용
- 3자결제와 웹사이트 링크 생성을 위한 권한(entitlement)은 네덜란드의 앱마켓에서 제공되는 데이팅앱에서만 허용되며, Apple은 해당 권한의 사용 조건, 앱스토어 심사지침, 애플 개발자용 계약 및 지침 준수 여부를 심사
- 3자결제 및 웹사이트 링크 이용 시 Apple이 지정한 양식(Modal Sheets)에 맞추어 결제가 이루어지기 전에 이용자에게 인앱결제가 아닌 다른 결제 시스템을 이용한다는 것을 알려야 함
  - ※ 이용자 안내 문구에는 이용자가 Apple과 거래하지 않기 때문에 구독관리 및 환불 요청에 대한 응대를 할 수 없다는 점과 개발자와 이루어진 거래에 대해 Apple은 보안 등의 이슈에 대해 책임질 수 없음을 명시하며, 이러한 안내 이후 이용자가 결제를 진행할지 여부를 선택할 수 있는 버튼(결제 진행 또는 취소)을 제공해야 함
- 3자결제 또는 웹사이트 링크 권한을 이용 시 Apple은 27%의 거래 수수료(주1)를 징수하며, 개발자는 Apple이 지정한 양식(엑셀파일)에 따라 Apple의 회계월 기준 매달 15일 이내에 거래내역에 대한 보고서를 제출해야 함
  - ※ 인앱결제와 관련된 프로세스를 이용하지 않는 것을 감안하여 인앱결제 수수료에 비해 3%를 감면

- ACM은 1차 시정방안이 개발사의 선택을 여전히 제한하며, 과도한 개발 비용을 유발한다고 판단하여 받아들여지지 않았으며, 이에 Apple은 앱 내 제3자결제와 외부링크 둘다 이용할 수 있도록 수정된 시정방안을 2022년 3월 제출

- ACM은 2022년 6월 수정된 시정방안을 수용하였으며, Google Play Store에 대해서는 2022년 5월 지배력 남용 여부에 대한 사전 조사를 시작한다고 발표



## I 미국

- (발단) 2020년 8월 Epic Games가 자사 게임에 제3자 결제시스템을 등록한 것을 이유로 Apple과 Google이 해당 앱을 삭제시키자 이에 대응하여 독점 금지 소송을 제기
  - 게임유통 플랫폼 사업자인 Epic Games는 자체 결제 시스템인 Epic Direct Payment를 구축하고 있었으며, 해당 결제 시스템을 자사 게임인 Fortnite에 적용하며 Apple과 Google의 인앱결제를 우회
  - 당시 Apple과 Google은 게임 콘텐츠 구매에 다른 결제시스템을 허용하지 않았기 때문에, 해당 게임을 삭제하였고, 이후 Epic Games가 Apple과 Google에 소송 제기
  - Google과의 소송은 본격적인 재판이 아직 진행되지 않았으며, Apple과의 소송은 2021년 9월 1심 판결이 내려짐
- (판결내용) 인앱결제와 관련하여 애플의 독점적 지위는 인정되지 않았으나, 다른 결제 방식을 유도하지 못하도록 하는 조항을 경쟁방해 행위로 판결
  - 시장획정 관련 법원은 문제가 되는 시장을 게임시장 전체 또는 앱마켓 전체가 아닌 디지털 게임 거래의 부분적인 시장으로 보고, 애플이 독점적 지위가 있다고 볼 수 없다고 결론
  - 다만, 다른 결제방식을 연결하거나 안내하는 것을 금지하는 anti-steering 조항에 대해서 이를 반경쟁 행위로 보고 금지하도록 판결
    - ※ 판결문에 따르면 Apple의 App Store 심사 지침 중 (3.1.1. 앱내 구입) 조항에서 “앱 및 메타데이터에 고객을 앱 내 구입 이외의 구입 메커니즘으로 안내하는 버튼, 외부 링크나 다른 동작 호출이 있으면 안 됩니다.”라는 문구의 삭제를 명령
  - 인앱결제 수수료에 대해서는 별도의 명령은 없으나 높은 수수료가 개발자 비용 및 요금에 영향을 미칠 수 있음을 명시
    - ※ 30%의 수수료율은 개발자의 불만, 규제 압박에도 불구하고 10여년간 거의 변화가 없었으며, 높은 수수료율은 개발자에게 분명한 영향을 미치며, 이용자에게 전가될 경우 이용자 또한 영향을 받을 수 있음을 명시
- (후속경과) 1심 판결에 대해 Apple과 Epic Games가 모두 항소함에 따라 1심 판결의 집행이 유예되었으며, 항소 결과에 따라서 내용이 변경될 수 있음
  - Epic Games 소송과 별개로 진행되었던 Apple과 미국의 소규모 개발자 간 집단 소송의 판결에 따라 Apple은 2021년 8월 앱 외부에서 제공하는 결제방식에 대해 이메일로 알리는 것이 가능하도록 정책을 변경하였으며, 이를 근거로 1심 판결의 집행이 불필요하다고 주장
  - 하지만, 법원에서 이러한 주장은 받아들여지지 않았으며, Apple이 항소함에 따라 조항 변경에 대한 명령 집행이 유예되었음
- (입법동향) 인앱결제 관련 소송 및 글로벌한 규제 움직임에 따라 미국에서도 인앱결제 강제를 금지하는 오픈앱마켓법(Open App Market Act)이 2021년 8월 발의되었고, 2022년 2월 상원에서 통과
  - 법안에 따르면 5천만 명 이상의 유저를 보유한 앱마켓 사업자(covered company)는 해당 사업자가 소유하거나 제어하는 인앱결제 시스템을 요구하지 못하도록 규정

▶ SEC. 3. PROTECTING A COMPETITIVE APP MARKET.

(a) EXCLUSIVITY AND TYING.—A covered company shall not—

- (1) require developers to use or enable an in-app payment system owned or controlled by the covered company or any of its business partners as a condition of the distribution of an app on an app store or accessible on an operating system;

## I EU

- (발단) 2019년 3월 Apple Music의 경쟁업체인 Spotify는 Apple의 인앱결제 강요, 과도한 거래 수수료, 다른 결제 방식에 대한 이용자 안내 금지 등에 대해 반독점 위반혐의로 애플을 고소
  - 당시 Spotify와 Apple Music은 음악 스트리밍 시장에서 경쟁관계에 있었으며, Spotify는 인앱결제 의무 사용과 과도한 수수료로 공정한 경쟁을 할 수 없다고 주장
    - ※ Spotify의 구독료(월정액)은 웹 상에서 9.99유로로 애플뮤직의 요금과 동일하였으나, Apple App Store의 인앱결제 이용 시 구독료는 12.99유로
  - 이 때문에 Spotify는 2016년 앱내결제를 없애고 웹로그인 링크를 통해 외부 결제를 유도하였으나 Apple이 앱 업데이트를 막으면서 대응하자 외부 결제 기능을 삭제
  - 이후 Spotify는 Apple을 EU에 고소하였으며, EU는 2020년 6월 Apple의 인앱결제 강제 및 다른 결제 방식 안내 금지 등의 정책과 관련하여 공식적인 조사를 시작
- (조사결과) 2021년 4월 EU는 조사결과를 발표하였으며, Apple이 음악 스트리밍 앱 유통 시장에서 지배적 위치가 있다고 예비 견해(preliminary view)를 밝힘
  - EU는 Apple의 폐쇄적 생태계로 인하여 Apple App Store는 아이폰 이용자들이 음악스트리밍 앱을 이용하기 위한 유일한 앱마켓이라는 점을 지적
  - 또한 대부분의 음악스트리밍 사업자들이 이용자에게 인앱결제 수수료를 전가하고 있는 상황에서 다른결제 방식에 대한 안내 금지 정책은 이용자들이 저렴한 가격을 이용할 기회를 제한할 수 있음을 지적
- (후속경과) 이후 Apple의 반독점 혐의와 관련한 다른 이슈(Apple Pay 등)들이 등장하면서 추가 조사를 진행 중이며 아직 최종 결론이 내려지지 않은 상태
- (입법동향) 한편, 2022년 3월 유럽의회와 EU 이사회가 디지털 시장법(Digital Market Act)에 합의하면서 향후 앱스토어의 인앱결제 강제에 대한 규제가 강화될 것으로 전망
  - 수정된 디지털시장법의 Article 5에 명시된 게이트키퍼의 의무사항 중 하나로 앱마켓 사업자가 앱개발사에게 특정 인앱결제 시스템을 강요할 수 없도록 하는 조항이 포함

## Digital Market Act Article 5의 2항 중 일부

7. The gatekeeper shall not require end users to use, or business users to use, to offer, or to interoperate with, an identification service, a web browser engine, a payment service or a technical service of that gatekeeper that supports payment services, such as payment systems for in-app purchases, in the context of services provided by the business users using that gatekeeper's core platform services.

(게이트키퍼는 최종이용자 또는 비즈니스이용자에게 인증서비스, 검색엔진, 결제서비스, 또는 게이트키퍼의 핵심 플랫폼 서비스를 사용하는 비즈니스 사용자가 제공하는 서비스의 환경에서 인앱결제 시스템과 같은 결제 서비스를 지원하는 해당 게이트키퍼의 결제 서비스 또는 기술 서비스 등을 요구해서는 안된다.)

## I 일본

- (발단) 공정거래위원회는 Apple의 앱개발사 영업활동 제한과 관련한 의혹에 대해 2016년 10월부터 심사를 진행하였으며, 인앱결제와 관련하여 외부결제 링크를 금지한 점과 앱 심사 지침의 모호성에 대해 주로 조사

※ 공정거래위원회에서 2019년 10월 발표한 “디지털 플랫폼 거래 관행등에 대한 실태조사” 보고서에도 인앱결제 강제 및 외부 결제 방식 금지의 독점금지법 상 문제가 될 우려가 있다고 지적

- (조사결과) 애플은 심사와정에서 “리더”앱\*에서 외부링크를 통해 계정을 관리할 수 있는 기능을 허용하는 개선조치 방안\*\*을 제출하였고, 공정거래위원회가 이를 수용하여 최종조사 결과 발표 없이 2021년 9월 심사가 종료

\* Apple의 App Store 심사지침 3.1.3(a)에 따르면 “읽기도구” 앱은 잡지, 신문, 도서, 오디오, 음악 또는 비디오와 같은 디지털 콘텐츠 유형 중 하나 이상을 주요 기능으로 제공하는 앱을 의미(국내 지침에는 “리더” 앱을 “읽기도구” 앱으로 번역하여 정의)

\*\* 구독서비스의 경우 계정관리 메뉴에서 결제정보를 등록하여 구독료를 자동으로 납부할 수 있기 때문에, 계정 관리 링크를 허용할 경우 사실상 외부에서 구독료 결제가 가능

- 애플은 2022년 3월 “리더”앱에 대해 외부링크를 통한 계정관리를 허용하도록 심사 지침을 개정하는 정책 발표하였으며, 해당 정책은 글로벌하게 적용

## Apple 개발자 사이트에 게시된 “리더” 앱 배포 관련 주요 내용

- 외부링크 계정권한(External Link Account Entitlement)를 사용하는 앱은 인앱결제를 사용할 수 없음
- 외부링크 계정권한 사용 시 애플이 지정한 양식(Modal Sheet)에 따라서 웹사이트로 이동전에 이용자에게 해당 거래는 애플의 책임이 아니라는 것을 안내해야 함
- 앱 제출 절차 중에 해당 앱이 “리더” 앱의 자격 요건을 충족하지 않는 것으로 판명되었다면, 앱이 승인되지 않을 수 있음(“리더” 앱의 판별 권한이 Apple에 있음)

- 아웃링크 허용을 “리더”앱으로 제한한 이유에 대해 공정거래위원회는 음악, 동영상, e북 등의 콘텐츠가 가지는 저작권료 구조\* 때문이라고 답변

\* 해당 콘텐츠의 경우 저작권료 부담 통상 요금의 60~70%에 해당하기 때문에 30%의 수수료 부과 시 콘텐츠 사업자의 노력으로 요금을 줄일 여지가 없다고 지적

- (후속경과) Apple은 시정방안에 따라 2022년 3월 “리더”앱에 외부링크를 허용한다는 발표를 하였으며, 이후 2022년 5월 OS 업데이트를 통해 외부링크를 본격적으로 지원

※ 일본 Netflix의 경우 아이폰에서 외부링크를 통한 계정관리 기능이 5월부터 업데이트

## I 종합

- 대부분의 규제기관이 Apple에 대한 조사에 우선적으로 초점이 맞추어져 있으며, 글로벌한 규제 움직임에 따라서 제한적으로 제3자 결제 방식을 허용하는 정책이 발표
  - Apple의 경우 특정 카테고리에서 제3자 결제 방식이 허용(네덜란드)되거나, 계정관리를 통한 외부 결제 방식이 허용되는 등 제한적인 방식으로 3자결제가 허용
  - Google 역시 2021년 8월 전기통신사업법 개정에 따라 제3자 결제 방식이 도입

### 해외 주요 국가의 인앱결제 관련 규제 경과



 참고문헌

ACM(2019). Market Study into Mobile App Stores, 2019. 4. 11.

ACM(2021). Summary of decision: abuse of dominant position Apple, 2021. 12. 24.

ACM(2021). ACM obliges Apple to adjust unreasonable conditions for its App Store, 2021. 12. 24.

ACM(2022). Apple has adjusted its policy for dating apps, ACM to assess these adjustments, 2021. 1. 17.

ACM(2022). ACM to assess adjusted proposal of Apple regarding its conditions for dating apps, 2022. 3. 28.

EC(2020). Antitrust: Commission opens investigations into Apple's App Store rules, 2020. 6. 16.

EC(2021). Antitrust: Commission sends Statement of Objections to Apple on App Store rules for music streaming providers, 2021. 4. 30.

United States District Court Northern District of California(2021). Case 4:20-cv-05640-YGR, 2021. 9. 10.

NORTHERN DISTRICT OF CALIFORNIA

日本経済新聞(2021). Apple調査に5年、公取委「時に激しい議論」会見要旨, 2021. 9. 2.

公正取引委員会(2021). (令和3年9月2日)アップル・インクに対する独占禁止法違反被疑事件の処理について, 2021. 9. 2.

[https://support.google.com/googleplay/android-developer/answer/9858738?visit\\_id=637902650763622463-1024999756&rd=1](https://support.google.com/googleplay/android-developer/answer/9858738?visit_id=637902650763622463-1024999756&rd=1)

<https://developer.apple.com/kr/support/reader-apps/>

<https://developer.apple.com/kr/support/storekit-external-entitlement/>

<https://developer.apple.com/kr/app-store/review/guidelines/>

<https://www.apple.com/kr/newsroom/2021/08/apple-us-developers-agree-to-app-store-updates/>

# KISDI Perspectives 발간 내역



연번	제목	저자
2021-01-01	<b>초점</b> 망 중립성 가이드라인 개정의 배경과 주요 내용	라성현·정재윤
2021-01-02	<b>정책동향</b> 영국, 온라인 유해물 유통 회사에 대한 정책 방향 발표	전성호
2021-01-03	<b>정책동향</b> 영국의 유선전화 요금정책: BT의 자발적 요금 인상 제한 방안을 중심으로	윤도원
2021-02-01	<b>초점</b> 코로나19로 인한 소비패턴 변화	장재영
2021-02-02	<b>초점</b> 반도체산업 성장에서 플랫폼(Platform)으로서의 Foundry 중요성	김민식·이영종
2021-02-03	<b>정책동향</b> 코로나-19 확산에 따른 EU회원국의 대응동향	황혜인
2021-03-01	<b>초점</b> 모바일 앱 카테고리별 시장구조 및 이용시간의 변화(2019년~2020년)	하승희·이채성
2021-03-02	<b>연구동향</b> 2020년 ICT기반 사회현안 해결방안 연구: 인공지능 사회정책 이슈와 대응 방향 고찰	조성은
2021-03-03	<b>시장동향</b> 터키의 방송시장과 한-터키 방송 콘텐츠 교류 현황	노은정
2021-04-01	<b>정책동향</b> 각국의 디지털서비스세 정책 동향	정연희
2021-04-02	<b>초점</b> AI Multi-curation과 OTT 서비스 콘텐츠의 이용행태 변화	심홍진
2021-04-03	<b>정책동향</b> 금융분야의 마이데이터 제도 도입과 서비스 현황	이은민
2021-05-01	<b>초점</b> EU 인공지능 규제안의 주요 내용과 시사점	이경선
2021-05-02	<b>정책동향</b> 디지털 환경에 대응한 독일 경쟁제한방지법 개정	이지현
2021-05-03	<b>정책동향</b> PS-LTE 기반 재난안전통신망 구축 완료	김사혁
2021-06-01	<b>초점</b> 디지털 시대의 노년층: 포용 혹은 소외	전선민
2021-06-02	<b>초점</b> 미국의 플랫폼 규제 패키지 법안의 주요 내용 및 시사점	김현수·강인규
2021-06-03	<b>초점</b> 산업별 ICT 활용도 현황 분석	김정언·손녕선·신우철
2021-06-04	<b>시장동향</b> Huawei에 대한 미국의 제재 영향 본격화에 따른 글로벌 스마트폰 시장 경쟁 변화 현황 및 전망	오정숙
2021-07-01	<b>연구동향</b> 안전한 데이터 활용을 위한 데이터 위험관리	이경선
2021-07-02	<b>초점</b> 팬데믹 시대의 디지털 양성평등	전선민
2021-07-03	<b>초점</b> 성별·연령대별 유튜브 및 넷플릭스 콘텐츠 이용행태 분석	김청희·김남두
2021-08-01	<b>초점</b> 디지털 환경 변화에 따른 국내 방송·미디어 기업 전략과 시사점	이선희
2021-08-02	<b>초점</b> 우리나라 ICT 수출의 구조적 단절과 시사점	고동환
2021-08-03	<b>시장동향</b> ICT 분야의 벤처캐피탈 투자 현황	손가녕
2021-08-04	<b>정책동향</b> 디지털 전환 정책 수립을 지원하는 OECD 고잉디지털 프로젝트	김병우
2021-09-01	<b>초점</b> 5G 특화망 해외 구축사례 및 정책적 시사점	박지현·김인희

연번	제목	저자
2021-09-02	<b>시장동향</b> 국내 유료방송 시장동향	노희윤·김나연
2021-10-01	<b>초점</b> 한국 ODA 중점협력국 유형화를 통한 ICT 분야 협력방안 연구: 제3기 중점협력국 신규 국기를 중심으로	유성훈·김나연·정효림
2021-10-02	<b>시장동향</b> 한국, 일본, 중국의 OTT 시장 매출액 및 가입자 현황	송민선
2021-10-03	<b>기술동향</b> 프라이버시 보호를 위한 PEC 기술 동향	이경남
2021-11-01	<b>초점</b> 미국 중대역 주파수 공급 동향	김인희
2021-11-02	<b>초점</b> 주요 산업의 디지털화 추이 - 네이버 뉴스 기사를 통한 분석	유영선
2021-11-03	<b>정책동향</b> 영국, 망 중립성 규제에 대한 리뷰 착수	박상미
2021-11-04	<b>초점</b> 방송사업자 간 인수합병의 방송시장 경쟁에 대한 영향 분석	황유선
2021-12-01	<b>쟁점</b> 온라인 법률플랫폼 '로톡(LawTalk)' 사건의 경과 및 주요 쟁점 분석	이시직
2021-12-02	<b>정책동향</b> 캐나다 방송법 개정안의 OTT 서비스 규제 시도	권용재
2021-12-03	<b>정책동향</b> 2021년도 북한의 ICT 정책동향 분석	서소영
2022-01-01	<b>초점</b> 영국 공영방송 협약에 따른 서비스 변경 절차와 시사점: 2022년 BBC3 방송채널 재개국 사례를 중심으로	정은진
2022-02-01	<b>정책동향</b> OECD에서의 온라인 플랫폼 및 콘텐츠 논의 동향	김병우
2022-02-02	<b>초점</b> ICT 서비스 수출입 현황	정현준·이선희
2022-02-03	<b>정책동향</b> ECC, 비공중망을 위한 번호자원 활용 방향 보고서 발간	전성호
2022-03-01	<b>연구동향</b> ICT 산업의 사업체 동학(establishment dynamics) 현황과 경제적 영향 분석	손녕선
2022-03-02	<b>정책동향</b> 애플의 인앱결제강제 위법 판결의 배경과 주요 쟁점	이은민
2022-04-01	<b>초점</b> 유럽연합 디지털시장법 합의안의 주요 내용 및 시사점	김현수·강인규
2022-04-02	<b>정책동향</b> 미국 국립표준기술연구소, 인공지능 편향식별 및 관리기준 마련	양기문
2022-05-01	<b>동향</b> 유럽에서의 망 사용료 논의, Axon의 인터넷 생태계 보고서 소개	라성현
2022-05-02	<b>정책동향</b> 일본 스마트폰 eSIM 도입 정책 내용 및 국내 현황 소개	이보겸
2022-05-03	<b>초점</b> 한국 ICT ODA 현황 진단	송영민·유성훈

KISDI PERSPECTIVES는 국내 외 정보통신방송 관련 주요 정책 및 시장 동향을 분석한 리포트입니다.

문의 : 노희윤 전문연구원 (정보통신정책연구원, 방송미디어연구본부, hyooon@kisdi.re.kr, 043-531-4042)