

글로벌 디지털 산업 · 정책 주간 동향

Global Digital Industry & Policy Weekly Trends

인터넷 플랫폼 산업·정책

CONTENTS

- 벨기에, 구글의 온라인 광고 관행에 대한 반독점 조사 착수
- 스페인 경쟁당국, 애플·아마존의 반독점 명령 이행 지연에 추가 제재 검토
- 애플 앱스토어, '25년 전 세계 게임 매출 1위 기록
- 구글, 앱마켓 정책 변경...인앱결제 수수료 인하
- 영국 클라우드 업계, 설문조사에서 AWS·MS에 대한 규제 필요성 제기
- 일본 공정위, MS의 클라우드 시장 관행에 대한 반독점 조사 개시
- EU, 빅테크 AI 사업에 대한 반독점 감시 강화
- 애플, 중국 앱스토어 수수료 인하
- 인니 대법원, 플레이스토어 반독점 제재에 대한 구글 항소 기각
- 어도비, 구독 취소 방해 다크패턴 소송에서 법무부와 합의
- 미국 캘리포니아주, 빅테크 자사우대 금지 법안 발의
- 에픽게임즈 대표 게임 포트나이트, 전 세계 구글 플레이스토어 복귀

인터넷 플랫폼 산업·정책

AI보안산업본부 AI보안정책단 AI보안분석팀

벨기에, 구글의 온라인 광고 관행에 대한 반독점 조사 착수

- 벨기에 경쟁당국(BCA)이 구글의 온라인 광고 판매 모델을 두고 여러 시장 참여자들이 제기한 불만을 검토한 후 구글을 상대로 공식적인 반독점 조사에 착수

▶ '26년 2월 27일 BCA는 온라인 광고 부문에서 구글의 잠재적인 반독점법 위반 혐의에 대한 조사를 시작했다고 발표

- 구글은 온라인 광고 공간에 대한 판매와 구매를 중개하는 서비스(광고 교환소)뿐만 아니라 광고자가 광고 공간을 구매할 수 있는 서비스(광고 구매 도구) 등 온라인 광고 부문의 다양한 층위에서 핵심적이고 복잡한 중개 서비스를 제공 중
- BCA는 디지털 광고 시장 참여자들로부터 구글의 광고 중개 서비스에 대한 여러 건의 불만이 접수되어 이를 검토한 결과, 구글의 시장 지배적 지위 남용(유럽연합운영조약(TFEU) 제102조 위반*) 또는 경제적인 지위* 남용(벨기에 경제법 위반) 가능성을 인정할 만한 '중대한 정황'이 확인되었다고 강조
 - * 유럽연합조약(TEU)과 함께 EU의 헌법적 기반을 구성하는 조약으로, 제101조와 제102조는 반독점 근거 규정
 - ** 벨기에 경제법(WER)에 따라 "한 사업자가 하나 또는 둘 이상의 거래상대방 사업자(들)에 대해 갖는 지위로서, 그가 합리적인 기간 내에, 합리적인 조건 및 비용 하에서, 합리적으로 동등한 대체거래선을 찾을 수 없는, 그리고 거래상대방 사업자(들)이 그에게 일반적인 시장 조건 하에서는 불가능했을 사항들을 거래조건으로 부과할 수 있는 지위"로 정의
- BCA는 이에 구글의 시장 지배력 남용 혐의에 대한 공식적인 조사에 돌입하게 되었다고 밝히면서 현재 조사는 초기 단계이며 결과는 불확실하다고 설명

▶ 한편, 이에 앞서 '26년 2월 초 EU 집행위원회(EC)도 온라인 광고 시장에서 검색 광고 가격을 불법적으로 조작한 혐의로 구글에 대한 조사에 착수한 것으로 알려짐

- EC의 조사는 구글이 검색 광고 경매에서 낙찰가를 인위적으로 높게 책정하고 있다는 불만을 바탕으로 한 것으로, 아직 공식적인 조사 발표는 이뤄지지 않은 상황
- 다만 EC는 광고주들에게 서한을 보내 구글의 온라인 광고 시장 지배력 남용 혐의를 판단하기 위한 의견 제출(~'26.3.2.)을 요청한 것으로 알려짐
- 이러한 혐의에 대해 구글은 "검색 광고는 중소기업이 대형 브랜드와 경쟁할 수 있도록 돕고, 경제 성장을 촉진하며 모두를 위한 웹 환경을 유지하는 데 기여한다"면서 자사 서비스를 옹호

• EU, 벨기에 등 유럽 지역에서 구글의 온라인 광고 시장 지배력 남용 행위에 대한 반독점 조사가 강화되는 추세로, 구글이 EU에서 반독점법 위반으로 또 다른 제재를 받게 될 가능성이 고조

[출처]

- Belgian Competition Authority, "The Belgian Competition Authority confirms the opening of proceedings against Google in the online advertising sector", 26.2.27.
- The Spokesman-Review, "Google targeted by EU antitrust probe over online ad price practices unfair to advertisers", 26.2.12.

인터넷 플랫폼 산업·정책

AI보안산업본부 AI보안정책단 AI보안분석팀

스페인 경쟁당국, 애플·아마존의 반독점 명령 이행 지연에 추가 제재 검토

- 스페인 국가시장경쟁위원회(CNMC)가 '23년 애플과 아마존에 내려진 반독점 명령의 이행이 무려 2년이나 지연되었음을 지적하면서 추가 제재 가능성을 암시

▶ 로이터(Reuters)의 보도에 따르면, 최근 스페인 CNMC는 애플과 아마존 스페인의 반독점 명령 이행 지연에 대한 조사를 마무리하고, 양사에 대한 추가 제재를 검토 중인 것으로 알려짐

- 지난 '18년 10월 애플과 아마존은 아마존 스페인 사이트에서 오직 애플이 선별한 업체만이 애플 제품을 판매할 수 있다는 조항을 포함하고 있는 유통 계약을 체결
- 해당 계약 이전까지는 여러 독립된 판매자(셀러)들이 다른 유럽 시장에서 조달한 애플 제품을 아마존 스페인 플랫폼에서 판매할 수 있었으나, 계약 발효 후에는 애플이 승인한 판매자만 새로운 애플 제품을 등록할 수 있게 되면서 애플은 온라인 시장에서 유통을 더욱 엄격하게 통제할 수 있게 됨
- 이후 아마존은 스페인에서 애플 제품의 공식 판매업체가 되었고, 아마존 스페인 사이트에서 애플 기기를 판매할 수 있는 제3자 판매자의 수는 90% 이상 감소
- 이에 CNMC는 '21년 7월부터 애플과 아마존에 대한 공식 조사에 착수했고 그 결과 애플과 아마존의 거래가 반경쟁적이라는 결론에 도달
- 결국 CNMC는 '23년 7월 애플에 1억 4,360만 유로, 아마존 스페인에 5,050만 유로의 과징금(도합 1억 9,410만 유로)을 부과하는 동시에 양사의 유통 계약에서 문제가 된 조항들을 즉시 삭제할 것을 명령
- 애플과 아마존은 CNMC의 제재 결정에 불복해 스페인 고등법원에 항소했고 '24년 초 법원은 항소심이 진행되는 동안 과징금 집행을 유예하도록 판결했는데, 다만 이러한 법원 판결 후에도 양사의 계약 내용을 수정하라는 CNMC의 명령은 여전히 유효
- CNMC는 그러나 양사가 2년 후인 '25년 5월까지 명령 이행을 지연시켰다고 지적하며 '25년 10월부터 별도의 조사를 진행했고 현재 해당 조사를 마무리한 상황

▶ 한편, 애플과 아마존이 제기한 항소심은 여전히 진행 중으로 스페인 고등법원은 '23년 CNMC가 내린 제재 결정의 유효성과 애플과 아마존의 과징금 납부 필요성을 결정할 전망

- 이 가운데 CNMC가 양사의 명령 이행 지연을 이유로 추가로 과징금을 부과할 수 있다는 분석이 대두
- 애플의 막대한 수익을 고려할 때 과징금 납부로 인한 재정적 손실은 제한적일 것으로 예상되나, 유럽 지역에서의 규제 강화 추세는 애플의 계약 구조와 비즈니스 운영에 빠른 변화를 초래할 수 있을 전망

• 애플과 아마존의 명령 이행 지연에 대한 CNMC의 추가 조사는 기업의 신속한 명령 이행이 근본적인 행위 자체만큼 중요하다는 것을 강조하는 조치로, 향후 규제 집행이 더욱 강화될 것임을 시사

[출처]

- Apple Insider, "Spain antitrust dispute intensifies over late Apple & Amazon compliance", 26.2.25.

애플 앱스토어, '25년 전 세계 게임 매출 1위 기록

- 애플 앱스토어가 '25년 한 해 동안 글로벌 게임 시장에서 역대 최대 매출을 경신하며 구글 플레이와 스팀(Steam)의 매출액 합계를 상회

▶ '26년 2월 앱마켓 시장조사 업체 센서타워(Sensor Tower)는 '25년 한 해 동안 전 세계 게임 시장의 성과와 향후 전망을 분석한 '26년 게임 시장 현황 보고서*'를 발표

* State of Gaming 2026: Mobile, PC, & Console Trends

- (전체 게임 이용시간) 그에 따르면, '25년 전 세계 게임 이용시간은 총 4,446억 3,000만 시간으로 '24년의 기록(4,404억 5,000만 시간) 대비 증가
- (전체 다운로드 횟수) '25년 전 세계 게임 다운로드 횟수는 520억 회로, '24년(543억 회 이상) 대비 감소
- (사업자별 매출액) 게임 앱을 제공하는 주요 사업자들의 '25년 관련 매출액은 ▲애플 앱스토어 525억 달러(전년 대비 0.6% 증가) ▲구글 플레이 300억 달러(2.8% 증가) ▲스팀* 117억 달러(13.0% 증가)로 모두 최근 3년 연속으로 매출 성장을 기록
- * 글로벌 PC 기반 게임 유통 플랫폼
- (사업자별 다운로드) 주요 사업자별 다운로드 횟수는 ▲구글 플레이 424억 건(전년 대비 7.3% 감소) ▲앱스토어 78억 건(5.7% 감소) ▲스팀 8억 5,700만 건(6% 증가) 순으로 스팀을 제외하고 모두 감소

< 최근 3년 간 주요 사업자별 게임 매출액 및 다운로드 횟수 >

구분		2023	2024	2025
앱스토어	매출액(억 달러)	485	521	525
	다운로드(억 회)	83	83	78
구글 플레이	매출액(억 달러)	28.3	29.2	30
	다운로드(억 회)	487	457	424
스팀	매출액(억 달러)	8.9	10.4	11.7
	다운로드(억 회)	5.98	8.08	8.57

- (사업자별 신규 출시 게임 앱) 새로 출시한 모바일 게임 수는 ▲구글 플레이 15만 개(전년 대비 45.9% 증가) ▲앱스토어 5만 5,300개(11.4% 증가) ▲스팀 약 2만개(8.4% 증가)로 집계

▶ 전반적으로 '25년 게임 시장은 다운로드 감소 속에서도 앱스토어를 중심으로 견고한 수익 구조를 유지한 것으로 평가

- 게임 다운로드 수가 감소했음에도 게임 이용시간이 소폭 증가한 것은 게임 시장이 신규 사용자 수 확대가 아닌 기존 사용자 유지 및 수익 창출 전략을 중심으로 재편되고 있음을 보여주는 것으로 분석

• 게임 시장 조사 결과는 '25년 스팀이 매출과 다운로드 수에서 괄목할만한 성장을 보였음에도 불구하고 게임 시장은 대체로 모바일 중심이며 당분간 애플 앱스토어의 매출 우위가 지속될 것임을 시사

[출처]

- 9to5Mac, "App Store gaming revenue hit \$52.5B in 2025, topping Google Play and Steam combined: report", 26.2.25.

구글, 앱 마켓 정책 변경...인앱결제 수수료 인하

- 에픽게임즈와의 앱 마켓 반독점 소송전에서 패한 구글이 ▲앱 개발자 수수료 인하 및 신규 프로그램 도입 ▲결제 옵션 다양화 ▲등록 앱스토어 프로그램(Registered App Stores) 운영 등을 골자로 하는 새로운 앱 마켓 정책을 안내

- ▶ (수수료와 개발자 프로그램) '26년 3월 4일 사미르 사마트(Sameer Samat) 구글 안드로이드 사장은 공식 개발자 블로그를 통해 구글 플레이에서 앱 개발자 수수료를 인하하고 새로운 개발자 프로그램을 운영할 계획이라고 발표
- (구글 결제 시스템 수수료) 그에 따르면, 구글은 자사(구글 플레이) 결제 시스템을 사용하는 개발자에게 서비스 수수료와 별도로 결제 시스템 이용 수수료(유럽·영국·미국의 경우에는 5%)를 추가로 부과하되, 수수료율은 각 지역별로 상이하게 적용할 예정*
 - * 구글 결제 시스템 이용 수수료는 개발자가 자체 결제 시스템을 사용하거나 사용자를 외부 웹사이트로 안내해 결제하도록 하는 경우에는 적용되지 않음
- (서비스 수수료) 구글은 현재 연간 개발자 수익 100만 달러까지는 수수료율 15%를 적용하고 100만 달러 초과분부터는 30%의 수수료를 적용하고 있으나, 새로운 수수료 정책 시행 이후에 이뤄진 신규 설치 앱에 대해서는 인앱결제 수수료율을 20%(기존 최대 30%)로 인하해 적용할 방침*
 - * 기존에 이미 설치된 앱은 제외
- (개발자 프로그램 수수료) 또한 새로운 '앱 경험 프로그램(Apps Experience Program)*'과 개편된 '구글 플레이 게임즈 레벨업(Google Play Games Level Up)**' 프로그램 참여 개발자에게는 더 낮은 서비스 수수료율을 제공해 ▲기존 설치된 앱에서 이뤄지는 거래에 20%, ▲신규 설치 앱에는 15%를 적용할 예정
 - * 매끄러운 사용자 경험을 제공하는 등 일정 수준의 이상의 품질을 갖춘 앱에 대해서는 수수료 감면과 같은 혜택을 제공하는 구글의 새로운 개발자 지원 프로그램
 - ** 게임 앱 개발자를 대상으로 한 프로그램으로, 우수한 게임 경험을 제공하는 앱에 혜택을 제공
- (정기 구독 수수료) 정기 구독에 대해서는 서비스 수수료 10%를 적용할 계획

< 구글의 변경 수수료 적용 시나리오(예시) >

결제 조건	변경 전	변경 후	
구글 인앱결제 이용 시	30%	구글의 결제시스템을 이용하는 게임즈 레벨업 프로그램 참여 개발자의 일회성 거래 처리 시	
		신규 설치 앱	기존 설치 앱
		서비스 수수료 15% + 결제서비스 수수료 5%	서비스 수수료 20% + 결제서비스 수수료 5%
사용자 선택결제(UCB)* 이용 시	26%	대체 결제 시스템을 이용하는 앱 경험 프로그램 참여 개발자의 일회성 거래 처리 시	
		신규 설치 앱	기존 설치 앱
		15%	20%

* 기존의 구글 플레이 인앱결제뿐만 아니라 '개발자 제공' 결제 방식을 함께 노출해 앱 이용자가 선호하는 결제 방식 중 중 하나를 선택할 수 있도록 하는 제도

- **(적용 시점)** 새로운 수수료 정책은 ▲유럽·영국·미국(~'26년 6월 30일) ▲호주(~9월 30일) ▲한국·일본(~12월 31일) ▲기타 지역(~'27년 9월 30일) 순으로 순차적으로 적용 예정
 - ▶ **(결제 옵션 다양화)** 또한 구글은 개발자가 구글 플레이 결제 시스템과 함께 대체 결제 시스템을 앱 내에서 제공할 수 있도록 허용
 - 개발자가 사용자를 앱 외부의 개발사 웹사이트로 안내해 구매를 유도할 수 있도록 허용하는 등 외부 결제와 관련해 보다 많은 선택권을 제공
 - ▶ **(등록 앱스토어 프로그램) 이에 더해 구글은 일정한 품질·보안 기준을 충족하는 외부(제3자) 앱 마켓을 안드로이드에 사전 등록하고, 이렇게 등록된 앱 마켓을 통해서는 사용자가 앱을 구매하기 위해 거쳐야하는 절차를 간소화하는 등록 앱스토어 프로그램을 제공할 계획**
 - 구글은 해당 앱 마켓이 안드로이드에 '등록'되었음을 안내하고, 사용자가 해당 앱 마켓 설치 전 서비스 이용 약관, 개인정보 보호 정책, 고객 지원, 안전 정책 등을 쉽게 확인할 수 있도록 지원할 방침
 - 등록 앱스토어 프로그램은 미국을 제외한 다른 지역들에서 먼저 시행될 전망으로, 미국에서는 구글의 앱 마켓 정책 변경안을 담은 에픽게임즈와의 합의안이 법원에서 승인되는 대로 시행할 예정
 - ▶ **구글의 앱 마켓 정책 변화는 에픽과의 앱 마켓 반독점 분쟁 및 합의의 결과로, 구글은 양사가 제출한 합의안에 대한 법원의 최종 승인이 내려지기 전에 먼저 정책 변경을 발표**
 - 스마트 시장은 향후 보다 구체적인 운영 방안 마련해 발표하겠다고 덧붙이면서, "이번 앱 마켓 정책 개편을 통해 더욱 강력한 안드로이드 생태계가 조성되고, 더 많은 개발자들이 성공을 거두며, 더 다양한 기기에서 누구나 고품질의 앱과 게임을 이용할 수 있게 될 것"이라고 강조
 - 구글의 새로운 앱 마켓 정책에 대해 에픽 역시 "이러한 변화를 통해 안드로이드는 스토어 간 경쟁이 이루어지는 진정한 개방형 플랫폼으로 발전할 것"이라는 견해를 밝히고, 구글의 정책 변경안을 수용
- 구글은 에픽과의 합의안에 대한 법원의 최종 승인이 있기 전에 먼저 앱 마켓 정책 변경을 공식화하며 경쟁 회복 조치에 노력을 기울이고 있음을 피력

[출처]

- Android Developers Blog, "A new era for choice and openness", 26.3.4.
- Engadget, "Google ends its 30 percent app store fee and welcomes third-party app stores", 26.3.5.

영국 클라우드 업계, 설문조사에서 AWS·MS에 대한 규제 필요성 제기

- 영국 클라우드 제공업체들이 최근 진행된 설문조사에서 아마존웹서비스(AWS) 및 마이크로소프트(MS)에 대한 정부 당국의 규제가 필요하다는 인식을 표출

▶ 오픈클라우드연합(Open Cloud Coalition)*이 시장조사업체 센서와이드(Censuswide)에 위탁해 실시한 설문조사 결과에 따르면, 영국의 클라우드 제공업체 및 고객들은 AWS와 MS에 대한 정부의 규제 개입을 강력히 지지

* 클라우드 시장에서의 공정 경쟁과 투명성 증진을 목표로 내세우며 '24년 영국과 EU를 중심으로 출범한 조직으로 구글클라우드, 시보(Civo), 컨트롤플레인(ControlPlane) 등이 참여

- 조사에 참여한 클라우드 업체의 70% 이상(71.2%)이 규제 당국의 개입이 시급하거나 매우 시급하다고 응답했고, 75%(74.8%)는 신속한 규제 조치가 이뤄지지 않을 경우 지배적인 제공업체(AWS·MS)가 시장 점유율을 더욱 강화할 가능성이 높다는 데에 동의
- 또한 클라우드 제공업체의 82%는 대형 업체와의 경쟁에서 어려움을 겪었다고 답했으며, 주요 장애 요인으로 제한적인 소프트웨어 라이선스, 번들링(끼워팔기), 상호 운용성 문제, 약정 할인 등을 지목
- 클라우드 제공업체들뿐만 아니라 고객들도 비슷한 우려를 밝혔는데, 조사에 참여한 고객 중 약 65%는 경쟁을 강화하고 벤더 종속성을 줄이기 위한 신속한 규제 조치가 매우 중요하다고 응답
- 이에 더해 정부 규제 개입 지연으로 인한 잠재적 영향에 대한 견해를 묻는 질문에서, 고객의 68%는 '비용 증가'를 예상했고, 약 2/3는 '조직의 유연성 감소'를 예상

▶ 이번 조사는 영국 경쟁시장청(CMA)이 디지털시장경쟁소비자(DMCC)법*에 따라 AWS와 MS를 클라우드 인프라 서비스 시장에서 전략적 시장 지위(SMS)** 기업으로 지정할지 여부를 검토하고 있는 가운데 발표

* 디지털 시장 독과점 문제 해결 및 소비자 권리 강화를 위해 기존 경쟁법 체계를 대폭 개편해 제정('24.5.24.)

** DMCC법은 디지털 시장에서 지배력을 보유한 기업에 '전략적 시장 지위(Strategic Market Status)'를 부여하고 행위요건 등을 부과함으로써 이들 기업의 반경쟁적 행위를 사전에 규제하도록 규정

- CMA는 '25년 7월 발표한 클라우드 서비스 시장 조사 결과에서 AWS와 MS를 중심으로 고도로 집중된 영국 클라우드 시장에 대한 우려를 피력
- 당시 조사를 통해 CMA는 특히 소프트웨어 라이선스에 관련된 제약과 공급업체 전환을 어렵게 만드는 기술적 장벽들이 클라우드 시장 경쟁을 저해하는 요인으로 작용하고 있음을 확인하고, DMCC법에 하에서 AWS와 MS를 SMS로 지정해 보다 강화된 규제를 적용할지 여부를 검토하기 시작
- CMA는 '26년 3월 말 경 AWS와 MS를 SMS로 지정하기 위한 공식 조사를 시작할지 여부를 발표할 예정

• 이번 조사 결과는 AWS와 MS가 영국 클라우드 서비스 시장의 SMS로 지정돼 보다 강화된 규제를 적용받게 될 가능성이 크다는 점을 시사

[출처]

- Verdict, "UK cloud firms back urgent regulation as CMA reviews Microsoft, AWS", 26.3.9.

인터넷 플랫폼 산업·정책

AI보안산업본부 AI보안정책단 AI보안분석팀

일본 공정위, MS의 클라우드 시장 관행에 대한 반독점 조사 개시

- 일본 공정거래위원회(JFTC)가 클라우드 서비스 시장에서 마이크로소프트(MS)의 반경쟁적 관행에 대한 조사에 착수

▶ '26년 2월 하순 JFTC는 클라우드 서비스 시장에서 MS의 불공정 거래 혐의 등에 대한 조사를 실시하기 위해 도쿄에 위치한 MS 일본법인 본사를 급습

- 또한 MS의 소프트웨어나 서비스에 대한 사용권한을 이미 취득했거나 취득할 가능성이 있는 기업들을 대상으로 MS의 거래 관행에 대한 정보 및 의견을 요청
- 이는 MS가 대표적인 오피스 소프트웨어('마이크로소프트 365') 및 윈도 운영체제(OS) 부문에서의 시장 우위를 활용하여 클라우드 서비스 시장에서 부당한 경쟁을 벌였을 가능성이 있다는 의혹을 확인하기 위한 반독점 조사 활동의 일환
- 특히 JFTC는 MS가 자사 클라우드 플랫폼인 '애저(Azure)'의 고객들이 경쟁사 클라우드 서비스를 이용하는 것을 부당하게 제한*했는지 여부를 집중 조사 중
 - * 애저 이외의 클라우드 플랫폼에서는 자사 소프트웨어 사용을 어렵게 만들거나 다른 서비스를 선택하는 고객에게는 더 높은 요금을 부과하는 방식 등
- JFTC는 MS가 여러 제약을 통해 경쟁 클라우드 플랫폼 서비스에 대한 접근을 제한하고, 결과적으로 고객들을 자사 애저 서비스로 유도했을 가능성이 있다고 판단하고 있는 것으로 알려짐
- 다만 현재 이러한 조사는 초기 단계로, MS의 법 위반 여부에 대한 결론은 아직 내려지지 않은 상황

▶ 일본 외에도 미국, 브라질, 유럽, 영국 등 다수의 규제 당국들이 클라우드 시장에서 MS의 비즈니스 관행에 대한 반독점 조사에 착수한 상황

- '26년 2월 미국 연방거래위원회(FTC)는 기업용 소프트웨어와 클라우드 컴퓨팅 시장에서 MS와 경쟁하는 업체들에게 자료 제출을 요구하는 문서를 발송하는 등 MS에 대한 반독점 조사를 강화
- 이보다 앞서 '26년 1월 브라질 경제방위행정위원회(CADE)는 MS의 클라우드 및 소프트웨어 라이선스 정책에 대한 반독점 조사에 착수했다고 발표
- 유럽에서는 '25년 11월 EU가 MS의 애저와 더불어 AWS의 클라우드 시장 관행과 관련하여 이들 기업을 디지털시장법(DMA)에 따른 주요 규제 대상인 '게이트키퍼'로 지정할지 여부를 판단하기 조사를 시작했고, 영국 경쟁시장청(CMA)도 현재 이와 유사한 규제 적용 여부에 대한 검토를 진행 중

• EU, 미국, 브라질에 이어 일본까지 다수의 규제 당국들이 클라우드 서비스 시장에서 MS의 반경쟁 행위에 대한 조사에 나서면서 전 세계적으로 MS의 클라우드 서비스에 대한 감시가 확산하는 추세

[출처]

- CNBC, "Microsoft Japan raided over suspected violation of anti-monopoly law", 26.2.25.

인터넷 플랫폼 산업·정책

AI보안산업본부 AI보안정책단 AI보안분석팀

EU, 빅테크 AI 사업에 대한 반독점 감시 강화

- EU 집행위원회(EC)가 AI 생태계에서 빅테크가 행사하는 막강한 영향력에 대한 반독점 감시를 강화하는 추세

▶ '26년 3월 12일 베를린 국제 경쟁 컨퍼런스에서 EC의 테레사 리베라(Teresa Ribera) 녹색전환·경쟁 담당 부위원장은 AI 시장에서 빅테크의 지배력이 커지는 것을 우려하고 있다고 전하며, AI 기술 및 서비스 전반에 걸쳐 반독점 감시를 강화하겠다는 뜻을 발표

- 리베라 부위원장은 빅테크들이 AI 시장 구조에 미치는 영향과 AI 생태계 내 여러 층위에 걸쳐 지배력을 강화할 가능성에 주목하고 있다고 설명
- 그러면서 AI 애플리케이션뿐만 아니라 이를 구동하는 데에 사용되는 파운데이션 모델, AI 모델 학습에 사용되는 데이터, 더 나아가 클라우드 인프라와 에너지원에 이르기까지 AI 가치 가솔 전반에 걸쳐 반독점 조사를 진행하고 있다고 덧붙임
- 이와 관련해 알려진 바에 따르면, EC는 최근 AI 가속기 전용 GPU 시장에서 80%를 웃도는 점유율을 보유한 엔비디아가 특정 기업을 우대하거나 경쟁사의 시장 진입을 의도적으로 가로막아 AI 인프라 구축에 병목을 만들었는지 여부를 살펴보는 중
- 업계 관계자들은 엔비디아뿐만 아니라 인텔, ADM 등 AI 반도체 시장의 유력 업체인 다른 미국 회사들도 EC의 표적이 될 수 있을 것으로 예상

▶ 한편 EC는 왓츠앱에서 타사 AI 서비스를 부당하게 제한한 혐의를 받는 메타에 대해서도 조사를 진행 중

- 지난 '25년 10월 메타는 메신저 플랫폼 왓츠앱의 API 이용약관을 개정해 다른 AI업체가 왓츠앱에서 AI 어시스턴트를 운영하지 못하도록 금지
- EC는 '25년 12월 이러한 메타의 정책이 왓츠앱을 통한 제3자 AI 업체들의 서비스 제공을 방해할 수 있다며 반독점 조사를 시작했고, 이어 '26년 2월에는 성명을 통해 메타가 "급성장하는 AI 어시스턴트 시장에서 경쟁업체의 진입 또는 확장을 가로막을 위험이 있다"고 밝히며 메타에 대한 제재를 예고
- EC의 조사는 아직 진행 중이지만 메타는 EC로부터 임시 명령이 내려지는 것을 막기 위해 '26년 3월 EC에 향후 12개월 동안 경쟁 AI 어시스턴트들이 유료로 왓츠앱에서 활동할 수 있도록 허용하겠다고 통지
- EC는 현재 이러한 메타의 제안을 검토 중으로, 리베라 부위원장은 메타에 대한 규제당국의 추가 개입이 필요한지 여부를 조만간 결정할 예정이라고 발표

• EC의 AI 생태계 반독점 조사 방침은 빅테크의 영향력이 새로운 AI 시장으로 확대되는 것에 대한 우려를 보여주는 것으로, 반독점 조사의 결과는 AI 개발 및 시장 역학에 상당한 영향을 미칠 전망

[출처]

- Luxembourg Times, "Big Tech's 'entire' AI operations under EU antitrust scrutiny", 26.3.12.
- Ainvest, "Big Tech's AI Ecosystems Face EU Antitrust Scrutiny as Regulators Examine Market Dominance", 26.3.12.

애플, 중국 앱스토어 수수료 인하

- 중국 정부의 앱 마켓 반독점 규제 압력과 중국 스마트폰 시장에서 치열한 경쟁 상황에 직면한 애플이 중국 앱스토어에서 표준 수수료율을 기존 최대 30%에서 25%로 인하

▶ '26년 3월 12일 애플은 개발자 공지를 통해 중국 앱스토어에서 인앱결제와 유료 앱 거래에 적용되는 표준 수수료율을 기존 최대 30%에서 25%로 조정한다고 발표

- 또한 소규모 개발자 프로그램(App Store Small Business Program)*이나 미니앱 프로그램(Mini Apps Partner Program)**에 참여 중이거나, 1년 이상 유지되고 있는 자동갱신 구독에 대해서는 수수료율을 기존 15%에서 12%로 하향해 적용한다고 통지
 - * 연간 매출이 100만 달러 이하인 소규모 개발사 등에 대해 표준 수수료율보다 인화된 수수료율을 적용하는 프로그램
 - ** 적정 품질을 갖춘 미니 앱(Mini App) 개발자를 대상으로 인화된 수수료율을 적용함으로써 미니 앱 사용자에게 향상된 고객 경험을 제공하고 미니 앱 개발자의 성장을 지원하는 프로그램
- 애플은 '26년 3월 15일부터 iOS와 iPadOS에 모두 변경된 수수료 정책을 적용하며, 개발자들이 이에 대해 별도의 조치를 취할 필요 없이 모두 수수료율 변경 혜택을 받게 될 전망

▶ 애플의 앱스토어 수수료 인하는 매우 이례적인 결정으로, 업계 관계자들은 애플이 중국 정부의 규제 압력과 중국 내 치열한 스마트폰 시장 경쟁 상황을 의식해 중국에서 전격적으로 수수료율을 양보한 것으로 분석

- 애플은 EU, 미국 등의 시장에서는 기존 수수료 정책을 강력히 옹호해왔고, 특히 이러한 수수료가 플랫폼 보안, 개발도구 제공, 고객 신뢰 등을 위해 반드시 필요하다고 주장하며 강경한 입장을 견지
- 그러나 '26년 2월 중국 시장감독관리총국(SAMR)이 앱스토어의 수수료 체계에 대한 공식 반독점 조사를 검토하고 있다고 밝히자, 애플은 불과 한 달 여 만에 수수료 인하를 발표
- 애플은 개발자 공지에서 “규제당국과의 논의 끝에” 수수료를 인하하게 되었다고 밝혔는데, 이는 중국 정부의 규제 압력이 수수료 인하의 결정적 요인이 되었음을 시사
- 이에 더해 최근 중국 스마트폰 시장에서는 화웨이, 샤오미 등이 부상하면서 애플의 입지가 불안정해지고 있는데, 이에 일각에서는 애플이 매우 중요한 시장*인 중국에서 직면한 위기를 돌파하기 위해 앱스토어 수수료를 인하했다고 분석
 - * 중국은 애플에게 있어 두 번째로 큰 시장으로, 애플의 전체 글로벌 매출에서 17%를 차지
- 한편 애플의 수수료 인하는 전 세계적으로 앱 마켓 수수료에 대한 반독점 감시가 강화되고 있는 가운데 이뤄진 것으로, 향후 다른 플랫폼들은 더 큰 수수료 인하 압박에 놓이게 될 수 있을 전망

- 중국 시장에서 애플의 수수료 인하 조치는 플랫폼 제재의 효과에 대한 좋은 선례를 남기는 한편, 향후 플랫폼들의 수수료가 구조가 변화할 수 있음을 암시

[출처]

- the tech buzz, “Apple cuts App Store fees in China to dodge antitrust probe”, 26.3.13.

인터넷 플랫폼 산업 정책

AI보안산업본부 AI보안정책단 AI보안분석팀

인니 대법원, 플레이스토어 반독점 제재에 대한 구글 항소 기각

- 인도네시아 대법원이 '25년 인니 기업경쟁감독위원회(KPPU)의 구글 플레이스토어 반독점 제재 결정과 관련해 구글이 제기한 항소를 기각

▶ '26년 3월 10일 인니 대법원은 KPPU가 폐쇄적인 플레이스토어 결제 정책으로 지배력을 남용한 구글에 내린 제재 결정과 관련하여 구글이 제기했던 항소를 최종 기각하고 과징금과 시정 명령을 확정

- 앞서 구글 반독점 조사를 진행한 KPPU는 구글이 '22년부터 개발자들에게 구글플레이 결제시스템(Google Play Billing) 사용을 강제하고, 이를 통한 거래에 15~30%의 수수료를 부과하는 한편, 다른 결제 방식을 사용하는 개발자의 앱을 구글플레이에서 삭제하는 등 지배력을 남용해 반독점법을 위반했다고 판단*
- * 인도네시아 1999년 법률 제5호(반독점법) 중 독점적 관행 및 불공정한 경쟁 금지 조항(제17조)과 상품·서비스에 대한 소비자 접근을 제한하는 지배적 지위에 대한 조항(제25조제(1)항제(b)호) 위반 혐의
- 이에 '25년 1월 21일 KPPU는 구글에 2,025억 루피아(약 1,240만 달러)의 과징금을 부과하고, 앱 개발자들에게 표준 수수료를 대비 최소 5% 더 낮은 수수료를 부과하는 사용자선택결제시스템(User Choice Billing)을 1년 이상 제공하도록 명령
- 구글은 이에 반발해 즉시 중부자카르타지방법원에 항소했으나('25.2.7.) 기각되었고('25.6.19.), 이어서 최후의 수단으로 대법원에 소송을 제기했으나 이 역시 기각되면서 최종 패소
- 이로써 KPPU의 구글 제재 결정과 관련한 법적 공방은 모두 종료
- 이제 구글은 KPPU가 부과한 과징금을 지불하고 플레이스토어에서 대체 결제 수단(UCB 등)을 제공할 수 있도록 관련 정책을 변경해야 하는데, 이에 대한 구글 측 공식 입장은 아직 발표되지 않은 상황

▶ 대법원은 이번 판결에서 KPPU의 구글 반독점 조사 결과를 지지하면서 15~30%에 달하는 앱 마켓 수수료에 대한 규제 의지를 피력

- 이미 EU, 한국 등은 과도한 앱 마켓 수수료에 대한 감시와 규제를 강화하고 있는데, 인니 역시 이번 대법원 판결로 이러한 국가들의 대열에 합류
- 인니 기술업계는 이번 판결을 "공정한 경쟁의 장"을 마련하는 획기적인 사건으로 평가하며 반색
- 한편, 이번 판결은 구글과 같은 거대 기술기업에 단순히 금전적 타격을 주는 것을 넘어 인니의 디지털 경제 규제 환경에 근본적인 변화를 초래할 것으로 예상

• 인니 대법원의 구글 항소 기각 판결은 인니에서 글로벌 빅테크 플랫폼의 '폐쇄적인 생태계'에 대한 국가 규제당국의 강력한 개입을 인정하는 중요한 법적 선례로 남을 전망

[출처]

- Data Trust, "Google's Play Store Fortress Crumbles: Indonesian Supreme Court Upholds Monopoly Fine", 26.3.17.
- KOMPAS.id, "Google Loses in Indonesian Supreme Court Case", 26.3.13.

인터넷 플랫폼 산업·정책

AI보안산업본부 AI보안정책단 AI보안분석팀

어도비, 구독 취소 방해 다크패턴 소송에서 법무부와 합의

- 어도비가 이른바 '다크패턴'으로 구독 취소를 방해한 혐의와 관련해 '24년 미국 법무부 등이 제기한 소송을 합의로 종결하기 위해 7,500만 달러의 과징금 지불, 7,500만 달러 상당의 무료 서비스 제공, 소비자 보호 조치 등을 약속

▶ '26년 3월 13일 어도비와 법무부는 어도비의 구독 취소 방해 혐의에 관한 소송을 합의로 종결하기 위해 총 1억 5,000만 달러 규모의 합의안을 도출하고 법원에 제출했다고 발표

- 어도비는 포토샵 등 미디어 작업 소프트웨어를 제공하는 기업으로, 대부분의 제품을 구독 기반으로 제공*
* 어도비의 '26년 1분기 매출(~'26.2.27.)인 64억 달러 중 97%가 구독 서비스에서 발생
- 그러나 어도비는 구독 취소를 번거롭게 만들어 미국의 온라인 소비자 신뢰도 회복법(Restore Online Shoppers' Confidence Act)*을 위반했다는 혐의에 직면
* 온라인에서 소비자의 신뢰를 해치는 공격적인 판매 전술을 규제하기 위한 연방 법률로, 판매자가 자동 구독 갱신 등 요금을 부과할 때 중요한 약관을 명확히 고지하고 고객의 동의를 얻도록 규정
- 이에 미국 법무부와 연방거래위원회(FTC)는 어도비가 구독 취소 수수료를 눈에 잘 띄지 않게 표시하고*, 구독 취소 시 복잡한 절차를 설정한 점** 등을 지적하며 '24년 6월 어도비를 상대로 소송을 제기했던 상황
* 약관에서 구독 취소 수수료 관련 내용을 작은 글씨로 표시하거나 텍스트 상자나 하이퍼링크 뒤에 감추는 방식
** 구독 취소를 하기 위해 여러 페이지를 거치도록 설정하고, 전화로 구독을 취소하려는 고객에게도 여러 상담원에게 같은 내용을 반복해서 말하도록 복잡한 절차를 운영하면서 구독 취소를 방해·지연
- 어도비는 소송을 종결하기 위해 법무부와 타결한 합의에서 7,500만 달러의 민사상 과징금을 지불하고, 7,500만 달러 상당의 무료 서비스 혜택을 고객들에게 제공할 것을 약속
- 또한 어도비는 ▲조기 해지 수수료 및 산정 방식에 대해 가입 전 명확히 고지 ▲7일을 초과하는 무료 체험 후 유료 전환 시 사전 알림 ▲간편한 구독 취소 수단 제공 등과 같은 소비자 보호 조치도 약속
- 이러한 내용을 담은 합의안은 현재 법원에 제출된 상태로, 법원 승인을 거친 후 효력이 발생할 예정

▶ 어도비는 자사 웹사이트 성명을 통해 법무부 등이 제기했던 법률 위반 혐의에는 동의하지 않지만, 합의를 통해 사안을 신속히 해결하게 된 것을 기쁘게 생각한다라는 입장을 발표

- 법무부와 FTC는 이번 합의 결과에 대한 직접적인 의견을 밝히지는 않았으나, 브렛 A. 슈마테(Brett A. Shumate) 법무부 민사소송무 담당 차관은 "법무부는 기만적이고 불공정한 사업 관행으로 미국 국민에게 피해를 주는 모든 시도에 강력히 맞설 것"이라고 밝히며 강력한 규제 의지를 피력

• 어도비의 사례는 미국 정부의 다크패턴 규제가 강화되고 있음을 보여주는 신호로, '구독 모델'에 대한 규제 당국의 감시와 법적 압력이 향후 더욱 커질 수 있을 전망

[출처]

- U.S. Department of Justice, "Adobe Agrees to \$150 Million Settlement and Injunction to Resolve Alleged Violations of the Restore Online Shoppers' Confidence Act", 26.3.13.

미국 캘리포니아주, 빅테크 자사우대 금지 법안 발의

- 미국 캘리포니아주에서 빅테크의 자사우대 행위를 금지하는 '지배적 플랫폼의 반경쟁적 자사우대 행위 차단법(안)(SB 1074)이 발의된 가운데 다수 기술기업 리더들이 동 법안에 대한 지지 의사를 표명

▶ '26년 3월 18일 캘리포니아주 상원에서 지배적인 플랫폼 기업의 자사우대 행위를 막기 위한 법안(BASED법*)이 발의

* Blocking Anticompetitive Self-preferencing by Entrenched Dominant platforms(BASED) Act(SB 1074)의 약자로 샌프란시스코 지역 주 상원의원 스콧 위너(Scott Wiener) 등이 '26년 2월 13일 제안한 이후 일부 문구가 수정되어 3월 18일 주 상원에 발의

- 동 법안은 ▲적용 대상 플랫폼의 범위 ▲금지되는 자사우대 행위 유형 ▲플랫폼 이용사업자 및 소비자의 독립성·상호운용성 보장을 위한 플랫폼 사업자 금지 행위 등을 명시

< BASED법(안) 주요 내용 >

구분	주요 내용
적용 대상 플랫폼	<ul style="list-style-type: none"> • 최근 24개월 중 어느 시점에라도 ▲미국 내 월평균 활성 사용자수가 1억 명 이상에 도달했거나, ▲평균 시가총액이 1조 달러 이상을 기록한 플랫폼
금지되는 자사우대 행위 유형	<ul style="list-style-type: none"> • 자사 제품·서비스를 유리하게 만들기 위한 검색 결과 조작 또는 순위 조작 • 제3자 판매자(셀러)로부터 수집한 데이터를 활용한 경쟁 제품 개발 및 홍보 • 플랫폼 사업자에 비해 플랫폼 이용사업자에게 비용 상 불리한 정책이나 관행 • 플랫폼 사업자에게 돌아가는 이익 마진을 고려한 특정 회사 선호 • 플랫폼 사업자가 제공하는 다른 제품 또는 서비스 사용을 조건으로 플랫폼에 대한 접근권한을 부여하거나 특정 위치에서 노출 제공 • 이용사업자의 가격책정 권한을 제한하는 최혜국 대우 조항 또는 마진 보장 요구
독립성·상호운용성 보장을 위한 금지 행위	<ul style="list-style-type: none"> • 플랫폼 사업자와 관계를 맺고 있는 상업적 파트너의 제품·서비스·콘텐츠를 제3자의 것보다 우대하는 방식으로 시를 설계·배포·활용 • 플랫폼 사업자의 자체 제품에서 사용가능한 플랫폼·운영체제·하드웨어·소프트웨어의 기능들에 이용사업자가 액세스하는 것을 제한 • 소비자와 이용사업자가 자신의 데이터를 휴대 가능한 형태로 저장하는 것을 막거나, 소비자가 자발적으로 제3자와 데이터를 공유하는 것을 제한

▶ 동 법안은 대형 플랫폼의 반경쟁 행위를 규제하는 데에 있어 기존 경쟁법의 한계를 극복하기 위해 마련

- 위너 의원은 ▲애플의 인앱결제 수수료(최대 30%)와 임의적인 앱 심사·삭제 조치 ▲구글의 검색 결과 조작 ▲메타의 경쟁 앱 배제 ▲아마존의 경쟁사 제품 모방 및 검색 결과에서 자사 제품·서비스 우대 등 다수의 빅테크들이 자사우대 관련 혐의로 조사를 받아 왔음을 언급하며 동 법안의 필요성을 강조
- 구글, 애플 등과 경쟁하는 덕덕고(DuckDuckGo), 프로톤(Proton), 옐프(Yelp) 등 기술기업 리더들도 스타트업들에 공정한 기회를 보장하기 위해서는 경쟁법 개혁이 필요하다고 밝히며 동 법안을 공개 지지

- 동 법안은 포괄적인 경쟁법의 허점을 보완하기 위해 빅테크의 자사우대 행위를 겨냥해 마련된 것으로, 대표적인 자사우대 관행을 구체적으로 나열하고 명시적으로 금지하는 점이 특징적

[출처]

- Sen. Scott Wiener, "Senator Wiener Announces Landmark Legislation To Crack Down on Big Tech's Anticompetitive Behavior", 26.3.18.

인터넷 플랫폼 산업·정책

AI보안산업본부 AI보안정책단 AI보안분석팀

에픽게임즈 대표 게임 포트나이트, 전 세계 구글 플레이스토어 복귀

- 구글 플레이스토어 인앱결제 수수료를 둘러싼 에픽게임즈와 구글 간 분쟁으로 인해 플레이스토어에서 퇴출되었던 에픽의 대표 게임 포트나이트(Fortnite)가 전 세계 플레이스토어에 복귀

▶ '20년 구글 플레이스토어에서 퇴출되었던 에픽의 포트나이트가 '26년 3월 19일 전 세계 플레이스토어에 복귀

- 지난 '20년 8월 에픽은 구글의 인앱결제 수수료(30%)를 우회하기 위해 자체 결제 시스템을 도입했고, 구글은 앱 마켓 정책 위반을 이유로 포트나이트를 플레이스토어에서 삭제
- 에픽이 이에 반발해 구글을 상대로 반독점 소송을 제기하면서 양사는 장기간의 법적 공방을 시작
- 이후 이어진 반독점 소송전에서 미국 법원은 에픽의 손을 들어주었고*, '25년 7월과 10월 구글의 항소 및 상고가 법원에서 기각되며 에픽의 승소가 확정*
- * 구글은 1심 배심원 재판 판결('23.12.11.) 및 1심 판결('24.10.7.)에서 모두 에픽에 패배
- 이에 구글은 인앱결제 수수료 인하 및 외부 결제 허용 등을 약속하며 에픽과 합의를 타결했고('25.11.4.), 그 후속 조치로 최근 플레이스토어 수수료 개편안을 발표('26.3.4.)
- 양사가 합의에 도달하면서 포트나이트는 미국 플레이스토어에서는 '25년 12월에 재등록되었고, 이번에는 전 세계 플레이스토어에 공식적으로 복귀
- 이는 에픽과 구글의 법적 공방이 에픽의 승리로 마무리된 결과로, 모바일 앱·게임 시장 분석 서비스인 앱매직(AppMagic)의 데이터에 따르면 포트나이트의 플레이스토어 복귀는 약 5년 6개월 만의 일*
- * 플레이스토어에서 포트나이트 사용자 지출이 마지막으로 발생했던 '20년 8월 13일을 이후 2,044일 만에 복귀

▶ 한편, 에픽은 애플과도 앱 마켓 반독점 소송을 진행했고 일부 쟁점에서 승리하면서 '25년 5월 미국 앱스토어에 복귀

- '20년 8월 에픽의 제소로 시작된 앱스토어 반독점 소송에서 법원은 애플의 독점은 인정하지 않았으나 외부 결제 유도 제한과 같은 제약에 대해서는 애플에 시정을 명령
- 애플은 이에 반발해 추가적인 법적 공방을 이어갔으나 결과적으로는 외부 결제 정보 안내를 허용하고 외부 결제에 대한 경고 화면(scare screen)* 표출을 중단('25.5.1.)
- * 사용자가 외부 구매를 시도할 때 표출되는 잠재적 보안 위험에 대한 경고 화면
- 그 결과 포트나이트는 '25년 5월 21일 미국 앱스토어에 재등록되었고, 이후 19일 만인 6월 8일까지 280만 건의 다운로드를 기록하며 해당 기간 미국 앱스토어에서 가장 많이 다운로드된 모바일 게임으로 등극

• 포트나이트의 전 세계 플레이스토어 전격 복귀는 구글과 에픽 간 앱 마켓 분쟁의 실질적인 종결을 의미한다는 점에서 의의가 큰 것으로 평가

[출처]

- Engadget, "Fortnite will return to Google's Play Store globally on March 19", 26.3.18.
- PocketGamer.biz, "Fortnite is back on the Google Play Store today", 26.3.19.