

# Apple의 폐쇄적 SDK정책 포기의 함의: 반독점성 시비의 회피와 전략적 결정<sup>☆</sup>

## Apple eases up on SDK policy: Avoiding antitrust? or strategic decision?

김 준 영\*                      박 진 경\*\*                      이 봉 규\*\*\*  
Joon Young Kim              Jin Kyung Park              Bong Gyou Lee

### 요 약

최근 발표되었던 폐쇄적인 Apple의 새로운 Software Development Kit(SDK) 정책으로 인해 Adobe가 자사의 소프트웨어를 사용한 AppStore의 애플리케이션 개발이 불가능해지자 반독점행위라고 주장하게 되었고 Department of Justice(DOJ)와 Fair Trade Commission(FTC)에 반독점행위 여부를 조사해 줄 것을 요청했던 바 있었다. 1998년에 있었던 Microsoft의 반독점 소송과 비교하면서 Apple이 스마트폰 시장을 독점하려 한다는 주장도 있으나 본질적인 내용에 있어서 분명한 차이가 있으며 과연 Apple의 선택적인 iPhone과 iPad용 애플리케이션 개발프로그램 지정이 반독점적인 상황인지는 따져볼 필요가 있다. 스마트폰 시장의 양면시장적 성격 때문에 시장획정을 어떻게 하든 Apple의 iPhone이 휴대전화시장 또는 스마트폰 시장에서 독과점적 지위를 갖지는 않을 수 있지만 애플리케이션 스토어 시장에서 시장지배적 지위를 갖는 것으로 간주할 수도 있기 때문에 반독점적 성격이 전혀 없다고 보기도 어려운 상황이었다. 그러나 지난 9월 Apple은 자발적으로 SDK개방정책을 새롭게 발표하게 되었고 이는 시장에서 상당히 긍정적인 결과로 받아들여지고 있다. DOJ, FTC 등 미국의 규제기관들이 성급하게 끼어들기 보다는 시간을 두고 사업자들의 상호작용을 지켜보면서 시장실패가 존재하는지를 파악하고 소비자의 이해관계에 해가 되는지를 면밀하게 검토하는 신중함을 보인 부분에 대해서는 상당히 바람직하다고 할 수 있겠다. 무엇보다 중요한 것은 Adobe가 소비자들과 개발자들의 선택의 자유를 표방하면서 Apple을 공격하고 있지만 객관적인 관점에서 Apple이 반독점적 행위를 하고 있는지, 그 행위에 의한 피해를 플랫폼의 양쪽에 있는 개발자와 소비자들이 겪게 되어 시장의 실패가 존재하는지에 대한 종합적 분석에 근거한 결론이 필요하다.

### ABSTRACT

Apple recently announced a new policy about software development kit that banned the use of tools that convert apps built on other platforms into iPhone apps. Therefore, Adobe cannot develop their software to AppStore that inquire to the Department of Justice and the Federal Trade Commission about antitrust actions. Someone argue that Apple try to exclusive smartphone market such as the Microsoft antitrust lawsuit in 1998, but this case is essentially different. First, it need to define Apple's software development kit for iPhone and iPad is whether antitrust or not. Because of the characteristics of two-sided market in Smartphone Apple's iPhone cannot monopoly in cellphone or smartphone market, but it can be an antitrust in application store market. However, Apple re-announced new software development kit policy that shows positive results. Instead of hastily intervened regulatory agencies, the DOJ or the FTC, it is quite desirable that watching the interaction between companies that whether market failures or not and if it's harmful for consumer's benefit. Adobe attack Apple to advocate consumers and developers freedom of choice, but the most important thing is conclusion based on a comprehensive analysis need to objective point of view that Apple do whether antitrust act or not and damage to developers and consumers who are both side of platform.

\* 정 회 원 : SK경영경제연구소 수석연구원  
johnjykim@sktelecom.com(교신저자)

\*\* 준 회 원 : 연세대학교 커뮤니케이션대학원 석사과정  
parkjinjung@yonsei.ac.kr

\*\*\* 중신회원 : 연세대학교 정보대학원 교수  
bglee@yonsei.ac.kr

[2010/09/17 투고 - 2010/09/29 심사 - 2010/12/09 심사완료]

☆ 본 연구는 방송통신위원회 및 정보통신산업진흥원의 방송통신정책연구센터 운영지원사업의 연구결과로 수행되었음 (nipa-2010-C1091-1001-0005)

☆ 본 논문은 창립10주년 2010년도 한국인터넷정보학회 학술발표대회 우수논문의 확정버전임.

## 1. 서론

1984년 미국 SuperBowl 하프타임에는 상당히 인상적인 광고가 등장했다.<sup>1)</sup> 조지오웰의 1984년을 연상시키는 장면이 나오고 건강해 보이는 금발의 여자가 달려나와 ‘Big Brother’가 무엇인가를 말하고 있는 대형 스크린을 향해 망치를 던져 깨뜨리자 자막이 서서히 떠오른다. “1984년 1월 24일, Apple의 Macintosh가 세상에 나오면 현실의 1984년이 왜 소설 ‘1984’처럼 되지 않았는지 알게 될 것입니다” 라는 자막으로 끝난다. Apple은 컴퓨터를 파는 것이 아니라 광고를 본 사람들로 하여금 컴퓨터가 가져다 줄 ‘자유’를 사고 싶도록 만든 것이다. Steve Jobs는 그 자유를 세상에 가져다 준 프로메테우스적인 영웅대접을 받았었다.

그러나 최근에는 상당한 Anti-apple, Anti-Jobs들이 등장하게 되었다. 세상에 존재하지 않던 개인용 컴퓨터를 보급했던 장본인이고 뛰어난 성능과 디자인의 iPod과 iPhone으로 소비자들의 마음을 사로잡은 공이 있는데도 말이다. 아마 예전에도 그랬듯이 iPhone의 사용 환경, 생산, 판매의 모든 것을 Apple이 수직적으로 통합하는 과정에서 불가피하게 특정 프로그램을 배제하는 상황이 발생했기 때문이고, 어떻게 보면 Apple의 시스템과 통제 안에서 ‘Big Brother’<sup>2)</sup>의 역할을 하고 있기 때문일 수도 있다.

Apple이 새로운 iPhone 애플리케이션 개발 정책을 발표하면서 Adobe의 Creative Suites 5를 사실상 배제하게 되자 Adobe가 FTC<sup>3)</sup>와 DOJ<sup>4)</sup>에 반독점 여부의 조사를 의뢰하게 되었다.<sup>5)</sup>

Adobe뿐만 아니라 Apple과 경쟁관계에 있는 이

- 1) 매년 1월 마지막 주 일요일에 (최근들어 2월 첫째주로 이동) 열리는 미식축구 결승전의 Half Time은 누가 축하공연을 하는가와 어떤 광고들이 등장하는지가 초미의 관심사이고 Half Time광고의 영향력은 지대하다.
- 2) George Orwell의 소설 ‘1984’에 등장하는 인물
- 3) Fair Trade Commission
- 4) Department of Justice
- 5) Adobe 뿐만 아니라 볼랜드 사의 델파이를 비롯한 많은 개발 언어들이 애플의 폐쇄적 정책에 좌절해야 했었다.

해관계자들이 깊은 관심을 가지고 이번 사안을 지켜보고 있으며 ‘공공의 적’이 되어버린 Steve Jobs의 Apple은 다시 한 번 세상을 상대로 외로운 싸움을 하는 처지가 되었다. Apple에 대한 ‘The Rest of the World’의 공격은 성공에 대한 부러움 때문일 수도 있지만 Adobe가 주장하는 것처럼 불공정한 거래행위로 인한 시장봉쇄행위<sup>6)</sup> 때문은 아닐까?

Apple은 과거 MS와의 PC시장 경쟁을 답습하지 않기 위해서 단말기, 플랫폼, 애플리케이션을 수직적으로 통합했다. iPod와 iTunes를 시장에 내놓으면서 단순히 Hardware와 음악을 판매하는 사업 모델에서 그치지 않고 애플의 “i-Something”을 통해서 활용할 수 있는 Ecosystem을 구축하는 데에 많은 노력을 기울여왔다.

지난 2010년 9월 10일, Apple은 지난 2010년 4월에 강경하게 발표했던 SDK<sup>7)</sup>정책에서 크게 양보하여 ‘어떠한 코드를 다운로드하는 결과가 없는 이상 모든 개발언어를 수용하겠다’ 라며 한걸음 물러났다.

**“3.3.1 – Applications may only use Documented APIs in the manner prescribed by Apple and must not use or call any private APIs. Applications must be originally written in Objective-C, C, C++, or JavaScript as executed by the iPhone OS WebKit engine……”<sup>8)</sup>**

그러나 Apple의 선택적인 iPhone과 iPad용 애플리케이션 개발프로그램 지정이 과연 반독점적인 상황이었는지는 따져볼 필요가 있다. 스마트폰 시장에서 iPhone이 분명 눈에 띄는 제품과 전략을 가지고 있긴 하지만 전체 시장을 지배하고 있지 않기 때문에 반독점 소송에 이유가 정당한 것인가에 대한 의견이 엇갈리는 것은 자명하다.

본 연구에서는 Apple이 지정한 소프트웨어 이외의 프로그램으로 제작된 애플리케이션의 앱스

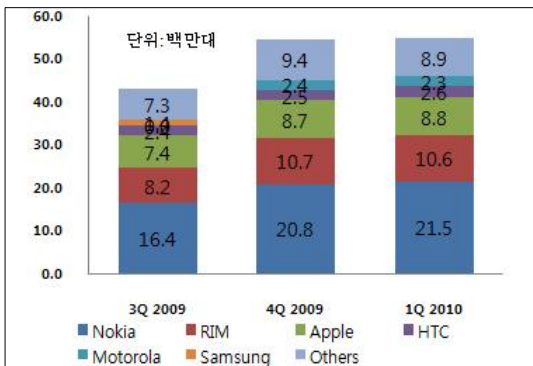
- 6) Market Foreclosure에 대한 자세한 설명은 Stefandis (1997)을 참조
- 7) Software Development Kit
- 8) Apple, developer’s agreement for iPhone OS 4.0, April. 2010.

토어 등록을 원천적으로 막는 SDK 정책에 대해 반독점적 행위로 인정할 수 있는지에 대한 이슈들을 논의하고자 한다.

## 2. MS의 반독점 소송과 비교

수직적 통합에 의한 시장봉쇄의 대표적인 사례로 Microsoft의 Windows 운영체제와 Internet Explorer를 꼽을 수 있다. 1998년 미 법무부는 19개 주정부와 함께 MS가 운영체제인 윈도우에 웹 브라우저인 익스플로러를 끼워 팔면서 시장지배력을 남용했다는 혐의로 Microsoft의 반독점 여부에 대한 소송을 시작하였다. Microsoft가 PC 운영체제와 브라우저의 끼워팔기를 통해 소프트웨어 시장을 ‘독점’할 수 있는 여지가 있다는 것이 논리의 핵심이었다.

그러나 아래의 그림 1에서 볼 수 있듯이 최근 스마트폰의 세계 시장점유율에서 Apple의 iPhone은 어떤 시장에서도 단말기 시장의 지배적 사업자라고 보기는 어렵다.



(그림 1) 세계 스마트폰 추이  
자료: IDC(2010)

또한, 반독점소송이 진행되려면 그 회사의 시장 행위가 시장전체의 균형을 흔들 수 있을 만큼의 영향력이 인정되어야 하는데, Apple의 iPhone의 경우에는 경제적 후생에 심각한 해를 입힐 수 있는 시장지배력이 있다고 하기는 어렵다.

Katz and Shapiro (1999)의 연구에서 소프트웨어 시장에 관한 시장지배력 평가와 과정에 대해 알 수 있듯이, 대부분 국가의 공정거래 감독기관<sup>9)</sup>에서는 우선 대체재로 분류될 수 있는 상품 군으로 해당 시장을 확정하고 그 시장에서의 시장지배력을 측정하게 된다. 시장획정이 끝나고 나면 시장 점유율, 경쟁상황 평가, 진입조건, 시장의 구조적 분석 등을 통해서 반독점여부의 평가를 하게 된다.

그렇다면 Apple이 Objective C, C, C++ 그리고 JavaScript를 제외한 다른 소프트웨어로는 애플리케이션을 만들 수 없도록 새로운 SDK 규정을 발표한 것이 반독점적 시장지배력 남용의 소지가 있다는 Adobe의 주장이 과연 호소력이 있는지 생각해볼 필요가 있다.

일반적인 소프트웨어 산업의 예를 다시 들어보자. Gilbert(1998)에 의하면 IBM은 Microsoft의 Windows 운영체제를 대체할 수 있는 시스템인 OS/2의 개발과 마케팅에 10억 달러 이상을 들였음에도 불구하고 실패했다. 이는 IBM이 네트워크 효과가 있는 산업에서의 ‘Chicken-and-egg problem’을 극복하지 못했던 것으로 설명하고 있다. 즉, 어떤 제품에 대한 수요는 그 제품을 사용하는 사용자의 숫자와 보완재의 숫자가 많을수록 증가한다는 것이다. 또한 switching costs의 존재와 응용프로그램의 다양성이 확보되기 전까지 운영체제의 수요는 증가하기 어렵다는 것이다. U.S. v. Microsoft case에서는 이를 ‘applications barrier to entry’라고 정의했다. 당시 Microsoft측의 Economic expert로서 증언을 했던 Schmalensee<sup>10)</sup> 교수는 PC software 시장은 운영체제의 경쟁이라기보다는 ‘플랫폼’간의 경쟁이라고 주장하면서 Microsoft는 현재 존재하는 플랫폼뿐만 아니라 앞으로 나올 새로운 플랫폼 기술과도 경쟁하고 있다고 했다. Schmalensee의 주장에서처럼 ICT 시장에서는 기존의 시장점유율에 의한 시장지배력의 측정은 자

9) 미국의 경우 Fair Trade Commission과 Department of Justice에서 담당함

10) MIT 경제학과의 교수로 최근 David Evans교수와 함께 Catalyst Code를 저술함

첫 잘못된 경쟁환경분석으로 이어질 수 있다. 다른 월등한 제품이 나타나기 전까지 하나의 제품이 시장을 지배하는 경우도 충분히 발생할 수 있는 것이고 현재 지배적 시장점유율을 가진 제품도 Path dependency가 없는 새로운 제품의 충격적 등장에 의해서 Network bandwagon 현상이 나타난다면 내일의 시장점유율을 담보할 수 없기 때문이다.

따라서 High-tech 산업에서의 ‘독점적’ 시장지위는 일시적인 독점이라고도 주장 할 수 있다는 것이다.<sup>11)</sup>

### 3. AppStore의 독점적 지위?

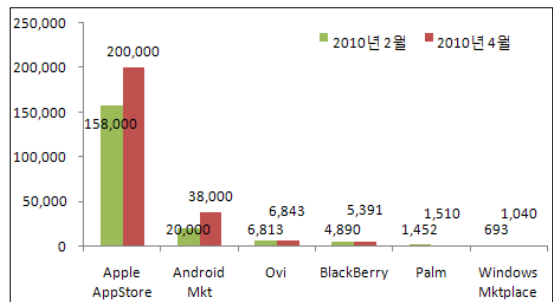
그렇다면 Apple의 iPhone이 일시적이라도 독점적 지위를 누리고 있었는가를 판단해 볼 필요가 있다.

표 1은 대표적인 스마트폰 앱스토어들을 비교한 것이다. iPhone의 AppStore가 유일하게 iPhone 하나만 지원하는 등 애플리케이션 소스를 배타적으로 제공하고 있음을 볼 수 있다. 이는 다른 앱스토어들과 비교했을 때 상당히 폐쇄적인 현상임을 알 수 있다. 그러나 폐쇄적이고 배타적인 운영이 독점적 지위를 위한 것이라고 단정 지을 수 없기 때문에 현재까지 등록된 애플리케이션의 숫자를 비교해 보자. 그림 2에서와 같이 애플의 AppStore가 다른 플랫폼에 비해 월등히 많은 애플리케이션들이 등록되어 있음을 알 수 있다. 표 1에서 볼 수 있듯이 Android보다는 네 배 가까이 비싸고 노키아의 무료등록비에 비하면 결코 저렴한 비용이 아니기에 개발자 입장에서 등록비가 저렴해서는 아닐 것이다. 또한 개발자와 앱스토어와의 수익배분에 있어서도 다른 여타 앱스토어와 같은 수준으로 차별점이 없다.

(표 1) 주요 스마트폰 앱스토어 비교

구분	iPhone App store	Android App market	Black Berry App World	Windows Mobile MktPlace	Nokia Ovi Store
Exclusive App Source	Yes	No	No	No	No
Multiple Device Support	No	Yes	Yes	Yes	Yes
Return Policy	No	24 hrs	No	24 hrs	No
Developer Share	70%	70%	80%	70%	70%
Developer Fee	\$99 one time	\$25 one time	\$200 one time	\$99 annual	Free

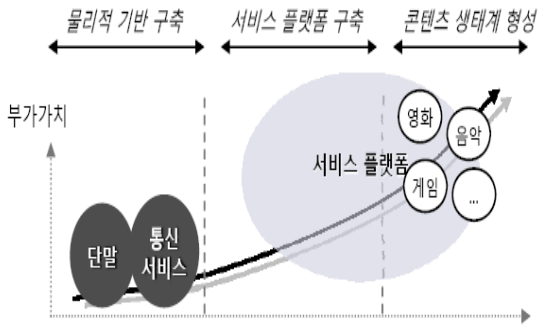
자료: <http://www.gizmodo.com>



(그림 2) 앱스토어 별 등록 애플리케이션 수

그렇다면 애플의 앱스토어가 월등한 차이로 등록 애플리케이션 숫자가 많은 이유가 무엇일까? 애플리케이션 개발자들은 이용자의 숫자가 증가하면 증가할수록 애플리케이션 마켓에 참여하려는 의지가 커지고 이용자들 또한 선택할 수 있는 애플리케이션의 수가 많아질수록 시장에 참여할 의사가 커지게 된다. 앞에서 언급했던 'Chicken-and-egg problem'의 네트워크 효과가 존재하는 다면시장적 성격을 갖게 되는 것이다. 이러한 다면시장적 성격과 더불어 통신시장은 단말, 통신서비스 등의 물리적 기반으로부터 서비스플랫폼과 콘텐츠 생태계의 형성으로 시장주도권을 옮기고 있는 것이다.

11) 제품차별화가 뚜렷하거나 상호 호환성이 존재하는 경우 여러 개의 회사가 동시에 번창할 수도 있음

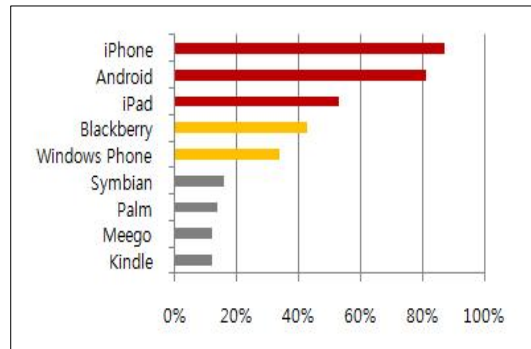


(그림 3) 서비스 경쟁지형의 변화

그렇다면 애플리케이션 개발자의 입장에서 현재 훨씬 많은 애플리케이션이 등록되어 있는 iPhone의 앱스토어에 자신의 애플리케이션을 등록하는 것이 기대수익을 극대화 할 수 있다고 판단하여 하나의 애플리케이션을 개발했다고 가정하는데 무리가 없겠다. 이 애플리케이션 A를 다른 앱스토어 플랫폼에 호환될 수 있도록 수정을 하고 프로그램을 다시 만들 것인지 아니면 또 다른 애플리케이션 B를 개발하여 Apple AppStore에 등록을 할 것인지를 결정하게 될 때 개발에 따른 기회비용을 고려하게 된다. 여기에 AppStore에서의 기대수익과 다른 플랫폼에서의 기대수익 또한 고려해야 한다. 따라서 애플리케이션 A를 다른 플랫폼용으로 전환하는 데 드는 비용  $C_{alt}$ 와 애플리케이션 B를 Apple의 AppStore용으로 새롭게 개발하는 비용  $C_B$ 의 크기를 비교함은 물론이고 애플리케이션 A의 다른 플랫폼용으로 전환된 버전인  $A_{alt}$ 의 예상매출과 AppStore용으로 새로 제작한 애플리케이션 B의 예상매출 크기를 비교한 결과에 의해 개발자의 선택이 결정될 것이다. 네트워크의 크기가 개발자의 결정에 큰 영향을 미치게 되므로 현재 AppStore의 압도적 우위를 고려할 때 AppStore시장에서 Apple의 독점적 지위를 인정할 수도 있는 상황이다. 다만, 최근에 실시된 서베이의 결과 Android market의 추격을 예상해 볼 수도 있다.<sup>12)</sup>

12) 최근 조사에 의하면 AppStore가 25만개의 Application을 등

AdMob이 2010년 3월 108개의 애플리케이션 개발자들을 상대로 조사한 결과에 의하면 69%의 개발자들이 한 개의 플랫폼만을 위한 애플리케이션을 개발하고 있고 iPhone용 애플리케이션 개발자의 약 70%는 향후 6개월 내에 Android용 애플리케이션도 개발할 계획이라고 밝혔다. 아래의 그림 4는 Appcelerator가 역시 지난 3월 조사한 개발자 서베이 결과 iPhone과 Android 플랫폼을 위한 애플리케이션 개발의향이 가장 높은 것으로 나타났다.



(그림 4) 플랫폼별 애플리케이션 개발 선호도

자료: Appcelerator(2010)

따라서 앞으로는 Apple의 AppStore와 Android Market이 개발자들의 선택에 있어서 inertia를 갖게 되어 플랫폼 경쟁의 양극화 현상을 가져오게 되고 결국 단말기 경쟁에도 영향을 미치게 된다면 Apple의 새로운 SDK 정책이 개발자들로 하여금 Multi-homing 보다는 Single-homing을 하도록 만들 수도 있다는 점에서 반독점적 규제이슈가 발생할 수도 있는 것이다.<sup>13)</sup> 그러나 개발자들이 Adobe의 Creative Suites 5를 사용하게 된다고 해서 그들의 선호도가 현격하게 달라지리라는 보장은 없다.

록하고 있고 Android Market은 15만개로 그 차이가 점차 줄어들고 있다.

13) 물론, Apple의 폐쇄적 SDK정책이 개발자들로 하여금 Android용 애플리케이션 개발을 선호하게 만들 수도 있다

그러나 개발자들의 Single-homing이 폐쇄적 사업자에게 유리하게 작용하려면 경쟁플랫폼에 비해서 월등한 장점을 가지고 개발자들을 Lock-in 할 수 있어야 한다.<sup>14)</sup>

#### 4. Platform Neutrality와 개발자 lock-in

플랫폼의 독점적 지위나 폐쇄성을 반대하는 논리로 네트워크 중립성에서의 쟁점을 적용할 수도 있다. 플랫폼 중립성도 고려되어야 한다는 의견도 충분히 존재할 수 있는데, 다양한 네트워크가 존재하는 환경에서 어느 특정 데이터 트래픽에 대하여 망의 사용을 제한한다든지 사용료의 차등을 두지 못하도록 하는 망 중립성에 대한 논리와 같이 다양한 스마트폰 플랫폼이 존재하는 환경에서 어느 특정 플랫폼이 특정 애플리케이션 소프트웨어를 사용하지 못하게 하는 것의 논리적 정당성을 부정하는 것이다.

Adobe는 지난 2006년 Macromedia를 인수하면서 Flash media를 다양한 플랫폼에 적용할 수 있게 되었고 당시 Adobe의 CEO이었던 Bruce Chizen은 다음과 같이 이야기 하였다.

“Buying Flash enables us to create an engagement platform. Think of it as a layer or a vehicle in which anybody can present information that could be engaged with in an interactive, compelling, reliable, relatively secure way across all kinds of devices, all kinds of operating systems……. On top of anything that has an LCD display, any computing device… Everything from a refrigerator to an automobile to a video game to a computer to a mobile phone”.

다시 말해 Flash가 개발 플랫폼이 되어서 어떤 운영체제에서도 사용될 수 있는 애플리케이션을 만들어낼 수 있다는 것을 의미하는 것이다.

14) Apple이 개방적 SDK정책으로 선회하게 된 이유이며, 자칫 Android등 개방형 OS쪽으로 개발자들이 Single-homing할 수 있다는 가능성도 고려한 것으로 보임

그러나 플랫폼 중립성이 스마트폰 시장에서 소비자들에게 다양한 선택권을 보장하게 할 수 있을 것이라는 주장에 대해서는 사업자의 상품과 서비스 차별화전략을 저해할 수 있고 플랫폼 간 차별성 또한 저해할 수 있어서 사업자들의 플랫폼 투자유인을 감소시킬 우려의 논리로 반박할 수 있을 것이다. 이는 논리적 반박만이 아니라 실제로 제품차별화가 어려워지면 경쟁사업자들은 non-quality competition으로 경쟁의 focus를 옮기게 되고 결국 품질의 개선보다는 마케팅의 기술에 의한 시장성과를 추구하여 소비자의 실질적 효용은 오히려 저하할 수 있는 것이다.

Steve Jobs는 Adobe의 Flash가 불안정하고 질 낮은 애플리케이션을 남발하게 될 것이라고 우려하고 있는데 실은 더 큰 이유가 있다. Photoshop, Illustrator, Word, Excel, Powerpoint 등의 프로그램들이 가진 공통점은 모두 Apple의 시스템에서 처음 소개되어 성공적으로 운용되었지만 나중에 PC 버전이 나오면서 더 크게 성공하게 되었던 것이다. Apple은 막대한 연구개발을 쏟아 부어 시장에서 Mac의 수요가 확대되기를 기대했지만 Windows용 프로그램으로 개발되면서 Apple의 노력이 무력해지는 경험을 여러 번 반복했던 것이다. 따라서 Apple은 iPhone과 iPad 개발자들을 최대한 자사의 platform에 묶어두고 싶어 하는 것이며 자사의 플랫폼을 위해서 개발한 애플리케이션을 다른 플랫폼에서도 사용할 수 있도록 만드는 것을 최대한 막고 싶은 것이다. 이것이 어찌면 Apple이 Flash를 API에서 배제한 근본적인 이유일 수 있다.

사실 Apple의 새로운 SDK정책에서는 Objective C, C, C++, 등의 GCC Pipeline<sup>15)</sup>을 통해서 애플리케이션을 제작하도록 함으로써 개발자의 애플리케이션에 대한 독창성을 보호하고 다른 개발자들이 쉽게 모방하지 못하게 하는 장점이 있을 수 있다. 오히려 Cross-platform 기술에 의한 애플리케이션들이 넘쳐나게 되면 개발자들의 수익을 보장하

15) GNU C Compiler

기 어려워져서 장기적으로는 애플리케이션의 질을 떨어뜨리게 되고 소비자의 후생에도 부정적 영향을 미치게 될 수도 있는 것이다.

물론, 앞에서도 언급했듯이 애플리케이션 개발자들은 Apple의 API로 제작하게 되면서 다른 애플리케이션 스토어를 위한 작업을 하는 것의 기회비용이 커지게 될 수 있다. 즉, 개발자의 switching cost를 높여서 AppStore에 lock-in 되는 결과를 가져올 수도 있기 때문이다. 그러나 더 많은 개발자를 자신의 플랫폼에 lock-in 시키려는 노력은 Apple뿐만 아니라 Microsoft, Sun Microsystems, IBM, Sony, Nintendo 등의 회사들도 전략적으로 택하고 있으며 Apple이 Adobe의 Flash기반의 프로그램을 API에서 배제하는 것이 반독점적 행위라고 단언하기 어려운 것이다.

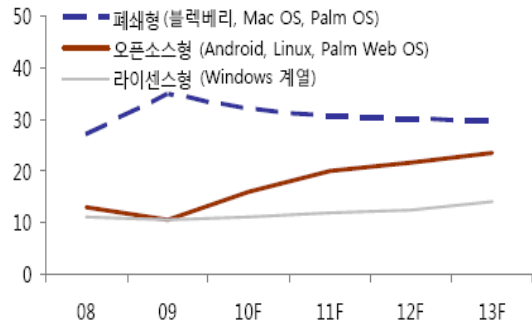
따라서 Platform Neutrality와 같이 Utopian적인 개념에 소비자와 정책당국이 현혹되지는 말아야 할 것이다.

## 5. Apple이 SDK정책을 완화시킨 이유

2010년 9월 10일 Apple은 지난 4월에 발표했던 SDK정책에서 크게 물러나서 모든 개발언어에 대해 개방적 자세로 전환하였는데 이는 크게 두 가지 원인으로 압축할 수 있겠다. 첫째는 DOJ, FTC의 반독점 조사가능성의 압박이고 둘째는 안드로이드 마켓의 성공으로부터의 압력이라고 볼 수 있다.

현재는 폐쇄형 OS정책을 가진 사업자들이 강세를 보이고 있으나 점차 개방형 OS가 확대될 전망이다. Android에 이어 Nokia의 Symbian도 개방정책으로 선회하였다.

위의 두 가지 이유 중에서 시장의 흐름이 open platform쪽으로 흐르고 있다는 것이 큰 비중을 차지했을 것으로 보이며 Adobe가 DOJ나 FTC에 반독점 조사를 의뢰했던 것이 압력으로 작용은 했겠지만 반독점적이라는 결론을 가지고 규제기관이 제재할 수 있는 여지는 크지 않았기 때문에 규



(그림 5) 플랫폼별 애플리케이션 개발 선호도

자료: IDC (2010)  
 제기관의 힘에 의한 Apple의 결정번복이라기 보다는 경쟁상황에 대한 판단에 따른 전략적 결정이라고 볼 수 있다.

## 6. 결론

최근 급격히 확산되어감에 따라 새로운 정책적 이슈들이 다양하게 제기되고 있으며 Adobe가 Apple의 SDK정책에 대해 반독점 여부를 제기하게 된 것도 같은 맥락에서 이해할 수 있겠다. 스마트폰과 관련된 애플리케이션들이 시장을 주도하는 회사들의 사업모델에 의해서 쉴 새 없이 쏟아져 나오는 상황에서 스마트폰 시장의 다면시장적 성격에 대한 이해가 충분치 못한 정책적 대응은 서비스도입과 확산을 지연할 수도 있고 시장 참여자들에게 공정한 시장경쟁환경을 제공하기 어려워질 것이다.

문제가 되었던 Apple의 SDK정책에 관한 반독점여부의 결정은 DOJ나 FTC가 스마트폰과 애플리케이션 시장의 확정을 어떻게 할 것인지 그리고 어떻게 새로운 플랫폼에 참여하는 모든 플레이어들의 비용편익을 동시에 고려하여 종합적인 경쟁관계를 파악할 것인지에 따라 Apple의 반독점성에 대한 결론을 내리게 되었을 것이다. 하지만 규제기관의 결정에 앞서 Apple이 다분히 폐쇄적이던 SDK정책을 개방하게 되어<sup>16)</sup> 규제기관의

16) App Store Review Guidelines, 2010년 9월 9일

판단을 공개적으로 볼 수 없었던 것은 아쉬운 부분이다.

시장을 선도하고 있는 AppStore에 대한 반독점성이 인정될 수도 있겠지만 향후에도 유사한 상황이 발생하는 경우 무엇을 반독점 행위라고 인정할 것인지, 시장획정의 기준이 무엇인지에 대한 논리와 고민이 필요할 것으로 보인다.

그리고 미국의 규제기관들이 성급하게 끼어들기 보다는 시간을 두고 사업자들의 상호작용을 지켜보면서 시장실패가 존재하는지를 파악하고 소비자의 이해관계에 해가 되는지를 면밀하게 검토하는 신중함을 보인 부분에 대해서는 상당히 바람직하다고 할 수 있다. 특히 접근에 대한 통제나 자율이냐를 결정하는 비경제적 규제에 대해서는 콘텐츠의 활성화, 스마트폰의 보급정도, 보안 이슈 등이 종합적으로 영향을 주고 또 영향을 받기도 하기 때문에 성급한 규제기관의 참여는 산업생태계를 해칠 수도 있기 때문이다.

본 연구는 현재 스마트폰 애플리케이션 시장에서 논란이 되었던 Apple과 Adobe의 반독점 시비를 통해서 앞으로 있을 스마트폰 시장 및 다면시장적 성격을 갖는 유사시장에서의 반독점 행위를 어떻게 구분할 것인지에 대한 기초연구로서 역할을 할 수 있을 것이다. 향후 연구에서 애플리케이션 시장에서 사업자와 개발자, 그리고 최종 사용자인 소비자들의 효용을 모형화하여 비교 할 수 있는 이론적인 분석이 제시될 수 있기를 바란다.

## 참고문헌

- [1] Choi, J., "Tying in Two-Sided Markets with Multi-Homing" NET Institute Working Paper No. 06-04; CESifo Working Paper No. 2073. 2007.
- [2] Cripps, T., "Of iPhones and Androids: Redefining the Smartphone and Other Devices", OVUM, March 2009.
- [3] Distimo, AppStore Report by Platform. 2010
- [4] Evans, D., "Antitrust Issues Raised By the Emerging Global Internet Economy", Northwestern University Law Review Colloquy, 102, pp 285-306. 2008.
- [5] Evans, D. and Schmalensee, R., "Be Nice to Your Rivals: How the Government is Selling an Antitrust Case without Consumer Harm in U.S. v. Microsoft," Did Microsoft Harm Consumers?: Two Opposing Views, AEI-Brookings Joint Center for Regulatory Studies, Washington, D.C. 2000.
- [6] Evans, D. and Schmalensee, R., Catalyst Code, Harvard Business School Press. 2007.
- [7] Gilbert, R., "Networks, Standards, and the Use of Market Dominance: Microsoft(1995)," in Kwoka, J., and White. L., eds., The Antitrust Revolution, 3rd edn. Oxford, 1998.
- [8] Gilbert, R., and Katz, M. L., "An Economist's Guide to U.S. v Microsoft", Competition Policy Center, Institute of Business and Economic Research, UC Berkeley, Working Paper CPC01-19. 2001.
- [9] <http://metrics.admob.com>
- [10] <http://www.gizmodo.com>
- [11] IDC, Worldwide Converged Mobile Device 2010-2014 Forecast and Analysis. March 2010
- [12] Jansen, S., Brinkkemper, S., and Finkelstein, A. "Business Network Management as a Survival Strategy: A Tale of Two Software Ecosystems", 1st International Workshop on Software Ecosystems. 2009.
- [13] Juniper Research, Mobile Content Strategies & Business Models Scenarios & Forecasts 2008-2013. 2008.
- [14] Juniper Research, Mobile Applications & App Stores Business Models opportunities & Forecasts 2009-2014. 2009.
- [15] Katz, M., and Shapiro, C. "Antitrust in



- Software Markets,” Competition, Innovation and Microsoft Monopoly: Antitrust in the Digital Marketplace, Eisenach and Lenard (eds.), Boston: Kluwer Academic Publishers. 1999.
- [16] Mace, M., “Apple, Adobe, and Openness: Let’s Get Real”, Mobile opportunity. 1999.
- [17] Moore, J. F., “Predators and Prey: A new ecology of competition.” Harvard Business Review, 73 (3): pp.75-86, May 1993.
- [18] Page, W. H. and Lopatka. J. E., The Microsoft Case: Antitrust, High Technology, and Consumer Welfare. University of Chicago Press. 2009.
- [19] Stefanadis, C., “Downstream Vertical Foreclosure and Upstream Innovation.” Journal of Industrial Economics. 1997.
- [20] The Huffington Post, “Apple May Face Antitrust Scrutiny by FTC, DoJ for Developer Agreement”, May 2010.
- [21] U.S. Department of Justice and the Federal Trade Commission, Antitrust Guidelines for the Licensing of Intellectual Property, April 1995
- [22] U.S. v. Microsoft, Direct Testimony of Richard L. Schmalensee, U.S. District Court for the District of Columbia, Civil Action No. 98-1232. 1999.
- [23] Wired, U.S. v. Microsoft: Timeline, 2002. <http://www.wired.com/techbiz/it/news/2002/11/35212>
- [24] Wright, J. “One-sided Logic in Two Sided Markets,” Review of Network Economics, 3 (1). 2004.
- [25] Apple, ‘App Store Review Guidelines’ <http://developer.apple.com/appstore/guidelines.html>

## ● 저 자 소 개 ●



### 김 준 영

1997년 연세대학교 경제학(학사)

1999년 연세대학교 경제학(석사)

2006년 클레어몬트 대학교 경제학(박사)

2006년~2007년 University of Southern California Research Assistant Professor

2006년~현재 University of Southern California Center for Communications Law and Policy Research Fellow

2007년~현재 SK경영경제연구소 정보통신연구실 수석연구원

관심분야: 방송통신 정책, 금융산업연구, 스마트그리드 및 U-City

E-mail : johnjykim@sktelecom.com



### 박진경

2006년 Michigan State University Telecommunications(학사)

2007년~현재 연세대학교 커뮤니케이션대학원 석사과정

관심분야 : IT정책·산업, 방송통신정책

E-mail : parkjinkyung@yonsei.ac.kr



### 이봉규

1988년 연세대학교 상경대학(학사)

1992년 Cornell University(석사)

1994년 Cornell University(박사)

1997년~2004년 한성대학교 정보전산학부 교수

2005년~현재 연세대학교 정보대학원 교수, 부원장

관심분야 : IT정책·산업, 방송통신융합정책, Telematics, ITS

E-mail : bglee@yonsei.ac.kr