

아이폰 기반의 원화결제 시스템 발전방향

최혜진 · 류창수

예원예술대학교 문화예술대학원

the iPhone Basic of Pay Won System Develop Direction

Hea-jin Choi · Chang-su Ryu

Graduate School of Arts & Culture, Yewon Arts University

E-mail : wls31@naver.com · twins70@yahoo.com

요 약

기존의 한국 아이폰 유저들은 앱을 이용하면서 달러로 어플리케이션을 결제했어야 했다. 그러나 더 이상 애플도 한국 앱스토어에 원화 결제 도입에 대해 생각해야만 할 것이다. 달러 결제를 고집하던 애플이 아직 매출 비중도 낮은 한국에서 방향을 전환할 계기는 세계 3위에 오른 다운로드 건수이다. 그 만큼 한국시장의 성장 잠재력은 무궁무진하다. 그래서 본 연구는 아이폰 기반 원화 결제 시스템 도입으로 한국 애플시장의 변화와 아이튠즈 도입으로 인한 가격변동과 원화 결제시 발생될 한국 애플시장 확대의 장점만큼 그에 따른 문제점을 분석하여 보기로 하였다.

ABSTRACT

Korea's conventional iPhone users had to pay for their applications in dollars. However, Apple will have to consider implementing a payment system in Korean won. Apple has strongly insisted on using the payment system in dollars, but despite its relatively small sales proportion, it will turn to the Korean market that ranks 3rd in the world for its number of downloads. In other words, the Korean market has tremendous potential for growth. Thus, this study aimed to analyze the changes that will be experienced by Apple in the Korean market due to the implementation of the iPhone-based won payment system, price fluctuations due to the introduction of iTunes, as well as positive aspects and implications of Apple's market expansion in Korea when users make payments in Korean won.

키워드

아이폰, 어플리케이션, 앱스토어, 스마트폰

I. 서 론

2009년 11월 아이폰 3GS 출시 이후 최근 2년여 동안 기존 한국의 스마트폰에서는 없는 기능들, 예를 들자면, 정확한 터치, 빠른 소프트웨어 업데이트, WIFI, 컨텐츠로 무장한 아이폰에 많은 소비자들은 열광했고 그 후, 일 년에 두 세번 발매되는 애플 제품은 예약 구매하는 상황까지 올 정도로 한국에서의 애플 매출과 인지도가 급성장한 것도 반영된 것으로 보인다. 지난해 애플은 한국에서 약 250만대의 스마트폰, 90만대의 태블릿PC를 판매한 것으로 추정되고 있다. 금액으로는 2조 원이 넘는다. 또 지난해 기준으로 앱스토어 내 한

국의 다운로드 건수는 미국 중국에 이어 세계 3위에 올랐다. 애플은 지금까지 달러결제, 신용카드 결제를 고집하기 때문에 우리나라 결제 방식과는 달라 소비자들이 혼동을 했고 10대들의 가세를 통해 다운로드 건수는 많았지만 매출의 직접적인 영향을 끼치지 못했다. 달러 결제를 고집하던 애플이 아직 매출 비중도 낮은 한국에서 방향을 전환할 계기는 다운로드 건수가 반영하듯 한국시장의 성장 잠재력을 높기 때문으로 해석된다[1].

이처럼 세계시장에 뒤처지지 않는 한국 애플시장이 아직 원화결제 시스템이 도입되지 않는 것에 의문을 가지고 한국 앱스토어에서 원화결제

시스템이 허용됐을 시 나타날 수 있는 현상에 대해 분석해 보기로 한다.

II. 원화결제시스템

원화결제 시스템 (won-payment systems)은 지금까지 애플 앱스토어에서 사용되던 달러 결제로 인한 불편함과 환율변동으로 인한 소비자들의 혼동을 없애고 신용카드 결제만 가능했던 달러 결제 시스템이 아닌 원화로 누구나 손쉽게 결제할 수 있는 시스템을 말한다.

애플의 앱스토어 내에서 유료 어플리케이션을 다운로드 받고 결제를 할 때 지불 수단으로 신용카드와 페이팔(Pay-Pal) 2가지로 크게 나눌 수 있다.

2.1. 신용카드 결제방식

신용카드 결제는 우리가 흔히 사용하는 방식이다. 여기서 주의할 것은 국내 전용 카드는 사용을 하지 못한다는 점이다. 국내 로컬 전용 카드로는 결제할 수 없고, VISA나 MASTER사의 카드만 가능하다.

2.2. 페이팔(Pay-Pal) 결제방식

페이팔은 신용도가 높은 미국의 온라인 결제 대행회사이지만, 우리에게겐 생소한 결제 방식이다. 신용카드로 결제할 때 매번 번거롭게 카드번호와 카드정보를 입력하는 방식에서 벗어나 그러한 불편함을 덜어주는 방식이다. 페이팔은 이메일 주소로 돈을 상대방에게 입금하거나 상대방부터 입금을 받을 수 있는 기능을 제공하는 회사이다. 대부분 네트워크 마케팅 프로그램은 페이팔로 입금하거나 수익금을 페이팔로 지불한다[2].

2.3. 원화결제 도입 시 예상 가능한 결제방식

첫째로는 처음부터 현재까지 애플에서 추구하던 신용카드 결제 방식이다. 하지만, VISA나 MASTER사의 카드만이 아닌 국내 로컬 전용 카드로도 가능한 신용카드 결제 방식이 되겠다.

그리고 또 하나는 페이팔과 비슷한 결제 방식으로 이니시스 결제가 있다. 페이팔은 이메일을 이용한 선결제 방식이지만, 이니시스는 본인명의 핸드폰에 인증문자 발송으로 본인확인 절차를 거친 후 후불결제 하는 방식이 차이점이지만 비슷한 맥락으로 볼 수 있을 것이다[6].

III. 원화결제시스템 도입에 따른 방향 분석

한국에는 공식 애플스토어 매장(오프라인)이 없고 애플 생태계의 핵심인 아이튠즈도 서비스되지 않았다. 국내에서 애플 제품 판매량이 상대적으로

적었고 음원 가격과 공급 방식 등이 애플 정책과 맞지 않았기 때문이다. 그림1에서 보여 지는 것과 같이 1위는 삼성전자로 4220만대를 판매해 점유율 29.1%를 기록했다. 전년 동기와 비교할 때 무려 267% 상승한 수치다.

업체	2012. 1Q 공급량	점유율	2011. 1Q 공급량	점유율	Year-over-year Change
삼성전자	4220만대	29.1%	1150만대	11.3%	267.0%
애플	3510만대	24.2%	1860만대	18.3%	88.7%
노키아	1190만대	8.2%	2420만대	23.8%	-50.8%
RIM	970만대	6.7%	1380만대	13.6%	-29.7%
HTC	690만대	4.8%	900만대	8.9%	-23.3%
기타	3910만대	27.0%	2450만대	24.1%	59.6%
총계	1억4490만대	100.0%	1억170만대	100.0%	42.5%

그림1. 2012년 업체별 점유율(IDC)

2위는 애플로 3510만대(24.2%)를 기록했다 한국 공식 애플스토어 매장(오프라인)이 없는 것은 애플의 최대 경쟁상대인 삼성전자를 의식했기 때문이라는 지적도 있다. 하지만 원화 결제 방식이 도입되고 아이튠즈 스토어 서비스가 시작되면 국내 콘텐츠·정보기술(IT)단말기 시장에도 연쇄적인 파장이 예상된다[3].

3.1. 한국 애플스토어매장 오픈

만약 원화결제가 도입이 되고 애플스토어 매장이 진출한다면 아이폰이나 아이패드와 같은 애플 유저들에게는 대단한 일이 될 것이다. 그림2의 그래프와 같이 10년간 상승선을 그리고 있는 애플의 판매량과 애플스토어 방문자 수이다.

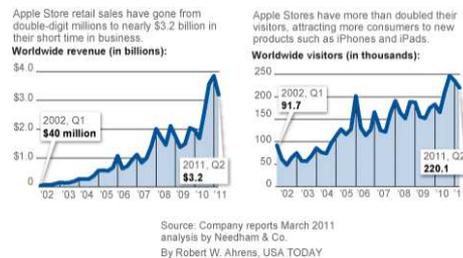


그림2. 10년간 애플 앱 판매량, 애플스토어 방문자 변화

애플의 CFO Peter Oppenheimer에 따르면 각 애플 매장에는 일주일에 평균 9000명이 방문한다고 한다. 지니어스바가 들어옴으로서 애플의 AS 역시 지금과는 달리 굉장히 좋아질 수가 있을 것이다. 많은 유저들이 지금처럼 미비한 AS가 아닌 제대로 된 AS를 받게 될 수 있기도 하고 애플스토어가 생기면 앞으로 출시를 하게 될 애플 기기들을 지금보다도 훨씬 더 빨리 접할 수 있는 기회가 생기게 될 것이다. 더불어 올해 하반기부터 시행될 예정인 블랙리스트 제도와 함께 애플스토어에서 개통되지 않은 아이폰을 바로 구입을 할 수 있다는 장점도 있다[4][5].

3.2. 국내 음악 아이튠즈 진출

애플 아이튠즈 스토어(iTunes Store)는 초기에는 음악만을 구입할 수 있었으나, 현재에는 음악, 영화, TV 쇼, 오디오북 등을 구입할 수 있다. 또한 멀티미디어 콘텐츠 배포에 사용되는 팟캐스트(PodCast)와 교육용 콘텐츠를 제공하는 iTunes U라는 기능도 제공하고 있다.

아이튠즈의 음원은 현재 국내시장의 멜론이나 올레뮤직 같은 사이트보다 곡당 가격이 훨씬 더 비싸다. 따라서 국내 음악이 아이튠즈로 진출을 하게 되면 지금 가격보다 비싼 가격으로 음원을 다운로드 받아야 하는 상황이 생길 것이다. 국내는 현재 패키지나 아닌 개별 곡을 다운로드 하면 곡당 600원 가량을 내야 하는 데에 비해 아이튠즈는 곡당 2,000원엔 못 미치는 가격인걸로 알고 있다. 하지만, 이게 결코 나쁜 일이라고 볼 수는 없다. 음원으로 인한 수익이 너무나 낮은 우리나라 가수들과 저작권자들에게 훨씬 더 많은 수익이 돌아가기 때문에 지금보다 더 좋고 질 좋은 음악과 각종 콘텐츠들이 개발될 것이고 유통이 될 것이다. 더불어, 아이튠즈의 뛰어난 기능들을 국내음악으로도 맛 볼 수 있을 수 있게 되지 않을까 예상하게 된다[7][8].

3.3. 원화 결제 개방으로 인한 앱 가격 인상

원화결제를 개방한다 한들 애플은 미국기업이기 때문에 달러 환율에 따라 영향을 많이 받을 것이다. 현재 1달러는 1,200원에 약간 못 미치는 가격이지만 해외결제이다 보니 약간의 수수료가 더 붙는다. 많은 유저들의 경험으로는 한국 앱스토어에서 0.99달러 앱을 결제를 하면 1,300~1,400원 가량 결제가 되는 것 같다고 한다. 환율 변동에 따라 원화결제를 하면 손해를 볼 수도 수익이 날 수도 있는 상황이기 때문에 결제 금액 안정 때문이라도 0.99달러 앱이 1,500원으로 결제가 될 수도 있다는 말이다. 그러면 전체적인 앱의 가격은 비싸지게 되는 것이다. 물론 앱 가격이 올라가게 되면 그만큼 앱 개발자에게 돌아가는 수익이 커진다는 말이 되기도 한다.

3.4. 결제 시스템 변화로 인한 무분별한 결제

앱스토어의 결제 시스템이 원화 결제로 변한다면 가장 문제되는 점이 청소년들의 무분별한 결제이다. 온라인 게임 업체에서도 많이 대두되는 문제점이다. 그나마 온라인게임은 게임 등급에 따라 19세 15세 등 연령 설정을 해놓았고 결제시에도 본인 인증을 거친 후에 결제를 하는 방식이기 때문에 무분별한 결제는 어느 정도 선에서 막아지는 효과가 있지만, 핸드폰 결제는 휴대폰으로 직접 결제를 하기에 한도가 없고 청소년들의 접근이 쉽다는 점이 문제이다.

지금까지 아이폰 결제 시스템은 달러결제 시스템이었기에 비자 신용카드를 등록하지 않으면

결제가 되지 않아 청소년들이 쉽게 결제를 할 수 없었다. 원화 결제가 도입된다면 이 부분은 좀 더 신경써야 할 부분이 될 것이다.

IV. 결 론

앱스토어에서 원화결제가 가능해진다는 기사가 나온 후 국내 언론 및 모바일 관계자 그리고 소비자 들은 긴장도하고 기대도 많이 했었다. 여러 추측 기사들이 하루사이에 쏟아져 나왔으며 애플 이용자 상당수가 반기는 분위기였다. 비록 오보로 판명 되었지만 우리나라 시장성, 다운로드 건수, 매출 신장률을 생각했을 때 원화결제 허용이 애플사 내에서는 어느 정도 논의가 있을 것으로 여겨진다.

차후 애플 앱스토어의 원화결제 시스템이 도입됐을 경우 가장 문제되는 점을 들자면, 신용카드 결제 부분이 우리나라 국민 정서에 부합하지 못했다는 것이다. 일례로 신용카드를 빚이라는 고정 관념에 가입하지 않은 사람들과 국내 신용카드사를 이용하는 사람들은 불편을 감수해야만 했다.

신용카드 결제뿐 아니라 청소년들의 경우 본인 인증이 필요 없이 부모님의 신용카드로 몰래 결제가 가능하다는 점이다. 애플 미국계정 가입 시 신용카드정보를 입력하는데 신용카드 번호와 시큐리티코드만 입력하면 손쉽게 가입될 수 있기 때문이다.

애플 앱스토어의 원화결제 시스템이 도입이 됐을 때에는 국내 로컬 카드를 사용하여 결제 할 수 있도록 해서 국내 소비자들의 편의를 향상시켜야 할 것이다. 그리고 이니시스와 같은 모바일 후불결제를 이용할 시 본인명의 확인과 함께 결제 금액을 제한해야만 청소년의 무분별한 결제를 조절 또는 완화할 수 있을 것이다.

참고문헌

- [1] 임원기, “애플, 앱스토어 원화결제허용... ‘세계 3위 한국 앱 시장 농칠 수 없다’”, 한국경제, 2012.3.
- [2] 이준기, “애플 앱스토어의 마케팅전략에 관한 사례연구”, 숭실대학교 석사학위논문, 2012.02.
- [3] 한지운, “LG 휴대폰, 중에 밀려 글로벌 5위 추락‘이틀 어찌나’”, 한국경제, 2012.5.
- [4] 송용진, “美, 애플 성공신화 중심에는 디자인이 있다”, 대한무역투자진흥공사, 2011.5.
- [5] 박인성, “獨, 스마트폰 시장점유율 28%... 삼성 1위”, 대한무역투자진흥공사, 2011.8.
- [6] 이명재, “전자결제 시스템에 관한 연구”,

- 상명대학교 사회과학연구소, 10권, pp.213~234, 1997.
- [7] 이창환, “애플의 모바일 생태계”, 한국멀티미디어학회지 제15권 pp.26~27, 2011.3.
- [8] 도진환, “모바일 지불결제 시스템의 성공요인에 관한 연구”, 영남대학교 석사학위논문, 2002.
- [9] 애플, <http://www.apple.com>