

디지털경제 시대의 플랫폼비즈니스와 정부규제에 관한 리뷰: 디지털플랫폼 속성과 정부규제 유형을 중심으로

황성수* · 김성근** · 윤정현***

요약

이 리뷰논문에서는 디지털경제 시대의 플랫폼 기업과 플랫폼 비즈니스의 유형, 속성에 대해 알아보고 정부규제의 정책수단과의 정합성에 대해 현황, 쟁점, 전망을 정리하였다. 디지털경제의 등장과 더불어 플랫폼 기업들의 파급력, 규제 및 갈등 관련 이슈, 신산업과 구산업의 갈등, 플랫폼 노동문제 등의 쟁점이 논의되었다. 우리나라 정부의 민간플랫폼 자율기구 발족·운영지원, 범부처 플랫폼 정책협의체 운영, 자율규제 근거 법제화 추진 등의 노력이 진행되는 현황도 확인하였다. 책임소재에 대한 갈등의 감지된 편익과 비용이 분산된 사례는 명확한 행위자가 보이지 않아 사회 전체적으로는 혼동이 가중될 것이며, 둘 다 집중된 경우는 반대로 명확한 행위자끼리의 갈등이 가중될 것이라는 예상을 제시하였다. 그리고 혼돈과 갈등의 해소를 위해서는 이해관계자를 적극 참여시키는 형식을 도입하는 규제 거버넌스 개선과 갈등관리 역량 강화를 제시하는 기존 연구들을 종합·정리하였다.

주제어 : 디지털경제, 플랫폼 기업, 플랫폼 비즈니스, 규제거버넌스, 자율규제

A Critical Review on Platform Business and Government Regulation Alignment

Sungsoo Hwang* · Sung-Geun Kim** · Junghyun Yoon***

Abstract

This review article summarizes the issues around platform business with government regulation. We illustrated types and characteristics of platform business. We examined the current policy tools and government activities for regulating platform business in a digital economy. Policy tools of government regulation for platform business are not suitable or fit at times. We suggest an approach to look at the fit of platform business types and regulation policy tools. We also offer a policy recommendation to define situations whether to focus on minimizing conflicts among stakeholder or invite them to participate in anticipatory decision making process for new technology market.

Keywords : digital economy, platform business, regulatory governance, self-regulation

Received Feb 28, 2023; Revised Mar 14, 2023; Accepted Mar 17, 2023

* Corresponding Author, Professor, Department of Public Administration, Yeungnam University(sungsoohwang@yu.ac.kr, <https://orcid.org/0000-0003-0950-171X>)

** Researcher, Korean Institute of Public Administration.(kim.sunggeun@gmail.com, <https://orcid.org/0000-0001-9637-9366>)

*** Associate Professor, Department of Business Administration, Yeungnam University.(jyoon@yu.ac.kr, <https://orcid.org/0009-0004-4166-3051>)

I. 서론

최근 디지털 전환(Digital Transformation)의 진행은 디지털 전환이 생활(lifestyle)과 정치, 경제, 사회 전반에 큰 파급효과를 가져다 오고 있는데, 특히 전자상거래의 폭발적 성장과 더불어 큰 규모의 디지털경제(Digital Economy)라는 새로운 패러다임이 등장하고 있다. 디지털경제란 사람, 상거래, 통신기구(device), 데이터 등이 온라인과 오프라인 경계를 허물면서 초-연결되어 경제활동을 증폭시키는 것을 이야기 한다(Deloitte, 2021). 디지털경제가 정보화, 그리고 전자상거래의 단순한 연장이라고 이야기하는 이들도 있으나 경제활동의 확장성, 파급력은 이전과 비교할 수 없는 새로운 패러다임이라고 여겨진다. 정부의 이러한 디지털경제에 대한 각종 규제정책 등은 기존 산업과 신산업의 충돌뿐만 아니라 노동, 금융, 보험 등 광범위한 분야의 새로운 이슈들을 만들어 내는데 기존 규제도구들로 이루어진 정책수단으로는 적절한 대응이 되지 못하고 있는 현실이다.

디지털경제의 대표적인 기업들은 최근 플랫폼비즈니스 기업이라고 이름지어 지고 있다. 대형 디지털플랫폼이 디지털시장, 디지털경제에서 지배적인 지위와 영향력을 발휘하고 있다. 이 리뷰 논문을 통해서 첫째, 디지털경제와 디지털플랫폼이 무엇이며, 플랫폼 비즈니스의 유형 분류를 통해 플랫폼 비즈니스의 속성을 정리한다. 둘째, 관련된 정부 규제 유형의 리뷰를 통해 플랫폼 비즈니스의 이슈와 대응전략을 살펴본다. 셋째, 플랫폼 비즈니스의 유형과 정부 규제 유형의 정합성을 높여 효과적인 디지털경제 생태계 유지의 정책적 제안을 모색하며 후속연구에 도움이 되고자 한다.

II. 디지털경제, 디지털플랫폼, 플랫폼 비즈니스 유형

이 장에서는 디지털경제란 무엇인지, 디지털플랫폼

이 무엇인지 플랫폼 비즈니스에 대해 왜 분석해야 하는지 논의하고자 한다. 특히 디지털플랫폼에 대한 경제학적 연구, 경쟁법적인 연구들에서 논의하고 있는 대형 디지털플랫폼의 독점적 지위에 따른 폐해를 강조하는 측과, 반대로 혁신을 강조하거나 사회적 후생효과를 강조하는 측의 상반된 해석과 예측을 모두 살펴보고 영역별, 유형별로 어느 측면이 좀 더 타당한지 살펴보고자 하는 목적이다. 물론 리뷰논문으로서 실증적인 분석보다는 추후 연구문제와 방향을 제시하는 데 중점을 둔다.

1. 디지털경제와 디지털플랫폼¹⁾

디지털경제는 디지털 전환에서 논의가 시작이 된다. 디지털 전환이란 디지털 신기술로 촉발되는 환경변화에 대응하여 생존과 성장을 추구하는 기업의 경영활동을 일컫는 데서 시작하여 디지털 기술의 개발과 사용에서 확장되어 산업별로 존재하는 관행과 질서를 바꾸고 또 그 결과로 산업지형에까지 영향을 주는 경제적, 사회적 영향을 포함하는 개념이다(STEPI, 2018). 대표적인 디지털 신기술은 사물인터넷(IoT), 클라우드 컴퓨팅, 빅데이터, 인공지능 등이다. 이러한 디지털 기술이 에너지, 의료, 행정, 무역, 농업, 제조, 교통 등 사회 전 방위적으로 모든 분야에서 혁신 선도의 역할을 수행하며 디지털 변혁을 촉진시키고 있다.

2000년대 후반 스마트기기의 등장을 계기로 한 정보통신 기술의 변화는 최근 몇 년 간 빅데이터, 클라우드 컴퓨팅, 사물인터넷 등의 발전과 함께 O2O나 공유경제, 핀테크, 웨어러블 기기, 스마트 그리드, 자율주행 자동차 등의 다양한 분야의 산업과 결합하여 신융합 시대의 도래를 알리고 있다. 그리고 지금까지의 정보통신 기술들을 연결하는 플랫폼으로서 인공지능기술이 발전하면서 지능정보시대로의 변화가 시작되었다. 특히 지능정보시대의 핵심기술로서 사물인터넷, CPS(Cyber-Physical System), 빅데이터, 그리고 인공지능이 주목

1) 이 부분은 저자(황성수)의 공저 '디지털경제 확산에 따른 정부의 역할 재정립 (2022), 행정논집'에서 일부 발췌, 활용하였다.

받고 있다(Sung & Hwang, 2017; NIA, 2019).

디지털경제란 이러한 정보통신기술의 발전으로 재화와 서비스의 생산, 분배, 소비 등의 주요 경제활동이 디지털 전환으로 혁신이 일어나고, 또 데이터의 부가가치 창출 등 디지털 기술 자체의 발전으로 인한 새로운 경제 활동이 생기는 두 가지 양상 모두를 뜻한다고 할 수 있다. Lee, et al.(2000)에 따르면 디지털경제의 특징으로는 공간개념 소멸, 예측의 불가능, 선점의 중요성을 들고 있다. 정보의 자유로운 교류로 공간개념이 축소 혹은 소멸되고, 급격한 기술변화로 경쟁이 변화무쌍하게 전개되어 미래 예측이 어려워지며 동시에 디지털 재화의 수확체증적 성격(예: 플랫폼 사용자)으로 시장 선점의 중요성이 커지고 있다. 그래서 디지털경제는 기업의 생산방식, 소비 제품과 형태, 유통구조, 산업구조, 정부의 역할 등에 이르기까지 광범위한 변화를 촉발하고 있다. Deloitte(2021)는 디지털경제란 매일 24시간 사람, 기업, 기계, 데이터, 처리과정에서 발생하는 수백만의 온라인 연결을 통해서 발생하는 모든 경제적 활동을 뜻한다고 좀 더 실용적으로 이야기 한다. 디지털경제의 가장 큰 중심(backbone)은 사람, 기계, 조직 등을 연결하는 초연결이라고 표현한다.

기존의 전자상거래, 그리고 진보된 O2O 비즈니스²⁾보다도 더욱 더 광범위한 변화가 예상되어 새로운 패러다임이라고 칭해진다. 디지털화된 서비스 소비가 통신, 교양, 오락에서 시작했으나 교육, 보건, 의료 등 생활 전반으로 확산될 것으로 예상되며 소비자와 생산자의 정보의 대칭성 확보에 관심을 가지게 되면서 소비자 주권, 소비자 후생에 관한 관심이 늘어나고 있다. 이에 따른 정부의 적극적인 역할이 더 많이 요청되고 있다. 기업의 입장에서는 생산요소와 공정관리, 상품기획, 제

조, 판매의 전 생산 활동 과정에 디지털화, 네트워크화, 지능정보화가 진행될 것이며 이에 따라 신산업과 기존 산업의 빈번한 충돌이 발생하고 있고 더 많은 갈등이 예상된다. 또한 전통적인 고용의 형태가 점점 변화하고 있으며 깃 경제(Gig Economy)³⁾, 플랫폼 노동자 등에 관한 이슈가 대두되고 있다. 물론 법적인 정비와 새로운 규정이 당연히 필요하지만 이에 더하여 행정부의 중재적 역할도 요구되고 있다.

디지털경제에 대해서 논의할 때 기본적으로 고려해야 할 것이 플랫폼(플랫폼 경제), 그리고 디지털 생태계(디지털경제 생태계)이다. 플랫폼에 대해서는 막연하게 연결의 장으로 추상적으로 활용되고 설명되고 있다. 그런데 여기서 플랫폼에 대한 구체적인 설명을 하자면 플랫폼에 도착하면 어디로든 출발할 수 있고 환승할 수 있고 또 가장 중요한 목적지에 도착할 수 있어야 한다. 즉 플랫폼 이용자의 목적이 시작부터 끝까지 끊김 없이 실행되어야 한다. 이러한 개념을 전자정부에서는 “Seamless Government(이음새 없는, 벽 없는 정부)”로 표현하기도 했다. 예를 들면 배달음식 주문이, 홈쇼핑이, 정부 민원 제기가 종류는 다르지만 시작도 간편해야 하고 완료도 간편하게 달성되어야 한다. 물론 이를 처리하기 위해 보이지 않는 프로세스는 복잡할 것이다. 또한 두 번째 중요한 특성은 확장가능성이다. 이를 모듈화라고 부를 수도 있다. 추가 탑재가 쉽게 가능하다는 이야기이다. 기존 음식배달에 세탁물배달 업종을 쉽게 추가할 수 있거나, 민원 접수에 국경운영 의사표시도 쉽게 추가할 수 있어야 진정한 플랫폼이 구축되었다 할 수 있겠다. 즉 부연하면 플랫폼은 완결⁴⁾, 확장, 가치창출의 세 가지 기능을 모두 가지고 있어야 한다.

우리나라의 플랫폼 기업 상황을 살펴보면, Lee, J.

2) O2O비즈니스란 online to offline의 줄임말이며 사이버 공간과 물리적 공간의 서비스를 접목하는 비즈니스 모델을 이야기한다. 온라인에서 오프라인으로 비즈니스 채널을 확대하거나, 오프라인 기업이 온라인서비스를 추가하거나 기존 플랫폼 기업이 새로운 온라인/오프라인 비즈니스를 시행하는 모든 경우를 이야기한다(김한준·최은미, 2018).

3) 깃 경제(Gig Economy)는 처음에는 1인 자영업자를 뜻하는 단어로 이용하였으나 최근에는 그 의미가 확장되어 2015년 맥킨지는 “디지털 장터에서 거래되는 기간제 근로”라고 정의하였다. 이는 현재의 플랫폼 노동과 같은 의미로 볼 수 있다. 단기적인 일자리를 뜻하는 gig에서 어원을 찾을 수 있으며 노동자 입장에서는 어딘가에 고용되어 있지 않고 필요할 때 일시적으로 일을 하는 ‘임시직 노동자’를 가리킨다(김승래, 2021).

4) 여기서의 완결이란 연결을 통해 처음부터 끝까지 소기의 결과를 창출한다는 이야기이다.

(2021)은 미국과 중국 간에 양분된 디지털플랫폼 생태계에서 독자적인 플랫폼이 없는 유럽과 달리 네이버와 카카오가 한국형 플랫폼 기업으로 살아남아 있고 다른 토종 플랫폼 기업들과 함께 안방을 모두 내주지 않은 거의 유일한 나라라고 하였다. 따라서 데이터 주권에 대한 고민을 비교적 덜 수 있고 섬세하고 정교한 산업 정책과 규제가 뒷받침된다면 거대한 디지털 전환 과정에서 높은 경쟁력을 유지할 수 있다고 주장하였다.

플랫폼과 연계되어서 널리 활용되는 생태계(Eco-System)에 대해 간략히 설명하고자 한다. 4차 산업혁명, 그리고 디지털 뉴딜에서의 디지털 전환 연관 산업을 이해하기 위해서는 필요한 부분이다. 최근 공유경제(sharing economy)를 표방한 우버(Uber)로 인해 생태계라는 용어가 널리 쓰이게 되었다. 비즈니스 생태계 개념을 최초로 주장한 Moore(1993)에 의하면 비즈니스 생태계는 생성, 팽창, 리더십, 자기연장(self-renewal)이라는 4단계를 가진다고 하였다. 이러한 Moore의 시각에 따르면 개별 기업은 산업의 파트가 아닌 생태계의 일부로서 기업 간 협력이나 갈등의 활동을 떨치며 새로운 혁신을 창출하거나 혹은 도태된다고 하였다.

구체적인 예로 우버의 경우 뉴욕시에서는 적절한 협의를 통해 우버와 택시가 잘 공존해서 소비자후생(consumer benefit)을 높였다. 주요 장소에 택시 승차장과 우버 승차장을 다르게 지정함으로써 공존을 모색하였다. 물론 이러한 협의를 도출할 수 있도록 협의체를 구성하고 갈등을 해결한 지방정부의 역할이 돋보였다. 반대의 경우에는 택시업계가 도산하거나 아니면 택시업계의 강력한 저항으로 우버 같은 승차공유 업체가 진출하지 못한 사례가 있다. Lee, et al.(2000)에서도 중앙정부나 지방자치단체의 역할에 따라 정책 결정의 방향과 생태계 변화가 생기며 생태계에 맞는 플랫폼을 지원하기 위한 정책이 뒷받침되어야 한다고 했다.

디지털 전환의 맥락에서 보는 생태계 활성화는 신사업자로 인한 생태계 교란이 없고 신사업자로 인해 생태계 유지와 확대가 되도록 장기적으로 접근해야 한다는 것이며, 관련된 사업자들과 편익을 제공받는 소비자

로 인한 사회 전반의 이익이 상승한다는 것이다. Park, C.(2018, 421~423)에서 도식화해서 제시하였듯이 여러 가지 포지션을 가진 참여 그룹들(생태계 창조자, 주요 기술이나 부품 공급자, 플랫폼 내 별도 사업운영자, 고유상품판매자, 사용자)이 생태계에 존재한다. 정부의 역할은 이러한 참여자들과 그룹들이 시장의 실패로 인한 생태계 교란을 겪지 않도록 하는 것이다. 물론 분야에 따라 예측과 조정이 더 힘들 수도 있다. 일례로 차량공유와 숙박공유의 차이를 살펴보면 생태계에 위치(positioning)되어 있는 참여자들의 특성 차이(호텔 업계 혹은 개인택시업자)와 소비자들의 선호도 분화, 그리고 정부의 중재 역할의 차이로 인한 생태계의 활성화 및 성장에서 다른 결과들을 보인다. 또한 동일한 업계(예: 차량 공유)에서도 위에서 언급한 바와 같이 서로 다른 결과를 보인다.

2. 디지털플랫폼의 속성과 유형 분류

Cheong, I.(2021)은 플랫폼의 독점성에 대해 세 가지 시나리오를 제시하였다. 자연독점성을 가진 시나리오1, 지배적 플랫폼의 반경쟁적 행위의 시나리오2, 지배적 플랫폼의 지속적인 혁신에 대한 투자로 독점적 지위 유지의 시나리오3이다. 시나리오1은 독점으로 인한 후생 손실이 발생하지만 네트워크 효과로 인한 이익이 얻어진다. 현실적으로 자연독점성을 가진 경우는 드물고 지배적 플랫폼들이 과점성을 가진 사례는 찾아볼 수가 있다. 우리나라에서는 네이버와 카카오의 상당수 전자상거래가 그렇다고 볼 수 있다. 시나리오2는 배달의 민족과 요기요 운영사의 2020년 흡수합병 사례가 반경쟁적 행위일 수 있다는 논쟁이 이에 해당될 수도 있다. 시나리오3의 경우에는 만약 현재 네이버클로버나 혹은 챗(Chat) 지퍼티(사전훈련생성변환기(GPT): Generative Pre-trained Transformer)가 지속적인 혁신으로 독점적 지위 유지가 된다면 해당 될 수 있다. 이러한 예시들은 적확하지는 않지만 현실에서의 독점화, 집적화를 어떻게 해석하고 어떻게 대응하는가에 대

한 답을 고민하기 위한 유형분류의 작업이다. 시나리오의 구분이 명확하지 않은 경우가 현실에 많이 존재하지만 시나리오2의 경우에는 반경쟁적 행위의 발생을 막는 정부의 개입이 필요하고 시나리오3의 경우 디지털기술의 혁신을 지속적으로 촉진할 수 있도록 정부의 개입은 최소화해야 한다고 볼 수 있다. 최근 우리나라에서는 공정거래위원회가 ‘온라인 플랫폼 중개거래의 공정화에 관한 법률’을 제정하고 불공정행위에 대한 효과적인 대응을 하고자 한다. 최근 구글과 애플의 인앱결제 관련 문제가 대표적인 사례다. Cheong, I.(2021)은 국내 디지털시장의 활력을 위해서는 강한 규제나 규제 철폐의 이분법적인 사고가 아닌 맥락에 맞는 정교하고 논리적인 정책설계가 필요하다고 주장한다. 이에 우리는 여기에서 디지털플랫폼 중 핵심적인 주체인 플랫폼 비즈니스의 유형 분류를 하고자 한다. 이 유형 분류가 맥락과 약과 정부규제의 유형 및 강도 매칭에 필요한 순서라고 판단한다.

1) 디지털플랫폼의 유형

초기 디지털플랫폼 기업은 기술 기반 기업들이 주를 이루었다. 예를 들어 마이크로소프트, 애플 등 운영체계를 제공하는 서비스를 제공하는 기업들이 전체 디지털플랫폼 시장을 이끌었다. 이후, 공유경제 또는 시장 내 서비스 공급자와 소비자를 중개하는 우버(Uber), 에어비앤비(Airbnb), 배달의 민족 등의 디지털플랫폼 기업들이 전체 시장을 주도하였다. 즉, 기술형 디지털플랫폼에서 중개형/비즈니스형 디지털플랫폼 시장으로의 전환이 이루어진 것이다.

AI 기술로 대변되는 디지털플랫폼 관련 기술의 발달로 인해 이를 활용하는 참여자의 범위, 인터페이스 및 기업 활동의 범위 등이 넓어지면서 기술을 중심으로 비즈니스 생태계를 만들어가는 하이브리드 유형이 등장

하였다.

이처럼 디지털플랫폼 기업은 시대에 변화에 따라 그 유형이 달라지고 있으며, 유형에 대한 명확한 정의가 존재하는 것도 아니다(Jin, et al., 2022). 하지만, 일부 연구(Gawer, 2021)에서 유형분류를 속성에 따라 분류하였다. 먼저, Gawer(2021)의 연구에 따르면, 사업수행의 초점이 기술 중심인지, 거래에 초점을 맞추고 있는지, 또는 이 둘을 동시에 추구하는지에 따라 ‘기술형’, ‘거래형’, 그리고 ‘융합형’ 플랫폼 기업으로 구분하였다(Choi, S., 2021).

먼저, 기술형 플랫폼은 혁신을 촉진하여 새로운 가치 창출을 주된 목적으로 하는 기업으로 플랫폼을 통해 기존 재화나 서비스 혁신을 추구하고 있다. 마이크로소프트나 애플이 기술형 플랫폼 기업에 속한다. 또한, 기술형 플랫폼 기업들은 정보와 데이터 플랫폼을 통해 운영체계를 구축하고 클라우드, 스마트폰 기반의 생태계 등을 조성하고 있다. 그들은 새로운 시장을 형성하고 거래를 촉진하며, 상호작용 역할을 한다. 개발자와 개발 관련 파트너들이 주요 참여자들이 될 수 있다. 데이터 기반의 기술형 플랫폼 기업으로는 그라운드 X⁵⁾, 더화이트 커뮤니티케이션⁶⁾ 등이 있다. 기술형 플랫폼 기업은 최근 챗GPT로 발전되었다. 인공지능을 기반으로 이용자에게 원하는 정보를 제공해 주고 있으며, 이는 확장성이 매우 높은 영역이다. 예를 들어, 인공지능을 활용하여 투자전략을 세우는 등 하이브리드 유형으로 발전할 수도 있을 것이다.

두 번째, 비즈니스형 플랫폼은 플랫폼 이용자들 간 거래를 촉진하고자 만들어진 것으로 실질적인 재화나 서비스의 물적 교환이 이루어진다. 마켓플레이스 혹은 소셜 네트워크 서비스(SNS) 등이 대표적인 예가 된다. 그들은 공짜마케팅 전략을 통해 이용자들의 참여를 촉진하며, 실질적인 수익은 광고료 및 거래수수료 등으로 창출하는 특징을 가지고 있다. 비즈니스형 플랫폼은 정

5) 그라운드X는 카카오 그룹의 블록체인 플랫폼과 관련된 서비스의 연구 및 개발을 실질적으로 담당하는 회사

6) 더화이트커뮤니케이션은 자체 개발한 클라우드 기반의 통합 고객 상담 솔루션 ‘Cloudgate’와 휴먼 비즈니스(아웃소싱/컨설팅)를 통해 고객사에게 최적화된 운영 서비스를 제공하는 AI 오퍼레이션 전문 기업

보와 데이터가 쌓일수록 더 많은 가치를 창출할 수 있으며, 이용자들 간 정보도 데이터를 공유함으로써 가치를 창출할 수 있다. 이를 통해 이용자들 간, 또는 구매자와 공급자 간 가치를 교환하며, 쿠팡과 우아한형제 등이 관련 유형에 속하는 기업이다. Tauscher and laudien(2018)은 참여자 간의 거래를 통해 이익을 만들어내는 플랫폼 기업이라 하더라도 B2B인지 B2C인지에 따라 혹은 수익모델이 정기구독형인지 수수료형인지에 따라, 이들 기업이 조성하는 플랫폼 생태계의 속성과 방향이 달라질 수 있다고 설명한다. 이처럼 속성에 따라

비즈니스형 플랫폼 기업 내에서도 분류가 가능하다.

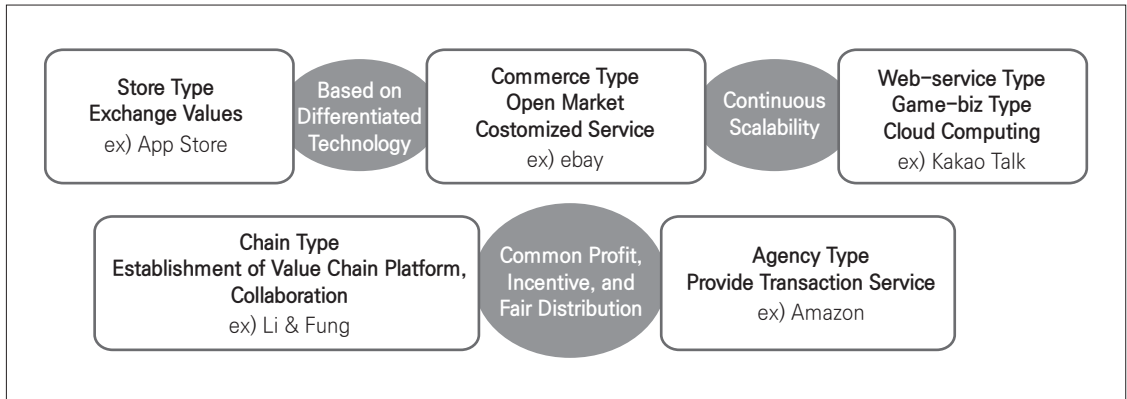
끝으로 하이브리드형 플랫폼은 기술형과 비즈니스형의 융합형으로 기술, 또는 정보 플랫폼 모두를 활용하는 유형이다(Bukht & Heeks, 2017). 하이브리드 플랫폼 기업은 기술형의 비즈니스 생태계 조성의 특징을 가지고 있으며, 핀테크 기술을 활용하여 금융 비즈니스 생태계를 조성한 토스(비바리버블리카) 등이 대표적인 하이브리드형 플랫폼 기업이다. 소비자들은 토스라는 플랫폼 기업을 통해 송금, 증권 등 다양한 금융서비스를 제공받을 수 있다.

〈표 1〉 디지털플랫폼 기업의 유형과 특징

(Table 1) Digital Platform Business Types and Characteristics

	Technology Type	Business Type	Hybrid Type
Value	Its main purpose is to promote 'innovation' to create value. Pursue innovation of existing goods or services through the platform.	The main purpose is to promote transactions between participants, and actual goods or services are exchanged within the platform.	Provide services to customer/users by using technology or information platforms. With business models and strategies using (digital) technology, a platform ecosystem is implemented. (Bukht & Heeks, 2017)
Characteristics	It can be used in the form of operating systems and cloud computing services through information and data platforms, or can create computer or smartphone ecosystems.	Revenue can be generated from transaction fees, advertising fees, and so on. The more data and information accumulated on the platform, the more value is created. They are creating a business ecosystem in related business fields.	A technology-type business ecosystem is created. ex. A fintech platform company that creates a financial business ecosystem using fintech technology
Roles of Platform Companies	trade promotion market formation promote interaction	Share information among participants or create valuable information.	Build a new industry ecosystem through a new business process/business model
Core Participants	developer, partners related development	buyer and seller, lenders and borrowers, service providers and users, content producers and viewers	Customers as users of information
Examples	Ground X, The White Communication	Coupage, Woowabros	Viva Republica Inc.

source: Revised from Choi. (2021)



source: Kim, M. (2021) <https://brunch.co.kr/@mobility/62>

〈그림 1〉 플랫폼 비즈니스 모델의 유형
 〈Fig. 1〉 Types of platform business models

다음 〈표 1〉은 디지털플랫폼 기업의 유형과 특징을 설명한 것이다.

2) 디지털플랫폼 비즈니스 모델의 유형

일반적으로 플랫폼 비즈니스 모델은 가게(Store)형, 사슬(Chain)형, 상거래(Commerce)형, 대리인(Agent)형, 웹서비스(Web Service)형, 그리고 게임 비즈니스 모델로 분류할 수 있다(Yang & Lee, 2020; Lee, D. 2019).

앱스토어와 같은 가게형 플랫폼과 이베이로 대변되는 상거래형 플랫폼은 서로 다른 형태의 기술을 기반으로 발전된 형태이다. 이는 웹서비스형의 경우 플랫폼을 기반으로 각종 원격서비스를 연결하는 것으로 지속적 확장성이 담보되어 있다. 사슬형은 가치사슬을 플랫폼에 형성하고 참여자들 간 협업, 즉 공동의 이익을 위해 서비스를 제공하고 있으며, 대리인형 역시 플랫폼을 기반으로 공급자와 수요자가 자유롭게 매매할 수 있도록 대리인 역할을 하는 것으로 협력업체들이 스스로를 통제할 수 있다. 다시 말해, 공동의 이익을 위해 협력업체들과의 업무 자체를 배분하고 협력하는 비즈니스 모델을 가지고 있는 유형이 사슬형과 대리인형이다.

가게형 모델은 플랫폼을 중심으로 소비자와 공급자 간 가치를 교환하는 유형으로 애플의 앱스토어가 이에

해당한다. 애플은 디지털 허브를 구축하여 이를 중심으로 개발자들과 소비자들 간 앱과 콘텐츠를 교환할 수 있도록 하였다. 애플은 하드웨어 위주로 혁신을 추진하다 아이팟과 아이폰즈를 개발함으로써 하드웨어와 소프트웨어 모두를 아우르는 업체로 성장하였으며, 지금까지 관련 플랫폼 시장을 선도하고 있다.

사슬형 모델은 참여자들 간 협업을 통해 가치 활동을 하도록 해주는 가치사슬 플랫폼을 만드는 유형으로 홍콩의 리엔핑이 대표적인 사례이다. 리엔핑은 패션산업을 선도하는 기업으로 단 한명의 재봉사 없이 의류 생산 업체와 고객을 연결하는 플랫폼 역할에만 충실히 하고 있다.

상거래형 모델은 이베이가 대표적인 사례로서 다양한 상품 공급자와 수요자들이 만나는 상거래 모델과 사이트를 플랫폼으로 운영하는 비즈니스 유형이다. 참여자들은 상거래형 플랫폼을 통해 재화와 서비스를 교환할 수 있다.

대리인형 모델은 플랫폼이 되어 직접적인 매매가 이루어지게 하는 것이 아니라 공급자와 수요자들이 자유롭게 매매할 수 있도록 대리인 역할을 하는 비즈니스를 플랫폼 업체가 하는 것으로 협력업체들이 스스로를 통제하도록 하며, 대표적인 사례가 아마존이다.

웹서비스 모델은 플랫폼 기반의 각종 원격 컴퓨팅 서비스를 비즈니스로 하는 모델로, 아마존 웹서비스(AWS)가 대표적이다. 최근 들어 관련 서비스의 이용자들이 증가하고 있다.

게임 비즈니스 모델은 플랫폼 기반으로 게임에 관한 수요와 공급을 연결하는 비즈니스이다. 페이스북이 많은 플랫폼 기반의 게임 비즈니스 모델을 확보하고 있으며, 카카오톡 역시 2012년 7월 30일 부터 플랫폼을 기반으로 한 게임 비즈니스를 시작해 성공을 거두었다.

III. 정부 규제 현황 및 갈등 유형 분류⁷⁾

현재 정부에서 디지털플랫폼과 관련된 규제만을 찾아 보기는 어렵다. 앞서서도 언급한 것처럼 디지털플랫폼의 강점은 다양한 분야의 서비스를 통합적으로 제공하는 것이기에 그 특성상 상당히 다양한 규제와 연관을 맺을 수 있기 때문이다. 따라서 여기에서는 디지털플랫폼을 비롯하여 새롭게 나타난 산업들, 이른바 '신산업'으로 분류되는 다양한 형태의 산업에 대한 정부의 규제개혁 노력에 대해 요약해 보고, 이러한 개혁 노력이 대응하려고 하는 갈등의 양상에 대해서도 알아보려고 한다.

1. 신산업 규제 현황

현재 정부에서 중점적으로 추진하고 있는 규제개혁 수단은 다섯 가지로 정리가 가능하다. 규제의 주체별로 정리하면 국무조정실이 주도하는 '규제 샌드박스', '네거티브 방식의 규제 입법', '신산업 규제혁신 로드맵'이 있고, 지난 4차산업혁명위원회에서 주도했던 '4차 산업혁명 규제-제도혁신 해커톤'이 있으며, 기획재정부에서 주도하던 '한걸음 모델'이 있다. 이러한 방식들은 기존의 법률 중심의 규제에서 벗어나 보다 다양한 분야에서 예상치 못한 문제가 발생했을 때도 대처할 수 있는 규제방

식으로 변화하고자 하는 시도라고 할 수 있는데(Office for Government Policy Coordination, 2020; Maeil Business News Korea, 2017.5.18), 이하에서는 이들 각각의 수단에 대해 간략히 살펴보기로 하겠다.

1) 규제샌드박스

규제샌드박스는 "사업자가 신기술을 활용한 새로운 제품과 서비스를 일정 조건(기간·장소·규모 제한) 하에서 시장에 우선 출시해 시험·검증할 수 있도록 현행 규제의 전부나 일부를 적용하지 않는 것을 말하며 그 과정에서 수집된 데이터를 토대로 합리적인 규제를 개선하는 제도"를 말한다(Regulatory System Information Hub, 2023.3.17). 달리 표현해 보자면 기존의 규제로 답을 수 없는 새로운 산업분야에 대해 일시적으로 규제를 적용하지 않음으로써 실제로 어떤 문제가 생길지 알아보는 제도인 것인데, 특별히 신기술을 활용한 산업이 기존의 어떤 규제와도 부합하지 않는 새로운 사업을 시작할 가능성이 높은 신산업 규제에 있어 중요한 부분을 차지하는 수단이라고 할 수 있다(Kim, S. 2018; Choi, S. 2018). 현재 추진되고 있는 규제샌드박스는 기존 규제의 적용이 모호하거나 불합리하지만 사업의 안전성은 일단 시장출시를 허용하고 관련 규제를 개선하는 '임시허가' 제도와 규제적용이 모호하고 안전성도 불확실할 경우 본격적으로 이를 테스트할 수 있도록 하는 '실증특례'의 두 가지 방식으로 진행되고 있다(Regulatory System Information Hub, 2023.3.17). 또한 어떤 사업이 시작되려고 할 때 그와 관련된 규제의 모호함과 적용의 합리성을 판단하기 위한 '신속확인' 제도도 운영하고 있으며(Office for Government Policy Coordination, 2021:42), 신기술 적용으로 인해 발생할 수 있는 안전문제 혹은 환경훼손 등을 사전에 방지하기 위하여 특례 제한, 특례 취소, 사전 책임보험 가입 의무화 등의 안전장치도 마련되어 있다(Regulatory System Information Hub, 2023.3.17).

7) 이 부분은 저자(김성근)가 참여했던 "규제혁신을 위한 정책설계와 이해관계 조정에 관한 연구. 한국행정연구원 기본과제 보고서. 2022-18"에서 일부 내용을 발췌하여 활용하였다.

2) 네거티브 방식의 규제 입법

네거티브 방식의 규제란 법률에서 명확히 금지한 행위가 아니면 허용하는 방식의 규제를 말한다. 이 방식은 지금까지 우리의 규제가 운영되어 왔던 포지티브 방식과 반대되는 방식으로 규제 자체를 유연하게 만들 수 있다는 장점을 가진다(Lee & Hong, 2019). 특별히 기존의 규제가 없었던 분야에서 갑자기 사업이 나타날 가능성이 높은 신산업에 있어서 네거티브 방식의 규제는 신산업 전반의 발전 가능성을 높일 수 있다는 점에서 긍정적으로 판단할 수 있다(Hong, 2021; Kim, C. 2022). 2017년 국무조정실에서는 기존 네거티브 규제의 개념을 넓혀 포괄적 네거티브 방식을 채택하고 있으며 이는 ‘네거티브 리스트’, ‘개념정의 확대’, ‘분류체계 유연화’, ‘사후평가·관리’의 네 가지 유형으로 실시되고 있다(Office for Government Policy Coordination, 2021:62). 여기서 네거티브 리스트란 금지하는 항목만을 한정적으로 열거하는 입법 방식을 말하는 것이고, 개념정의 확대라 규제의 요건이나 개념이 새로운 상품과 서비스까지 포함하도록 규정하는 방식을 말한다. 또한 분류체계 유연화란 기존 규제에서 허가하고 있었던 유형에 새로운 유형이 쉽게 추가될 수 있는 방식으로 법규를 만드는 방식을 의미하고 사후평가·관리란 사전에 심의나 검사를 지양하고 사후 평가·관리를 보다 중점적으로 강조하는 방식을 말하는 것이다. 이러한 포괄적 네거티브 방식의 실시 방식은 결국 예측이 어려운 신산업분야에서 새로운 종류의 사업형태가 나타날 경우 최대한 유연하게 규제를 적용할 수 있는 가능성을 크게 만드는 데 중점을 두는 것이라고 할 수 있다(Won, 2015).

3) 신산업 규제혁신 로드맵

이 로드맵의 목적은 “미래의 신기술의 발전 양상을 예측하여 문제가 불거지기 전에 규제 이슈를 발굴하여 선제적으로 정비하는 것”이다(Regulatory System

Information Hub, 2023.3.17). 기존의 규제개혁이 문제가 발생한 이후에 해결하는 방식을 주로 활용했다면, 신산업의 가능성이 훨씬 커진 지금에 있어 이러한 방식은 시장 진출 지연과 여러 가지 갈등의 유발로 인해 상당한 사회적 비용을 발생시킨다는 점이 인식된 것이다(Office for Government Policy Coordination, 2021:65). 이렇게 신산업의 등장에 따라 등장할 수 있는 규제의 문제를 선제적으로 대처하고자 만들어진 것이 바로 이 로드맵인데, 2018년 11월 자율주행차 부문을 시작으로 드론, 가상현실, 로봇, 인공지능 등과 관련되어 로드맵이 새로 수립되었다(Office for Government Policy Coordination, 2021:65). 기술의 발전에 맞추어 정부가 어떤 규제에 주목해야하고 어떤 규제를 정비할지 미리 파악하게 한다는 점에서 이 로드맵은 신산업 발전에 많은 도움이 될 가능성을 내포하고 있다. 그러나 개별 규제이슈와 관련된 구체적인 문제에 대해서는 별로 언급하지 않고 있기 때문에 정작 구체적으로 어떤 문제에 대해 대비해야 할지에 대한 시사점을 주지는 못한다는 단점도 가지고 있다. 물론 신산업의 등장으로 인한 구체적인 갈등문제는 기존의 예상을 완전히 뛰어넘는 차원에서 등장하기도 하고 한편으로는 윤리적 딜레마를 포함하기도 한다는 점에서⁸⁾ 이러한 점을 모두 로드맵에 담기는 어려운 것이 사실이다. 그럼에도 불구하고 신산업의 등장으로 나타나는 문제의 많은 부분이 갈등이라는 요소를 포함하고 있다는 점에서 미리 논의되어야 할 사회적 합의에 대한 시사점을 주지 못한다는 것은 규제혁신 로드맵의 큰 한계라는 점을 지적할 수 있다.

4) 4차산업혁명위원회 규제·제도혁신 해커톤

신산업에 대한 규제를 바꾸는 하나의 혁신으로 추진된 것이 해커톤이라는 방법이다. 본래 해커톤이란 “정해진 기간 내에 프로그래밍을 통해 ‘프로토타입’을 만

8) 예컨대 자율주행하는 차가 하나의 생명과 다수의 생명 중 어느 한 쪽을 선택해야만 하는 상황을 가정해 본 ‘트롤리 딜레마’ 등은 윤리적 차원에서 많이 다루어지는 문제이다.

들어내는 활동”을 의미하지만 규제·제도혁신 해커톤은 일반적인 해커톤의 형식을 빌려 “민간의 규제혁신 요구에 대해 정해진 일정 내에 민간과 정부가 머리를 맞대는 토론의 과정을 거쳐 ‘규제혁신 초안’을 만들어내는 끝장토론 방식”을 뜻한다(Presidential Committee on the Fourth Industrial Revolution, 2017:1). 이러한 과정은 지금까지의 정부 규제개혁이 성공적이지 못했던 이유가 이해관계의 조정이나 중재 없이 빠르게 정답을 찾는 과정에만 몰두했기 때문이라는 판단에서 나온 것으로 사회적 합의를 도출하기 위한 과정을 추가하려고 한 것이다(Office for Government Policy Coordination, 2020; Presidential Committee on the Fourth Industrial Revolution, 2019). 이 과정에서 4차산업혁명위원회는 토론과 합의의 장을 마련해주는 역할과 합의의 결과가 이행될 수 있게 관리하는 역할만을 수행하였는데(Presidential Committee on the Fourth Industrial Revolution Webpage, 2023.3.17), 2017년 12월 시작하여 2021년 6월까지 총 10차의 해커톤이 개최되어서 데이터 활용, 개인정보 보호, 첨단의료기기 규제 개선 등 다양한 분야와 주제가 논의되었다. 해커톤은 갈등관리라는 면에서 고려해 보자면 토론과 조정을 통한 사회적 합의를 이끌어내기 위하여 정부에서 고안되고 실행된 첫 번째 규제개혁 수단이자 시도라는 면에서 큰 의미를 가진다. 그러나 이해관계가 팽팽하게 맞서는 사안에 대해서 해커톤은 아무런 해결책을 도출해내지 못하거나 매우 원론적인 수준의 합의문만 도출했다는 한계도 있다.

5) 한걸음 모델

한걸음 모델은 규제·제도혁신 해커톤과 유사하게 신산업의 등장으로 인한 규제문제들을 해결하는 데에 사회적 타협 메커니즘을 도입하고자 마련된 제도이다. 이 모델에서는 규제혁신의 길에서 가장 큰 장애물이 신산업과 기존 산업 간 이익갈등이라고 보고 이를 갈등조정 형태로 해결하고자 하였다(Joint Department Committee, 2020:1). 따라서 이 모델의 운영 원칙은 “중립적 전문가

의 중재 하에 당사자 간 합의 우선”, “일방적 양보가 아닌 이해관계자 모두 한걸음씩 양보하는 상생안 도출”, “당사자 간 합의를 위하여 필요한 경우 정부가 적극 중재”의 세 가지로 설정되었다. 실질적인 운영은 모델이 적용될 과제를 선정 후 과제별로 중립적 전문가, 이해관계자, 유관부처를 포함하는 상생조정기구를 구성하고 여기에서 의견수렴, 무제한 토론, 합의 도출의 과정까지 진행하는 것으로 정해졌다. 상생조정기구 참여자들에게 자신들의 목적과 필요에 맞는 방식으로 합의를 도출해나갈 기회를 부여하는 것이다. 그리고 합의가 도출되면 이를 바탕으로 정부에서 제도개선을 추진하는 단계까지 모델에 포함되었다. 2020년도부터 도심 내국인 공유숙박 등 여러 과제가 선정되어 논의가 진행되었고, 그 결과 모든 사안에 대한 합의안은 도출되었지만 그 합의 내용이 피상적인 수준이라는 비판도 있다(Cheong, 2021).

2. 신산업 분야 주요 갈등유형

신산업과 관련된 갈등은 새로운 기술로 등장한 새로운 사업들이 야기하는 갈등인 만큼 매우 다양한 분야와 영역에 걸쳐있다. 그러나 본질적으로 이러한 갈등들이 이미 존재하던 갈등들과 완전히 다를 것이라고 예측할 이유는 전혀 없다(Avent, 2018). 새로운 기술 혹은 산업의 등장은 언제나 사회적으로 큰 파장을 가져온 것이 역사적 사실이기 때문이다(Moor, 1996; Han, 2020:58; Yoon, 2018; Yeom, 2018).

이렇게 신산업의 등장과 함께 나타나는 갈등의 유형들도 기존의 유형들과 유사할 것이라는 전제하에 이러한 예상 갈등들을 크게 분류해보려고 시도한 Chae, et al.(2020)의 연구에 따르면 이러한 갈등양상들은 크게 ①기존 산업과의 이익 갈등(Hwang & Shin, 2019), ②신기술의 인간 노동력 대체에 따른 갈등(Woo, 2018; Choi, et al., 2018), ③신기술의 안전성에 대한 갈등(Kim, J., 2020; Hankyereh Sinmun, 2018.8.13), ④개인정보 및 사생활 침해 갈등(NIA, 2018; Choongbu Ilbo, 2019.9.24), ⑤신기술이 문제를 발생시켰을 때

〈표 2〉 Wilson의 규제정치 유형을 변형한 신산업 갈등의 분류

〈Table 2〉 Categorization of possible conflict between new industries based on Wilson's regulation politics framework.

Criteria		Sensed Benefit	
		dispersed	concentrated
Sensed Cost	dispersed	②, ⑥	④
	concentrated	③	①, ⑤

source: Chae et al. (2022: 45)

책임 소재에 대한 갈등(NIA, 2018; Asia Economic News, 2019.2.13), ⑥윤리·도덕 등 가치관 갈등(Choi, et al., 2018; Yoon, 2018)의 여섯 가지로 분류해 볼 수 있다. 이를 Wilson의 규제정치 유형을 활용하여 분류해보면 신산업과 관련된 주요 갈등유형은 〈표 1〉과 같이 나타난다. Wilson(1980)은 규제도입을 둘러싼 여러 가지 갈등들을 분석하면서 이러한 갈등들이 결국 규제도입으로 인한 비용과 편익이 서로 다른 집단에게 발생하는 과정에서 나타난 집단 간 정치의 산물이었음을 보여주고 있는데, 이러한 시각은 오늘날 디지털플랫폼 산업을 둘러싸고 벌어지는 여러 가지 갈등들을 분류하는데도 유용하게 활용될 수 있다.

이중 디지털플랫폼 산업과 깊은 연관을 갖는 갈등을 생각해 보면 ①, ④번 유형의 갈등이 보다 많이 나타날 것이라고 추론해볼 수 있는데, 이는 곧 감지된 편익은 특정한 집단에게 집중되는 상태에서 그 비용이 분산되거나 집중되는 양상으로 판단할 수 있는바, 이 집중된 편익을 둘러싸고 발생할 수 있는 갈등의 해결이 보다 중요한 문제가 될 것이다.

IV. 플랫폼 비즈니스 유형과 정부 규제 유형 정합성

1. 하이브리드 유형과 신산업 규제혁신 로드맵

Open AI가 2022년 12월 1일 공개한 대화 전문 인공지능 챗봇인 챗GPT의 탄생은 디지털플랫폼 생태계

를 포함한 많은 산업의 모습을 변화시키고 있다. 영어 기반으로 운용되는 챗GPT가 한국어를 잘 인지하지 못한다고 하여 문체부에서는 한국어를 잘하는 인공지능 개발을 천명하였으며, 과학기술정보통신부, 교육부, 중소벤처기업부 등 거의 모든 중앙부처에서 인공지능 중심의 정책을 제안하고 있다(Chosun Business News, 2023.2.22).

디지털플랫폼 시장도 예외는 아니다. 대표적인 하이브리드형 플랫폼 기업인 구글에서 챗GPT의 대항마로 구글 바드를 출시하였다가 곤혹을 치르고 있다. 이제 인공지능은 의료산업, 제조산업에 주로 활용되는 기술이 아니다. 하이브리드형 플랫폼 기업에서 가장 빠르게 인공지능 기술을 받아들이고자 할 것이다. 하지만, 이는 여러 가지 부작용을 낳을 수 있다. 대표적인 것이 윤리 문제이며, 인공지능에 의한 문제 발생 시, 누가 책임을 질 것인가에 대한 이슈도 남아있다. 이는 기업에서 해결할 수 있는 문제가 아니다. 예를 들어, 인공지능의 도입으로 디지털플랫폼 기업이 제공하는 서비스 품질을 개선할 수 있음은 자명하다. 하지만, 국내의 디지털플랫폼 기업들이 이를 도입하여 국제적 경쟁력을 확보하기 위해서는 정부의 우호적인 정책이 필요하다. 국내의 플랫폼 기업들이 국내뿐만 아니라 해외에서도 경쟁력을 가질 수 있게 아직은 미완성으로 남아있는 챗GPT가 가지고 있는 불완전성을 해결할 수 있게 정부가 함께 움직여야 할 것이다. 특히 인공지능과 같은 신산업 규제혁신 로드맵을 통해 국내의 디지털플랫폼 기업들이 경쟁력을 선점할 수 있는 문화를 만들어 주는 것이 필요하다.

요약하며, 인공지능이 가지고 있는 문제를 정부정책 및 규제혁신으로 해결해줌으로써 하이브리드형 플랫폼 기업이 인공지능 기반의 서비스를 제공할 수 있게 해 줄 필요가 있다는 것이다. 과거 미국이 자국의 전기차 기업을 보호하기 위한 규제를 하였듯이, 우리 역시 국내의 플랫폼 기업들이 성장할 수 있는 규제혁신 구상이 필요하다.

2. 비즈니스 플랫폼 노동자들을 위한 보호정책

플랫폼 노동은 정보통신기술의 발전으로 탄생한 애플리케이션, SNS 등 디지털플랫폼을 매개로 노동력이 거래되는 근로 형태로, 스마트폰 사용이 일상화되면서 등장하였다. 비즈니스 플랫폼 기업에서 없어서는 안 될 존재이다. 웹툰 작가와 같이 대우가 좋은 플랫폼 노동자들도 있지만, 카카오 등의 플랫폼을 활용하여 노동력을 제공하는 대리운전기사들도 여기에 속한다. 플랫폼 노동자 이슈는 몇 년 전부터 계속되어왔으며, 인권이라는 측면에서도 보호를 받을 필요가 있다. 플랫폼 기업의 과한 수수료 등으로 인해 피해도 발생하고 있는 것이 사실이며, 이를 해결해야만 플랫폼 기업의 건전성과 사회적 시선도 긍정적으로 변화될 것이다. 이는 지난 정부에서 제안한 '플랫폼 종사자 보호 법안'의 수정보완을 통해 극복이 될 수 있다고 생각한다. 하지만, 디지털플랫폼 기업의 특성 역시 충분히 고려를 해야 할 것이다. 예

를 들어, 지난 해 미국정부에서는 '플랫폼 노동자'들을 임시 계약직이 아닌 정직원으로 채용하게 하는 법을 추진하였다. 그로 인해 우버(Uber) 등 플랫폼 기업이 직격탄을 맞았다는 소식이 들려왔다.

3. 규제정합성을 위한 제언

〈표 2〉에서 분류한 갈등의 분류를 앞에서 언급한 하이브리드 유형 플랫폼 비즈니스의 발전에 의한 부정적 효과, 그리고 플랫폼 노동자의 보호라는 문제에 단순화시켜 대입해 보면 이는 각각 ⑤신기술이 문제를 발생시켰을 때 책임 소재에 대한 갈등, 그리고 ②신기술의 인간 노동력 대체에 따른 갈등으로 연결될 것이라는 점을 예상할 수 있다. 또한 〈표 1〉에 있는 플랫폼 비즈니스의 유형까지 도입하면 다음 〈표 3〉과 같은 분류를 얻을 수 있다.⁹⁾

여기에서 모든 갈등을 언급하기는 어려우므로 하이브리드형 플랫폼 비즈니스에서 나타날 것으로 예상되는 갈등들을 살펴보자면, 책임소재에 대한 갈등은 감지된 편익과 비용이 모두 분산된 갈등인 반면, 인간노동력 대체에 따른 갈등은 정반대로 감지된 편익과 비용이 모두 집중된 갈등이라는 점이 중요하다. 편익과 비용이 분산된 경우는 갈등과 관련된 명확한 행위자가 잘 보이지 않을 것이라는 점에서 사회 전체적인 차원에서의 혼동이 일어날 여지가 많으며, 둘 다 집중된 경우는 반대로

〈표 3〉 플랫폼 비즈니스의 분류와 갈등의 가능성

〈Table 3〉 Categorization of possible conflict between different types of platform business

Criteria		Sensed Benefit	
		dispersed	concentrated
Sensed Cost	dispersed	②(business, hybrid), ⑥(technological)	④(technological)
	concentrated	③(technological)	①(business), ⑤(technological, hybrid)

9) 여기의 분류는 현재까지 파악된 다양한 플랫폼 비즈니스의 유형들을 가능한 갈등과 대입해 보고자 하는 의도에서 작성된 것이며, 완성된 분류를 목적으로 한 것은 아니다. 후속 연구를 제시하는 리뷰논문의 역할로 봐주시길 부탁드립니다.

명확한 행위자끼리의 싸움으로 국한되는 경향이 생겨 부분적인 갈등으로 여겨질 가능성이 높다.

플랫폼 기업들이 앞으로 사업영역을 지속적으로 넓혀나갈 것으로 예측되는 현실에서 이러한 갈등은 사회 전체로 볼 때 점점 확대될 가능성이 매우 높으므로 갈등의 확대를 미리 막을 필요가 있다. 이렇게 플랫폼 비즈니스에서 나타날 수 있는 갈등예방에 무엇보다 필요한 것은 어떤 산업이 본격적으로 발전하기 전에 그 사회적 영향력을 판단할 수 있는 실험의 장이라고 할 수 있다. 예컨대 챗GPT로 상징되는 AI의 발전은 현재의 지식으로 그 가능성을 예상하기 어렵다는 점에서 결국 그 가능성을 탐색할 무대가 필요한 것이다. 이러한 의도에서 현재 실행되고 있는 규제샌드박스는 우선적으로 적용할 수 있는 제도임에 틀림없지만 반대로 이것이 마지막이 될 수는 없다. 어떤 부작용 혹은 갈등이 나타날지 명확하지 않은 상황에서 단순한 규제샌드박스의 적용은 아예 제도가 전혀 활용되지 않는 결과로 나타날 수 있기 때문이다(Chae, et al., 2022). 따라서 앞에서 언급된 바 있는 한걸음 모델이나 해커톤에서 도입하고자 했던 요소들, 다시 말해서 갈등조정과 예방을 위한 과정이 포괄적으로 도입된 규제샌드박스의 도입이 무엇보다 필요하다고 판단된다. 이러한 제도는 플랫폼 비즈니스가 어떤 새로운 사업을 시작한다고 할 때 이 사업이 가지고 있는 사회적 비용과 편익에 대한 다양한 이해관계자의 견해를 분명히 드러냄으로써 어떤 생산적인 논의가 가능할 여지를 제공하며, 노동력 대체의 문제에 있어서도 플랫폼 비즈니스에서 인간의 노동이 가지고 있는 가치에 대한 보다 명시적인 논의를 가능하게 하여 갈등의 해결을 위한 훨씬 다양한 논의의 장을 제공할 수 있다.

V. 결론

이 리뷰논문에서는 플랫폼 기업의 유형과 규제혁신을 위한 정책수단의 정합성에 대해 정리해보고 분류를 제시해 보았다. 2022년 하반기 이후 과학기술정보

통신부의 민간 플랫폼 자율기구 발족·운영지원, 범부처 플랫폼 정책협의체 운영, 자율규제 근거 법제화 추진(전기통신사업법, 공정거래법 등)등의 구체적인 법·제도 정비 노력도 진행되고 있다. 네트워크 효과와 규모의 경제를 얻기 위한 신시장 창조를 향한 플랫폼 간 혁신 경쟁은 심화되고 때로는 신산업과 구산업의 갈등(예: 네이버, 카카오 금융과 기존 금융사) 혹은 신산업 경쟁플랫폼간의 갈등(예: 카카오T와 우티, 타다 등)도 심화될 것이다.

KIPA(2022)의 규제혁신을 위한 정책우선순위 조사 연구내용을 살펴보면 신산업 위험 경감과 자율규제 기회를 부여하는 규제개혁 방향성 정립, 새 정부의 규제혁신 추진체계를 강화하는 거버넌스 개선, 규제심사와 영향평가 개선, 그리고 제일 중요하게 인지되고 있는 규제 갈등 예방과 조정을 위한 시스템 마련의 규제 갈등관리 역량 강화를 제시하고 있다.

Choi, G.(2020a)은 논란이 많은 이슈와 실증적 분석 기법과 기반이 부족한 이슈에 대해서는 정부가 당분간 규제 유예(regulatory forbearance) 입장을 취하되, 향후 정책규제설계를 위해 플랫폼의 운영에 관한 정보 및 데이터 확보 권한을 강화하는 것이 중요하다고 하였다. Choi, G.(2020b)은 규제혁신을 위해서는 디지털 플랫폼의 작동원리가 작용하는 산업의 확대 등 시장의 변화에 대한 미래지향예견적 접근(forward-looking approach)이 요구된다고 하였다. 또한 반경쟁적 행위가 초래할 수 있는 잠재적 피해를 파악하는 기준과 수단은 미흡하거나 불가능하므로 사례별(case-by-case)로 신중히 접근할 필요가 있다고 하였다. 이렇게 사례별로 접근할 때는 정책의 기획, 추진에 이해관계자(stakeholder)를 적극 참여시키는 ‘참여적 반독점(participatory anti-trust)’ 형식을 추구해야 한다고 하였다. 이는 Hwang and Park(2022)의 플랫폼 경제를 디지털 공유자산(common)으로 이해하여 집합적 의사결정(collective decision-making)의 적용이 필요하다고 것과 맥락을 같이 한다.

Shim, et al.(2022)는 디지털경제의 규제 이슈의 쟁점

에 따라 6가지 유형으로 구분하고 이에 따른 규제 문제와 해결방안을 제시하였다. 예를 들어 자율·공동 규제 수단의 적용이 어려운 것으로 진단된 헬스케어 분야에서는 명령 지시적 규제 수단과 함께 원격 의료 서비스, 융합 기술 혁신형 의료 기기, 개인 의료 정보 데이터 활용 등의 규제 문제를 해결하기 위한 규제 기관의 전문역량 강화가 중요하다고 하였다. 이외의 일반적인 분야에는 참여와 상호 작용이 규제 거버넌스 개선에 효과적이었다 하였다.

플랫폼 경제활동자를 위한 사회적 안전망의 정책적 필요성에 대해 Kim, S., et al.(2018)는 다음과 같이 이야기하였다. 사회보험 가입 지원, 가상성 문제에 대한 지원, 법률적 인정, 연대 네트워크 조직 지원 등의 정책 수단을 제시하였다.

플랫폼 비즈니스의 유형과 정부규제 현황 및 갈등유형에 대해 알아보고 플랫폼 경제의 피해는 줄이고 생태계를 활성화시키기 위한 규제혁신 방향에 대해 기존 연구들을 정리해 보았다. 이 리뷰논문에서는 크게 두 가지의 큰 방향성으로 정책제언을 드린다.

첫 번째 유형으로 편익과 비용이 명확하게 인지되어 갈등 증폭이 예상되는 분야에선 갈등예방과 조정, 그리고 상대적으로 비용을 부담하게 될 사회적 약자에 대한 지원책을 강구할 수 있는 정부의 조정자 역할이 중요하다. 이러한 경우에는 각 분야의 전문가(복지, 의료 등)와 행정, 법 전문가들이 범부처로 참여할 정책협의체의 역할을 확대할 필요가 있다.

두 번째 유형인 새로운 기술의 시장 파급력의 예측이 어려운 경우에는 그 분야 생태계의 이해관계자들이 상시로 참여하여 예견적으로 정책을 공동 기획하고 결정에 영향을 미치는 민간 플랫폼 자율기구의 운영을 적극적으로 정부와 민간이 공동 운영할 필요가 있다.

플랫폼 비즈니스의 법적인 문제에 대한 법학적인 연구, 사회적 후생에 대한 경제적 연구, 신산업 규제에 대한 정책학적인 연구들이 많이 있으나 아직까지는 각각의 영역에서 대부분 진행되고 있고 이러한 다른 학술적인 영역의 연구들을 조금이나마 한 자리에서 조망해 보

는 노력을 이 리뷰논문에서 했다고 본다. 앞으로 좀 더 융합적인 후속연구들의 필요성을 제시하는 바이다.

References

- Asia Economic News (2019). Incidents around Drone: Who will Pay for the Damage? February 13.
- {아시아경제 (2019). <[사람 잡는 드론]@갑자기 추락하고 배터리 과열로 폭발...피해보상은 누가?>. 2월 13일. 검색일: 2020.07.14.}
- Bukht, R. & Heeks, R. (2017). Defining, conceptualising and measuring the digital economy. Development Informatics working paper, (68).
- Cheong, I. (2021). "Regulations and Competition Policy on Digital Platforms." *The Korean Journal of Industrial Organization*, 29(2), 1-47.
- {정인석 (2021). 디지털플랫폼의 규제와 경쟁정책에 관한 고찰. <산업조직연구>, 29권 2호, 1-47.}
- Chae, J., Kim, S., Park, J. & Yun, Y. (2020). *Social Conflict in the Fourth Industrial Revolution: Patterns and Management Strategies*. KIPA Policy Report, Vol.2020-15.
- {채중현·김성근·박준·윤영근 (2020). <4차 산업혁명 시대의 사회갈등 양상과 갈등관리에 관한 연구>. 한국행정연구원.}
- Chae, J., Kim, S. & Hong, S. (2022). *A Study on Policy Design and Stakeholder Interest Coordination for Regulatory Innovation*. KIPA Policy Report, Vol. 2022-18.
- {채중현·김성근·홍승현 (2022). <규제혁신을 위한 정책설계와 이해관계 조정에 관한 연구>. 한국행정연구원.}
- Choi, G. (2020a). *Economics of Ditigal Platform I: Competition Issues in Digital market in the era of Big data and AI*. KISDI Premium Report, Vol. 20-01.
- {최계영 (2020a). <디지털 플랫폼의 경제학 I:빅데이터·AI시대 디지털 시장의 경쟁 이슈>. KISDI Premium Report.}
- Choi, G. (2020b). *Economics of Ditigal Platform II: Regulation Issues in Digital market in the era of Big data and AI*. KISDI Premium Report, Vol. 20-02.
- {최계영 (2020b). <디지털 플랫폼의 경제학 II:빅데이터·AI시대

- 디지털 시장의 규제 이슈). KISDI Premium Report.}
- Choi, H., Baek, S., Jin, J. & Ko, K. (2018). *The Data-Driven Restructuring Strategy of Inclusive and Innovative Social Policy for the era of the 4th Industrial Revolution*. KIHASA Policy Report, Vol. 2018-46.
- {최현수·백승호·진재현·고금지 (2018). <4차 산업혁명 대응을 위한 데이터 주도의 혁신적 포용 사회안전망 개편 방안>. 한국보건사회연구원.}
- Choi, S. (2021). "The Study on How to Activate Platform Business using Artificial Intelligence." *The e-Business Studies*, 22(5), 133-150.
- {최순식 (2021). 인공지능을 활용한 플랫폼 비즈니스 활성화 방안에 관한 연구. <e-비즈니스연구>, 22권 5호, 133-150.}
- Choi, S. (2018). *Can Regulatory Reform Bills Facilitate the 4th Industrial Revolution?*. The Korean Association for Policy Studies Winter Conference Paper: 759-733.
- {최성락 (2018). "규제 혁신 3법이 4차 산업혁명을 앞당길 수 있을까?" <한국정책학회 동계학술발표논문집>, 759-773.}
- Choongbu Ilbo. (2019). Drone poses Privacy Threat for Local Residents. September 24.
- {중부일보 (2019). "송도 고층아파트 창밖에 '드론' 출몰... 주민들 사생활 침해 우려." 9월 24일.}
- Chosun Business News (2023). *Going for K-ChatGPT: Korean Corpus is containing a Billion Tokens*. February 22.
- {조선비즈 (2023). "K-챗GPT 만든다...문체부 "한국 특성 반영 맞춤형 10억어절 구축." 검색일: 2023.02.22.}
- Deloitte (2021). What is digital economy? Unicorns, transformation and the internet of things Deloitte.com
- Gawer, A. (2021). "Digital platforms' boundaries: The interplay of firm scope, platform sides, and digital interfaces." *Long Range Planning*, 54(5), 102045.
- Hankyereh Sinmun (2018). *Concerns over Genetic Manipulation*. August 13.
- {한겨레 (2018). "유전자가위는 만능?...안전성 경고 잇따라". 8월 13일. 검색일: 2020.07.14.}
- Han, S. (2017). "The Fourth Industrial Revolution, informationization, creativity, institutionalization, The Fourth Industrial Revolution, informationization, creativity, institutionalization." *Journal of Korean Association for Regional Information Society*, 20(3), 111-133.
- {한세익 (2017). 제 4 차 산업혁명의 창조적 제도화에 대한 연구. <한국지역정보학회>, 20권 3호, 111-133.}
- Han, S. (2020). "A Study on the Innovation and Legal Response: Co-evolution of Technology and Legislation." *The Journal of Convergence Society and Public Policy*, 13(4), 56-85.
- {한세익 (2020). 기술혁신과 법제적 대응: 기술과 법제의 공진화. <융합사회와 공공정책>, 13권 4호, 56-85.}
- NIA (2018). *4th Industrial Revolution, A Future for Korea*.
- {한국정보화진흥원 (2018). <4차 산업혁명, 대한민국의 미래를 찾다>. 한국정보화진흥원.}
- NIA (2019). *Digital Transformation Success Strategy: Analyzing Other Countries' Policy*. IT & Future Strategy, Vol.5.
- {한국정보화진흥원 (2019). <디지털 트랜스포메이션 성공 전략: 주요국 국가정책 분석을 중심으로> IT & Future Strategy 제5호.}
- Hong, S. (2021). "From Comprehensively Negative to Flexible Regulation: A Search for an Innovation-friendly Principle of Regulatory Reform." *Journal of Regulation Studies*, 30(1), 79-118.
- {홍승헌 (2021). 포괄적 네거티브에서 유연한 규제: 혁신 친화적 신산업 규제혁신 원칙의 모색. <규제연구>, 30권 1호, 3-42.}
- Hwang, S. & Shin, Y. (2019). "A Critical Review on Mobility Business and Government Regulations: Trends, Issues, and Conflict Management." *Informatization Policy*, 26(2), 3-23.
- {황성수·신용호 (2019). Mobility 신산업 동향 및 쟁점, 그리고 정부의 역할: O2O, 승차공유, 택배, 물류 분야의 전망 및 규제연구를 중심으로. <정보화정책>, 26권 2호, 3-23.}
- Hwang, S. & Park, S. (2022). "Government as a Convener in a Digital Economy Ecosystem: Governing the Commons with the Platform Industry." *Korean Public Administration Quarterly*, 34(2), 175-198.
- {황성수·박선주 (2022). 디지털 경제 확산에 따른 정부의 역할 재정립: 플랫폼산업과 Governing the Commons의

- 가능성. <한국행정논집>, 34권 2호, 175-198.}
- Jin, H., Kim, J. & Kim, D. (2022). "A Study on Current Trends and Classification of Korean Platform Firms." *Asia-Pacific Journal of Business Venturing and Entrepreneurship*, 17(3), 229-243.
- {진현서·김주희·김도현 (2022). 국내 플랫폼 기업 현황 분석과 시사점: 플랫폼 기업 유형 분류를 중심으로. <벤처창업 연구>, 17권 3호, 229-243.}
- Joint Department Committee. (2020). *Constructing 'Hangeulem Model' for Social Consensus Building*. News Brief.
- {관계부처합동 (2020). <신산업 도입을 위한 사회적 타협 메커니즘 '한걸음모델' 구축 방안>}
- Joongang Ilbo (2021). *Hangeulem Model is not working*. November 30.
- {정진호 (2021). "한 걸음 못간 한걸음 모델...안경 온라인 판매, "복지부서 논의"로 합의." 11월 30일, 중앙일보. <https://www.joongang.co.kr/article/25028207#home> (검색일자: 2022.06.05.)}
- Kim, C. (2022). "The Promise and Pitfalls of the Comprehensive Negative Regulatory Reform." *Journal of Humanities and Social Sciences*, 23(3), 301-328.
- {김창수 (2022). 포괄적 네거티브 규제혁신의 성과와 함정. <인문사회과학연구>, 23권 3호, 301-328.}
- Kim, J. (2020). "A Legal Policy Study on the Safety of Artificial Intelligence and Human Ethics." *Law Review*, 20(1), 1-35.
- {김중세 (2020). 인공지능의 안전성과 인간윤리에 대한 법적정책적 고찰. <법학연구>, 20권 1호, 1-35.}
- Kim, H. & Choi, E. (2018). *A Study on IT Service Trends of O2O(Online to Offline) Business Model*. 2018 Spring Conference Paper. Korea Information Processing Society.
- {김한준·최은미 (2018). "O2O(Online to Offline) 비즈니스 모델의 서비스 동향 연구." 한국정보처리학회 2018 춘계학술발표대회 논문집, 25권 1호.}
- Kim, M. (2021). Types of platform business models, <https://brunch.co.kr/@mobility/62>
- {김민형 (2021). 플랫폼 비즈니스모델의 유형.}
- Kim, S. (2018). *Regulatory Sandbox in the U.K. and Its Implications for Korea*. KIRI Report 'Focus', Vol.435, 10-17.
- {김석영 (2018). <영국의 규제 샌드박스과 시사점>. KIRI 리포트(포커스), 435호, 10-17.}
- Kim, S. (2021). "Legal Protection Plan for Platform Workers in the Era of Digital Transformation." *Law Review*, 21(2), 1-30.
- {김승래 (2021). 디지털 전환시대 플랫폼 노동자의 법적 보호방안. <법학연구>, 21권 2호.}
- Kim, S., Kang, M. & Ha, E. (2018). "Economic Activities in Digital Platforms: Types, Natures, Risks, and Policy Suggestions." *Korea Social Policy Review*, 25(4), 199-231.
- {김수영·강명주·하은솔 (2018). 플랫폼 경제활동에 대한 시론적 고찰: 유형, 특성, 예상위험, 정책대안을 중심으로. <한국사회정책>, 25권 4호, 199-231.}
- Lee, D. (2019). "Establishing Strategies of Start-up through Platform Business Model Analysis." *Social Science Research*, 26(1), 206-223.
- {이도형 (2019). 플랫폼 비즈니스 모델 분석을 통한 창업 기업들의 전략수립을 위한 연구. <사회과학연구>, 28권 1호, 206-223.}
- Lee, J. et al. (2021). *The Age of Platform Society is Coming: Challenges and New Social Order*. Seoul: Hanwool Academy.
- {이재열 (2021). <플랫폼 사회가 온다: 디지털 플랫폼의 도전과 사회질서의 재편>, 한올아카데미.}
- Lee, J. & Hong, S. (2019). *Measuring Flexibility of Regulations for the 4th Industrial Revolution*. KIPA Policy Report, Vol. 2019-06.
- {이종한·홍승헌 (2019). <융복합·신산업 규제유연성 측정에 관한 연구>, 한국행정연구원.}
- Lee, K., Bae, C. & Chung, N. (2018). "A Study on the Sharing Economy Ecosystem in the 4th Industrial Revolution: Focused on Uber." *Knowledge Management Review*, 19(1), 175-202.
- {이경민·배채윤·정남호 (2018). 4차 산업혁명 시대의 공유 경제 생태계 정책 제안: 우버(Uber)사례를 중심으로. <지식경제연구>, 19권 1호, 175-202.}
- Lee, Y., Lee, G. & Jeon, J. (2000). *Upcoming Digital Economy and Its Implications for Korean Economy*. Policy Brief: LG Business Research.
- {이용만·이근태·전종규 (2000). <디지털경제의 도래와 우리 경제에의 시사점>, LG경제연구원.}

- Maeil Business News Korea (2017). *Crucial Policy Area: Regulatory Reform*. May 8.
- {매일경제신문 (2017). “새 정부 승부처는 4차 산업혁명… 규제대못 다 뽑아라.” 5월 8일. 검색일: 2020.03.31.}
- Moore, J.F. (1993). Predators and prey: a new ecology of competition, *Harvard business review*, 71(3), 75-83.
- Moor, J. F. (1996). *The death of Competition*. NY: Harper Business.
- Office for Government Policy Coordination (2020a). *2020 Regulatory Reform Outline*. News Brief.
- {국무조정실 (2020a). “올해는 경제혁신, 민생혁신, 공직 혁신에 총력을 다하겠습니다. 2020 규제혁신 추진 방향.” 보도자료.}
- Office for Government Policy Coordination. (2020b). *2020 Comprehensive Plan for Regulatory Overhaul*.
- {국무조정실 (2020b). 「2020년 규제정비종합계획」.}
- Office for Government Policy Coordination & Presidential Committee on Regulation Reform. (2020). *2021 Regulatory Reform White Paper*.
- {국무조정실·규제개혁위원회 (2021). <2021 규제개혁백서>.}
- Park, C. (2018). *Context is Everything in 4th Industrial Revolution*. Seoul: Cloud Nine.
- {박창규 (2018). <4차 산업혁명 시대 콘텐츠가 왕이라면 컨텍스트는 신이다>. 서울. 클라우드 나인.}
- Presidential Committee on the Fourth Industrial Revolution (2017). *First Movement toward Social Consensus for 4th Industrial Revolution*. News Brief.
- {4차산업혁명위원회 (2017). “4차 산업혁명을 위한 사회적 합의 첫걸음” - 4차산업혁명위, 제1차 규제·제도혁신 해커톤 개최. 보도자료.}
- Presidential Committee on the Fourth Industrial Revolution Webpage: <https://www.4th-ir.go.kr>
- {4차산업혁명위원회 홈페이지(<https://www.4th-ir.go.kr>).}
- Presidential Committee on the Fourth Industrial Revolution (2019). *Regulatory Reform Hackathon Manual*.
- {4차산업혁명위원회 (2019). 4차산업혁명 규제제도혁신 해커톤 매뉴얼 북.}
- Ryan Avent. (2018). *The Wealth of Humans* (An, Jinwhan, Trans.). St. Martin’s Press.
- {라이언 아벳트 저 (2018) 안진환 역 (2018). 「노동의 미래」. 서울: 민음사.}
- Regulatory System Information Hub: <https://www.better.go.kr>
- {규제정보포털(<https://www.better.go.kr>).}
- Shim, W., Won, S. & Lee J. (2022). “An Exploratory Study on Contactless Digital Economy: the Characteristics, Regulatory Issues and Resolutions.” *Informatization Policy*, 29(2), 66-90.
- {심우현·원소연·이종한 (2022). 비대면 디지털 경제에 대한 탐색적 연구:특성, 규제쟁점 및 개선방안을 중심으로. <정보화정책>, 29권 2호, 66-90.}
- STEPI. (2018). *Innovation Ecosystem of Personal Mobility in Korea: Characteristics and Policy Implications*. Policy Studies 2018-11.
- {과학기술정책연구원 (2018). <디지털 전환에 따른 혁신생태계 변화 전망: 여객·운송 분야 모빌리티서비스를 중심으로>. 정책연구 2018-11.}
- Sung, W. & Hwang, S. (2017). “A Review of Intelligent Society Studies: A Look on the Future of AI and Policy Issues.” *Informatization Policy*, 24(2), 3-19.
- {성욱준·황성수 (2017). 지능정보시대의 전망과 정책대응 방향 모색. <정보화정책>, 24권 2호, 3-19.}
- Täuscher, K. & Laudien, S. M. (2018). “Understanding platform business models: A mixed methods study of marketplaces.” *European Management Journal*, 36(3), 319-329.
- Wilson, J. Q. (1980). *The Politics of Regulation*. New York: Basic Books.
- Won, S. (2015). *Performance and Improvement Measures of Negative Regulations*. KIPA Policy Report. Vol. 2015-12.
- {원소연 (2015). <네거티브 규제의 성과와 개선방안>. 한국행정연구원.}
- Woo, M. (2018). “The Fourth Industrial Revolution and the Economic Role of the Public Sector.” *The Journal of Korean Public Policy*, 20(1), 3-47.
- {우명동 (2018). 제4차 산업혁명과 공공부문의 역할-사회의 지속가능성을 중심으로. <재정정책논집>, 20권 1호, 3-47.}
- Yang, E. & Lee, J. (2020). “Typing Intelligent Characteristics of the Fashion Business Platform and Strategic Directions - Focused on Domestic and Foreign Case

- Analysis.” *Journal of Fashion Design*, 20(1), 55-72.
- {양은경·이지현 (2020). 패션 비즈니스 플랫폼의 지능화 특성 유형화와 전략적 방향-국내외 사례분석을 중심으로. <한국패션디자인학회지>, 20권 1호, 55-72.}
- Yeom, M. (2018). “An Economic Paradigm Shift and New Economic Policy in the Era of the 4th Industrial Revolution.” *Journal of Economic Studies*, 36(4): 23-61.
- {염명배 (2018). 4차 산업혁명 시대, 경제패러다임의 전환과 새로운 경제정책 방향: (임금)노동의 소멸, 여가혁명, 기본소득에 대한 담론. <경제연구>, 36권 4호, 23-61.}
- Yoon, J. (2018). The Fourth Industrial Revolution in South Korea - Discourse and Implications of Response Strategies. In Kim, Sangbae (ed.). *World Politics of the 4th Industrial Revolution*. Seoul: Social Critique Academy.
- {윤정현 (2018). <4차 산업혁명의 한국적 담론과 대응전략 진단>. 서울대학교.}

[Appendix]

〈표 1〉 디지털플랫폼 기업의 유형과 특징
 (Table 1) Digital Platform Business Types and Characteristics

	기술형	비즈니스형	하이브리드형
가치	‘혁신’을 촉진하여 가치 창출하는 것을 주목적으로 함 플랫폼을 통해서 기존 재화나 서비스의 혁신을 추구함	참여자들간의 거래를 촉진시키는 것이 주목적이며, 플랫폼 내에서 실질적인 재화나 서비스의 교환이 이루어짐	기술 혹은 정보 플랫폼을 활용하여 고객/사용자에게 서비스 제공 (디지털)기술을 이용한 비즈니스 모델과 전략으로 플랫폼 생태계가 구현됨 (Bukht & Heeks, 2017)
특징	정보와 데이터 플랫폼을 통해 운영 체제, 클라우드 컴퓨팅 서비스의 형태로 사용 혹은 활용되며 컴퓨터 혹은 스마트폰 생태계를 조성함	거래 수수료, 광고료 등으로부터 수익을 창출됨 플랫폼에 더 많은 데이터와 정보가 쌓일수록 더 많은 가치가 창출됨 이들은 관련 비즈니스 분야에 비즈니스 생태계를 조성함	기술형의 비즈니스 생태계를 조성함 예. 핀테크 기술 활용한 금융 비즈니스 생태계를 조성하는 핀테크 플랫폼 기업
플랫폼 기업역할	거래 촉진 시장 형성 상호작용 촉진	참여자들간 정보를 공유하거나 가치 있는 정보를 창출	새로운 비즈니스 과정/비즈니스 모델 통해 신산업 생태계 구축
주요 참여자들	개발자 개발관련 파트너	구매자와 판매자 대부자와 대출자 서비스 공급자와 사용자 콘텐츠 생산자와 시청자	정보의 사용자들인 고객
예시	그라운드 엑스, 더화이트커뮤니케이션	쿠팡, 우아한형제들	비바리퍼블리카

source: Revised from Choi. (2021)

〈표 2〉 Wilson의 규제정치 유형을 변형한 신산업 갈등의 분류

〈Table 2〉 Categorization of possible conflict between new industries based on Wilson’s regulation politics framework.

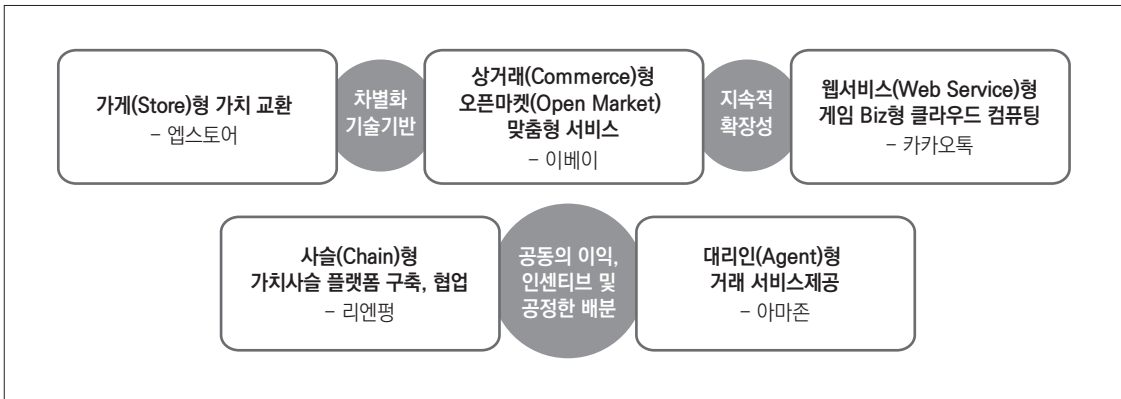
구분		감지된 편익	
		분산	집중
감지된 비용	분산	②, ⑥	④
	집중	③	①, ⑤

source: Chae et al. (2022: 45)

〈표 3〉 플랫폼 비즈니스의 분류와 갈등의 가능성

〈Table 3〉 Categorization of possible conflict between different types of platform business

구분		감지된 편익	
		분산	집중
감지된 비용	분산	②(비즈니스형, 하이브리드형), ⑥(기술형)	④(기술형)
	집중	③(기술형)	①(비즈니스형), ⑤(기술형, 하이브리드형)



source: Kim, M. (2021) <https://brunch.co.kr/@mobility/62>

〈그림 1〉 플랫폼 비즈니스 모델의 유형

〈Fig. 1〉 Types of platform business models