

디지털주권회복 시민위원회 등 26개 게임업계·학계·시민사회단체

디지털주권회복 시민위원회, 구글·애플 인앱결제 수수료 피해게임사연대, 구글·애플 집단소송 대표원고 (주)팡스카이 외 5개사, 한국게임개발자연대, 한국게임소비자협회, 한국게임이용자협회, 게임산업정상화 캠페인위원회, 예술인협회, 게임정상화 언론인모임, 게임정상화 농구인 모임, 건전한 게임하기 청소년포럼, 민주시민 정치아카데미, 한국게임학회, 경제정의실천시민연합, 공정과 정의를 위한 IT시민연대, 금융정의연대, 녹색소비자연대, 민변 민생경제위원회, 소비자시민모임, 참여연대, 한강YMCA

수 신 : 각 언론사 경제부·사회부·시민사회담당

발 신 : 디지털주권회복 시민위원회(정운찬 명예위원장, 방효창 위원장)

담 당 : 경실련 경제정책팀(오세형 팀장, 정호철 부장, 이주현 간사 / 02-3673-2143)

제 목 : [공동기자회견] 게임업계·학계·시민사회, 구글·애플 불법 인앱결제 피해·개선 요구 기자회견

보도일자 : 2026.06.18.(목) 오전 10:30

배포일자 : 2026.06.18.(목) 오전 10:30

< 게임업계·학계·시민사회 연대 공동기자회견 >

게임업계·학계·시민사회, 구글·애플 불법 인앱결제 피해·제도개선 요구 기자회견

■ 일시 : 2026년 6월 18일(목) 오전 10:30

■ 장소 : 구글코리아 본사(역삼역 2번출구 강남파이낸스센터) 앞

< 순 서 >

사회: 정호철 경실련 경제정책팀 부장

1. 취지 발언

- 방효창 디지털주권회복 시민위원회 위원장 / 두원공대 교수

2. 참석자 발언

- 김용기 게임산업정상화 캠페인위원회 위원장
- 신철승 예술인협회 / 영화감독
- 한기범 게임산업 정상화 농구인 모임 대표 / 전 농구 국가대표
- 유희영 게임정상화 언론인모임 대표 / 아나운서
- 김득의 금융정의연대 상임대표

3. 기자회견문 낭독

- 지현민 디지털주권회복 시민위원회 집행사무총장
- 오세형 경실련 경제정책팀 팀장
- 이병진 구글·애플 인앱결제 수수료 피해게임사연대 대표 겸 집단소송 대표원고 (주)팡스카이 대표이사

4. 기자회견 종료 후 구글·애플코리아 요구서(기자회견문) 전달

※ 기자회견 종료 후 피해게임사 개별 현장 인터뷰를 자유롭게 진행하실 수 있습니다.

1. 취지 발언 / 방효창 디지털주권회복 시민위원회 위원장

안녕하십니까.

디지털주권회복 시민위원회 위원장 방효창 교수입니다.

오늘 우리는 구글코리아 앞에 섰습니다.

이 문제의 직접 당사자에게 책임을 묻기 위해서입니다.

이 자리에는 디지털주권회복 시민위원회, 구글·애플 인앱결제 수수료 피해게임사연대, 집단소송에 참여한 피해 게임사, 한국게임학회, 경실련을 비롯한 게임업계·학계·시민사회단체가 함께하고 있습니다.

우리가 오늘 이곳에 선 이유는 구글과 애플의 인앱결제 강제와 외부결제 차별을 더 이상 방치할 수 없기 때문입니다.

문제의 원인은 분명합니다. 앱마켓의 입구를 장악한 사업자가 결제 방식과 수수료 조건까지 사실상 정하고 있기 때문입니다.

이 문제는 일부 게임사의 비용 문제가 아닙니다.

앱마켓을 장악한 사업자가 중소 게임사와 콘텐츠 사업자의 경쟁 조건까지 흔드는 문제입니다.

구글과 애플은 국내 앱마켓에서 압도적인 지배력을 가지고 있습니다.

두 사업자의 국내 앱마켓 비중은 매출액 기준 95.7%에 이릅니다.

앱을 만들고, 게임을 개발하고, 콘텐츠를 제공하는 사업자들은 이용자와 만나기 위해 앱마켓을 통과해야만 합니다.

그런데 그 입구에서 30% 수준의 인앱결제 수수료가 당연한 규칙처럼 부과되어 왔습니다. 30%는 단순한 숫자가 아닙니다.

개발비와 인건비를 감당해야 하는 중소 게임사에게는 생존을 압박하는 비용입니다.
외부결제를 선택해도 문제가 해결되지 않았습니다.

외부결제를 쓰려면 다시 26%의 수수료가 붙습니다.
여기에 PG 수수료와 보안, 환불, 정산, 세무 관리 비용까지 더해집니다.
결국 외부결제를 선택해도 부담은 30%를 넘습니다.
경우에 따라 기존 인앱결제 수수료보다 더 커질 수도 있습니다.
이것을 선택권이라고 부를 수는 없습니다.

선택지는 생겼습니다.
그러나 선택권은 없었습니다.
외부결제는 허용된 듯 보였지만, 실제로는 또 다른 수수료 장벽이 되었습니다.

피해는 기업에만 머물지 않습니다.
개발은 위축됩니다. 콘텐츠의 다양성은 줄어듭니다.
부담은 결국 게임 이용자와 소비자에게 돌아갑니다.

우리나라는 2021년 세계 최초로 인앱결제 강제 금지법을 도입했습니다.
그러나 현장은 달라지지 않았습니다.
법을 정면으로 거스르지 않는 듯했지만,
우회 수수료와 차별 조건으로 취지는 사실상 무력화되었습니다.
제도는 있었지만, 중소 게임사와 콘텐츠 사업자가 체감할 변화는 부족했습니다.

오늘 우리의 요구는 정당하고 분명합니다.
우리는 앱스토어를 떠나겠다는 것도 아닙니다.
이용자가 있는 시장 안에서 정당하게 경쟁하겠다는 것입니다.

우리가 요구하는 것은 앱스토어를 떠날 자유가 아닙니다.
앱스토어 안에서 공정하게 경쟁할 자유입니다.

구글과 애플은 한국 앱마켓 생태계를 통해 막대한 이익을 얻고 있습니다.
그렇다면 그 생태계를 구성하는 개발사, 게임사, 콘텐츠 사업자,
소비자에게도 책임을 져야 합니다.

형식적인 대체결제 허용으로 책임을 회피해서는 안 됩니다.
외부결제를 허용한다고 말하면서 높은 수수료와 복잡한 조건으로
부담을 떠넘기는 방식은 결코 공정하지 않습니다.

구글과 애플에 요구합니다.
한국 시장에서 얻는 이익만큼 책임도 져야 합니다.

과도한 인앱결제 수수료 체계를 즉각 바로잡으라.
외부결제에 부과하는 26% 수수료와 차별적 조건을 철회하라.
노출 차별, 심사 지연, 계약상 불이익 등 보복성 조치를 중단하라.
앱마켓 안에서 공정하게 경쟁할 수 있는 환경을 보장하라.

정부와 국회에도 촉구합니다.
법이 선언에 그쳐서는 안 됩니다.
법의 취지가 현장에서 작동해야 합니다.
인앱결제 강제 금지법이 우회되고 있다면 바로잡아야 합니다.
외부결제가 실질적 선택권으로 작동하지 않는다면 제도를 보완해야 합니다.

오늘 이 자리에서 우리는 분명히 말합니다.

구글과 애플은 과도한 수수료 체계를 바로잡고, 외부결제 차별을 중단해야 합니다.
정부와 국회는 법이 현장에서 작동하도록 집행과 보완입법에 나서야 합니다.

이어지는 발언과 기자회견문 낭독을 통해 구체적인 피해와 요구를 밝히겠습니다.

감사합니다.

2. 참석자 발언

○ 김용기 게임산업정상화 캠페인위원회 위원장

(직접 현장발언 대체)

○ 신철승 예술인협회 / 영화감독

안녕하십니까. 영화감독 신철승입니다.

저는 오늘 영화인으로서, 그리고 대한민국 콘텐츠 산업을 사랑하는 한 사람으로 이 자리에 섰습니다.

영화 한 편을 만들기 위해서는 수많은 창작자들의 땀과 노력이 필요합니다. 감독, 배우, 작가, 스태프, 음악감독, 편집기사 등 수많은 사람들이 밤낮없이 노력한 결과가 비로소 하나의 작품으로 탄생합니다.

게임도 마찬가지입니다.

많은 분들이 게임을 단순한 오락으로 생각하지만, 오늘날 게임은 영화와 드라마, 음악, 미술, 스토리텔링이 결합된 종합예술 콘텐츠입니다. 수많은 개발자와 아티스트, 작가들의 창의력과 열정이 담긴 문화 콘텐츠입니다.

그런데 대한민국의 수많은 게임 개발사들은 지난 10여 년 동안 자신들이 만든 콘텐츠의 수익 중 상당 부분을 구글과 애플에 수수료로 지급해 왔습니다.

창작자가 만든 가치가 정당하게 평가받고 보상받아야 문화산업이 성장할 수 있습니다. 그러나 시장지배적 사업자가 일방적으로 정한 규칙 때문에 창작자의 몫이 줄어들었다면 결국 피해는 개발사뿐 아니라 소비자와 콘텐츠 산업 전체에 돌아갈 수밖에 없습니다.

대한민국은 K-콘텐츠 강국입니다.

영화, 드라마, 음악, 웹툰, 게임은 모두 대한민국 문화산업의 중요한 축입니다.
특히 게임산업은 수많은 청년들이 꿈을 펼치고 세계 시장에서 경쟁하는 대표적인 K-콘텐츠 산업입니다.

저는 오늘 이 문제가 단순히 게임업계만의 문제가 아니라고 생각합니다.

이것은 창작의 가치가 존중받는 사회를 만들 것인가,
아니면 플랫폼이 모든 것을 결정하는 사회를 용인할 것인가의 문제입니다.

구글과 애플은 대한민국 개발사들과 성실하게 대화하고,
세계 각국에서 변화하고 있는 정책 흐름에 맞추어
보다 공정한 수수료 체계와 결제 환경을 마련해야 합니다.

정부 역시 대한민국 콘텐츠 산업의 경쟁력 강화를 위해
보다 적극적인 역할을 해주시길 바랍니다.

창작자가 만든 가치가 창작자에게 돌아가는 세상,
그것이 문화강국 대한민국이 나아가야 할 길이라고 생각합니다.

감사합니다.

○ 한기범 게임산업 정상화 농구인 모임 대표 / 전 농구 국가대표

안녕하십니까.

대한민국 농구인 대표로 이 자리에 함께한 한기범입니다.

저는 평생 농구를 해왔습니다.

농구든 스포츠든 가장 중요한 것은 공정한 경기입니다.

아무리 뛰어난 선수라도 상대 팀이 심판을 정하고, 경기장을 독점하고, 규칙까지 마음대로 바꾼다면 결코 공정한 경기를 할 수 없습니다.

지금 대한민국의 많은 게임 개발사들이 처한 현실이 바로 그런 상황이라고 생각합니다.

수많은 개발자들이 밤을 새워 게임을 만들고,
세계 시장에서 대한민국의 이름을 알리고 있지만,
정작 자신들이 만든 성과의 상당 부분이
거대 플랫폼 사업자에게 돌아가고 있다는 이야기를 들었습니다.

농구에서 선수들이 땀 흘려 넣은 득점을 누군가가 일방적으로 가져간다면
어느 선수가 최선을 다할 수 있겠습니까?

게임산업 역시 마찬가지입니다.
정당한 보상이 있어야 더 좋은 게임이 나오고,
더 많은 청년들이 도전할 수 있으며,
더 많은 일자리가 만들어질 수 있습니다.

저는 오늘 이 문제가 단순히 게임업계만의 문제가 아니라고 생각합니다.
이것은 대한민국 청년들의 꿈에 관한 문제이고,
대한민국 콘텐츠 산업의 미래에 관한 문제입니다.

대한민국은 스포츠도, 문화도, 게임도 세계적인 경쟁력을 가진 나라입니다.
그 경쟁력은 특혜가 아니라 땀과 노력에서 나왔습니다.

그렇다면 시장의 규칙 또한 공정해야 합니다.
강한 팀이 약한 팀을 이기는 것은 당연합니다.

하지만 경기장 자체가 기울어져 있어서 안 됩니다.

저는 구글과 애플이 대한민국 개발사들의 목소리에 진지하게 귀 기울이고, 보다 공정한 결제 환경과 합리적인 수수료 체계를 마련하기를 바랍니다.

또한 정부 역시 대한민국 게임산업과 청년 개발자들이 세계 시장에서 정정당당하게 경쟁할 수 있도록 적극적인 역할을 해주시기를 부탁드립니다.

농구인으로서 저는 믿습니다.

공정한 경기장에서는 누구에게나 기회가 있습니다.

대한민국 게임산업도 그런 공정한 운동장에서 다시 힘차게 뛸 수 있기를 바랍니다.

감사합니다.

○ 유희영 게임정상화 언론인모임 회원 / 아나운서

안녕하십니까.

언론인과 방송인의 뜻을 모아 이 자리에 함께한 유희영입니다.

아나운서의 역할은 사실을 정확하게 전달하는 것입니다.

그리고 언론의 역할은 국민들이 알아야 할 사실을 알리고, 사회의 불공정한 구조를 드러내는 것입니다.

오늘 제가 이 자리에 선 이유도 바로 그 때문입니다.

대한민국 수많은 게임 이용자들은 지난 10여 년 동안 자신이 결제한 금액의 상당 부분이 어떤 구조로 누구에게 돌아가는지 제대로 알지 못했습니다.

많은 국민들은 게임 아이템을 구매하면
그 돈이 대부분 게임을 만든 개발사에게 가는 것으로 생각합니다.

그러나 현실은 그렇지 않았습니다.

게임을 만든 개발자와 창작자가 아닌
거대 플랫폼 사업자가 막대한 수수료를 가져가는 구조가
오랫동안 지속되어 왔습니다.

더욱 중요한 것은 소비자들이 이러한 구조를 충분히 알지 못한 채
비용을 부담해 왔다는 점입니다.

언론인의 눈으로 볼 때 이 문제는 단순히 게임업계만의 문제가 아닙니다.

시장 지배력이 있는 사업자가 공정한 경쟁을 저해하고,
소비자의 선택권을 제한하며,
정보의 비대칭 속에서 이익을 얻고 있다면
이는 국민 모두가 관심을 가져야 할 공공의 문제입니다.

게임은 이제 대한민국을 대표하는 문화 콘텐츠 산업입니다.
K-게임은 세계 시장에서 대한민국의 이름을 알리고 있으며
수많은 청년들의 일자리와 미래를 책임지고 있습니다.

그런 산업이 불공정한 구조 때문에 위축된다면
결국 그 피해는 개발사뿐 아니라
소비자와 국가 경쟁력 전체에 돌아가게 됩니다.

저는 언론인으로서 묻고 싶습니다.

왜 대한민국 개발사들은 미국과 유럽의 일부 사업자들이 누리는 조건조차
보장받지 못하고 있습니까?

왜 대한민국 소비자들은 더 비싼 비용을 부담해야 합니까?

왜 대한민국 창작자들은 자신들이 만든 가치에 대한 정당한 보상을 받지 못하고 있습니까?

이 질문에 대해 이제는 구글과 애플이 답해야 할 때입니다.

정부 역시 국민과 산업을 보호하기 위해 적극적으로 나서야 합니다.

언론은 앞으로도 이 문제를 지속적으로 알리고 국민의 목소리를 전달하겠습니다.

투명한 시장, 공정한 경쟁, 소비자의 선택권.

그것은 어느 산업에서나 반드시 지켜져야 할 원칙입니다.

감사합니다.

○ 김득의 금융정의연대 상임대표

반갑습니다.

금융정의연대 상임대표 김득의입니다.

미국서 집단 소송 진행중인 국내 게임사와 구글 간의 합의 절차가 진행중인 가운데 6월말 마무리될 예정이라는 소식을 접했습니다.

그리고 현재 구글 내부에서도 50:50, 반신반의 상황인 것으로 전해들었습니다.

만약 한국만 수수료에 합의해 줄 경우

미국, EU 외 제3국에서도 한국처럼 수수료 합의 요구와 소송이 빗발칠

우려가 있기 때문에 고심중입니다.

이러한 가운데 지난해 이재명 정부가 대선공약(국정과제)으로 피해 게임사들의 인앱결제 문제를 해소하겠다고 약속했지만 아직까지 소극적인 태도로 소송결과만 기다리고 있습니다.

국회 상황도 별반 다르지 않습니다.

피해 게임사들을 비롯한 저희 금융정의연대는 인앱결제 강제행위를 근절하기 위해 지난해 최민희 의원실을 찾아가 「앱 마켓사업자 영업보복 금지법」 도입을 제안했지만, 1년이 지난 지금까지 국회서 법안처리가 진행되지 않고 있습니다.

정부와 국회가 미국 트럼프 행정부의 정치적 보복 우려 때문에 눈치만 보기 때문입니다.

미국 연방법원이 지난 2024년 구글의 30% 인앱결제 수수료에 대해서 반독점법 위반 판결과 영구금지명령을 내렸고, 구글의 내부문서에서 ‘구글이 받을 수 있는 실제 인앱결제 수수료는 4~6% 사이’임을 확인한 바 있습니다.

또한 지난해 애플의 30% 인앱결제 수수료는 물론, 제3자결제(외부결제) 시 애플이 받는 27% 상당의 중계수수료 또한 반독점법 위반임을 재확인하고 금지명령을 내렸습니다.

그렇다면, 국제법상 한-미 FTA의 상호 호혜주의 원칙에 따라 국내서도 동일규제를 해야 마땅합니다.

특히 국내 외부결제 수수료의 경우

구글·애플이 아무런 대가 없이 국내 게임사나 소비자에게 받는 26% 외에도 PG(전자결제대행업자) 수수료가 별도 부과되기 때문에,

국내 게임사와 소비자들은 현행 인앱결제 수수료율 30%를 초과하는 외부결제를 이용할 경제적 유인과 선택권이 차단되므로, 미국과 같이 금지하는 것이 타당합니다.

따라서 정부와 국회는 중소 게임사와 소비자 보호를 위해
30% 인앱결제 수수료와 26% 외부결제 수수료를 금지하고,
「애마켓사업자 영업보복 금지법」을 도입하여 주십시오.

그리고 구글·애플의 불법 인앱결제 피해로부터
중소 게임사와 소비자 보호를 위해
저희 금융정의연대는 함께 연대하고 끝까지 싸우겠습니다.

감사합니다.

<공동기자회견문>

구글과 애플에게 전하는 대한민국 게임사의 요구

우리 대한민국 게임사는 글로벌 앱 마켓 사업자인 구글과 애플이 자율적으로 이재명 대통령께서 공약하신 '투명하고 공정한 플랫폼 시장 구축을 위한 앱마켓 글로벌 형평성 제고 정책'에 부합하도록 (1) '인앱결제 강제를 금지'하고, (2) '외부 결제에 차별적 조건 부과를 금지'하여야 하며, (3) '타당한 수준의 수수료를 책정할 것을 강력히 요구한다.

오늘날 현실은 국내 게임사에게 너무나 가혹하다. 구글과 애플은 이미 미국 앱 업체들에게는 대체결제 수수료 방식으로 0%를 부과하고, 유럽 앱 업체들에게는 17%를 부과하고 있다. 그러나 전세계 4위 앱 마켓인 한국은 앱 마켓의 95.7%를 점유하고 있는 구글과 애플에게 가장 중요한 막대한 수익 창출 원천이 되고 있음에도 불구하고, 이들은 한국 앱 마켓에서 여전히 30% 수준의 반경쟁적인 인앱결제 수수료를 부과하고 있다.

구글·애플은 앱 마켓의 압도적인 시장지배력을 기반으로 국내 앱 마켓에서 30%에 이르는 인앱결제 수수료를 강제해 왔다. 미국 법정 진술 과정에서 공개된 구글 내부 문서를 보면, 경쟁 시장에서 인앱결제 수수료는 경쟁시장에서 최대 10% 수준이며, 실제 비용은 4~6%에 불과한 것으로 드러났다. 그럼에도 매출의 30%라는 과도한 수수료 체계가 유지되면서 국내 게임업계의 지속 성장을 가로막고, 특히 중소 게임사에는 경쟁력 상실과 생존 위협으로 작용하고 있다.

해외에서는 독점적·불법적 수수료 구조를 바꾸고 있다. 미국에서는 구글이 2025년 12월부터 약 9000만명 피해 소비자에게 총 1조 1000억원 규모의 배상을 진행 중이며, 애플을 상대로는 약 8조원대 집단소송이 진행되고 있다. 영국에서도 애플이 3600만명 소비자에게 약 2조 9000억원을 배상하도록 한 판결도 나왔다.

국내에서는 지난 2021년 세계 최초로 「인앱결제 강제 금지법」을 도입하였지만 실효성은 없었다. 글로벌 앱마켓 사업자인 구글과 애플에게 인앱결제를 우회하는 형식적인 대체결제 방식을 허용하여, 국내 게임사가 외부 결제인 PG(결제대행)을 사용하더라도 구글과 애플에게 무조건 26% 수수료를 강제 지급하고, 별도로 외부 결제인 PG 수수료 등을 포함하도록 하여 외부결제를 이용하고자 하는 국내 게임사들의 수수료가 32%~38%를 상회하도록 하여 법 취지를 사실상 무력화시키는 행위를 하였다. 이러한 부담이 가장 취약한 고리인 중소 게임사와 임직원, 게임 이용자 및 소비자에게 전가되고 있다.

미국과 영국에서는 구글과 애플의 인앱결제 강제가 불법이라고 하는데, 동일한 행위에 대해 왜 한국에서는 합법인가? 왜 미국에서는 구글과 애플의 외부 결제 수수료 부과 행위가 불법으로 금지하는데, 왜 한국에서는 여전히 합법으로 둔갑되어 실행되고 있나?

국내 게임산업은 심각한 경영 위기에 직면해 있다. 투자 위축, 개발비 상승, 인건비 부담 증가, 글로벌 경쟁 심화로 인해 많은 게임사들이 신규 투자 축소와 사업 구조조정 등 어려움을 겪고 있다.

최근 글로벌 플랫폼 사업자들은 높은 인앱결제 수수료 문제에 대한 비판이 거세지자 자체 결제(외부결제) 도입이 가능하다는 점을 내세우고 있고, 사이드 로딩 등 대체결제 방식으로 문제해결 할 수 있다는 실상조차 파악 안된 주장을 하고 있다.

이는 대형 플랫폼이나 일부 초대형 사업자에게나 가능한 이야기일 뿐, 대다수 게임사와 콘텐츠 사업자에게는 사실상 이용이 불가능한 ‘그림의 떡’에 불과하다. 중소 게임사들은 자체 결제 시스템 구축을 위해 필요한 결제 인프라, 보안 인증, 고객 응대, 환불 처리, 해외 결제 대응, 부가세·정산 관리 등을 자체적으로 감당하지 못한다. 여기에 플랫폼이 부과하는 추가 수수료와 각종 기술적·정책적 제한까지 더해지면, 외부결제는 제도상 허용되어 있어도 현실에서는 선택할 수 없는 구조이다.

우리 게임사들이 원하는 것은 “앱스토어를 떠날 자유”가 아니라 “앱스토어 안에서 공정하게 경쟁할 자유”이다. 게임사들은 여전히 앱스토어의 접근성과 이용자 기반이 필요하고, 따라서 핵심은 현실적으로 불가능한 자체결제(외부결제) 또는 사이드로딩 도입이 아니라, 앱스토어 내에서의 외부결제 허용, 수수료 인하, 차별 금지, 공정한 노출 정책 보장이 되어야 한다.

이에 우리 대한민국 게임사들은 구글과 애플 글로벌 플랫폼 사업자들이 더 이상 보여주기식 정책으로 책임을 회피하지 않고, 실효성 있는 수수료 인하와 공정한 결제 환경을 조성할 것을 강력히 요구한다.

우리 대한민국 게임사들은 구글과 애플에 대해 다음의 3 가지를 요구한다.

첫째, 「타당한 수준의 인앱결제 수수료 책정」을 즉각 추진하라.

둘째, 외부결제에 대한 차별적 조건과 26% 수수료 부과를 금지하라.

셋째, 영업보복을 금지하고 플랫폼 사업자로서 공정거래를 강화하라

#첨부. 이재명 대통령 대선공약

2026 년 6 월 18 일

디지털주권회복 시민위원회 등 26 개 게임업계 · 학계 · 시민사회단체

디지털주권회복 시민위원회, 구글·애플 인앱결제 수수료 피해게임사연대, 구글·애플 집단소송 대표원고 (주)팡스카이 외 5 개사, 한국게임개발자연대, 한국게임소비자협회, 한국게임이용자협회, 게임산업정상화 캠페인위원회, 예술인협회, 게임정상화 언론인모임, 게임정상화 농구인 모임, 건전한 게임하기 청소년포럼, 민주시민 정치아카데미, 한국게임학회, 경제정의실천시민연합, 공정과 정의를 위한 IT 시민연대, 금융정의연대, 녹색소비자연대, 민변 민생경제위원회, 소비자시민모임, 참여연대, 한강 YMCA

[Press Conference]

Joint Statement

Requests from Korean Game Developers to Google and Apple

Korean Game Industry, Academic Society and Civil Society Organization[†]

Seoul, June 18, 2026

Korean game developers respectfully urge Google and Apple, the world's leading app market operators, to voluntarily align their policies with President Lee Jae-myung's pledge to promote a transparent, fair, and globally equitable app marketplace environment by (1) Prohibiting the forced use of in-app payment systems; (2) Eliminating discriminatory conditions imposed on alternative payment methods; and (3) Establishing commission rates at reasonable and justifiable levels.

The reality facing Korean game developers today is extremely harsh. Google and Apple charge alternative payment commissions of 0% for many U.S. app developers and approximately 17% in Europe. Yet in South Korea—the world's fourth-largest app market and one of the most profitable markets for both companies—they continue to impose anti-competitive in-app payment commissions of approximately 30%.

Google and Apple have leveraged their overwhelming dominance in the app marketplace to force developers to use in-app payment systems carrying commissions of up to 30%. Internal Google documents disclosed during U.S. litigation revealed that a competitive market commission would be no higher than approximately 10%, while the actual processing cost is estimated at only 4% to 6%. Despite this, the 30% commission model remains in place, restricting the growth of Korea's game industry and threatening the survival of many small and medium-sized developers.

Around the world, governments and industry stakeholders are working together to dismantle these monopolistic and unlawful commission structures. In the United States, Google is

currently implementing consumer compensation measures worth approximately KRW 1.1 trillion, while Apple faces class action litigation seeking damages of approximately KRW 8 trillion. In the United Kingdom, courts have also recognized significant consumer harm arising from Apple's app store practices.

South Korea became the first country in the world to enact legislation prohibiting mandatory in-app payments in 2021. However, Google and Apple effectively circumvented the law by introducing alternative payment systems that still require Korean developers to pay commissions of approximately 26%, in addition to payment processing fees and related costs. As a result, the effective payment burden often exceeds 32% to 38%, undermining the very purpose of the law. The burden ultimately falls on the most vulnerable participants in the ecosystem: small game developers, employees, consumers, and players.

If mandatory in-app payment practices are considered unlawful in the United States and Europe, why should identical conduct be treated differently in South Korea? If charging commissions on alternative payment systems is being prohibited abroad, why are similar practices still permitted here?

The Korean game industry is currently facing severe economic challenges. Investment has slowed, development costs have increased, labor expenses continue to rise, and global competition has intensified. Many game companies are reducing investment and restructuring operations simply to survive.

Global platform operators frequently argue that alternative payment systems and sideloading provide sufficient solutions. However, these options are realistic only for the largest technology companies and a handful of major publishers. For most small and medium-sized developers, they remain largely inaccessible.

Building an independent payment infrastructure requires substantial resources, including payment processing systems, cybersecurity compliance, customer support operations, refund management, international payment capabilities, tax administration, and financial reconciliation. Combined with platform-imposed restrictions and additional fees, alternative payment systems may exist in theory but remain unavailable in practice for most developers.

What game developers seek is not the “freedom to leave the app store.” We seek the freedom to compete fairly within the app store. Small developers still depend on app stores for user access and distribution. Therefore, the solution is not unrealistic sideloading schemes or theoretical alternative payment options. The solution is meaningful access to alternative payments within app stores, lower commissions, non-discriminatory treatment, and fair visibility policies.

We, Korean Game Developers, request that Google and Apple recognize the reality faced by developers on the ground and move beyond a symbolic or circumvention scheme. We urge Google and Apple to implement practical reforms that reflect the voices of those directly suffered and damaged.

And thus, Korean Game Developers therefore call upon Google and Apple to take immediate action on the following:

1. Implementation to charge fair and reasonable in-app payment commissions;
2. Prohibition of discriminatory conditions and excessive commission charges imposed on alternative payment systems;
3. Self-regulated system to protect Korean Game Developers against commercial retaliation or interference and to strengthen fair trade and competition

[Attachment]: Presidential Campaign Pledge (Korean)

† This statement is contributed by Prof. Hyo-Chang Bang, Chairperson of Digital Sovereignty Restoration Citizens Committee, and endorsed by the following organizations.

[Endorsement]:

- Digital Sovereignty Restoration Citizens Committee Chair Prof. Hyo-Chang Bang
- Alliance of Google and Apple In-App Payment Fee Victims Chair Byung-Jin Lee
- Lead Plaintiff in the Google and Apple Class Action: PangSky Co. Ltd. and five other companies

-
- Korea Game Developers Guild Chair Hwan-Min Kim
 - Korean Game Consumer Society Chair Min-Sung Kim
 - Korean Game User Association Chair Atty. Chul-Woo Lee
 - Game Industry Normalization Campaign Committee Chair Yong-Gi Kim
 - Artists Association Chair Hong-Tae Kim
 - Journalists Association for Game Normalization Chair Jae-Sung Bae
 - Basketball Players Association for Game Normalization Chair Ki-Beom Han
 - Youth Forum for Healthy Gaming Chair Chan-Mo Yoo
 - Democratic Citizens Political Academy
 - Korea Game Society President Prof. Tae-Bok Yoon
 - Citizens' Coalition for Economic Justice Secretary General Sung-Dal Kim
 - Consumers Korea Secretary General Myeong Yoon
 - Financial Justice CEO Deuk-Ui Kim
 - Hangang YMCA Chair Hyun-Soo Park
 - MINBYUN-Lawyers for a Democratic Society, Committee on People's Livelihood and Economy Chair Atty. Jong-Bo Kim
 - People's Alliance for IT Fairness and Justice Chair Prof. Jong-Hyun Wi
 - People's Solidarity for Participatory Democracy Head Young-Jong Jin
 - The Green Consumers Network in Korea Secretary General Min-Joung Ko

If you have any questions, please contact Digital Sovereignty Restoration Citizens Committee

Phone: +82-10-4216-7185 / Email: dsrcc@dsrcc.co.kr / Web Page: <https://www.dsrcc.co.kr>

온라인 플랫폼법을 제정하겠습니다

- 온라인 플랫폼 특성을 반영한 시장 규율 법제 구축
 - 플랫폼 임점업체 보호 및 상생협력 강화를 위한 시장 공정화법 도입
 - 국내·외 거대 플랫폼의 독점적 지위 남용 및 독과점에 따른 피해 방지법 도입으로, 시장의 자정기능을 강화·경쟁 촉진을 통해 다양한 산업의 혁신 자정출
 - 플랫폼 소비자 피해 방지 및 소비자의 합리적 의사결정 지원을 위한 제도 재정비

투명하고 공정한 온라인 플랫폼 시장 구축의 선도국이 되겠습니다

- 거대 플랫폼 기업의 이용자 보호 수준 제고
 - 가짜뉴스(허위조작정보) 모니터링 및 이용자 신고·처리 제도 도입
 - 디지털 서비스 장애 발생 시 조치, 정부 보고, 장애 원인 고지 등 의무화
 - 국가적 참사, 사회 재난 피해자에 대한 온라인 명예 보호
 - 개인정보 수집·활용에 대한 실태 점검 및 제재 수준 강화
- 거대 플랫폼 기업의 사회/경제적 책임 강화
 - 일정 기준 이상 플랫폼 기업의 국내 발생 매출액 신고 의무 개선, 공정한 망 이용 계약 제도화

- 인앱결제 강제 금지법 보완 입법으로 앱 마켓 글로벌 형평성 제고
 - 외부 결제에 차별적 조건 부과 금지, 타당한 수준의 수수료 책정 의무 등

- 온라인상 신속임 상술(다크패턴)로 인한 소비자 피해 방지 강화