

온라인 플랫폼 규제 동향의 이해와 입법대안 토론문

한국외국어대학교

최요섭

목차

1. 디지털 경제 관련 규제의 문제 일반
2. 유럽연합의 규제 참고
3. 비교법적 접근: 유럽연합의 관련 입법
4. 시장실패와 정부실패
5. 결론

1. 디지털 경제 관련 규제의 문제 일반

- 최근 많은 나라에서 온라인 플랫폼을 중심으로 경제규제가 논의 중
- 디지털 관련 경제규제를 도입하기 위해서 디지털 생태계에 대한 기본적인 이해가 필요: 역동적 효율성 등
 - 일반적인 '전통 게임'과 유사: '공간'과 '규칙'에 대한 이해가 필요
 - 규칙에 대한 이해는 있으나 공간에 대한 이해가 부족: 공간에 대한 이해 없이 규칙이 만들어 질 경우 많은 문제점이 발생 - 실질적 구매행태(소비자) 및 시장진입(이용자)에 대한 이해가 필요(지속적으로 발전하는 디지털 경제를 이해)
- 공정거래 관련 경제규제의 측면에서 보면 역사적으로 성공적인 입법과 개정이 많았음: [예] 1996년 도입한 담합 관련 자진신고제도 도입 등
 - 외국의 접근 방법 등을 살펴보고 입법 등을 고려하는 것은 규제당국의 의무

2. 유럽연합의 규제 참고

- 최근 유럽연합에서의 디지털 단일시장 정책의 내용
 - 데이터 보호: GDPR
 - 소비자 보호: 전자상거래 관련 규정이 DSA 입법으로 발전될 것으로 예상
 - 시장경쟁 보호: DMA 입법 추진 중
 - 인공지능 정책: 각종 보고서가 발간됨
- 유럽연합의 독특한 통치구조와 거버넌스 – 입법과 관련하여 유럽연합과 회원국 간의 힘의 균형과 정책의 발전에 대한 이해가 필요: DMA의 경우 회원국의 역할이 부재 – 입법과정에서 난항이 예상
- 유럽의 입법을 참고하여 관련 규제를 도입한다면, 유럽 디지털 단일시장 전략 및 입법과 유럽에서의 연구를 이해해야 할 필요가 있음: 유럽연합은 '공동결정과 공동책임' 원칙(*en bloc*)이 있으며, 의회 입법이 부재

유럽 디지털 단일시장 전략의 개요

데이터보호정책

1. GDPR
2. ePrivacy 지침



소비자보호정책

1. 전자상거래 지침
2. 온라인플랫폼 공정화 규칙



유럽집행위원회의 데이터 & 인공지능 등 디지털 정책&전략

1. 인공지능관련 보고서

- 2018년 인공지능 윤리지침
- 2020년 인공지능 백서: 2021년 2분기에 관련 내용을 발전시킬 것으로 예상

2. 2020년 인공지능 분야 안전(로봇 등 포함) 및 의무 관련 보고서:

<https://eur-lex.europa.eu/legal-content/en/TXT/?qid=1593079180383&uri=CELEX:52020DC0064>

3. 2020년 데이터 거버넌스 법률안:

<https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=CELEX%3A52020PC0767>

4. 디지털서비스법률안(DSA)

- 2000년 전자상거래지침을 대체할 것으로 보임
- 중개서비스 관련 책임 등을 포함
- 향후 몇 년간 유럽의회에서 입법 논의가 진행될 것으로 예상

5. 디지털시장법률안(DMA)

- 집행위원회의 데이터전략을 포함한 경쟁법 분야 집행을 다룸
- Gatekeeper를 중심으로 규제 논의: 중요 플랫폼 규제를 중심으로
- 온라인 중개서비스, 검색엔진, SNS 등 폭넓게 포함
- Do's & Don'ts: Black & White List
- 회원국과의 논의가 필요하고 향후 몇 년간 논의될 것으로 예상

참고: Recent EU Data Initiatives in Context
<https://iapp.org/media/pdf/resource_center/recent_eu_data_initiatives_in_context_infographic.pdf>

2. 비교법적 접근: 유럽연합의 관련 입법

- 최근 국내에서 논의되는 온라인 플랫폼 공정화법의 배경에는 유럽연합의 입법과 논의가 중심이 되고 있음
- 유럽연합의 경우, 경쟁조항이 헌법과 같은 조약으로 되어 있으므로 실제 개정이 어려움: 우리나라와 큰 차이점
 - 검색순위 및 차별금지 등에 대한 논의(Google, MEO 사건): 조약 개정이 어려움
- 유럽연합은 새로운 정책 문제가 등장하는 경우, 하위 법령인 규칙(또는 법률)을 도입하는 방법으로 규제: [예] '온라인 플랫폼 중개거래 공정화 규칙' 등
- 우리나라의 경우, 유럽연합과 같은 상황이 아니므로 새로운 입법이 불필요
 - 규제가 필요한 경우, 기존 관련 조항을 개정하거나 새로운 고시나 지침을 만드는 것이 효율적: [예] 독일 경쟁법 개정(2021.1.14.)
 - 또한 디지털 분야에서는 개정 혹은 새로운 입법 전에 상당한 연구가 필요 (ELI)

4. 시장실패와 정부실패

1. 시장실패(독점, 정보의 비대칭, 외부효과 등)와 정부실패(비효율적 시장 개입)
 - 규제포획과 규제덤불: 규제의 단점
 - '거미줄 효과(strait-jacket effect)' – Black list & White List – 유럽의 선례 참고
2. 경쟁법의 장점: 시장의 변화에 맞추어 유연한 법의 적용이 가능 – 디지털 경제 관련 규제에 적절
3. 제언: 유럽연합의 특수성을 이해
 - 장기간에 걸쳐 디지털 경제 및 규제의 연구가 필요: 비교법의 2원칙 심사 – 외국에서의 긍정 + 도입 시 긍정
 - 유럽연합의 경우와 같이 디지털 정책과 규제 관련 전체적인 로드 맵을 구성할



5. 결론

"I don't oppose all wars... What I am opposed to is a dumb war... a rash war."

- Obama's Speech Against The Iraq War
(2 Oct. 2002)

I don't oppose all laws
but 'a dumb law ... a rash
law'.

