

## 새롭게 등장하는 애플사 앱스토어의 문제점들

폴터치 스크린을 구비한 휴대전화의 대중적 보급과 함께 빠른 속도로 발전하고 있는 산업은 휴대전화에서 구동되는 간단한 기능의 응용 프로그램(application) 분야다. 가장 대표적인 예는 애플(Apple)사 아이폰(iPhone)의 앱스토어(App Store)로, 현재 이 앱스토어를 이용한 애플리케이션의 다운로드가 2009년 9월 28일 기준으로 무려 20억 회를 넘어서고 있다. 더욱 관심을 끌고 있는 점은 이러한 다운로드를 통한 수익이 애플사에만 돌아가는 것이 아니라 수익의 70%가 애플리케이션을 개발한 개발자들의 몫이 되고 있다는 것이다. 이로 인해 많은 애플리케이션 개발자들이 큰 성공을 이루었으며, 또한 상당수의 애플리케이션 프로그래머들이 현재 개발에 뛰어들고 있는 상황이다.

지금까지 많은 논의가 애플사의 앱스토어와 관련하여 개재되었으며, 또한 다양한 분석들이 앱스토어에 대해 연구해 왔다. 하지만 이번 호를 통해 필자는 2008년 7월 최초로 앱스토어에서 애플리케이션이 보급된 이후 예상하지 못한, 새롭게 대두되는 문제점들을 논의하고자 한다. 구체적으로 애플사의 앱스토어를 중심으로 새롭게 등장하는 문제점들을 살펴보고, 애플사가 자구하고 있는 대안책을 살펴보고자 한다. 이러한 논의들은 휴대전화용 애플리케이션 콘텐츠 개발자뿐 아니라, 하드웨어를 보급하는 업체들, 그리고 더 나아가 일반 사용자들에게도 시사하는 바가 있을 것이다.

### 애플사의 앱스토어

먼저 간단하게 애플사의 앱스토어를 설명하려 한다. 이 글에서 논의되는 앱스토어는 아이폰 혹은 아이팟 터치(iPod Touch: MP3 플레이어)를 위한 응용 프로그램을 제공하는 서비스의 명칭으로, 애플사의 주관으로 운영된다. 앱스토어는 아이폰

혹은 아이팟 터치 사용자들에게 무료로 혹은 소액결제를 통해 여러 애플리케이션을 자신의 기기에 직접 다운로드하여 사용하도록 하고 있다. 또한 앱스토어에서 공급되는 애플리케이션들은 SDK라고 불리는 기본 개발 키트 'software development kit (SDK)'을 통해서만 만들어져야 하며, 이러한 과정을 통해 개발된 애플리케이션이 소액결제를 통해 다운로드 되면 수익의 70%를 개발자에게 그리고 나머지 30%는 애플사가 가지는 수익구조로 이루어져 있다. 애플사의 앱스토어의 큰 성공으로 현재 다른 경쟁 통신사와 휴대전화 제조사들 역시 앱스토어라는 명칭으로 많은 서비스를 공급하고 있다.

### 앱스토어 기본 원칙

SDK를 사용함에 있어 개발자들의 동의를 바탕으로 개발된 애플리케이션들은 애플사의 프로그램 테스트를 통해(혹은 애플사 이외의 인증할 수 있는 제3의 기관도 있음) 그 타당성 여부를 인증제를 통해 보급되고 있다. 하지만 애플리케이션의 인증을 위한 기준과 항목들은 명확하게 밝혀지지 않고 있으며, 대부분 애플사의 주관적인 기준에 기초한다. 기술적인 원칙들을 살펴보면, SDK를 이용한 애플리케이션은 아이폰이 가지고 있는 하드웨어적 기능을 가져서는 안 된다. 예를 들어 이메일 확인 기능, 문자전송 기능 등은 애플리케이션이 가질 수 없다. 또한 최근에는 iTunes이 보유한 기능을 애플리케이션이 이용해도 인증이 거부된 사례가 발생하고 있다(예: 음악앨범 검색 등). 모든 애플리케이션은 iPhone의 기본 인터페이스를 유지해야 한다(예: 메뉴바는 가장 하단에 위치 등). 애플사는 인증을 받아 보급이 이루어진 애플리케이션의 경우라도, 차후 문제점이 지적되면 애플사에 의해 동의 없이도 삭제할 수 있는 권한이 있음을 개발자들에게 공표하고 있다.

### 앱스토어를 둘러싼 문제들

앞서 논의하였듯이, 애플사의 아이폰 혹은 아이팟을 통한 애플리케이션의 등장과 보급은 휴대전화 유저뿐만 아니라 이를 통한 금전적 성공을 꿈꾸는 많은 콘텐츠 개

발자에게 큰 환영을 받았으며, 이러한 방증으로 상당수의 애플리케이션(현재 약 6만 5,000개)이 개발되어 보급되었고, 이러한 애플리케이션의 다운로드 횟수는 무려 20억 회를 넘어서고 있다. 하지만 이러한 빠른 보급과 발전은 예상치 못한 몇몇의 문제점들을 야기하였으며, 현재까지도 이에 대한 해답을 찾기 위해 애플사를 비롯한 유사 관련 업체들은 자구책 마련에 매진하고 있다. 구체적으로 사례들을 통해 이러한 문제점을 살펴보고자 한다.

전라의 나체 사진을 비롯해 다양한 적절치 못한(objectionable) 내용물들이 아이폰의 앱스토어에 게재되고 또한 많은 사람이 이를 다운로드 받은 것으로 나타나 많은 논란을 일으키고 있다. Wired.com과 Krapp.com에 따르면, 최근 15세 소녀의 나체 사진이 'BeautyMeter'라는 아이폰 애플리케이션에 올려져 문제를 일으키고 있다고 한다. 그 사진은 한 명의 유저에 의해 올려졌으며, 애플사는 이 사건을 통해 자신들의 앱스토어에서 'BeautyMeter' 애플리케이션 전체를 삭제하는 조치를 취한다.

'BeautyMeter'를 제작하여 앱스토어에 등록한 Funnymals는, "이 프로그램은 사람들이 자신 혹은 친구들의 사진을 웹을 통해 올리면 많은 다른 유저들이 그들의 매력(Hotness)을 점수로 매기는 것으로, 모든 것이 유저들에 의해 이루어는 프로그램 디자인"이라고 설명한다. 이러한 프로그램 개발에 대한 설명을 바탕으로 애플사가 'BeautyMeter'를 앱스토어에서 판매될 수 있도록 승인한 것이며, Funnymals는 자신들의 원칙에서 누드 사진은 강력히 금지된다고 명기했다고 말한다. 하지만 한 명의 부적절한 사진 게재가 애플리케이션 전체를 사용하지 못하게 만들었으며, 이러한 책임을 애플사는 개발자에게 묻고 있는 모습이다.

이번 사건이 있기 일주일 전, 유사한 프로그램 'Hottest Girl'에서 상반신을 노출한 사진이 게재되어 이 또한 애플사의 앱스토어에서 삭제된 것으로 알려진다.

이러한 일련의 문제들에 대해 애플사의 공식 대변인은 "애플은 포르노 같은 음란물의 부적절한 내용물을 게재할 수 있는 어떠한 프로그램도 애플의 앱스토어를 통해 보급될 수 없음"을 다시 한 번 강조하는 성명을 발표하였다. 부가적으로, 애플사는 현재 시행하고 있는 애플사의 사전 심의제를 통해 이러한 문제점을 사전에 방지

하고자 노력하였으며, 이러한 심의제는 계속해서 유지될 것이라고 말한다.

선정적인 음란물 개재의 문제와 달리, 2008년 8월에는 하나의 애플리케이션이 등장하여 문제를 일으킨다. ‘나는 부자(I Am Rich)’라는 이름의 애플리케이션으로, 다운로드 금액이 무려 999.99달러로 책정되고 앱스토어를 통해 보급되었다. 이 애플리케이션을 구동하면 붉은빛의 구슬이 나오고, ‘나는 부자다, 나는 그러한 가치가 있다. 나는 선하고, 건강하며, 성공하였다(I am rich, I deserve it, I am good, healthy & successful)’라는 메시지만 나오는 것으로 밝혀졌다. 사회적 빈부격차에 대한 문제를 야기할 수 있다는 판단 아래 애플사는 보급된 바로 다음 날 이 애플리케이션을 앱스토어에서 제거하는 조치를 취한다.

아이폰의 앱스토어는 아이폰에서 구동되는 6만 5,000개 이상의 애플리케이션들을 공급하고 있으며, 가장 인기 높은 엔터테인먼트와 기타 콘텐츠를 제공하는 공간으로 평가된다. 많은 전문가는 애플사 앱스토어의 성공이 아이폰에 대한 현재의 긍정적 이미지 메이킹의 일등공신이라고 말한다. 특히 가족 전체가 이용하며, 가족 구성원 모두를 만족시킬 수 있는 프로그램 제공은 애플사를 가족 친화적 기업 이미지를 만드는 가장 핵심적 사항이라고 분석된다. 이런 배경에서 이번 사건과 같이 음란물의 내용물이 아이폰을 통해 유통되는 것은 애플사에 대한 큰 이미지 손실일 수 있다.

비단 애플사만이 아니라 유저들이 내용물을 올리는 웹사이트를 운영하는 기업들은 소수의 유저들에 의해 올려지는 공격적인 내용물들을 모두 차단하는 것은 불가능하다는 점을 잘 알고 있다. 더욱이 문제는 일부의 애플리케이션은 애플사를 통해 검증된 뒤에 판매에 들어가지만, 많은 프로그램이 일부 다른 기업을 통해 판매되고 있기도 하다.

하버드 대학 법과대학의 필 말론(Phil Malone) 교수는 “애플 혹은 애플리케이션 개발사들이 문제화될 수 있는 콘텐츠들을 미리 알 수 없다면, 법적 책임을 이들에게 부여할 수 없다”고 말한다. 근본적으로 그러한 콘텐츠를 유통시키는 주체는 그것을 올리는 개인들, 즉 기업들이 통제할 수 없는 범위이기 때문이라고 그는 계속 이

야기한다.

맥월드즈의 에디터이며 ‘a blog about all things Apple’의 블로거로 유명한 단 모렌(Dan Moren)은 “새로운 애플리케이션들과 이들의 업그레이드로 인해 기업들이 당면할 문제들은 더욱 많아질 것”이라고 예상한다. <Engadget>의 편집장 조수아 토폴스키(Joshua Topolsky) 역시 “모든 콘텐츠에 대한 통제의 불가능성 때문에 애플은 모든 비난에서 자유로울 수 있다”고 말한다. 그는 계속해서 “법적 제재를 강력하게 요구해야 하는 부분은 현재 어떤 애플리케이션은 승인이 되며 어떤 것은 안 되는지에 대한 애플사가 제시하는 불명확한 기준이다”라고 말한다.

애플사는 애플리케이션 개발자 혹은 공공에게 아직까지 그 기준에 대해 명확하게 발표한 자료가 전무하다. 또한 CNN 뉴스에 따르면 본지의 기자들이 이와 관련한 성명, 인터뷰 등등의 시도를 해 보았지만 모두 거절당했다고 말한다.

제라드 브라운(Jared Brown) 애플리케이션 개발자는 “애플사의 불명확한 현재의 기준은 개발자들의 분노를 사고 있으며, 이러한 불명확성이 지속될 경우 많은 개발자가 아이폰을 버리고 다른 모바일폰으로 이동할 것이며, 소비자들 또한 많은 이동을 하게 될 것이다”라고 애플사에게 공언하고 있다.

또한 이러한 기준에 있어 혼선을 빚는 사례들도 나타나고 있다. 예를 들어, Nine Inch Nails 애플리케이션은 Nine Inch Nails 그룹의 노래와 가사 그리고 쌍방향 인터랙션을 가능케 하는 프로그램이다. 하지만 이 프로그램은 애플사에 의해 앱스토어에서 삭제되었다. 그 이유는, 이 밴드의 노래가 공격적인 가사를 담고 있기 때문이라고 말한다. Nine Inch Nails의 리더 트렌트 레즈노(Trent Reznor)는 애플사를 맹렬히 비난하며, 이들이 제시하는 기준은 가설에 불과하며, 기준이 너무 자의적이라고 말한다. 또한 자신들의 노래가 iTunes를 통해 판매되고 있는 상황에서 앱스토어에서는 자신들의 노래가 사용되지 못하는 것은 이율배반이라고 말한다.

유사한 경우로, Twitter.com을 맹렬히 비난하는 아이폰 애플리케이션인 Tweetie가 너무 공격적인 말들로 이루어지고 있다며, 이 애플리케이션을 중단시킨 사례도 있다.

또한 애플의 앱스토어 심의제도에 대한 가장 대표적인 예는 아마도 지난 4월에

있었던 ‘아기 흔들기(baby shaker)’ 게임 애플리케이션일 것이다. 아기 흔들기 게임은 2009년 4월에 애플사의 인증을 통해 판매되었으나, 이 게임의 유저들은 아기를 계속해서 흔들면 죽음에 이르게 됨을 확인하고, 이를 몇몇 엽기적인 아이폰 게임으로 소개한다. 이러한 정보를 입수한 애플사는 바로 이 게임의 판매를 중단한다.

지금까지 살펴본 것처럼, 애플사가 제시하는 애플리케이션의 인증 기준은 주관적이며 아직까지 많은 시행착오를 겪고 있는 것으로 판단된다.

### 애플이 제시하는 가이드라인

최근 애플이 발표한 iPhone OS 3.0(현재 3.1.2) 이후, 애플사는 심의등급제도와 유사한 사용자의 연령(4세 이상, 9세 이상, 12세 이상, 17세 이상)을 기준으로 하는 가이드라인을 제시한다. 개발자들은 애플리케이션 등록 시 자체적으로 사용 연령 기준을 제시(age-appropriateness labels)하도록 하고 있다. 이를 자세히 살펴보면 아래와 같다.

<표> Apple이 제시하는 App Store의 연령등급 기준사항

등급	설명
4+	부적절한 내용을 담고 있지 않음.
9+	가벼운 혹은 빈번하지 않은 만화, 환상/현실적 폭력, 그리고 빈번하지 않은 성인, 제안적인, 공포-주제의 내용을 포함할 수 있으며, 이는 9세 이하의 연령에 적절치 못함.
12+	가벼운 욕설, 많은 수의 강한 만화, 환상/현실적 폭력, 그리고 빈번한 성인, 제안적인 주제, 혹은 도박의 내용을 포함할 수 있으며, 이는 12세 이하의 연령에 적절치 못함.
17+	이 콘텐츠 등급에는 성적인 표현, 술, 나체, 약물과 같은 내용이 포함될 수 있으며, 이는 17세 이하의 연령에 적절치 못함. 강력하게 연령의 기준이 지켜질 것을 요구함. 이 콘텐츠가 다운로드 될 시에는 17세 이상의 여부를 묻는 메시지를 제시하여야 하며, 사용자의 재확인이 요구됨.

현재까지 애플은 96%의 애플리케이션이 자신들의 적절한 절차 검증을 거쳐 보급되고 있다고 말한다. 또한 위의 제시된 연령등급제를 개발자로 하여금 자발적으로 엄수하게 요구하여, 사용자들이 자신들에게 적절한 애플리케이션을 구매토록 유도

하고 있다.

이러한 연령등급제의 시행에 대해 많은 전문가는 호의적인 반응을 보이고 있다. 필 말론 하버드 법과대학 교수는 이 연령등급제의 도입에 대해 “새로이 등장한 등급제의 명시는 부모가 자신의 아이들이 사용할 수 있는 적절한 애플리케이션을 선택하도록 도울 수 있을 것이며, 더 나아가 이러한 시행은 애플사가 가지고 있는 친가족적 이미지를 강화할 것이다”라고 평가한다. 그리고 “기존의 비기준적 애플리케이션의 보급은 애플의 비이성적 상업적 행위로 간주될 수 있었으나, 이러한 등급제의 시행은 최소한의 장치로서 애플이 최근 대두되는 문제점들을 인식하고 해결을 위해 노력하고 있음을 보여주는 좋은 행위들이다”라고 그는 마지막으로 논평하고 있다.

하지만 애플사의 앱스토어를 제외한 다른 앱스토어의 기준 또한 존재하고 있다. 예를 들어, 애플의 게이트키퍼(gatekeeper)적인 역할과는 달리 구글(Google)은 사전 인증 과정 없이 개발자들에게 게임과 다른 애플리케이션들을 등록하게 하고 있다. 많은 애플리케이션 개발자는 모든 권한과 윤리적 책임을 개발자에게 두는 구글의 정책이 더 선호된다고 이야기하기도 한다.

### 나오며

다양한 시각과 분석들이 애플사의 앱스토어에 대한 전망과 성공에 초점을 맞추어 논의되고 있다. 하지만 앱스토어의 등장과 함께 대두되는 예상치 못한 문제점들에 대한 관심은 상대적으로 소홀하다고 할 수 있다. 분명한 것은, 지금의 시점이 앱스토어를 통한 애플리케이션의 보급이 포화상태가 아닌 이제 막 걸음을 떼기 시작한 초기 단계라는 점이다. 미국을 제외한 많은 국가가 새로운 사업모델로 앱스토어를 통한 애플리케이션 산업에 많은 관심을 보이고 있으며, 전 세계의 많은 개발자는 더욱 창의적이며 편의성을 제공하는 애플리케이션을 제작하기 위해 많은 시간과 노력을 투자하고 있다. 이러한 시점에서 본 저자는 더욱 수준 높은 웹 모바일 애플리케이션 문화를 창조하기 위해서는 통신사업체, 애플리케이션 개발자 그리고 일반 사용자 모두 이번 호에서 논의한 문제점들을 고려하여 장기적이며 근본적인 원칙과

사용 문화를 만들어갈 수 있기를 기원해 본다.

● 참조 :

– Jeremy Sikora, May 3, 2009.

Updated: Nine Inch Nails App Update: REJECTED!

<http://www.theiphoneblog.com/2009/05/03/inch-nails-update-app-rejected/>

– John D. Sutter, July 7, 2009.

Can Apple keep the iPhone app store clean?

<http://www.cnn.com/2009/TECH/07/06/explicit.iphone.apps/index.html>

– Wikipedia ‘App Store’

[http://en.wikipedia.org/wiki/App\\_store](http://en.wikipedia.org/wiki/App_store)

● 작성 : 김정규(앨라배마 대학 매스커뮤니케이션 학과 박사과정,  
ozzy104@gmail.com)