2025학년도 1학기 문헌연구보고서

전자책 '소장권'의 딜레마와 소비자 보호 방안에 관한 고찰

이름	이*인
전공	영어영문학부
학번	2025****

<목차>

1. 서론

2. 단행본과 전자책의 비교
 2.1. 유통 방식의 차이
 2.2. 결제 방식의 차이

3. ‘소장권’이 보장하는 권리

4. 전자책 시장의 소비자 보호 과제
 4.1. 전자책 구매자의 피해 사례
 4.2. ‘소장권’ 보장 정책 마련의 필요성

5. 결론

6. 참고문헌

1. 서론

코로나 팬데믹 이후 전자책 시장이 성장하면서 일상생활에 많은 변화가 일어났다. 중요한 변화 중의 하나는 단행본 대신 전자책(e-book)을 이용하는 사람들이 늘어났다는 것이다. 이에 따라 전자책을 유통하는 많은 플랫폼이 나타났고, ‘소장권’이라는 개념이 생겼다. 여기서 플랫폼이란, “온라인상에서 일정 재화와 서비스를 소비자에게 최적화된 상태로 제공하기 위해 구축된 기반의 환경을 말하는 것으로, 전자책 플랫폼이란 전자책의 생산, 소비, 유통을 둘러싼 상호작용이 이루어지는 장”을 말한다.[1] 하지만 우리는 ‘소장권’을 이용해 전자책을 구매하면서도 암묵적으로 이것이 단행본을 구매하는 것과 동등한 권리를 부여한다고 느끼지는 않는다.

본 연구에서는 플랫폼의 ‘소장권’이 정확히 어떤 권리를 소비자에게 보장하는 것인지 밝히고자 한다. 이러한 논의는 실제로 플랫폼이 폐쇄되었을 때 소비자들이 플랫폼 내 소유하고 있던 소장본에 대한 보상을 받지 못하는 사례가 발생하고 있다는 점에서 의미가 있으며, 이를 위해 본 글에서는 ‘소장권’ 개념을 중심으로 분석하고자 한다. 플랫폼이 소비자에게 부여하는 권리가 어떤 사회적 문제를 일으켰는지 파악하는 데에 효과적이기 때문이다. 또한 이 글의 분석 대상은 관련 논문, 언론 기사 등이며 이 자료들은 이러한 문제가 발생하게 된 원인과 사회적 반응을 탐구하는 데에 적합하다.

이에 본 글에서는 다음과 같은 순서로 논의를 전개하고자 한다. 먼저 2장에서는 단행본과 전자책을 비교 분석하고, 3장에서는 ‘소장권’이 소비자들에게 보장하는 권한에 대해 알아볼 것이다. 그 뒤 4장에서는 전자책 구매자들이 겪은 실제 피해 사례를 제시하고, 그에 따른 보장 정책 마련의 필요성을 고안함으로써 앞으로의 전자책 시장의 소비자 보호 정책에 대해 고찰하고자 한다.

2. 단행본과 전자책의 비교

2.1. 유통 방식의 차이

1) 구모니카(2013),「전자책 플랫폼 현황과 쟁점에 대한 연구」,『전자출판연구』제2호, 한국전자출판학회, 31쪽.

단행본과 전자책은 매체와 형태, 기능 등에서 여러 차이점이 있지만 그중에서도 특히 출판과 유통 구조에서 가장 근본적인 차이를 보인다. 단행본은 물리적 제품의 특성상 복합적인 유통 경로를 거쳐야 한다. 대부분 출판사에서 인쇄된 도서는 총도매기능서점을 통해 1차 분배가 이루어진다. 이후 대형 서점이나 온라인 서점 같은 소매서점을 거쳐 소비자로 전달된다.[2] 이러한 전통적인 단행본의 출판 구조는 과정이 매우 길고 비용이 많이 든다.[3] 또한 이러한 과정에는 재고 관리 같은 인력이 필요한 일들도 수반된다. 하지만 전자책의 경우 플랫폼의 등장으로 유통 과정이 매우 간략화되었다. 출판사가 전자메일을 통해 디지털 원고를 전달하기만 하면 플랫폼이 콘텐츠 제공과 결제, 고객 서비스 등을 모두 수행할 수 있기 때문이다. 이로써 전자출판은 콘텐츠를 제작하는데 들던 막대한 물류비용과 시간비용 절감을 가능하게 했고, 단순히 구매, 다운로드, 열람의 과정만 거치면 소비자가 바로 콘텐츠를 이용 및 관리할 수 있도록 만들었다.[4]

2.2. 결제 방식의 차이

단행본과 전자책은 결제 방식에서도 명확한 차이를 보인다. 일반적으로 단행본을 구매할 때는 서점이나 온라인 쇼핑몰을 통해 현금이나 카드로 결제하는 방식을 사용한다. 반면에 전자책 플랫폼은 다양하고 편리한 결제 방식들을 제공한다. 예를 들어, 네이버 시리즈나 카카오페이지는 '쿠키'나 '캐시' 같은 플랫폼 고유의 가상 화폐를 이용해 전자책을 구매하는 방식을 이용한다. 일단 다량의 가상 화폐를 구매하게 되면 카드로 결제하는 것보다 전자책을 구매하는 과정이 더욱 단순화되며, 소비자들이 계좌 비밀번호나 패스키를 입력할 필요 없이 클릭 한 번으로 작품을 열람할 수 있게 된다. 이러한 결제 시스템은 복잡한 결제 과정을 거치지 않고도 빠르게 다음 화를 볼 수 있어 독서 몰입도를 유지할 수 있다는 장점이 있다. 다른 예시로는 구독 서비스를 이용한 결제 방식이 있다. 밀리의 서재나 교보문고 sam은 월정액을 내고 무제한으로 도서를 이용할 수 있도록 하는 구독형 모델을 제공하는데, 이는 소비자에게 저렴한 가격으로 다양한 도서를 읽을 수 있는 기회를 보장한다. 이처럼 전자책 플랫폼들은 기존의 전통적인 구매 방식과 달리 소비자에게 편리한 결제 서비스를 제공함으로써 구매 접근성을 높이고 있다. 이는 궁극적으로 소비자들의 플랫폼 이용률을 증가시키는 핵심 요소로 작용한다.

3. '소장권'이 보장하는 권리

소비자들은 소장이라는 용어가 주는 영구적 소유의 인상 때문에 '소장권'이 작품을 열람할 수 있는 영구적인 권리를 부여한다고 생각하는 경향이 있다. 실제로 많은 이용자들이 '소장권'을 구매할 때는 마치 실물 도서를 사는 것처럼 언제든지 자유롭게 접근할 수 있을 것이라고 기대한다. 하지만 김다솜에 따르면, 사실 '소장권'은 디지털 콘텐츠를 매매하는 것이 아니라 이용계약을 하는 형태로 소비자에게 권한을 제공하는 것이라고 한다.[5] 이는 물리적 도서와 전자책의 근본적인 차이에서 비롯된다. 단행본은 한 번 구매하면 소비자가 완전히 소유하게 되어 언제든지 읽을 수 있고, 다른 사람에게 빌려주거나 중고로 판매할 수도 있다. 반면 디지털 콘텐츠의 '소장권'은 해당 플랫폼이 제공하는 서버와 시스템을 통해서만 접근할 수 있는 권한에 불과하다.

그러나 이러한 중요한 차이점이 소비자들에게 충분히 설명되지 않는 경우가 많다. 대부분의 플랫폼에서는 '소장하기', '내 서재에 추가' 등의 표현을 사용하여 마치 영구적인 소유권을 얻는 것처럼 홍보하고 있기 때문이다. 강은경은 소비자들이 많이 이용하는 주요 플랫폼 중에서도 여전히 이용약관에 이용자의 권한

---

2) 민병덕(1995), 「한국의 출판현황과 출판유통구조 연구[제7회 국제출판학술회의 발표논문]」, 『출판학연구』 제37호, 한국출판학회, 242쪽.
3) 구모니카·유제상(2010), 「한국 전자출판 플랫폼 정립에 관한 연구」, 『한국출판학연구』 제59호, 한국출판학회, 7쪽.
4) 위의 논문, 8쪽.
5) 김다솜(2025.3.27.), 「영구결제했는데 사업 종료? '먹튀' 콘텐츠 플랫폼 해결책은」, 데일리팝, https://www.dailypop.kr/news/articleView.html?idxno=85955(2025.6.15.).

을 제대로 공시하지 않은 경우가 많았으며, 서비스 종료 시 '소장권'을 보상해 주는 기준이 플랫폼마다 다르다고 전했다.[6] 주요 플랫폼들조차도 '소장권'에 대한 명확한 보상 정책을 제시하지 않는 상황에서 소비자들은 자신이 구매한 디지털 콘텐츠가 과연 어떤 권리를 보장받을 수 있는지 혼란스러울 수밖에 없다.

4. 전자책 시장의 소비자 보호 과제

4.1. 전자책 구매자의 피해 사례

물리적 도서는 서점이 문을 닫아도 책장에 그대로 남아있지만, 디지털 콘텐츠는 플랫폼과 함께 사라진다. 이러한 디지털 콘텐츠의 특성으로 인해 '소장권'을 구매한 소비자들이 실제로 피해를 겪는 사례도 잇따르고 있다. 예시로 2025년 2월 갑작스럽게 서비스를 종료한 중소 웹툰 플랫폼인 '피너툰'을 들 수 있다.

> 웹툰 플랫폼 '피너툰'의 서비스 종료 사태로 디지털 콘텐츠 소장 및 창작자들의 권리 보호가 미흡하다는 지적이 나오고 있다. 해당 플랫폼 업체가 구매한 콘텐츠 상품을 환불하지 않겠다고 밝히면서 관련 업계 전반의 소비자 권리 보호가 제대로 이뤄지지 않고 있다는 점이 도마 위에 올랐다. 실제로 피너툰 이용자들은 자신이 구매한 작품을 플랫폼 종료 이후에는 다시 볼 수 없다. 플랫폼에 자기 작품을 등록한 작가들의 입장도 억울한 처지다. '피너툰'이 일방적으로 문을 닫으면서 연재했던 작가들은 생계 유지 등 경제적 피해를 입게 됐다. 타 플랫폼으로 작품 이관이라도 되면 다행이지만 이를 중재할 수 있는 제도적 가이드라인이 없어 막막한 상황에 놓여있다.[7]

강은경은 이번 피너툰 사태로 얼마나 많은 작품들을 '소장'했는지와는 관계없이, 플랫폼이 서비스를 종료하면 소비자는 어떠한 권리도 인정받지 못한다고 말하며 소비자들이 디지털 콘텐츠의 '소장권'이라는 개념 자체에 의구심을 가지도록 했다.[8]

다른 업체로 이관해 재열람하는 것도 해결책이 될 수는 있으나, 현실적으로 불가능에 가깝다. 김정민은 업체마다 DRM(디지털 권리 관리시스템)이 달라 호환이 되지 않는다며 현실적인 한계를 제시했다.[9]

> KT의 자회사로 1997년 서비스를 시작한 국내 최초 전자책 업체 ㈜케이티미디어허브는 2014년 돌연 '올레e북' 서비스를 접으며 ㈜바로북으로 콘텐츠를 이관해주겠다고 공지했지만 결국 약속했던 이관이 제대로 이행되지 않으며 소비자들을 실망시켰다. 당시 올레e북 사업부에 있었다고 밝힌 KT의 한 관계자는 "저작권 협의가 까다로워 이관이 거의 무산됐던 걸로 안다"며 "소장인 줄 알고 전자책을 구매했던 고객들이 서비스 종료로 수백, 수천권의 책을 다 날려야 했다"고 말했다.[10]

또한 현재 플랫폼들은 이용자들을 늘리기 위해 '독점 연재'라는 마케팅 전략을 사용하고 있어서, 사실상 작품의 저자와 플랫폼 간의 계약 구조 자체가 소비자의 콘텐츠 이관 요구와 충돌한다. 결국 현재의 디지털 콘텐츠 유통 구조 속에서는 소비자가 진정한 의미의 소유권을 갖기보다 특정 플랫폼의 서비스 지속 여부에 종속될 수밖에 없다.

4.2. '소장권' 보장 정책 마련의 필요성

---

6) 강은경(2025.3.18.), 「플랫폼 문닫으면 사라지는 '소장권'이라니...」, 비즈한국, http://www.bizhankook.com/bk/article/29257(2025.6.15.).
7) 박성환(2025.2.24.),「웹툰 플랫폼 '피너툰' 서비스 종료 '후폭풍' … 디지털 콘텐츠 관리 '구멍'」, 경향게임스, https://www.khgames.co.kr/news/articleView.html?idxno=237254(2025.6.15.).
8) 강은경(2025.3.18.), 앞의 기사.
9) 김정민(2022.6.29.), 「'영구소장권'의 허구…전자책 플랫폼 도산하면 콘텐츠 열람 불가?」, 일요신문, https://www.ilyo.co.kr/?ac=article_view&entry_id=431520(2025.6.15.).
10) 위의 기사.

디지털 콘텐츠 시장에서 소비자의 '소장권' 보장 정책을 확립하는 것은 더 이상 미룰 수 없는 과제가 되었다. 현재 대부분의 디지털 플랫폼에서는 소비자가 콘텐츠를 '소장'한다고 하지만 실제로는 플랫폼의 이용 서비스만을 획득하는 구조로 되어있다. 이러한 불안정성은 소비자들이 디지털 구매에 대한 불신을 갖게 하며, 결과적으로 손실을 입지 않는 무료 불법 사이트로의 이탈을 부추기는 요인이 된다. 김다솜은 "플랫폼이 갑작스럽게 서비스를 종료하며 플랫폼 내에서 소장하던 콘텐츠를 잃어본 경험이 있는 소비자는 향후 콘텐츠 구매에 소극적으로 변하거나 불법유통사이트에 유입될 가능성이 높다고 지적한다."라고 언급한다.[11] 실제로 2021년 불법 사이트로 인한 피해 규모는 8천 427억원에 육박했고, 이는 전체 웹툰 산업의 53.8%에 해당하는 규모라고 한다.[12] 따라서 전자책 플랫폼 산업의 침체를 막기 위해서라도 플랫폼들은 소비자들의 소장본에 대한 보상 정책을 미리 고안하고, 명확하게 제시해야 한다. 소비자가 구매한 디지털 콘텐츠에 영구적 접근권을 보장할 수 없더라도 플랫폼 간의 이동성을 확보하거나 소비자가 손해를 입었다고 생각하지 않을 타당한 환급 정책을 수립해야 한다. 이러한 소장권 보장 정책이 법적 구속력을 가진다면 소비자들은 불법 사이트보다 합법적 플랫폼을 더욱 신뢰하고 이용하게 될 뿐만 아니라, 건전한 디지털 콘텐츠 산업의 성장에 크게 기여할 수 있게 될 것이다.

해외 주요국들 역시 이미 디지털 소장권 보장을 위한 법적 기반 마련에 나서고 있다. 미국 캘리포니아주는 2024년 9월 개빈 뉴섬 주지사가 AB 2426 법안에 서명하여 2025년 1월부터 디지털 상품 판매업체들이 소비자에게 무제한 소유권이 아닌 이용 라이선스를 제공하는 경우 이를 명확히 공개하도록 의무화했다고 한다. 이 법은 전자책 이외에도 온라인 디지털 영화, 음악, 게임 등에도 적용되어 포괄적인 디지털 소비자 권익 보호를 실현하고 있다.[13] 이러한 해외 사례를 볼 때, 디지털 콘텐츠의 '소장권' 보장은 디지털 경제 시대의 필수적인 소비자 보호 정책으로 자리 잡고 있다는 것을 알 수 있다. 따라서 우리나라도 이러한 글로벌 흐름에 따라 관련 법제화를 서둘러야 할 필요가 있다.

5. 결론

전자책 플랫폼 시장에서 소비자 보호 정책의 중요성이 대두되며 '소장권' 개념을 둘러싼 논란은 전자책 산업의 지속 가능한 발전을 위해 해결해야 할 핵심 과제가 되었다. 현재 전자책 플랫폼들의 '소장권'은 디지털 콘텐츠에 대한 소장 권리보다는 플랫폼 서비스 이용권에 가깝다는 점에서 소비자들에게 혼란을 초래했다. 이러한 문제를 해결하기 위해서는 다음과 같은 개선이 필요하다. 첫째, 플랫폼들은 '소장권'이라는 용어의 사용을 신중히 검토하고, 소비자에게 '소장권'이 보장하는 정확한 권리 범위를 명확하게 제시해야 한다. 둘째, 디지털 콘텐츠의 특성을 고려한 새로운 소비자 보호 정책이 마련되어야 하며, 특히 플랫폼이 서비스 제공을 중단할 경우 소비자의 권익을 보장할 수 있는 제도적 장치가 필요하다. 또한 해외 주요국들의 디지털 소장권 보장 정책 사례를 참고하여, 우리나라도 전자책 산업의 건전한 발전과 소비자 권익 보호를 동시에 달성할 수 있는 균형 잡힌 정책 방안을 모색해야 한다.

본 연구의 의의는 다음과 같다. 우선 전자책의 기술적 측면이나 이용 행태에 집중했던 기존 연구와 달리 소비자 권리 보장이라는 새로운 관점을 제시했다는 점에서 의의가 있다. 또한 사회적 측면에서 '소장권'이라는 용어 사용으로 인한 소비자 혼란 문제를 규명함으로써 소비자 보호 정책 개선의 근거를 제공했다는 점에서 의의가 있다. 마지막으로 정책적 측면에서 현행법 제도의 한계를 고찰하고 해외 사례 분석을 통해 디지털 시대에 맞는 새로운 소비자 보호 정책의 필요성을 제기했다는 점에서 의의가 있다. 최종적으로 본 연구는 급속히 발전하는 디지털 콘텐츠 시장에서 발생하는 실질적 문제를 해결하고 미래 정책 방향을 제

11) 김다솜(2025.3.27.), 앞의 기사.
12) 오혜연(2024.3.4.), 「웹툰 도둑에 눈 뜨고 코 베이는 작가들」, 연세춘추, http://chunchu.yonsei.ac.kr/news/articleView.html?idxno=30841(2025.6.15.).
13) 박종민(2024.9.27.), 「"디지털 콘텐츠에 '구매' 및 '매수' 표현 사용하지 말라" 캘리포니아 주, 소비자 보호 법안 'AB 2426' 제정」, 게임포커스, https://gamefocus.co.kr/detail.php?number=159624(2025.6.15.).

시한다는 점에서 의의가 있다. 그러나 본 연구에서는 주로 소비자 보호 관점에서 접근했기 때문에 플랫폼 사업자나 출판사, 저작권자 등 다양한 이해관계자들의 입장을 균형 있게 고려하지 못했다. 이를 보완하기 위해서 후속 연구에서 모범적인 해외 사례를 수집하여 이론적 근거를 보강하고 연구의 신뢰성을 높일 것이다.

[참고문헌]

강은경(2025.3.18.), 「플랫폼 문닫으면 사라지는 '소장권'이라니…」, 비즈한국, http://www.bizhankook.com/bk/article/29257(2025.6.15.).

구모니카·유제상(2010), 「한국 전자출판 플랫폼 정립에 관한 연구」, 『한국출판학연구』 제59호, 한국출판학회, 5~31쪽.

구모니카(2013), 「전자책 플랫폼 현황과 쟁점에 대한 연구」, 『전자출판연구』 제2호, 한국전자출판학회, 29~37쪽.

김다솜(2025.3.27.), 「영구결제했는데 사업 종료? '먹튀' 콘텐츠 플랫폼 해결책은」, 데일리팝, https://www.dailypop.kr/news/articleView.html?idxno=85955(2025.6.15.).

김정민(2022.6.29.), 「'영구소장권'의 허구…전자책 플랫폼 도산하면 콘텐츠 열람 불가?」, 일요신문, https://www.ilyo.co.kr/?ac=article_view&entry_id=431520.(2025.6.15.).

민병덕(1995), 「한국의 출판현황과 출판유통구조 연구[제7회 국제출판학술회의 발표논문]」, 『출판학연구』 제37호, 한국출판학회, 229~244쪽.

박성환(2025.2.24.), 「웹툰 플랫폼 '피너툰' 서비스 종료 '후폭풍' … 디지털 콘텐츠 관리 '구멍'」, 경향게임스, https://www.khgames.co.kr/news/articleView.html?idxno=237254(2025.6.15.).

박종민(2024.9.27.), 「"디지털 콘텐츠에 '구매' 및 '매수' 표현 사용하지 말라" 캘리포니아 주, 소비자 보호 법안 'AB 2426' 제정」, 게임포커스, https://gamefocus.co.kr/detail.php?number=159624(2025.6.15.).

오혜연(2024.3.4.), 「웹툰 도둑에 눈 뜨고 코 베이는 작가들」, 연세춘추, http://chunchu.yonsei.ac.kr/news/articleView.html?idxno=30841(2025.6.15.).