

요금 아끼려 만든 ‘최적요금제’ 고지… 알뜰폰은 빠졌다

통신사 최적요금제 고지 제도 시행
알뜰폰 가입자 1050만명 사각지대
업계, 비용 부담에 주기 완화 요구

이동통신가입자들의 이용 패턴을 분석
해 더 적합한 요금제를 알려주는 ‘최적
요금제 고지 제도’가 이달 1일 시행됐다.

정부가 소비자 선택권 확대와 가계 통신비 절감을 취지로 내걸었지만, 알뜰폰 가입자는 대상에서 제외되고 유럽연합(EU)은 오히려 정기 고지 의무를 줄이고 있어 제도의 실효성에 물음표가 붙는다.

5일 통신업계에 따르면, SK텔레콤·KT·LG유플러스는 최적요금제 고지 제도에 따라 앞으로 6개월마다 한번씩 고객들의 실제 이용량에 적합한 요금제를 문자나 이메일을 통해 알려야 한다. 요금제 분석 결과를 주기적으로 고지해 상품 변경 여부를 결정하도록 하는 것이다.



서울 시내의 통신사 대리점 모습.

다만 알뜰폰 고객은 고지 대상에서 제외된 점이 논란이다. 과학기술정보통신부가 최적요금제 시행 대상을 이동통신 서비스 매출액이 1조원을 넘는 사업자로 제

한하면서다.

민간 시민단체 소비자주권시민회의는 최근 최적요금제 시행 기준을 전면 재검토하라는 입장문을 냈다. 이들은 “다양한

요금제가 경쟁하는 알뜰폰 시장이야말로 최적요금제를 안내할 필요성이 크다”고 주장했다.

실제로 국내 알뜰폰 시장은 가입자 1000만 시대를 맞으면서 요금제 구성도 수천 개로 알려졌다. 올해 7월 기준 사물인터넷(IoT)을 제외한 알뜰폰 가입자는 약 1050만 명으로, 이는 통신 3사 중 가입자가 가장 적은 LG유플러스(1110만)와 맞먹는 규모다.

유럽은 국내와 달리 최적요금 고지 의무를 줄이는 방향으로 가고 있다. 유럽연합(EU)은 올해 초 디지털네트워크법(DNA)을 신설하면서 최적요금의 정기 고지 의무를 없앴다. 2018년 전자통신규제지침(EECC)에 따라 최소 연 1회 안내하던 것을 재계약이나 약정 만료 시점에만 안내하도록 바꿨다. 정기 고지의 실효성이 크지 않다는 판단에서다.

통신 3사는 최적요금제 고지 주기를 현

행 6개월에서 12개월로 늘려야 한다는 입장이다. 수천만 명에 달하는 가입자에게 이용량을 분석해 요금제를 안내하려면 별도의 전산 시스템 구축과 운영에 상당한 비용이 들기 때문이다. 정부가 제도 시행 전 규제영향분석서를 통해 추산한 통신 3사의 비용 부담은 3년간 약 437억원이다. 여기에 한국통신사업자연합회(KTOA)가 운영하는 스마트초이스 홈페이지의 요금제 비교·추천 서비스와 기능이 중복되는 점도 한계로 지적된다.

이같은 논란에도 통신 3사는 이르면 이달 말부터 최적요금제 고지를 시작할 전망이다. 최근 최적요금제와 관련한 전기통신사업법 하위법령이 정부의 규제 심사에서 ‘중요규제’로 분류되면서 통신업계가 요구한 ‘12개월 주기’가 받아들여질지도 관심사다.

/조민선 기자

msjo@metroseoul.co.kr



metro

아이온2, 글로벌 출시 전 스팀 17만명 기록

엔씨, 스팀 매출 기준 ‘톱 셀러’ 1위
‘쓰론 앤 리버티’ 이용자 약 3배 달해

엔씨의다중접속역할수행게임(MMORPG) ‘아이온2’가 글로벌 정식 출시 전부터 스팀 최고 동시접속자 17만명을 넘기며 흥행 기대감을 키우고 있다.

특히 유료 이용자만 참여할 수 있는 얼리 액세스 단계에서 엔씨의 앞선 글로벌 MMORPG ‘쓰론 앤 리버티(TL)’의 약 3배에 달하는 이용자를 확보했다. 아이온2가 5일 글로벌 정식 출시에 나서면서 국내 MMORPG 중심이라는 엔씨의 한계를 넘어 해외 시장에 안착할 수 있을지 주목된다.

5일 게임업계에 따르면 엔씨는 이날 북미·남미·유럽·일본 등 글로벌 시장에 아이온2를 정식 출시한다. 글로벌 서비스는 PC 게임 플랫폼 ‘스팀’과 엔씨의 자체 플랫폼 ‘퍼플’을 통해 제공한다.

아이온2는 정식 출시에 앞서 지난달 30일 파운더스 팩 구매자를 대상으로 얼리 액세스를 시작했다.

출발은 순조롭다. 아이온2는 얼리 액세스 시작 당일 스팀 매출 기준 ‘톱 셀러’ 글로벌 차트 1위에 올랐다. 미국과 프랑스, 독일, 스페인, 브라질 등 12개국에서도 매출 1위를 기록했다. 정식 출시 전 스팀 위시리스트 등록 수도 130만건을 넘어섰다.

이용자 지표에서도 기존 엔씨의 글로벌 MMORPG를 뛰어넘었다. 스팀 통계 사



아이온2 대표 이미지

/엔씨

이트 스팀DB에 따르면 아이온2는 얼리 액세스 시작 약 3시간 만에 최고 동시접속자 17만1530명을 기록했다. TL이 2024년 글로벌 얼리 액세스 당시 기록한 최고 동시접속자 5만6910명과 비교하면 약 3배 규모다.

특히 아이온2의 기록은 정식 출시 전 유료 상품인 파운더스 팩을 구매한 이용자만 접속할 수 있는 상황에서 나왔다는 점에서 의미가 있다. 정식 출시 이후에는 무료 플레이 방식으로 전환되는 만큼 이용자 규모가 추가로 확대될 가능성도 있다.

다만 초기 이용자 유입이 장기 흥행으로 이어질지는 지켜봐야 한다. 얼리 액세스 이후 일부 이용자 사이에서는 서버 대기열과 과금 구조 등에 대한 지적도 나오고 있다. 정식 출시 이후 이용자가 대폭 늘어날 경우 서버 안정성과 이용자 유지율 등이 향후 흥행을 좌우할 것으로 보인다.

아이온2의 글로벌 성과가 주목받는 것은 엔씨가 최근 추진해 온 사업 체질 변화

와 맞닿아 있기 때문이다.

엔씨는 기존 리니지 지식재산권(IP)과 국내 MMORPG 시장에 대한 높은 의존도를 낮추고 해외 시장과 신규 장르를 확대하는 데 힘을 쏟고 있다.

실제 엔씨의 올해 2분기 매출 7705억원 가운데 해외 매출 비중은 52%로 국내 매출 비중 48%를 넘어섰다. 아시아 지역이 전체 매출의 25%, 북미·유럽 등이 27%를 차지했다. 해외 매출 비중은 4개 분기 연속 증가했다.

글로벌 사업 확대 전략도 MMORPG에만 머물지 않는다. 엔씨가 인수한 글로벌 모바일 게임 플랫폼 저스트플레이가 연결 실적에 반영되면서 모바일 캐주얼 사업은 2분기 1697억원의 매출을 기록했다. 전체 매출의 22% 수준이다.

신작 포트폴리오도 해외 시장을 겨냥해 넓히고 있다. 아이온2가 북미·유럽 등 서구권에서 엔씨의 MMORPG 경쟁력을 시험한다면 서브컬처 역할수행게임(RPG) ‘아스트라에 오라티오’는 일본을 비롯한 글로벌 시장을 겨냥한다.

엔씨가 퍼블리싱하고 디나미스윈이 개발하는 아스트라에 오라티오는 지난달 도쿄게임쇼 2026에서 처음으로 시연 버전을 공개했다. 이달 2일부터 6일까지 글로벌 비공개 베타테스트도 진행하고 있으며 2027년 글로벌 출시를 목표로 하고 있다.

/최빛나 기자 vitna@

네이버 ‘통합교섭’, 노동위 판단 받는다

15개 계열사 사용자성 쟁점

네이버와 15개 계열사를 하나의 교섭 테이블에 앉히려는 노동조합의 통합교섭 요구가 노동위원회의 판단을 받게 됐다. 네이버가 계열사 노동자들의 근로조건까지 실질적으로 결정하는 ‘사용자’에 해당하는지가 핵심 쟁점이다.

5일 IT업계에 따르면 민주노총 화섬식품노조 네이버지회는 지난 2일 경기지방노동위원회에 ‘통합교섭 요구 사실 공고 시정신청’을 제기했다. IT업계에서 통합교섭 요구를 두고 노동위원회에 교섭 요구 사실 공고 시정을 신청한 것은 이번이 처음이다.

네이버지회는 지난 8월 20일 통합교섭 요구 선포식을 열고 네이버와 15개 계열법인을 대상으로 통합교섭을 요구해왔다. 이후 세 차례 공식적으로 교섭을 요구했지만 네이버는 교섭 요구 사실을 공고하지 않았다.

현행 노동조합 및 노동관계조정법 시행령에 따르면 사용자는 노조로부터 교섭 요구를 받은 경우 7일 동안 해당 사실을 공고해야 한다. 이를 이행하지 않으면 노조는 노동위원회에 시정을 신청할 수 있다.

이번 판단의 핵심은 네이버가 계열사 노동자들의 근로조건에 영향력을 행사하는 실질적인 사용자로 볼 수 있는지의 여부다.

노조는 계열사 지분 구조와 매출·사업

의 종속성, 인사 이동과 근로조건 결정 과정 등을 근거로 네이버가 실질적인 사용자라고 주장한다. 반면 네이버는 계열사 소속 조합원의 근로조건을 실질적이고 구체적으로 지배·결정하는 위치에 있지 않다는 입장이다.

노조는 과거 노동위원회가 네이버와 계열사의 노동쟁의 조정 절차를 함께 진행한 사례도 근거로 들고 있다. 2022년 경기·서울·강원 지방노동위원회가 계열사 조정을 함께 진행했고, 2024년에는 경기 지방노동위원회가 모회사와 자회사의 조정을 병행했다는 설명이다.

노동위원회의 판단은 향후 네이버 통합교섭의 향방을 가를 첫 시험대가 될 전망이다. 노동위원회는 시정 요청을 받은 날부터 10일 이내 결정하는 것이 원칙이며 한 차례 기간을 연장할 수 있다. 네이버의 사용자성이 인정될 경우 다수 계열사를 둔 다른 IT 기업의 노사관계에도 영향을 미칠 가능성이 있다.

노동계 관계자는 “IT·플랫폼 기업은 법인이 나뉘어 있더라도 인사나 보상, 사업 운영 과정에서 모회사의 영향력이 큰 경우가 적지 않다”며 “이번 판단은 법인상 고용주가 누구인지보다 실제 근로조건에 누가 영향력을 행사하는지를 어디까지 사용자성의 기준으로 볼 것인가가 핵심이 될 것”이라고 말했다.

/최빛나 기자

LG유플러스, ‘유독’ 해외 AI 구독 확대

‘뱅크’와 협력… 내달 영상편집 AI 첫선

LG유플러스가 해외 인공지능(AI) 서비스를 앞세워 구독 경쟁력 강화에 나선다.

LG유플러스는 자사 구독 플랫폼 ‘유독’이 해외 AI 서비스 도입을 확대한다고 5일 밝혔다. 이를 위해 글로벌 구독 플랫폼 기업 ‘뱅크’와 협력한다. 오는 11월 영상편집 AI 서비스를 처음 선보이고, 이후 생성형 AI를 비롯한 다양한 해외 AI 신규

상품을 순차적으로 선보일 예정이다.

최근 고객들의 구독 수요가 콘텐츠 중심에서 업무 생산성, 창작 활동 지원 서비스로 확대됨에 따라 AI 서비스 포트폴리오를 강화하고 있다는 게 회사 측의 설명이다. 고객들은 이를 통해 국내 시장에 소개되지 않았거나 개별적으로 가입이 어려웠던 해외 AI 서비스를 편리하게 즐길 수 있다.

양사는 이번 협력을 계기로 ▲국내외 AI 콘텐츠 서비스 발굴 ▲신규 구독 서비스

연동 ▲고객 수요에 맞춘 결합상품 기획 ▲디지털 구독 생태계 확대 등에 나선다.

이를 위해 뱅크의 구독 연동 플랫폼인 디지털 벤딩 머신(DVM)을 활용한다. 뱅크는 전 세계 디지털 서비스 사업자와 통신사, 플랫폼 기업을 연결해, 다양한 구독 서비스를 하나의 플랫폼에서 연동하고 유통할 수 있도록 지원한다. LG유플러스는 DVM을 활용해 유독 내 신규 서비스의 계약과 시스템 연동, 상품 출시 절차를 효율화할 계획이다. 이를 통해 국내외 AI 및 콘텐츠 서비스를 보다 신속하게 선보이고 고객 선택권도 확대할 방침이다.

/조민선 기자

KT, 일본 장기체류 통신 가입 간소화

‘티티 모바일’ 출시

KT가 일본 장기 체류를 앞둔 국내 고객을 대상으로 현지 통신서비스 가입 절차를 간소화한다. KT 재팬은 출국 전 일본 이동통신 서비스에 가입할 수 있는 알뜰폰 ‘티티 모바일’을 선보인다고 5일 밝혔다.

티티 모바일은 일본 입국 전 현지에서 사용할 전화번호를 한국에서 미리 발급받을 수 있는 것이 특징이다. 기존에는 일본 현지에 도착하기 전까지 전화번호를

확인하기 어려웠고, 입국 후 일본어로 된 가입 서류를 작성해야 하는 불편도 있었다. 대상은 유학·워킹홀리데이·주재원·파견·출장 등으로 일본에 장기 체류하는 한국 고객들이다.

앞으로 일본 장기 체류가 예정된 고객들은 여권이나 패스(PASS) 앱 간편 인증으로 현지 통신 서비스에 가입하면 된다. 입국 후 한국에서 받은 유심을 개통 신청하면 NTT 도코모 망을 통해 일본 전화를 사용할 수 있다. 요금은 한국에서 발행한 가입자 명의 카드로 결제된다.

/조민선 기자