

# 빌링 결제의 모든 것

---

정기결제부터 웹상점까지 — 게임사 유관부서를 위한 기초 결제 가이드

IP사업팀 | 2026

# 목차

---

## 01. 결제 생태계 이해

PG사·VAN사·카드사·간편결제 구조

## 02. 빌링결제 기초 개념

일반결제 vs. 빌링결제, 빌링키 작동 원리

## 03. 인앱결제 (IAP)

구글·애플·윈스토어 정책 및 수수료 구조

## 04. 취소·환불·정산

결제 사이클 전체 흐름과 정산 프로세스

## 05. 웹상점·외부결제 전략

탈앱스토어 전략과 게임사 시사점

# 01

## 결제 생태계 이해

---

Payment Ecosystem

# 결제 생태계의 주요 참여자

결제가 이루어지기까지 관여하는 핵심 플레이어와 역할을 이해합니다

## PG사 (결제대행사)

Payment Gateway  
카드사와 가맹점 사이  
결제 중개 역할  
예: KCP, 이니시스,  
토스페이먼츠

## 카드사

신용/체크카드 발급  
실제 결제 승인 및  
빌링키 발급 주체  
예: 신한, KB, 현대카드

## VAN사

Value Added Network  
카드 단말기~카드사 간  
통신 네트워크 제공  
예: KSNET, 나이스정보통신

## 게임사/서비스

최종 가맹점  
PG사와 계약하여  
결제 기능 탑재  
예: 컴투스, 게임빌

# 결제 처리 흐름 (Payment Flow)

소비자 결제 요청부터 게임사 수령까지의 전체 흐름을 이해합니다



🕒 전체 소요 시간: 약 1~3초 (온라인 결제 기준) / 빌링결제 자동 처리 시: 사용자 개입 없이 동일 프로세스 자동 수행

# 02

## 빌링결제 기초 개념

Billing / Recurring Payment Fundamentals

# 일반결제 vs 빌링결제 비교


두 결제 방식의 핵심 차이점을 파악하여 적합한 결제 수단을 선택합니다

구분	일반결제	빌링결제
결제 방식	매 거래마다 카드정보 입력	최초 1회 카드키 등록 후 자동 처리
사용자 경험	매번 인증 절차 필요	원클릭 / 자동 결제로 편의성 높음
적합한 서비스	단건 상품 구매	구독, 정기 결제, 게임 아이템
보안 처리	매 거래 시 카드사 인증	빌링키로 안전하게 토큰화 처리
취소/환불	즉시 취소 가능	구독 정책에 따라 처리 방식 상이
매출 안정성	구매 의도에 따라 변동	예측 가능한 반복 매출 확보

# 빌링키(BillingKey) 작동 원리

카드 정보를 직접 저장하지 않고 토큰(빌링키)으로 안전하게 반복 결제를 처리합니다



 보안 핵심: 빌링키는 실제 카드 정보를 포함하지 않는 토큰입니다. 게임사 DB에는 빌링키만 저장되며, 실제 카드 정보는 PG사·카드사만 보유하고 있습니다. PCI-DSS 규격 준수.

# 03

## 인앱결제 (IAP)

In-App Purchase · 앱마켓 수수료 구조와 규제 동향

# 국내외 앱마켓 인앱결제 수수료 비교

플랫폼별 수수료 정책 파악으로 최적의 결제 전략을 수립합니다

## Google Play

수수료: 15~30%

- 연 매출 \$100만 이하: 15%
- \$100만 초과: 30%
- 구독 상품 1년 후: 15%
- 제3자 결제 허용 (일부)

## Apple App Store

수수료: 15~30%

- 연 매출 \$100만 이하: 15%
- \$100만 초과: 30%
- 구독 1년 후: 15%
- 외부 결제 링크 허용 (미국 한정)

## 원스토어

수수료: 5~20%

- 기본 수수료: 20%
- 중소 개발사 특별 우대
- 일정 조건 충족 시 5%
- 국내 전용 앱마켓
- 통신사 제휴 혜택

## Galaxy Store

수수료: 30%

- 기본: 30%
- 중소 개발사: 20%
- 삼성전자 직접 운영
- 갤럭시 기기 전용
- 게임런처 연동 혜택

💡 Com2uS 전략 포인트: 원스토어 낮은 수수료(최저 5%) 활용 + 웹스토어 직접 결제 도입으로 플랫폼 수수료 부담을 최소화할 수 있습니다.

# 인앱결제(IAP) vs 직접결제(PG) 전략 비교

수익 극대화를 위한 결제 채널 전략을 검토합니다

## 인앱결제 (IAP) — 앱마켓 방식

### 장점

- ✓ 빠른 시장 접근 (앱스토어 기본 탑재)
- ✓ 결제 UX 친숙함 (기존 계정 활용)
- ✓ 앱 정책 준수로 리젝 리스크 없음

### 단점

- ✗ 수수료 15~30% 부담
- ✗ 정산 주기 길고 직접 통제 어려움
- ✗ 플랫폼 정책 변경 리스크 항시 존재

### 적합한 경우

→ 론칭 초기, 소규모 서비스, 규정 준수 우선

## 직접결제 (PG/웹스토어) — 자체 구축

### 장점

- ✓ 수수료 최소화 (PG사 2~3%만 부담)
- ✓ 고객 데이터 직접 확보 가능
- ✓ 프로모션·가격 자율 설정

### 단점

- ✗ 개발/운영 비용 초기 투자 필요
- ✗ 결제 인프라 직접 구축 및 유지
- ✗ 앱스토어 정책 위반 주의 필요

### 적합한 경우

→ 대형 IP 보유, 충성 유저층, 매출 규모 큰 경우

VS

## SECTION 04

# 취소·환불· 정산 관리

### 이번 섹션에서 다루는 내용

- 결제 취소 프로세스 및 기한
- 환불 정책 플랫폼별 비교
- 정산 주기 및 수수료 차감 방식
- 분쟁 처리 및 차지백 대응

# 취소·환불·정산 프로세스 핵심 정리

## × 결제 취소

- 구매 후 7일 이내 취소 가능 (플랫폼 기본 정책)
- 구글플레이: 48시간 이내 자동 취소 가능
- 애플: 구매 후 48시간~14일 케이스별 심사
- 원스토어: 7일 이내 고객센터 접수
- 콘텐츠 소비 시작 시 취소 불가 처리 가능

## ↔ 환불 정책

- 현금 결제: 원래 결제 수단 환불
- 게임 내 재화 사용 시 부분 환불 처리 복잡
- 플랫폼별 환불 정책 상이 → 약관 명시 필수
- 해외 결제: 환율 기준일 확인 후 처리
- 악성 환불 방지: IP차단, 계정 정지 정책 병행

## 💰 정산 주기

- 구글플레이: 월 1회 (익월 15일 전후)
- 애플 앱스토어: 월 1회 (익월 말일)
- 원스토어: 월 1회 (익월 20일)
- 수수료 차감 후 지급 → 세금계산서 발행
- 정산 보류: 환불/취소 건 해당 월 차감 처리

## SECTION 05

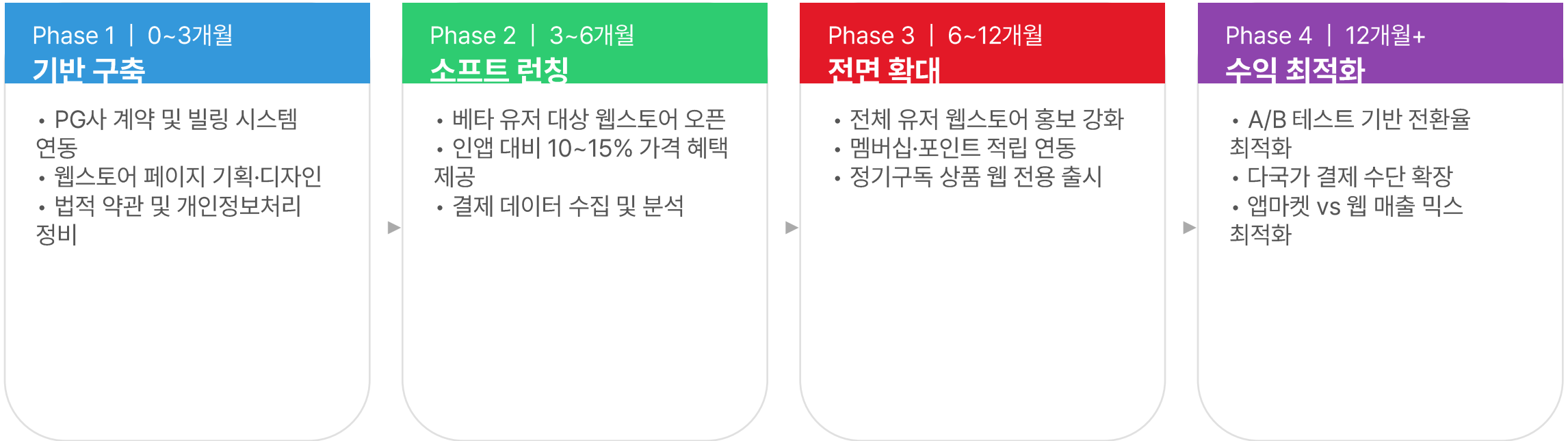
# 웹스토어 직접결제 전략


### 이번 섹션에서 다루는 내용

- 웹스토어 직접결제의 개념과 이점
- 플랫폼 정책 범위 내 웹스토어 구축법
- 국내외 성공 사례 분석 (에픽게임즈 등)
- Com2uS 웹스토어 도입 로드맵

# 웹스토어 직접결제 전략 및 도입 로드맵

앱마켓 수수료를 우회하여 수익성을 높이는 자체 결제 채널 구축 전략



 성공 사례: 에픽게임즈(포트나이트)는 앱스토어 30% 수수료 우회를 위해 직접결제를 도입하여 앱마켓 퇴출 후에도 자체 플랫폼으로 수익 유지. 국내 컴투스·게임빌 등 대형 IP 보유사는 웹스토어 + 빌링결제 조합으로 충성 유저 전환 가능.

# 컴투스 IP사업팀을 위한 빌링결제 핵심 인사이트

## 01 수수료 최적화 전략

- 구글·애플 30% → 원스토어 5~20% 채널 다변화
- 웹스토어 직접결제 도입 시 PG 수수료 2~3%만 부담
- 100억 매출 기준 약 27억 원 수수료 절감 가능

## 02 빌링결제 UX 개선

- 최초 1회 카드 등록 → 이후 원클릭 결제 구현
- 구독 상품 빌링 전환 시 이탈률 감소 기대
- 정기결제 자동화로 운영 비용 절감

## 03 리스크 관리 포인트

- 플랫폼 정책 변경 상시 모니터링 필수
- 빌링키 보안 관리 및 PCI-DSS 준수 체계 구축
- 환불·취소 정책 약관 명시 및 CS팀 교육 병행

Com2uS

# 감사합니다

본 자료는 컴투스 IP사업팀 내부 교육용 자료입니다

IP사업팀 | 2025