영남대학교 법학연구소
「영남법학」 제52호 (2021.6.) 51~79면.
Yeungnam Univ. Law Journal
Vol.52 (June. 2021) pp.51~79.

애플리케이션 계약의 법률관계와 법적 성질*
- 앱 이용자 측면에서의 검토를 중심으로 -

김 중 길**

< 목 차 >

Ⅰ. 들어가며
Ⅱ. 앱의 의의와 물건성에 관한 논의
Ⅲ. 앱 계약의 구조 및 앱 이용자의 법률관계
Ⅳ. 앱 계약의 법적 성질
Ⅴ. 나오며

Ⅰ. 들어가며

현대 디지털 사회에서 살고 있는 우리에게 스마트폰은 더 이상 없어서는 안 될 중요하고도 필수적인 도구가 되었다. 우리는 스마트폰을 단순히 이동통신단말장치로 사용하는 것을 넘어서 각종 물품 구매, 음식 주문, 은행 및 주식 거래, 게임 등 거의 모든 거래 생활영역에 걸쳐 관련된 애플리케이션(Application, 이하 약어인 '앱'(App)이라고 함)을 이용하고 있다. 이러한 앱을 이용자가 앱마켓(App Market)[1]에서 내려받아 이용하는 사실관계는 그것이 유상이든, 무상이

* 이 논문은 2020년 대한민국 교육부와 한국연구재단의 지원을 받아 수행된 연구임 (NRF-2020S1A5B5A16081965).

** 부산대학교 법학연구소 연구교수, 법학박사(Dr. jur.).

1) 방송통신위원회의 「앱마켓 모바일콘텐츠 결제 가이드라인」 제2조 제2호에 따르면 '앱마켓'은 "개발자가 모바일콘텐츠 등을 등록·판매하고, 이용자가 모바일콘텐츠 등을 구매할 수 있도록 거래를 중개하는 공간"을 말한다. 앱마켓의 대표적인 예로는 운영체제에 따라 안드로이드는 구글 플레이(Google Play), iOS는 애플 앱스토어(Apple App Store)가 있으며, 이 두 앱마켓이 시장에서 거의 독점적 지위를 누리고 있다. 이 외에도 이동통신 3사가 연합하여 만든 원스토어, 단말기 제조사가 운영하는 삼성전자 갤럭시스토어, 화웨이 앱갤러리 등

든 비교적 용이하게 이루어지고 있는 반면에, 그러한 사실관계에서 나타나는 앱 이용자와 다른 당사자 사이의 거래관계는 비교적 복잡하게 얽혀 있다.

즉 앱을 제공받아 이용하는 법률관계, 즉 앱 계약에서 앱 이용자의 계약상대방은 단순히 앱 개발자와의 관계만 상정할 수 있는 것이 아니라, 그들 사이에 앱마켓사업자가 참여하여 다수 당사자 사이의 거래로 이루어지는 특수성을 가지고 있는 것이다. 이용자는 앱마켓사업자 없이는 앱을 이용하지 못하는 결과에 이르게 된다.[2] 뿐만 아니라 유료 앱 및 앱 내 결제(In-App Purchases)[3]에서는 보통 제3자가 참여하여 앱을 제공하거나 결제를 요청하면 이용자는 그 제3자와 관계를 맺는 과정도 포함하고 있다.

또한 앱 계약은 정보통신 및 디지털 기술의 발달에 따라 등장한 새로운 형태의 계약으로서 종래의 계약법적 관점에서 살펴볼 때, 그 계약의 유형이 무엇인지도 분명하지 않다. 이에 우리 민법상 전형계약에 관한 규정이 적용될 수 있는지, 그것이 가능하다면 어떠한 전형계약 규정을 적용할 것인지와 같은 질문을 던지게 된다. 이에 대한 답을 찾는 데에는 앱 이용자의 계약관계를 고려할 필요가 있을 것이다. 그 이전에 앱 자체의 법적 성질이 무엇인지도 해결해야 할 문제인 바, 이는 우리 민법상 앱이 물건 개념에 해당하는지에 대한 검토가 요구된다. 그리고 현재 제공되고 있는 앱의 대부분은 대가 지급없이 이용할 수 있는데, 무료 앱 계약의 법적 성질을 유료 앱 및 앱 내 결제와 달리 파악해야 할 것인지도 문제된다.

아래에서는 앱 이용자, 앱 개발자, 앱마켓사업자, 제3자 등이 관여하여 다수 당사자의 법률관계로 볼 수 있는 앱 계약을 앱 이용자 측면에서의 관계를 중심으로 접근하면서 앱 계약의 법적 성질을 궁구하고자 한다(Ⅳ). 이를 위해 우선은 앱의 의의와 앱의 물건성에 관한 논의를 검토한 후(Ⅱ), 앱 계약의 체결과정을 간단히 살펴보면서 앱 이용과 앱 내 결제에 대한 계약법적 측면에서의 법률관계를 살펴보기로 한다.(Ⅲ)

이 있다.

2) 앱 개발자 역시 앱마켓사업자 없이는 앱을 공급하지 못한다. 다만 앱 이용자는 앱마켓을 통하지 않고서도 이용하고자 하는 앱의 해당 홈페이지에서 직접 앱 설치파일(apk)을 내려받아 이용할 수도 있으나, 접근성뿐만 아니라 보안성도 낮아 활용도가 매우 낮은 것이 현실이다.

3) '앱 내 결제'(In-App Purchases)는 앱 안에서 이루어지는 결제 내지 구매 행위를 말하며, 앱 내 구매, 인앱 결제, 인앱 구매 등으로 표현하기도 한다.

Ⅱ. 앱의 의의와 물건성에 관한 논의

1. 앱의 의의

1)「앱마켓 가이드라인」의 정의

현재까지 '애플리케이션' 내지 '앱'을 정의하고 있는 우리 법령은 없다. 다만 2019년 8월 23일부터 시행하고 있는 방송통신위원회의「앱마켓 모바일콘텐츠 결제 가이드라인」[4](이하 '앱마켓 가이드라인'이라고 함) 제2조 제1호에서 애플리케이션의 개념을 정의하고 있다. 이에 따르면 애플리케이션은 "휴대용 단말기의 운영체제 위에 설치하여 사용하는 응용프로그램"을 말한다.

한편 애플리케이션과 유사한 개념으로서 '소프트웨어'와 '디지털콘텐츠'를 떠올릴 수 있는데, 이들 개념에 대해서는 우리 법률도 친숙한 모습이다. 아래에서는 우리 법률상 정의된 개념을 살펴보기로 한다.

2) 소프트웨어로서 앱

앱은 기본적으로 명령 코드의 집합체라고 할 수 있는 프로그램의 성격을 가지고 있으며, 운영체제를 의미하는 시스템 프로그램과 구분되는 응용프로그램으로서 이는 응용소프트웨어(Application Software)라고도 칭한다. 여기에서 '응용'의 영어식 표기인 'Application'(애플리케이션)의 줄임말 표기가 'App'(앱)이며, 응용프로그램 내지 응용소프트웨어의 줄임말을 의미하고 있다고도 볼 수 있다. 그리고 오늘날은 흔히 앱을 스마트폰과 같은 이동통신단말장치에서 사용하는 응용프로그램을 칭하는데, 종래에 컴퓨터에서 사용하기 위해 제작된 컴퓨터프로그램 내지 컴퓨터소프트웨어와도 구분할 수 있으나, 사용매체가 다를 뿐 그 본질은 유사한 것으로 보인다.

따라서 새로운 객체로서 앱의 의미는 종래의 프로그램 내지 소프트웨어 영역에서의 논의를 기초로 파악할 수 있을 것이다. 우리 법률상 프로그램과 소프트

---

4) 방송통신위원회 홈페이지 <https://kcc.go.kr/user.do?mode=view&page=A02030700&dc=&boardId=1099&cp=1&boardSeq=44480, 최종검색일 2021.6.14., 이하 온라인 자료 최종검색일 동일함> 참조.

웨어의 개념 정의를 찾아보면 다음과 같다. 즉 프로그램은 「저작권법」 제2조 제16호에 따르면 “특정한 결과를 얻기 위하여 컴퓨터 등 정보처리능력을 가진 장치내에서 직접 또는 간접으로 사용되는 일련의 지시 · 명령으로 표현된” 것을 말한다.[5] 그리고 소프트웨어는 「소프트웨어 진흥법」 제2조 제1호에 따르면 “컴퓨터, 통신, 자동화 등의 장비와 그 주변장치에 대하여 명령 · 제어 · 입력 · 처리 · 저장 · 출력 · 상호작용이 가능하게 하는 지시 · 명령(음성이나 영상정보 등을 포함한다)의 집합과 이를 작성하기 위하여 사용된 기술서(記述書)나 그 밖의 관련 자료”를 말한다.

3) 디지털콘텐츠로서 앱

한편 앱마켓 가이드라인 제2조 제1호에 따르면 ‘모바일콘텐츠’라는 용어를 사용하면서 “이용자가 모바일 기기(스마트폰, 테블릿PC, 웨어러블컴퓨터 등)상에서 이용할 수 있는 디지털콘텐츠, 애플리케이션을 통칭한다”라고 정의하고 있다. 이에 따르면 앱이 모바일콘텐츠의 하나의 예시라고 볼 수 있으며, 디지털콘텐츠와는 구별된다는 것을 알 수 있다. 우리 법률상 콘텐츠는 「콘텐츠산업 진흥법」 제2조 제1호 및 「문화산업진흥 기본법」 제2조 제3호에 따르면 “부호 · 문자 · 도형 · 색채 · 음성 · 음향 · 이미지 및 영상 등(이들의 복합체를 포함한다)의 자료 또는 정보”라고 정의하고 있다. 이러한 콘텐츠가 “그 보존 및 이용의 효용을 높일 수 있도록 디지털 형태로 제작하거나 처리한 것”을 디지털콘텐츠(「문화산업진흥 기본법」 제2조 제5호)라고 말한다.

우리 법률상으로도 앱마켓 가이드라인과 같이 소프트웨어와 디지털콘텐츠를 명확하게 구별하여 사용하고 있다. 즉 「정보통신 진흥 및 융합 활성화 등에 관한 특별법」 제2조 제6호에서 소프트웨어의 개념 정의를, 동조 제7호에서 디지털콘텐츠의 개념 정의를 앞서 설명한 바와 같이 각각 규율하고 있으며, 동법 제3절의 표제도 “디지털콘텐츠, 소프트웨어 및 양자정보통신기술 등의 진흥”이라고 하여 디지털콘텐츠와 소프트웨어를 구별하여 사용하고 있음을 알 수 있다.

---

5) 이러한 정의는 구 「컴퓨터프로그램보호법」 제2조 제1호에 따른 정의와 동일하다. 컴퓨터프로그램보호법(법률 제9625호, 2009.4.22.)은 저작권법에 통합되면서 폐지되었다.

4) 검토 및 사견

생각건데 앱마켓 가이드라인에서의 디지털콘텐츠와 애플리케이션을 구별하는 것은 현재 우리 법률상 앱을 소프트웨어로 파악하고 있기 때문일 것이다. 앱은 기본적으로 소프트웨어의 특성을 지니고 있으므로, 이하에서는 소프트웨어와 관련된 종래의 논의를 바탕으로 앱을 다루는 것이 적절한 것으로 보인다.

다만 다른 한편으로는 앱의 이용유형에 따라 디지털콘텐츠의 범위에 속하는 경우도 있을 수 있다. 즉 앱을 이용하는 유형은 정보저장매체 유통에 의한 이용, 내려받기에 의한 이용, 실시간재생 또는 단순열람에 의한 이용으로 구분할 수 있다. 여기에서 내려받기에 의해 스마트폰에 앱이 저장되어 있는 경우 뿐만 아니라 스마트폰은 단순히 스치는 경로일 뿐 앱을 실시간재생 또는 단순열람 방식으로 이용하는 경우에는 디지털콘텐츠로 볼 수도 있는 것이다. 앱 내 결제에서는 앱 안에서 가상재화와 같은 디지털콘텐츠를 별도로 거래하여 이용하기도 한다. 실제로도 우리 일상의 앱 이용에서 디지털콘텐츠와 소프트웨어를 구별하기는 쉽지 않다.

또한 소프트웨어와 디지털콘텐츠의 법률상 정의를 살펴볼 때, 소프트웨어는 명령어 등 기술적 '과정'에서 요구되는 의미에서 접근하고 있고, 디지털콘텐츠는 그러한 과정에 따른 '결과'를 의미하는 것으로 접근하고 있는 것에서 그 경계를 획정지을 수 있는 것처럼 보이나, 양자를 명확하게 구분하는 것은 어려운 일이다. 그리고 앱마켓 가이드라인에서 '모바일콘텐츠'라는 용어를 사용하고 있는 것에서도 볼 수 있듯이, 앱은 콘텐츠의 한 유형으로 볼 수 있고 동시에 앱 그 자체는 디지털 형태로 제작되기 때문에 디지털콘텐츠에 포함된다고 할 수도 있는 것이다.

2. 앱의 물건성

다음으로는 앱의 법적 성질이 무엇인지에 관하여 살펴본다. 이는 앱이 우리 민법상 '물건' 개념에 해당하는지에 대하여 고찰하는 것으로서, 앱 계약의 유형 내지 법적 성질을 결정하는데 중요한 의미를 가진다.

우리 민법 제98조에 따르면 물건은 "유체물 및 전기 기타 관리할 수 있는 자연력"을 말한다. 따라서 민법상 물건에 해당하려면 유체물이거나 자연력이어야

하며,[6] 동시에 관리할 수 있는 것이어야 한다.[7] 민법상 계약의 유형결정은 객체의 물건성과 깊이 관련되어 있기 때문이다. 프로그램 내지 소프트웨어의 물건성에 관한 논의를 계사하면서 앱의 물건성을 탐구하기로 한다.

1) 유체물

우리 민법 제98조에서 언급하는 유체물의 의미에는 공간의 일부를 차지하고, 사람의 오감으로 그 존재를 알 수 있는 형체가 있어야 한다는 것이다. 먼저 공간의 일부 차지와 관련하여 살펴본다. 과거 독일에서는 소프트웨어의 물건성을 논할 때 책이나 비디오테이프와 같은 정보저장매체를 예시로 언급하였다.[8] 즉 책과 비디오테이프를 구매하는 것은 책의 재질인 종이, 비디오테이프의 재질인 필름 자체보다는 그것에 내재되어 있는 내용 또는 정보를 획득하기 위한 것인데, 이러한 사실이 책과 비디오테이프가 물건이 아니라는 결론에 도달할 수 없다고 하였다. 이는 내용 또는 정보가 종이 내지 필름에 화체되어 가능한 것이다. 이처럼 소프트웨어가 화체되어 있는 경우만을 고려하여 정보저장매체와 분리할 수 없는 일체를 이룬다고 보았다.[9] 정보저장매체가 소프트웨어의 전제요건이고, 소프트웨어는 전체의 일부가 되는 것이다.

이에 반해 오늘날은 정보저장매체에 의존함이 없이 내용 또는 정보에 해당하는 소프트웨어 그 자체만으로도 거래가 가능하고 또 활성화되어 있다. 이로 인해 지금은 과거와 같이 공간을 구분하는 것에 어려움이 있다. 이러한 특성은 사람의 오감으로 존재를 알 수 있어야 하는 요건과 관련하여서도 마찬가지이다. 그동안은 소프트웨어가 정보저장매체로 화체되어 있었기 때문에 그 정보저장매체의 존재가 곧 소프트웨어의 존재로 대응되는 것이었다.

---

6) 무체물인 자연력을 물건으로 보는 것은 스위스 민법 제713조의 영향을 받은 것으로 이해하고 있다. 우리 민법과 달리 독일은 민법 제90조에서, 일본은 민법 제85조에서 유체물만을 물건으로 규정하고 있다.

7) 이 외에도 사람의 신체나 그 일부가 아니어야 하며, 독립성을 지녀야 한다. 또한 우리 민법은 '관리할 수 있는 자연력'이라고 표기하고 있어, 관리가능성을 자연력에 한하는 것처럼 이해할 수 있으나, 학설은 유체물이라고 하더라도 관리가능성이 없는 것은 물건이 될 수 없다고 한다. 박동진, 「계약법강의」, 법문사, 2016, 107면; 지원림, 「민법강의」, 홍문사, 2021, 152면; 송덕수, 「신민법강의」, 박영사, 2021, 326면.

8) Peter Bydlinski, Der Sachbegriff im elektronischen Zeitalter: zeitlos oder anpassungsbedürftig?, AcP 98, 1998, S. 306.

9) Thomas Hoeren, Softwareüberlassung als Sachkauf, CR 11/1988, S. 910.

그러나 소프트웨어는 본질적으로 인간의 정신적 작용에 해당하는 지적 재화로서 형체가 없다는 특성을 가지고 있으며, 그것의 가치도 정보저장매체와는 무관하다. 앞서 언급하였던 책과 비디오테이프의 예와 달리 이제는 더 이상 종이나 필름에 담겨 있지 않더라도 문자, 음성, 영상 그 자체가 경제적 가치를 지니고 있고, 정보저장매체와의 분리도 쉽게할 수 있는 것이다.[10] 정보저장매체의 물건성은 책이나 비디오테이프의 물건성과 같이 확실하나, 정보저장매체상의 소프트웨어 자체가 그러한 물건성을 가지고 있는가에 관한 문제는 구별하여야 한다.[11]

2) 자연력

한편 우리 민법에 의하면 무체물이라도 물건으로 살피고 있는 경우가 있다. 즉 전기, 열, 빛, 소리 등 '자연에서 존재하는 힘'을 의미하는 자연력 중 관리가능성이 있는 것은 물건으로 보고 있다. 이는 일상에서 사용하는 물건 개념과는 다른 의미를 가지는 것으로서 법률 규정에 따른 것이다. 일례로 전기는 현재도 일상의 용례에서 물건이라고 하지는 않고, '일정한 형체를 갖춘 모든 물질적 대상'을 의미하는 물건의 사전적 정의에 포함되는 것은 아니지만, 전기의 수요가 많아지고 거래가 활성화되면서 전기 절도와 같은 문제가 나타남에 따라 입법적 해결로서 물건의 개념에 포함시킨 것이라고 볼 수 있다.[12]

이러한 측면에서 소프트웨어의 물건성도 살펴볼 수 있다. 소프트웨어가 네트

---

10) 컴퓨터 프로그램이 독자적으로 거래대상이 되고 있다는 점을 이유로 물건성을 인정하는 견해로는 김관식, "컴퓨터프로그램의 전송과 특허권 침해", 「특허판례연구」, 한국특허법학회, 2017, 472면.

11) 우리 판례(대법원 2002. 7. 12. 선고 2002도745 판결)는 컴퓨터프로그램의 형법상 재물성과 관련하여 다음과 같이 판시한 바 있다. "절도죄의 객체는 관리가능한 동력을 포함한 '재물'에 한한다 할 것이고, 또 절도죄가 성립하기 위해서는 그 재물의 소유자 기타 점유자의 점유 내지 이용가능성을 배제하고 이를 자신의 점유하에 배타적으로 이전하는 행위가 있어야만 할 것인바, 컴퓨터에 저장되어 있는 '정보' 그 자체는 유체물이라고 볼 수도 없고, 물질성을 가진 동력도 아니므로 재물이 될 수 없다 할 것이며, 또 이를 복사하거나 출력하였다 할지라도 그 정보 자체가 감소하거나 피해자의 점유 및 이용가능성을 감소시키는 것이 아니므로 그 복사나 출력 행위를 가지고 절도죄를 구성한다고 볼 수도 없다." '정보' 그 자체의 특성을 파악하고 있는 이러한 판례의 태도는 타당한 것으로 생각된다.

12) 전기 절도를 형법상 '절도'로 포섭하기 위하여 형법상 '재물' 개념에 '관리할 수 있는 자연력'을 넣고, 이를 민법에서도 관철한 것이다. 강준모 외, 「데이터 소유권에 관한 법·제도 및 정책 연구」, 방송통신정책연구 2019-0-01514, 과학기술정보통신부, 2019.11., 65면.

워크를 통해 전달되는 과정에서 전기 신호로서의 성질을 가지고 있기 때문에 자연력으로 볼 수 있다는 견해가 있다.[13] 그러나 일상의 용례에서도 소프트웨어는 유형성을 가지고 있는 하드웨어의 반대 개념으로서 유형이 아닌 것으로 이해하는 것이 자연스러운 언어상의 이해일 것이며, 소프트웨어는 인간의 정신적 작용의 과정을 본질적인 속성으로 지니고 있어 자연력에 해당하지 않는 것은 분명하다 할 것이다.

3) 검토 및 사견

앱은 스마트폰 위에 설치되어 있는 소프트웨어로서 소프트웨어의 물건성에 관한 논의를 참조하여 살펴보았다. 앱은 기본적으로 무체물의 특성을 지니고 있으며, 그것이 일상의 언어적 용례에 보다 적합하다. 또한 앱은 인간의 정신적 작용의 과정에 해당하는 것으로서 자연상태에서 존재할 수 있는 자연력에는 포함되지 않는다.

그리고 정보저장매체라고 할 수 있는 스마트폰에 화체되어 유체물이 되었다는 구식의 평가는 받아들이기 힘들다. 앱이 처음부터 스마트폰에 저장되어 있는 경우에는 스마트폰 및 다른 앱들과 물리적으로 구별할 수 없을 것이다. 뿐만 아니라 무선 네트워크 또는 스마트폰상에서 앱을 실시간재생 또는 단순열람 방식으로 이용하는 경우에는 더더욱 공간을 구분하는 것이 어렵다. 스마트폰 위에 있는 앱의 버튼 모양 그 자체가 앱 전체를 의미하지 않는다면, 앱이 실제로 어디에 존재하는지 식별하는 것은 불가능하다. 이용자 측면에서 앱은 공간의 일부를 차지하고 있는지 파악하기 어려운 것이다.

앱의 물건성을 인정하는 것은 물건 개념의 유연한 해석의 결과라고 할 수 없다. 이는 현행 우리 민법상 물건 개념의 요건에도 부합하지 않을뿐더러, 일상의 용례에도 맞지 않고, 그 자체가 지니고 있는 특성도 도외시하는 무리한 확대해석임과 동시에 나아가 새로운 개념의 형성이라고 할 것이다.[14]

다만 우리 민법은 무체물인 전기를 입법으로 물건에 포함시킨 바 있다. 이는

---

13) 오병철, 「디지털정보거래의 성립에 관한 연구」, 현안분석, 한국법제연구원, 2001.11., 16면.

14) '데이터'의 물건성을 살피면서 해석과 입법을 통한 물건 개념의 확장을 검토하고 있는 연구로서 양천수, "물건 개념 재검토 - 민법의 개정 방향과 관련하여 -", 「법조」 제70권 제2호, 법조협회, 2021.4., 63면 이하 참조.

물건 중심 내지 매매계약 중심의 재산권 양도와 이용으로 규율하고 있는 닫힌 사고에서 그 필요성에 따라 무체물을 법률상 물건으로 간주한 것이다. 현대 디지털 사회에서도 여전히 이러한 닫힌 사고를 유지하면서 굳이 앱의 물건성을 인정해야 한다거나, 인정해야 할 필요성이 있다고 주장한다면, 소프트웨어 내지 디지털콘텐츠 개념을 물건으로 간주하는 입법적 해결로서 접근해야 할 것이다.

Ⅲ. 앱 계약의 구조 및 앱 이용자의 법률관계

1. 앱 계약의 체결과정과 당사자

1) 앱 계약의 체결과정

앱 이용자는 앱을 보통 구글 플레이, 앱스토어 등 앱마켓이라고 하는 또 다른 앱을 통해 제공받을 수 있다.[15] 그 이전에 앱 개발자는 앱을 개발 및 제작한 후 앱마켓에 앱을 등록한다. 우선적으로는 앱마켓사업자와 앱 개발자가 동일하지 않는 한 양자 사이에 계약이 기본적으로 체결되고, 앱 개발자는 앱마켓을 통해 앱을 이용자에게 제공 또는 배포할 수 있다.

그리고 앱마켓에 등록된 앱을 이용자가 자신의 스마트폰에 내려받으면 앱 이용자와의 계약이 체결된다. 대부분의 앱은 이용자가 대가 없이 내려받을 수 있으나(이하 '무료 앱'이라고 함), 대가를 지급하는 경우(이하 '유료 앱'이라고 함)도 있다. 이때에 앱 이용자의 계약상대방이 누구인지 여부가 문제될 수 있는데, 이는 앱마켓의 설계 및 구체적인 상황에 따라 달라질 수 있다. 이 글에서는 대표적인 앱마켓인 구글 플레이 및 앱스토어를 중심으로 살펴보았다. 이용자가 앱을 이용하기 위해서는 계약이 앱 개발자와 체결되든 앱마켓사업자와 체결되

15) 앱마켓을 '플랫폼'(Plattform)의 한 유형으로 살피기도 한다. 즉 재화 및 용역을 판매하거나 구매하려는 자에게 제공되는 인터넷상의 거래장소로서, 거래시스템이라는 기술적 특성이 강조된 의미를 가지고 있다고 한다. 정진명, "플랫폼을 이용한 전자거래의 법률문제", 「비교사법」 제24권 제4호, 한국비교사법학회, 2017.11., 1562면; 또한 플랫폼 개념의 법적 정의와 관련하여 중국의 「인터넷거래관리방법」 및 프랑스의 「디지털 공화국법」을 소개하고 있는 연구로는 이병준, "전자상거래 플랫폼과 거래관계에 대한 책임", 「소비자법연구」 제5권 제1호, 한국소비자법학회, 2019.3., 14면 이하.

는, 두 경우 모두 앱마켓에서 제시하고 있는 이용약관을 따라야 하고, 그에 동의하는 것이 합의의 유효요건이라고 할 수 있다.

한편 앱을 내려받은 이후 해당 앱을 이용하면서 그 앱 안에서 특정한 콘텐츠 및 기능을 획득하거나 이용하기 위해 결제를 하는 앱 내 결제의 경우가 있다. 예를 들어 게임 앱에서 게임 캐릭터, 아이템 및 크레딧(Credits)[16], 네비게이션 앱에서 특수한 지도 자료, 앱 콘텐츠에는 존재하지 않는 오프라인 가용성 등이 있다.

2) 앱 계약의 당사자

전술한 바와 같이 앱을 이용하는 과정을 살펴볼 때 앱 계약의 당사자는 기본적으로 앱을 이용하는 '이용자', 앱을 개발 및 제작하여 앱마켓을 통하거나 앱 내에서 공급하는 '개발자',[17] 앱이 거래될 수 있도록 앱마켓을 운영하거나 거래를 중개하는 공간을 제공하는 앱마켓사업자(이하 '사업자'라고 함), 즉 구글과 애플 등이 될 수 있다. 즉 앱 계약은 이용자, 개발자, 사업자의 3면 계약관계가 형성되고, 이용자와 개발자 사이의 앱 이용계약, 개발자와 사업자 사이의 앱 공급계약, 사업자와 이용자 사이의 앱마켓 이용계약으로 형성되며, 각각 세 개의 독립된 계약이 결합된 법률관계로 볼 수 있다. 그리고 유료 앱 및 앱 내 결제에서는 개발자가 아닌 제3자가 가상재화를 제공하는 경우도 있으며, 결제 관계가 발생하는 경우에는 통신과금서비스제공자가 계약관계에 참여하고 있다.

2. 앱 이용자의 계약상대방

먼저 앱 계약의 법적 관계를 파악하는데 우선적으로 요구되는 것은 이용자의 계약상대방을 식별하는 것이다. 이용자가 앱을 이용하기 위해서는 앱마켓에서

16) 게임에서 '크레딧'이란 보통 게임 케릭터의 생명과 같이 게임을 지속할 수 있는 횟수를 말한다.

17) 엄격하게 구분하면 앱을 프로그래밍하여 개발한 자가 개발자이다. 이와 구별하여 앱을 앱마켓사업자에 공급하는 자를 공급자라고 할 수 있다. 다만 이 글에서는 방송통신위원회의 「앱마켓 모바일콘텐츠 결제 가이드라인」의 용어를 차용하고 있고, 이용자 측면의 관점에서 앱 계약을 접근하고 있기 때문에 개발자와 공급자를 구분하지 않고 개발자로 사용하기로 한다.

이용하고자 하는 앱의 설치 버튼을 터치하는 방식으로 앱을 내려받아야 한다. 이렇게 이용자가 설치 버튼을 터치하는 것은 계약을 체결하기 위한 승낙의 의사표시로 볼 수 있다.[18] 이는 자동판매기에서 버튼을 누르면 진열된 물품이 나오는 방식처럼 계약이 성립되는 것이다.[19] 다만 앱 계약에서는 승낙의 상대방이 누구인지, 즉 이용자의 계약상대방 내지 참여자가 누구인지에 관하여 개발자, 사업자, 양자 모두라는 견해로 대립되고 있다.

1) 계약상대방으로서 사업자

이용자는 앱마켓에서 앱을 내려받아 이용하기 때문에 사업자가 계약상대방이라고 인식할 가능성이 높다. 독일의 다수의 견해도 사업자가 이용자의 계약상대방이라고 한다.[20] 스마트폰을 사용할 때에는 먼저 애플 아이디 또는 구글 계정을 생성해야 하고, 이는 앱마켓을 이용할 때 자동으로 연결되어 있다. 그래서 구글 플레이 및 앱스토어에서 앱을 내려받는 것은 가상재화를 획득한 것이며, 이는 구글과 애플의 사업자로부터 받은 것으로 보는 것이다. 또한 유료 앱 내지 앱 내 결제에서의 거래는 모두 애플 또는 구글을 통해서만 처리된다는 것도 사업자가 계약상대방이라는 표시라고 한다.

그리고 앱 내 결제에서는 이용자의 애플 아이디 또는 구글 계정의 비밀번호를 입력해야 하므로, 사업자와의 계약 관계에 대한 인상을 더욱 강하게 줄 수 있다. 특히 앱 내 결제를 통해 내려받은 콘텐츠는 완전하게 새로운 요소를 내려받은 것은 아니라고 한다. 즉 그러한 새로운 요소가 앱 안에 이미 포함되어 있어야 하며, 따라서 그것들은 단지 활성화되거나 이용 가능하게 되어 있을 뿐이라는 것이다.

---

18) 같은 견해로는 김진우/김소연, “이른바 “무료 앱”계약의 구조와 앱 스토어의 책임”, 「법조」 제68권 제3호, 법조협회, 2019.6., 112면.

19) 자동판매기 계약에 관한 보다 자세한 내용은 김중길, “스마트 계약 성립의 계약법적 정합성에 관한 고찰”, 「민사법의 이론과 실무」 제24권 제2호, 민사법의 이론과 실무학회, 2021.4., 252면 이하.

20) Ulrich Baumgartner/Konstantin Ewald, Apps und Recht, 2021, S. 16 Rn. 45; Jochen Marly, Praxishandbuch Softwarerecht: Rechtsschutz und Vertragsgestaltung, 2018, Rn. 1171; Stephan Degmaier, Apps – die schwierige Suche nach dem Vertragspartner, K&R 2013, S. 215; Matthias Lachenmann, in: Christian Solmecke/Jürgen Taeger/Thorsten Feldmann (Hrsg.), Mobile Apps, 2013, Kap. 3 Rn. 344; Sascha Kremer, Vertragsgestaltung bei Entwicklung und Vertrieb von Apps für mobile Endgeräte, CR 2011, S. 771.

2) 계약상대방으로서 개발자

그럼에도 불구하고 계약상대방이 누구인가라는 질문에는 일괄적으로 답을 할 수는 없고, 각 앱의 실제 제공 및 배포에 따라 달라질 수 있다. 더욱이 앱 내에서 결제를 하는 것은 평가 기준을 각각의 사안별로 수정해야 한다는 견해가 있다.[21]

먼저 이용자의 계약상대방이 개발자라는 견해는 사업자의 이용약관을 근거로 하고 있다.[22] 구글 플레이는 「구글 플레이 서비스 약관」[23]을, 앱스토어는 「애플 미디어 서비스 이용약관」[24]을 마련하고 있다. 이용자가 앱을 이용하기 위해서는 앱마켓에서 앱을 내려받기 전에 사업자가 제시하는 이용약관에 동의해야 하기 때문이다. 이에 따르면 이용자는 사업자가 아니라 개발자에 대해 하자청구 및 기타 청구사항을 주장할 수 있다. 이는 이용자와 개발자 사이의 계약 체결을 의도하고 있다는 것이다

다음으로 사업자를 계약상대방으로 보는 것에 이의를 제기하는 견해는 앱 내 결제의 예에서 구글 및 애플의 행위가 결제 처리로 제한된다는 점을 이유로 든다.[25] 행위를 각종 페이나 신용카드 결제와 비교하면서, 결제 처리자는 계약상대방이 아니라 제3자인 통신과금서비스제공자를 통해 처리된다. 따라서 이용자와 사업자 사이의 관계, 개발자와 사업자 사이의 관계가 양 당사자의 관계 자체에 직접적인 영향을 미치지 않는 삼각관계가 된다고 본다.[26]

그리고 앱 내 결제는 앱 환경에서 이루어진다. 앱 내 결제를 위해 이용자는 앱을 벗어날 필요가 없고, 개발자의 영향범위 내에서 활동한다고 인식하는 것이다. 이때에 사업자가 주도적 또는 지배적 역할을 한다는 것은 앱 내에서도 인식할 수 없다. 따라서 개발자가 계약상대방이 되고 개발자에 대한 청구권 행

---

21) Baumgartner/Ewald, Apps und Recht, S. 16 Rn. 45.
22) 김진우/김소연, 앞의 논문, 113면.
23) 「Google Play 서비스 약관」(발효일: 2020.8.4.)은 소개, 구글 플레이 사용, 구매 및 결제, 권리 및 제한 등의 내용을 담고 있다. <https://play.google.com/intl/ko_kr/about/play-terms/> 참조.
24) 「Apple 미디어 서비스 이용약관」(발효일: 2020.9.16.)은 애플 서비스 소개, 애플 서비스 사용, 애플 서비스에 제출, 가족 공유, 개인화된 추천 기능, 추가 (아이튠즈스토어 약관, 앱스토어 약관, 타사로부터 획득한 특정 콘텐츠, 애플뮤직, 애플피트니스플러스), 사업자 맵버십, 모든 서비스에 적용되는 기타 약관 등의 내용을 담고 있다. <https://www.apple.com/kr/legal/internet-services/itunes/kr/terms.html> 참조.
25) Degmaier, K&R 2013, S. 216.
26) Degmaier, K&R 2013, S. 216.

사 가능성만 예상할 수 있다.

3) 계약참여자로서 양자: 개발자의 대리인으로서 사업자

사업자와 개발자 모두가 계약상대방으로 참여하고 있다고 보는 견해가 있다.[27] 이는 보다 자세하게 설명하면 사업자는 개발자의 대리인 역할을 하고 있다는 것이다.[28] 사업자는 개발자의 대리인으로서 대리권을 갖고 이용자와 계약을 체결하는 것이다. 이러한 내용 역시 앞서 언급한 사업자의 이용약관에서 규정하고 있다.

또한 앱 계약의 상대방은 일괄적으로 규정할 수 없으며, 앱 계약의 이용유형 및 사안별로 개발자가 계약상대방이 될 수도 있고, 사업자가 계약상대방이 될 수도 있다.

4) 검토 및 사견

이용자 측면에서는 앱마켓에서 앱을 내려받아 이용할 때 계약상대방을 정확하게 인식하고 있다고 보기 어렵다. 구글 플레이 및 앱스토어의 이용약관에는 개발자가 계약상대방으로, 사업자는 대리인으로 규정하고 있다고 하더라도, 이용자가 앱마켓에서 앱을 내려받을 때에는 이용약관을 확인하고 동의하는 절차는 마련되어 있지 않다. 스마트폰을 사용하기 위해 애플 아이디 또는 구글 계정을 생성할 때 미리 모든 이용약관에 동의를 해야 하는데, 이것이 앱마켓의 이용과 연결되어 있다는 인식도 부족하다.

따라서 기본적으로는 이용자의 계약상대방은 개발자이나, 이용약관의 규정 명시와는 관계없이 계약당사자의 해석의 문제로 접근을 하는 것이 타당할 것이다. 즉 이용자 측면에서 계약상대방이라고 인식하였던 자가 계약상대방이 되어야 할 것이다. 앱을 내려받을 경우 또는 앱 내 결제의 경우 각각의 사안에 따라 개발자뿐만 아니라 사업자도 계약상대방이라고 볼 수 있는 것이다. 가령 앱을 내려받는 과정 또는 앱 내 결제 과정에 이용자가 인식할 수 있도록 계약상

27) 이병준, 앞의 논문, 20면; 김진우/김소연, 앞의 논문, 115면.
28) 이에 따르면 물론 계약의 효력은 본인에게 귀속되므로, 계약당사자로서 계약상대방은 개발자로 볼 것이다.

대방이 누구인지 분명히 밝히는 것이 적절하고, 사업자가 개발자의 대리인임을 분명히 하였다면 대리의 효과가 발생한다고 할 것이다.

특히 앱 내 결제에서는 제3자도 계약에 참여할 수 있다. 예를 들어 게임 앱의 경우 개발자와 협의하여 앱 내 결재가 제3자에 의해 제공 및 결제 처리될 수 있는 것이다. 이용자 측면에서는 이러한 사실관계도 파악하는 것 자체에 어려움이 있다. 이때에는 이용자의 계약상대방은 개발자로 보아야 할 것이다. 사업자와의 독립적인 계약관계는 인정되지 않을 수 있다. 사업자는 해당 앱에서 아무런 권리 및 의무가 없으며, 사업자의 역할은 결제 처리자를 통한 결제 처리로 제한되기 때문이다.

3. 개발자의 급부의무와 책임

1) 개발자의 급부의무로서 이용가능성

앱 계약에서 계약체결의 의사표시는 앞서 설명한 바와 같이 사업자가 앱마켓 화면에 내려받기 버튼을 표시하는 것을 청약으로, 이용자가 그 버튼을 터치하는 것을 승낙으로 볼 수 있다. 이는 앱 내 결제에서도 앱 내 화면에서 이루어지는 차이가 있을뿐 방식은 동일하다. 여기에서 중요하게 살펴볼 내용은 개발자의 급부의무와 이행시점이다. 개발자가 채무자로서 자신의 급부의무로 부담하는 것이 무엇이며, 이를 언제 이행하는가의 문제인 것이다.

우선은 개발자는 채무자로서 앱을 인도하면서 앱을 이용할 권리를 양도해야 한다. 개발자의 급부의무의 범위에서 결정적인 특성은 앱을 조달하는 것뿐만 아니라 그것을 이용할 수 있도록 해야 하는 것이다. 앱의 조달은 이용자가 앱마켓에서 내려받기 가능성이 포함되는 것으로 충분하고, 현재 수준에서 앱 내 결제 시에도 다른 방법은 기술적으로 고려되지 않고 있다.[29] 이때 급부의무의 이행시점은 이용자가 앱을 내려받기 이전에 제공되어야 한다.

한편 내려받기 가능성이 아닌 이용가능성의 보장을 부여해야 하는가가 문제가 될 수 있다. 이용가능성의 특성이 실제로 급부의무로 간주되는지, 그리고 만일 그렇다고 한다면 의무를 설정해야 하는 기간에 의문이 제기될 수 있기 때문이다.

---

29) Bernd Kannowski/Jan-Niklas Till, Der In-App-Kauf als neuer Vertragstyp, NJOZ 2017, S. 525.

앱 계약에서는 실제로 앱과 앱 내의 가상재화를 이용할 가능성이 가장 중요하다.[30] 개발자는 그러한 지적 재화가 이용으로써 의미 있는 것으로 인식할 수 있도록 해야 하고, 이용자는 그 의미를 인식한 다음 파악하거나 이해할 수 있어야 한다. 이처럼 양자의 이해가 공유된다면 이용가능성이 포함된 것으로 볼 수 있다. 반대로 이용자가 그것을 인식하거나 이해할 수 없는 경우에는 이용자가 이용을 할 수 없기 때문에 완전하게 양도된 것으로 볼 수 없다. 이용가능성은 지적 재화를 완전하게 획득하는 과정에서 마지막 구성요소이다. 이용가능성 없이는 이용자의 지적 재화가 증가되지 않으며, 따라서 그것 없이는 계약의 목적이 성취될 수 없기 때문이다.

이와 유사한 상황은 소프트웨어 이용 및 관리계약에서 볼 수 있다.[31] 소프트웨어를 생성한 후 유지하는 것은 구분되는 것이 아니라 단일한 단위로 간주할 수 있다. 소프트웨어 없이는 관리가 불가능하고, 관리 없이는 소프트웨어를 지속적으로 사용할 수 없기 때문이다. 그래서 소프트웨어 생성과 유지는 일체로 볼 수 있다. 마찬가지로 앱에서 가상재화를 이용할 수 없음에도 불구하고 가상재화를 내려받는 것은 유용하지 않다. 따라서 개발자가 자신의 급부의무로서 완전하게 양도해야 하는 내용에는 이용가능성이 보장되어야 한다.

그리고 이용권 내지 이용가능성에 대한 권리가 시간적 제한이 있는지 여부도 문제될 수 있다. 이용가능성을 보장하기 위한 기간은 일괄적으로 정할 수는 없고, 앱의 각각의 유형에 따라 다를 수 있다. 예를 들어 주 또는 월 단위의 기간으로 설정된 건강 앱 내에서 획득한 훈련계획은 시간 단위로 사용할 수 있는 온라인 게임에서 추가 생명의 재화보다 더 오래 이용할 수 있어야 한다.[32] 앱 내 결제가 많이 이루어지는 온라인 게임의 예를 살펴본다면 보장기간과 관련하여 시간 단위가 무엇을 의미하는지가 문제될 수 있다.[33] 결제 이후 일반적인 게임자의 이용가능성에 따라 달라지는지, 아니면 특정한 게임자의 이용이 결정적인 것인지의 문제인 것이다. 이때에는 온라인 게임의 평균 이용 시간 등을 고려하는 등 거래의 범위에서 일반 게임자의 관점에서 객관적인 평가 기준으로 접근하는 것이 합리적이다. 이러한 접근이 당사자 사이의 이해를 공정하게 도

30) Helmut Haberstrumpf, Verkauf immaterieller Güter, NJOZ 2015, S, 800.
31) Kannowski/Till, NJOZ 2017, S. 525.
32) Kannowski/Till, NJOZ 2017, S. 525.
33) Kannowski/Till, NJOZ 2017, S. 525.

모하고 법적 안정성도 보장받을 수 있다.

2) 개발자의 책임 판단 기준

한편 앱 계약은 기술적인 오류 내지 한계를 전제로 하고 있다는 점에서 개발자의 책임 범위에 관한 내용이 문제될 수 있다. 이때에는 앱의 하자를 판단하는 기준이 고려되어야 하는데, 이용가능성에 대한 시간적 제한의 판단 기준과 같은 논의가 그대로 적용될 수 있다. 즉 앱의 특성을 고려하여 객관적인 평가 기준으로 판단을 할 것인지, 이용자의 관점에서 주관적으로 판단을 할 것인지의 문제인 것이다.

특히 유료 앱 내지 앱 내 결제에서는 이러한 하자가 더욱 문제될 수 있다. 개발자 내지 사업자는 이용자가 앱을 이용하기 이전에 앱 및 가상재화의 기능과 특성을 충분히 설명하는 안내를 이용자가 알아볼 수 있도록 마련해야 하고, 일반적인 이용자의 관점에서 그러한 기능과 특성이 제공되지 않았다면 하자로 판단할 수 있을 것이다. 다만 이때에는 현재의 기술적 수준을 동시에 객관적으로 고려할 필요는 있을 것이다.

4. 보충 검토: 개발자와 사업자 사이의 앱 공급계약

개발자와 사업자 사이의 앱 공급계약은 개발자는 앱을 제공 및 배포하기 위해 앱을 공급하고, 사업자는 공급받은 앱을 앱마켓을 통해 이용자에게 제공하는 것을 목적으로 하는 계약이다. 이때에 개발자는 보통 사업자에게 앱 등록비 및 앱 이용 수수료 등의 명목으로 일정 비용을 지급하고 있다.[34]

개발자가 앱마켓을 통해 앱을 제공 또는 배포하려면 먼저 개발자 계정을 만들고 개발 프로그램에 가입한 후 사업자가 요구하는 일정한 심사 및 등록 절차에 따라야 한다.[35] 등록 관련 내용은 사업자가 일반 약관 형식으로 제시하고

34) 구글 플레이의 개발자 등록비는 미화 25달러이고, 1회 결제시 영구적으로 이용할 수 있다. 앱스토어의 개발자 등록비는 1년간 미화 99달러로 해마다 등록비를 지급해야 한다. 그리고 앱 내 결제의 경우 구글 플레이, 앱스토어 모두 개발자에게 매출액 대비 일정비율(약 15%, 매출액 구간마다 비율이 상이함)로 별도로 결제 수수료를 부과하고 있다.

35) 애플 앱스토어 등록 관련 내용은 <https://developer.apple.com/kr/support/enrollment/>, 구글 플레이 등록 관련 내용은 <https://support.google.com/googleplay/android-developer

있다. 가령 구글 플레이는 「구글 플레이 개발자 배포 계약」[36], 「플레이 콘솔 서비스 약관」[37]을, 앱스토어는 「애플 개발자 계약」[38], 「애플 개발자 프로그램 사용권 계약」[39]을 마련하고 있다.

이상의 약관의 내용을 살펴볼 때, 개발자는 사업자가 제시한 요구사항을 기술적 및 법적으로 실행할 수 있는지 여부에 주의해야 한다. 법적인 문제로 살필 수 있는 내용은 개인정보보호 및 정보에 대한 접근 권한이나 이용자의 동의를 얻기 위한 일반적인 의무사항이 있다. 그리고 사업자의 책임 제한에 관한 사항도 내용과 범위 측면에서 주의 깊게 고려해야 한다. 이에 비해 사업자는 개발자로부터 지급받는 등록비 및 수수료가 경제적으로 중요한 의미를 가지기 때문에 상업적 관계에 보다 관심을 두고 있다.

특히 이상의 약관에는 권한 부여에 대한 포괄적인 규정이 포함되어 있는데, 이는 사업자가 앱마켓을 자유롭게 운영한다는 의미와 함께 이용자가 원하는 대로 이용하는 것을 보장한다는 의미에서 아무런 방해 없이 운영한다는 것이다. 이러한 규정은 개발자 측면에서 살펴볼 때, 한편으로는 일단 부여된 이용 권한은 필요 이상으로 제한할 수 없고, 향후 사업 모델이나 독점성을 위협할 수 없으며, 다른 한편으로는 이용 권한을 필요에 따라서는 제3자 플랫폼을 통해 앱을 공급할 수 있다는 점에서 의미가 있다.

/answer/9859152?hl=ko> 참조.

36) 「Google Play 개발자 배포 계약」(발효일: 2020.11.17.)은 정의, 계약에 대한 동의, 상업적 관계 · 가격 · 결제 · 세금, 개발자의 구글 플레이 사용, 권한 부여, 브랜드 표시 및 퍼블리시티, 프로모션 활동, 상품 게시 중단, 개인정보보호 및 정보, 계약 해지, 진술 및 보증, 보증 면책조항, 책임 제한, 배상, 계약 변경, 일반 법률조항 등의 내용을 담고 있다. <https://play.google.com/about/developer-distribution-agreement.html> 참조.

37) 「Play Console 서비스 약관」(발효일: 2020.4.29.)은 관련 약관, 정의, 개인정보보호 및 정보, 사용제한, 서비스 수정 및 종료, 일반 법률조항 등의 내용을 담고 있다. <https://play.google.com/about/console/terms-of-service/> 참조.

38) 「Apple Developer Agreement」은 애플과의 관계, 개발자 혜택, 제한 사항, 비밀유지, 애플 비밀정보의 비공개 및 불사용, 릴리스 전 자료에 대한 라이선스 및 제한 사항, 개발자 콘텐츠 라이선스 및 제한 사항, 호환성 랩(Labs), 계약 변경, 계약 기간 및 종료, 애플의 독자적 개발, 애플 상표 및 로고 등의 이용, 무보증, 책임 제한, 제3자 통지, 수출 규제 등의 내용을 담고 있다. <https://developer.apple.com/terms/apple-developer-agreement/Apple-Developer-Agreement-English.pdf> 참조.

39) 「Apple Developer Program 사용권 계약」은 목적, 계약승낙 및 정의, 내부사용 라이선스 및 제한, 개발자의 의무, 프로그램 요구사항 또는 계약 조항의 변경, 애플 인증서 및 취소, 신청서 제출 및 선정, 애플리케이션 및 라이브러리 배포, 프로그램 요금, 비밀유지, 보상, 계약 기간 및 종료, 보증의 부인, 책임 제한 등의 내용을 담고 있다. <https://developer.apple.com/terms/> 참조.

Ⅳ. 앱 계약의 법적 성질

이용자와 계약상대방 사이의 법률관계는 그 법적 성질 내지 계약 유형이 다양할 수 있다. 계약 유형의 구분은 계약상 주된 급부의무와 담보책임에서 특히 중요하다. 계약 유형은 기본적으로 유료 앱 및 앱 내 결제와 무료 앱에 따라 구분할 수 있다.

1. 유료 앱 및 앱 내 결제

1) 매매

유료 앱을 내려받는 경우에는 그동안 컴퓨터 프로그램 내지 표준소프트웨어와 관련된 논쟁과 그대로 연결된다. 즉 이용자는 대가를 지급하고 표준소프트웨어를 영구적으로 양도받는 것을 내용으로 하는 계약을 체결하는 것으로서 매매라고 보는 것이 독일에서의 다수의 견해이며 독일 판례의 태도이다. 여기에서 표준소프트웨어는 정보저장매체에 화체되어 있기 때문에 이를 물건으로 취급하여 매매로 분류하고 있는 것이다.[40] 즉 독일 연방대법원은 표준소프트웨어를 물건으로 볼 수 있는가에 대한 문제에서 소프트웨어가 존재하고 적용이 가능하기 위해서는 영구적 정보저장매체에 존재해야 한다고 판시하였다.[41] 계약의 목적물은 화체된 지적 급부인 것이다. 유럽연합법원도 유료로 소프트웨어를 내려받고 영구적으로 사용할 수 있는 경우에는 매매라고 판시하였다.[42]

동일한 이유에서 앱 내 결제의 경우에도 매매로 취급할 수 있을 것이다. 그러나 이때에는 표준소프트웨어의 논의에서 달리 앱 내에서 결제하는 가상재화가 화체되어 있는 대상이 아니기 때문에 물건성은 비판적으로 평가해야 한다. 유료 앱의 경우에도 앞서 살펴본 바와 같이 앱의 물건성을 인정하지 않는다면 계약 유형의 접근이 달라질 수 있다.

또한 앱 계약에서 문제는 가상 목적물인 앱이 독립적으로 실행되는 표준소프트웨어에 해당하는지, 아니면 독립적으로 실행되지 않고 소프트웨어에 의존하

---

40) BGH, MMR 2007, 243.
41) Marly, Praxishandbuch Softwarerecht: Rechtsschutz und Vertragsgestaltung, Rn. 736 ff.
42) ECJ, NJW 2012, 2566.

는 일부에 해당하는지 여부이다. 소프트웨어들은 앱에서 분리하거나 구분할 수 없는 방식으로 앱에 연결되어 있다. 결과적으로 가상 목적물은 물건이 아니라, 그러한 것을 구성하는 일부일 뿐이며, 따라서 매매가 적용되지 않는다고 할 것이다. 표준소프트웨어와 관련된 논의는 타당하지 않는 것이다.

그러나 매매의 목적물은 물건만을 대상으로 하지 않는다. 앱이 물건이 아니더라도 매매의 대상이 될 수 있는 것이다. 앱은 의심할 여지 없이 무형의 재화이며, 이때에 계약의 목적물로서 앱 사용 내지 앱 확장 사용에 대한 권리가 될 수 있으며, 이용자는 이에 대한 대가를 지급한다면 매매가 적용된다 할 것이다.[43] 법률행위에 대한 해석으로 이를 뒷받침할 수 있다. 이용자는 가상 목적물을 이용하거나 소비하는 것을 목적으로 하기 때문에, 이는 목적물 인도의 영구성과 이용가능성을 나타낸다. 예를 들어 의료 및 건강 앱에서 훈련 계획을 거래하는 경우에 그것의 반환은 적절하지 않아서 영구적으로 인도되어야 한다. 그리고 구글 플레이 서비스 약관은 '구매'하는 표시를, 앱스토어 서비스 이용약관은 유료 '구독' 및 '구입'을 표시하고 하고 있다. 이들 약관에서는 계속해서 무엇인가를 매도한다고 표현하고 있다. 이는 이용자로 하여금 매매 계약을 떠올리도록 하는 이미지를 제안하는 것이다.

2) 임대차

표준소프트웨어와 관련된 논쟁에서는 소프트웨어를 영구적으로 제공하는 것이 아니라 일시적으로 제공하는 경우에는 임대차로 접근하여 달리 취급하고 있다.[44] 이러한 점은 소프트웨어인 앱을 이용하는 경우에도 적용할 수 있다.

즉 이용자는 앱을 영구적으로 사용하지 않을 수도 있고, 개발자도 앱을 영구적으로 운영하지 않을 수 있다. 매매에서 강조하는 영구적 인도 및 양도가 아닌 가상재화의 일시적 양도의 경우도 생각해 볼 수 있는 것이다. 이때에는 임대차가 적용될 수도 있을 것이다. 임대차의 적용에서는 특히 전체 이용기간에만 계약상 의무를 부담한다는 계속적 채권관계에 대한 사고가 가능하다. 앱 자

43) 독일민법은 제453조에서 "물건의 매매에 관한 규정은 권리 및 기타의 목적물의 매매에 준용된다."라고 규정하고 있어, 앱을 '기타의 목적물'로 살펴서 매매 규정을 적용하는 것이 타당하다 할 것이다.

44) BGH, NJW 2007, 2394.

체는 대부분 무료이기 때문에 개발자는 이용약관상 제한된 범위에서만 책임을 지고 있는데, 임대차 규정을 적용함으로써 궁극적으로 개발자에게 의무를 보다 넓게 부여할 수 있는 것이다.

그러나 임대차 계약의 목적물은 전적으로 물건을 대상으로 한다.[45] 앞서 설명한 바와 같이 가상재화는 법적 의미에서 물건이 아니므로 임대차 계약의 적용은 배제된다고 할 것이다.

3) 도급

소프트웨어의 획득과 관련하여 거래의 주된 목적은 소프트웨어를 자신의 컴퓨터에서 사용하는 것이라고 하면서, 이를 도급에서 수급인의 일의 완성으로 파악하는 견해가 있다.[46] 또한 컴퓨터프로그램 거래에서 프로그램 공급자는 이용자의 컴퓨터를 특정한 조건에 맞도록 조정하는 의무를 부담한다고 하면서, 정보통신망을 통한 프로그램의 전송에서 프로그램 공급자는 이용자가 이를 내려받아 이용할 수 있도록 자신의 정보저장매체에 준비하는 것을 일의 완성으로 보는 견해도 있다.[47]

이러한 측면의 접근은 앱을 이용하는 경우에도 적용할 수 있을 것이다. 앞서 앱의 물건성에서 살펴보았듯이 이용자가 앱을 이용한다는 의미는 스마트폰 위에 있는 앱의 버튼 모양을 이용하는 것이 아니다. 실제로 우리가 앱이라고 하는 칭하는 것 관문 내지 게이트웨이(gateway)에 불과하며, 이용자는 그 관문을 통해서 개발자가 제공하는 각종 서비스를 이용하는 것이다. 이는 실시간재생 또는 단순열람 방식의 앱을 이용하는 경우에는 더더욱 그러하다. 이러한 경우에 개발자와 사업자는 이용자가 앱을 이용함에 있어서 계약의 목적대로 이용하도록 하자 내지 오류가 없게 조정하고 준비해야 하며, 기능 개선 및 업데이트

45) 독일은 물건만을 목적물로 할 수 있는 임대차와 구분하여, 권리 및 기타의 목적물도 포함하는 '용익임대차' 계약을 제581조 이하에서 규정하고 있다. 이에 따라 용익임대차계약으로 보는 견해도 있다. 이에 관한 보다 자세한 내용은 허명국, "소프트웨어 ASP계약의 법적 성질 - BGH, Urt. v. 15. 11. 2006 - ZR 120/04 판결을 중심으로 -", 「강원법학」 제42권, 강원대학교 비교법학연구소, 2014.6., 499면.

46) Wolfgang Mincke, Die Rechtliche Einordnung des Softwareerwerbs - Bedenken gegen die Sachkauf-Theorie, Jur-pc 1991, S. 938.

47) Bernd Braun, Überlassung von Computerprogrammen an den Anwender als Werkvertrag, BB 1992, S. 157.

등을 해야 하는 것이며, 이러한 행위가 이용자의 계약상대방으로서 부담해야 하는 의무, 일을 완성해야 하는 의무에 해당한다고 볼 수 있다.

4) 사용권(라이선스) 계약

민법상 전형계약에 해당하지는 않으나, 유료 앱 및 앱 내 결제의 경우에 다른 한편으로는 소프트웨어 사용권(라이선스) 계약을 고려하는 견해가 있다.[48] 소프트웨어 사용권 계약은 표현 그대로 개발자가 가지고 있는 소프트웨어에 관한 권리를 이용자가 사용할 수 있도록 허락하는 것을 말한다. 이는 저작권법상의 저작물이용계약에 해당하는 것으로 보기도 하며,[49] 우리 민법상 임대차와 유사하여 사용권의 양도 및 해지와 관련해서는 임대차에 관한 규정(우리 민법 제629조 제2항)을 유추적용할 수도 있다고도 한다.

그러나 이용자들이 앱을 이용하는 것은 저작권법상 저작재산권의 행사를 목적으로 하는 것과는 차이가 있고, 임대차는 물건을 대상으로 하고 있다는 한계가 있다. 이로 인해 무형의 재화를 대상으로 하는 새로운 유형의 계약으로서 사용권 계약을 창설한 것이다. 구글 플레이 서비스 약관에서는 '최종 사용자 라이선스 계약'으로, 앱스토어 서비스 이용약관에서는 '최종 사용자 사용권 계약'이라는 명칭으로 이용자와 개발자의 권리와 제한 사항을 규정하고 있다. 실제로 이 계약은 이미 소프트웨어를 다루는 기업과 이용자 사이에 널리 활용되고 있는 것으로 보인다.

5) 혼합계약

민법상 전형계약을 고려할 때 매매와 임대차의 요소가 포함된 혼합계약으로 이해하는 견해도 있다.[50] 이에 따르면 기본적으로는 매매가 적용되며 매매에서 발생하는 급부의무는 앱의 인도 및 양도이다. 이때에 인도는 임대차의 계속적

48) Marly, Praxishandbuch Softwarerecht: Rechtsschutz und Vertragsgestaltung, Rn. 697; 오병철, "아이폰 앱스토의 계약관계", 「정보법학」 제14권 제2호, 한국정보법학회, 2011.6., 39면 이하.

49) 오승종, 「저작권법」, 박영사, 2020, 670면.

50) Baumgartner/Ewald, Apps und Recht, Rn. 29; 독일 연방대법원도 이러한 혼합계약의 존재를 인정하고 있다. BGH, MMR 2007, 243.

채권관계를 고려하여 앱의 존재기간 동안 이루어져야 한다. 그리고 매매에서 양도는 앱을 조달하는 것이며, 조달 유형 및 방법은 앱의 유형에 따라 달리 결정될 수 있다. 따라서 가상 목적물인 앱을 조달하기 위해서는 내려받기 가능성과 가상재화를 이용할 수 있는 기회를 부여해야 한다.

이를 위해 개발자는 최소한 일정기간 이용자가 앱에 접근할 수 있도록 유지해야 한다. 앱과 앱을 통한 가상재화에 대한 이용자의 접근성 확보의 문제는 임대차에서 주택에 대한 접근권 확보와 비교할 수 있는데, 특정 시점에 이용할 수 있어야 하는 것이 아니라, 계속적 채권관계임을 고려하여 일정기간 동안 이용할 수 있어야 한다. 가상재화의 이용가능성에 대한 이러한 계속적 채권관계는 앱의 수명과 일치하지 않는다. 재화를 사용하지 않으면 접근 권한이 있더라도, 개발자의 계약상 의무는 이행된 것으로 간주한다.

또한 앱의 이용에서 나타나는 문제는 각각 고려할 수 있는 계약의 규정을 적용한다. 예를 들어 가상재화 자체의 하자에 대한 청구는 매매에 따르고, 앱에 대한 접근 문제는 임대차 규정에 따르는 것이다.

2. 무료 앱

무료 앱의 경우에도 유료 앱 및 앱 내 결제에서 논의하였던 계약 유형이 그대로 적용될 수 있다. 즉 매매, 임대차, 도급, 사용권 계약 및 혼합계약에 추가적으로 논의되는 계약 유형인 증여와 교환을 검토하기로 한다.

1) 증여

반면에 표준소프트웨어를 무료로 제공받은 경우에는 독일의 다수의 견해는 증여로 보고 있기 때문에, 앱을 무료로 내려받는 경우에도 마찬가지로 증여로 이해한다.[51] 증여는 대가없이 재산을 출연하는 무상성을 특성으로 하고 있다. 대가성의 여부는 당사자의 의사에 의해 판단하는데, 앱을 무료로 내려받는 경우에는 이용자를 위한 증여여야 하며, 개발자 내지 사업자는 대가성이 없어야

51) Baumgartner/Ewald, Apps und Recht, Rn. 34; Marly, Praxishandbuch Softwarerecht: Rechtsschutz und Vertragsgestaltung, Rn. 1172; Lachenmann, Mobile Apps, Kap. 3 Rn. 368; Kremer, CR 2011, S. 771; 김진우/김소연, 앞의 논문, 119면 이하.

한다. 그러나 사업자 및 개발자는 이용자가 내려받은 앱을 통해 광고를 행하는 등의 방식으로 경제적 이익을 누리고 있다. 또한 이용자는 자신의 개인정보 등을 앱을 이용하는 과정에서 제공하고 있는데, 사업자 및 개발자는 이용자의 데이터에 접근하여 그것을 활용하는 방식으로도 이익을 누리고 있다. 따라서 앱을 내려받는 과정만 유료 앱 결제 과정과 차이가 날뿐이고 대가성 내지 무상성은 결여되어 있다고 보는 것이 타당할 것이며, 이에 증여에는 해당되지 않는다고 할 것이다.[52]

2) 교환

이용자는 앱 내 광고에 접하고, 자신의 데이터를 제공한다는 것 등 증여에 해당하지 않는 이유에서 대가성이 있는 것으로 살폈다. 그렇다면 이용자는 앱을 제공받고, 개발자 내지 사업자는 광고 제공 및 데이터 활용 등으로 경제적 이익을 받는다면 민법상 교환을 고려해 볼 수 있으며, 이때에는 우리 민법 제567조에 따라 매매에 관한 규정이 준용된다. 그러나 데이터 활용에 대한 이용자의 동의와 개발자 및 사업자의 데이터 활용은 쌍무적인 관계에 놓여 있지 않다.[53] 개발자 및 사업자가 앱을 제공하면서 이용자로 하여금 광고를 보도록 하는 의무를 표시한다면 쌍무적인 관계에 놓일지도 모른다. 또한 이용자의 앱 이용과 개발자 및 사업자의 데이터 활용은 지속적으로 이루어지는 것으로서 일회적으로 재산권을 이전하는 교환의 성격과 일치하지 않는 점이 나타난다.[54]

3. 소결

먼저 유료 앱 및 앱 내 결제의 경우에는 민법상 특정한 전형계약의 유형으로 파악할 수 없는 한계가 있다. 기존에 찾아볼 수 없었던 새로운 유형의 계약을 전통적인 전형계약의 한 유형으로 파악하는 것 그 자체에 무리가 있다. 오늘날 실제로는 앱 계약을 소프트웨어 사용권 계약으로 살펴서 거래계에서 체결되고

52) 같은 취지로 김진우/김소연, 앞의 논문, 121면.
53) Amit Datta/Urs Albrecht Klein, Kostenlose Apps – eine vertragsrechtliche Analyse, CR 2017, S. 177.
54) Axel Metzger, Dienst gegen Daten: Ein synallagmatischer Vertrag, AcP 2016, S. 835; Datta/Klein, CR 2017, S. 177.

있다. 이러한 접근은 임대차와 유사하여 임대차에 관한 규정을 유추적용할 수도 있다고 하나, 물건을 대상으로 하는 임대차 계약의 적용은 배제될 수밖에 없다. 실제 거래계에서 널리 활용되고 있는 사용권 계약의 특성을 고려한 전형계약의 창설이 필요할 수 있다. 이는 앱의 물건성에 관한 검토에서 밝힌 바와 같이 물건 중심적인 닫힌 사고에서 벗어나, 권리 및 무체물이 독립된 거래의 대상이나 객체가 될 수 있다는 인식이 선제적으로 갖추어져야 가능할 것으로 보인다. 현재의 접근으로서는 매매, 임대차, 도급의 요소가 포함된 혼합계약으로 볼 수밖에 없을 것이다. 앱 계약의 유형과 특성 및 앱의 이용에서 나타나는 문제에 적합한 각각의 전형계약의 규정을 개별적으로 유추적용해야 한다.

다음으로 무료 앱의 경우에서는 앱마켓에서 앱을 내려받는 데 보통은 비용을 지급하지 않는다. 앱에 대한 비용 지급은 개발자 측에서 개발 비용을 마련하는 것인데, 이는 앱 안의 광고 홍보 내지 가상재화의 비용 책정 등을 통해 수익을 창출하고 있다. 그러한 가상 목적물이 없이는 앱으로는 아무것도 할 수 없기 때문에 앱마켓에서 앱에 대해 별도의 비용을 부과할 필요가 없는 것이다. 비용을 부과하더라도 매우 저가여서 오히려 이용자의 접근가능성을 방해할 수 있다. 결과적으로 앱은 앱마켓을 통해 무료로 제공하지만 그것은 실제로는 비용의 지급이 없을뿐 무료인 것은 아니다. 오히려 앱에 대한 대금은 광고 노출에 따른 수익 및 앱 내 결제에 따른 수익 창출 등 다른 가치의 비용으로 지급되고 있는 것이다.

따라서 무료 앱을 제공하는 것은 증여나 교환이 아니라, 이용자가 앱을 이용할 수 있는 권리를 개발자가 시간적 제한이 없거나 일정 기간을 정해서 부여하는지 여부에 따라 유료 앱 및 앱 내 결제와 같은 계약 유형에 해당한다고 볼 수 있다.

민법은 사적자치의 원칙에 비추어 당사자들이 원하는 것과 필요로 하는 것을 합의할 수 있다고 규정하고 있다. 새롭게 나타나는 계약과 그에 따른 권리와 의무에 관한 법률의 적용은 거래의 안전을 위해서라도 규정을 유연하게 적용할 수 있어야 한다.

V. 나오며

디지털 및 정보통신기술의 발달에 따라 새롭게 출현한 앱 계약은 종래의 전통적인 전형계약 중 어느 한 계약 유형의 규정으로는 다루지 못하는 한계가 있다. 앱을 이용하는 형태가 다양하고, 각각의 사안별도 달리 적용할 필요가 있는 것이다. 이에 앱 계약의 법적 성질을 궁구하기 위해 앱의 물건성과 이용자와 개발자 사이의 법률관계를 검토하였다. 개발자의 급부의무는 앱의 인도와 앱 이용가능성의 양도이다. 앱 이용을 목적으로 하는 계약 내용 및 거래계에서 실제로 많이 활용되고 있는 점을 살펴서 사용권 계약의 규정을 마련할 필요가 있을 것이다.

다만 현재 민법 체계 내에서는 유료 앱 및 앱 내 결제, 무료 앱 등의 유형을 고려하여 혼합계약의 형태로 각각의 전형계약의 규정을 개별 사안에 맞게 적용하는 것이 필요하다. 이때에는 소프트웨어를 물건으로 파악하여 기존의 '물건' 중심의 '매매'로 접근하는 것에서 벗어나 무형의 재화라는 특성을 강조하여 온라인상에서의 '행위' 중심의 '거래'를 강조하여 계약당사자의 권리와 의무를 판단하는 것이 요구된다고 할 것이다.

투고일 : 2021.5.10. / 심사완료일 : 2021.5.22. / 게재확정일 : 2021.6.10.

[참고문헌]

강준모 외, 「데이터 소유권에 관한 법·제도 및 정책 연구」, 방송통신정책연구 2019-0-01514, 과학기술정보통신부, 2019.
박동진, 「계약법강의」, 법문사, 2016.
송덕수, 「신민법강의」, 박영사, 2021.
오병철, 「디지털정보거래의 성립에 관한 연구」, 현안분석, 한국법제연구원, 2001.
오승종, 「저작권법」, 박영사, 2020.
지원림, 「민법강의」, 홍문사, 2021.

김관식, “컴퓨터프로그램의 전송과 특허권 침해”, 「특허판례연구」, 한국특허법학회, 2017.
김중길, “스마트 계약 성립의 계약법적 정합성에 관한 고찰”, 「민사법의 이론과 실무」 제24권 제2호, 민사법의 이론과 실무학회, 2021.
김진우/김소연, “이른바 “무료 앱”계약의 구조와 앱 스토어의 책임”, 「법조」 제68권 제3호, 법조협회, 2019.
양천수, “물건 개념 재검토 - 민법의 개정 방향과 관련하여 -”, 「법조」 제70권 제2호, 법조협회, 2021.
오병철, “아이폰 앱스토의 계약관계”, 「정보법학」 제14권 제2호, 한국정보법학회, 2011.
이병준, “전자상거래 플랫폼과 거래관계에 대한 책임”, 「소비자법연구」 제5권 제1호, 한국소비자법학회, 2019.
정진명, “플랫폼을 이용한 전자거래의 법률문제”, 「비교사법」 제24권 제4호, 한국비교사법학회, 2017.
허명국, “소프트웨어 ASP계약의 법적 성질 - BGH, Urt. v. 15. 11. 2006 - ZR 120/04 판결을 중심으로 -”, 「강원법학」 제42권, 강원대학교 비교법학연구소, 2014.

Baumgartner, Ulrich/Ewald, Konstantin, Apps und Recht, 2021.
Braun, Bernd, Überlassung von Computerprogrammen an den Anwender als Werkvertrag, BB 1992.
Bydlinski, Peter, Der Sachbegriff im elektronischen Zeitalter: zeitlos oder anpassungsbedürftig?, AcP 98, 1998.

Datta, Amit/Klein, Urs Albrecht, Kostenlose Apps – eine vertragsrechtliche Analyse, CR 2017.

Degmaier, Stephan, Apps – die schwierige Suche nach dem Vertragspartner, K&R 2013.

Haberstrumpf, Helmut, Verkauf immaterieller Güter, NJOZ 2015.

Hoeren, Thomas, Softwareüberlassung als Sachkauf, CR 11/1988.

Kannowski, Bernd/Till, Jan-Niklas, Der In-App-Kauf als neuer Vertragstyp, NJOZ 2017.

Kremer, Sascha, Vertragsgestaltung bei Entwicklung und Vertrieb von Apps für mobile Endgeräte, CR 2011

Lachenmann, Matthias, in: Solmecke, Christian/Taeger, Jürgen /Feldmann, Thorsten (Hrsg.), Mobile Apps, 2013.

Marly, Jochen, Praxishandbuch Softwarerecht: Rechtsschutz und Vertragsgestaltung, 2018.

Metzger, Axel, Dienst gegen Daten: Ein synallagmatischer Vertrag, AcP 2016.

Mincke, Wolfgang, Die Rechtliche Einordnung des Softwareerwerbs – Bedenken gegen die Sachkauf-Theorie, Jur-pc 1991.

[국문초록]

애플리케이션 계약의 법률관계와 법적 성질
- 앱 이용자 측면에서의 검토를 중심으로 -

김 중 길*

스마트폰은 우리 인간의 삶에서 필수적인 도구가 되었다. 스마트폰을 이용한 온라인 거래가 활성화되어 있고, 이때에 우리는 대부분 앱을 이용하고 있다. 앱 이용은 비교적 쉽게 이루어지고 있으나, 앱 이용자의 법률관계는 비교적 복잡하게 얽혀 있다. 앱 이용자는 계약상대방으로서 앱 개발자와의 관계만 존재하는 것이 아니라, 그들 사이에 앱마켓사업자가 참여하거나 제3자가 참여하여 다수 당사자 사이의 거래로 이루어지는 특수성을 가지고 있는 것이다.

또한 앱 계약은 기술발달에 따라 출현한 새로운 유형의 계약으로서 그것이 우리 민법상 어떠한 전형계약 규정의 적용을 받아야 하는지 분명하지 않다. 이때에는 앱이 우리 민법상 물건 개념에 해당하는지 여부와 함께 앱 이용자의 계약관계의 내용을 검토할 필요가 있다.

이 글은 앱 계약을 앱 이용자 측면에서의 관계를 중심으로 접근하면서 앱 계약의 법적 성질을 궁구하는 것을 목적으로 하고 있다. 이를 위해 우선은 앱의 의의 및 앱의 물건성에 관한 논의를 검토하였고, 앱 계약의 구조 및 앱 이용자의 법률관계를 살펴 본 후, 앱 이용과 앱 내 결제에 대한 계약법적 측면에서의 법률관계를 살펴보았다.

주제어 : 애플리케이션 계약, 앱 계약, 앱마켓, 앱 내 결제, 사용권 계약, 소프트웨어, 구글 플레이, 앱스토어

* 부산대학교 법학연구소 연구교수, 법학박사(Dr. jur.).

[Abstract]

Legal Relations and Legal Characters of Application Contracts*

KIM, Jung-Gil**

Smartphones have become an essential tool in our daily life. Online transactions using smartphones are active. And at this time, most of us are using the apps. Using the app is relatively easy. However, the legal relations of app users are relatively complicated. App users do not only have relationships with app developers who are contractual partners. It has the peculiarity of transactions between multiple parties with the participation of an app market operator or third parties.

In addition, app contracts are a new type of contract that emerged with the development of technology. It is not clear what type of contract the app contract falls under under Korean Civil Act. Here, it is necessary to review whether the app corresponds to the concept of an object in Korean Civil Act and the contractual relationship of the app user.

This article criticizes the app contract with the focus on the relationship in terms of app users. It aims to find out the legal nature of the app contract. For this purpose, first of all, the discussion on the significance of the app and the property of the app was reviewed. And I briefly looked at the process of signing an app contract. In addition, we looked at the legal relationship in terms of contract law for app use and In-App Purchases.

Key words : Application Contract, App Contract, App Market, In-App Purchases, License Agreement, Software, Google Play, App Store

* This work was supported by the Ministry of Education of the Republic of Korea and the National Research Foundation of Korea (NRF-2020S1A5B5A16081965).

** Research Professor(Dr. jur.), Institute of Law Studies, Pusan National University.