

발 간 등 록 번 호

11-1430000-001765-01

미래전략

국가전략 ...

창업 활성화를 위한 아이디어 거래 생태계 구축 방안 연구 - 아이디어 거래 계약 체크리스트를 중심으로

A Study on the System of Idea Trade for Business Start-Up

2020. 12.

Korea
Institute of
Intellectual Property



특허청
Korean Intellectual Property Office



한국지식재산연구원
Korea Institute of Intellectual Property

2020년도 기초연구과제 최종보고서

미래전략 - 미래이슈 발굴

창업 활성화를 위한 아이디어 거래
생태계 구축 방안 연구
- 아이디어 거래 계약 체크리스트를 중심으로

Intellectual Property Prospects

A Study on the System of Idea Trade for Business Start-Up

2020. 12.

제 출 문

특허청장 귀하

본 보고서를 “미래전략 - 미래이슈 발굴 - 창업 활성화를 위한 아이디어 거래 생태계 구축 방안 연구 - 아이디어 거래 계약 체크리스트를 중심으로” 과제의 최종보고서로 제출합니다.

2020년 12월 31일

주관연구기관명 : 한국지식재산연구원

연 구 기 간 : 2020년 1월 1일 ~ 2020년 12월 31일

책 임 연 구 자 : 최재식 (한국지식재산연구원 부연구위원)

김시열 (한국지식재산연구원 부연구위원)

정수연 (한국지식재산연구원 전임연구원)

국문 요약



이른바 ‘아이디어 거래’가 화두이다. 그러나 그 화제성에 비하여 아이디어 거래라는 계약의 법리적 해석에 대해서는 많은 논의가 성숙되어 있지 못한 것이 사실이다. 아이디어 거래 관련 계약을 둘러싼 쟁점이 될 수 있는 이유 중 하나는 그 명칭에서 오는 것으로 보인다. ‘거래’라는 단어가 사용되고 있어 자칫 ‘매매’에 해당한다고 보여질 여지가 있다. 그러나 아이디어 거래 계약은 민법상 전형 계약인 ‘매매’와는 차이가 있는 것으로 판단된다. 그리고 아이디어 자체가 가진 특수성으로 인하여 일반적인 계약법리 외에 특유의 쟁점들을 담고 있다 보니 이들 문제를 부수적 계약으로 삼을지 역시 점검해야 할 것이다.

아이디어 거래와 같은 계약은 당사자 사이의 “청약”과 “승낙”이 있으면 원칙적으로 유효하게 성립한다. 아이디어가 구체성 또는 참신성이 결여되었다고 해서 그 자체로 아이디어의 가치가 없다고 단정할 수도 없다. 아이디어의 가치는 상대적일 수밖에 없기 때문이다. 추상적인 수준의 아이디어나 국내외에 이미 공지되어 참신성을 결여한 아이디어라 하더라도, 제안을 받는 당사자와 제안을 받게 된 시점 및 상황에 따라서는 그 아이디어가 계약 당사자 사이에서 충분히 거래할 만한 가치를 가질 수 있다. 그럼에도 불구하고, 아이디어의 구체성 등이 전혀 문제되지 않는다는 것은 아니다. 계약 대상에 관하여 당사자 사이의 의사합치가 존재하였는지 여부 자체가 문제될 수 있기 때문이다.

아이디어는 한번 상대방에게 전달(또는 유출)되면 원상회복이 어려운 특성이 있다. 이는 법률행위의 중요 부분에 착오가 있는 경우 착오에 의한 의사표시(민법 제109조)로서 아이디어 거래 계약의 체결은 취소될 수도 있어야 할 것이기에 문제가 된다. 즉, 짓이어야 한다. 따라서 아이디어 거래 계약의 당사자 사이에서 해당 계약서 작성 시에 주의해야 할 것도 많다. 아이디어의 착안자가 대상 아이디어에 대해 그가 제시하는 아이디어의 내용, 성질 등에 관하여 명확히 특정할 수 있도록 그 내용을 계약서에 기재하게 하며, 가능하다면 이 아이디어에 대해 추후 이권이 제시될 경우 관련 부수 계약상 의무의 추가 여부, 기지급한 대금의 처리 방법 등에 관해서도 미리 약정해 둘 필요가 있다. 향후 위 아이디어의 이용, 실시 등으로 인해 제3자로부터 위 아이디어의 이용이 자신의 지식재산권 등의 권리를 침해한다는 청구나 소송 등을 당한 경우에 대한 사항도 사전에 고려해 볼 필요가 있다.

또한 우리 민법 제110조는 사기나 강박에 의한 의사표시는 취소할 수 있도록 규정하고 있다. 기망행위의 위법성은 개별적, 구체적으로 판단되는 것인데, 아이디어 거래 계약 체결 당시 아이디어가 실은 널리 알려진 것임에도 불구하고 이를 숨긴 채 상대방에게 널리 알려지지 않은 것이라고 선전을 하고 아이디어 거래 계약을 체결하는 경우, 이는 거래의 중요한 사항에 관하여 구체적인 사실을 신의성실의 의무에 비추어 비난받을 정도의 방법으로 허위로 고지한 경우에 해당하는 것으로 인정될 가능성이 높다. 이러한 경우에 대한 처리 역시 추후 분쟁의 대상이 될 수도 있으나 취소하더라도 원상회복이 어렵다.

아이디어 거래 계약의 경우 이에 관한 정보는 제공자만이 전적으로 보유하고 있고 상대방 당사자 입장에서는 일방적인 주장이나 제공자가 제출하는 자료를 검토하는 것을 제외하고는 아이디어 관련 정보의 진실성 여부를 객관적으로 확인하는 것이 사실상 어려운 사정이 있고, 그렇다고 하여 아이디어 관련 정보를 상대방에게 제공하기 곤란한 측면이 존재한다. 이에, 거래 성사 전이라도 비밀유지협약이 필요하기도 하다. 아이디어는 미리 특정되어 있더라도 고정 불변의 것이 아니라 향후 기술의 진보, 시장 상황 및 소비자의 선호도 변화 등에 따라 변경될 수 있는 여지가 많아, 거래 계약 성사 후에도 분쟁의 요소가 많다.

따라서, 아이디어의 거래라는 계약의 이행과 법적 안정성을 위하여 아이디어 거래 시 당사자들은 일종의 체크리스트를 통하여 아이디어 거래 계약 체결 전 스스로 관련 계약에 대한 점검을 거칠 필요가 있다. 부수되는 계약 및 당사자가 점검해 볼 수 있는 체크리스트를 제공하고 이를 지속적으로 업데이트하는 것은 아이디어 거래 생태계를 구축하는 데에 도움이 될 것이다.

CONTENTS

제 1 장	서 론	1
	제1절 연구의 배경 및 필요성	3
	제2절 연구의 목적 및 범위	6
제 2 장	아이디어와 거래의 법률적 의미	9
	제1절 아이디어의 의미	11
	제2절 거래의 의미	16
	제3절 아이디어 거래의 법률적 성격	18
제 3 장	아이디어 거래 생태계의 고찰	23
	제1절 개괄	25
	제2절 전통적 의미의 재산권을 대상으로 하지 않은 거래의 플랫폼	29
	제3절 아이디어 거래 관련 플랫폼 사례	50
제 4 장	아이디어 거래 계약 시 체크리스트	81
	제1절 아이디어 거래와 부수적 계약	83
	제2절 아이디어 거래 관련 체크리스트	96

참고문헌	112
-------------	------------

부 록	117
------------	------------

1. 가상화폐 거래소 약관의 내용	119
--------------------------	-----

CONTENTS

표 목차

표 1	법률상 보호대상 지식재산 및 예시	12
표 2	시정 조치한 불공정 약관 조항 유형	42
표 3	킵스타터와 인디고고의 비교	69
표 4	아이디어 거래 체크리스트	111

그림 목차

그림 1	소셜매뉴팩처링 플랫폼 비즈니스의 개요	52
그림 2	나인시그마 사업 개요도	57
그림 3	이노센티브의 개방형 기술혁신 중개 프로세스 모식도	59
그림 4	이노센티브의 비즈니스 모델 개념도	59
그림 5	개방형 혁신의 주요 특징	60
그림 6	YC 운영 프로그램 개요도	64
그림 7	킵스타터 구조 개요도	67
그림 8	마쿠아케 펀딩 진행과정	70
그림 9	유택의 기술중개 비즈니스 모델 개념도	77
그림 10	인텔렉추얼벤처스(IV) 플랫폼 개요도	79

미래전략 - 미래이슈 발굴

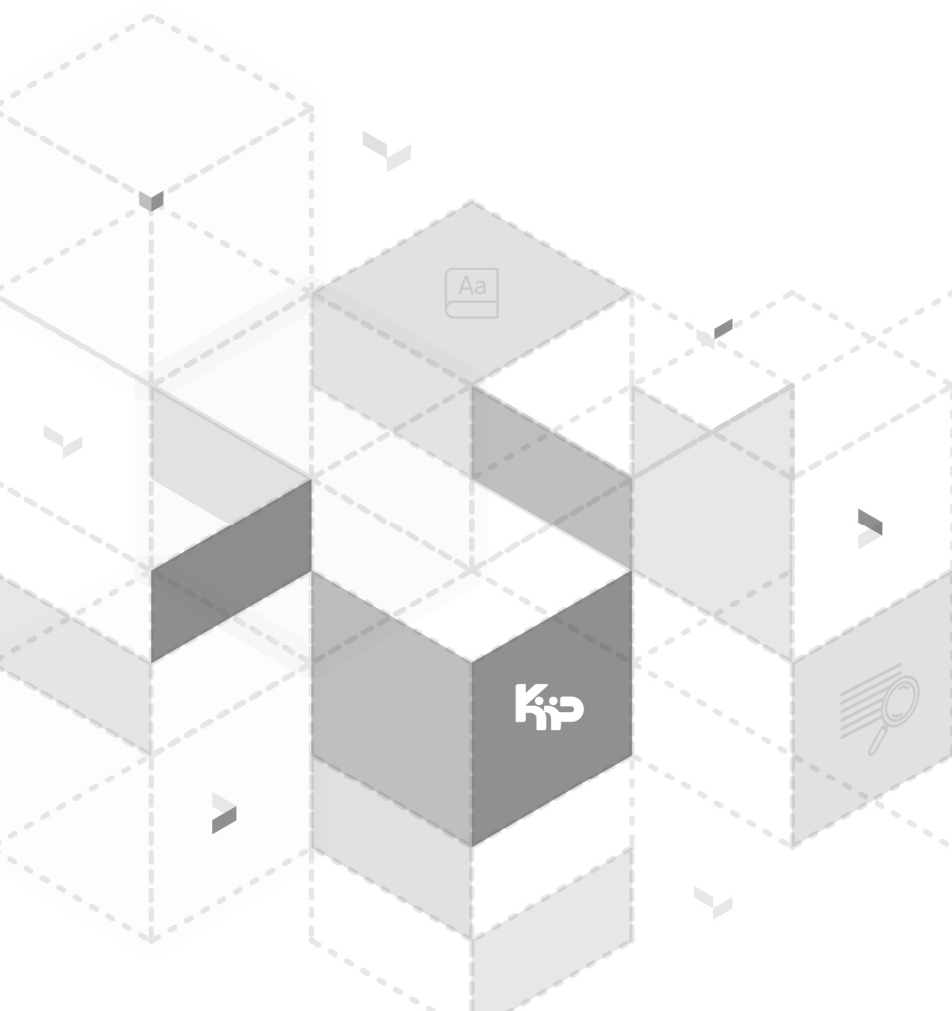
창업 활성화를 위한 아이디어 거래 생태계 구축 방안 연구 - 아이디어 거래 계약 체크리스트를 중심으로

제1장

서론

제1절 연구의 배경 및 필요성

제2절 연구의 목적 및 범위



제1절

●●
연구의 배경 및 필요성

1. 연구의 배경

이른바 4차 산업혁명시대에 있어 특허를 비롯한 지식재산은 국부창출의 원천이다. 그 지식재산의 시작은 아이디어에서 출발하여 연구개발 과정을 거쳐서 창업으로 이어지고 이는 궁극적으로 경제 활력에 도움이 된다. 창의적 아이디어가 경제발전의 새로운 동력으로 등장하고 있는 것이다. 그 아이디어가 속한 기술 분야가 세분화되고 각자의 영역에서 혁신이 고도화되고, 인공지능에 의해 자동화와 연결성이 극대화되어 발전하는 산업 환경의 변화가 밀어닥치고 있다. 여기서 ‘기술’이란 ‘과학 이론을 실제로 적용하여 사물을 인간 생활에 유용하도록 가공하는 수단’¹⁾으로 본다면 기술의 발전이란 기술을 개량하여 인간 생활에의 유용성을 높이는 행위 또는 그 과정 내지 결과를 의미하게 된다.

어떠한 사물의 가공수단이 실제 인간 생활에 유용한지 여부는 사용자가 직접 그 수단을 사용하여 느끼는 주관적 만족도에 따라 결정될 수밖에 없다. 그렇다면 기술이 발전하는 배경이 되는 개량이란 기술을 사용하는 수요자가 느끼는 문제점 내지 불편함에 대한 개선 수단을 모색하는 것이 된다. 결국 기술발전의 촉진은 기술 수요자의 아이디어와 기술 공급자의 아이디어를 상호 연결할 수 있는 경우에 가장 효율적으로 달성될 수 있다. 이러한 기술의 발전을 촉진하는 대표적인 제도를 법률로 규정한 것이 특허법이다. 해당 법률의 궁극적인 목적은 산업발전에 이바지하는 것인데, 산업발전은 유용한 기술혁신이 널리 이용되어 확산될 때에 이루어질 수 있음은 자명하다.

그러나 특허법은 신규, 진보한 기술을 공개하는 대신 이를 심사하여 등록되는 경우 반대급부로 특허권자에게 독점배타권을 주는 제도이므로 기술의 원천이 되는 아이디어 자체를 보호하거나 아이디어의 거래를 촉진하기에는 적절하지 않은 측면이 있다.

오늘날 자본주의 시장경제하에서는 일반적으로 공급자와 수요자 사이에 일대다의 관계가 형성되는데, 수요자가 스스로 공급자가 되기도 한다. 즉 기술창업을 하게 되는 것이다. 여기에 있어 핵심이 되는 기술은 공급자가 미처 생각하지 못했던 사용상의 문제점 내지 불편함을 다수의 수요자가 각자 스스로 개선하여 개량기술을 만들어내고 이것이 창업까지 이어지는 것이다. 다만 이 경우 기본 원천기술을 둘러싸는 뻘뻘한 특허의 숲(patent thickets)이 형성될 우려가 있다. 이러한 특허의 숲은 기술시장에서의 거래비용을 증가시킴으로써 추가적 기술혁신의 유인이 되는 경

1) 표준국어대사전(<https://ko.dict.naver.com/#/entry/koko/a83c20c6c47f4ab3ae9a176544ddf1ac>).

제적 보상의 규모를 축소시키는 문제를 야기할 수도 있다. 뻥뻥한 특허의 숲 속에서는 기술 개발자들이 나아갈 길을 잃고 헤매게 되는 결과, 복잡하고 융합적이며 혁신적인 기술 개발이 이루어지기 어렵게 되는 한편 사소하고 주변적이며 중요하지 않은 특허를 단편적이고 파편화된 형태로 취득하려는 유인이 증가하게 되어 점점 더 울창한 특허의 숲이 형성²⁾되게 된다. 그렇다면 하나의 제품 출시에 필요한 다수의 관련 기술을 가급적 소수의 공급자에게 귀속시키기 위한 장치가 필요하게 된다. 이러한 제도적 장치가 마련된다면 아이디어 거래 생태계가 활성화될 것이다. 아이디어 거래는 특정 플랫폼하에서 이루어질 수도 있으나, 계약 자유의 원칙에 의하여 당사자들 사이에서 자유롭게 이루어질 수도 있을 것이다.

2. 연구의 필요성

기술이 적용된 제품이나 서비스의 수요자가 착안한 기술 개량 관련 아이디어를 제품이나 서비스 공급자에게 제공하고 반대급부로 금원을 제공받는 등 아이디어 거래를 시도하는 경우 다양한 장벽이 존재한다. 우선 그러한 수요와 공급이 만나는 것 자체가 쉽지 않은데, 흔하게 말하는 바와 같이 아이디어 거래 시장이 형성되어 있지 않다는 뜻이기도 하다.

그러나 이런 문제 이외에도 법률적·구조적 문제가 있는 것도 사실이다. 예컨대 아이디어 자체는 현행법 체계 내에서 권리 그 자체는 아니므로 특허를 받을 수 있는 권리는 발명자에게 귀속되는 것이 원칙이다. 발명진흥법 제10조 제3항은 “직무발명 외의 종업원 등의 발명에 대하여 미리 사용자 등에게 특허 등을 받을 수 있는 권리나 특허권 등을 승계시키거나 사용자 등을 위하여 전용실시권(專用實施權)을 설정하도록 하는 계약이나 근무규정의 조항은 무효로 한다.”라고 규정하고 있다. 근로계약에 합의하고 근무규정에 동의하여 ‘사용자-종업원’이라는 특별하고 긴밀한 관계에 있게 된 자들 사이에서도 자유발명에 대한 권리는 별도의 개별적 합의를 통해서만 이전할 수 있는 것이다.

현실적으로는 대리인 비용 문제가 있는데, 다수의 제품·서비스 수요자로부터 나오는 다양한 아이디어를 소수의 공급자에게 연결하여 주는 중개인을 상정하는 경우 그 중개인이 사익 추구만을 위하여 행동하는 결과 사회적 폐해를 일으킬 우려가 제기될 수 있다. 미국의 Invention Promotion Firms들이 과거에 수많은 고객 기망 사건으로 문제를 일으켜 왔던 것이 대표적 사례³⁾라고 할 수 있다. 이러한 문제를 불식시키고 아이디어 거래 생태계가 활성화되기 위한 제도

2) Ralph Siebert & Georg von Graevenitz, *Are Licensing Agreements Appropriate Instruments to Cut Through the Patent Thicket*, 2011. (<https://pdfs.semanticscholar.org/0c79/20c513db25e7ff29a8c4936c3c6e91a1c87e.pdf>).

3) 가장 널리 알려져 있는 사건 중 하나로는 F.T.C. v. Davison Associates, Inc., 431 F. Supp. 2d 548.

적 개선 방안에 대해 살펴볼 필요가 있다.

특허법이 명시하고 있는 해당 법률의 목적 달성을 위해서는 특정 기술이 적용된 제품이나 서비스의 수요자가 착안한 기술 개량 아이디어에 대한 권리를 제품이나 서비스의 공급자에게 공평하고 사회적으로 인정받는 안전한 방식으로 귀속시킬 수 있는 법적·제도적 장치가 마련되어야 할 필요가 있는 것이다. 그 방편의 하나로서 추진되고 있는 아이디어 거래 생태계 구축 연구는 기업, 국가기관 또는 공공기관 등이 위와 같은 활동을 하는 데에 일정한 방향과 시사점을 제공할 수 있도록 하는 사전적 연구의 성격을 띤다.

제2절

● ●
연구의 목적 및 범위

1. 연구의 목적

특정 분야에서 기술의 혁신을 위해서는 해당 기술의 전문가의 구체화·고도화 작업이 필요하다. 그러나 그 혁신의 단초가 되는 것은 결국 핵심이 되는 아이디어이다. 이러한 아이디어가 공지의 기술이 아니라면 연구개발 과정을 통하여 구체화·고도화된다. 이러한 일련의 과정을 거친 기술에는 혁신을 위한 노력이 투여되기 마련인데, 그 기술을 공개하는 대가로 독점 배타적 권리인 특허권을 부여하는 것이 특허제도이다. 즉, 우리나라는 발명을 보호·장려함으로써 궁극적으로 국가산업의 발전을 도모하기 위한 제도를 운영하고 있으며 이를 특허법이라는 법률로써 규정하고 있다. 이러한 특허법에 따르면, 발명이란 자연법칙을 이용한 기술적 사상의 창작으로서 고도한 것을 말한다. 이러한 발명에 관하여 특허를 받고자 하는 발명자 또는 그로부터 적법하게 특허를 받을 수 있는 권리를 승계하는 자는 특허청에 특허 출원을 하고, 심사를 통하여 등록된 특허 발명에 대하여 일정한 기간 동안 독점·배타적 권리를 부여받는 대신 그 특허발명을 공중에게 공개하여야 한다. 발명자가 일정한 요건을 만족하는 발명을 공중에게 공개하는 대가로 일정한 기간 동안 독점·배타적 권리인 특허권을 부여받는 국가와의 공적 계약이며, 이러한 공적 계약의 대상이 되는 발명이 구체화될 필요가 있는데 우리나라는 이러한 발명에 대해 법률로써 정의를 내리고 있다.

지식재산을 기반으로 한 경제 성장을 위해서는 국민의 창의적 아이디어가 효율적으로 생산·공유·거래되는 데 필요한 제도 및 시스템의 구축이 필요하다. 그러나 현행 지식재산권법(이하 '지재권법') 기술적, 디자인적, 문화적 아이디어에 대해 발명, 디자인, 저작물로서 일정 요건을 갖춘 경우에 한해 보호할 뿐, 창의적 아이디어 자체는 그 속성상 지재권법의 등록요건을 만족시키지 못하는 경우도 많아 아이디어 자체를 완전히 보호하는 데에는 한계가 존재할 수밖에 없다. 원래 지재권법은 시대의 변화나 기술의 발전에 따라 그 보호 대상을 달리해 왔다.

예컨대, 기술의 발전에 따라 미생물, 유전자, 컴퓨터프로그램, BM 등이 특허법의 대상에 포함되며 점차 특허 보호범위가 확대되는 사례가 있었다. 이처럼 현재 일정 요건을 충족하여야 특허 등 보호대상이 되고 있는 경우 그 요건을 완화하면서 보호대상을 확대한 경우는 많다. 이러한 새로운 보호 제도의 필요성에 대해 살펴보기 위해서는 그 보호 대상에 대해 명확히 할 필요가 있다.

플랫폼 기술과 산업이 발달하면서 창의적인 아이디어에 자금, 정보, 인력, 기술 그리고 시설 등이 결합하여 빠른 시간 안에 고도화되어 사업화가 가능한 시대가 되었다. 이러한 경우 아이디

어의 중요성이 강조될 수밖에 없다. 그러나 지재권법의 보호 대상에 아이디어 그 자체는 포함되어 있지 않다. 저작권과 산업재산권 분야를 포괄하는 기존 지식재산권 제도 전부를 통해 살펴본더라도 표현되지 않았거나 구체화된 아이디어를 출원 조차 하지 않은 경우에는 법률적 제도적으로는 보호할 방법이 없는 것이 현실이다.

이러한 상황에서 개인이나 중소기업의 아이디어가 거래되기 위해 일부 표현되거나 구체화되어 거래 시장에 노출되는 순간 아이디어의 특성상 상대방에게 쉽게 흘러 들어가버리게 된다. 그러나 권리화되지 않은 아이디어에 대해 일반법상 불법행위로 규율하여 배상받아 손해를 전보받기에는 어렵다. 최근 부정경쟁방지 및 영업비밀보호에 관한 법률 개정으로 권리화되지 않은 아이디어의 법률적 보호의 근거가 생긴 것은 다행이라고 할 것이나, 아이디어의 거래를 활성화시키기 위한 제도적 기반은 아직 마련되지 못한 것으로 보인다.

‘아이디어 거래’라는 단어는 자칫 ‘매매’와 유사한 것으로 파악되기 쉽고 이는 일반 대중에게 오해를 불러일으킬 수 있다. 그러나 언론에서도 많이 사용되고 있는 용어이기도 하거니와 정부나 공공기관에서도 이미 관용적으로 굳어진 단어이므로 본고에서도 계속 ‘아이디어 거래’라는 단어를 사용하도록 한다. 다만 ‘아이디어 거래’는 민법상 전형 계약의 하나에 해당할 수는 없는 것이 명백하므로 당사자 간 복수의 법률행위가 연속적으로 이루어지는 것을 의미하는 상황에서 일련의 법률행위의 성격을 음미하는 것이 필요할 것이다.

‘아이디어 거래’를 구성하는 개별 법률행위에 대한 법리적 분석과 주요 쟁점을 도출, 다양한 주체들이 ‘아이디어 거래’에 참여할 경우 발생할 수 있는 ‘거래’ 관련 법률행위자는 물론 사회적으로 거래의 안정을 도모하기 위한 체크리스트를 제시하는 것을 연구의 목적으로 한다. 이를 위해 아이디어 거래의 단계별 법률적 쟁점을 살펴볼 필요가 있다. 아이디어 거래 생태계 구축을 위한 실질적인 정책 수립의 기초자료 제공을 위하여, 아이디어 거래 플랫폼 사례와 타 분야 거래 생태계의 주요 부분이 되는 약관을 검토하고, 아이디어 거래를 위한 체크리스트 초안을 제시하고자 한다.

2. 연구의 범위

우리나라 「부정경쟁방지 및 영업비밀보호에 관한 법률」(이하 ‘부정경쟁방지법’)은 사업 주체가 영업활동을 함에 있어서 경쟁상의 우위를 확보하기 위해 타인이 막대한 투자와 상당한 노력을 들여 개발한 상표, 신용, 가치, 영업비밀 등의 지식재산권을 무단사용하는 것을 방지하기 위하여 제정되었다. 또한 상품의 양 또는 질을 거짓으로 표시하는 공서양속에 반하는 행위를 방지함으로써 건전한 거래질서의 유지를 통한 경쟁의 공정성을 확보하여 거래자와 수요자는 물론 일반 공중의 경제적 권익을 보호하려는 데 그 목적을 두고 있다. 이러한 부정경쟁방지법은 최근 ‘아이디어’

를 무단으로 사용하는 행위를 규제하는 「부정경쟁방지 및 영업비밀보호에 관한 법률」 개정안이 2018. 3. 30. 국회 본회의를 통과하였고, 2018. 4. 6. 정부로 이송된 후 4. 17. 공포되어 3개월이 경과한 날인 2018. 7. 18. 시행되고 있다.

그러나 본고에서 사용하는 아이디어가 부정경쟁방지법상 아이디어를 의미하는 것은 아니다. 현대적 의미의 아이디어는 통상 번뜩이는 기발한 생각을 말하기도 하고, 어떤 문제점의 개선이나 창작 등을 위해 목적 지향적으로 정리된 유용한 생각을 널리 아이디어라고 하는 등 아이디어는 매우 다의적인 의미로 사용되고 있다. 이에, 이러한 아이디어의 의미에 대해 살펴보고, 아이디어를 정의한 후 적어도 본고에서 사용하는 아이디어라는 단어의 용례를 정립할 필요가 있다.

아이디어 거래 생태계 구축은 궁극적으로 창업 활성화에 도움이 될 것은 자명하다 할 것이다. 상관관계를 정성적으로 파악하면 족할 뿐, 이에 대해 실증적으로 검토하는 목적의 연구는 아니므로, 이에 대해 고찰한 기존 문헌을 검토하여 간략히 분석한다.

아이디어 거래 촉진을 통한 창업 활성화는 과거에도 시도된 바 있다. 예컨대 포스코는 청년 일자리창출과 중소벤처기업 육성을 위해 사업 아이디어를 사고 팔 수 있는 거래 플랫폼 마련(2011)을 시도하였다. 참가희망자는 관련 사이트(www.onoffmix.com)에 아이디어를 등록, 우수 아이디어로 선정되면 사업화 가능성을 진단받고 벤처투자자는 관심분야에 대해 투자 가능성을 협의하고 제안된 아이디어를 멘토링하였는데, 벤처투자자와 아이디어 보유자, 투자 및 기술 관련 전문가가 서로 만나 아이디어를 거래하고 인적 네트워크를 형성할 수 있도록 만든 장으로써, 미국 실리콘밸리에서 널리 활용되고 있는 사례를 참고한 것이다.

궁극적으로는 아이디어 거래를 일련의 법률행위로 나누어 파악, 개별 법률행위의 요건과 효과를 음미하여 기술하는 것에 의미가 있을 것으로 본다. 민법상 전형 계약 중 대표적인 유상·쌍무 계약인 매매 또는 무상·편무 계약인 증여와 차이가 있는 아이디어 거래라는 법률행위를 고찰하고, 아이디어 거래라는 계약에 따라 발생하는 법률효과의 법률적 의미를 파악하려 한다. 예컨대, 아이디어를 준 자는 아이디어 관련하여 금원을 지급하고 아이디어에 대한 권한을 받은 자를 상대로 소를 제기하지 아니할 의무를 져야 할 것으로 보이는 바, 이를 부제소 합의와 비교해 생각할 수 있는지 여부 등을 검토한다. 아이디어 거래 관련 국내외 유사 사례 검토를 통하여 법리적 주요 쟁점 및 정책적 시사점을 도출하고 현행 지식재산권 법규 및 일반적인 계약 법규 등을 기반으로 실무에서 실질적 도움이 되도록 법적 명확성과 계약의 합리성을 충족하는 체크리스트의 초안을 제시한다.

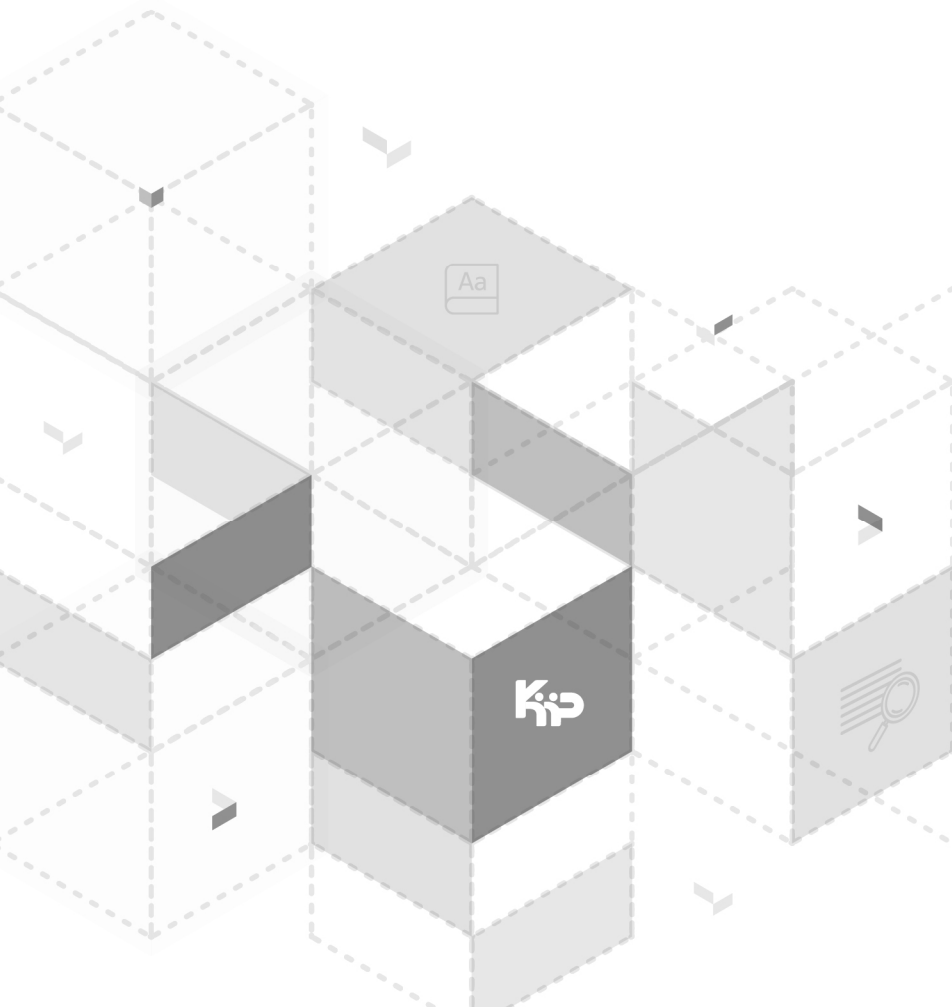
제2장

아이디어와 거래의 법률적 의미

제1절 아이디어의 의미

제2절 거래의 의미

제3절 아이디어 거래의 법률적 성격



제1절 ●● 아이디어의 의미

현대적 의미의 아이디어는 일상생활에서 매우 다의적으로 쓰이고 있다. 우리나라 국어사전에 등재되어 있는 ‘아이디어’는 ‘어떤 일에 대한 구상’을 의미한다. 국립국어원에서는 고안, 생각, 착상으로 순화하여 쓰기를 권고하고 있다.

이러한 일반적인 용례 이외, 우리나라 법률 중 법문에 구체적으로 아이디어라는 단어를 직접 명시한 경우도 있다. 예컨대, 대표적인 창업 활성화 지원 법률인 1인 창조기업 육성에 관한 법률은 동 법 제11조에서 “① 중소벤처기업부장관은 우수한 아이디어와 기술을 보유한 1인 창조기업을 위하여 다음 각 호의 지원을 할 수 있다.”고 규정하거나, 제12조에서 “① 정부는 사업 성공 가능성이 높은 아이디어를 가진 1인 창조기업을 선정하여 아이디어의 사업화를 위한 지원을 할 수 있다.”고 규정하고 있다. 한편 동조 제2항에서 아이디어 사업화 지원 대상 선정을 취소해야 하는 경우로 “선정된 1인 창조기업이 아이디어의 도용(盜用) 등 거짓이나 그 밖의 부정한 방법으로 선정된 경우”를 적시하고 있으나 별도의 정의 규정을 마련하고 있지는 아니하다.

과학기술기본법은 제16조의4에서 “① 정부는 창의적인 아이디어, 신기술, 과학기술 및 정보통신기술에 기반하여 문화 등 다양한 부문과의 융합을 촉진함으로써 기술창업을 활성화하고, 중소·벤처기업의 과학기술혁신 역량을 강화하기 위하여 필요한 시책을 세우고 추진하여야 한다.”고 규정하고 있다.

법률이 아닌 대통령령에서 아이디어에 대한 규정을 두고 있는 사례도 있는데, ‘국정기획자문위원회의 설치 및 운영에 관한 규정’은 제7조에서 “① 국민의 정책 아이디어와 의견을 수렴하고 이를 정부 정책 등에 반영하기 위하여 위원회에 국민의 참여·소통을 위한 기구(이하 ‘국민참여기구’라 한다)를 둔다.”고 규정하고 있다. 그리고 산업기술혁신 촉진법 시행령은 제19조에서 “② 법 제16조제4항에 따른 신제품 인증의 대상은 사용자에게 판매되기 시작한 이후 3년이 지나지 아니한 제품으로 한다. 다만, 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 제품은 신제품 인증의 대상에서 제외한다.”고 하고 동항 제6호에서 ‘누구나 쉽고 간단하게 모방할 수 있는 아이디어 제품’이라고 하여 아이디어라는 용어를 사용하고 있다.

저작권법은 ‘아이디어·표현 이분법’을 이야기할 때, 저작권법에 의해 보호받는 ‘구체적 개별적 표현’과 구별되는 기본 틀이나 원형, 패턴, 계획, 기준 등의 보편적 혹은 이상적 형식을 아이디어로 본다. 앞서 언급한 바와 같이 부정경쟁방지법 개정에 따라 아이디어라는 용어를 사용하기도 한다.

우리나라는 물론 대부분의 국가에서도 아이디어 자체는 권리로 보호하기 어렵고 그 아이디어의

창작적 표현만을 보호한다는 아이디어·표현 이분법(idea/expression dichotomy)⁴⁾을 따르며, 이 경우 아이디어 자체가 법률의 보호대상이 될 수 없어 거래시 별도의 보호가 필요하게 된다. 법률상 보호받지 못하는 아이디어를 과도하게 보호하는 것은 개별 법률의 목적 또는 정책적 견지와 상충한다는 측면이 있다. 아이디어는 공유의 대상으로서 public domain에 있어야 한다는 것이다. 그렇다 하더라도 과연 아이디어 자체를 제도적으로 보호할 필요성조차 배제하는 것이 아이디어 거래 생태계 구축을 위한 최선의 방법인지는 논란의 여지가 있을 것이다. 즉, 현행 법률은 구체화된 아이디어에 한하여 개별법으로 보호, 보호범위에서 제외된 부분은 공유함으로써 인류 발전에 기여토록 하고 있다. 기술적, 디자인적, 문화적 아이디어가 발명, 디자인, 저작물로서 일정한 요건을 구비한 경우 법으로 보호하고 있는데, 이를 간단히 정리하면 다음과 같다.

▼ 표 1 | 법률상 보호대상 지식재산 및 예시

법률	보호대상(법적근거)	예시
특허	자연법칙을 이용한 기술적 사상의 창작으로서 고도한 것 (특§2)	삼성 스마트폰 관련 기술, 아이리버 MP3 플레이어 관련 기술 등
실용신안	물품의 형상·구조 또는 조합에 관한 자연법칙 이용한 기술적 사상의 창작(실§2, 4)	음료자동판매기, 등산용 칼, 다용도 주방용 가위, 빨래건조대 등
디자인	물품의 형상·모양·색채 또는 이를 결합한 것으로 시각 통해 미감 일으키는 것(디§2)	애플 아이폰이 표시된 이동통신기기, 콜라병, 나이키 신발 디자인 등
저작물	인간의 사상이나 감정을 표현한 창작물(저§2)	음악이나 영화

이러한 법률상 보호의 근거를 갖추지 못한 아이디어의 경우 기존 제도와 법률적 보호의 공백으로 인한 문제점은 다양한 영역에서 여러 가지 형태로 발생한다. 예컨대 이른바 하이트랙주 사건⁵⁾에서 온도를 확인할 수 있도록 부착된 온도감응테이프와 이를 활용한 상품판매전략(아이디어)을 제안, 피고회사가 이후 이와 유사한 판매 전략을 시행하였는데 현 법률체계로 보호받지 못하는 아이디어를 제공자의 허락 없이 사용하는 행위가 불법행위를 구성하는가에 대한 판단이 문제가 되었다. 그러나 법원은 아이디어의 참신성을 인정할 수 없으며, 피고가 원고의 아이디어를 이용하지 않았다고 판단하여 아이디어에 대한 침해를 인정하지 않았던 경우가 있다.

이러한 문제를 해결하기 위하여 기존의 법률을 개정하는 등의 방식으로 권리화되지 않은 아

4) 저작권법이 보호하는 것은 문학·학술 또는 예술에 관한 사상·감정을 말·문자·음·색 등에 의하여 구체적으로 외부에 표현하는 창작적인 표현형식이고, 그 표현되어 있는 내용 즉 아이디어나 이론 등의 사상 및 감정 그 자체는 설사 그것이 창작성이 있다 하더라도 원칙적으로는 저작권법에서 정하는 저작권의 보호대상이 되지 아니하며, 특히 학술의 범위에 속하는 저작물의 경우 그 학술적인 내용은 만인에게 공통되는 것이고 누구에 대하여도 자유로운 이용이 허용되어야 하는 것으로서 그 저작권의 보호는 창작적인 표현형식에 있지 학술적인 내용에 있는 것은 아니므로, 저작권의 침해 여부를 가리기 위하여 두 저작물 사이에 실질적인 유사성이 있는가의 여부를 판단함에 있어서도 창작적인 표현형식에 해당하는 것만을 가지고 대비하여야 할 것이다(대법원 1993. 6. 8. 선고 93다3073, 3080 판결 등).

5) 서울고등법원 1998. 4. 28. 선고 97나15229 판결.

아이디어를 보호할 것인가에 대해서는 의문의 여지가 있다. 특허법을 고려해 본다면, 출원 후 등록되어 발명이 독점배타적 권리화된 특허권과 달리, 미발명 상태인 아이디어는 특허법상 규정된 절차로 보호할 수 없다. 가정컨대, 특허법으로 아이디어를 보호하도록 하더라도 아이디어의 속성상 이를 사전에 심사하거나, 실시권을 설정할 수도 없을 것이다. 발명의 수준에 이르지 못한 아이디어를 무리하게 특허권으로 보호하는 것은 제도 근간을 뒤흔들 우려가 있다. 한편 저작권법의 경우 아이디어와 표현을 구분하여 표현만을 보호하는 입장을 견지하고 있으므로 표현이 아닌 아이디어 자체를 보호할 수는 없다. 아이디어 자체를 법률로써 필요 이상 보호하면 창작의 폭이 줄어들어 사회적 비용이 과도하게 발생하리라는 반론도 경청할 만하다.

법률에 의하지 않고 아이디어에 대해 새로이 물권적 권리를 부여하여 아이디어를 배타적으로 독점할 수 있도록 보호할 수는 없을 것이다. 아이디어를 배타적 권리인 물권과 같은 수준의 재산권으로 보호하는 것은 법률에 의해서만 가능하기 때문이다. 우리나라 민법 제185조는 법률 또는 관습에 의하는 외에 임의적인 물권 창설을 금지하고 있기 때문이다. 헌법 제23조 제1항 제2문은 “재산권의 내용과 한계는 법률로 정한다.”고 규정하고 있어 재산권의 창설과 확대도 법률에 의해서만 가능하다. 이러한 상황에서 아이디어의 한계가 불명확한 상황에서 배타적 권리 부여시 오히려 창의성의 과도한 제약과 자유로운 경쟁이 제한될 위험성 존재한다.

아이디어의 거래에 관한 논의를 시작하기에 앞서, 아이디어의 범위를 먼저 명확하게 규정할 필요가 있으나, 아이디어의 의미가 일의적으로 규정되지 않는다고 하여 ‘거래’라고 부르는 법률 행위를 할 수 없는 것은 아니다. 물론 그 거래가 민법상 전형 계약에 해당하는 매매와는 그 성격이 다르다는 점은 전술한 바와 같다.

근대 이후 계약은 계약자유 원칙을 바탕으로 행해지고 있다. 사적자치의 원칙이라고도 하는 이 원칙은 계약에 의한 법률관계의 형성은 법의 제한에 부딪히지 않는 한, 완전히 각자의 자유에 맡겨지며, 법도 그러한 자유의 결과를 될 수 있는 대로 승인한다는 원칙이다.⁶⁾ 이는 헌법상 기본권인 행복추구권(제10조)을 근거⁷⁾로 보는 것이 타당할 것이다.

계약자유 원칙은 계약체결의 자유, 상대방 선택의 자유, 내용 결정의 자유 및 방식의 자유로 구성된다. 상대방 선택의 자유를 체결의 자유에 포함하는 견해도 있다. 여기에는 청약과 승낙의 자유가 포함된다. 내용 결정의 자유는 일단 성립한 계약의 내용을 이후 변경 혹은 보충하는 것을 포함한다. 궁극적으로는 해지 역시 가능할 것이다. 이에 대해서는 후술한다.

이러한 원칙을 기본원칙으로 한 근대 민법 시기에는 개인이 자유로운 경제활동을 가능케 하였다. 그럼에도 불구하고 아이디어의 범위에 관한 선행 논의 없이는, 아이디어 관련 논의에서 모호함을 벗어나기 어려울 것이다. 고도화된 기술이 특허로 출원되어 심사 후 등록된 경우 권리로

6) 곽윤직, 채권총론, 박영사, 2003, 9면.

7) 헌재 1991. 6. 3. 선고 89헌마204 결정.

서 보호된다. 구체화된 기술이 특허로 출원이 된 경우 출원 후 18개월 뒤 공개되는 것을 기다리지 않고 출원자가 조기 공개를 신청하여 침해자에게 경고장 발송이 가능하고, 이후 특허로 등록되면 소급하여 보상을 청구할 수 있다. 공개된 발명의 경우 특허법 제65조 제2항 보상금 청구권 제도를 활용하여 특허 등록 후 소급하여 보상이 가능하다. 미국의 경우에도 임시보호의 권리 관련 규정에 따라, 특허권자가 출원 공개일로부터 특허 발행일까지 당해 발명을 미국 내에서 실시한 자에 대해 실시료 상당액을 청구할 수 있는 것과 유사하다. 심사 후 특허로 등록된 경우 정당한 권리로서 침해로부터 구제가 가능한 것을 두말할 나위가 없다.

따라서, 기술적 관점에서 아이디어를 논할 때, 현재의 특허 관련 제도하에서 거래 대상으로 삼았을 때 그 보호에 있어 가장 취약한 부분은 특허로 출원조차 하지 못하였지만 구체성을 띤 아이디어, 즉 고안이다. 연구개발 시작 전 또는 시작 직후 기술을 구체화해 나가면서 외부의 투자를 유치하기 위해 기술협상에 나서는 단계이다. 이 단계에서 출원조차 되지 않은 아이디어를 보호하기 위한 제도가 별도로 마련되어야 하는지 문제가 된다. 보호의 공백이 발생한 것이 입법적 결단의 결과라고 보고 다른 제도의 보호 이외에 추가적인 보호가 불필요하다는 견해도 가능하다. 예컨대 경제성과 비밀성 등 영업비밀 요건을 충족시켰다면 영업비밀로 보호가 가능하지 않느냐는 반론이 그것이다. 그러나 영업비밀에도 포섭될 수 없는 창의적이고 구체적인 아이디어의 거래하기 위한 일련의 법률행위를 적절하고 체계적으로 보호할 수 있는 방안이 있는지 살펴볼 필요는 있다.

기술적 아이디어가 창업을 통해 사업 아이템으로 연결된다고 생각해서 실제 창업하여 사업을 진행하려다 보면 비슷한 사업을 다른 사람들이 우후죽순처럼 진행하고 있는 경우가 많다. 이러한 경우 경쟁자를 모두 아이디어를 침해한 자라고 판단할 수 있을 것인지는 의문이 있다는 것이다. 이를 막연히 아이디어 도용이라고 할 수는 없고, 시대적 흐름에 따라 주변 환경에 자극을 받다가 임계점에 도달하면 비슷한 발상을 하는 사람이 동시다발적으로 발생하기 때문이기도 하다. 즉, 아이디어라고 하더라도 어디까지를 아이디어 거래시 보호 대상으로 할 것인지는 문제가 된다.

마침 실용신안법의 전면 개정을 통해 기존 실용신안 제도를 소발명 제도로 전환을 검토한 보고서⁸⁾에 따르면, 기존 실용신안법을 폐지하고 소발명·아이디어 보호를 위한 신법을 제정하는 방안을 고려한 바 있다. 그렇다면, 아이디어 거래시 보호 대상 아이디어의 정의는 오히려 발명과 진보성 측면에서 차이가 있는 현행 실용신안법상 고안과 연결하여 생각해 보는 것이 적절해 보인다. 실용신안권으로서의 보호를 받을 수 있는 고안은 자연법칙을 이용한 기술적 사상의 창작을 말한다. 여기서 자연법칙이라 함은 자연계에서 일어나는 일정불변의 필연적인 법칙으로서 자연계의 이치나 현상을 말한다.

기술적 사상을 포함하는 아이디어는 구체성을 띠어야 함은 물론이다. 따라서 단순히 문제의

8) “중소기업의 소발명·아이디어 보호를 위한 지재권제도 개선 방안 연구”(2019), 특허청.

제기나 착상, 또는 소망의 표현에 그치고 그 구체적 해결방법이 없는 것은 해당할 수 없다. 또한 해결방법이 제시되고 있지만 아주 막연한 것이거나 설명이 분명치 않은 것, 해결수단이 제시되고 있지만 그 수단으로는 목적달성을 할 수 없다고 인정되는 것 등은 기술적 사상의 구체성이 결여된 것으로서 고안으로 인정받기 어려울 것이다.

이처럼 아이디어의 개념을 이해해본다고 하더라도 특허나 실용신안 관련 법률에 따라 출원조차 되지 않은 아이디어의 거래에 대한 법률적 의미를 살펴보는 것은 여전히 의의가 있다. 아이디어의 중요성에도 불구하고 창의적인 아이디어가 거래의 과정을 거쳐 최종적으로 사업화까지 도달하기에는 쉽지 않은 것 또한 현실이다. 이러한 위험을 방지하고 회피하기 위해서는 개별적으로 기술 관련 아이디어의 거래 과정에서 별도로 비밀유지를 요청하고 상대방의 승낙을 받아 비밀유지협약을 체결해야 하지만, 이러한 협약을 체결을 요청하는 것이 쉽지 않고, 요청한다 하더라도 상대방의 승낙을 받아내는 것은 더욱 요원한 것이 현실이다. 이에, 아이디어를 거래한다는 것의 의미를 명확히 하고 그 부수되는 계약의 체결을 의제할 수 있도록 사적 자치의 영역에서 참고할 수 있는 규약을 마련하거나, 적어도 아이디어 거래 관련 계약을 체결하면서 참고할 만한 체크리스트를 제시하는 것은 의미가 있다.

제2절

●●
거래의 의미

앞서 언급한 것처럼, 아이디어의 거래 전반을 둘러싸고 있는 생태계 가운데 법적 중요성을 갖는 계약행위에 대한 구체적인 해석과 예상되는 문제점을 도출할 필요가 있다. 우선, 대상이 되는 아이디어의 의미에 대해 살펴보았으나, 과연 ‘거래’라는 용어는 어떠한 법률행위를 의미하고 있는지를 고찰할 필요가 있다. 아이디어 자체가 거래의 대상이 되는 객체 내지는 권리로 파악되긴 어렵고 별도의 법률이 ‘거래’의 의미를 정의하지 않은 현재의 상황에서, ‘아이디어 거래’란 결국 거래 당사자 일방이 아이디어를 상대방에게 제공할 것을 약속하고 상대방은 일정 금원을 지급할 것을 반대급부로 하는 유상 쌍무 계약으로 보아야 할 것이다.

‘아이디어 제안’은 청약의 유인, ‘아이디어 전달’은 청약, ‘거래 확정’은 승낙에 각각 해당한다고 판단된다. 청약에 해당하는 ‘아이디어 전달’ 과정에서, 그 아이디어는 객관적으로 구별하기에 충분할 만큼 구체화될 필요가 있다. 이러한 일련의 단계를 거쳐 체결된 계약은 ‘대가 지급’ 및 ‘부작위 의무’를 이행할 채무를 양방 당사자에게 각각 부담토록 해야 할 것이다. 이러한 ‘아이디어 거래’가 이루어지는 특정 시장과 플랫폼이 마련된다면, 해당 플랫폼에 거래 당사자가 가입하는 단계에서부터 거래 절차 전반에 적용될 비밀유지의무(NDA) 체결 동의 내지는 의제 조항 마련을 통해 보안을 유지할 필요가 있다. ‘거래’라는 명칭이 주는 인상에서 ‘매매’의 성격이 있을 것이라는 예측에도 불구하고, 실제로는 아이디어 자체가 거래의 대상이 되는 객체로 파악되기 어려운 현실이기 때문이다.

우리나라 민법은 민사책임의 발생근거에 관하여 크게 채무불이행책임(민법⁹⁾ 제390조)과 불법행위책임(제750조)으로 나누어 규율하고 있고, 양 책임 모두 타인에 대한 손해야기라는 위법행위에 따른 책임이라는 공통점을 갖고 있으나, 채무불이행 책임이 특히 계약과 같은 채권·채무관계에서 있는 자들 사이에서만 문제되는 책임인 반면 불법행위책임은 그러한 특수한 관계의 유무와 관계없이 어떠한 사람들 사이에서 언제든지 발생 가능한 손해야기의 사태를 규율하고 있다. 아이디어 자체가 어떠한 권리로 창설되기 이전에는 불특정 다수에게 그 권리를 주장하기 어려운 측면이 있는 것이 현실인바, 채무불이행책임은 당사자 사이에 계약, 채권관계가 가해행위 이전에 존재하는 특정인과 특정인 사이의 관계라고 한다면, 불법행위책임은 불특정 사이에 존재하는 일반적 책임으로 파악되기 때문이다.

9) 이하 별도의 법률 명칭을 언급하지 않는 법조문의 표시는 민법전의 조문을 뜻함.

즉, 아이디어¹⁰⁾를 그 대상으로 하는 거래란, 특정 아이디어를 그 착안자가 상대방에게 제공하고 상대방은 일정 금액의 지급을 대가로 하는 채권 채무 관계의 설정으로 보고, 부수적으로 비밀 유지 의무를 부과하는 일련의 계약관계로 파악해야 할 것이다. 당사자가 원치않는 ‘아이디어 유출’ 또는 타방이 반대급부 이행 의무를 불이행하는 경우, 일반불법행위가 아닌 채무불이행 법리를 따름으로써 불법행위가 아닌 채무불이행으로 손해배상을 청구할 경우 입증책임이 전환될 수 있을 것이다.

한편, 공정거래위원회 예규인 지식재산권의 부당한 행사에 대한 심사지침에서는 개량기술을 특허권자에게만 양도 또는 실시허락하도록 하는 이른바 ‘배타적 그랜트백(grant back)’ 계약조항은 경쟁을 제한하는 것으로서 특허권의 정당한 권리범위를 벗어난 것으로 해석될 위험성이 있다는 점을 기술하고 있다. 또한 계약상품 또는 계약기술과 관련하여 계약 상대방이 독자적으로 취득한 지식과 경험, 기술적 성과를 부당하게 특허권자에게 제공하도록 하는 행위를 기술개발과 연구 활동의 제한행위로서 위법행위로 판단하는 것을 원칙으로 하고 있으므로, 특정 당사자 사이의 배타적인 아이디어 거래 계약 규정이 공정거래법에 반하는 점이 없는지를 당사자 스스로가 살펴볼 필요가 있다.

아이디어 거래 계약의 법리적 쟁점이 될 수 있는 것으로는 아이디어 거래 계약은 기본적으로는 민법상 채권계약에 해당하나, 일반적인 계약법리 외에 특유의 쟁점들을 담고 있다 보니 이들 문제(법리적 차원의 문제뿐만 아니라 현실적 작용을 위한 입법적 검토 및 계약상 적용 방안 등을 포괄적으로 포함)를 부수적 계약으로 삼을지 역시 점검해야 할 것이다.

10) 권리의 객체가 될 수 없는 점은 전술한 바와 같으나, 계약 자유의 원칙 중에서도 내용 결정의 자유에 따라 당사자 사이에서 ‘아이디어’를 특정할 수만 있다면 계약의 내용이 되는 데에는 하등 문제는 없음.

제3절

아이디어 거래의 법률적 성격

아이디어 거래와 같은 낙성계약은 당사자 사이의 '청약'과 '승낙'이 있으면 원칙적으로 유효하게 성립한다. 우리 민법 법리는 당사자 사이의 청약과 승낙이 존재한다면, 그것만으로 계약은 충분히 성립한다.

사실상, 아이디어의 구체성 또는 아이디어의 참신성이 아이디어 거래의 요건이기도 쉽지 않다. 아이디어의 구체성 또는 참신성이 결여되었다고 해서 그 자체로 아이디어의 가치가 없다고 단정할 수 없기 때문이다. 추상적인 수준의 아이디어나 국내외에 이미 공지되어 참신성을 결여한 아이디어라 하더라도, 제안을 받는 당사자와 제안을 받게 된 시점 및 상황에 따라서는 그 아이디어가 계약 당사자 사이에서 충분히 거래할 만한 가치를 가질 수 있기 때문이다. 즉, 비록 아이디어가 널리 알려진 것이라고 하더라도 그 아이디어를 제안받기 전까지는 상대방이 이를 생각해 내기 어려웠고, 그 아이디어의 제안을 통해 상당한 시간과 노력을 절약하고 이로 인해 경쟁업체보다 시장에서 유리한 위치에 설 수 있게 되었다면, 그러한 아이디어의 제안에 대하여 상대방이 대가를 지급하기로 한 것을 두고 불합리하다고 볼 근거는 없을 것이다.

따라서 아이디어의 구체성과 참신성은 아이디어 거래의 성립요건이 된다고 보기는 어려울 것이다. 다만, 아이디어 거래에 따른 보호에 있어서 해당 아이디어의 구체성과 참신성이 전혀 문제되지 않는다는 것은 아니다. 아이디어가 구체성을 결여하여 막연하거나 추상적인 수준에 머무는 경우 과연 계약 대상에 관한 당사자 사이의 의사합치가 존재하였는지 여부 자체가 문제될 수가 있다. 또한 참신성을 결여한 아이디어 거래에 있어서도 의사표시의 하자 이론이 적용되어 계약 효력이 문제될 수 있다.

예를 들어, 아이디어가 국내외에 널리 알려져 있어 참신성이 전혀 없다는 사실을 잘 알면서도 해당 아이디어가 참신성이 있다고 주장하면서 상대방에게 적극적으로 계약 체결을 권유하였다면, 이는 사기에 의한 의사표시(민법 제110조)에 해당하여 상대방은 계약 체결을 취소할 수 있을 것이다. 그리고 당사자 사이에 아이디어의 이용에 관한 계약을 체결하면서 대상 아이디어가 참신성이 있고 아직 국내외에 알려지지 아니한 것으로 생각하였으나, 나중에 해당 아이디어가 참신성이 없고 이미 국내외에 널리 알려진 것으로 밝혀졌다면, 이는 법률행위의 중요 부분에 착오가 있는 때로 해당될 여지가 있고, 그 경우 착오에 의한 의사표시(민법 제109조)로서 아이디어 거래 계약의 체결은 취소될 수도 있을 것이다.

우선 계약 성립의 시점에 관하여 보면, 아이디어의 제안과 보상에 관하여 당사자 사이에 명시적으로 아이디어 거래 계약이 체결된 상태라면, 아이디어의 보호는 해당 아이디어 거래 계약의

해석 문제로 귀결될 것이다. 당사자 사이에 아이디어의 제안과 보상 등에 관한 계약이 체결된 경우 이를 위반하여 아이디어를 이용한 자에 대하여 아이디어의 제안자는 계약 위반의 책임을 물을 수 있다. 계약 위반의 책임을 묻기 위해서는 (1) 당사자 사이에 유효한 계약이 성립되었다는 점, (2) 상대방이 계약을 위반하였다는 점이 입증되어야 한다.

우리 민법 제109조¹¹⁾는 의사표시의 경우 법률행위의 내용의 중요 부분에 착오가 있을 때는 취소될 수 있도록 명시하고 있다. 즉, 당사자 사이에 아이디어 거래 계약을 체결하면서 대상 아이디어가 참신성이 있고 아직 시장에 알려지지 않은 유용한 것으로 생각하였으나, 나중에 참신성이 없거나 이미 국내외에 널리 알려진 아이디어라는 점이 밝혀진 경우, 이는 '법률행위 대상 물건의 성질에 대한 착오'에 해당되며, 이와 비슷한 사례가 많을 것으로 생각된다.

다수의 학설은 '성질의 착오'가 '동기의 착오'에 해당함을 전제로 법률 행위의 중요 부분이 될 수 있는지를 다루는데, 판례에 의하면 동기의 착오를 이유로 의사표시를 취소하기 위해서는 우선 (1) 그 동기를 당해 의사표시의 내용으로 삼을 것을 상대방에게 표시하여, (2) 당해 의사표시는 해석상 법률행위의 내용이 되어야 하고, 나아가 그 법률행위의 내용(동기)의 착오는 보통 일반인이 표의자 입장에 섰더라면 그와 같은 의사표시를 하지 않았으리라고 여겨질 정도로 중요한 부분에 관한 것이어야 한다. 따라서 아이디어 거래 계약의 매수인이나 피이용허락자 입장에서 추후 동기의 착오를 주장할 수 있기 위해서는, 계약서 작성 시에 (1) 매도인·이용 허락자로 하여금 대상 아이디어에 대해 그가 제시하는 아이디어의 내용, 성질 등에 관한 진술 및 보장을 하게 하고, 그 내용을 계약서에 기재하게 하며, (2) 가능하다면 나아가 사후적으로 위 아이디어가 참신성이 없는 것으로 밝혀지는 경우 계약상 의무의 존속 여부, 기지급한 대금의 처리 방법 등에 관해서도 미리 규정하고, (3) 향후 위 아이디어의 이용, 실시 등으로 인해 제3자로부터 위 아이디어의 이용이 자신의 지식재산권 등의 권리를 침해한다는 청구나 소송 등을 당한 경우, 매도인 또는 이용 허락자는 그 비용으로 위 청구나 소송을 해결하여야 하며, 이로 인해 매수인 또는 피이용허락자가 입는 각종 손해나 손실 등을 보상하고 매수인 또는 피이용허락자를 면책하여야 한다는 취지의 규정을 두는 것을 고려해 볼 필요가 있다.

한편, 동기의 착오가 일방 당사자의 강력한 주장에 의하여 유발되었거나 제공된 경우 상대방은 그 동기를 의사표시의 내용으로 표시하였다고 보아야 하므로 그 의사표시가 법률행위 내용의 중요 부분의 착오가 되는 경우 원고는 이를 취소할 수 있으므로, 아이디어 제공자가 상대방에게 자신의 아이디어가 자신이 많은 시간과 노력을 들여 독자적으로 개발한 것으로서 참신한 것이라고 강력히 주장하여 상대방이 이를 믿고 계약을 체결하는 경우에도 동기의 착오로서 취소될 수

11) 제109조(착오로 인한 의사표시) ① 의사표시는 법률행위의 내용의 중요 부분에 착오가 있는 때에는 취소할 수 있다. 그러나 그 착오가 표의자의 중대한 과실로 인한 때에는 취소하지 못한다.

② 전항의 의사표시의 취소는 선의의 제삼자에게 대항하지 못한다.

있는 경우도 있을 수 있을 것이다.

또한 우리 민법 제110조¹²⁾는 사기나 강박에 의한 의사표시는 취소할 수 있도록 규정한다. 이는 적극적인 기만행위인 경우와 고지의무 위반으로 인한 기만행위로 구분지을 수 있겠다. 자본주의 사회에서는 상대방의 부지 또는 착오를 이용하여 어느 정도 이득을 취하는 것은 원칙적으로 금지되지 않는다. 판례에 의하면 상품의 선전 광고에 있어서 거래의 중요한 사항에 관하여 구체적 사실을 신의성실의 의무에 비추어 비난받을 정도의 방법으로 허위로 고지한 경우에는 기만행위에 해당한다고 할 것이나, 그 선전광고에 다소의 과장 허위가 수반되는 것은 그것이 일반 상거래의 관행과 신의칙에 비추어 시인될 수 있는 한 기망성이 결여된다고 하는 판시가 있었다. 기망행위의 위법성은 개별적, 구체적으로 판단되는 것인데, 아이디어 거래 계약 체결 당시 자신의 아이디어가 아무런 참신성도 없고, 국내외에 널리 알려진 것임에도 불구하고 이를 숨긴 채 상대방에게는 참신성이 있고, 국내외에 널리 알려지지 않은 것이라고 선전을 하고 아이디어 매매 또는 이용계약을 체결하는 경우, 이는 거래의 중요한 사항에 관하여 구체적 사실을 신의성실의 의무에 비추어 비난받을 정도의 방법으로 허위로 고지한 경우에 해당하는 것으로 인정될 가능성이 높다고 할 것이다. 고지의무 위반으로 인한 기망행위의 경우, 아이디어 거래 계약 체결 전에 제공자에게 아이디어의 참신성 여부, 사업성, 국내외에 널리 알려진 것인지 여부 등에 관하여 상대방에게 고지할 의무가 있는지 여부가 문제된다.

판례는, “일반적으로 매매거래에 있어서 매도인과 매수인은 이해상반의 지위에 있으며, 각자가 자신의 지식과 경험을 이용하여 최대한으로 자신의 이익을 도모할 것으로 예상되기 때문에, 당사자 일방이 알고 있는 정보를 상대방에게 사실대로 고지하여야 할 신의칙상의 주의의무가 인정된다고 볼 만한 특별한 사정이 없는 한, 매도인이 목적물의 시가를 묵비하여 매수인에게 고지하지 아니하거나 또는 시가보다 높은 가액을 시가라고 고지하였다 하더라도 상대방의 의사결정에 불법적인 간섭을 하였다고 볼 수 없으므로 불법행위가 성립한다고 볼 수 없는바, 주식과 같은 투기성 있는 객체의 거래에 있어서는 더욱 그러하다.”고 판시한 바 있다. 그러나 판례는 나아가 “부동산 매매나 기타 재산권에 관한 거래관계에 있어서 ① 매도인이 매수인에게 매매와 관련된 어떤 구체적인 사정을 고지하지 아니함으로써, 장차 매매의 효력이나 매매에 따른 채무의 이행에 장애를 가져와 매수인이 매매 목적물에 대한 권리를 확보하지 못할 위험이 생길 수 있음을 알면서도 ② 매수인에게 그와 같은 사정을 고지하지 아니한 채 매매계약을 체결하고 매매대금을 교부받는 한편 ③ 매수인은 그와 같은 사정을 고지 받았더라면 매매계약을 체결하지 아니하거나 매매대금을 지급하지 아니하였을 것이면 경험칙상 명백한 경우에는, 신의성실의 원칙상 매도인에게

12) 제110조(사기, 강박에 의한 의사표시) ①사기나 강박에 의한 의사표시는 취소할 수 있다.

② 상대방있는 의사표시에 관하여 제삼자가 사기나 강박을 행한 경우에는 상대방이 그 사실을 알았거나 알 수 있었을 경우에만하여 그 의사표시를 취소할 수 있다.

③ 전2항의 의사표시의 취소는 선의의 제삼자에게 대항하지 못한다.

고지의무가 있고 그와 같은 고지의무가 대상이 되는 것은 직접적인 법령의 규정뿐 아니라 널리 계약상, 관습상 또는 조리 상의 일반원칙에 의하여도 인정될 수 있다.”고 판시한 바 있다.

아이디어 거래 계약의 경우 (1) 아이디어의 참신성, 사업성 여부 등에 관한 정보는 제공자만이 전적으로 보유하고 있어 매수인·피이용허락자 입장에서는 제공자의 일방적인 주장이나 제공자가 제출하는 자료를 검토하는 것을 제외하고는 위 정보의 진실성 여부를 객관적으로 확인하는 것이 사실상 어려운 점, (2) 아이디어의 참신성, 사업성 여부는 매수인·피이용허락자가 위 계약에 따라 이루고자 하는 궁극적인 사업상 목적의 성공 여부에 영향을 미치는 거의 유일한 요소인 점, (3) 매수인·피이용허락자는 아이디어가 참신성이 없거나 사업성이 높지 않다는 사정을 고지받았더라면 아이디어 거래 계약을 체결하지 아니하거나 그 대가를 지급하지 아니할 경우가 많을 것으로 예상되는 점 등을 종합해 보면, 구체적인 사실관계에 따라 매도인·이용허락자가 계약 체결 당시에 이미 지득하고 있는 아이디어의 참신성이나 사업성 등에 관한 중요한 정보는 신의성실의 원칙에 따른 고지의무의 대상이 되는 경우도 있을 수 있을 것으로 생각된다.

다만 아이디어의 참신성, 사업성 등이 미리 확정되어 있거나 고정 불변의 것이 아니라 향후 기술의 진보, 시장 상황 및 소비자의 선호도 변화 등에 따라 변경될 수 있는 여지가 많아 위 주식 매매의 사례와 같이 투기성 있는 객체로서의 측면도 있으므로 아이디어 거래 계약 체결 당시의 시점에서 매도인·이용허락자가 지득하고 있거나 객관적으로 명백히 예측되는 정보 등의 사정이 아닌 사후적으로 아이디어의 참신성이 상실되었다거나 사업성이 감소되었다는 사정만으로는 기망에 의한 법률행위가 인정될 가능성이 낮다 하겠다.

요컨대 제1절에서 논한 바와 같이 아이디어 거래시 보호 대상 아이디어는 현행 실용신안법상 고안의 정의를 따르되 물품성을 요할 필요는 없는 정도이면 족하고 제2절에서 논한 바와 같이 거래란 당사자 일방이 대상 아이디어를 특정하여 상대방에게 제공할 것을 약속하고 상대방은 일정 금원을 지급할 것을 반대급부로 하는 유상 쌍무 계약으로 파악하면 족할 것으로 본다. 이러한 아이디어의 거래라는 계약의 이행과 법적 안정성을 위하여 부수되는 계약 및 당사자가 점검해 볼 수 있는 체크리스트를 제공하는 것은 아이디어 거래 생태계를 구축하는 데에 도움이 될 것이다.

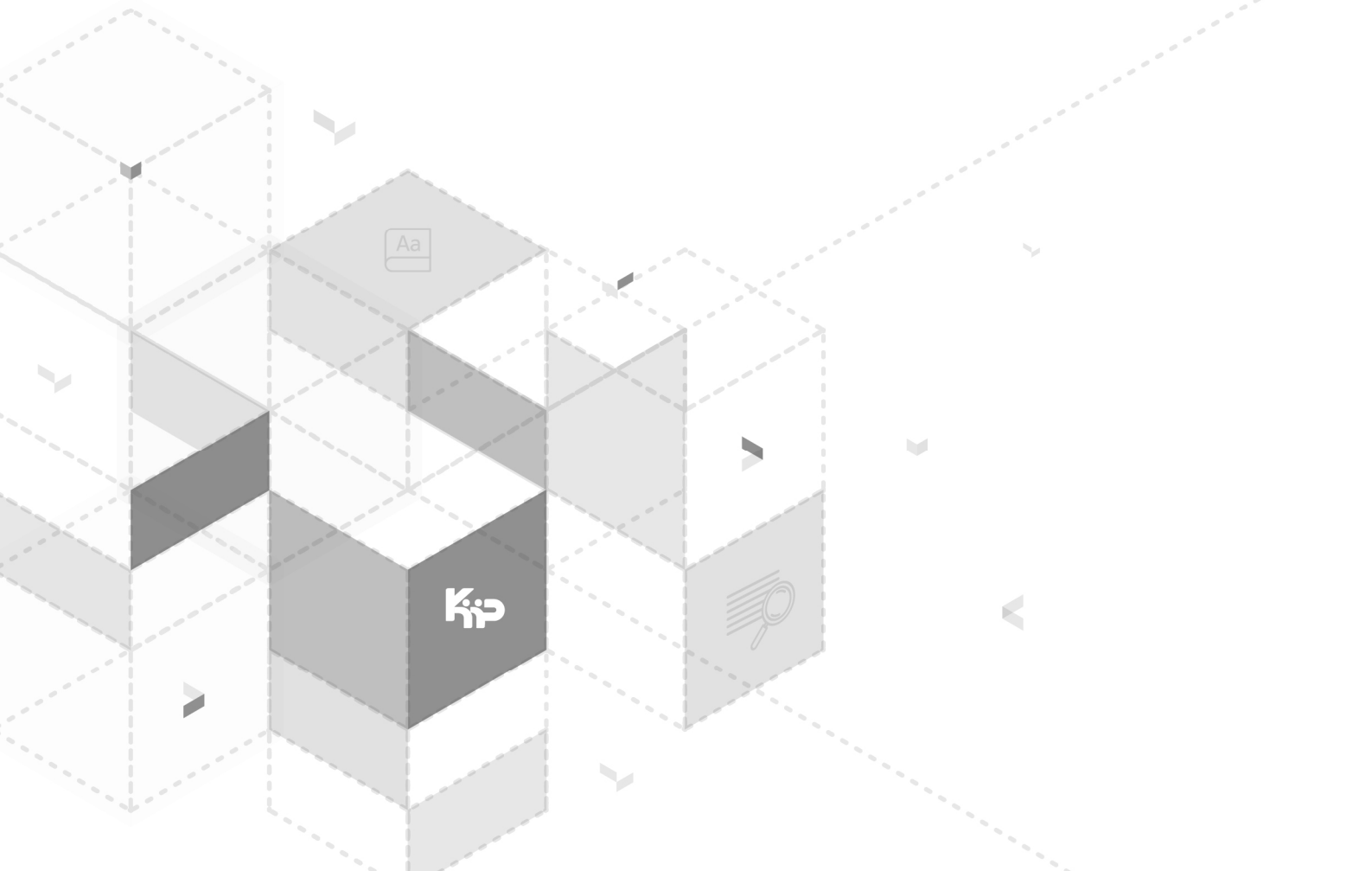
제3장

아이디어 거래 생태계의 고찰

제1절 개괄

제2절 전통적 의미의 재산권을 대상으로 하지 않은
거래의 플랫폼

제3절 아이디어 거래 관련 플랫폼 사례



제1절 개괄

아이디어 자체를 거래의 대상으로 삼는 기존의 사례는 현재 발견하기 어렵다. 다만, 아이디어를 기반으로 한 다양한 재화 및 용역의 거래를 위한 플랫폼은 수년 전 전 세계에서 활성화되어 왔다. 아이디어에 기반한 기술에 대한 거래, 아이디어를 고도화한 특허에 대한 거래, 아이디어를 상품화할 수 있는 기회에 대한 거래 등 많은 유형의 거래가 아이디어에 기반하여 이루어지고 있다고 볼 수 있다.

아이디어의 거래에 관한 일련의 규범을 마련하기 위해서는 개별적인 거래체계에서 발생하는 법적 문제에는 어떠한 부분이 있는지 도출하는 것이 중요하다. 그러한 문제들은 아이디어 거래 생태계 구축에 있어서 발생하고 또한 처리되어야 하는 법적 문제들을 특정해주기 때문이다. 이를 위해 그동안 나타난 다양한 유관 사례를 조사하고 그들의 상황이 주는 시사점을 검토해보고자 한다. 현실적인 측면을 고려할 때 조사 대상은 대부분 플랫폼을 기준으로 선정할 수밖에 없다. 특히 과거 활발하게 운영되었으나 과거 어느 시점, 혹은 현재에 그 운영이 종료되거나 위축된 사례는 더욱 중요한 시사점을 제공할 것으로 기대한다. 이에 이하 절에서는 전통적 의미의 재산권을 대상으로 하지 아니하는 거래 플랫폼 사례와 해외 플랫폼을 중심으로 한 아이디어 거래 관련 플랫폼 사례를 살펴보도록 한다.

1. 논의의 배경

최근 지식산업의 흐름은 경제적 가치가 있는 산업상 아이디어를 과거와 비교하였을 때에 비교적 조기에 거래하는 쪽으로 움직이고 있는 것으로 보인다. 이는 경제학적 경영학적으로 보다 합리적인 선택을 추구하는 경영자들이 시장에 널리 자리 잡게 된 데에서 기인하는 지극히 자연스러운 현상으로 풀이된다.¹³⁾

일반적으로 하나의 참신한 사업 아이디어가 실제 시장에서의 경제적 성공으로 열매를 맺기 위해서는 상당한 시간과 막대한 비용이 추가로 투입되어야 한다. 그 과정에서 많은 아이디어들이

13) '리스크 관리'란 경영상의 잠재적 기회이익과 손실을 효과적으로 관리하기 위한 모든 활동을 일컫는 말인바, 이는 곧 기업 경영에 있어서의 합리적 의사결정에 필수불가결한 전제가 되는 것이므로, 아이디어 조기 거래는 불확실성이 높은 최첨단 기술을 배경으로 하는 사업 분야에서 점점 더 확산될 것으로 기대된다.; 네이버 지식백과(<https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=2178191&cid=51072&categoryId=51072>, 2020. 10. 1. 최종접속).

최종적으로는 열매를 맺지 못하고 아쉽게도 시장에서 사장되고 마는 운명에 처하게 된다. 즉, 획기적 아이디어는 먼 미래에 시장에서 소위 대박을 터뜨릴 수 있는 무한한 잠재력을 가지고 있는 반면, 그러한 대박에까지 이르는 길은 매우 멀고도 험난하여 극히 희박한 가능성과 계속 싸워나가야 하는 고난의 연속인 길이 되는 것이 통상적이다.

이러한 상황에서는 아이디어를 발굴하고 초기 연구개발을 수행하는 기업들과, 일정 수준 이상 검증된 기술을 바탕으로 추가 연구개발을 진행하여 사업화에 주력하는 기업들, 이 양자 사이에서 상호 리스크를 외부화하고 경영상 불확실성을 해소하려는 아이디어 조기 거래가 자연스럽게 촉발될 수밖에 없다. 그리고 이러한 흐름은 최근의 신약 개발 과정 등 고위험 고수의 최첨단 과학 기술 사업화 분야의 기술 거래 현황을 살펴보면 특히 매우 분명하게 드러나는 것으로 보인다. 먼저 이 글에 대한 전체적 이해를 돕기 위하여 아이디어 조기 거래가 고위험 고수의 최첨단 과학 기술 사업화 분야에 어떻게 정착되어 가고 있는지를 사례를 통해 살펴보도록 한다. 그 사례로서, 전통적 의미의 재산권을 대상으로 하지 아니하는 거래 플랫폼인 가상화폐 거래소는 의미가 있다.

우리나라 특히 실무상 특허 출원을 하려는 자는 특허 출원 시 출원서에 첨부하여 제출하여야 하는 명세서의 '발명의 설명'란에 '발명의 효과'를 포함하는 발명의 내용을 기재하여야 하고,¹⁴⁾ 이때에 기재한 발명의 효과가 특허 요건을 만족하는 것으로 인정되기 위해서는 원칙적으로 그 기재내용 중에 임상시험을 통하여 취득한 '약리데이터'가 포함되어 있어야 하는바,¹⁵⁾ 신약 연구개발을 통해 법률상 인정되는 안정적 재산권을 취득하기 위해서는 신약 후보물질 발굴이라는 최초의 혁신적 아이디어 도출 이후에도 15년 이상의 시간과 5억 달러 이상의 비용이 추가 투입되어야만 하는 것이 현실이다.¹⁶⁾ 나아가, 지금까지의 사례 분석에 의하면, 신약 후보물질 1만 개 가운데 동물실험을 하는 전임상 단계까지 도달하는 것은 2.5%인 250개에 불과하고, 전임상 단계를 최종적으로 통과하는 것은 이보다 훨씬 더 적은 5개 정도로 0.05%에 불과하다고 하며, 전임상 단계를 통과하여도 임상 1상의 물질이 최종 3상까지의 임상시험을 통과하여 신약으로 승인될 확률은 고작 9.6% 정도에 그친다고 한다.¹⁷⁾

이러한 현실하에서 경영상 가장 합리적인 선택은 기초연구개발을 수행하는 대학, 연구소 또는 바이오벤처기업과 글로벌 거대 제약사 사이의 수직적 분업과 협업일 수 있다. 즉, 특허권 취득 및 신약 승인까지를 바라보기 힘든 대학, 연구소 또는 바이오벤처기업 등의 경우 전임상 또는 임상 1상 정도까지의 벽을 넘어선 초기 파이프라인을¹⁸⁾ 일찌감치 글로벌 거대 제약사에 기술이전

14) 특허법 시행규칙 제21조 제3항 제4호 다목.

15) 대법원 2001. 11. 13. 선고 99후2396 판결 등 참조.

16) 조미현 기자, "[K바이오 인프라를 키우자] 바이오 R&D에 예산 연 2조 쓰는데...기술사업화 수익은 '쥐꼬리'", 한국경제, 2016. 8. 18.(<https://www.hankyung.com/news/article/2016081838141>, 2020. 10. 3. 최종접속).

17) 류충열 기자, "바이오신약 열풍...성공은 신의 확률 0.01%", 히트뉴스. 2019. 6. 21.(<http://www.hitnews.co.kr/news/articleView.html?idxno=9394>, 2020. 10. 3. 최종접속).

18) 제조업에서 각 제품을 만드는 전용 생산라인을 '파이프라인'이라 칭하며, 특히 제약산업에서는 연구실에서 개발 중인 신약 제품

하여 조기에 기술이전 수익을 실현하는 것이 합리적인 선택이 될 수 있고, 글로벌 거대 제약사 입장에서조차 확률이 0.05%에 불과한 전임상의 벽을 이미 통과한 파이프라인을 기술이전을 통해 도입하면 그 이후의 성공확률은 신약 후보물질 발굴부터 연구개발을 시작하였을 때보다 무려 190여배에 달하는 9.6%가 되는바, 파이프라인 외부 도입은 리스크를 최대한 줄이면서 다른 경쟁사보다 앞서 신약 개발에 나설 수 있는 조건으로 합리적인 선택이 될 수 있는 것이다. 이에 많은 대학과 연구소 및 바이오벤처기업들은 임상 1상 전후의 초기 파이프라인을 대상으로 글로벌 거대 제약사들과 조기 기술이전 계약 체결에 나서고 있는 것이 최근 제약 산업에서의 아이디어 거래의 주된 흐름이라고 할 수 있다.¹⁹⁾

그런데 이러한 아이디어 조기 거래가 보다 활성화될 수 있도록 하는 데에는 몇 가지 걸림돌이 존재한다. 그중 가장 큰 문제점이라 할 수 있는 것 중 하나는 거래 대상으로서의 아이디어를 보호할 수 있는 법적 장치의 미비라고 할 것이다. 어떠한 아이디어든지 그 아이디어가 충분히 무르익고 구체화되어 ‘자연법칙을 이용한 기술적 사상의 창작으로서 고도한 것’으로²⁰⁾ 완성되기 전까지는 구체적 재산권으로서의 법적 보호를 받기는 힘든 것이 현실이다. 부정경쟁방지 및 영업비밀보호에 관한 법률(이하 ‘영업비밀보호법’이라 한다)상 영업비밀로 아이디어를 보호하는 방법을 생각하여 볼 수 있을 것이지만, 영업비밀은 그 보호 요건이 까다로울 뿐만 아니라²¹⁾ 상대방의 행위의 불법 입증이 쉽지 아니할뿐더러²²⁾ 특허권과 같이 재산권으로서의 독점 배타적 권리를 아이

군을 파이프라인이라고 부른다.; 이지성 기자, “거품과 대박 사이...파이프라인이 뭐길래”, 서울경제, 2017. 7. 3.(<https://www.sedaily.com/NewsView/1OIBZE3UQB>, 2020. 10. 1. 최종접속).

19) 예를 들어, 최근 국내 제약사 유한양행은 임상 1상을 마친 위장관 치료 신약 파이프라인을 미국 글로벌 제약사에 수출하기도 하였다.; 장병문 기자, “유한양행, 미 제약사에 위장관 치료신약 5000억 규모 기술수출”, 비즈팩트, 2020. 8. 20. (<http://news.tf.co.kr/read/economy/1808036.htm>, 2020. 10. 1. 최종접속).

20) 이 단계에까지 도달하여야 최소한 특허법상 ‘발명’으로 성립하여 특허권이라는 확립된 재산권으로서 법적 보호를 받을 수 있는 기본적 요건을 충족하게 된다.; 특허법 제2조 제1호 참조.

21) 어떠한 기술상 정보가 ① 비공시성, ② 경제적 유용성, ③ 비밀관리의 3가지 요건을 모두 충족하여야만 영업비밀에 해당하는 정보가 될 수 있다.; 영업비밀보호법 제2조 제2호 참조.

22) 영업비밀 침해행위는 아래와 같이 정의되고 있는데, 입증책임 배분의 원칙상 영업비밀 침해행위의 존재 입증에 위한 요증사실의 입증책임은 원칙적으로 침해를 주장하는 원고(아이디어 개발자)에게 있다.; 영업비밀보호법 제2조 제3호 ‘영업비밀 침해행위’란 다음 각 목의 어느 하나에 해당하는 행위를 말한다.

가. 절취(竊取), 기망(欺罔), 협박, 그 밖의 부정한 수단으로 영업비밀을 취득하는 행위(이하 ‘부정취득행위’라 한다) 또는 그 취득한 영업비밀을 사용하거나 공개(비밀을 유지하면서 특정인에게 알리는 것을 포함한다. 이하 같다)하는 행위

나. 영업비밀에 대하여 부정취득행위가 개입된 사실을 알거나 중대한 과실로 알지 못하고 그 영업비밀을 취득하는 행위 또는 그 취득한 영업비밀을 사용하거나 공개하는 행위

다. 영업비밀을 취득한 후에 그 영업비밀에 대하여 부정취득행위가 개입된 사실을 알거나 중대한 과실로 알지 못하고 그 영업비밀을 사용하거나 공개하는 행위

라. 계약관계 등에 따라 영업비밀을 비밀로서 유지하여야 할 의무가 있는 자가 부정한 이익을 얻거나 그 영업비밀의 보유자에게 손해를 입힐 목적으로 그 영업비밀을 사용하거나 공개하는 행위

마. 영업비밀이 라목에 따라 공개된 사실 또는 그러한 공개행위가 개입된 사실을 알거나 중대한 과실로 알지 못하고 그 영업비밀을 취득하는 행위 또는 그 취득한 영업비밀을 사용하거나 공개하는 행위

바. 영업비밀을 취득한 후에 그 영업비밀이 라목에 따라 공개된 사실 또는 그러한 공개행위가 개입된 사실을 알거나 중대한 과실로 알지 못하고 그 영업비밀을 사용하거나 공개하는 행위

디어 개발자에게 인정하는 것이 아니어서,²³⁾ 아이디어의 조기 거래를 희망하는 아이디어 개발자에게 충분한 법적 보호를 제공하기에는 한계가 있을 수밖에 없다. 이러한 상황에서 아이디어 조기 거래를 희망하는 당사자가 자구적 해결책에만 의존하여 아이디어 조기 거래를 활성화시킬 것을 기대하기는 무리라고 판단되는바, 국가 정책적으로는 아이디어 조기 거래의 위험을 분산시키고 거래의 안전을 확보할 수 있는 아이디어 거래 플랫폼을 제공할 수 있다면 가장 좋은 해결방법이 될 수 있을 것이라 생각된다. 따라서 이 글에서는 이러한 아이디어 거래 플랫폼이 마련될 수 있는 것을 전제로, 그러한 플랫폼 운영주체가 아이디어 보호 내용을 담고 있는 거래 약관, 표준계약서, 또는 계약사무 기준 등을 제정하는 데에 참고할 수 있는 법적 논의를 수행하여 보고자 한다. 또한 국가기관 또는 관련 정책 수립을 담당하는 공공기관 등에서는 위와 같은 아이디어 거래 플랫폼 운영주체를 위하여 가이드라인이나 지침서 등을 제작하여 배포할 수 있을 것이다.

위와 같은 목표의 달성을 위하여 이 글에서는 먼저 전통적인 재산권의 일종으로 취급되고 있지는 아니하지만 사실상 경제적 가치를 가지고 있어 실제 시장에서 거래되고 있는 무형의 정보 거래 플랫폼의 약관을 비교 검토하여 본다. 구체적으로는 최근 가장 빈번하게 거래가 이루어지고 있어서 법적 검토 및 약관 개정이 가장 활발히 이루어지고 있는 분야 중 하나인 가상화폐 거래소의 약관을 주로 분석하게 될 것이다.

한편, 암호화폐 거래 플랫폼의 약관에 대하여는 최근 공정거래위원회가 몇 가지 불공정 조항에 대한 시정명령을 내린 바 있고 이에 따라 대부분의 암호화폐 거래 플랫폼 운영주체들이 해당 약관의 개정을 완료하였는바, 이러한 약관 개정 조항은 법적 정비가 완료된 것으로 취급하여 아이디어 거래 플랫폼에서도 보다 적극 활용할 수 있을 것으로 기대된다. 따라서 그 다음으로는 공정거래위원회의 시정 명령 대상 및 그에 따른 약관 개정 사항을 검토하여 올바른 법 제도 정비 방향 제시를 위한 시사점을 도출하여 보고자 한다. 구체적으로는 2018년 4월 4일자로 이루어진 12개 가상화폐 거래소의 이용 약관상 불공정 약관 조항 시정조치와 2019년 5월 13일자로 의결된 5개 암호화폐 불공정 약관에 대한 향후 사용 금지 명령이 검토 대상이 될 것이다.

그리고 마지막으로 아이디어 거래 플랫폼과 가상화폐 거래소 간 유사점과 차이점으로부터 가상화폐 거래소 약관으로부터 참고할 수 있는 아이디어 거래 플랫폼 약관에의 시사점을 도출하고, 특히 아이디어 거래 계약의 해제·해지·취소 등(이하 이들을 통틀어 칭할 때에는 ‘해제 등’이라 한다)에 따른 법률관계, 해제 등에 따른 원상회복의 문제, 손해배상 또는 손해배상의 예정 문제에 관하여 바람직한 법 제도 정비 방향을 제시하여 보고자 한다.

23) 영업비밀보호제도는 영업비밀 자체에 대하여 어떠한 권리를 부여하는 것이 아니라 영업비밀을 단순히 사실상의 재산으로 보아 비밀 유지되고 있는 사실상태를 불법적으로 깨뜨리는 행위를 불법행위로 규정하는 제도일 뿐이어서, 일단 영업비밀에 대한 침해 행위가 발생한 다음에야 영업비밀 보유자는 그 침해자에 대한 손해배상 청구권 등 채권적 권리를 보유하게 된다고 하는 것이 절대적 통설의 견해이다.; 황의창·황광연, 부정경쟁방지 및 영업비밀보호법, 세창출판사, 2006, 제161면.

제2절

전통적 의미의 재산권을 대상으로 하지 않은 거래의 플랫폼

가상통화의 법적 성격, 감독·규제에 대해서는 각국이 상이한 입장을 취하고 있고, 아직 국제적 공감대가 형성되지 않았으나, 가상통화 관련 범죄를 단속하거나 자금세탁방지 차원에서의 규제는 강화되고 있는 추세임은 명백하다.

한편, 가상통화는 결국 분산원장에 기록된 전자적 기록에 불과하여 그 자체로 재산적 가치를 인정할 수 있는지가 문제되는데, 우리나라 법원의 판례는 가상통화의 재산적 가치를 인정하고 있다. 수원지방법원 2017. 9. 7. 선고 2017고단2884 판결에서, 피고인은 미국에 서버를 둔 사이트를 운영하면서 회원들로 하여금 비트코인 등으로 결제하여 사이트 내 포인트를 적립하게 하면서, 비트코인으로 결제하면 법정 화폐로 결제한 것보다 더 많은 포인트를 받을 수 있도록 유도하고, 이용자가 동영상이나 사진을 다운로드 할 경우 적립된 포인트를 차감하며 비트코인을 취득하였는데, 이렇게 취득한 비트코인이 과연 몰수 대상에 해당하느냐가 쟁점이 되었다. 1심 법원은 가상화폐가 몰수의 대상인 ‘물건’에 해당하지 않는다고 보아 몰수가 아닌 범죄수익 추징이 타당하다고 판시하였으나 항소심 재판부는 가상화폐를 재산으로 보아 몰수의 대상이 된다고 판시하였다. 그 이유로 비트코인의 경우 예정된 발행량이 정해져 있는 등 일반적인 디지털 데이터와 다르고 전자 지갑 주소와 비밀번호를 통해 특징이 가능하다는 점 등을 들었다. 이후 대법원은 상고기각 판결을 내림으로써 원심 판결을 확정하였다.

이처럼 가상화폐는 통화가 아님은 물론 기존의 지급결제수단과는 상이하지만, 그 재산적 가치를 정면으로 부정하기는 어려우며 법적 성질에 대한 법률적 검토가 지속적으로 필요하다. 가상화폐의 거래는 전통적인 재산권을 대상으로 하는 거래와는 엄연한 차이가 있다는 점에서, 그 거래 플랫폼에 가입하여 거래를 시도하고 있는 당사자를 내부적으로 규율하고 있는 규정을 살펴보는 것은, 아이디어 거래 생태계 조성의 참고 자료로서 의미가 있다.

1. 가상화폐 거래소 약관 분석의 필요성

암호화폐 또는 가상통화에 대해 확립되어 있는 법적 정의는 아직 존재하지 아니하지만, 일반적으로 다수의 국제기구에서는 이를 “중앙은행·금융기관이 아닌 민간에서 발행한 ‘가치의 전자적 표시(digital representation of value)’를 의미”하는 것으로 보고 있다.²⁴⁾ 이러한 정의에 의할 때에, 암호화폐는 결국 분산원장에 기록된 전자적 기록에 불과하여 그 자체가 법정 통화에 준하

는 화폐의 성격을 갖거나 동산으로서 법정 재산권에 해당한다고 보기는 어려울 것이라 생각된다. 다만, 암호화폐가 '가치의 전자적 표시'인 한 그것이 갖는 사실상의 재산적 가치까지를 부인할 수는 없을 것인데, 이와 관련하여서는 우리나라 법원은 암호화폐가 범죄수익은닉의 규제 및 처벌 등에 관한 법률(이하 '범죄수익은닉규제법'이라 한다)에서 규정하고 있는 '재산'에 해당하여 몰수의 대상이 되는지 여부에 관해 다음과 같이 판단한 바 있다.²⁵⁾

범죄수익은닉규제법은, 조직범죄·해외재산도피범죄 등 특정범죄에 의하여 발생한 범죄 수익을 합법적인 수입으로 가장하거나 이를 은닉하는 행위를 규제하는 한편, 당해 범죄수익의 몰수·추징에 관하여 형법 등에 대한 특례를 규정함으로써 반사회적인 범죄행위를 사전에 예방하고 범죄를 조장하는 경제적 요인을 근원적으로 제거하기 위해 제정되었는바, 이러한 정책적 고려에서 몰수의 대상을 형법에서 규정하고 있는 '물건'에 제한하지 않고 '재산'으로 확장하였다. 한편, 범죄수익은닉규제법 시행령은 '은닉재산'을 '몰수·추징의 판결이 확정된 자가 은닉한 현금, 예금, 주식, 그 밖에 재산적 가치가 있는 유형·무형의 재산'이라고 정의함으로써 간접적으로 몰수의 대상이 되는 '재산'의 개념을 제시하고 있는바 (위 시행령 제2조 제2항), 이에 따르면 결국 범죄수익을 이루는 '재산'이란 사회통념상 경제적 가치가 인정되는 이익 일반을 의미한다고 할 것이다.

이 사건에서 압수된 비트코인의 경우, ① 예정된 발행량이 정해져 있고 P2P 네트워크 및 블록체인 기술에 의하여 그 생성, 보관, 거래가 공인되는 가상화폐로서, 무한정 생성·복제·거래될 수 있는 디지털 데이터와는 차별화되는 점, ② 온라인 게임업체가 발급하는 것으로 온라인 게임상에서 게임 아이템을 거래하는 데 사용하는 '게임머니'도 '재산적 가치가 있는 모든 유체물과 무체물'을 의미하는 구 부가가치세법상의 '재화'에 해당한다고 할 것이므로(대법원 2012. 4. 13. 선고 2011두30281 판결 참조), 물리적 실체가 없이 전자화된 파일의 형태로 되어 있다는 사정만으로 재산적 가치가 인정되지 않는다고 단정할 수 없는 점, ③ 수사기관은 피고인이 진술한 전자지갑의 주소 및 '비밀키'를 근거로 피고인이 보유하고 있던 비트코인을 특정한 다음, 위 비트코인을 수사기관이 생성한 전자지갑에 이체하여 보관하는 방법으로 압수하였고, 위와 같은 이체기록이 블록체인을 통해 공시되어 있으므로, 비트코인의 블록체인 정보가 10분마다 갱신된다는 점만으로는 압수된 비트코인의 동일성이 상실되었다고 보기 어려운 점, ④ 현재 비트코인은 거래소를 통해 일정

24) 김용범 금융위원회 부위원장 주재 가상통화 현황 및 대응방향 관련 「가상통화 관계기관 합동 TF」 회의 보도자료 참조. 2017. 9. 1.(https://www.fsc.go.kr/info/ntc_news_view.jsp?menu=7210100&bbsid=BBS0030&no=32027, 2020. 10. 1. 최종접속).

25) 대법원 2018. 5. 30. 선고, 2018도3619 판결 및 그 원심판결인 수원지방법원 제8형사부 2018. 1. 30. 선고 2017노7120 판결 참조.

한 교환비율에 따라 법정화폐로 환전하는 것이 가능하고, 법정화폐 대신 비트코인을 지급 수단으로 인정하는 비트코인 가맹점이 존재하는 등 현실적으로 비트코인에 일정한 경제적 가치를 부여하는 것을 전제로 하는 다양한 경제활동이 이루어지고 있는 점, ⑤ 미국 뉴욕 지방법원이 2014.경 마약 밀거래 사이트인 '□'의²⁶⁾ 서버에서 위 사이트의 운영을 통해 취득한 것으로 확인된 144,000비트코인을 몰수하여 경매를 통해 환가 처분한 다음 국고로 귀속하였던 사례가 있고,²⁷⁾ 그 밖에 독일, 호주, 프랑스 등 여러 나라에서 비트코인을 몰수한 사례가 보고되고 있는 점, ⑥ 피고인도 이 사건 음란사이트를 운영하면서 회원들부터 비트코인을 지급받는 대신 회원들에게 해당 비트코인의 가치에 상응하는 포인트를 지급함으로써 이 사건 음란사이트를 이용할 수 있도록 하고, 회원들로부터 취득한 비트코인 중 일부를 현금으로 환전하여 상당한 수익을 얻었던 점, ⑦ 압수된 비트코인을 몰수하지 않은 채 피고인에게 환부하는 것은, 사실상 피고인으로 하여금 이 사건 음란사이트 운영을 통해 얻은 이익을 그대로 보유하게 하는 것인바, 이는 앞서 살펴 본 범죄수익은닉규제법의 제정취지에 비추어 보더라도 매우 불합리한 점 등을 종합하면, 이 사건에서 압수된 비트코인은 범죄수익은닉규제법에서 규정하고 있는 '재산'에 해당하여 몰수의 대상이 된다고 볼 이 상당하다.

이를 종합하여 보면,

피고인이 범죄수익은닉규제법에 정한 중대범죄에 해당하는 정보통신망법 위반(음란물 유포)죄와 도박개장방조죄에 의하여 취득한 비트코인은 재산적 가치가 있는 무형의 재산이라고 보아야 한다. 그 이유는 다음과 같다. ① 비트코인은 경제적인 가치를 디지털로 표상하여 전자적으로 이전, 저장 및 거래가 가능하도록 한, 이른바 '가상화폐'의 일종이다. ② 피고인은 음란물유포 인터넷사이트인 이 사건 음란사이트를 운영하면서 사진과 영상을 이용하는 이용자 및 이 사건 음란사이트에 광고를 원하는 광고주들로부터 비트코인을 대가로 지급받아 재산적 가치가 있는 것으로 취급하였다.

이처럼 암호화폐는 통화가 아님은 물론 전자적으로 기록된 정보에 불과하여 전통적인 재산권의 보호대상은 아니라고 할 것이지만, 암호화폐에 특정 가능하고 실제 현실에서 재산적 가치가 있는 것으로 인정되고 있는 한 그 재산성까지 부인하고 법적 규율의 밖에 둘 수는 없다고 할 것

26) 해당 사이트는 마약 밀거래라는 불법행위가 이루어지는 사이트로서, 공개된 판결문에는 그 정확한 주소가 삭제 처리되어 '□'라고만 표시되어 있다.

27) United States of America v. Ross William Ulbricht.

이다. 그렇다면 암호화폐가 처해 있는 법적 현실은 ‘전통적인 재산권 보호 대상은 아니지만 그 재산적 가치까지를 부정할 수는 없어 일정한 법적 규율의 테두리 안에 두어야만 할 어떠한 것’으로 취급되고 있는 것으로 보아야 할 것인바, 이는 우리가 현재 검토 중인 ‘지식재산권으로 성립되어 보호되지는 아니하지만 재산적 가치는 인정할 수 있어 법적 보호가 제공되어야 할 어떠한 것’으로서의 ‘아이디어’와 매우 유사한 측면이 있다고 할 것이다.

암호화폐 거래는 현재도 거래소를 통해 빈번히 일어나고 있고, 가상화폐 거래소에서는 이미 약관을 정하여 운용하고 있다. 통화는 법률에 따라 법화의 지위가 부여되고 강제통용력을 가지는 반면, 가상화폐의 경우 민간에 의해 개발되어 거래당사자 간의 합의에 따라 이용된다는 특징이 있다. 이에 가상화폐의 온라인상 거래를 알선하는 거래소는 이용자를 대상으로 거래 서비스를 이용하는 데 필요한 권리, 의무, 책임, 이용조건 및 절차 등의 기본적인 사항을 규정하고자 이용약관을 마련하여 공개 중이다. 심지어 수많은 거래 분쟁에 공정거래위원회까지 개입하여 약관에 대한 법적 정비가 수차례 이루어졌던 바 있으므로, 암호화폐가 아이디어와 일정한 유사성이 있다고 인정할 수 있는 한 가상화폐 거래소의 약관을 분석하는 일은 아이디어 거래 플랫폼의 약관 마련에 중요한 시사점을 제공하여 줄 수 있을 것이라 생각된다.

2. 분석 대상 가상화폐 거래소의 결정

그런데, 현재 정부 추산 59곳이 성업 중인 것으로 추정되고 있는 가상화폐 거래소는 특정 금융거래정보의 보고 및 이용 등에 관한 법률(이하 ‘특정금융거래법’이라 한다) 개정 법률의 시행에 따라 최대 10개 남짓까지 줄어들 것으로 예상된다고 한다.²⁸⁾ 지난 3월 국회를 통과한 개정 특정금융거래법²⁹⁾ 제시하는 신고 수리 기준은 ① 정보보호 관리체계(ISMS) 인증 획득,³⁰⁾ ② 실명 확인이 가능한 입출금 계정,³¹⁾ ③ 범죄 및 실형 이력이 없음³²⁾ 등인데, ISMS와 실명 입출금 은행계좌를 모두 확보한 거래소는 이른바 ‘빅4’(빗썸, 업비트, 코인원, 코빗)로 불리는 4곳뿐이라, 업계에서는 특정금융거래법 시행 예정일인 2021년 3월 25일 이후 살아남을 거래소가 4곳 정도

28) 김병철 기자, “정부 “살아남는 가상화폐 거래소 최대 10곳”, 코인데스크코리아, 2020. 9. 2.(<http://www.coindeskukorea.com/news/articleView.html?idxno=71531>, 2020. 10. 1. 최종접속).

29) 법률 제17113호로 2020. 3. 24. 일부 개정되어 현재 2021. 3. 25. 시행 예정되어 있다.

30) 특정금융거래법 제7조 제3항 제1호.

31) 특정금융거래법 제7조 제3항 제2호.

32) 특정금융거래법 제7조 제3항 제3호.; 금융정보분석원장은 이 법, 「범죄수익은닉의 규제 및 처벌 등에 관한 법률」, 「공중 등 협박목적 및 대량살상무기확산을 위한 자금조달행위의 금지에 관한 법률」, 「외국환거래법」 및 「자본시장과 금융투자업에 관한 법률」 등 대통령령으로 정하는 금융 관련 법률에 따라 벌금 이상의 형을 선고받고 그 집행이 끝나거나(집행이 끝난 것으로 보는 경우를 포함한다) 집행이 면제된 날부터 5년이 지나지 아니한 자(가상자산사업자가 법인인 경우에는 그 대표자와 임원을 포함한다)에 대해서는 대통령령으로 정하는 바에 따라 가상자산사업자의 신고를 수리하지 아니할 수 있다.

일 것으로 보는 시각이 많다고 한다.³³⁾ 따라서, 이하에서는 모든 가상화폐 거래소의 약관을 검토하는 대신, 현재까지 법적 환경의 변화에 잘 대응하고 있고 앞으로도 시장에서 생존할 가능성이 높은 이상 ‘빅4’ 거래소의 약관에 대해서만 검토를 수행하여 보도록 한다.

3. 약관 간 비교 분석

(1) 미성년자(제한능력자)에 대한 취급

먼저, 결론에 기술하기로 예정되어 있는 최종 정책 방향의 제안 내용과 관련하여, 미성년자로 대표되는 민법상 제한능력자에 대한 약관상 취급에 대해 분석하여 본다.

빗썸은 만 19세 미만인 자에 대하여 암호화폐 거래 관련 서비스 이용을 제한하도록 하고 있고,³⁴⁾ 회원이 미성년자인 경우 거래 서비스 이용 제한의 한 형태로서 출금 차단 조치를 취할 수 있도록 하고 있다.³⁵⁾

업비트는 만 19세 미만인 자가 회원 가입 신청을 하는 경우 이를 승낙하지 않을 수 있으며, 가입 이후에도 가입승낙을 취소하거나 이용계약을 해지할 수 있다는 약관 규정을 두고 있다.³⁶⁾ 또한, 회원이 미성년자인 경우 서비스 이용 제한의 한 형태로서 로그인 제한³⁷⁾ 및 거래, 입금 및 출금 이용을 보류하거나 제한할 수 있도록 하고 있다.³⁸⁾

코인원의 경우, 미성년자는 회원으로 가입하여 계정을 생성할 수 없는 것을 원칙으로 하고 있으며,³⁹⁾ 미성년자가 법정대리인의 동의 없이 회원에 가입한 것으로 확인되는 경우에는 계정 삭제 조치를 할 수 있도록 하고 있다.⁴⁰⁾ 나아가 이미 가입된 회원이 미성년자임이 확인된 경우 계정 삭제 이전에도 로그인 이외의 서비스 이용을 제한하는 방법으로 일체의 거래 중단, KRW 포인트 입금 및 출금 중단 등의 조치를 취할 수 있도록 하고 있다.⁴¹⁾

코빗 역시 가입신청자가 만 19세 미만인 경우 가입신청을 승낙하지 아니하도록 하고 있으며,⁴²⁾ 이미 가입된 만 19세 미만의 회원에 대하여는 서비스의 이용의 전부 또는 일부를 제한할

33) 김병철 기자, “정부 “살아남는 가상화폐 거래소 최대 10곳”, 코인데스크코리아, 2020. 9. 2. (<http://www.coindeskorea.com/news/articleView.html?idxno=71531>, 2020. 10. 1. 최종접속).

34) 약관 제5조 5항.

35) 약관 제18조.

36) 약관 제5조 제2항 제7호.

37) 약관 제20조 제1항 제6호.

38) 약관 제20조 제2항 제1호.

39) 약관 제5조 제1항 본문.

40) 약관 제5조 제1항 제5호.

41) 약관 제17조 제1항.

수 있도록 하고 있다.⁴³⁾

검토 대상 4개 가상화폐 거래소의 약관은 모두 ① 일차적으로는 미성년자와의 계약 체결을 하지 아니하도록 규정하고 있고, ② 업비트 이외의 3개 가상화폐 거래소 약관은 이미 회원 가입 되어 있는 미성년자를 발견하였을 때의 후속 조치로 민법상 의사표시 철회권에⁴⁴⁾ 상응하는 가입 승낙의 취소 조치를 규정하지 아니하고 있으며, ③ 그 대신 장래를 향하여 추가적인 암호화폐를 거래 기타 거래소 서비스의 이용을 할 수 없도록 하는 조치만을 규정하고 있다. 업비트 역시 가입 승낙의 취소 이외에 이용계약의 해지를 선택 가능한 조치로서 규정하고 있어서, 미성년자의 회원 가입으로 인해 형성된 법률관계를 소급적으로 해소하지 아니하고 장래를 향해서만 해소하도록 할 수 있는 여지를 남겨 두고 있다.

(2) 회원의 손해배상 책임

다음으로, 결론에 기술하기로 예정되어 있는 최종 정책 방향의 제안 내용과 관련하여, 회원이 거래소 서비스 이용 과정에서 불법행위를 하였을 경우 그 회원이 거래소 또는 제3자에 대해 부담하는 손해배상 책임에 관해 분석하여 본다.

빗썸은 회원이 사실과 다르거나 거짓의 정보를 기입하여 빗썸 또는 제3자에게 발생하는 손해에 대해 그 회원이 모든 책임을 지도록 약관 규정을 두고 있다.⁴⁵⁾

업비트는 회원이 약관을 위반하여 업비트에 손해를 입힌 경우에 회원은 그 손해를 배상하여야 한다고 규정하고 있고, 다만 회원에게 고의 또는 과실이 없는 경우에는 그러하지 아니하다고 규정함으로써, 업비트에 손해를 입힌 회원이 자신의 선의 또는 무과실을 입증하는 경우 면책될 수 있는 여지를 남기고 있다.⁴⁶⁾

코인원은 불법행위를 통해 회사에게 손해를 발생시킨 적이 있는 자의 회원 가입 및 계정 생성을 승낙하지 아니할 수 있고,⁴⁷⁾ 회원이 코인원에 사실과 다른 정보를 제공하여 코인원에게 손해가 발생한 경우 그 회원에 대해 그 손해의 배상을 청구할 수 있다고 규정하고 있다.⁴⁸⁾ 그 외에도 회원의 불법행위로 인하여 코인원에게 손해가 발생할 경우, 코인원은 회원에게 법률상 손해배상

42) 약관 제6조 제3항.

43) 약관 제14조 제1항 제5호.

44) 민법 제16조(제한능력자의 상대방의 철회권과 거절권) ① 제한능력자가 맺은 계약은 추인이 있을 때까지 상대방이 그 의사표시를 철회할 수 있다. 다만, 상대방이 계약 당시에 제한능력자임을 알았을 경우에는 그러하지 아니하다.

② 제한능력자의 단독행위는 추인이 있을 때까지 상대방이 거절할 수 있다.

③ 제1항의 철회나 제2항의 거절의 의사표시는 제한능력자에게도 할 수 있다.

45) 약관 제6조 제3항.

46) 약관 제23조 제1항.

47) 약관 제5조 제1항 제10호.

48) 약관 제20조 제3항.

청구권을 행사할 수 있다고 하는 일반 조항 역시 두고 있다.⁴⁹⁾

코빗 역시 회원이 약관을 위반하여 코빗에게 손해를 입힌 경우에는 그 회원이 그 손해를 배상할 책임이 있다는 일반 조항을 약관상에 두고 있다.⁵⁰⁾ 고의 또는 과실 없이 발생한 손해에 대해 책임을 지지 않는다는 면책 조항은 코빗에 대해서만 명시하고 있는데,⁵¹⁾ 만약 이를 회원의 행위로 코빗에 손해가 발생한 경우 그 회원은 무과실책임을 부담해야 하는 것으로 해석한다면 이는 ‘고객에게 부당하게 불리한 조항’에 해당하여 무효가 된다고 보아야 할 것인바,⁵²⁾ 고의 또는 과실 없이 발생한 손해에 대해 책임을 지지 않는다는 면책 조항은 그 행위자가 회원인 경우에도 동일하게 적용된다고 보아야만 할 것이다.

검토 대상 4개 가상화폐 거래소의 약관 중 빗썸을 제외한 나머지 3개 거래소의 약관은 모두 고의 과실을 요건으로 하는 일반적 손해배상 조항만을 약관상에 두고 있다. 코인원은 ‘법률상 손해배상 청구권’의 행사 가능성만을 언급하고 있어서 행위자의 고의 과실을 손해배상을 청구하는 자가 입증하도록 하고 있는 반면,⁵³⁾ 업비트와 코빗에서는 선의 무과실의 행위로 인한 손해 발생의 경우에 대한 면책규정을 두고 있어 고의 과실이 없다는 사실을 손해배상의 청구를 받는 자가 입증하도록 하고 있는 점에 차이가 있을 뿐이다. 한편, 빗썸의 약관과 관련해서는, 일반적으로 회원의 정보 기입은 거래소 운영주체의 관리 감독이나 통제를 받지 아니하고 자기 책임하에서 이루어지는 행위라고 볼 것이고, 특별한 사정이 없는 한 정보 기재의 오류에 대하여는 그 정보를 기재하는 자가 충분한 주의를 기울여 잘못된 정보의 기입을 방지하여야 할 주의의무가 인정된다고 볼 것이므로, 회원이 사실과 다른 정보를 기입하여 빗썸 또는 제3자에게 손해를 발생시킨 경우 그 회원에게는 최소한 그 행위에 대한 과실이 인정될 가능성이 크다고 볼 수 있을 것이어서, 대부분의 경우 그 회원의 손해배상 책임은 인정될 수 있을 것이라 생각된다. 다만, 빗썸 측이 회원 기재 정보의 부정확 내지 오류를 알고도 묵인하거나 장기간 방치하였다는 등 빗썸 측에도 일정한 책임을 지울 수 있는 사정이 있다면 그러한 경우에도 회원에게만 손해 발생의 모든 책임을 지우는 것은 지나치게 가혹하고 불정당한 결과를 초래한다 할 것이므로,⁵⁴⁾ 실질적으로는 검토 대상 4개 가상화폐 거래소의 약관에 기술되어 있는 회원의 손해배상 관련 조항은 모두 회원의 고의 과실을 요건으로 그의 책임범위 안에서 손해배상 의무를 부담시키는 일반적 손해배상을 규정하고 있는 것이라 보아야 할 것이다.

49) 약관 제20조 제5항.

50) 약관 제25조 본문.

51) 약관 제25조 단서.

52) 약관의 규제에 관한 법률(이하 ‘약관규제법’이라 한다) 제6조 제2항 제1호.

53) 법률상 손해배상 청구권이란 민법 제750조에 따른 손해배상 청구권을 의미하는 것으로 해석될 수 있을 것인데, 여기에서는 “고의 또는 과실로 인한 위법행위로 타인에게 손해를 가한 자는 그 손해를 배상할 책임이 있다.”라고 규정하고 있어서, 입증책임의 배분에 관해 법률요건분류설을 따르는 한 고의 과실의 입증책임이 손해배상을 청구하는 자에게 있게 된다.

54) 후술할 공정거래위원회의 시정명령 내용에 포함되어 있는 사항이기도 하다.

검토 대상 4개 가상화폐 거래소의 약관 중 어디에서도 손해배상액의 예정이나 손해배상액 산정 기준 등을 정하는 규정을 두고 있지는 아니한 것이 특징이다.

4. 공정거래위원회의 약관 규제

이제 가상화폐 거래소 약관에 대해 최근 이루어진 공정거래위원회의 시정 명령의 내용 및 그에 따른 약관 개정 사항을 검토하여 본다. 우선 2018년 4월 4일자로 이루어진 12개 가상화폐 거래소의 이용 약관상 불공정 약관 조항 시정조치에 관해 살펴본다.

(1) 2018년 4월 4일자 시정조치⁵⁵⁾

공정거래위원회는 지난 2018년 4월 4일 12개 가상통화 취급소가 사용하는 이용 약관을 심사하여 이용자에게 부당하게 불리한 14개 유형의 불공정 약관 조항을 시정 조치하고 보도자료를 통해 그 결과를 언론에 공개한 바 있다.

공정거래위원회는 2017년 12월 기준 관계 기관에서 파악한 사업자 현황 및 인터넷 포털 등을 참고하여 (주)비티씨코리아닷컴, (주)코빗, (주)코인네스트, (주)코인원, 두나무(주), (주)리너스, (주)이야랩스, (주)웨이브스트링, (주)리플포유, (주)코인플러그, 쉘렛(주), (주)코인코 등 주요 가상통화 취급소 12개 사업자를 조사대상으로 이용 약관을 점검한 결과 광범위한 면책 조항, 아이디와 비밀번호 관리 책임 조항, 입출금 제한 조항 등 12개 약관 조항에 대하여 시정 권고하고, 나머지 2개 불공정 약관 조항은 점검 과정에서 사업자들이 자진 시정하기로 하였다고 밝혔다.

1) 자진 시정 약관의 내용 및 시정 결과

사업자들이 자진 시정한 약관 조항은 ① 6개월 이상 접속하지 않은 회원이 보유하고 있는 가상통화에 대해 취급소가 당시 시세로 현금화하여 보관할 수 있도록 규정한 조항, ② 취급소가 이용자에게 손해 배상을 하는 경우 이용자의 의사와 상관없이 가상통화 또는 KRW 포인트를 지급하는 방식으로 배상할 수 있도록 규정한 조항이었다.

이 가운데 첫 번째 조항은, 고객이 보유하고 있는 가상통화 또는 출금하지 않은 가상통화는 고객 소유의 재산이며, 처분 여부와 처분 시기 등은 특별한 사정이 없는 한 재산권자인 고객이 자유롭게 결정해야 할 것인바, 6개월 동안 접속하지 아니하였다고 하여 별도의 최고나 의사 확인

55) 공정거래위원회 “가상통화취급소 이용약관상 불공정약관 시정” 관련 보도자료 내용 참조(http://www.ftc.go.kr/www/selectReportUserView.do?key=10&rpttype=1&report_data_no=7735, 2020. 10. 1. 최종접속).

절차 없이 회사가 가상통화를 임의로 현금화하는 것은 고객의 재산을 침해할 우려가 있는 것이고, 따라서 취급소가 고객의 의사 확인 없이 ‘6개월 이상 미접속’만을 이유로 고객 보유의 가상통화를 임의로 현금화할 수 있도록 하는 약관 조항은 법률에 따른 고객의 권리를 상당한 이유 없이 배제하거나 제한하는 조항⁵⁶⁾ 또는 고객에게 부당하게 불리한 조항에 해당하여 무효라고 판단되었다.⁵⁷⁾

그리고 두 번째 조항은, 민법상 손해 배상은 금전 배상이 원칙이므로⁵⁸⁾ 양 당사자의 합의가 있는 경우에만 금전배상 이외의 다른 방법에 의할 수 있는 것인데, 이 약관 조항은 회사가 이용자의 의사와 상관없이 손해 배상의 방법으로 전자지갑 내 가상통화 또는 KRW 포인트를 지급할 수 있다고 규정함으로써 손해배상에 어긋날 뿐만 아니라 사업자가 일방적으로 손해 배상의 방법을 결정하고 있는바, 이러한 약관 조항은 상당한 이유 없이 급부의 내용을 사업자가 일방적으로 결정할 수 있도록 권한을 부여한 조항에 해당하여⁵⁹⁾ 무효라고 판단되었다.

첫 번째 조항은 문제가 된 모든 거래소의 약관에서 삭제되었고, 두 번째 조항은 일부 거래소 약관에서 완전 삭제되었으며, 나머지 일부 거래소 약관에서는 회원이 원하는 경우에 전자지갑 내 가상화폐 또는 KRW 포인트를 지급하는 방법에 의할 수 있도록 수정되었다.

2) 시정 권고 약관의 내용 및 시정 결과

공정거래위원회가 시정 권고한 약관 조항은 ① ‘결제 이용 금액(출금액)의 과도함’, ‘회사의 운영 정책’ 등과 같은 포괄적인 사유로 결제, 입금, 출금을 회사가 제한할 수 있도록 한 조항, ② ‘결제 이용 금액(출금액)의 과도함’, ‘관리자의 판단’, ‘장기간 미접속’ 등과 같은 포괄적인 사유로 회사가 로그인, 거래 등 서비스 이용을 제한할 수 있도록 한 조항, ③ 아이디와 비밀번호의 모든 관리 책임과 계정의 부정 사용 등에 의해 발생하는 모든 결과 책임은 고객에게 있다는 조항, ④ 회사는 이용자에게 이용 안내 및 상품 정보 등에 대한 문자메시지(SMS) 광고를 전송할 수 있으며, 이용자는 회원 가입 탈퇴를 통해서만 수신을 거부할 수 있도록 한 조항, ⑤ 별도의 최고 등의 절차 없이 ‘기타 회사가 정한 이용 조건’, ‘회사의 운영 정책’, ‘관리자의 판단’ 등과 같은 포괄적인 사유로 회사가 이용 계약을 해지할 수 있도록 한 조항, ⑥ 회원의 해지에 의한 이용 계약의 종료와 관련하여 발생하는 손해에 대해서는 회사가 일체의 책임을 지지 않는다는 조항, ⑦ 거래소 사이트에 링크된 타 사이트가 취급하는 상품 또는 용역과 관련하여, 연결 사이트와 이용자 사이의 거래에 대해서는 회사가 어떠한 책임도 지지 않는다는 조항, ⑧ 광범위한 면책 조항을 두어

56) 약관규제법 제11조 제1호.

57) 약관규제법 제6조 제2항 제1호.

58) 민법 제394조.

59) 약관규제법 제10조 제1호.

회사의 귀책사유가 개입될 여지가 있는 경우에도 회사는 어떠한 책임도 지지 않도록 한 조항, ⑨ 기타 부당한 서비스의 변경 또는 중단, 회사 재량에 의한 개별 가상통화 시장의 개폐, 사업자의 일방적인 주문 거부나 거래 금액 등 거래 조건의 제한, 부당한 재판 관할 등에 관한 불공정 약관 조항들이었다.

첫 번째 조항의 경우, '결제, 입금, 출금, 환전' 등은 가상통화 거래 서비스 이용의 본질적인 내용 중 하나이므로 그 제한 사유는 이용자가 내용을 알 수 있도록 구체적으로 규정해야 할 것인데, 그럼에도 이 조항은 '기타 회사의 운영 정책상 결제 이용을 제한해야 하는 경우' 등과 같이 그 제한 사유가 불분명하고 포괄적·자의적으로 규정되어 있어 고객이 예상하기 어렵기 때문에, 이러한 조항은 고객이 예상하기 어려운 조항,⁶⁰⁾ 그리고 고객에게 부당하게 불리한 조항에⁶¹⁾ 해당하여 무효라고 판단되었다.

두 번째 조항의 경우, 고객이 서비스의 이용을 제한받는 사유(로그인 제한, 로그인 외 서비스 이용 불가, 매수·매도·입출금 제한)는 고객의 계약상 권리·의무에 중대한 영향을 미치는 사항이므로 그 제한 사유는 서비스 제한이 불가피한 경우로 한정되어야 하고, 구체적이고 명확해야 할 것인데, 이 조항은 '거래 이용 금액이 과도한 경우', '장기간 미접속', '관리자 판단' 등과 같이 포괄적·자의적인 사유로 이용자의 서비스 이용을 제한하고 있어 고객이 그 제한 사유를 예상하기 어렵게 되어 있는바, 이러한 약관 조항은 고객이 예상하기 어려운 조항⁶²⁾ 그리고 고객에게 부당하게 불리한 조항에⁶³⁾ 해당하여 무효라고 판단되었다.

세 번째 조항의 경우, 사업자는 고객의 정보가 저장된 서버를 제대로 유지·관리하고, 해킹 등을 막기 위한 보안 시스템 및 절차를 수립하는 등 선량한 관리자로서의 주의의무를 다해야 하는데, 이 조항은 회사에게 이용자의 아이디, 비밀번호 등과 관련한 서버 관리 소홀 등의 귀책사유가 있는 경우까지도 이용자에게 모든 관리 책임을 떠넘기고 있어 이용자에게 부당하게 불리하다고 볼 수 있는바, 이러한 약관 조항은 사업자의 고의 또는 중대한 과실로 인한 법률상의 책임을 배제하는 조항⁶⁴⁾ 및 사업자가 부담해야 할 위험을 고객에게 떠넘기는 조항,⁶⁵⁾ 그리고 고객에게 부당하게 불리한 조항에⁶⁶⁾ 해당하여 무효라고 판단되었다.

네 번째 조항의 경우, 사업자가 고객에게 영리 목적의 광고성 정보를 전송하고자 하는 경우에는 고객의 명시적 사전 동의를 얻어야 하고 고객이 수신거부의 의사를 표시하는 경우에는 광고성

60) 약관규제법 제6조 제2항 제2호.

61) 약관규제법 제6조 제2항 제1호.

62) 약관규제법 제6조 제2항 제2호.

63) 약관규제법 제6조 제2항 제1호.

64) 약관규제법 제7조 제1호.

65) 약관규제법 제7조 제2호.

66) 약관규제법 제6조 제2항 제1호.

정보를 전송해서는 아니 되는 것인데,⁶⁷⁾ 이 조항은 광고성 정보의 수신 여부와 회원 자격의 유지 여부는 아무런 상관관계가 없음에도 수신 거부 방법을 회원 가입 탈퇴에 한정시킴으로써 이용자가 회원 자격을 유지하면서도 원치 않는 광고성 정보의 수신 여부를 자유롭게 선택할 수 없도록 규정하고 있는바, 이러한 약관 조항은 고객에게 부당하게 불리한 조항에 해당하여 무효라고 판단되었다.⁶⁸⁾

다섯 번째 조항의 경우, 계약의 중지(중단) 및 해지는 고객의 계약상 권리·의무에 중대한 영향을 미치는 사항이므로 그 사유를 규정하더라도 계약 해지가 불가피한 경우로 한정되어야 할 뿐만 아니라 구체적이고 명확하게 규정되어야만 할 것인데, 이 조항은 ‘회사의 운영 정책’, ‘관리자의 판단’ 등과 같은 포괄적이고 자의적인 사유로 최고의 절차 없이 사업자가 일방적으로 해지할 수 있도록 규정하고 있으므로, 이는 고객이 예상하기 어려운 조항⁶⁹⁾ 및 고객에게 부당하게 불리한 조항,⁷⁰⁾ 사업자에게 법률에서 규정하고 있지 않은 해지권을 부여하거나⁷¹⁾ 법률의 규정에 의한 사업자의 해지권의 행사 요건을 완화하여 고객에게 부당하게 불이익을 줄 우려가 있는 조항에⁷²⁾ 해당하여 무효라고 판단되었다.

여섯 번째 조항의 경우, 민법의 기본 원리인 과실 책임의 원칙에 따라 사업자가 고의 또는 과실로 인해 회원이나 제3자에게 손해를 발생시켰다면 사업자는 이에 대한 손해 배상 책임을 져야 하는 것인데,⁷³⁾ 회원의 해지에 의한 이용 계약의 종료와 관련하여 발생한 손해에 대해 “회사는 일체의 책임을 지지 않는다.”는 부분은 손해의 발생에 회사의 고의 또는 과실이 있는 경우에도 면책되는 것으로 해석될 여지가 있는바, 이는 과실 책임의 원칙에 반하는 것이고, 따라서 이러한 약관 조항은 사업자의 고의 또는 중대한 과실로 인한 법률상의 책임을 배제하는 조항⁷⁴⁾ 및 사업자가 부담해야 할 위험을 고객에게 떠넘기는 조항,⁷⁵⁾ 그리고 고객에게 부당하게 불리한 조항에⁷⁶⁾ 해당하여 무효라고 판단되었다.

일곱 번째 조항의 경우, 사업자는 링크 행위를 통하여 상품 또는 용역에 대한 정보 등을 간접적으로 제공하게 되는 것이므로 링크된 사이트가 명백히 불법적인 경우라든지 허위의 정보를 제공하는 경우 등에는 링크 행위자인 사업자의 귀책사유를 인정할 수 있을 것인데, 그럼에도 불구하고

67) 정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률 제50조.

68) 약관규제법 제6조 제2항 제1호.

69) 약관규제법 제6조 제2항 제2호.

70) 약관규제법 제6조 제2항 제1호.

71) 약관규제법 제9조 제2호.

72) 약관규제법 제9조 제3호.

73) 민법 제750조.

74) 약관규제법 제7조 제1호.

75) 약관규제법 제7조 제2호.

76) 약관규제법 제6조 제2항 제1호.

하고 이 조항은 취급소에 링크된 연결 사이트와 회원 간의 거래에 대해 취급소는 어떠한 책임도 지지 않는다고 규정하고 있는바, 이러한 약관 조항은 사업자의 고의 또는 중대한 과실로 인한 법률상의 책임을 배제하는 조항⁷⁷⁾ 및 사업자가 부담해야 할 위험을 고객에게 떠넘기는 조항,⁷⁸⁾ 그리고 고객에게 부당하게 불리한 조항에⁷⁹⁾ 해당하여 무효라고 판단되었다.

여덟 번째 조항의 경우, 전시·사변·홍수·지진 기타 이에 준하는 천재지변 등과 같은 불가항력적인 사유가 있는 경우를 제외하고는 사업자의 고의 또는 과실로 인한 행위로 회원이나 제3자에게 손해가 발생하였다면 사업자는 손해배상 책임을 져야 하는 것이 민법상 기본 원칙인 것이다.⁸⁰⁾ 취급소는 고객의 원활한 서비스 이용을 위해 통신 설비의 확충과 점검, 시스템과 서버의 주기적인 관리, 서버 용량의 확보, 내부 시스템 및 서버에 대한 보안 강화와 방화벽 시스템 구축 등 가상통화 취급소 운영에 필요한 전반적인 시설과 내부 시스템 등을 구축하고 이를 유지·보수·관리해야 할 의무를 지고 있으므로, 제3자의 DDos 공격이나 해킹 등으로 인한 손해 발생의 원인에 가상통화 취급소의 자체 보안 시스템상의 하자, 서버의 부실, 통신설비 관리의 잘못이나 직원의 관리 소홀 등의 귀책사유가 개입되어 있다면 그에 따른 책임을 지는 것이 타당하다고 할 것이다. 가상통화 발행 관리 시스템의 하자과 가상통화 취급소에 등록된 가상통화의 관리와 관련한 주의의무 위반은 별개의 문제이므로 취급소에게 그 거래 운영과 관련한 귀책사유가 있는 경우에는 그에 따른 책임을 지는 것이 마땅하다고 할 것이다. 이와 달리 규정된 이 약관 조항은 사업자의 고의 또는 중대한 과실로 인한 법률상의 책임을 배제하는 조항⁸¹⁾ 및 사업자가 부담해야 할 위험을 고객에게 떠넘기는 조항,⁸²⁾ 그리고 고객에게 부당하게 불리한 조항에⁸³⁾ 해당하여 무효라고 판단된다.

기타 4개의 조항 역시 그 불공정성이 당연히 인정되는 조항에 해당하여 역시 무효라고 판단되었다.

이상 12개의 불공정 약관 조항들은 현재 대부분 삭제되거나 수정되어 있다.⁸⁴⁾ 다만, 빗썸을 운영하고 있는 (주)비티씨코리아닷컴의 경우 공정거래위원회의 시정 권고에 불구하고 아직 회원에게 모든 책임을 지도록 하는 약관 제6조 제3항 규정을 개정하지 아니하고 있다.⁸⁵⁾ 그러나 이

77) 약관규제법 제7조 제1호.

78) 약관규제법 제7조 제2호.

79) 약관규제법 제6조 제2항 제1호.

80) 민법 제750조.

81) 약관규제법 제7조 제1호.

82) 약관규제법 제7조 제2호.

83) 약관규제법 제6조 제2항 제1호.

84) 이 사건 당시에는 상기 여덟 번째 불공정 조항과 관련하여 사업자의 경과실 책임을 배제하는 개정이 이루어졌었는데, 이 개정 조항은 뒤에서 살펴볼 공정거래위원회 2019년 5월 13일 자 불공정약관 사용금지 의견에 의해 다시 재개정되었는데, 관련 내용은 해당 부분에서 보다 상세히 다루도록 할 것이다.

85) 각주 42)의 관련 내용을 참조하라.

경우에도 공정거래위원회 시정 권고의 취지에 따라 해당 약관 조항은 무효인 것으로 보고, 사실과 다른 정보 내지 거짓 정보가 바로잡히지 아니하고 유지된 데에 회사의 일정한 귀책사유가 있는 경우에는 그 범위에서 회사가 책임을 부담하도록 해석되어야만 할 것임은 앞서 이미 살펴본 바와 같다.

(2) 2019년 5월 13일 자 의결

이번에는 공정거래위원회의 2019년 5월 13일 자 의결 사건에 대해 살펴본다. (주)코인플러그,⁸⁶⁾ (주)코인네스트,⁸⁷⁾ (주)코빗,⁸⁸⁾ (주)비티씨코리아닷컴에⁸⁹⁾ 대한 4건의 의결 내용은 거의 동일하나, 여기에서는 (주)비티씨코리아닷컴에 대한 의결 내용만을 검토하여 보기로 한다.

빗썸의 약관은 종래 회사의 귀책사유가 개입될 여지가 있는 경우에도 회사는 어떠한 책임도 지지 않도록 하는 광범위한 면책 조항을 두고 있었는데, 이러한 약관 조항에 대하여 2018년 공정거래위원회로부터 시정 권고를 받게 되자 회사 측에 고의 또는 중과실이 있는 경우에는 회사가 책임을 부담하는 한편 단순 경과실만 있는 경우에는 회사를 면책시키는 것 등을 주요 내용으로 하는 다음과 같은 조항을 두는 약관 개정을 시행하였다.

- ① 천재지변, 디도스(DDos) 공격, IDC 장애, 서비스 접속의 폭등으로 인한 서버다운, 기간통신사업자의 회선 장애 등 기타 불가항력적인 사유로 서비스를 제공할 수 없는 경우 회사의 고의 또는 중과실이 없는 한 회사의 책임을 면제하는 조항
- ② 블록체인의 문제, 암호화폐 발행 관리 시스템 자체의 하자 또는 기술적 문제, 통신 서비스 업체의 불량, 정기적인 서버점검 등으로 인하여 불가피하게 장애가 발생한 경우 회사의 고의 또는 중과실이 없는 한 회사의 책임을 면제하는 조항
- ③ 회원 간 또는 회원과 제3자 상호 간에 서비스를 매개로 하여 거래 등을 한 경우 회사의 고의 또는 중과실이 없는 한 회사의 책임을 면제하는 조항
- ④ 피심인이 무료로 제공하는 서비스 이용과 관련하여 관련법에 특별한 규정이 없는 한 회사의 책임을 면제하는 조항

이에 대하여 공정거래위원회는 “민법 제750조 및 제760조에 따르면 피심인의 고의 또는 과실로 인한 행위로 인해 회원이나 제3자에게 손해가 발생하였다면 피심인은 손해배상책임이 있으며, 이는 이용자(회원)의 고의 또는 과실로 인한 위법행위와 피심인의 위법행위가 경합하여 제3

86) 의결2019-101.

87) 의결2019-102.

88) 의결2019-103.

89) 의결2019-099.

자에게 손해를 발생시킨 경우에도 마찬가지로”라고 전제하고, “그러나 피심인은 천재지변, 디도스(DDos) 공격 등으로 인한 서버다운이나 기간통신사업자의 장애 등 기타 불가항력적인 사유로 서비스를 제공할 수 없는 경우, 암호화폐 발행관리 시스템 자체의 하자나 통신서비스업체의 불량 또는 정기적인 서버점검 등으로 불가피하게 장애가 발생하였을 경우 등에 대해서 피심인이 책임이 없다고 규정하거나 또는 피심인의 고의 또는 중과실이 없는 한 책임을 지지 않는다고 규정하고 있어 이러한 약관조항은 상당한 이유 없이 사업자의 손해배상 범위를 제한하거나 사업자가 부담하여야 할 위험을 고객에게 전가하는 조항 및 고객에게 부당하게 불리한 조항으로 법 제6조 제1항, 제2항 제1호 및 제7조 제2호에 해당되어 무효이다.”라고 판단하였다. 그리고 달리 공정거래위원회의 2018년 시정 권고를 이행하지 아니할 정당한 사유도 존재하지 아니하고, 이 사건 약관 조항을 계속하여 사용할 경우 다수 고객에게 피해가 발생하거나 피해가 발생할 우려가 현저하다고 판단하여, 이 사건 약관 조항을 다시 사용하여서는 아니된다고 하는 향후 사용 금지 명령 처분을 하게 되었다.

그 결과 최종적으로 지금의 현행 약관 조항과 같이 민법상 일반 원칙에 따른 과실책임주의에 입각한 손해배상을 규정하고 있는 약관 조항이 만들어지게 되었다.

(3) 공정거래위원회의 불공정 약관 조항 시정

최근 이러한 코인 거래소 이용약관은 아이디와 비밀번호 관리 책임조항, 이용 계약의 중지 및 해지 조항, 광범위한 면책조항 등의 문제로 인해 거래 이용자들의 불만이 증폭되었고, 이에 공정거래위원회는 약 12개의 가상화폐 거래소 이용약관을 점검하여 이용자에게 부당하게 불리한 12개 유형의 불공정 약관 조항을 시정 권고하였다.

▼ 표 2 | 시정 조치한 불공정 약관 조항 유형

불공정 약관 조항	조치
① 부당한 입출금 제한 조항(7개 사) ② 자의적인 서비스 이용 제한 조항(12개 사) ③ 아이디와 비밀번호 관리 책임 조항(12개 사) ④ 광고성 정보의 수신 거부 방법을 회원 탈퇴로 한정하는 조항(6개 사) ⑤ 이용 계약의 중지 및 해지 조항(11개 사) ⑥ 이용 계약의 종료에 따른 손해 배상 조항(3개 사) ⑦ 링크된 사이트에 관한 면책 조항(9개 사) ⑧ 광범위한 면책 조항(12개 사) ⑨ 부당한 서비스의 변경 또는 중단에 관한 조항(1개 사) ⑩ 회사 재량에 의한 개별 가상통화 시장의 개폐 조항(1개 사) ⑪ 사업자의 일방적인 주문 거부나 거래 금액 등 거래 조건의 제한 조항(1개 사) ⑫ 부당한 재판 관할 조항(10개 사)	시정 권고 (12개)
① 6개월 이상 미접속 회원의 가상통화에 대한 임의 현금화 조항 ② 손해 배상 방식으로 가상통화나 KRW포인트를 지급하는 조항	자진 시정 (2개)

공정거래위원회가 배포한 보도자료의 내용⁹⁰⁾을 중심으로, 아이디어 거래 과정에서도 참고하면 좋을 몇 가지 시정 조항을 자세히 살펴보면 다음과 같다.

먼저 첫째, 아이디와 비밀번호 관리 책임 조항의 경우, 아이디와 비밀번호의 모든 관리 책임과 부정 사용 등에 의해 발생하는 모든 결과 책임을 고객에게 있도록 하는 내용이었다.

〈예시〉

아이디와 비밀번호에 관한 모든 관리 책임은 회원에게 있습니다. 회원에게 부여된 아이디와 비밀번호의 관리소홀, 부정 사용에 의하여 발생하는 모든 결과에 대한 책임은 회원에게 있습니다.

사업자(거래소)는 고객의 개인정보가 저장된 서버를 지속적으로 유지·관리하고, 해킹 등의 고객 정보 유출을 방지하기 위하여 관련 보안 시스템 및 체계를 수립하는 등 선량한 관리자로서의 주의를 기울일 의무가 있다. 그러나 본 조항은 사업자에게 귀책 사유가 있는 경우까지도 모두 이용자에게 아이디와 비밀번호 관리 책임을 떠넘기고 있다. 따라서 공정거래위원회는 해당 조항을 사업자의 고의 또는 중대한 과실로 인한 법률상의 책임을 배제하는 조항, 사업자가 부담해야 할 위험을 고객에게 떠넘기는 조항, 고객에게 부당하게 불리한 조항에 해당하여 무효라 판단했다(약관의 규제에 관한 법률 제6조⁹¹⁾, 제7조⁹²⁾).

둘째, 이용 계약의 중지 및 해지 조항을 살펴보면, 사업자가 별도의 절차나 협의 없이 ‘기타 회사가 정한 이용 조건’, ‘회사의 운영 정책’, ‘관리자의 판단’과 같이 포괄적인 사유로 이용 계약을 해지할 수 있도록 하였었다.

90) 공정거래위원회, “회사는 일체 책임지지 않습니다’ 광범위한 면책 조항 등 시정조치”, 2018. 4. 4.

91) 제6조(일반원칙) ① 신의성실의 원칙을 위반하여 공정성을 잃은 약관 조항은 무효이다.

② 약관의 내용 중 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 내용을 정하고 있는 조항은 공정성을 잃은 것으로 추정된다.

1. 고객에게 부당하게 불리한 조항
2. 고객이 계약의 거래형태 등 관련된 모든 사정에 비추어 예상하기 어려운 조항
3. 계약의 목적을 달성할 수 없을 정도로 계약에 따르는 본질적 권리를 제한하는 조항

92) 제7조(면책조항의 금지) 계약 당사자의 책임에 관하여 정하고 있는 약관의 내용 중 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 내용을 정하고 있는 조항은 무효로 한다.

1. 사업자, 이행 보조자 또는 피고용자의 고의 또는 중대한 과실로 인한 법률상의 책임을 배제하는 조항
2. 상당한 이유 없이 사업자의 손해배상 범위를 제한하거나 사업자가 부담하여야 할 위험을 고객에게 떠넘기는 조항
3. 상당한 이유 없이 사업자의 담보책임을 배제 또는 제한하거나 그 담보책임에 따르는 고객의 권리행사의 요건을 가중하는 조항
4. 상당한 이유 없이 계약목적물에 관하여 견본이 제시되거나 품질·성능 등에 관한 표시가 있는 경우 그 보장된 내용에 대한 책임을 배제 또는 제한하는 조항

〈예시〉

회사는 회원이 다음 각 호의 하나에 해당하는 행위를 하였을 경우 시간을 정하여 서비스 이용을 제한하거나 이용 계약을 해지할 수 있습니다.

- 본 약관을 포함하여 기타 회사가 정한 이용 조건에 위반한 경우
- 기타 회사의 서비스 개선을 위한 회사 정책상 불가피한 경우
- 운영자 또는 관리자가 이용에 부적합하다고 판단하는 경우

이용 계약의 중지 및 해지의 경우, 고객의 계약상 권리와 의무에 중대한 영향을 미치는 사항으로서, 만약 그 사유를 규정한다 하더라도 불가피한 상황으로 극히 제한되어야 할 것이고, 이용자가 이해하기 쉽도록 보다 구체적이고 명확하게 명시되어야 한다. 그러나 본 조항은 포괄적이고 자의적인 사유로 사업자와 이용자의 별도의 절차나 협의 없이 일방적으로 이용자의 계약을 중지 및 해지할 수 있도록 규정하고 있다. 이에 공정거래위원회는 해당 약관 조항을 고객이 예상하기 어려운 조항 및 고객에게 부당하게 불리한 조항, 사업자에게 법률에서 규정하고 있지 않은 해지권을 부여하거나 법률의 규정에 의한 사업자의 해지권의 행사 요건을 완화하여 고객에게 부당하게 불이익을 줄 우려가 있는 조항에 해당하여 무효라고 판단하였다(약관의 규제에 관한 법률 제6조, 제9조93)).

셋째, 이용 계약의 종료에 따른 손해 배상 조항과 관련하여, 거래소는 회원의 해지에 의한 이용 계약의 종료와 관련하여 발생하는 손해에 대하여 일체의 책임을 지지 않는다는 내용을 두었었다.

〈예시〉

이용계약은 회원 또는 회사의 해지에 의해 종료됩니다. 회원의 해지에 의한 이용계약의 종료와 관련하여 발생한 손해는 이용계약이 종료된 해당 회원이 책임을 부담하여야 하고, 회사는 일체의 책임을 지지 않습니다.

93) 제9조(계약의 해제·해지) 계약의 해제·해지에 관하여 정하고 있는 약관의 내용 중 다음 각 호의 어느 하나에 해당되는 내용을 정하고 있는 조항은 무효로 한다.

1. 법률에 따른 고객의 해제권 또는 해지권을 배제하거나 그 행사를 제한하는 조항
2. 사업자에게 법률에서 규정하고 있지 아니하는 해제권 또는 해지권을 부여하여 고객에게 부당하게 불이익을 줄 우려가 있는 조항
3. 법률에 따른 사업자의 해제권 또는 해지권의 행사 요건을 완화하여 고객에게 부당하게 불이익을 줄 우려가 있는 조항
4. 계약의 해제 또는 해지로 인한 원상회복의무를 상당한 이유 없이 고객에게 과중하게 부담시키거나 고객의 원상회복 청구권을 부당하게 포기하도록 하는 조항
5. 계약의 해제 또는 해지로 인한 사업자의 원상회복의무나 손해배상의무를 부당하게 경감하는 조항
6. 계속적인 채권관계의 발생을 목적으로 하는 계약에서 그 존속기간을 부당하게 단기 또는 장기로 하거나 묵시적인 기간의 연장 또는 갱신이 가능하도록 정하여 고객에게 부당하게 불이익을 줄 우려가 있는 조항

민법 제750조 과실 책임의 원칙에 따라, 사업자의 고의 또는 과실로 인하여 이용자나 제3자에게 손해가 발생하였을 경우, 사업자는 그 손해에 대한 배상 책임을 져야 한다. 따라서 회원의 해지에 의한 이용 계약의 종료라 할지라도, 이와 관련하여 발생하는 손해에 대해 “일체의 책임을 지지 않는다.”는 조항은 이용자의 손해 발생에 사업자의 고의 또는 과실이 존재하는 경우에도 면책이 되는 것으로 해석될 여지가 있는데, 이는 민법상 과실 책임의 원칙에 반하는 것이다. 이에 공정거래위원회는 해당 약관 조항을 사업자의 고의 또는 중대한 과실로 인한 법률상의 책임을 배제하는 조항, 사업자가 부담해야 할 위험을 고객에게 떠넘기는 조항, 고객에게 부당하게 불리한 조항에 해당하여 무효인 것으로 보았다(약관의 규제에 관한 법률 제7조, 제6조).

넷째, 이 밖에도 대다수의 거래소가 광범위한 일반 면책 조항을 두어 거래소의 귀책사유가 존재할 수 있는 여지가 있는 경우에도 어떠한 책임도 지지 않도록 규정하고 있었다.

〈예시〉

회사는 다음의 경우에는 책임을 지지 않습니다.

- 가상화폐 발행 관리 시스템 또는 통신서비스업체의 서비스 불량으로 인한 또는 정기적인 서버점검기간으로 인하여 가상화폐 전달에 하자가 발생하였을 경우
- 전기통신사업법에 의한 타 기간 통신사업자가 제공하는 전기통신서비스 장애로 인한 경우
- 거래소에 등록된 가상화폐의 내용에 대한 일체의 책임
- 정보통신망에 대한 감청, 회원 PC에 대한 Hacking 등의 경우
- 기타 이와 유사한 사유로 인한 시스템 장애, 회선장애 또는 중단의 경우
- 회원의 서비스 이용 과정에서 발생하는 명예훼손 기타 불법행위로 인한 각종 민형사상 책임
- 이용자의 게시 또는 전송한 자료의 내용 등

앞서 살펴본 바와 같이, 민법의 기본 원리인 제750조 과실 책임의 원칙에 따라, 전시·사변·홍수·지진 기타 이에 준하는 천재지변 등과 같은 불가항력적인 사유를 제외하고는, 사업자의 고의 또는 과실로 인한 행위로 이용자 또는 제3자에게 손해가 발생하였다면, 사업자는 그에 대한 손해배상 책임을 져야 하는 것이 원칙이다. 거래소의 경우, 고객의 원활한 서비스 이용을 위하여 통신 설비의 확충 및 점검, 시스템·서버의 주기적 관리, 서버 용량의 확보, 서버 보안의 강화, 방화벽 구축 등 거래소 운영에 필요한 전반적인 설비와 시스템 등을 충분히 갖추고 이를 유지·보수·관리하여야 한다. 특히 공정거래위원회는 온라인에서 빈번하게 발생하는 제3자의 DDos 공격이나 해킹 등으로 인한 손해 발생에 있어서도 그 원인에 거래소의 자체 보안 시스템 하자, 서버의 부실, 통신 설비 관리의 잘못, 직원의 관리 소홀 등의 귀책 사유가 개입되어 있다면 그에 따른 책임을 지는 것이 타당하다고 명시했다. 이처럼 광범위한 일반 면책 조항들은 사업자의 고의 또는 중대한 과실로 인한 법률상의 책임을 배제하는 조항, 사업자가 부담해야 할 위험을 고객에게 떠넘기는 조항, 고객에게 부당하게 불리한 조항에 해당하여 무효가 된다(약관의 규제에 관한 법률 제6조, 제7조).

(4) 시사점

가상화폐의 경우, 법률에 의하여 재산권으로서 보호되는 것은 아니지만 그 재산적 가치가 인정된다는 점, 이에 따라 민간에 의해 형성되어 당사자 간의 합의에 따라 거래된다는 점, 그 거래가 거래 플랫폼을 통해 이루어진다는 점, 거래 플랫폼이 주로 온라인상에 형성되어 있다는 점 등의 측면에서 아이디어 거래와 유사한 부분이 상당수 존재한다. 따라서 아이디어 거래 생태계를 구축하는 데 있어 이미 거래 플랫폼 시장이 대거 형성되어 있는 코인 거래소의 내부 규정 사례를 적극 참고할 필요가 있다. 코인 거래소의 경우, 플랫폼 구축 초기 이용약관을 수립하는 데 있어 사업자의 이익이 우선하는 불공정한 내용의 조항들이 다수 포함되어 있었고, 공정거래위원회의 권고를 받아 이를 시정 및 정비해나가는 단계에 있다.

이를 선례로, 향후 아이디어 거래 플랫폼은 공정성을 기반으로 이용자의 권리를 보호하는 규범을 토대로 구축되어야 할 것이다. 구체적으로 첫째, 거래 플랫폼 사업자는 이용자의 원활한 거래 서비스 이용을 위하여 거래 서버를 지속적으로 유지·관리하고 관련 보안 시스템 및 체계를 수립하는 등 선량한 관리자로서의 주의의무를 다하여야 한다. 둘째, 거래 관계의 변동시(계약의 중지, 해지 등) 거래 당사자 간에 충분한 협의를 거칠 수 있는 절차를 마련하고, 사업자가 일방적 해지 사유를 규정할 경우 이는 불가피한 상황으로 극히 제한하며 해당 사유는 이용자가 이해하기 쉽도록 구체적이고 명확하게 기재하여야 한다. 셋째, 사업자의 광범위한 면책 조항을 배제하며, 거래 과정에서 사업자의 고의 또는 과실로 인해 이용자 또는 제3자에게 손해가 발생하였을 경우, 그에 따른 책임을 보상하게 하여야 한다.

불공정한 거래 조항은 궁극적으로 아이디어 거래를 위축시키는 결과를 초래한다. 공정성을 토대로 거래 당사자 간의 권리, 의무, 책임 등의 관계가 명확한 플랫폼 규범이 마련되었을 때 비로소 이용자의 원활한 서비스 이용이 이루어지고 아이디어 거래를 활성화시킬 수 있을 것이다.

5. 소결

가. 아이디어 거래 플랫폼 약관 검토의 시사점

1) 가상화폐 거래소와 아이디어 거래 플랫폼 간 유사점 및 차이점

(1) 가상화폐 거래소와 아이디어 거래 플랫폼 간 유사점

가상화폐 거래소와 아이디어 거래 플랫폼은 다음과 같은 유사점을 가지고 있는 것으로 생각된다.

- ① 양자는 모두 전통적 재산권은 아니지만 경제적 가치를 갖는 사실상의 재산의 거래를 매개

한다.

- ② 양자는 모두 불특정 다수 회원 간의 거래를 촉진하는 중개소 내지 플랫폼으로서 가능하다.
- ③ 암호화폐는 예측이 곤란한 급격한 시세 변동에 취약하다는 점, 아이디어는 기술적 정보로서 한번 그것을 지득하였던 자의 머릿속에서 그 정보를 완전히 지워내는 것이 불가능하다는 점에 차이가 있지만, 이러한 이유로 양자는 모두 거래상태가 일정 기간 지속된 이후에는 과거의 특정 시점으로 소급하여 원상을 회복하는 것이 불가능하거나 극히 어렵다.
- ④ 암호화폐의 시세 불안정, 그리고 아이디어에 대한 정확한 가치 평가의 어려움은 공히 손해 배상액의 산정에 장애 요소가 될 수 있다.

(2) 가상화폐 거래소와 아이디어 거래 플랫폼 간 차이점

위와 같은 유사점과 동시에 가상화폐 거래소와 아이디어 거래 플랫폼은 다음과 같은 차이점 역시 가지고 있는 것으로 생각된다.

- ① 가상화폐 거래소는 암호화폐의 가치가 우연성에 의해 크게 변동하는 관계로 일종의 투기장의 성격을 갖고 있다고 볼 수 있는 반면, 아이디어 거래 플랫폼은 조기 거래된 아이디어를 그 매수자가 후속 연구개발을 통해 더욱 발전시킬 경우 스스로의 노력으로 그 가치를 증대시킬 가능성이 있으므로 일종의 투자장에 보다 가까운 성격을 갖고 있는 것으로 볼 수 있다는 차이가 있다.
- ② 동일한 이유로, 가상화폐 거래소에서는 동일 거래 대상이 여러 번 수차례에 걸쳐 매물로 거래될 수 있지만, 아이디어 거래 플랫폼에서는 대부분의 경우 어떠한 아이디어가 다시 재거래될 때에 추가 연구개발의 성과가 반영된 개량 아이디어로서 거래될 가능성이 높다.
- ③ 따라서 암호화폐 거래에서는 거래 대상의 동일성 및 거래 이력의 무결성을 추적 기록하고 보존하는 것이 중요하지만, 아이디어 거래 플랫폼에서는 아이디어의 비밀 보장, 거래 완료 전 아이디어 정도의 열람 제한 및 기록 금지, 필요에 따른 정보의 삭제와 업데이트 등이 훨씬 중요하게 된다.

(3) 가상화폐 거래소 약관의 내용을 아이디어 거래 플랫폼 약관 마련에 참고할 때의 유의점

위와 같은 가상화폐 거래소와 아이디어 거래 플랫폼 간 유사점 및 차이점을 고려하면, 가상화폐 거래소 약관의 내용을 아이디어 거래 플랫폼 약관 마련에 참고할 때에는 다음과 같은 점에 유의하여야 할 것이다.

- ① 회사와 회원 간, 회원과 회원 간 기본적 법률관계의 큰 규율 틀은 유사하게 차용하여 쓸 수 있을 것이다.
- ② 다만, 아이디어 거래 플랫폼에서는 미성년자를 비롯한 제한능력자의 참여를 가상화폐 거래소에서처럼 엄격하게 규제할 필요가 크지 않다고 할 것이다.

- ③ 아이디어 거래 플랫폼에서도 회사와 회원 간, 회원과 회원 간 법률관계를 소급적으로 원상회복하기는 매우 힘들 것이므로, 특별한 사정이 없는 한 법률관계의 해소는 장래를 향하여 이루어질 수 있도록 하는 것이 바람직할 것이다.
- ④ 아이디어 역시 장래 특정 시점의 가치 또는 장래 벌어질 수 있는 불법행위로 인한 그 손해를 사전에 정확히 예측하는 것이 극히 어려운 것이므로, 손해배상액의 예정이나 손해액 산정의 기준 등을 약관에 마련하는 것은 가급적 지양하여야 할 것이다.
- ⑤ 규제와 억제에 무게를 두어 왔던 암호화폐 거래에서와 달리, 아이디어 거래 플랫폼은 자율과 촉진 및 거래 활성화에 보다 무게를 두어야 할 것인바, 이러한 정책 방향의 차이가 약관 마련 및 약관 규제에도 반영되어야 할 것이다.
- ⑥ 플랫폼의 시스템 측면에서는, 가상화폐 거래소의 시스템이 거래 대상의 동일성, 거래의 무결성을 이력 기록과 추적 등을 통해 확보하는 데에 주력하고 있는 것과 달리, 아이디어 거래 플랫폼에서는 거래 대상 아이디어에 대한 비밀 유지, 거래 완료 이전 거래 과정에서의 아이디어 정보 유출 방지 등에 보다 중점을 둘 수 있는 약관 마련이 이루어져야 할 것이다.

나. 서비스 이용계약의 해제 등에 따른 법률관계와 원상회복의 문제

우리는 이미 앞에서 주요 가상화폐 거래소의 약관이 모두 미성년자 등 제한능력자와의 계약에 대해 민법상 철회권에 준하는 소급적 법률관계 해소 대신 장래를 향한 서비스 제한에 무게를 두고 만들어져 있다는 사실을 확인한 바 있다. 그리고 그 이유는 암호화폐의 가치 변동성이 매우 크기 때문에 이미 사실상 성립하여 일정 기간 지속된 법률관계를 소급적으로 해소하고 원상회복 하는 것이 불가능하거나 너무 많은 비용을 초래할 우려가 있을 때문일 수 있다는 점을 살펴보았다.

위와 같은 논리는 미성년자 기타 제한능력자와의 계약에 이어지는 의사표시의 철회 문제에서 뿐만 아니라, 널리 법률상·계약상 해제권이나 취소권 행사로 인하여 법률관계가 소급적으로 해소되는 결과 원상회복이 문제되는 경우에 적용 가능할 것으로 생각된다.

무형의 정보 거래와 관련하여 법률상 '원상회복'을 규정하고 있는 경우는 현재 우리나라에 산업기술의 유출방지 및 보호에 관한 법률(이하 '산업기술보호법'이라 한다) 단 하나의 예밖에 발견되지 않는다. 그런데, 산업기술보호법상의 원상회복에 대하여는 한 번 유출된 기술의 원상회복이 과연 가능한 것인지에 대하여 지속적인 논란이 있어 왔고,⁹⁴⁾ 법조 실무상으로 이 조항이 활용될 수 있는 실익이 있는 경우는 ① 법률상 허용되지 아니하는 산업기술 이전을 받은 자가 원고로서 소를 제기하고 있는 때에 그 자의 원고적격을 상실시키기 위한 경우, 그리고 ② 국가핵심기술을

94) 정병일, "지식재산기본법의 시행에 따른 산업기술 보호제도의 개선연구", 「산업보안연구 학회지」 제2권 제2호, 한국산업보안연구학회, 2011, 제124면.

보유하고 있는 대상기관의 해외 인수·합병 등을 결과적으로 무산시키기 위한 경우의 두 가지 밖에 아직 경험하여 보지 못하였다.

생각건대, 위와 같은 사정을 종합하여 본다면, 아이디어 거래 플랫폼 약관에서도 가급적 이미 형성된 법률관계를 소급적으로 해소할 수 있는 조항은 두지 않는 것이 바람직할 것이며, 약정 해제 사유를 두지 않더라도 발생할 수 있는 법정 해제 사유에 의한 해제로 인해 원상회복 의무가 발생하는 경우에 대비해서는 아이디어를 실제 거래하는 회원 간에 계약 해제 시의 아이디어 불사용, 비밀 유지, 관련 자료의 반환 및 파기 등 의무를 규정하는 부수 계약을 체결할 수 있도록 하는 것이 바람직하다 할 것이다. 다만, 플랫폼을 이용하지 않은 거래 당사자들의 경우에는 계약 자유의 원칙에 따라 법률관계의 소급적 해소가 불가능하다고 판단하긴 어려울 것이다.

다. 손해배상 또는 손해배상의 예정 문제

암호화폐의 시세 불안정, 그리고 아이디어에 대한 정확한 가치 평가의 어려움은 공히 손해배상액의 산정에 장애 요소가 될 수 있고, 이는 특히 장래의 손해배상액을 미리 예정하여 두고자 할 때에 큰 어려움을 야기할 우려가 있는바, 손해배상액의 예정이나 손해액 산정의 기준 등을 약관에 마련하여 두는 것은 가급적 지양하여야 할 것이라는 점 역시 이미 앞에서 살펴본 바 있다.

그러나 이것은 다시 강조하건대, 아이디어에 대한 정확한 가치 평가가 어렵다는 점에 기인하는 것이므로, 아이디어 가치 평가와는 관계없는 부분에까지 손해배상액의 예정을 지양하도록 하는 취지는 아님에 유의하여야만 할 것이다.

예를 들어, 아이디어 거래에서도 처음에 계약금이 수수되고 중간에 중도금이 수수된 이후 최종 잔금 지급 시에 아이디어 정보 제공과 잔금 지급이 동시이행 관계에서 이루어지는 경우를 상정할 수 있을 것인바, 이러한 경우에 잔금 지급 의무 위반을 이유로 아이디어 정보가 상대방에게 제공되기 이전 계약을 소급하여 해제하는 때에까지 채무불이행에 관한 손해배상액의 예정을 할 수 없도록 하자는 취지는 아닌 것이다. 다만, 이러한 때의 손해배상액의 예정은 그 성질상 아이디어 거래 플랫폼을 이용하여 아이디어를 거래하는 회원 간에 이루어져야 하는 것이지 아이디어 거래 플랫폼 약관에 기술될 것은 아니라고 할 것이다.

제3절

아이디어 거래 관련 플랫폼 사례

1. Quirky(퀴키)

(1) 개요 및 구조

일반 대중이 홈페이지에 간단한 설명 혹은 그림을 올려 아이디어를 제공하며, 그렇게 업로드된 아이디어는 다른 일반 이용자들이 의하여 한 달간 선호에 따른 투표가 이루어진다. 이를 ‘커뮤니티 큐레이션(Community Curation)’이라 부른다. 한편, 아이디어의 무분별한 업로드를 피하기 위해 등록비 미화 10달러를 내도록 하고 있다. 이 금액은 아이디어가 선호를 얻는 데 성공할 경우 제품 생산까지 소요되는 비용에 대한 분담금에 해당하게 되며, 실패할 경우에는 아이디어에 대한 소셜시장 조사 비용이라고 한다.⁹⁵⁾ 이 금액의 성격이 가변적이긴 하나 퀴키의 운영비용을 확보하여야 한다는 측면에서 볼 때 어느 정도 이해가 가긴 하며, 이 금액을 납부하여야 함으로 인하여 아이디어를 무분별하게 제출하는 것을 방지하는 필터 역할을 할 수 있을 것이므로 합리적인 프로세스라 생각한다는 견해도 있다.⁹⁶⁾ 이 금액은 초기에는 미화 99달러였으나, 현재는 미화 10달러로 낮아진 상태이다. 또한 아이디어에 대한 투표권은 사람 당 하루 15건으로 제한되어 있다. 이는 이용자들이 ‘영향 포인트(Influence Point)’를 얻기 위한 목적으로 제안서를 제대로 살피지도 않고 투표하는 것을 방지하기 위한 것이다.

‘영향 포인트(Influence Point)’는 이용자가 프로젝트 혹은 상품에 얼마만큼의 기여를 하였는지를 측정하는 수단이다. Influence 수치에 따라서 배당 수익률이 달라진다. 점수가 올라가는 경우는 ① 제출한 아이디어가 반영될 경우, ② Voting한 아이디어가 선정될 경우, ③ 상품에 대해 다양한 아이디어를 피드백 한 경우 등이다.⁹⁷⁾ 최종 선정된 아이디어의 제안자, 주요 협업자 및 평가자 각각에게 42%, 6% 및 9%의 차등 점수를 부여하고 있으며, 퀴키 쇼핑몰에서 판매된

95) 퀴키(Quirky): 클라우드소싱 아이디어 상품 개발 플랫폼(2012. 4. 28.)(<http://digxtal.com/insight/20120428/%EC%BF%BC%ED%82%A4quirky-%ED%81%AC%EB%9D%BC%EC%9A%B0%EB%93%9C%EC%86%8C%EC%8B%B1-%EC%95%84%EC%9D%B4%EB%94%94%EC%96%B4-%EC%83%81%ED%92%88-%EA%B0%9C%EB%B0%9C-%ED%94%8C%EB%9E%AB%ED%8F%BC/>).

96) 퀴키(Quirky): 클라우드소싱 아이디어 상품 개발 플랫폼(2012. 4. 28.)(<http://digxtal.com/insight/20120428/%EC%BF%BC%ED%82%A4quirky-%ED%81%AC%EB%9D%BC%EC%9A%B0%EB%93%9C%EC%86%8C%EC%8B%B1-%EC%95%84%EC%9D%B4%EB%94%94%EC%96%B4-%EC%83%81%ED%92%88-%EA%B0%9C%EB%B0%9C-%ED%94%8C%EB%9E%AB%ED%8F%BC/>).

97) 퀴키, “Quirky”, Slideshare(2012. 7. 11.)(<https://www.slideshare.net/bottleisland/ss-13610655>).

경우에는 수익의 30%를 참여자에게 분배한다.

퀴키 플랫폼에 아이디어를 등록할 경우에는 ① 140자 아이디어 설명(Idea Description), ② 아이디어 카테고리(주방, 장난감, 집 안 장식 등), ③ 해결하고 싶은 문제, ④ 해결하는 솔루션, ⑤ 제품의 핵심 요인, ⑥ 비슷한 유형의 잠재적 경쟁 상품 등이 기재되어야 한다.⁹⁸⁾ 등록된 아이디어를 기반으로 퀴키 상품개발팀에서 시제품을 만들면 커뮤니티 회원들은 등록된 아이디어에 대한 개선점을 제안하거나 제품 연구 프로젝트에 참여하는 등 조력을 제공하게 된다.⁹⁹⁾

이 과정을 거쳐 채택된 아이디어 가운데 상품화가 가능한 것을 선별하게 되며, 이 과정에서 일반 회원들에 의해 총 200표 이상 득표하거나 내부 임직원 평가에 의하여 선정된 아이디어는 내부 전문가에게 전달된다.¹⁰⁰⁾ 특히 최종 아이디어 선정 과정을 이벤트화 함으로써 대중의 호응을 높이고 공정성까지 확보할 수 있도록 하였다. 매주 생방송으로 최종 아이디어를 선정하는 이벤트(Quirky Product Evaluation)를 개최하는데, 커뮤니티 큐레이션과 스태프 평가를 차례로 통과한 아이디어 중 하나를 인터넷 생방송 'Quirky Product Evaluation'에 참여한 전 세계 시청자에 의해서 최종적으로 결정한다. 최종 합의를 이끌어내는 과정을 투명하고, 캐주얼한 분위기에서 공유한다. 전문가들은 아이디어의 상품화 가능성, 특허 침해 여부 등을 고려하여 상품화할 최종 아이디어를 선정, 개발에 착수한다.

실사 아이디어가 선정되지 않더라도 퀴키는 아이디어 제안자에게 그때까지의 평가 결과를 피드백하고 아이디어를 개선할 수 있도록 한다.¹⁰¹⁾ 개발 단계 역시 전문가들에 의하여 진행되는데, 구현 연구·디자인·브랜딩·엔지니어링·생산·판매 등의 단계를 거친다.¹⁰²⁾

이러한 과정을 거쳐 특정한 아이디어에서 출발한 상품의 판매가 시작되면, 아이디어의 제공자는 상품의 판매량에 비례하여 로열티를 받게 된다. 수익 배분 비율은 퀴키 사이트 직접 판매는 30%, 외부 판매망일 경우는 10%로 책정되어 있다. (외부 판매망은 아마존(Amazon), 타겟(Target), 토이즈러스(Toys "r" us) 등 미국 대형 유통망과 제휴되어 있다.) 이 중 대략 35% 정도가 오리지널 아이디어 제안자에게 돌아가고 나머지는 위의 조력자들에게 분배되는 구조이다. 따

98) 퀴키, "Quirky", Slideshare(2012. 7. 11.)(<https://www.slideshare.net/bottleisland/ss-13610655>).

99) 퀴키(Quirky): 클라우드소싱 아이디어 상품 개발 플랫폼(2012. 4. 28.)(<http://digxtal.com/insight/20120428/%EC%BF%BC%ED%82%A4quirky-%ED%81%AC%EB%9D%BC%EC%9A%B0%EB%93%9C%EC%86%8C%EC%8B%B1-%EC%95%84%EC%9D%B4%EB%94%94%EC%96%B4-%EC%83%81%ED%92%88-%EA%B0%9C%EB%B0%9C-%ED%94%8C%EB%9E%AB%ED%8F%BC/>); 한국과학기술기획평가원(KISTEP), 「KISTEP 미래한국보고서: 한국과학기술기획평가원이 찾아낸 미래 세상의 10가지 핵심 트렌드」, 한스미디어, 2015. 참조.

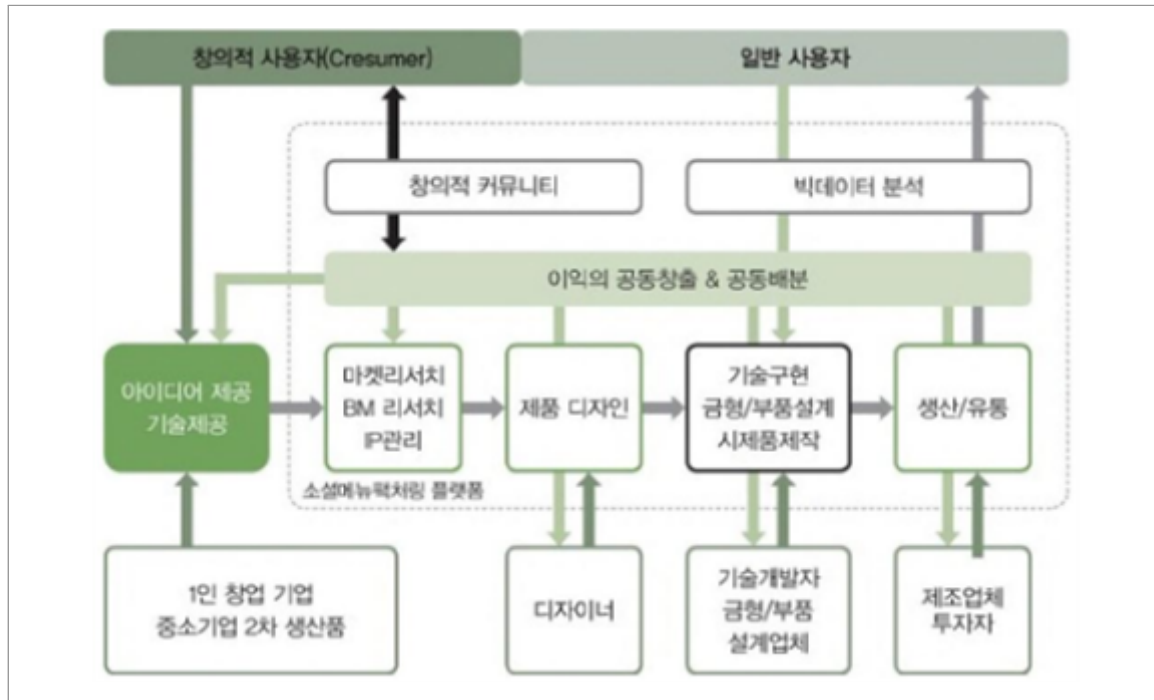
100) 강성호, "외부에서 답 찾는 '오픈 이노베이션'", 한경비즈니스, 2015. 4. 6. (<https://news.naver.com/main/read.nhn?mode=LSD&mid=sec&sid1=101&oid=050&aid=0000037201>).

101) <https://blog.naver.com/netazan/221505838451>(2019. 4. 5.) 참고.

102) 퀴키(Quirky): 클라우드소싱 아이디어 상품 개발 플랫폼(2012. 4. 28.)(<http://digxtal.com/insight/20120428/%EC%BF%BC%ED%82%A4quirky-%ED%81%AC%EB%9D%BC%EC%9A%B0%EB%93%9C%EC%86%8C%EC%8B%B1-%EC%95%84%EC%9D%B4%EB%94%94%EC%96%B4-%EC%83%81%ED%92%88-%EA%B0%9C%EB%B0%9C-%ED%94%8C%EB%9E%AB%ED%8F%BC/>).

라서 최초에 아이디어를 낸 사람은 대략 퀴키 직접 판매액의 10~12%, 외부 유통망 판매액의 3~4% 정도를 로열티로 받는다.¹⁰³⁾

▼ 그림 1 | 소셜매뉴팩처링 플랫폼 비즈니스의 개요



자료출처: KISTEP 미래한국보고서(2015)

퀴키에 제안되는 아이디어에서 비롯한 지식재산권은 모두 퀴키에게 귀속(양도)된다. 이는 최초의 아이디어만으로 상품이 완성되는 것이 아니며 수많은 아이디어가 추가되어지며, 다변화된 소유권에 기해 개별적으로 법률적 협상을 진행하는 것은 비효율적이므로 지식재산권의 소유권 주체를 일원화하고 수익 배분을 통해 이익을 제공하는 방식인 것이다. 한편 아이디어가 채택되어 상품의 생산이 이루어질 수 있는 아이디어에 대해서는 특허 출원이 진행되기도 한다. 이때 발명 자료는 아이디어의 최초 제안자, 조력자인 회원, 퀴키 스태프 등 개발에 기여가 있는 모든 사람을 등재한다.¹⁰⁴⁾ 이러한 방식은 상품의 제작 및 완성 과정에 참여하는 모든 기여에 대하여 적절

103) 퀴키(Quirky): 크라우드소싱 아이디어 상품 개발 플랫폼(2012. 4. 28.)(<http://digxtal.com/insight/20120428/%EC%BF%BC%ED%82%A4quirky-%ED%81%AC%EB%9D%BC%EC%9A%B0%EB%93%9C%EC%86%8C%EC%8B%B1-%EC%95%84%EC%9D%B4%EB%94%94%EC%96%B4-%EC%83%81%ED%92%88-%EA%B0%9C%EB%B0%9C-%ED%94%8C%EB%9E%AB%ED%8F%BC/>).

104) 퀴키(Quirky): 크라우드소싱 아이디어 상품 개발 플랫폼(2012. 4. 28.)(<http://digxtal.com/insight/20120428/%EC%BF%BC%ED%82%A4quirky-%ED%81%AC%EB%9D%BC%EC%9A%B0%EB%93%9C%EC%86%8C%EC%8B%B1-%EC%95%84%EC%9D%B4%EB%94%94%EC%96%B4-%EC%83%81%ED%92%88-%EA%B0%9C%EB%B0%9C-%ED%94%8C%EB%9E%AB%ED%8F%BC/>).

하게 보상이 이루어지고 그 과정이 투명하다는 평가를 받으며, 이는 초기 퀴키가 성공할 수 있는 주요한 원인으로 지목된다.¹⁰⁵⁾

아이디어를 퀴키에 등록한 자가 이후 타인에 의하여 자신의 등록 아이디어가 도용되었음을 주장하는 경우, 퀴키는 내부적으로 ‘유사한 발명’에 대한 신고를 받아서 처리하고 있다.¹⁰⁶⁾ 다만, 퀴키는 아이디어의 도용 위험이 그리 높지 않다고 주장한다. 그 이유로는 ① 퀴키의 이용 약관상, 퀴키 내부의 콘텐츠를 외부에서 사용하는 것을 금하고 있고, ② 퀴키에 올라오는 아이디어들은 너무 개념적인 상태라 제품화를 위해서는 심도 있는 설계와 개발이 필요하며, ③ 잠재적 모방자로부터 개척자로서의 우위를 잡하기 위해, 제품의 아이디어에서부터 공급까지 아주 빠르게 진행하기 때문이라 한다.¹⁰⁷⁾

최근 퀴키는 수익 모델을 찾는 데 어려움을 겪다가 2015년 제너럴일렉트릭(GE)이나 하만(Harman International)같은 대형 제조업자에게 아이디어를 제공하고 제품 생산은 일부 맡기는 방향으로 전략을 수정한 바 있다.¹⁰⁸⁾

(2) 현황 및 문제점

퀴키는 벤처 캐피탈 회사인 앤더슨 호로비츠, 클레이너 퍼킨스 코펠드 & 바이어스, GE 등 여러 기업에서 1억 8,500만 달러(약 2,206억 6,800만 원)의 투자금을 받고, 2014년에는 1억 달러(약 1,192억 원)에 가까운 매출을 올릴 정도로 성공한 모델로 보여졌으나, 과도한 운영비용의 지출이 계속됨에 따라 이를 매출로 감당하는 데 어려움을 가졌다. 이에 2015년 9월 22일 파산 보호(채터11)를 신청하기에 이르렀다. 이러한 상황에 대해 “냉장고 속에 얼마나 많은 계란이 남아 있는지를 알려주는 ‘디지털 계란판’ 등 실패한 제품들이 퀴키의 수익성을 갉아먹었다.”고 하며 “GE 등 대형 제조업자와의 협력에도 불구하고 퀴키는 여전히 다양한 종류의 제품들을 소개하기에 급급했고 결국 부채 문제를 해결하지 못했다.”(WSJ), “이번 퀴키의 실패는 클라우드 펀딩에 기반한 혁신 모델과 인터넷으로 만드는 제품 개발에 대한 의문이 들게 될 것이다.”(NYT)¹⁰⁹⁾ 등

105) 한국과학기술기획평가원(KISTEP), 「KISTEP 미래한국보고서: 한국과학기술기획평가원이 찾아낸 미래 세상의 10가지 핵심 트렌드」, 한스미디어, 2015. 참조.

106) 퀴키(Quirky) 홈페이지 FAQs(<https://quirky.com/faqs/>).

107) 퀴키(Quirky): 클라우드소싱 아이디어 상품 개발 플랫폼(2012. 4. 28.)(<http://digxtal.com/insight/20120428/%EC%B7%BC%ED%82%A4quirky-%ED%81%AC%EB%9D%BC%EC%9A%B0%EB%93%9C%EC%86%8C%EC%8B%B1-%EC%95%84%EC%9D%B4%EB%94%94%EC%96%B4-%EC%83%81%ED%92%88-%EA%B0%9C%EB%B0%9C-%ED%94%8C%EB%9E%AB%ED%8F%BC/>).

108) 류현정, “꿈 공장의 상징’ 퀴키, 파산 신청”, 조선비즈, 2015. 9. 25.(https://biz.chosun.com/site/data/html_dir/2015/09/25/2015092501436.html).

109) 류현정, “꿈 공장의 상징’ 퀴키, 파산 신청”, 조선비즈, 2015. 9. 25.(https://biz.chosun.com/site/data/html_dir/2015/09/25/2015092501436.html).

의 평가가 이루어졌다. 이후 퀴키는 스마트폰 애플리케이션으로 집안 가전과 조명 등을 제어할 수 있도록 해 주는 소프트웨어 ‘윙크’를 1,500만 달러에 매각하는 작업을 진행하였다.¹¹⁰⁾

퀴키가 파산에 이르게 된 이유는 표면적으로 그간 제품 판매가 성공을 거두지 못하였기 때문으로 본다.¹¹¹⁾ 그 외에도 다양한 원인을 분석하는 견해가 있다. 이에 관하여 한 매체는 3가지 원인을 제시하는데,¹¹²⁾ 이는 첫째, 반복을 통하여 학습하지 못하였다는 것, 둘째, 퀴키의 브랜드가 명확히 형성되어 있지 않았다는 것, 셋째, 시장검증의 부재 및 잘못된 유통채널을 이용한 것에 있다고 지적하였다.

첫째 원인에 대해, 퀴키는 확실히 혁신적인 비즈니스 모델 형태를 가지고는 있었으나, 그 자체로 혁신하는 방법을 몰랐던 것으로 보이며, 하나의 제품을 가공하는 과정을 반복하며 개선 및 진화하여야 하는데 퀴키는 한 제품에서 다른 제품으로 너무 빠르게 이동하다 보니 반복을 통하여 제품 자체를 개선할 기회를 갖지 못하였다고 한다. 즉, 잠재력이 큰 제품을 가지고 있음에도 불구하고 그 가치가 빠르게 사라질 수밖에 없었다.

둘째 원인에 대해, 고가의 에어컨부터 저렴한 주방용품에 이르기까지 다양한 제품을 출시하는 퀴키가 표방하는 브랜드가 무엇인가 하는 의문이 제기되었다고 한다. 제품의 다양성 때문에 브랜드 이미지가 너무 얇고 넓게 설정되어 브랜드의 권위와 신용을 떨어뜨리는 요인이 될 수밖에 없었다.

셋째 원인에 대해, 퀴키는 제품을 배포하기 위한 수단으로 대형 박스 소매업체를 이용하였는데, 대형 박스 소매업체들은 자신들의 모든 매장에 퀴키 제품을 진열할 정도로 재고를 충분히 생산할 것을 요구하였으나, 수요가 충분하지 않아 문제가 되었었다. 이는 퀴키가 시장 수요를 적절히 검토하지 않았던 것이 원인으로 지목된다. 물론 재고로 남게 되는 제품들의 상당수는 고가의 제품이었기 때문에 재고로 인한 손실이 발생할 수는 있으나, 이는 유통 측면에서 볼 때 충분히 해결가능한 손실이었다고 한다. 또한 매년 50 종류가 넘는 제품을 출시할 정도로 한 분야에 집중하지 못하고 다방면의 제품을 출시함으로써 ‘focusing’을 하지 못한 것이 문제로 지적된다.

그 외에 파산 원인에 대해서는 비전문가인 대중으로부터 아이디어를 제공받는 방식이 현실성이 없었기 때문이라는 의견, 상품성을 판단하는 전문성이 떨어졌기 때문이라는 의견, 카피캣을 막기 위해 단기간에 제품을 출시하는 전략이 틀렸다는 의견,¹¹³⁾ 고객들의 아이디어가 꼭 정답이 아니었다는 의견,¹¹⁴⁾ 과욕 때문에 무리한 투자를 하다가 추가 투자를 얻지 못했다는 의견,¹¹⁵⁾

110) 이지은, “클라우드 펀딩 기업 ‘퀴키’ 파산신청”, 아시아경제, 2015. 9. 23.(<http://view.asiae.co.kr/news/view.htm?idxno=2015092309521128156>).

111) 양경준, “스타트업을 죽이는 복병”, 2015. 12. 17.(<https://ppss.kr/archives/60809>).

112) The Fall of Quirky - 3 Reasons Why Quirky Went Bankrupt(2017)(https://www.reddit.com/r/startups/comments/5bagzo/the_fall_of_quirky_3_reasons_why_quirky_went/).

113) 양경준, “스타트업을 죽이는 복병”, 2015. 12. 17.(<https://ppss.kr/archives/60809>).

114) 퀴키(Quirky) 파산이 보여준 단상, 2015. 10. 27.(<https://m.blog.naver.com/PostView.nhn?blogId=ktgyun&logNo=22>

퀴키가 파산한 궁극적인 원인은 ‘단기적인 현금 흐름의 문제’라고 보는 견해,¹¹⁶⁾ 지나치게 단기간에 많은 제품을 쏟아내려고 하였고, 그 결과 퀴키가 만든 제품을 모아놓은 웹사이트는 마치 스키몰(여행 기념품 액세서리 위주의 이커머스)과 같다는 악평,¹¹⁷⁾ 금융위기로 인한 여파로 세계 소비시장이 위축된 상황에서 고가의 제품들이 매력을 잃기도 했다는 것¹¹⁸⁾¹¹⁹⁾ 등도 있다.

그러나 퀴키의 파산에도 불구하고 ‘집단지성 기반’ 혹은 ‘사용자 참여형’ 사업모델은 계속 등장할 것으로 전망하는 것이 보통이다. 사회는 지식을 소수가 독점하고 결정하는 단계에서 모두가 지식을 제공하고 의사결정에 참여하는 방식으로 진화하고 있기 때문이다. 이러한 점은 현재의 트렌드를 반영한 것으로 평가된다.¹²⁰⁾

다만, 퀴키와 같은 소셜메뉴팩처링은 아직 초기단계이기 때문에 개선되어야 할 사항이 많은 상황이며, 현재로서는 주로 간단한 아이디어 중심의 비교적 제작하기 쉬운 상품 개발에만 적용되고 있다. 따라서 지속적인 연구·개발이 필수인 전형적인 제조기업에 바로 적용하기는 어려움이 있다. 초기단계이기 때문에 확실한 비즈니스 모델로서의 검증이 더 필요하기도 하다.¹²¹⁾

한편, 제조업의 디지털화와 민주화를 통해 제조산업 자체의 진입장벽이 점차 낮아질 것이므로, 퀴키의 파산에도 불구하고 소셜메뉴팩처링이 앞으로 점점 더 확산될 것이라는 시각도 있다.¹²²⁾

퀴키의 파산 후 ‘Q Holdings’가 이를 인수하여 ‘Evol8tion’의 공동설립자인 Gina Waldhorn을 퀴키의 CEO로 선임하였다. 이후 새로운 비즈니스 모델을 도입하였는데, 기존 퀴키 프로세스의 기본 골격은 유지하되 일부는 수정하였다. 제품 생산 및 판매를 퀴키가 직접 하지 않고, Shopify, HSN, Atomi, Viatek 등의 회사와 제품 카테고리별로 독점 계약을 맺어 제품을 라이

0520762261&proxyReferer=https%3A%2F%2Fwww.google.com%2F).

115) 박준호, “무리하게 투자하고 한눈 팔고.. 죽은 유니콘 ‘유니콧스’의 경고”, 브릿지경제, 2016. 9. 12.(<http://www.viva100.com/main/view.php?key=20160902010000592>).

116) 퀴키(Quirky) 파산이 보여준 단상, 2015. 10. 27.(<https://m.blog.naver.com/PostView.nhn?blogId=ktgyun&logNo=220520762261&proxyReferer=https%3A%2F%2Fwww.google.com%2F>).

117) Scott Mayerowitz(CityNews), Quirky in-flight catalogue SkyMall flies for bankruptcy as passengers find new distractions(2015. 1. 23.)(<https://www.citynews1130.com/2015/01/23/quirky-in-flight-catalogue-skymall-files-for-bankruptcy-as-passengers-find-new-distractions/>).

118) 퀴키(Quirky) 파산이 보여준 단상, 2015. 10. 27.(<https://m.blog.naver.com/PostView.nhn?blogId=ktgyun&logNo=220520762261&proxyReferer=https%3A%2F%2Fwww.google.com%2F>).

119) 퀴키의 실패작 중 가장 대표적인 스마트 달걀 트레이는 출시 전 많은 관심과 돌풍을 일으켰다. 냉장고 안에 깊숙이 보관 중인 달걀이 몇 개 남았는지 알려주는 달걀 트레이가 세상에 꼭 필요한 제품이라고 생각했다. 그러나 200달러라는 가격을 지불하고 구매하긴 꺼려졌다. (퀴키(Quirky) 파산이 보여준 단상, 2015. 10. 27.(<https://m.blog.naver.com/PostView.nhn?blogId=ktgyun&logNo=220520762261&proxyReferer=https%3A%2F%2Fwww.google.com%2F>)).

120) 양경준, “스타트업을 죽이는 복병”, 2015. 12. 17.(<https://ppss.kr/archives/60809>).

121) 한국과학기술기획평가원(KISTEP), 「KISTEP 미래한국보고서: 한국과학기술기획평가원이 찾아낸 미래 세상의 10가지 핵심 트렌드」, 한스미디어, 2015. 참조.

122) 한국과학기술기획평가원(KISTEP), 「KISTEP 미래한국보고서: 한국과학기술기획평가원이 찾아낸 미래 세상의 10가지 핵심 트렌드」, 한스미디어, 2015. 참조.

센싱하는 형태로 이를 분산시켰다. 이 구조는 퀴키가 이전에 시도하려 하였으나 파산으로 인해 무산되었던 것이다.¹²³⁾ 또한 퀴키 브랜드를 소비자에게 알리기 위해 독점 계약 기업에게 제품을 고안한 커뮤니티명에 'Powered by Quirky'를 날인하여 제품에 표시하도록 하거나 퀴키에서 네이밍한 제품 브랜드명을 해당 제품에 쓰도록 하였다.¹²⁴⁾

이러한 개선사항은 퀴키를 파산에 이르게 한 문제점들을 해소할 수 있을지도 모르지만, 라이선싱이 퀴키의 의도대로 잘 될지 여부와 사업 구조 단순화(제품 자체 제조 및 판매 포기)에 따른 매출 감소를 라이선싱 수입으로 대체할 수 있을지 여부가 향후 퀴키의 발전 가능성을 좌우할 것으로 보인다는 의견이 있다. 퀴키 사례는 스타트업이 초기에는 단일 제품으로 우직하게 밀고 나가면서 지속적으로 이를 보완하는 것이 낫다는 걸 간접적으로 보여준다는 시각도 있다.¹²⁵⁾

2. NineSigma(나인시그마)

나인시그마(NineSigma)¹²⁶⁾는 개방형 혁신을 통해 문제를 해결하기 원하는 '기술 수요자'와 혁신 솔루션을 제공하는 '기술 공급자'를 중개하는 오픈 이노베이션 서비스 전문기업으로 개방형 혁신 플랫폼의 선두주자(전문 분야 네트워크 보유형)이다. 고객으로 글로벌 대기업 나이키, P&G, 시스코, 올림푸스, LG화학, SK텔레콤 등을 두고 있다.

나인시그마는 수요 기업의 기술적 이슈를 검토한 후 개방형 혁신 중개모델이 해당 기업에 적용 가능한지 자문을 실시, 개방형 혁신의 타당성이 확인되면 고객이 필요로 하는 기술의 제안요구서(RFP, Request For Proposal) 작성을 지원한다. 나인시그마 네트워크와 연계되어 있는 전 세계 120만 명의 기술 공급자 중 수요 기업의 기술 이슈와 관련성이 높은 후보자를 선별하고 작성된 RFP를 이메일로 발송, RFP를 받은 후보 기술공급자는 솔루션을 가지고 있는 경우 나인시그마에 약식 제안서를 전달하고, 나인시그마는 회수된 제안서 중 가능성 높은 것을 선별하여 수요 기업에게 연결시켜 주는 방식이다. 나인시그마는 컨설팅 수요 기업에게 중개 수수료와 프로젝트 성공 수수료 등을 받아 수익을 창출한다.

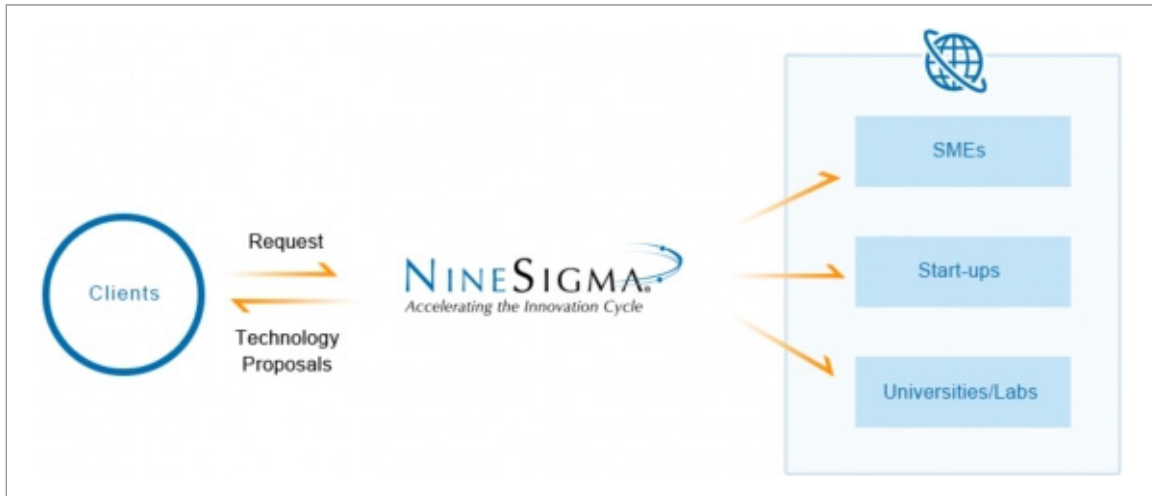
123) 이용규, 파산 후 부활한 발명 플랫폼 스타트업 퀴키(Quirky), 2017. 9. 27.(<https://techneedle.com/archives/31995>).

124) 이용규, 파산 후 부활한 발명 플랫폼 스타트업 퀴키(Quirky), 2017. 9. 27.(<https://techneedle.com/archives/31995>).

125) 이용규, 파산 후 부활한 발명 플랫폼 스타트업 퀴키(Quirky), 2017. 9. 27.(<https://techneedle.com/archives/31995>).

126) <https://www.ninesigma.com> 참고.

▼ 그림 2 | 나인시그마 사업 개요도



자료: 나인시그마 웹페이지

구체적 성공사례로 EMF(Ellen McArthur Foundation)이 있는데, 오늘날 포장재의 약 13%가 서로 다른 재료가 융합된 층으로 만들어져 이를 재활용하는 데 한계가 있다는 문제점을 해결하기 위하여, 재활용이 가능하거나 산업적으로 퇴비화할 수 있는 대체 재료를 모색하였다. 본 기술적 이슈와 관련하여 나인시그마는 23개국에서 총 63개의 솔루션을 수렴하였고, EMF는 그 중 제안서 30개를 선택하여 포장, 식품, 재활용 및 재료 제조 분야 국제기업의 재료 전문가로 구성된 나인시그마의 심사패널에게 전달, 심사패널들은 제안서 검토 후 즉시 제품 포장재에 사용 가능한 솔루션을 제시한 피츠버그 대학교(미국), VTT 기술 연구소(핀란드) 등 총 5명의 기술공급자를 선정하였고 20만 달러를 지급하였다.

그 외에도 PKN Orlen은 폴란드의 주요 정유업체 및 가솔린 소매업체로, K1 대기 원유 증류탑 상단의 공기 냉각기를 통해 열이 손실되는 문제점을 해결하기 위하여, 약 115~120℃의 저급 열로 작동할 수 있는 폐열 회수(Waste Heat Recovery) 기술에 대한 솔루션을 모색한 바 있는데, 최종적으로 Guha Industry(캐나다·인도), ILK Dresden(독일), Promont(폴란드)의 3명의 기술공급자의 솔루션이 선정되었으며, 수상자들에게는 각 1만 유로의 상금이 지급되었고, PKN Orlen의 초대로 추가적인 협력을 이어간 바 있다.

3. Innocentive(이노센티브)

이노센티브는 미국의 대표적인 민간 기술거래 회사로, 기술(혹은 지식)을 가진 전문가와 이를 필요로 하는 기업이나 개인을 연결시킨다.¹²⁷⁾ 이노센티브는 ‘선택적 크라우드소싱’의 대표 사례로, 대중이 제시하는 여러 가지 옵션 중 한 가지를 기업이 채택하는 형태이다.

운영방식은, 참여하고자 하는 의뢰 기업이 이노센티브와 계약을 맺고 챌린지 전문가(PhD)와 협력하여 해결해야 할 긴급한 ‘문제(Challenge)’를 선정하고 이노센티브 글로벌 네트워크에 게시, ‘해결자(Solver)’로 등록된 약 50만 명의 전 세계의 엔지니어 및 과학자가 해당 챌린지를 검토하고 온라인으로 ‘해결책(Solution)’을 제출한다. 의뢰 기업은 제안된 솔루션들을 평가 및 검토 후 최고의 솔루션을 선택하며 이노센티브는 해당 솔루션을 제출한 해결자에게 상금을 지급하되 모든 상금과 IP 이전 또는 라이선스는 이노센티브가 직접 관리한다.

이노센티브에 모인 ‘클라우드’는 대부분 과학자로, 이른바 문제해결자(Solver, 솔버)로 불린다.¹²⁸⁾ 이노센티브는 세계 전역에서 활동하는 과학기술자들과 주요 기업을 연결해 각종 연구개발 과제를 해결해주는 인터넷 비즈니스를 제공한다. 기업이 이노센티브와 의뢰인 계약을 맺고 과제를 제시하면 해결자로 등록된 과학기술자가 주어진 문제를 푸는 방식이다.¹²⁹⁾

기술이 중개되는 과정은 다음과 같다. 먼저 수요 기업이 자신에게 필요한 기술사양을 이노센티브의 도움을 받아 정리해서 웹에 올린다.¹³⁰⁾ 이노센티브는 이 수요 기업들을 ‘기술을 찾는 사람들’이라 하여 시커(Seeker)라고 부른다. 이후 이노센티브는 이를 자신들이 확보하고 있는 전문가 그룹(솔버)이 열람할 수 있도록 한다. 이노센티브가 검증한 각 분야의 엔지니어, 과학자, 발명가, 교수, 연구원들이다. 그 숫자가 2017년 당시 200여개 국가 37만여 명에 이른다. 솔버들은 각자 시커가 제기한 문제들에 대한 해결책을 이노센티브 홈페이지에 올린다. 이렇게 해결책이 접수되면 시커와 이노센티브는 가장 적합하다고 평가되는 해결책을 골라 이용하고, 그 해결책을 제시한 솔버에게 대가를 지불한다.¹³¹⁾ 문제에 따라 다르지만 수요 기업은 기술적 문제 해결의 대가로 적게는 5,000불에서 최대 백만 불까지를 성공보수로 제공하고, 이노센티브는 수요 기업으로부터 중개 수수료를 받는다. 이렇게 하나의 문제가 제기되어 해결책을 찾기까지 6개월 정도 소요된다.¹³²⁾

127) 여인국, “이노센티브(InnoCentive) 기술중개 비즈니스 모델”, 2017. 2. 19.(<https://m.blog.naver.com/iky59/220939359642>).

128) 이재형, “6억 원을 들여 6조 원을 번 회사의 비결”, 머니투데이, 2017. 4. 17.(<https://news.mt.co.kr/mtview.php?no=2017041709445451863>).

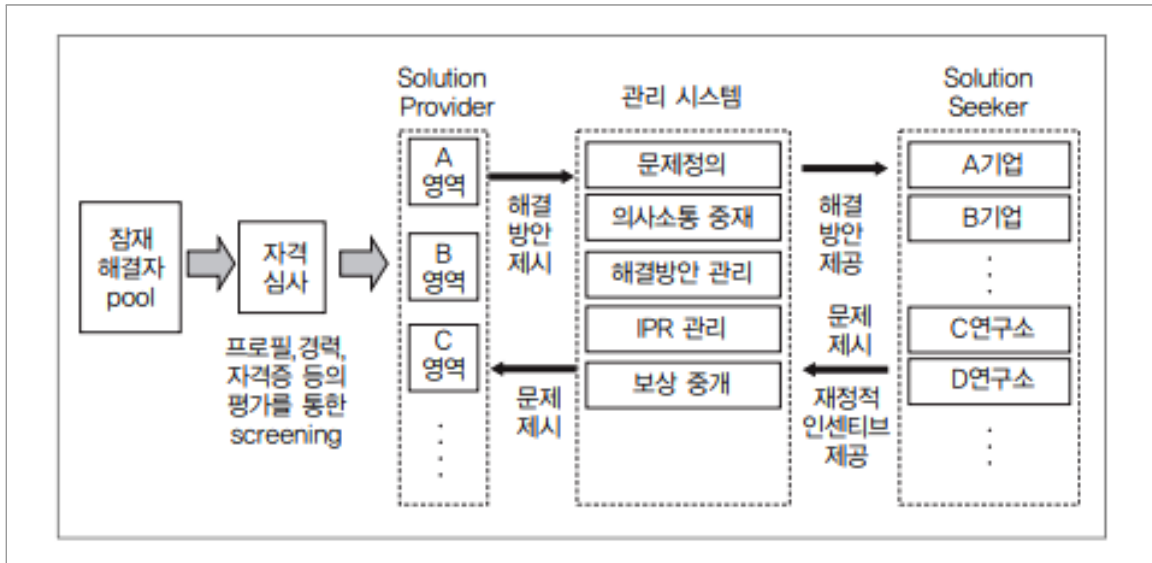
129) 이강봉, “해결사들 다 모였다...이노센티브”, 사이언스타임즈, 2013. 9. 24.(<https://www.sciencetimes.co.kr/news/%ED%95%B4%EA%B2%B0%EC%82%AC%EB%93%A4-%EB%8B%A4-%EB%AA%A8%EC%98%80%EB%8B%A4%EC%9D%B4%EB%85%B8%EC%84%BC%ED%8B%B0%EB%B8%8C/>).

130) 이철원, “개방형 혁신 패러다임으로 경제발전의 효율성을 높이자”, 「과학기술정책」, 2008, 5·6월호, 28면.

131) 여인국, “이노센티브(InnoCentive) 기술중개 비즈니스 모델”, 2017. 2. 19.(<https://m.blog.naver.com/iky59/220939359642>).

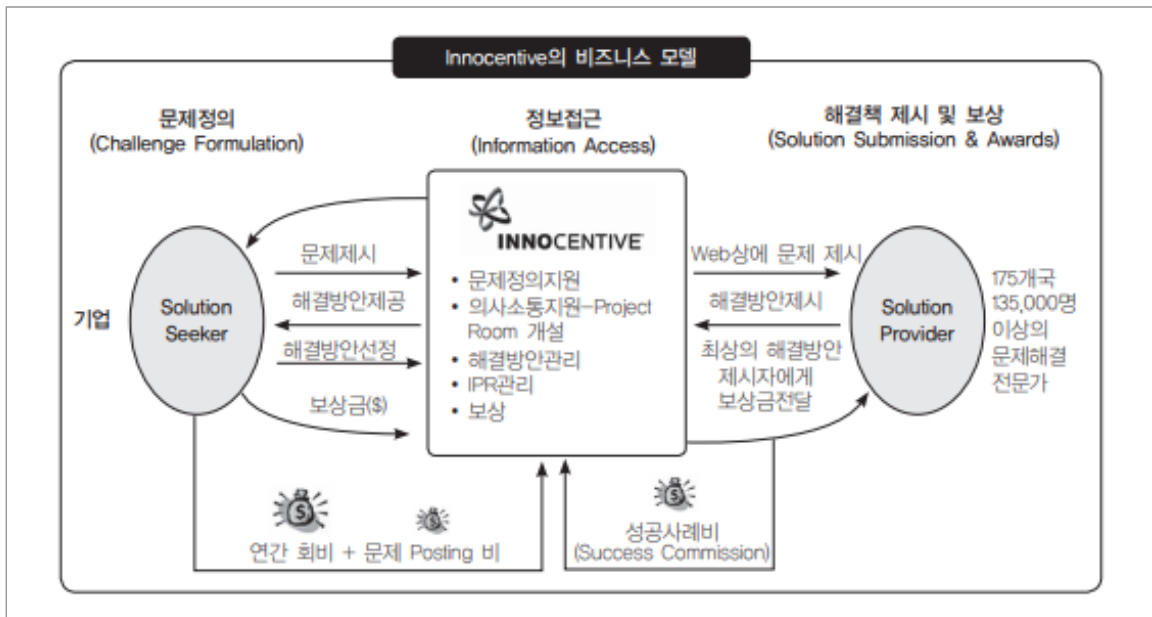
132) 여인국, “이노센티브(InnoCentive) 기술중개 비즈니스 모델”, 2017. 2. 19.(<https://m.blog.naver.com/iky59/220939359642>).

▼ 그림 3 | 이노센티브의 개방형 기술혁신 중개 프로세스 모식도



자료: 이철원, “개방형 혁신 패러다임으로 경제발전의 효율성을 높이자”, 『과학기술정책』, 2008, 5·6월호 28면.

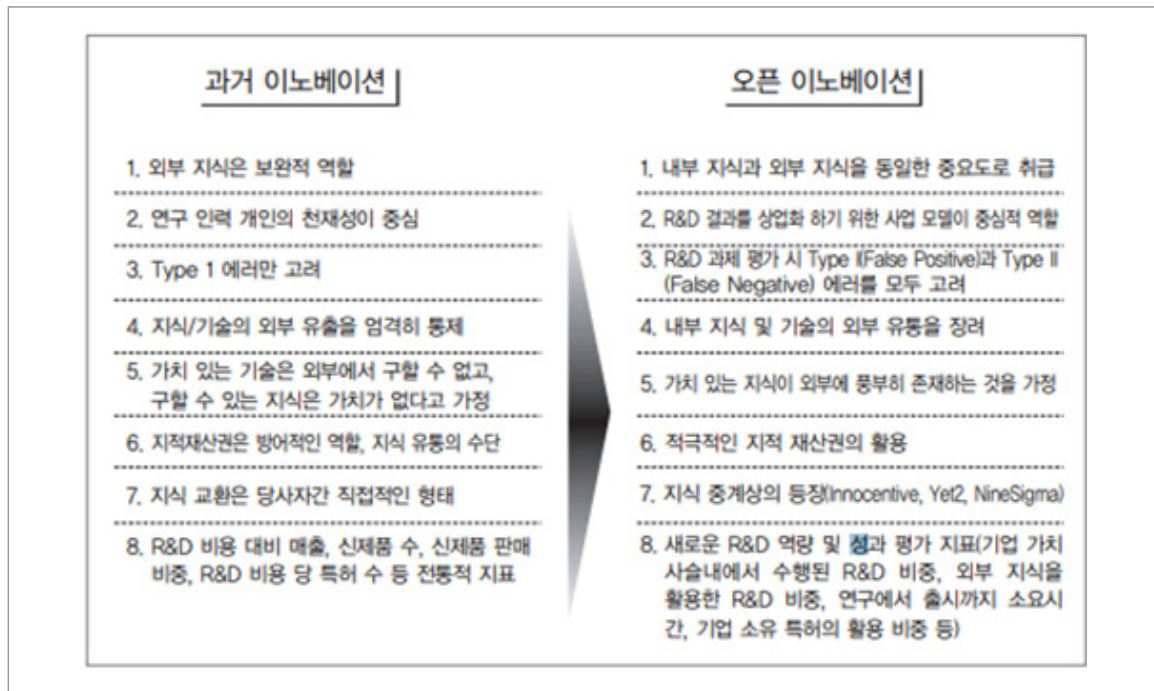
▼ 그림 4 | 이노센티브의 비즈니스 모델 개념도



자료: 이철원, “개방형 혁신 패러다임으로 경제발전의 효율성을 높이자”, 『과학기술정책』, 2008, 5·6월호 36면.

이노센티브는 ‘개방형 혁신(Open Innovation, 오픈 이노베이션)’의 대표모델로 꼽히는데, 이 모델의 주요 특징은 다음과 같다.

▼ 그림 5 | 개방형 혁신의 주요 특징



자료: H. Chesbrough, Open Business Model, HBS, 2006(이철원, “개방형 혁신 패러다임으로 경제발전의 효율성을 높이자”, 「과학기술정책」, 2008, 5·6월호 24면에서 재인용.

이노센티브는 원래 다국적 제약회사인 엘라이 릴리(Eli Lilly)사에서 내부의 혁신니즈를 충족하기 위한 외부기술 탐색 조직으로 출발하여 나중에 혁신성과를 중개하는 회사로 독립한 사례이다.¹³³⁾ 1998년 당시 대형 제약업체 ‘엘라이 릴리 앤 컴퍼니(Eli Lilly and Company)’에서 일하고 있던 하이어트 빙햄(Alpheus Bingham)과 아론 샤프트(Aaron Schacht)는 세계 곳곳에 산재해 있는 과학기술자들을 온라인으로 연결해 R&D 비용과 제품 개발 기간을 줄이려는 시도를 하였다. 2001년, 문제를 집단으로 해결하는 연구 시스템 회사 이노센티브를 시작하였다.¹³⁴⁾ 초기 자금은 엘라이 릴리 앤 컴퍼니가 제공하였고, 사업이 확대되면서 다른 기업 및 비영리기관도 참여하게 되었다. 2012년에는 영국의 ‘옵니컴피트(OmniCompete)’ 인수, 창업을 위한 크라우드소싱을 시작하였다. 한국에는 지난 2004년 한국어 웹사이트를 개설하고 크라우드소싱을 진행하였다.¹³⁵⁾ 그러나 이는 단순히 이노센티브 사이트의 일부를 한글로 번역한 수준으로, 현재는

133) 이철원, “개방형 혁신 패러다임으로 경제발전의 효율성을 높이자”, 「과학기술정책」, 2008, 5·6월호, 27면.

134) 이강봉, “해결사들 다 모였다...이노센티브”, 사이언스타임즈, 2013. 9. 24.(<https://www.sciencetimes.co.kr/news/%ED%95%B4%EA%B2%B0%EC%82%AC%EB%93%A4-%EB%8B%A4-%EB%AA%A8%EC%98%80%EB%8B%A4%EC%9D%B4%EB%85%B8%EC%84%BC%ED%8B%B0%EB%B8%8C/>).

135) 이강봉, “해결사들 다 모였다...이노센티브”, 사이언스타임즈, 2013. 9. 24.(<https://www.sciencetimes.co.kr/news/%ED%95%B4%EA%B2%B0%EC%82%AC%EB%93%A4-%EB%8B%A4-%EB%AA%A8%EC%98%80%EB%8B%A4%EC%9D%B4%EB%85%B8%EC%84%BC%ED%8B%B0%EB%B8%8C/>).

한글 서비스를 운영하지 않고 있다.¹³⁶⁾ 초기에는 화학과 바이오 분야에서의 개방형 혁신만을 중개하였지만, 점차 물리학, 엔지니어링, 수학 및 컴퓨터공학 등 기술중개 대상 영역을 넓혀가고 있다.

이러한 기술중개 비즈니스 모델은 외부의 전문가를 활용해 기술 개발에 따르는 위험과 비용을 줄임으로써 기술이 필요한 기업이나 개인에게는 쉽고 빠르게 기술을 획득할 수 있는 기회를 제공한다. 뿐만 아니라 기술(지식)의 보유자를 찾는데 필요한 시간과 노력 그리고 비용을 줄여준다. 기술(지식)을 보유한 기업 또는 개인은 본인이 보유한 휴면 기술(지식)을 활용할 수 있는 좋은 기회다. 비용과 노력을 들여 얻은 연구 성과를 대가를 받고 타인에게 이전함으로써 경제적인 이익도 창출할 수 있다. 한편, 이노센티브와 같은 중개회사는 공급자와 수요자 간 기술(지식)을 중개해주고 수수료 이익을 창출한다. 경우에 따라서는 기술을 이전받아 사업화하는 기업에 투자를 하여 자본수익을 얻기도 한다.¹³⁷⁾

기술공급자(Solver)로 참여하는 전문가들은 개인연구자뿐만 아니라 중국과학원(Chinese Academy of Science), 북경대학, 러시아의 모스크바 주립대학(Moscow State University), 인도화학공학연구소(Indian Institute of Chemical Engineering) 등과 같이 연구기관 단위의 참여 협정도 활성화되어 있다.¹³⁸⁾

기술교환을 주요한 개념으로 삼고 있다 보니 정보유출에 대한 우려가 있었는데, 이에 대하여 이노센티브는 솔루션 유출을 방지하기 위해 아이디어 제공자 입장에서의 기술 유출 부분에 대한 보안유지 계약을 맺어 최소한의 사람들만 해당 정보를 볼 수 있게 하고 있다.¹³⁹⁾ 특정 R&D 과제를 내놓은 기업의 이름은 비밀로 하며¹⁴⁰⁾ 해결자가 되고 싶은 과학자는 문제에 대한 대략적인 설명만 훑어볼 수 있다. 문제를 자세히 보고 싶으면 기밀정보보호계약서에 서명하고 그에 따른 책임을 부담할 것이 요구된다. 해결된 문제의 경우 기업과 과학자가 모두 동의할 때는 공개될 수 있다.¹⁴¹⁾ 또한 기업체에 근무하는 연구원은 제시한 해결책이 채택될 경우 소속 회사의 승인 여부를 묻는 절차가 있다. 혹시나 일어날 수 있는 산업 기밀 유출 시비를 막기 위함이다.¹⁴²⁾ 한편 이노센티브가 모기업으로 하는 미국 제약사는 수익성을 중시하는 기초를 가지고 있어 '정보공유의 공익성'을 강조하고 있는 이노센티브의 주장과 엇갈리는 점에서 우려하는 의견도 있다.¹⁴³⁾

136) 이철원, "개방형 혁신 활성화를 위한 새로운 기술 중개조직(innomediary)의 모색", 「과학기술정책」, 2008, 9·10월호, 37면.

137) 여인국, "이노센티브(InnoCentive) 기술중개 비즈니스 모델", 2017. 2. 19.(<https://m.blog.naver.com/iky59/220939359642>).

138) 이철원, "개방형 혁신 패러다임으로 경제발전의 효율성을 높이자" 「과학기술정책」, 2008, 5·6월호, 28면.

139) 김재만, "나의 문제를 '우리'의 지식으로 해결하다", Benefit, 2014. 11. 26.(<http://www.benefit.is/17833>).

140) 최지영, "R&D, 한국 과학자·기업 참여 길 트여", 중앙일보, 2004. 2. 9.(<https://news.joins.com/article/293981>).

141) 김홍재, "세계 최대의 온라인 가상연구소 '이노센티브' 출범", 「과학동아」, 2003. 3.

142) 최지영, "R&D, 한국 과학자·기업 참여 길 트여", 중앙일보, 2004. 2. 9.(<https://news.joins.com/article/293981>).

과학자가 보상을 받지 못할 위험을 방지하기 위한 방법도 있다. 과학자가 도출한 해결책을 평가하는 자체 과학팀을 운영, 과학자의 해결책을 평가해 기준에 부합했을 때 의뢰인인 기업에 보내준다.¹⁴⁴⁾ 과학자가 기업으로부터 금전적인 보상을 받은 후에만 지식재산권이 의뢰한 기업으로 넘어간다.¹⁴⁵⁾ 보상을 하지 않을 경우에는 모든 지식재산권은 과학자가 갖는다. 이노센티브는 개인의 지식재산권을 인정하는 믿을 수 있는 기업이라고 말한다.¹⁴⁶⁾

국제 기름유출연구소(OSRI)가 1989년 미국 알래스카에서 발생한 사상 최악의 엑슨모빌사 유조선 기름유출 사고를 20년 넘게 해결하지 못하다 이노센티브에 바지선에서 기름을 분리시키는 챌린지를 제시, 시멘트업체 엔지니어 존 데이비스(Davids)가 시멘트를 굳지 않게 하기 위해 계속 기계로 젖듯이 오일도 진동 기계를 이용해 자극을 주면 얼지 않는다는 솔루션을 제시하였고 최종적으로 채택된 사례가 있다. OSRI는 솔루션대로 알래스카 바지선에 모두 진동 기계를 달아 문제를 해결하였고, 존 데이비스에게 약 1,860만 달러의 사례금을 지급하였다.

NIH사는 세포가 어떻게 건강한 상태에서 질병으로 전환되고 치료에 대한 반응을 일으키는 등의 정보를 얻기 위하여 단일 세포의 행동과 기능을 예측할 수 있는 도구와 방법을 50만 달러 상당의 2단계 챌린지로 제시, 2명의 생물 공학 연구원이 각각 팁이 매우 미세한 나노피펫을 사용하여 세포 내부에서 소량의 재료를 비 침습적으로 샘플링하는 솔루션과 공학세포가 분자를 분비하여 세포 내부로 들어가지 않고도 분석을 수행할 수 있는 솔루션을 제시하여 채택된 바 있다.

4. Y-Combinator(와이 콤비네이터, YC)

Y-Combinator(이하 YC)는 '05년 컴퓨터 해커로 명성이 높은 Paul Graham이 설립한 세계 최초 및 최대 액셀러레이터로, '스타트업계의 하버드'로 통한다. 투자기업 수 및 투자 회수 금액, 후속투자 유치 금액 등에서 압도적 1위를 기록 중이며, 오직 회수(Exit)를 통한 투자수익만으로 사업을 운영하고 있다.¹⁴⁷⁾ Seed Funding과 함께 멘토링 프로그램을 운영하고 있는데,¹⁴⁸⁾ 매년 3개월 프로그램을 두 번 운영하며 보통 7%의 지분을 받고 시드머니(Seed Money)와 자문,

143) 이강봉, "R&D정보 중개업체 이노센티브 한국에 진출", 사이언스타임즈, 2004. 2. 9.(<https://www.sciencetimes.co.kr/news/rd%EC%A0%95%EB%B3%B4-%EC%A4%91%EA%B0%9C%EC%97%85%EC%B2%B4-%EC%9D%B4%EB%85%B8%EC%84%BC%ED%8B%B0%EB%B8%8C-%ED%95%9C%EA%B5%AD%EC%97%90-%EC%A7%84%EC%B6%9C/>).

144) 김홍재, "세계 최대의 온라인 가상연구소 '이노센티브' 출범", 「과학동아」, 2003. 3.

145) 최지영, "R&D, 한국 과학자·기업 참여 길 트여", 중앙일보, 2004. 2. 9.(<https://news.joins.com/article/293981>).

146) 김홍재, "세계 최대의 온라인 가상연구소 '이노센티브' 출범", 「과학동아」, 2003. 3.

147) 박희원, "해외 액셀러레이터 기관 사례분석 및 시사점 - Y Combinator(美) 사례", 2018. 4.(<https://images.app.goo.gl/yRHGjHsRvP7XRUm9>).

148) 데모데이(DEMODAY) 웹페이지 스타트업 소개(<http://www.demoday.co.kr/accelerator/Y-Combinator>).

인맥 등을 제공한다.¹⁴⁹⁾

YC의 메인 프로그램은 1년에 2회 운영하며 인터뷰를 통해서 대상 스타트업을 선발한다. 선발된 회사는 참가 스타트업은 YC로부터 12만 달러(약 1.3억 원)를 지원받으며, YC는 이에 대한 대가로 7%의 지분을 취득¹⁵⁰⁾하고 조언과 인맥을 제공한다. 프로그램은 창업자들의 제품, 팀과 시장을 더욱 발전시키고, 비즈니스 모델을 재정비하고, 제품과 시장의 적합성(product/market fit)을 달성하고, 스타트업의 고성장을 위한 스케일링으로 확장하는 것을 목표로 하고 있다.¹⁵¹⁾

프로그램이 진행되는 3개월간 회사가 실리콘밸리 내외에 자체적으로 작업공간을 마련하도록 하고 기간 동안 상주하게 시켜 인프라 및 창업문화, 많은 투자기회 등 창업에 유리한 여건이 집중된 실리콘밸리의 지리적 이점을 충분히 활용하도록 한다.¹⁵²⁾ 스타트업 대표는 2주마다 그룹 근무 시간에 참여하며 필요할 때마다 근무 시간 동안 파트너 및 전문가와 만날 수 있다. 또한 매주 저녁 실리콘밸리의 주요 구성원(성공적인 기업가, 벤처 캐피탈 등)과 이야기하는 시간을 갖는다. 연사들은 저녁 식사에서 만나는 신생 기업에 조언하거나 투자하기도 한다. 약 10주의 프로그램 경과 후, 모든 스타트업이 미리 선정된 벤처 투자자와 언론인에게 자사의 비즈니스를 발표하는 데모데이를 개최한다.¹⁵³⁾

2015년 7월, YC는 'YC Fellowship Program'을 추가로 도입, 이는 메인 프로그램보다 초기에 있는 단계를 겨냥하고 있다. 2015년 10월에는 'YC Continuity Fund'를 도입했는데, 이 기금은 YC가 3억 달러 이하의 가치로 동창 기업에 비례 투자를 할 수 있으며, YC 또한 동창 회사의 후기 단계 성장 자금 조달 라운드를 주도하거나 참여할 수도 있다. 2015년 10월, YC는 장기간의 기초 연구를 위한 기금인 'YC Research'를 도입했다. 이 프로그램에는 기업뿐 아니라 비영리단체도 참여가 가능하다.

YC 컨설팅을 받은 스타트업 회사들이 누적되고, 또한 큰 성과를 거두면서, 참가자들끼리의 네트워크가 형성되었고, 서로 도움을 주고받는다.¹⁵⁴⁾ 동문들 간의 비공식적 조력이 하나의 전통으로 자리 잡아 큰 힘을 발휘하고 있다.¹⁵⁵⁾

YC는 2013년 새로운 투자 방식으로 '전환어음'을 도입하였다. 전환어음은 일종의 하이브리드

149) https://en.wikipedia.org/wiki/Y_Combinator).

150) 박희원, "해외 엑셀러레이터 기관 사례분석 및 시사점 - Y Combinator(美) 사례", 2018. 4. (https://images.app.goo.gl/y_rHGjHsRvP7XRUm9).

151) 위키피디아: Y_Combinator(https://en.wikipedia.org/wiki/Y_Combinator).

152) 박희원, "해외 엑셀러레이터 기관 사례분석 및 시사점 - Y Combinator(美) 사례", 2018. 4. (https://images.app.goo.gl/y_rHGjHsRvP7XRUm9).

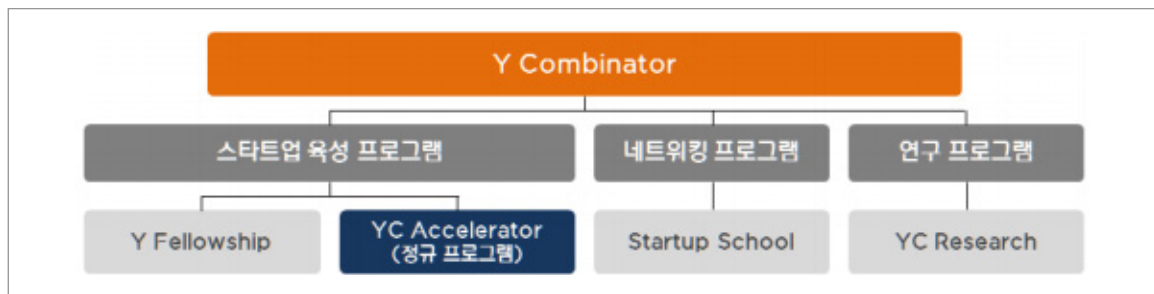
153) 위키피디아: Y_Combinator(https://en.wikipedia.org/wiki/Y_Combinator).

154) 위키피디아: Y_Combinator(https://en.wikipedia.org/wiki/Y_Combinator).

155) 박희원, "해외 엑셀러레이터 기관 사례분석 및 시사점 - Y Combinator(美) 사례", 2018. 4. (https://images.app.goo.gl/y_rHGjHsRvP7XRUm9).

드(Hybrid) 형태의 유가증권으로 계약서에 약정한 시점 또는 투자자가 전환권을 행사하는 시점에 주식으로 전환되거나 만기에 투자를 받은 회사가 투자자에게 원금을 갚는 구조다. 미국에서 초기 단계 스타트업 투자 방식으로 많이 사용되고 있고 특히 개인투자자인 엔젤투자자들이 선호하고 있다. 실제 미국 로펌인 팬위크앤웨스트(Fenwick & West)에 따르면 지난 2012년 기준 초기 단계 스타트업에서 전환어음이 사용되는 비중은 약 40%에 달한다. 세이프는 일종의 미래 지분을 취득할 수 있는 권리이다.¹⁵⁶⁾

▼ 그림 6 | YC 운영 프로그램 개요도



자료: 박희원, “해외 엑셀러레이터 기관 사례분석 및 시사점 - Y Combinator(美) 사례”, 2018. 4.

5. Kaggle(캐글)

2010년 설립된 클라우드소싱 플랫폼 회사¹⁵⁷⁾로, 2017년 3월 구글에 인수되었다. 기업 및 단체에서 데이터와 해결과제를 등록하면, 데이터 과학자들이 이를 해결하는 모델을 개발하고 경쟁한다.¹⁵⁸⁾ 초기 캐글은 ‘솔루션 경쟁형 아이디어 플랫폼’으로 소개되었다. 기업 및 기관의 데이터 분석 과제를 데이터 전문가들과 연결하는 역할을 하였다. 기업이 캐글에 문제를 등록하고 목표와 보상조건 등을 제시하면 전 세계 10만여 명의 데이터 과학자와 각 분야 전문가들이 팀을 구성해 문제 해결에 도전하는 방식이다. 보안이 강화된 프라이빗 채널 ‘캐글 커넥트’를 운영하고, 실시간 순위표 공개로 경쟁 심리를 자극한다. 경쟁자 간 소통이 단절된 기존의 예측시장이나 지식·기술 거래 시장에서 발생했던 쓸림현상을 해소하는 것이라는 평이 있다.¹⁵⁹⁾ 요약하자면 캐글은 전 세

156) 신상건, “전환어음·세이프등 선진제도 도입해 벤처투자 활성화해야”, 이데일리, 2017. 11. 28.(<https://www.edaily.co.kr/news/read?newsId=03289846616130312&mediaCodeNo=257&OutLnkChk=Y>).

157) Clint Boulton(CIO), “구글의 캐글(Kaggle) 인수, AI 분야에 미칠 영향은?”. 2017. 3. 20.(<http://www.ciokorea.com/news/33510>).

158) 위키피디아: 캐글(<https://ko.wikipedia.org/wiki/%EC%BA%90%EA%B8%80>).

159) 박성민, “주목받는 아이디어 플랫폼 4가지”, 한국경제, 2013. 8. 30.(<https://www.hankyung.com/news/article/2013082979231>).

계 데이터 과학자들이 특정 문제의 해결법을 놓고 경쟁을 벌이는 온라인 플랫폼으로, 문제를 내는 쪽은 빅데이터를 보유하고 있으나 이를 분석할 전문가는 부족한 기업 또는 기관이다.¹⁶⁰⁾ 기업이 캐글에 빅데이터를 제공하고, 캐글은 이를 온라인에 공개하여 세계의 데이터 과학자들로 하여금 이 문제를 팀이나 개인으로 해결하도록 한다.¹⁶¹⁾ 인터넷과 소셜네트워크를 통해 대중에게 문제 해결을 맡긴다는 점에서 전형적인 크라우드 소싱(crowd sourcing) 방식이다.¹⁶²⁾

구글은 AI기술 경쟁에서 앞서기 위한 수단으로 캐글을 인수하였다. 인수가 이루어지던 2017년 당시 캐글을 이용하는 데이터 전문가는 약 60만 명으로 알려졌는데, 암 발견과 심장병 진단 등 도전 과제를 극복하는 예측 모델을 구축하는 프로젝트에 참여하고 있었다. 업계 전문가들은 구글이 캐글 인수를 통해 AI기술을 더 광범위하게 보급시키려 시도할 것으로 전망했다.¹⁶³⁾

문제를 내는 입장에서 본다면 아이디어가 경쟁하는 플랫폼으로 인식되지만, 현재 이용자들에게는 ‘예측 모델 및 데이터 분석 대회 플랫폼’으로 더 알려져 있다. 일종의 데이터 과학자 커뮤니티로 알려져 있기도 하다.¹⁶⁴⁾ 캐글에서 제공하는 부분은 이용자로 하여금 ① 데이터 분석 혹은 예측을 할 수 있는 기회와 관련 자료, ② 빅데이터 경험을 접하도록 하고, ③ 각종 경연(Competition)(상금이 걸린 대회와 그렇지 않은 대회 등 다양한 형태)과 ④ 데이터 과학자들과의 소통을 할 수 있는 플랫폼으로서의 역할을 한다.¹⁶⁵⁾

대다수의 이용자들은 데이터 전문가가 되기 위한 실력을 갖추는 데 캐글을 활용하고 있다. 일차적으로는 대회에 참가하여 문제를 해결하며 실력을 키우고, 다음으로 상금이 걸린 대회에 참가하여 이익을 얻는 것이다. 이 과정에서 난이도 높은 과제를 해결하기 위해 이용자끼리 팀을 꾸린다. 대회 분야는 4가지로, ① Featured Competition(회사나 단체 또는 정부에 의하여 후원되며 상금이 높음), ② Research Competition(상금은 없지만 연구기반 문제들), ③ Recruitment

160) “데이터 과학자들의 ‘링’ 마련 ... 최적 해법 찾는 길 강조”, 중앙일보, 2014. 4. 20.(http://news.jtbc.joins.com/article/article.aspx?news_id=NB10467175).

161) 슈어소프트테크, “Kaggle이 궁금해? Kaggle의 모든 것!”, Suresoft, 2018. 10. 28.(<http://blog.naver.com/PostView.nhn?blogId=suresofttech&logNo=221386791684&categoryNo=100&parentCategoryNo=0&viewDate=¤tPage=1&postListTopCurrentPage=1&from=search&userTopListOpen=true&userTopListCount=5&userTopListManageOpen=false&userTopListCurrentPage=1>).

162) “데이터 과학자들의 ‘링’ 마련 ... 최적 해법 찾는 길 강조”, 중앙일보, 2014. 4. 20.(http://news.jtbc.joins.com/article/article.aspx?news_id=NB10467175).

163) Clint Boulton(CIO), “구글의 캐글(Kaggle) 인수, AI 분야에 미칠 영향은?”, 2017. 3. 20.(<http://www.ciokorea.com/news/33510>).

164) 슈어소프트테크, “Kaggle이 궁금해? Kaggle의 모든 것!”, Suresoft, 2018. 10. 28.(<http://blog.naver.com/PostView.nhn?blogId=suresofttech&logNo=221386791684&categoryNo=100&parentCategoryNo=0&viewDate=¤tPage=1&postListTopCurrentPage=1&from=search&userTopListOpen=true&userTopListCount=5&userTopListManageOpen=false&userTopListCurrentPage=1>).

165) 슈어소프트테크, “Kaggle이 궁금해? Kaggle의 모든 것!”, Suresoft, 2018. 10. 28.(<http://blog.naver.com/PostView.nhn?blogId=suresofttech&logNo=221386791684&categoryNo=100&parentCategoryNo=0&viewDate=¤tPage=1&postListTopCurrentPage=1&from=search&userTopListOpen=true&userTopListCount=5&userTopListManageOpen=false&userTopListCurrentPage=1>).

Competition(회사에 의하여 후원됨. 데이터 과학자들을 고용하기 위한 테스트), ④ Getting Started Competition(상금은 없지만 쉬운 데이터들을 갖고 있고, 튜토리얼이 많음. 언제나 본인의 답을 제출할 수 있고, 초보자들에게 적합한 풀이)이 있다.¹⁶⁶⁾

6. Kickstarter(킵스타터)

(1) 개요 및 구조

2009년 설립된 미국의 대표적인 크라우드 펀딩 서비스로, 영화, 음악, 공연예술, 만화, 비디오 게임 등 다양한 분야 프로젝트의 투자를 유치했다. 개인이나 기업이 상품 아이디어, 모금 목표액, 개발 완료 예정 시점 등을 사이트에 올려놓으면 프로젝트를 지지하는 킵스타터 회원이 후원자로 나서는 시스템이다.¹⁶⁷⁾ 모금 성공의 기준은 목표 금액을 넘어서는 것으로, 목표액에 도달하지 못하면 모인 후원금이 전달되지 않는다.¹⁶⁸⁾

이용자들은 스트라이프(Stripe)라는 결제 시스템을 통해 원하는 프로젝트에 최소 1달러 이상의 금액을 넣고 보상을 선택, 결제한다. 1달러도 단순 기부의 의미로 남길 수 있으며 기본적으로는 주어진 목록에서 후원 보상에 따른 금액을 확인한 뒤 후원을 결정하는 형태이다.¹⁶⁹⁾ 후원 보상은 프로젝트의 기획자가 프로젝트를 후원해 준 이들에게 감사의 표시로 주는 것으로 금액마다 구성이 다른 경우도 있다.¹⁷⁰⁾ 모금에 참여한 이들에게 감사의 뜻으로 선물을 줄 수는 있지만, 프로젝트가 성공한다 해도 그에 따른 주식이나 배당을 제공하는 것은 금지되어 있다.¹⁷¹⁾ 프로젝트의 모금 마감일까지 금액이 목표액을 넘겼을 때 후원자들 모두 같이 결제된다. 따라서 모금 마감일 전까지 마음대로 모금액을 더 추가하거나 뺄 수 있다. 만약 후원금이 목표액에 도달하지 못했을 경우 프로젝트는 취소되고 결제는 이루어지지 않는다.¹⁷²⁾

킵스타터 측은 이와 같은 ‘all-or-nothing’ 방식 모금이 ① 후원자 모두에게 위험부담을 줄 수 있다는 점(후원금이 목표액에 도달하지 못할 경우 제작자는 프로젝트에 필요한 자금이 부

166) 제이영, “초보자를 위한 캐글 가이드”, 2019. 9. 10.(<https://blog.naver.com/jaysrogers/221644258496>).

167) 위키피디아: 킵스타터(<https://ko.wikipedia.org/wiki/%ED%82%A5%EC%8A%A4%ED%83%80%ED%84%B0>).

168) 박수호, “국내 벤처, 美 크라우드펀딩 ‘킵스타터’ 활용 붐...전세계 자금 확보·해외 진출 ‘일석이조’”, 매일경제, 2016. 8. 17. (<https://www.mk.co.kr/news/business/view/2016/08/585331/>).

169) 나무위키: 킵스타터(<https://namu.wiki/w/%ED%82%A5%EC%8A%A4%ED%83%80%ED%84%B0>).

170) Kckstarter, “Why is funding all-or -nothing?”, 2020. 3. 29.(<https://help.kickstarter.com/hc/en-us/articles/115005047893-Why-is-funding-all-or-nothing->).

171) Laurie Clarke, “크라우드펀딩 가즈아! 킵스타터 등 웹사이트 10곳”, CIO, 2018. 4. 25.(<http://www.ciokorea.com/tags/27095/%ED%81%AC%EB%9D%BC%EC%9A%B0%EB%93%9C%ED%81%90%EB%B8%8C/38047>).

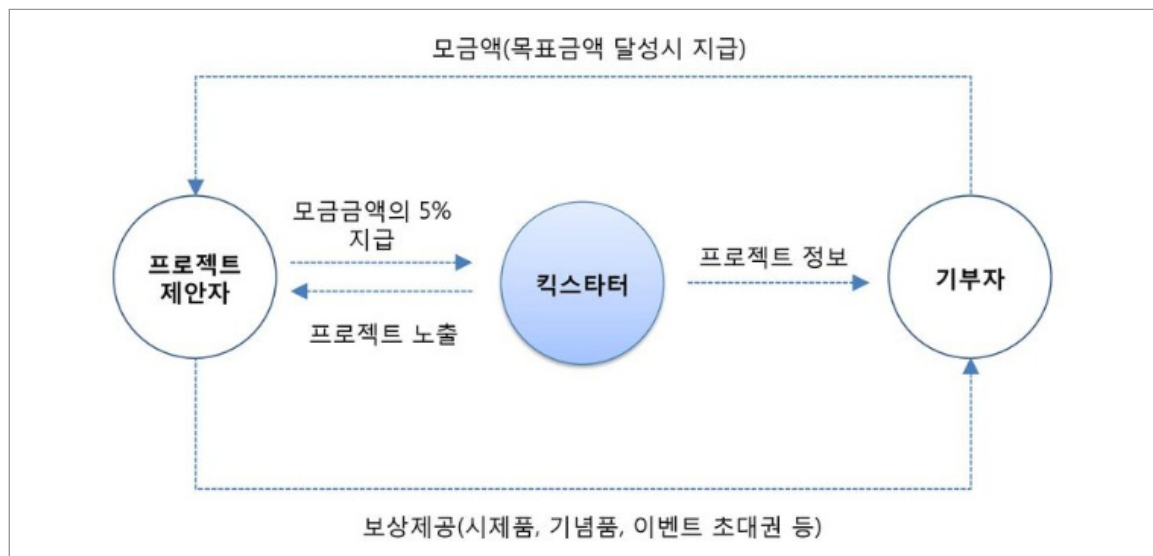
172) 나무위키: 킵스타터(<https://namu.wiki/w/%ED%82%A5%EC%8A%A4%ED%83%80%ED%84%B0>).

족한 상태에 놓이므로, 목표치보다 부족한 금액이라면 펀딩을 중단하는 것이 소수의 후원자라도 보호할 수 있는 방법), ② 동기부여 효과(긴박감을 주어 커뮤니티가 프로젝트를 전파하고 후원하는 데 동기부여 제공), ③ 실제 효과가 존재한다는 점(목표액의 60%에 도달한 프로젝트 중 98%가 기간 내에 모금에 성공한 점)으로 인하여 장점을 갖는다.¹⁷³⁾

모금 기간은 1일에서 60일 사이에 원하는 대로 정할 수 있지만, 킥스타터 측에서는 30일을 추천한다.¹⁷⁴⁾ 보통 사람들이 어느 정도 값을 지불할 만하다고 판단하는 프로젝트들은 처음에 후원금이 크게 증가하고, 얼마 지난 후에는 천천히 증가하다가 마지막 4일 정도에 후원금이 다시 크게 증가하는 패턴이 있다. 후원을 보류 중이던 사람이 이때 결정을 내리고, 거기에 더해 이미 후원한 사람들이 더 좋은 보상을 받기 위해 돈을 더 투자하기 때문이다. 킥스타터에 후원금을 모금할 당시에는 컨셉이나 알파 버전만 내놓고 모금 기간 중에 제작자가 돈을 더 모으기 위해 업데이트를 지속적으로 하는 경우가 많다.¹⁷⁵⁾

벤처·중소기업이 해외 판로 개척에 도전하는 플랫폼으로 많이 활용된다. 최근에는 아마존에서 킥스타터에 출시한 제품 중 인기 제품 전용권이 생겨 판로가 더 확대될 전망이다.¹⁷⁶⁾

▼ 그림 7 | 킥스타터 구조 개요도



자료: Smart Service Management 강의노트 3: 비즈니스 모델과 서비스 트라이앵글(2018)

173) Kckstarter, "Why is funding all-or -nothing?", 2020. 3. 29.(<https://help.kickstarter.com/hc/en-us/articles/115005047893-Why-is-funding-all-or-nothing->).

174) Laurie Clarke, "크라우드펀딩 가즈아! 킥스타터 등 웹사이트 10곳", CIO, 2018. 4. 25.(<http://www.ciokorea.com/tags/27095/%ED%81%AC%EB%9D%BC%EC%9A%B0%EB%93%9C%ED%81%90%EB%B8%8C/38047>).

175) 나무위키: 킥스타터(<https://namu.wiki/w/%ED%82%A5%EC%8A%A4%ED%83%80%ED%84%B0>).

176) 박수호, "국내 벤처, 美 크라우드펀딩 '킥스타터' 활용 붐...전세계 자금 확보·해외 진출 '일석이조'", 매일경제, 2016. 8. 17. (<https://www.mk.co.kr/news/business/view/2016/08/585331/>).

(2) 현황 및 문제점

킵스타터의 역할은 프로젝트 기획자와 후원자를 연결하는 데에서 끝난다. 즉 자신이 지원한 프로젝트가 실패로 끝나거나 아예 기획자가 후원금을 받고 잠적해도 킵스타터 측에서 환불해주지 않고, 책임도 전혀 지지 않는다.¹⁷⁷⁾ 이는 사이트 안내 사항에 분명하게 표시되어 있는 사항이며, 결제 시에 약관을 체크하면 자동으로 이에 동의한 것으로 처리된다.¹⁷⁸⁾ 2012년에는 킵스타터 관리 측에서 킵스타터는 온라인 스토어가 아니라며 정책에 칼을 대기 시작했다. 원래 정책은 후원자가 어떤 위험을 감수하는지에 대해 기획자가 설명해야 할 의무가 전혀 없었지만, 후원자를 모을 때 프로젝트가 완성 단계에 있는지, 이미 생산 가능한지 혹은 실험 단계에 있다면 어떤 위험을 감수해야 하는지에 대해 확실히 명시하도록 변경하였다. 마찬가지로 프로토타입이나 목업(mock-up)이 없는 제품은 렌더링된 이미지를 제품 이미지로 사용할 수 없게 하는 등 정책에 전면적인 수정이 있었다.¹⁷⁹⁾

7. IndieGoGo(인디고고)

인디고고는 2008년 미국 최초로 설립된 크라우드펀딩 사이트이다. 참여자들이 프로젝트에 돈을 모금하면 정해진 기간에 모은 금액을 제작자에게 전달하게 되며, 킵스타터와 달리 목표 금액에 도달하지 못해도 모금액을 전달하는 구조이다. 모든 수익의 5%를 인디고고에 지불해야 하며 신용카드 요금도 발생한다.¹⁸⁰⁾

인디고고(Indiegogo)는 킵스타터보다 좀 더 본격적인 비즈니스를 구상하는 기업가들을 대상으로 한다. 인디고고 웹사이트는 테크&이노베이션, 크리에이티브 프로젝트, 커뮤니티 프로젝트, 세 카테고리로 나뉜다. 또한 자금 모금을 성공적으로 마친 제품을 사고팔 수 있는 아이디어 시장은 인디고고만의 특징이다.¹⁸¹⁾

177) Kckstarter, "Who is responsible for completing a project as promised?", 2020. 2.(<https://help.kickstarter.com/hc/en-us/articles/115005048073-Who-is-responsible-for-completing-a-project-as-promised->).

178) 나무위키: 킵스타터(<https://namu.wiki/w/%ED%82%A5%EC%8A%A4%ED%83%80%ED%84%B0>).

179) 나무위키: 킵스타터(<https://namu.wiki/w/%ED%82%A5%EC%8A%A4%ED%83%80%ED%84%B0>).

180) Laurie Clarke, "크라우드펀딩 가즈아! 킵스타터 등 웹사이트 10곳", CIO, 2018. 4. 25.(<http://www.ciokorea.com/tags/27095/%ED%81%AC%EB%9D%BC%EC%9A%B0%EB%93%9C%ED%81%90%EB%B8%8C/38047>).

181) Laurie Clarke, "크라우드펀딩 가즈아! 킵스타터 등 웹사이트 10곳", CIO, 2018. 4. 25.(<http://www.ciokorea.com/tags/27095/%ED%81%AC%EB%9D%BC%EC%9A%B0%EB%93%9C%ED%81%90%EB%B8%8C/38047>).

▼ 표 3 | 킥스타터와 인디고고의 비교

구분	킥스타터	인디고고
펀딩 지급	- 펀딩 성공 시	- 모금된 금액(성공·실패 상관 없음)
비용	- 펀딩이 성공할 경우 전체 금액의 5%	- 캠페인 설정비용 없음 - 플랫폼 사용료: 5% - 카드 수수료: 3%+30% - 페이팔 수수료: 3-5%
적합한 캠페인	- 예술, 음악, 영화, 기술 등의 창의적인 프로젝트	- 낮은 목표액을 가진 거의 모든 분야의 프로젝트
장점	- 높은 후원자 수와 모금 금액 - 창의적인 프로젝트를 찾는 후원자가 주를 이루고 있음 - 프로젝트를 제작할 수 있는 자원 제공	- 유연한 세금 공제 펀딩 - 데이터에 기반한 정보를 통해 효과적인 캠페인 진행을 도움 - 상대적으로 유연한 규정 - 캠페인에 성공하지 못해도 모금된 금액 수령 가능
단점	- 펀딩 성공 시 8~10%에 달하는 높은 수수료 - 펀딩 성공 시에만 모금액 지급 - 오프라인 활동과 온라인 캠페인의 통합이 어려움 - 상대적으로 짧은 캠페인 기간	- 총 8-10%에 달하는 수수료 - 적은 후원자수와 낮은 인지도 - 평균적으로 낮은 모금액 - 확실하지 않은 명성
앱 존재 유·무	- 있음(후원자용)	- 있음
고객 지원	- 헬프 센터	- 헬프 센터 - 이메일 문의-24시간 이내 답변

자료출처: 비즈라인 웹사이트(<https://vizline.zendesk.com>)

2015년 인디고고의 존 바스키스(John Vaskis) 시니어 디렉터는 혁신제품, 소위 '세계 최초'라는 딱지가 붙은 제품들이 펀딩을 많이 받는다고 하였으며, 완성도가 높은 상태의 프로젝트를 진행하는 것이 효과적이라 하였다. 단순히 아이디어만 가지고는 펀딩이 효과적으로 이루어지기 어려운 것이 현실이며, 시제품이 제시될 필요까진 없지만 상당한 정도의 완성도가 갖춰진 프로젝트가 펀딩의 효과가 높은 것으로 보인다고 하였다.¹⁸²⁾

한편, 인디고고는 마이크로벤처스(MicroVentures)와 제휴를 맺고, 펀딩 초기나 말기에 기업과 엔젤 투자자를 연결해 주는 주식 투자 옵션도 제공한다. 엔젤 투자자가 되기 위한 최소 투자 금액은 100달러다. 2011년 이후 지금까지 160여 건의 투자를 통해 1억 달러가량의 자본이 조성되었다.¹⁸³⁾

182) 방윤영, "클라우드펀딩 '인디고고'가 밝힌 성공 전략은?", 머니투데이, 2015. 10. 16. (<https://news.mt.co.kr/mtview.php?no=2015101614082427039>).

183) Laurie Clarke, "클라우드펀딩 가즈아! 킥스타터 등 웹사이트 10곳", CIO, 2018. 4. 25. (<http://www.ciokorea.com/tags/27095/%ED%81%AC%EB%9D%BC%EC%9A%B0%EB%93%9C%ED%81%90%EB%B8%8C/38047>).

8. Makuake(마쿠아케)

(1) 개요 및 구조

마쿠아케는 2013년 일본에서 설립된 일본 최대 규모의 후원형 클라우드 펀딩 플랫폼이다.¹⁸⁴⁾ 이용자는 단순히 돈을 투자하는 것에서 벗어나 일정 금액을 지원하는 대가로 개발 단계의 제품이나 서비스를 미리 할인 가격에 구입할 수 있는 특전을 제공한다.

▼ 그림 8 | 마쿠아케 펀딩 진행과정



자료: <http://www.junggi.co.kr/mobile/view.html?no=23182>

마쿠아케는 기업들의 애로 사항을 해결해주는 컨설팅도 병행한다. 2016년에는 기업 지원 센터인 인큐베이션 스튜디오를 설립했다. 각 기업에서 신제품 아이디어를 전달하면 어떤 소비층을 겨냥할지, 구체적으로 제품의 매력을 어떻게 전달할지를 큐레이터가 지원한다. 마쿠아케는 60명의 직원 중 15명이 큐레이터로, 이들이 제품 매력도나 품질 등을 간간히 따지고 성능시험까지 진행한다. 이런 절차 없이 팔 경우 기업 제품에 대한 신뢰가 떨어질 수 있어서다. 이와 더불어 금융회사 100곳 이상과 연계해 필요할 때 연결해 주고, 생산을 위탁할 공장도 중개한다. 접이식 전동 바이크를 개발한 일본의 벤처기업은 마쿠아케 진출 후 한 자동차 판매회사와 계약을 체결했

184) 채민선, "마쿠아케 클라우드 펀딩, 일본시장 진출 교두보", 중기이코노미, 2019. 4. 18.(<http://www.junggi.co.kr/mobile/view.html?no=23182>).

다.¹⁸⁵⁾ 일본의 90여 개의 금융기관과 업무협약(MOU)을 체결하였으며 지방자치단체와 지방 중소기업, 스타트업과 협력하고 있다.

(2) 현황 및 문제점

마쿠아케의 접속자 수는 2016년 530만 명에서 2019년 1,534만 명으로 약 세 배 늘었다. 결제 총액도 2016년 10억 엔에서 2019년에는 약 55억 엔(약 583억 원)으로 다섯 배 이상 증가했다.¹⁸⁶⁾ 노트의 엔도 히로미쓰 사장은 “마쿠아케의 가장 큰 이점은 자금 조달보다 제품을 만들기 전에 고정 고객을 확보할 수 있다는 점이다.”라고 말했다.¹⁸⁷⁾ 스타트업뿐만 아니라 SHARP, JVC KENWOOD, HAKUHODO 등 대기업도 소비자 반응을 손쉽게 알 수 있는 테스트 마케팅 수단으로 마쿠아케 플랫폼을 이용하고 있다.¹⁸⁸⁾

9. Crowdcube(크라우드큐브)

영국의 크라우드펀딩 회사로 세계 최초로 지분투자형 크라우드펀딩을 시작하였다.¹⁸⁹⁾ 펀딩 방식으로 크라우드큐브의 투자자는 홈페이지에서 투자를 희망하는 사업 아이템과 기업을 확인한 후, 주식형 혹은 미니 본드 형태로 투자를 참여하게 된다. 투자자가 홈페이지를 통해 크라우드큐브 멤버에 가입하고, 투자 대상을 검색하여 대상에 투자 금액을 결제한다. ‘주식형’ 펀딩의 경우 최소 10파운드(2018년 기준 약 1만 4,000원)부터 투자가 가능하며, 펀드 모집이 마감될 시 크라우드큐브는 관련 보증 증서와 간단한 보고서를 투자자에게 우편으로 제공한다.¹⁹⁰⁾ 투자를 희망하는 기업은 자신의 프로젝트를 ‘등록’함과 동시에 ‘목표금액’과 ‘펀딩 기간’을 설정할 수 있으며, 펀드 모집에 성공하게 되면 수수료의 5%를 크라우드큐브에서 가져간다. 단, 모금은 All-or-nothing 방식으로, 투자 목표액에 도달해야 비즈니스는 모금된 자금을 받는다.¹⁹¹⁾ 펀딩

185) 하미리, “아이디어 제품에 투자 받고 판매까지... 크라우드펀딩이 제조업 살린다”, 조선위클리비즈, 2020. 1. 3.(http://weeklybiz.chosun.com/site/data/html_dir/2020/01/02/2020010202208.html).

186) 하미리, “아이디어 제품에 투자 받고 판매까지... 크라우드펀딩이 제조업 살린다”, 조선위클리비즈, 2020. 1. 3.(http://weeklybiz.chosun.com/site/data/html_dir/2020/01/02/2020010202208.html).

187) 하미리, “아이디어 제품에 투자 받고 판매까지... 크라우드펀딩이 제조업 살린다”, 조선위클리비즈, 2020. 1. 3.(http://weeklybiz.chosun.com/site/data/html_dir/2020/01/02/2020010202208.html).

188) 타케베에이카, “한국 제조 스타트업, 마쿠아케를 통한 일본 진출을 노려라!”, 코트라해외시장뉴스, 2017. 10. 30.(<https://news.kotra.or.kr/user/globalBbs/kotranews/7/globalBbsDataView.do?setIdx=245&dataIdx=161274>).

189) 배근우, “[스타트업in] 크라우드 큐브, 세계 최초의 지분 투자형 펀딩 플랫폼”, DAILY POP, 2018. 12. 28.(<http://www.dailypop.kr/news/articleView.html?idxno=37040>).

190) 배근우, “[스타트업in] 크라우드 큐브, 세계 최초의 지분 투자형 펀딩 플랫폼”, DAILY POP, 2018. 12. 28.(<http://www.dailypop.kr/news/articleView.html?idxno=37040>).

모집에 실패하면 받은 돈을 다시 투자자들에게 환불해준다. 투자 받은 기업이 성공적으로 투자 회수를 하게 되면 투자자들은 ‘원금 회수’는 물론 큰 차익의 투자 이익을 얻을 수 있으며, 크라우드 큐브는 집단지성에 기반한 투자 패러다임으로 빠른 성장을 하고 있다.¹⁹²⁾

크라우드큐브가 성공한 이유로 ‘빠르고 간편한 프로세스’를 통해 멤버 가입 절차를 매우 간단하고 쉽게 만들었다는 것을 들기도 한다. 홈페이지를 통해 다양한 업종이 투자대상을 확인할 수 있으며, 간편한 가입 절차로 사용자에게 편의성을 제공한다. 거기에 사업자와 투자자 모두를 만족시키는 <원원 전략>을 구사해, 투자자는 비교적 소액이 투자를 통해 스타트업에 투자하고 성공 시 투자이익을 얻을 수 있다. 사업자 입장에서는 사업에 필요한 자금을 온라인을 통해 쉽고 빠르게 모집할 수 있어 자신의 사업에 전념할 수 있다는 장점이 있기 때문에 이러한 이점을 가진 크라우드큐브가 유럽에서 가장 규모가 큰 크라우드펀딩 플랫폼으로 성장할 수 있었다는 의견이 있다.¹⁹³⁾

크라우드큐브는 2016년 추가 투자를 유치하면서 자체적으로 크라우드펀딩을 통한 투자 유치도 진행한다. 이와 같은 소식을 알리면서 투자자들이 크라우드펀딩을 통한 초기기업 투자에 쉽게 참여할 수 있는 방안에 대한 자신들의 고민과 앞으로 나아갈 방향을 제시하였는데, 그중 하나로 비상장기업 주식 거래를 가능하게 하는 장을 만들겠다는 계획을 발표했다. 비상장기업도 수요가 있으면 크라우드펀딩 플랫폼에서 주식거래가 이루어지도록 하겠다는 것이다. 일반적으로는 IPO를 해야 해당 기업의 주식 거래가 가능하다고 생각할 수 있지만 이러한 장이 마련되면 비상장주식의 거래가 가능해진다. 이러한 발표는 투자자 입장에서 M&A나 IPO 이외에도 수익이 실현될 수 있는 방법을 확대하겠다는 측면에서 접근한 것으로, 투자 시 기대되는 이익을 어떻게 실현할 수 있는지가 중요하기 때문이다. 실제로 크라우드큐브에서 Camden Town Brewery and E-Car Club에 투자한 투자자들은 해당 기업들이 타기업에 인수되면서 그 차익을 얻은 경험이 있다.¹⁹⁴⁾ 이후 2017년 크라우드큐브는 2차 주식매각을 통해 크라우드 투자자에게 금융 수익을 제공하는 최초의 회사가 되었다고 발표한 바 있다.¹⁹⁵⁾

191) 위키피디아: Crowdcube(<https://en.wikipedia.org/wiki/Crowdcube>).

192) 배근우, “[스타트업in] 크라우드 큐브, 세계 최초의 지분 투자형 펀딩 플랫폼”, DAILY POP, 2018. 12. 28. (<http://www.dailypop.kr/news/articleView.html?idxno=37040>).

193) 배근우, “[스타트업in] 크라우드 큐브, 세계 최초의 지분 투자형 펀딩 플랫폼”, DAILY POP, 2018. 12. 28. (<http://www.dailypop.kr/news/articleView.html?idxno=37040>).

194) 박진규, “스타트업의 성장과 크라우드펀딩의 활용 및 의의”, 와디즈 뉴스, 2016. 7. 19. (<https://www.wadiz.kr/web/wcast/detail/554>).

195) Crowdcube, “Crowdcube completes first on platform secondary share trade”, 2017. 4. 13. (<https://www.crowdcube.com/explore/blog/crowdcube/crowdcube-completes-first-on-platform-secondary-share-trade-as-angel-investors-snap-up-crowd-shares-in-mettrr-technologies>).

10. Patreon(패트리온)

패트리온은 작가, 예술가, 음악가, 팟캐스트 진행자 등 전통적으로 자금 조달이 어려운 크리에이터들을 위한 미국의 펀딩 플랫폼이다. 웹사이트에 들어가면 ‘크리에이터들이여, 돈 받고 일 하자(Creators, come get paid).’라는 문구도 쓰여 있다. 부업으로 창작 활동을 하는 사람 역시 펀딩을 받을 수 있다는 것에서 장점이 있다.¹⁹⁶⁾

한편, 패트리온은 정기적인 이용료를 내야 한다는 점에서 다른 플랫폼들과 구분된다.¹⁹⁷⁾ 후원 형태는 크게 창작물마다 계산하여 월말에 결제되는 ‘pay per creation’과 매월 정기적으로 과금되는 ‘monthly’로 나누어지며, monthly 안에 선불로 결제부터 해야 가입이 되는 ‘up front’ 옵션이 있다. 정기적 후원을 받으면서 따로 항목을 만들어 일시적인 모금도 가능하다. 초창기에는 그림이나 방송 등 지속적으로 창작물이 갱신되는 경우에는 정기 후원, 게임이나 코믹북 등 창작물이 하나의 완성품 형태로 출시되는 경우 일시적 후원을 받는 경향이 강했으나 지금은 대부분 종류 상관없이 정기 후원을 받는 편이다.¹⁹⁸⁾

Pay per creation의 경우 올라오는 게시물마다 후원이 되며, month limit를 정해서 해당 횟수까지만 후원이 가능하다. 예를 들면 pay per creation이 2달러이고 month limit를 2회로 설정할 경우 한 달 최대 후원 액수는 4달러가 된다. 만약 이 month limit를 설정하지 않으면 올라오는 게시물마다 후원이 들어가니 주의해야 한다. pay per creation + month limit를 둘 다 만족해야 패트리온 보상을 주는 크리에이터도 있으니 overview나 공지사항 등을 잘 읽어보아야 한다. 단순 공지사항이나 작업 과정 등을 포스트하는 것도 게시물로 계산되기 때문에 패트리온에 작업 결과물만 올리는 크리에이터가 아닌 이상 잘 쓰이는 후원방법은 아니다. pay per creation은 창작물이 올라오자마자 결제되는 것이 아니라 해당 월의 창작물 개수를 패트리온이 자동 계산하여 month limit 한도로 월말에 결제한다.¹⁹⁹⁾

선불의 경우 후원자가 크리에이터의 패트리온에 가입하는 시점에 한 번 결제가 이루어지고 이후 월말마다 결제가 이루어진다. 선불로 한 번 후원금액을 지불했다면 후원 금액을 낮추거나 후원 탈퇴를 하더라도 해당 월과 익월 2일 자정까지는 후원 한도 내에서 크리에이터의 후원자용 게시물을 볼 수 있다. 후원 금액을 낮추거나 후원 티어가 내려가도 추가 금액을 물지 않으며, 후원 금액이나 후원 티어를 올리더라도 차액에 대해서만 지불하면 된다. 그러나 선불은 많은 단

196) Laurie Clarke, “클라우드펀딩 가즈아! 킥스타터 등 웹사이트 10곳”, CIO, 2018. 4. 25.(<http://www.ciokorea.com/tags/27095/%ED%81%AC%EB%9D%BC%EC%9A%B0%EB%93%9C%ED%81%90%EB%B8%8C/38047>).

197) Laurie Clarke, “클라우드펀딩 가즈아! 킥스타터 등 웹사이트 10곳”, CIO, 2018. 4. 25.(<http://www.ciokorea.com/tags/27095/%ED%81%AC%EB%9D%BC%EC%9A%B0%EB%93%9C%ED%81%90%EB%B8%8C/38047>).

198) 나무위키: 패트리온(<https://namu.wiki/w/%ED%8C%A8%ED%8A%B8%EB%A6%AC%EC%98%A8?from=Patreon>).

199) 나무위키: 패트리온(<https://namu.wiki/w/%ED%8C%A8%ED%8A%B8%EB%A6%AC%EC%98%A8?from=Patreon>).

점이 지적되고 있어 잘 사용되지 않고 있는데, 지적되는 단점은 월말에 결제시점에 따라 이중결제나 이중보상의 가능성이 생길 수 있다는 점, 후원자들이 이미 후원을 끝낸 상태이기 때문에, 결과물이 부실할 경우 좋지 않은 인식을 줄 수 있다는 점, 후원 가입에서 선결제 진입장벽이 있기 때문에 후원자들을 끌어들이기가 후불보다 힘들다는 점, 선결제라고 해서 결과물을 패트리온에 바로 업로드하면 일찍 후원한 후원자가 상대적으로 손해 본다는 점, 위의 단점 때문에 암호나 링크를 사용한다면 후불과 핵심 보상 획득방식에 있어서 사실상 차이가 없다는 점 등이다.

이에 크리에이터들은 대부분 후불 방식 사용을 선호한다. 후불의 경우 선불과 결제방식은 같지만, 패트론 가입 시 후원비용을 받지 않는다. 즉, 후불 패트론은 후원자가 처음 가입할 때 결제 정보를 입력하더라도 일단 후원 명부에 이름만 올려놓는 셈이고, 진짜 첫 후원 결제는 다음 달 1일에 이루어진다. 다만, 후불 방식도 단점이 있는데, 첫째, 가입만 하면 모든 게시물을 열람할 수 있으므로 보상 결과물을 그대로 패트리온에 올리면 패트리온에 가입하고 결과물만 확인한 다음 패트리온을 탈퇴하는 편법의 가능성이 있다는 점이다. 이를 방지하기 위해 보상 링크를 알려 주었다가 한 달 후에 링크를 삭제해서 무력화시키거나, 아니면 보상을 압축파일로 만들어 올리고 암호를 설정한 다음 해당 월에 후원한 사람만 암호를 알려주는 방식을 사용하기도 한다. 특히 이 방법들은 나중에 참여한 후원자가 이전에 올려놓은 보상까지 모두 챙겨서 상대적으로 오래 후원한 후원자가 손해 보는 것을 방지하는 효과 또한 있어서 많이 사용하는 방식이다. 두 가지 방법을 섞어서 암호를 걸어놓은 압축파일을 일정 기간 동안 링크하는 경우도 있지만 이 경우는 후원자들이 암호와 링크를 모두 파악해야 하는 불편함이 있어서 잘 쓰이는 방법은 아니다. 둘째, 실제 후원을 하지 않을 후원자가 투표권을 행사할 가능성이 있다는 점이다. 이를 방지하기 위해 후불 크리에이터들은 투표기간을 일부러 패트리온 결제 시점에 걸쳐놓는다. 이 경우 투표만 하고 빠지려고 가입했다간 결제까지 바로 이어질 수 있기에 어느 정도 결제하는 후원자들 상대로만 하는 투표가 가능하다. 후원을 취소하면 해당 표가 자동으로 무효 처리되므로 가입하고 투표한 다음 탈퇴하는 행동은 불가능하다.²⁰⁰⁾

2018년까지 패트리온에서 펀딩한 액수는 1억 5,000만 달러에 달하며, 패트리온의 후원자들은 평균적으로 넷플릭스나 아마존 프라임에 내는 돈보다 더 많은 돈을 매월 패트리온에 내고 있다고 한다.²⁰¹⁾ 전체 모금액의 5% 가량은 웹사이트 운영비용으로 쓰이며, 5%는 거래 수수료로 빠져 나간다.²⁰²⁾ 창작자는 정기 과금량을 통해 후원자에게 티어를 부여할 수 있으며 이 티어에 따라 혜택을 차등지급할 수 있다. 게임 제작을 예로 들면 매달 최저 후원금(1달러)을 내는 후원자

200) 나무위키: 패트리온(<https://namu.wiki/w/%ED%8C%A8%ED%8A%B8%EB%A6%AC%EC%98%A8?from=Patreon>).

201) Laurie Clarke, “클라우드펀딩 가즈아! 킥스타터 등 웹사이트 10곳”, CIO, 2018. 4. 25. (<http://www.ciokorea.com/tags/27095/%ED%81%AC%EB%9D%BC%EC%9A%B0%EB%93%9C%ED%81%90%EB%B8%8C/38047>).

202) Laurie Clarke, “클라우드펀딩 가즈아! 킥스타터 등 웹사이트 10곳”, CIO, 2018. 4. 25. (<http://www.ciokorea.com/tags/27095/%ED%81%AC%EB%9D%BC%EC%9A%B0%EB%93%9C%ED%81%90%EB%B8%8C/38047>).

에게는 개인 누적 후원 액수 10~20달러 충족 시 완성된 게임을 지급, 5~10달러 후원자에게는 정기적으로 개발 버전 제공, 30~40달러 후원자에게는 게임 크레딧에 이름을 넣어주거나 새로운 콘텐츠를 건의할 기회를 부여하는 등의 혜택을 제공하기도 한다. 한편, 목표 누적 후원 액수에 대응하는 과제를 설정하기도 한다. 그림이라면 정기후원 액수가 달성될 때마다 매달 컬러 몇 장, 스케치 몇 장, 혹은 주당 몇 시간의 그림 방송 등을 걸 수 있고, 밴드라면 얼마에 달할 때마다 곡 연주 영상, 음원배포, 신곡발표 등을 제시하는 형태이다.²⁰³⁾

11. CircleUp(씨클업)

씨클업은 샌프란시스코에 본사를 둔 중소기업 증권형 클라우드펀딩 스타트업업체로, 소비자 유통업체 펀딩 플랫폼으로 알려져 있다. 고속으로 성장하는 스타트업업체와 대규모 자본의 투자자들을 연결시켜 주는 서비스를 제공한다. 킥스타터 같은 전통적인 클라우드 펀딩과는 다르게 사전에 인가를 받은 투자자들에게만 초점을 맞추기 때문에 자본가·기업을 위주로 서비스가 제공된다. 소득이 20만 달러 이상이거나 1년에 백만 달러 이상의 순수익을 내는 것이 서비스를 제공받기 위한 조건이다. 씨클업은 자본가에게 이런 투자 기회를 제공하는 만큼 투자자에게 투자 진입 전략과 수익 실현 전략까지의 가이드를 제공한다.²⁰⁴⁾ 전통적인 클라우드펀딩은 투자 결과물을 생산품으로 받기 때문에 투자를 한 업체의 성장과는 무관한 투자가 대부분이나, 씨클업은 투자자들이 투자 결과물을 기업에 대한 증권으로 받을 수 있다는 점에서 차별성을 두었다.²⁰⁵⁾

씨클업의 장점으로는 첫째, 자금조달기간이 단축된다는 점이다. 소비자 유통업체는 평균 100만 달러 이상의 큰 자금을 조달해야 하기 때문에 평균 8~12개월의 자금 조달 기간이 소요되었다. 반면 씨클업 온라인 플랫폼에서는 평균 소요기간이 2~3개월로, 가장 빠르게 자금 조달에 성공한 사례는 61일만에 완료하였다. 둘째, 전문성 확보가 가능하다는 점이다. 동종 업계 종사자, 소비자 또는 소매업자가 투자자로서 참여하기 때문에 보다 현실적인 관점의 투자 및 조언이 가능하다. 셋째, 정보제공이 용이하다는 점이다. 등록된 소비자 유통업체의 자금 조달을 돕는 온라인 기업 홍보관(Online IR)을 제공한다. 투자자는 이를 통하여 업체에 대한 정보를 얻고, 투자를 결정한다. 넷째, 다양한 제휴를 통한 성장 도모가 가능하다는 점이다. P&G, 존슨앤존슨 등 유명 기업도 자사와 관련된 소비재 생산 기업의 펀딩에 참여하기 때문에 등록된 소비자 유통업체의 혁

203) 나무위키: 패트리온(<https://namu.wiki/w/%ED%8C%A8%ED%8A%B8%EB%A6%AC%EC%98%A8?from=Patreon>).

204) 한국핀테크지원센터 공식 블로그, “해외 핀테크 기업 알아보기 -Circle Up”, 2016. 9. 21.(<https://blog.naver.com/koreafintech/220816589359>).

205) 한국핀테크지원센터 공식 블로그, “해외 핀테크 기업 알아보기 -Circle Up”, 2016. 9. 21.(<https://blog.naver.com/koreafintech/220816589359>).

신과 성장에 유리하다. 다섯째, 최소 투자금액의 설정이 효율적이라는 점이다. 최소 투자 금액이 목표 조달 금액에 따라 다르게 설정되어 합리적인 투자가 가능하다.²⁰⁶⁾

써클업은 ‘유망기업 탐색’, ‘CEO와의 직접적인 연결’, ‘투자자의 제품 시험사용’, ‘투자자의 투자 결정’의 순서로 투자가이드를 제공한다. 첫째, 유망기업 탐색 단계에서는 소비자 상품과 유통 카테고리의 넓은 범위에 걸친 회사의 목록을 투자자에게 제공하므로 투자자는 회사의 포트폴리오를 열람할 수 있다. 둘째, CEO와의 직접적인 연결 단계에서는 투자자에게 기업관리 팀과의 컨퍼런스 콜, 온라인 포럼 등을 통한 접촉 기회를 제공한다. 셋째, 투자자의 제품 시험사용 단계에서는 써클업이 제공하는 소비자 유통 투자에 대한 가장 큰 장점으로, 투자자가 무료 샘플을 이용하여 가시적인 평가를 할 수 있는 기회를 제공한다. 넷째, 투자자의 투자 결정 단계에서는 써클업에서 투자자에게 제공한 투자 지표와 Third-party 데이터를 통해 투자자는 소비자 유통업체에 대한 투자 여부를 결정한다.²⁰⁷⁾ 자금을 조달하기 위해 써클업 플랫폼에 지원하는 회사는 플랫폼에서 승인되기 전에 여러 단계의 유효성 검사를 거친다.²⁰⁸⁾

써클업은 2016년 머신러닝(Machine Learning) 플랫폼 ‘Helio’를 도입, 방대한 데이터를 표준화·추출하여 각 회사를 분석하는 분류기를 이용하기 시작하였다.²⁰⁹⁾ Helio는 미국의 120만 개가 넘는 소비자 및 소매 회사에서 수십억 개의 데이터 포인트를 사전에 수집하여 주요 지표에서 각 회사의 상대적인 강점을 분석한 후 투자 회수(Exit) 성공 가능성을 예측한다. 분석은 여러 단계를 거치는데, 첫 번째로 각종 데이터를 방대하게 수집하고, 다음으로는 산업의 종류를 분류하고 각 회사의 연혁 및 특성을 파악한다. 이후에 회사의 5가지 방향을 고려하여 투자 성공 가능성을 계산한다. 5가지 기준은 ① 유통, ② 제품 품질, ③ 브랜드 가치, ④ 관리 팀(Management Team)(전문적인 경험 여부, 작업 기록의 길이, 기업가 네트워크 등 여러 가지 요소에 대한 팀의 강점을 평가), ⑤ 재무 성과이다.²¹⁰⁾ 다만, 써클업이 투자 대상을 심사하여 선별하고 있지만, 투자자에게 이 대상 중 어떠한 것을 추천하지는 않는다. 따라서 투자자들은 주어지는 자료를 토대로 스스로 투자 여부를 결정해야 한다.²¹¹⁾

206) 한국핀테크지원센터 공식 블로그, “해외 핀테크 기업 알아보기 -Circle Up”, 2016. 9. 21.(<https://blog.naver.com/koreafintech/220816589359>).

207) 한국핀테크지원센터 공식 블로그, “해외 핀테크 기업 알아보기 -Circle Up”, 2016. 9. 21.(<https://blog.naver.com/koreafintech/220816589359>).

208) Crowdfund Insider, “CircleUp Launches Second Marketplace Index Fund”, 2016. 5. 6.(<https://www.crowdfundinsider.com/2016/05/85243-circleup-launches-second-marketplace-index-fund/>).

209) CircleUp, Helio(<https://circleup.com/helio/>).

210) Ryan Cladbeck, “Announcing The Launch of Helio”, Medium, 2017. 2. 28.(<https://medium.com/@ryancladbeck/announcing-the-launch-of-helio-b06458a27af>).

211) Learn2succeed.com Incorporated, Crowdfunding for Beginners: How to Raise Money for Start-Ups, Eqrly Stage Enterprises, Charities and Non-profits(2015)(https://books.google.co.kr/books?id=8yWvBwAAQBAJ&pg=PA74&lpg=PA74&dq=Circleup+3+screens&source=bl&ots=VKQShWfLs_&sig=ACfU3U2klJHsuhWzN195324oMHaqmyvX8A&hl=ko&sa=X&ved=2ahUKEwjE6LDdt7foAhXWZt4KH3PCt4Q6AEwDHoECAYQAQ#v=onepage&q=Circ).

유택에는 개방형 기술혁신이란 신조어를 만들어낸 체스브로우(Henry Chesbrough) 교수가 경영에 깊이 관여하였는데, 이를 포함한 42명의 저명한 과학기술자로 구성된 기술자문단을 운영하고 있다. 그중에는 노벨상 수상자도 포함되어 있다.²¹⁵⁾

13. Intellectual Ventures(인텔렉추얼벤처스, IV)

인텔렉추얼벤처스(이하 IV)는 마이크로소프트 CTO 출신의 네이든 미어볼드가 세운 특허관리 전문회사이다.²¹⁶⁾ 미국에 본사를 두었으며, 전 세계 연구소나 개인이 보유한 다양한 특허를 사들여 대기업을 대상으로 특허침해를 공략, 합의를 받아내었다. 삼성전자와 LG전자에도 이동통신 관련 수천억 원의 특허 사용료를 내라고 압박, 국내에서도 관심을 끈 바 있다.²¹⁷⁾

IV는 특허 보유자, 투자자, 기업을 연결시켜 주는 플랫폼을 형성하여 수익을 얻는다. IV는 특허를 양도받으면서 양도 대금을 지불하고 특허 기술을 상용하거나 특허 포트폴리오를 작성하는 등의 활동으로 투자자로부터 투자금을 확보하는 구조를 가지고 있다. 또한 필요한 기업에게는 특허 라이선싱 협약을 통해 라이선스 비를 챙긴다. 즉, IV는 특허를 한데 모아서 시너지 효과를 발휘할 수 있는 수익모델을 가지고 있다.²¹⁸⁾ IV는 보유하고 있는 특허를 무기로 삼아 개인이나 기업에 대한 고소를 통해 이익을 얻는 것뿐만 아니라, 특허 출원자와 기업이 상호 이익을 취할 수 있도록 중개자 역할을 하는 것을 중점으로 한다.²¹⁹⁾

IV는 자본과 발명을 연결해 주는 역할을 함으로써 순수한 발명에 대한 투자를 하여 수익을 창출하고자 한다.²²⁰⁾ 자본과 네트워크가 부족한 개인 발명가들이²²¹⁾ 보유하고 있는 특허가 대기업 등에 의하여 제대로 된 가치를 인정받지 못하고 소유권까지 잃는 것을 미리 방지하고자 하며, 기업은 사업을 운영하는 데 필요한 특허와 관련된 소송에 휩싸여 비합리적인 협상을 강요받는 등의 불합리한 일을 막고자 한다.²²²⁾ IV는 초기에 발명을 통해 자본을 창출하고자 하였으나,²²³⁾

215) 이철원, “개방형 혁신 활성화를 위한 새로운 기술 중개조직(innomediary)의 모색”, 『과학기술정책』 2008. 9·10월호, 36면.

216) 박영례, “인텔렉추얼 벤처스(IV)는 어떻게 ‘특허괴물’이 됐나”, 아이뉴스24, 2012. 3. 5.(<http://www.inews24.com/view/640731>).

217) 박용범·이동인, “[Hello CEO] 특허가 뭐로 보이냐... 돈? 기술? 아니다 무기다”, 매일경제, 2013. 6. 21.(<https://www.mk.co.kr/news/business/view/2013/06/489149/>).

218) [https://m.blog.naver.com/PostView.nhn?blogId=kinha_&logNo=220470876234&proxyReferer=https:%2F%2Fwww.google.com%2F\(2015. 9. 4.\)](https://m.blog.naver.com/PostView.nhn?blogId=kinha_&logNo=220470876234&proxyReferer=https:%2F%2Fwww.google.com%2F(2015. 9. 4.)) 참조.

219) [https://blog.naver.com/raison0884/221790701326\(2020. 1. 31.\)](https://blog.naver.com/raison0884/221790701326(2020. 1. 31.)) 참조.

220) [https://m.blog.naver.com/PostView.nhn?blogId=kinha_&logNo=220470876234&proxyReferer=https:%2F%2Fwww.google.com%2F\(2015. 9. 4.\)](https://m.blog.naver.com/PostView.nhn?blogId=kinha_&logNo=220470876234&proxyReferer=https:%2F%2Fwww.google.com%2F(2015. 9. 4.)) 참조.

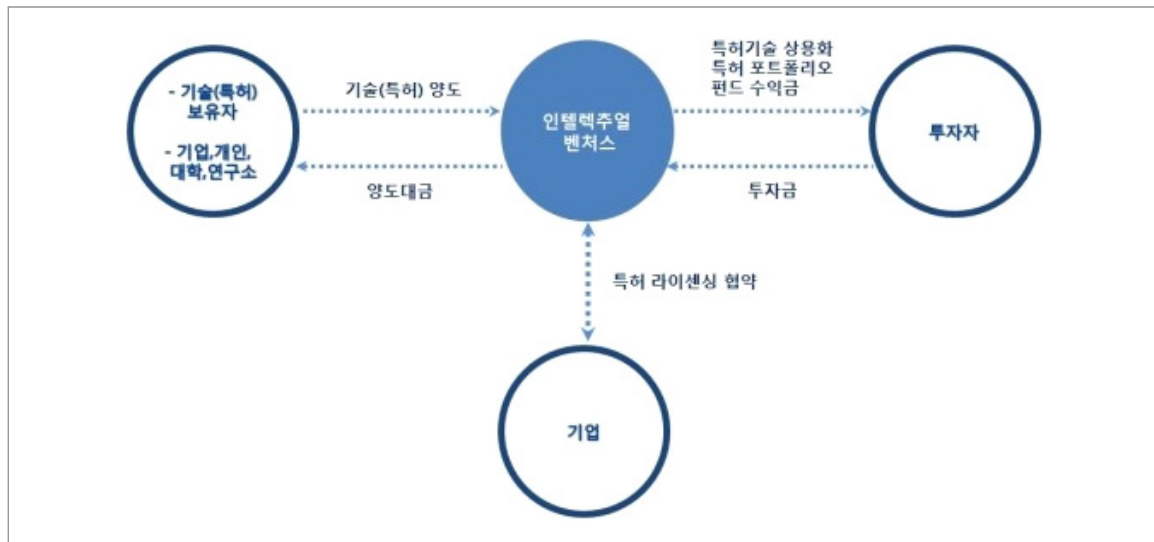
221) [https://m.blog.naver.com/PostView.nhn?blogId=kinha_&logNo=220470876234&proxyReferer=https:%2F%2Fwww.google.com%2F\(2015. 9. 4.\)](https://m.blog.naver.com/PostView.nhn?blogId=kinha_&logNo=220470876234&proxyReferer=https:%2F%2Fwww.google.com%2F(2015. 9. 4.)) 참조.

222) [https://blog.naver.com/raison0884/221790701326\(2020. 1. 31.\)](https://blog.naver.com/raison0884/221790701326(2020. 1. 31.)) 참조.

시간이 지나면서 기존의 발명과 특허를 매입하여 기술의 분석과 라이선싱, 그리고 발명개발이나 자본 네트워크를 구축하는 등 특허와 관련된 포괄적인 영역으로 확장되고 있다.²²⁴⁾ IV는 펀드나 투자유치를 통해 자금을 모으고, 특허나 발명 아이디어를 매입하여 특허로 완성시키거나 직접 기술 개발을 통해 특허 포트폴리오를 구성하여 자금화한다. 특허침해소송이나 라이선싱 협상을 통해 로열티를 받아 수익을 만들기도 한다. 매입한 아이디어가 특허권을 인정받게 되면 투자한 비용을 제외한 수익의 60%는 투자자에게, 그리고 20%는 발명가에게 배분, 남은 20%를 IV가 갖는 구조이다.²²⁵⁾

IV의 핵심자원은 그동안 쌓아온 방대한 포트폴리오라고 할 수 있다. 이런 포트폴리오는 투자금을 바탕으로 형성되며 기업들이 특허를 구매하지만 보상금 지불액수와 어떤 특허를 구매해야 하는지에 대한 선택을 할 때 많은 비용이 들게 되는데, 이러한 기업들에게 다양한 영역에 걸쳐 특허 포트폴리오를 바탕으로 기업들에게 특허와 관련된 활동을 보조해주면서 시간과 비용을 절약하게 도와준다.²²⁶⁾ 또한 타 기업이나 특허를 전문으로 다루는 기업들에게 생길 수 있는 특허소송으로부터 보호받을 수 있기 때문에 기업들을 IV의 펀드와 지분에 투자를 유인하기도 한다. 이러한 투자금을 바탕으로 더 많은 특허를 매입할 수 있고, 투자기업은 대가로 펀드의 일정 지분을 획득하여 특허 포트폴리오로부터 보호받는 선순환 고리가 형성된다.²²⁷⁾

▼ 그림 10 | 인텔렉추얼벤처스(IV) 플랫폼 개요도



223) https://m.blog.naver.com/PostView.nhn?blogId=kinha_&logNo=220470876234&proxyReferer=https:%2F%2Fwww.google.com%2F(2015. 9. 4.) 참조.

224) <https://blog.naver.com/raison0884/221790701326>(2020. 1. 31.) 참조.

225) <https://blog.naver.com/raison0884/221790701326>(2020. 1. 31.) 참조.

226) <https://blog.naver.com/raison0884/221790701326>(2020. 1. 31.) 참조.

227) <https://blog.naver.com/raison0884/221790701326>(2020. 1. 31.) 참조.

한편, IV는 2010년 하이닉스, 엘피다 등 9개 IT회사를 상대로 특허소송을 제기하며 ‘특허괴물’로 이름을 알리게 되었다.²²⁸⁾ 이와 같은 비즈니스 모델을 갖게 된 계기에 관하여 몇몇 회사들이 로열티 지급을 거부했기 때문이며, 계약 당시 우호적인 계약을 체결하였던 회사들이 이후 반발함에 따라 소송의 필요성이 발생한 것이지 소송 자체가 비즈니스 전략은 아니라고 한 창업자 네이슨 미어볼드 회장의 발언이 있었다.²²⁹⁾

IV가 보유한 특허는 2012년 당시 대략 3만~6만 개에 달하는 것으로 추산되는데, 이들 특허의 대부분은 제3자의 특허를 매입한 것이며 IV가 직접 특허를 출원하여 등록받은 경우는 극소수에 불과하다.²³⁰⁾ 특히 IV가 보유하는 특허의 절반은 미국이 아닌 국가의 특허로 IV는 미국에서의 특허와 그 외 다른 국가에서의 특허를 함께 보유함으로써 양쪽 가치 차이를 이용한 일종의 아비트리지(arbitrage) 차익거래에 활용하고 있다고 주장하였다.²³¹⁾

IV가 이처럼 많은 특허를 보유하게 된 것은 중소기업을 상대로 ‘턴키’ 방식의 특허구매를 해왔기 때문이라고 한다. IV는 중소기업 특허에 일회성 비용은 물론 특허사용에 따른 일정 수익을 보장하는 형태로 특허를 사들인 것으로 나타났다.²³²⁾

또한 IV는 2012년 당시 1천 276개의 셸 컴퍼니(Shell company), 즉 이름뿐인 회사를 이용하였다. 계약 등에 이들 이름을 사용하기 때문에 IV에 대한 정확한 내용을 추적하기 어렵게 만들고 있다.²³³⁾

결국 IV는 발명가들에게는 특허 가치를 보장하고 높여주는 역할을 하면서, 특허를 사용하는 기업에게는 특허 사용료로 압박을 가하는 방식을 취한다. 기업이 관련 분야 특허를 침해하지 않고 이를 이용하기 위해서는 IV와 직접 라이선스 계약 등을 맺어야 하도록 유도한다.

228) 박영례, “인텔렉추얼 벤처스(IV)는 어떻게 ‘특허괴물’이 됐나”, 아이뉴스24, 2012. 3. 5.(<http://www.inews24.com/view/640731>).

229) 박용범·이동인, “[Hello CEO] 특허가 뭐로 보이냐...돈? 기술? 아니다 무기다”, 매일경제, 2013. 6. 21.(<https://www.mk.co.kr/news/business/view/2013/06/489149/>).

230) 박영례, “인텔렉추얼 벤처스(IV)는 어떻게 ‘특허괴물’이 됐나”, 아이뉴스24, 2012. 3. 5.(<http://www.inews24.com/view/640731>).

231) 박영례, “인텔렉추얼 벤처스(IV)는 어떻게 ‘특허괴물’이 됐나”, 아이뉴스24, 2012. 3. 5.(<http://www.inews24.com/view/640731>).

232) https://m.blog.naver.com/PostView.nhn?blogId=kinha_&logNo=220470876234&proxyReferer=https:%2F%2Fwww.google.com%2F(2015. 9. 4.) 참조.

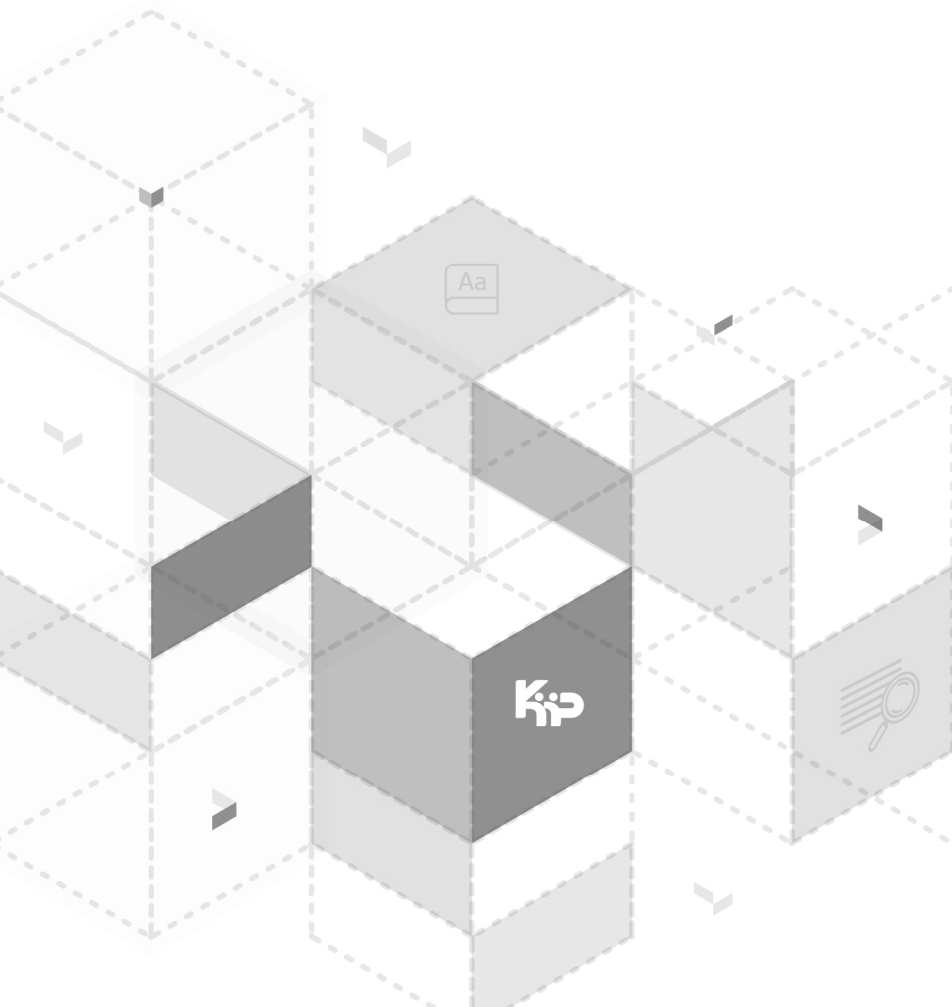
233) https://m.blog.naver.com/PostView.nhn?blogId=kinha_&logNo=220470876234&proxyReferer=https:%2F%2Fwww.google.com%2F(2015. 9. 4.) 참조.

제4장

아이디어 거래 계약 시 체크리스트

제1절 아이디어 거래와 부수적 계약

제2절 아이디어 거래 관련 체크리스트



제1절

아이디어 거래와 부수적 계약

1. 비밀유지협약(Non-disclosure agreement, NDA)

비밀유지협약(Non-disclosure agreement, NDA)은 최소 둘 이상의 기업들이나 개인들 사이에서 기밀인 물질 또는 지식을 공유하기를 원하지만, 이러한 물질 또는 지식의 일반적인 사용을 제한하고자 하는 목적으로 체결되는 법률 계약이다. 미국에서는 이를 confidential disclosure agreement(CDA) 또는 confidentiality agreement/secretcy agreement로 사용하기도 한다. 즉, 비밀유지협약이란 협약에 따라서 보호되는 정보를 공개하지 않는 데 상호가 동의하는 계약이다. 이러한 계약을 통해 당자들은 계약의 대상으로 지정한 영업비밀을 보호하면서 상호 신뢰관계를 형성·유지·발전시켜 나갈 수 있게 된다.

라이선스 계약을 비롯하여 계약상 거래 노하우, 거래비밀 기타 중요한 정보가 상대방과 공유될 경우 이러한 정보들이 제3자에게 공개하지 못하도록 제한하기 위한 규정을 담는 것은 당연하다 할 것이다. 나아가 상대방이 그것을 스스로 이용할 수 있는 능력이 있는 경우라면, 응당 제3자에게 공개하지 않는 규정뿐만 아니라 상대방이 권한 없이 해당 정보를 사용하는 것도 금지하여야 한다.

비밀유지협약은 둘 이상의 기업들이나 개인들이 사업의 목적을 이해하고 잠재적 사업 관계를 평가할 목적으로 각각 다른 사업에 단독으로 진행할 필요가 있을 경우 체결하는 것이 일반적인 모습이다. 이는 편무계약의 모습 또는 쌍무계약의 모습 모두 가능하다. 즉, 일방 당사자만 유지의 의무를 이행해야 하거나, 당사자 모두가 유지의 의무를 이행해야만 하는 경우 둘 다 가능하다. 기업에서 직원을 고용하는 경우에도 이와 유사한 협약을 체결하는 경우도 종종 있다. 달리 협약을 고용계약과 구분하여 체결하는 경우도 존재하지만, 고용계약서의 조항을 통해 비밀유지협약을 체결하는 경우 역시 존재한다.

앞서 살펴보았다시피, ‘아이디어 거래’ 시장이 생성되고 그 시장에서의 거래가 특정 플랫폼을 통하여 이루어진다면, 해당 플랫폼에 거래 당사자들이 가입하는 시점에서 미리 거래 절차 전반에 적용될 비밀유지의무(NDA) 체결 동의 내지는 의제 조항 마련을 통해 보안을 유지할 필요가 있다.

2. 부제소 합의

아이디어 거래를 채권 계약으로 본다면, 그 계약의 이행을 위해 당사자 일방은 금원을 제공하고 상대방은 아이디어에 대한 권한 일체를 제공할 것으로 보이는데, 아이디어의 속성상 일단 상대방에게 그 내용이 건너가면 이는 원상회복이 불가능하며 계약이 무효이거나 취소되더라도 비밀 유지의무를 부여하는 이외에는 달리 방법이 없게 된다. 일련의 법률행위로 이루어지는 계약이 체결되면 양 당사자는 ‘대가 지급’ 및 ‘부작위의무’를 이행할 채무를 부담하게 되는데, 이 중 부작위의무란, 상대방에게 제공한 아이디어와 관련한 부제소 합의로 파악할 수 있다. 여기서 말하는 부제소 합의란 소송을 제기하지 않기로 약정하는 것으로, 판례는 특정한 권리나 법률관계에 관하여 분쟁이 있어도 제소하지 아니하기로 합의한 경우 이에 위반하여 제기한 소는 권리보호의 이익이 없다고 보는 것을 의미한다.

부제소 합의는 소극적 소송요건의 하나로 부제소 합의가 유효하기 위해서는 ① 특약 자체가 불공정한 방법으로 이루어져서는 안 되고, ② 합의 당사자가 처분할 권리 있는 범위 내의 것으로서 특정한 법률관계에 한정²³⁴⁾되어야 하며 ③ 그 합의 시에 예상할 수 있는 상황에 관한 것²³⁵⁾이어야 한다.

특히 실시권 계약에 특허무효심판 소송을 제기하지 않겠다는 특약이 있는 경우, 아직 이에 대한 명확한 판례는 없으나 ① 특허권의 실시권자도 구 특허법 제133조 제1항 전문에서 정한 ‘이해관계인’에 해당되어²³⁶⁾ 특허무효심판을 청구할 수 있다는 전원합의체 판결(대법원 2019. 2. 21. 선고 2017후2819 전원합의체 판결)과 ② 무효인 특허의 존속 등을 위하여 부당하게 실시권자가 관련 특허의 효력을 다투는 것을 금지하는 행위, 즉 분쟁 의무 조건을 부과하는 경우 특허권의 정당한 권리범위를 벗어난 것으로 보는 ‘지식재산권의 부당한 행사에 대한 심사지침’(공정거래위원회예규 제247호)에 비추어 볼 때, 특허무효심판 소송 제기까지 부제소 합의에 포함되지 않는다고 판단될 가능성이 높다. 아이디어 거래 관련하여서도 부제소 합의로 파악하더라도 특별히 불공정 문제가 발생하지는 아니할 것으로 판단된다. 아이디어 거래 시 부제소 합의를 하는 경우, ① 법적 보호대상에 속하지 않는 아이디어를 합의 당사자가 처분할 권리 있는 범위 내의 것으로 볼 수 있는지 여부와 ② 부제소 합의 당시 예상할 수 있는 상황, 즉 부제소 합의의 범위는 어디까지인지 여부에 대해서 이슈가 발생할 수 있다고 보인다.

민법 제104조에서 정하는 ‘불공정한 법률행위’에 해당하여 무효라고 한다면, 그 계약으로 인하여 불이익을 입는 당사자로 하여금 위와 같은 불공정성을 소송 등 사법적 구제수단을 통하여

234) 대법원 1977. 4. 12. 선고 76다2920 판결.

235) 대법원 1999. 3. 26. 선고 98다63988 판결.

236) “특허권의 실시권자에게는 실제로 지급이나 실시 범위 등 여러 제한 사항이 부가되는 것이 일반적이므로, 실시권자는 무효심판을 통해 특허에 대한 무효심결을 받음으로써 이러한 제약에서 벗어날 수 있다.”

주장하지 못하도록 하는 부제소 합의 역시 다른 특별한 사정이 없는 한 무효라고 판단²³⁷⁾하고 있음을 참고할 필요가 있다.

실체법상 처분할 권리 범위 내의 것에 해당하는지 여부에 대해서는 근로기준법 등 강행법규상의 근로조건은 최저기준임과 동시에 강행성을 갖는 것으로서 사전에 당사자의 처분에 맡겨진 것이 아니므로 권리 발생 이전에 행한 부제소 합의는 무효인 반면 권리가 발생한 임금 및 퇴직금 등은 근로자의 사적 재산 영역으로 옮겨져 근로자의 처분에 맡겨진 것이기 때문에 근로자는 자유로이 이를 포기하거나 부제소 합의를 할 수 있는 점을 참고하여 판단의 기준을 삼을 수 있다.

합의 시 예상가능한 상황에 관한 것인지에 대해서는 후발손해에 대하여 부제소 합의의 효력이 미치는지 여부와 관련하여, 불법행위로 인한 손해배상에 관하여 가해자와 피해자 사이에 피해자가 일정한 금액을 지급받고 그 나머지 청구를 포기하기로 합의가 이루어진 때에는 그 후 그 이상의 손해가 발생하였다 하여 다시 그 배상을 청구할 수 없는 것이 원칙이나, 다만 그 합의가 손해발생의 원인인 사고 후 얼마 지나지 아니하여 손해의 범위를 정확히 확인하기 어려운 상황에서 이루어진 것이고, 후발손해가 합의 당시의 사정으로 보아 예상이 불가능한 것으로서 당사자가 후발손해를 예상하였더라면 사회통념상 그 합의금액으로는 화해하지 않았을 것이라고 보는 것이 상당할 만큼 그 손해가 중대한 것일 때에는 당사자의 의사가 이러한 손해에 대해서까지 그 배상 청구권을 포기한 것이라고 볼 수 없으므로 다시 그 배상을 청구할 수 있다고 보아야 한다고 판시²³⁸⁾한 사례를 참고할 수 있다.

먼저 법적 보호대상에 속하지 않는 아이디어를 합의 당사자가 처분할 권리 있는 범위 내의 것으로 볼 수 있는지 여부를 살피건대, 합의 당사자가 처분할 수 없는 권리라면 그 권리에 대한 부제소 합의는 무효일 것이다. 아이디어가 포함된 정보가 「특허법」, 「저작권법」, 「부정경쟁방지 및 영업비밀보호에 관한 법률」, 「하도급거래 공정화에 관한 법률」 등 현 법률체계에서의 보호 요건을 갖추지 못한 경우 해당 아이디어에 대한 침해 행위가 있다고 해도 구제받을 방법이 없는데, 이와 같은 아이디어를 실체법상 판매자에게 처분할 권리가 있는 범위 내의 것이라고 볼 수 있는지 문제가 될 수 있다.

당사자가 아이디어 제안과 보상 등에 관한 계약을 체결한 이상 그 계약 내용에 구속되는 것은 계약자유 원칙상 당연하다 보이나, 자유롭게 이용할 수 있는 아이디어의 이용에 관해 대가를 지급하도록 하는 계약의 유효성을 인정하는 것은 현 법률체계에 반하는 것으로 선량한 풍속 및 기타 사회질서에 위반한 사항을 내용으로 하는 법률행위(민법 제103조)에 해당하여 무효라는 견해가 있을 수 있고 이렇게 볼 경우 부제소 합의도 당연 무효일 것이다. 이는 부제소 합의뿐만 아니라 해당 거래 자체의 유효성이 문제되는 경우로 본 아이디어 거래를 파기하고 싶은 계약 당사

237) 대법원 2010. 7. 15. 선고 2009다50308 판결.

238) 대법원 1997. 4. 11. 선고 97다423 판결.

자가 이와 같은 주장을 할 수 있다.

아이디어 거래 플랫폼을 이용하는 경우, 기술적 또는 영업상의 아이디어는 「부정경쟁방지 및 영업비밀보호에 관한 법률」에서 보호되어 문제 소지가 적지만, 문학적 아이디어 등은 법적 보호 범위 밖의 영역을 정부가 중개한다는 위험 부담이 있을 것이다. ‘사업제안, 입찰, 공모 등 거래교섭 또는 거래과정에서 경제적 가치를 가지는 타인의 기술적 또는 영업상의 아이디어가 포함된 정보를 그 제공 목적에 위반하여 자신 또는 제3자의 영업상 이익을 위하여 부정하게 사용하거나 타인에게 제공하여 사용하게 하는 행위’는 「부정경쟁방지 및 영업비밀보호에 관한 법률」에서 보호하고 있고(제2조 제1호 차목)²³⁹⁾ 아이디어 거래 플랫폼에서의 구매 희망자가 아이디어를 부정 사용하거나 타인에게 제공하는 경우, 입증이 용이하므로 상기 법률을 위반한 불법행위로 포섭할 수 있을 것이다. 다만, 「부정경쟁방지 및 영업비밀보호에 관한 법률」의 취지 및 조문 내용상 그 보호범위는 ‘기술적 또는 영업상의 아이디어’로만 한정될 것이다.

다음으로 부제소 합의 당시 예상할 수 있는 상황, 즉 부제소 합의의 범위는 어디까지인지 여부를 살피건대, 부제소 합의는 합의 당시 예상할 수 있는 내용에만 유효하다고 보아야 할 것이다.

직무발명에 대해서 구 특허법 40조에 의한 직무발명보상금에 훨씬 미치지 못하는 보상금을 받은 종업원 발명자가 부제소 합의²⁴⁰⁾ 후에 직무발명보상금 추가 지급을 청구한 사안에 대해 특허법원은 “회사가 일방적으로 직무발명보상금 청구권을 제한하는 경우 그러한 계약이나 근무규정이 무효라는 것이지 직무발명보상금에 대한 사용자와 종업원 사이의 합의에 의한 모든 개별 계약을 무효로 해석하여야 한다거나 ‘정당한 보상’이 이루어지지 않으면 모든 합의가 무효로 되어야 한다는 의미는 아니다. 나아가 강행법규(실체법)상 청구권 발생 후에는 그 강행법규(실체법)상의 권리를 당사자가 자유롭게 처분하는 것이 허용되므로 직무발명보상금 청구권은 원고가 자유롭게 처분할 수 있는 권리관계에 있었으므로 이에 따른 부제소 합의도 유효하다고 하면서, 원고는 민법 제104조의 불공정한 법률행위이므로 무효라고 주장하나 합의에 따른 급부와 반대급부 사이에 현저한 불균형이 존재한다고 하더라도 원고의 궁박, 경솔 또는 무경험을 이용하여 이루어진 것이라는 점을 인정할 만한 증거는 없다.”며 부제소 합의를 이유로 원고의 청구를 기각하였다. 또한 원고가 부제소 합의를 위반한 데 대한 위약벌을 청구한 피고에 대해서는 “부제소 합의로 인하여 보상금의 추가지급에 관한 소는 각하될 수밖에 없는 반면, 추가로 위약벌 약정을 두어 피고가 얻는 이익은 거의 없다. 그러므로 위약벌 약정 중 원고의 부제소 합의 위반을 사유로 한 부분은 그 약정에 의하여 원고의 부제소 의무를 강제함으로써 얻어지는 피고의 이익에 비하여 약

239) 다만, 아이디어를 제공받은 자가 제공받을 당시 이미 그 아이디어를 알고 있었거나 그 아이디어가 동종 업계에서 널리 알려진 경우에는 그러하지 아니하다.

240) 종업원 발명자는 사용자에 대해 대상 특허와 관련한 추가적인 보상청구, 기타 민형사소송을 포함한 일체의 이익을 제기하지 않기로 한다.

정된 별이 과도하게 무거우므로, 공서양속에 반하여 무효로 봄이 상당하다.”며 그 청구를 기각²⁴¹⁾하였다.

앞에서 본 바와 같이 교통사고 같이 후발손해가 발생하는 경우에는 합의 당시 예상이 불가능한 것으로 사회통념상 그 합의금액으로는 화해하지 않았을 것이라고 보는 것이 상당할 만큼 손해가 증대한 것일 때에는 부제소 합의를 인정하지 않은 반면, 직무발명보상금에서는 급부와 반대급부 사이에 현저한 불균형이 존재한다고 하더라도 공박, 경솔 또는 무경험을 이용하여 이루어진 것이라는 점을 인정할 만한 증거가 없으면 부제소 합의를 인정한다고 하여 부제소 합의 범위를 넓게 보고 있다. 이는 신체에 발생할 추후 손해는 예상하기 어려우나 자신의 권리에 대한 재산적 가치는 계약 당시 본인이 결정하여야 한다는 판단이 바탕이 되는 것으로 판단된다.

따라서 아이디어 거래의 경우에도 해당 아이디어가 추후 예상치 못한 수익을 창출한다고 하여도 부제소 합의가 인정될 가능성이 높다. 다만, 판매자 본인이 아이디어의 가격을 결정하는 것이 중요한 부분이므로, 정부가 아이디어 가치를 측정하여 가격을 제안하는 것은 지양하고 판매자가 가격을 정하도록 하여야 한다. 또한 거래되는 아이디어의 범위를 명확히 하여야 향후 부제소 합의 범위에 대한 분쟁을 줄일 수 있을 것으로 보인다. 특정 용도에 사용되는 경우만 한정할 것인지(판매자가 해당 아이디어를 다른 용도에 적용하는 경우 이러한 내용은 거래 범위에 포함되는 것인지), 판매자가 해당 아이디어를 기반으로 아이디어를 개량하는 경우 개량된 부분에 대해서는 판매자가 권리 행사를 할 수 있는지 문제가 된다. 거래되는 아이디어가 판매자가 특허 출원을 하지 않았을 뿐 특허 요건을 모두 갖춰 특허 등록이 가능한 경우, 이 경우는 특허청에서 사전 검토를 하여 아이디어 거래에서 제외하거나 사전 고지할 것인지, 아이디어 거래를 한다면 발명자 기재는 어떻게 할지 등에 대해 정해야 할 것이다. 아이디어 거래는 특허 등의 권리화가 되기 어려운 미성숙한 발명 등을 초점에 두고 있으나, 일반인의 입장에서는 특허는 받기 어려운 것이라고 생각하여 특허 등록이 가능한 발명도 아이디어 정도에 그친다고 생각할 수 있으므로, 아이디어 거래 계약 체결 전에 체크리스트를 통하여 당사자 일방 중 판매자가 자신의 아이디어가 단순한 아이디어 수준인지, 아니면 특허 출원 대상에 해당하는지 점검해보는 단계를 거칠 기회를 제공하는 것은 의미가 있다.

241) 특허법원 2018. 6. 14. 선고 2017나1186 판결.

3. 전통적 의미의 재산권을 대상으로 하지 않은 아이디어의 거래 계약에서 취소·해제의 법리와 원상회복

가. 계약 성립에 대한 문제

아이디어 보호는 제3자 누구에게나 권리를 주장할 수 있는 독점적 권리를 인정하는 저작권법상 저작물 보호와 달리 당사자 관계를 토대로 한 침해 행위 규제 측면이 강하다고 본다.²⁴²⁾ 따라서 아이디어 거래에서 계약상 쟁점을 정리하는 것이 중요하다.

취소 또는 해제를 다루기에 앞서, 취소나 해제를 하기 위해서는 먼저 거래 계약 '체결'이 인정되어야 하는데 아이디어 거래는 계약 성립 유무가 명확하지 않은 경우가 많아 문제된다. 계약이 성립하기 위해서는 당사자 사이에 의사의 합치가 있을 것이 요구되고 이러한 의사의 합치는 당해 계약의 내용을 이루는 모든 사항에 관하여 있어야 하는 것은 아니지만 그 본질적 사항이나 중요 사항에 관하여는 구체적으로 의사의 합치가 있거나 적어도 장래 구체적으로 특정할 수 있는 기준과 방법 등에 관한 합의가 있어야 한다.²⁴³⁾ 하지만 아이디어 거래는 그 특성상 계약 과정에서 계약 내용을 특정하고 그에 대한 합치나 합의가 이루어지기 어려워 계약 체결 성립 자체가 문제될 소지가 많다.

하급심 판결에서 아이디어 거래의 묵시적 계약 성립을 부정한 판결이 있다. 소위 하이트맥주 사건에서 원고가 맥주의 온도를 병에 부착된 표시로서 한눈에 알아볼 수 있도록 하는 기술적 사항과 이를 활용한 소비자 광고를 결합한 상품 판매 전략을 피고에게 보낸 다음 피고가 원고의 아이디어와 유사한 판매 마케팅을 시행한 사례에서 법원은 '원고가 피고에게 보낸 제안서에 담긴 내용은 원고가 출원 중인 위 실용신안을 사용한 상품 판매 전략에 관심있으면 연락을 달라는 취지로서 자신의 실용신안을 맥주판매에 사용할 의향이 있느냐는 정도의 청약의 유인에 해당하는 내용'일 뿐이라고 판단하여 당사자 사이에 묵시적 계약이 성립하였다는 원고의 주장을 배척한 바 있다(서울고등법원 1998. 4. 28. 선고 97나15229 판결).²⁴⁴⁾ 원고의 일방적인 제공이 아니라 당사자 간의 일정한 의사 교환이 있었던 경우에도 계약 성립을 부정한 사례도 있다. 원고가 투자자의 사전 가격 변동폭 설정에 따른 통보 서비스에 대한 제안서를 작성하여 피고의 상품기획팀 대리에게 이메일로 제출하였고, 원고의 제안에 대해 피고가 계약의 전제조건인 법인 설립을 권유하

242) 강명수·김현수, "아이디어 보호 법제에 관한 연구 - 저작권법과 계약법의 조화론적 관점에서-", 「IT와 법 연구」 제18호, 경북대학교 IT와 법 연구소, 2019. 2.

243) 대법원 2001. 3. 23. 선고 2000다51650 판결; 대법원 2012. 6. 28. 선고 2011다102080 판결.

244) 해외에도 유사한 사례가 있다. 원고가 저작자 마켓가이드(writer's market guide)에 따라 스포츠 퀴즈쇼 아이디어를 피고의 수임인에게 보낸 후 수임인이나 피고에게 아무런 답변이 없이 유사한 형태의 프로그램을 피고가 방영한 사례에서 캘리포니아 주 항소법원은 계약 성립을 인정하지 않은 바 있다.(Faris v. Enberg, 97 Cal. App. 3d 309(1979); 나종갑, "아이디어 제공과 부정경쟁행위", 「법학평론 제8호」, 서울대학교, 2018. 4.).

고 요구 금액을 제시해 달라고 한 사례에서 법원은 당사자 간의 계약이 체결되었다는 원고의 주장을 인정하지 않았다(서울지방법원 2001. 3. 16. 선고 99가합93776 판결). 이를 통해 볼 때 거래 당사자 간에 아이디어뿐만 아니라 경제적 대가 조건 등이 구체적으로 논의되어야 아이디어 거래 계약의 성립이 인정될 수 있을 것이라고 생각된다.

아이디어 거래 계약 성립이 인정받기 어려울수록 정보의 비대칭성으로 인해 아이디어 제공 시 우려되는 Arrow's Information Paradox 상황이 더 발생할 수 있다.²⁴⁵⁾ 아이디어를 취득하려는 자는 아이디어에 대한 구입 여부와 가치를 판단하기 위해 더 구체화된 정보를 원하게 된다. 하지만 구입 여부를 판단하기 위해 아이디어를 공개하면 이는 취득하려는 자에게 아무런 대가 없이 이전한 것과 같이 되기 때문에 아이디어를 판매하려는 자는 아이디어를 최대한 공개하지 않으려고 한다. 이렇게 거래 당사자끼리 아이디어 공개 범위에 대해 대치하게 됨으로써 아이디어 거래가 어려워지는데 이를 Arrow's Information Paradox라고 한다.

이러한 문제가 있기 때문에 아이디어에 대한 묵시적 계약 성립 조건을 별도로 정립해 나갈 필요성이 논의되고 있다. 미국 판례는 아이디어 사용에 대한 아이디어 수령자의 대가 지급에 관해 묵시적 계약 성립을 인정하기 위한 요건에 관해 △아이디어 제공자가 수령자에게 사용할 경우에 대한 대가를 지급하여야 한다는 조건을 명확히 밝히고 △아이디어 수령자는 해당 아이디어 내용을 알기 전에 그 대가 지급 조건을 알고서 아이디어 공개를 승낙하여야 한다고 판시하였다.²⁴⁶⁾ 다만, 업계의 관행이 존재하는 경우 대가 지급 조건에 대한 청약과 승낙이 없어도 묵시적 계약이 성립할 수 있다. 예를 들어 원고를 개봉하여 검토한 후 스튜디오의 제작자가 해당 아이디어를 사용하게 되면 그 대가를 지불하는 묵시적인 업계의 관행이 존재한다면, 해당 아이디어를 사용할 경우 업계의 관행과 의사 교환에 기초하여 묵시적 계약이 성립된다.²⁴⁷⁾ 덧붙여 묵시적 계약 성립 인정의 조건으로 아이디어의 참신성과 구체성이 필요한지에 대해서는 입장이 통일되어 있지 않다.

아이디어 탈취 행위가 주로 명확한 거래가 성립되기 전 단계에서 주로 발생한다는 점에서, 우리나라도 표준 거래 등을 통해 업계 관행을 구축하여 대가 지급 조건에 대한 구체적인 청약과 승낙이 없어도 묵시적 계약 성립이 인정되는 상황을 넓혀갈 필요가 있을 것이다. 또한 아이디어 원본 증명 제도²⁴⁸⁾와 등기 제도를 활성화하여, 아이디어를 생각한 시기와 상대방에게 발송한 시기 등을 명확하게 하여 계약 성립 유무에 대한 분쟁 비용을 줄이는 방법도 고려해 볼 수 있다.

245) 나종갑, 앞의 논문(주 245).

246) David M. McGovern, What Is Your Pitch?: Idea Protection Is Nothing But Curveballs, 15 Loy. L.A. Ent. L.J. 475, 1995; 맹정환, "아이디어의 법적 보호 방안에 대한 제언", 『지식재산정책 IP Policy』 제16호, 한국지식재산연구원, 2013. 9.

247) 751 F.2d 90(2d Cir. 1984); 맹정환(2013).

248) 최재식·허인·김시열·김영모·정수연, "중소기업을 위한 지식재산 금융 활성화 방안 연구", 지식재산연구원, 2017. 12.

추가적으로 계약 성립 유무 다툼에 대한 분쟁을 줄이기 위해 아이디어 거래를 논의할 때에는 비밀유지협약(Non-Disclosure Agreement; NDA)을 체결하는 것이 권장된다. 하지만 비밀유지협약을 체결하여도 비밀 유지 범위 등에서 갈등이 발생할 수 있다. 또한 비밀유지 의무를 위반하여도 손해 입증이 어렵고, 손해배상이 인정되어도 상대방의 재산에서 집행하기까지의 절차가 어려운 문제 등이 남아있다.

나. 착오로 인한 취소 시 발생할 수 있는 쟁점

1) 법률행위의 '취소'

법률행위인 계약이 유효하기 위해서는 그 구성요소인 의사표시에 흠이 없어야 한다. 의사표시에 흠이 있는 경우, 그중 법률행위 내용의 중요 부분에 착오가 있거나 사기나 강박에 의한 경우에는 그 법률행위를 취소할 수 있다(민법 제109조 및 제110조). 취소는 일단 유효하게 성립한 법률행위의 효력을 소급하여 소멸하게 하는 특정인의 의사표시로, 취소할 수 있는 법률행위라 할 지라도 취소권자의 취소가 있을 때까지는 유효하되 취소가 있으면 소급하여 무효로 된다.

사기나 강박의 경우는 계약 당사자가 의도하여 발생하지만, 중요 부분 착오의 경우는 계약 당사자의 의도와 달리 거래 정보를 모두 제공할 수 없는 아이디어 거래에서 흔히 발생할 수 있으므로 착오로 인한 취소에 대해서 살펴본다.

2) 착오로 인한 취소 - 요건 관련 쟁점

착오의 사전적인 정의는 착각을 하여 잘못함을 의미한다. 대조하는 것이 일치하지 않는 것을 말하는데, 불일치하는 대조 대상이 무엇일 때 계약을 취소할 수 있는 착오라고 볼지 문제된다. 판례는 “민법 제109조의 의사표시에 착오가 있다고 하려면 법률행위를 할 당시에 실제로 없는 사실을 있는 사실로 잘못 깨닫거나 아니면 실제로 있는 사실을 없는 것으로 잘못 생각하듯이 표의자의 인식과 그 대조사실이 어긋나는 경우라야 한다.”고 보고 있다.²⁴⁹⁾

아이디어에 대한 대가 지급을 약속하였는데 아이디어를 제공받고 나니 계약 당시 이야기한 것과 달리 참신성, 구체성 등이 부족한 경우 매수인은 착오로 인한 취소를 주장할 수 있다. 이때 계약을 취소할 수 있는 착오로 인정되기 위해서는 △계약 내용의 중요 부분에 대해 주관적·객관적으로 현저한 착오가 있어야 하고, △표의자에게 중대한 과실이 없어야 한다. 주관적 착오는 착오자가 착오가 없었다면 표시를 하지 않았을 것이거나 또는 그런 내용을 하지 않았을 것을 말하고, 객관적 착오는 보통인도 착오자의 입장이었다면 그러한 의사표시를 하지 않았을 것이라고 인

249) 대법원 2010. 5. 27. 선고 2009다94841 판결.

정되는 것을 말한다. 취소 요건에 대한 구체적인 판단이 기본적으로 용이하지 않은데, 아이디어 가치는 장래효적이기 때문에 주관적·객관적으로 현저한 착오인지에 대한 판단이 더욱 쉽지 않다.

3) 착오로 인한 취소 - 효과 관련 쟁점

착오가 인정된다고 하여도, 아이디어 거래는 △원래 거래가 없었던 상태로 소급하기 어려운 점, △이미 알려진 아이디어라 취소한 경우에도 매수인이 해당 아이디어를 사용하는 데 위험이 따른다는 점, △제3자에게 노출된 경우 제3자에게 대응하기 어려운 점 등에서 취소의 효과를 제대로 달성하기 어렵다.

먼저, 취소의 경우 부당이득 반환의무가 발생하므로 이미 아이디어를 취득하였다는 점을 이득으로 보아 취소 시 발생하는 위약금을 설정할 수 있다.²⁵⁰⁾ 하지만 부당이득을 인정한다고 하여도 아이디어 거래는 취소 이후 소급하기가 어려운 문제가 있다. 취소된 법률행위는 처음부터 없었던 것이 되는데, 아이디어가 이미 전달된 상태에서 취득하였던 매수인의 기억에 남은 아이디어를 삭제할 수는 없기 때문에 일반적인 채권·물권 계약과 달리 소급하기가 어렵다. 이처럼 취소 시 아이디어를 알지 못하는 상황으로 돌아갈 수 없기 때문에 그와 유사한 상황을 조성하기 위해 취소 시 유효한 비밀유지협약 체결을 고려해 볼 수 있다.²⁵¹⁾ 취소 시 별도로 비밀유지협약을 작성하는 방법도 있으나, 취소 당시에는 이미 당사자 간 분쟁이 발생한 상황으로 새로운 의무를 부과하는 협약 체결에 대한 합의가 어려울 수 있다. 따라서 아이디어 거래 당시에 비밀유지협약을 체결하는 것이 더 바람직하다고 판단된다. 아이디어 거래 협상 당시에 비밀유지협약을 체결하는 경우도 있으나, 거래가 성립하였다가 취소되는 경우에는 거래를 논의할 때보다 아이디어를 자세히 공개하였을 가능성이 높으므로 거래 협상 시 체결한 비밀유지협약을 보완하거나 별도로 작성할 필요가 있다.

비밀유지협약 체결이 취소 시 매도인의 권리를 보호하는 하나의 방법이긴 하지만 아이디어를 구매하는 매수인 입장에서는 불리한 부분이 있다. 거래 대상의 아이디어가 이미 공개되었거나 매우 추상적이어서 착오로 인한 취소를 행사하는 것인데, 거래를 취소하는 아이디어에 대해서 비밀유지협약을 체결하면 공개된 아이디어 또는 구체화된 아이디어를 사용하는 데에 대한 법적 위험이 높아진다. 매도인 입장에서는 매수인이 거래 취소 시 체결한 비밀유지협약을 위반하였다고 주장할 수 있다. 매수인의 입장에서는 그 아이디어만의 가치가 없다고 판단되어 거래를 취소하는 것이기 때문에, 비밀유지협약에서 이 부분을 어떻게 다룰지 논의할 필요가 있다.

250) 아이디어 거래 계약서에 해당 내용이 포함될 수 있다.

251) 알고 있는 그 자체에서 부당이득이 발생한다고 볼 수도 있다. 참고로 직무발명에 있어서 사용자는 실시료 수입 또는 제3자에게 실시권을 부여하지 않은 채 사용자가 독점적으로 발명을 실시함으로써 얻게 되는 초과이익을 취득하는데(대법원 2011. 7. 28. 선고 2009다75178 판결), 특허의 보유만으로도 초과이익을 인정한다.

다음으로, 아이디어 거래는 일반적인 계약과 달리 계약 대상물이 불특정 다수에게 전이되기를 원한다. 따라서 한번 거래된 이상 제3자에게 알려질 위험이 높는데, 제3자가 침해할 경우에 그 제3자에게 대항하기 어렵기 때문에 계약상 권리의무뿐만 아니라 별도의 장치로 이를 보완할 필요가 있다. 착오로 인한 취소 시 선의의 제3자에게 대항하지 못하기 때문에(민법 제109조 제2항)²⁵²⁾ 아이디어 거래 계약 취소 사실을 알지 못한 제3자에게는 계약 취소로 인한 효과를 청구하기 어렵다.

4) 취소권 배제 합의 검토

살펴본 바와 같이 아이디어 거래 시 취소에 대한 판단이 쉽지 않고, 취소가 인정되어도 취소의 효과를 거두기 쉽지 않은 부분이 있다. 취소에 대한 새로운 의무를 부과하는 비밀유지협약이 보조장치가 될 수 있지만 여전히 분쟁 소지가 많다. 매도인 입장에서는 거래가 취소될 경우 아이디어만 넘겨주는 결과를 초래하였다고 생각하게 되고, 매수인 입장에서는 취소가 어려울 뿐만 아니라 취소가 된다고 하더라도 관련 아이디어를 사용하는 데 법적 위험이 높아지는 문제가 있다. 이는 Arrow's Information Paradox를 발생시킬 수 있다.

이러한 문제를 살펴볼 때, 아이디어 거래를 활성화하기 위해서 일정한 경우 취소권 배제 합의를 하는 방안을 생각해 볼 수 있다. 민법 제109조, 즉 착오에 의한 취소는 임의규정으로 당사자들의 합의에 의해 그 적용을 배제할 수 있다.²⁵³⁾ 매수인이 아이디어 품질에 대한 위험을 감수하되 이를 가격에 반영하여 취소권을 배제함으로써 분쟁 비용을 줄이는 방법을 고려해 볼 수 있을 것이다. 아이디어가 기대한 바를 모두 충족시키지 못하거나 이미 공개된 아이디어라고 하더라도 현저한 하자가 없는 이상 구매한 아이디어가 매수인의 영업 등에 통찰력을 제공하는 역할을 할 수 있으므로, 취소권 배제를 논해 볼 수 있다고 생각한다. 완전한 취소권 배제가 부담스럽다면 계약 체결 후 1~2일 유예하되 그 이후부터는 취소권을 배제하는 방법도 검토할 수 있다.

다. 계약 해제 시 발생할 수 있는 쟁점

1) 해제

계약의 해제는 유효하게 성립하고 있는 계약의 효력을 당사자 일방의 의사표시에 의하여 처음부터 없었던 것과 같은 상태로 되돌아가게 하는 것을 말한다. 취소와 비교하면, 권리자의 일방적인 의사표시로 법률 행위의 효력을 소급해서 소멸시키는 점에서 동일하나, △모든 법률행위에

252) 사기·강박에 의한 취소도 선의의 제3자에게 대항할 수 없다(민법 제110조 제2항).

253) “민법 제109조의 법리는 그 적용을 배제하는 취지의 별도의 규정이 있거나 당사자의 합의로 그 적용을 배제하는 등의 특별한 사정이 없는 한 원칙적으로 모든 사법(私法)상의 의사표시에 적용된다고 보아야 한다.”(대법원 2014. 11. 27. 선고 2013다 49794 판결).

서 인정되는 취소와 달리 해제는 계약에 특유한 제도이며, △취소는 법률 규정에 의하여서만 발생하나 해제는 당사자의 계약에 의해서도 발생할 수 있고, △해제는 원상회복의무(민법 제548조 제1항)가 발생하는 반면 취소는 부당이득 반환의무가 생긴다는 점에서 차이가 있다.²⁵⁴⁾

2) 하자담보책임으로 인한 해제 적용의 어려움

민법에서 정하고 있는 해제권 중 이행지체(민법 제544조), 이행불능(민법 제546조)으로 인한 해제는 아이디어 거래에 적용하는 데 어려움이 없으나, 매도인의 하자담보책임으로 인한 해제(민법 제580조)는 적용이 어려울 수 있다. 매매의 목적물에 하자가 있는 때에 매도인에게 하자담보 책임을 묻고, 하자로 인해 계약의 목적을 달성할 수 없는 때에는 매수인은 계약을 해제할 수 있다. 문제는 목적‘물’이란 물건을 말하는 것으로 보는데, 민법상 물건을 ‘유체물 및 전기 기타 관리할 수 있는 자연력’으로 규정하고 있어(민법 제98조) 아이디어 거래 대상인 아이디어가 민법 제580조의 목적물에 포섭되지 않을 수 있다. 이 경우 아이디어 거래에 대해서는 물건 하자에 대한 담보책임을 청구하기 어렵다. 추가적으로 민법에서 물건이 아닌 채권에 대한 담보책임을 별도로 규정하고 있으나(민법 제570조 내지 제579조), 매도인이 계약 대상인 아이디어를 공개하는 의무를 수행하였다면 권리 하자에 대한 담보로 보기 어려운 측면이 있다.

이처럼 아이디어 거래에서는 하자담보책임으로 인한 계약 해제 주장이 어려울 수 있으므로, 일반 계약보다 계약 당사자들이 합의하는 약정해제가 더욱 중요해진다. 계약 당사자 간에 해제권의 보류에 관하여 특약을 한 경우에는 계약에 의하여 해제권이 발생한다(민법 제543조). 이 특약은 아이디어 거래 계약 당시에 할 수도 있지만 그 후 별개의 계약으로도 할 수 있다.

분쟁 위험을 줄이기 위해서는 아이디어 거래 계약 당시 약정해제권 발생 사유를 구체적으로 작성하는 것이 필요하다. 발생 사유와 함께 매수인이 해당 아이디어를 사용하려는 목적 및 용도, 매도인의 아이디어가 충족시킬 수 있는 범위, 매수인이 요구하는 참신함 정도 등을 명시하면 약정해제권 판단에 도움이 될 것이다. 적절한 약정해제권을 설정하는 것은 다양한 아이디어 거래 분쟁을 분석함으로써 얻을 수 있는 노하우이므로, 공공에서 관련 분쟁을 분석한 결과에 기초하여 아이디어 거래 체크리스트, 샘플 계약서 등을 제시함으로써 아이디어 거래의 편의를 도모하고 분쟁 가능성을 줄일 필요가 있다.

3) 원상회복의 어려움

해제하는 경우 각 당사자는 그 상대방에 대하여 원상회복의무가 있다(민법 제848조 제1항). 원상회복은 기본적으로 원물반환을 원칙으로 하는데, 아이디어는 그 아이디어를 그대로 기재하

254) 송덕수, 「新민법강의」, 제13판, 2020. 1.

여 매도인에게 전달한다 하여도 이를 원상회복이라고 볼 수 없다. 매수인의 기억에 아이디어가 이미 남은 이상 원상회복이 어렵다고 볼 수 있다.

원물반환이 어려운 경우에는 그 급부의 가액을 반환하여야 한다. 가액 기준시에 대해서 급부 당시의 가격이라는 견해와 해제 당시의 가격이라는 견해가 대립하는 등 가액 산정이 용이하지 않다. 아이디어는 주관적인 가치가 매우 상이하여 가격을 산정하기 어렵기 때문에, 계약 당시 해제로 인한 반환 금액을 명시하는 것이 분쟁을 줄일 수 있다.

가액 반환에 더해 매수인이 향후 해당 아이디어를 사용하지 않는다는 협약이 있어야 원상회복이 되었다고 볼 수 있다. 이는 '취소'에서 언급한 바와 같다. 비밀유지협약 체결의 필요성과 저질의 아이디어로 인해 매수인의 행위가 제한받지 않을 필요성 사이에 균형이 필요하다.

라. 기타

1) 가상화폐 거래로부터의 시사점 - 가치산정 기준 시기 참고

원물반환이 어려운 경우에는 그 급부의 가액을 반환하여야 한다. 위에서 설명한 바와 같이 가액을 산정하는 기준에 대해서 급부 당시의 가격이라는 견해와 해제 당시의 가격이라는 견해가 대립하고 있다. 가상화폐의 경우 집행이 불능하여 가액 반환을 청구하는 경우가 있는데, 이를 통해 가치 산정 기준시기를 살펴볼 수 있다.²⁵⁵⁾

먼저, 비트코인을 주면 사용 후 한 달 뒤 같은 수량의 비트코인으로 반환하기로 약정하였으나 반환하지 않아 반환청구 및 반환의무 집행불능 시 이행에 갈음하는 손해배상을 함께 청구한 사례: 변론종결 시 시가를 기준으로 한 사례(부산지법 서부지원 2017가단11429)가 있다. 그리고 가상화폐 판매 시 실수로 초과 지급하여 이에 대한 반환을 청구하고 반환 청구 집행불능 시 이에 갈음하는 손해배상을 함께 청구한 사건에서 변론종결시 시가를 기준으로 한 경우(서울남부지법 2018가단230698)가 있다. 그리고 가상화폐 공개에 참여하려고 이더리움을 전송하였는데 이를 임의로 사용하여 불법행위에 따른 손해배상을 청구한 사건에서 불법행위 시 시가를 기준으로 판단한 바(서울중앙지법 2018가단5102259) 있다.

2) 민사 소송 과정에서의 비밀유지 필요성

아이디어 거래에 대해 민사 소송이 진행될 경우 소송 과정에서 거래 대상이 된 아이디어가 공개될 가능성이 크다. 청구취지나 판결문에서 기관력의 물적 범위 및 집행력의 범위를 정하기 위

255) 박경희, "가상화폐 관련 민형사 판결의 쟁점 및 분석". <<https://www.slideshare.net/dlightlaw/190702-session-1>(최종 접속일: 2020. 10. 6.)>.

한 정도의 범위 내에서 그 내용을 특정할 것을 요구하고 있기 때문에 법적 구제를 위한 재판 과정에서 아이디어가 누설되거나 공개될 가능성이 높다.

영업비밀 관련 소송에서도 영업비밀 공개 위험성이 문제되었다. 영업비밀은 이 문제를 해결하기 위해 「부정경쟁방지 및 영업비밀보호에 관한 법률」(이하 ‘부정경쟁방지법’)에서 비밀유지명령 제도를 두어 재판과정에서 영업비밀이 누설될 위험을 크게 낮추었다. 법원은 부정경쟁행위, 영업비밀침해행위로 인한 영업상 이익의 침해에 관한 소송에서 당사자가 보유한 영업비밀에 대해서 특정 사유를 소명한 경우 이를 공개하지 아니할 것을 명할 수 있다(부정경쟁방지법 제14조의 4256).

하지만 이는 부정경쟁방지법상 부정경쟁행위, 영업비밀침해행위 등을 다룰 때 적용되는 것으로 아이디어 거래에 대한 민사 소송에서는 적용할 수 없다. 아이디어 거래 자체가 부정경쟁행위나 영업비밀침해행위에 포섭될 수 있다면 부정경쟁방지법으로 우회하여 해결할 수 있지만, 개인 보유 아이디어 거래 시 발생하는 분쟁은 부정경쟁방지법으로 포섭되기 어려울 수 있다. 따라서 아이디어 거래에 대한 민사소송에서도 비밀 유지가 가능하도록 하는 장치를 검토할 필요가 있다. 이상을 종합하여, 이하에서는 아이디어 거래 관련 체크리스트를 제시한다.

256) 제14조의4(비밀유지명령) ① 법원은 부정경쟁행위, 제3조의2제1항이나 제2항을 위반한 행위 또는 영업비밀 침해행위로 인한 영업상 이익의 침해에 관한 소송에서 그 당사자가 보유한 영업비밀에 대하여 다음 각 호의 사유를 모두 소명한 경우에는 그 당사자의 신청에 따라 결정으로 다른 당사자(법인인 경우에는 그 대표자), 당사자를 위하여 소송을 대리하는 자, 그 밖에 해당 소송으로 인하여 영업비밀을 알게 된 자에게 그 영업비밀을 해당 소송의 계속적인 수행 외의 목적으로 사용하거나 그 영업비밀에 관계된 이 항에 따른 명령을 받은 자 외의 자에게 공개하지 아니할 것을 명할 수 있다. 다만, 그 신청 시점까지 다른 당사자(법인인 경우에는 그 대표자), 당사자를 위하여 소송을 대리하는 자, 그 밖에 해당 소송으로 인하여 영업비밀을 알게 된 자가 제1호에 규정된 준비서면의 열람이나 증거 조사 외의 방법으로 그 영업비밀을 이미 취득하고 있는 경우에는 그러하지 아니하다.

1. 이미 제출하였거나 제출하여야 할 준비서면 또는 이미 조사하였거나 조사하여야 할 증거에 영업비밀이 포함되어 있다는 것
 2. 제1호의 영업비밀이 해당 소송 수행 외의 목적으로 사용되거나 공개되면 당사자의 영업에 지장을 줄 우려가 있어 이를 방지하기 위하여 영업비밀의 사용 또는 공개를 제한할 필요가 있다는 것
- ② 제1항에 따른 명령(이하 ‘비밀유지명령’이라 한다)의 신청은 다음 각 호의 사항을 적은 서면으로 하여야 한다.
1. 비밀유지명령을 받을 자
 2. 비밀유지명령의 대상이 될 영업비밀을 특정하기에 충분한 사실
 3. 제1항 각 호의 사유에 해당하는 사실
- ③ 법원은 비밀유지명령이 결정된 경우에는 그 결정서를 비밀유지명령을 받은 자에게 송달하여야 한다.
- ④ 비밀유지명령은 제3항의 결정서가 비밀유지명령을 받은 자에게 송달된 때부터 효력이 발생한다.
- ⑤ 비밀유지명령의 신청을 기각 또는 각하한 재판에 대하여는 즉시 항고를 할 수 있다.

제2절



아이디어 거래 관련 체크리스트

1. 계약의 방식 및 아이디어 제공 방법

아이디어 거래 플랫폼에서 아이디어가 거래되는 유형은 몇 가지 형태로 구분할 수 있을 것인데, 거래방식이 고도화된 플랫폼이 아니라면 통상적으로 ① 해당 아이디어와 관련한 일체의 권리를 양도하는 방식 혹은 ② 이용에 대한 허락을 받는 라이선스 방식을 예상해 볼 수 있다. 이하에서는 일체의 권리를 양도하는 ‘매매’ 방식을 전제로 하여 기술하기로 한다.

이때 아이디어 거래 플랫폼 운영주체는 매도인과 매수인 사이에서 일종의 에스크로 기능을 제공하는 방식으로 운영되는 것을 고려해 볼 필요가 있다.

에스크로(escrow)란 상거래 시에, 판매자와 구매자의 사이에 신뢰할 수 있는 중립적인 제삼자가 중개하여 금전 또는 물품을 거래를 하도록 하는 것, 또는 그러한 서비스를 말하는데, 거래의 안전성을 확보하기 위한 목적으로 이용된다.

구체적으로는 매도인·매수인·플랫폼 사이에서 다음과 같은 절차로 진행된다.

- (1) 매도인은 플랫폼에 아이디어 전체 정보를 등록한다.
- (2) 플랫폼은 아이디어 정보의 일부를 추출하여 만든 개요정보를 플랫폼에 공개한다.
- (3) 매수인이 개요정보 확인을 통해 매수하기로 결정한 등록 아이디어의 매도인에 대해 매매 계약의 청약을 한다(이는 매수인이 플랫폼에게 아이디어 등록번호를 특정하여 대금을 맡기는 형태로 진행된다).
- (4) 매도인은 플랫폼에의 입금을 확인하고 플랫폼을 통해 매수인에게 아이디어 전체 정보를 발송한다.
- (5) 매수인은 송부된 아이디어 전체 정보를 확인하고 플랫폼에게 아이디어 전체 정보가 도착했음을 알린다.
- (6) 플랫폼은 매도인에게 대금을 송금한다.
- (7) 매도인은 대금을 수령한다(거래의 종료).
- (8) 이 과정에서 중개하는 플랫폼은 일정한 수수료를 받는 것으로 수익을 얻을 수도 있다.

2. 계약 대상 명확화

법률행위의 일반적 효력요건은 모든 법률행위에 공통적으로 요구되는 효력요건으로서, 우선 당사자에게 의사능력과 행위능력이 있어야 하고, 법률행위의 목적(법률행위에 의하여 달성하고자 하는 법률효과)이 확정할 수 있어야 하며, 실현가능해야 하고, 사회적 타당성을 지니고 있어야 한다. 나아가 의사표시에 관하여 의사와 표시가 일치하고, 사기·강박에 의한 의사표시가 아니어야 한다.

법률에 의한 물권적 권리가 부여되지 않은 아이디어라 해도 이를 매매의 대상으로 삼아 매매 계약을 체결하여 당사자 간 채권적 효력을 부여하는 것은 강행법규 위반이 아닌 이상 사적자치의 원칙상 당연히 가능하다.

법률에 의한 물권적 권리가 부여되지 않은, 하지만 재산적 가치를 가진 어떠한 관념을 거래의 객체로 하여 체결한 매매계약을 두고 이를 반사회질서의 법률행위라고 할 수는 없다.

민법 제563조에 따르면 매매는 당사자 일방이 '재산권'을 상대방에게 이전할 것을 약정하고 상대방이 그 대금을 지급할 것을 약정함으로써 그 효력이 생긴다고 규정하고 있다.

그렇다면 금제품 등 거래가 금지되는 물건이나 용역이 아닌 한, 재산적 가치를 가진 것이라면 매매의 대상이 된다 할 것이므로, '아이디어' 역시 매매의 객체가 될 수 있다.

이와 관련하여 비록 형사판결이기는 하나 수원지방법원 2017노7120 판결이유를 참고할 만하다. 범죄수익은닉의 규제 및 처벌 등에 관한 법률에 따른 몰수의 대상은 '재산적 가치가 있는 유형·무형의 재산'으로 정의되어 있는데, 해당 판결은 비트코인이 재산적 가치가 있는 재산에 해당하는지 여부에 대해 판단한 사례이다.

〈사례〉

우선 재판부는 “범죄수익은닉의 규제 및 처벌 등에 관한 법률은, 조직범죄·해외재산도피범죄 등 특정범죄에 의하여 발생한 범죄수익을 합법적인 수입으로 가장하거나 이를 은닉하는 행위를 규제하는 한편, 당해 범죄수익의 몰수·추징에 관하여 형법 등에 대한 특례를 규정함으로써 반사회적인 범죄행위를 사전에 예방하고 범죄를 조장하는 경제적 요인을 근원적으로 제거하기 위해 제정되었는바, 이러한 정책적 고려에서 몰수의 대상을 형법에서 규정하고 있는 ‘물건’에 제한하지 않고 ‘재산’으로 확장하였다. 한편 범죄수익은닉의 규제 및 처벌 등에 관한 법률 시행령은 ‘은닉 재산’을 ‘몰수·추징의 판결이 확정된 자가 은닉한 현금, 예금, 주식, 그 밖에 재산적 가치가 있는 유형·무형의 재산’이라고 정의함으로써 간접적으로 몰수의 대상이 되는 ‘재산’의 개념을 제시하고 있는바(위 시행령 제2조 제2항), 이에 따르면 결국 범죄수익을 이루는 ‘재산’이란 사회통념상 경제적 가치가 인정되는 이익 일반을 의미한다고 할 것이다.”라고 해석하였다.

나아가 “이 사건에서 압수된 비트코인의 경우, ① 예정된 발행량이 정해져 있고 P2P 네트워크 및 블록체인 기술에 의하여 그 생성, 보관, 거래가 공인되는 가상화폐로서, 무한정 생성·복제·거래될 수 있는 디지털 데이터와는 차별화되는 점, ② 온라인 게임업체가 발급하는 것으로 온라인 게임상에서 게임 아이템을 거래하는 데 사용하는 ‘게임

머니'도 '재산적 가치가 있는 모든 유체물과 무체물'을 의미하는 구 부가가치세법상의 '재화'에 해당한다고 할 것이므로(대법원 2012. 4. 13. 선고 2011두30281 판결 참조), 물리적 실체가 없이 전자화된 파일의 형태로 되어 있다는 사정만으로 재산적 가치가 인정되지 않는다고 단정할 수 없는 점, ③ 수사기관은 피고인이 진술한 전자지갑의 주소 및 '비밀키'를 근거로 피고인이 보유하고 있던 비트코인을 특정한 다음, 위 비트코인을 수사기관이 생성한 전자지갑에 이체하여 보관하는 방법으로 압수하였고, 위와 같은 이체기록이 블록체인을 통해 공시되어 있으므로, 비트코인의 블록체인 정보가 10분마다 갱신된다는 점만으로는 압수된 비트코인의 동일성이 상실되었다고 보기 어려운 점, ④ 현재 비트코인은 거래소를 통해 일정한 교환비율에 따라 법정화폐로 환전하는 것이 가능하고, 법정화폐 대신 비트코인을 지급수단으로 인정하는 비트코인 가맹점이 존재하는 등 현실적으로 비트코인에 일정한 경제적 가치를 부여하는 것을 전제로 하는 다양한 경제활동이 이루어지고 있는 점, ⑤ 미국 뉴욕지방법원이 2014년경 마약 밀거래 사이트인 '실크로드'의 서버에서 위 사이트의 운영을 통해 취득한 것으로 확인된 144,000비트코인을 몰수하여 경매를 통해 환가 처분한 다음 국고로 귀속하였던 사례가 있고, 주3) 그 밖에 독일, 호주, 프랑스 등 여러 나라에서 비트코인을 몰수한 사례가 보고되고 있는 점, ⑥ 피고인도 이 사건 음란사이트를 운영하면서 회원들부터 비트코인을 지급받는 대신 회원들에게 해당 비트코인의 가치에 상응하는 포인트를 지급함으로써 이 사건 음란사이트를 이용할 수 있도록 하고, 회원들로부터 취득한 비트코인 중 일부를 현금으로 환전하여 상당한 수익을 얻었던 점, ⑦ 압수된 비트코인을 몰수하지 않은 채 피고인에게 환부하는 것은, 사실상 피고인으로 하여금 이 사건 음란사이트 운영을 통해 얻은 이익을 그대로 보유하게 하는 것인바, 이는 앞서 살펴본 범죄수익은닉의 규제 및 처벌 등에 관한 법률의 제정취지에 비추어 보더라도 매우 불합리한 점 등을 종합하면, 이 사건에서 압수된 비트코인은 '범죄수익은닉의 규제 및 처벌 등에 관한 법률'에서 규정하고 있는 '재산'에 해당하여 몰수의 대상이 된다고 봄이 상당하다."라고 판시하면서, 비트코인이 범죄수익은닉규제법상의 몰수 대상 재산임을 인정하였다.

물론 위 판결은 형사상 몰수에 관한 판결이고, 몰수의 경우 마약 등 금제품에 대해서도 인정된다는 점에서 민법상 매매의 객체성 인정 여부와 직접적으로 궤를 같이 하는 것은 아니나, 재산적 가치를 가지는 재산권에 해당하는지 여부를 판단하는 여러 해석기준 중 하나로서는 참고할 만하다.

그리고 매매는 낙성계약이므로 당사자 쌍방의 의사표시의 일치 즉 합의만 있으면 성립한다. 그 합의는 구두의 것이어도 무방하므로, 반드시 서면으로 행할 필요는 없다. 이때 매매를 성립시키기 위한 합의는 우선 매매의 본질적 구성부분인 '목적재산권'과 '대금'에 대하여 이루어져야 하므로, 목적재산권으로서의 아이디어는 그 내용이 적어도 거래 시점에는 가능한 한 자세하게 특정되어 있어야 할 필요가 있다.

아이디어 거래 플랫폼에서 거래될 아이디어는 저작권법, 특허법 등 기존 지식재산 관련 법률에 의해 보호되기에는 다소 부족한 상태의 아이디어일 것으로 예상되는데, 이러한 아이디어를 매매의 대상으로 삼기 위해서는 최소한 그 내용이 특정되어 있어야 할 것이고, 이는 아이디어 거래 플랫폼에 아이디어 매매 대상으로 등록하는 절차를 통해 해결될 수 있을 것이다. 플랫폼 관리 주체는 아이디어 매매 대상 등록기준 및 정보관리 등을 통해 거래의 객체로서의 아이디어가 하나의 특정한 상품으로 기능할 수 있도록 만전을 기할 필요가 있다.

고도화된 특허발명과 관련하여, 피고가 등록한 특허발명과 원고의 최초 아이디어가 동일한 기

술범위 내에 있는지 여부가 분쟁의 대상이 된 사례(특허법원 2015. 11. 20. 선고 2014허2900 판결)에서 알 수 있듯이, 아이디어 거래 플랫폼의 운용주체는 아이디어의 동일성 문제에 대비해야 한다. 예컨대 여러 매도인이 각각 유사한 범위의 아이디어의 등록을 신청한 경우 어떤 기준으로 처리할 것인지, 당사자 간 매매계약이 취소 내지 합의 해제된 후 매수인 측에서 유사한 범위의 아이디어를 사용하는 경우 분쟁은 어떤 방식으로 해결할 것인지 등 여러 가지 상황을 예상해 볼 수 있다.

그렇다면 아이디어 거래 플랫폼의 운용주체는 매도희망자가 등록신청을 한다고 하여 무조건 등록을 받아줄 것이 아니라, 등록신청 단계에서부터 해당 아이디어의 범주를 특정하고 기존에 등록된 아이디어와 중복된 것은 아닌지를 평가, 관리하는 프로세스를 구비해둘 필요가 있고, 거래 당사자는 거래 플랫폼 이용이 이러한 관리가 가능한 플랫폼인지 여부를 사전에 검토할 필요가 있다.

3. 적정 대가 산정 및 거래 대가 협의의 문제

등록된 아이디어에 대한 적정한 대가를 산정한다는 것은, 해당 아이디어에 대한 정확한 가치 평가를 전제로 하는 것인데, 무형자산의 가치는 객관적인 평가의 기준을 선정하는 것이 쉽지 않다.

구체화된 법률상의 권리에 해당하는 특허권의 경우만해도 해당 자산을 획득하기까지 투입된 비용을 합산해 가치를 평가하는 방법, 무형자산이 미래에 벌어들일 이익을 현재 가치로 환산하는 방법, 시장에서 이루어진 거래사례를 이용하여 평가하는 방법 등의 다양한 평가방법이 존재할 뿐만 아니라, 평가자의 전문적이고 주관적인 견해에 따라 평가 결과에 상당한 차이가 발생할 수 있다.

참고로 특허와 관련한 가치평가를 위한 장치들을 살펴보면, 업종별 및 기술유형별 평균 특허 실시료율에 관한 통계로는 특허청과 한국지식재산연구원이 2017. 12.에 발간한 ‘지식재산분쟁 현황조사 연구·국내 특허 라이선스 실태조사’가 존재하고, 업종별 평균 로열티율에 대한 자료로는 산업통상자원부에서 발간한 기술가치평가 실무가이드(2017. 12.)가 존재하며, 한국과학기술정보연구원이 기술 또는 특허의 경제적 가치를 평가할 목적으로 구현한 온라인 기술가치평가 시스템 스타-밸류 5.0에서 제공하는 업종별 로열티율 정보 등이 그러한 장치에 해당한다. 하물며 구체화된 법률상의 권리에 못미치는 ‘매매 대상 등록 아이디어’의 가치를 적정하게 평가하기란 거의 불가능할 것으로 판단된다.

그렇다면 아이디어를 아이디어 거래 플랫폼에 등록하면서 매매 가격을 결정할 때 매매 대상 등록 아이디어의 정확한 가치평가를 측정하려 한다면 매매계약이 체결될 가능성이 거의 없을 것이다.

매도인 입장에서는 매매 가격이 높게 형성되는 것을 바라겠지만, 자신의 상품이 아직 다듬어지지 않은 고도화 이전의 추상적인 아이디어로서 사업화 실패 가능성이 높다는 점을 강하게 고려

하여 가격을 책정해야 매매 계약 체결율을 높일 수 있다는 점을 인식할 필요가 있고, 플랫폼상의 매매가격이 마음에 들지 않는다면 스스로 아이디어를 고도화하여 상품가치를 끌어올려야 할 것이며 경우에 따라서는 법적인 권리화까지 스스로 진행해야 할 것이다. 결국 아이디어 거래 플랫폼에서 아이디어를 판매할 것인지, 아니면 스스로 아이디어 고도화 작업을 할 것인지 여부는 매도인의 선택의 문제인 것이다.

한편 매수인 입장에서는 구매한 아이디어와 관련하여 거래 플랫폼 이용자들 간에서만 계약에 의한 보호를 받을 뿐, 플랫폼 외의 영역에서는 거의 보호받지 못한다는 점을 인식하고, 잠재적 모방자로부터 개척자로서의 우위를 점하기 위해 추상적인 상태의 아이디어를 빠르게 실제에 적용하는 방식으로 자본을 투여해야 할 수도 있는바, 매수 가격이 지나치게 높다면 구매 동기가 약화될 것이다. 나아가 매수한 등록 아이디어를 확인한 결과 소위 써먹기 어려운 아이디어일 위험도 발생할 수 있다.

4. 매도인의 담보책임 관련

최근 매수인의 착오와 매도인의 담보책임의 경합을 인정한 대법원 판결(대법원 2018. 9. 13. 선고 2015다78703 판결)이 선고되었는데, 이에 따르면 하자 있는 물건을 구입한 매수인은 민법 제570조 내지 제576조에 따라 매도인에게 담보책임을 물을 수 있고, 민법 제109조에 근거하여 당해 매매계약을 취소할 수도 있다. 지금까지는 매수인이 위 두 가지 권리를 함께 행사할 수 있는지, 하나만 행사할 수 있는지에 대하여, ① 경합이 인정되지 않고, 매도인의 담보책임이 인정되는 범위에서 착오 취소는 부정된다는 견해와, ② 경합을 인정하는 견해가 대립하고 있었는데, 대법판결을 통해 매매계약 내용의 중요 부분에 착오가 있는 경우 매수인은 매도인의 담보책임이 성립하는지 여부와 관계없이 착오를 이유로 당해 매매계약을 취소할 수 있다고 판시하여 두 가지 책임이 경합한다고 정면으로 인정하였다.

다시 논의로 돌아와, 매매 대상 등록 아이디어에 관한 매매를 성립시키기 위해서는 매매의 본질적 구성부분인 '목적재산권'과 '대금'에 관하여 합의가 이루어져야 하는데, 목적 재산권인 매매 대상 등록 아이디어와 관련해서는 해당 아이디어의 내용이 매수인의 기대치에 상응하는 수준에 미달할 경우, 매수인이 하자있는 재산을 구입한 것으로 보아 매도인이 담보책임을 지게 되는지가 문제된다.

하지만, 매도인의 담보책임을 규정한 우리 민법 규정들에 따르면 매매 대상 등록 아이디어의 수준이 매수인의 기대수준에 미달한다고 하더라도 매도인이 담보책임을 부담하지는 않는다. 이는 경우에 따라 아래에서 살펴볼 착오의 문제에 해당할 뿐이다.

5. 착오에 의한 의사표시의 취소

의사표시에서 착오 때문에 표시가 표의자의 진의와 일치하지 않더라도 표의자는 일단 의사표시에 구속된다. 그러나 진의 아닌 의사표시나 허위표시에서와 달리 착오의 경우에 의사와 표시가 불일치함을 알지 못하는 표의자를 보호할 필요가 있어서, 우리 민법은 일정한 요건을 갖춘 취소라는 일방적 의사표시를 통하여 착오에 기한 의사표시를 소급적으로 무효화할 수 있게 함으로써 표의자가 의사표시의 구속으로부터 벗어날 수 있는 길을 열어 놓고 있다.

민법 제109조에서는 “의사표시는 법률행위 내용의 중요 부분에 착오가 있는 때에는 취소할 수 있다.”고 하여 표의자를 보호하면서도, 그 착오가 법률행위의 내용의 중요 부분에 관한 것이 아니거나 표의자의 중대한 과실로 인한 경우에는 그 취소권 행사를 제한하는 한편, 표의자가 의사표시를 취소하는 경우에도 그 취소로 선의의 제3자에게 대항하지 못하도록 하여 거래의 안전과 상대방의 신뢰를 아울러 보호하고 있다. 이러한 민법 제109조의 법리는 그 적용을 배제하는 취지의 별도의 규정이 있거나 당사자의 합의로 그 적용을 배제하는 등의 특별한 사정이 없는 한 원칙적으로 모든 사법상의 의사표시에 적용된다.

여기서 법률행위 중요 부분의 착오란 표의자가 그러한 착오가 없었더라면 그 의사표시를 하지 않았으리라고 생각될 정도로 중요한 것이어야 하고 보통 일반인도 표의자의 처지에 있었더라면 그러한 의사표시를 하지 않았으리라고 생각될 정도로 중요한 것이어야 한다(대법원 2020. 3. 26. 선고 2019다288232 판결 등 참조).

이처럼 법률행위 내용의 중요 부분에 착오가 있는 때에는 그 의사표시를 취소할 수 있으나 그 착오가 표의자의 중대한 과실로 인한 때에는 취소하지 못한다.

여기서 ‘중대한 과실’이란 표의자의 직업, 행위의 종류, 목적 등에 비추어 보통 요구되는 주의를 현저히 게을리한 것을 의미한다(대법원 2003. 4. 11. 선고 2002다70884 판결 등 참조).

일례로, 토지매매에서 특별한 사정이 없는 한 매수인에게 측량을 하거나 지적도와 대조하는 등의 방법으로 매매목적물이 지적도상의 그것과 정확히 일치하는지 여부를 미리 확인하여야 할 주의의무가 있다고 볼 수 없다는 판결이 존재한다(대법원 1985. 11. 12. 선고 84다카2344 판결 등).

매매계약에서 당사자 일방의 착오에 의한 매매계약의 취소를 인정한 사례로, 매수인이 매도인으로부터 토지를 매수하는 계약을 체결하면서 ‘위 토지에 인접한 매실나무 밭 바로 앞부분 약 80평이 포함되고 인접한 도로 부분 약 40평이 포함되지 않는다’고 잘못 알고 있었는데, 매도인도 매수인과 같이 토지의 경계를 잘못 인식하고 있어 매매계약 당시 매수인에게 토지의 경계에 대하여 정확한 설명을 하지 않은 사안에서, 매수인이 잘못 인식한 부분의 면적이 위 토지면적의 상당한 부분을 차지하므로 매수인은 매매계약의 목적물의 경계에 대하여 착오를 하였고, 그 착오는 중요한 부분에 해당하며, 매도인 측의 잘못된 설명으로 매수인의 착오가 유발되었으므로 매수인

의 착오에는 중대한 과실이 있다고 보기 어렵다고 하여 매수인에 의한 매매계약의 취소를 인정한 판결이 존재한다(대법원 2020. 3. 26. 선고 2019다288232 판결 등).

이렇게 착오에 의한 매매계약의 취소를 인정할 경우, 매도인의 매매대금 반환의무는 성질상 부당이득 반환의무로서 그 반환범위에 관하여는 민법 제748조가 적용되므로 선의의 수익자는 받은 이익이 현존한 한도에서, 악의의 수익자는 받은 이익에 이자를 붙여 반환할 책임이 있고, 악의라는 점에 관하여는 이를 주장하는 측에서 증명책임을 부담한다. 한편 부당이득 반환채권은 이행기의 정함이 없는 채권으로 채무자가 이행청구를 받은 때에 비로소 그 변제기에 도달하므로, 매도인은 매수인에게 이행청구일부부터의 지연손해금을 더해서 지급해야 한다. 그렇다면 매도인은 원금+이행청구일 전까지의 이자+이행청구일 이후의 지연손해금을 지급해야 한다.

학계에서 논의되는 착오의 여러 유형 중 아이디어 매매와 관련하여 특히 문제되는 것은 동기의 착오일 것으로 판단된다. 동기의 착오란, 의사표시의 동기 즉 행하여진 의사표시에 관한 고려 근거 또는 기대가 잘못된 상황판단에 기초하여 이루어진 경우를 말하는데, 이처럼 동기의 착오는 표의자가 효과의사 결정에 유의미한 사정을 실제와 달리 잘못 인식하는 경우에 존재한다. 즉, 표시에 대응하는 내심의 의사는 존재하지만 그 내심의 의사를 결정함에 있어서의 동기 내지 내심의 의사를 결정하는 과정에 착오가 있는 경우로 이를 연유의 착오라고도 한다. 이러한 동기착오는 의사형성의 과정에서의 착오로서 의사결정에 영향을 준다.

이러한 동기의 착오를 이유로 본조에 의하여 의사표시를 취소할 수 있는가에 대해, 우리 판례는 “동기의 착오가 법률행위의 내용의 중요 부분의 착오에 해당함을 이유로 표의자가 법률행위를 취소하려면 그 동기를 당해 의사표시의 내용으로 삼을 것을 상대방에게 표시하고 의사표시의 해석상 법률행위의 내용으로 되어 있다고 인정되면 충분하고 당사자들 사이에 별도로 그 동기를 의사표시의 내용으로 삼기로 하는 합의까지 이루어질 필요는 없지만 그 법률행위의 내용의 착오는 보통 일반인이 표의자의 입장에 섰더라면 그와 같은 의사표시를 하지 아니하였으리라고 여겨질 정도로 그 착오가 중요한 부분에 관한 것이어야 한다.”(대법원 2015. 9. 10. 선고 2014다56355)라거나, “의사표시는 법률행위의 내용의 중요 부분에 착오가 있는 때에는 취소할 수 있고, 의사표시의 동기에 착오가 있는 경우에는 당사자 사이에 그 동기를 의사표시의 내용으로 삼았을 때에 한하여 의사표시의 내용의 착오가 되어 취소할 수 있는 것이다.”(대법원 2016. 4. 15. 선고 2013다97694 판결)라고 판시하고 있다.

매매 대상 등록 아이디어는 저작권법, 특허법 등 기존 지식재산 관련 법률에 의해 보호되기에 다소 부족한 상태의 아이디어일 것이므로, 매수인의 기대에 미치지 못하는 아이디어일 가능성이 큰바, 경우에 따라 매수인이 매매 객체의 성질에 관한 착오를 주장할 여지가 있는데, 이러한 매매 객체의 성질에 관한 착오 역시 동기의 착오에 해당한다.

이러한 ‘성질에 관한 착오’의 경우 판례는 일정한 경우에 그 취소를 인정하는데, 예컨대 “피고의 신용보증에 있어서 기업의 신용 유무는 그 절대적인 전제사유가 되며 피고의 보증 의사표시의

중요 부분을 구성한다고 할 것이므로, 피고가 소외인에게 판사와 같은 연체대출금이 없는 것으로 오신하여 행한 이 사건 신용보증은 법률행위의 내용의 중요 부분에 착오가 있는 경우에 해당한다.”고 하여 신용보증계약이 적법하게 취소되었음을 인정한 사례 등이 그것이다(대법원 1996. 7. 26. 선고 94다25964 판결 등).

그런데, 아이디어 매매계약에도 이러한 민법 일반 원리를 그대로 적용하는 것이 타당할 것인가는 의문이다. 왜냐하면, 매수인은 기존 지식재산 관련 법률에 의해 보호되기에 부족한 수준의 아이디어임을 예견한 상태에서 매수한 것인데, 자신이 기대한 수준에 못미치는 아이디어라는 이유만으로 다시 매수인에게 착오에 의한 매매계약의 일방적 취소권을 인정하는 것은 아이디어 거래 플랫폼 제도의 취지에 반할 우려가 있다.

그렇다면 거래 단계에서 미리 착오 취소에 관한 민법 제109조 제1항의 적용을 배제하는 내용의 합의를 하도록 제도 설계를 할 필요가 있다. 우리 판례 역시 당사자의 합의로 착오로 인한 의사표시 취소에 관한 민법 제109조 제1항의 적용을 배제할 수 있다고 판시한 바 있다(대법원 2014. 11. 27. 선고 2013다49794 판결 참조).

6. 당사자 일방이 미성년자일 경우

법률행위의 일반적 효력요건은 모든 법률행위에 공통적으로 요구되는 효력요건으로서, 우선 당사자에게 의사능력과 행위능력이 있어야 하고, 법률행위의 목적(법률행위에 의하여 달성하고자 하는 법률효과)이 확정할 수 있어야 하며, 실현가능해야 하고, 사회적 타당성을 지니고 있어야 한다.

이와 관련하여 아이디어 플랫폼에서의 거래당사자의 행위능력이 없는 경우가 문제될 수 있다.

행위무능력자 제도는 사적자치의 원칙이라는 민법의 기본이념, 특히 자기책임 원칙의 구현을 가능케 하는 도구로서 인정되는 것이고, 거래의 안전을 희생시키더라도 행위무능력자를 보호하고자 함에 근본적인 입법취지가 있는 것이다.

행위무능력자 제도의 이러한 성격과 입법취지 등에 비추어 볼 때, 아이디어 거래 플랫폼의 이용자 일방이 미성년자인 경우에 매매계약을 체결할 당시 향후 그 미성년자가 법정대리인의 동의가 없었음을 들어 스스로 위 계약을 취소하지는 않으리라고 신뢰하였다 하더라도 그 신뢰는 객관적으로 정당한 것이라고 인정될 수 없을 것으로 보인다.

판례 역시 신용카드 가맹점이 미성년자와 사이에 신용구매계약을 체결할 당시 향후 그 미성년자가 법정대리인의 동의가 없었음을 들어 스스로 위 계약을 취소하지는 않으리라고 신뢰하였다 하더라도 그 신뢰가 객관적으로 정당한 것이라고 할 수 있을지 의문일 뿐만 아니라, 그 미성년자가 가맹점의 이러한 신뢰에 반하여 취소권을 행사하는 것이 정의관념에 비추어 용인될 수 없

는 정도의 상태라고 보기도 어려우며, 미성년자의 법률행위에 법정대리인의 동의를 요하도록 하는 것은 강행규정이라 할 것인데, 위 규정에 반하여 이루어진 신용구매계약을 미성년자 스스로 취소하는 것을 신의칙 위반을 이유로 배척한다면, 이는 오히려 위 규정에 의해 배제하려는 결과를 실현시키는 셈이 되어 미성년자 제도의 입법취지를 몰각시킬 우려가 있다고 할 것이므로, 법정대리인의 동의 없이 신용구매계약을 체결한 미성년자가 사후에 법정대리인의 동의 없음을 사유로 들어 이를 취소하는 것이 신의칙에 위반된 것이라고 할 수 없다고 판시한 바 있다(대법원 2007. 11. 16. 선고 2005다71659,71666,71673 판결 참조).

다만, 미성년자가 법률행위를 함에 있어서 요구되는 법정대리인의 동의는 언제나 명시적이어야 하는 것은 아니고 묵시적으로도 가능한 것이며, 한편 민법은, 범위를 정하여 처분을 허락한 재산의 처분 등의 경우와 같이 행위무능력자인 미성년자가 법정대리인의 동의 없이 단독으로 법률행위를 할 수 있는 예외적인 경우를 규정하고 있고, 미성년자의 행위가 위와 같이 법정대리인의 묵시적 동의가 인정되거나 처분허락이 있는 재산의 처분 등에 해당하는 경우라면, 미성년자로서는 더 이상 행위무능력을 이유로 그 법률행위를 취소할 수는 없다고 할 것이다.

판례 역시 이러한 전제하에, 묵시적 동의나 처분허락이 있다고 볼 수 있는지 여부를 판단함에 있어서는, 미성년자의 연령·지능·직업·경력, 법정대리인과의 동거 여부, 독자적인 소득의 유무와 그 금액, 경제활동의 여부, 계약의 성질·체결경위·내용, 기타 제반 사정을 종합적으로 고려하여야 할 것이고, 위와 같은 법리는 묵시적 동의 또는 처분허락을 받은 재산의 범위 내라면 특별한 사정이 없는 한 신용카드를 이용하여 재화와 용역을 신용구매한 후 사후에 결제하려는 경우와 곧바로 현금구매하는 경우를 달리 볼 필요는 없다고 판시한 바 있다(대법원 2007. 11. 16. 선고 2005다71659,71666,71673 판결 참조).

위 판결이유에 따르면 법원은, “미성년임을 이유로 신용구매계약의 취소를 구하는 원고는 1982. 8. 26.생으로서 이 사건 각 신용구매계약 당시 성년에 거의 근접한 만 19세 2개월 내지 4개월에 이르는 나이였고(개정 민법 시행 이전의 사례임), 당시 경제활동을 통해 월 60만 원 이상의 소득을 얻고 있었으며, 이 사건 각 신용구매계약은 대부분 식료품·의류·화장품·문구 등 비교적 소규모의 일상적인 거래행위였을 뿐만 아니라, 그 대부분이 할부구매라는 점을 감안하면 월 사용액이 원고의 소득범위를 벗어나지 않는 것으로 볼 수 있는바, 이러한 제반 사정을 종합하면, 원고가 당시 스스로 얻고 있던 소득에 대하여는 법정대리인의 묵시적 처분허락이 있었고, 이 사건 각 신용구매계약은 위와 같이 처분허락을 받은 재산범위 내의 처분행위에 해당한다고 볼 수 있다.”고 하면서 결국 원고의 청구를 기각하였다.

아이디어 거래 플랫폼상에서 미성년자가 매수인이 되는 경우에는 위와 같이 ‘처분을 허락한 재산’ 등에 해당한다는 결론에 도달할 경우가 많을 것이지만, 미성년자가 매도인이 되는 경우에는 얘기가 달라질 수 있다.

즉, 사업화 가능성이 높은 좋은 아이디어를 매도인인 미성년자가 법정대리인의 동의없이 아이

디어 플랫폼에서 판매한 경우, 대법원 판례의 취지에 따라 이는 민법 제5조 제2항에 따라 취소할 수 있는 행위에 해당할 것이다. 이러한 경우에 매도인인 미성년자 측에서 매매계약을 취소하게 된다면 매도인은 자신이 수령했던 매매대금 상당을 부당이득한 것이 되어 부당이득 법리에 따라 반환해주어야 하고, 매수인인 거래 상대방은 자신이 수령했던 아이디어 정보를 다시 반환해주어야 한다. 아이디어 정보의 반환은 현실적으로 매수인이 보관하는 아이디어 정보를 폐기하는 방식으로 이루어지게 될 것이다.

이때, 매수인이었던 거래 상대방이 해당 아이디어를 그대로 도용한다면 이는 플랫폼 이용약관에 따른 침해행위에 해당하므로 그와 관련한 조항을 적용하여 피해회복이 가능하게 될 것이다.

다만, 거래 상대방이 해당 아이디어를 일부 차용하거나 변형된 이용행위를 시도할 경우 이것이 이용약관에서 규정한 침해행위에 해당하는 것인지 여부는 다툼의 여지가 있을 것이다. 이는 이미 앞에서 지적했던대로 최초 아이디어가 후속 아이디어와 동일한 범위 내에 있는지 여부가 분쟁의 대상이 되는 경우이다.

아이디어 거래 플랫폼의 운용주체는 이러한 문제에 대비하여 미리 사전 장치를 마련해두는 것이 플랫폼 참여자들 간의 법적안정성을 높일 수 있는 길이 될 것이다.

7. 계약의 일방적 해제와 원상회복

민법이 일반적 법정해제권의 발생원인으로 규정하고 있는 것은 이행지체와 이행불능의 두 가지이지만, 통설은 널리 채무불이행 일반에 관하여 해제권의 발생을 긍정한다. 따라서 채무자의 이행지체, 이행불능, 불완전급부, 기타의 행위의무 위반의 경우에 상대방에게 해제권이 발생하게 된다. 이때 급부의무 이외의 행위의무, 즉 기타의 행위의무(신의칙상의 부수의무)를 위반한 경우라면 이로 인해 계약의 목적을 달성할 수 없는 때에만 해제권이 발생하는 것으로 보아야 할 것이다.

판례 역시 “민법 제544조에 의하여 채무불이행을 이유로 계약을 해제하려면, 당해 채무가 계약의 목적 달성에 있어 필요불가결하고 이를 이행하지 아니하면 계약의 목적이 달성되지 아니하여 채권자가 그 계약을 체결하지 아니하였을 것이라고 여겨질 정도의 주된 채무이어야 하고 그렇지 아니한 부수적 채무를 불이행한 데에 지나지 아니한 경우에는 계약을 해제할 수 없다. 또한, 계약상의 의무 가운데 주된 채무와 부수적 채무를 구별함에 있어서는 급부의 독립된 가치와는 관계없이 계약을 체결할 때 표명되었거나 그 당시 상황으로 보아 분명하게 객관적으로 나타난 당사자의 합리적 의사에 의하여 결정하되, 계약의 내용·목적·불이행의 결과 등의 여러 사정을 고려하여야 한다.”고 판시하고 있다(대법원 2005. 11. 25. 선고 2005다53705,53712 판결 등 참조).

아이디어 매매계약의 경우에는 ‘매수인의 대금지급채무의 이행지체’ 혹은 ‘매도인의 기타의

행위의무 위반'이 주된 해제 사유로 등장할 것으로 예상된다.

예컨대 매도인은 아이디어 매매 후에 해당 아이디어를 누설하지 않을 의무를 지게될 것인데, 이러한 행위의무에 위반하여 그 아이디어를 제3자에게 누설한다는 이는 매수인에 대한 계약상 손해배상 책임은 별론으로, 매수인에게 계약 해제권 역시 발생하게 될 것이다.

계약이 해제되면 그 효력이 소급적으로 소멸함에 따라 그 계약상 의무에 기하여 실행된 급부는 원상회복을 위하여 부당이득으로 반환되어야 한다(민법 제548조 제1항 본문, 대법원 2008. 2. 14. 선고 2006다37982 판결 등 참조). 이러한 계약 소멸의 효과는 채무불이행을 한 당사자도 주장할 수 있다(대법원 2001. 6. 29. 선고 2001다21441 판결 등).

그리고 계약해제의 효과로서 원상회복의무를 규정하는 민법 제548조 제1항 본문은 부당이득에 관한 특별규정의 성격을 가지는 것으로서, 그 이익 반환의 범위는 이익의 현존 여부나 청구인의 선의·악의를 불문하고 특단의 사유가 없는 한 받은 이익의 전부이다(대법원 1997. 12. 9. 선고 96다47586 판결 등 참조).

예컨대 매도인이 아이디어 매매 후에 해당 아이디어를 제3자에게 누설하여 매수인에게 계약 해제권이 발생하고 매수인이 이를 행사한 경우, 매수인의 아이디어 정보의 반환은 현실적으로 매수인이 보관하는 아이디어 정보를 폐기하는 방식으로 이루어지게 될 것이다(이때, 매수인이었던 거래 상대방이 해당 아이디어를 그대로 도용한다면 이는 별개의 침해행위에 해당하므로 플랫폼 약관의 관련 조항을 적용하여 매도인의 피해회복이 가능하게 될 것이다).

한편 과실상계는 본래 채무불이행 또는 불법행위로 인한 손해배상책임에 대하여 인정되는 것이고, 매매계약이 해제되어 소급적으로 효력을 잃은 결과 매매당사자에게 당해 계약에 기한 급부가 없었던 것과 동일한 재산상태를 회복시키기 위한 원상회복의무의 이행으로서 이미 지급한 매매대금 기타의 급부의 반환을 구하는 경우에는 적용되지 아니한다(대법원 1997. 1. 24. 선고 96다40714 판결 등 참조).

그리고 계약의 해제로 인한 원상회복청구권에 대하여 해제자가 그 해제의 원인이 된 채무불이행에 관하여 '원인'의 일부를 제공하였다는 등의 사유를 내세워 신의칙 또는 공평의 원칙에 기하여 일반적으로 손해배상에 있어서의 과실상계에 준하여 그 권리의 내용이 제한될 수 있다고 하는 것은 허용되어서는 아니된다(대법원 2014. 3. 13. 선고 2013다34143 판결 참조).

8. 계약의 합의해제 혹은 약정해지권의 발생

아이디어 매매계약의 양 당사자 간 매매계약을 해제하기로 합의하는 소위 ‘합의해제’도 얼마든지 가능하다. 이때는 급부의 반환 등 후속처리 역시 합의에 의해 처리되어야 하므로 당사자 간 합의에는 이러한 내용들이 모두 포함되어야 할 것이다.

또한 매매계약 당시에 약정해지권 발생사유를 미리 정해두는 것도 얼마든지 가능하다. 통상적으로는 아이디어 거래 플랫폼의 약관에 해당 내용을 규정해두는 방식으로 진행될 수 있을 것이다. 이와 관련해서는 아래의 판례를 참고할 만하다.

계약 상대방의 채무불이행을 이유로 한 계약의 해지 또는 해제는 손해배상의 청구에 영향을 미치지 아니하지만(민법 제551조), 다른 특별한 사정이 없는 한 그 손해배상책임 역시 채무불이행으로 인한 손해배상책임과 다를 것이 없으므로(대법원 1983. 5. 24. 선고 82다카1667 판결), 상대방에게 고의 또는 과실이 없을 때에는 배상책임을 지지 아니한다고 보아야 한다(민법 제390조). 이는 상대방의 채무불이행 여부와 상관없이 일정한 사유가 발생하면 계약을 해지 또는 해제할 수 있도록 하는 약정해지·해제권을 유보한 경우에도 마찬가지이고 그것이 자기책임의 원칙에 부합한다(대법원 2016. 4. 15. 선고 2015다59115 판결 참조).

또한 계약의 내용이 통상의 경우와 달리 어느 일방에게 무거운 책임을 부과하게 하는 경우에는 그 계약 문언은 엄격하게 해석하여야 하므로(대법원 1995. 5. 23. 선고 95다6465 판결), 당사자의 고의 또는 과실과 무관한 사유를 약정해지 또는 해제사유로 정한 경우에 그 사유로 계약을 해지 또는 해제하면서 귀책사유와 상관없이 손해배상책임을 지기로 한 것이 계약 내용이라고 해석하려면, 계약의 내용과 경위, 거래관행 등에 비추어 그렇게 인정할 만한 특별한 사정이 있어야 한다(대법원 2016. 4. 15. 선고 2015다59115 판결).

9. 철회권 행사

전자상거래 등에서의 소비자보호에 관한 법률 제17조에서는 다음과 같이 소비자의 청약철회권을 규정하고 있다.

〈전자상거래 소비자보호법〉

제17조(청약철회 등)

① 통신판매업자와 재화 등의 구매에 관한 계약을 체결한 소비자는 다음 각 호의 기간(거래당사자가 다음 각 호의 기간보다 긴 기간으로 약정한 경우에는 그 기간을 말한다) 이내에 해당 계약에 관한 청약철회 등을 할 수 있다.

1. 제13조 제2항에 따른 계약내용에 관한 서면을 받은 날부터 7일. 다만, 그 서면을 받은 때보다 재화 등의 공급이 늦게 이루어진 경우에는 재화 등을 공급받거나 재화 등의 공급이 시작된 날부터 7일

(생략)

② 소비자는 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 경우에는 통신판매업자의 의사에 반하여 제1항에 따른 청약철회 등을 할 수 없다.

다만, 통신판매업자가 제6항에 따른 조치를 하지 아니하는 경우에는 제2호부터 제5호까지의 규정에 해당하는 경우에도 청약철회 등을 할 수 있다. <개정 2016. 3. 29.>

1. 소비자에게 책임이 있는 사유로 재화 등이 멸실되거나 훼손된 경우. 다만, 재화 등의 내용을 확인하기 위하여 포장 등을 훼손한 경우는 제외한다.
2. 소비자의 사용 또는 일부 소비로 재화 등의 가치가 현저히 감소한 경우
3. 시간이 지나 다시 판매하기 곤란할 정도로 재화 등의 가치가 현저히 감소한 경우
4. 복제가 가능한 재화 등의 포장을 훼손한 경우
5. 용역 또는 「문화산업진흥 기본법」 제2조 제5호의 디지털콘텐츠의 제공이 개시된 경우. 다만, 가분적 용역 또는 가분적 디지털콘텐츠로 구성된 계약의 경우에는 제공이 개시되지 아니한 부분에 대하여는 그러하지 아니하다.
6. 그 밖에 거래의 안전을 위하여 대통령령으로 정하는 경우

하지만 아이디어 거래 플랫폼에서의 매도인은 전자상거래 소비자보호법상의 통신판매업자에 해당하지 않을 가능성이 크다. 나아가, 설령 매도인이 통신판매업자에 해당한다고 가정하더라도, 아이디어 거래 플랫폼에서의 매수인에게는 철회권을 보장하지 않는 것이 제도 도입의 취지에 부합할 것으로 보인다.

10. 침해행위 대응방법

궁극적으로 아이디어 자체는 아직 권리화되지 않았으므로, 침해행위에 대하여서는 민법 제 750조의 불법행위 손해배상 책임을 물을 수밖에 없을 것이다. 아이디어 침해를 원인으로 한 손해배상 책임 여부가 문제되었던 사안에서, 원고는 “일반적으로 아이디어는 지적재산권의 형태로 표현되지 않는 한 보호되지 않는 것이 원칙이었으나, 1950년대부터 미국에서 단순한 아이디어도 일정한 요건하에서 보호되어야 하는 것이 주류적인 판례가 되었고, 그 요건으로서 그 아이디어가 참신하고 구체적일 것, 당사자 간에 명시, 묵시의 계약, 준계약, 기타 비밀준수관계가 존재할 것 등을 요구하고 있다. 아이디어의 참신성 여부는 객관적으로 판단할 것이 아니라 그 수취자의 입장에서 그 아이디어가 재산적 가치가 있는지 여부에 따라 판단되어야 하므로 수취자가 아이디어 제안을 받기 전에는 위와 같은 판매전략을 생각하지 못하였다면 그 아이디어는 참신성을 가진 것이다. 따라서 수취자는 위 아이디어의 사용 또는 침해에 대한 대가를 지급하여야 한다.”고 주장했으나, 법원은 다음과 같은 이유로 그러한 주장을 인정하지 않았다.

즉, “지적재산권 또는 부정경쟁방지법상의 영업비밀에 해당하지 아니하는 아이디어를 아이디어 창출자의 허락을 받지 아니하고 사용하는 행위가 일반 불법행위를 구성한다고 볼 것인가에 대하여는 논의의 여지가 있다 할 것이나, 원고가 주장하는 바와 같이 그 최소한의 요건으로서 아이디어의 참신성(독창성)과 이를 침해하는 해위가 있을 것이 그 요건으로 된다 할 것이다. 이 사건에서 보건대, 원고가 주장하는 바와 같이 원고가 피고 회사에게 온도감응테이프를 부착한 맥주의 용기에 대하여 제안한 사실, 그후 피고 회사가 온도감응잉크로 인쇄한 상표를 맥주의 용기에 부착하는 온도감응방식에 의하여 하이트 맥주를 생산한 사실은 위 1.항에서 본 바이나, 위에서 본 바와 같이 온도감응테이프나 온도감응잉크 등의 온도감응수단을 부착한 맥주나 음료 용기에 관한 아이디어는 이미 국외에서 1983년 경부터 공지, 공용되고 있었고, 이를 판매전략에 이용하여 왔던 점, 또한 국내에서 상당히 오래 전부터 맥주를 전문적으로 생산하는 업체인 피고 회사가 온도감응수단을 부착한 맥주를 판매전략에 이용한 위 사례들에 관하여 이를 모르고 있었다고 인정하기는 어려운 점, 피고 회사가 온도감응잉크로 인쇄한 상표를 부착한 하이트 맥주를 생산, 판매한 것은 원고로부터 제안서를 송부받은 때로부터 1년이라는 시간이 경과한 때이고, 피고 회사가 시행한 온도감응잉크 방식과 원고가 제안한 온도감응테이프 방식에는 그 기술상의 차이가 있는 점 등 여러 사정에 비추어 볼 때 원고의 위 아이디어는 참신성(독창성)을 인정하기 어려울 뿐 아니라, 피고 회사가 원고의 아이디어를 이용하여 온도감응잉크로 인쇄된 상표를 맥주의 용기에 부착하여 하이트 맥주를 생산, 판매하였다고 단정하기도 어렵다.”고 판단한 것이다.

이러한 판례의 태도에 따르면, 현행법상 보호되는 구체화된 권리에 이르지 못한 아이디어는 민법 제750조 불법행위 책임으로도 보호되기 쉽지 않을 것으로 보인다.

계약상 채무불이행 책임 관련해서, 매도인과 매수인 사이에 매수인이 대가를 지급하기로 하고 매도인의 아이디어를 사용하기로 하는 계약이 있었다고 한다면 대가의 지급없이 매수인이 매도인의 아이디어를 사용하는 것은 채무불이행 책임을 구성할 수 있다.

다만, 서울고등법원 1998. 7. 7. 선고 97나15229 판결에서는 원고가 피고에게 보낸 제안서에 담긴 내용은 원고가 출원 중인 위 실용신안을 사용한 상품판매전략에 관심이 있으면 연락을 달라는 취지로서 자신의 실용신안을 맥주판매에 사용할 의향이 있느냐는 정도의 청약의 유인에 해당하는 내용으로 보일 뿐이고 이로써 원·피고 사이에 이 사건 아이디어의 사용에 대한 묵시적인 계약이 있었다고 인정하기에 부족하다고 판시한 바 있다.

본고가 아이디어 거래 플랫폼만을 염두에 둔 것은 아니며 일반적으로 아이디어의 착안자가 당사자가 되어 타방에게 해당 아이디어의 거래라는 계약의 청약을 하고 타방이 승낙을 함으로써 계약이 체결되는 상황에서의 법률적 고찰을 하였음에도 불구하고, 시장에서 자생적으로 아이디어 거래 생태계가 구축되지 않는다면 관 주도로 아이디어 거래 플랫폼이 마련되는 것 역시 적절한 대안이라고 생각하며, 그 경우 아이디어 거래 플랫폼은 매도인과 매수인의 계약 체결 사실 및 그 내용을 자료화하여 보관함으로써 이러한 불상사를 미연에 방지하는 데 도움이 될 수 있을 것이다.

11. 아이디어 거래 플랫폼 약관

아이디어 거래 플랫폼의 사업 모델은 해당 플랫폼 이용자들 사이에 거래되는 아이디어의 보호에 있어서 물권적 효력이 아닌 채권적 효력을 전제로 하는 것이다. 따라서 개별 매매계약의 당사자들이 각각 개별 약정을 통해 아이디어 매매를 진행하는 것보다도 플랫폼 운영주체가 미리 마련해 둔 거래약관을 통해 통일적이고 정형화된 룰을 플랫폼 참가자들 간에 적용되도록 할 필요가 있다.

이때 각 매도인과 매수인은 약관규제법에서 말하는 사업자에 해당하지 않을 가능성이 크고, 경우에 따라 플랫폼 운영주체가 사업자에 해당하게 될 여지가 클 것이다. 플랫폼 운영주체는 약관규제법에 부합하는 플랫폼 운영 제도를 마련해둘 필요가 있다.

12. 침해 예방

아이디어 매매와 관련하여 플랫폼 이용자에 의한 침해는 사전 계약에 의해 예방할 수 있으나, 플랫폼 비이용자에 의한 침해는 법적으로는 예방하기 어렵다. 다만, 전술한 바와 같이 제품의 아이디어에서부터 공급까지 아주 빠르게 진행하여 잠재적 모방자로부터 개척자로서의 우위를 점하는 것을 목표로 하는 Quirky(퀴키) 플랫폼의 운영 방식은 현실적으로 참고할 만하다.

아이디어를 퀴키에 등록한 자가 이후 타인에 의하여 자신의 등록 아이디어가 도용당했음을 주장하는 침해사례의 경우에 퀴키는 내부적으로 ‘유사한 발명’에 대한 신고를 받아서 처리하고 있다. 다만, 퀴키는 아이디어의 도용 위험이 그리 높지 않다고 주장한다. 그 이유로는 ① 퀴키의 이용 약관상, 퀴키 내부의 콘텐츠를 외부에서 사용하는 것을 금하고 있고, ② 퀴키에 올라오는 아이디어들은 너무 개념적인 상태라 제품화를 위해서는 심도 있는 설계와 개발이 필요하며, ③ 잠재적 모방자로부터 개척자로서의 우위를 점하기 위해, 제품의 아이디어에서부터 공급까지 아주 빠르게 진행하기 때문이다.

이는 아이디어 거래 플랫폼을 이용하는 이용자들 역시 참고할 만하다. 즉, 아이디어 침해가 주장되는 상황은 크게 플랫폼 참여자에 의한 침해와 비참여자에 의한 침해로 구분될 수 있는데, 먼저 플랫폼 참여자에 의한 침해 리스크의 경우 플랫폼 참여 단계에서의 계약을 통해 피해회복 방법을 미리 약정해두는 방법으로 해소할 수 있다. 플랫폼 비참여자에 의한 침해의 경우 법적으로는 피해회복 방법이 없기는 하나, 잠재적 모방자로부터 개척자로서의 우위를 점하기 위해 추상적인 상태의 아이디어를 빠르게 실제에 적용하는 방식으로 해당 리스크를 예방할 수도 있는 것이다.

▼ 표 4 | 아이디어 거래 체크리스트

☑ 계약 대상물 및 당사자		
계약의 대상 명확화	계약 체결 대상 아이디어가 무엇인지 명확히 식별할 수 있도록 특정하였는지	<input type="checkbox"/>
권리관계 확인	아이디어를 고안한 당사자가 맞는지 아니면 타인의 아이디어를 가공한 것인지	<input type="checkbox"/>
계약 당사자 확인	계약 당사자를 특정하기에 충분한 정보(성명, 주소 등)를 확인하였는지	<input type="checkbox"/>
미성년자 여부	계약 상대방이 미성년자는 아닌지	<input type="checkbox"/>
☑ 거래 대상 아이디어의 활용		
거래 목적 확인	아이디어 고도화 또는 재판매 등 거래의 목적을 확인하였는지	<input type="checkbox"/>
계약기간 확인	비밀유지협약 등 부수적 계약의 기간	<input type="checkbox"/>
아이디어 활용 대상 검토	아이디어 활용을 사전에 염두에 두고 실제로 적용할 수 있는지	<input type="checkbox"/>
☑ 거래 대상 아이디어 제공과 그 대가		
적정 대가 협의	거래 대상 아이디어에 대한 가치 판단을 근거로 한 적정 대가에 대해 협의하였는지	<input type="checkbox"/>
아이디어 매도인의 담보책임	거래 대상 아이디어에 하자가 있는 경우 이에 대한 책임을 물을 수 있는지	<input type="checkbox"/>
착오에 의한 취소 가능성	착오에 의한 취소의 가능 여부에 대한 검토	<input type="checkbox"/>
계약의 일방해제	해제권 발생 시 원상회복의 방식을 사전에 검토하거나 약정하였는지	<input type="checkbox"/>
계약의 합의해제	계약 상대방과 합의하에 계약을 해제할 수 있는지	<input type="checkbox"/>
☑ 아이디어 거래 플랫폼 이용 시		
약관 검토	아이디어 거래 플랫폼을 이용하는 경우, 개별 플랫폼의 약관을 확인하였는지	<input type="checkbox"/>
침해 예방	피해회복 방법의 약정이 가능한지, 가능하다면 이를 계약의 내용으로 포함하였는지	<input type="checkbox"/>

참고문헌



1. 국내외 문헌

- 강명수·김현수, “아이디어 보호 법제에 관한 연구 - 저작권법과 계약법의 조화론적 관점에서-”, 「IT와 법 연구」 제18호, 경북대학교 IT와 법 연구소, 2019.
- 곽윤직, 「채권총론」, 박영사, 2003.
- 김원오·신지연·손소영, “대학 공공연구기관의 연구개발 아이디어 확보방안 및 직무발명과 기술유출 방지에 관한 정책개발”, 특허청, 2009.
- 나종갑, “아이디어 제공과 부정경쟁행위”, 「법학평론」 제8호, 서울대학교, 2018.
- 맹정환, “아이디어의 법적 보호 방안에 대한 제언”, 「지식재산정책 IP Policy」 제16호, 한국지식재산연구원, 2013.
- 송덕수, 「新민법강의」 제13판, 박영사, 2020.
- 윤진호·김병태, “IT기술의 발전에 따른 새로운 혁신 현상의 대두에 대한 탐색 연구”, 「대구경북연구」 제10권 제1호, 2011.
- 이철원, “개방형 혁신 패러다임으로 경제발전의 효율성을 높이자”, 「과학기술정책」 2008. 5·6월호, 2008.
- 이철원, “개방형 혁신 활성화를 위한 새로운 기술 중개조직(innomediary)의 모색”, 「과학기술정책」 2008. 9·10월호, 2008.
- 정병일, “지식재산기본법의 시행에 따른 산업기술 보호제도의 개선연구”, 「산업보안연구 학회지」 제2권 제2호, 한국산업보안연구학회, 2011.
- 최재식·허인·김시열·김영모·정수연, “중소기업을 위한 지식재산 금융 활성화 방안 연구”, 한국지식재산연구원, 2017.
- 한국과학기술기획평가원(KISTEP), 「KISTEP 미래한국보고서: 한국과학기술기획평가원이 찾아낸 미래 세상의 10가지 핵심 트렌드」, 2015.
- 황의창·황광연, 「부정경쟁방지 및 영업비밀보호법」, 세창출판사, 2006.

Ralph Siebert & Georg von Graevenitz, *Are Licensing Agreements Appropriate Instruments to Cut Through the Patent Thicket*, 2011.

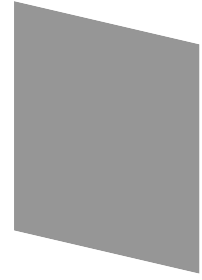
2. 기타

- 강성호, “외부에서 답 찾는 ‘오픈 이노베이션’”, 한경비즈니스, 2015. 4. 6.: <https://news.naver.com/main/read.nhn?mode=LSD&mid=sec&sid1=101&oid=050&aid=0000037201표준국어대사전> <https://ko.dict.naver.com/#/entry/koko/a83c20c6c47f4ab3ae9a176544ddf1ac>
- 공정거래위원회 보도자료, “가상통화취급소 이용약관상 불공정약관 시정”, 2018. 4. 4.: http://www.ftc.go.kr/www/selectReportUserView.do?key=10&rpttype=1&report_data_no=7735
- 공정거래위원회 보도자료, ““회사는 일체 책임지지 않습니다” 광범위한 면책 조항 등 시정조치”, 2018.

- 4.4.: <https://eiec.kdi.re.kr/policy/materialView.do?num=175487>
- 금융위원회 보도자료, “「가상통화 관계기관 합동 TF」 개최 - 가상통화 현황 및 대응방향”, 2017. 9. 4.: https://www.fsc.go.kr/info/ntc_news_view.jsp?menu=7210100&bbsid=BBS0030&no=32027
- 김병철, “정부 “살아남는 가상화폐 거래소 최대 10곳””, 코인데스크코리아, 2020. 9. 2.: <http://www.coindesk.com/news/articleView.html?idxno=71531>
- 김재만, “나’의 문제를 ‘우리’의 지식으로 해결하다”, Benefit 2014. 11. 26.: <http://www.benefit.is/17833>
- 김홍재, “세계 최대의 온라인 가상연구소 ‘이노센티브’ 출범”, 「과학동아」 2003. 3.: <https://dl.dongascience.com/magazine/view/S200403N040>
- 네이버 지식백과: <https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=2178191&cid=51072&categoryId=51072>
- 류충열, “바이오신약 열풍...성공은 신의 확률 0.01%”, 히트뉴스, 2019. 6. 21.: <http://www.hitnews.co.kr/news/articleView.html?idxno=9394>
- 류현정, “꿈 공장의 상징’ 쿼키, 파산 신청”, 조선비즈, 2015. 9. 25.: https://biz.chosun.com/site/data/html_dir/2015/09/25/2015092501436.html
- 박경희, “가상화폐 관련 민형사 판결의 쟁점 및 분석”, Slideshare, 2019. 7. 5.: <https://www.slideshare.net/dlightlaw/190702-session-1>
- 박성민, “주목받는 아이디어 플랫폼 4가지”, 한국경제, 2013. 8. 30.: <https://www.hankyung.com/news/article/2013082979231>
- 박수호, “국내 벤처, 美 클라우드펀딩 ‘킵스타터’ 활용 분...전세계 자금 확보·해외 진출 ‘일석이조’”, 매일경제, 2016. 8. 17.: <https://www.mk.co.kr/news/business/view/2016/08/585331/>
- 박영례, “인텔렉추얼 벤처스(IV)는 어떻게 ‘특허괴물’이 됐나”, 아이뉴스24, 2012. 3. 5.: <http://www.inews24.com/view/640731>
- 박용범·이동인, “[Hello CEO] 특허가 뭐로 보이나...돈? 기술? 아니다 무기다”, 매일경제, 2013. 6. 21.: <https://www.mk.co.kr/news/business/view/2013/06/489149/>
- 박준호, “무리하게 투자하고 한눈 팔고... 죽은 유니콘 ‘유니콥스’의 경고”, 브릿지경제, 2016. 9. 12.: <http://www.viva100.com/main/view.php?key=20160902010000592>
- 박진규, “스타트업의 성장과 클라우드펀딩의 활용 및 의의”, 와디즈 뉴스, 2016. 7. 19.: <https://www.wadiz.kr/web/wcast/detail/554>
- 박희원, “해외 엑셀러레이터 기관 사례분석 및 시사점 - Y Combinator(美) 사례”, 2018. 4.: <https://images.app.goo.gl/yrHGjHsRvP7XRUm9>
- 방윤영, “클라우드펀딩 ‘인디고고’가 밝힌 성공 전략은?”, 머니투데이, 2015. 10. 16.: <https://news.mt.co.kr/mtview.php?no=2015101614082427039>
- 배근우, “[스타트업in] 클라우드 큐브, 세계 최초의 지분 투자형 펀딩 플랫폼”, DAILY POP, 2018. 12. 28.: <http://www.dailypop.kr/news/articleView.html?idxno=37040>
- 슈어소프트테크, “Kaggle이 궁금해? Kaggle의 모든 것!”, Suresoft, 2018. 10. 28.: <http://blog.naver.com/PostView.nhn?blogId=suresofttech&logNo=221386791684&categoryNo=100&parentCategoryNo=0&viewDate=¤tPage=1&postListTopCurrentPage=1&>

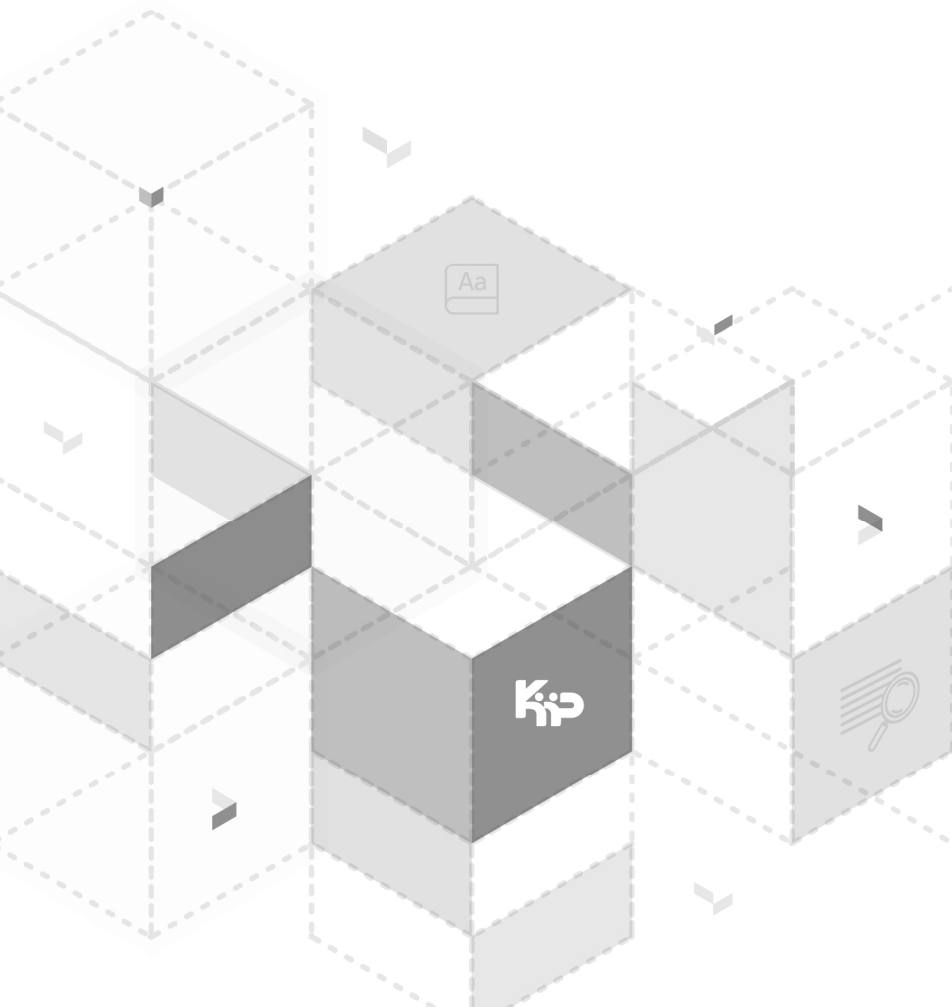
- from=search&userTopListOpen=true&userTopListCount=5&userTopListManageOpen=false&userTopListCurrentPage=1
- 신상건, “전환어음·세이프등 선진제도 도입해 벤처투자 활성화해야”, 이데일리, 2017. 11. 28.: <https://www.edaily.co.kr/news/read?newsId=03289846616130312&mediaCodeNo=257&OutLnkChk=Y>
- 양경준, “스타트업을 죽이는 복병”, 2015. 12. 17.: <https://ppss.kr/archives/60809>
- 여인국, “이노센티브(InnoCentive) 기술중개 비즈니스 모델”, 2017. 2. 19.: <https://m.blog.naver.com/iky59/220939359642>
- 이강봉, “해결사들 다 모였다…이노센티브”, 사이언스타임즈, 2013. 9. 24.: <https://www.sciencetimes.co.kr/news/%ED%95%B4%EA%B2%B0%EC%82%AC%EB%93%A4-%EB%8B%A4-%EB%AA%A8%EC%98%80%EB%8B%A4%EC%9D%B4%EB%85%B8%EC%84%BC%ED%8B%B0%EB%B8%8C/>
- 이강봉, “R&D정보 중개업체 이노센티브 한국에 진출”, 사이언스타임즈, 2004. 2. 9.: <https://www.sciencetimes.co.kr/news/rd%EC%A0%95%EB%B3%B4-%EC%A4%91%EA%B0%9C%EC%97%85%EC%B2%B4-%EC%9D%B4%EB%85%B8%EC%84%BC%ED%8B%B0%EB%B8%8C-%ED%95%9C%EA%B5%AD%EC%97%90-%EC%A7%84%EC%B6%9C/>
- 이용규, “파산 후 부활한 발명 플랫폼 스타트업 퀴키(Quirky)”, 2017. 9. 27.: <https://techneedle.com/archives/31995>
- 이재형, “6억 원을 들여 6조 원을 번 회사의 비결”, 머니투데이, 2017. 4. 17.: <https://news.mt.co.kr/mtview.php?no=2017041709445451863>
- 이지성, “거품과 대박 사이... 파이프라인이 뭐길래”, 서울경제, 2017. 7. 3.: <https://www.sedaily.com/NewsView/1OIBZE3UQB>
- 이지은, “클라우드 펀딩 기업 ‘퀴키’ 파산신청”, 아시아경제, 2015. 9. 23.: <http://view.asiae.co.kr/news/view.htm?idxno=2015092309521128156>
- 제이영, “초보자를 위한 캐글 가이드”, 2019. 9. 10.: <https://blog.naver.com/jaysrogers/221644258496>
- 장병문, “유한양행, 미 제약사에 위장판 치료신약 5,000억 규모 기술수출”, 비즈팩트, 2020. 8. 20.: <http://news.tf.co.kr/read/economy/1808036.htm>
- 조미현, “[K바이오 인프라를 키우자] 바이오 R&D에 예산 연 2조 쓰는데…기술사업화 수익은 ‘쥐꼬리’”, 한국경제, 2016. 8. 18.: <https://www.hankyung.com/news/article/2016081838141>
- 중앙선데이, “데이터 과학자들의 ‘링’ 마련 … 최적 해법 찾는 길 강조”, 중앙일보, 2014. 4. 20.: <https://news.joins.com/article/14490898>
- 채민선, “마쿠아케 클라우드 펀딩, 일본시장 진출 교두보”, 중기이코노미, 2019. 4. 18.: <http://www.junggi.co.kr/mobile/view.html?no=23182>
- 최지영, “R&D, 한국 과학자·기업 참여 길 트여”, 중앙일보, 2004. 2. 9.: <https://news.joins.com/article/293981>
- 퀴키(Quirky) 홈페이지, FAQs: <https://quirky.com/faqs/>
- 타케베에이카, “한국 제조 스타트업, 마쿠아케를 통한 일본 진출을 노려라!”, 코트라 해외시장뉴스, 2017. 10. 30.: <https://news.kotra.or.kr/user/globalBbs/kotranews/7/globalBbsDataView.do?setIdx=245&dataIdx=161274>

- 트리거, “퀴키(Quirky) 파산이 보여준 단상”, 2015. 10. 27.: <https://m.blog.naver.com/PostView.nhn?blogId=ktgyun&logNo=220520762261&proxyReferer=https%3A%2F%2Fwww.google.com%2F>
- 하미리, “아이디어 제품에 투자 받고 판매까지… 日 클라우드펀딩이 제조업 살린다”, 조선위클리비즈, 2020. 1. 3.: http://weeklybiz.chosun.com/site/data/html_dir/2020/01/02/2020010202208.html
- 한국핀테크지원센터 공식 블로그, “해외 핀테크 기업 알아보기 -Circle Up”, 2016. 9. 21.: <https://blog.naver.com/koreafintech/220816589359>
- Byeongdo Yoon, Quirky, Slideshare 2012. 7. 11.: <https://www.slideshare.net/bottleisland/ss-13610655>
- Crowdcube, Crowdcube completes first on platform secondary share trade, 2017. 4. 13.: <https://www.crowdcube.com/explore/blog/crowdcube/crowdcube-completes-first-on-platform-secondary-share-trade-as-angel-investors-snap-up-crowd-shares-in-mettrr-technologies>
- Crowdfund Insider, CircleUp Launches Second Marketplace Index Fund, 2016. 5. 6.: <https://www.crowdfundinsider.com/2016/05/85243-circleup-launches-second-marketplace-index-fund/>
- CircleUp, Helio: <https://circleup.com/helio/gemong>, 퀴키(Quirky): 클라우드소싱 아이디어 상품 개발 플랫폼, 2012. 4. 28.: <http://digxtal.com/insight/20120428/%EC%BF%BC%ED%82%A4quirky-%ED%81%AC%EB%9D%BC%EC%9A%B0%EB%93%9C%EC%86%8C%EC%8B%B1-%EC%95%84%EC%9D%B4%EB%94%94%EC%96%B4-%EC%83%81%ED%92%88-%EA%B0%9C%EB%B0%9C-%ED%94%8C%EB%9E%AB%ED%8F%BC/>
- Clint Boulton(CIO), “구글의 캐글(Kaggle) 인수, AI 분야에 미칠 영향은?”, 2017. 3. 20.: <http://www.ciokorea.com/news/33510>
- Kckstarter, Why is funding all-or -nothing?, 2020. 3. 29.: <https://help.kickstarter.com/help/en-us/articles/115005047893-Why-is-funding-all-or-nothing->
- Laurie Clarke, “클라우드펀딩 가즈아! 킥스타터 등 웹사이트 10곳”, CIO, 2018. 4. 25.: <http://www.ciokorea.com/tags/27095/%ED%81%AC%EB%9D%BC%EC%9A%B0%EB%93%9C%ED%81%90%EB%B8%8C/38047>
- Learn2succeed.com Incorporated, Crowdfunding for Beginners: How to Raise Money for Start-Ups, Eqrly Stage Enterprises, Charities and Non-profits, 2015: https://books.google.co.kr/books?id=8yWvBwAAQBAJ&pg=PA74&lpg=PA74&dq=Circleup+3+screens&source=bl&ots=VKQShWfLs_&sig=ACfU3U2kJHsuhWzN195324oMHaqmyvX8A&hl=ko&sa=X&ved=2ahUKEwjE6LDdt7foAhXWZt4KHY3PCt4Q6AEwDHoECAYQAQ#v=onepage&q=Circleup%20%20screens&f=false
- Ryan Cladbeck, Announcing The Launch of Helio, Medium, 2017. 2. 28.: <https://medium.com/@ryancaldbeck/announcing-the-launch-of-helio-b06458a27af>
- The Fall of Quirky - 3 Reasons Why Quirky Went Bankrupt, 2018. 1. 25.: https://www.reddit.com/r/startups/comments/5bagzo/the_fall_of_quirky_3_reasons_why_quirky_went/



부 록

1. 가상화폐 거래소 약관의 내용



[부록 1] 가상화폐 거래소 약관의 내용

(1) 빗썸

빗썸 서비스 이용약관

제1장 총칙

제1조 (목적)

이 약관은 주식회사 비티씨코리아닷컴(이하: 회사)이 제공하는 빗썸 및 빗썸 관련 제반서비스(이하: 서비스)의 이용조건 및 절차에 관한 회사와 회원 간의 권리 의무 및 책임사항, 기타 필요한 사항을 규정함을 목적으로 합니다.

제2조 (약관의 명시, 설명과 개정)

① 이 약관의 내용은 회사의 서비스 회원가입 관련 사이트에 게시하거나 기타의 방법으로 이용자에게 공지하고, 이용자가 회원으로 가입하면서 이 약관에 동의함으로써 효력을 발생합니다.

② 회사는 '약관의 규제에 관한 법률', '정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률' 등 관련법을 위배하지 않는 범위에서 이 약관을 개정할 수 있습니다.

③ 회사가 약관을 개정할 경우에는 적용일자 및 개정 사유를 명시하여 현행 약관과 함께 회사 사이트의 초기화면이나 팝업화면 또는 공지사항으로 그 적용일자 7일 이전부터 공지합니다. 다만, 회원에게 불리하거나 중대한 내용의 변경의 경우에는 적용일자 30일 이전에 회원에게 알립니다.

④ 회사가 전항에 따라 개정약관을 공지하면서 회원에게 7일간의 기간 내에 의사 표시를 하지 않으면 의사표시가 표명된 것으로 본다는 뜻을 명확하게 공지하였음에도 회원이 명시적으로 거부의 의사표시를 하지 아니한 경우 회원이 개정약관에 동의한 것으로 봅니다.

⑤ 회원이 개정약관의 적용에 동의하지 않는다는 명시적 의사를 표명한 경우 회사는 개정약관의 내용을 적용할 수 없으며, 이 경우 회원은 이용계약을 해지할 수 있습니다. 다만, 기존 약관을 적용할 수 없는 특별한 사정이 있는 경우에는 회사는 이용계약을 해지할 수 있습니다.

제3조 (약관 외 준칙)

① 회사는 서비스에 대하여 이 약관 외에 별도의 공지사항, 개별 약관, 개별 동의 사항, 이용약관안내, 운영정책, 세부지침 등(이하 통틀어 '세부지침'이라 합니다)을 정하여 이를 회원에게

알리거나 동의를 받을 수 있으며, 세부지침 중 회원의 동의를 받은 내용이 이 약관과 상충할 경우에는 '세부지침'이 우선하여 적용됩니다.

② 이 약관에서 정하지 아니한 사항이나 해석에 대해서는 '세부지침' 및 관련 법령 또는 상관례에 따릅니다.

제4조 (용어의 정의)

이 약관에서 사용하는 용어의 정의는 다음과 같습니다.

1. 회원: 이 약관을 승인하고 회원가입을 하여 회사와 서비스 이용계약을 체결한 자를 말합니다.
2. 아이디(ID): 회원의 식별과 서비스 이용을 위하여 회원이 등록하는 전자우편 주소 또는 휴대전화 번호를 말합니다.
3. 비밀번호: 회원의 동일성 확인과 회원정보의 보호를 위하여 회원이 회사가 승인한 문자와 숫자의 조합대로 설정한 것을 말합니다.
4. 암호화폐: 비트코인(BTC), 이더리움(ETH) 등 블록체인에서 전자적으로 존재하는 정보로 서비스의 목적을 말합니다.
5. 원화포인트(KRW): 회원이 회사가 제공하는 결제수단을 이용하여 충전하고 암호화폐의 거래 등에 사용하며, 현금으로의 교환이 가능한 포인트입니다. 다만, 별도의 이자가 발생하지는 않습니다.
6. 판매자: 암호화폐를 판매할 의사로 해당 암호화폐를 회사가 온라인으로 제공하는 양식에 맞추어 등록하거나 신청한 회원을 말합니다.
7. 구매자: 암호화폐를 구매할 의사로 해당 암호화폐를 회사가 온라인으로 제공하는 양식에 맞추어 등록하거나 신청한 회원을 말합니다.
8. 콘텐츠 서비스: 핀번호로 판매되는 상품권, 지류 상품권, 선불카드 등 빗썸 KRW 또는 BTC로 구매 가능한 상품권을 제공하는 상품권몰과 암호화폐로 충전하는 선불카드 등의 유료 서비스를 말합니다.

제2장 서비스 이용 신청 및 승낙 (회원가입 및 탈퇴)

제5조 (이용계약의 성립)

① 이용자는 회사가 정한 가입 양식에 따라 회원정보를 기입한 후 이 약관에 동의한다는 의사표시를 함으로써 회원가입을 신청합니다.

② 회원가입은 회사의 승낙이 회원에게 도달한 시점으로 합니다.

③ 이용 계약은 회원ID 단위로 체결합니다. 이용계약이 성립되면, 이용신청자는 회원으로 등록됩니다.

④ 실명이 아니거나 타인의 이름, 전화번호 등의 개인정보를 도용하여 허위 가입한 회원은 법적인 보호를 받을 수 없으며, 이에 따른 민사, 형사상의 모든 책임은 가입한 회원이 져야 합니다.

⑤ 만 19세 미만은 회사에서 제공하는 압호화폐 거래 관련 서비스 이용을 제한합니다.

⑥ 이용자가 국제자금세탁방지기구(FATF, Financial Action Task Force)에서 자금세탁 방지 비협조국가로 지정한 국가 또는 지역의 국민, 시민권자, 영주권자, 거주자 등인 경우 서비스 이용이 제한될 수 있으며, 회원은 다음 각 호를 보증합니다.

1. 비협조국가의 국민, 시민권자, 영주권자, 거주자 등이 아닐 것
2. 비협조국가 체류 중에 서비스를 이용하지 않을 것

⑦ 제1항에 따른 신청에 있어 회사는 필요시 관계 법령에 의하여 이용자의 종류에 따라 전문기관을 통한 실명확인 및 본인인증을 요청할 수 있습니다. 만일, 이러한 회사의 제공 요청을 거부하여 이용자 본인임이 확인되지 않아 발생하게 되는 불이익에 대하여 회사는 책임을 지지 않습니다.

제6조 (이용신청)

① 이용신청은 온라인으로 회사 소정의 가입신청 양식에서 요구하는 사항을 기록하여 신청합니다.

② 온라인 가입신청 양식에 기재하는 모든 회원 정보는 실제 데이터인 것으로 간주하며 실명이나 실제 정보를 입력하지 않은 사용자는 법적인 보호를 받을 수 없으며, 서비스 사용의 제한을 받을 수 있습니다.

③ 사실과 다른 정보, 거짓 정보를 기입하거나 추후 그러한 정보임이 밝혀질 경우 회사는 서비스 이용을 일시 정지하거나 영구정지 및 이용 계약을 해지할 수 있습니다. 이로 인하여 회사 또는 제3자에게 발생한 손해는 해당 회원이 모든 책임을 집니다.

제7조 (회원정보 사용에 대한 동의 및 이용신청의 승낙)

① 회원정보 사용에 대한 동의

1. 회사는 회원의 개인정보를 본 이용계약의 이행과 본 이용계약상의 서비스제공을 위한 목적으로 이용합니다.

2. 회원이 회사 및 회사와 제휴한 서비스들을 편리하게 이용할 수 있도록 하기 위해 회원 정보는 회사와 제휴한 업체에 제공될 수 있습니다. 단, 회사는 회원 정보 제공 이전에 제휴업체,

제공 목적, 제공할 회원 정보의 내용 등을 사전에 공지하고 회원의 동의를 얻어야 합니다.

3. 회원은 회원정보 수정을 통해 언제든지 개인 정보에 대한 열람 및 수정을 할 수 있습니다.
4. 회원이 이용신청서에 회원정보를 기재하고, 회사에 본 약관에 따라 이용신청을 하는 것은 회사가 본 약관에 따라 이용신청서에 기재된 회원정보를 수집, 이용 및 제공하는 것에 동의하는 것으로 간주됩니다.

② 이용신청의 승낙

1. 회사는 회원이 회사 소정의 가입신청 양식에서 요구하는 모든 사항을 정확히 기재하여 이용신청을 한 경우 회원가입을 승낙할 수 있습니다. 단, 제2호, 제3호의 경우는 회사는 승낙을 유보하거나 승낙을 거절할 수 있습니다.

2. 회사는 다음 각 호에 해당하는 이용신청에 대하여는 승낙을 유보할 수 있습니다.

가. 설비에 여유가 없는 경우

나. 기술상 지장이 있는 경우

다. 기타 회사의 사정상 이용승낙이 곤란한 경우

3. 회사는 다음 각 호에 해당하는 이용신청에 대하여는 이를 승낙하지 아니 할 수 있습니다.

가. 이름이 실명이 아닌 경우

나. 다른 사람의 명의를 사용하여 신청한 경우

다. 이용 신청 시 필요내용을 허위로 기재하여 신청한 경우

라. 사회의 안녕질서 또는 미풍양속을 저해할 목적으로 신청한 경우

마. 회사가 정한 이용신청요건에 미비한 부분이 있었을 때

제8조 (이용계약의 중지 및 해지)

① 이용계약은 회원 또는 회사의 해지에 의해 종료됩니다.

1. 회원이 이용계약을 해지하고자 할 때에는 자신의 자산(암호화폐와 원화포인트) 전부를 외부로 이전한 후 회사에 해지 신청을 하여야 합니다.

2. 회사는 회원이 아래의 사유에 해당하는 경우 상당한 기간을 정하여 최고 후 서비스 이용을 제한하거나 이용계약을 해지할 수 있습니다.

- 타인의 서비스 ID 및 비밀번호를 도용한 경우

- 서비스 운영을 고의로 방해한 경우

- 가입한 이름이 실명이 아닌 경우

- 회원이 사회적 공익을 저해할 목적으로 서비스를 이용하는 경우

- 타인의 명예를 손상시키거나 불이익을 주는 행위를 한 경우

- 서비스의 안정적 운영을 방해할 목적으로 다량의 정보를 전송하거나 광고성 정보를 전송

하는 경우

- 정보통신설비의 오작동이나 정보 등의 파괴를 유발시키는 컴퓨터 바이러스 프로그램 등을 유포하는 경우

- 타인의 개인정보, 이용자ID 및 비밀번호로 부정하게 사용하는 경우

- 회사의 서비스 정보를 이용하여 얻은 정보를 회사의 사전 승낙없이 복제 또는 유통시키거나 상업적으로 이용하는 경우

- 같은 사용자가 다른 ID로 이중등록을 한 경우

- 회사, 다른 회원 또는 제3자의 지식재산권을 침해하는 경우

- 방송통신심의위원회 등 외부기관의 시정요구가 있거나 불법선거운동과 관련하여 선거관리위원회의 유권해석을 받은 경우

- 이용자에 대한 개인정보를 그 동의 없이, 수집, 저장, 공개하는 경우

- 회원의 서비스 이용이 범죄와 결부된다고 객관적으로 판단되는 경우

- 수수료 등 이익을 얻을 목적으로 타인을 대행하여 암호화폐를 거래하는 경우

- 회원의 행위가 기타 관계 법령에 위배되는 경우

② 서비스 이용 중지 또는 제한 절차

1. 회사는 이용제한을 하고자 하는 경우에는 그 사유, 일시 및 기간을 정하여 서면(전자우편 포함) 또는 전화, 홈페이지의 메시지 기능 등의 방법을 이용하여 해당 회원 또는 대리인에게 통지합니다.

2. 다만, 회사가 긴급하게 이용을 중지해야 할 필요가 있다고 인정하는 경우에는 전항의 과정 없이 서비스 이용을 제한할 수 있습니다.

3. 서비스 이용중지를 통지 받은 회원 또는 그 대리인은 이용중지에 대하여 이의가 있을 경우 이의 신청을 할 수 있습니다.

4. 회사는 이용중지 기간 중에 그 이용중지 사유가 해소된 것이 확인된 경우에 한하여 이용중지 조치를 즉시 해제합니다.

③ 이용계약 해지

1. 회사가 서비스 이용을 중지 또는 제한 시킨 후 동일한 행위가 2회 이상 반복되거나 30일 이내에 그 사유가 시정되지 아니하는 경우 회사는 이용계약을 해지할 수 있습니다.

2. 회사가 이용계약을 해지하는 경우에는 회원등록을 말소합니다. 회사는 이 경우 회원에게 이를 통지하고, 회원등록 말소 전에 소명할 기회를 부여합니다.

제9조 (회원정보의 변경)

① 회원은 개인정보 수정화면을 통하여 언제든지 본인의 개인정보를 열람하고 수정할 수

있습니다. 다만, 서비스 관리를 위해 필요한 실명, 생년월일, 성별, 아이디 등은 수정이 불가능합니다.

② 회원은 회원가입 신청 시 기재한 사항이 변경되었을 경우 온라인으로 수정을 하거나 전자우편 기타 방법으로 회사에 대하여 그 변경사항을 알려야 합니다.

③ 제②항의 변경사항을 회사에 알리지 않아 발생한 불이익에 대하여 회사는 책임지지 않습니다.

제3장 회원의 의무

제10조 (회원 아이디와 비밀번호 관리에 대한 회원의 의무)

① 아이디와 비밀번호에 관한 모든 관리책임은 회원에게 있습니다. 회원에게 부여된 아이디와 비밀번호의 관리소홀, 부정 사용에 의하여 발생하는 모든 결과에 대한 책임은 회원에게 있으며, 회사는 이에 대한 책임을 지지 않습니다. 다만, 회사의 고의 또는 과실로 인한 경우에는 그러하지 아니합니다.

② 회원은 자신의 아이디가 부정하게 사용된 사실을 알게 될 경우 반드시 회사에 그 사실을 통지하고 회사의 안내에 따라야 합니다.

③ 제②항의 경우에 해당 회원이 회사에 그 사실을 통지하지 않거나, 통지한 경우에도 회사의 안내에 따르지 않아 발생한 불이익에 대하여 회사는 책임지지 않습니다.

제11조 (정보의 제공)

회사는 유·무선전화, 전자우편, 문자서비스(LMS/SMS), SNS 등의 방법으로 다음과 같은 서비스에 대해서 이용편의를 위한 이용안내 및 상품에 관한 정보를 제공할 수 있습니다. 이 경우 회원은 언제든지 수신을 거부할 수 있습니다.

1. 암호화폐 거래 관련 서비스
2. 이벤트 및 행사 관련 등의 서비스
3. 기타 회사가 수시로 결정하여 회원에게 제공하는 서비스

제4장 서비스 이용 총칙

제12조 (서비스의 종류)

- ① 회사에서 제공하는 서비스에는 암호화폐 거래(판매 관련, 구매 관련, 거래 API 제공, 시

세정보검색 관련 서비스) 서비스, 콘텐츠 서비스(상품권몰, 선불카드) 등이 있습니다.

② 회사가 제공하는 서비스의 종류는 회사의 사정에 의하여 수시로 변경될 수 있으며, 제공되는 서비스에 대한 저작권 및 지식재산권은 회사에 귀속됩니다.

③ 회사는 서비스와 관련하여 회원에게 회사가 정한 이용조건에 따라 계정, 아이디, 서비스, 포인트 등을 이용할 수 있는 이용권한만을 부여하며, 회원은 이를 활용한 유사 서비스 제공 및 상업적 활동을 할 수 없습니다.

제13조 (서비스 내용의 공지 및 변경)

① 회사는 서비스의 종류에 따라 각 서비스의 특성, 절차 및 방법에 대한 사항을 서비스화면을 통하여 공지하며, 회원은 회사가 공지한 각 서비스에 관한 사항을 이해하고 서비스를 이용해야 합니다.

② 회사는 상당한 이유가 있는 경우에 운영상, 기술상의 필요에 따라 제공하고 있는 개별 서비스의 전부 또는 일부를 변경할 수 있습니다. 이 경우 회사는 최소 7일 전에 해당 내용을 이용자에게 알립니다.

제14조 (서비스의 유지 및 중지)

① 서비스의 이용은 회사의 업무상 또는 기술상 특별한 지장이 없는 한 연중무휴 1일 24시간을 원칙으로 합니다. 다만 정기 점검 등의 필요로 회사가 사전에 고지하여 정한 날이나 시간은 그러하지 않습니다.

② 회사는 서비스를 일정범위로 분할하여 각 범위별로 이용가능 시간을 별도로 정할 수 있습니다. 이 경우 그 내용을 사전에 공지합니다.

③ 회사는 다음 각 호에 해당하는 경우 서비스 제공을 중지할 수 있습니다. 이 경우 회사는 불가피한 경우가 아닌 한 서비스 제공 중지를 사전 고지합니다.

1. 서비스용 설비의 보수 등 공사로 인한 부득이한 경우
2. 전기통신사업법에 규정된 기간통신사업자가 전기통신 서비스를 중지했을 경우
3. 회사가 직접 제공하는 서비스가 아닌 제휴업체 등의 제3자를 이용하여 제공하는 서비스의 경우 제휴업체 등의 제3자가 서비스를 중지했을 경우
4. 기타 불가항력적 사유가 있는 경우

④ 회사는 국가비상사태, 정전, 서비스 설비의 장애 또는 서비스 이용의 폭주 등으로 정상적인 서비스 이용에 지장이 있는 때에는 서비스의 전부 또는 일부를 제한하거나 정지할 수 있습니다.

제15조 (회원의 결제 이용 제한)

- ① 회사는 다음 각 호에 해당하는 경우 회원의 결제 이용을 제한할 수 있습니다.
1. 판매자와 구매자가 동일인으로 판단되는 경우
 2. 결제서비스의 제공사 및 발행사의 요청이 있는 경우
- ② 위의 경우에 해당하는 경우 회사는 해당 내용을 회원에게 홈페이지 공지 등의 방법을 통해 알립니다.
- ③ 제한사유가 중복발생 시에는 모든 제한해지조건을 갖추었을 경우에 한해 해지 처리할 수 있습니다.

제16조 (회원의 입금 및 출금 이용제한)

- ① 회사는 다음 각 호에 해당하는 경우 회원의 입금 및 출금 이용을 제한하거나 지연하여 승인할 수 있습니다.
1. 가입 회원명과 입금자명이 다르게 입금되었을 경우
 2. 회사가 정한 서비스 이용권한의 범위를 벗어난 경우
 3. 경찰, 국세청 등의 국가기관과 금융기관으로부터 회원의 계정이 불법행위에 이용된 것으로 의심된다는 정보의 제공이 있는 경우
- ② 위의 경우에 해당하는 경우 회사는 해당 내용을 회원에게 홈페이지 공지 등의 방법을 통해 알립니다.
- ③ 이용제한 및 지연 사유가 중복 발생 시에는 관리자 또는 운영자가 요구하는 해제조건을 갖추었을 경우에 한해 해제 처리할 수 있습니다.

제5장 암호화폐 거래 관련 서비스 이용**제17조 (암호화폐 판매·구매등록 등)**

- ① 회사가 제공하는 서비스를 통하여 암호화폐를 판매 또는 구매하고자 하는 회원은 회사가 제공하는 등록 양식에 따라 거래를 등록하여야 합니다.
- ② 부가서비스의 이용
1. 암호화폐를 판매하고자 하는 회원은 거래등록 시 보다 효과적인 판매를 위하여 회사가 제공하는 부가 서비스를 신청할 수 있습니다. 부가서비스의 구체적인 내용에 대해서는 회사가 따로 정하는 바에 의합니다.
 2. 암호화폐의 판매·구매와 관련되어 회사가 회원에게 제공하는 모든 서비스는 각 회원 개인의 편의 증진을 위한 이용권한만을 부여하며, 서비스 이용권한의 범위를 벗어나는 모든 유

사 서비스 제공 및 상업적 활용은 금지됩니다.

제18조 (거래 서비스 이용제한)

구분	제한사유	해지조건
로그인 차단	① 회원 본인의 요청이 있는 경우 ② 본인확인 절차에 실패한 경우 ③ 국가기관 또는 금융기관 등의 요청이 있는 경우 ④ 보안비밀번호를 5회 연속 잘못 입력한 경우 ⑤ 보이스피싱 등의 범죄 또는 금융사고와 관련 있거나 관련성에 합리적인 의심이 드는 경우	- 제한사유 해결 - ④는 본인확인 후 차단을 해지
출금 차단	① 회원이 미성년자인 경우 ② 회원 본인의 요청이 있는 경우 ③ 국가기관 또는 금융기관 등의 요청이 있는 경우 ④ 가입 후 KRW로 구매한 암호화폐의 첫 출금을 요청한 경우. 단, KRW 충전 시로부터 72시간 동안 차단 ⑤ 24시간 동안 3회 이상 KRW를 충전한 경우. 단, 3회차 KRW 충전 시로부터 72시간 동안 차단 ⑥ 보이스피싱 등의 범죄 또는 금융사고와 관련 있거나 관련성에 합리적인 의심이 드는 경우 ⑦ 법률상 원인이 KRW나 암호화폐를 취득한 자	- 제한사유 해결 - ④~⑥은 오프라인 고객센터에 방문하여 본인확인 후 차단 해지 가능

제6장 서비스 이용 수수료

제19조 (암호화폐 거래 관련 서비스 수수료의 내용)

회사는 구매자·판매자에게 인터넷을 통한 서비스를 제공하는 대가로 수수료를 부과합니다. 수수료는 회사의 홈페이지 이용방법에 명시되어 있으며, 회사 및 시장의 상황에 따라 변경될 수 있습니다.

제7장 개인정보 보호

제20조 (개인정보의 보호)

회사는 관계 법령이 정하는 바에 따라 회원의 개인정보를 보호하기 위해 노력합니다. 회원의 개인정보는 서비스의 원활한 제공을 위하여 회원이 동의한 목적과 범위 내에서만 이용됩니다. 회사는 법령에 의하거나 회원이 별도로 동의하지 아니하는 한, 회원의 개인정보를 제3자에게 제공하지 아니하며, 이에 대한 자세한 사항은 개인정보 처리방침에서 정합니다.

제8장 손해배상 및 면책조항

제21조 (회사의 면책사항 및 손해배상)

① 회사는 서비스와 관련하여 이 약관에 명시되지 않은 어떠한 사항에 대하여 보증을 하지 않습니다. 또한, 회사는 회사가 발행하거나 지급을 보증하지 아니한 암호화폐의 가치를 보증하지 않습니다.

② 회사는 천재지변, 디도스(DDos) 공격, IDC 장애, 서비스 접속의 폭등으로 인한 서버 다운, 기간통신사업자의 회선 장애 등 기타 불가항력적인 사유로 서비스를 제공할 수 없는 경우에는 서비스 제공에 관한 책임이 면제됩니다. 다만, 회사의 고의 또는 과실이 있는 경우에는 그러하지 아니합니다.

③ 회사는 블록체인의 문제, 암호화폐 발행 관리 시스템 자체의 하자 또는 기술적 문제, 통신서비스업체의 불량, 정기적인 서버점검 등으로 인하여 불가피하게 장애가 발생하였을 경우에 책임을 지지 않습니다. 다만, 회사의 고의 또는 과실이 있는 경우에는 그러하지 아니합니다.

④ 회사는 회원의 귀책사유로 인한 서비스 이용 장애나 그 결과에 대하여는 책임을 지지 않습니다. 다만, 회사의 고의 또는 과실이 있거나 회원에게 정당한 사유가 있는 경우에는 그러하지 아니합니다.

⑤ 회사는 회원 간 또는 회원과 제3자 상호 간에 서비스를 매개로 하여 거래 등을 한 경우에는 책임을 면제됩니다. 다만, 회사의 고의 또는 과실이 있는 경우에는 그러하지 아니합니다.

⑥ 회사는 무료로 제공되는 서비스 이용과 관련하여 관련법에 특별한 규정이 없거나 회사의 고의 또는 과실이 없는 한 책임을 지지 않습니다.

⑦ 회사는 안정적인 서비스 제공을 위해 정기적, 비정기적 또는 긴급한 서버 점검을 실시할 수 있습니다. 만약 서버 점검 완료 후 국내외 암호화폐 거래소의 암호화폐 시세와 서비스상의 구매·판매 대기 주문의 암호화폐 시세가 비정상적으로 차이가 날 경우, 회사는 회원을 보호하기 위하여 내부 정책에 따라 대기 주문 건을 취소할 수 있습니다.

⑧ 누구든지 서비스 오류, 전산장애 또는 기타 사유로 인하여 제3자 소유의 암호화폐를 권한 없이 취득하거나 전송받게 될 경우, 회사는 당사자에게 사전 통지 후 해당 암호화폐를 회수하거나 원상회복 시키는 등 필요한 조치를 취할 수 있습니다.

⑨ 회원이 회사에게 손해배상을 청구할 경우 회사는 회원과 합의하여 회원의 전자지갑으로 암호화폐 또는 원화포인트(KRW)를 지급하는 방법으로 회원의 손해를 배상할 수 있습니다.

제22조 (대리 및 보증의 부인)

① 회사는 암호화폐를 판매하거나 구매하고자 하는 회원을 대리할 권한을 갖고 있지 않으며, 회사의 어떠한 행위도 판매자 또는 구매자의 대리 행위로 간주되지 않습니다.

② 회사는 회사가 제공하는 서비스를 통하여 이루어지는 회원 간의 판매 및 구매와 관련하여 판매의사 또는 구매의사의 사실 및 진위, 적법성에 대하여 보증하지 않습니다.

③ 회사에 연결(링크)된 사이트(상품권몰, 유료콘텐츠 제공업체 등)는 회사와 계약을 통하여 제휴관계를 맺은 업체들로서 회사는 단지 제휴업체와의 연결(링크)만을 제공할 뿐이며, 제휴업체의 서비스 운영 및 관리, 물품의 판매, 배송 및 환불 등에 대한 모든 책임은 회사에 고의 또는 과실이 없는 한 제휴업체가 부담하고 회사는 일절 관여하지 않습니다.

제23조 (관할법원 및 준거법)

① 본 서비스 이용 약관은 대한민국 법률에 따라 규율되고 해석되며, 회사의 요금체계 등 서비스 이용과 관련하여 회사와 회원 간에 발생한 분쟁으로 소송이 제기되는 경우 대한민국 법률이 적용됩니다.

② 서비스 이용과 관련하여 회사와 회원 간에 발생한 소송의 경우 법령에 정한 절차에 따른 법원을 관할 법원으로 합니다.

<부칙>

1. 이 약관은 2015년 5월 25일부터 적용됩니다.
2. 이 약관은 2015년 11월 26일부터 적용됩니다.
3. 이 약관은 2016년 6월 07일부터 적용됩니다.
4. 이 약관은 2018년 1월 01일부터 적용됩니다.
5. 이 약관은 2018년 5월 28일부터 적용됩니다.
6. 이 약관은 2018년 8월 10일부터 적용됩니다.

(2) 업비트

업비트 이용약관

제1조 (목적)

이 약관은 두나무 주식회사(이하 “회사”라 합니다)가 제공하는 업비트 및 업비트 관련 제반 서비스의 이용에 대해 회사와 회원의 권리, 의무 및 책임 사항, 기타 필요한 사항을 규정함을 목적으로 합니다.

제2조 (정의)

이 약관에서 사용하는 용어의 정의는 다음과 같습니다.

1. “서비스”라 함은 단말기(PC, 휴대형 단말기 등의 각종 유무선 장치를 포함)에 상관없이, 회원이 이용할 수 있는 업비트의 디지털 자산 거래 서비스 및 이와 관련된 제반 서비스를 의미합니다.
2. “회원”이라 함은 서비스에 접속하여 이 약관에 따라 회사와 이용계약을 체결하고, 회사가 제공하는 서비스를 이용하는 고객을 말합니다.
3. “아이디(ID 또는 계정)”라 함은 회원이 본 약관 및 개인정보처리방침에 동의한 후 회사가 회원을 식별하고 서비스를 제공하기 위해 회원에게 부여한 문자 또는 숫자의 조합을 말합니다.
4. “닉네임”이라 함은 서비스 이용을 위해, 본 약관 및 개인정보처리방침에 동의한 회원이 정하고 회사가 수집하는 회원의 고유한 이름(문자와 숫자의 조합)을 말합니다.
5. “디지털 자산”이라 함은 서비스에서 거래할 수 있는 비트코인, 이더리움 등 블록체인에서 전자적으로 존재하는 정보로 서비스의 대상을 말합니다.
6. “KRW”라 함은 회원이 서비스 내에서 디지털 자산 거래 등에 사용할 수 있고, 현금으로 교환이 가능한 가상의 지급수단을 말합니다.
7. “외부 디지털 자산 주소”라 함은 서비스 외부에서, 회원 혹은 다른 사람이 소유하거나 사용하는 모든 디지털 자산 주소 또는 계정을 의미합니다. 외부 디지털 자산 주소는 회사에서 소유, 통제 또는 운영하지 않습니다.
8. “업비트 지갑”이라 함은 업비트가 회원의 업비트 아이디와 연계된 디지털 자산을 보관하기 위해 사용하는 디지털 자산 지갑을 의미합니다. 회원은 “업비트 지갑”을 통해 “외부 디지털 자산 주소”와 디지털 자산을 주고받을 수 있습니다.
9. “게시물”이라 함은 회원이 서비스에 게시한 부호·문자·음성·음향·화상·동영상 등의 정

보 형태의 글, 사진, 동영상 및 각종 파일과 링크 등을 의미합니다.

10. “콘텐츠”라 함은 회사가 회원에게 제공하는 부호, 문자, 도형, 색채, 음성, 음향, 이미지, 영상 등(이들의 복합체를 포함한다.) 온라인 디지털 형태의 정보나 자료를 말합니다.

11. “오픈마켓”이라 함은 “오픈마켓 사업자”가 운영하는 애플리케이션 거래 사이트를 의미합니다.

12. “오픈마켓 사업자”라 함은 서비스의 설치, 결제 기능을 제공하는 전자상거래업체를 의미합니다.

13. “결제업체”라 함은 신용카드, 휴대폰결제 등 “오픈마켓”에서 사용 가능한 전자지급수단을 제공하는 업체를 말합니다.

14. “유료 결제”라 함은 서비스 내에서 유료로 콘텐츠 등을 구매하기 위한 결제행위를 말합니다.

15. “유료 콘텐츠”라 함은 “유료 결제”를 통해 유료로 구매한 “콘텐츠”를 의미합니다.

16. “시장”이란 회원이 본인의 의사에 따라 디지털 자산을 사고팔 수 있는 가상의 공간을 말합니다.

17. “중요 제휴사”라 함은 “회사”와 제휴 계약 등을 체결하여 “서비스”의 중요한 일부 기능(로그인 기능, 디지털 자산 거래소 연동 기능을 포함하며, 이에 한정하지 않습니다)을 제공하는 회사를 말합니다.

제3조 (약관의 게시와 개정)

① 회사는 이 약관의 내용을 회원이 쉽게 알 수 있도록 서비스 내 또는 연결화면을 통하여 게시합니다.

② 회사는 필요한 경우 관련 법령을 위배하지 않는 범위에서 이 약관을 개정할 수 있습니다.

③ 회사가 이 약관을 개정할 경우에는 개정내용과 적용 일자를 명시하여 서비스에서 적용 일자 7일 전부터 적용 일자 전날까지 공지합니다. 다만, 회원에게 불리한 변경의 경우에는 적용 일자 30일 전부터 공지합니다.

④ 회사가 전항에 따라 공지하면서 회원에게 적용 일자 전날까지 의사표시를 하지 않으면 의사표시가 표명된 것으로 본다는 뜻을 명확하게 공지하였음에도 회원이 명시적으로 거부 의사표시를 하지 아니한 경우 회원이 개정약관에 동의한 것으로 봅니다.

⑤ 회원은 개정 약관에 동의하지 않는 경우 적용 일자 전날까지 회사에 거부 의사를 표시하고 서비스 이용계약을 해지할 수 있습니다.

제4조 (약관의 해석)

- ① 회사는 이 약관 외에 별도의 운영정책을 둘 수 있습니다.
- ② 이 약관에서 정하지 아니한 사항이나 해석에 대해서는 운영정책, 이용안내, 관련 법령에 따릅니다.

제5조 (이용계약 체결)

① 이용계약은 회원이 되고자 하는 자(이하 “가입 신청자”라 합니다)가 회사가 제공하는 약관의 내용에 대하여 동의를 한 다음 회사가 정한 절차에 따라 가입신청을 완료하고, 회사가 이러한 신청에 대하여 승낙함으로써 체결됩니다.

② 회사는 가입 신청자의 신청에 대하여 아래 각 호에 해당하는 사유가 있는 경우에는 승낙하지 않을 수 있으며, 가입 이후에도 아래 각 호의 사유가 확인될 경우에는 승낙을 취소하거나 이용계약을 해지할 수 있습니다.

1. 가입 신청자가 이 약관에 의하여 이전에 회원자격을 상실한 적이 있는 경우
2. 실명이 아닌 명의 또는 타인의 명의를 이용한 경우
3. 허위 또는 잘못된 정보를 기재 또는 제공하거나, 회사가 제시하는 내용을 기재하지 않은 경우
4. 가입 신청자의 귀책 사유로 인하여 승인할 수 없거나 기타 이 약관에서 규정한 제반 사항을 위반하며 신청하는 경우
5. 부정한 용도 또는 별개의 영업 목적으로 서비스를 이용하고자 하는 경우
6. 관련 법령에 어긋나거나 사회의 안녕질서 혹은 미풍양속을 저해할 수 있는 목적으로 신청한 경우
7. 가입 신청자가 비거주 외국인이거나 만 19세 미만인 경우

③ 이용계약의 성립 시기는 회사가 계정 생성 완료를 신청 절차상에서 표시하거나 제22조의 방식에 따른 통지가 가입 신청자에게 도달한 시점으로 합니다.

④ 회사는 회원이 제공한 정보가 사실과 일치하는지 여부를 확인하기 위하여 법령에 의하여 허용된 범위에서 전문기관을 통한 실명확인 또는 본인인증을 요청할 수 있습니다.

제6조 (회원 정보의 변경)

① 회원은 서비스를 통하여 언제든지 본인의 개인정보를 열람하고 수정할 수 있습니다. 다만, 서비스 관리를 위해 필요한 아이디는 수정할 수 없습니다.

② 회원은 회원가입신청 시 기재한 사항이 변경되었을 경우 서비스에서 직접 수정하거나 고객센터를 통하여 회사에 변경 사항을 통지하여야 합니다.

③ 회원이 전항의 변경사항을 회사에 통지하지 않아 발생한 불이익에 대하여 회사는 책임을 지지 않습니다.

제7조 (회원 정보의 관리)

① 회사는 회원의 닉네임이 개인정보 유출 우려가 있거나, 회원 본인이 아닌 타인으로 오해할 소지가 있거나, 반사회적 또는 미풍양속에 어긋나거나, 제삼자의 권리를 침해하거나, 회사 및 회사의 운영자로 오인할 우려가 있는 경우, 해당 닉네임의 이용을 제한할 수 있습니다. 또한 회사는 이 외의 경우라도 회사가 합리적인 판단에 의하여 필요하다고 인정하는 경우 해당 닉네임 사용을 제한할 수 있습니다.

② 회사는 회원이 등록한 계정과 비밀번호 등이 회사에 등록된 것과 일치할 경우에는 별도의 확인절차 없이 이용자를 회원으로 간주합니다.

③ 회원은 본인의 허가를 받지 않은 제삼자가 회원의 계정에 무단으로 접근하지 않도록, 비밀번호를 포함하여 계정 접근을 위해 필요한 일체의 정보를 안전하게 보관할 책임이 있습니다.

④ 회원은 계정 접근정보를 분실했거나, 도용당했거나, 제삼자에게 공개되었음을 인지한 경우 이를 즉시 회사에 통지해야 합니다. 회사는 즉시 계정 이용중단 등의 조치를 할 수 있습니다.

⑤ 회원의 계정 비밀번호 등 접근정보가 분실, 도용 혹은 공개되어 회원에게 발생한 손해에 대하여 회사는 책임을 부담하지 아니합니다. 다만, 회사의 고의 또는 과실에 의한 경우에는 그러하지 아니합니다.

제8조 (개인정보의 보호)

회사는 정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률, 개인정보보호법 등 관련 법령이 정하는 바에 따라 회원의 개인정보를 보호하기 위해 노력합니다. 개인정보의 보호 및 이용에 대해서는 관련 법령 및 회사의 개인정보처리방침이 적용됩니다. 다만, 회사가 제작하여 제공한 화면 이외의 외부로 링크된 화면 등에서는 회사의 개인정보처리방침이 적용되지 않습니다.

제9조 (회사의 의무)

① 회사는 관련 법령과 이 약관을 준수하며, 계속적이고 안정적으로 서비스를 제공하기 위하여 최선을 다하여 노력합니다.

② 회사는 회원이 안전하게 서비스를 이용할 수 있도록 개인정보(신용정보 포함)보호를 위

해 보안 시스템을 갖출 수 있으며, 개인정보처리방침을 공시하고 준수합니다.

③ 회사는 서비스 이용과 관련하여 회원으로부터 제기된 의견이나 불만이 정당하다고 인정할 경우에는 이를 처리하여야 하며, 서비스 내 게시판, 전자우편 등을 통하여 회원에게 처리 과정 및 결과를 전달할 수 있습니다.

제10조 (회원의 의무)

① 회원은 아래의 행위를 하여서는 안 됩니다.

1. 타인의 정보도용
2. 회사가 게시한 정보의 변경
3. 회사가 정한 정보 이외의 정보(컴퓨터 프로그램 등) 등의 송신 또는 게시
4. 회사와 기타 제삼자의 저작권 등 지적 재산권에 대한 침해
5. 회사 및 기타 제삼자의 명예를 손상하거나 업무를 방해하는 행위
6. 외설 또는 폭력적인 메시지, 화상, 음성, 허위사실, 기타 공서양속에 반하는 정보를 서비스에 공개 또는 게시하는 행위
7. 회사의 사전 동의 없이 영리를 목적으로 서비스를 사용하는 행위
8. 회사의 사전 승낙 없이 에이전트(Agent), 스크립트(Script), 스파이더(Spider), 스파이웨어(Spyware), 툴바(Toolbar) 등의 자동화된 수단, 기타 부정한 방법을 통하여 서비스에 접속하는 행위, 노출횟수 및 클릭횟수를 부정하게 생성하거나 증가시키는 행위, 서비스 이용 신청을 하는 행위, 회사의 서버에 부하를 일으키는 행위
9. 다른 회원의 개인정보 및 계정정보를 수집하는 행위
10. 디지털 자산의 시세에 부당한 영향을 주는 등의 방법으로 건전한 거래질서를 교란하는 행위
11. 기타 불법적이거나 부당한 행위

② 회원은 관계 법령, 이 약관, 이용안내 및 서비스와 관련하여 회사가 공지하거나 통지한 사항 등을 준수하여야 하며, 기타 회사의 업무에 방해되는 행위를 하여서는 안 됩니다.

제11조 (게시물의 저작권)

① 회원이 서비스 내에 게시한 게시물의 저작권은 저작권법에 의하여 보호를 받으며, 적법한 절차와 방법으로 회사에 다음과 같이 사용할 수 있는 영구적인 라이선스를 제공합니다. 상기 라이선스의 사용 및 허용 범위는 아래와 같습니다.

1. 서비스의 운영, 향상, 개선, 신규 서비스 개발, 프로모션 등을 위하여 게시물을 사용, 편집, 저장, 복제, 수정, 공개, 전송, 공개적 실연, 공개적인 게시, 배포할 수 있는 권리

2. 게시물에 이차적 저작물 제작 및 배포할 수 있는 권리

② 서비스 홍보를 위한 목적으로 미디어, 통신사 등이 게시물에 내용을 보도, 방영하게 할 수 있는 권리가 회사가 전항 이외의 방법으로 회원의 게시물에 이용하고자 하는 경우에는 전화, 팩스, 전자우편 등을 통해 사전에 회원의 동의를 얻을 수 있습니다.

③ 회원이 이용계약을 해지하거나 제21조에 의해 이용계약이 해지되는 경우에도 서비스의 운영 향상, 개선, 홍보 등 제1항에 규정된 목적 범위 내에서 본 라이선스는 존속됩니다.

제12조 (게시물의 이용권)

① 회원의 게시물에 임의로 무단 사용하여 발생하는 손실이나 기타의 문제는 전적으로 회원 개인의 판단에 따른 책임이며, 회사는 이에 대하여 책임지지 않습니다.

② 회원은 타인의 초상권, 저작권 등 지적 재산권 및 기타 권리를 침해하는 목적으로 게시물에 사용할 수 없으며, 만일 타인의 권리를 침해하는 행위로 인하여 발생하는 결과에 대한 모든 책임은 회원 본인에게 있습니다.

③ 회원은 게시물에 무단으로 상업적이거나 기타 개인적인 이익을 위한 용도로 사용할 수 없습니다.

④ 회원이 게시물에 회사의 동의를 받지 않고 사용하여 회사에 피해를 준 경우, 회원은 회사에 법적인 절차에 따른 피해보상 의무가 있습니다.

제13조 (게시물의 관리)

① 회원은 타인의 저작권을 침해하는 내용 혹은 허위 사실을 게시물에 포함하여서는 아니 됩니다. 회원의 게시물에 정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률 및 저작권법 등 관련 법령에 위반되는 내용을 포함하는 경우, 권리자는 관련 법령이 정한 절차에 따라 해당 게시물에 대한 게시중단 및 삭제 등을 요청할 수 있으며, 회사는 관련 법령에 따라 조치를 하여야 합니다.

② 회사는 전항에 따른 권리자의 요청이 없는 경우라도 권리침해가 인정될 만한 사유가 있거나, 허위 사실로 판단되거나, 기타 회사 정책 및 관련 법령에 위반될 경우에는 관련 법령에 따라 해당 게시물에 대하여 게시거부나 삭제 등의 조치를 할 수 있습니다.

제14조 (권리의 귀속)

① 서비스에 대한 저작권 및 지적 재산권은 회사에 귀속됩니다.

② 회사는 서비스와 관련하여 회원에게 회사가 정한 이용조건에 따라 서비스 등을 이용할 수 있는 이용권만을 부여하며, 회원은 이를 양도, 판매, 담보제공 등의 처분행위를 할 수 없

습니다.

제15조 (서비스의 제공 등)

① 회사는 서비스를 일정 범위로 나누어 범위별로 이용 가능 시간을 별도로 지정할 수 있습니다. 다만 이르면 그 내용을 사전에 공지합니다.

② 서비스는 연중무휴, 1일 24시간 제공함을 원칙으로 합니다.

③ 회사는 컴퓨터 등 정보통신설비의 보수점검, 교체 및 고장, 통신두절 또는 운영상 합리적인 이유가 있는 경우 서비스의 제공을 일시적으로 중단할 수 있습니다. 이 경우 회사는 사전에 서비스 초기 화면이나 공지사항 게시판을 통하여 회원에게 통지합니다. 다만, 회사가 사전에 통지할 수 없는 부득이한 사유가 있는 경우 사후에 통지할 수 있습니다.

④ 회사는 서비스의 제공에 필요한 경우 점검을 할 수 있으며, 점검시간은 서비스 제공 화면에 공지한 바에 따릅니다.

제16조 (서비스의 변경)

① 회사는 안정적인 서비스 제공을 위하여 서비스의 내용, 운영상, 기술상 사항 등을 변경할 수 있습니다.

② 회사는 서비스를 변경할 경우 변경내용과 적용 일자를 명시하여 사전에 공지합니다. 다만, 회사가 사전에 공지할 수 없는 부득이한 사유가 있는 경우 사후에 공지할 수 있습니다.

③ 회원은 서비스 변경에 동의하지 않을 경우 회사에 거부 의사를 표시하고 이용계약을 해지할 수 있습니다.

제17조 (서비스의 이용)

① 회원이 회사가 지정하는 계좌에 현금을 입금(회원의 동의 하에 회사가 추심한 경우를 포함합니다.)하면 회사는 입금한 현금 1원당 1KRW의 비율로 계산한 수량에 해당하는 KRW를 회원의 업비트 지갑에 지급합니다.

② 회원은 회사가 정하는 방법에 따라 디지털 자산 매매 주문을 회사에 제출하여야 합니다.

③ 회원이 디지털 자산 매매주문을 제출할 경우, 매매주문 체결을 위해 필요한 KRW 또는 디지털 자산을 업비트 지갑에 보유하고 있어야 합니다.

④ 회사는 회원이 주문을 제출하기 전에 회원이 매수 또는 매도하려고 하는 디지털 자산의 수량, 가격 및 수수료 등을 요약한 주문확인 정보를 제공합니다. 회원은 회사가 이러한 주문확인 정보를 제공하지 못하는 경우에도 회원이 제출한 주문에는 영향을 미치지 않음에 동의합니다.

⑤ 회원은 디지털 자산의 가격 변동에 대해서 회사가 책임지지 않는 것에 동의합니다. 디지털 자산 시장의 중단 또는 제23조 제2항과 같은 어쩔 수 없는 사건이 발생한 경우 회사는 다음 중 하나 이상의 조치를 수행할 수 있으며 이러한 조치로 인해서 회원에게 발생한 손실에 대해서 회사는 책임을 지지 않습니다.

1. 서비스에 대한 접근 중단
2. 서비스 안에서의 모든 활동 중단

⑥ 회원이 보유한 KRW에 대해서 회사에 출금을 요청하면, 회사는 1KRW당 1원의 비율로 계산한 현금을 회원이 사전에 등록한 계좌로 지급합니다.

⑦ 회사는 현금 및 디지털 자산 입출금 시 회원이 제공한 정보가 사실과 일치하는지 여부를 확인하기 위하여 법령에 의하여 허용된 범위에서 전문기관을 통한 실명확인 또는 본인인증을 요청할 수 있습니다.

⑧ 회원은 업비트 지갑의 디지털 자산 잔액이 미체결 주문에 해당하는 금액보다 큰 경우 해당 금액에서 수수료를 제외한 금액을 외부 디지털 자산 주소로 보낼 수 있습니다. 회원이 제공하는 외부 디지털 자산 주소의 정확성에 대한 책임은 회원에게 있으며, 회사는 회원이 잘못 기재한 외부 디지털 자산 주소로 디지털 자산을 보내는 것에 대해서 책임을 지지 않습니다.

⑨ 전화번호 송금 시 발신인의 성명 및 송금액이 수신인에게 공개됩니다.

⑩ 회원은 전화번호 송금 시 상대방(다른 회원 또는 비회원)의 정보를 정확히 입력하여야 합니다. 회사는 회원의 오입력으로 인해 발생한 문제에 대하여 책임을 부담하지 않습니다.

제18조 (서비스 이용 관련 유의사항)

① 회사는 제5조 제2항 각 호의 사유, 제20조 제1항 및 제2항 각 호의 사유가 있거나 그와 같은 사유로 인한 회원의 피해 발생을 방지하기 위해 필요한 경우 서비스를 통해 제출된 주문을 거부하거나 거래 금액 및 다른 거래 조건에 제한을 둘 수 있습니다. 예를 들어, 서비스를 통해 설정할 수 있는 미체결 주문 수를 제한하거나 특정 지역 회원과의 거래를 제한할 수 있습니다. 이 경우 회사는 제22조에 따른 방법으로 회원에게 통지합니다.

② 회원은 서비스에 제출한 주문이 체결되기 전에만 주문을 취소할 수 있습니다. 부분적으로 체결된 주문에 대해서는 체결되지 않은 나머지 주문을 취소할 수 있습니다. 회사는 회원이 시장가로 주문을 제출한 경우 이에 대한 취소 요청을 거부할 수 있습니다.

③ 회원의 업비트 지갑에서 이용 가능한 디지털 자산이 회원이 제출한 주문을 체결시키기 위한 금액에 부족한 경우 회사는 전체 주문을 취소하거나 회원의 업비트 지갑에 이용 가능한 디지털 자산에 해당하는 부분 주문을 이행할 수 있습니다.

④ 회사는 영업양도, 분할, 합병 등에 따른 영업의 폐지, 중요 제휴사와의 계약 만료, 당해 서비스의 현저한 수익 악화 등 경영상의 중대한 사유로 인해 서비스를 지속하기 어려운 경우에는 서비스 전부를 중단할 수 있습니다. 이 경우 다른 어쩔 수 없는 사유가 없는 한 중단 일자 30일 이전까지 중단 일자, 중단 사유, 이용자의 보유 디지털 자산 이전 방법 등을 제22조 제1항의 방법으로 회원에게 통지합니다. 단, 회사는 거래지원을 중단하는 경우라도 회원이 자신의 자산인 디지털 자산을 안전하게 이전(출금)할 수 있도록 본 약관 제18조 제5항에 따라 회원의 디지털 자산 이전(출금)을 지원합니다.

⑤ 회사는 디지털 자산 자체의 하자, 중요 제휴사의 파산·해산, 디지털 자산 거래지원 종료 등 불가피한 서비스 제공 중단 사유, 관련 법령, 감독 당국 등 정부의 방침 또는 이에 준하는 사유가 있으면 서비스에서 회원이 이용할 수 있는 개별 디지털 자산을 추가하거나 제외할 수 있습니다. 회사는 디지털 자산 제거 여부를 사전에 회원에게 알리기 위해 합리적인 노력을 기울일 것입니다. 회사가 제공하는 서비스에서 특정 디지털 자산이 제외되는 경우 회사는 디지털 자산 거래지원 중단 공지일로부터 적어도 30일의 기간 동안 업비트 이외 타 거래소에서 발급된 개인 지갑 등에 디지털 자산을 이전할 수 있도록 이전(출금)을 지원합니다.

⑥ 서비스에서 제공하는 콘텐츠는 서비스 이용을 위한 보조 자료이며, 투자 또는 거래의 권유 및 암시가 아닙니다. 회사는 콘텐츠 및 타 정보제공자가 제공하는 정보의 정확성을 보증하지 않습니다.

⑦ 회사는 운영정책에 따라 새로운 디지털 자산의 거래를 지원할 수 있습니다.

제19조 (서비스 수수료)

① 회원은 디지털 자산 거래 서비스, 디지털 자산 입출금 서비스 등 회사가 제공하는 서비스를 이용하는 경우 이에 따른 수수료를 지급하여야 합니다. 서비스 수수료는 회사의 홈페이지 또는 애플리케이션의 “이용 가이드”에 명시되어 있습니다.

② 회사는 특정 조건에 해당하는 경우에는 서비스 수수료를 회원과의 협의에 의하여 정할 수 있습니다.

제20조 (이용제한 등)

① 회사는 다음 각 호에 해당하면 회원의 서비스 로그인을 제한할 수 있습니다.

1. 비밀번호 연속 오류의 경우
2. 해킹 및 사기 사고가 발생한 경우
3. 명의도용으로 의심되는 경우
4. 국가기관이 관련 법령에 따라 서비스 제한을 요청하는 경우

5. 시세조종, 자금세탁, 불공정거래, 범죄행위 등에 관여하고 있거나 관여하고 있다고 합리적으로 의심되는 경우

6. 회원으로 가입된 이용자가 미성년자 또는 비거주 외국인으로 확인된 경우

7. 회원이 타인 명의의 계좌로 원화 입출금 거래를 하는 것으로 확인된 경우

8. 기타 각 호에 준하는 사유가 발생하거나 그러한 사유 발생의 방지를 위한 조치가 필요한 경우

② 회사는 다음 각 호에 해당하면 회원의 거래, 입금 및 출금 이용을 보류하거나 제한할 수 있습니다.

1. 회원으로 가입된 이용자가 미성년자 또는 비거주 외국인으로 확인된 경우

2. 해킹 및 사기 사고가 발생하였거나 발생한 것으로 의심되는 경우

3. 명의도용으로 의심되는 경우

4. 국가기관이 관련 법령에 따라 서비스 제한을 요청하는 경우

5. 시세조종, 자금세탁, 불공정거래, 범죄행위 등에 관여하고 있거나 관여하고 있다고 합리적으로 의심되는 경우

6. 회원이 타인 명의의 계좌로 원화 입출금 거래를 하는 것으로 확인된 경우

7. 기타 각 호에 준하는 사유에 해당하는 사유가 발생하거나 그러한 사유 발생의 방지를 위한 조치가 필요한 경우

③ 보이스피싱, 자금세탁 등 범죄에 악용될 가능성이 있는 계정(소액, 장기 미사용 계정 등)은 운영정책에 따라 보안등급이 조정될 수 있습니다.

④ 본 조의 이용제한 범위 내에서 제한의 조건 및 세부내용은 운영정책, 이용안내 등에서 회사가 정하는 바에 의합니다.

⑤ 본 조에 따라 서비스 이용을 제한하거나 이용계약을 해지하는 경우에는 회사는 제22조에 따른 방법으로 회원에게 통지합니다.

⑥ 회원은 본 조에 따른 이용제한 등에 대해 업비트 고객센터를 통하여 이의신청을 할 수 있습니다. 이때 이의가 정당하다고 회사가 인정하는 경우 회사는 즉시 서비스의 이용을 재개합니다.

제21조 (이용계약 해지)

① 회원은 언제든지 서비스 내 정보 관리 메뉴 또는 고객센터 등을 통하여 이용계약 해지를 신청할 수 있으며, 회사는 관련 법령이 정하는 바에 따라 이를 즉시 처리하여야 합니다.

② 회사는 회원에게 다음과 같은 사유가 발생할 경우 시간을 정하여 서비스 이용을 제한함과 동시에 시정요구를 할 수 있습니다. 시정요구에도 불구하고 상당한 기간 내에 시정되지

않거나 2회 이상 반복적으로 같은 위반행위를 하는 경우에는 이용계약을 해지할 수 있습니다.

1. 본 약관 제10조에 규정된 회원의 의무를 위반하거나 제20조에 규정된 이용제한 사유에 해당하는 경우

2. 저작권법을 위반한 불법프로그램의 제공 및 운영방해, 정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률을 위반한 불법 통신 및 해킹, 악성 프로그램의 배포, 접속 권한 초과행위 등과 같이 관련 법령을 위반한 경우

3. 회사가 제공하는 서비스의 원활한 진행을 방해하는 행위를 하거나 시도한 경우

4. 그 밖에 각 호에 준하는 사유로서 본 계약을 유지할 수 없는 사유가 발생하는 경우

③ 전항에 따른 이용계약 해지 시 서비스 이용을 통해 획득한 모든 혜택이 소멸하며, 회사는 이에 대해 별도로 보상하지 않습니다.

④ 본 조에 따라 서비스 이용계약을 해지하는 경우에는 회사는 제22조에 따른 방법으로 회원에게 통지합니다.

⑤ 이용계약 해지가 완료되는 경우 관련 법령 및 개인정보처리방침에 따라 회사가 보유하여야 하는 정보를 제외한 회원의 모든 정보가 삭제됩니다.

⑥ 전항에도 불구하고 제2항에 따라 회사가 이용계약을 해지하는 경우 회사는 회원의 이의 신청 접수 및 처리 등을 위하여 일정 기간 회원의 정보를 보관할 수 있으며, 해당 기간이 지난 후에 회원의 정보(단, 디지털 자산 매매내역은 제외)를 삭제합니다.

제22조 (회원)에 대한 통지)

① 회사가 회원에 대하여 통지를 하는 경우 이 약관에 별도의 규정이 없는 한 회원이 제공한 전자우편주소 등으로 할 수 있습니다.

② 회사는 회원 전체에 대하여 통지를 하는 경우 7일 이상 서비스 내 게시판에 게시함으로써 전항의 통지에 갈음할 수 있습니다.

제23조 (책임 제한)

① 회사 또는 회원은 본 약관을 위반하여 상대방에게 손해를 입힌 경우에는 그 손해를 배상할 책임이 있습니다. 다만, 행위자의 고의 또는 과실이 없는 경우에는 그러하지 아니합니다.

② 다음과 같은 사유로 회원에게 손해가 발생하였을 경우, 회사가 회원의 손해 발생을 방지하기 위하여 필요한 관리자의 주의를 다하였음을 입증한 때에는 그 손해에 대하여 책임을 지지 아니합니다.

1. 전시, 사변, 천재지변, 또는 이에 준하는 국가 비상사태 등 어쩔 수 없는 경우
2. 정부 기관의 사실상 또는 법률상 행정처분 및 명령 등에 대한 준수로 인한 경우
3. 전기통신사업법에 의한 기간통신사업자를 포함한 통신서비스업체의 서비스 장애로 인한 경우
4. 회사가 관리할 수 없는 외부 시스템의 하자 또는 이용자 측 귀책 사유로 인하여 서비스에 장애가 발생한 경우
5. 순간적인 홈페이지 접속 증가, 일부 종목의 주문 폭주 등으로 인한 서버의 장애가 발생한 경우
6. 서비스 내 거래시스템, 입출금 시스템, 각 디지털 자산의 네트워크(예: 비트코인 네트워크) 장애 또는 오류가 발생한 경우

③ 본 조 제2항의 필요한 관리자의 주의란 다음 사항을 포함합니다.

1. 정보보호 책임자 선임 및 관리
2. 정보보호 교육
3. 전산실(회사의 본질적인 업무인 디지털 자산 거래에 필요하거나 중요 정보를 저장하고 있는 전산장비, 통신 및 보안장비가 설치된 장소), 전산실이 위치한 건물 내 시설, 정보 보호 시스템(정보처리시스템 내 정보를 유출, 위변조, 훼손하거나 정보처리시스템의 정상적인 서비스를 방해하는 행위로부터 정보 등을 보호하기 위한 장비 및 프로그램) 및 정보처리시스템(디지털 자산 거래를 포함하여 정보기술 부문에 사용되는 하드웨어, 소프트웨어 및 관련 장비)에 대한 보호 대책
4. 암호키(디지털 자산에 대한 처분 권한을 증명할 때 필요한 서명을 하기 위한 개인키(private key)) 관리 방안
5. 정보보안사고 대응 방안 수립
6. 정보보호 대책 및 보안사고 대응방안 등에 대한 정기적인 점검
7. 기타 정보보호 관련 법률에서 디지털 자산 취급업자가 준수하도록 정하는 사항

제24조 (대금결제)

- ① 유료 콘텐츠의 가격 등은 서비스 내 상점 등에서 표시된 가격에 의하나, 외화 결제 시 환율 및 수수료 등으로 인하여 구매 시점의 예상 지급 금액과 실제 청구금액이 달라질 수 있습니다.
- ② 회원은 오픈마켓 사업자 또는 결제업체 등이 정하는 정책, 방법 등에 따라 결제금액을 내야 합니다.
- ③ 결제 한도는 회사 및 오픈마켓 사업자, 결제업체의 정책, 정부의 방침 등에 따라 조정될

수 있습니다.

제25조 (청약철회)

① 회원이 구매하는 유료 콘텐츠는 청약철회가 가능한 콘텐츠와 청약철회가 불가능한 콘텐츠로 구분됩니다. 청약철회가 가능한 콘텐츠는 구매 후 7일 이내에 청약철회를 할 수 있으며, 이 기간이 지난 콘텐츠이거나 전자상거래 등에서의 소비자 보호에 관한 법률 등 기타 관련 법령에서 정한 청약철회 제한 사유에 해당하는 콘텐츠는 청약철회가 제한됩니다. 청약철회가 제한되는 콘텐츠는 제한되는 사실을 표시하거나 시험 사용할 수 있는 무료 콘텐츠를 제공합니다.

② 청약철회가 가능한 유료 콘텐츠의 경우에도 구매 후 7일이 지났거나 사용한 경우, 재화 등의 가치가 현저히 감소한 경우, 기타 회원의 청약철회가 제한될 수 있는 사유가 발생한 경우에는 청약철회가 제한될 수 있습니다.

③ 회사가 회원에게 무료로 지급한 콘텐츠(유, 무료 콘텐츠 포함), 선물 받은 유료 콘텐츠 등 회원이 직접 구매하지 않은 콘텐츠는 청약철회의 대상에서 제외됩니다.

제26조 (청약철회 등의 효과)

회사는 회원으로부터 청약철회의 신청을 받은 경우, 제24조 제1항 및 제2항에서 정하는 청약철회가 불가능한 콘텐츠가 아닌 경우만 3영업일 이내(수납확인이 필요한 경우 수납확인 일로부터 3영업일 이내)에 유료 콘텐츠의 구매 대금을 환불합니다. 이 경우 회사가 환불을 지연한 때에는 그 지연 기간에 대하여 전자상거래 등에서의 소비자 보호에 관한 법률에서 정한 이율을 곱하여 산정한 지연이자를 지급합니다.

제27조 (과오납금의 환불)

① 회원이 과오납한 금액이 발생한 경우 환불이 이루어집니다. 결제과정에서 과오납금이 발생하는 경우 원칙적으로는 오픈마켓 사업자에게 환불을 요청하여야 하나, 오픈마켓 사업자의 정책·시스템상 환불 절차의 처리 지원이 가능한 경우, 회사가 오픈마켓 사업자에게 필요한 환불절차의 이행을 요청할 수도 있습니다.

② 환불은 회원이 결제한 방법과 같은 방법으로 환불하는 것을 원칙으로 하되, 같은 방법으로 환불이 불가능할 때에는 다른 방법으로 환불할 수 있습니다.

③ 회원의 책임 있는 사유로 과오납금이 발생한 경우, 환불에 소요되는 수수료 등은 회원이 부담합니다.

④ 애플리케이션 다운로드 또는 네트워크 서비스를 이용하여 발생하는 요금(통화료, 데이

터 통화료 등)은 환불대상에서 제외됩니다.

제28조 (유료 콘텐츠의 환불)

① 유료 콘텐츠와 관련하여 다음의 각 호와 같은 상황에 해당된다면, 고객센터를 통한 환불을 받을 수 있습니다.

1. 유료 콘텐츠를 구매하였으나, 구매한 콘텐츠를 이용할 수 있는 서비스가 없어 그에 대한 책임이 전적으로 회사에 있는 경우

2. 기타 소비자 보호를 위해 회사에서 따로 정하는 경우

② 유료 콘텐츠의 환불을 원하는 회원은 회사가 정한 절차를 통해 환불을 신청해야 하며, 회사는 환불 신청이 적정한지 여부를 심사합니다.

③ 회사가 회원의 환불 신청에 대하여 환불하는 것으로 결정한 경우, 회사는 해당 회원이 환불받을 수 있는 유료 콘텐츠의 잔액을 산출하여, 산출된 잔액 중 환불 수수료 10%를 제한 나머지 금액을 환불합니다. 단, 본 조 제1항 제1호와 같이 회사의 귀책 사유로 서비스를 이용하지 못한 경우, 회사는 환불 수수료를 제하지 않습니다.

④ 회사가 회원에게 무료로 지급한 콘텐츠, 선물 받은 콘텐츠 등 회원이 직접 유료로 구매하지 않은 콘텐츠는 환불대상에서 제외됩니다.

제29조 (준거법 및 재판관할)

① 회사와 회원 간 발생한 분쟁에 대하여는 대한민국 법을 준거법으로 합니다.

② 회사와 회원 간 발생한 분쟁에 관한 소송의 관할법원은 당사자들이 합의하여 결정하는 법원으로 하며 합의가 이루어지지 않을 때에는 민사소송법에 의한 법원으로 합니다.

〈부칙〉

1. 이 약관은 2020년 8월 19일부터 적용됩니다.

2. 본 약관 제20조 제2항은 2020년 9월 10일부터 적용됩니다.

(3) 코인원

기본 약관

공고일자: 2019. 10. 28. (부분개정)

시행일자: 2019. 11. 04.

제1장 총칙

제1조 (목적)

본 약관은, 회원(이하 특별한 표시가 없는 한 개인 회원을 의미합니다. 법인 회원의 경우 본 약관 제19조의 규정을 확인하여 주시기 바랍니다)이 주식회사 코인원(이하 '회사'라 합니다)이 제공하는 암호화폐(Crypto-Currency, 이하 '가상화폐', '가상통화' 등의 명칭을 포괄하여 '암호화폐'라 합니다) 거래 서비스를 이용하는 데에 필요한 회사와 회원 사이의 권리, 의무 및 책임사항, 이용조건 및 절차 등 기본적인 사항을 규정함을 목적으로 합니다.

제2조 (약관의 명시, 효력 및 변경)

1. 본 약관의 내용은 회사가 제공하는 모바일 및 웹페이지(<https://coinone.co.kr>, <https://coinone.com>)에 게시하거나 기타의 방법으로 공지하고, 고객이 본 약관에 동의하여 회사의 회원으로 가입함으로써 효력이 발생합니다.

2. 회사는 필요한 경우 관련 법령을 위배하지 않는 범위 내에서 본 약관을 변경할 수 있습니다. 본 약관이 변경되는 경우 회사는 변경 사항을 시행일로부터 7일 전부터 제1항의 방법으로 공지합니다.

3. 회사가 전 항에 따라 개정약관을 공지함과 동시에 공지일로부터 개정약관 시행일로부터 7일 후까지 회원이 거부 의사를 표시하지 아니하면 승인한 것으로 본다는 뜻을 명확하게 고지하였음에도 불구하고, 회원의 거부 의사표시가 없는 경우 변경된 약관을 승인한 것으로 간주합니다. 회원이 개정약관에 동의하지 않을 경우, 회원은 제12조 제1항에 따라 이용계약을 해지할 수 있고, 이와 별개로 회사는 회원을 탈퇴 처리할 수 있습니다.

제3조 (약관 외 준칙)

본 약관에 규정되지 않은 사항에 대해서는 대한민국의 관련 법령 또는 회사가 정한 서비스의 개별 이용약관, 운영정책 및 규칙 등(이하 '세부지침'이라 합니다)의 규정에 따릅니다. 또

한 본 약관과 세부지침의 내용이 충돌할 경우 세부지침에 따릅니다.

제2장 계정 및 관리

제4조 (계정 생성)

1. '계정(ID)'이란 서비스에서 회원을 식별하기 위하여 미리 등록된 문자, 특수문자, 숫자 등의 조합으로 본 서비스에서는 이메일 주소로 표시합니다. 회원이 본 약관에 동의하고 회원의 계정과 비밀번호를 등록한 후 필요한 경우 회사가 요구한 이메일 주소 또는 휴대전화번호 본인확인 서비스를 통하여 회원이 본인 인증 절차를 이행하면 회사가 가입을 승낙하는 절차로 생성됩니다.

2. 회원이 서비스를 이용하기 위하여 계정을 필요로 하는 경우, 회원은 자신의 진실된 정보를 기재하여 생성한 계정을 이용하여야 하고, 타인의 개인정보를 도용하거나 또는 이에 준하는 방법으로 관련 법령을 위반하여서는 아니됩니다. 회사는 회원이 제공한 정보가 사실과 일치하는지 여부를 확인하기 위하여 법령에 의하여 허용된 범위에서 전문기관을 통한 실명확인 또는 본인인증을 요청할 수 있습니다.

3. 회사는 회사가 제공하는 서비스 중 특정 서비스에 관하여는 세부지침 중 개별 서비스 이용약관에 대한 별도의 동의를 요구할 수 있습니다. 이 경우 회원은 하나의 계정에서 개별 서비스 이용약관에 대하여 자유롭게 동의할 수 있고, 동의한 범위 내에서 개별 서비스를 이용할 수 있습니다.

4. 본 약관에 동의하여 서비스에 가입할 경우, 회원은 회사의 코인원 거래서비스를 이용할 수 있습니다.

제5조 (계정 생성 거절 및 유보)

1. 회사는 아래와 같은 경우 고객의 계정 생성을 승낙하지 않을 수 있고, 특히 미성년자 또는 제한능력자는 계정을 생성할 수 없습니다.

- ① 회사가 회원의 계정을 삭제한 경우
- ② 회원이 다른 사람의 명이나 이메일 주소 등 개인정보를 이용하여 계정을 생성하려 하는 경우
- ③ 계정 생성 시 필요한 정보를 입력하지 아니하거나 허위의 정보를 입력한 경우
- ④ 회원의 거주지에서 효력이 있는 대한민국 외의 법률에 따라 본 서비스 이용행위가 해당 법률의 위반을 구성하거나 구성할 현저한 위험이 있는 경우

- ⑤ 미성년자 또는 제한능력이자가 법정대리인의 동의 없이 회원에 가입한 것으로 확인되는 경우
 - ⑥ 회원이 서비스를 이용하는 과정에서 대한민국의 법령을 위반한 것이 확인된 경우
 - ⑦ 전기통신금융사기 등의 도구로 활용되었거나 전기통신금융사기 등으로 인한 피해금원이 입금 또는 출금된 것으로 확인된 경우
 - ⑧ 회원의 신청에 따른 계정이 생성되었음에도 불구하고 탈퇴를 신청하거나, 탈퇴 처리가 완료되었음에도 동일한 계정을 신청하는 등의 경우
 - ⑨ 회원의 개인정보가 유출되었거나 유출된 것으로 판단되는 경우
 - ⑩ 회원이 서비스를 이용하는 과정에서 발생한 회원의 불법행위로 인하여 회사에게 손해가 발생한 경우
 - ⑪ 대한민국 정부 및 산하기관의 정책 신설, 변경, 폐지 등으로 인하여 회사가 신규 계정을 생성할 수 없는 경우
 - ⑫ 회원의 계정 생성을 승낙하는 회사의 행위가 대한민국의 법률 위반 행위로 인식될 만한 현저한 우려가 있는 경우
2. 회원이 제1항 각 호의 어느 하나에 위반하여 계정을 생성한 것으로 판명된 때에는 회사는 즉시 회원의 서비스 이용을 중단 또는 이용 계약 해지 등의 적절한 제한을 할 수 있습니다.
3. 회사는 아래와 같은 경우 회원의 계정 신청에도 불구하고 회원의 계정 생성을 유보, 거절 할 수 있습니다.
- ① 제공 서비스 설비용량에 현실적인 여유가 없는 경우
 - ② 서비스 제공을 위한 기술적인 부분에 문제가 있다고 판단되는 경우
 - ③ 기타 회사가 재정적·기술적으로 유보가 필요하다고 인정하는 경우
 - ④ 회원이 과거 서비스를 이용하는 과정에서 본 약관을 위반하여 이용 계약이 해지된 경우

제6조 (계정의 관리)

1. 계정은 회원 본인만 이용할 수 있고, 어떠한 경우에도 다른 사람이 회원의 계정을 이용하도록 허락할 수 없습니다. 그리고 회원은 다른 사람이 회원의 계정을 무단으로 사용할 수 없도록 직접 비밀번호 등을 관리하여야 합니다. 회원이 무단 사용을 발견하는 즉시, 회원은 고객센터를 통하여 회사에게 이를 통지하여야 하고, 회사는 즉시 계정의 이용중단 등의 조치를 취할 수 있습니다.
2. 회원은 서비스 내 설정 화면을 통하여 회원의 정보를 열람하고 수정할 수 있습니다. 다만, 서비스의 제공 및 관리를 위해 필요한 계정, 전화번호, 개인을 식별할 수 있는 일부 정보는 수정이 불가능할 수 있습니다. 회원은 서비스 이용 신청 시 고지한 내용에 변동이 있을 때

에, 직접 서비스 내에서 변동된 정보를 수정하거나 이메일, 고객센터를 통하여 회사에 변동된 정보의 갱신을 요청하여야 하고, 최신의 정보를 유지하여야 합니다.

3. 회사는 회원이 등록한 계정과 비밀번호 등이 회사에 등록된 것과 일치할 경우에는 별도의 확인절차 없이 이용자를 회원으로 간주합니다.

4. 회사의 귀책사유 없이, 회원의 계정 정보가 제3자에 의하여 도용당하여 불법행위에 이용될 경우, 회원은 전기통신금융사기에 의한 피해자 등을 포함한 불법행위로 인하여 손해를 입은 자에 대하여 손해배상의무를 부담할 수 있으므로, 각별히 유의하시기 바랍니다.

5. 회사가 회원이 서비스 내 정보에 기재한 전자우편, 전화번호 등에게 이용계약에 따른 중요한 내용을 통지하였음에도 불구하고, 회원이 제2항에 따른 의무를 이행하지 아니함으로 인하여 발생하는 불이익은 회원이 부담하여야 합니다.

6. 회사는 대한민국 정부의 암호화폐 시장 규제에 일환으로 시행된 입출금계좌 실명제도를 준수하기 위하여 회원 1인 1계좌 1계정 정책을 시행하고 있습니다. 회원은 본인 명의의 계정을 사용하여야 하고, 회사와 별도의 합의 없이 2개 이상의 계정을 사용할 수 없습니다.

제3장 서비스의 이용

제7조 (서비스 제공 및 변경)

1. 회사는 게시판 서비스, 코인원 거래서비스 등 회원이 인터넷과 모바일로 즐길 수 있는 다양한 서비스를 제공합니다. 회원은 모바일·웹페이지 및 어플리케이션에 접속하여 서비스를 이용할 수 있습니다.

2. 회사는 회원에게 제공하는 다양한 서비스 중 서비스의 성격에 따라 관련 법령 또는 기술적인 필요가 있는 경우 개별 이용약관 등의 동의를 요청할 수 있습니다. 이 경우 회원은 자신이 동의한 이용약관에 따른 개별 서비스를 이용할 수 있습니다.

3. 회사는 더 나은 서비스를 위하여 회원에게 서비스의 이용과 관련된 각종 고지, 관리 메시지 및 기타 광고를 비롯한 다양한 정보를 서비스에 표시하거나 회원의 전자우편, SMS 등으로 직접 발송할 수 있습니다.

4. 회사는 서비스 이용 중 개별 프로그램을 포함하여 시스템 오류가 발생하는 경우, 회사는 해당 오류로 인하여 발생한 잘못된 정보 등을 삭제하고 실제의 정보를 복원 또는 표시할 수 있고, 경우에 따라서 해당 오류가 발생하기 직전의 특정 시각 거래정보로 초기화 될 수 있습니다. 이때, 시스템 오류 발생 인지 시점에 표시된 잘못된 정보가 변경될 경우, 이는 오류가 수정되어 실제 정보가 표시되는 것이므로, 회원은 실제 정보에 따른 서비스에 근거하여 권리를 행사하거나 의무를 부담할 수 있습니다.

5. 회원이 서비스를 이용하는 과정에서 발생하는 통신 및 금융비용은 회원이 이용하고 있는 통신 및 금융서비스의 이용 대가로, 회사와 아무런 관련이 없습니다.

제8조 (서비스 이용 방법 및 주의점)

1. 회원은 서비스를 자유롭게 이용할 수 있으나, 아래와 같은 범위 내에서 서비스 이용이 제한될 수 있습니다.

① 회원은 회사의 서비스 제공을 방해할 수 없고, 회사가 허용하는 방법 이외의 다른 방법을 이용하여 서비스를 이용할 수 없습니다.

② 다른 서비스 이용자의 정보를 무단으로 수집, 이용하는 행위, 서비스를 회원의 사업 또는 영업 목적으로 이용하는 행위(단, 회사와 별도의 계약을 체결한 경우에 한하여 예외적으로 허용될 수 있습니다), 공서양속 및 법령에 위반되는 내용의 정보 등을 발송하거나 게시하는 행위, 범죄 행위, 계정 정보 대여 또는 양도, 담보의 제공 행위는 금지됩니다.

③ 회사의 동의 없이 서비스 또는 이에 포함된 소프트웨어의 일부를 복사, 수정, 배포, 판매, 양도, 대여, 담보제공하거나 타인에게 그 이용을 허락하는 행위와 소프트웨어를 역설계하거나 소스 코드의 추출을 시도하는 등 서비스를 복제, 분해 또는 모방하거나 기타 변형하는 행위도 금지됩니다.

④ 회원은 대한민국의 법령, 회원이 거주하는 거주지를 관할하는 법령에 위반되는 행위를 할 수 없습니다.

2. 회원은 서비스의 이용권한, 서비스 이용에 따른 회사와의 채권·채무, 기타 계약상 지위를 타인에게 대여·양도·증여하거나 담보로 제공할 수 없고, 이로 인한 불이익이 발생하는 경우 회사는 책임지지 아니합니다.

3. 회원이 관련 법령, 회사의 모든 약관 또는 정책을 준수하지 않는 경우, 회사는 회원의 위반행위 등을 조사하거나 회원의 서비스 이용을 잠시 또는 계속하여 중단할 수 있고, 회원의 서비스 재가입에 제한을 둘 수 있습니다.

4. 회사는 법령에서 정하는 기간 동안 회원이 서비스를 이용하기 위하여 로그인 혹은 접속한 기록이 없는 경우 회원이 등록한 전자우편, SMS 등 기타 유효한 수단으로 통지 후 회원의 정보를 파기하거나 분리 보관할 수 있고, 이로 인하여 서비스 이용을 위한 필수적인 정보가 부족할 경우 이용계약이 해지될 수 있습니다. 또한, 회원이 서비스에 일정 기간 이상 로그인하지 아니할 경우 회원의 계정이 도용당하는 등의 사정으로 인하여 회원에게 발생할 수 있는 피해를 예방하기 위하여, 회사는 회원의 서비스 이용에 필요한 추가 정보를 요구할 수 있고, 특히 12개월 이상 로그인하지 아니할 경우 회사는 제17조 제4항의 규정에 따라 계정 정지에 따른 절차에 착수할 수 있습니다.

5. 회원이 회사의 서비스 이용이 현지 법률에 위반되거나 위반될 염려가 있는 장소에 거주하고 있는 경우, 자신의 서비스 이용에 따른 불이익이 발생할 수 있음을 확인하여야 합니다. 특히, 회사가 회원이 거주하고 있는 장소를 확인한 결과 회원의 서비스 이용이 현지 법률의 위반을 구성하거나 구성할 염려가 있는 경우(회원의 서비스 이용에 대한 대한민국 내·외의 수사기관의 수사가 개시되는 경우 등), 제17조 제4항의 규정에도 불구하고 회사는 즉시 계정 정지에 따른 절차에 착수할 수 있습니다.

6. 법원의 명령, 수사기관의 수사협조 요청, 정부기관이 회원의 계정 및 전자지갑의 동결을 서면으로 요청하는 경우, 제17조 제4항의 규정에도 불구하고 회사는 회원의 동의 없이 해당 계정 및 전자지갑 등을 동결함과 동시에 계정 정지에 따른 절차에 착수할 수 있습니다.

제9조 (권리의 귀속 및 저작물의 이용)

1. 회원은 사진, 글, 정보, (동)영상, 서비스에 대한 의견이나 제안 등 콘텐츠(이하 '게시물'이라 합니다)를 회사가 허용한 방법에 의하여 서비스에 게시할 수 있습니다.

2. 회사는 회원의 게시물이 법령 및 서비스 정책에 위반된다고 판단할 경우, 이를 삭제하거나 게시를 거부할 수 있습니다. 다만, 회사가 모든 게시물을 검토할 의무가 있는 것은 아니므로, 회원의 권리가 침해되는 게시물을 발견한 경우 회원은 회사에게 해당 게시물 검토를 요청할 수 있습니다.

3. 회원이 법령 및 서비스 정책에 위반되는 내용의 콘텐츠를 표현한 게시물을 게시하는 경우, 이로 인하여 발생하는 모든 법률상 또는 법률 외의 책임은 회원이 단독으로 부담합니다. 회원이 다른 회원의 콘텐츠를 사용하기 위하여는 콘텐츠 소유자로부터 별도의 허락을 받아야 합니다.

제10조 (유료 서비스의 이용)

1. 회사는 무료로 서비스를 제공하고 있으나, 일부 서비스의 경우 유료로 제공할 수 있습니다. 예를 들면, 회원은 무료로 게시물을 게시할 수 있으나 코인워 거래서비스를 이용하는 경우 서비스 이용에 따른 대가를 회사에게 지급하여야 합니다.

2. 회원이 회사가 제공하는 유료서비스를 이용하는 경우 회원은 회사가 정하는 방법으로 서비스 이용에 따른 대가를 지급하여야 합니다. 만일 정기적인 결제가 이루어지는 서비스의 경우 회원이 직접 해당 서비스의 이용을 중단하고 정기 결제의 취소를 요청하지 않는 한 매월 결제가 이루어집니다.

3. 회사는 결제의 이행을 위하여 필요한 회원의 개인정보를 추가적으로 요구할 수 있고, 회원은 회사가 요구하는 개인정보를 정확하게 제공하여야 합니다.

4. 회원이 회원의 귀책사유로 이용요금의 환불을 요청하는 경우라 하더라도, 회사가 제공하는 유료서비스가 결제 후 1회의 이용만으로 서비스의 이용이나 구매가 완료되는 서비스인 경우 해당 서비스를 이용한 후에는 환불이 불가능합니다. 또한, 회원이 본 약관을 위반하여 회사가 회원의 서비스 이용을 제한하거나 계약을 해지하는 경우 회사는 회원에게 환불을 할 의무가 없습니다.

5. 제4항의 규정에도 불구하고 회사는 아래 각 호의 경우에 회원이 결제한 금원을 환불합니다.

- ① 회사의 귀책사유로 인하여 회원이 서비스를 전혀 이용하지 못한 경우
- ② 회원이 요청한 서비스가 전혀 제공되지 않은 경우

6. 회원은 이용요금에 대하여 이의를 제기할 수 있습니다. 단, 이용요금에 관한 이의는 그 사유 발생을 안 날로부터 1월, 그 사유가 발생한 날로부터 3월 이내에 제기하여야 합니다. 만일, 위 기간 내에 이의를 제기하지 아니하는 경우 회원의 이의와 관련된 권리는 소멸합니다.

7. 회사는 과·오금이 발생한 경우 또는 전액 환불의 경우 이용대금의 결제와 동일한 방법으로 환불합니다. 다만, 동일한 방법으로 환불이 불가능하거나 서비스의 중도해지로 인한 부분 환불 등의 경우에는 회사가 정하는 별도의 방법으로 환불합니다.

8. 본 약관의 규정과 서비스 개별약관의 내용이 충돌하는 경우 각 개별약관의 규정에 따릅니다.

제11조 (서비스의 이용, 변경 및 종료)

1. 회사는 서비스를 365일, 24시간 쉬지 않고 제공하기 위하여 최선의 노력을 다합니다. 다만, 장비의 유지 및 보수를 위한 정기·임시 점검 또는 다른 상당한 이유로 서비스의 제공이 일시 중단될 수 있고, 이때에는 미리 서비스 제공 화면에 공지합니다. 만일, 회사로서도 예측할 수 없는 이유로 서비스가 중단된 때에는 회사가 상황을 파악하는 즉시 최대한 빠른 시일 내에 서비스를 복구하도록 노력합니다.

2. 회사의 서비스 제공을 위하여 계약한 회사의 협력사와의 계약 종료 및 변경, 신규서비스 개시 등의 사유로 서비스의 내용이 변경되거나 서비스가 종료될 수 있습니다. 회사는 서비스 변경 사항 또는 종료에 관하여 서비스 초기 화면이나 개별 서비스의 화면 또는 공지사항 란에 게시합니다.

제12조 (이용계약 해지)

1. 회원이 서비스의 이용을 원하지 아니하거나 본 약관에 동의하지 아니하는 경우, 회원은 언제든지 서비스 내 제공되는 메뉴 또는 고객센터를 이용하여 서비스 이용계약의 해지를 신

청할 수 있고, 회사는 법령이 정하는 바에 따라 이를 처리하여 회원을 탈퇴 처리합니다. 단, 회사는 회원의 신청에 따른 서비스 이용계약 해지를 처리하는 과정에서 회사의 고의 또는 과실 없이 회원에게 발생하는 손해에 대하여 책임을 부담하지 아니합니다.

2. 회원이 본 약관상 의무 또는 서비스 개별약관에서 정한 의무를 포함하여 총 2회 이상 의무를 위반한 경우, 회사가 제공하는 서비스의 전부 또는 일부의 중단 또는 이용 제한의 조치가 이루어졌음에도 불구하고 그 중단 또는 이용 제한의 해제조건이 성취되지 아니하는 경우, 회원의 본 약관 위반으로 인하여 이용계약을 유지하기 어려운 경우에 회사는 제17조 제4항에서 정한 절차에 착수하거나 사전에 이용계약 해지 예정임을 통지하고 이용계약을 해지할 수 있습니다.

3. 이용계약이 해지되는 경우, 회사는 법령 및 개인정보처리방침에 따라 회원의 정보를 보유하는 경우를 제외하고 회원의 정보를 삭제합니다. 이 경우 회원은 회사가 보유하고 있는 회원 정보의 제공을 요청할 수 없습니다.

4. 유료서비스 이용계약을 이용한 경우 회원은 본 약관 제10조에서 규정한 바에 따라 환불을 받을 수 있을 뿐, 이 외의 방법으로 환불을 요청할 수 없습니다. 다만, 서비스 개별약관에 본 약관과 다른 계약해지 방법 및 효과를 규정하고 있는 경우 각 개별약관의 규정에 따릅니다.

5. 이용계약이 해지된 경우라도 회원은 다시 회사에 대하여 이용계약의 체결을 신청할 수 있습니다. 다만, 다시 이용계약을 체결함에 있어 시간적 제한 및 본 약관 상의 제한 등이 따를 수 있습니다.

제13조 (개인정보의 보호)

회원의 개인정보는 서비스의 원활한 제공을 위하여 회원이 동의한 목적과 범위 내에서만 이용됩니다. 회사는 법령에 의하거나 회원이 별도로 동의하지 아니하는 한, 회원의 개인정보를 제3자에게 제공하지 아니합니다. 이에 대한 자세한 사항은 개인정보처리방침에서 정합니다.

제4장 서비스의 설명

제14조 (용어의 정의)

본 장에서 사용되는 용어의 정의는 아래와 같고(본 장 외에도 문맥이 허용하는 한 본 약관에서 사용된 용어는 제14조의 정의에 따릅니다), 본 조에서 정의되지 아니한 용어의 정의는 회사가 영위하고 있는 사업의 동종 업계에서 통용되는 용어 및 이에 준하는 용어의 정의에 따릅니다. 단, 암호화폐에 관한 대한민국 내 법령상 정의가 존재하지 아니하는 경우, 본 조에

의한 용어의 정의는 암호화폐의 법적 성질 및 이에 대하여 확립되지 아니한 법률 해석을 보충하는 것이 아니고, 본 약관이 적용되는 당사자 사이의 분쟁이라 하더라도 대한민국 내 정부기관 및 사법기관은 본 약관에서 규정한 용어의 정의에 기속되지 아니함을 유의하시기 바랍니다.

1. 암호화폐: 비트코인(BTC), 이더리움(ETH), 이더리움 클래식(ETC) 등 기반 블록체인 네트워크에서 전자적으로 존재하는 정보로, 코인원 거래서비스에서 거래되는 대상
2. KRW 포인트(KRW): 서비스를 이용하기 위하여 서비스 내에서 사용되고, 회원이 회사의 서비스를 이용하는 동안 현금으로 교환이 가능한 회사가 인정한 가상의 지급수단
3. 전자지갑: KRW 포인트 및 암호화폐의 이용자를 식별할 수 있는 고유 정보로서, 회사가 회원의 계정에게 이용을 허락하는 고유 정보

제15조 (코인원 거래서비스의 내용)

1. 회사는 회원이 회사의 모바일·웹페이지 및 어플리케이션에서 비트코인(BTC), 이더리움(ETH), 이더클래식(ETC) 및 이에 준하는 암호화폐(이하 비트코인(BTC), 이더리움(ETH), 이더클래식(ETC) 및 이에 준하는 암호화폐를 통칭하여 '암호화폐'라 합니다)를 거래할 수 있는 서비스(이하 '코인원 거래서비스'라 합니다)를 제공합니다.

2. 회사는 코인원 거래서비스에 부수하여 아래 각 호에 해당하는 서비스를 제공할 수 있습니다.

- ① 암호화폐 관련 정보
- ② 전자지갑의 잔고, 체결내역, 주문가능범위 등 전자지갑의 정보 제공
- ③ 암호화폐 매매주문
- ④ 암호화폐의 전송 서비스
- ⑤ 기타 회사가 제공하는 서비스

3. 회사는 회원이 제1항의 서비스를 이용할 수 있도록 회원에게 아래 각 호의 전자지갑을 이용할 수 있는 서비스를 제공합니다.

- ① KRW 거래지갑
- ② 회사가 제공하는 암호화폐의 전자지갑 중 회원이 이용을 신청한 전자지갑

4. 회원은 회사가 제공하는 서비스에서 허용하는 방법으로 코인원 거래서비스를 이용하여야 합니다.

5. 회사는 코인원 거래서비스에 부가하는 별도의 서비스를 제공할 수 있고, 이에 관한 사항은 서비스 개별 약관에서 규정합니다.

6. 회사는 회사의 사정 및 관련 법령의 제·개정 등에 따라 불가피한 경우, 코인원 거래서비

스의 내용을 변경하거나 중단할 수 있습니다. 코인원 거래서비스가 중단되는 경우에도 회사는 회원 계정의 각 전자지갑 중 KRW 거래지갑에 보관되어 있는 KRW 포인트에 관하여 제 18조 제1항에 따른 의무를 부담합니다.

제15조의 2 (크로스 해외송금 서비스의 내용) 삭제 (2018. 01. 26.)

제15조의 3 (노드 서비스의 내용)

1. 회사는 블록체인의 특성에 따라 코인원 거래소에서 보관하고 있는 특정 암호화폐로 해당 암호화폐의 블록체인에서 요구하는 특정한 활동에 참여하여 해당 참여로부터 발생하는 보상을 회원에게 제공하는 서비스(이하 '노드 서비스'라 함)를 제공합니다.

2. 노드 서비스는 회원이 특정 암호화폐를 코인원 거래소에서 보유하였을 때에 해당 암호화폐의 블록체인상 규칙에 따라 발생할 수 있는 보상을 제공받을 수 있도록 회사가 제공하는 서비스로, 회사는 어떠한 경우에도 회원에게 노드 서비스와 관련하여 원금·출자금 기타 이에 준하는 금전의 지급을 보장하거나 수익을 약정하지 아니합니다.

3. 회사는 암호화폐 별로 노드 서비스에 관한 세부적인 사항을 달리 적용할 수 있고, 이에 관하여는 회사의 모바일·웹페이지 및 어플리케이션 중 노드 서비스 이용에 관한 사항에 공시합니다.

4. 본 약관 또는 노드 서비스 이용에 동의한 회원의 암호화폐는 노드 서비스의 대상이 되는 모든 암호화폐에 대하여 일괄적으로 노드 서비스에 참여하게 되며, 향후 노드 서비스 대상 암호화폐가 변동되었을 경우에도 마찬가지로 일괄적으로 노드 서비스에 참여하게 됩니다.

5. 암호화폐의 정책에 따라 노드 서비스에 참여하는 암호화폐의 입출금 기능에 일정기간 제약이 있을 수 있으나, 회사는 그러한 경우 회원의 암호화폐 중 일부 수량을 노드 서비스에 참여시키지 아니하고 회원의 통상적인 출금 요청에 대하여 즉시 조치 할 수 있도록 준비합니다.

6. 회사는 회사의 사정 및 관련 법령의 제·개정, 노드 서비스 관련 블록체인의 변경 등과 같이 불가피한 경우, 노드 서비스의 내용을 변경하거나 중단할 수 있습니다.

제16조 (코인원 거래서비스의 이용 방법 및 이용 대가)

1. 회사는 회원 간에 합의된 거래 가격(시장가, 지정가를 포함합니다)에 따라 암호화폐를 거래할 수 있는 서비스를 제공합니다.

2. 회원은 회사가 제공하는 서비스의 사용 방법에 따라, 전자지갑에 보유 중인 암호화폐에 대하여 일정한 희망가격을 지정(또는 시장가격을 지정)하는 방법으로 매도 또는 매수 주문을

입력하고, 입력된 주문에 상응하는 내용으로 다른 회원과의 거래 의사가 합치되는 즉시 회원 간의 매매계약이 체결됩니다. 이때, 통신 기술상의 장애 등으로 인하여 매매계약이 체결되었음에도 불구하고 회원의 단말기에는 매매계약의 체결 결과의 반영이 일시적으로 지연될 수 있으므로, 원활한 통신 환경에서 서비스를 이용하여 주시기 바랍니다.

3. 회원은 회사가 제공하는 서비스의 사용 방법에 따라, 전자지갑에 보유 중인 암호화폐를 제3자에게 전송하거나 제3자로부터 전자지갑으로 전송받을 수 있습니다. 이 경우에는 해당 암호화폐가 소속된 블록체인 내에서의 필요한 절차를 이행하는 데에 요구되는 시간이 도과한 후에 거래가 완료됩니다. 회사는 회원이 지정하는 전자지갑에 암호화폐를 전송하는 업무를 수행할 뿐, 암호화폐의 전송은 회사와 무관한 블록체인 네트워크에서 이루어지고, 그 과정에서 채굴자에게 지급될 예상 수수료를 회원으로부터 지급받아 채굴자가 요구하는 수수료를 지급하며 채굴자에게 지급하는 수수료는 전송 대기수요 및 채굴 공급수요에 따라 변동(채굴 난이도가 상승하거나 전송의 대기수요가 채굴공급을 상회할 경우 채굴자는 더 높은 수수료를 지급하는 블록체인을 먼저 채굴합니다)됩니다.

4. 회사는 아래와 같은 사정이 발생한 경우 제2항 및 제3항의 매매 등 거래를 직권으로 취소하고 원상회복할 수 있습니다.

취소사유	조치	비고
회원의 코인원 거래서비스의 비정상적 이용	비정상적 이용행위와 직접적으로 관련된 개별 거래내역의 취소 및 원상회복	
회원 외의 제3자의 해킹 또는 이에 준하는 상황의 발생	해킹 또는 이에 준하는 상황이 발생한 시점 이후 발생한 모든 거래 내역의 취소 및 원상회복	
코인원 거래서비스 시스템의 오류	해당 시스템 오류 발생 시점 이후 발생한 모든 거래내역의 취소 및 원상회복	
통신사업자 및 보안사업자의 귀책 사유로 인한 서비스 장애 발생	해당 서비스 장애 발생 시점 이후 발생한 모든 거래내역의 취소 및 원상회복	
회원의 부당한 이익을 얻기 위한 시세조종 등의 행위, 시장의 질서를 교란하는 행위 또는 범죄를 위하여 거래를 하는 것으로 의심되는 행위 발생	해당 행위에 이용된 계정의 전체 거래내역의 취소 및 원상회복	이 경우, 회원의 계정 이용 권한이 취소되고, 회사는 회원이 보유한 모든 암호화폐 잔고를 임의로 청산할 수 있습니다. 이때에 회사의 조치에 따라 회원에게 발생하는 손실 또는 이익에 대하여 회사는 어떠한 경우에도 책임을 부담하지 않습니다.

5. 회원은 회사에게 코인원 거래서비스 이용에 따른 대가를 지급하여야 합니다. 코인원 거래서비스 이용에 따른 대가는 회사의 모바일·웹페이지 및 어플리케이션 중 코인원 거래서비스 이용방법에 명시되어 있고, 회사는 시장 및 회사의 상황에 따라 언제든지 이용에 따른 대가를 수정하여 공시하고, 공시일에 지정한 효력 발생일부터 수정된 내용의 대가를 수익할 수 있습니다.

제16조의 2 (크로스 해외송금, 서비스의 이용 방법 및 이용 대가) 삭제 (2018. 01. 26.)

제16조의 3 (노드 서비스의 이용 방법 및 대가)

1. 회사는 특정 암호화폐의 블록체인에서 구현된 기능에 따라 회원이 코인원 거래소의 전자지갑에 보관하는 암호화폐를 이용하여 블록체인에 참여할 수 있도록 노드 서비스를 제공합니다.

2. 회사는 노드 서비스에 참여하기 위하여 코인원 거래소 전자지갑에 보유된 특정 암호화폐 전체를 활용할 수 있습니다.

3. 회원은 코인원 거래소 내 회원의 전자지갑에 보관된 특정 암호화폐를 보유함으로써 해당 암호화폐에 관한 코인원의 노드 서비스 제공에 동의합니다. 단, 회사는 노드 서비스 관련 블록체인의 성격에 따라 별도의 동의를 받은 회원에 한하여 노드 서비스를 제공할 수 있습니다.

4. 회원은 코인원 거래소의 전자지갑에 보관 중인 암호화폐를 코인원 거래소의 전자지갑이 아닌 전자지갑으로 이동하는 방법 또는 회사가 안내하는 방법(노드 서비스 관련 블록체인의 성격에 따름)으로 회사가 제공하는 노드 서비스를 거부할 수 있습니다.

5. 회사는 아래와 같은 사정이 발생한 경우 노드 서비스로 인하여 지급된 보상을 직권으로 취소하고 원상회복할 수 있습니다.

보상금 지급 중단 사유	조치	비고
회원의 노드 서비스의 비정상적 이용	비정상적 이용행위와 직접적으로 관련된 보상 지급 취소 및 원상회복	
노드 서비스 관련 블록체인 시스템 오류	① 해당 시스템 오류로 인해 오지급된 보상의 지급 취소 및 원상회복 ② 해당 시스템 오류가 해결될 때까지 보상금 지급 보류(지연손해금은 지급하지 않습니다)	블록체인상의 결정에 따르는 것을 원칙으로 하되 해당 결정이 관련 법령에 위반될 경우 관련 법령의 규정을 준수함
통신사업자 및 보안 사업자의 귀책 사유로 인한 서비스 장애 발생	① 해당 장애로 인해 오지급된 보상의 지급 취소 및 원상회복 ② 해당 장애 오류 해결 시까지 보상금 지급 보류	
노드 서비스상 최소 화폐 단위 미만의 보상	절사하여 계산	

보상금 지급 중단 사유	조치	비고
노드 서비스 시스템의 오류	① 해당 시스템 오류로 인해 오지급된 보상의 지급 취소 및 원상회복 ② 해당 시스템 오류 해결 시까지 보상금 지급 보류	

6. 회사는 회원에게 노드 서비스 제공에 따른 비용을 회원에게 지급할 보상에서 공제할 수 있습니다. 회사는 노드 서비스 제공에 따른 비용 등에 관한 공제 내용에 관하여 회사의 모바일·웹페이지 및 어플리케이션 중 노드 서비스 이용에 관한 사항에 공시합니다. 회사는 시장 및 회사의 상황에 따라 언제든지 비용 및 공제 내용을 수정하여 공시하고, 공시일에 지정된 효력 발생일부터 수정된 내용의 비용 및 공제를 적용할 수 있습니다.

제17조 (서비스 이용 제한 및 유의사항)

1. 회사는 아래의 기준에 따라 회원의 서비스 이용을 제한할 수 있습니다. 이 경우 회사는 그 사유, 일시 및 기간을 정하여 회원이 기재한 정보에 따른 전자우편, SMS 등의 방법으로 통지하고, 회원은 회사의 서비스 이용 제한에 대하여 통지일로부터 7일간 이의를 신청할 수 있습니다.

구분	정지사유	해제조건	정지효력
서비스 제한(로그인 외 서비스 이용 불가)	<ul style="list-style-type: none"> • 명의(연락처) 미확인 • 회원이 미성년자 또는 민법상 제한능력자임이 확인된 경우 • 해킹·사기 사고 발생(긴급제한 요청 시 해당내용으로 간주) • 사고회원 관련자(또는 관련된 것으로 의심할 만한 합리적 이유가 있는 자) • 결제보안 연속 오류 • 탈퇴 신청 • 범죄 행위에 이용되는 경우 • 부당한 이익을 얻기 위하여 시세조종 등의 행위, 시장의 질서를 교란하는 행위 등을 하는 경우 • 기타 관리자가 정상적인 서비스 제공에 심각한 장애(DDoS, 인증받지 아니한 방법으로의 접속, 채굴에 따른 트래픽발생 등을 포함하고, 이에 제한되지 아니합니다)를 유발하는 것으로 판단하는 경우 	정지사유 해결 또는 관리자 판단	로그인 이외의 일체의 거래 중단, KRW 포인트 입금 및 출금 중단
로그인 제한	<ul style="list-style-type: none"> • 비밀번호 연속 오류 • 해킹·사기 사고 발생 • 명의 도용으로 의심되는 경우 • 법원 및 정부기관의 요청이 있는 경우 • 거래 과정에서 발생한 오류 정보의 확인 요청을 거부하는 등 부정 이용 행위가 있는 것으로 의심되는 	정지사유 해결 또는 관리자 판단	로그인 불가

구분	정지사유	해제조건	정지효력
	<p>현저한 사정이 있는 경우</p> <ul style="list-style-type: none"> 동일한 명의의 사용자가 계정을 2개 이상 신청·보유·사용하는 것으로 확인되는 경우 회원이 제3자에게 계정의 이용을 허락하거나 계정을 대여하는 등 실제 이용자와 회원의 명목이 일치하지 아니한 것으로 의심되는 경우 		
일부 서비스(암호화폐 출금, KRW 환전 등) 제한	<ul style="list-style-type: none"> 본인 인증 절차의 이행을 전제하는 서비스임에도 불구하고 회사가 요청하는 본인 인증 절차를 이행하지 아니하는 경우 자금세탁방지 의무 위반 및 통신사기 등 범죄에 이용되었거나, 부정한 이용 또는 비정상적인 거래를 위하여 서비스를 이용하는 것으로 의심되는 현저한 사정이 있는 경우 회사의 서비스 고객지원과정에서 회원이 누적하여 3회 이상 회사의 직원 또는 회사의 업무처리를 위탁받은 자에게 폭언·고성 등의 행위를 하고, 이로 인하여 회사의 직원 또는 회사의 업무처리를 위탁 받은 자가 원활한 고객 지원이 불가능하다고 판단하는 경우 회사의 서비스 고객지원과정에서 안내된 절차를 이행하지 아니하거나, 회원의 서비스 요청에 따라 회사가 필요로 하는 회사의 요청을 거부하는 경우 회원이 제3자에게 계정의 이용을 허락하거나 계정을 대여하는 등 실제 이용자와 회원의 명목이 일치하지 아니한 것으로 의심되는 경우 서비스 이용 정책 변경에 따른 유효기간이 도과되었음에도 불구하고 변경된 정책에 따른 서비스를 이용하기 위한 회원 정보 등이 충족되지 아니한 경우 대한민국의 정부기관 및 금융회사에서 회원의 계정이 자금세탁방지 의무를 위반하였거나 통신사기 등 범죄에 이용된 것으로 통지하는 경우 법원의 판결, 결정, 명령 및 수사기관의 수사 협조에 따라 회사의 회원에 대한 서비스 제공이 중단되는 경우 	정지사유 해결 또는 관리자 판단	관리자가 지정한 서비스 이용 제한

2. 코인원 거래서비스의 유의사항은 아래와 같습니다. 회원은 아래의 유의사항을 확인하고 자신의 비용과 책임하에 서비스를 이용하여야 합니다.

① 코인원 거래서비스는 회원 간의 암호화폐 거래를 중개하는 서비스로, 회사는 어떠한 경우에도 일체의 암호화폐의 가치 및 환금성을 보증하지 아니하고, 회원이 암호화폐를 거래함으로써 인하여 회원에게 발생하는 경제적인 이해관계는 전적으로 회원이 부담하여야 합니다.

② 회사가 회원에게 제공하는 암호화폐의 시세는 프로그램 또는 시스템상의 오류, 정보비대칭, 국내외 통신 환경상의 제약 등 기술적인 한계로 인하여 실제의 거래 시세와 일시적으로 불일치할 수 있습니다. 다만, 회사는 회원에게 제공하는 암호화폐의 시세의 정합성을 제고

하기 위하여 최선의 노력을 다하고 있습니다.

③ 회사는 회사가 보유하고 있는 회원의 개인정보의 진실성을 보증하지 아니합니다. 다만, 회사는 회원이 회사에게 제공한 정보가 진실되지 아니한 점을 확인하는 즉시 해당 회원의 코인원 거래서비스 이용 중단 및 이에 상응하는 조치를 취할 의무가 있습니다.

④ 회원은 회원의 계정이 제3자로부터 도용당할 경우 법령에 의한 책임을 부담할 수 없습니다.

⑤ 회사는 코인원 거래서비스를 이용하는 모든 거래행위에 대하여 최소 이용단위 금액을 설정하고, 그 금액 미만에 해당하는 암호화폐 또는 KRW 포인트는 절사할 수 있습니다. 이 경우 회사는 절사된 금액에 대한 어떠한 보상도 지급하지 아니합니다.

⑥ 대한민국을 포함한 세계 각국의 법률, 대한민국을 포함한 세계 각국의 정책, 유권해석, 경제환경 등에 따라 매우 큰 변동성이 있을 수 있습니다. 특히, 암호화폐의 거래에 대한 법률행위의 해석은 국가별로 상이하여 법정화폐와 다른 특유의 위험성이 내재되어 있으므로, 회원은 반드시 이 점에 주의하여야 합니다.

⑦ 대한민국은 암호화폐의 법적 지위를 공식적으로 인정하고 있지 않고, 특히 암호화폐 거래를 금융거래로 인정하고 있지 않습니다. 따라서 대한민국의 정책 변경에 따라 암호화폐의 법적 지위 및 가치 변동이 발생할 수 있습니다.

⑧ 회원이 이용 중인 통신서비스는 회사의 거래 서비스와 아무런 관련이 없습니다. 즉, 회원은 이용 중인 통신서비스의 속도, 상태 등을 반드시 확인하여야 하고, 통신상태가 원활하지 아니하는 경우에는 불의의 사고를 예방하기 위하여 거래행위를 자제할 필요가 있습니다.

⑨ 암호화폐 거래서비스를 비롯한 각종 온라인 거래는 첨단범죄집단의 목표가 되고 있습니다. 회사는 회사의 거래서비스의 보안을 위하여 최선을 다하고 있으나, 실제 발생하는 해킹 사고의 대부분은 회원 개인이 이용 중인 와이파이 네트워크의 해킹, 비밀번호 등 계정 정보 관리상의 과실, 클라우드 서비스에 기록된 개인정보의 해킹 등으로 인한 2차 사고입니다. 이러한 점을 감안하여 반드시 첨단범죄의 발생을 예방할 필요가 있습니다.

⑩ 코인원 거래서비스는 연중무휴로 제공되고 있기 때문에, 회사는 거래 시스템의 정합성을 유지함으로써 회원의 서비스 이용 과정에서 발생할 수 있는 불편함을 최소화하고 있습니다. 이에 회사는 부득이하게 서비스 제공을 위하여 회사의 서버를 점검하고 있고, 정기점검 및 임시점검의 경우 사전에 공지함으로써 회원의 예측 가능성을 높이고 있습니다.

⑪ 제10호에도 불구하고, 회사가 예상하지 못한 사유로 인하여 긴급하게 회사의 서버를 점검할 필요가 있습니다. 이 경우, 회사는 긴급점검을 할 수 있고, 긴급점검 과정에서 코인원 모바일·웹사이트 접속이 불가할 경우, 점검의 사유 및 점검 진행 경과를 회사의 트위터 계정 (<https://twitter.com/CoinoneSupport>)을 통하여 공지합니다.

⑫ 회사는 제11호의 긴급 점검 중 암호화폐의 시세가 급변하거나 예상하지 못한 사정이 발생하여 회원에게 손해가 발생하는 것으로 판단될 때에, 일정 시간동안 접수된 주문을 취소할 수 있도록 하는 등의 방법으로 회원의 손해를 최소화할 수 있습니다.

3. 삭제(2018. 01. 26.)

4. 회사가 회원의 계정 사용을 제한하는 경우, 회원은 회사에 대하여 아래와 같은 의무를 부담합니다.

① 계정 정지 시 회사는 계정에 대한 자체 조사를 실시하며, 회원은 회사의 조사에 적극적으로 협력해야 합니다.

② 계정 정지 시 회원은 계정에 KRW 포인트 충전 또는 인출을 할 수 없으며, 각종 전자지갑을 통한 거래를 할 수 없습니다.

③ 계정에 대한 자체 조사 종료 후 회사는 재량에 따라 7일간의 사전 통지 후, 회원 계정 사용을 제한할 수 있고, 회사는 이 같은 결정에 대한 이유를 통지하며, 회원은 이에 대한 소명 절차를 가질 수 있습니다.

④ 회원은 제3호의 7일간의 통지기간 동안 전자지갑에서 보유한 암호화폐 잔고를 청산할 수 있습니다. 해당 기간 만료 후에는 회사는 계정 내 잔여 암호화폐 잔고를 회사의 거래서비스 내 청산 시점의 시가에 따라 강제청산하고 회원 계정에 남아있는 나머지 KRW 포인트를 회원정보에 등록된 환급 주소로 반환합니다.

⑤ 회원은 회원의 환급 주소를 포함한 KRW 포인트 출금과 관련하여 정확한 세부 정보를 코인원에 제공하여야 합니다. 만일, KRW 포인트 출금 시 회원이 잘못된 정보를 제공하여 회사가 이를 믿고 출금을 이행한 경우와 같이, 회원의 잘못된 정보 제공으로 인하여 발생한 손해에 대하여 회사는 책임을 부담하지 아니합니다.

제18조 (KRW 포인트)

1. 회사는 회원에게 KRW 포인트에 관하여 1KRW 포인트당 1원(대한민국 내 법정통화, KRW)의 비율에 따른 교환을 보증합니다. 단, 회원의 귀책사유로 인하여 이용계약이 해지되거나 회원이 회사가 제공하는 서비스를 이용하여 대한민국의 법령을 위반하는 행위를 하는 경우에는 그러하지 아니합니다.

2. 회원은 회사가 요구하는 정보를 제공하고 회사가 회원을 위하여 개설하는 가상금융계좌에 현금을 지급하는 경우에 한하여 회사로부터 해당 현금에 해당하는 KRW 포인트를 회원 계정의 KRW 전자지갑으로 지급받습니다.

3. 회원은 언제든지 계정의 KRW 전자지갑 내 KRW 포인트에 해당하는 현금을 회사가 정하는 방법에 따라 회사로부터 지급받을 수 있습니다. 단, 회사는 회원 계정의 KRW 전자지갑

내 KRW 포인트에 관하여 이자 또는 이에 준하는 금전을 지급할 의무가 없습니다.

4. 회사는 어떠한 경우에도 회원의 동의 없이 회원이 보유하고 있는 KRW 포인트를 이용하지 않습니다.

5. 회사는 회사의 정책상 이벤트 등으로 회원에게 KRW 포인트를 임의로 부여할 수 있습니다. 이 경우 회원은 회사가 별도의 대가를 받지 않고 부여한 KRW 포인트에 관하여 제1항의 보증을 요구하거나 제3항의 방법으로 지급을 요구할 수 없습니다.

6. 회사는 다음 각 호에 해당하는 경우 회원의 KRW 포인트 환전을 제한할 수 있고, 제한 사실 및 제한 사유를 회원에게 통지합니다.

- ① 법원 및 정부기관의 서면에 의한 요청이 있는 경우
- ② 회원의 1일 출금 한도를 초과하여 환전을 신청하는 경우
- ③ 회원이 범죄를 하거나 범죄로 인한 수익을 은닉하는 것으로 의심되는 경우
- ④ 회원의 계정이 도용당한 것으로 의심되는 경우
- ⑤ 회원의 이용내역 중 실제 거래가 없음에도 불구하고 허위의 정보가 생성되었거나 실제 거래 내역과 다른 정보가 기재되어 있는 경우
- ⑥ 법원의 명령, 수사기관의 요청, 정부기관의 요청이 있는 경우

제5장 법인회원의 특칙

제19조 (법인회원의 특칙)

1. 본 약관은 회원이 개인의 지위에서 회사의 서비스를 이용함을 전제하여 작성되었습니다. 회사의 서비스를 이용하고자 하는 회원이 법인인 경우, 법인회원은 반드시 제2항의 절차를 이행하여야 합니다. 이를 준수하지 아니할 경우, 회사는 법인회원에 대하여 본 약관 제8조 제1항 제2호 등의 사유를 이유로 제17조 제4항에 따른 절차에 착수할 수 있습니다.

2. 법인회원은 회사의 이메일(corpsupport@coinone.co.kr)에 아래와 같은 정보를 제공하여 법인회원으로 가입하고자 하는 의사를 표시하여야 합니다.

필수기재사항	첨부서류(전자서류 가능)
1. 법인명	1. 사업자등록증
2. 대표자명	2. 법인 정관
3. 회원 계정(이메일)	3. 코인원 신규계좌등록 승인 이사회 결의안
4. 연락가능 전화번호	4. 주주명부
5. 회사의 웹 주소(홈페이지 등)	5. 주거래은행 통장사본
6. 사업 주거래 고객층	6. 대표자 및 실무자(회원 계정 이메일의 사용자 포함) 각 신분증 사진
7. 암호화폐 거래목적	7. 사업소개서
8. 암호화폐 예상 거래 방향	

필수기재사항	첨부서류(전자서류 가능)
9. 1일 평균(예상) 거래 금액(원화) 10. 1일 평균(예상) KRW 포인트 입출금액	8. 유사수신행위 금지에 대한 동의서약서

3. 회사는 제2항에 따른 정보를 제공받은 후, 법인회원과의 별도 계약을 체결하거나 이에 준하는 방법으로 법인회원과의 관계에서 본 약관의 전부 또는 일부의 적용을 배제하거나 본 약관에 우선하는 내용의 약정을 체결할 수 있습니다. 특히, 법인회원은 회사에게 수수료, 출금액 한도, 기타 부가서비스 등(이에 한정하지 아니합니다)의 내용이 본 약관과 상이하게 적용될 수 있으며, 이는 회사와 법인회원 간의 약정에 따릅니다.

4. 법인회원과 회사 사이의 계약관계는 법인회원과 회사가 체결한 계약의 내용이 본 약관의 내용에 우선하여 적용됩니다.

제6장 기타

제20조 (손해배상 및 특약)

1. 회사는 법령상 허용되는 한도 내에서 서비스와 관련하여 본 약관에 명시되지 않은 어떠한 구체적인 사항에 대하여도 약정이나 보증을 하지 않습니다. 또한, 회사는 회사가 발행하지 아니한 암호화폐의 완전성 또는 회사가 지급을 보증하지 아니한 어떠한 형태의 물건 또는 암호화폐의 가치를 보증하지 아니합니다. 또한 회원이 작성하는 등의 방법으로 서비스에 게재 된 정보, 자료, 사실의 신뢰도, 정확성 등에 대해서는 보증을 하지 않습니다.

2. 회사는 회사의 고의 또는 과실로 인하여 회원이 손해를 입게 될 경우 대한민국의 법령에 따라 회원에게 발생하는 손해를 배상합니다. 단, 전시·사변·홍수·지진 기타 이에 준하는 천재지변 또는 회사가 대한민국 정부기관의 사실상 또는 법률상 행정처분 및 명령 등을 이행하기 위하여 회원에게 서비스를 제공할 수 없는 등 회사의 귀책사유가 없는 불가항력으로 인하여 회원에게 발생한 손해는 배상하지 아니합니다.

3. 회원이 회사에게 제공한 정보가 사실과 다를 경우, 회사는 언제든지 서비스의 제공을 중단하고 본 약관에 의한 계약 전체 또는 일부를 해지할 수 있으며, 이로 인하여 회사에게 손해가 발생한 경우 그 손해의 배상을 청구할 수 있습니다.

4. 회원이 회사에게 본 조에 의하여 손해의 배상을 청구할 경우, 회사는 회원이 희망하는 경우에 한하여 회원이 최종적으로 보유한 것으로 확인되는 전자지갑 내 암호화폐 또는 KRW 포인트를 지급하는 방법으로 회원의 손해를 배상할 수 있습니다.

5. 회원의 불법행위로 인하여, 회사에게 손해가 발생할 경우, 회사는 회원에게 법률상 손해

배상청구권을 행사할 수 있습니다. 그러므로 반드시 법령을 준수하여 회사의 서비스를 이용하여 주시기 바랍니다.

제21조 (통지 및 공지)

회사는 본 약관 및 서비스 이용에 관한 중요한 사항을 서비스 초기화면 또는 공지사항란에 수시로 게시하는 방법으로 공지하고, 필요한 경우 계정에 등록된 이메일 또는 SMS를 발송하는 방법으로 통지할 수 있습니다.

제22조 (분쟁의 해결)

본 약관 또는 서비스는 대한민국 법령에 의하여 규정되고 이행되고, 회원의 국적 및 주거지와 관계 없이 분쟁의 해결에 따른 준거법은 대한민국의 법령으로 합니다. 다만, 대한민국 내에서 암호화폐 등에 관한 법령 또는 대법원 판결이 없는 경우, 대한민국 외에서의 선례 또는 유력한 견해가 본 약관 또는 서비스의 분쟁에 관한 준거법령의 효력을 가질 수 있습니다. 서비스 이용과 관련하여 회사와 회원 간의 분쟁이 발생하면 당사자 사이의 해결을 위하여 노력하되, 그럼에도 불구하고 해결되지 아니하면 대한민국의 민사소송법에 따른 관할 법원에 소를 제기할 수 있고, 대한민국 외의 법원 또는 사법기관, 중재기관 외 기타 이에 준하는 기관에 대한 소 제기는 허용되지 아니하며, 회원 또한 이에 동의하여야 합니다.

<부칙>

제1조 (시행일) 이 약관은 2019년 11월 4일부터 적용됩니다.

(4) 코빗

이용 약관

제1장 총칙

제1조 (목적)

이 약관은 주식회사 코빗(이하 “회사”)이 제공하는 Korbit거래소(www.korbit.co.kr, 이하 “거래소”) 및 관련 제반 서비스의 이용조건 및 절차에 관하여 회사와 회원 간의 권리 의무 및 책임사항, 기타 필요한 사항을 규정함을 목적으로 합니다.

제2조 (용어의 정의)

본 약관에서 사용하는 용어의 정의는 다음과 같습니다.

1. “서비스”라 함은 구현되는 전자적 장치와 상관없이 회사가 거래소를 통해 회원에게 제공하는 가상자산 거래지원 서비스 및 이와 관련된 제반 서비스를 의미합니다.
2. “회원”이라 함은 본 약관을 승인하고 거래소에 회원가입하여 회사와 사이에 “서비스 이용계약”(이하 “이용계약”이라고만 합니다)을 체결한 자를 의미합니다.
3. “가상자산”이라 함은 분산원장 및 암호화 기술을 바탕으로 발행되어 일정한 네트워크에서 기록, 사용될 수 있는 전자정보로서 거래소에서 거래의 대상이 될 수 있는 비트코인(BTC), 이더리움(ETH) 등을 의미합니다.
4. “아이디(ID 또는 계정)”라 함은 회원의 식별과 서비스 이용을 위하여 회원이 정하고 회사가 승인하는 문자 또는 숫자의 조합을 의미합니다.
5. “비밀번호”라 함은 회원이 부여받은 아이디와 일치되는 회원임을 확인하고 비밀보호를 위해 회원 자신이 정한 문자 또는 숫자의 조합을 말합니다.
6. “매도자”라 함은 가상자산을 매도할 의사로 해당 가상자산을 회사가 온라인으로 제공하는 양식에 맞추어 등록하거나 신청한 회원을 말합니다.
7. “매수자”라 함은 가상자산을 매수할 의사로 해당 가상자산을 회사가 온라인으로 제공하는 양식에 맞추어 등록하거나 신청한 회원을 말합니다.
8. “개인정보 보호법령”이라 함은 개인정보보호법, 정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률, 신용정보의 이용 및 보호에 관한 법률 및 위 법률들의 하위법령과 고시를 의미합니다.
9. “OTP”라 함은 회원이 서비스 이용 시 보안을 위해 사용하는 일회용 비밀번호로서 OTP

생성 어플리케이션에 의해 생성되는 것을 의미합니다.

10. “입금 지갑주소”라 함은 회사가 회원에게 생성하는 것으로서 회원이 거래소 내 회원 계정으로 가상자산을 전송받을 때 사용하는 주소를 의미합니다.

11. “외부 가상자산 지갑주소”라 함은 회사가 통제 또는 운영하지 아니하는 것으로서 회원 또는 제3자가 거래소 외에서 가상자산을 보관하기 위하여 보유하는 가상자산 지갑주소 또는 타 거래소가 생성한 가상자산 입금주소를 의미합니다.

12. “전자적 장치”라 함은 회원이 서비스를 이용하는 데 필요한 장치로서 컴퓨터, 휴대용 단말기 등 각종 유무선 장치를 의미합니다.

13. “api서비스”라 함은 회원이 제작한 프로그램 등을 거래소 시스템에 연결하여 가상자산 매도, 매수 주문 등의 기능을 실행할 수 있도록 하는 서비스를 의미합니다.

14. “실명확인계좌인증”이라 함은 회원이 회사와 사이에 별도 계약을 체결한 금융기관을 통해 실명확인계좌를 개설하고, 동 계좌를 거래소에 등록하는 것을 의미합니다.

15. “krw 포인트”라 함은 거래소가 제공하는 서비스에서 사용되는 가상의 포인트로서 현금으로 환불이 가능한 것을 의미합니다.

16. “하드포크”라 함은 블록체인 소프트웨어 업데이트 과정에서 체인이 분기되어 이전 블록체인과 호환되지 아니하는 새로운 블록체인이 생기는 것을 의미하고, 이 과정에서 새로운 가상자산이 생성될 수 있습니다

17. “에어드랍”이라 함은 특정 가상자산을 보유한 지갑에 대하여 일정한 조건에 따라 새로운 가상자산을 지급하는 것을 의미합니다.

18. “멀티브로커 서비스”라 함은 회원이 거래소에서 가상자산 매매 주문을 하고, 회사가 동 회원을 위하여 해외 가상자산 거래소에서 동 주문을 이행하는 것을 의미합니다.

제3조 (약관의 명시, 설명과 개정)

① 본 약관의 내용은 회사가 제공하는 웹페이지 및 모바일에 게시하거나 기타의 방법으로 사용자에게 공지하고, 이용자가 회원으로 가입하면서 이 약관에 동의함으로써 효력이 발생합니다.

② 회사는 “약관의 규제에 관한 법률”, “정보통신망 이용촉진 및 정보보호 등에 관한 법률” 등 관련법을 위배하지 않는 범위에서 본 약관을 개정할 수 있습니다.

③ 회사가 약관을 개정할 경우에는 적용일자 및 개정사유를 명시하여 현행약관과 함께 회사 사이트의 초기화면이나 팝업화면 또는 공지사항란에 그 적용일자 7일 이전부터 적용일자 전일까지 공지합니다. 다만 그 개정이 회원에게 불리한 경우에는 적용일자 30일 전에 공지합니다.

④ 회사가 전항에 따라 개정약관을 웹사이트 또는 모바일에 게시하거나 통지하면서 회원에게 “약관 개정 내용이 게시되거나 통지된 후 7일 내에 약관 개정에 이의를 제기하지 아니하는 경우 약관 개정에 동의한 것으로 본다.”는 취지를 명확하게 고지하였음에도, 회원이 명시적으로 거부의 의사표시를 하지 아니한 경우 회원이 개정약관에 동의한 것으로 봅니다. 다만 본 조 제3항 단서의 경우에는 30일의 의사표시 기간을 부여해야 합니다.

⑤ 회원이 개정약관의 적용에 동의하지 않는다는 명시적 의사를 표명한 경우 회사는 개정약관의 내용을 적용할 수 없으며, 이 경우 회사 또는 회원은 이용계약을 해지할 수 있습니다. 회원은 본 조 제4항에서 정한 기간 내에도 언제든지 해지할 수 있습니다.

제4조 (약관 외 준칙)

① 회사는 서비스 전부 또는 일부에 대하여 이 약관 외에 별도의 공지사항, 개별 약관, 개별 동의사항, 이용안내, 운영정책, 세부지침 등(이하 “세부지침”이라 합니다)을 정하여 이를 회원에게 알리거나 동의를 받을 수 있으며, 세부지침의 내용이 이 약관과 상충할 경우에는 세부지침이 우선하여 적용됩니다.

② 이 약관 및 세부지침에서 정하지 아니한 사항과 이 약관의 해석에 관하여는 “약관의 규제 등에 관한 법률” 및 관련 법령의 규정과 일반 상관례에 의합니다.

제2장 이용계약의 체결 (회원가입)

제5조 (서비스 이용신청)

① 회원이 되고자 하는 자(이하 “가입신청자”라 합니다)는 본 약관에 동의하고, 웹사이트 또는 모바일에서 회사가 정한 절차에 따라 서비스 가입 및 이용신청(이하 “가입신청”이라 합니다)을 할 수 있습니다.

② 가입신청자가 법인인 경우 해당 법인은 회사에 다음 각 호의 첨부서류를 제출하여 가입신청을 하여야 합니다.

1. 가입신청서(코빗 가입 이메일 주소, 법인명, 사업자등록번호, 법인 전화번호, 법인 주소지, 법인 대표자명, 법인 대표자 연락처, 대리인이 있는 경우 대리인 이름 및 연락처, 법인계정 사용 목적, 예상 월 거래량, 예상 일일 출금한도 등 기재)
2. 사업자등록증
3. 법인등기부등본(말소사항 포함)
4. 법인 명의 통장 사본
5. 최근 2년간 재무제표

6. 납세증명서
 7. 주주명부(주주의 이름, 생년월일, 주소 포함)
 8. 법인 지분의 25/100 이상을 보유한 자의 신분증(최대 지분 보유자 또는 법인을 사실상 지배하는 자의 신분증으로 대체 가능)
 9. 법인 대표자 신분증
 10. 거래에 이용할 휴대폰의 최근 3개월간 요금명세서
 11. 대리인이 있는 경우 위임장 및 대리인 본인 신분증
 12. 그 외 가입신청을 위하여 회사가 요구하는 서류
- ③ 가입신청자는 자신의 명의로 서비스 가입 및 이용신청을 하여야 하고, 실명이 아닌 명의를 사용하거나 타인의 정보를 도용하여서는 아니되며, 이에 따른 민사, 형사상의 모든 책임은 가입한 회원이 져야 합니다.
- ④ 회사는 가입신청자가 제공한 정보가 사실과 일치하는지 여부를 확인하기 위하여 법령에 의해 허용된 범위에서 전문기관을 통한 실명확인 또는 본인인증을 가입신청자에게 요청할 수 있습니다.

제6조 (이용계약의 체결)

- ① 이용계약은 제5조 제1항 또는 제2항에 따른 가입신청자의 가입신청에 대하여 회사가 승낙함으로써 체결됩니다. 다만 법인회원의 경우 본 약관의 전부 또는 일부의 적용을 배제하거나, 본 약관에 우선하는 내용의 약정을 별도로 체결할 수 있습니다.
- ② 이용계약의 성립 시기는 회사의 승낙이 회원에게 도달한 시점으로 합니다.
- ③ 가입신청자가 만 19세 미만인 경우 회사는 가입신청을 승낙하지 않습니다.
- ④ 회사는 다음 각 호의 하나에 해당하는 가입신청에 대하여 이를 승낙하지 아니하거나 승낙을 유보할 수 있으며, 가입 이후에도 아래 각 호의 사유가 확인될 경우에는 승낙을 취소하거나 이용계약을 해지할 수 있습니다.
1. 가입신청자의 이름이 실명이 아니거나, 가입신청자가 타인의 명의를 이용한 경우
 2. 가입신청자가 가입신청 시 필요 내용을 기재하지 아니하거나 허위로 기재하는 경우
 3. 가입신청자가 법령을 위반하거나, 사회의 안녕질서 또는 미풍양속을 저해할 목적으로 신청한 경우
 4. 가입신청자가 가입신청 전에 회사와 사이에 서비스 이용계약을 체결하였으나, 본 약관 제24조에 의하여 동 이용계약이 해지된 사실이 있는 경우
 5. 가입신청자가 중복하여 가입신청을 하는 경우
 6. 가입신청자가 회사가 정한 이용신청요건을 갖추지 못하는 경우

7. 가입신청자가 국제자금세탁방지기구(FATF, Financial Action Task Force)에서 자금세탁방지 요주의 국가로 지정한 국가 또는 지역의 국민, 시민권자, 영주권자, 거주자 등인 경우
8. 가입신청자가 부정한 용도 또는 별개의 영업 목적으로 서비스를 이용하고자 하는 경우
9. 서비스 제공을 위해 필요한 설비에 여유가 없거나, 기술상 지장이 있는 경우
10. 국가기관의 정책상 회사가 일시적으로 신규가입을 유보할 필요가 있는 경우
11. 기타 본 약관에 위배되는 등 회사의 합리적인 판단에 따라 이용승낙이 곤란한 경우

제7조 (회원의 개인정보 사용에 대한 동의)

① 회사가 회원의 개인 식별이 가능한 개인정보를 수집하는 때에는 당해 회원의 동의를 받습니다.

② 회사는 회원의 개인정보를 본 이용계약의 이행과 본 이용계약상의 서비스제공을 위한 목적으로 이용합니다. 회사는 관계 법령이 정하는 바에 따라 회원의 개인정보를 보호하기 위해 노력하며, 개인정보의 보호 및 사용에 대해서는 관하여 개인정보보호법령 및 회사의 개인정보처리방침을 따릅니다.

③ 회사는 회원의 동의 없이 회원의 개인정보를 목적 외의 용도로 이용하거나, 제3자에게 이를 제공할 수 없습니다. 단, 다음 각 호의 경우 또는 개인정보보호법령상 가능한 경우는 예외로 합니다.

1. 다른 법령에 특별한 규정이 있는 경우
2. 수사기관 또는 법원 등이 수사 또는 재판 등을 이유로 자료제공을 요청하는 경우(법적인 절차에 따라 제공할 수 있습니다)

④ 회사는 회원에게 회사의 서비스 또는 회사와 제휴한 업체의 서비스에 관한 정보(이하 "서비스 정보"라 합니다)를 우편, 전자우편 또는 SMS를 통해 전송할 수 있습니다. 다만 회원이 웹페이지 또는 모바일의 가입신청 또는 회원정보수정 메뉴에서 서비스 정보의 수신거부를 하는 경우 회사는 회원에게 서비스 정보를 전송하지 아니합니다.

제8조 (회원정보의 변경)

① 회원은 웹페이지 또는 모바일을 통하여 언제든지 본인의 개인정보를 열람하고 수정할 수 있습니다. 다만, 서비스 관리를 위해 필요한 실명, 아이디 등은 수정이 불가능합니다.

② 회원은 회원가입신청 시 기재한 사항이 변경되었을 경우 온라인으로 수정을 하거나 전자우편 기타 방법으로 회사에 대하여 그 변경사항을 알려야 합니다.

③ 제2항의 변경사항을 회사에 알리지 않아 발생한 불이익에 대하여 회사는 책임지지 않습니다.

제3장 회원의 의무 및 회원에 대한 통지

제9조 (회원 아이디와 비밀번호 관리에 대한 회원의 의무)

① 아이디, 비밀번호 및 OTP에 관한 모든 관리책임은 회원에게 있으며, 회원은 아이디, 비밀번호 및 OTP를 타인에게 양도, 대여할 수 없습니다. 회사의 귀책사유에 의하지 아니한 아이디, 비밀번호의 유출, 양도, 대여로 인한 손실이나 손해에 대하여 회사는 책임을 지지 않습니다.

② 회원은 자신의 아이디, 비밀번호 및 OTP가 부정하게 사용된 사실을 알게 될 경우 반드시 회사에 그 사실을 통지하고 회사의 안내에 따라야 합니다.

③ 제2항의 경우에 해당 회원이 회사에 그 사실을 통지하지 않거나, 통지한 경우에도 회사의 안내에 따르지 않아 발생한 불이익에 대하여 회사는 책임지지 않습니다.

제10조 (회원내 대한 통지)

① 본 약관에 별도 규정이 없는 한 회사는 회원이 제공한 이메일주소, (휴대)전화번호, 주소, 서비스 로그인 시 동의창, 서비스 연결화면 등의 수단으로 회원에게 통지할 수 있습니다.

② 회사는 회원 전체에 대한 통지의 경우 7일 이상 회사의 게시판에 게시하고, 이로써 본 조 제1항의 통지에 갈음할 수 있습니다.

③ 회원은 회사에 실제로 연락이 가능한 이메일, (휴대)전화번호, 주소 등의 정보를 제공하고 해당 정보들을 최신으로 유지하여야 하며 회사의 통지를 확인하여야 합니다. 회사는 회원이 본 조에 의한 통지를 확인하지 않아 발생한 손해에 대해서 책임지지 않습니다.

제4장 서비스 이용 총칙

제11조 (서비스의 종류)

① 회사가 회원에게 제공하는 서비스의 종류는 다음 각 호와 같습니다.

1. 로그인 서비스
2. 현금 및 가상자산 입출금 서비스
3. 가상자산 거래지원 서비스
4. 가상자산 시세정보 제공 서비스
5. 가상자산 거래내역 조회 서비스
6. 가상자산 보관 서비스

7. Api 서비스

8. 멀티브로커 서비스

9. 기타 회사가 제공하는 서비스

② 회사가 제공하는 서비스의 종류 및 내용은 회사의 사정에 의하여 변경, 교체 또는 종료 될 수 있습니다.

③ 회사는 전자적 장치에 따라 서비스의 내용을 다르게 제공할 수 있습니다.

제12조 (서비스 내용 및 변경의 공지)

① 회사는 서비스의 종류에 따라 각 서비스의 특성, 절차 및 방법에 대한 사항을 서비스 화면을 통하여 공지하며, 회원은 회사가 공지한 각 서비스에 관한 사항을 이해하고 서비스를 이용해야 합니다.

② 회사는 서비스 내용이 변경, 교체 또는 종료되는 경우, 이를 본 약관 제10조의 방법으로 회원들에게 통지하며, 회원이 동 통지 내용을 조회하지 않아 입은 손해에 대하여는 책임 지지 않습니다.

제13조 (서비스의 유지 및 중지)

① 서비스의 이용은 회사의 업무상 또는 기술상 특별한 지장이 없는 한 연중무휴 1일 24시간을 원칙으로 합니다. 다만 정기 점검 등의 필요로 회사가 정한 날이나 시간은 그러하지 않습니다.

② 회사는 서비스를 일정범위로 분할하여 각 범위 별로 이용가능 시간을 별도로 정할 수 있습니다. 이 경우 회사는 회원들에게 사전에 그 내용을 본 약관 제10조의 방법으로 통지합니다.

③ 회사는 다음 각 호의 하나에 해당하는 경우 서비스 제공을 중지할 수 있습니다.

1. 서비스용 설비의 보수 등 공사로 인한 부득이한 경우
2. 전기통신사업법에 규정된 기간통신사업자가 전기통신 서비스를 중지했을 경우
3. 회사가 직접 제공하는 서비스가 아닌 제휴업체 등의 제3자를 이용하여 제공하는 서비스의 경우 제휴업체등의 제3자가 서비스를 중지했을 경우
4. 기타 불가항력적 사유가 있는 경우

④ 회사는 국가비상사태, 정전, 서비스 설비의 장애 또는 서비스 이용의 폭주, 해킹 등으로 정상적인 서비스 이용에 지장이 있는 때에는 서비스의 전부 또는 일부를 제한하거나 정지할 수 있습니다.

제14조 (서비스 이용제한)

① 회사는 회원에게 다음 각 호의 사유가 발생한 경우 그 즉시 회원에 대하여 서비스의 이용의 전부 또는 일부를 제한함과 동시에 시정요구를 할 수 있습니다.

1. 명의 또는 연락처가 확인되지 아니하거나, 가입한 이름이 실명이 아닌 경우
2. 타인의 아이디 및 비밀번호를 도용한 경우
3. 서비스 운영을 고의로 방해한 경우
4. 해킹, 사기 등 범죄에 연루되었거나 연루되었다고 의심되는 경우
5. 회원으로 가입된 이용자가 만 19세 미만인 경우
6. 가상자산 매도자와 매수자가 동일인으로 판단되는 경우
7. 국가기관이 관련 법령에 따라 서비스 제한을 요청하는 경우
8. 회원이 타인 명의의 계좌로 원화 입출금 거래를 하고 있는 것으로 확인된 경우
9. 시세조정, 자금세탁, 불공정거래, 범죄행위 등에 관여하고 있거나, 관여하고 있다고 합리적으로 의심되는 경우
10. 공공질서 및 미풍양속에 저해되는 내용을 고의로 유포시킨 경우
11. 회원이 국익 또는 사회적 공익을 저해할 목적으로 서비스를 이용하거나, 이용할 것을 계획한 경우
12. 타인의 명예를 손상시키거나 불이익을 주는 행위를 하는 경우
13. 서비스의 안정적 운영을 방해할 목적으로 다량의 정보를 전송하거나 광고성 정보를 전송하는 경우
14. 정보통신설비의 오작동이나 정보 등의 파괴를 유발시키는 컴퓨터 바이러스 프로그램 등을 유포하는 경우
15. 아이디, 비밀번호 등 타인의 개인정보를 부정하게 사용하는 경우
16. 회사의 서비스 정보를 이용하여 얻은 정보를 회사의 사전 승낙없이 복제 또는 유통시키거나 상업적으로 이용하는 경우
17. 회원이 회사의 홈페이지와 게시판에 음란물을 게재하거나 음란사이트 링크하는 경우
18. 같은 이용자가 다른 ID로 이중등록을 한 경우
19. 회사 또는 제3자의 지적재산권을 침해하는 경우
20. 방송통신심의위원회 등 외부기관의 시정요구가 있거나 불법선거운동과 관련하여 선거관리위원회의 유권해석을 받은 경우
21. 회사가 최근 서비스 이용일부부터 연속하여 1년 동안 회사의 서비스를 이용하지 않은 회원에 대하여 이용계약을 해지한다는 통지를 하였음에도 통지 도달일로부터 30일 이내에 서비스 이용에 대한 의사표현을 하지 않은 경우

22. 다른 회원의 개인정보를 그 동의 없이, 수집, 저장, 공개하는 경우
23. 매수의사 없이 가상자산의 매수 신청을 한 후 매수거부하는 경우
24. 회사의 서비스 정보를 통하여 얻은 정보로 직거래를 유도하는 경우
25. 복제품, 해킹된 가상자산, 매도목적이 아닌 가상자산을 등록하는 경우
26. 회사의 서비스 제공에 반드시 필요한 절차를 이행하지 아니하는 경우
27. 관계 법령에 위배되는 행위
28. 기타 정상적인 서비스 진행에 심각한 장애를 유발하는 경우
29. 회원이 로그인을 위하여 입력한 비밀번호가 5회 연속 틀린 경우
30. 회원이 본인확인이 되지 않는 경우

② 회사는 본 조 제1항에 따라 회원의 서비스 이용의 전부 또는 일부를 제한하는 경우 회원에게 서비스 이용제한의 사유, 내용, 일시 및 기간을 본 약관 제10조의 방법을 통해 통지하고, 동시에 소명기회를 제공하며, 회원이 합리적인 소명을 하는 경우에는 그 즉시 서비스 이용제한을 해제하여야 합니다.

다만 회사가 긴급하게 회원의 서비스 이용을 제한해야 할 필요가 있다고 판단하는 경우에는 본 조 제2항의 절차 없이 서비스 이용의 전부 또는 일부를 제한할 수 있습니다.

③ 서비스 이용제한의 통지를 받은 회원은 서비스 이용제한에 대하여 이의가 있을 경우 이의 신청을 할 수 있습니다.

④ 회사는 회원의 서비스 이용제한 기간 중 그 이용제한 사유가 해소된 것이 확인되는 경우 이용제한을 즉시 해제합니다.

⑤ 회사는 사기 등 범죄로 인해 영득한 자금 및 해당 자금으로 구입한 가상자산에 대해서는 금융당국 또는 금융기관의 요청에 따라 해당 자금 및 가상자산을 환수하여 피해자에게 지급할 수 있다.

제15조 (서비스 수수료 등)

① 회사는 회원에게 서비스를 제공하는 대가로 수수료를 부과합니다. 각 서비스별 수수료는 회사의 홈페이지에 명시되어 있으며, 회사 및 시장의 상황에 따라 변경될 수 있습니다.

② 회사가 회원에게 서비스를 제공하는 과정에서 취득하게 되는 수수료 외의 수입은 수수료와 마찬가지로 회사가 서비스를 제공하는 대가로서의 성질을 가지며, 회원은 이에 대한 반환을 청구할 수 없습니다.

③ 회사는 회원으로부터 서비스 수수료로 수취한 가상자산을 거래소 내에서 회원에게 매도할 수 있습니다. 다만 회사는 동 가상자산의 매도가 거래소의 시세에 영향을 주지 아니하도록 최선의 노력을 다하여야 합니다.

제5장 서비스 이용 각칙

제16조 (현금 입출금 서비스)

- ① 회원은 실명확인계좌인증을 완료한 경우에 한하여 해당 실명확인계좌를 통해 거래소에 현금을 입금할 수 있습니다.
- ② 회원이 거래소에 현금을 입금함과 동시에 동 현금은 1원당 1KRW 포인트 비율로 KRW 포인트로 전환됩니다.
- ③ 회원은 실명확인계좌인증을 완료한 경우에 한하여 해당 실명확인계좌를 통해 KRW 포인트를 현금으로 환불하여 출금할 수 있습니다. 다만 1일 출금한도는 회원등급에 따라 달라질 수 있습니다.
- ④ 회사는 서비스 정기점검, 시세조정·자금세탁·불공정거래·범죄행위 등의 방지를 위한 모니터링, 회원등급별 출금 한도와 같은 운영 정책에 따라 회원의 현금 입금 및 출금을 제한할 수 있습니다.

제17조 (KRW 포인트)

- ① 회사는 가상자산의 거래가 종료되었을 때 매도대금을 매도자에게 KRW 포인트로 적립함을 원칙으로 합니다.
- ② 회사는 이벤트 등으로 회원에게 임의적으로 KRW 포인트를 부여할 수 있습니다.
- ③ 제2항에 의하여 부여된 KRW 포인트는 회사 사정으로 인하여 포인트 적용이 취소될 수도 있습니다.
- ④ 제2항에 의하여 부여된 KRW 포인트에 대하여 회사는 현금 환불을 제한 또는 금지할 수 있습니다. 그 경우에도 가상자산 매수를 위한 사용은 가능합니다.
- ⑤ 회원 탈퇴 시 또는 서비스 이용계약 해지 시 KRW 포인트는 전액 환불 됨을 원칙으로 합니다. 다만 1원 이하의 KRW 포인트는 환불되지 아니할 수 있습니다.
- ⑥ 회원 탈퇴 시 또는 서비스 이용계약 해지 시, 제2항에 의하여 부여된 KRW 포인트는 전액 삭제됩니다.
- ⑦ 회사는 KRW포인트에 대한 금융이자 지급 의무가 없습니다.

제18조 (가상자산 입출금 서비스)

- ① 회원은 거래소에서 입금지갑주소를 발급받아 동 주소를 통해 회사가 입금 서비스를 제공하는 가상자산을 입금할 수 있습니다.
- ② 회원은 거래소에 보관 중인 가상자산 중 회사가 출금 서비스를 제공하는 가상자산을 외

부 가상자산 지갑주소로 출금할 수 있습니다. 다만 1일 출금한도는 회원등급에 따라 달라질 수 있습니다.

③ 회원은 다음 각 호의 사항을 이해하고, 가상자산 입출금 서비스를 이용하여야 합니다.

1. 회원의 가상자산 입출금 신청에 따른 가상자산 전송은 회사와 무관하게 해당 가상자산이 속한 블록체인 네트워크에서 이루어집니다.

2. 회원의 가상자산 입출금 신청에 따른 가상자산 전송은 해당 가상자산이 속한 블록체인 네트워크에서 필요한 절차를 이행하는 데 요구되는 시간이 경과한 후 완료됩니다.

3. 회사는 회원이 가상자산 입출금 서비스를 이용함에 있어서 필요한 최소 입출금 수량을 설정할 수 있고, 이때 최소 입출금 수량은 회사의 운영 정책에 따라 수시로 변경될 수 있습니다.

④ 가상자산이 속한 블록체인 네트워크상에서 하드포크 또는 에어드랍 등이 발생하는 경우, 회사는 하드포크 또는 에어드랍 등의 시점을 전후하여 해당 가상자산의 입출금 또는 거래를 제한할 수 있습니다.

⑤ 회사는 본 조 제4항의 경우 외에도 서비스 정기점검, 시세조정·자금세탁·불공정거래·범죄행위 등의 방지를 위한 모니터링, 회원등급별 출금 한도와 같은 운영 정책에 따라 회원의 가상자산 입출금 또는 거래를 제한할 수 있습니다.

제19조 (가상자산 거래지원 서비스)

① 회원은 KRW 포인트를 단위로 회사가 거래소 내에서 거래지원 서비스를 제공하는 가상자산을 매도 또는 매수할 수 있습니다. 다만 회사는 회원이 가상자산 거래지원 서비스를 이용함에 있어서 필요한 최소 거래 수량을 설정할 수 있고, 이때 최소 거래 수량은 회사의 운영 정책에 따라 수시로 변경될 수 있습니다.

② 가상자산 거래지원 서비스를 통해 가상자산을 매도 또는 매수하고자 하는 회원은 회사가 제공하는 양식에 따라 매도 또는 매수 주문을 전자적 장치를 통해 등록하여야 합니다.

③ 회사는 본 조 제2항의 등록된 매도 또는 매수 주문이 체결되는 즉시 체결내역을 회원의 거래내역 및 자산내역에 반영합니다. 그러나 회원의 가상자산 거래내역이 해당 가상자산이 속한 블록체인 네트워크에 기록되지는 아니합니다.

④ 회원은 본 조 제2항의 등록된 매도 또는 매수 주문이 체결된 후에는 동 주문을 수정 또는 취소할 수 없습니다.

⑤ 본 조 제2항의 등록된 매도 또는 매수 주문은 회원이 취소할 때까지 유효합니다. 다만 제11조 제2항에 따른 “서비스”의 전부 또는 일부의 종료로 인하여 거래지원이 종료되는 가상자산의 경우, 해당 가상자산에 관한 회원의 등록된 매도 또는 매수 주문은 거래지원 종료일

까지 체결되지 아니하면 자동취소됩니다.

⑥ 가상자산을 매도하고자 하는 회원은 주문등록 시 효과적인 매도를 위하여 회사가 제공하는 부가 서비스를 신청할 수 있습니다. 부가서비스의 구체적인 내용에 대해서는 회사가 따로 정하는 바에 의합니다.

⑦ 본조 제6항에 따라 신청한 부가서비스를 취소하기 위해서는 이미 부가서비스를 통해 얻은 이익 또는 회사의 손해를 배상하여야 합니다.

제20조 (가상자산의 보관 등)

① 회사는 회원이 서비스를 통해 취득하는 가상자산을 회사가 관리하는 가상자산 지갑에 보관합니다.

② 가상자산이 속한 블록체인 네트워크상에서 하드포크가 발생하는 경우, 회사는 하드포크 발생 후 분기된 블록체인 네트워크의 안정성 및 분기된 블록체인 네트워크에서 새로 생성되는 가상자산의 가치 등을 검토한 후 새로 생성되는 가상자산의 지급, 입출금 및 거래 지원 여부를 결정합니다.

③ 특정 가상자산과 관련하여 에어드랍이 발생하는 경우, 회사는 에어드랍되는 가상자산이 속한 블록체인 네트워크의 안정성 및 에어드랍되는 가상자산의 가치를 검토한 후 에어드랍되는 가상자산의 지급, 입출금 및 거래 지원 여부를 결정합니다.

④ 특정 가상자산과 관련하여 상장폐지가 발생하는 경우, 회사는 상장폐지를 공지한 날의 분기말일까지 출금되지 않은 가상자산을 KRW 포인트로 교환하여 보관할 수 있습니다.

⑤ 회사는 제4항의 가상자산 교환에 따라 회원에게 수수료를 부과할 수 있습니다.

⑥ 제4항 및 제5항의 구체적인 사항은 홈페이지 또는 이메일을 통하여 회원에게 공지합니다.

제6장 멀티브로커 서비스에 대한 특칙

제21조 (멀티브로커 서비스의 이용)

① 회원이 멀티브로커 서비스를 이용하는 경우 본 장의 멀티브로커 서비스에 대한 특칙이 다른 조항에 우선하여 적용됩니다. 다만 멀티브로커 서비스와 관련하여 본 장에 명시되지 아니한 사항에 대해서는 본 약관의 다른 조항에 따릅니다.

② 멀티브로커 서비스를 통해 가상자산을 매도 또는 매수하고자 하는 회원은 회사가 제공하는 양식에 따라 매도 또는 매수 주문을 전자적 장치를 통해 등록하여야 합니다.

③ 회사는 본 조 제2항의 등록된 매도 또는 매수 주문에 따라 해외 가상자산 거래소에서

매매거래의 주문을 이행하고, 동 주문이 체결되는 즉시 체결내역을 회원의 거래내역 및 자산 내역에 반영합니다.

제22조 (가상자산의 보관 및 이에 대한 책임)

① 회사는 회원이 멀티브로커 서비스를 통해 취득하는 가상자산을 해외 가상자산 거래소의 회사 계정에서 보관 및 관리할 수 있습니다.

② 본 조 제1항의 해외 가상자산 거래소가 파산하거나, 동 거래소에 해킹 등의 사고가 발생하여 멀티브로커 서비스를 이용하는 회원에게 손해가 발생한 경우 회사는 동 회원에게 그 손해를 배상합니다.

제23조 (불가항력으로 인한 면책)

① 회사는 천재지변, 사변 이에 준하는 불가항력의 사유로 인하여 멀티브로커 서비스를 제공할 수 없거나, 멀티브로커 서비스가 지연되는 경우 이에 대한 책임을 지지 아니합니다.

② 회사는 멀티브로커 서비스와 관련하여 다음 각 호의 경우 이에 대한 책임을 지지 아니합니다. 다만 다음 각 호에 관하여 회사의 고의 또는 과실이 있는 때에는 법에 따른 상당한 범위 내에서 회사의 책임이 면제되지 아니합니다.

1. 해외 가상자산 거래소의 서비스 장애 또는 정책 변경으로 인하여 멀티브로커 서비스를 통한 가상자산 매매거래가 중단되는 경우

2. 해외 가상자산 거래소의 서비스 장애 또는 정책 변경으로 인하여 멀티브로커 서비스를 통해 취득한 가상자산의 출금이 중단되는 경우

제7장 이용계약의 종료

제24조 (이용계약의 해지)

① 회원이 이용계약을 해지하고자 할 때에는 회원 본인 혹은 법인회원의 담당자가 회사에 해지 신청을 하여야 합니다.

② 본 약관 제14조 제1항에 따른 서비스 이용제한 후 동일한 행위가 2회 이상 반복되거나 30일 이내에 그 사유가 시정되지 아니하는 경우 회사는 그 즉시 이용계약을 해지할 수 있습니다. 이 때 해지는 회사가 회원에게 이용계약 해지의 의사표시를 한 때에 효력이 발생합니다.

③ 회사가 이용계약을 해지하는 경우에는 회원등록을 말소합니다. 회사는 이 경우 회원에게 이를 통지하고, 회원등록 말소 전에 소명할 기회를 부여합니다.

④ 본 조 제1항 또는 제2항에 의한 이용계약 해지의 경우, 회원은 회사에 보관 중인 자산

을 모두 회사 외의 계정, 계좌 또는 지갑으로 이전하여야 합니다.

⑤ 본 약관 제20조 제3항 또는 제4항에 따라 하드포크 후 새로 생성되는 가상자산 또는 에어드랍되는 가상자산의 지급이 결정된다고 하더라도, 회사는 본 조에 의해 이용계약이 해지된 회원에 대해서는 동 가상자산을 지급하지 아니합니다.

제8장 손해배상 및 면책조항

제25조 (손해배상)

회사 또는 회원은 본 약관을 위반하여 상대방에게 손해를 입힌 경우에는 그 손해를 배상할 책임이 있습니다. 다만, 회사는 회사의 고의 또는 과실없이 회원에게 발생한 손해에 대해 책임을 지지 않습니다.

제26조 (면책조항)

① 회사는 본 약관에 명시되지 않은 어떠한 사항에 대하여도 약정이나 보증을 하지 않으며, 회사가 발행하지 아니하거나 회사가 지급을 보증하지 아니한 가상자산의 완전성 및 가치를 보증하지 않습니다.

② 회사는 다음과 같은 사유로 회원에게 손해가 발생하였을 경우 책임을 지지 않습니다. 다만, 본 항 제2호 내지 제6호의 경우 회사의 고의 또는 과실이 경합한 때에는 법에 따른 상당한 범위 내에서 그에 따른 책임이 면제되지 않습니다.

1. 전시, 사변, 천재지변 또는 이에 준하는 국가 비상 사태 등 불가항력적인 경우
2. 이용자의 고의 또는 과실로 인하여 손해가 발생한 경우
3. 전기통신사업법에 의한 기간통신사업자를 포함한 통신서비스업체의 서비스 장애로 인한 경우
4. 이용자의 귀책사유로 인하여 서비스에 장애가 발생한 경우
5. 가상자산 발행 관리 시스템 또는 가상자산이 속한 블록체인상의 하자로 인하여 서비스에 장애가 발생한 경우
6. 전산장애 또는 순간적인 홈페이지 접속 증가, 일부 종목의 주문 폭주 등으로 인한 서버의 장애가 발생한 경우

③ 회사는 회원이 본 약관에서 정한 규칙을 위반하여 가상자산 거래를 하는 등 회원의 행위 및 회원의 귀책사유로 인해 발생한 분쟁에 대해서 책임을 지지 않습니다. 회사의 제휴사에 의해 발생한 피해는 제휴사의 약관에 준하며 제휴사와 회원사 사이에 분쟁 해결하는 것을 원칙으로 합니다.

④ 회사는 안정적인 서비스 제공 및 보안을 위하여 정기적으로 또는 긴급한 서버점검을 할 수 있습니다. 정기 서버점검의 경우에는 회사 홈페이지를 통하여 서비스가 중단되기 24시간 전에 공지를 해야 하며, 긴급한 서버점검의 경우에는 회사가 할 수 있는 가장 빠른 시점에 공지를 해야 합니다.

⑤ 회사는 전산장애, 순간적인 홈페이지 접속 증가, 일부 종목의 주문 폭주 등으로 서버의 장애가 예상되는 경우 필요 최소한의 범위에서 주문 접수정지, 거래중단, 입출금중단 등 필요한 조치를 할 수 있습니다. 다만, 회사는 회원의 거래가 원활하게 이루어질 수 있도록 서버 성능 관리, 시스템 보안책임자 선임, 전산실 관리, 설비 관리, 정보보호, 비상대책 수립 등 최선의 노력을 다하여야 합니다.

제27조 (이용권리의 양도 등)

회원은 서비스 이용권한, 서비스 이용에 따른 회사와의 채권·채무, 기타 계약상 지위를 제 3자에게 어떤 형태로든 양도할 수 없습니다.

제28조 (대리 및 보증의 부인)

① 회사는 가상자산을 매도하거나 매수하고자 하는 회원을 대리할 권한을 갖고 있지 않으며, 회사의 어떠한 행위도 매도자 또는 매수자의 대리 행위로 간주되지 않습니다.

② 회사는 회사가 제공하는 서비스를 통하여 이루어지는 회원간의 매도 및 매수와 관련하여 매도의사 또는 매수의사의 사실 및 진위, 적법성에 대하여 보증하지 않습니다. 회사와 회원 간의 특정 가상자산에 대한 직거래에서 회사의 어떠한 행위도 매도자 또는 매수자의 대리 행위로 간주되지 않습니다.

③ 회사는 링크된 사이트가 독자적으로 제공하는 재화와 관련한 회원의 거래에 대해서 보증 책임을 지지 않는다는 뜻을 링크된 사이트 초기화면 또는 연결되는 시점의 팝업화면으로 명시한 경우에는 그 거래에 대한 보증 책임을 지지 않습니다. 다만 링크된 사이트가 명백히 불법적인 경우 등 링크된 사이트를 통한 회원의 거래에 대하여 회사의 고의 또는 과실이 인정되는 경우 회사는 법에 따른 상당한 범위 내에서 그에 따른 손해를 배상할 책임을 부담합니다.

④ 회사는 어떠한 가상자산에 대해서도 그 가치나 지급을 보증하지 아니합니다.

제29조 (관할법원 및 준거법)

① 회사와 회원 간에 발생한 분쟁에 관한 소송은 제소 당시의 회원의 주소에 의하고, 주소가 없는 경우에는 거소를 관할하는 지방법원의 전속관할로 합니다. 다만, 제소 당시 회원의

주소 또는 거소가 분명하지 않거나 외국 거주자의 경우에는 민사소송법상의 관할법원에 제기합니다.

- ② 서비스 이용과 관련하여 회사와 회원 간의 소송에는 대한민국법을 적용합니다.

<부칙>

- ① 이 약관은 2020년 7월 15일부터 적용됩니다.
- ② 2020년 3월 31일부터 시행되던 종전의 약관은 본 약관으로 대체합니다.

미래전략 - 미래이슈 발굴

**창업 활성화를 위한 아이디어 거래
생태계 구축 방안 연구**
- 아이디어 거래 계약 체크리스트를 중심으로

발행일 2020년 12월
발행처 한국지식재산연구원
발행인 권택민
주소 서울시 강남구 테헤란로 131 한국지식재산센터 3, 9층
한국지식재산연구원
전화 02-2189-2600
홈페이지 www.kiip.re.kr
디자인/인쇄 (주)케이에스엔세이션 02-761-0031

미래전략

국가전략 ..

창업 활성화를 위한
아이디어 거래 생태계 구축 방안 연구
- 아이디어 거래 계약 체크리스트를 중심으로



특허청

Korean Intellectual Property Office

대전 서구 청사로 189
Tel : 1544-8080 Fax : 042)489-0194
<http://www.kipo.go.kr>



한국지식재산연구원

Korea Institute of Intellectual Property

서울 강남구 테헤란로 131
Tel : 02)2189-2600 Fax : 02)2189-2694
<http://www.kiip.re.kr>

ISBN : 979-11-91116-25-0
DOI : 10.8080/P9791191116250