



제434회 국회(임시회)
제1차 법제사법위원회

민법 일부개정법률안

검 토 보 고

〈디지털제품 제공계약에 관한 사항 규정〉

■ 민형배의원 대표발의(의안번호 제10458호)

2026. 4.

법 제 사 법 위 원 회

전문위원 이세진

목 차

I . 제안경위	1
II . 제안이유 및 주요내용	1
III . 검토의견	2
IV . 관계기관 의견	19

I. 제안경위

1. 제 안 자 : 민형배의원 등 10명
2. 제 안 일 : 2025. 5. 9.
3. 회 부 일 : 2025. 5. 12.

II. 제안이유 및 주요내용

이용자 친화적인 디지털 콘텐츠 시장 조성을 위해 디지털제품 제공 계약에 관한 기본사항을 법제화하고자 합니다.

지난 2월 28일 유명 웹툰 플랫폼인 ‘피너튼’이 일방적으로 서비스를 종료합니다. 그동안 소장용 콘텐츠를 구매한 이용자는 더 이상 콘텐츠를 열람할 수 없게 되는 피해가 발생했습니다. 2022년 콘텐츠 이용피해 실태조사에 따르면, ‘콘텐츠 및 서비스하자, 제공중단에 의한 피해’가 전체 24.4%를 차지해 피해 유형 중 가장 높게 나타났습니다.

이처럼 디지털 콘텐츠 산업의 성장과 함께 잇따른 피해사례가 발생하고 있지만, 관련 입법이 미비한 상태입니다. 이용자 보호를 위해 마련된 「콘텐츠이용자 보호지침」은 실효성과 법적 구속력에 한계가 있습니다.

이에, 디지털 콘텐츠 이용계약과 사업자의 의무 등을 규율하는 디지털 제품 제공계약에 관한 기본적인 사항을 규정하고자 합니다. 계약 당사자들의 자율성을 존중하면서도 이용자의 권리를 보호하고 디지털제품 제공·이용의 편의를 증진하기 위한 것입니다(안 제733조의2 신설 등).

Ⅲ. 검토의견

1. 디지털제품 제공계약의 의의(안 제733조의2 신설)

개정안은 디지털 형태로 제작·공급되는 콘텐츠 또는 그 콘텐츠의 제작·처리·접근·유통에 관한 서비스로 “디지털제품”의 개념을 정립하고, 당사자 한쪽이 상대방에게 디지털제품을 제공하기로 약정하고 상대방이 그 대가를 지급하기로 약정함으로써 효력이 발생하는 것으로 ‘디지털제품 제공계약’의 의의를 규정하려는 것임.

현행	개정안
<신설>	<u>제16절 디지털제품 제공계약</u>
<신설>	<u>제733조의2(디지털제품 제공계약의 의의) 디지털제품 제공계약은 당사자 한쪽이 상대방에게 디지털 형태로 제작·공급되는 콘텐츠 또는 그 콘텐츠의 제작·처리·저장·접근·유통에 관한 서비스(이하 “디지털제품”이라 한다)를 제공하기로 약정하고 상대방이 그 대가를 지급하기로 약정함으로써 효력이 생긴다.</u>

안 제733조의2는 “디지털제품” 및 “디지털제품 제공계약”의 의의를 규정함으로써 신설하는 절(節)의 적용 범위를 정하려는 취지로 이해됨.

다만, 개정안은 “디지털제품”을 디지털콘텐츠와 디지털서비스를 아우르는 개념으로 정의하면서, “콘텐츠” 또는 “서비스”의 개념을 명확하게 정의하지 않고 있어 적용 범위가 불명확한 측면이 있음.¹⁾ 이에 대하여,

1) 디지털제품을 각각 ‘콘텐츠’와 ‘서비스’로 구분하는 것은 기술 발전에 따라 그 경계가 모호해질 수 있어 실효성이 낮을 수 있다는 견해도 있음(한국게임산업협회).

「콘텐츠산업 진흥법」 제2조제1항제1호²⁾ 및 「문화산업진흥 기본법」 제2조제5호³⁾에서 “콘텐츠” 또는 “디지털콘텐츠”를 “부호·문자·도형·색채·음성·음향·이미지 및 영상 등(이들의 복합체를 포함한다)의 자료 또는 정보”로 정의하고 있는 부분을 참고할 수 있을 것으로 보임.⁴⁾

“콘텐츠”나 “서비스”에 대한 정의규정을 별도로 두지 않은 부분에 대하여 법무부는 개정안과 유사한 내용의 민법 개정안을 입법예고(2022년 12월)하면서, 계약의 “목적물”이 아니라 계약의 “내용”을 규정하는 방식을 채택하여 가능한 범위에서 다양한 콘텐츠 및 서비스 양태를 포괄할 수 있도록 하기 위한 것이라고 설명한 바 있음.⁵⁾

한편, 디지털제품 제공계약은 “대가를 지급”하는 것을 의의에 포함하고 있는데, 그 대가는 대부분 금전의 형태일 것이나 개인정보 제공이 그 대가에 해당할 수 있다는 논의가 존재한다는 점을 고려할 필요가 있겠음.⁶⁾

-
- 2) 「콘텐츠산업 진흥법」 제2조(정의) ① 이 법에서 사용하는 용어의 뜻은 다음과 같다.
1. “콘텐츠”란 부호·문자·도형·색채·음성·음향·이미지 및 영상 등(이들의 복합체를 포함한다)의 자료 또는 정보를 말한다.
- 3) 「문화산업진흥 기본법」 제2조(정의) 이 법에서 사용하는 용어의 뜻은 다음과 같다.
5. “디지털콘텐츠”란 부호·문자·도형·색채·음성·음향·이미지 및 영상 등(이들의 복합체를 포함한다)의 자료 또는 정보로서 그 보존 및 이용의 효용을 높일 수 있도록 디지털 형태로 제작하거나 처리한 것을 말한다.
- 4) 디지털콘텐츠 및 디지털서비스의 포함범위에 대하여, 영상물·웹툰·전자책·게임·음원과 같은 콘텐츠 및 관련 서비스는 물론 문언상 콘텐츠의 제작·처리·저장·유통이 이루어지는 앱마켓, 클라우드, 소셜미디어 서비스 등에도 적용되는 것으로 해석이 가능할 것이라고 보는 견해도 있음.
- 5) 2022.12.1. 법무부, “민법 일부개정안 조문별 개정이유서”
- 6) 유럽연합 역내에서 적용되는 디지털 콘텐츠 또는 디지털 서비스 제공계약 요건에 관한 공통지침인 「유럽연합 디지털 콘텐츠 및 디지털 서비스 제공의 일정한 계약상 측면에 관한 지침」은 해당 지침이 소비자가 디지털 콘텐츠·서비스의 대가로 사업자에게 개인데이터를 제공하는 경우도 적용한다고 규정함.

제3조_적용_범위 1. 본 지침은 사업자가 디지털 콘텐츠 또는 디지털 서비스를 소비자에게 제공하거나 제공하기로 약속하고 소비자가 대가를 지급하거나 지급하기로 약속하는 계약에는 모두 적용한다. 또한 본 지침은 사업자가 디지털 콘텐츠 또는 디지털 서비스를 소비자에게 제공하고 있거나 제공하기로 약속했고 소비자가 사업자에게 개인데이터를 제공하고 있거나 제공하기로 약속한 때에도 적용한다.

2. 합리적으로 기대되는 기능과 품질 제공의무(안 제733조의3 신설)

개정안은 사회통념상 합리적으로 기대되는 기능과 품질을 갖춘 디지털 제품을 이용자에게 제공할 것과 일정한 기간 그 기능과 품질을 유지하기 위하여 필요한 합리적인 보완조치를 취할 것, 디지털제품 제공계약 시에 서비스 이용권의 범위 및 기간을 포함한 구체적인 내용을 고지할 것을 디지털제품 제공자의 의무로 규정하려는 것임.

현행	개정안
<신설>	<u>제733조의3(제공자의 의무) ① 디지털제품 제공계약에 따라 디지털제품을 제공하는 계약 당사자(이하 “제공자”라 한다)는 계약에 다른 정함이 없는 경우에는 사회통념상 합리적으로 기대되는 기능과 품질을 갖춘 디지털제품을 디지털제품 제공계약에 따라 디지털제품을 이용하는 계약 당사자(이하 “이용자”라 한다)에게 제공하여야 한다.</u> <u>② 제공자는 이용자에게 다음 각 호의 구분에 따른 방법으로 디지털제품을 제공하여야 한다.</u> <u>1. 제733조의2에 따른 콘텐츠: 다음 각 목의 어느 하나에 해당하는 방법</u> <u>가. 콘텐츠에 접근하거나 이를 내려받도록 하는 방법</u> <u>나. 콘텐츠의 저장매체를 인도하는 방법</u> <u>2. 제733조의2에 따른 서비스: 서비스에 접속하거나 이를 이용하도록 하는 방법</u> <u>③ 제공자는 다음 각 호의 구분에 따른 기간 동안 계약에서 정하였거나 사회통념상 합리적으로 기대되는 기능과 품질을 유지하기 위한 합리적인 보완조치를 취하여야 한다.</u> <u>1. 디지털제품의 계속적 제공을 목적으로 하는 경우: 제공기간</u> <u>2. 디지털제품의 일회적 제공을 목적으로 하는 경우: 디지털 제품의 성질과 용도 등을 고려한 상당한 기간</u>

	④ <u>제공자는 디지털제품 제공 계약 시 해당 디지털제품의 구체적인 내용(서비스 이용권의 범위 및 기간을 포함한다)을 고지하여야 한다.</u>
--	--

개정안은 당사자간에 별도의 합의가 없더라도 디지털제품 구입 시 이용자가 최소한의 기능과 품질을 보장받을 수 있도록 하고, 이전에는 제공자의 선택에 맡겨져 있던 보완조치 의무를 명문화(안 제3항)하여 이용자의 권익을 보호하려는 취지로 타당한 측면이 있음.

다만, 개정안에서 사용하고 있는 “사회통념상 합리적으로 기대되는 기능과 품질”, “합리적인 보완조치” 등은 그 해석에 있어 불명확한 부분이 있어 추가적인 논의가 필요할 것으로 보임.

먼저, “사회통념상 합리적으로 기대되는 기능과 품질”의 구체적인 요구 수준에 대하여 법무부는 민법 일부개정안의 조문별 개정이유를 밝히면서 (2022년 12월), 우리 사법(私法) 형성의 통상적인 과정에 따라 추후 판례와 거래 관행 등으로 점진적으로 구체화될 것으로 기대한다고 설명한 바 있음.

그러나 “계약에서 정하였거나 사회통념상 합리적으로 기대되는 기능과 품질”은 안 제733조의4에 따른 하자담보책임의 요건으로서 하자의 판단기준⁷⁾이 될 뿐만 아니라, 디지털제품 제공자와 이용자 간에 다양한

7) 손명지, 「디지털제품 제공계약에 대한 민법 개정안의 법리적 검토」, 강원법학 제77권, 2024. 11., 300면
 디지털제품 제공자는 개정안 제733조의3제1항에 따르면 “계약 또는 거래관념에 따라 합리적 수준의 기능과 품질”을 갖춘 제품을 제공하여야 하며, 동조 제3항에 따르면 “계약에서 정하였거나 사회통념상 합리적으로 기대되는 기능과 품질”을 유지하기 위하여 필요한 합리적인 보완조치를 취하여야 한다. 이는 개정안 제733조의4 이하 담보책임의 요건이 된다. 즉 ‘계약 또는 거래관념(사회통념)상 합리적으로 기대되는 기능과 품질’이 하자의 판단기준이 된다.

분쟁이 실제로 발생하고 있는 상황에서 불명확한 요건은 사업자의 예측 가능성을 저해하고 현장의 혼란을 가져올 소지가 있음. 그러므로 사업자가 “사회통념상 합리적으로 기대되는 기능과 품질” 수준의 대가를 예측할 수 있는 범위에서 구체화가 필요할 것으로 보임.

다음으로, “합리적인 보완조치”란 디지털제품을 제공하는 계약 당사자(제공자)가 일정한 기간 제공하여야 하는 “업데이트 의무”를 의미⁸⁾하는데, 합리적 보완조치 의무가 “업데이트 의무”의 범위보다 광범위하게 해석될 우려가 있다는 견해⁹⁾와 디지털제품 개발자와 제공자가 다른 경우 등 다양한 공급구조를 고려할 필요¹⁰⁾가 있다는 의견을 고려할 필요가 있을 것으로 보임.

또한, 제공자에게 “합리적인 보완조치” 의무가 부여되는 기간과 관련하여, 계속적 계약뿐만 아니라 디지털제품의 일회적 제공 시에도 “성질과 용도 등을 고려한 상당한 기간” 보완조치를 하도록 하는 것은 계약관계에 현저한 법적 불안정성을 초래하고, 일회성 제공을 실질적인 계속적 계약으로 만든다는 비판이 존재¹¹⁾한다는 점을 고려할 필요가 있을 것임.

8) 권영준, “디지털계약에 관한 민법 개정안 분석”. 「규제법제 리뷰」 제23-3호, 2023.6.30. 한국법제연구원, 54면

제3항은 이른바 업데이트 의무에 관한 조항이다. 초안논의과정에서 업데이트 또는 업그레이드와 같은 외래어를 직접 사용함으로써 수범자들의 직관적 이해를 돕는 방안도 고려되었으나, 해당 용어의 법률적 의미가 충분히 명확하지 않은 데다가 업데이트 또는 업그레이드는 종국적으로 이용자가 스스로 행하지 않으면 제공자가 이를 강제할 수 없다는 의미에서 엄밀히 말하면 이용자의 몫이라는 점을 고려하여 해당 용어는 사용하지 않기로 하였다.

9) 한국인터넷기업협회 검토의견

10) 한국게임산업협회 검토의견

11) 김진우, 「디지털제품에 대한 업데이트 제공의무」, 소비자법연구, 한국소비자법학회, 2021, 170면.

한편, 안 제4항은 디지털제품 제공계약 시 서비스 이용권의 범위 및 기간을 포함한 해당 디지털제품의 구체적인 내용을 고지하도록 하는 것으로, 거래의 주요한 조건에 대하여 이용자가 알 수 있도록 정보를 제공할 필요성이 인정됨.

그런데 “콘텐츠”에 대하여는 「콘텐츠산업 진흥법」 제28조¹²⁾에 따른 「콘텐츠이용자 보호지침」에서 콘텐츠 사업자로 하여금 콘텐츠의 가격, 제공 방법 및 시기, 계약 유지기한 등 중요한 정보를 이용자가 알 수 있도록 적절한 방법으로 표시·광고하거나 알리게 하고 있다는 점,¹³⁾

“디지털콘텐츠” 등의 경우 「전자상거래 등에서의 소비자보호에 관한 법률」¹⁴⁾ 제13조에서 거래조건을 표시·광고하거나 알리게 하면서 같은

12) 「콘텐츠산업 진흥법」 제28조(이용자보호지침의 제정 등) ① 정부는 콘텐츠의 건전한 거래 및 유통질서 확립과 이용자 보호를 위하여 콘텐츠사업자가 자율적으로 준수할 수 있는 지침을 관련 분야의 사업자, 기관 및 단체의 의견을 들어 정할 수 있다.

13) 「콘텐츠이용자 보호지침(문화체육관광부 고시)」 제7조(계약체결 전 정보제공의무) ② 사업자는 이용자가 실수 또는 착오 없이 거래할 수 있도록 계약체결 전에 다음 각호에서 정하고 있는 거래조건 등에 관한 정보를 적절한 방법으로 표시·광고하거나 알려야 한다.

1. 콘텐츠의 가격(가격이 결정되어 있지 아니한 경우에는 그 결정의 구체적인 방법)과 그 지급 방법 및 시기

2. 콘텐츠의 제공 방법 및 시기

3. 청약의 철회 및 계약의 해제(이하 “청약철회등”이라 한다)의 기한·행사방법 및 효과에 관한 사항(청약철회등의 권리를 행사함에 필요한 서식을 포함한다)

4. 콘텐츠 계약이 계속거래에 해당할 경우 계약 유지기한(전면광고 내 의무결제 개월 수 표기), 계약의 해지와 그 행사방법 및 효과에 관 계약의 해지와 그 행사방법 및 효과에 관한 사항(해지권의 행사에 필요한 서식을 포함한다)

5. 콘텐츠의 교환·반품·보증과 그 대금 환급의 조건 및 절차

6. ~ 13. (생략)

14) 「전자상거래 등에서의 소비자보호에 관한 법률」 제13조(신원 및 거래조건에 대한 정보의 제공) ① (생략)

② 통신판매업자는 소비자가 계약체결 전에 재화등에 대한 거래조건을 정확하게 이해하고 실수나 착오 없이 거래할 수 있도록 다음 각 호의 사항을 적절한 방법으로 표시·광고하거나 고지하여야 하며, 계약이 체결되면 계약자에게 다음 각 호의 사항이 기재된 계약내용에 관한 서면을 재화등을 공급할 때까지 교부하여야 한다.

1. 재화등의 공급자 및 판매자의 상호, 대표자의 성명·주소 및 전화번호 등

2. 재화등의 명칭·종류 및 내용

법 제17조제6항에서 청약철회등이 불가능한 디지털콘텐츠의 경우 그 사실을 표시하고, 미리보기·미리듣기 등 시험 사용 상품을 제공하도록 하는 등 디지털콘텐츠에 관한 정보의 의무적 제공범위에 대하여 규율하고 있다는 점을 고려할 필요가 있을 것임.

다만, 문화체육관광부는 안 제1항에서 “제공자”와 “이용자”를 규정하는 취지가 플랫폼사(제공자)와 소비자(이용자) 간의 권리를 규정하려는 것으로 보이지만, 별도의 제한이 없을 경우 작가(제공자)와 플랫폼사(이용자) 간의 권리를 규정하는 것으로도 해석될 우려가 있다는 의견과,

안 제3항의 계속적 제공과 일회적 제공이라는 모호한 구준 기준과 “디지털제품의 성질과 용도 등을 고려한 상당한 기간”이라는 불명확한 요건에 따라 일회적 제공자에게도 보완조치 의무를 부과하여 판매가 완료된 제품에 대한 지속적인 사후관리 부담을 가져올 우려가 있다는 의견을 제시하고 있음.

2의2. 재화등의 정보에 관한 사항. 이 경우 제품에 표시된 기재로 계약내용에 관한 서면의 기재를 갈음할 수 있다.

3. 재화등의 가격(가격이 결정되어 있지 아니한 경우에는 가격을 결정하는 구체적인 방법)과 그 지급방법 및 지급시기

4. 재화등의 공급방법 및 공급시기

5. ~ 10. (생략)

11. 그 밖에 소비자의 구매 여부 판단에 영향을 주는 거래조건 또는 소비자피해의 구제에 필요한 사항으로서 대통령령으로 정하는 사항

③ ~ ⑥ (생략)

제17조(청약철회등) ① ~ ⑤ (생략)

⑥ 통신판매업자는 제2항제2호부터 제5호까지의 규정에 따라 청약철회등이 불가능한 재화등의 경우에는 그 사실을 재화등의 포장이나 그 밖에 소비자가 쉽게 알 수 있는 곳에 명확하게 표시하거나 시험 사용 상품을 제공하는 등의 방법으로 청약철회등의 권리 행사가 방해받지 아니하도록 조치하여야 한다. 다만, 제2항제5호 중 디지털콘텐츠에 대하여 소비자가 청약철회등을 할 수 없는 경우에는 청약철회등이 불가능하다는 사실의 표시와 함께 대통령령으로 정하는 바에 따라 시험 사용 상품을 제공하는 등의 방법으로 청약철회등의 권리 행사가 방해받지 아니하도록 하여야 한다.

한국게임산업협회는 개정안이 규정하는 “사회통념”, “합리적으로 기대되는 기능과 품질”과 같은 추상적이고 불명확한 개념은 분쟁해결의 기준으로 적절하지 않고, 구체적인 계약 이행 기준이나 계약 완료여부에 대한 판단 등은 제품의 특성, 서비스 형태, 거래 구조 등에 따라 정해질 것이어서 법률로 일률적으로 규율하기에는 적합하지 않다는 의견을 제시함.

3. 디지털제품에 대한 하자담보책임 별도 규정(안 제733조의4 신설)

개정안은 디지털제품에 하자가 있는 경우 이용자가 제공자에게 물을 수 있는 담보책임을 상세히 규정하려는 것임. 구체적으로, 디지털제품에 하자가 있는 경우 제공자에게 행사할 수 있는 하자시정청구권(제1항), 하자의 시정이 이루어지지 않는 등의 경우 이차적으로 이용자가 행사할 수 있는 대금감액청구권 및 계약의 해제·해지권(제2항) 등임.

현행	개정안
<신설>	제733조의4(제공자의 담보책임) ① 디지털제품에 하자가 있는 경우에는 이용자는 제공자에게 하자의 시정을 청구할 수 있다. 다만, 그 시정에 과도한 비용이 들거나 그 밖에 시정을 합리적으로 기대할 수 없는 경우에는 시정을 청구할 수 없다. ② 제1항에 따른 하자의 시정이 이루어지지 아니하거나 그 시정을 합리적으로 기대할 수 없는 경우에는 이용자는 제공자에게 대금의 감액을 청구하거나 계약을 해제 또는 해지할 수 있다. 다만, 하자가 중대하지 아니한 경우에는 대금의 감액만을 청구할 수 있다. ③ 제1항 및 제2항에 따른 권리는 다음 각 호의 구분에 따른 때부터 2년 내에 행사하여야 한다. 1. 디지털제품의 계속적 제공을 목적으로 하는 경우: 제공기간이 종료한 때 2. 디지털제품의 일회적 제공을 목적으로 하는 경우: 디지털제품이 제공된 때. 다만, 제733조의3제3항에 따른 보완조치 의무를 위반하여 디지털제품에 하자가 있는 경우에는 그 의무의 존속기간이 종료한 때로 한다. ④ 제3항은 이 절 외의 계약에 관한 규정에 우선하여 적용한다.

「민법」은 매매계약에 관한 규정은 매매 이외의 유상계약에도 준용하도록 하고 있어서¹⁵⁾ 매매계약에 관한 매도인의 담보책임은 매매 이외의 유상계약에 준용된다고 볼 것임. 다만, 이와 같은 담보책임은 유체물인 물건과 권리를 전제한 것이어서 디지털제품 제공계약에 직접 적용하기 어려워 디지털제품 제공자의 담보책임 특칙¹⁶⁾을 신설한 것으로 볼 수 있음.

그러나 안 제733조의4의 ‘하자’가 무엇인지¹⁷⁾에 대하여, “하자”를 안 제733조의3에 따른 “계약 또는 사회통념상 합리적으로 기대되는 기능과 품질”을 결여한 경우로 판단한다고 보더라도 여전히 해석에 있어 불명확한 부분이 있음. 예컨대, 전송의 문제로 온전한 제품의 제공이 이루어지지 아니한 경우, 디지털콘텐츠와 기기 간 호환성의 문제 등이 발생하였을 경우 등 어느 범위까지를 ‘하자’로 볼 것인지, 하자담보책임의 부담주체가 누구인지가 명확하지 않은 사례가 있을 수 있음.

또한, 안 제4항은 안 제1항·제2항에 따른 권리 행사에 관한 규정이지 절 외의 계약에 관한 규정에 우선하여 적용한다고 규정함. 그런데, 디지털콘텐츠가 내장된 전자제품과 같이 “디지털제품”으로서 “디지털제품 제공계약”의 대상에 해당하는지, 물건으로서 매매계약의 대상에 해당하는지 불분명한 영역이 있을 수 있다는 점을 고려할 필요가 있음.¹⁸⁾

15) 「민법」 제3절 매매 제567조(유상계약에의 준용) 본절의 규정은 매매 이외의 유상계약에 준용한다. 그러나 그 계약의 성질이 이를 허용하지 아니하는 때에는 그러하지 아니하다.

16) 현행 「민법」상 담보책임특칙은 증여자의 담보책임(제567조), 수급인의 담보책임(제667조), 여행 주최자의 담보책임(제674조의6) 등이 규정되어 있음.

17) 김준호, 「민법강의 제31판」, 법문사, p.875.

목적물(물건)의 하자에 관하여 통설은 당사자의 합의가 있는 때에는 그 합의가, 합의가 없는 때에는 매매의 목적물이 거래통념상 기대되는 객관적 성질·성능이 기준이 된다고 보고 있음.

문화체육관광부는 디지털 제품의 ‘하자’, ‘과도한 비용’, ‘합리적 기대’ 등에 관한 명확한 정의나 구체적 판단기준을 제시하지 않아 향후 해석상 혼란과 분쟁 발생의 소지가 크다는 의견과

디지털 제품의 경우 제공기간이 정해져 있는 경우에도 디지털 제품의 다양한 특성상 제공기간이 비교적 짧은 경우가 다수임을 고려하면 제공기간 종료 이후 2년으로 담보기간을 설정하는 것은 과도하다는 의견을 제시하고 있음.¹⁹⁾

한국게임산업협회는 디지털제품에 있어 ‘하자’의 개념을 상정하기 어렵고, 하자담보책임의 확대로 사업자의 무과실책임이 과도하게 확대될 우려가 있다는 의견과

개정안에서 하자 시정이 불가능하거나 거절된 경우 감액·해제·해지권을 포괄적으로 인정하고 있으나 ‘하자’의 정의나 판단 기준이 불명확한바 이용자의 남용 가능성이 있어 콘텐츠 산업 전반에 법적 불안정성을 야기할 우려가 있다는 의견을 제시하고 있음.

18) 박희호, 「디지털제품 제공계약의 민법 개정안에 관한 연구 - 하자담보책임을 중심으로-」, 외법논집 제47권 제3호, 2023, 230면.

민법 개정안에도 디지털제품의 제공의 방법 및 시점에 관한 규정에 앞서서 디지털제품 제공계약이 적용되는 물적인 범위에 관한 규정을 먼저 둘 필요가 있을 것임.

19) 한국게임산업협회도 디지털제품의 특성과 기존 계약 유형과의 형평성을 고려할 때, 2년의 하자담보 책임 기간은 과도하다는 의견을 제시하였음.

4. 제공자의 변경권 신설(안 제733조의5 신설)

개정안은 제공자의 경우 ① 계약 당시에 변경가능성을 유보(留保)하고, ② 변경에 합리적인 이유가 있으며, ③ 변경 전 상당한 기간 내 이용자에게 그 취지와 내용을 통지할 것을 요건으로 하여 변경권을 행사하도록 하고, 이용자는 제공자의 변경권 행사로 인하여 이용이익이 침해받게 되는 경우 상당 기간 내 계약을 해지할 수 있도록 규정하려는 것임.

현 행	개 정 안
<신 설>	제733조의5(디지털제품의 변경) ① 제공자는 디지털제품의 계속적 제공을 목적으로 하는 계약으로서 다음 각 호의 요건을 모두 갖춘 경우에는 디지털제품을 변경하여 제공할 수 있다. 1. 제공자가 계약 체결 당시에 디지털제품을 변경하여 제공할 수 있다는 점을 유보(留保)하였을 것 2. 디지털제품을 변경하지 아니하면 계약의 목적 달성이 곤란해지거나 당사자 한쪽의 이익이 부당하게 침해되는 등 디지털제품을 변경하는 데 합리적인 이유가 있을 것 3. 미리 상당한 기간을 정하여 이용자에게 디지털제품을 변경하여 제공하는 취지와 내용을 통지하였을 것 ② 이용자는 제1항에 따른 디지털제품의 변경으로 인하여 디지털제품의 이용에 관한 이익이 침해되는 경우에는 상당한 기간 내에 계약을 해지할 수 있다.

개정안은 디지털제품 생성·유통방식의 특수성으로 인하여 디지털제품의 내용이나 제공방식이 유동적인 점을 고려하여 제공자의 변경권을 명문화하면서도 변경의 요건과 한계를 규정하고 있고, 제공자의 변경권에 대한 이용자의 대응수단으로 해지권을 마련하고 있는 등

제공자와 이용자의 권리를 모두 고려한 것으로 보임.

다만, 디지털제품 “변경”의 구체적인 범위를 알기 어려운 측면이 있으므로 구체화를 위한 추가적인 논의가 필요할 것으로 보임. 예컨대, 사용자 인터페이스(UI)의 변경, 주요 기능 또는 콘텐츠의 추가·삭제, 디지털제품 구동 가능 환경의 변경²⁰⁾ 등의 경우에 대하여 어느 범위까지를 각각 안 제733조의3의 “합리적인 보완조치”로, 어느 범위부터 안 제733조의5에 따른 요건을 충족하여야 하는 “변경”으로 볼 것인지 불명확할 수 있음.²¹⁾

문화체육관광부는 안 제1항에 대하여 “제품의 변경”, “상당한 기간” 등의 의미가 불명확하고, 디지털 제품의 경우 원저작권자의 요청에 따라 콘텐츠 내용의 변경이 있을 수 있어 플랫폼 업체에서 모든 사항을 예측하여 고지하는 것은 과도한 부담일 수 있다는 의견과, 안 제2항에 대하여 “이용에 관한 이익”은 주관적 만족감을 포함하는 추상적 개념으로 이를 계약해지 사유로 삼는 것은 제공자에게 과도한 부담이 된다는 의견을 제시하고 있음.

한국게임산업협회는 계약 체결 시마다 디지털제품의 변경 가능성을 사전에 유보하도록 하는 것은 실시간으로 제공되고 지속적으로 업데이트

20) 구독형 서비스에서 서비스목록의 추가·삭제(예: 넷플릭스·밀리의서재 등 구독형 서비스에서 서비스 영상·도서의 추가·삭제), 서비스 인터페이스의 전환(예: 카카오톡 친구목록 피드형 전환 및 숏폼영상 중심 오픈채팅방 인터페이스 변경을 포함한 업데이트), 구형 OS에 대한 서비스 중단(예: 마이크로소프트의 윈도우10에 대한 보안 업데이트 중단) 등

21) 예컨대 디지털제품의 ‘업데이트’를 ‘변경’으로 본다면, 계약체결 당시에 변경가능성을 유보하였고(안 제1항제1호) 미리 이용자에게 업데이트 예정을 고지(안 제1항제3호)하였다고 하더라도 이와 같은 업데이트가 “디지털제품을 변경하지 않으면 계약의 목적 달성이 곤란해지거나 당사자 한쪽의 이익이 부당하게 침해되는 등” 안 제1항제2호의 요건을 충족했다고 보기 어려울 수 있는바 제공자가 변경권을 행사하기 어려울 수 있고, 빈번한 업데이트에 대해 이용자가 이익 침해를 주장하여 계약을 해지(안 제2항)하는 등 분쟁이 발생할 소지가 있다는 점을 고려해야 할 것임.

트되는 게임산업의 운영을 어렵게 할 수 있고, 디지털 서비스는 그 유지를 위해 지속적인 업데이트와 기능 변경이 전제되는 구조인바, 변경가능성은 이용자 입장에서 통상적으로 예측 가능한 것임을 고려하면 이용자에게 해지권까지 부여하는 것은 과도할 수 있다는 의견을 제시함.

5. 계약종료에 따른 법률관계 규정(안 제733조의6 신설)

개정안은 계약 종료 후 이용자가 디지털제품을 이용하거나 제3자에게 제공하는 것을 금지하며(제1항), 제공자는 계약 종료 후 이용자가 디지털제품을 이용하는 과정에서 생성한 콘텐츠를 원칙적으로 이용할 수 없도록 규정(제2항)하려는 것임.

현 행	개 정 안
<신 설>	제733조의6(계약 종료에 따른 법률관계) ① 이용자는 계약 종료 이후에 디지털제품을 이용하거나 제3자에게 제공할 수 없다. ② 이용자가 디지털제품을 이용하는 과정에서 생성한 콘텐츠가 있는 경우 제공자는 계약 종료 이후에 그 콘텐츠를 이용할 수 없다. 다만, 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 경우에는 그러하지 아니하다. 1. 제공자가 계약 종료 이후 그 콘텐츠를 이용하는 것에 이용자가 동의하는 경우 2. 제공자 또는 제3자가 그 콘텐츠의 이용에 정당한 이익을 갖는 경우

개정안은 계약의 종료(계약기간의 만료, 계약의 해제·해지·취소·철회 등)에 따른 이용자의 의무 등을 규정하고 있음. 디지털콘텐츠는 복제가 용이하고, 복제 이후에도 원본의 사용·수익은 여전히 가능함. 이에 유형물의 급부와는 달리 계약 종료 이후 제공자와 이용자의 계속적 이용에 대한 법률관계를 명확히 할 필요가 있다는 측면에서는 필요성이 있을 것으로 보임.²²⁾

22) 권영준, “디지털계약에 관한 민법 개정안 분석”. 「규제법제 리뷰」 제23-3호, 2023.6.30. 한국법제연구원, 57면.

디지털콘텐츠의 경우 복제가 용이하고, 복제를 하더라도 본래의 원본의 사용이나 수익은 여전히 가능하여(비경합성, 비배제성) 유형물의 급부와는 판이하게 다른 차원의 반환 문제가 발생하게 된다.

다만, 한국게임산업협회는 “계약 종료”의 개념은 본래 계속적 계약에서만 의미를 가지는 법적 개념이나, 개정안에서는 일회성 제공계약과 계속적 계약에 대한 구분 없이 일률적으로 “계약 종료 이후”의 권리 제한을 규정하고 있어 검토가 필요한 부분이 있다는 의견과,

안 제2항에 대하여, 디지털제품 중 일부는 창작물로서 「저작권법」의 적용 대상이 되므로 해당 제품과 그 저작물을 원저작물로 하는 2차적 저작물 작성권은 원칙적으로 저작권자에게 귀속되므로,²³⁾ 개정안이 「저작권법」과 충돌될 우려가 있다는 의견을 제시하였음.

23) 「저작권법」 제22조(2차적저작물작성권) 저작자는 그의 저작물을 원저작물로 하는 2차적저작물을 작성하여 이용할 권리를 가진다.

6. 부칙

개정안 부칙에서는 시행일을 공포한 날로 정하고, 개정안에서 신설한 디지털제품 제공계약에 관한 규정들이 이 법 시행 전에 디지털제품 제공계약이 체결된 경우로서 이 법 시행 당시 그 계약이 종료되지 아니한 경우에 대해서도 적용된다고 규정함.

개정안 부칙
제1조(시행일) 이 법은 공포한 날부터 시행한다.
제2조(디지털제품 제공계약의 효력·해제 등에 관한 적용례) 제3편제2장제16절(제733조의2부터 제733조의6까지)의 개정규정은 이 법 시행 전에 디지털제품 제공계약이 체결된 경우로서 이 법 시행 당시 그 계약이 종료되지 아니한 경우에 대해서도 적용한다.

개정안은 현재 계약관계가 진행중인 디지털제품의 이용 관계에 있어서도 개정안과 같은 사항들을 규정하여 디지털제품 이용자를 두텁게 보호하고자 하는 취지로 이해됨.

문화체육관광부는 적용례에 대하여 기간의 정함을 두지 않고 공급한 기존의 제품에 대한 무한 책임을 지우는 과도한 규제라는 의견을,

한국인터넷기업협회는 이 법률 시행 이전에 체결된 기존 계약에도 적용하도록 하는 것은 계약 당사자의 예측 가능성과 법적 안정성을 심각하게 저해할 우려가 있다는 의견을 제시함.

IV. 관계기관 의견

법무부는 디지털제품 제공계약에 관한 기본사항을 법제화하려는 입법 취지에 공감하고, 디지털제품 제공자의 의무, 담보책임, 변경권 등을 민법상 전형계약의 내용으로 편입할지 여부는 디지털제품의 특성이나 현행법상 규율 등을 고려하여 입법정책적으로 결정할 사항이라는 의견을 제시함.

한국인터넷기업협회는 디지털제품 제공 계약에 관한 사항을 기본법인 「민법」에 전형계약의 한 유형으로 규정하는 것은 신중하게 검토할 필요가 있다는 의견을 제시함.

향후 기술 발전으로 인해 해당 규정이 디지털제품에 적용되지 못하거나 제약 요인이 될 수 있고, 디지털 콘텐츠 거래를 규율하는 현행 법령²⁴⁾과 개정안 간의 관계가 충분히 정비되지 않은 상태로 개정이 추진되는 경우 중복 규율과 법적 혼선이 야기될 수 있으므로 현행 법령의 운영 실효성을 제고하는 방안이 보다 지속가능할 것으로 보인다는 것임.

한국게임산업협회는 디지털콘텐츠 시장의 성장에도 불구하고 이를 규율할 수 있는 실효적 법적장치가 미비하다는 지적을 고려하면 개정안과 같이 사업자의 계약상 책임과 이용자 보호 기준을 명확히 하자 하는 입법 취지에 공감하면서도,

24) 「전자상거래 등에서의 소비자 보호에 관한 법률」, 「콘텐츠산업 진흥법」과 이에 따른 「콘텐츠 이용자보호지침」, 「표시·광고의 공정화에 관한 법률」, 「소비자 기본법」 등

개정안은 생성된 플랫폼이나 매체, 적용되는 기술, 거래 방식 등에 따라 정의나 특성이 달라지며 시대나 기술의 변화에 따라 수시로 변동될 수 있는 디지털제품의 특성을 포섭하지 못하고 있어 현실에 부합하지 않는 규정이 될 가능성이 높고, 기본법인 「민법」의 특성상 시대나 기술 변화에 따라 개정하는 데 어려움이 있는바 디지털제품에 대한 규율 보완은 민법이 아닌 개별법에서 이루어지는 것이 적절하다는 의견을 제시함.

문 의 처
02)6788-5054