

특 허 법 원

제 3 부

판 결

사 건 2025허10405 권리범위확인(상)
원 고 주식회사 A

대표자 사내이사 B

소송대리인 변리사 박형근

피 고 주식회사 C

대표이사 D

소송대리인 (유)한양특허법인 담당변리사 이승룡

변 론 종 결 2026. 1. 27.

판 결 선 고 2026. 2. 12.

주 문

1. 원고의 청구를 기각한다.
2. 소송비용은 원고가 부담한다.

청 구 취 지

특허심판원이 2025. 5. 1. 2024당1805호 사건에 관하여 한 심결을 취소한다.

이 유

1. 기초사실

가. 원고의 이 사건 등록상표(갑 제1호증)

1) 출원일/ 등록일/ 상표등록번호: 2013. 11. 4./ 2014. 2. 19./ 제1023406호

2) 구성: 

3) 지정상품: 상품류 구분 제09류의 내려받기 가능한 컴퓨터프로그램, 이동전화기용 컴퓨터 응용소프트웨어, 기록된 컴퓨터 소프트웨어, IC카드, 집적회로가 내장된 카드, 코드화된 자기카드, 판독기(데이터 처리장비), 스마트카드, 바코드단말기, 무선아이씨칩(RF-IC-CHIP)이 내장된 카드, 아이씨(IC)가 내장된 교통카드, 전자계산기, 데이터처리장치, 자기식 ID카드, 자기식 카드, 자기식 신용카드, 자기식(磁氣式) 신분카드, 자동현금인출기(ATM)

나. 확인대상 표장(갑 제3, 4호증)

1) 구성: 

2) 사용상품: 이동전화기용 컴퓨터 응용소프트웨어(이하 '모바일 앱'이라 한다)

3) 사용태양: 피고는 "010PAY"라는 명칭의 모바일 앱(이하 '이 사건 앱'이라 한다)에

확인대상 표장을 별지 기재와 같이 표시하여 사용하였다.

다. 피고의 등록상표(을 제10호증)

1) 출원일/ 등록일/ 상표등록번호: 2020. 5. 26./ 2021. 2. 16./ 제1693566호

2) 구성: The logo consists of a stylized 'O' inside a square frame, followed by the text '10pay'.

3) 지정상품: 상품류 구분 제36류의 온라인뱅킹업, 신용카드 및 현금카드 서비스업, 스마트폰을 이용한 전자쿠폰발행업, 사이버머니발행업, 모바일뱅킹업, 모바일 할인쿠폰 발행업, 모바일 지불 중개서비스업, 모바일 및 인터넷 결제 중개서비스업, 모바일 및 인터넷 결제 서비스업, 금융거래업, 국내송금업, 고객카드 및 신용카드서비스업, 개인은행업, 가상통화 중개업, 인터넷 및 전화를 통해 제공되는 금융서비스업, 전자금융거래업, 가격할인용 쿠폰발행업, 멤버십카드 기능을 겸한 선불카드 발행업, 전자지불처리업, 무선통신장치 및 기기를 통한 지불업

라. 심결의 경위

1) 원고는 2024. 6. 17. 특허심판원에 피고를 상대로 확인대상 표장이 이 사건 등록상표의 권리범위에 속한다고 주장하면서 적극적 권리범위확인 심판청구(이하 '이 사건 심판청구'라 한다)를 하였다.

2) 특허심판원은 이 사건 심판청구를 2024당1805호로 심리한 다음, 2025. 5. 1. "확인대상 표장이 이 사건 앱에 표시된 사실은 당사자 사이에 다툼이 없으나, 확인대상 표장은 이 사건 앱을 통해 제공되는 서비스업의 출처표시로 사용된 것이지, 사용상품으로 특정된 모바일 앱에 해당하는 이 사건 앱의 출처표시로 사용되었다고 볼 수 없다. 결국 이 사건 심판에서 원고가 확인대상 표장의 사용상품으로 특정한 '모바일 앱'과 실제 피고가 확

인대상 표장을 상표로 사용하고 있는 상품이 다르므로, 이 사건 심판청구는 확인의 이익이 없다."라는 이유로 이 사건 심판청구를 각하하는 심결(이하 '이 사건 심결'이라 한다)을 하였다.

【인정 근거】 다툼 없는 사실, 갑 제1에서 4호증(각 가지번호 있는 것은 가지번호 포함, 이하 같다)의 각 기재, 변론 전체의 취지

2. 당사자의 주장

가. 원고

1) 피고는 확인대상 표장의 사용상품으로서 모바일 앱에 해당하는 이 사건 앱에 확인대상 표장을 표시하여 사용하였다. 그런데 확인대상 표장은 이 사건 등록상표와 동일·유사하고, 확인대상 표장의 사용상품과 이 사건 등록상표의 지정상품은 동일하므로, 확인대상 표장은 이 사건 등록상표의 권리범위에 속한다.

2) 이용자는 이 사건 앱 내에서 서비스의 이용을 완료하고 피고는 이 사건 앱을 통해 수익을 얻으므로, 피고는 독립된 상거래의 목적물로서 상표법상 상품에 해당하는 이 사건 앱의 출처표시로서 확인대상 표장을 사용한 것이다.

3) 이 사건 앱은 피고 등록상표의 지정상품인 전자금융거래업과 무관한 '기프트몰'이나 '리또'와 같은 서비스도 제공한다. 이 사건 심판청구는 피고 등록상표의 효력을 다투는 것으로서 이른바 권리 대 권리의 적극적 권리범위 확인심판에 해당하지 않는다.

나. 피고

1) 피고는 이 사건 앱에 확인대상 표장을 표시하였으나, 이 사건 앱은 피고가 전자금융거래업 서비스를 제공하기 위해 이용한 수단에 불과한 것으로서, 확인대상 표장은 이 사건 앱으로 제공되는 서비스의 출처표시를 위한 것이지, 모바일 앱인 이 사건 앱 자체의

출처표시를 위하여 사용된 것이 아니다.

2) 이 사건 심판청구는 실질적으로 피고의 등록상표의 효력을 다투는 것에 다름없으므로, 이 사건 심판청구는 이른바 권리 대 권리의 적극적 권리범위 확인심판에 해당하여 부적법하다.

3. 이 사건 심결의 위법 여부

가. 확인대상 표장이 사용상품의 출처표시를 위한 상표로서 사용된 것인지 여부

1) 관련 법리

가) 등록상표권자가 심판청구의 대상이 되는 확인대상 표장이 등록상표의 권리범위에 속한다는 내용의 적극적 권리범위 확인심판을 청구한 경우, 심판청구인이 특정한 확인대상 표장과 피심판청구인이 사용하고 있는 상표 사이에 동일성이 인정되지 아니하면, 확인대상 표장이 등록상표의 권리범위에 속한다는 심결이 확정된다고 하더라도 그 심결은 심판청구인이 특정한 확인대상 표장에 대하여만 효력을 미칠 뿐 실제 피심판청구인이 사용하고 있는 상표에 대하여는 아무런 효력이 없으므로, 피심판청구인이 사용하지 않고 있는 상표를 대상으로 한 그와 같은 적극적 권리범위 확인심판청구는 확인의 이익이 없어 부적법하여 각하되어야 한다(대법원 2003. 6. 10. 선고 2002후2419 판결, 대법원 2012. 10. 25. 선고 2011후2626 판결 등 참조).

나) 상표법상 '상표의 사용'이란 상품 또는 상품의 포장에 상표를 표시하는 행위, 상품 또는 상품의 포장에 상표를 표시한 것을 양도 또는 인도하거나 그 목적으로 전시·수출 또는 수입하는 행위 등을 의미하고, 여기에서 말하는 '상품'은 그 자체가 교환가치를 가지고 독립된 상거래의 목적물이 되는 물품을 의미한다(대법원 2022. 3. 17. 선고 2021도 2180 판결 등 참조).

2) 인정사실

이 사건 앱에 확인대상 표장이 표시되어 있는 사실은 당사자 사이에 다툼이 없다. 나아가 을 제31, 35, 41, 42, 43호증의 각 기재에 변론 전체의 취지를 종합하면 다음 사실이 인정된다.

가) 이 사건 앱은 구글이 운영하는 구글플레이 스토어, 애플이 운영하는 앱 스토어 등과 같은 앱 마켓 플랫폼에 등록된 모바일 앱으로서, 이용자는 위 플랫폼을 통해 이 사건 앱을 무료로 다운로드하여 자신의 이동전화기에 설치하여 이용할 수 있다.

나) 이 사건 앱의 '기프티몰' 서비스는 주식회사 E(이하 'E'라 한다)가 발행하는 모바일 상품권인 '기프티쇼'를 판매하는 서비스이다. 이용자는 이 사건 앱의 기프티몰 페이지에서 카드 결제 또는 계좌이체 등과 같은 외부 결제수단으로 충전한 '010PAY 머니' 또는 '리또' 등과 같은 이벤트 등을 통해 얻은 '010PAY 포인트'로 기프티쇼를 구매할 수 있다. 이용자가 위와 같이 취득한 기프티쇼는 오프라인 상점에서 커피, 케이크 등 특정 상품과 교환하거나, 해당 기프티쇼에 표시된 액면가 범위에서 물품을 구매하는 데 사용된다.

다) 이 사건 앱의 '리또' 서비스는 피고가 이 사건 앱의 결제대행 서비스를 활성화하기 위하여 도입한 마케팅 수단이다. 이용자는 이 사건 앱에서 010PAY 머니를 충전하거나 기프티쇼를 구매할 경우 행운권을 교부받고, 그 당첨 결과에 따라 무상으로 010PAY 포인트를 지급받는다. 이용자는 위와 같이 취득한 010PAY 포인트를 이 사건 앱에서 010PAY 머니와 같이 현금처럼 사용할 수 있다.

라) 이용자가 이 사건 앱에서 기프티쇼를 구매한 경우, 피고는 이용자로부터 기프티쇼 결제대금을 수취하여 이를 기프티쇼 발행 주체인 E에 지급하고, 그 반대급부로서 E로

부터 위 기프티쇼 판매에 따른 수수료를 받는다. 피고와 E 사이에 체결된 기프티쇼 판매 관련 계약의 주요 내용은 아래와 같다.

E와 피고는 다음과 같이 기프티쇼 서비스 상품공급계약(이하 '본 계약'이라 한다)을 체결하고 이를 신의로써 성실히 이행한다.

제2조 (용어의 정의)

① 본 계약에서 사용하는 용어의 정의는 다음 각 호와 같다.

1. "기프티쇼"란 E가 발행한 전자적 방법으로 전송되어 상품으로 교환 가능한 "모바일 교환권"을 말한다.
9. 판매(대행)수수료란 피고¹⁾가 "기프티쇼"를 판매한 대가에 대하여 E가 피고에게 지급하는 금액을 말한다.

제7조 (정산 및 수수료 지급)

- ② E는 정산 월의 기프티쇼 판매내역을 산정하여 피고에게 청구일까지 거래명세서로 기프티쇼 판매금액을 청구한다.
- ③ 피고는 E로부터 제2항에 의하여 청구 받은 기프티쇼 판매금액이 확정된 경우, 입금일까지 E가 지정한 금융기관 계좌에 입금한다.
 1. 피고는 E와 합의하여 제4항의 판매(대행)수수료를 제외한 나머지 금액만을 입금할 수 있다.
- ④ 피고는 E에게 ○○○에 정한 판매(대행) 수수료를 산정하여 세금계산서를 발행한다. 피고가 본조 제3항 제1호에 따라 판매금액에서 판매(대행)수수료를 상계하지 않은 경우, E는 ○○○○까지 피고가 지정한 금융기관 계좌로 위 수수료를 입금한다. 단, E는 피고가 입금일에 판매금액을 미 입금한 경우 해당 판매금에 대한 판매(대행)수수료의 지급을 거절할 수 있다.

마) 이 사건 앱에서는 구글이나 애플과 같은 앱 마켓 사업자가 제공하는 '인앱결제 시스템'²⁾이 사용되지 않는다. 인앱결제 시스템과 관련한 구글과 애플의 앱 결제 정책의

1) 원문에는 F라 기재되어 있는데 F는 피고의 변경 전 상호이다.

2) 인앱결제(In-App Purchase, IAP) 시스템이란 모바일 앱을 통해 제공되는 디지털 콘텐츠·서비스의 대가를 해당 앱 내부에서 결제하도록 하는 구조를 말한다. 일반적으로 앱 마켓 사업자는 자체 결제 수단의 사용을 요구하고, 이에 따라 결제금액의 일정 비율을 수수료로 취득한다.

주요 내용은 다음과 같다.

구글 플레이 개발자 정책 - 결제 부문(을 제42호증)

2. Play에서 배포되는 앱은 앱 기능, 디지털 콘텐츠 또는 상품을 포함한 인앱 기능 또는 서비스 이용을 위한 결제를 요구하거나 수락하는 경우('인앱 구매'로 통칭) 3항, 8항 또는 9항이 적용되지 않는 한, 해당 거래의 결제에 구글플레이의 결제 시스템을 사용해야 합니다. 구글플레이의 결제 시스템을 사용해야 하는 앱 기능 또는 서비스의 예로는 다음의 인앱 구매가 포함되지만 이에 국한되지 않습니다.

- 아이템(예: 가상 화폐, 추가 생명력, 추가 플레이 시간, 부가기능 아이템, 캐릭터, 아바타)
- 정기 결제 서비스(예: 피트니스, 게임, 데이트, 교육, 음악, 동영상, 서비스 업그레이드, 기타 콘텐츠 정기 결제서비스)
- 앱 기능 또는 콘텐츠(예: 광고 없는 버전의 앱 또는 무료 버전에서는 사용할 수 없는 새로운 기능 등)
- 클라우드 소프트웨어 및 서비스(예: 데이터 스토리지 서비스, 비즈니스 생산성 소프트웨어, 재무 관리 소프트웨어)

3. 다음의 경우에는 구글플레이 결제 시스템을 사용해서는 안 됩니다.

- a. 결제가 주로 다음과 같은 구매에서 이루어지는 경우: 실제 상품(예: 식료품, 의류, 가정용품, 전자제품)의 구매 또는 대여 실제 서비스(예: 교통 서비스, 청소 서비스, 항공 운임, 헬스클럽 회원권, 음식 배달, 실시간 이벤트티켓)의 구매신용카드 고지서 또는 공과금 고지서(예: 케이블 및 통신 서비스) 관련 송금

애플 앱 리뷰 가이드라인 - 결제 부문(을 제43호증)

3.1 결제

3.1.1 인앱 구매:

- 앱 내 기능이나 기능을 잠금 해제하려면 (예: 구독, 게임 내 화폐, 게임 레벨, 프리미엄 콘텐츠 접근, 정식 버전 잠금 해제 등) 반드시 인앱 구매를 사용해야 합니다. 앱은 라이선스 키, 증강현실 마커, QR 코드, 암호화폐 및 암호화폐 지갑 등과 같은 자체 메커니즘을 사용해 콘텐츠나 기능을 잠금 해제할 수 없습니다.

(중략)

3.1.3(e) 앱 외부의 상품 및 서비스: 앱에서 사람들이 물리적 상품이나 서비스를 구매할

수 있게 되어 앱 외부에서 소비될 경우, Apple Pay나 전통적인 신용카드 결제 등 **인앱 구매 이외의 결제 수단을 사용해야** 합니다.

3) 구체적 판단

살피건대, 앞서 인정한 사실을 종합하여 알 수 있는 다음과 같은 사정들에 비추어 보면, 피고가 이 사건 앱에 확인대상 표장을 표시한 것은 원고가 확인대상 표장의 사용상품으로 특정한 모바일 앱 자체의 출처를 표시하기 위한 것이라기보다는, 이 사건 앱을 통해 제공되는 서비스의 출처표시를 위하여 사용된 것이라고 보는 것이 타당하다.

가) 무형물인 모바일 앱이라 하더라도, 그 자체가 거래의 목적물로서 대가관계 속에 제공·이용되고, 이용자가 그 대상 자체의 이용·향유를 주된 목적으로 취득·사용하는 경우에는 상표법상 '상품'에 해당할 수 있다. 다만 상표법이 보호하고자 하는 상표의 출처표시 기능은 형식적 외관이나 기술적 표시 여부에 따라 판단되는 것이 아니라, 거래의 실질에 비추어 대가의 지급과 직접적으로 결부된 거래의 목적물이 무엇인지, 그리고 그와 같은 거래 실질을 전제로 수요자가 상표의 출처표시 대상으로 인식하는 대상이 무엇인지를 기준으로 판단되어야 한다. 따라서 모바일 앱에 상표가 표시되어 있다 하더라도, 해당 앱이 그 자체의 이용을 목적으로 거래되는 대상이 아니라 다른 재화나 서비스의 제공을 가능하게 하기 위한 기능적 수단 또는 매개에 그치는 경우에는, 수요자는 그 상표를 모바일 앱 자체의 출처를 표시하는 표지로 인식하기보다는, 그 모바일 앱을 통하여 제공되는 서비스 또는 그 제공 주체를 식별하는 표지로 인식하게 된다고 보아야 한다.

나) 위와 같은 법리에 비추어 이 사건 앱의 기능과 이용 구조를 살펴본다.

(1) 이용자는 이 사건 앱을 통하여 E가 발행한 모바일 상품권인 기프티쇼를 구매·사

용하거나, 결제대행 서비스 이용 과정에서 포인트를 적립·활용하고 있으며, '리또' 서비스 또한 이러한 거래를 촉진하기 위한 부수적 마케팅 수단으로 운영되고 있다. 이와 같이 이용자가 이 사건 앱에서 수행하는 행위는 앱 내부에서 독립적으로 완결되는 콘텐츠의 소비라기보다는, 모바일 상품권의 구매·보유·사용 및 결제대행 서비스 이용 등 외부 거래를 실행하기 위한 절차적 기능에 집중되어 있는 것으로 보인다.

(2) 또한 이 사건 앱을 통하여 이루어지는 모바일 상품권 거래 및 결제 관련 서비스의 이용은 앱 내에서 효용이 증결되는 성질의 것이 아니라, 모바일 상품권의 사용을 통한 오프라인 상점에서의 물품 교환·구매나 외부 가맹점에서의 결제 행위로 이어짐으로써 비로소 실질적 효용이 실현된다.

(3) 결국 위와 같은 이용 태양과 효용 실현의 방식에 비추어 보면, 수요자가 이 사건 앱을 통하여 인식하는 거래의 실질적 목적물은 이 사건 앱이나 기프트쇼 그 자체라기보다는, 이를 매개로 취득·이용하게 되는 외부의 재화 또는 서비스라고 봄이 상당하고, 이 사건 앱은 그러한 목적물에 접근·연결하기 위한 기능적 수단으로 작용하는 데 그친다.

다) 다음으로 피고가 이 사건 앱으로 수익을 얻는 구조를 본다.

(1) 특정 표장이 어느 대상의 출처를 표시하는 것으로 기능하는지 판단하는 데 있어서, 수요자가 그 대상을 경제적 가치가 귀속되는 거래의 단위로 인식하는지도 중요한 단서가 된다. 일반적으로 거래의 중심으로 인식되는 대상과 사업자에게 경제적 이익이 귀속되는 지점은 대체로 일치하므로, 수익의 발생 구조는 출처표시 기능의 귀속 대상을 가늠하는 유력한 사정이 된다.

(2) 그런데 피고가 이 사건 앱을 통하여 얻는 경제적 이익은 앱의 설치·제공 또는 단순 이용 자체에서 직접 발생하기보다는, 이 사건 앱을 매개로 모바일 상품권 판매 등

외부 거래가 실제로 성립·이행되는 과정에서 발생한다. 이용자가 이 사건 앱을 설치·이용하였다는 사정만으로 곧바로 피고에게 수익이 귀속된다고 보기는 어렵고, 피고에게 경제적 이익이 귀속되는 대표적 경우는 이 사건 앱을 통하여 외부 재화에 해당하는 모바일 상품권 거래가 실제로 성립되는 경우로 한정된다.³⁾

(3) 이러한 수익 귀속 구조에 비추어 보면, 수요자가 거래의 중심으로 인식하는 대상 역시 이 사건 앱 그 자체라기보다는, 이 사건 앱을 통하여 성립·실현되는 외부 재화 또는 서비스의 거래에 놓일 가능성이 크다.

라) 아울러 이 사건 앱에서는 인앱결제 시스템이 아닌 외부 결제수단을 통하여 거래가 이루어지고 있다.

(1) 구글 및 애플의 결제 정책에 따르면, 앱 내에서 효용이 완결되는 디지털 콘텐츠·서비스의 거래에 대해서는 인앱결제 시스템 사용이 요구되는 반면, 앱 외부에서 소비·이행되는 재화나 서비스의 거래에 대해서는 인앱결제 시스템의 사용이 예정되지 않는다. 이는 외부 거래의 경우 거래의 성립·이행 및 그에 따른 책임이 앱 운영자 또는 제3의 판매자·가맹점에 귀속되고, 플랫폼 사업자가 이를 실질적으로 통제·관리하지 않는다는 점을 전제로 한 것이다.

(2) 그런데 이 사건 앱의 경우, 피고 스스로 외부 결제수단을 통하여 거래가 이루어지도록 설계·운영하고 있고, 구글이나 애플 역시 이에 대하여 인앱결제 시스템의 사용을 요구하지 않는다. 이는 피고는 물론 해당 플랫폼 등의 관점에서 이 사건 앱이 그 자체 또는 앱 내부의 콘텐츠가 거래의 목적물이 되는 대상이라기보다는, 외부에서 이루어지는 재화나 서비스의 거래를 연결·지원하는 기능적 수단으로 인식되고 있음을 뒷받침하는 사

3) 010PAY 머니 충전에 따른 이자 상당의 수익 가능성 역시 전자금융거래 서비스 제공에 수반되는 영업 구조에서 비롯되는 것으로, 그 성격은 앱 자체의 경제적 가치라기보다 앱을 통하여 제공되는 결제·전자금융거래 서비스의 수행에 따른 부수적 효과로 파악하는 것이 타당하다.

정이라 할 것이다.

나. 소결론

이상과 같이, 피고가 확인대상 표장을 원고가 사용상품으로 특정한 모바일 앱에 상표로서 사용하였다고 볼 수 없다. 결국 이 사건 심판청구는 피고가 실제로 사용하고 있지 않은 확인대상 표장을 대상으로 권리범위의 확인을 구한 것으로서 확인의 이익이 없으므로 더 나아가 살펴볼 필요 없이 부적법하여 각하되어야 한다. 이와 결론을 같이 한 이 사건 심결은 정당하고, 취소되어야 할 원고 주장의 위법사유가 없다.

4. 결론

이 사건 심결의 취소를 구하는 원고의 청구는 이유 없어 기각하기로 하여 주문과 같이 판결한다.

재판장 판사 정택수

 판사 윤재필

 판사 송현정

별지

확인대상 표장의 사용태양

