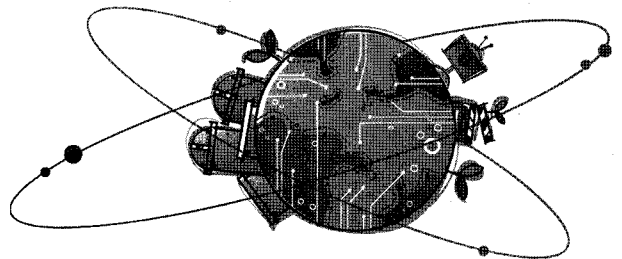


# 앱스토어 통한 소프트웨어수출



최근, 스마트폰 보급이 확산되면서, 스마트폰용 Mobile Application을 거래하는 앱스토어(App store)가 활성화되고 있다.

Application이란 컴퓨터와 같은 장치를 이용할 수 있도록 하는 컴퓨터 프로그램으로, 휴대폰에 탑재된 일정관리 프로그램, 주소록 등의 모든 프로그램을 말한다. 앱스토어(App Store)란 Application Store의 준말로 각종 Application을 자유롭게 사고 팔수 있는 온라인상의 모바일콘텐츠 장터이다.

Application의 수출은 관련 법령상 수출실적으로 인정을 받아, 무역금융등의 혜택을 받을 수 있지만, 기존의 이동통신사 중심의 Application 시장과는 달리, 직접적인 계약 관계없이 오픈마켓(앱스토어)을 통해 거래되는 Application은 거래사실을 증명할 수 있는 서류가 없어 수출실적 확인이 어려운 상황이었다. 관련법령은 대외무역법 시행령 제2조 및 제4조, 대외무역관리규정 제30조 등이다.

간단한 등록절차를 거쳐 웹사이트에 자유롭게 등록·거래하는 시스템으로, 거래내역은 인터넷상으로만 확인이 가능(단순한 거래내역 DB정도만 출력 가

능)하며, 이는 위·변조의 위험이 있어 실적으로 인정이 곤란하다.

이에, 지식경제부는 한국소프트웨어산업협회, 한국무역협회 등 관련 기관과의 협의를 거쳐, 앱스토어를 통한 수출입 확인 절차에 대한 지침을 마련하였다.

동 지침에 따라, 앱스토어 등을 통해 수출하는 수출업자로서 관련 법령에 따른 수출입 확인을 받고자 하는 경우, 용역 또는 전자적 형태의 무체물의 수출입 확인은 대외무역관리규정 제30조에 의한다.

한국소프트웨어산업협회 또는 한국무역협회(“이하 처리기관”)에 인터넷상 거래사실을 확인할 수 있는 자료를 출력하여 사업자등록증, 외화 입·송금 영수증 사본, 수출입 확인신청서와 함께 제출하여야 한다.

처리기관에서는 신청자가 접속한 오픈마켓 화면 확인 등을 통하여 신청자가 제출한 자료의 사실여부를 확인한 후 수출입 확인서류를 발급할 수 있다.

이렇게, 처리기관이 직접 거래사실을 증명하게 됨으로써, 수출업자는 「대외무역관리규정」제25조 등에 따른 수출실적 인정을 받을 수 있게 되었으며, 무역금융, 무역의 날 포상 등의 혜택 또한 가능해진 것이다.

앱스토어(App Store) 운영 현황을 보면, 소프트웨어(Application) 거래 방식에서 기존의 Application 시장은 대형 개발업체 또는 지속적으로 거래한 업체 외에는 판매가 어려운 이동통신사 중심의 유통구조이다.

반면, 앱스토어를 통한 거래는 온라인 오픈마켓(앱스토어)에 개발자가 직접 올려놓은 Application을 소비자가 구매하여 휴대폰에 설치하는 방식이다.

Application 판매 현황을 보면, Apple社의 앱스토어는 '08.7월 500개의 Application으로 시작되어, '09.12월 기준으로 11만5천개의 Application이 등록되고 총 30억회 다운로드가 이루어지는 등 급속히 성장 중이다.

Google, Microsoft 등에서 앱스토어를 운영하고 있으나 등록된 Application의 양은 Apple이 압도적 (Google : 2만개, Microsoft : 376개)이다.

문제점으로 앱스토어를 통해 거래된 Application의 수출은 대외무역법상(시행령 제2조 및 제4조)에 따른 전자적 형태의 무체물 수출(소프트웨어)에 해당하여 수출실적인정이 가능하다.

그러나, 별도의 수출계약 없이 오픈마켓(앱스토어)를 통해 거래되는 Application은 거래사실을 증명할 수 있는 적당한 서류가 없어 수출실적 확인이 곤란한 것이다.

간단한 등록절차를 거쳐 웹사이트에 자유롭게 등록·거래하는 시스템으로, 거래내역은 인터넷상으로만 확인이 가능(단순한 거래내역 DB정도만 출력 가능)한 것이다. 수출실적을 통해 무역금융 한도 결정 및 자금지원, 해외시장개척기금의 지원, 무역의 날 포상 등과 같은 혜택을 받을 수 있다.

개선계획으로 수출실적 확인을 위한 제도적 시스템을 마련한다. 수출실적 확인기관(무역협회, 소프트웨어 산업협회)이 신청에 따라 해당 앱스토어에서 직접 수출실적의 사실유무를 확인한 후 수출입 확인서를 발급하는 제도적 시스템 도입한다.

앱스토어 운영기관의 서류발급을 유도하고 동시에, 기존의 제도하에서도 수출확인이 가능할 수 있도록, 앱스토어를 운영하는 기관(Apple社, Google社 등)이 직접 거래를 증명할 수 있는 공신력 있는 서류를 발급하도록 유도한다.

【 국내 기업 및 개인개발자의 애플 앱스토어 진출 현황 】

구분	업체명	내용
Game	게임빌	•아구게임으로 2008년 12월 출시(\$4.99) •앱스토어 유료 판매 36위, 하루 2,000건 이상 다운로드
	컴투스	•모바일 게임(붕어빵타이쿤)으로 2008년 12월 출시(\$4.99) •액션호로 게임으로 2008년 12월 출시(\$4.99)
	변해준(개인)	•탱크게임으로 2008년 12월 출시(\$0.99) •앱스토어 유료판매 5위 기록, 10만 달러 이상의 수입 획득
Books	모빌리스 솔루션즈	•모바일 성경으로 2009년 2월 출시(\$11.9~\$12.99)
Navigation	다음	•다음 지도로 2009년 2월 출시(무료)
Music	유엔젤	•뮤직 듣기 프로그램으로 2009년 3월 출시(\$1.99) •출시 1주일만에 유료 판매 30위 진입
	네오위즈 인터넷	•세이클럽 음악방송 프로그램으로 2009년 2월 출시(무료)

\* 자료 : ATLAS Research Group

[ 참고 : 대외무역법령 현황 ]

○ 대외무역법 시행령 제2조제3호(수출의 정의)

라. 거주자가 비거주자에게 정보통신망을 통한 전송등의 방법으로 제4조에 따른 전자적 무체물을 인도하는 것

○ 대외무역법 시행령 제4조(전자적형태의 무체물)

- "전자적형태의 무체물"이란 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 것을 말함

1. 「소프트웨어산업 진흥법」제2조제1호에 따른 소프트웨어\*

\* 컴퓨터·통신·자동화 등의 장비등에 대하여 명령·제어·입력등이 가능하도록 하게 하는 지시·명령의 집합과 이를 작성하기 위하여 사용된 기타 관련 자료

○ 대외무역관리규정 제30조 (용역 또는 전자적 형태의 무체물의 수출입 확인)

② 전자적 형태의 무체물의 수출입 사실의 확인을 받으려는 자는 수출입 확인신청서에 거래사실을 증명할 수 있는 서류를 첨부하여 한국무역협회장 또는 한국소프트웨어산업협회장에게 신청

오픈마켓을 통한 전자적무체물 수출입 확인 절차로는 첫째, 고시 제30조에 따라 전자적 무체물의 수출입 확인을 신청하고자 하는 자는, 고시 별지 제26호 서식의 수출입 확인신청서와 거래 사실을 증명할 수 있는 서류\*를 한국무역협회 또는 한국소프트웨어산업협회(이하 "처리기관")에 제출해야 한다.

둘째, 오픈마켓을 통해 전자적무체물을 수출입하는 경우, 오픈마켓에서 발급하는 거래 증명 서류로 "거래계약서 사본"을 대체할 수 있다. 셋째, 오픈마켓등에서 거래사실을 증명하는 서류를 제공하지 않을 경우, 수출입확인 신청자는 인터넷상 거래사실을 확인할 수 있는

자료를 출력하여 사업자등록증, 외화 입·송금 영수증 사본, 수출입 확인신청서와 함께 제출해야 한다.

처리기관에서는 신청자가 접속한 오픈마켓 화면 확인 등을 통하여 신청자가 제출한 자료의 사실여부를 확인·증명하여야 한다. 처리기관에서는 확인한 사실을 증명하기 위해 서식을 작성하여 이를 신청서와 함께 보관하여야 한다.

넷째, 처리기관에서는 거래실적, 외화입금·송금영수증에 명기된 금액등을 확인하여 신청 사실에 하자가 없다고 인정하는 경우에만 고시 별지 제27호 서식에 의한 수출입 확인서류를 발급하여야 한다.

