

비물리적 디자인의 보호: EU 디자인법 개혁과 한국 법제에 대한 고찰

(Non-physical Design Protection: A Study on the recent EU Design Law Reform and the Korean Design Protection Act)

백은경*

(Eunkyong Baek)

요약

증강현실(AR), 가상현실(VR)과 같은 비물리적 디지털 환경에서의 디자인 영역은 급속하게 확장되는 반면, 전통적인 디자인 법제는 유형의 외관을 가지는 제품 디자인을 전제로 설계되어 무형 디지털 디자인의 권리보호에 어려움이 있었다. 최근 유럽연합(EU)은 유럽 디자인법을 대대적으로 개편하여 AI, 디지털 시대에 부합하는 디자인 권리 보호를 세계 최초로 시도하였다. 본 논문에서는 이번 EU 디자인법 개혁이 비물리적 디자인 보호에 있어 어떠한 혁신을 이루었는지 분석한다. 특히 디자인 및 제품 정의의 확장, 애니메이션 디자인의 명시적 포함, 3D 프린팅 침해에 대한 새로운 보호 범위, 디자인 표시 기호 도입 등 네 가지 핵심 변화를 심층 검토한다. 각 변화에 대해 개정 전후 비교, 실무적 시사점, 한국법과의 비교 분석을 수행하며, 결론에서는 한국 디지털 디자인 기업을 위한 전략적 제안과 한국 법제 개선 방향을 단계별로 제시한다.

■ 중심어 : 비물리적 디자인 ; EU 디자인 개혁 ; 디지털 디자인 보호 ; 3D 프린팅 ; 한국 디자인보호법

Abstract

The field of design within non-physical digital environments such as augmented reality (AR) and virtual reality (VR) is expanding rapidly. However, traditional design legislation, conceived primarily for tangible product design, has struggled to adequately protect intangible digital design rights. Recently, the European Union (EU) undertook a comprehensive overhaul of its design law, becoming the first jurisdiction in the world to extend design rights protection to the AI and digital era. This paper analyses the innovations achieved by the EU Design Law Reform in protecting non-physical designs, focusing on four key changes: the expansion of the definitions of 'design' and 'product'; the explicit inclusion of animated designs; the new scope of protection against 3D printing infringements; and the introduction of a design notice symbol. For each change, the paper provides a comparative analysis before and after the amendment, examines practical implications, and draws comparisons with Korean design law. The conclusion offers strategic recommendations for Korean digital design companies and proposes directions for improving the Korean legal framework.

■ keywords : Non-physical design ; EU design reform ; digital design protection ; 3D printing, Korean Design Protection Act

1. 서론

1. 연구 배경

21세기 디지털 경제는 유형 자산에서 무형 자산으로의 거대한 전환을 하고 있다. Fortune Business Insights의 전망에 따르면 글로벌 UX 서비스 시장은 연평균 31.2%라는 놀라운 속도로

* 정회원, 홍익대학교 국제디자인전문대학원(IDAS) 디자인경영학과
본 연구는 홍익대학교 신임 교수 연구지원비에 의하여 지원되었음

성장하여 2034년에는 약 7,710억 달러 규모에 이를 것으로 예상된다[1]. 이는 21세기 디지털 경제에서 디자인이 단순한 시각적 요소를 넘어, 세계 지식재산기구(WIPO)가 강조한 '유형 자산 대비 3.7배 빠른 성장세'를 보이는 핵심 무형 자산으로 확장되고 있음을 시사한다[2]. 이러한 가상 경제에서 핵심 가치는 물리적 제품이 아닌 게임 캐릭터 디자인, 가상 공간의 건축 디자인, AR 필터, GUI의 동적 인터랙션과 같은 디지털 디자인에서 창출된다.

한국은 디지털 자산 중심 경제의 최전선에서 K-게임 산업을 필두로 글로벌 시장 점유율 약 8%를 차지하며 강력한 영향력을 행사하고 있다[3]. 특히 국내 주요 게임 기업들은 단순 콘텐츠 제작을 넘어 메타버스, 클라우드 컴퓨팅, 가상현실(VR) 및 증강현실(AR) 등 차세대 비물리적 디자인 기술 확보를 위해 수조 원 규모의 선제적 투자를 단행함으로써 글로벌 디지털 생태계의 주도권을 강화하고 있다. 글로벌 한국 기업들은 차세대 스마트 기기, 차량, 로봇 등의 혁신적 GUI 개발에도 집중하고 있으며, K-pop, K-content 문화산업에서도 디지털 환경에서 디자인의 역할이 중요하게 자리 잡고 있다. 그러나 이러한 디지털 자산의 경제적 가치 증대에도 불구하고, 법적 보호 체계는 여전히 19세기 산업혁명 시대의 패러다임에 기반을 두고 있다.

2. 연구 목적

유럽연합(EU)의 디자인 보호 체계는 지난 20여 년간 유럽연합 국가들의 산업 디자인 혁신과 내수 시장 경쟁 조율의 핵심 기틀이었다. 그러나 1998년 디자인 지침과 2002년 유럽공동체 디자인 규정은 물리적 제품의 외관 보호에 최적화되어 있어, 가상현실(VR), 증강현실(AR), 3D 프린팅 및 인공지능(AI) 혁명으로 대변되는 급격한 디지털 전환을 수용하기에는 한계가 있었다[4]. 이러한 한계를 인식한 EU는 2022년부터 "디지털 및 녹색 전환"을 명시적 목표로 디자인법 전

면 개혁에 착수하였다. 2024년 10월 발효된 규정(Regulation) (EU) 2024/2822와 지침(Directive) (EU) 2024/2823은 2025년 5월부터 단계적으로 시행되는 중이다. 이는 단순한 조문 개정이 아니라, 디자인 보호가 유형에서 무형까지, 정적에서 동적 영역까지, 물리적 환경에서 비물리적 환경까지의 확장을 의미하며, 디지털 미디어 생태계 변화에 대응하는 매우 적시성 있는 입법 조치로 평가된다[4].

유럽디자인법의 개정은 두 단계로 나뉘어 진행된다. 큰 핵심적인 변화는 1단계 2025년 5월부터 시작되었으며, 기술적 사양과 세부적 시행령은 2단계 올해 2026년 7월부터 적용될 예정이다. 또한, EU 회원국들은 2027년 12월까지 새로운 디자인 지침을 자국법으로 전환해야 한다. 이는 유럽 전역에서 디자인 보호의 표준이 상향 평준화됨을 의미하며, 기업들은 국가별로 상이했던 디자인권 보호에 따른 혼란에서 벗어나 단일한 전략을 수립할 수 있게 될 것이다.

이렇게 디지털 디자인 보호를, 단일국이 아닌 EU 27개의 유럽 국가들이 연합하여 세계 최초로 시도하는 시점에 상대적으로 아직 전통적 디자인 보호 법제를 적용하는 한국의 관점에서 시사점을 고찰해 보는 연구는 시의성이 높다고 할 수 있다. 이에 연구자는 1) EU 디자인법 개혁이 비물리적 디지털 디자인 보호에 가져온 핵심 변화를 체계적으로 분석하고, 2) 한국 디자인보호법과의 비교법적 검토를 통해, 3) 한국 디지털 디자인 기업을 위한 전략적 제안과 4) 한국 법제 개선 방향을 제시하고자 한다.

3. 연구 방법 및 범위

본 연구는 문헌 분석과 비교법적 방법론을 채택하였다. EU 디자인법 규정 및 지침의 원문인 규정(Regulation) (EU) 2024/2822와 지침(Directive) (EU) 2024/2823, 유럽지식재산권청(EUIPO)의 해설 자료[5,6], 한국 디자인보호법(법률 제18500호, 법률 제21065호)[7,8] 및 특허

청 지침[9]을 주요 분석 대상으로 하였으며, 관련 학술 논문 및 법률 실무 자료를 보조적으로 활용하였다[10,11,12,13,14,15]. 특히 EU 디자인법은 대대적인 개혁으로 용어 변경, 수수료 체계 개편, 심사 절차 간소화, 수리 부품 조항 등 다방면의 광범위한 변화를 포함하고 있으나, 본 연구는 비물리적 디지털 디자인 보호와 직접 관련된 핵심 조항으로 연구 범위를 한정하였다. 구체적으로 **디자인 정의의 확장**(EUDR 제3조 제1항, 2장에서 다룸), **2) 제품 개념의 확장**(EUDR 제3조 제2항, 3장에서 다룸), **3) 보호 범위의 확대**(EUDR 제19조 제2항, 4장에서 다룸), **4) 디자인 표시 기호 도입**(EUDR 제26 a조, 5장에서 다룸)이라는 네 가지 변화에 집중하였다.

시간적 범위는 2025년 5월 1일 시행된 1단계 개혁을 중심으로 하되, 2026년 7월 1일 시행 예정인 2단계 표현 체계 개편도 포함하였다. 한국 법과의 비교는 2022년 4월 시행된 디자인보호법 개정(법률 제18500호: 화상디자인 도입)과 2025년 10월 시행된 개정 내용(법률 제21065호)을 기준으로 하였다. 연구 주제의 깊은 이해를 위해 저작권 등 다른 지식재산권과 관련된 부분을 포함하지 않았고 디자인법으로 연구 범위를 제한하였다.

이러한 연구 범위의 한정은 디지털 전환이라는 시대적 과제에 대한 법적 대응이라는 본 연구의 문제의식을 보다 명확히 하고, 한국 게임·메타버스·전자 산업에 실질적으로 유용한 분석을 제공하기 위함이다.

II. 디자인 정의의 확장

1. 개정 전: 전통적 제품디자인 중심

EU 구 공동체 디자인 규정(CDR) 제3조(a)는 디자인을 "선, 윤곽, 색채, 형상, 질감 및/또는 재료의 특징으로부터 비롯되는 제품 전체 또는 일부의 외관"으로 정의하였는데, 이러한 디자인 정의는 디지털 디자인 보호에 있어 다음과 같은 핵

심 문제를 가지게 되었다:

- **시간적 요소의 부재:** "외관(appearance)"은 특정 시점의 정적 상태를 의미하는 것으로 해석되었다. 게임 캐릭터가 점프할 때의 독특한 케적, UI 메뉴가 펼쳐지는 전환 효과, AR 객체의 회전 애니메이션은 단일 "외관"으로 포착될 수 없었다.
- **물리적 특징의 암묵적 전제:** "재료(material)"와 "질감(texture)"은 물리적 촉각성을 암시했다. 순수 디지털 객체-픽셀로만 구성된 GUI 아이콘, 홀로그램 투영-는 이러한 특징을 갖지 않아 보호 적격성이 의문시되었다.

2. 개정 후: 디지털 디자인의 명시적 인정
새로 개정된 EU 디자인 규정(EUDR) 제3조 제1항은 디자인을 "선, 윤곽, 색채, 형상, 질감, 재료 및/또는 제품 자체의 장식, 그리고 그러한 특징의 움직임, 전환 또는 기타 애니메이션으로부터 비롯되는 제품 전체 또는 일부의 외관"으로 정의하였다는 점이 가장 주목할 만하다.

이 개정의 핵심 요소는 다음 네 가지로 볼 수 있다:

- **동적 특징의 보호 객체화:** 움직임(movement), 전환(transition), 애니메이션(animation)이라는 시간적 요소가 디자인의 본질적 구성요소로 명시되었다. 이는 게임이나 애니메이션에서 캐릭터의 움직임이 독립적 디자인으로 보호됨을 의미한다.
- **UI 전환 효과:** 앱 화면 간 슬라이드 전환, 메뉴 확장 애니메이션, 로딩 화면 디자인 등의 독특한 움직임이 디자인 권리로 등록 가능함을 의미한다.
- **AR/VR 인터랙션:** 가상 객체의 회전, 확대/축소 반응, 제스처 기반 변형이 보호됨을 의미한다.
- **표현 방식의 확장:** 2026년 7월부터 시행될 2단계 개혁은 MP4, GIF, 인터랙티브 3D 모델을 디자인 출원의 표현 수단으로 허용한다.

일반적인 제품디자인을 표현하는 기존 7 view -앞, 뒤, 위, 아래, 왼쪽, 오른쪽, 투시도 (perspective view)- 로 제한되었던 제출 형식 요건이 폐지되어, 복잡한 애니메이션을 수백 프레임으로 제출할 수 있게 된다.

3. 시사점

이러한 디자인 정의의 확장은 유럽에서 활발하게 활동하고 있는 한국 회사들은 이제 유럽 시장에서 기존에는 명확하지 않았던 디지털 디자인 권리를 전략적으로 보호할 수 있음을 시사한다. 예를 들어, 특정 게임 캐릭터의 핵심 움직임이나 UI의 동적 배치 변경, 체력 바의 감소 애니메이션 등의 확대 전환을 보호하여 "느낌과 조작감" 까지 지식 재산화하는 것이 가능해졌다. 또한 디지털 기기 제조 생산 판매 기업들은 스마트폰 및 스마트 가전의 독특한 UI 전환 효과를 등록하여, 경쟁사의 유사한 사용자 경험 모방을 방지하는 것이 가능해져 디자인 특허 출원 전략에도 변화가 필요함을 시사한다. 예를 들어 기존에 게임 캐릭터 1개 정적 이미지 출원했다면 애니메이션 보호에 있어 어려움이 있었던 반면, 개정 이후에는 캐릭터 기본 디자인, 움직임, 인터랙션 디자인 등을 각각 출원하여 종합적 보호 포트폴리오 구축하는 것이 가능해졌다.

한국 디자인보호법은 표 1에 표기된 것처럼 2021년 개정으로 "화상디자인"을 도입했으나, 비화면 이미지(AR 투영 등)에 대한 엄격한 기능성 요건이 메타버스 시대에 장애로 작용한다. 순수 미적 가상 의상, 아바타 액세서리는 "기기 작동"과 무관하여 명확한 보호가 어려울 수 있는 것으로 평가받고 있다.

표 1. 디자인 정의: EU와 한국 법제 비교

구분	EU 디자인 규정 (EUDR 2024)	한국 디자인보호법 (2021 개정)
법적 근거	제3조 제1항: 움직임, 전환, 애니메이션 명시	제2조 제1호: "화상" 정의에 간접적 포함
보호 대상	제품 특징의 동적 변화 자체	시간 변화에 따른 화상 시퀀스
기능성 요건	기능적 필연성만 제외 (매우 제한적)	비화면 이미지는 기기 작동 용이어야 함 (엄격)

표현 방법	MP4, GIF, 3D 모델 허용 (2026.7이후-)	정적 이미지 연속 또는 설명서
가시성 요건	제품 사용 중 항상 보일 필요 없음	시각을 통해 인식 필요하나 일시적 가능
메타버스 적용	명확히 적용 (비물리적 제품 포함)	불명확 (기능성 요건이 장애)
보호기간	등록 후 최대 25년	등록 후 최대 20년

III. 제품 개념의 확장

1. 개정 전: 물리적 구현으로 제한

구 CDR 제3조(a)는 "제품"을 별도로 정의하지 않았고, 제1조는 "산업 또는 수공업 품목"이라는 모호한 표현만을 사용했다. 실무와 판례는 다음과 같은 물리적 편향을 보였다:

- **유형성의 암묵적 전제:** "품목(item)"은 물리적 객체를 의미하는 것으로 해석되었다. GUI, 가상 건축물, 디지털 패션은 "제품"이 아니라는 견해가 지배적이었다.
- **복합제품 이론의 한계:** 구 CDR 제3조(c)의 "복합제품(complex product)"은 "다수의 교체 가능한 구성요소로 조립될 수 있는 제품"으로 정의되어, 물리적 조립을 전제했다. 소프트웨어 모듈의 디지털 결합은 이에 해당하지 않았다.
- **실무의 혼란:** 유럽지식재산권청(EUIPO)은 GUI 디자인을 "디스플레이 스크린"이라는 물리적 제품의 표면 장식으로 간주하여 우회적으로 보호했으나, 이는 본질을 왜곡하는 개념이며, 순수 가상 객체는 사실상 등록이 거부되었다.

2. 개정 후: 비물리적 제품도 포함

신 EUDR 제3조 제2항은 "제품은 물리적 객체에 구현되었는지 또는 비물리적 형태로 실체화되는지와 무관하게 모든 산업 또는 수공업 품목을 의미한다. 특히 제품에는 포장, 외장, 그래픽 심볼, 타이포그래피 서체, 그래픽 사용자 인터페이스, 품목들의 프레젠테이션이 포함된다. 그러나 컴퓨터 프로그램은 제외된다."라고 제품의 확장을 명확하게 언급하였으며, 다음과 같은 요소가 추가되었다:

- **이원적 제품 개념:** "물리적" 또는 "비물리적" 형태 모두가 제품이다. 이는 가상 건축물, 가상 전시장, 디지털 패션 (아바타 의상, 가상 액세서리), NFT 아트워크(블록체인 기반 디지털 아트의 시각적 디자인), 홀로그램 (물리적 기관 없이 공중에 투영되는 3D 이미지) 등을 포함한다.
- **GUI의 명시적 포함:** "그래픽 사용자 인터페이스"가 예시로 명시되어 법적 불확실성이 제거되었다. 스마트폰 앱, 웹사이트, 소프트웨어 UI가 독립적 보호 대상임이 확인되었다.
- **공간 배열의 보호:** "품목들의 프레젠테이션 (presentation of items)"은 가상 매장의 레이아웃, 게임 내 인벤토리 배치, 메타버스 갤러리의 작품 배열을 포함한다.
- **컴퓨터 프로그램 제외의 명확화:** 프로그램의 코드는 저작권 보호 대상이며 디자인 권리 대상이 아니지만, 코드가 생성하는 시각적 결과물은 디자인으로 보호된다. 이는 저작권과의 중복을 방지하면서도 디지털 창작물을 포용하는 균형을 가져올 수 있을 것으로 기대된다.

3. 시사점

제품의 정의에 대한 확장은 가상 플랫폼의 디자인 자산 보호를 강화할 것으로 예상된다. 예를 들어 한국 디지털 환경 기반 콘텐츠 기업은 이제 AR, VR과 같은 디지털 환경 속에서 건축물의 외관 및 내부 인터리어와 같은 가상 공간 디자인, 아바타 의상, 헤어스타일, 액세서리의 3D 모델 디자인, 공연장, 전시장의 독특한 공간 구성과 같은 가상 이벤트 공간 디자인을 유럽공동체 연합 국가에서 보호받을 수 있게 되었다.

또한 UI/UX 디자인의 독립적 가치를 인정함으로써 기존에는 "스마트폰"이라는 물리적 제품에 종속된 것으로 취급되던 제품의 UI 디자인이, 이제 독립적 디자인권 자산으로 보호 대상이 될 수

있음을 의미한다. 한편 앞의 디자인 개념 확장의 장점에서 언급된 것처럼, 크로스 플랫폼 보호의 장점도 강화할 수 있을 것이다. 예를 들어 GUI 디자인이 스마트폰, 태블릿, 스마트워치, VR 헤드셋에 구현되는 경우, 하나의 디자인등록으로 모든 플랫폼을 보호할 수 있다는 것은 디자인 권리자에게 큰 강점이 될 수 있을 것이다.

한편 한국 디자인보호법은 표 2에서와 같이 "물품", "글자체", "화상"을 별개 보호 대상으로 구분하는 삼원 구조를 채택함으로써 명확성을 제공하지만, 물리-디지털 융합 제품(예: AR 환경에 투영되는 홀로그램 + 물리적 프레임)의 통합적 보호에 한계가 있다. 피지컬 AI(physical AI)에 관한 연구와 개발이 급격하게 이루어지고 GUI 디자인의 영역이 확대되는 현시점에서 이와 같은 제품 정의의 확대 개념 적용이 우리나라에서도 필요하다고 생각된다.

표 2. 제품 정의: EU와 한국 법적 비교

구분	EU 디자인 규정 (EUDR 2024)	한국 디자인보호법 (2021 개정)
제품 정의	물리적/비물리적 무관한 산업·수공예 품목	물품, 글자체, 화상 (3원 구조)
비물리적 객체	"비물리적 형태"로 명시적 포함	"화상"으로 별도 범주화
GUI 지위	제품의 예시로 명시	화상디자인으로 보호
가상 객체	메타버스 아이템 명확히 포함	해석상 가능하나 명시 없음
공간 배열	"프레젠테이션" 명시적 보호	명시 규정 없음 (해석 필요)
물리-디지털 통합	단일 개념으로 통합	물품/화상 이원화로 분리
기능성 제외	컴퓨터 프로그램만 제외	프로그램 제외 + 화상 기능성 요건

IV. 보호 범위의 확장

1. 개정 전: 디지털 파일 배포의 법적 공백
 구 CDR 제19조는 "제3자가 제품을 제조 (making), 판매 제공(offering), 시장 출시 (putting on the market), 수입(importing), 수출 (exporting), 사용(using)하는 것을 금지"함으로써 디자인권자에게 다소 배타적 권리를 부여했는데, 3D 프린팅의 보편화로 이 규정의 다음과 같은 한계가 드러났다:

- **"제조"의 협소한 해석:** 3D 프린팅 파일(예: .STL, .OBJ)을 인터넷에 업로드하는 행위가

"제조"에 해당하는지 불명확했으며 일부 견해는 실제 출력(printing)만을 제조로 보기도 하였다.

- **디지털 전송의 불명확성:** 파일을 다운로드 제공하는 것이 "판매 제공"인지, "사용"인지 해석이 분분하였으며 플랫폼 간 공유는 더욱 모호했다.
- **간접 침해의 한계:** 파일 공유 플랫폼 운영자의 책임을 묻기 위해서는 각국의 간접 침해 법리에 의존해야 했으나, 이는 국가마다 달라 법적 처벌에 어려움이 있었다.

2. 개정 후: 디지털 파일에 대한 포괄적 통제인 EUDR 제19조 제2항은 "디자인권은 제3자가 권리자의 동의 없이 디자인을 기록한 모든 매체 또는 소프트웨어를, 제품을 생산할 수 있게 하는 방식으로, 생성(creating), 다운로드(downloading), 복사(copying), 공유(sharing) 또는 타인에게 배포(distributing)하는 것을 금지할 권리를 포함한다."라고 명시적 규정을 신설하였으며, 이 개정의 핵심 요소는 다음과 같다:

- **포괄적 디지털 행위 열거:** "생성-다운로드-복사-공유-배포"라는 5단계가 모두 명시되어, 디지털 파일 활용 전체가 통제된다.
- **매체 중립성:** "모든 매체 또는 소프트웨어"라는 용어를 통해 형식을 불문하고 다양한 매체(예: .STL(3D 프린팅), .MP4(영상), .PSD(디자인 소스), .FBX(3D 모델)) 등에 디자인 권리가 적용될 수 있게 되었다.
- **제조 가능성 기준:** "제품의 제조를 가능하게 하는 방식"이라는 요건은 단순 이미지(교육/비평용)와 제조 목적 파일을 구분한다. 그러나 이 기준은 넓게 해석되어, 사실상 모든 설계 파일이 포함될 것으로 예상된다.
- **직접 침해행위로 명시:** 기존에는 간접 침해(방조)로 다루어지던 행위가 이제 직접 침해가 되어, 입증에 대한 부담을 크게 줄일 수 있다.

3. 시사점

이러한 디자인 권리보호 범위의 확장은 유럽에서도 활발하게 사업을 하는 디지털 제품 기업, 게임 및 콘텐츠 중심 기업들에게 더 폭넓게 디자인 권리를 보호할 수 있도록 한다. 예를 들어 제품의 3D CAD 파일이 웹사이트에 유출되는 것을 효과적으로 차단할 수 있을 것이다. 과거에는 실제 위조 부품이 EU로 수입된 후에야 조치할 수 있었으나, 이제 파일 업로드 단계에서 EU 서버 운영자에게 삭제를 요구할 수 있게 되었다. 또한 게임 캐릭터의 3D 모델 파일이 팬 사이트에서 상업적 용도로 공유되는 것 또한 디자인권 침해에 포함되었다.

표 3. 3D 프린팅 및 디지털 파일 보호 비교

구분	EU 디자인 규정 (EUDR 2024)	한국 디자인보호법 (2026년 현재)
명시적 규정	제19조 제2항 신설 (2025.5.1~)	명시 규정 없음 (해석 의존)
보호 대상 파일	모든 매체/소프트웨어 (형식 불문)	해석상 제조 데이터 포함 가능
금지 행위	생성, 다운로드, 복사, 공유, 배포 명시	"실시" 개념으로 포섭 시도
화상 특칙	해당 없음 (통합 규율)	제2조 제11호: 통신선로 제공 포함
직접/간접 침해	직접 침해로 명시	간접 침해 법리로 접근
증명 책임	권리자 유리 (명시적 금지)	권리자 불리 (해석 필요)
세관 조치	디지털 저장매체 압류 가능	규정 미비 (실무상 어려움)

한편 한국 디자인보호법은 제2조 제11호에서 화상디자인의 "실시"에 "통신선로를 통한 제공"을 포함하여 간접적으로 디지털 전송을 규율한다. 그러나 일반 디자인(물품 디자인)에 대해서는 명시 규정이 없어, 3D 프린팅 파일 배포가 "생산" 또는 "사용"에 해당하는지에 대한 해석과 충분한 판례가 부족한 상황이다.

V. 디자인 표시 기호: 권리 공시의 새로운 도구

1. 개정 전: 표시 수단의 부재

디지털 디자인 분야뿐 아니라 디자인 산업 전반에서 주목할 만한 개정안은 디자인 등록 표시에 대한 부분이다. 기존 유럽디자인법 체제뿐 아니라, 전 세계적으로 현재까지 디자인등록 사실

을 표시할 통일된 기호는 부재했다. 상표권에서는 ®, 저작권에서는 © 등과 같은 권리 표시 기호가 존재하는 반면 디자인 권리를 표시하는 기호는 부재하였으며, 이는 다음과 같은 문제를 초래했다:

- **예방적 효과 부족:** 잠재적 침해자가 디자인이 보호받는지 알 수 없어, "선의(good faith)의 침해"를 주장하는 경우가 빈번했다. 특히 전자상거래 플랫폼에서는 수많은 유사 제품 가운데 디자인 특허로 보호받는 제품을 소비자가 구별하기 어려운 문제가 있었다.
- **손해배상의 한계:** EU 회원국 법원은 침해자가 권리 존재를 "알았거나 알 수 있었어야" 하는 경우에만 완전한 손해배상을 인정하는 경향이 있었다. 표시 수단의 부재는 권리자에게 불리하게 작용했다.
- **상표와의 불균형:** 디자인 특허를 텍스트 형식으로 표기했으나, 통일되지 않았고 시각적 임팩트가 부족했다. 위에서 언급한 것처럼 ® 기호는 상표 등록을 의미하고, © 기호는 저작권을 표시한다. 디자인만이 유일하게 통일 기호가 없어, 지식재산권 체계 내에서 상대적으로 그 중요성과 가치에 대한 평가가 부족한 편이었다.

2. 개정 후: ① 기호의 도입

신 EUDR 제26 a조는 새로운 "디자인 표시 기호(Design Notice)"를 도입하여, 등록 EU 디자인의 소유자 또는 권한 있는 사용자는 제품 또는 그 포장, 라벨, 태그에 원 안에 대문자 D 또는 소문자 d를 넣은 기호 ① 또는 ㉠를 표시할 수 있게 되었다. 이 기호는 단독으로 또는 등록번호, 권리자 이름, 등록 연도 정보와 함께 사용될 수 있다.

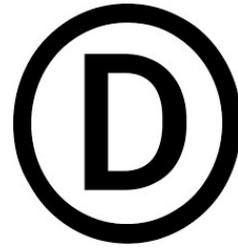


그림 1: 디자인 표시 기호(Design Notice), 2026년 7월 1일부터 적용 예정, 필수사항 아님

이 조항의 핵심 요소는 다음과 같다:

- **시각적 통일성:** ①은 ®, ©와 동등한 지위의 범세계적 인식 기호가 될 것이다. 유니코드로 표준화되어 모든 디지털 플랫폼에서 사용할 수 있다.
- **물리적/디지털 통합:** "제품 또는 그 포장, 라벨, 태그"는 물리적 제품뿐 아니라 디지털 제품의 메타데이터, 앱 정보 화면, NFT 속성에도 적용된다.
- **법적 효과:** 기호 표시는 침해자의 "악의(bad faith)" 입증에 유리한 증거가 되어, 징벌적 손해배상 및 변호사 비용 회수 가능성을 높인다.

3. 시사점

디자인 권리 표시는 디지털 제품, 물리적 제품 모두에게 추가적인 마케팅 효과를 제공할 것으로 예상된다. 예를 들어 게임 디자인 로딩 화면에 "Character Design ① 2026"과 같은 표시, 혹은 앱 UI 설정 메뉴의 제품소개 항목에서 "Interface Design ① 2026" 식의 표기도 가능할 것이며, NFT의 메타데이터에 "① EU Design 0000000-0001"과 같은 문구를 삽입함으로써 블록체인상에서 디자인 권리관계를 시각적으로 명확하게 표현할 수 있게 되어 추가로 마케팅 효과를 높일 수 있을 것으로 예상된다. 그러나 현재 비등록 디자인에 ① 표시를 허위로 표시하는 행위를 감시·모니터링하는 전담 기관이 존재하지 않아, 실효성 있는 제재 방안에 대한 논의가 요구된다.

주요국의 디자인 법의 포괄적 비교, 산업별 심층 사례 연구, 그리고 2026년 1월부터 한국에서 세계 최초로 시행된 AI 기본법 중 AI가 생성한 디자인에 관한 법리 연구 등이 후속 연구로 이어진다면 한국 디자인법 개정을 위한 좀 더 탄탄한 근거를 제공할 수 있으리라 생각된다.

3. 제언

EU 디자인법 개혁은 증강현실(AR), 가상현실(VR), 메타버스 자산과 게임 애니메이션 디자인이 의자나 자동차 디자인과 동일한 디자인 권리 보호를 받는 법적 지위를 갖는다고 선언한 역사적 전환이다. 한국은 세계 최고 수준의 디지털 콘텐츠 창작 역량을 보유하고 있으나, 현행 법제도는 이를 충분히 뒷받침하지 못하고 있다. 디지털 디자인, 비물리적 디자인의 시대에 디자인 권리의 법적 보호는 선택이 아닌 한국 기업의 생존 필수 조건이라고 할 수 있다. 본 연구가 학계의 논의를 심화하고 산업계의 전략 수립을 지원하며 정책 입안자의 법제 개선에 기여함으로써, 한국이 디지털 디자인 보호 분야에서 글로벌 선도국으로 도약하는 데 일조하기를 기대한다.

REFERENCES

- [1] WIPO, World Intellectual Property Indicators 2025, World Intellectual Property Organization, 2025.
- [2] Fortune Business Insights, UX Services Market Size, Share, Forecast Report 2026 - 2034, *Fortune Business Insights*, 2026.
- [3] 한국콘텐츠진흥원, 2024 대한민국 게임백서, 한국콘텐츠진흥원, 2025년
- [4] European Commission, "Digital Package: Shaping Europe's Digital Future"(2024). <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/faqs/digital-package> (accessed Nov., 30, 2025).
- [5] European Union, "Regulation (EU) 2024/2822 of the European Parliament and of the Council of 23 October 2024 on EU Designs," *Official Journal of the European Union*, L 2024/2822, Nov. 2024.
- [6] European Union, "Directive (EU) 2024/2823 of the

European Parliament and of the Council of 23 October 2024 on the Legal Protection of Designs," *Official Journal of the European Union*, L 2024/2823, Nov. 2024.

- [7] 대한민국 특허청, "디자인보호법," 법률 제18500호, 2021년 8월
- [8] 대한민국 특허청, "디자인보호법," 법률 제21065호, 2025년 2월
- [9] 특허청, *디자인심사기준*, 특허청, 2025.
- [10] EUIPO, "Design Reform Hub: Terminology and Procedural Changes"(2025). <https://www.euipo.europa.eu/en/designs/design-reform-hub> (accessed Dec., 05, 2025).
- [11] European Parliament, "Revision of the EU Legislation on Design Protection," Tech. Rep., PE 751.401, EPRS Briefing, Nov. 2023.
- [12] EUIPO, "It is Finally Real - Changes to EU Design Law Start to Take Effect"(2025). <https://www.euipo.europa.eu/en/news/it-is-finally-real-changes-to-eu-design-law-start-to-take-effect> (accessed Dec., 02, 2025).
- [13] S. Ji, "Amendment to Korean Design Protection Act Broadens Protection for Image Designs," Issue No. 24, APAA, Aug. 2021.
- [14] 안원모, "디자인보호법에서의 물품 개념의 재검토", *지식재산연구*, 제16권 제1호, 한국지식재산연구원, 2021년
- [15] 정태호, "디지털 경제 환경에서의 가상디자인 보호의 한계와 해결방안-디자인보호법과 저작권법의 조화를 중심으로", *산업재산권*, 제72호, 한국지식재산학회, 2022년

저자 소개



백은경 (정회원)

2000년 KAIST 산업디자인학과 학사
2002년 Brunel University 디자인 경영 석사

2009년 De Montfort University 디자인 경영 박사

2025년-현재 홍익대학교 국제디자인 전문대학원 조교수

<주관심분야 : 디자인 경영, 디자인 지식재산권, AI 디자인 썬킹>