

사용자생산디자인의 디자인등록출원을 위한 심사사례연구

A Case Study on the Design Examination of User-Produced Design
for Design Application and Registration

주 저자: 진선태

특허청 상표디자인심사국 디자인심사2과

Jin, Sun-Tai

Design Examination Division 2, Korean Intellectual Property Office

1. 연구배경 및 목적
2. 사용자생산디자인의 개요
3. 연구대상 및 방법
 - 3-1. 연구대상
 - 3-2. 연구방법
4. 디자인의 방식적 요건심사
 - 4-1. 디자인의 명칭
 - 4-2. 디자인 분류
5. 디자인의 실제적 요건심사
 - 5-1. 디자인의 정의요건
 - 5-2. 공업상이용가능성 요건
 - 5-3. 신규성 요건
 - 5-4. 용이창작 요건
 - 5-5. 부등록사유 요건
 - 5-6. 1디자인1출원요건
6. 사용자생산디자인의 심사분석 및 특징
 - 6-1. 심사분석
 - 6-2. 사용자생산디자인의 특징
7. 결론

참고문헌

(要約)

오늘날 디자인개념 확장의 틀에서 사용자맞춤제작이나 DIY 문화 같은 현상들은 일상적인 디자인행위와 사용자의 적극적 디자인관여를 보여준다. 본 연구에서는 사용자생산디자인의 특징과 법적 권리화의 연관관계분석을 위해 40개의 사례를 대상으로 현행 디자인보호법심사기준에 의한 디자인심사를 진행하였다. 분석결과 사용자생산디자인은 일상맥락 고유의 디자인행위에 의해 독특한 조형, 기능과 용도가 창출되었지만, 디자인형상만을 보호하는 디자인보호법에서는 많은 하자요소가 발견되었다. 또한, 사용자생산디자인은 일상영역에서 사용되는 데 무리 없는 디자인이지만, 특허자문을 통해 법률적, 행정적 절차를 위한 실제적 요건을 갖추어 디자인권리화의 가능성을 높이는 것이 필요하였다. 결론적으로 사용자생산디

인은 일상의 경험과 특화된 사용성이 반영되어 독창적 디자인컨셉과 비정형화된 조형을 가진 프로토타입 성격의 디자인이라 할 수 있기 때문에 디자인권리화와 실용화의 전 단계에서 그 효용적 가치를 가질 수 있어야 한다. 이를 위해서는 지식재산전략적 접근과 지식재산지원프로그램의 활용, 기업체와의 협업디자인프로세스 등이 방법이 될 것이다.

(주제어) 사용자생산디자인, 디자인보호법, 디자인등록출원, 디자인심사기준

(Abstract)

Today, user customization or DIY culture is understood in the framework of the expansion of a design concept and these phenomenon indicate everyday design activity and active user participation. In this paper, an examination of 40 user-produced design cases following current design examination regulations under domestic design protection acts is conducted for the analysis of the relation between their design features and legal design registration. The results indicate the following; user-produced design(UPD) has particular form, function and use created by the nature of everyday design activities, but there are many factors of irregularity under design protection acts to legally protect only product's appearance. Also, it could be said that UPD is a reasonable design for being used in the everyday context, but fulfilling substantial requirements for legal and administrative procedures by patent counsel is necessary for increasing the possibility of design registration. In conclusion, UPD can be defined a prototype design that has ingenious design concept and atypical form reflecting everyday experiences and suitable usability. For that reason, an ideas-strategic approach of intellectual property, utilization of an intellectual property supporting program, and a co-design process involving various industry sectors could be suggested for utilizing UPD's useful value prior to legal design registration and practical use.

(Keywords)

UPD(User-Produced Design), Design Protection Acts, Design Application and Registration, Design Examination Regulations

1. 연구배경 및 목적

오늘날 디자인의 개념 확장은 사용자가 만들어 내는 비전문적인 디자인생산물물을 포용하면서 그 해석과 활용 가능성을 더욱 높여주고 있다. DIY 문화나 사용자맞춤제작(User Customization) 같은 현상들은 이러한 일상적인 디자인행위와 사용자의 적극적 디자인참여를 보여주는 것이다. 그렇다면 사용자가 생산한 디자인이 산업적 이용 측면에서 활용 가능한가라는 의문이 생길 수 있는데, 이에 대해서 디자인의 창작과 발전을 장려할 목적이 있는 디자인보호법의 등록출원 절차가 하나의 검증방법이 될 수 있을 것이다. 현행 디자인보호법에서 디자이너는 “디자인출원에서 출원인과 동일인이거나 별도의 창작자로서 실무상 산업디자인분야에서 이해되는 디자인전문성을 갖춘 전문디자이너 개념보다 넓은 범주의 물품을 창작해 낸 이들을 통칭하는 것”¹⁾인데, 사용자영역의 일반인이나 비전문디자이너들도 법적으로는 창작자로 인정될 수 있다. 따라서 본 연구에서는 사용자생산디자인 사례를 대상으로 현행 디자인보호법심사기준에 의한 디자인 등록출원의 가능성을 따져봄으로써 디자인적 특징과 법적 권리화의 연관관계분석을 목적으로 한다.

2. 사용자생산디자인의 개요

디자인은 전문디자이너의 디자인행위뿐 아니라, 사용자의 비상업적 디자인행위에 의해서도 다양하게 창작되는 것이다. Norman은 개인적 디자인행위를 통해 일상적 물건과 생활공간들이 다른 상태로 변형되고 있다²⁾고 보았고, 에슬링거(Esslinger)는 이러한 디자인행위의 일종인 커스터마이제이션에 대해 “현재 사회의 기술들은 모든 사람이 디자인에 관여할 수 있게 하고, 스타일이나 취향의 동질화에 대한 반발로 청바지나 벽의 페인팅, 커튼의 염색같은 다양한 개인적 표현 방법들이 나타나는 것”³⁾이라 보았다. 이를 포괄적으로 일컫는 일상적 디자인은 “일상을 영위하는 중에 스스로 조건(환경, 유희, 욕구)에 대응 또는

1) 진선태, (2011) 디자인과 디자인보호분야사이의 통념차이, 디자인학 연구, vol. 24(3), p.259

2) Norman, Donald A., (2004), Emotional Design, Basic Books, New York. p.224

3) Sweet, Fay, (1999) Frog: form follows emotion, London, Thames and Hudson p.12 한편 Martin은 제품의 생산자체가 단순화되고 전문가로부터 사용자로의 효과적 기술이전이 일어나면서 전통적인 디자인의 구성과 제작기술들이 유연한 설치와 조합기술로 대체되면서 DIY시장이 나타난다고 보았다.

Woolly, Martin,(2004) The thoughtful mark maker-representational design skills in the post-information age, in Design representation, Goldschmidt G., Porter W.L.springer

적응하기 위한 필요한 행위에서 디자인하는 것을 의미⁴⁾한다. 이러한 개념 틀에서 사용자생산디자인(User- Produced Design)⁵⁾은 사용자가 자발적 제작이나 사용자맞춤제작의 형태로 실제적인 사용 목적에 맞게 용도와 기능을 규정하고, 기성품과 다른 방식으로 직접 제작하고 사용하는 비상업적인 디자인을 말한다. 이러한 디자인행위의 주체를 가리키는 말인 워커리(Wakkery)는 또한 일상 디자이너(everyday designer)라 칭하기도 하며 공식적 디자인교육 없이 현존하는 디자인 산물을 변용시키거나 창조적으로 새로운 용도를 확장하는 상호작용을 하고 있다⁶⁾고 보았다. 기성품의 전문적 디자인지식 활용과 체계적 디자인프로세스와 달리 사용자의 디자인행위는 일상의 방식과 경험지에서 터득한 고유의 제작방식과 프로세스를 통해 이루어진다. 디자인제작 동기는 일상의 불편함이나 사용요구 같은 일상의 맥락을 주체적으로 수용하는 과정에서 발생한다. 사용자생산디자인은 사용자의 자발적 디자인생산문화로서 디자인의 대안 문화적 가치를 가지며 사용자의 디자인암묵지적 능력이 발현되는 디자인으로 이해할 수 있다.

3. 연구대상 및 방법

3.1. 연구대상

본 연구에서는 DIY관련 잡지와 서적⁷⁾을 통해 수집한 사용자생산디자인 사례 40개를 무작위로 추출하여 연구대상으로 하였다. 또한, 디자인의 제작성격에 따라 일상적 성격의 디자인과 공학적 성격의 디자인으로 분류하였다.⁸⁾

4) 진선태, (2008) 일상적디자인방법론에 나타난 사용자의 암묵적 지식, 국민대학교 테크노디자인대학원 박사학위논문, p.31

5) 사용자생산디자인(User-Produced Design)은 사용자가 일상적 요구에 의해 생산해 낸 사물이 결과적으로 디자인적 해석이 가능하다는 맥락적 효력의 어의를 지니고 사용자디자인생산물(User -Designed Products)은 사용자의 목적적 디자인행위를 통해 만들어진 생산물이라는 사물적 효력의 어의로 해석된다. 본 연구에서 전자개념어사용은 사용자가 디자인행위를 미리 인지했다기보다는 사용맥락 속에서 자연스런 디자인적 행위가 디자인생산물을 만들어 내는 것이라는 순행적 과정으로 이해하는 것이다.

6) Wakkery, R., (2005,10) Exploring the everyday designer, Proc. Workshop on Studying Designers, Aix-en-Provence

7) DIY전문잡지인 Make, 디자이너가 실험적으로 제시한 DIY디자인사례집과 디자인과 학생들이 제작한 DIY사례집에서 수집하였고, 사례의 일관성을 위하여 창작자는 일반인이 아닌 준전문가가 DIY성격으로 제작한 디자인생산물을 대상으로 하였다.

8) 전자는 용도기능의 창출, 기성품의 변형 등 로우테크 성격이 강한 물품이고, 후자는 준전문적인 기구적, 전자적지식을 활용한 하이테크성격이 강한 제작물품들이다.

[표3-1] 디자인보호법 규정과 해당 심사기준

조항		거절이유	판단
제5조	제1항 본문	-디자인정의 요건 (물품성, 형상성, 시각성, 심미성)	●
		-부분디자인의 구성요건 미구비	●
		-글자체 정의요건미구비	●
		양산성	-자연물구성주체 -순수미술저작물
	공업상 이용 가능성	구체성 결여	●
		-사용목적, 재질 등 디자인의 요지파악불가 -도면상호간 불일치, 도면불선명 등 요지파악 불가 -디자인의 요소가 아닌 불필요한 요소 및 문자 표현 -제출도면만으로 형상 파악 불가 -사시도, 정투상도법에 의한 제출시 도법준수 여부 및 축척상이 -동적디자인의 경우 취지가 파악불가한 도면 -투명부분에 대한 표현 불명확 -부분디자인의 부분 불명확, 단면도, 절단부 미표시	●
	제1항 1호	-국내외에서 공지,공연히 실시된 디자인	●
	제1항 2호	-국내외의 반공간행물계제, 전기통신회선을 통해 공중이 이용가능한 디자인	●
	제1항 3호	-1호, 2호에 해당하는 디자인과 유사한 디자인	●
	제2항	-주지의 형상 및 모양의 결합 -자연물 저작물등 기초로 한 용이창작 -상관행상 전용 -20이상의 주지디자인의 결합 -공지디자인의 치환, 조합, 구성배치	●
제3항	-선출원의 일부와 동일 또는 유사한 디자인	●	
제6조	1호	-국기,국장과 동일 또는 유사한 디자인	●
	2호	-공공질서, 풍기문란영려 디자인	●
	3호	-타인의 업무와 관계되는 물품과 혼동되는 디자인	●
	4호	-물품의 기능확보에 불가결한 형상만으로 된 디자인	●
제7조제1항	-유사디자인 (기본디자인에만 유사한 디자인)	-	
제9조제6항	-부적법한 출원(심사등록출원, 무심사 등록출원, 복수디자인)	-	
제11조	제1항	-1출원 2이상의 물품명기재	●
		-20이상의 도면표현 -물리적으로 분리된 20이상의 부분디자인 표현	●
	제2항	-지경부령이 정하는 물품명칭기재위반	-
	2	제1항	-복수디자인출원중 21이상의 디자인 등록출원(무심사) -복수디자인출원중 20이상의 디자인, 도면표현(무심사)
제2항		-복수디자인출원중 동일한 분류(무심사)	-
제12조	1항	-한벌물품디자인의 통일성여부	-
	2항	-한벌물품디자인의 지경부령이 정하는 물품출원여부	-
제16조		-타인의 선출원	●

3.2. 연구방법

연구방법으로는 국내의 현행 디자인보호법 디자인 심사기준에 의해 실제심사를 진행하였다. 본 연구에서는 [표3-1]의 디자인보호법 제5조부터 제16조관련 심사기준 중 디자인정의요건 및 공업상이용가능성 신 규정, 부등록사유, 용이창작, 1디자인1출원요건들을 판단하였고, 디자인의 명칭, 유사디자인 및 적법한 출원요건, 복수디자인요건, 한벌물품디자인요건들은 실제 출원서상의 기재 내용이 있어야 심사할 수 있기 때문에 이는 제외하였다. 또한, 다음의 예외적 원칙을 적용하여 출원서상 부적격성을 보완하였다.

- 신규성과 선출원 판단을 위한 사례의 출원시점은 잡지, 서적의 발간시를 기준으로 함
- 디자인의 명칭과 디자인의 설명은 잡지, 서적상의 기사내용을 통해 파악함
- 잡지, 서적의 임의편집이나 가감없이 표현된 사진 그 자체를 도면으로 판단함
- 잡지, 서적의 헤드라인, 기사 등 디자인의 구성요소가 아닌 부분은 심사판단에서 제외함

4. 디자인의 방식적 요건심사

4.1. 디자인의 명칭

디자인보호법 제11조제2항에 의하면 디자인등록출원을 하기 위해서는 지식경제부령이 정하는 물품구분에 따라 디자인의 대상이 되는 물품명을 기재하게 되어 있고, 디자인심사기준에서는 그 물품의 용도가 명확히 이해되고 시장, 업계에서 통용되는 명칭인지를 판단하게 되어 있다⁹⁾. 본 연구사례들은 원래 디자인 등록출원을 위한 출원형식이 아니므로¹⁰⁾ 서지상의 타이틀이나 기사 등을 참고하여 [표3-2]와 같이 각각 적합한 명칭을 부여하였다.¹¹⁾

9) 만약 디자인의 대상이 되는 물품명칭이 포괄적이거나 대상을 지시하지 못할 때는 거절이유가 된다. 예를 들어 '교구재'는 포괄적 명칭이기 때문에 특정 용도를 지시할 수 있는 '유아용 놀이학습기구'로 기재되어야 한다.

10) 잡지, 서적에서 해당 사례의 타이틀이 작위적이거나 설명만 기술되어 있는 등 비규칙적 측면이 많아서 디자인의 물품명칭은 심사판단의 요건으로는 적합하지 않았다.

11) 예를 들어 'tofu holding device for office supplies'라 기재된 물품은 용도에 맞게 '펜꽂이'로, 'A revolving musical ornament usually hung above a cradle to entertain a baby'는 '모빌완구'로 명칭을 부여하였다.

[표3-2] 부여된 디자인의 대상이 되는 물품명칭

A군: 일상적 디자인	주방용브러시, 제습기, 펜꽃이, 신체단련기, 모바일 완구, 책바인더, 서적커버, 명함, 포장용가방, 가방, 주석그릇, 티셔츠, 벽지, 화상디자인이 표시된 컴퓨터모니터, 광고판, 샌들, 사진꽃이, 북엔드, 칫솔꽃이, 유아용의자
B군: 공학적 디자인	승용차, 영상조정믹싱기기, 자전거, 뇌파학습기, 사무용정리보관구, 수족관장식물, 작업대, 이학적 요법치료기, 운동구완구, 벽부착조명, 실로폰, 커피추출기, TV용원격조종기, 배터리충전기, 음악완구, 신발, 태양열발전기가 부설된 가방

4.2. 디자인의 분류

디자인심사에서 디자인분류의 목적은 심사행정상의 편의뿐 아니라 현행 디자인보호법상 용도와 기능에 따라 디자인의 보호범위를 한정시키는 것에 있다.¹²⁾ 본 연구에서는 디자인의 대상이 되는 명칭을 기준으로 사례들을 한국분류¹³⁾와 로카르노분류¹⁴⁾로 각각 분류하였는데, 무심사물품¹⁵⁾은 19건, 심사품목은 21건으로 나타났다.

[표 4-1] 디자인명칭 및 분류의 예

물품명칭	한국분류	로카르노분류
모바일완구 Mobile (decoration_)	E-1070 (매다는 완구)	11-02 (trinkets, table, mantel and wall ornaments, flower vases and pots)
유아용의자 Seats (babies chair)	D-214M (유아용 등받이의자)	06-01(seats)
스피커 (speaker)	H4132 (음향기기- 스피커)	14-01(equipments for the recording of reproduction of sound or pictures)

5. 디자인의 실제적 요건 심사

5.1. 디자인의 성립요건

현행 디자인보호법제2조 디자인의 정의는 “물품의

12) 해당 물품들은 용도와 기능에 따라 주분류와 부분류로 분류되고, 이 분류 내의 디자인참종DB들을 검색하기 때문에 이 분류가 신규성, 유사디자인판단을 위한 범위가 된다.

13) 현행 한국분류는 A군부터 N군까지 13개의 군과 76개의 대분류, 469개의 중분류, 3,581개의 소분류로 구성되어 있고, 종류가 많은 물품은 형태분류를 따로 하고 있다.

14) 추가로 기재되는 국제디자인분류체계인 로카르노분류(Locarno classification)는 32개의 류(class) 와 219개의 군(sub class)으로 구성되어 있다. 로카르노 분류는 로카르노 협정에 의해 국제적으로 통용되는 디자인분류체계로서 2012.8 현재 대부분 유럽국가를 비롯한 전 세계 52개국에서 사용하고 있다.

15) 한국분류는 분류에 따라 심사와 무심사 품목으로 구분되는데, 2012.8 현재 무심사품목은 총 18개 대분류 2,460여 개 물품으로서 의복, 신변용품, 침구, 사무용지제품, 필기구, 사무용구, 광고용구, 전자계산기, 화상디자인 등에 걸쳐 전체출원량의 35%를 차지한다.

형상, 모양, 색채 또는 이들을 결합한 것으로서 시각을 통하여 미감을 일으키게 하는 것”¹⁶⁾을 말한다. 디자인의 성립요건판단결과 사례들은 대부분 이에 합치하였으나, 3건이 거절이유를 가지고 있었다. 사례1의 경우 심미성을 충족하지 못하여 다음 내용의 의견제출통지서가 필요하였다.

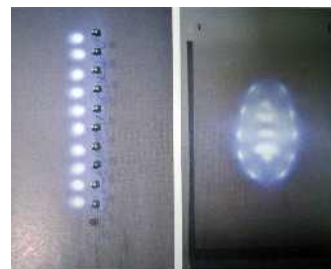
이 디자인등록출원디자인은 기존 리모콘과 플라스틱관 등이 기능, 작용, 효과를 주목적으로 조합한 된 것으로 전체적으로 미적 처리가 되어 있지 아니하여 미감을 거의 일으키지 못하므로 디자인보호법 제2조에서 정의한 심미성을 충족하지 못하여 공업상 이용할 수 있는 디자인으로 볼 수 없으므로, 동법 제5조제1항 본문의 규정에 의하여 디자인 등록을 받을 수 없습니다.



[그림5-1] 사례1-TV용 원격조종기



[그림5-2] 사례2-화상디자인이 표시된 컴퓨터모니터



[그림5-3] 사례3-벽부착조명

현행 디자인보호법에서 사용자인터페이스와 같은 화상디자인은 물품성을 전제로 부분디자인출원이 가능하기 때문에, 사례2처럼 해당 물품인 컴퓨터 모니터의 전체형상이 도시되지 않고, 물품성이 없는 전자적 표시인 UI만이 표현된 경우는 거절된다. 이는 최초에 물품형상 자체가 없어서 보정에 의해 새롭게 물

16) 디자인의 정의에 따른 디자인심사기준제2조 디자인의 성립요건에서는 “물품성, 형상성, 시각성, 심미성 요건을 구비하지 못한 디자인은 법 제5조제1항 본문에 따라 디자인등록을 받을 수 없다.”라고 규정하고 있다.

품형상을 표현하더라도 요지변경에 해당된다. 사례3의 경우는 일차적으로 2 이상의 물품이 1개의 도면에 표현되어 1디자인1출원위반에 해당하며, 추가로 오른쪽 도면처럼 조명의 물품형상은 도시되지 않고 빛의 형상만 표현되어 있기 때문에 일정한 형태가 없어서 디자인의 성립요건을 충족시키지 못하였다.

5.2. 공업상 이용가능성 요건

디자인심사기준제3조에 정한 공업상 이용가능성은 공업적 생산방법에 의하여 동일한 물품을 양산할 수 있는 디자인을 말한다. 해석상 기계적, 수공업적 생산방법에 의해 통상의 지식을 가진 해당 업계의 종사자가 그 도면을 기초로 일견 동일해 보이는 물품을 양산할 정도를 의미하는 것으로, 현재 국내 디자인심사 실무는 타국에 비해 상대적으로 엄격하게 판단하고 있다.¹⁷⁾ 본 연구에서 모든 사례는 이 요건에서 중대하거나 경미한 보정을 해야 하는 것으로 나타났다.

(1) 양산성

디자인심사기준제3조 양산성에서는 자연물을 디자인의 구성요소로 하거나 순수미술의 저작물 등은 양산 불가능한 디자인으로 보고 있다. 본 연구에서는 2건의 거절사례가 나왔는데, 사례4는 자연재료인 나뭇가지 등을 주재료로 제작되었기 때문에 동일한 형상의 디자인이 반복적으로 생산될 가능성이 없는 것으로 판단되었고, 사례5 또한 수초, 조개 등 자연물을 그대로 사용하고 있어 양산성이 없는 디자인이었다.



[그림5-4] 사례4-신체단련기 [그림5-5] 사례5-수족관장식물

(2) 구체성결여

디자인심사기준제3조 구체성결여요건은 제출된 도

면과 디자인의 설명 등을 종합적으로 판단할 때 통상의 지식을 가진 자가 생산할 수 있을 정도의 구체적 표현과 사용 목적, 방법, 재질, 크기 등을 파악할 수 없는 경우에 해당된다. 이 요건에 의한 심사결과 모든 사례는 구체성결여에 의한 거절이유가 있는 것으로 판단되었다.¹⁸⁾ 대부분 도면에 불필요한 배경이 표현되었거나 전체형상파악을 위한 충분한 도면들이 부족하였다. 또한, 디자인의 특징과 사용방법들은 대부분 기술되어 있는 것으로 볼 수 있었으나, 디자인심사기준에서 정한 거절이유인 재질미기재사례들이 많이 나타났다.

사례6은 구체적 형상이나 이면의 형상 등을 파악할 수 없는 경우로서 디자인심사기준에서 “보이지 않는 표현부족은 경험칙에 따라 보충하여 볼 때 당업자에 의해 디자인의 생산이 가능할 정도이면 족하다.”라고 되어 있지만, 판례에서 보이지 않는 형상은 디자인권리로서 인정받지 못하는 경향 때문에 전체형상파악을 위한 추가도면이 필요하다. 사례7은 불필요한 배경표현과 디자인보호를 받고자 하는 대상이 모호하여 보정이 필요했고, 사례8 또한 배경의 모양은 가방형상파악에 영향을 미치지 않더라도 구성요소가 아니므로 삭제하여야 했다. 사례9처럼 3D 모델링화면을 그대로 캡처 받아 도면으로 제출한 경우는 디자인의 요소가 아닌 모델링인터페이스의 화면메뉴와 치수가 표현되어 있고 도면 상호 간 색상이나 표현방법이 일치하지 않아 이를 보정하여야 했다.¹⁹⁾



[그림5-6] 사례6-서적커버



[그림5-7] 사례7-북엔드

17) 유럽 대다수 국가와 EU공동체디자인의 경우 Industrial applicability를 보호요건으로 하여 1개 이상 7개까지 자유로운 도면제출이 가능하고 도면에 부가적인 표시나 기타 불필요한 배경삭제 등 기본적 요건만을 따르도록 하고 있다. 한국은 2011년 5월 개정된 디자인심사기준 등에 의해 도면개수 및 도법 등에 많은 자율성을 부여하고 형식적인 도면표현요건들은 완화하였으나, 실무적으로는 엄격한 기준을 적용하고 있다.

18) 본 연구에서는 사례의 원편집상태 그대로를 제출된 도면이라 상정하였고 편집상태도 하나의 변수로 보아 심사기준에 따라 판단하였다. 실제로 편집상태가 양호하여 아주 경미한 정도의 구체성결여를 보여주는 사례도 많이 발견되었다.

19) 도면에 표현된 4개의 사시도는 디자인보호법제11조제1항에 의해 4개의 물품을 표현한 것으로 판단되기 때문에 각각 1개의 도면씩 분리하여 표현하여야 한다. 현행 국내에서는 3D모델링파일인 dwg, dxf, igs, 3ds형식의 도면제출을 허용하고 있는데, 본 사례는 해당 모델링파일을 최초의 출원서 또는 현 디자인등록출원취하 후에 새로운 출원서에 첨부하여 도면으로 제출할 수 있다.



[그림5-8] 사례8-태양전지판이 부착된 가방



[그림5-9] 사례9-작업대

5.3. 신규성 요건

디자인보호법제5조제1항에서 디자인등록출원이 된 디자인 또는 국내외에 공지되거나 실시된 디자인, 간행물을 통해 게재되어 공중이 이용하게 된 디자인과 동일하거나 유사한 디자인은 신규성이 없는 것으로 보고 있다. 본 연구에서는 심사물품 19건을 책 발간 년도(20)를 출원시점으로 하여 특허청의 DB에서 선출원디자인등록 및 거절결, 실용신안등록거절결(21), 물품별 카다로그, 미국, 일본, 독일, 유럽상표디자인청, WIPO 디자인등록공보의 DB를 검색하였다. 검색결과 대부분 사례에서 동일 또는 유사범위에 속하는 디자인참증이 검색되지 않았다. 디자인의 유사판단기준은 일반 소비자의 관점으로 중요한 요부를 중심으로 전체형상을 대비하여 판단하도록 하고 있다.(22)

20) 2005년 10건, 2006년 10건, 2007년 16건, 2008년 4건이었다.

21) 실용신안은 디자인권과 별개의 산업재산권으로서 기능적 발명을 보호하기 때문에 혹 실용신안에 표현된 도면이 타인이 디자인형상을 유사하게 사용하거나 창작된 형상이 존재할 경우 이의 침해여부를 따지기 위해 디자인검색을 하고 있다.





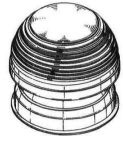









22) 대법원판결(1996. 1.16 95후 1135)에 따르면 디자인의 유사여부는 각 구성요소를 분리하여 대비할 것이 아니라 그 외관을 전체적으로 대비관찰하여 상이한 심미감이 느껴지는지를 중요하게 봐야 한다고 명시하고 있다. 현행 디자인심사기준에서는 각 형상에서 가장 눈에 잘 띄는 부분(요부)을 정하여 대비관찰하고, 물품의 크기나 색상, 재질, 구조, 기능 등은 고려하지 않고 물품에서 당연히 필요한 형상이나 공지형상은 판단에서 제외하며 다양한 변화가 가능한 부분을 주로 평가하도록 하고 있다. 또한, 기구적 제약이 많은 물품은 형상변화가 가능한 부분을 중점적으로 판단하고 두 물품의 형상이 유사하여도 모양의 차별성이 있으면 비유사한 디자인으로 판단한다. 물품의 유사 폭은 오래전부터 많이 창작되었고, 구조적 제약이 큰 물품, 유행변화에 덜 민감한 물품은 유사 폭을 좁게 보아 작은 디자인 변화가 있으면 비유사로 판단하고, 트렌드가 빠르고 특이형상,

[표5-1] 디자인참증DB검색건수 및 유사판단

디자인의 명칭	검색 DB건수	유사	디자인의 명칭	검색DB 건수	유사
주방용 브러시	469건	비	신체 단련기	14,870건	비
모빌완구	109건	비	사진꽃이	3,563건	비
유아의자	3,969건	비	컵	14,747건	비
승용차	17,737건	비	영상 믹싱기	68건	비
자전거	12,818건	비	스피커	5,340건	비
수족관 장식물	1,550건	비	작업대	1,685건	비
벽부착조명	21,020건	비	운동구완구	466건	비
실로폰	2,403건	비	TV용원격조정기	12,371건	비
커피추출기	4,854건	비	배터리 충전기	4,490건	비
음악완구	1,184건	비			



[그림5-10] 검색화면의 예(음악완구)23)

 스피커	 디2009.2(비)	 디1991.11(비)	 실1993(비)
	 디1993.12(비)	 실1985(비)	 디1985(비)
 자전거	 카2002.3(비)	 카2002.5(비)	 카2010.3(비)
	 카2008.11(비)	 카2007.12(비)	 카2007.2(비)

[그림5-11] 유사판단의 예

모양이 많이 표현되는 물품들은 유사폭을 넓게 보아 선등록디자인이나 선행디자인의 신규성의 가치를 높게 판단하도록 하고 있다. 23) 약어 표현: 디:디자인 실:실용신안 카:카탈로그 (비):비유사

[그림 5-11]에서 구형상의 스피커는 전체형상을 대비한 결과 비유사로 판단되었고, 자전거는 요부인 프레임구조를 중심으로 대비한 결과 독창적 프레임을 가진 신규한 디자인으로 판단되었다. 본 연구 사례들은 모두 동일 또는 유사한 디자인이 출원 이전에 검색되지 않아 신규성이 있는 것으로 나타났다.

5.4. 용이창작 요건

디자인보호법제5조2항 용이창작에서는 출원 전 국내외에서 공지되었거나 공연히 실시된 디자인 또는 공중에 널리 알려진 형상, 모양, 색채 또는 이들의 결합에 의해 디자인분야에서 통상의 지식을 가진 자가 용이하게 창작할 수 있는 디자인은 등록받을 수 없도록 규정하고 있다. 본 연구에서는 17건이 용이창작에 해당하였고, 이 중 15건이 중대한 하자로서 디자인등록이 거절되는 것으로 판단되었다.

사례10의 경우 기존 수세미형상에 단순히 끈을 결합한 것으로써 디자인의 창작 정도가 낮았고, 사례11은 디자인의 절곡된 철판 두 개를 엮어 놓은 것으로써 공지된 형상을 단순히 결합하여 표현한 것에 불과하여 거절될 가능성이 컸다.²⁴⁾ 사례12는 스파게티면 그대로를 브러시로 전용한 것에 불과하기 때문에 용이창작에 해당하였다. 디자인심사기준에서 전용이라 할지라도 업계에서 통용되는 일반적 전용이 아니라 기존 방식을 뒤집을 만한 창작성이 있는 물품의 전용을 인정하고 있으나, 이 경우는 일정한 창작과정과 심미적으로 새로운 형상의 진전이 있는 경우로 보기 어려웠다.



[그림5-12] 사례10-샌들



[그림5-13] 사례11-사무용정리보관구



[그림5-14] 사례12-주방용브러시

5.5. 부등록사유

디자인보호법제6조에서는 부등록사유에 국기, 국장 등이 디자인에 표현되거나, 공공의 질서를 문란케 할 디자인, 타인의 업무에 관계되는 물품과 혼동의 염려가 있는 디자인, 필수불가결한 형상만으로 이루어진 디자인 등을 포함시키고 있는데, 본 연구에서는 5건이 이 조항에 의한 거절이유가 있는 것으로 판단되었다.



[그림5-15] 사례13-승용차



[그림5-16] 사례14-배터리충전기

사례13²⁵⁾은 제품형상에 특정상표가 표현되었는데, 특정 업체의 상품과 오인혼동의 가능성이 있었고, 사례14의 경우는 타사 제품인 레고블럭을 그대로 재료를 사용하여 전체형상 일부를 구성하기 때문에 이 역시 타인 물품과의 혼동가능성 때문에 부등록사유에 해당하였다.²⁶⁾

5.6. 디자인1출원요건

디자인보호법제11조에서는 1출원에 2이상의 물품명을 기재하거나 2이상의 도면을 표현하는 것을 거절토록 하고 있는데, 본 연구에서는 19건이 이에 해당하였다. 사례15는 1개의 도면에 3개의 다른 모양이 적용된 디자인이 표현되었고, 사례16의 경우는 칫솔꽂이 외에 칫솔, 파우더 등 본원 물품과 구분이 모호

24) 심사절차상으로 출원인에게 1차 의견제출통지를 통해 해당 물품의 창작성을 증명할 수 있는 소명기회가 주어지고, 그럼에도 거절결정이 최종적으로 나갈 때에는 특허심판원에 거절불복 심판청구를 통해 재판단의 기회를 준다.

25) Lars Fisk라는 조각가가 도로 위를 바퀴 없이 굴러다니는 캡슐카를 표현한 정크아트이다.

26) 타인의 저명한 상표 뿐 아니라 저명한 입체상표와 같이 식별력이 있는 형상이 표현된 경우에는 상표에 대한 침해를 구성하기 때문에 이에 해당한다.

한 여러 물품형상이 표현되었다. 이 조항에 의한 거절이유를 해소하기 위해서는 1개의 디자인을 표현하였을 경우 해당 물품만을 남기고 모두 삭제보정하거나, 2개 이상 디자인의 경우 각 물품을 분할출원하면 해당 출원일자를 인정받으면서 디자인이 등록 될 가능성이 있다.



[그림5-17] 사례15-가방



[그림5-18] 사례16-칫솔꽃이

6. 사용자생산디자인의 심사분석 및 특징

6.1. 심사분석

본 연구의 분석결과 거절이유 없이 곧바로 등록 가능한 디자인은 0건, 보정을 통해 등록 가능한 디자인은 24건(60%), 치명적 거절이유로 등록 불가능한 디자인은 16건(40%)으로 나타났다. 현 특허청의 최근 5년간(2006-2010) 1차 심사처리 시 디자인등록률(56.4%)과 많은 차이가 났고, 최종디자인등록거절률(15.6%)과 본 사례의 치명적 거절이유에 의한 등록거절률만을 비교해도 최소 2.5배 차이가 나는 것으로 나타났다. 거절이유로는 구체성결여(46%)가 가장 많았고, 1디자인1출원(22%), 용이창작(20%)순으로 나타났다.

일상적 성격 디자인과 공학적 성격 디자인의 거절이유별 분석에서는 크게 유의미한 차이는 발견되지 않았으나, 용이창작요건은 일상적 성격의 디자인이 다소 높았고, 부등록사유요건은 공학적 성격의 디자인이 높게 나타났다. 각 사례별 거절이유유형분석에서는 구체성결여만으로 거절되는 건은 12건(30%)이었고, 구체성결여와 타거절이유가 같이 있는 경우는 23건(57.5%)으로 나타났다. 현 특허청의 제5조1항본문의 구체성결여만의 거절비율(약 65~70%)에 비해서 본 연구사례들은 타거절이유 비율이 매우 높았다. 이는 실제 디자인등록출원 시 경미한 도면의 하자가 대부분인데 반해 본 사례들은 용이창작이나 부등록사유, 1디자인1출원요건 같은 중대한 거절비율이 높아서 개인출원에서 나타나는 비전문적 출원양상들이 보였다.

[표5-2] 디자인등록거절이유별 통계

	디자인정의	양산성	구체성결여	신규성	용이창작	부등록사유	1디자인1출원
일상적 디자인	1 (2%)	0	20 (49%)	0	10 (24%)	1 (2.4%)	9 (22%)
공학적 디자인	3 (7%)	2 (4%)	20 (43%)	0	7 (15%)	4 (9%)	10 (22%)
합	4 (5%)	2 (2%)	40 (46%)	0	17 (20%)	5 (6%)	19 (22%)

[표5-3] 디자인등록거절이유 유형별 통계

제5조제1항 본문관련			타 거절이유	총합
디자인정의	양산성	구체성결여		
3	-	3	3	3(7.5%)
1	-	1	1	1(2.5%)
-	1	1	1	1(2.5%)
-	-	12	-	12(30%)
-	-	23	23	23(57.5%)
				40(100%)

6.2. 사용자생산디자인의 특징

사용자생산디자인은 법적 권리화와의 연관관계에서 다음과 같은 특징이 나타났다.

첫째, 디자인의 정의요건에서 심미성을 충족하지 못하는 경우와 자연재료를 그대로 사용하여 양산성이 없는 경우가 다소 많이 나타났다. 사용자생산디자인은 새로운 용도나 기능 창출을 위해 조형성이 덜 고려되는 측면이 강한데, “재료와 기술의 특성상 가다듬어지지 않는 조형이 만들어지기도 하고 기존제품의 모방측면이 나타나기도 하지만 이 자체가 산물의 디자인특징을 형성한다.”²⁷⁾ 사용자생산디자인은 기성품을 차용하거나 리사이클링을 통해 폐품을 재활용하여 재구성하는 경우가 많아서 이 과정 중에 용이창작이나 타인의 물품형상과 모양이 표현되어 부등록사유에 해당할 가능성이 컸다. 디자인 권리화를 위해서는 기성품이라 하더라도 공지형상을 새로운 조합에 의해 전혀 다른 심미감을 주는 형상을 창작하거나 부분디자인으로 새로운 부분만을 출원하는 것이 방법이 될 수 있을 것이다.

둘째, 일상적 성격의 디자인들은 기성재료의 전용을 통한 새로운 용도창출을 특징으로 하는데, 사용자의 디자인영역에서는 “일상특성에 맞게 맥락친화적인 디자인을 위한 유연한 디자인지식과 개인의 일상경험이 중요하게 작용한다. 또한 일상적 성격의 디자인들은 제작의 실패 같은 시장조건의 영향을 덜 받기 때문에, 상황과 환경에 맞게 개인 취향이 반영된 디

27) 진선태, (2006) 일상적 디자인산물의 구성배치전략과 맥락에 관한 연구-창조성템플릿이론과 산물맥락모델을 이용한 분석을 중심으로-, 디자인학 연구, vol 19(4), p.47

인사고가 사용되는 차이²⁸⁾가 작용한다고 볼 수 있다. 그러나 이는 디자인의 형상만을 보호하는 디자인 보호의 특성상 용이창작에 해당하여 권리가 어려울 수 있다.

셋째, 사용자생산디자인은 공업상이용가능성과 1 디자인1출원에 있어서 출원을 위한 도면의 적격성을 갖추지 못한 경우가 대부분이었다. 이는 디자인보호에서 도면은 그 자체로 디자인의 보호범위를 의미하기 때문에 디자인출원요건에 적합하게 도면을 추가하고 불필요한 표현을 삭제하거나 디자인의 권리가 되는 대상자체를 명확히 하는 특허기술적 보완이 필요하였다.

넷째, 신규성요건에 있어서 모든 사례가 거절이유가 없었던 것은 사용자생산디자인이 기성품과 차별화된 형상표현의 가능성이 커서 디자인 권리화에서 중요한 독창적 조형이 장점으로 작용하는 것으로 분석할 수 있다.

7. 결론

본 연구결과 사용자생산디자인은 디자인 권리화를 위한 심사과정에서 기성품의 디자인등록출원 시보다 비교적 많은 거절이유를 가지는 것으로 나타났다. 사용자생산디자인은 일상맥락 고유의 디자인행위에 의해 독특한 조형, 기능과 용도가 창출되었지만, 디자인의 형상만을 보호하는 디자인보호법제에서는 많은 하자요소를 가지고 있었다. 다만, 사전에 법적 고려 없는 출원을 가정한 상태에서 치유 가능한 디자인이 60%로 나타난 것은 긍정적 측면으로 보인다. 이러한 가능성을 보인 사용자생산디자인은 일상영역에서 사용될 때에는 무리 없는 디자인이지만, 권리화를 위해서는 법률적, 행정적 절차를 위한 실체적 요건을 갖추고 사전에 타 물품이나 선등록디자인의 침해를 구성할 여지가 많다고 볼 수 있다. 때문에 부품이나 부분형상의 사용은 특허자문을 통해 여과되는 과정이 필요하다.

결론적으로 사용자생산디자인은 일상의 경험과 특화된 사용성이 반영되어 독창적인 디자인 컨셉과 비정형화된 조형을 가진 프로토타입성격의 디자인이라 할 것이기 때문에 그 효용적 가치의 활용을 위해서는 첫째, 디자인컨셉이나 기능창출은 디자인권에 의해서 보호하기보다 실용신안으로 보호받는 권리의 전략적 선택이 필요하고, 둘째, 개인출원의 한계로 인한 등록출원절차의 취약점은 정부기관 및 관련단체의 디자인

권리지원프로그램²⁹⁾을 활용하는 것과 셋째, 실제 디자인등록이 된다 하더라도 양산화 과정을 거치지 않으면 실제적 활용이 무의미하기 때문에 기업체에서 일정 부분 사용자의 아이디어를 사고 이를 전문디자인어와 제품을 개발하는 협업디자인(co-design)프로세스를 확립하는 것이 방법이 될 것이다.

참고문헌

- Fay Sweet, (1999) *Frog: form follows emotion*, London, Thames and Hudson
- Ichiki, Hisako, Umehara Takao, (2005) *Extraordinary-an amazing guide for unleashing your creativity*, Rockport Publishers
- Lupton Ellen Ed., (2006) *D.I.Y. Design It Yourself*, Princeton Architectural Press
- Make, O'reilly, vol.10~13, (2007~2008)
- Norman, Donald A., (2004) *Emotional Design*, Basic Books, New York.
- OHIM, (2008) *The Design Handbook-The community design system*
- Wakkery, Ron, (2005,10) *Exploring the everyday designer*, Proc. Workshop on Studying Designers, Aix-en-Provence
- Woolly, Martin, (2004) *The thoughtful mark maker-representational design skills in the post-information age*, in *Design representation*, Goldschmidt G., Porter W.L.springer
- 진선태, (2011) 디자인과 디자인보호분야사이의 통념 차이, *디자인학 연구*, vol. 24(3), pp.251-260
- _____, (2009) 사용자 디자인암묵지(暗黙知)의 탐색적 개념과 특성연구, *디자인학 연구*, vol 22(1), pp.151-160
- _____, (2008) 일상적디자인방법론에 나타난 사용자의 암묵적 지식, *국민대학교 테크노디자인대학원 박사학위논문*
- _____, (2006) 일상적 디자인산물의 구성배치전략과 맥락에 관한 연구-창조성템플릿이론과 산물맥락모델을 이용한 분석을 중심으로-, *디자인학 연구*, vol 19(4), pp.41-50
- 특허청, (2011,9) *헤이그협정 가입국가의 디자인제도 연구*
- _____, (2011.5) *디자인관련법령집*
- _____, (2011.4) *물품의 구분표*
- _____,(2010.6) *산업디자인의 국제분류(로카르노분류) 제9판 영한대역본*
- _____,(2009.9) *디자인용이창작 심결 및 판결 사례집*
- 특허청 특허심판원, (2011,11) *대법원 판례분석집*

28) 위 저자, (2009) 사용자 디자인암묵지(暗黙知)의 탐색적 개념과 특성연구, *디자인학 연구*, vol 22(1), p.158

29) 개인출원은 디자인등록출원수수료가 70% 감면혜택이 있고, 현재 전국 31개의 지역지식재산센터에서 상담 및 교육을 할 수 있으며, 한국지식재산보호협회에서 공익면리사제도가 운영되고 있다.