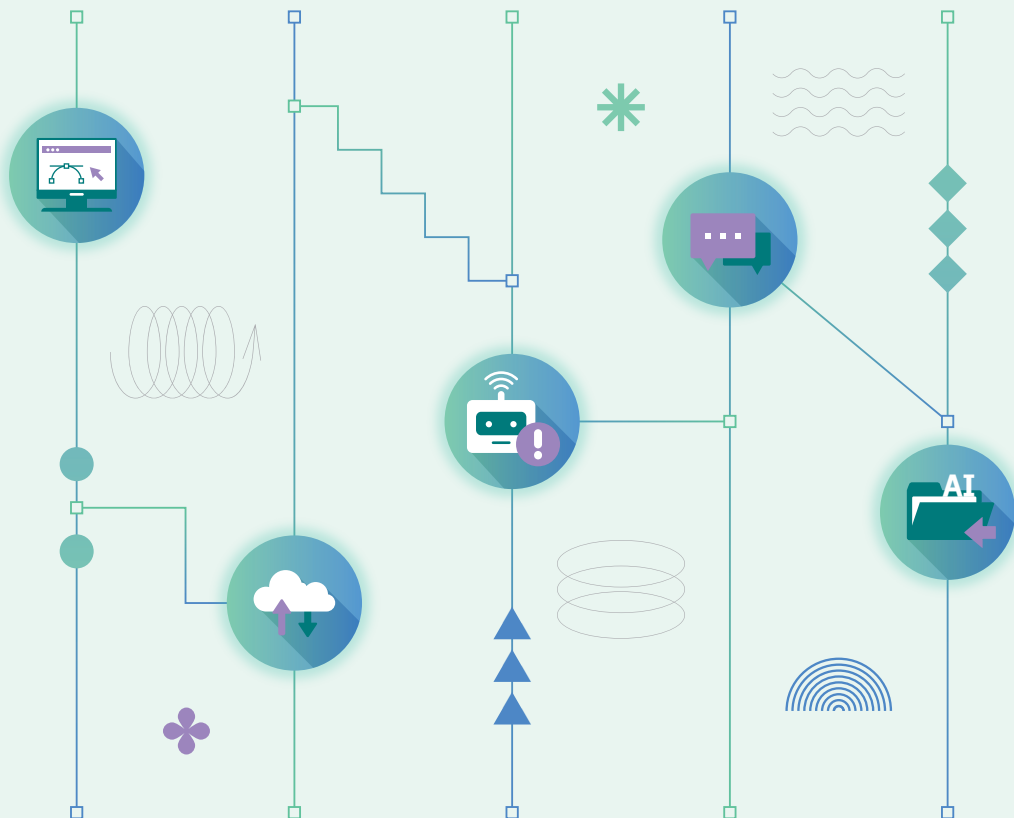




1 출원가이드 제작 배경

최근 미드저니·달리·어도비 파이어플라이 등 AI 모델의 발전으로, 디자인 창작 과정에서 **AI를 활용하는 사례가 증가**하고 있습니다. 산업 현장에서는 AI를 아이디어 발굴, 시안 제작, 컨셉 스케치 등 다양한 단계에서 활용하고 있고, AI를 활용하여 창작한 디자인이 **디자인권으로 등록**될 수 있는지가 **주요 쟁점**으로 부상하고 있으며, **주요국에서도 이와 관련한 논의가 진행** 중입니다.

이에 따라 본 출원가이드는 주요국 동향, 디자인 현장의 의견 등을 토대로 **AI를 활용하여 창작한 디자인을 출원하려는 출원인이 참고**할 수 있도록, **출원서 작성 방법과 창작·출원·심사 등 단계별 유의사항**을 안내하기 위해 마련되었습니다.¹⁾

2 기본원칙

현행 「디자인보호법」 제2조는 디자인을 “물품의 형상·모양·색채 또는 이들을 결합한 것”으로 정의하고 있습니다. 이는 디자인 출원의 심사 시 창작의 **결과물인 물품의 외관**을 중심으로 **보호 여부를 판단**한다는 것을 의미합니다.

한편, 「디자인보호법」 제3조는 창작자 적격성과 관련하여, **디자인 등록을 받을 수 있는 자에 “디자인을 창작한 사람 또는 그 승계인”만**이 해당된다고 규정하고 있기 때문에 **AI 자체는 창작자가 될 수 없습니다**.

따라서 **AI를 활용하여(AI assisted) 창작된 디자인**이라 하더라도 신규성, 창작비용이성, 공업상 이용 가능성 등 「디자인보호법」상 **등록 요건**을 충족하고, 창작자로 기재된 사람의 **실질적 기여가 인정**되는 경우에는 **디자인 등록이 가능**합니다.

여기서 “**실질적 기여**”는 사람이 디자인의 전체적인 심미감에 영향을 미치는 **요부 또는 지배적 특징**을 착상하고, **AI를 도구로 활용하여 이를 구체화한 경우**에 인정될 수 있습니다. 구체적으로는 디자인의 핵심 구성·형상·비율·색채·재질·전체적인 인상 등에 관하여 사람이 창작적 구상을 하였는지 여부가 중요한 판단 요소가 됩니다.

심사 단계에서의 실질적 기여 여부는 **개별적·구체적**으로 디자인이 속하는 물품의 특성, 디자인의 구체적 특징, AI 활용 방식, 사람의 선택·수정·구체화 과정, 거래사회의 통념 등을 종합하여 판단됩니다.

1) 본 출원가이드는 2026년 7월 기준 디자인보호법을 토대로 작성되었으며, 이후 법률 제·개정이나 새로운 판결 또는 인공지능 기술의 발전 등에 따라 내용이 변경될 수 있습니다.

3 창작 단계 유의사항

1 > 입력데이터 관리

프롬프트 입력, 이미지 업로드, 디자인의 선택·수정·구체화 등 AI 모델을 활용하는 과정에서 입력한 데이터는 해당 AI 서비스의 운영 방식에 따라 수집·저장되거나 모델 학습에 활용될 수 있습니다.

이 과정에서 기업의 영업 비밀, 미공개 디자인, 출시 전 제품 이미지 등이 AI 공급업체의 서버에 저장되거나 학습에 이용되어 **외부에 공지될 경우 디자인의 신규성이 상실될 우려**가 있습니다.

따라서 AI를 활용할 때에는 입력데이터가 모델 학습에 이용되는지 여부를 사전에 확인하고, 필요한 경우 학습 제외 설정, 비공개 작업 환경, 사내 보안지침 등을 활용하여 입력데이터를 적절히 관리해야 합니다.

2 > 선행디자인에 대한 점검

AI 모델은 기존에 공개되었거나 출원·등록된 디자인과 동일하거나 유사한 결과물을 생성할 수 있습니다. 따라서 AI를 활용하여 디자인을 창작한 경우에도 출원 전 선행디자인의 존재 여부를 확인하는 절차가 필요합니다.

출원인은 키프리스(KIPRIS) 등 디자인 검색 시스템을 활용하여 동일·유사한 선행디자인이 존재하는지 점검하고, 필요할 경우 전문가의 검토를 거쳐 출원 여부를 판단하는 것이 바람직합니다.

3 > 창작 과정 기록 관리

출원인은 AI를 활용한 디자인 창작 과정에서 사람의 기여를 입증할 수 있는 자료를 내부적으로 보관하는 것이 바람직합니다. 예를 들어 사용한 AI 모델, 창작 의도, 프롬프트 로그기록*, 디자인의 선택·수정·재구성 과정 등 **창작 과정을 설명할 수 있는 자료**를 기록해 두면 도움이 될 수 있습니다.

* 본인이 AI에게 입력한 질문·지시문과 그에 대한 처리 기록을 저장한 내역

이러한 기록은 향후 창작자 적격 판단, 무효 심판 또는 침해 분쟁 등에서 사람의 실질적 기여를 설명하는 자료로 활용될 수 있습니다.

4 출원 단계 유의사항

1 > 출원서의 '창작자', '출원인'란 작성방법

현행법상 「디자인보호법」 제3조에 의해 디자인을 창작한 사람이 창작자로 인정됩니다. 따라서 「디자인보호법 시행규칙」의 별지 제3호서식 디자인등록출원서에 규정되어 있는 **【창작자】**란에는 자연인만을 기재해야 하며, **【출원인】**란에는 자연인 또는 법인을 기재해야 합니다.

창작자 및 출원인 기재 예시

■ 디자인보호법 시행규칙 [별지 제3호서식]

디자인등록출원서

- 【출원 구분】**
- | | |
|---|--|
| ☐ 디자인심사등록출원 | ☐ 디자인일부심사등록출원 |
| ☐ 디자인심사등록분할출원 | ☐ 디자인일부심사등록분할출원 |
| ☐ 정당한 권리자의 디자인심사등록출원 | |
| ☐ 정당한 권리자의 디자인일부심사등록출원 | |

【참조번호】

【출원인】

【성명(명칭)】 홍길동 (O), OO전자주식회사 (O), AI (X), 인공지능 (X)

【특허고객번호】

【대리인】

【성명(명칭)】

【대리인번호】

【포괄위임등록번호】

【원출원(무권리자 출원)의 출원번호(국제등록번호)】

【단독디자인, 관련디자인 여부】

【기본디자인의 표시】

【출원번호(등록번호, 국제등록번호, 참조번호)】

【디자인의 일련번호】

【1디자인, 복수디자인 여부】

【디자인의 수】

【물품류】

【디자인의 대상이 되는 물품】

【부분디자인 여부】

【창작자】**【성명】** 홍길동 (O), 챗지피티 (X), AI (X), 인공지능 (X)**【특허고객번호】****【우선권 주장】****【출원국명】****【출원번호(국제등록번호)】****【출원일(국제등록일)】****【증명서류】** ☐ 첨부 ☐ 미첨부**【접근코드】**

【그 밖의 사항】 ☐ 디자인등록출원 공개신청 ☐ 디자인비밀보장 청구
☐ 신규성 상실의 예외 주장 ☐ 디자인이전희망
☐ 국가연구개발사업)

2 > 도면 작성 시 유의사항

AI가 생성한 디자인 이미지는 원근감·조명·배경 요소 등이 과도하게 포함되어 물품의 형상이나 모양을 명확히 파악하기 어려운 경우가 있습니다. 또한 동일 디자인을 여러 방향에서 바라본 정면도·배면도·평면도·사시도 등의 형상이나 비례가 서로 일관되지 않게 표현될 수 있습니다.

따라서 AI 생성 이미지를 그대로 출원 도면으로 제출하기보다는, 출원인 또는 대리인은 이를 바탕으로 선·면·비례·구성 등을 출원에 적합한 도면으로 수정·변경하는 것이 필요합니다. 특히 **동일한 디자인을 여러 방향에서 바라본 도면 사이에 전체적인 형상과 비례가 일관되게 표현되도록** 재구성해야 합니다.

출원서에 제출된 여러 도면 사이에 형상이나 비례의 **불일치가 있는 경우**, 디자인의 구체적인 내용을 특정하기 어려워 「디자인보호법」상 공업상 이용가능성 요건을 충족하지 못하는 것으로 판단되어 **거절**될 수 있습니다.

3 > 디자인권의 무효 가능성

사람의 실질적 기여가 없음에도 불구하고 출원서의 창작자란에 사람의 이름을 기재하여 디자인 등록을 받은 후, 사람의 기여가 없었다는 것이 밝혀지면 디자인보호법 제3조에 따라 디자인권이 무효 될 수 있습니다.

5 심사 단계 쟁점

1 > 디자인 등록을 받을 수 있는 자

「디자인보호법」 제3조는 **디자인 등록을 받을 수 있는 자**로 “**디자인을 창작한 사람 또는 그 승계인**”을 규정하고 있으므로 디자인의 창작 과정에서 사람의 실질적 기여가 의심되는 경우 심사관은 디자인 보호법 제3조에 의해 거절 이유 통지와 함께 사람의 실질적 기여 여부를 입증할 수 있는 “자필 서명이 포함된 창작 과정 기록”, “창작자 확인서” 등의 서류 제출을 요구할 수 있습니다.

사람의 실질적 기여가 인정될 수 있는 사례는 다음과 같습니다.



실질적 기여가 인정되는 사례

- ❖ 디자인의 형상·비율·구성·색채 등 **지배적 심미감에 영향을 주는 구체적 지시어**를 입력 하면서 **결과물을 개선한 경우**
- ❖ AI 생성 결과물을 바탕으로 사람이 형상·모양·색채 또는 이들의 결합관계를 **창작적으로 수정**하여 디자인의 **전체적인 심미감에 실질적인 변화를 준 경우**

사람의 실질적 기여가 인정되지 않는 사례는 다음과 같습니다.



실질적 기여로 인정되기 어려운 사례

- ❖ “의자 디자인을 만들어줘”, “법률 관련 이미지가 포함된 명판을 만들어줘”와 같이 **포괄적**이고 단순한 지시어만 입력하고, AI가 생성한 결과물을 **별다른 수정·재구성·편집·보완 없이 그대로 출원한 경우**
- ❖ 기존에 공지된 의자 **디자인 샘플을 AI에 입력**하고, ‘개선된 의자를 만들어줘’라는 **일반적인 지시어만 입력**하여, AI가 생성한 결과물을 그대로 출원한 경우

이와 같은 경우에는 사람이 디자인의 전체적인 심미감에 영향을 미치는 요부 또는 지배적 특징을 창작하였다고 보기 어려우므로, 창작자로서의 실질적 기여가 인정되지 않을 수 있습니다.

2 > 공업상 이용가능성

동일 디자인을 여러 방향에서 바라본 정면도·배면도·평면도·사시도 등 **도면의 형상·비례에 일관성이 없는 경우에는 공업상 이용가능성 위반**으로 거절 이유가 통지될 수 있습니다(Page 5, 도면 작성 시 유의사항 참조).

3 > 신규성

AI를 활용하여 창작한 디자인 초안 등의 외부 공지 여부가 신규성 판단에 영향을 미칠 수 있습니다 (Page 3, 창작 단계 유의사항 참조).

또한 기본디자인의 **관련디자인***을 **후속으로 출원하려는 경우**에도 유의가 필요합니다. 관련디자인 출원 전에 타인이 AI 도구를 활용하여 유사디자인을 개량·공개한 경우, 그 공개디자인으로 인해 후속 관련디자인의 등록 가능성이 제한될 수 있습니다.

* 본인의 선행디자인과 **유사한** 디자인에 대해서는 디자인보호법 제33조 및 제46조(신규성 위반 및 선출원주의) 위반으로 거절결정되지 않고 등록이 가능하도록 하는 제도

AI를 활용하여 유사한 디자인이 지속적으로 대량 생성·공개되는 환경에서는 선행디자인의 양적 증가로 인해 후속 디자인의 등록 가능성이나 권리범위 판단에 영향을 미칠 수 있습니다.

4 > 창작비용이성

가. 통상의 디자이너 기준

AI를 활용하여 유사한 디자인이 대량으로 생성·공개되는 환경에서는 선행디자인의 양이 증가하고, 그 결과 통상의 디자이너가 쉽게 창작할 수 있는 범위가 확대되는지 여부가 문제 될 수 있습니다.

디자인 창작과정에서 AI를 활용하는 사례가 증가할수록 디자인의 창작비용이성 판단은 해당 물품 분야에서 통상적으로 채택되는 형상, 모양, 색채의 범위와 더불어 통상의 디자이너가 AI를 활용하여 쉽게 창작할 수 있었는지 여부 등이 고려될 수도 있을 것입니다. 주요국에서도 관련 논의가 진행 중에 있고, 앞으로도 지속적 논의가 필요할 것입니다.

나. 단순 결합·치환

AI를 활용하여 기존 디자인의 구성요소를 단순히 결합하거나 심미적으로 사소한 요소만 치환한 디자인은 창작비용이성 요건을 충족하지 못할 수 있습니다. 예를 들어 기존 제품의 형상에 AI를 활용하여 통상적인 장식이나 색채만 단순히 부가하거나, 선행디자인의 일부 요소를 다른 선행 디자인의 요소로 대체한 정도에 불과하다면 등록이 거절될 수 있습니다.



AI 활용 디자인 출원가이드



지식재산처

Ministry of Intellectual Property

35208 대전광역시 서구 청사로 189 정부대전청사 4동
지식재산처 디자인심사정책과 / www.moip.go.kr