

디자인 평가의 새로운 패러다임으로의 전환

윤리적 지표 확장 필요성을 중심으로

A new paradigm shift in design evaluation

Focusing on the need to expand ethical metrics

주 저 자 : 박신영 (Park, Shin Young) 서울시립대학교 디자인전문대학원 산업디자인전공 석사과정

교 신 저 자 : 김병수 (Kim, Byung Soo) 서울시립대학교 디자인학과 교수
bskim1025@uos.ac.kr

<https://doi.org/10.46248/kids.2025.3.341>

접수일 2025. 08. 20. / 심사완료일 2025. 08. 29. / 게재확정일 2025. 09. 08. / 게재일 2025. 09. 30.
본 논문은 2025년도 서울시립대학교 교내학술연구비에 의하여 지원되었습니다.

Abstract

Evaluation indicators play a key role in systematically analyzing design outcomes and ensuring consistent assessment standards. As design increasingly operates through online platforms, enabling real-time sharing, communication, and feedback, ethical issues such as copyright infringement, manipulation, and evasion of responsibility have emerged. In response, organizations like the OECD and EU have proposed ethical standards suited to digital environments. However, domestic design evaluations—particularly in competitions and guidelines—remain focused on aesthetic quality, lacking mechanisms to address these ethical concerns. This study compares evaluation indicators from ten design institutions in Korea and abroad, assessing the extent to which three expanded ethical criteria—process transparency, extended responsibility, and digital inclusivity—are reflected. The findings reveal a domestic emphasis on outcome-oriented evaluations and a gap with international standards. To address this, a process-oriented evaluation framework is proposed to better respond to ethical challenges in digital design environments. This research offers foundational insights for revising ethical assessment systems in industrial design and supports future policy development aligned with digital transformation.

Keyword

Evaluation indicators(평가지표), Design ethics(디자인 윤리), Industrial design(산업디자인)

요약

평가 지표는 디자인 결과물 또는 과정을 체계적으로 분석하고 일관된 평가 기준을 확보하는 데 중요한 역할을 한다. 사회기술 환경의 발전으로 현재 디자인은 온라인 플랫폼을 통해 실시간으로 공유되고 있으며 나아가 시간의 제약 없이 소통 및 피드백까지 가능해지는 구조로 변화하고 있다. 하지만 그와 동시에 저작권 침해, 조작 가능성, 책임 회피 등 다양한 윤리적 문제가 발생하고 있다. 이에 OECD, EU 등 국제기구 및 글로벌 기업은 디지털 환경에 적합한 윤리 기준을 제시하고 여러 규정들을 권고하고 있으나 국내 디자인 공모전과 가이드라인 등에서 활용되는 평가체계는 여전히 결과물 중심의 완성도와 심미성 평가에 머물러 있어 실질적인 윤리 문제 해결에는 한계를 보이고 있다. 본 연구는 이러한 문제의식을 바탕으로 국내외 총 10개 디자인 관련 기관의 평가 지표를 비교·분석하였으며 이를 통해 도출된 세 가지 확장된 윤리 기준(과정의 투명성, 책임의 확장성, 디지털 포용성)이 현 평가체계에 얼마나 반영되고 있는지를 평가하였다. 분석 결과, 국내 평가체계는 결과 중심적 평가에 편중되어 있으며 국제 기준과의 격차가 존재하는 것으로 나타났다. 이에 따라 온라인 환경에서 발생하는 윤리적 문제를 실질적으로 대응하기 위해 확장된 윤리 문제를 점검할 수 있는 과정 중심의 평가 프로세스를 제안하였다. 본 연구는 향후 산업디자인 분야의 윤리 기반 평가체계 재정립을 위한 기초자료로 활용될 수 있으며 디지털 전환 환경에서의 실질적 대응 방안을 제시한다는 데 의의를 갖는다.

목차

1. 서론

- 1-1. 연구의 배경과 목적
- 1-2. 연구의 범위와 방법

2. 이론적 고찰

- 2-1. 디자인 평가 지표의 개념과 특징
- 2-2. 사회적 변화와 디자인 평가 지표

3. 사회 트렌드 변화 속 기존 디자인 평가 지표의 한계점

4. 윤리적 지표 도입의 필요성

- 4-1. 산업디자인의 사회적 영향력 확대
- 4-2. 기업의 윤리적 가치 중심
- 4-3. 윤리적 디자인 개념

1. 서론

1-1. 연구의 배경 및 목적

현시점에서 디자인은 디지털 기술의 고도화와 온라인 플랫폼의 일상화에 따라 새로운 환경적 전환점을 맞이하고 있다. 특히 디자인 결과물은 더 이상 물리적인 실체에 국한되지 않고 온라인을 통해 실시간으로 공유, 확산되며 누구나 손쉽게 작업물을 업로드하거나 타인의 결과물을 열람할 수 있게 되었다. 이는 시공간의 제약 없이 창작자 간 소통과 피드백을 주고받을 수 있다는 장점이 있지만 동시에 타인의 결과물을 편집하거나 재배포하는 등의 저작권 및 가공 문제가 빈번히 발생하며 결과물의 출처와 생성 과정이 모호해지는 현상을 초래하고 있다.

이러한 문제에 대해서 국제기구의 관심도 높아지고 있다. OECD, EU 등 주요 국제기구를 중심으로 공정성, 투명성, 설명 가능성, 포용성과 같은 가치 기반의 윤리 기준이 디지털 환경에 필요한 권고안 및 규정을 꾸준히 발의하고 있으며 기업 역시 투명성, 지속 가능 경영 보고서를 통해 이와 같은 측면을 보완하고 핵심 가치로서 지향하는 것으로 나타났다.

하지만 실제 산업디자인을 평가하는 공모전이나 가이드라인의 평가 지표는 여전히 심미성이나 완성도에 집중되어 있으며 저작권 침해, 디지털 조작, 사회적 책임 회피와 같은 윤리적 문제를 실질적으로 반영하여 평가하기에는 여러 한계점을 보이고 있다.

이에 본 연구는 디지털 기술 환경에서 산업디자인 평가 체계가 지닌 구조적 한계를 진단하고 국제기구 및 글로벌 기업이 제시하는 윤리 기준과의 비교 분석을 통해 현재 평가 지표에 반영되지 못하고 있는 윤리적 공백을 도출하고자 한다. 나아가 결과물 중심 평가의 한계를 보완하기 위한 '디자인 과정 기반 평가'의 필요성을 제기하고 윤리 기준이 실질적으로 반영될 수 있는 평가 지표 구조를 제안하고자 한다.

따라서 본 연구는 확장된 디자인 윤리 요구에 부합하는 새로운 평가 지표의 패러다임을 제안함으로써 산

5. 결론

참고문헌

업디자인 분야가 변화하는 사회적 요구에 대응하고 실무 차원에서 윤리적 책임과 신뢰를 확보할 수 있는 평가 기반을 마련하는 것을 목적으로 한다.

1-2. 연구의 범위와 방법

본 연구는 디자인 평가 지표의 개념과 필요성을 정의하고 평가 지표 유형별 특징 및 장단점을 고찰하였다. 이어서 사회, 기술 환경의 변화에 따라 디자인의 발전 단계를 네 시기로 구분하고 각 시기별로 강조되었던 디자인 특성과 그에 따른 평가 기준의 변화를 분석하였다. 이후 국제기구에서 발표한 관련 규정 및 권고안을 수집하여 주요 키워드를 도출하고 이를 범주화하여 '과정의 투명성', '확장된 책임성', '디지털 포용성'이라는 세 가지 핵심 윤리 기준을 도출하였으며 이는 현시점에서의 디자인 윤리 동향을 반영하는 개념으로 본 연구의 사례 분석의 평가 기준으로 설정하였다.

정의된 평가 기준을 바탕으로 실제 산업디자인 실무를 평가하고 있는 국내외 공모전 및 가이드라인 중 평가 지표가 공개되어 있는 10개 기관을 선정하여 평가 기준을 정리한 뒤 분석을 진행하였다. 기관의 평가 기준이 분야에 따라 상이한 경우 본 연구의 범위인 산업디자인을 기준으로 평가 기준을 정리하였다. 이를 통해 각 기관이 제시한 평가 기준이 확장된 윤리 기준을 어느 정도 반영하고 있는지를 분석을 진행하였다. 또한 사례 분석 결과를 바탕으로 현재 산업디자인 평가체계가 지닌 구조적 한계를 도출하였으며 더불어 글로벌 기업들의 최근 보고서를 중심으로 ESG 경영과 연계하여 지향하고 있는 윤리적 가치의 방향성을 조사하였다.

앞서 진행한 전반적인 분석 내용을 바탕으로 확장된 디자인 윤리의 개념을 정리하고 국제기구 및 기업의 동향과 현재 실무 평가 체계의 한계점을 분석함으로써 이를 실질적으로 반영할 수 있는 과정 중심의 평가 지표를 제안하는 것으로 본 연구의 결론을 도출하였다.

2. 이론적 고찰

2-1. 디자인 평가 지표의 개념과 유형

평가 지표(evaluation index)란 실무 또는 작업 산출물의 목표 속성이나 특성 및 구현 프로세스의 수행이나 능력에 대한 판단을 지원하는 것을 의미한다.¹⁾ 변준석,심수진,황선재(2017)는 평가 지표가 다양한 분야에서 요구되고 있으며 특히 지속가능성, 경제 발전과 같은 사회적 현상은 본질적으로 추상적 개념이기 때문에 분석을 위해서는 구체적으로 관찰 가능한 기준 수립을 위한 지표가 필요하며 이러한 맥락에서 평가 지표의 중요성이 더욱 강조되고 있다고 언급하였다.²⁾

나아가 사회적 변화에 따라 크게 영향을 받는 디자인 분야에서도 평가 지표는 단순한 성과 측정을 넘어 변화하는 흐름에 부합하는 기준을 제시하며 올바른 방향성을 설정하는 핵심적 수단으로 작용함에 따라 그 중요성이 더욱 부각되고 있음을 시사한다.

[표 1] 평가 지표 유형

유형	과정 중심 평가 (Process Evaluation)	결과 중심 평가 (Outcome Evaluation)
초점	실행 과정, 절차, 방법의 적절성 중심	결과물 및 성과 지표 중심
정의	계획된 설계 및 운영 절차가 어떻게 수행되었는지, 그리고 그 과정에서 적절한 방법과 가치가 반영되었는지를 평가	결과를 통해 목표한 성과를 실제로 어떻게 달성했는지 확인하고 완성도를 측정하는 평가
장점	과정의 의도와 적절성 파악 가능, 장기적 성과 향상 기여	결과에 대한 자료를 명확히 제시해 평가 및 비교 가능
단점	평가에 시간 및 자원 소요 많음, 최종 성과가 없을 경우 외부 설득력이 약할 수 있음	결과만 보고 성공/실패 판단 위험, 과정 및 윤리적 가치 반영 부족

평가 지표는 [표 1]³⁾과 같이 평가 초점에 따라 과정 중심 평가(process evaluation)와 결과 중심 평가(outcome evaluation)로 구분할 수 있다. 과정 중심 평가는 디자인 실행 절차, 방법에 초점을 두며 그 과정

에서의 의도와 적절성 가장 중점적으로 평가된다. 이는 과정을 세세하게 확인하고 분석하는 것이 가능하며 과 정상 발생하는 문제점을 바로잡을 수 있고 장기적으로 성과 향상에 기여한다는 장점이 있다. 하지만 평가에 상당한 시간과 자원이 소요되고 과정으로만 평가가 이루어질 경우 평가 내용에 대한 설득력이 낮아질 수 있다는 한계를 지닌다.

결과 중심 평가는 결과물의 완성도를 중심으로 시각적 성과를 명확하게 제시할 수 있으며 평가 항목 간 비교가 용이하다는 점에서 장점이 있다. 그러나 결과물만 보고 평가가 이루어지는 경우 결과물 도출하면서 발생하는 윤리적 가치문제나 정당성을 반영하기는 어렵다는 한계를 가진다. 다시 말해 두 평가 방식의 한계가 서로의 장점으로 나타나기 때문에 상호보완적 관계임을 알 수 있다.

지금까지의 디자인 평가는 대부분 최종 결과물의 시각적 완성도에 초점을 맞춘 결과 중심 평가로 이루어져 왔다. 하지만 디지털 플랫폼을 통한 디자인 결과물의 공유와 확산이 가속화되면서 레퍼런스 수집이 용이해짐에 따라 재가공, 모방이 보다 쉽게 이루어지고 있으며 그 결과 유사한 형태의 디자인이 반복적으로 등장하고 있다. 이러한 문제는 앞서 언급한 결과 중심 평가의 한계와도 맞물리며 현시점에서 결과물 중심의 평가 방식만으로는 이러한 구조적 문제를 근본적으로 개선하기 어렵다. 따라서 반복적으로 유사한 디자인이 생산되는 환경을 완화하고 결과물의 독창성을 확보하기 위해서는 과정 중심 평가가 강화되어야 한다.

2-2. 사회적 변화와 디자인 평가 지표

[표 2]는 한국디자인진흥원에서 제시한 Design 1.0부터 Design 4.0을 기준⁴⁾으로 각 시기별 세계디자인 경영정책 보고서에서 언급된 사회, 기술의 발전과 그에 따른 디자인 변화⁵⁾를 정리한 것이다.

진흥원은 각 기준별 특징을 ‘~한 시기’라고 정의하였는데 Design 1.0을 공급자 위주로 소비자에게 ‘쓰임새’ 가치를 제공하던 시기라고 언급하였다. 이는 산업혁명 이후 대량생산 체제 속에서 공급자 중심의 디자인이 주를 이루던 시기이다. 당시 디자인은 제품의 가능성과 산업 생산 구조에 최적화된 형태로 단순화, 표준화되었

1) 네이버 국어사전, 평가 지표 의미, (2025.08.14.), buly.kr/2UjQ0s1

2) 변준석,심수진,황선재, 『Beyond GDP 지표개발을 위한 기초연구(I) -정책지표 작성 방법론』, 통계청, 2017, p.244

3) insight7, 평가 유형, (2025.08.14), buly.kr/90bQwNG

4) 윤주현, 『d.issue 디자인 이슈리포트 제48호』, 한국디자인진흥원, 2020, p.2

5) 박현덕, 『디자인 정책 - 21세기 국가 선진 전략』, 세계디자인경영연구원, 2009, pp.49-150

[표 2] 시대적 변화에 따른 평가 지표의 발전

	Design 1.0	Design 2.0	Design 3.0	Design 4.0
시기	산업혁명 이후 ~ 1989년	1990 ~ 2004	2005 ~ 2019	2020 ~ 현재
특징	공급자 위주로 소비자에게 ‘쓰임새’ 가치를 제공하던 시기	비주얼 요소를 통해 인간 감성 가치를 제공하던 시기	기술이 주도하여 제품의 편리 가치를 극대화한 시기	기술은 숨은 조력자로서 편안 가치를 제공하는 시기
사회적	산업 중심 사회로 전환되면서 대량생산, 산업화 고도화, 공급자 중심 시장, 소비재 확산	다품종 소량 생산으로 전환, 소비자 니즈 다양화, 감성소비 확산	정보사회로의 전환, 글로벌 디지털 네트워크 확산, 지식 공유 가속	코로나 팬데믹으로 비대면 사회 확산 및 온라인 사용 증가
기술적	기계화 및 자동화, 표준화 생산	신소재, 전자기술, 자동화 확산, CAD 등 설계 지원 기술 도입	인터넷, 모바일, 클라우드의 보편화, 데이터 기반 서비스의 확장	온라인 플랫폼 발전, 클라우드/모바일 기반 서비스 확장, 디지털 인프라 고도화
디자인	제품의 기능성과 산업생산 구조에 최적화된 형태 단순화, 표준화, 모듈화 중심의 설계, 공업 디자인의 발달	감성 소비 확산에 맞춰 심미성, 감각적 경험, 브랜드 아이덴티티를 강조	디지털 기술과 UX를 통합하여 제품과 서비스의 경계를 허무는 융합형 설계 디자인 확산	디지털을 활용한 공유 및 협력 중심 디자인, 협업과 피드백 순환을 통한 디자인 생태계 구축
↓				
평가 지표	비용 효율성 및 품질, 생산성, 신뢰성 중심	심미성, 감성 가치, 사용자 만족도 중심	편의성, 사용자 경험(UX), 기술 융합 효과 중심	저작권·도용 방지를 위한 출처·제작 과정 투명성, 책임성, 유사 디자인 및 재가공 가능성, 접근성

으며 효율성과 품질, 신뢰성을 좋은 디자인의 기준이 되었다.

1990년부터 2004년에 해당하는 Design 2.0은 소비자의 감성과 경험이 주목받기 시작한 시기로 다품종 소량 생산을 통한 맞춤형 디자인이 생겨나면서 사용자 중심의 심미성과 감각적 경험이 중요한 기준으로 자리 잡았다. 때문에 이 시기에는 브랜드 아이덴티티, 심미성, 사용자 만족과 같은 가치가 소비의 핵심 기준이자 평가 기준으로 포함되기 시작하였다.

2005년부터 2019년을 대표하는 Design 3.0은 정보화 사회로의 전환과 함께 네트워크 기반의 디지털 환경이 발전하면서 기술을 중심으로 제품과 사용자 경험이 합쳐진 디자인이 확산된 시기이다. 이러한 변화로 인하여 편의성, 만족도 높은 사용자 경험, 기술 효율성과 같은 기준이 중요하게 평가되었다.

마지막으로 2020년부터 현시점에 해당하는 Design 4.0은 2019년 12월에 발생한 코로나19 팬데믹을 기점으로 큰 변화를 맞이하였다. 사회적 거리 두기 및 집합 금지와 같은 통제로 인해 비대면 사회로 접어들었고 이에 따라 온라인 기반의 소통 환경이 빠르게 확산되었다. 디자인 분야 역시 이러한 영향으로 아이디어 회의, 결과 공유, 피드백 등 전 과정이 디지털 플랫폼과 클라우드 기반의 협업 도구를 중심으로 진행되었다.

이러한 변화로 시간·공간 제약 없이 실시간 협업과 자료 공유가 가능해졌으며 소통의 속도와 효율성을 크게

향상되는 효과를 가져왔다. 하지만 디자인 결과물을 열람하고 복제할 수 있는 환경은 긍정적인 효과와 동시에 프라이버시 침해, 저작권 보호의 어려움, 손쉬운 복제 및 2차 가공 등 새로운 문제도 발생시키고 있다. 이는 디자인의 독창성과 차별성이 모호라는 결과로 이어지며 디지털 환경에 적합한 새로운 평가 기준의 필요성이 제기되고 있다.

다시 말해, Design 4.0 시대의 디자인 평가는 단순히 결과물의 완성도나 사용자 만족도에 국한되지 않으며 변화된 디지털 환경 속에서 디자인의 정당성 및 책임성과 같은 윤리를 보호하는 수단으로 작용해야 한다. 이에 따라 창작물의 출처 명확성 및 제작 과정의 투명성, 책임성, 접근성과 같은 윤리적 기준의 중요해지고 있다.

3. 사회 트렌드 변화 속 기존 디자인 평가 지표의 한계점

앞서 언급한 바와 같이 현재 디자인은 팬데믹을 기점으로 비대면 사회의 시작과 함께 디지털 기술의 고도화라는 사회 변화에 따라 온라인 기반의 새로운 디자인 생태계를 구축하고 있다. 이는 디자인의 공유와 확산, 재가공이 빠르게 이루어지는 구조를 형성하였으며 결과적으로 창작의 독창성, 공정성, 책임성에 대한 기준과 제도의 중요성이 강조되고 있음을 보여준다.

이러한 동향은 [표 3]과 같이 국제기구에서 발표한 권고안 및 규제, 가이드를 통해서도 확인할 수 있다.

[표 3] 국제 디자인 윤리 변화 동향

	기구	설명/관련 내용 키워드
권고·지침	OECD	2019년 인공지능 사용 권고안 채택 포용성·지속가능성, 인권·민주가치, 투명성·설명 가능성, 견고성·안전성, 책임성
	UNESCO	2021년 인공지능 윤리를 채택하고 회원국 모두에게 권고를 적용할 책임 부여 프라이버시 및 데이터 보호, 책무성, 안전 및 보안, 투명성 및 설명 가능성, 공정성, 책임, 인간 가치 증진
법·규제	EU	2024년 국제 디지털 전략 수립을 위한 국제 정책 논의 개시 : 디지털서비스법(DSA), EU 데이터거버넌스법(DGA), 데이터법(DA) 개인정보 보호, 저작권 보호, 플랫폼 책임, 신뢰성, 안전성, 데이터 재사용 투명성
표준·가이드	ISO/IEC	2022~2023년 디지털 확산으로 초연결 시대에서 정보 자산을 보호할 수 있는 표준 지침을 꾸준히 개발 (ISO/IEC 27000시리즈, 42001, 20000 등) 투명성, 설명 가능성, 책임성, 데이터 품질, 보안성, 지적 재산 등
	WIPO	디지털 저작권 및 지식재산이 끼칠 영향을 파악하여 기준을 제시하는 보고서 관련 논의 저작권/특허/디자인 보호, 지식재산권 보호, 온라인 이용에 대한 권리 명확화
	IEEE	2021년 IEEE 7000 표준 채택, 시스템 설계 단계에서 윤리적 가치 반영을 위한 엔지니어링 지침 제시 인간 중심, 사회적 영향, 접근성, 책임성, 가치 중심

경제 협력 개발 기구(OECD)는 2019년 인공지능 관련 권고안을 채택하였는데 '신뢰 가능한 정보'를 강조하며 인공지능에 대한 포괄적인 기본 원칙을 바탕으로 디지털 환경에서 필요한 5가지 방향성인 포용성·지속가능성, 인권·민주가치, 투명성·설명 가능성, 견고성·안전성, 책임성을 핵심 기준으로 발표하였다.⁶⁾

또한 유네스코(UNESCO)는 2021년 디지털 사회를 넘어 인공지능의 발전으로 인류가 당면할 문제를 지적하면서 프라이버시와 데이터 보호, 책임성, 안전과 보안, 투명성 등을 핵심 원칙으로 제시하였는데 그중에서도 프라이버시와 정보보호를 가장 중요하게 평가하였다.⁷⁾ 두 권고안 모두 만장일치로 채택되었을

만큼 해당 사안이 중요한 것으로 나타난다.

유럽연합(EU)은 2024년 디지털 전략 수립을 위한 국제적 논의를 통해 온라인 플랫폼에서 정보의 서비스 투명성을 강화하고 개인정보 보호 규제인 디지털 서비스 법(DSA)⁸⁾과 데이터 공유에 대한 신뢰를 높이고 재이용, 공유 과정에서 투명한 사용을 위한 데이터 거버넌스 법(DGA)⁹⁾을 발표하였으며 본 법안은 개인정보 및 저작권 보호, 플랫폼 책임, 신뢰, 안전성 등을 주요 논점으로 언급되었다.

국제표준화기구/국제전기기술위원회(ISO/IEC)는 2022년부터 꾸준히 디지털 확산으로 인한 문제를 언급하면서 정보보호 관리 체계(ISMS) 국제 표준인 27000시리즈¹⁰⁾, 인공지능 경영시스템 인증 제도인 42001¹¹⁾, IT 서비스 관리에 대한 국제 표준 20001¹²⁾등의 지침을 개발하고 있으며 투명성, 설명 가능성, 데이터 품질, 보안성, 책임성 등 다양한 디지털 윤리 측면의 표준을 제시하고 있다.

세계지식재산기구(WIPO)는 디지털 환경에서 지식 재산과 창작물에 미치는 영향을 주제로 꾸준히 보고서 통해 저작권 및 특허, 디자인 보호, 온라인 권리 명확화에 대한 개편 필요성을 언급하며 이와 관련한 논의도 포럼을 통해 진행하고 있다.¹³⁾

전기전자공학자협회(IEEE)는 2021년 7000시리즈를 통해 시스템 설계 전 과정에서 윤리적 기준인 인간 중심성, 사회적 영향, 접근성, 책임성, 가치 중심 등이 반영된 실행 가이드를 제시¹⁴⁾하였으며 이

6) 오정탁, 'OECD 인공지능 권고안', 한국정보통신기술협회, 2020.02.10. (2025.08.18.)
<https://bulky.kr/GZy2a0R>

7) UNESCO, 『Recommendation on the Ethics of Artificial Intelligence』, UNESCO, 2021, pp.5~37

8) 국제법무지원과, 『EU 디지털서비스법, 빅테크 온라인 플랫폼에 대한 규제』, 법무부, 2024, pp.1~4

9) Korea-EU Research Centre, 데이터거버넌스법, (2025.08.18.) bulky.kr/4Qnkvou

10) 위키백과, 27000시리즈, (2025.08.19.)
ko.wikipedia.org/wiki/ISO/IEC_27000_시리즈

11) Microsoft Learn, ISO/IEC 42001, (2025.08.19.)
bulky.kr/6Ms5imx

12) IBM, ISO/IEC 20000, (2025.08.19.)
www.ibm.com/kr-ko/cloud/compliance/iso-20000

13) 한국지식재산연구원, WIPO 디지털 윤리, (2025.08.09.) bulky.kr/4xY1sFo

14) IEEE, IEEE 7000, (2025.08.19.)
standards.ieee.org/ieee/7000/6781/

는 설계 및 기술이 바탕이 되는 산업디자인 영역에서도 중요한 의미를 지닌다.

이러한 국제적 논의의 흐름을 종합적으로 분석한 결과, 첫 번째로 프라이버시, 저작권, 디자인 보호, 지식재산권, 투명성 등의 키워드는 모두 디자인 창작물의 출처 명확화 및 사용 과정의 정당성 확보, 그리고 침해를 사전에 방지하기 위한 기준임을 알 수 있다. 이는 공유가 실시간으로 이루어지는 디지털 상황에서 과정에서의 투명성을 바탕으로 독창적인 디자인 창작이 중요함을 시사한다. 본 연구는 이러한 측면에 대한 기준을 ‘과정의 투명성’으로 정의하였다.

두 번째로 책임성, 책무성, 데이터 안전성, 시스템 신뢰성 등과 같은 키워드는 결과물이 사회적, 문화적 차원에서 파급하는 영향력과 그 책임에 대한 논의로 확장되고 있음을 보여준다. 이에 본 연구는 이러한 측면을 ‘확장된 책임성’으로 정의하였다.

마지막으로 인간 중심, 민주 가치, 사회적 영향, 접근성, 가치 중심 등은 디지털 기술이 인간을 중심으로 하며 나아가 특정 사용자 계층에 의해 독점되거나 소외되지 않도록 하기 위한 설계 기준으로 해석된다. 이

는 다시 말해 공정하게 접근하고 활용할 수 있는지를 의미하기 때문에 본 연구에서는 ‘디지털 포용성’이라고 정의하였다.

[표 4] 본 연구의 분석 기준

평가 지표	설명
과정의 투명성	디지털 공유 환경에서 도용 및 N차 가공 등 저작권 침해 가능성이 증가함에 따라 해당 디자인이 저작권을 침해하지 않고 독창적으로 창작되었는지 평가
확장된 책임성	디지털 결과물의 빠른 확산과 파급력에 따라 해당 디자인이 사회적·문화적 측면에서 바람직한 영향력을 지니는지 평가
디지털 포용성	제품 및 서비스에 디지털 요소가 광범위하게 활용됨에 따라 해당 디자인이 연령, 장애, 문화적 배경 등 다양한 사용자가 접근 가능하고 충분히 이해할 수 있는지 평가

따라서 본 연구는 사회적 변화 양상과 국제적 논의에 대한 분석을 바탕으로 도출된 세 가지 기준을 [표 4]와 같이 정리하였으며 이를 이후 분석 대상에 대한 평가 기준으로 설정하였다.

[표 5] 산업디자인 평가 체계 분석 (직접적으로 반영:●(3점), 간접적으로 반영:○(2점), 반영되지 않음:X(1점))

유형	기관명	기준	과정의 투명성	확장된 책임성	디지털 포용성
공인 전	대한민국디자인전람회	심미성, 독창성, 사용성, 환경친화성, 경제성	○ (독창성)	X	○ (사용성)
	우수디자인(GD) 상품 선정	심미성, 독창성, 사용성, 환경친화성, 경제성 / 특별상 기준 : 유니버설디자인, 1인가구, 그린디자인상, 인간공학디자인	○ (독창성)	X	● (특별상기준)
	iF Design Award (독일)	아이디어, 형태, 기능, 차별성, 지속가능성	○ (차별성)	X	○ (기능성)
	Red Dot Design Award (독일)	1.컨셉: 혁신, 심미성, 현실가능성, 기능성, 감성 콘텐츠, 영향 2.출시예정: 차별화, 심미성, 현실가능성, 기능성, 감성 콘텐츠	○ (차별화)	● (영향)	○ (기능성)
	IDEA (미국)	혁신, 사용자 편의성, 책임, 클라이언트에 대한 혜택, 심미성, 디자인 리서치 통찰력, 전략	X	● (책임)	● (사용자편리)
	GOOD DESIGN Award (일본)	인간관점(유용성,환경,공감 등), 산업관점(창의성, 문제해결 등), 사회관점(지속가능, 새로운 가치 등), 시간관점(지속적인 개선)	○ (창의성)	● (사회관점)	● (인간관점)
문서	KIDP 디자인 전략 가이드라인	창의성, 완성도, 심미성, 기능성, 혁신성, 사회적 기여	○ (창의성)	○ (사회적기여)	○ (기능성)
	산업디자인 개발 대가기준 활용가이드	심미성, 기능성, 창의성, 경제성, 환경성, 사용자 접근성, 기술성	○ (창의성)	X	● (사용자접근)
	Design Justice Principles	자유성, 설명가능성, 사회적 영향, 과정 중심, 사용자 참여, 공정성	● (과정 중심)	● (사회적영향)	● (사용자참여)
	B Corp 인증 평가 기준	사회환경적 성과, 투명성, 책무성(모든 이해관계자를 고려하는 책임 있는 법적 요건 완비)	● (투명성)	● (책무성)	● (책무성)
합계			21	21	26

앞서 도출한 세 가지 윤리적 평가 기준이 실제 산업 디자인 평가 체계에서 어떻게 반영되고 있는지를 확인하기 위해 본 연구는 국내외 주요 디자인 공모전 및 가이드라인을 분석하였다. 분석 대상은 평가 및 규제 기준이 공식적으로 명시되어 있는 제도 및 문서를 중심으로 선정하였으며 총 10개 기관을 대상으로 진행하였다.

평가 방법은 국제적 논의를 분석하여 범주화하는 과정에서 포함되었던 키워드가 해당 기관의 평가 기준에 직접적으로 명시되어 있는 경우 3점(●), 동일한 용어는 아니지만 의미를 분석하였을 때 간접적으로 반영되는 경우에는 2점(○), 해당 기준이 반영되지 않은 경우에는 1점(X)으로 평가한 후 총점을 도출하여 비교·분석하였다.

분석 결과 ‘과정의 투명성’은 21점으로 상대적으로 낮은 점수로 나타났다. 전반적으로 ‘독창성’, ‘차별성’, ‘창의성’을 통해 간접 반영이 되어있으나 디자인의 출처 명시, 사용된 레퍼런스 등에 대한 실질적 검증 체계를 포함한 사례는 국외 문서에서만 보이고 있다. 이는 현재 산업디자인 평가 체계가 여전히 결과물 중심의 일방향적 평가 구조에 머물러 있으며 디자인 과정에서 발생할 수 있는 무단 복제, N차 가공 등 디지털 환경 특유의 윤리 문제를 검토할 수 있는 구조가 부재함을 의미한다.

‘확장된 책임성’ 항목 역시 총 21점으로 낮은 반영 수준을 보였는데 세부적으로 살펴보면 국외의 경우 대부분 영향, 책임, 관점, 책무성 등을 국제 동향에서 도출된 키워드가 명확하게 나타나고 있었지만 국내의 경우 대부분 반영되지 않은 것으로 드러나면서 국내외 기준의 격차가 심해지고 있음을 알 수 있다.

마지막으로 ‘디지털 포용성’은 총 26점으로 세 항목 중 가장 높은 반영률을 보이며 전반적인 평가가 작간접적으로 나타나는 것을 알 수 있다. 이는 유니버설 디자인, 접근성, 다양성 존중 등 사용자 중심 설계가 오랜 시간에 걸쳐 디자인 분야에서 강조되어 왔기 때문으로 보인다.

앞서 분석된 내용을 바탕으로 [그림 1]과 같이 현재 산업디자인의 평가 체계의 한계점을 도출하였다. 첫 번째로는 디자인 과정 검증의 공백이다. 대부분 ‘창의성’, ‘독창성’ 등의 항목을 통해 간접적으로 반영되고 있었으나 디자인 과정, 사용된 레퍼런스 등을 디자인 과정에서 발생하는 투명성을 검증할 수 있는 실질적인 체계와 기준은 확인되지 않았다. 이는 현재의 산업디

인 평가가 여전히 결과물 중심의 단방향 구조에 머물러 있음을 의미하며 나아가 디지털 환경에서의 윤리적 문제에 대응하기 위해서는 과정 중심의 기준 마련 필요함을 시사한다.

[한계점 1] 디자인 과정 검증의 공백	[한계점 2] 국제적 기준과의 격차
국내외 모두 독창성, 차별화, 창의성을 통해 간접적으로 과정의 투명성이 반영되고 있지만 제작 과정 및 출처를 직접 검증할 실질적 방법은 부재함	국외는 디지털 전환에 따른 윤리 지표를 다층적으로 반영하고 있으나 국내는 변화에 대한 반영이 미흡하며 특히 책임성에서 가장 크게 드러남

[그림 1] 평가 지표의 한계점

두 번째 한계는 국내외 평가 기준의 격차 문제이다. 국외 문서는 3가지 기준을 모두 직접적으로 반영하고 있지만 국내 기관에서는 이러한 양상을 보이지 못하고 있다. 또한 확장된 책임성에서 격차 문제는 더욱 부각된다. 국외는 영향, 책임 등의 기준을 통해 디자인이 미치는 영향과 책임을 명확하게 언급하고 평가하는 반면 국내는 대부분 해당 항목을 평가에 포함하지 않은 것으로 나타났다. 이는 국내 디자인 평가 체계가 디지털 전환에 따라 요구되는 윤리 기준에 있어 상대적으로 미흡하며 나아가 사회적 책임성과 공공적 파급력에 대한 평가 기준이 구조적으로 결여되어 있음을 시사한다.

4. 윤리적 지표 도입의 필요성

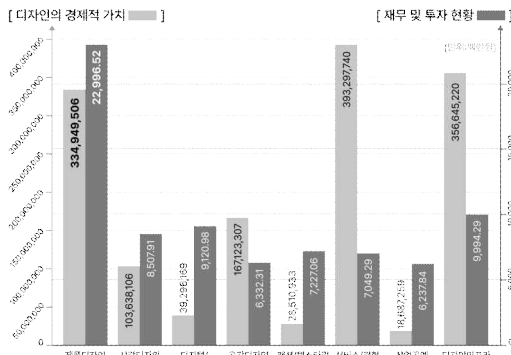
4-1. 산업디자인의 사회적 영향력 확대

[그림 2]¹⁵⁾와 같이 한국디자인진흥원의 2024 디자인 산업 통계 총괄 보고서에 따르면 제품 디자인은 디자인 전 분야 중에서 가장 높은 경제적 가치를 기록하고 있으며 재무 및 투자 규모 또한 압도적으로 높은 수치로 나타난다. 이는 다시 말해 제품 디자인이 산업 전반에 걸쳐 실질적인 시장 영향력과 경제적 파급력을 지닌 핵심 분야임을 의미하며 나아가 단순한 결과물 창출을 넘어 산업 구조와 소비 환경에 중대한 영향을 미치는 분야로 제품 디자인에서 발생하는 윤리적 이슈 역시 그 중요도가 클 수밖에 없다. 또한 기획부터 디자인, 기술적 구현, 제작 등 다양한 영역에서 사회적, 윤리적 판단이 요구되면서 책임 범위 또한 점차 확장되

15) 윤상훈, 『2024 디자인산업통계 총괄보고서』, 한국디자인진흥원, 2025, pp.50-81

고 있다.

그럼에도 불구하고 앞서 분석한 바와 같이 국내 제품 디자인 관련 평가 체계는 여전히 결과물 중심의 일방향적 구조에 머물러 있으며 제작 과정의 투명성이나 사회적 책임성 등 디지털 전환 시대에 요구되는 평가 항목은 명확히 반영되지 않고 있다. 또한 국외 제도와 의 격차가 두드러지는 것은 제품 디자인이 지닌 사회적 영향력에 비해 국내 평가 기준이 구조적으로 미흡함을 보여주는 단적인 사례라 할 수 있다.



[그림 2] 디자인 산업 통계

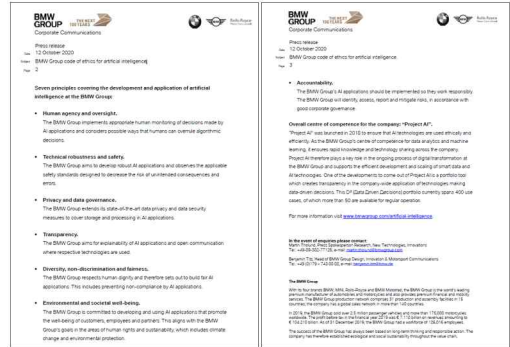
따라서 제품 디자인을 포함한 산업디자인은 기술 진화와 사회 환경 변화에 따른 영향력이 가장 두드러지는 분야로 디지털 환경에서 발생할 수 있는 디자인의 가공 및 침해, 저작권 갈등, 사회적 책임 회피 등의 문제를 사전에 예방하고 투명하며 신뢰 가능한 디자인 생태계를 구축하기 위해서는 결과 중심의 평가 체계를 넘어 확장된 윤리 지표의 도입이 필수적이다.

4-2. 기업의 윤리적 가치 중심

최근 기업 경영에서 강조되고 있는 지속 가능경영(ESG)은 환경 보호(Environment), 사회적 책임(Social), 지배구조(Governance)를 포함하는 단어로 기업 경영에서 지속가능성을 달성하기 위한 3가지 핵심 요소를 나타내는 개념이다.¹⁶⁾

초기에는 탄소 배출 저감, 에너지 절감과 같은 환경(E) 요소가 주된 평가 기준으로 주목받았으나 앞서 언급한 것 같이 디지털 기술의 급격한 확산과 발전으로 인하여 데이터 보호 및 프라이버시, 인권과 같은 사회

(S)요소와 투명성, 윤리 준수 등 지배구조(G)와 관련된 항목들이 새로운 핵심 과제로 부상하고 있다. 이러한 변화는 여러 글로벌 기업들이 발간한 지속 가능경영보고서나 윤리경영 보고서를 통해서도 확인할 수 있다.



[그림 3] BMW 7가지 디지털 윤리 원칙

비엠더블류 그룹(BMW-Group)은 2020년 디지털 기술의 윤리적 활용을 위한 내부 기준을 정립하고 기술 개발 및 운영 전반에 적용되는 7가지 핵심 원칙으로 인간 중심성, 프라이버시 및 데이터 거버넌스, 기술적 견고성 및 안전성, 공정성, 사회적/환경적 복지, 책임성과 설명 가능성, 투명성을 제시하였다.¹⁷⁾

이 중 공정성, 프라이버시 보호, 사회적/환경적 복지는 기업의 사회적 가치와 밀접하게 연결된 항목으로, 사회적 약자 보호, 데이터 처리의 공정성, 다양성 존중 등 디지털 시대에 요구되는 사회 영역의 책임 기준을 실질적으로 반영하고 있다. 또한 투명성, 설명 가능성, 책임성은 지배구조 영역의 핵심 원칙으로 작용하며, 기술 기반 경영에 있어 윤리적 판단 기준을 명확히 설정하는 데 영향을 미치고 있음을 알 수 있다.



[그림 4] Microsoft 디지털 안전 관련 투명성 보고서

마이크로소프트(Microsoft)는 자사 기술의 개발 및

17) BMW GROUP, BMW Group Data Ethics in AI, (2025.08.16.), buly.kr/3YDwdfD

16) ESG포털, ESG, (2025.08.19.) buly.kr/28s7YNP

운영 전반에 걸쳐 윤리적 책임을 강화하고자 ‘디지털 안전’이라는 페이지를 통해 정책, 규정, 투명성 보고서 등을 상세하게 공개하고 있다. 2025년 공개된 투명성 보고서에서는 공정성, 안정성 및 안전성, 개인 정보 보호 및 보안, 투명성, 책임, 포용성의 6가지 원칙을 핵심 기준으로 제시하고 있다.¹⁸⁾

이는 사회 영역의 가치인 포용성, 공정성, 개인정보 보호를 구체적으로 반영함과 동시에 지배구조 측면에서는 책임, 투명성, 안정성 등을 중심으로 명확한 통제 기준을 제시하고 있어 기업이 실현하고자 하는 윤리적 가치가 환경보다 사회 및 지배구조 영역에 보다 집중되어 있음을 보여준다.



[그림 5] 삼성전자 2022년 지속가능경영보고서

삼성전자는 2022년 지속가능경영보고서를 통해 디지털 기술의 급속한 확산 속에서 제품과 서비스의 기획, 디자인, 개발, 출시 전 과정에 걸쳐 개인정보 보호 및 제품 보안, 접근성, 디지털 웰빙을 핵심 관리 요소로 명시하였다. 특히 기술을 바탕으로 하는 사회적, 윤리적 책임을 강조하고 있다.¹⁹⁾

또한 2024년 보고서에서는 ‘정보보호 및 보안’, ‘윤리경영’을 8대 중대 관리 이슈로 지정하고 거버넌스와 전략, 정책, 성과를 구체적으로 제시하고 있다. 이는 삼성전자 역시 디지털 전환 속에서 사회(S)와 지배구조(G) 측면의 윤리적 가치에 집중하고 있음을 보여준다.²⁰⁾

[표 6]과 같이 기업이 지향하고 있는 윤리적 가치를 정리해 보면 기업들은 모두 사회(Social) 및 지배구조

(Governance) 영역의 윤리적 가치를 핵심 중점으로 두고 있으며 공정성, 개인정보 보호, 다양성, 책임성, 투명성 등 디지털 환경에서 요구되는 핵심 윤리 기준을 중심으로 기업 내부의 운영 원칙을 정립하고 있다.

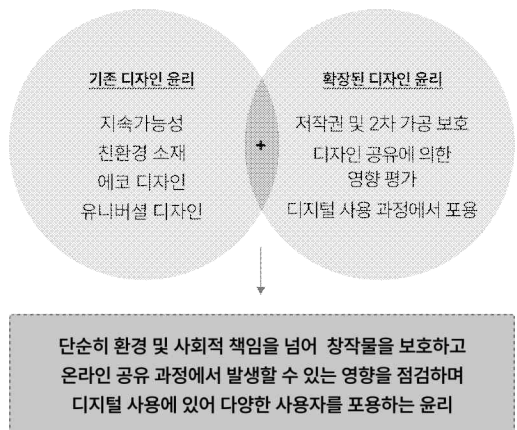
[표 6] 기업이 지향하는 윤리 가치

	E (Environment)	S (Social)	G (Governance)
BMW	지속가능, 친환경	공정성, 프라이버시 보호, 사회적 환경적 복지	Data Ethics Policy 제정, 투명성·책임성 강조
Microsoft		공정성, 포용성, 개인정보 보호	투명성, 책임성, 안전성 강조
삼성전자		정보보호·보안, 신뢰, 디지털 웰빙	책임성 강조

이는 결과 중심의 평가를 넘어 디자인 과정 전반에 걸쳐 확장된 윤리 기준이 요구됨을 강조한 본 연구의 분석과도 맞닿아 있으며 산업디자인 평가체계 역시 사회적 책임 이행과 통제 가능한 윤리 구조를 반영하는 방향으로의 전환이 필요함을 시사한다.

4-3. 윤리적 디자인 개념

[그림 6]과 같이 기존의 디자인 윤리는 지속가능성, 친환경 소재, 유니버설 디자인 등 환경적 책임과 사회적 배려에 초점을 맞추어 정립되어 왔다.



[그림 6] 확장된 윤리적 디자인의 개념

18) Microsoft Learn, Microsoft 디지털 윤리, (2025.08.16.), bulky.kr/31Th9DH

19) Samsung, 삼성전자 지속가능경영보고서 2022, (2024.08.16.), <https://bulky.kr/7x6tAHK>

20) Samsung, 삼성전자 지속가능경영보고서 2024, (2024.08.16.), bulky.kr/4FsyYyU

그러나 디지털 기술 기반의 온라인 디자인 환경이 확산되고 창작물의 유통 구조가 온라인 중심으로 재편됨에 따라 디자인 결과물의 무단 공유, 2차 가공, 출처 왜곡 등 새로운 윤리적 문제가 지속적으로 제기되고 있다. 특히 국제기구의 가이드라인 및 글로벌 기업의 윤리 지침을 분석한 결과, 공정성, 투명성, 책임성과 같은 디지털 기반 사회의 특수성을 반영한 가치들이 핵심 윤리 기준으로 자리 잡고 있음을 확인하였다.

이에 따라 오늘날의 디자인 윤리는 단순한 환경 보호나 물리적 접근성 보장을 넘어 디지털 공유 환경에서의 영향 평가, 저작권 및 2차 가공에 대한 보호, 기술 활용 과정에서의 포용성과 공정성 확보를 위한 책임 기준 등을 포함하는 방향으로 재정립될 필요가 있다. 이러한 확장은 디자인 결과물의 보호뿐 아니라 디지털 사용 과정 전반에 걸쳐 윤리적 고려가 요구됨을 시사하며 이는 변화 흐름에 부응하는 윤리적 디자인 개념의 확장이다.

5. 결론

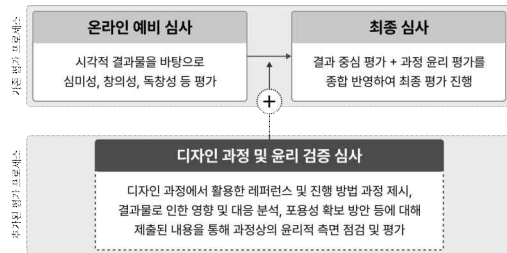
앞서 분석한 국제 규범 및 기업의 윤리 기준을 통해 디지털 환경에서 요구되는 디자인 윤리가 결과물 저작권 및 N차 가공 보호, 책임성, 투명성, 포용성과 같은 요소를 중심으로 확장되고 있음을 확인하였다. 이는 기존에 창의성이나 심미성에만 집중되었던 결과 중심의 디자인 평가 관점에서 벗어나 온라인 환경에 맞춰 새롭게 요구되는 사회적 책임과 과정에서의 윤리적 검증이 평가 항목으로써 중요해지고 있음을 의미한다.

하지만 현시점에서 공모전, 인증 제도, 평가 가이드라인 등 디자인 실무의 최전선에서 운영되고 있는 기관들의 평가 지표를 분석한 결과 디자인 과정에서 발생하는 윤리적 문제를 체계적으로 반영하거나 검증할 수 있는 구조는 여전히 미흡한 것이 현실이다. 또한 국내의 평가 지표는 디지털 환경 변화에 따라 요구되는 공정성, 저작권 보호, 디지털 포용성 등의 새로운 윤리 기준을 충분히 반영되지 못하고 있음으로 나타났다.

현재 대부분의 디자인 평가 절차를 살펴보면 디자이너가 최종 결과물을 온라인 플랫폼에 업로드한 후 이를 기반으로 예비 심사를 진행하고 이후 오프라인 실무 심사를 통해 수상작을 선정하는 방식으로 운영되는데 이러한 구조는 앞서 언급한 한계점을 지닌다.

이에 본 연구는 [그림 7]과 같이 기존 디자인 평가

프로세스를 보완하기 위해 온라인 예비심사 이후 '디자인 과정 및 윤리 검증' 단계가 추가된 구조를 제안하고자 한다. 이 단계에서는 디자이너가 각 창작 단계별로 사용한 자료의 출처, 디자인 과정 및 방식, 그에 따른 영향 분석 등을 제시하면 심사위원은 이를 기반으로 창작 의도의 정당성, 사용 자료의 적합성, 레퍼런스와 차별성을 통한 저작권 보호 여부, 디지털 포용성 등을 이해하고 확인할 수 있게 된다.



[그림 7] 디자인 평가의 새로운 패러다임

이러한 평가 지표는 국제 규범 및 기업 동향에서 제시한 윤리 기준을 바탕으로 현재 산업디자인 실무에서 활용되는 평가 체계를 분석하여 구조적 한계를 도출하고 그에 대응하는 대안을 제시함으로써 디지털 환경에서의 윤리 기준 내재화 전략 및 과정 기반 평가의 방향성을 수립하는 데 실질적인 기초 자료로 기능한다는 점에서 본 연구의 의의가 있다.

다만 본 연구는 6개의 국제기구와 10개의 평가 기관, 3개의 기업에 한정하여 조사를 진행하였다는 점에서 범위 상의 한계를 지닌다. 향후 연구에서는 보다 다양한 국제기구 및 기업을 대상으로 윤리 기준의 적용 동향을 심층적으로 분석하고 평가 체계 또한 다양한 디자인 분야와 기관을 아우르는 방향으로 확장할 필요가 있다. 또한 본 연구는 보고서 및 공식 문서에서 언급된 내용을 중심으로 연구자가 키워드를 도출하고 범주화하여 분석 기준을 구성하였기 때문에 해당 과정에서 연구자의 주관이 일부 개입되었을 가능성이 존재한다. 따라서 후속 연구에서는 전문가 인터뷰 객관적 검증 절차를 병행하여 연구의 객관성을 강화할 필요가 있다.

참고문헌

1. 이일규, 신철호, 『우수 디자인전문회사 Top 100 선정을 위한 평가 프로그램 및 평가지표 개발』, 한국디자인진흥원, 2006
2. 강태임, 나건, '국내외 디자인 어워드 사례 연구를 통한 평가지표 도출에 관한 연구', 한국디자인문화학회지, 2012
3. 강태임, 나건, '컴퓨터 그래픽을 포함하는 디자인 어워드의 작품 평가 기준에 관한 연구', 한국디자인문화학회지, 2011
4. 이지혜, '국내외 디자인 어워드 평가요소 분석을 통한 검색 플랫폼 필터 메뉴 구성 요소 도출에 관한 연구 : 인공지능 기반 굿 디자인 선별 플랫폼 제작 기반', 한국디자인문화학회지, 2023
5. 이호찬, '시대별 디자인 패러다임의 변화와 전망', 한국기초조형학회, 2020
6. 임재훈, '디자인경영 관점에서 시대적 제품디자인의 소비가치에 관한 고찰 연구', 상품문화디자인학연구, 2023
7. 임태호, 김용주, 나건, '생성형 AI를 활용한 디자인 평가 방법론 제안 : ChatGPT, Midjourney를 중심으로', 한국디자인리서치, 2025
8. 오세빈, 송상민, '제품디자인에서 생성형 인공지능 활용을 통한 협업 프로세스 활용 가능성 탐색', 한국디자인리서치, 2024
9. 왕윤기, 정정호, '디지털휴먼의 평가지표에 관한 연구 : 감성디자인 및 어포던스 디자인을 중심으로', 한국디자인리서치, 2023
10. 송영은, 박규원, '디자인 창의성 평가 지표 현황과 특성 분석에 따른 대안 제시', 한국브랜드디자인학회지, 2014
11. 이새봄, '디자인 역할 변화 분석을 통한 디자인경영 평가 지표 연구 : 소니, 삼성, 애플의 사례를 중심으로', 고려대학교 석사학위논문, 2018