

온라인 디자인 공유 플랫폼의 현황 및 구조 분석

사용자 권리 보호 및 윤리적 측면을 중심으로

Analysis of the Status and Structure of Online Design Sharing Platforms

Focusing on User Rights Protection and Ethical Aspects

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/kidsr.2025.3.628>

접수일 2025. 08. 20. / 심사완료일 2025. 08. 29. / 게재확정일 2025. 09. 08. / 게재일 2025. 09. 30.

Abstract

An online design sharing platform refers to a digital-based content distribution platform where designers can share their work and receive feedback. Along with the non-face-to-face transition, these platforms are becoming more important, and ethical issues such as the protection of user rights, such as unauthorized use of content and uncertainty of the responsible entity, are also occurring. However, research focusing on the platform's structure and regulatory aspects is still limited. As a result, this study visualized the sharing process of notebook portfolio, contrast, and Pinterest and analyzed ethical issues according to the sharing structure and regulations based on the four evaluation factors derived through prior research. As a result of the study, all three platforms tended to avoid the platform's responsibility by putting user responsibility at the forefront, and they were analyzed in various ways according to the platform's sharing method and regulation. Therefore, this study is meaningful in that it structurally analyzes ethical issues that may arise in the process of sharing platform-based works and derives a strategy to protect users' works in the process of uploading design results through each platform.

Keyword

Online Design Sharing Platform(온라인 디자인 공유 플랫폼), User Rights Protection(사용자 권리 보호), Ethical design(디자인 윤리)

요약

온라인 디자인 공유 플랫폼이란 디자이너가 자신의 작업물을 공유하고 피드백을 받을 수 있는 디지털 기반의 콘텐츠 유통 플랫폼을 의미하며 포트폴리오 공유, 디자이너 채용, 결과물 거래 등 다양한 역할을 하고 있다. 이러한 플랫폼은 비대면 전환으로 더욱 중요해짐과 동시에 콘텐츠 무단 활용, 책임 주체의 불명확성 등 사용자 권리 보호와 같은 윤리 문제도 함께 심화되고 있으며 플랫폼의 구조와 규정 측면을 중심으로 한 연구 또한 부족한 실정이다. 이에 본 연구는 작업을 중심 공유 플랫폼에 해당하는 노트폴리오, 비핸스, 핀터레스트의 공유 과정을 시각화하고 선행 연구를 통해 도출한 4개의 평가 요소를 기준으로 공유 구조와 규정에 따른 윤리 문제를 분석하였다. 연구 결과 세 플랫폼 모두 사용자에게 모든 책임을 전가함으로써 플랫폼의 책임을 회피하려는 경향이 나타났으며 플랫폼의 공유 방식과 규제에 따라 작업물 도용 및 2차 가공과 같은 권리 침해 가능성도 다양한 양상으로 분석되었다. 따라서 본 연구는 플랫폼 기반 작업물 공유 과정에서 발생할 수 있는 윤리적 이슈를 구조적으로 분석하고 나아가 사용자가 각 플랫폼을 통해 디자인 결과물을 업로드하는 과정에서 자신의 작업물을 보호할 수 있는 전략을 도출하였다는 것에 의의를 지니며 향후 디자인 플랫폼의 운영 기준 수립 및 사용자 권리 보호 체계 마련을 위한 기초 자료로 활용될 수 있을 것이다.

목차

1. 서론

- 1-1. 연구의 배경과 목적
- 1-2. 연구의 범위와 방법

2. 이론적 고찰

- 2-1. 플랫폼의 개념과 유형
- 2-2. 디자인 분야 저작권 및 윤리 규정 현황
- 2-3. 온라인 디자인 공유 플랫폼 관련 선행연구 문헌 선정
- 2-4. 온라인 디자인 공유 플랫폼 동향 분석 및

연구의 필요성

- 2-5. 온라인 디자인 공유 플랫폼 운영에 있어 문제 사례 고찰

3. 온라인 디자인 공유 플랫폼 사례 분석

- 3-1. 온라인 디자인 공유 플랫폼 활용 현황
3-2. 온라인 디자인 공유 플랫폼 평가 기준

1. 서론

1-1. 연구의 배경과 목적

디자인 분야에서 디지털 플랫폼의 활용이 일상화되면서 창작물의 유통 구조 또한 빠르게 변화하고 있다. 특히 온라인 디자인 공유 플랫폼은 디자이너가 자신의 작업물을 손쉽게 게시하고 타인의 콘텐츠를 열람하며 상호 피드백을 주고받을 수 있는 구조를 가진다. 이는 창작물의 유통과 확산을 가속화하고 사용자 간 교류를 촉진한다는 점에서 긍정적으로 평가되어 왔다.

하지만 플랫폼이 활발하게 사용됨에 따라 디자인 무단 복제, 출처 불명분, 책임 귀속의 불명확성 등 다양한 문제가 지속적으로 발생하면서 작업물의 공유 구조 및 규정 측면이 중요하다는 목소리가 높아지고 있다. 특히 사용자가 업로드한 콘텐츠가 타인에 의해 복제되거나 무단으로 확산되는 과정에서 원저작자 권리문제가 발생하더라도 플랫폼 내 책임 구조가 모호하여 사용자 보호가 실질적으로 이루어지지 않는 사례가 빈번히 확인되고 있지만 현재 연구는 대부분 기능 개선이나 인터페이스 디자인을 중심으로 진행되고 있으며 플랫폼의 운영 구조와 윤리적 대응 기준에 대한 체계적인 분석은 상대적으로 미비한 실정이다.

이에 본 연구는 디자이너들이 자주 활용하는 대표적인 온라인 디자인 공유 플랫폼 중 작업물 중심으로 공유가 이루어지는 노트폴리오, 비핸스, 핀터레스트를 기준으로 하여 업로드 과정 및 사용자 권리 보호 체계를 비교 분석하고자 한다. 이러한 연구는 플랫폼 간의 구조적 차이를 도출하고 사용자가 콘텐츠를 공유하는 과정에서 유의해야 할 사항과 실질적인 대응 방안을 제안하는 데 목적이 있다. 나아가 디자인 작업물을 중심으로 한 온라인 공유 환경에서의 윤리적 구조 정립과 사용자 보호 인식 제고에 기여하고자 한다.

- 3-3. 온라인 디자인 공유 플랫폼의 구조와 운영 정책 분석

- 3-4. 온라인 디자인 공유 플랫폼의 윤리 구조 분석 결과 및 시사점

4. 결론

참고문헌

1-2. 연구의 범위와 방법

본 연구는 기술의 발전으로 디자인이 활발히 공유되고 소통이 이루어지는 온라인 디자인 공유 플랫폼의 개념과 현황을 분석하고 각 플랫폼의 구조와 결과물 업로드 프로세스를 고찰함으로써 사용자 권리 보호 및 윤리적 측면을 검토하였다.

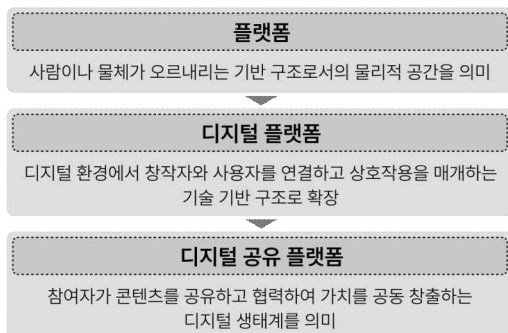
이를 위해 먼저 플랫폼의 개념을 정의하고 현재 디자인 윤리 현황과 관련 선행 연구를 고찰함으로써 기존 연구의 동향을 파악하였으며 플랫폼 운영 구조와 사용자 보호 기준에 대한 분석이 상대적으로 미흡하다는 점에서 본 연구의 필요성을 도출하였다. 또한 문헌 분석을 통해 실제 온라인 디자인 공유 플랫폼에서 발생한 권리 침해 사례와 사용자 대응 방식 등을 조사함으로써 현재 플랫폼이 실질적으로 어떤 대응을 하고 있는지 고찰하였다. 이어서 국내외 디자인 공유 플랫폼 6개를 조사하고 비교한 결과를 바탕으로 콘텐츠 유통 구조에 따라 '정보 중심형'과 '작업물 중심형' 플랫폼으로 유형화하였다. 이 중 본 연구에서는 사용자의 작업물을 공유하는 노트폴리오, 비핸스, 핀터레스트를 분석 대상으로 선정하였다.

우선, 선행 문헌을 기반으로 정보 투명성, 권리 보장성, 책임 명확성, 절차 적합성 네 가지 평가 기준을 도출한 후 앞서 선택한 세 플랫폼의 홈페이지를 기준으로 하여 결과물 업로드 과정을 유저 플로우 형식으로 시각화하고 공유 과정 전반에서 나타나는 구조적 특징과 규정의 적용 방식을 조사하였다. 또한 사용자 권리 고지 여부, 법적 책임의 귀속 구조, 침해 발생 시의 대응 절차 등 각 플랫폼의 약관 및 규정에 공개된 기준을 정리하여 플랫폼별 구조적 특성과 윤리적 공백을 도출하였다. 분석한 내용을 토대로 사용자가 플랫폼에 작업물을 업로드할 때 고려해야 할 사항을 정리하고 플랫폼별로 실질적인 권리 보호 전략과 대응 방안을 제안하고자 하였다.

2. 이론적 고찰

2-1. 플랫폼의 개념과 유형

최근 다양한 산업 분야에서 ‘플랫폼(Platform)’이라는 용어가 빈번하게 사용되고 있으며 기술의 발전으로 인한 디지털 환경의 확산과 맞물려 그 개념은 단순한 물리적 공간을 넘어 사회적, 경제적 기능을 포괄하는 범용적 의미로 확장되고 있다.



[그림 1] 기술 발전에 따른 플랫폼 개념 확장

[그림 1]과 같이 본래 플랫폼은 승강장이나 연단(演壇)처럼 사람 또는 물체가 오르내리는 물리적 기반 구조를 의미하였다.¹⁾ 이러한 개념은 단순히 공간을 지칭하는 것에 국한되어 있었으나 기술의 발전으로 디지털 환경이 구축됨에 따라 그 의미가 창작자와 사용자를 연결하고 상호작용을 매개하는 양면적 구조로 발전되었으며 이를 보편적으로 ‘디지털 플랫폼’이라고 정의한다.²⁾

나아가 디지털 플랫폼은 콘텐츠를 제공하고 소비하는 단계를 넘어 사용자들이 직접 생성하고 공유하며 협업하는 환경으로 발전하였다. 이는 플랫폼의 전 과정인 제작, 공유, 소비에서 사용자가 능동적으로 개입하는 참여 중심의 구조를 형성한다는 점에서 새로운 형태의 플랫폼이 구축되었다고 보이며 이를 ‘디지털 공유 플랫폼’이라고 할 수 있다.³⁾

이러한 디지털 공유 플랫폼은 다양한 분야에서 활용

되며 디자인 측면에서는 흔히 ‘온라인 디자인 플랫폼’이라고 정의한다. 온라인 디자인 플랫폼은 디자이너가 자신의 창작물을 공유하고 타인의 작업을 열람하거나 피드백을 주고받는 등의 활동이 이루어지는 참여 기반의 디지털 환경으로 사용자가 단순 소비자에 머무르지 않고 콘텐츠 생산자이자 협업자라는 특징을 지닌다.⁴⁾

[표 1] 온라인 디자인 플랫폼 유형

대상	유형	서비스 특징	대표 플랫폼
디자인 결과물 공유	디자인 공유	디자인 개발 결과(포트폴리오) 및 정보를 공유하고 전시하는 플랫폼 *디자인 전 분야 포괄	핀터레스트, 비핸스, 노트폴리오, 디자인붐, 코드77, 디자인 소리
	디자인 거래	디자인 개발 결과를 거래하는 플랫폼 *시각디자인 위주	피그마, 캔바, 닷컴
	디자인 개발 지원	디자인 개발을 지원(저작도구, 리소스 제공)하는 플랫폼 *시각디자인 위주	크리에이티브 마켓, 템플릿몬스터
디자인 서비스 제공	디자인 일거리 매칭	주로 프리랜서 대상으로 일거리를 매칭해주는 플랫폼 *지식서비스, 시각디자인 위주	파이버, 업워크, 이랜서
	디자인 제조	디자인, 제조, 생산 등 온라인으로 제조를 실현하는 플랫폼 *제품디자인 위주	플랫폼88, 코스메이크

[표 1]5)은 온라인 디자인 플랫폼을 정리한 도표로서 한국디자인진흥원(2023)은 온라인 디자인 플랫폼 대상에 따라 크게 두 가지 범주로 구분하고 총 5가지의 하위 유형으로 세분화하였다.

무엇을 공유하고 거래하는지를 중점으로 분류한 온라인 디자인 플랫폼의 대상을 살펴보면 디자인 도구 또는 결과를 중심으로 하는 ‘디자인 결과물 공유’와 디자인에 관련된 서비스를 거래하는 ‘디자인 서비스 제공’으로 나눌 수 있다.

우선 디자인 결과물 공유를 중심으로 하는 플랫폼에는 ‘디자인 공유’와 ‘디자인 거래’, ‘디자인 개발 지원’이 포함된다. 첫 번째 유형인 ‘디자인 공유’ 플랫폼은 사용자가 포트폴리오와 같이 개인 작업물을 전시하거나 공유하고 타인의 작업을 열람하여 피드백을 주고받는 구조를 갖추고 있으며 디자인 전 분야를 포괄하는 특징

1) 나무위키, 플랫폼, (2025.06.18.), namu.wiki/w/플랫폼

2) 김상철, 서영욱, ‘금융기관의 디지털플랫폼역량과 고객지향성이 서비스혁신행동에 미치는 영향연구’, 디지털융복합연구, 2020, 10, Vol.18, No.10, p.208

3) 한국디자인진흥원, 온라인디자인플랫폼 유형, (2025.05.18.), zrr.kr/NUmpaj

4) 윤희영, 하은아, 조재경, ‘개인 창작자를 위한 국내 온라인 디자인 플랫폼 활용 방안’, 산업디자인학연구, 2019, 05, Vol.11, No.1, pp.11-20

5) 한국디자인진흥원, Op. cit. 2023

을 갖고 있다. 두 번째 유형인 '디자인 거래' 플랫폼은 디자인한 결과물을 다른 사람에게 판매하거나 필요한 템플릿, 디자인 등을 구매할 수 있는 플랫폼으로 주로 시각디자인 위주로 활용된다. 세 번째는 '디자인 개발 지원' 플랫폼으로 디자인 제작에 필요한 저작도구 및 리소스를 제공한다. 이는 사용자 친화적인 인터페이스를 갖추고 있어 비전문가도 쉽게 익히고 사용할 수 있는 장점이 있지만 2D 중심의 도구로 시각디자인 측면에서 주로 사용된다는 한계가 있다.

디자인 서비스 제공을 중심으로 하는 플랫폼에는 '디자인 일거리 매칭', '디자인 제조' 유형이 있다. '디자인 일거리 매칭' 플랫폼은 프리랜서 디자이너와 의뢰인을 연결하여 프로젝트를 중개하는 구조로 다양한 지식 서비스 분야를 포함하고 있지만 디자인 측면에서는 여전히 시각디자인 중심으로 이루어지는 경향을 보인다. 마지막 유형인 '디자인 제조' 플랫폼은 디자인, 제조, 생산까지의 과정이 온라인을 통해 실질적으로 구현할 수 있도록 지원하며 제품디자인 분야에 초점을 둔다.

본 연구에서는 앞서 언급한 5가지 유형 중 '디자인 공유' 유형을 중심으로 분석하고자 한다. 디자인 공유 플랫폼은 포트폴리오 전시, 작업 열람, 정보 공유 등 다양한 사용자 활동이 복합적으로 이루어지며 사용자 간 상호작용과 자발적 참여가 자연스럽게 발생하는 특징을 지니며 이는 다시 말해 참여 기반 온라인 디자인 플랫폼의 핵심적 사례로써 단순 거래나 콘텐츠 소비를 넘어선 가장 고도화된 유형이라고 해석할 수 있다. 또한 시각디자인뿐 아니라 산업디자인, UI/UX 디자인 등 디자인 전 분야를 아우르며 다양한 집단의 사용자들이 실질적으로 활용하고 있다는 점에서 온라인 디자인 플랫폼의 전반적인 활용 양상과 구조를 분석하는 데 적절한 범주라고 판단된다.

이에 본 연구에서는 '디자인 공유' 유형에 해당하는 플랫폼을 이하 '온라인 디자인 공유 플랫폼(Online Design Sharing Platform)'으로 지칭하고자 한다.

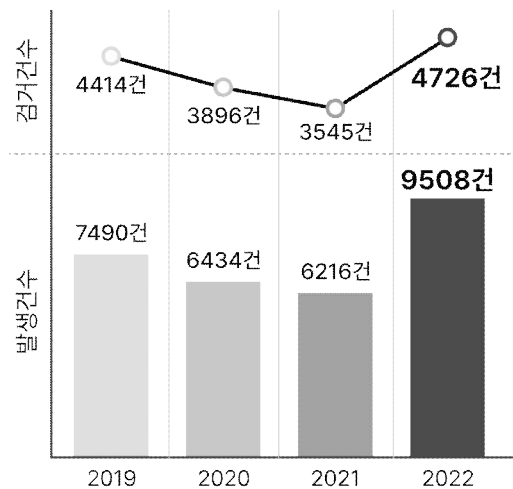
2-2. 디자인 분야 저작권 및 윤리 규정 현황

디자인 분야에서도 저작권 침해와 모호한 윤리 규정으로 인한 문제가 점차 심화되고 있으며 이는 디지털 환경의 확산과 맞물려 그 속도가 더욱 가속화되고 있는 추세이다.

[그림 2]에는 최근 5년간 주요 지식재산권 침해 사

6) 김영철, '저작권 위반 1년새 53%↑ 검거는 '반토막'', 헤럴드경제, 2023.01.16. (2025.09.03.)

범의 발생 및 검거 현황을 정리한 도표이다. 해당 도표에 따르면 2022년 저작권법 위반 사례는 총 9,508건으로 전년 대비 약 3,000건 이상 증가하여 53%의 급격한 상승을 보였다. 검거 건수 역시 2021년 3,545건에서 2022년 4,726건으로 증가하였으나 폭등하는 발생 건수의 속도를 따라가지 못해 두 항목 간의 격차가 더욱 벌어지는 양상을 보였다. 이러한 변화는 코로나 19 팬데믹을 기점으로 비대면 활동이 시작됨에 따라 디지털 환경이 급격히 확산된 시기와 맞물리면서 발생한 결과라고도 해석된다.



[그림 2] 저작권법 발생 및 검거 건수

나아가 한국저작권위원회 위원인 김병일 교수 (2024)는 무단 저작권 도용 범죄를 검거하는 과정에서 여전히 사각지대가 존재하며 관련 규정 또한 모호할 뿐 아니라 발전하는 기술의 흐름을 충분히 반영하지 못하고 있다고 언급하였다.⁷⁾ 이는 다시 말해 윤리 규정 역시 선연적 수준에 머무르고 있어 실제 분쟁 상황에서 보호 장치로 기능하지 못하는 경우가 많으며 디지털 환경에서 새롭게 제기되는 문제를 포괄하지 못하고 있음을 의미한다. 이러한 한계는 이어지는 2장 4절의 선행 연구 동향 분석에서 규정에 관한 연구 부족을 통해 한 번 더 확인되며 2장 5절의 문제 사례 고찰에서도 동일하게 나타난다.

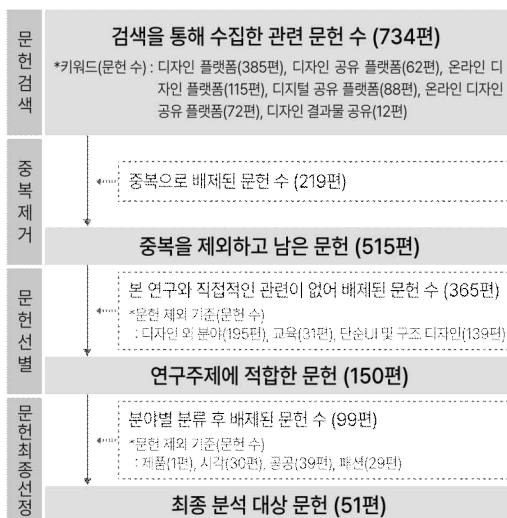
mbiz.heraldcorp.com/article/3040737

7) 김병일, 'K-콘텐츠의 성장, 이제는 저작권 이슈도 신경 쓸 때', 한양뉴스포털, 2024.10.16. (2025.09.04.) bully.kr/7bHUH0B

2-3. 온라인 디자인 공유 플랫폼 관련 선행연구 문헌 선정

온라인 디자인 공유 플랫폼은 디지털 기술의 발전과 함께 다양한 형태로 활용되고 있으며 이에 관한 연구도 꾸준히 진행되고 있다. 특히 플랫폼의 개념이 단순한 정보 제공의 의미를 넘어 사용자 간의 상호작용과 협업 구조로 확장됨에 따라 이에 관한 연구가 증가하는 추세이다.

본 절에서는 보다 체계적으로 문헌을 검토하기 위해 [그림 3]과 같이 프리즈마(PRISMA) 분석법을 활용하였다. 프리즈마란 문헌 선정 및 배제를 구조화된 절차에 따라 진행함으로써 연구의 객관성과 타당성을 확보할 수 있는 체계적 문헌 분석 기법이다.⁸⁾



[그림 3] PRISMA 분석법에 따른 문헌 선정

문헌 검색은 2025년 6월까지 국내 학술연구 서비스인 학술연구정보서비스(RISS)와 데이터베이스 정기 정보 학술(DBpia)를 통해 이루어졌으며 '디자인 플랫폼', '디자인 공유 플랫폼', '온라인 디자인 플랫폼', '디지털 공유 플랫폼', '온라인 디자인 공유 플랫폼', '디자인 결과물 공유' 6개의 키워드를 중심으로 문헌을 수집하였다. 이를 통해 조사된 734편의 논문 중 중복되는 219편을 배제하고 남은 515편의 논문을 중심으로 두 차례 선별 과정을 거쳐 최종 문헌을 선정하였다.

우선 '시니어 근거리 재능 공유 플랫폼을 활용한 액

티브 시니어 창업 지원 사업에 관한 연구(김유리, 2022)', '신뢰가 공유경제 플랫폼 이용에 미치는 영향에 관한 탐색적 연구(최연태, 2018)'와 같이 온라인 공유 플랫폼을 다루고 있으나 디자인 분야 외의 주제를 다룬 논문은 제외하였으며 '오픈 포트폴리오 플랫폼 기반 디지털 리터러시 수업 사례연구(이애정, 2021)' 등과 같이 교육 측면에서 접근한 논문도 제외하였다.

또한 온라인 디자인 공유 플랫폼과 관련된 주제더라도 '유희공간의 예술적 활용을 위한 공유 서비스 디자인 플랫폼 개발(박연경, 2018)'처럼 단순 UI 개발이나 시각적 구조 설계에 국한된 논문은 본 연구와 직접적인 연관성이 낮다고 판단하여 제외하였다. 이러한 기준에 따라 총 365편의 논문이 배제되었고 남은 150편의 논문을 대상으로 2차 선별을 진행하였다.

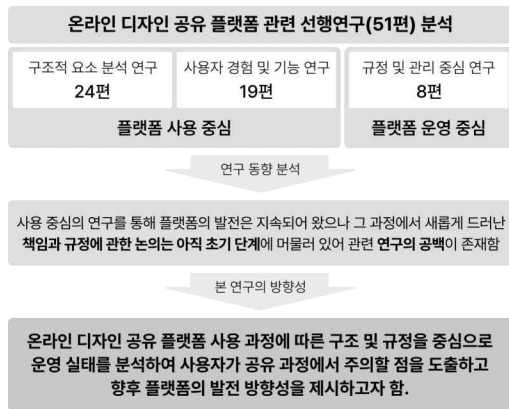
2차 배제에서는 플랫폼의 구조와 사용자 권리 보호라는 본 연구의 목적과 달리 특정 산업이나 개별 도메인의 특수성에 집중한 연구는 다른 분야를 포괄하지 못하고 분석 결과가 한쪽으로 편중될 우려가 있기 때문에 연구의 범위가 특정 분야에 과도하게 한정된 논문은 제외하였다. 이에 '제품디자인 콘셉트의 구체화를 위한 플랫폼 사례 연구(김성배, 2015)', '인공지능 서비스 플랫폼의 사례연구를 통한 UX 디자인 고찰 : 빅데이터 활용과 플랫폼을 중심으로(김성실,반영환, 2019)', '패션 공유 플랫폼의 성공 요인과 국내 성장 방안(권지현, 2018)', '상업공간 디자인 전략을 위한 협업플랫폼 개발 연구(이소이, 2020)' 등과 같이 제품, 시각, 패션, 공공 등 특정 분야에 국한되는 99편의 연구는 배제되었다. 최종적으로 총 51편의 논문이 본 연구의 분석 대상으로 선정되었다.

2-4. 온라인 디자인 공유 플랫폼 동향 분석 및 연구의 필요성

[그림 4]는 앞서 선정된 51편의 선행 연구 제목, 초록, 키워드 기준으로 분석한 결과이며 분석 내용은 연구의 초점에 따라 총 세 가지 범주로 구분하였다.

첫 번째 '구조적 요소 분석 연구'에는 플랫폼이 갖는 특성, 구조 등 요소별 특징과 영향을 분석한 논문을 포함하였으며 두 번째 '사용자 경험 및 기능 연구'에는 사용자 행동, 기능 활용 방식, 서비스 인식 등 플랫폼 이용자의 사용 경험 전반을 다룬 연구로 구성하였다. 마지막 '규정 및 관리 중심 연구'에는 플랫폼의 목적과 이용 규정 등 운영 체계 전반을 다룬 연구를 포함하였다.

8) 김수영, 『체계적 문헌고찰 및 임상진료지침 매뉴얼 개발』, 한국보건의료연구원, 2010, p.79



[그림 4] 선행연구 분석을 통한 본 연구의 필요성 고찰

연구의 동향을 살펴보면 플랫폼 사용이 43편으로 주를 이루고 있었고 규정이나 관리 중심으로 운영 연구는 8편으로 활발하게 연구가 이루어지지 않은 것을 알 수 있다. 이는 다시 말해 플랫폼의 기능성과 사용 편의성에 대한 논의는 활발히 이루어져 왔으나 콘텐츠 공유 과정에서 발생할 수 있는 법적 책임, 권리 보호, 운영 규정 등 제도적인 부분에 관한 연구는 아직 초기 단계에 머물러 있음을 시사한다. 플랫폼상에서 디자인 결과물 공유는 단순히 환경을 제공하는 것이 아니라 플랫폼의 구조, 기능 측면과 규정에 관한 부분이 상호 보완적인 관계를 맺을 때 비로소 사용자 권리가 실질적으로 보호되는 안전한 온라인 생태계가 형성될 수 있다. 하지만 앞서 살펴본 바와 같이 규정에 관한 연구는 아직 부족한 실정이다.

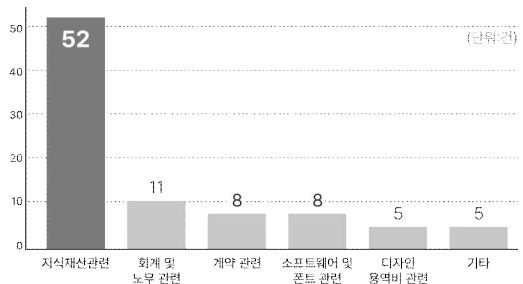
이에 본 연구는 실제로 발생하고 있는 온라인 디자인 공유 플랫폼의 문제 사례를 확인하고 플랫폼의 구조와 규정을 비교 분석함으로써 운영 실태를 고찰하고자 한다.

2-5. 온라인 디자인 공유 플랫폼 운영에 있어 문제 사례 고찰

온라인 디자인 공유 플랫폼은 사용자가 시간간의 제약 없이 창작물을 게시하거나 열람할 수 있기 때문에 접근성이 좋고 파급력 또한 빠르며 디자인 결과물의 공유와 재생산이 용이하기 때문에 플랫폼 이용자 간의 교류를 활성화하고 트렌드의 순환을 가속화한다는 장점이 있다.

하지만 이러한 공유 중심 구조가 한편으로는 창작물의 출처 누락, 저작권 도용, 비동의 기반의 2차 활용

등 다양한 문제를 수반하고 있으며 그 심각성은 점점 더 확대되고 있다. 한국공정거래조정원(2025)에 따르면 분쟁 조정 접수는 2022년부터 꾸준히 증가하여 2024년에는 4,041건으로 역대 최다를 기록하였으며 특히 온라인 플랫폼 관련 분쟁은 전년 대비 45% 증가해 모든 분야 중 가장 높은 증가율을 보였다고 보도하였다.⁹⁾



[그림 5] 2023 디자인 법률자문단 자문 유형 비율

또한 [그림 5]와 같이 한국디자인진흥원(2023)에서 발간한 ‘디자인 법률자문단 사례집’에 따르면 한 해 동안 처리된 총 86건의 자문 사례 중 저작권 침해, 이미지 도용, 무단 활용 등 지식재산권 관련 사례가 전체의 60.5%에 해당하는 52건을 차지하였는데¹⁰⁾ 이는 플랫폼의 기술적 발전과 서비스 확산에 비해 운영상의 문제들이 오랫동안 간과되어 왔음을 시사한다.

본 연구에서는 앞서 확인된 것과 같이 지식재산권 관련 분쟁이 가장 높은 비중을 차지하고 있다는 점에 주목하여 해당 영역의 사례를 중심으로 고찰하였다. 선정된 사례는 온라인 디자인 공유 플랫폼에서 가장 빈번히 발생하는 권리 침해 유형을 대표적으로 보여주며 플랫폼 구조와 규정의 한계가 실제 사례에서 어떻게 드러나는지 다시 한번 확인할 수 있다.

첫 번째 사례는 비한스의 콘텐츠 삭제 요구 사례이다.¹¹⁾ 2014년 영국 왕립예술대학(Royal College of Art)의 학생 슈레스 쿠마르(Sures Kumar)는 [그림 6]와 같이 ‘프로폴리오(PRO-FOLIO)’라는 프로젝트를 통

9) 한국공정거래조정원, 온라인플랫폼 분쟁, (2025.06.16.) www.korea.kr/briefing/pressReleaseView.do?newsId=156680256

10) 한국디자인진흥원, 디자인분야별 분쟁 건수, (2025.07.15.) bully.kr/CB4tOt

11) fastcompany. 온라인 디자인 분쟁 사례, (2025.07.12.) bully.kr/Ezj0zSh

해 비헨스에 업로드된 다수의 디자이너 포트폴리오 이미지를 수집하고 이를 재구성한 웹사이트를 제작하였다.



[그림 6] 슈레스 쿠마르의 PRO-FOLIO 프로젝트

본 프로젝트는 디자인 작업의 표현 방식과 시각적 구성 요소를 체계적으로 정리하는 것을 목적으로 기획되었으며 슈레스 쿠마르는 이를 상업적 목적이 아닌 실험적 비평의 일환이라 설명하였다. 그러나 일부 콘텐츠는 원작자의 사전 동의 없이 사용되었고 출처 표기 또한 일관되지 않아 비헨스 측은 이를 무단 사용으로 간주하고 법적 조치 가능성을 언급하며 프로젝트 중단을 요구하였다.

이 사례는 온라인 디자인 공유 플랫폼에서 콘텐츠 활용 목적과 플랫폼 운영 기준 간의 판단 기준이 불명확하며 책임 귀속 역시 모호하게 작용하였음을 보여준다. 특히 비상업적 목적이라 하더라도 콘텐츠 활용이 정당한지에 대한 판단은 플랫폼의 내부 기준에 의해 결정되며 해당 기준이 사용자에게 명확히 고지되지 않은 점에서 논란이 발생하였다.



[그림 7] (좌)벤게 표시 마크, (우) 하트 마크

두 번째 사례는 레드 버블(Redbubble) 플랫폼에서 반복적으로 발생한 상표권 침해 사례이다.¹²⁾ 2023년 브랜디 멜빌(Brandy Melville)을 운영하는 Y.Y.G.M. SA는 [그림 7]과 같이 자사 등록 상표가 레드 버블을

통해 무단 사용되었다며 상표권 침해 소송을 제기하였다. 수차례에 걸친 침해 신고에도 유사 사례가 반복되었고 레드 버블은 책임이 없다는 입장을 유지하며 실질적인 조치를 취하지 않았다. 이에 대해 법원은 일부 상표에 한해서만 침해를 인정하고 플랫폼 운영자에게 일정 수준의 관리 책임이 있다고 판단하였다.

이 사례는 반복적으로 침해가 발생하고 있다는 신고가 이루어졌음에도 불구하고 실질적인 대응이 없었다는 점에서 플랫폼의 사전 대응 및 사후 조치 체계가 미흡하다는 것을 보여주며 나아가 유사한 침해 디자인에 대해 상표별로 판단이 다르게 적용된 점 역시 저작권에 대한 판단 기준이 주관적일 수 있다는 점을 시사한다.

실제 사례를 통해 현시점을 분석해 보았을 때 결론적으로 온라인 디자인 공유 플랫폼에서는 이미지 도용, N차 가공 등 창작자 권리 침해 문제가 반복적으로 발생하고 있는 것을 알 수 있다. 이는 나아가 플랫폼 운영 측면에서 명확한 규제가 없다는 한계에서 비롯된 문제로 판단되며 창작물 보호의 실효성을 저해하고 플랫폼 전반의 신뢰성 약화시키는 등 윤리적 측면에서 근본적인 문제를 유발한다.

3. 온라인 디자인 공유 플랫폼 사례 분석

3-1. 온라인 디자인 공유 플랫폼 활용 현황

[표 2]는 앞서 [표 1]에서 제시한 디자인 공유 유형의 대표 플랫폼 6개를 대상으로 홈페이지에 공개되어 있는 각 플랫폼의 설립 목적, 주요 사용자, 카테고리, 주요 기능 등을 정리한 표이다. 이를 바탕으로 플랫폼별 특징을 핵심 키워드로 도출하고 공유 내용에 따라 분류하였다.

각 플랫폼의 특징을 살펴보면 우선 노트폴리오(Notefolio)는 국내 디자이너를 대상으로 한 포트폴리오 공유 플랫폼으로 사용자가 자신의 작업물을 게시하는 기능 외에도 큐레이션 기반 콘텐츠 제공, 채용 연계 서비스 등 다양한 기능이 통합되어 있다.¹³⁾

12) justia, 온라인 디자인 분쟁 사례, (2025.07.12.)
buly.kr/DaOx8wc

13) Notefolio, 노트폴리오, (2025.06.03.)
notefolio.net/service/about

[표 2] 온라인 디자인 공유 대표 플랫폼 분석

플랫폼, 이미지	설립자(연도)	설립 및 플랫폼 목적	주요 사용자	카테고리	주요 기능	키워드
 노트폴리오 (notefolio)	김승환 (2012)	국내 창작자와 디자이너들이 자신의 포트폴리오를 공유하고 큐레이션 및 채용 등 상호작용하는 플랫폼을 제공하여 창작 생태계 활성화	디자이너, 일러스트레이터, 포토그래퍼 등 다양한 창작자들	발견, 채용, 성장/커뮤니티, 포폴 피드백, 에이전시	포트폴리오 업로드 및 공유, 창작자 검색, 작품 큐레이션, 채용 정보 제공 등	포트폴리오 공유, 큐레이션, 채용
 디자인봄 (designboom)	Birgit Lohmann, Massimo Mini (1999)	전 세계 디자인, 건축, 예술 분야의 뉴스, 프로젝트, 인터뷰 등을 공유하는 글로벌 미디어 플랫폼	디자이너, 건축가, 예술가, 디지털 크리에이터 등	magazine, design directory, courses, competition, shop, socialize	디자인 뉴스 큐레이션, 프로젝트 소개, 전시-공모전 홍보, 디자이너 인터뷰 등	디자인 관련 뉴스, 전시, 인터뷰
 디자인소리 (designsori)	김도영 (2018)	국내외 디자인 관련 뉴스, 인터뷰, 공모전 정보 등을 제공하여 디자이너와 디자인 산업 종사자들에게 유용한 정보 전달 및 디자인 문화 확산	디자이너, 디자인 관련 종사자 등	K - DESIGN AWARD, ASIADESIGN PRIZE, ABO UT US	디자인 뉴스 제공, 디자이너 인터뷰, 디자인 공모전 정보 제공, 수상작 소개 등	디자인 뉴스, 공모전/수상작 소개, 인터뷰
 비헨스 (Behance)	Scott Belsky, Matias Corea (2006)	창의적인 전문가들이 자신의 작업을 전시하고 피드백을 받으며 취업 기회를 탐색할 수 있는 온라인 커뮤니티 구축	그래픽 디자이너, 일러스트레이터, UI/UX 디자이너, 사진 작가 등	둘러보기, 일자리 찾기, 프리랜서 채용, 경력 리소스	프로젝트 업로드 및 공유, 디자이너 검색, 채용 정보 제공, Adobe Creative Cloud와의 통합 등	포트폴리오 /프로젝트 공유, 채용
 코어77 (core77)	Stuart Constantine, Eric Ludlum (1995)	산업디자인 분야의 전문가와 학생들을 위한 온라인 커뮤니티 및 리소스 허브를 제공하여 디자인 지식과 정보 공유	산업디자이너, 제품디자이너, 디자인 학생 등 디자인 관련 종사자	Company Directory, ID Jobs, Awards, Blog, Guides, Discussion	디자인 뉴스 및 기사 제공, 포럼 및 토론 공간, 디자인 공모전 및 어워드 개최, 채용 정보 제공 등	디자인 뉴스, 공모전/수상작 개최 및 정보 제공, 포럼
 핀터레스트 (Pinterest)	Ben Silbermann, Paul Sciarra, Evan Sharp (2010)	사용자들이 관심 있는 이미지를 수집하고 공유할 수 있는 온라인 핀보드 플랫폼으로 영감 및 아이디어 탐색	일반 사용자, 디자이너, 마케터 등 다양한 분야	홈, 아이디어, 만들기, 업데이트, 메시지	이미지 핀 및 보드 생성, 시각적 아이디어 탐색, 사용자 간의 콘텐츠 공유 및 재공유, 시각적 검색 기능 등	이미지/콘텐츠 공유, 영감 탐색

플랫폼 분석 결과

분류 기준	정보 중심 온라인 공유 플랫폼			작업물 중심 온라인 공유 플랫폼		
포함 키워드	디자인 뉴스, 공모전/수상작 정보 제공, 인터뷰, 포럼			작업물 및 포트폴리오 공유, 영감 탐색		
설명	디자인 관련 뉴스, 전시, 공모전 등 디자인 관련 소식의 공유의 중심이 되는 정보 중심의 플랫폼			개인의 시각적 작업물을 중심으로 콘텐츠가 공유되며 창작물이 공유의 중심이 되는 사용자 참여기반의 플랫폼		
관련 플랫폼	디자인봄	디자인소리	코어77	노트폴리오	비헨스	핀터레스트

작업물 중심 공유 플랫폼의 구조와 규정을 중심으로 공유 과정에서의 권리 및 책임 이슈를 윤리적 관점에서 분석

비헨스(Behance)는 Adobe 생태계와의 연동을 통해 프로젝트 단위의 포트폴리오 게시, 프리랜서 매칭, 사용자 간 소통 기능이 포함된 글로벌 플랫폼으로 디자이너의 전반적인 작업 과정을 시각적으로 구성할 수

있는 점이 특징이다.¹⁴⁾ 핀터레스트(Pinterest)는 사용자 간 시각적 아이디어 공유, 작업물 스캔, 트렌드

14) Behance, 비헨스, (2025.06.03.). buly.kr/1xywP6m

정리에 중점을 둔 구조로, 창작물의 확산과 수집을 위한 시각 아카이빙 도구로 활용되고 있다.¹⁵⁾

이 플랫폼들은 공통적으로 사용자의 작업을 업로드와 공유를 중심으로 플랫폼 구조가 형성되어 있으며 이를 통해 피드백, 아이디어 교환, 채용 연계, 아카이빙 등의 활동이 함께 이루어진다는 점에서 ‘작업물 중심의 온라인 공유 플랫폼’으로 범주화하였다.

디자인붐(Designboom)은 디자인 및 건축 분야를 중심으로 전시, 인터뷰, 프로젝트 등 큐레이션 된 콘텐츠 제공에 중점을 둔 플랫폼¹⁶⁾이며 디자인소리(Designsori) 또한 국내외 공모전 및 수상작 소개, 인터뷰 등 정보를 중심으로 콘텐츠를 제공한다.¹⁷⁾ 코어77(Core77)은 산업디자인 전반을 다루는 포럼, 칼럼, 실무 기반 콘텐츠가 중심으로 운영된다.¹⁸⁾

다시 말해 세 플랫폼은 모두 정보를 선별해 제공하는 구조로 사용자 간 상호작용보다는 디자인 동향, 산업 정보, 결과물 사례를 수집 및 제공하는 데 초점이 맞추어져 있다. 개별 사용자 창작물의 공유보다는 디자인 관련 정보 소비와 콘텐츠 축적 기능에 초점을 두고 있다는 점에서 이를 ‘정보 중심 온라인 디자인 플랫폼’으로 정리하였다.

앞서 정리한 두 종류의 플랫폼을 보면 작업물 중심 플랫폼은 사용자의 참여를 중심으로 결과물 생산 및 공유 구조가 핵심을 이루고 정보 중심 플랫폼은 선별된 디자인 정보를 중심으로 사용자에게 일방향적 콘텐츠를 제공하는 구조를 갖는다.

이에 본 연구는 작업물 중심 온라인 디자인 공유 플랫폼을 바탕으로 운영 구조 및 제도적 대응 방안을 분석하고자 한다. 앞서 확인한 것과 같이 기존 연구는 대부분 플랫폼의 기능적 구조, 사용자 경험, 시스템 활용 방식에 초점을 두고 있으며 콘텐츠 공유 과정에서 발생하는 운영상 문제, 책임 구조의 불명확성, 제도적 기준의 미비에 대한 논의는 제한적이다. 또한 최근 생성형 AI 기술의 확산과 함께 창작물의 출처 명시, 저작권 귀속, 플랫폼의 중재 책임 등 새로운 문제가 부각되고 있는데 이는 특히 콘텐츠 업로드, 피드백, 재가공, 확산

이 활발하게 이루어지는 작업물 중심 플랫폼 구조에서 더욱 직접적으로 드러난다.

때문에 작업물 중심 온라인 디자인 공유 플랫폼이 운영 구조 및 실태와 제도적 대응 필요성을 분석하는데 있어 적절한 사례라고 판단된다.

3-2. 온라인 디자인 공유 플랫폼 평가 기준

[표 3]은 작업물 중심 온라인 디자인 공유 플랫폼을 평가하기 위한 기준 도출에 활용된 선행 연구를 정리한 도표이다. 분석에 사용된 연구의 내용을 살펴보면 콘텐츠 권리 보호, 정보 제공 방식, 책임 귀속 구조, 이용자 통제권 등 플랫폼 운영 과정에서 발생하는 윤리적 쟁점을 중심으로 구성되어 있으며 공통적으로 플랫폼이 단순한 기술 매개체가 아닌 책임의 주체로서 역할을 해야 한다고 언급하고 있다.

[표 3] 온라인 플랫폼 관련 선행연구 분석 내용

논문명, 연구자(연도)	연구 분석 초점
디지털정의와 공정성에 관한 법적 과제, 정완(2025)	기본권 재조명, 알고리즘 규제, 투명성 확보, 디지털플랫폼 책임강화, 데이터남용 방지, 권리구제시스템 구축
디지털 플랫폼의 콘텐츠 추천 알고리즘과 법적 책임, 정다영(2024)	규제의 실효성, 표현의 자유, 콘텐츠 규제의 균형, 투명성
온라인 디자인 플랫폼 분쟁 사례분석 및 실무적 대응 방안에 관한 연구, 김성룡,김인경(2024)	지식재산권 보호, 플랫폼 운영자의 책임, 책임 범위 설정, 운영의 명확화
한국에서의 온라인 플랫폼 규제의 현황과 쟁점, 이승민(2022)	정보의 투명성, 이용자 통제권, 외관책임 강화,
Design Factors of Ethics and Responsibility in Social Media, Kate Sangwon Lee(2022)	개인정보 보호, 인식 제고, 오용 방지
온라인 플랫폼 이용자 보호를 위한 규제 방식에 대한 연구, 선지원(2021)	규제의 적정성, 책임 소재 명확성, 거버넌스 필요성
유럽연합 디지털서비스법안(Digital Services Act)의 주요 내용 및 시사점, 김현수, 전성호(2020)	이용자 기본권 보호, 사업자 책임 조정, 콘텐츠 조정 기준 명시

본 연구는 이러한 논의를 바탕으로 반복해서 나타나고 있는 내용을 정리하고 유사한 개념끼리 유형화하여 [표 4]와 같이 온라인 디자인 공유 플랫폼의 운영 실태를 평가하기 위한 네 가지 기준을 도출하였다. 각 기준

15) Pinterest, 핀터레스트, (2025.06.04.) buly.kr/Nk7Znt

16) Designboom, 디자인붐, (2025.06.04.)
www.designboom.com/about-us/

17) 디자인소리, 디자인소리, (2025.06.03.)
www.designsori.com/about

18) Core77, 코어77, (2025.06.04.)
www.core77.com/about

은 사용자 측면에서 구조와 기능, 규정이 어떻게 설계되고 사용하고 있는지를 확인하기 위한 기준으로 이를 통해 플랫폼 구조적 특징을 분석하고 윤리적 함의를 평가하고자 한다.

[표 4] 온라인 디자인 공유 플랫폼 평가 기준

선행연구를 통해 도출한 플랫폼 평가 요소		
기준	포함 키워드	설명
정보 투명성	투명성 확보, 운영의 명확화, 알고리즘 규제, 인식 제고, 거버넌스 필요성 등	자신의 작업물이 어디에 어떻게 노출되고 있는지 명확히 인지할 수 있는지 평가하는 기준
권리 보장성	기본권 재조명, 이용자 통제권, 개인정보 보호, 표현의 자유, 오용 방지, 지식재산권 보호 등	작업물의 소유권과 활용 권한이 명시되고 삭제 및 수정 등 통제 권한이 사용자에게 있는지 평가하는 기준
책임 명확성	디지털 플랫폼 책임강화, 운영자의 책임, 책임 범위 설정, 외관책임 강화, 책임 소재 명확성 등	문제가 발생했을 때 책임 주체가 누구인지 평가하는 기준
절차 적합성	권리구제시스템 구축, 규제의 실효성, 규제의 적정성 등	문제가 발생했을 때 신고나 대응 절차가 존재하며 실제로 활용 가능한지 평가하는 기준

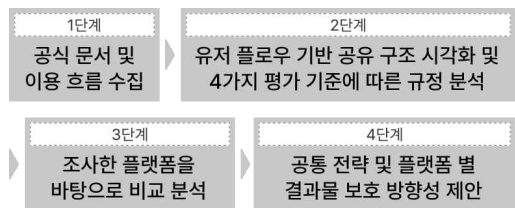
각 기준별 평가 내용을 살펴보면 정보 투명성은 사용자가 자신의 작업물이 플랫폼 내에서 어떻게 노출되고 유통되는지를 인지할 수 있도록 정보 제공이 명확히 이루어지는지를 평가한다. 권리 보장성은 사용자가 콘텐츠에 대해 권리를 주장하고 이를 실질적으로 보호받을 수 있는 체계가 마련되어 있는지를 판단하는 기준이다. 책임 명확성은 콘텐츠 관련 문제가 발생했을 때 책임 주체가 명확히 규정되어 있으며 이에 대한 대응 체계와 고지 방식이 사용자에게 제공되는지를 분석한다. 마지막으로 절차 적합성은 실질적으로 적용 가능한 절차 및 구조로 설계되어 있는지를 살펴보는 기준이다.

3-3. 온라인 디자인 공유 플랫폼의 구조와 운영 정책 분석

앞서 고찰한 사례를 통해 온라인 디자인 공유 플랫폼에서는 콘텐츠의 2차 가공 및 저작권 침해 문제가 반복적으로 발생하고 있음이 확인되었다. 하지만 이에 관해 명확한 기준이나 대안이 마련되어 있지 않아 플랫폼은 문제에 대해 책임을 회피하고 사용자는 불확실한 규정 속에서 작업물을 공유하거나 활용하게 되는

한계가 나타나고 있다.

본 연구는 온라인 디자인 공유 플랫폼 활용 현황에서 정리한 작업물 중심의 플랫폼인 노트폴리오, 비헨스, 핀터레스트를 분석 대상으로 설정하고 [그림 8]에서 제시된 연구 절차에 따라 공유 구조 및 운영 규정에 대한 분석을 단계별로 진행하였다. 이를 통해 사용자가 작업물을 공유하는 과정에서 활용하는 기능과 특징을 정리하고 각 플랫폼의 운영 규정을 분석함으로써 전반적인 공유 과정에서 간과되고 있는 윤리적 부분을 파악하고자 한다.



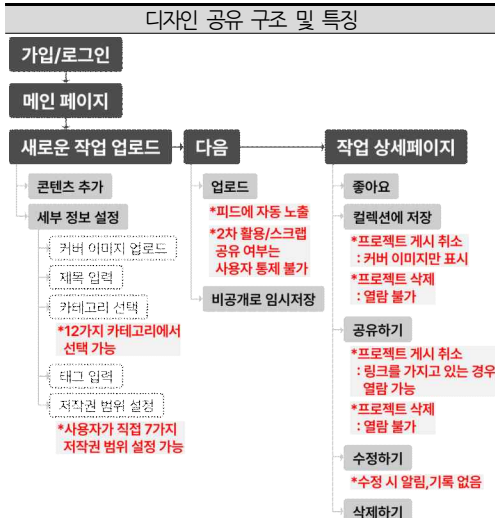
[그림 8] 연구 방법 및 절차

연구 방법 및 절차를 살펴보면 각 플랫폼의 공식 문서와 실제 사용 흐름을 기반으로 콘텐츠 공유 과정의 구조를 수집한 뒤 수집된 자료를 바탕으로 콘텐츠 공유 절차를 도식화하고 선행 연구를 통해 도출한 네 가지 기준에 따라 각 플랫폼의 기능 및 운영 규정을 분석하였다. 그 후 정리한 내용을 바탕으로 플랫폼 간 비교 평가를 진행하였으며 분석을 통해 공통적으로 나타난 구조적 한계와 위험 요소를 도출하고 각 플랫폼별로 사용자가 자신의 작업물을 실질적으로 보호할 수 있는 전략을 제안하는 방향으로 결론을 도출하였다.

3-3-1. 노트폴리오

[표 5]는 노트폴리오 공유 과정을 시각화하고 각 기준에 따른 규정을 정리한 도표이다. 우선 작업물을 업로드하는 과정부터 살펴보면 사용자는 콘텐츠 업로드 시 저작권 범위를 직접 설정할 수 있고 설정된 범위는 시각적으로 작업물 우측 하단에 표기된다. 하지만 이러한 표시는 이미지 저장이나 스크랩 기능 사용 시 함께 저장되지 않아 원작자의 정보가 삭제된 상태로 공유될 가능성이 존재한다. 또한 작업물 공개 상태에 대한 설정은 ‘공개’, ‘프로젝트 게시 취소(비공개)’, ‘삭제’로 구분되어 있으나 비공개 전환 이후에도 기존에 공유된 외부 링크를 통해 작업물을 계속 열람할 수 있다. 이는 사용자가 작업물의 노출 범위를 통제하기 어렵게 만든다.

[표 5] 노트폴리오 공유 특징 분석



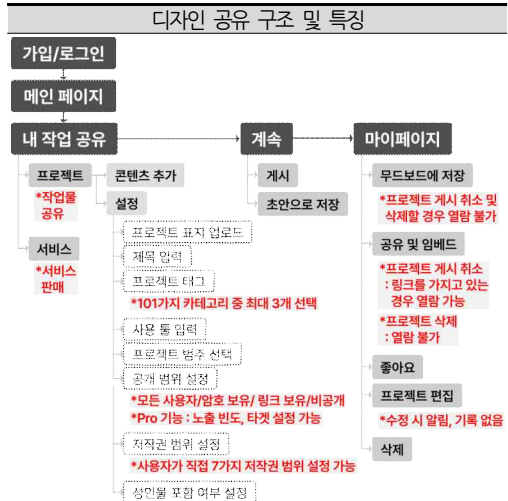
기준	특징 분석	키워드
정보 투명성	작업물은 공개 피드에 자동 노출되며 규제이션 및 채용 노출은 사전 고지 없이 이루어짐.	노출 범위 인지 어려움
권리 보장성	업로드 시 공개/비공개 선택 가능하며 저작권 범위를 사용자가 선택할 수 있으나 콘텐츠 왼쪽 하단에 표기될 뿐 스크랩, 이미지 저장 및 공유 등이 가능함.	저작권 표기 외에 공유 제한 없음
책임 명확성	콘텐츠에 대한 책임은 업로더에게 있음. 도용 시 법적 책임은 사용자에게 귀속되며 플랫폼은 중재자 역할이 아님.	사용자 책임 중심
절차 적합성	신고 기능이 존재하지만 분쟁 발생 시 처리 흐름이나 절차가 명확하게 안내되어 있지 않음. 삭제 외의 권리 구제 수단 부족.	자체 처리 한계 및 비공식 대응

규정에 대한 부분에서는 침해 신고 기능은 마련되어 있으나 관련 절차의 흐름이나 대응 방식은 플랫폼 내에서 명확히 고지되지 않고 모든 콘텐츠의 법적 책임은 사용자에게 있다는 점이 이용약관을 통해 명시되어 있다. 이는 법적 책임을 사용자에게 전면적으로 귀속시키는 구조를 취하면서도 공식적인 고지 체계나 책임 유예에 대한 안내가 부족하다는 한계를 보여준다.

3-3-2. 비헨스

[표 6]은 비헨스의 프로젝트 공유 과정을 시각화하고 각 평가 기준에 따라 구조와 규정을 정리한 도표이다. 비헨스는 콘텐츠 업로드 시 '프로젝트'와 '서비스' 중 하나를 선택하도록 하여 공유 목적을 명확히 구분하고 있으며 본 연구는 작업물 공유 구조를 중심으로 하기 때문에 '프로젝트' 항목을 시각화하였다.

[표 6] 비헨스 공유 특징 분석



기준	특징 분석	키워드
정보 투명성	피드, 탐색 등에 자동 노출 될 수 있고 Pro 구독을 할 경우 사용자가 노출 대상 및 빈도를 설정할 수 있음. 하지만 노출 경로를 세부적으로 제어할 수 없음.	세부 노출 경로 통제 불가
권리 보장성	프로젝트 게시 시 공개/비공개/암호/링크 공유 및 저작권 범위 설정이 가능하나 어도비가 이를 플랫폼 운영/홍보 목적으로 재사용할 수 있으며 다운로드, 캡처, 공유 차단 및 방지 기술 없음.	실질적 통제 기술 부족
책임 명확성	사용자는 자신이 업로드한 콘텐츠에 대한 모든 책임을 지며 비헨스는 중재자 또는 법적 책임자가 아님.	사용자 책임 전면 귀속
절차 적합성	커뮤니티 가이드라인 위반 시 신고 가능 하며 저작권 침해는 DMCA를 통해 접수	DMCA 신고

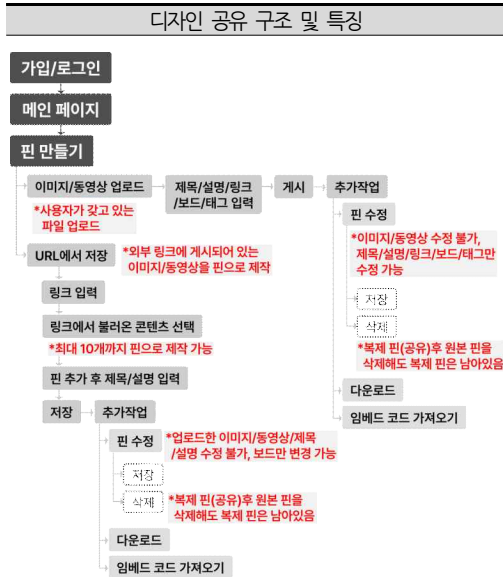
공유 과정에서 사용자는 콘텐츠 업로드 시 '전체 공개', '암호 보유자를 보유한 사람만', '링크 보유한 사람만', '비공개', '삭제'로 공개 범위를 설정할 수 있어 작업물의 노출 범위를 보다 정교하게 통제할 수 있다. 또한 유료 기반의 Pro 기능을 활용할 경우 콘텐츠 노출 대상과 노출 빈도를 사용자가 조절할 수 있다는 점에서 차별성을 지닌다. 그러나 이미지 저장 및 스크랩 기능을 막을 수 없다는 기술적 한계가 있어 무단 복제 및 가공 가능성이 있다.

규정 측면에서 업로드된 모든 콘텐츠의 법적 책임은 사용자에게 전적으로 귀속된다는 조항이 이용약관에 명시되어 있으며 이에 관해 플랫폼 내에서 별도로 안내되고 있지는 않는다. 다만 침해 신고 기능은 디지털 밀레니엄 저작권법(DMCA)에 기반하여 비교적 구체적인 절차와 양식을 갖추고 있어 타 플랫폼에 비해 체계적인 대응 구조가 마련되었다고 보인다.

3-3-3. 핀터레스트

[표 기]은 핀터레스트의 공유 과정을 시각화하고 각 평가 기준에 따라 플랫폼 구조와 운영 규정을 정리한 도표로 작업물을 공유할 때 사용자가 직접 보유한 이미지를 업로드하는 방식과 URL을 통해 외부 콘텐츠를 자동으로 불러와 핀을 생성하는 두 가지 방법이 있다.

[표 기] 핀터레스트 공유 구조 분석



기준	특징 분석	키워드
정보 투명성	복제 핀과 저장이 자유롭고 공유 범위나 노출 경로를 사용자 스스로 제한하거나 인지하기 어려움.	노출 경로 불명확
권리 보장성	링크를 통해 콘텐츠를 불러와서 핀 제작이 가능하기 때문에 제작자가 아니더라도 핀 추가가 가능하며 핀 생성 시 출처 링크를 삽입할 수 있지만 재핀 시 출처가 사라질 수 있음.	출처 누락 위험
책임 명확성	모든 콘텐츠 책임은 사용자에게 있으며 타인의 콘텐츠를 무단 업로드하거나 임베드한 경우 발생하는 법적 책임은 사용자 귀속임을 업로드 과정에서 반복적으로 공지함.	업로드 시 사용자 책임 언급
절차 적합성	저작권 침해 신고는 DMCA 절차로 가능하지만 자동 확산 구조로 인해 삭제 후에도 복제 핀이 남아 있을 수 있음.	완전한 삭제 어려움 우려

그중 URL 기반 핀 생성 기능은 사용자가 직접 콘텐츠를 제작하지 않더라도 핀을 생성할 수 있으며 이로 인해 콘텐츠의 출처가 불명확해지거나 원 저작자가 아

닌 제3자에 의해 핀이 생성되는 구조가 가능하다. 이는 콘텐츠 소유자에 대한 명시가 누락되기 쉬우며 무단 재사용 및 저작권 침해의 가능성이 높다. 또한 핀터레스트는 보드 저장 기능을 통해 보다 쉽게 동일한 핀이 반복적으로 공유되는 구조를 가지며 원본 핀이 삭제되더라도 복제된 핀은 계속 플랫폼 내에 남게 된다. 이는 사용자가 자신의 작업물 확산에 대한 통제를 어렵게 만들고 출처가 점점 사라지는 상황을 유발한다.

저작권 표기나 권리 고지 부분에서는 콘텐츠가 복제되어 유통되더라도 플랫폼은 이에 대한 책임을 부담하지 않고 법적 책임 또한 사용자에게 귀속된다는 내용을 핀 생성 과정에서 반복적으로 고지하고 있으며 DMCA 기반의 신고 절차를 따르고 있다. 하지만 보드 저장 및 복제 핀 구조로 인해 이미 확산된 콘텐츠는 삭제 이후에도 회수가 어렵고 실질적인 권리 보호에는 한계가 있다.

3-4. 온라인 디자인 공유 플랫폼의 윤리 구조 분석 결과 및 시사점

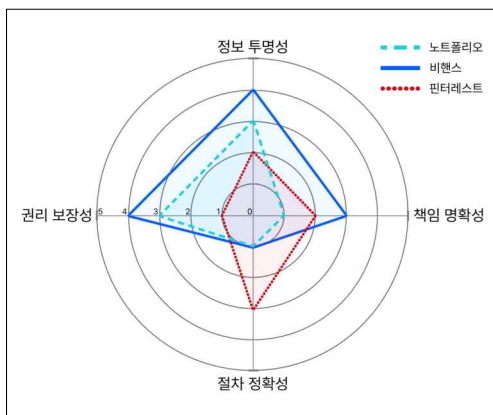
[표 8]은 앞서 분석한 세 플랫폼의 특징을 비교하여 시각화한 도표이다. 첫 번째인 정보 투명성 측면에서 세 플랫폼 모두 콘텐츠가 업로드된 이후 피드 또는 큐레이션 알고리즘에 따라 자동으로 노출되는 구조를 사용하고 있어 사용자가 노출 경로를 완전히 통제하기 어렵다는 공통된 한계를 지닌다. 그러나 비핸스는 노출 범위 설정을 통해 콘텐츠 확산 경로를 부분적으로 제한할 수 있어 사용자 통제 차원에서 비교적 우수한 구조를 갖춘 것으로 판단된다. 반면 핀터레스트는 복제 핀 및 저장 기능을 통해 콘텐츠가 비선형적으로 확산되기 때문에 최초 업로드 이후 노출 흐름을 실질적으로 제어하기 어려워 가장 취약한 플랫폼으로 분석되었다.

두 번째 권리 보장성에서 노트폴리오와 비핸스는 저작권 표기 기능을 제공하지만 콘텐츠 내 직접 표기 외에는 스크랩 및 저장 기능에 대한 실질적 제한이 없어 권리 보호가 효과적으로 이루어진다고 보기 어렵다. 다만 비핸스는 ‘전체 공개’ 외에도 ‘링크를 소유한 사람만’, ‘암호를 소유한 사람만’으로 노출 대상을 세분화할 수 있어 상대적으로 사용자 통제 가능성이 높은 플랫폼으로 평가되었다. 핀터레스트는 사용자 본인의 콘텐츠뿐 아니라 타인의 콘텐츠도 링크 기반으로 자유롭게 핀 생성이 가능하다는 점에서 출처 누락 및 저작권 침해 위험이 가장 높아 권리 보장성이 가장 낮은 플랫폼으로 나타났다.

세 번째인 책임 명확성 측면에서는 세 플랫폼 모두 콘텐츠에 대한 법적 책임을 사용자에게 귀속시키는 구조를 취하고 있으며 이는 다시 말해 플랫폼이 책임에 있어 회피하는 태도를 보이고 있는 것을 알 수 있다. 핀터레스트는 업로드 및 저장 단계에서 문제가 발생할 경우 업로더에게 책임이 있다는 안내 문구를 반복적으로 명시하고 있어 비교적 책임 귀속이 명확한 플랫폼으로 평가되고 있지만 노트폴리오와 비헨스는 저작권 관련 안내가 주로 약관 내에 포함되어 있어 실제 사용자는 콘텐츠 공유 과정에서 이를 인지하기 어려운 구조로 작동하고 있었다.

[표 8] 플랫폼 별 특징 비교 분석

	노트폴리오	비헨스	핀터레스트
정보 투명성	공개/비공개 설정은 가능하나 자동 노출 경로는 통제 어려움.	노출 범위와 대상 설정이 가능해 상대적으로 통제 수준이 높음.	복제 및 저장이 자유로워 노출 흐름 제어가 가장 어려움.
권리 보장성	저작권 설정은 가능하나 표시에 그치며 스크랩, 공유 제한은 불가능함.	공유 범위를 자세하게 설정할 수 있어 일부 통제가 가능함.	링크 기반으로 타인 콘텐츠도 자유롭게 핀 생성 가능하여 통제 어려움.
책임 명확성	모든 책임은 사용자가 감당해야 하지만 이를 약관에만 명시함.	법적 책임은 사용자에게 있으나 공유 과정에서 별도 고지는 없음.	저작권 책임을 반복적으로 안내하며 사용자 책임을 명확히 고지함.
절차 적합성	신고 기능은 있으나 처리 절차나 구제 방식에 부족으로 한계가 있음.	DMCA 기반 신고 절차가 명확히 제공되며 처리 흐름도 비교적 잘 정리됨.	DMCA 기반의 신고 절차는 존재하지만 복제 핀 통제가 어려워 조치 효과가 제한됨.



마지막으로 절차 적합성에 있어 비헨스와 핀터레스트는 DMCA 기반의 콘텐츠 침해 신고 절차를 제공하고 있어 일정 수준의 공식 대응 시스템을 갖추고 있는 것으로 분석되었으나 핀터레스트의 경우 복제 핀이나 2차 저장 콘텐츠에 대한 삭제 및 차단이 어렵다는 점에서 실효성은 상대적으로 낮았다. 노트폴리오는 신고 기능은 마련되어 있으나 문제 발생 시의 구체적인 처리 절차나 결과 안내가 부족하여 절차 구조가 형식적 수준에 머무르고 있었다. 절차 적합성 측면에서 비헨스는 전반적으로 안정된 구조를 지니는 것으로 확인되었다.

분석 결과 노트폴리오는 정보 투명성과 권리 보장성 항목에서 상대적으로 높은 평가를 받았지만 책임 명확성과 절차 적합성에서는 구조적 미비점이 나타나면서 왼쪽 위에 도표가 자리 잡고 있다. 이는 책임 주체의 모호성과 침해 대응 체계의 안내 부족이 구조적으로 연결되어 있음을 시사한다.

비헨스의 그래프를 보면 타 플랫폼에 비해 전반적으로 넓고 균형 잡힌 형상이 나타나는데 특히 정보 투명성, 권리 보장성, 책임 명확성 측면에서 안정적인 구조로 보인다. 이는 사용자의 콘텐츠 통제권과 침해 대응 절차에 대한 구조가 비교적 체계적으로 마련되어 있음을 시사한다. 다만 도표가 다소 상단으로 치우쳐 있어 절차 적합성 측면에서는 약한 구조를 내포하고 있음을 보여준다.

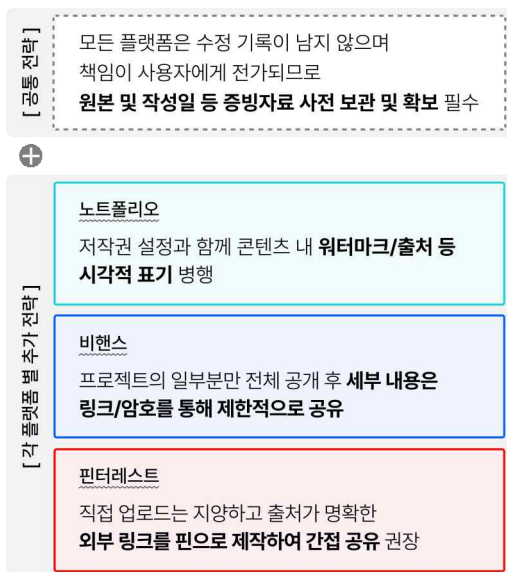
마지막으로 핀터레스트는 앞서 두 플랫폼과 달리 오른쪽 아래로 치우쳐진 양상이 나타났는데 이는 콘텐츠의 공유 속도와 범위에 비해 저작권 표기 구조가 미흡하고 확산 이후의 통제 수단이 부족하여 정보 투명성과 절차 적합성 부분에서 보완이 필요하기 때문인 것으로 파악되었다.

세 플랫폼 모두 작업물 공유 기능을 중점에 두고 있지만 구조와 규정, 제한 등에 따라 사용자 권리 보호에서는 서로 다른 측면에서의 공백이 발생하고 있음을 확인하였다. 이는 단순한 기능 제공 여부를 넘어 콘텐츠 유통 경로의 통제 가능성, 권리 침해에 대한 대응 구조, 책임 귀속 방식 등이 플랫폼별로 상이하게 작동하고 있음을 의미한다. 따라서 향후 온라인 디자인 공유 플랫폼 운영에 있어 각 플랫폼의 공유 방식과 체계를 기반으로 현실적인 사용자 권리 보호 전략과 작업물 보안 체계를 마련할 필요가 있다.

4. 결론

앞서 온라인 디자인 공유 플랫폼의 공유 구조와 운영 규정을 분석한 결과 사용자가 디자인 결과물을 업로드한 이후 발생하는 N차 가공, 무단 복제, 저작권 침해 및 책임 귀속에 대한 조치가 전반적으로 미흡한 것을 파악하였다. 이러한 문제는 기술 발전과 더불어 사람 중심의 이용 환경뿐 아니라 인공지능(AI) 등 새로운 주체가 개입하는 디지털 환경에서 더욱 심각하게 대두되고 있다.

현시점에서 발생하고 있는 문제점을 파악하고 주의해야 한다고 언급하고 있지만 대부분 경고적 차원의 주의 환기에 그치며 관련 연구와 실질적 규제 및 개선 방안은 여전히 부족한 것으로 나타났다. 또한 플랫폼별로 디자인 결과물의 업로드 절차와 운영 규정이 상이하게 드러나 각 플랫폼의 특성에 부합하는 차별적 규제가 필요한 것으로 확인되었다. 따라서 본 연구는 온라인 디자인 공유 플랫폼의 구조와 운영 현황을 토대로 사용자 권리 보호를 위한 개선 방향성을 제시하고자 한다.



[그림 9] 온라인 디자인 공유 플랫폼 결과물 보호 전략

[그림 9]는 앞서 분석한 연구를 바탕으로 사용자가 플랫폼을 통해 결과물을 업로드하는 과정에서 지향해야 할 전략을 정리한 도표이다. 세 플랫폼 모두 작업물 공유 및 활용 과정에서 발생하는 법적 책임을 사용자에게 전적으로 귀속시키는 구조를 보이며 이는 플랫폼이

책임을 회피하려는 것으로 해석된다. 특히 콘텐츠 수정 및 삭제 이력이 남지 않고 법적 분쟁 발생 시 플랫폼의 대응 절차가 명확히 고지되지 않는 점 등은 사용자 권리 보호의 실효성을 저해하는 주요 요인으로 작용된다. 이러한 구조적 한계는 콘텐츠의 확산 이후 저작권 침해나 무단 활용에 실질적으로 대응하기 어려운 환경을 조성하기 때문에 사용자는 작업물 업로드 및 수정 시점에 대한 증빙 자료를 자발적으로 보관하고 활용할 필요가 있다.

노트폴리오는 콘텐츠 업로드 시 저작권 범위를 설정할 수 있는 기능을 제공하고 있으나 해당 설정은 시각적 표시에 그칠 뿐이며 스크랩 및 이미지 저장 기능에 대한 기술적 제한은 마련되어 있지 않았다. 이는 사용자의 저작물이 플랫폼 외부로 유출되거나 불법적으로 가공 및 복제될 수 있는 구조적 가능성을 내포하고 있으며 결과적으로 권리 보호의 실효성이 확보되기 어렵다는 한계를 드러낸다. 이러한 구조적 취약성을 보완하기 위해서는 사용자가 워터마크 삽입, 출처 표기 등과 같은 시각적 표시를 통한 보호를 자발적으로 활용함으로써 2차 활용 가능성에 대해 미리 예방할 수 있도록 조치할 필요가 있다.

비헨스는 콘텐츠 게시 시 노출 범위 및 공개 대상을 사용자가 선택할 수 있도록 하여 자율적인 통제가 일정 수준 가능하도록 설계되어 있는데 특히 전체 공개, 링크 보유자 한정 공개, 비공개 등 다양한 공유 방식이 제공되어 사용자의 선택권이 비교적 보장되는 구조를 갖는다. 그러나 피드 노출 경로나 외부 탐색 기능과 같이 자동화된 노출 시스템이 병행되고 있어 사용자가 설정한 공유 범위가 플랫폼 외부 환경에서 완전히 통제되기는 어려운 한계가 존재한다. 따라서 작업물 일부만을 전체 공개한 뒤 세부 내용을 확인할 수 있도록 링크 또는 암호 기반 공유 방식을 병행하는 것이 콘텐츠 노출 범위의 과도한 확산을 예방하고 사용자의 통제력을 강화하는 데 효과적임을 시사한다.

핀터레스트는 링크 기반으로 외부 콘텐츠를 불러와 핀으로 제작하고 공유할 수 있는 구조를 지니고 있다. 이러한 구조는 사용자가 콘텐츠를 손쉽게 제작, 저장, 확산시킬 수 있다는 장점이 있으나 반대로 자신의 작업물이 동의 없이 핀으로 생성되어 유통될 수 있음을 의미하며 특히 '저장' 기능과 '공유 핀' 기능은 별도의 제한 없이 누구나 사용할 수 있도록 설계되어 있어 콘텐츠의 확산 속도가 빠르며 공유가 이루어진 이후에는 통제가 사실상 어려운 것으로 나타났다. 따라서 핀터레스트 활용 시 디자이너는 작업물을 직접 업로드하기보

다는 외부 플랫폼에 게시한 후 출처가 명시된 링크를 핀으로 간접 공유하는 방식을 선택함으로써 출처를 명확히 하고 권리 침해 가능성을 사전에 예방할 필요가 있다.

앞으로 온라인 디자인 공유 플랫폼을 활용하는 디자이너는 각 플랫폼의 특징과 운영 규정, 콘텐츠의 노출 방식 등을 명확히 이해한 후 자신의 작업물을 어떤 방식으로 공유할지에 대해 전략적으로 판단할 필요가 있다. 특히 저작권 설정, 공개 범위, 링크 접근 방식, 신고 절차의 유무와 같은 세부 항목을 사전에 확인함으로써 향후 발생할 수 있는 무단 활용이나 책임 전가 등의 윤리적 문제에 선제적으로 대응할 수 있어야 한다. 본 연구에서 도출된 플랫폼별 공유 구조와 규정 분석 결과는 디자이너가 보다 안전하고 주도적으로 자신의 작업물을 보호하고 활용하기 위한 실질적 참고 자료가 될 수 있으며 향후 온라인 디자인 공유 플랫폼의 운영 정책 수립과 제도 개선을 위한 기초 자료로 활용될 수 있을 것이다.

다만 본 연구는 선행 연구 7편의 내용을 범주화하여 정보 투명성, 권리 보장성, 책임 명확성, 절차 적합성의 네 가지 평가 기준을 도출하고 플랫폼 분석 과정에서 공식 규정과 사용 흐름을 중심으로 연구를 수행하였는데 자료 활용이 제한적이었기 때문에 연구자의 관점이 개입되었을 가능성이 존재하며 분석 대상을 노트폴리오, 비핸스, 핀터레스트 세 플랫폼으로 한정하였다는 점에서 범위의 한계가 있다. 따라서 후속 연구에서는 보다 다양한 유형의 디자인 공유 플랫폼을 포함하여 분석 범위를 확장하고 사용자 및 전문가 인터뷰와 플랫폼 운영자 관점을 반영함으로써 결과의 타당성을 강화할 필요가 있다. 나아가 플랫폼 구조뿐 아니라 윤리 규정의 구체적 항목을 심층적으로 검토하고 이를 시각화하여 분석의 객관성을 보완할 필요가 있다.

참고문헌

1. 권용수, '온라인 플랫폼 규제방안에 관한 연구 - 일본의 특징 온라인 플랫폼 공정화법을 소재로', 상사법연구, 2021
2. 김병수, '이미지 기반 소셜 네트워크 서비스(SNS)의 디자인 활용에 관한 연구', 한국디자인리서치, 2022
3. 김성룡, 김인경, '온라인 디자인 플랫폼 분쟁 사례분석 및 실무적 대응 방안에 관한 연구', 국제상학, 2024
4. 김성배, '제품디자인 콘셉트의 구체화를 위한 플랫폼 사례 연구', 상품문화디자인학연구, 2015
5. 김지향, '공유경제 도입에 따른 패션 공유 플랫폼의 사례 분석 - 제품·서비스 시스템을 중심으로', 한국패션디자인학회지, 2018
6. 이세리, 강태임, '디자인 공유 플랫폼 유형 및 사례 분석', 한국디자인문화학회지, 2018
7. 이승민, '한국에서의 온라인 플랫폼 규제의 현황과 쟁점', 경제규제와 법, 2022.
8. 이승직, 김자미, '디지털 트윈 기술 활용에 따른 윤리적 이슈 분석', 한국컴퓨터교육학회 학술발표대회논문집, 2021
9. 이윤희, 김정호, '소셜미디어 플랫폼 유형에 따른 네이티브 광고의 커뮤니케이션 분석', 브랜드디자인학연구, 2018
10. 유홍식, '패션산업에서의 윤리적 패션 - 지속가능한 패션의 실천 사례를 중심으로', 한국패션디자인학회지, 2012
11. 유창국, '온라인 플랫폼을 기반으로 한 제품디자인 협업시스템에 관한 연구', 한국디자인문화학회지, 2022
12. 윤희영, 하은아, 조재경, '개인 창작자를 위한 국내 온라인 디자인 플랫폼 활용 방안', 산업디자인학연구, 2017
13. 이지훈, 이영신, '블록체인 기반의 미술품 플랫폼 사례 분석', 한국디자인리서치, 2020
14. 공은수, '온라인 디자인 플랫폼의 사용자 경험 인식조사 및 서비스 개선에 관한 연구', 건국대학교 예술디자인대학원, 2023
15. 임혜원, '디자인 리서치를 위한 온라인 플랫폼 및 인공지능 서비스 연구', 국민대학교 테크노디자인전문대학원, 2021
16. 홍진욱, '인공지능(AI)환경에서 디자인 플랫폼의 지속 가능한 비즈니스 모델 연구', 한양대학교 대학원, 2025