

AI 저작권 이슈 논의를 위한 시민사회 간담회

정보공유연대 IPLeft

[목차]

AI 저작권 이슈 논의를 위한 시민사회 간담회.....	1
발제문: 생성형 AI의 저작권 쟁점 (진보넷/정보공유연대).....	3
토론1. 생성형 AI의 저작권 쟁점 토론문 (오픈넷).....	14
토론2. 기술변화, 예술, 저작권 그리고 창작자의 권리 (문화연대).....	17
토론3. 생성형 인공지능 시대 저작권은 (인간) 창작자를 위한 권리일 수 있을까 (AI윤리레터)....	23
토론4. 토론문 (민변 디지털정보위원회).....	28
토론5. AI시대 저작권법 문제 토론문 (참여연대).....	32
토론6. AI 시대의 창작과 권리, 누구를 위한 기술인가 (녹색당 ICT위원회).....	35
토론7. AI 저작권을 둘러싼 사회적 요구와 정책 고려 (정의당).....	37

생성형 AI의 저작권 쟁점

오병일 (정보공유연대 운영위원, 진보네트워크센터 대표)

1. 생성형 AI의 저작권 쟁점 구분

(1) AI 모델 학습(훈련)에 사용되는 데이터의 저작권 이슈

- AI 모델 학습에 사용되는 이미지, 텍스트, 오디오 등 다양한 형태의 데이터는 원본 저작자의 저작권이 있는 경우가 많음. 또한, AI 개발 업체들은 인터넷에 공개되어 있는 자료를 스크래핑하여 학습 데이터로 사용하는 경우가 많음. 이에 해당 저작물을 무단으로 복제, 변형, 전송하는 행위가 저작권 침해인지 여부가 논란이 되고 있음.
- 이와 관련하여 AI 개발 업체와 저작권자 사이에 다양한 소송이 진행 중임.

(2) 생성형 AI가 생성한 결과물의 저작권 이슈

- 생성형 AI가 생성한 결과물도 저작권으로 보호받을 수 있는지 여부에 대해, 저작권이 인정되기 위해서는 '인간의 사상 또는 감정의 표현'으로서 '창작성'이 있어야 함. 따라서 인간이 아닌 AI가 생성한 결과물 자체는 원칙적으로 저작권으로 보호되지 않는다는 것이 (대다수 국가의 저작권법에 따른) 일반적인 해석임. 다만, AI가 생성한 결과물에 인간이 창작적 기여를 했다면 그 부분은 저작권을 인정받을 수 있음. 문제는
 - 그 경계가 모호하고
 - 그 기준이 엄격할 경우 창작 노동자가 생성형 AI를 도구로 사용하여 창작한 저작물이 저작권으로 보호받지 못할 수 있고
 - 그 기준이 낮을 경우 생성형 AI로 대량생산될 저작물이 저작권으로 과도하게(저작자 사후 70년 동안) 보호될 수 있다는 것임
- 생성형 AI의 결과물이 타인의 저작권을 침해했을 때 누가 책임을 질 것인지(생성형 AI 제공업체, 또는 해당 결과물을 만들도록 명령한 이용자) 여부가 쟁점이 될 수 있으나, 시민사회에서 굳이 논의할 쟁점은 아닌 것으로 보임.

(3) 생성형 AI가 생성한 결과물이 다른 사람의 목소리 등 신체적 특징이나 작품 스타일을 모방하는 경우

- 저작권은 아이디어가 아닌 표현을 보호하므로, 특정 작가의 스타일을 모방하는 것은 저작권 침해가 아님. (그리고 지금까지 창작자들은 다른 창작자의 스타일을 모방해왔고, 그 결과 특정한 예술 풍조가 형성되기도 함) 얼굴이나 목소리는 저작권 보호 대상이 아님. 그러나 실제 창작자들은 AI가 모방한 결과물에 위협을 느끼고 있음. 저작권이 아니더라도 목소리 등 신체적 특징의 경우 퍼블리시티권(부정경쟁방지법에 반영됨), 초상권 등으로 규제될 수 있음. 타인의 스타일을 모방하는 것을 규제할 것인지, 또는 규제를 하더라도 AI와 같은 자동화된 방법에 의한 것만을 규제 대상으로 할 지에 대한 논의가 필요함.
- 사례 : ChatGPT의 지브리 스타일 그림, GPT-4o의 음성비서 목소리가 스칼렛 요한슨의 음성 모방 논란(2024)

(4) 생성형 AI가 지식, 문화의 창작, 유통, 향유에 미치는 영향

- 직접적으로 저작권 이슈는 아니지만, 생성형 AI가 지식, 문화의 창작, 유통, 향유에 어떠한 영향을 미치는지, 그러한 영향을 어떻게 판단할 것인지, 그러한 영향에 따라 법제도 측면에서 고려해야 할 것은 무엇인지 논의할 필요가 있음.
- 생성형 AI는 누구나 쉽게 저작물을 생성할 수 있도록 함으로써 창작의 민주화에 기여한다는 평가가 있을 수 있음. 반면, 직접적으로 특정 창작자의 저작권을 침해하지 않더라도 생성형 AI의 발전으로 창작자 일반의 고용이 위협받을 수 있음. (예를 들어, AI가 프로그래머, 디자이너, 통역가 등을 대체할 수 있음) → 이를 저작권의 이슈로 보아야 하는지, 아니면 AI 발전에 따른 실업의 발생 일반의 문제로 보아야 하는지.

2. AI 모델 학습(훈련)에 사용되는 데이터의 저작권 이슈

(1) 각 국의 저작권법

- 미국 : 명시적 규정은 없으며, 공정이용(Fair use) 법리로 판단.
 - 이용의 목적과 성격, 이용된 저작물의 성격, 이용된 부분의 양과 질, 이용이 저작물의 잠재적 시장이나 가치에 미치는 영향 등 4가지 요소를 종합적으로 고려. 주로는 해당 이용이 원저작물의 '변형적 이용'인지, 원저작물 시장에 어느 정도 영향을 미치는지가 영향을 미치는 것으로 보임.
 - 이와 관련된 소송이 다수 제기되어 있으며, 법원의 판단에 따라 AI 학습 목적 활용을 공정이용으로 인정할 수 있는지 여부 및 범위가 결정될 것으로 보임.
- 유럽연합 : 2019년 디지털 단일시장 지침(DSM)에서 텍스트 및 데이터 마이닝(TDM) 예외 조항(3, 4조) 규정

- 연구 기관 및 문화 유산 기관이 연구 목적으로 저작물을 텍스트 및 데이터 마이닝(TDM)하는 것을 허용
- 상업적 목적의 TDM에 대해서도 일정 조건을 충족하면 허용. 즉, 해당 저작물에 적법하게 접근해야 하고, 저작권자가 TDM에 대한 권리를 명시적으로 유보하지 않아야 함. 거꾸로 보면, 저작권자는 자신의 저작물이 TDM에 이용되는 것을 명시적으로 거부할 수 있음. 주요 저작권자들이 무단 AI 학습에 대해 반발하고 있는 점을 고려하면, 사실상 저작권을 인정한 것으로 볼 수 있음.
- 저작권자는 적절한 방식으로 권리 유보를 표시해야 함 : 온라인에서 공개적으로 이용 가능한 콘텐츠의 경우, 기계가 읽을 수 있는 방식(machine-readable means)으로 권리 유보를 표시하는 것이 적절하다고 권고. (메타데이터, 이용약관 등)
- EU AI Act
 - EU AI Act : 범용 AI 모델 제공자는 EU 저작권법 및 관련 권리를 준수해야 함. 관할권에 관계없이, EU 시장에 제품을 출시하는 모든 범용 AI 모델 제공자에게 적용됨.
 - 범용 AI 모델 제공자는 AI 모델 훈련에 사용된 텍스트 및 데이터의 상세한 요약본을 작성하고 공개해야 함.
 - 범용 AI 모델에 대한 규칙(저작권 관련 조항 포함)은 2025년 8월 2일부터 새로운 GPAI 모델에 적용될 예정
- 영국 : 영국 저작권, 디자인 및 특허법(Copyright, Designs and Patents Act 1988: CDPA) 제29조의A조
 - 저작물에 합법적으로 접근할 수 있는 사람이 비영리적인 연구 목적을 위하여 컴퓨터를 사용하여 저작물에 기록된 내용을 분석할 수 있도록 복제물을 제작하도록 허용. 상업적 목적은 제외.
 - 2022년 영국 지식재산청(IPO)은 AI 개발 촉진을 위해 상업적 목적의 TDM까지 허용하는 새로운 예외규정을 제안했으나 창작자들의 반발로 2023년 2월 철회.
 - 현재 영국은 EU와 같은 '옴트아웃' 모델로 선회. 기술 기업들은 이에 반대 입장임.
- 일본 : 2018년 저작권법 개정을 통해 AI 개발 및 학습을 위한 저작물 이용을 명확히 허용하는 규정(제30조의4)을 마련
 - 전 세계적으로 가장 포괄적인 저작권 예외 규정으로 평가됨
 - 인간이 저작물의 사상·감정을 향유하려는 것이 아닌 경우 필요한 범위에서 저작물의 복제, 이용 허용. 상업적/비상업적 목적 불문.
 - '저작권자의 이익을 부당하게 해치지 않는 한도'라는 단서 : 예를 들어, 원저작물 시장을 대체할 경우.

- 한국 : 저작권법 제35조의5 "저작물의 공정한 이용" 조항 존재. 즉, 공정이용으로 간주될 경우 활용 가능하나, 미국과 같이 해당 여부나 범위는 결국 법원의 판단이 필요함.
 - 한국저작권위원회가 발간한 <생성형 AI 저작권 안내서>(2023)는 "확립된 법원의 판례가 축적되기 전까지 공정이용 규정의 적용 여부가 불명확한 상황...저작권 침해 가능성이 존재"하므로, "가급적 사전에 ... 적법한 이용 권한을 확보"하도록 권장하고 있음.
 - 저작권법을 개정하여 TDM 조항을 둘 필요가 있는지, 둔다면 어떻게 규정할지 논란이 되고 있음. 2021년 1월 도종환 의원이 대표 발의한 저작권법 전부개정안(제43조)의 경우 일본과 유사하게 정보 분석을 위한 복제 허용 조항을 제안하고 있음. '적법한 접근' 요건, '비향수적 이용' 개념 도입.
- EU의 규범이 전 세계적인 규범이 되는 경향(브뤼셀 효과)을 고려할 때, 혹은 글로벌 기업이 자신의 관행을 규제가 강한 지역을 기준으로 할 수밖에 없는 점을 고려하면, EU의 규범에 따라 상업적 활용에 대해서는 저작권을 보호(오픈아웃 보장)하는 방향으로 갈 가능성이 큼.

(2) 소송 사례

- Getty Images 대 Stability AI 소송 등 다수
- Thomson Reuters Enterprise Centre GMBH v. Ross Intelligence, Inc. : (2025년 2월)
미국 델라웨어 법원은 경쟁 서비스 개발을 위한 대량 데이터 무단사용은 공정이용이 아니라고 판시. 인용구 요약 등 원저작물의 핵심 구조를 그대로 재현하여 원 저작물(법률 데이터베이스)의 시장을 대체하므로 '비변형적 상업적 이용'으로 공정이용에 해당하지 않는다고 보았음. 생성형 AI 사례는 아님.
- 최근 공정이용으로 인정한 판례
 - Bartz v. Anthropic (2025.6.23) : 앤스로픽이 수백만 권의 책을 스캔하거나 온라인에서 다운로드해 Claude 모델을 학습시킨 행위는 '공정 이용(fair use)'에 해당한다고 판결. AI 학습 과정이 "지극히 변형적(transformative)"이라고 평가하며, "책을 읽고 내재화해 새로운 글을 쓰는 인간 학습과 유사하다"고 설명. 훈련 데이터를 수집하는 과정에서 불법적으로 복제된 책들을 인터넷에서 다운로드하여 저장한 행위는 저작권 침해에 해당한다고 판단
 - Kadrey v. Meta Platforms (2025.6.25) : 판사는 "시장 피해(market harm)"에 관한 증거가 부족했다는 이유로 작가 측의 주장을 기각. 메타의 모든 행위가 합법이라는 일반적인 판결이 아니며, 사실관계에 따라 다른 결과가 나올 수 있음.
 - AI 학습을 위한 저작물 이용은 공정이용으로 보았지만, 학습 데이터를 '적법하게' 수집해야 하기 때문에 권리자와의 협상을 촉진할 수도 있음.

- 국내 : 지상파 방송 3사는 네이버가 생성형 AI 하이퍼클로바, 하이퍼클로바X에 뉴스 콘텐츠를 무단 활용했다며 저작권 침해 및 부정경쟁방지법 위반 혐의로 소송 (2025.1), 한국신문협회는 네이버가 신문·통신 기사 데이터를 AI 학습에 무단 사용했다며 공정거래위원회에 신고 (2025.4)
- 최근 AI 기업들은 언론사, 출판사들과 라이선스 계약을 맺고 있지만, 라이선스 협상을 하기 힘든 중소 언론사나 독립 창작자들은 배제될 가능성이 큼.

(3) 찬반 논거

- AI 산업계의 입장
 - AI 모델 학습 목적의 저작물 이용은 공정이용임. 원 저작물의 대체제를 만드는 것이 아니라 변형적 활용임.
 - 학습 과정은 표현을 복제하는 것이 아니라, 텍스트의 통계적 특성(패턴과 아이디어)을 추출하는 것임. 다른 작품을 읽고 자기 창작의 아이디어를 얻는 인간의 학습과 유사함. 학습의 최종 결과물은 훈련 데이터와 동일하지 않은 새로운 조합임 (학습의 결과는 AI 모델이고 이는 AI 모델이 생성한 결과물과 구분되어야 함)
 - 상업성만으로 공정이용을 배제할 수 없음 (구글 북스 사례) / 효과적 학습을 위해 전면적 복제가 필요함 (소프트웨어 호환성 분석을 위한 프로그램 전체 복제, 분석을 인정한 사례) / 사회적 이익과 혁신 (지식 접근성 향상, 생산성 증대, 새로운 창작 보조도구 제공 등)
 - 데이터 처리를 위한 일시적 복제, 저장 행위는 '기술적 필수요소'로서 합법적임 (검색엔진의 캐시, 클라우드 서비스의 임시저장). 원본과 유사한 결과물을 생산하는 것은 기술적으로 관리 가능하며, 예외적으로 원본과 유사한 결과물이 생성된다면 이는 개별적으로 저작권 침해여부를 다투면 될 문제임.
 - AI 생성물은 원 저작물의 동일한 대체물이 아니며, 따라서 원 저작물 시장에 직접적인 영향을 미치지 않음. 예를 들어 어떤 소설을 그대로 대체할 수 없음.
 - 혁신에 따른 거시 경제 효과 (신기술 등장 때마다 일시적 충격은 있었지만 창작 생태계가 더욱 풍부해졌음) 저작물 시장에 대한 간접적인 영향은 기술발전에 따른 불가피한 변화임. 수익 모델의 변화는 불가피함.
 - 모든 저작물 이용에 대가를 지불해야 한다면 공정이용이 무의미해짐
- 저작권업계 + 창작자 등 입장
 - 영리적 목적을 위해 저작물 전체를 원본 그대로 활용하는 것으로 저작권 침해임

- 학습(훈련)을 위해 저작물의 완전한 복제본을 컴퓨터에 복제, 저장해야 함(복제권 침해). AI 모델이 학습 데이터의 구체적인 표현을 모델 파라미터에 기억하고 있는 경우도 있음. 이에 따라 AI 생성한 결과물에 원본 일부가 출력되기도 함. (그래서 개인정보 침해 문제도 발생함)
 - 검색엔진과 AI 학습은 목적이 다름. 검색엔진은 원 저작물 접근을 지원하지만, AI 학습은 원 저작물에 대한 정보를 대체함. AI 생성 결과를 기술적으로 통제하는 것은 한계가 있음. AI 도구의 활용 주체는 거대 기업이며 이에 대한 이익과 책임과 기업의 몫임.
 - AI 학습은 규모와 방식 측면에서 인간의 학습과 다름. 인간 개인의 창작의 자유와 AI 기업의 데이터 이용 자유를 동일하게 볼 수 없음.
 - 소수 거대 기업에 의한 독과점적 기술 발전 우려
 - AI 생성 콘텐츠 증가는 원 저작물이나 인간 창작에 대한 수요 감소로 이어짐
 - 보상없는 이용으로 창작 의욕이 감소하고 콘텐츠 산업의 지속가능성 훼손됨. 창작 노동자(일러스트레이터 등)에 대한 생계를 위협함.
 - 공정이용은 저작권자의 이익을 과도하게 해치지 않는 범위에서 제한적으로 허용되어야 함. 권리자가 동의하지 않은 새로운 이용에 대해 대가를 요구할 권리가 있음.
- 미국의 디지털 권리 옹호 단체 EFF의 견해
 - 공정이용 옹호 : 빅테크가 이용하든 누가 이용하든 AI 학습은 기존 저작물의 변형적 이용이고 이를 제한하는 것은 혁신을 저해한다는 입장.
 - 빅테크 독점은 독점규제법으로 풀어야 함
 - 저작권을 인정할 경우, 저작권료를 감당할 수 있는 빅테크의 독점이 오히려 강화될 것임.
 - (필자) 그러나 이런 논리라면 모든 규제가 독점을 강화한다는 논리로 귀결되지 않을지. 또한, 빅테크와 중소기업체의 책임을 차등적으로 규정하는 방법도 있음.
 - 소수의 대기업만 AI 아트 모델을 만들거나 사용할 수 있게 된다면, 우리의 창작 세계는 더욱 획일화되고 획일화될 것
 - 예를 들어, 대규모 상업적 배포의 확산 모델은 이미 누드 이미지로 이어질 수 있는 쿼리를 거부하고 있음. '성인' 주제에 대한 엄격한 제한은 특히 자신의 정체성이 외설적이거나 본질적으로 성적인 또는 '성인 전용'(쿼어 포함)으로

잘못 분류되어 이러한 도구가 생성하는 세상에서 지워지는 사람들에게 어려움을 야기함. (AI 아트 생성기의 편향성)

- 저작권을 인정해도 실제 창작자보다는 미디어 기업에게 이익. 오히려 미디어 기업이 자신이 권한을 가지고 있는 저작권을 활용하여 AI를 개발하고, 개인 창작자를 위태롭게 할 수도 있음. (예를 들어, 스톡 이미지 시장을 독점하고 있는 게티 이미지. 게티의 가장 큰 단일 비용은 크리에이티브 작업자에게 지불하는 수수료이므로, 게티는 작업자를 대체할 고품질 모델을 제작할 강력한 인센티브를 갖고 있음.)

- AI가 만든 어떤 이미지가 어떤 창작자의 작업을 대체할 수도 있지만, [누구의 생계도 대체하지 않는 이미지 생산에도 훨씬 더 많이 사용될 수 있음](#). AI 번역이 번역가의 생계에 부정적인 영향을 미칠 수 있지만, AI 번역은 번역가가 하는 작업 뿐만이 아니라 수많은 사람의 일상과 작업에서 필요한 번역을 지원할 수 있음. 잠재적으로 해로운 용도에만 초점을 두고 도구 자체가 문제인 것처럼 규정해서는 안됨.

- [AI와 저작권을 넘어 지속가능한 정보생태계의 편당을 위한 Open Future의 제안](#)

- AI 시스템이 모든 인간 지식과 문화의 저장소, 인간이 다른 인간이 축적한 정보를 활용할 수 있도록 하는 새로운 종류의 문화 및 사회 기술임. (AI 시스템의 잠재력에 대한 긍정적 인식) → 공익을 위해 이러한 기술이 어떻게 배포되고 통치되어야 하는지에 대한 프레임워크가 필요함
- AI 시스템이 사적으로 전유되었을 때, AI 중개자를 통해 콘텐츠에 접근하게 됨으로써 원 정보기관(창작자 및 미디어기업 뿐만 아니라, 도서관, 공영미디어, 비영리적 이용자까지)을 지탱하는 수익 흐름이 단절되고, 집단 공유지의 부가 사유화됨. 또한, 이들이 새로운 게이트키퍼로서 중앙 집중식 정보 통제의 위험이 있으며 이는 민주주의를 위협함.
- 이러한 우려를 해소하기 위해서는 공공 AI 인프라를 구축할 필요가 있음. 공공 자금으로 지원되고, 투명하게 통치되며, 공익을 위해 설계된 데이터, 모델, 인프라 및 서비스.
- 기존 저작권 시스템의 보상구조(라이선스 제도)는 소수의 창작자/미디어 기업을 위한 것일 뿐, 개인/소규모 창작자, 공공기관, 자발적 정보공유자에 대한 보상에는 한계. AI 개발에 공정이용이 적용될 경우, 이는 정보 생산의 경제적 지속 가능성을 보장하는 메커니즘을 제공하지 않음.
- 저작권 제도를 넘어선 재분배 프레임워크가 필요함

- 보상 메커니즘의 혜택을 일반적으로 받는 전문 창작자 이상으로, 공개접근 가능한 정보생태계 전체로 확대 + 공공 AI 모델 및 서비스의 수익으로.
- 콘텐츠 복제에 대해 보상을 요구하는 방식이 아니라, AI 시스템이 시장에 출시될 때 부과금 부과. 사용자 또는 구독자 수에 기반한 고정 수수료(부과금) 또는 서비스에서 발생하는 수익의 일정 비율(세금)의 형태.
- 권리 보유자가 AI 훈련 목적으로 공개적으로 접근 가능한 저작물의 사용을 별도로 라이선스할 수 없음. (비공개, 상업적으로 제한된 정보의 경우에는 가능)

(4) 토론을 위한 질문

- AI 개발을 위한 저작물 이용이 공정이용으로 인정될 경우, 저작물을 인터넷에 공개할 유인을 위축시킬 우려는 없는가. 즉, 창작자들이 저작물 접근에 장벽을 설정하고 AI 업체와 협상하는 전략을 선택하게 되어, 오히려 장기적으로 공유지를 위축시킬 우려는 없는가.
- AI 개발을 위한 저작물 이용을 위해 저작권자의 허락을 받도록 하더라도, 실제 보상을 받는 것은 AI 기업과 협상을 할 수 있는 거대 미디어 기업으로 제한될 우려는 없는가. 또한 EFF의 우려와 같이 거대 미디어 기업 자체가 AI의 개발 및 활용을 주도하게 될 우려는 없는가.
- 파운데이션 모델의 경우 거대 AI 기업만이 개발 가능하더라도, 개인, 비영리, 중소 AI 사업자도 작은 AI 모델을 개발할 수 있는데, AI 개발을 위한 저작물 이용을 위해 저작권자의 허락을 받도록 하는 경우, 새로운 기술의 발전을 저해할 우려는 없는가.
- (Open Future의 제안과 같이) 특정 미디어 기업에 허락 여부나 보상에 대한 통제권을 주는 방식이 아니라 사회적으로 일정한 보상금을 AI 개발업체에게 부담하도록 하는 방안(방송사보상금과 같이 일단 사용하도록 하되 일정한 보상금을 지불하는 방식과 유사한 것으로 생각됨)에 대해서는 어떻게 생각하는가.

3. 생성형 AI가 생성한 결과물의 저작권 이슈

(1) 현황 및 쟁점

- 크리스 스튜어트 (Kris Kashtanova)의 웹툰 "Zarya of the Dawn" 사건 (2022년): 스튜어트가 Midjourney를 이용해 만든 웹툰에 대해 저작권 등록을 신청했으나, 미국 저작권청은 AI가 생성한 이미지에는 저작권을 인정하지 않고, 스튜어트가 직접 수정한 텍스트와 이미지 배열(편집)에만 저작권 부여.
- 한국저작권위원회 [<생성형 인공지능 활용 저작물의 저작권 등록 안내서>](#) (2025.6.30)

- 인간의 창작적 기여가 있을 경우 저작권을 인정하여 등록 가능. 통제가능성과 예측가능성이 있어야 함.
- 통제가능성이란 “창작자가 표현하고자 하는 바를 결정하고, 그 결정에 따라 표현 방법 및 과정을 주도할 수 있는지”를 의미.
- 예측가능성은 “창작자가 표현하고자 하는 바를 의도한대로 나타낼 수 있는지”
- 창작 노동자 입장에서 AI 제작 콘텐츠의 저작권 여부는 매우 중요함.
 - 미국 작가조합은 영화 제작자와의 협상에서 AI가 생성한 자료는 인간 작가를 대체할 수 없으며, 작가가 AI를 사용했더라도 저작권은 작가에게 있고 작가에게 정당한 보상을 해야한다고 주장.

(2) 토론을 위한 질문

- AI와 협업하여 만들어진 저작물에 저작권을 인정할 것인지 여부는 case-by-case로 판단하면 되고, 기본적으로 AI 생성물의 저작권은 인정하지 않는다는 원칙에는 큰 문제가 없는 것으로 보임.
- 쟁점이라기보다, 창작 노동자들이 AI를 사용하여 작업을 할 경우, 미디어 기업과 협상하여 자신의 권리를 보장받을 수 있는 (노동조합과 같은) 조직화를 어떻게 할 것이냐가 과제임.
- 시민사회 차원에서 제기할 필요가 있는 다른 이슈가 있는지.

4. 생성형 AI가 생성한 결과물이 다른 사람의 목소리 등 신체적 특징이나 작품 스타일을 모방하는 경우

(1) 현황 및 쟁점

- 비판 논거
 - 개인의 목소리, 외모(신체적 특징), 그리고 독창적인 작품 스타일은 해당 개인 또는 창작자의 고유한 재산권이자 인격권임.
 - AI가 타인의 스타일을 쉽게 모방할 수 있게 되면, 오랜 시간과 노력을 들여 자신만의 스타일을 구축한 창작자들의 노력이 평가절하될 수 있으며, 창작 의욕을 꺾고 창작 생태계를 위협할 수 있음.
 - 특정 작가의 작품으로 오인되거나 작가의 의도와 무관하거나 심지어 반대되는 목적으로 활용되는 것의 윤리적인 문제 : 예를 들어, 고인이 생전에 싫어했을 만한 내용의 광고에 그의 목소리를 사용하는 경우.
- 반론

- 다른 창작자의 작품을 모방하거나 스타일을 따라하는 것 역시 창작 및 배움의 한 형태임.
- 훈련, 풍자, 비판 등 표현을 위한 중요한 방식으로 활용되어 옴
- 저작권은 특정인의 신체적 특징이나 스타일을 보호하지 않음.
- EFF : [퍼블리시티권은 생성형 AI에 대한 답이 아니다](#)
 - 퍼블리시티권을 연방 차원에서 확대하는 것은 표현의 자유와 공정이용을 위협할 수 있다고 경고함.
 - 풍자, 비판, 창작물, 훈련 데이터의 사용 등 표현 행위 전반에 제약이 생길 수 있음.
 - 특히, 공적 인물(public figures)에 대한 비판적 표현조차 제재될 가능성을 우려.
 - 타인이 자신의 이름이나 얼굴을 사용하여 제품을 허위로 홍보하는 것을 막을 수 있는 제한적인 권리는 별개의 문제임. 하지만 누군가가 자신의 "스타일"에 맞춰 무언가를 만들기 위해 도구를 만들거나 사용하는 것을 막을 수 있는 연방 권리는 훨씬 더 광범위하고 모호할 것임.
- 개인 창작자가 다른 창작자의 스타일을 모방하는 것과 AI를 통해 특정 스타일의 작품을 대량 생산하는 것은 다르게 보아야 하지 않을까?
 - 퍼블리시티권이냐 저작권법이 아닌 별도의 법률 제정이 필요한가
 - 그 범위는 어떻게 할 것인가. 예를 들어, 고흐의 스타일을 모방하는 것도 문제인가, 아니며 생존하는 창작자의 스타일을 모방하는 것만이 문제인가

(2) 토론을 위한 질문

- 퍼블리시티권은 주로 유명인에 적용되며 퍼블리시티권이 확대될 경우 정당한 표현이나 창작까지 위축시킬 수 있으므로 퍼블리시티권 보장을 시민사회가 적극 주장하는 것은 신중해야 할 필요가 있지 않을까.
- 퍼블리시티권 차원의 접근보다, 자본이 창작 노동자의 목소리를 (일시적인 대가를 지불하더라도) 무분별하게 이용할 경우 창작 노동자의 노동권을 위협할 수 있음 : 미국 배우조합의 AI 협상과 같이 창작 노동자가 미디어 자본과의 협상을 통해 정당한 대가 지급 없는 무분별한 (재)활용에 반대할 필요가 있지 않을까. 이를 위해 퍼블리시티권 외에 다른 방식으로 권리를 규정할 수 있을까.
- AI를 통해 특정 스타일의 작품을 생산하는 것에 대한 규제가 필요한지. 필요하다면, 그 방식과 보호 대상은 무엇인지.

5. 생성형 AI가 지식, 문화의 창작, 유통, 향유에 미치는 영향

- 문제를 기존 저작권법의 해석이나 저작권법의 개정 문제로 한정하지 않기 위해서는 생성형 AI가 지식, 문화의 창작, 유통, 향유에 어떠한 영향을 미치고, 이를 시민사회의 관점에서 어떻게 보아야 할지에 대한 논의가 필요함.
- 생성형 AI가 학습에 사용한 원 저작물 시장을 직접적으로 대체하지 않고, 그래서 저작권 침해로 인정되지 않더라도, 생성형 AI는 지식, 문화 시장에 지대한 영향을 미침. 직접적으로 특정 창작자의 저작권을 침해하지 않더라도 생성형 AI의 발전으로 창작자 일반의 고용이 위협받을 수 있음. → 이를 저작권의 이슈로 보아야 하는지, 아니면 AI 발전에 따른 실업의 발생 일반의 문제로 보아야 하는지.
 - AI가 프로그래머, 디자이너, 통역가 등 기능적 성격이 많은 창작자를 먼저 대체할 수 있음
 - 특정 창작자의 스타일을 대량으로 모방하는 결과물을 생성할 경우 그 영향은 더욱 직접적임
- 생성형 AI가 창작자를 지원하는데 사용될 수도 있음.
 - 누구나 쉽게 저작물을 생성할 수 있도록 함으로써 창작의 민주화에 기여한다는 평가가 있을 수 있음.
 - 재정이 열악한 개인이나 집단(예를 들어 비영리단체)이 저렴하게 필요한 저작물을 생산할 수 있도록 함
 - 딥페이크 기술이 성소수자 보호를 위해 다큐멘터리에서 활용될 수 있음 (2020년 개봉한 다큐멘터리 영화 '웰컴 투 체첸'(Welcome to Chechnya) 사례)
- 생성형 AI가 오히려 숙련된 창작자의 업무 능력을 향상시킨다는 연구, AI와의 협업은 특히 "덜 창의적인" 창작자에게 큰 효과가 있지만, 집단적인 창의성은 감소할 수 있다는 [연구](#) 등 다양한 연구가 진행 중임.
- [AI와 저작권을 넘어 지속가능한 정보생태계의 편당을 위한 Open Future의 제안](#)은 AI 시스템이 모든 인간 지식과 문화의 저장소, 인간이 다른 인간이 축적한 정보를 활용할 수 있도록 하는 새로운 종류의 문화 및 사회 기술로 규정하고 있음. 즉, AI 기술을 누가 통제할 수 있는지의 문제이지 그 자체는 지식에 접근하고 생산하는 유용한 수단이 될 수 있다는 것임.
- 통상 '창작성'은 인간에게 있으며, AI는 인간이 생산한 것을 짜집기한 것일 뿐이라는 인식이 있음. AI는 분명 전체적으로 보았을 때 학습 데이터를 조합한 것에 불과할 수도 있지만, 개인의 지적 범위는 인류 전체의 지식에 비해 매우 부분적일 뿐이라는 점을 고려하면, 개인적 측면에서는 AI가 생성한 결과물에 의해 다양한 방식으로 지적인 자극을 받을 수 있지 않을까?

생성형 AI의 저작권 쟁점 토론문

오경미(오픈넷 연구원)

오병일 대표님의 발제는 생성형 인공지능을 둘러싼 저작권 문제를 네 가지 주요 쟁점을 학습 데이터의 저작권, 생성물의 권리 귀속, 스타일 및 신체 특징의 모방, 그리고 창작 생태계에 미치는 영향으로 명료하게 구분하여, 논의를 위한 탄탄한 기초를 제공하고 있습니다. 특히 공정이용과 창작자 권리 보호 사이의 긴장, 거대 기술 기업의 독점 우려, 정보 공유 생태계의 지속 가능성 등 복합적인 사회적 맥락을 종합적으로 조망하고 그 쟁점을 시민사회가 함께 고민하게끔 논의의 토대를 마련해주고 계십니다. 귀한 발제에 몇 가지 저의 의견과 궁금한 점을 보태겠습니다.

1. 창작자들의 부재가 아쉬운 자리

생성형 AI의 개발과 활용이 고도화되고 있는 이 시점에, 그 영향을 중심에 서 있는 집단은 바로 창작자들과라고 생각합니다. 창작자들은 생성형 AI의 학습에 활용되는 데이터의 제공자이자, AI를 도구로 활용해 창작 방식을 탐색하는 실질적인 주체들입니다. 이런 의미에서 오늘과 같은 논의의 장에 창작자들의 목소리가 더 직접적으로 반영되지 못한 점은 다소 아쉽게 느껴집니다. 오픈넷이 제안하고 아래 말씀드릴 [양도불가창작자권리](#)를 생각하면 더욱 그렇습니다.

2. “빅테크의 독점은 저작권 인정과 저작권료 부과가 아닌 독점규제법으로 풀어야 한다”는 EFF의 주장에 대해, 빅테크와 중소기업의 저작권 상의 책임을 차등적으로 규정하는 방법을 고려해 보자는 제안에 대하여

오병일 대표님의 의도를 모르는 바 아니지만, 혹여 이런 구분이 이분법적으로 흘러갈 위험은 없을지 고민해 볼 필요도 있겠습니다. '빅테크 vs 중소기업' 식으로 나누다 보면 실제로는 그 사이에 있는 다양한 규모와 맥락의 조직들이 제대로 반영되지 못할 수도 있을 것 같습니다. 초국가별 기업, 개별 국가별 기업 등 다양한 맥락을 고려해서요.

또 규모로만 그 책임성을 따지게 되었을 때 발생할 수 있는 가능성도 고려해볼 직 합니다. 규모만으로 책임을 차등적으로 규정하게 되면 우리 영세기업이니까, 스타트업이니까 규제에서 자유로울 거야하는 논리가 악용되어 소규모이나 사회적으로 유해한 AI가 난립하게 될 수도 있지 않을까요? 이미 우리들은 공기업에서 직원을 채용할 때 활용한 인공지능 기술을 비윤리적으로 개발한 중소기업의 사례를 경험했습니다.

더욱 중요한 것은 저작권상 책임을 빅테크와 중소기업체를 구별하여 짓는다는 것은 마치 망이용료를 빅테크에만 적용하자는 주장처럼 인터넷의 본질을 간과하는 것입니다. 빅테크가 “빅”한 것은 수많은 사람들이 빅테크를 자신의 표현의 자유 행사의 통로로 이용하기 때문입니다. 빅AI 역시 “빅”한 것은 수많은 사람들이 빅AI를 자신의 알 권리 행사의 통로로 이용하기 때문입니다. 빅테크에 대한 망이용료부과나 빅AI에 대한 저작권료부과는 결국 낙수효과를 통해 이용자들에게 전가될 뿐이며 결국 알권리와 표현의 자유 침해로 이어질 것입니다.

3. 저작권 제도를 넘어서는 재분배 프레임워크가 필요하다는 의견에 대하여

Open Future의 입장은 기본적으로 AI 시스템에 강한 윤리적 논리를 부가하고 있다는 점에서, 또 데이터 기여자(즉 창작자)에게 직접 지급하기보다는 사회 전체에 더 폭넓게 이익을 환원할 수 있도록 접근해 변화하는 디지털 시대에 그 규범 역시 변화할 것을 제안하고 있다는 점에서 쉽게 간과할 수 없는 제안입니다.

이러한 제안의 실현이 전혀 불가능한 것 같지는 않아 보입니다. 어떤 데이터셋이 AI모델 훈련에 사용되었는지를 추적하는 기술도 발전하고 있고, 그것을 부분적으로라도 공개하려는 기업들의 움직임도 포착되고 있습니다. 또 기후위기에 대응해 기업에 탄소세를 부과했던 규제 프레임에 응용해 유사한 규제 프레임에 구상하고 적용하는 것도 상상해볼 수 있을 것 같습니다.

하지만 현실적인 어려움과 한계도 있습니다. 먼저 보상과 분배의 문제입니다. 어떤 데이터가 모델 성능 향상에 어느 정도 기여했는가를 측정한다고 하더라도 적절한 보상과 배분은 사회적 합의의(혹은 정치적) 차원이므로 빠른 시일 내에 결과를 얻기는 어려울 것 같습니다. 또 기존의 저작권을 넘어서자고 하였으나, 불가피하게 저작권과의 충돌이 발생하게 됩니다. 발제문에서 오병일 대표님도 짚고 있듯이 AI가 읽고 학습하는 것이 공정이용인지 침해인지의 기준은 나라마다 다릅니다. Open Future는 새로운 프레임워크를 제안하지만 결국 콘텐츠 이용에 대한 세금 부과라고 볼 수 있습니다. 이렇게 된다면 AI 개발에 기업들이 소극적으로 변하거나 독점이 더욱 강화될 수 있습니다.

오픈넷은 보다 현실적인 관점에서 창작자에 대한 보상을 고려해야 한다고 주장합니다. 오픈넷은 저작권과 별도로 저작인격권과 유사한 보상권인 “양도불가창작자권리”를 만들어 공정이용권리를 보호하면서 대형문화산업체에 의한 생태계 독점을 우회해 창작자의 권리를 지키는 방안을 제안한 바 있습니다.

4. 퍼블리시티권과 스타일권

오병일 대표의 분석에 응당 동의합니다. 우선 스타일에 권리를 부여하는 것은 저작권의 근간을 무너뜨리는 일이 됩니다. 퍼블리시티권 인정의 문제점에 대해서는 오대표님의 지적이 타당합니다.

5. 생성형 AI가 지식, 문화의 창작, 유통, 향유에 미치는 영향

오병일 대표님의 정리에서 우리는 AI의 장점과 단점을 함께 상상할 수 있습니다. 생성형AI는 창작의 문턱을 낮추고, 작품의 유통 속도를 가속화합니다. 창작은 민주화되었을 지라도 작품의 생애주기는 짧아지고 창작자의 권리가 위축됩니다.

그렇기 때문에 우리는 생성형AI의 영향권 안에 이미 포섭되었으나 우리가 겪을 미래가 어떤 모습일지는 쉽게 예측할 수 없습니다. 예를 들어 생성형AI는 예술작품의 생산 과정과 결과물의 형식 혹은 형태를 바꿀 수 있습니다. 단순 비교는 어렵겠지만 예술인들이 사진기를 도입했던 시기를 떠올려볼 수 있겠습니다. 사진이 처음 등장했을 때 예술가들은 회화의 죽음을 말했습니다. 하지만 몇몇 예술가들이 사진을 도구로 받아들임으로써 화풍이나 작품 구도에 변화가 생기기 시작했고 작품의 제작 속도도 향상되었습니다. 사진은 20세기에 이르러서는 회화를 위한 보조도구가 아닌 독립적인 매체로 받아들여지기까지 했습니다. 인공지능이 예술의 형식을 얼마나 어떻게 바꾸어나갈 것인가를 예측하기란 매우 어렵습니다.

우리가 어떤 미래를 맞게 될 것인지는 우리 사회의 규범과 제도, 가치판단에 달려 있을 수 있습니다. 각 국면에서 우리가 어떤 선택을 할 것인가는 주제별로 세분화해 미래를 예상해보는 것도 도움이 될 수 있겠습니다. 당사자인 예술인들과 함께 구체적으로 미래를 논의해 나가는 것이 필요하지 않을까요?

기술변화, 예술, 저작권 그리고 창작자의 권리

하장호_문화연대 정책위원장

AI 기술의 발전과 창작물, 저작물 개념의 변화

AI 기술의 급속한 발전은 인간의 창작 행위와 예술 개념에 중대한 전환을 불러왔다. 특히 2020년대 중반부터 확산된 생성형 AI는 인간의 직접적인 개입 없이도 텍스트, 이미지, 음악, 영상 등 다양한 형태의 표현물을 자동으로 생산할 수 있는 기술로 주목받았으며 이는 우리가 오랫동안 전제해 온 창작물과 저작물의 개념에 근본적인 질문을 던지고 있다. 인간의 개성, 감정, 의도, 상상력이 반영된 결과물만을 창작물로 인정하고 그중 일정한 창작성과 표현성을 지닌 것을 저작물로 구분하던 기존의 인식은 AI가 만들어낸 이미지와 문장이 인간이 만든 것과 구별되지 않을 만큼 정교해진 시점에서 더 이상 안정적인 기준이 될 수 없게 되었다.

전통적으로 '창작물'이란 인간의 지적 활동, 특히 예술적 감수성과 의도를 기반으로 한 생산물이다. 회화, 시, 음악, 연극, 사진, 영화 등은 모두 창작자의 고유한 세계관과 사유, 표현의지가 반영된 산물로 간주되었고 이때 창작물은 미학적, 사회적, 혹은 감정적 메시지를 담고 있는 '의미 있는 표현'으로 받아들여졌다. 그러나 창작물은 법적 개념이 아니며 저작권이 자동으로 부여되는 것도 아니다. 이에 반해 '저작물'은 창작물 중에서 법적 보호 요건을 충족하는 대상이다. 대다수 국가의 저작권법은 저작물을 인간의 사상 또는 감정을 표현한 창작물로 정의하며 창작자의 개입, 표현의 독창성, 인간의 판단 작용이 개입된 것을 전제로 한다. 즉, 저작물은 단순한 데이터나 사실의 수집이 아닌, 창작자가 '어떻게 표현할 것인가'라는 질문에 대한 선택의 결과로서 성립되는 것이다. 현행 저작권 체계 안에서 저작자 혹은 창작자에 대한 판단은 '인간 저작자 요건'이란 기준하에서 이뤄지고 있다. 이는 사실상 창작 행위의 주체를 인간으로 한정한다는 것을 의미한다.

하지만 생성형 AI는 인간의 표현 과정을 대체하거나 보조할 수 있는 새로운 기술적 주체로 등장하면서 창작물과 저작물의 기존 개념을 위협하고 있다. 사용자가 짧은 명령어(프롬프트)를 입력하면 AI는 방대한 학습 데이터를 기반으로 새로운 이미지를 조합하거나 특정 작가의 문체를 모방해 글을 쓰고 과거 음악 패턴을 결합해 곡을 작곡한다. 이 과정은 기계적이고 통계적인 계산에 기반하지만 그 결과물은 외형적으로는 인간의 창작물과 매우 유사하다. 문제는 이러한 생성물이

실제로 예술적 감흥을 일으키고 소비되는 문화 콘텐츠로 유통되고 있다는 점이며 이에 따라 '예술이란 무엇인가', '창작이란 무엇인가'라는 철학적 질문이 다시 부상하게 된 것이다.

예술은 오랫동안 인간의 독점적 활동으로 여겨졌다. 창작 행위는 자기표현의 한 방식이며, 예술가는 사회 속에서 미적·윤리적·정치적 질문을 던지는 존재로 간주되었다. 예술의 정당성은 오랜 시간 동안 창작자의 고유한 경험, 감정, 사유, 기술이 집약된 결과물이라는 점에서 확보되었으며 이는 근대적 저작권 체계가 형성되는 데에도 결정적 영향을 끼쳤다. 하지만 AI는 감정을 가지지 않고, 자기 의식도 없으며, 표현에 대한 의도도 없다. 그럼에도 불구하고 AI는 특정한 명령이나 학습 조건에 따라 인간의 창작물과 유사한 결과를 내놓을 수 있으며 때로는 그것이 인간의 창작물보다 더 세련되거나 효과적으로 보이기도 한다. 이는 예술의 본질이 창작자의 내면과 표현 과정에 있는가 아니면 결과물 자체의 형식성과 수용자의 반응에 있는가라는 오랜 미학적 논쟁을 다시 불러일으킨다. 이해완은 '현대에 들어올수록 주목받는 예술의 주관성이나 상대성, 해석의 다양성, 해석에 있어 수용자마다 스스로 발견한 의미를 중시하는 경향'이 있으나 그럼에도 불구하고 '예술이란 많은 사람이 생각하는 것보다 훨씬 공적인(public) 개념이며 느슨하고 유동적이라고 하더라도 그 지위와 자격에 대한 논의가 가능'하다고 말한다. 이는 AI의 등장 이후 예술이란 것에 대해 어떻게 정의할 것인가라는 논의가 여전히 유효하고 중요하다는 점을 의미한다.

저작물 개념에서도 유사한 문제가 발생한다. 현행 대부분의 저작권 체계는 인간이 주체적으로 창작에 참여했을 때만 저작권을 인정한다. 예컨대 미국 저작권청은 2022년 이후 AI가 단독으로 제작한 이미지, 음악, 텍스트에 대해 저작권 등록을 거부하고 있으며 유럽연합 역시 인간 창작성이 없는 결과물은 보호 대상이 되지 않는다는 원칙을 고수하고 있다. 그러나 AI와 인간이 협업하는 형태, 예를들면 사용자가 프롬프트를 설정하고 결과물을 선별 및 편집하거나 특정한 창의적 목적을 위해 AI를 도구적으로 사용하는 경우에는 일정한 저작권이 인정될 여지가 있다. 이러한 상황에서 중요한 기준은 '창작적 기여'이다. 인간이 창작에 얼마만큼 적극적으로 개입했는가, AI의 산출물이 창작자의 의도에 따라 수렴되었는가, 그리고 그것이 기존 창작물과 구별되는 독창성을 갖추었는가 등의 판단이 핵심 쟁점이 된다.

예술 행위의 관점에서도 AI는 단지 기술적 도구를 넘어선 존재로 기능하고 있다. 오늘날 예술은 단지 고유한 재능의 표현이 아니라 제도적 맥락과 사회적 수용, 해석과 논쟁을 통해 구성되는 복합적인 실천으로 간주된다. 미술관에 전시된 작품이 반드시 고전적 기법을 통해 제작된 것이 아니듯 현대 예술은 '예술이냐 아니냐'라는 질문 그 자체를 예술의 조건으로 삼기도 한다. 이 점에서 AI가 생성한 이미지나 음악도 예술 행위의 일부로 수용될 수 있다. 예를 들어 한 인간 예술가가 AI의 알고리즘을

조정하고, 데이터셋을 구성하고, 생성된 결과물에 새로운 의미나 내러티브를 부여하는 경우 이 모든 과정은 예술적 실천의 일부로 이해될 수 있다. 단지 물리적 산출물만이 아니라 그것이 만들어지는 과정, 수용되는 맥락, 그리고 던지는 질문 자체가 예술성을 구성한다는 관점은 AI 시대의 예술 실천을 정당화할 수 있는 하나의 이론적 기반이 된다.

그러나 이 과정은 법적·제도적 충돌과도 연결된다. AI로 생성된 이미지가 특정 화가의 스타일을 모방했을 때 그것이 표절인지 오마주인지, 혹은 정당한 ‘스타일 차용’인지에 대한 논쟁이 발생할 수 있다. 특히 지브리 사건과 같이 살아 있는 작가의 화풍이나 문체, 음색 등을 AI가 모사할 경우 이는 인격권의 침해나 불공정행위로 간주될 소지가 있다. 따라서 저작물의 판단 기준은 단순히 결과물의 유사성이나 창작성뿐 아니라 AI의 작동 원리, 데이터셋 구성 방식, 인간의 개입 정도, 사회적 인식 구조 등 다양한 요소를 고려해 복합적으로 판단해야 할 필요가 있다.

결과적으로 AI 기술의 발전은 단지 새로운 창작 도구의 출현을 의미하는 것이 아니다. 그것은 인간의 창작 주체성과 표현 권리, 저작권 제도와 문화산업 구조, 그리고 예술의 존재 이유에 대한 근본적인 재성찰을 요구한다. 창작물과 저작물의 경계는 더 이상 자명하지 않으며, 인간과 비인간이 협력하는 창작 실천은 새로운 규범과 윤리를 필요로 한다. 예술은 여전히 인간 고유의 표현 방식으로 존속하겠지만 그 정의와 범위는 기술의 변화에 따라 끊임없이 확장되고 재구성되어야 한다.

기술변화와 창작물에 대한 권리 보장 장치로서 저작권

디지털 기술, 인공지능, 네트워크 인프라의 급격한 발전은 21세기 창작 환경에 전례 없는 변화를 가져왔다. 창작의 방식, 유통 경로, 수용 방식은 물론 창작 주체와 창작 행위 자체의 개념마저도 재구성되고 있다. 예술가와 창작자에게 있어 기술의 발전은 더 많은 가능성을 열어주는 동시에 그 권리를 위협하는 양면적인 존재로 다가온다. 과거에는 오직 창작자만이 만들 수 있었던 음악, 그림, 글, 영상이 이제는 알고리즘에 의해 자동 생성되며 디지털 플랫폼을 통해 실시간으로 전 세계에 공유되고 변형된다. 이런 상황에서 우리는 다음과 같은 질문을 던지게 된다. 현재와 같은 무한한 복제와 생성의 시대에 창작자의 권리는 여전히 유효한가? 그렇다면 이 권리는 무엇을 기준으로 어디까지 보호받아야 하는가? 아니 창작자란 존재 할 수 있는가?

이러한 문제제기는 단순히 예술의 본질에 대한 철학적 질문을 넘어 창작자의 경제적·법적 권리와 직접적으로 연결되는 정책적 쟁점이기도 하다. 기술은 예술을 생산하는 방식뿐 아니라 유통, 소비, 수익 배분, 저작권 귀속 구조까지 총체적으로 변화시키고 있으며 이에 따라 기존의 저작권 개념은

새로운 도전에 직면하고 있다. 과거 저작권은 인쇄술의 등장과 함께 작가와 출판사 간의 권리 조정 장치로 발전해 왔으며 산업화 시대에는 음반, 영화, 방송 등 미디어 산업의 성장에 따라 점차 복잡하고 세분화된 권리 체계로 확장되었다. 그러나 오늘날에는 AI가 ‘창작자’로 등장하고, 블록체인 기반 NFT가 ‘소유권’을 재정의하며, 디지털 플랫폼이 유통과 수익 모델을 독점하는 현실에서 기존 저작권 개념은 보호의 범위와 주체, 방식에 있어 다시금 근본적인 재검토가 필요하게 되었다.

저작권은 본래 창작자의 지적 창작물에 대한 권리를 보장하기 위해 마련된 제도이다. 즉 창작자가 자신의 사상과 감정을 독창적으로 표현한 결과물에 대해 일정 기간 동안 복제, 전시, 배포, 공연 등의 권리를 독점적으로 행사할 수 있도록 하여 창작 활동의 보상을 제공하고 나아가 재산권을 기반으로 창작자의 권리를 보호하기 위한 장치이다. 그러나 저작권의 의미는 단순히 법적 보호에 국한되지 않는다. 그것은 창작자가 자신이 만든 작품을 둘러싼 의미와 통제력을 행사할 수 있는 상징적 자산이자 문화 생산의 정당성을 구성하는 핵심 기제이기도 하다.

하지만 디지털 기술은 창작물의 복제 비용을 사실상 ‘0’에 수렴시키고, 유통 속도와 범위를 무한히 확대하며 사용자들이 창작물을 자유롭게 편집·가공·재배포할 수 있게 만들었다. 유튜브, 틱톡, 인스타그램과 같은 플랫폼은 창작물의 원본과 변형본 사이의 경계를 모호하게 만들었고 알고리즘은 사용자의 관심에 따라 창작물을 분절하고 재배포하며 때로는 창작자의 의도와 무관하게 소비되도록 만든다. 이러한 기술 환경에서 창작자의 권리를 어떻게 보호할 것인가는 매우 복잡한 문제로 부상하고 있다. 생성형 AI는 수많은 창작물 데이터를 학습해 새로운 결과물을 만들어내며 이 과정에서 원작자의 스타일이나 형식을 모방하는 경우도 빈번하다. AI가 생성한 결과물이 인간의 창작물과 유사한 품질을 갖추었을 때, 이 결과물이 저작권 보호를 받아야 하는지, 그리고 만약 보호된다면 그 권리는 누구에게 귀속되는지가 법적·윤리적 논란의 핵심이 되고 있다.

이와 같은 변화 속에서 저작권은 단순한 소유권 개념으로는 설명될 수 없는 복합적 의미를 갖는다. 그것은 기술이 진보할수록 더욱 정교해지는 ‘복제와 변형’의 가능성 앞에서 창작자의 권리와 창작 행위의 의미를 해석하기 위한 사회적 합의의 장치이다. 다시 말해, 저작권은 ‘창작자의 노동’과 ‘기술을 통한 재생산’ 사이의 균형을 모색하는 제도적 실험이다. 그렇기에 우리는 기술이 창작과 표현의 장을 확장하는 한편 창작자의 권리와 정체성을 지워버릴 수 있다는 점을 인식해야 하며 저작권 개념이 여전히 유효하고 필요한 이유를 그 안에서 찾아야 한다.

저작권 체계를 넘어서는 새로운 상상으로

기술 변화, 특히 생성형 AI의 등장은 단순한 창작 도구의 고도화를 넘어 창작 자체의 정의를 흔드는 거대한 구조 전환을 촉발하고 있다. 지금까지의 창작 생태계는 인간 창작자를 중심으로 구축되어 왔으며, 저작권 체계 역시 개별 작가의 고유한 사상과 감정, 창의적 표현을 전제로 한 결과물에 대한 배타적 권리를 보호하는 데 초점을 두어왔다. 그러나 오늘날 AI는 점점 더 독립적인 창작 주체로 기능하며 이전의 창작 개념, 저작물은 하나의 창작자에게 고유하게 귀속되고 보호되어야 한다는 생각을 근본적으로 재고하게 만든다.

생성형 AI가 무수한 기존 콘텐츠를 학습하고 이를 조합하여 새로운 결과물을 산출해내는 과정은 인간 창작자의 노동이나 감정, 직관에 기반하지 않기 때문에 그 결과물이 전통적 의미에서의 '저작물'로 보호받을 수 있는지에 대한 질문이 자연스럽게 제기된다. 또한 AI 학습에 활용되는 방대한 데이터셋(이미지, 영상, 음악, 서적 등)은 저작권 보호 대상인 경우가 대부분이며 이들을 저작자의 동의 없이 학습용으로 사용하는 것이 과연 정당한가에 대한 법적, 윤리적 논의 역시 활발히 이어지고 있다.

이러한 맥락에서 AI 기술의 등장은 다음과 같은 두 가지 질문을 중심에 놓는다. 첫째, 창작의 주체는 누구인가? AI가 생성한 결과물에 대해 인간이 실질적으로 어떤 창의적 개입을 하지 않았다면 그것은 누구의 저작물인가? 둘째, 창작물은 여전히 창작자에게 배타적으로 귀속되는 '소유물'로 볼 수 있는가? 이는 단지 기술의 문제를 넘어 저작권 체계의 존재 이유와 방향을 되묻는 근본적 질문이다.

지금까지의 저작권 제도는 복제 가능성의 확대, 매체 기술의 진화, 유통 경로의 다변화 속에서 끊임없이 조정되어 왔다. 인쇄기, 사진기, 음반, 디지털 네트워크 등 각각의 기술 변화는 저작권 개념의 세분화와 확장을 이끌어냈다. 그러나 생성형 AI는 단지 기술 환경의 변화에 그치지 않고 창작자와 창작물 간의 관계 자체를 기술적으로 재구성하고 있다. 인간이 아닌 존재가 창작을 수행할 수 있고, 그 결과물이 상업적으로 유통되며, 기존 창작자의 권리와 충돌하는 상황이 일상이 되었다. 그 속에서 우리는 현재의 저작권 체계가 과연 이 새로운 조건들을 포괄할 수 있는가에 대한 비판적 물음을 던지게 된다.

그럼에도 불구하고 우리는 여전히 예술을 행하는 인간 주체의 존재와 사회적 권리를 부정할 수 없다. 창작이 인간의 사유, 감정, 맥락, 사회적 관계 속에서 비롯되는 복합적 행위임을 인정한다면 기술이 아무리 고도화되더라도 인간 창작자가 사회 속에서 수행하는 예술적 실천의 가치와 역할은 여전히 중요하다. 문제는 이 인간 주체의 권리와 기여를 저작권과 같은 낡은 틀 안에서 어떻게든 끼워 맞추는

방식이 아니라 전혀 다른 새로운 프레임과 제도적 상상력을 통해 보호하고 보장해야 한다는 데 있다. 단순한 소유의 권리가 아닌 기여와 맥락, 책임과 창의성을 포착할 수 있는 새로운 문화권리 구조가 요구된다.

결국 우리는 저작권이라는 익숙한 체계를 다시 쓰고, 그 너머를 사유해야 하는 시점에 있다. 창작은 더 이상 고립된 개인의 창의성만으로 설명되지 않으며 그 권리 역시 하나의 이름으로 귀속될 수 없는 다중적이고 분산된 구조로 변화하고 있다. 인간과 기계가 혼종적으로 창작하는 시대에 우리가 지켜야 할 것은 창작의 사회적 관계성과 인간의 창의적 개입이 갖는 의미이며 이를 위한 제도적 재설계가 더 이상 미룰 수 없는 과제가 되었다. 창작물은 데이터, 알고리즘, 집단적 감수성, 그리고 플랫폼의 문화적 문법 속에서 구성되는 산물이다. 이 새로운 현실을 인정하지 않고 과거의 제도만을 고수할 경우 창작자도, 이용자도, 그리고 기술 자체도 보호받지 못하는 혼란의 시대로 진입하게 될 것이다.

우리는 이제 질문해야 한다. 저작권은 무엇을 보호하고자 하는가? 그리고 그것은 누구의 권리인가? AI 기술은 이 질문에 대해 불편하지만 피할 수 없는 거울을 우리 앞에 들이밀고 있다.

생성형 인공지능 시대 저작권은 (인간) 창작자를 위한 권리일 수 있을까

산디(AI 윤리 레터)

저작권법은 인간 독자, 인간 기술자의 복제를 제한함으로써 저작자/출판업자에게 특권을 주는 인센티브 제도로써 등장하였다. 오늘날 인공지능 시대에 이르러 창작자들이 겪고 있는 특징적인 문제들의 원인을 저작권법이 1) 인간의 복제 행위를 염두에 두고, 2) 학문의 장려를 도모하기 위한 법으로 설계되었기 때문에 만들어진 것에서 찾아보려 한다.

1. 인간의 복제 행위를 규율하기 위한 법

저작권법은 인간 독자를 상정하고 만들어졌다. 법이 로봇의 읽기(크롤링)에 적용되는 과정에서 로봇의 읽기는 저작권 규제로부터 자유로울 수 있도록 면책하는 다양한, 고무적인 판결들이 나오면서 발제에서 언급된 다양한 문제들이 제기될 수 있는 제도적 환경이 마련되었다.

- 저작권법과 관련하여 미국에서는 로봇의 읽기에 관한 고무적인 판결들, 예를 들어 변형적 이용(transformative use), 의도적인 행위(volitional conduct), ISP에 대한 면책 등
- 이 중에서 AI 모델의 학습에 사용되는 데이터 저작권 저작권법의 변형적 이용(transformative use) 법리. 변형적 이용은 공정이용의 첫 번째 판단 기준으로, 저작물 이용의 목적과 성격이 '변형적'인지를 판단한다.

이러한 법리들은 인터넷 서비스 이용자가 인터넷을 통해 불법 저작물을 공유하는 등 저작권을 침해했을 때 침해행위의 도구로 인터넷 서비스를 이용되었을 때 인터넷 서비스 사업자에게 저작권 침해의 책임을 묻는 것이 부당하며, 오히려 인류의 기술 발전을 저해할 우려가 있다는 판단에 근거해 이루어졌다. 하지만 이러한 법리들은 결과적으로 인간의 읽기는 규율하되, 로봇의 읽기는 허용할뿐만 아니라 창작자가 모든 커뮤니케이션이 로봇이 읽을 수 있도록 해야 하는 인센티브 구조를 만들었다.

로봇의 읽기에 대한 관대한 태도는 로봇을 활용한 대량의 복제(bulk copying)를 허용했다. 이러한 대량 복제는 오로지 특정 의도를 가지고 있지 않은 로봇에 의해서만 이루어질 수 있고, 이후 생성형 인공지능을 생산하는 데 필요한 자원을 획득하는 수단이 되었다. 그리고 이러한 이유에서 인공지능은 학습 데이터를 수집하는 데 있어서만큼은 의도가 없는, 무차별적인, 즉 '무지성'적인 태도를 보인다.

검색이 정보 접근의 주된 통로였던 얼마 전까지만 해도 ISP에 의해 변형적 이용이 창작자에게 유리한 면도 있었다. 온라인 콘텐츠 생태계가 유지되었던 전통적인 방식은 (구글을 필두로 하여) 창작자가 자신의 콘텐츠를 검색 가능하도록 허용하면, 구글이 검색 서비스를 통해 트래픽을 유도하고, 콘텐츠 제작자가 광고를 게재할 수 있도록 하는 것이었다. 구글과 같은 검색 엔진의 [크롤링 대 레퍼럴 비율](#)은 약 14:1에서 18:1 수준으로, 크롤링이 14번 발생하면 한 명 정도는 원본 사이트에 접속했다. 하지만 인공지능 크롤러는 1,700:1~17,000:1(오픈AI) 심지어 73,000:1(엔트로픽)의 비율을 보이는 것으로 알려지면서, 사실상 데이터 수탈이 이루어지고 있다는 문제의식이 심화되게 되었다.

법이 로봇의 읽기에 우호적인 태도를 보이고 있음에도, 로봇의 읽기가 창작자에게 실질적인 보상으로 이어지지 않을뿐만 아니라, 심지어 미래 잠재적인 시장을 대체할 것이라는 두려움이 확산된 상황에서 창작자가 인간의 읽기는 허용하면서 로봇의 읽기에 한해 접근을 차단하려는 시도들이 등장하고 있다.

- 인공지능 학습 중독 공격(poisoning attack): 시카고 대학의 [벤 자오](#) 교수는 [글레이즈](#), [나이트세이드](#) 등의 도구를 개발하여 로봇의 창작물에 대한 무분별한 읽기를 제한한다. 이 도구들은 인간은 창작물의 원 모습을 그대로 읽을 수 있지만, 인공지능 학습 과정에서는 '독성이 있는' 샘플로 변환하여 모델을 손상시킨다. 연구자들은 이러한 도구가 무분별한 크롤링을 기반으로 데이터셋을 구축하는 것보다 인공지능 학습 라이선스를 창작자에게 지불하는 것이 합리적인 선택지가 되기 위해 필요하다고 주장한다.
- 네트워크 서비스 기업 [클라우드플레어](#)는 웹 크롤링을 위해 접근하는 봇에 자동으로 과금할 수 있도록 하는 Pay Per Crawl(PPC) 규칙을 선보였다. 클라우드플레어는 신규 웹사이트에게 인공지능 크롤러 '차단'을 기본값으로 제공하고, 이를 옵트아웃 할 수 있게 한다고 발표하였다. 기존 HTTP 402 Payment Required 상태 코드를 부활시킴으로써 인공지능 크롤러가 자동으로 비용을 지불해야만 웹사이트의 콘텐츠를 크롤링 할 수 있도록 한 것이다. 이로써 웹사이트 소유자가 인공지능 크롤러를 완전히 허용하거나,

요금을 청구하거나, 완전히 차단하는 세 가지 선택지를 가질 수 있게 된다.

클라우드플래어는 인공지능 크롤링 금지 지침을 따르지 않는 봇을 걸러내고 시간을 낭비하게 하는 함정 "[AI 미로\(AI Labyrinth\)](#)"을 소개하기도 했다.

2. 학문의 장려를 위한 법

1710년 앤여왕법이 “학문의 장려를 도모하기 위한 법(An Act for the Encouragement of Learning)”이라 스스로를 정당화했던 것처럼, 오늘날의 저작권법 역시 저작물에 대한 독점적 특권을 보호함으로써 창작을 자극하고자 한다. 이에 저작권법은 저작물에 대한 독점적 특권을 보호하는 것이 창작 활동을 저해하지 않는지를 판단한다. 이는 저작권법의 정당성과 같다. 저작물의 이용이 공정이용에 해당하는지 판단하기 위해 저작물의 특성, 이용된 저작물의 양과 실질성, 저작물의 이용이 저작물 시장에 미치는 영향 또한 고려하지만, 이는 법의 정당성과 직접적으로 관련되어 있지는 않다.

따라서 만약 타인의 저작물을 이용하는 것이 원저작물에 새로운 가치를 추가하는 것으로 이해된다면, 예를 들어 원저작물이 원재료로 활용되어 새로운 정보, 새로운 미감(aesthetics), 새로운 통찰력 및 이해를 이끌어낸다면, 이는 변형적 이용으로 판단되어 저작권 침해로부터 보호받는다.

- 발제에서 다뤄진 Bartz v. Anthropic (2025.6.23.)은 Anthropic이 합법적으로 구매한 서적을 디지털화하여 AI 모델을 학습시킨 것에 대해 변형적 이용으로 보았다. 위 판결은 Claude의 저작물 학습은 “매우 변혁적인(exceedingly transformative)”, “본질적으로 변혁적인(quintessentially transformative)”, “대다수의 사람들이 생애 마주할 가장 변혁적인(among the most transformative many of us will see in our lifetime)” 것으로 보고 있다.
- 물론 위 판결은 구매한 책을 복사하여 인공지능 학습 모델을 만든 것과 불법 복제본을 활용한 것을 구분하고 후자는 공정이용이라 할 수 없다고 보았다. 이는 데이터 확보 방식의 정당성을 묻고 있다는 점에서 유의미하지만, 인공지능 학습을 목적임을 저자에게 사전 동의를 받았는지와 무관하게 책을 단순 구매하는 것만으로 인공지능에 저작물을 이용하는 것이 공정이용에 해당한다고 보고 있으며, 인터넷에 공개되어서 로봇에 의해 대량의 크롤링이 가능한 저작물에 대해서는 다루고 있지 않다는 점에서 제한적이다.

생성형 인공지능이 ‘혁신’ 그 자체로 이해되는 현상태를 고려할 때 이러한 시각은 매우 일반적이며, 의심하기 어렵다. 저작권법은 법의 취지상 학문, 과학, 문화 및 관련 산업의 발전을 도모한다. 생성형 인공지능이 (그 방향은 예측하기 어려우나) 인류의 문화와 관련 산업에 일대 혁신을 야기할 것으로 예상되는 바, 저작권법이 인공지능의 학습을 위한 저작물 활용을 변혁적 이용이 아니라고, 즉 저작권 면책의 정당성을 상실한다고 판단하기는 매우 어려워보인다.

3. 이상의 논의에서 제외된 것

창작자의 권리는 저작권법과 분리하여 사고하기 어렵다. 그러나 이러한 사실이 저작권법이 창작자를 위한 법, 예를 들어 창작자의 사회적 지위를 보장하거나 창작자에게 경제적 보상을 제공하기 위한 법임을 뜻하지는 않는다. 오히려 저작권법은 창작자보다는 저작물의 유통을 돕는 중간매개자들에게 유리하게 작동해 왔다.

17세기, 출판과 복제 행위를 규제하던 출판허가법이 만료되고 출판에 대한 통제권을 상실한 출판업자들은 저작자를 내세워 저작물에 대한 법적 보호를 주장하였다. 1710년 “학문의 장려를 도모하기 위한 법(An Act for the Encouragement of Learning)”인 ‘앤여왕법’은 출판물에 대한 창작자에게 한정적으로 제공하는 듯 했으나, 실질적으로 그 독점적 권리와 자유의 행사는 작가의 지정 대리인, 즉 서적상(출판업자)에게 있었다. 저작물의 실제 주인은 출판 특권을 획득하고 원고를 손에 넣은 출판업자였다.

예나 지금이나 저작권법은 미디어 플랫폼 사업자로 하여금 콘텐츠 발굴과 유통에 투자할 유인이 생기도록 하는 경제적 인센티브로서의 성격을 가지고 있다. 저작물의 저작권이 창작자가 아닌 그 지정 대리인에 의해 행사되는 경향은 지금도 유사하다. 많은 창작자가 (창작의 동기가 경제적이든 아니든) 디지털 창작이 미디어 플랫폼 사업자에게 종속적인 상태에서 창작 활동을 영위한다. 실질적으로 저작권은 창작자가 플랫폼 사업자와의 협상하는 최초의 순간에 활용할 수 있는 (개인 창작자에게는 더욱더욱 미약한) 자원이자 환경적 조건으로만 기능하는 것으로 판단된다.

따라서 오늘날 인공지능 학습 데이터의 저작권 문제에 대한 해법을 설령 찾는다고 해도 그로 인한 실질적인 이익은 저작물에 대한 실질적인 권리를 가지고 있는 미디어 플랫폼 사업자에게 돌아갈 가능성이 크다. 인공지능 학습에 활용된 저작물의 저작권이 인정되어 생성형 인공지능 기업이

저작권자에게 ‘합당한’ 대가를 지불하기로 했다고 하자. 그 대가가 창작자 본인에게 분배되는 금액은 어느 정도일까? 발제문이 제시하는 질문처럼, 인공지능 개발을 위해 저작권자의 허락을 사전에 구하도록 하더라도 실질적인 보상을 받는 것은 거대 미디어 플랫폼 기업으로 제한되지는 않은가.

생성형 인공지능이 창작자의 지위를 더욱 악화하기는 하지만 이는 갑자기 등장한 문제라고 하기 어렵다. 창작자가 자신의 저작권법과 창작자의 관계라는 본질적인 문제를 해결하지 않는 한 그동안 발생했던 문제들이 반복될 뿐이다. 따라서 우리가 해결하려고 하는 문제가 무엇인지 구체화하는 것이 필요하다. 창작자의 관점에서 공적인 문제제기가 필요한 인공지능 시대 저작권 문제는 구체적으로 무엇인가? 인공지능 기업으로부터 개별 창작자가 보상을 받지 못하는 상황인가? 생성형 인공지능 등장 이후 플랫폼 종속적인 창작 노동 환경이 더욱 악화될 것이라는 우려인가?

[참고문헌]

이대희. (2023). *Andy Warhol 케이스의 ‘변형적 이용(Transformative Use)’의 해석과 AI 학습데이터 이용에 대한 영향* (한국저작권위원회 이슈리포트, 2023-08). 한국저작권위원회.

Grimmelmann, J. (2015). Copyright for literate robots. *Iowa Law Review*, 101, 657–682.

벨로스, D., & 몬터규, A. (2024). *이 문장은 누구의 것인가: 현대 사회를 움직이는 저작권의 역사* (이영아, 옮김). 현암사.

토론문

최호웅 변호사(민변, 디지털정보위원회)

1. AI 모델 학습(훈련)에 사용되는 데이터의 저작권 이슈

최근 해외의 판결 등에 의하면 인공지능 학습 자체는 비표현적이고, 비향유적이며, 기존 저작물의 목적과 다르다고 할 것이므로 인공지능 기술 발전을 위한 공정이용으로 판단되는 경향이 있다고 보여 집니다.

생성형 인공지능에 있어, 그 결과물의 목적이 원저작물과 동일하면 공정이용으로 판단될 가능성을 낮다고 할 수 있으며, 반대로 그 결과물과 원저작물 간의 목적이 실질적으로 다르다고 판단될 수 있으면 그 만큼 공정이용으로 인정될 여지가 있다고 할 것입니다.

저작권법 상 포괄적 공정이용 조항에 따른 허용은 규정의 추상성으로 인하여 인정 범위가 유동적으로 해석될 수 있습니다. 이러한 점으로 인하여 개인인 저작자가 저작권 침해를 다투기 위하여는 결국 소송이라는 절차를 통할 수밖에 없다는 이야기이기도 합니다.

따라서, 그 기준을 명확히 하고, 다양한 이해관계를 조정하기 위하여, 별도로 TDM 면책규정을 입법할 것을 논의할 필요는 있다고 생각합니다.

대한민국 21대 국회에서 TDM 면책법안으로 논의되었던 주요 쟁점은 아래 표와 같습니다.

	도종환의원안	이용호의원안	황보승희의원안	이인영의원안
상업적 이용가능성	O	O	O	X
주체 제한	X	X	X	대학·연구기관 등
적법한 접근 요건	O	O	O	O
비향유적 이용 요건	O	O	O	X

이용방법	복제·전송	복제·전송	복제·전송·2차적 저작물 작성	X
결과물 보관	O	기술적 조치의무	O	기술적 조치의무
옵트아웃제도	X	X	X	X

O 출처 : 국회입법조사처, 「인공지능 윤리와 저작권의 규제체계 연구」 2024. 9. 28. 제131면

저작물에 표현된 사상이나 감정의 향유를 금지하여 인간이 분석과정에 참여하는 것을 허용하지 않으며(비향유적 이용), 저작물에 적법하게 접근할 것을 규정하여 해킹, 불법 다운로드 등을 통한 복제는 배제하고자 하였으며, 복제물 보관을 위하여 복제방지조치 등의 기술적 조치의무를 규정하고자 하였습니다.

그러나, 저작권자들에 대한 옵트아웃 권리나 보상에 관한 입법안 제시는 없었습니다.

향후 계속적으로 논의될 과정에서는 창작자 보호를 위한 충분한 안전장치를 입법에 마련할 필요가 있다고 봅니다. 그 내용으로 TDM 적용 범위를 기본적으로는 비영리적 목적 또는 연구 목적의 복제·전송을 제한하고, 명백히 상업적 목적으로 이용될 경우, 저작자가 원할 경우 권리를 유보할 수 있도록 옵트아웃 권리를 고민해 볼 필요가 있다는 의견입니다.

무엇보다도 저작자의 권리가 보호되기 위한 전제조건은 자신의 저작물이 인공지능 학습에 사용된다는 사실을 알아야만 한다는 점입니다.

이를 위해서는 인공지능사업자가 인공지능 학습단계에서 사용한 학습데이터를 공개적으로 고지하고, 설명할 수 있어야만 합니다.

현재 인공지능기본법에서는 단지 고영향 인공지능과 관련하여 사업자에게 인공지능의 개발·활용에 사용된 학습용데이터의 개요 등에 대한 설명 방안을 수립·시행하도록 하고 있을 뿐입니다(인공지능기본법 제34조 제1항 제2호)

향후, 인공지능기본법의 개정을 통해서든, 저작권법 상 TDM 면책 규정 도입을 통해서든 저작자가 자신의 저작물이 인공지능 학습데이터로 사용됨을 알 수 있도록 해야 한다는 점을 강조하고 싶습니다.

2. 생성형 AI가 생성한 결과물의 저작권 이슈

사람이 아닌 인공지능 시스템 자체가 저작권의 권리 주체가 될 수 없음에 대하여는 이견이 없다고 할 것입니다.

문제는, 생성형 AI 기술의 보편화로 인하여 인간의 창작과정에서 AI를 도구로 활용하게 될 때 저작권을 인정할 수 없는 순수 인공지능 생성물과 AI를 도구로 활용하여 인간이 창작한 생성물 사이의 구별이 갈수록 쉽지 않아 질 것이라는 점입니다.

창작물에 AI 기술이 가미되었다는 이유로 창작자의 권리와 가치가 이전보다 낮게 평가되는 위험성에 대하여는 깊은 고민을 해야 한다고 봅니다.

한편, 인간의 창작노동 가치를 유지하기 위해서는 적어도 AI가 생성한 결과물에 대하여는 그 결과물이 인간이 아니라 AI에 의하여 산출된 것이라는 점을 분명히 밝힐 필요가 있다고 할 것입니다.

현행 인공지능기본법 상에서는 아래와 같이 인공지능사업자의 투명성 의무를 부과하고 있습니다.

인공지능기본법 제31조(인공지능 투명성 확보 의무) 제3항 : 인공지능사업자는 인공지능시스템을 이용하여 실제와 구분하기 어려운 가상의 음향, 이미지 또는 영상 등의 결과물을 제공하는 경우 해당 결과물이 인공지능시스템에 의하여 생성되었다는 사실을 이용자가 명확하게 인식할 수 있는 방식으로 고지 또는 표시하여야 한다. 이 경우 해당 결과물이 예술적·창의적 표현물에 해당하거나 그 일부를 구성하는 경우에는 전시 또는 향유 등을 저해하지 아니하는 방식으로 고지 또는 표시할 수 있다.

위 규정의 단서에 따라, 결과물이 예술적·창의적 표현물에 해당하거나 그 일부를 구성하는 경우, 특히 인간이 AI 기술을 도구로 활용하여 창작물을 만들어 낼 경우, 어느 범위만큼 창작물에 대하여 AI 개입을 표시해야 할지는 논의의 지점이라고 봅니다.

3. 생성형 AI가 생성한 결과물이 다른 사람의 목소리 등 신체적 특징이나 작품 스타일을 모방하는 경우

국내에서도 퍼블리시티권 도입(민법개정)에 대한 논의가 있었고, 현행 부정경쟁방지법은 그 일부내용으로 아래와 같이 규정하게 됩니다.

[부정경쟁방지 및 영업비밀보호에 관한 법률]

제2조(정의) 1호 타항. : 국내에 널리 인식되고 경제적 가치를 가지는 타인의 성명, 초상, 음성, 서명 등 그 타인을 식별할 수 있는 표지를 공정한 상거래 관행이나 경쟁질서에 반하는 방법으로 자신의 영업을 위하여 무단으로 사용함으로써 타인의 경제적 이익을 침해하는 행위

위 규정에 의하면 일반 창작자들에 대한 보호보다는 재산적 가치가 있는 유명 창작자의 목소리 등에 대한 무단 사용을 금지하고 규제하고 있을 뿐입니다.

해당 쟁점은 AI 기술이 사람의 특성을 복제해 내고, 대체할 수 있게 됨으로 인하여 새로이 발생하는 침해의 유형이라고 할 것입니다.

따라서, 재산권적 성격이 강한 퍼블리시티권의 문제로 바라보기 보다는 창작자 개인이라는 인간에 대한 가치를 보장받을 수 있는 방향의 고민이 필요하다고 봅니다.

특히, 창작 노동자의 노동권 위협이라는 발제자분의 문제제기에 동의하며, 본인도 모르는 사이에 자신의 창작자로서의 가치가 복제되고, 생성되어 자신을 대체하는 상황까지 이르지 않도록 개인의 통제권한이 보장되어야 할 것입니다.

결국, 인공지능 시스템의 개발, 서비스 제공 과정에서 개인의 본질적 요소를 사용하는 경우 기본적으로는 본인의 동의를 받도록 하고, 예상범위를 넘어선 활용에 대하여는 거부할 수 있는 권한을 개인들에게 부여해야 한다는 의견을 드립니다.

AI시대 저작권법 문제 토론문

참여연대 공익법센터 이지은

- 참여연대 공익법센터는 사실상 저작권 문제에 대해서 활동을 한 경험이 거의 없음. 단, 2010년 가수 손담비 미쳤어를 어린이가 따라 부른 것을 UCC로 제작, 블로그에 올렸다 네이버로부터 삭제당한 사건의 [공정이용 인정 및 표현의 자유 침해 관련 손배 소송지원](#) 정도.

1. 생성형AI학습모델의 데이터 저작권 이슈

- 공정이용으로 포섭할 수 있나?
 - 1) 그간 공정이용확대에 대한 찬반요점
 - 오랜 인류의 축적된 경험, 공통의 유산, 사회역사적 자산으로서 창작물들. 공정이용의 확대는 기본 창작물을 토대로 오히려 창작활동을 촉진함. 경제적으로 소외된 계층의 문화 향유권 보장. 이는 정보 격차를 줄이고, 사회적 불평등을 해소하는 데 기여할 수 있음
 - 그러나 저작권자에 대한 권리 침해, 경제적 이익침해
 - 2) 이 같은 논리를 그대로 오늘날의 생성형 AI 시대 가능한가
 - 거대 LLM모델은 필연적으로 대규모 학습데이터 학습을 위한 데이터 이용. 거대 LLM을 개발할 수 있는 기업은 대규모빅테크기업이 대부분이 아닌지. 그렇다면 지식과 정보가 소수에게 독점되지 않고, 모든 사람이 자유롭게 접근하고 사용할 수 있어야 한다는 카피레프트의 철학을 여전히 생성형AI에도 적용할 수 있을까?
 - 이 거대 기업들은 자본도 사회적 영향력도 크지 않나? 이를 공정이용의 대상으로 상정한 사회적 경제적 약자는 아니지 않나?
 - 3) 저작권자들의 주장대로 인간저작물에 대한 수요가 낮아질 수도 있을까? 인간의 창작과 기계의 창작은 다르지 않을까? 초기에는 그럴 수 있지만 시간이 지나면

아니지 않을까? 라디오와 티브이...영화와 티브이 등등 고유의 영역 차지(비유가 적절하지 않을 수도 없음)

- 4) 거대기업이 자신의 자본, 이용자자원 등을 활용해 데이터를 학습한 결과 성능이 우수한 AI개발하면 그 혜택 역시 거대기업 이용자에게도 돌아가면?사회전반적 창작 수준이 항상 아닌가?

→ 결국 저작자들의 권리를 인정해 줄 것인가의 문제는, 기존 저작권 시스템이 소수의 창작자, 미디어 기업을 위한 것일 뿐 개인/소규모 창작자, 공공기관 자발적 정보 공유자에 대한 보상에 한계가 있다는 비판으로 다시 돌아가게 됨. 역시 자본을 가진 소수의 대기업만 공정이용의 혜택을 볼 것이라는 비판도 타당하다고 보여짐.

→ open future 제안과 같이 사회적으로 일정한 보상금을 AI개발업체에 부담하도록 하는 방안에 찬성함.

2. 생성형AI가 생성한 결과물에 대한 저작권 이슈

- 미국 배우협회나 작가협회의 경우 참고
- 그외 생성형AI가 생성한 결과물의 질적 수준 확인을 어떻게 검증할 것인가가 시민사회가 제기할 수 있는 문제가 아닐까? AI가 생성한 결과물에 대해 데이터출처 요구, 정보의 신뢰성, 안전성 검증 요구, AI 모델의 작동 원리와 데이터 사용 방식을 투명하게 공개하도록 요구하는 것은 시민사회가 할 수 있음. 참고로, 생성형AI는 아니지만 구글검색 AI의 출처 80프로 이상이 AI가 작성한 블로그 글 등이었다고 함.

3. 생성형 AI가 생성한 결과물이 다른 사람의 목소리 등 신체적 특징이나 작품 스타일을 모방하는 경우

- AI를 통해 대량 모방 생산하는 것은 개인들이 누군가(대체로 알려진 유명인 아닐까, 정치인, 연예인, 성우? 등등)를 모방하는 것은 다르게 취급해야 할 것 같음
- AI가 유명인의 음성이나 신체적 특징, 또는 어떤 고유의 스타일을 대량 복제할 경우,

부정경쟁방지 및 영업비밀보호에 관한 법률 (약칭: 부정경쟁방지법) 제2조

- 타. 국내에 널리 인식되고 경제적 가치를 가지는 타인의 성명, 초상, 음성, 서명 등 그 타인을 식별할 수 있는 표지를 공정한 상거래 관행이나 경쟁질서에 반하는 방법으로 자신의 영업을 위하여 무단으로 사용함으로써 타인의 경제적 이익을 침해하는 행위,
- 파. 그 밖에 타인의 상당한 투자나 노력으로 만들어진 성과 등을 공정한 상거래 관행이나 경쟁질서에 반하는 방법으로 자신의 영업을 위하여 무단으로 사용함으로써 타인의 경제적 이익을 침해하는 행위

로 규율이 가능하지 않을까 함.

4. 생성형AI가 지식, 문화의 창작, 유통, 향유에 미치는 영향

- 새로운 기술의 등장으로 일부의 직업군(?)이 사라지는 예는 역사적으로도 확인됨
- 일자리 문제
- 지식의 양과 질을 일부 거대 기업이 통제하는 결과
- 부의 재분배 문제
- 예술에 대한 기존 개념의 변화 : 예술이란 무엇인가...예술의 지평이 확대되나? 오히려 예술의 질적 저하가 아닌가?
- 학습데이터의 편중, 편향 등으로 인한 문화적 표현의 획일화. 하향 평준화..등

AI 시대의 창작과 권리, 누구를 위한 기술인가

녹색당 ICT위원회

먼저, 이번 간담회를 제안해주신 정보공유연대 IPLeft에 감사의 말씀을 드립니다. 녹색당 ICT위원회는 기술의 발전이 민주주의, 공공성, 생태 지속가능성과 어떻게 연결되는지에 깊은 관심을 가져왔으며, 특히 AI 기술이 인간의 권리, 창작 활동, 그리고 사회 구조에 미치는 영향을 꾸준히 주시해왔습니다.

지난해 개최된 Global Greens Congress Korea 2023에서 녹색당은 국제 녹색당들과 함께 "민주주의·지속가능성·공공선을 위한 AI 기술의 효과적 규제"를 긴급 결의한 바 있습니다.

- 우리는 그 결의 속에서 다음과 같은 원칙들을 명확히 했습니다:
- 인권 침해와 민주주의 억압에 AI가 악용되어선 안 되며,
- AI는 인간 통제를 전제로 책임 있게 개발·활용되어야 하며,
- 기술의 환경적 영향은 최소화되어야 하며,
- AI 개발 과정의 노동자와 창작자에 대한 공정한 대우가 필요합니다.

이번 간담회가 이러한 국제적 흐름과 연대 속에서, 한국 시민사회 내부의 입장 정리에 기여하는 소중한 자리가 되기를 희망합니다.

1. 생성형 AI와 창작노동의 위기

AI가 글, 그림, 음악 등 다방면의 창작물을 자동으로 만들어내는 시대에, 인간 창작자의 생존기반은 위협받고 있습니다. 특히 플랫폼을 통해 수입을 얻는 독립 창작자나 예술노동자에게 이러한 기술은 단순한 도구가 아니라, 경쟁자이자 생계 위협 요소가 되고 있습니다.

녹색당 ICT위원회는 기술이 사회적 약자의 권리를 침해하지 않도록 감시하고 규제하는 것이 정치의 역할이라 믿습니다. 창작자의 동의 없이 AI 학습에 창작물을 사용하는 행위는 정당하지 않으며, 이를 제도적으로 규제할 필요가 있습니다.

2. 창작자의 권리 보호와 시민의 정보 접근권의 균형

AI의 학습 데이터 확보와 공정이용의 확장은 필요하지만, 그것이 창작자의 권리를 침해하는 방식이 되어서는 안 됩니다. 녹색당은 다음과 같은 기본 원칙을 지지합니다.

- AI 훈련용 데이터 수집 시 사전 동의와 투명한 공개 필수
- 창작물 이용에 따른 보상 메커니즘 마련
- 공공 데이터와 공공 AI 모델의 공적 관리체계 구축
- AI가 유통하는 저작물에 대한 명확한 식별성과 책임성 확보

이러한 원칙은 창작자의 권리 보장과 동시에 시민의 표현·문화 향유권을 침해하지 않기 위한 최소 기준입니다.

3. 공유지의 사유화와 빅테크 독점에 반대합니다

생성형 AI의 학습은 본래 인터넷 공유지에 기반하고 있습니다. 하지만 현재 그 학습 결과는 소수의 글로벌 빅테크 기업에 의해 독점적으로 수익화되고 있습니다. 이는 디지털 시대의 '공공재'가 기업 자산으로 전용되는 대표적인 예입니다.

녹색당은 공유지의 사유화에 반대하며, 다음과 같은 방향을 제안합니다.

- 공공주도 AI 연구와 개발의 확대
- 열린 거버넌스 구조를 갖춘 AI 데이터 플랫폼
- 지역 사회, 예술계, 교육 현장과 연계된 분산형 AI 생태계

결론: 기술의 공공성, 창작자의 권리, 시민의 문화 주권

AI 저작권 이슈는 단지 법제도의 문제가 아니라, 사회적 가치 선택의 문제입니다. 녹색당 ICT위원회는 기술이 사람을 위한 방향으로 쓰일 수 있도록 제도화되어야 하며, 그 과정에서 시민사회가 강력한 목소리를 내야 한다고 믿습니다.

이번 간담회를 시작으로, 시민사회가 함께 지속가능하고 정의로운 AI 문화 생태계를 만들어가기 위한 연대의 틀이 마련되기를 기대합니다. 녹색당 ICT위원회 또한 이러한 과정에 적극 참여할 것입니다.

2025년 7월

녹색당 ICT위원회

AI 저작권을 둘러싼 사회적 요구와 정책 고려

신민기 (정의당 대전시당 부위원장,
21대 대선 권영국 후보 사회대전환 선대위 부대변인)

- AI 정책공약에 대해 '사회적 공감대와 구체성이 얼마나 있는지 의문'. 감사한 관심이고 뼈아픈 지적.
- 진보정당 내에서 AI는 물론이고, 저작권이 중점적 논의 사항은 아니라는 게 사실.
- 그러나 방향성이 없는 것은 아님.
- 정의당은 지적재산권 제도의 현실 안에서도 불공정계약을 비판하고, 실제 창작노동에 기여한 사람의 권리를 더 확대 보장해야 한다는 입장을 일관적으로 내 왔음.
- 제진보정당, 노동·사회단체의 연대 후보였던만큼 이번 공약에는 대체로 기존 정의당의 입장보다 더욱 강경하고 강력한 규제안이 담김. 3명의 주요 대선 후보가 모두 AI 진흥에 초점을 맞춘만큼, 도발적 대안을 제시하고자 하는 의도 또한 담겼음.
- 21대 대선 민주노동당 권영국 후보 정책공약 (콘텐츠산업 논평, AI 규제 공약)
 - 창작자 동의 없는 창작품의 생성형 인공지능 학습 금지 제도 마련
 - 학습 우려 없이 창작품을 게시할 수 있도록 명시적 동의 필요성을 플랫폼 의무로 규정하는 등
 - 생성형 인공지능의 데이터 학습으로부터 창작자의 저작권을 보호하기 위한 기술 개발
 - 클레이즈, 나이트세이드와 같은 학습 보호 기술 연구개발에 투자
 - 저작재산권의 포괄적 양도와 포괄적 이용허락 금지
 - 저작물로 인해 발생한 이익에 따른 저작자의 정당한 보상 요구 보장
 - 적절한 보상을 담보하는 AI의 창작물 사용 가이드라인과 공공 플랫폼 마련
 - 창작자의 저작권·저작인격권을 침해하는 인공지능 산출물에 대해 법적·기술적 대응책 마련
- AI 정책의 방향타가 기업의 손에 들려있는 상황에서, 시민적 동력을 발견하기 위한 시도이기도 했음. AI 학습 데이터 생산 노동자 + 이해관계자인 경쟁 노동자.
- 비록 저작권이 꼭 창작자를 위한 제도라고 할 순 없지만, 학습데이터로 쓰이는 것을 규제할 수 있는 별도의 규제가 없는 상황에서, 저작권이 사실상 창작노동자들의 마지막 보루가 되어 있는 상황
- 한편, 창작자와 업계의 요구 또한 단일하지 않음.

- 2023년 국내 웹툰 플랫폼에서 개인 창작자 중심으로 AI에 대한 반대 시위를 진행한 적 있음.
- 반면 일러스트레이션 업계 일각에서는 AI가 작업 과정에 자연스럽게 들어와 있고, AI 활용을 교육과정으로 가르치기도 함.
- 업계에서 유명한 일러스트레이터가, 본인의 스타일이 AI를 통해 복제되는 것에 충격을 받아 AI 활용을 시작하고 강좌를 열어 논란이 된 사례가 있었음.
- 번역가의 경우, 기계번역이 일찍이 도입되어 시장 변화
- 반응이 갈리는 이유는 업계의 특성도 있겠지만, 대안이 무엇인지, 대안이 존재하는지 확신할 수 없는 상태에서 업계 표준을 만들어간 결과
- 창작노동자들이 스스로 조합이나 단체를 만들고 스스로 생산한 창작물을 공영하며 보호할 수 있으면 가장 좋겠지만, AI의 개발 속도가 훨씬 빠르고, 독립창작자일수록 단결이 어려움
- 스스로 권리를 찾기 힘든 노동자들을 위해 제도적 안전장치를 마련하고자 하는 취지에서 공약 제안

- 그렇다면 AI 학습에 쓰이는 공정이용을 제한하는 것은 정당한지에 대해.
- 최근 이루다 사태에서 있었던 개인정보 침해에 대해 재판부가 배상 판결을 내리면서, 이루다 개발은 과학적 연구로 보기 어렵다고 언급. (스캐터랩 측은 항소)
- 비록 개인정보/저작권으로 사안은 다르지만, AI를 통한 영리 추구 목적의 데이터 이용을 '학술적 이용'이라며 면책하는 흐름에 일시정지.
- 공정이용도 유사한 시각으로 문제삼을 수 있지 않을까? 영리를 추구한다고 해서 공정이용이 아니라고 할 수 없고, 판단의 고려사항 중 하나일 뿐이라는 반박 가능. 하지만 AI라는 대규모의 창작물 스크랩, 자동화된 창작기계를 같은 기준으로 바라보기 어려움

- 오픈 퓨처의 사회적 재분배 제안에 대한 우려
- AI 시스템의 수익에 대한 사회적 재분배 요구를 현실에 적용할 때 문제가 생김. 그러한 재분배 장치가 오히려 기술의 무분별한 사용을 가속하는 면죄부가 될 수 있음
- AI를 통한 자산 성장의 길을 열어주고 적당한 선에서의 재분배와 복지로 돌려받는 타협을 하자는 아이디어가 진보정치에도 있음. 하지만 결국 기술에 대한 기업의 지배력을 강화한 뒤 규제하겠다는 아이디어로 보면 수단과 최종 목표가 상충. 실현가능성을 밝게 전망하지 않음.
- 환경·생태적 영향, 민주주의에 대한 영향도 간과할 수 없음

- AI 학습 데이터의 사용을 허용한 것이 공익적 의도였듯이, 사실 AI 기술의 개발도 지식 추구, 기술 발전이라는 공공성 연구가 없었다면 불가능한 기술이었음.
- 저작권에 대한 경제적 책임이 해결된다고 해서 AI 기술이 사회적 책임으로부터 자유로울 수 없다는 의미

- 앞으로는?
- AI 저작권 문제이기도 하지만, 더 넓게는 AI와 창작노동의 문제

- 문제를 사람과 사람, 시장 내부의 권리 침해 문제로 좁혀서 보는 것으로 해결될 수 있을까 하는 의문. (e.g. 앤트로픽 승소. 시장에 대한 파급력을 '작가 개인' 대 'AI 생성물' 간의 영향으로 과소평가하고 경쟁 측면의 문제제기 기각)
- 저작권 제도의 한계 존재. 저작권 제도를 손보는 것만으로 제도의 공백을 메울 수 있을까
- 지적재산권 시장의 침해 문제가 아닌, 창작자의 인격 보호, 지적노동의 가치 보호로 나아가야
- 예를 들어, 사회운동의 영역에서도 '권리 보장'을 넘어 '공공성'이나 '정의로운 전환' 같은 주장이 존재한다. 이러한 주장의 최종 목표가 노동자의 노동시장에서의 경제적 권리만을 보호하기 위해서는 아니라고 생각함. 노동하는 사람으로서의 사람의 존엄을 보호하기 위해서이고, 민영화와 같은 거대 자본의 포획을 견제하기 위해서라고 생각함
- 좁게는 창작노동자에 대한 보호 원칙
- 넓게는 공공성을 지닌 AI, 나아가 기술에 대한 시민통제의 관점으로 바라보아야 하지 않을까
- AI라는 '닫힌 기술'의 강화가, 민주적 통제를 벗어나 기득권이나 자본의 지배력을 돌이킬 수 없는 선 너머로 키우진 않을까하는 우려