

Double-Edged EU AI Policy: Innovation and Regulation

Sungwook Yoon*

Chungbuk National University

Minkuen Choi**

MBC / Sogang University

Abstract

It is the industry related to Artificial Intelligence(AI), without a doubt, that has become a dominant focus globally. With the growing recognition that AI technology could be the essence of the state's competitiveness and power, various countries including two dominant players in this field, the US and China have pushed on towards the development of their AI industries. Despite the fact that the EU's level in AI technology lags far behind the US and China, the EU enacted the world's first comprehensive law related to AI regulation in 2024. There have been pros and cons of the EU AI Act; while the necessity of rules and regulations of AI under the situation of the spread of AI technology use is asserted, it is argued that the EU AI Act can be a stumbling block to the EU's AI technological innovation. The EU has also established and implemented various policies for its purpose of becoming a global leader alongside the US and China in the AI industry. From this perspective, this research discusses whether the EU AI Act is suitable for the EU's goal for AI technological innovation, or if the Act serves as an obstacle to AI adoption and diffusion in the EU. To this end, the research adopts two Korean programmes, <The Lost PD> and <A-IDOL> which are the world's first programmes produced and broadcast using AI, in order to analyse how these programmes would be affected if the EU AI Act is applied. This study reveals that the possibility of production and broadcasting for each programme may differ according to the risk-based approach, which is the core of the

* First Author, Professor, Department of Political Science and International Relations, Chungbuk National University, E-mail: yoonsw@cbnu.ac.kr

** Corresponding Author, Producer, MBC / Ph. D. Candidate, Graduate School of Virtual Convergence, Sogang University, E-mail: flycmkfly@mbc.co.kr

EU AI Act. This is mainly because these two programmes adopt the different level of AI application. It means that the EU AI Act could function as a regulation for groundbreaking creation or innovation using AI. On the other hand, it is worth noting that the compliance with the EU AI Act could serve as a proof of quality and reliability in the market. Conclusively, the EU's AI policy should maintain an appropriate balance between regulation and innovation in order to achieve the EU's two goals of developing AI technology and protecting the EU's values.

Keywords

Artificial Intelligence(AI), EU AI Act, Technological Innovation, Regulation, Risk-based Approach, Reliability, AI-based Programme

EU AI 정책의 양면성: 혁신과 규제

윤성옥*

충북대학교

최민근**

MBC / 서강대학교

요약

전 세계적으로 가장 주목받고 있는 산업 중 하나는 단연코 인공지능(AI)과 관련이 있다. AI의 기술력이 국가 경쟁력과 국력의 핵심이 될 것이라는 인식이 확산되는 가운데, AI 분야에서 두각을 나타내고 있는 미국과 중국을 중심으로 다양한 국가들이 자국의 AI 산업 발전에 매진하고 있는 상황이다. EU의 AI 수준은 미국과 중국에 상당히 뒤처져 있는 것이 현실임에도, EU는 2024년 세계 최초로 AI 규제와 관련한 법을 제정했다. AI 기술의 활용이 확산되는 상황에서 이에 대한 규정과 규제의 필요성 주장과 함께 EU AI 법이 EU의 AI 기술 혁신에 걸림돌이 된다는 주장도 지속적으로 제기되고 있다. 물론 EU도 AI 분야에서 미국 및 중국과 함께 글로벌 리더가 되겠다는 목표를 제시하고 이를 위한 다양한 정책을 수립 및 시행하고 있다.

이러한 점에서 본 연구는 과연 EU가 채택한 AI 법안이 EU의 AI 기술 혁신 목표에 적합한 것인지, 아니면 EU의 AI 기술 발전과 이를 뒷받침 할 AI 활성화에 일종의 걸림돌이 될 것인지를 논의해 보고자 한다. 이를 위해 본 연구는 세계 최초로 AI를 활용하여 제작 및 방송된 국내 프로그램 두 편, <PD가 사라졌다>와 <A-IDOL>을 통해 EU AI 법이 적용되는 경우 해당 프로그램이 어떻게 영향을 받게 되는지 분석하였다. 두 프로그램에서 AI 시스템의 활용 수준이 다르게 적용되고 있음에, 본 연구는 EU AI 법의 핵심인 위험기반 접근에 따라 프로그램별 제작 및 방영 가능성이 다를 수 있음을 밝히고 있다. 이러한 점은 EU AI 법이 AI를 활용한 획기적인 창작이나 혁신에 규제로서 작용할 수 있다는 의미이다. 반면에 EU AI 법을 준용하는 경우 시장에서 품질과 신뢰성의 증거로 활용될 가능성이 있다는 점에도 주목할 필요가 있다. 결국 EU가 AI 기술 발전과 더불어 EU의 가치를 보호하려는 두 목표를 달성하기 위해서는 EU의 AI 정책이 혁신과 규제 사이에서 적절한 균형을 유지할 필요가 있다.

* 제1저자, 충북대학교 정치외교학과 교수, 이메일: yoonsw@cbnu.ac.kr

** 교신저자, MBC 프로듀서 / 서강대학교 가상융합전대학원 박사과정, 이메일: flycmkfly@mbc.co.kr

주제어

인공지능, EU AI 법, 기술 혁신, 규제, 위험기반 접근, 신뢰성. AI 활용 프로그램

I. 문제제기: EU AI 정책의 목표는 무엇인가?

최근 과학 기술 분야의 최고 화두가 단연코 인공지능(AI)이라는 점에는 의문의 여지가 없다. AI는 단순히 과학 기술 분야에만 국한되지 않고 향후 국가의 경쟁력과 국력에 핵심 요소가 될 것으로 인식되고 있기 때문이다. 그러다 보니 AI와 관련한 투자, 기술, 인력 등 모든 분야에서 세계 최강으로 꼽히는 미국과 중국을 필두로 한국을 포함하여 수많은 국가가 자국의 AI 산업 역량을 높이기 위해 다양한 노력을 기울이고 있다. 그러나 현재 EU AI 수준은 미국과 중국과 비교할 때 상당히 뒤처져 있는 것이 현실이다. Sukharevsky et al.(2024)는 생성형 AI 경제에서 유럽의 AI 채택은 미국의 45~70% 수준에 머물고 있다고 본다. AI 기술 개발과 연관된 다른 분야에서도 유럽은 미국과 중국에 비해 경쟁력이 취약하다. Forbes(2025.5.15.)에 따르면, 2025년 4월 기준 미국의 생성형 AI 기업에 대한 누적 투자액은 900억 달러에 달하며, 이는 중국의 14배, 유럽에 22배 많은 수치이다. 게다가 전 세계 최고 수준의 AI 기술 인력 중 60%가 미국 내에 거주 중이라는 사실도 AI 분야에서 인적 자원 확보를 위한 미국의 노력과 역량을 입증한다고 할 수 있다.

이러한 와중에 EU의 행보는 사뭇 다른 측면이 있다. 개별 회원국 중 일부 국가(예: 프랑스, 독일 등)의 경우 물론 미국이나 중국과의 격차에도 불구하고 상당한 수준의 AI 기술력을 확보하고 있는 것으로 평가된다.¹⁾ 그러나 EU 차원에서 AI와 관련한 가장 획기적인 정책은 AI 규제와 관련한 법안을 세계 최초로 제정했다는 데 있으며, EU AI 법은 2024년 8월 이후 단계적으로 시행되고 있다. EU가 세계 최초라고 자랑스러워하는 AI 법안에 대해서는 여전히 논란의 소지가 남아 있다. AI 활용이 급속하게 확산하고 있음에 이에 관한 규정과 규제가 필요하다는 주장도 있지만, AI 기술 역량에 대한 EU의 현재 위치를 고려할 때 AI 법이 오히려 기업들의 기술 개발과 혁신을 저해하는 요소가 될 수 있다는 우려가 있기 때문이다.

1) 2025년 11월 18일, 유럽의 디지털 주권에 관한 정상회의에서 독일과 프랑스는 Mistral AI-SAP를 주축으로 공공 행정형 '자주적인 AI', 즉 소버린 AI를 공동 구축하기로 합의했다. 양국의 민간 파트너십 구축은 AI 분야에서 미국과 중국에 대한 의존을 낮추고 유럽형 AI 생태계를 육성하겠다는 전략으로 평가받고 있다. 이와 관련하여서는 Federal Government of Germany. 2025. "Starting signal for a more independent Europe" (2025.11.18.). <https://www.bundesregierung.de/breg-en/news/digital-sovereignty-2394992> (검색일: 2025.11.26) 참조.

그렇다고 EU가 AI 기술 개발에 관심을 기울이지 않는 것은 아니다. 지난 2018년 EU는 첫 번째 ‘AI 전략(European AI Strategy)’을 발표하였고, AI와 관련한 EU의 기술적, 산업적 역량 강화와 더불어 AI가 초래할 사회경제적 변화에 대한 준비, 그리고 적절한 윤리적, 법적 틀을 만들어야 한다는 목표를 발표했다(European Commission, 2018).²⁾ 이후 2024년 1월 AI 스타트업과 중소기업 지원을 위한 혁신 패키지를 발표했고,³⁾ 유럽에서 만든 생성형 AI 지원을 위한 ‘GenAI4EU’⁴⁾는 이 패키지의 핵심이다. 2024년 2월에는 유럽 AI 사무소(European AI Office)를 개설했고, 2025년 4월에는 유럽이 AI 분야에서 세계적인 리더가 되겠다는 목표를 가진 ‘AI 대륙 행동계획(AI Continent Action Plan)’과 이를 보완하기 위한 ‘Apply AI Strategy’와 ‘Apply AI Alliance’를 발표하였다. 이 모든 EU의 AI 전략은 유럽에서 AI의 발전과 수용을 촉진하고, 유럽 주도의 AI 생태계를 구축하겠다는 EU의 의지를 보여주는 것임에 논란의 여지가 없다. 이와 더불어 EU는 사생활, 투명성, 그리고 책임과 같은 유럽의 가치를 보호하는 동시에 EU AI 산업의 경쟁력과 기술 주권 강화를 목표로 하고 있다.⁵⁾

AI와 관련한 EU의 행보를 요약하면 다음과 같다. EU는 세계에서 가장 높은 수준의 AI 기술력을 보유한 미국과 중국에 상당한 격차로 뒤처져 있는 상황에서 유럽의 AI 기술력 향상과 기술적 자율성(technological autonomy)을 위해 다양한 정책과 전략을 채택하고 있다. 이와 동시에 세계 최초로 AI 관련 규제 법안을 제정하고 이행하고 있다는 사실에 대한 자부심을 공개적으로 표명하고 있다. 그렇다면 EU의 AI 규제 법안의 제정 목적은 무엇인가? 본 연구는 이러한 질문에서 시작된다. 다시 말해, EU는 AI 분야에서 혁신과 규제 중 무엇을 우선시하는 것인지 EU의 의도가 명확하지 않다는 의미이다. 이러한 점에서 과연 EU가 채택한 AI 법안이 EU의 AI 기술 혁신 목표에 적합한 것인지, 아니면 EU의 AI 기술 발전과 이를 뒷받침할 AI 활성화에 일종의 걸림돌이 될 것인지를 논의해 보고자

2) European Commission. 2018. “Communication from the Commission: Artificial Intelligence for Europe” COM(2018) 237 final, Brussels: European Commission(2018.4.25.).

3) European Commission. 2024. “Communication from the Commission to the European Parliament, The Council, The European Economic and Social Committee and the Committee of the Regions on boosting startups and innovation in trustworthy artificial intelligence” COM(2024) 28 final, Brussels: European Commission(2024.1.24.).

4) 이와 관련해서는 GenAI4EU: Funding opportunities to boost Generative AI “made in Europe” <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/genai4eu> (검색일: 2025.11.20) 참조.

5) European Commission. “European Approach to artificial intelligence” <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/european-approach-artificial-intelligence> (검색일: 2025.11.10.).

한다.

이를 위해 본 연구는 II장에서 기술개발과 규제의 관계에 대한 논의와 함께, EU AI 법에 대한 개요를 설명하도록 하겠다. 특히 혁신과 규제 관점에서 EU AI 법을 논의하는 데 있어 AI 기반의 미디어·콘텐츠 산업을 사례로 선택한 이유를 설명하도록 하겠다. 이를 토대로 III장은 AI를 활용한 두 편의 국내 제작 프로그램⁶⁾을 통해 본 프로그램들이 EU의 AI 법으로 어떻게 해석될 수 있는지 분석한다. 이 두 편의 프로그램은 AI를 기반으로 제작된 세계 최초의 프로그램이며, 기존의 방송 관행을 고려할 때 실험적 도전임에도 미국을 비롯해 유럽 시장에서 포맷 옵션 계약 등과 관련한 성과를 창출해 내고 있다. III장에서는 두 프로그램에 대한 설명과 함께, 이 프로그램들이 EU AI 법에 따라 어떤 카테고리에 포함이 되는지, 그리고 이 프로그램들이 EU에서 제작 및 방영될 수 있는지 등을 살펴볼 것이다. 다시 말해, EU 차원에서도 이러한 형태의 프로그램 제작이 가능한지를 분석하고자 한다. 이를 토대로 결론인 IV장에서는 EU의 AI 법이 (1) 규제적 특성을 가지고 있는지, (2) EU AI 기술 발전 및 보편화에 친화적인지, 아니면 (3) 윤리적 차원에서 EU AI 기술 발전 방향에 기준을 제시하는 역할을 하는지 고찰해 보도록 하겠다. 이러한 논의는 또한 세계 최고의 AI 기술력과 시장을 보유한 미국과 EU가 AI에 접근하는 방식을 비교할 수 있는 근거를 제시해 준다고 할 수 있다.

II. EU AI 법: 개념과 의미

1. EU AI 법의 개념

1950년대 중반 AI라는 용어가 처음 사용된 이래, 실제 AI 기능이 보편화되기 시작한 시기는 2010년 이후라고 할 수 있다(정재욱, 2024). 새로운 기술이 개발되고 그 기술에 대한 활용도가 높아지면, 의례적으로 새로운 기술이 초래하는 다양한 문제점들이 표면화된 다. AI 기능도 정보의 조작, 일자리 대체 이슈를 중심으로 노동시장 혼란, 보안 문제 등이 이슈화되기 시작하였고, 이에 더해 AI 사용에 대한 책임과 윤리적 사용, 그리고 인권 문제

6) 두 편의 AI관련 프로그램은 본 논문의 교신저자가 제작하고 MBC에서 방영된 'A-IDOL'과 'PD가 사라졌다'이며, 이에 대한 구체적인 내용과 설명은 본 논문의 III장 참조.

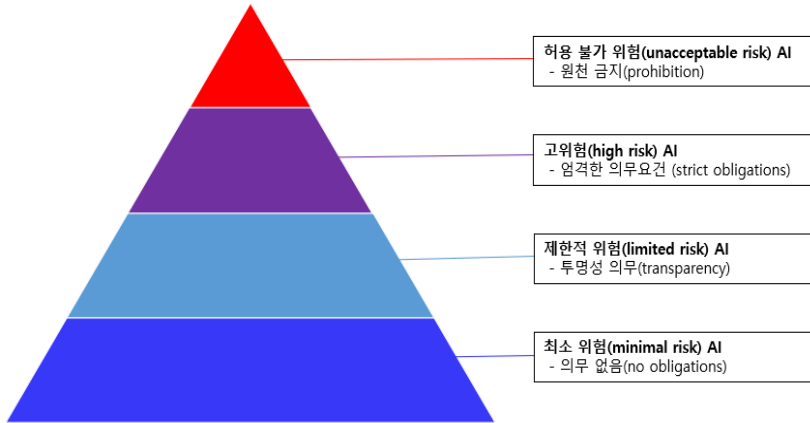
등에 대한 조치가 필요하다는 주장이 끊임없이 제기되어 왔다. UN과 OECD 등 국제사회에서 공조의 필요성이 논의되어 오던 중, 유럽 집행위원회는 2021년 4월 세계 최초로 AI 법을 발의했다.⁷⁾

EU는 AI 법 제1조에서 법의 제정 목적을 AI의 사용과 서비스 제공, 개발 등에 있어 단일화된 법적 체제를 제공함으로써 단일시장의 기능을 향상하는 데 있다고 명시하고 있다. 물론 이러한 목적은 EU가 강조해 온 가치, 즉 (1) 인간 중심적이고 신뢰할 수 있는 AI 도입 추진, (2) 민주주의, 법치, 환경 보호를 포함한 EU 기본권 헌장에 명시된 건강, 안전, 기본권의 높은 수준의 보장, 그리고 (3) 혁신을 지원하기 위함임을 강조하고 있다.⁸⁾ AI 법 제2조는 적용 대상과 범위를 밝히고 있다. 그 대상은 EU 역내외를 막론하고 AI 제품이나 서비스 제공자(provider), 역내 개발 시스템 배포자(deployer), 역외에서 개발되었으나 역내에서 활용되는 AI 시스템의 제공자와 배포자, AI 시스템 수입 및 유통업체, 공인 대리인(authorised representative), 제품 제조업자 등에게 적용된다. 사실상 EU 내에서 사람에게 영향을 미치는 모든 AI 시스템에 적용된다는 의미로 이해할 수 있다.

7) 사실상 EU 차원의 논의는 2018년 ‘유럽의 AI 전략(AI for Europe)’ 수립부터 시작되었으며, 이후 2018년 12월, ‘AI 합동계획(Coordinated Plan on AI)’, 2019년 4월, ‘신뢰할 수 있는 AI 윤리기준(Ethics Guidelines for Trustworthy AI)’, 그리고 2020년 2월 ‘AI 백서(White Paper on AI)’ 등을 발표하였다. 2021년 AI 법을 제안한 이후 3년간의 입법 논의를 거쳐 EU AI 법은 2024년 3월 가결 이후 같은 해 4월 이사회에서 최종 승인되었다(KIAT 2024).

8) 이에 대한 원문은 “The purpose of this Regulation is to improve the functioning of the internal market and promote the uptake of human-centric and trustworthy artificial intelligence (AI), while ensuring a high level of protection of health, safety, fundamental rights enshrined in the Charter, including democracy, the rule of law and environmental protection, against the harmful effects of AI systems in the Union and supporting innovation.” 이와 관련하여서는 EU(2024) 참조.

<그림 1> EU AI 법에 따른 AI 시스템의 위험 등급 분류



출처: European Commission. “Shaping Europe’s digital future: AI Act”의 자료를 토대로 저자 재구성

AI 확산에 대한 우려와 EU AI 법에 명시된 목적에 따라 제정된 EU AI 법의 가장 큰 특징은 AI 시스템을 위험도에 따라 4단계로 분류하고 차등적으로 의무를 부과하는 체계를 갖추었다는 점이다(심소연 2024, p.63). <그림 1>에서 볼 수 있듯이, EU AI 법은 AI 시스템을 허용 불가능한 위험, 고위험, 제한적 위험, 그리고 최소 위험으로 구분하고 있으며, 위험도는 AI 시스템을 사용하는 방법에 기반을 두고 있다(한국산업기술진흥원, 2024).

허용 불가능한 위험, 즉 금지된 AI 활용(prohibited AI practices)은 기본권 침해나 차별 조장 등 EU의 가치에 반하는 경우에 해당된다. EU는 이를 8가지 유형으로 분류하고 있으며, 유해한 AI 기반의 조작 및 기만, 취약점 이용, 사회적 평점(social scoring), 범죄 예측, 생체 데이터 무단 추출, 감정 추론, 생체인식 분류, 실시간 원격 생체인식 식별 등이다. 고위험 등급은 건강, 안전 또는 기본권 등에 심각한 위험을 가할 수 있는 경우가 해당하며, 엄격한 의무요건을 준수하는 경우에만 제품의 시장 출시와 서비스 제공이 가능하다. 고위험 등급에 적용되는 사례는 핵심 기반 시설의 AI 안전 구성 요소, 교육 기관에서 AI 활용(예: 시험 채점), 고용이나 고용 관리를 위한 AI 도구(예: 채용을 위한 CV 분류 소프트웨어), 이민 또는 난민 등의 출입국 관리 시스템에서 AI 활용, 사법기관 지원이나 민주적 절차에서 AI 활용 등이다.⁹⁾

9) 고위험 AI 시스템에 대한 의무요건은 EU AI 법 제8조~제15조에 명시되어 있으며, 기본적으로 위험

제한적 위험 AI 시스템은 자연인의 건강, 안전 또는 기본권에 위험을 미칠 가능성이 없고, 특히 의사결정 결과에 영향을 주지 않음을 의미한다. 다만 제한적 위험 등급의 경우 AI 사용에 있어 투명성이 필요한 경우 - 예를 들어, 챗봇(Chatbot) 등의 AI와 사람과의 상호작용, 감정인식, 딥페이크(Deepfake) 등 - 와 관련이 있다. 즉, 제공자는 시스템의 작동 방식과 기능 등을 잘 이해할 수 있도록 설계하고, 사용 지침이 제공되는 판매, 생성 및 조작한 콘텐츠에 대한 출처표시와 같은 투명성 의무가 사용자에게도 적용된다. 스팸 필터나 인공지능 비디오 게임 등 대부분의 AI 시스템은 최소 위험이나 위험 없음(no risk)으로 분류되며, EU는 이 등급에 대해서는 별도의 규정을 두고 있지 않다.

그 이외에도 EU AI 법은 범용 AI 모델(5장), 혁신 지원 방안(6장), EU 차원의 운용 방안을 담은 거버넌스(7장) 등을 포함하고 있다. EU AI 법이 상당히 강력한 규제 효과를 발휘할 수밖에 없는 이유 중 하나는 규정 위반 시 부과되는 처벌 조항(12장) 때문이기도 하다. 특히 제5조에서 명시한 금지된 8가지 유형에 대한 AI 법 위반 시 최대 3,500만 유로(약 600억 원) 또는 직전 회계연도의 전 세계 연간 매출의 7% 중 더 높은 금액의 벌금을 부과한다고 밝히고 있다. 고위험 의무조항 위반이나 부정확한 정보 제공 시에도 차등적으로 벌금을 부과하도록 명시하고 있다.¹⁰⁾

2. 혁신과 규제의 관계

AI 기술의 진보가 세계무대에서 기술의 우위를 결정하는 데 하나의 기준점이 되어 가는 양상을 보인다. 어쩌면 인터넷이 처음 세상에 선보였을 때도, 그리고 이후에 핀테크, 바이오, 빅데이터, 심지어 메타버스 등의 신기술이 등장했을 당시 전 세계는 새로운 분야가 초래할 파급력에 집중했다. 그리고 국가들은 어떻게 이 기술을 활용함으로써 선도 국가로 자리매김할 수 있을지를 고민했고, 다른 한편으로 기술 활용에 따른 규제 방안도 주요 관심 사안이었다. 소위, 신흥 기술(emerging technologies)로 일컬어지는 새로운 혁신적인 기술의 등장은 그 기술의 사회적 수용을 위한 규제의 필요성 여부, 필요하다면 어떤 방식의

관리 시스템 구축, 데이터 거버넌스, 기록 보존, 관리 감독 등을 포함한다. 아울러 EU AI 법 3장 제16조~제27조는 고위험 AI 시스템의 제공자와 배포자의 의무사항을 명시하고 있다.

10) 고위험 의무조항 위반 시 최대 1,500만 유로 또는 전 세계 연간 총매출액의 3% 중 더 높은 금액을 부과하고, 부정확한 정보 제공 시에도 최대 750만 유로 또는 전 세계 연간 총매출액의 1.5% 중 더 높은 금액의 벌금이 부과된다.

규제여야 하는지 등의 이슈가 등장한다는 의미이다(윤혜선 2017, p.16). 이에 새로운 기술의 등장이라는 혁신과 규제는 일종의 대립 구도 혹은 긴장 관계(이원우 2016, p.19)를 형성한다고 받아들여진다. 다시 말해, 새로운 기술의 등장은 일반적으로 이 기술 활용과 관련한 규제를 동반하고, 혁신과 규제를 둘러싼 다양한 논쟁이 벌어지곤 한다. 일반적으로, 특히 새롭게 등장한 기술과 관련된 기업들은 규제가 혁신을 촉진한다기보다는 걸림돌로 작용한다는 의견을 강조한다.¹¹⁾

EU로서는 AI의 혁신과 규제와의 관계 설정에 있어 더욱 확연히 양립된 구도를 형성하고 있는 것으로 보인다. 엄격한 규제는 분명 AI 분야에서 창의성 구현이나 스타트업 생태계의 활성화를 저해할 가능성이 크다는 점은 분명하다. 그러나 다른 한편으로 AI 활용이 보편화됨에 따라 느슨한 규제가 초래할 수 있는 유럽 시민의 권리 침해 여지도 충분하다. 어느 정도 상반된 구도 속에서 AI의 윤리적 사용을 중심으로 하는 규제와 유럽의 AI 발전을 위한 혁신 간 균형을 맞춰야 한다는 것이 AI 시스템의 관리에 관한 글로벌한 선례를 만든 EU의 목표이자 고민이라고 할 수 있다. 현재 전 세계 AI 산업 분야 양대 축인 미국과 중국에 맞서는 경쟁력을 배양함과 동시에 AI 주권 확보를 강조하고 있는 EU이기에 규제의 측면이 더 두드러지고 있는 AI 법은 비판의 대상이 되고 있다. 그 비판의 중심에는 EU AI 법의 핵심 사안인 위험 등급에 따른 분류가 있다. 원천 불가인 허용 금지 등급은 차치하더라도 고위험 등급의 AI 경우 엄격한 조사와 안전한 활용을 위한 의무요건 준수가 당연할 수 있다. 그러나 이러한 접근법이 최첨단의(cutting-edge) AI 연구를 추진하는 기업을 단념시키거나 상대적으로 느슨한 규율이 적용되는 미국과 중국의 기업들과의 경쟁에서 뒤처지는 결과를 초래할 수 있다는 우려가 제기되는 것이 현실이다(Moutii, 2024).

<표 1> EU, 미국 및 중국의 AI 규제 체계 비교

	EU AI 법	미국 AI 정책	중국 AI 관리
위험 기반 분류	규제	규제 없음	규제 없음
투명성 의무	있음	제한적	제한적
독립적 감사	있음	없음	없음
정보 보호 통합	강함(GDPR)	주(state)별 차별	정부 중심
특징	포괄적 규제	기업의 자발적 준수에 의존	신속·반복 규제

출처: Digital Samba(2025) 및 정해영(2024) 참조 저자 작성

11) 물론 이러한 논의에 대한 반대 의견, 즉 규제가 혁신을 추동하는 역할을 할 수 있다는 주장도 있다. 이와 관련하여서는 카렌 영 외(2016) 및 유정민(2020) 참조.

EU가 윤리적인 AI 활용을 위한 전 세계적인 틀을 정립하는 전략을 강조한 반면 미국과 중국은 각각 상업적이거나 국가 주도의 AI 발전 전략을 이행하고 있다(Digital Samba, 2025).¹²⁾ 상기 <표 1>에 따르면 EU의 AI 규정에 비해 미국은 규제보다 산업 육성과 국제 기술 패권 경쟁에 초점을 맞추고 있다. 따라서 미국의 AI 정책은 EU가 강조하는 규제 준수보다 피해 발생 시 책임 및 배상 체계를 강화하는 사후 책임 중심이다. 중국의 경우에는 국가가 주도하는 사전 허가 중심의 강한 규제 모델을 기본으로 AI 산업 진흥과 국제 경쟁력 확보를 위해 실행 속도를 강조하는 이중 구조를 유지하고 있다(정해영 2024, p.9).

EU의 AI 규제에 대해서는 이미 미국의 빅테크 기업들 - 구글(Google), 메타(Meta), 아마존(Amazon) 등 - 이 강하게 반발한 바 있으며,¹³⁾ AI 법이 시행되기 이전부터 EU 내 AI 관련 기업들도 EU AI 법이 규제에 집중하고 있다는 점을 지적해 왔다. 규제 완화를 위한 보다 구체적인 움직임은 2025년 2월 프랑스 파리 엘리제궁에서 열린 ‘AI Action Summit’을 계기로 유럽 내 60여 개 기업이 ‘EU AI 챔피언스 이니셔티브(EU AI Champions Initiative)’를 발족한 데서 비롯되었다. 기업들이 주축이 되어 발표한 ‘유럽 AI를 위한 야심찬 의제(An Ambitious Agenda for European AI)’는 ‘유럽을 위한 AI 필수과제’, ‘산업별 AI 활용’, ‘협업 필요성’과 ‘정책 제언’ 등이 포함되어 있지만(General Catalyst Institute 2025), 그 핵심은 EU가 디지털 식민지로 전락하지 않기 위해 혁신을 저해하는 규제 완화의 필요성 강조였다(“EU 인공지능 규제, ‘빅테크 vs. 유럽’, 그리고 미국과 중국 사이에서: 혁신의 발목을 잡는가, 안전을 위한 필수 조치인가?”, 2025).

사실상 EU AI 법 제정 과정에서 - 특히, 2023년 12월 이사회 의장국인 스페인 주도의 집행위원회·의회·이사회 간 3자 협상 중 - 독일, 프랑스, 이탈리아를 중심으로 과도한 규제가 EU AI 산업의 경쟁력을 약화시킬 우려가 있음에 제한적 규제가 아닌 자율 규제로 낮출 것을 주장하기도 하였다(한국산업기술진흥원, 2024). EU 회원국 간에는 규정 개정에 대한 요구와 함께 유지 필요성을 강조하는 등의 의견이 분분했으나,¹⁴⁾ 2025년 7월부터 EU 의장국이었던 덴마크를 중심으로 AI 규정의 ‘진정한 단순화(genuine simplification)’ 작업

12) Digital Samba(2025)는 EU의 이러한 전략을 AI의 윤리적 사용의 금본위제(Gold Standard) 수립으로 비유하고 있다.

13) 미국의 빅테크 기업들은 AI 법과 함께 EU의 디지털 규정 전반에 대한 단순화 필요성을 끊임없이 제기하였다(Besliu 2025).

14) 독일은 EU AI 법이 최초의 구조와 목적을 유지해야 한다는 입장이었고, 네덜란드의 경우 유지와 개정 사이에서 일종의 균형적인 태도를 취했다(Besliu 2025).

에 착수했다(“EXCLUSIVE: Danes ask for countries’ AI Act simplification wish-lists”, 2025).¹⁵⁾

2025년 11월 19일, 유럽 집행위원회는 데이터, 사이버 안보, 그리고 AI 분야 등 디지털 규제를 단순화하기 위한 디지털 패키지(Digital Package)를 발표했다(European Commission, 2025.11.19.).¹⁶⁾ 이 패키지에는 고위험 AI의 시행을 2027년 12월로 연기하는 방안을 비롯하여 인공지능 규제 간소화, 데이터 관련 법률 간소화 및 규제 완화 등이 포함되어 있다. 전례 없는 (규제) 단순화 노력을 통해 유럽 집행위원회는 2029년까지 행정적 부담의 25%, 특히 중소기업에는 최소 35%의 부담을 경감시키겠다는 목표를 밝혔다. 디지털 분야에서 EU의 규제가 기업들에 행정적, 비용적 부담이 되고 있다는 점을 간접적으로 인정한 것으로 이해할 수 있다. 아울러 EU가 글로벌 기술 경쟁에서 뒤처지고 있으며, 다양한 제도와 전략을 도입함에도 여전히 혁신과 경쟁력이 약화되고 있다는 인식에서 비롯되었다. 물론 디지털 기본권의 후퇴나 미국의 빅테크 기업의 압력에 굴복하여 오히려 그들의 시장 지배력을 확대시킬 수 있다는 비판도 제기되고 있다.

AI 법도 일부 조항에 대한 표적 단순화(targeted simplification)가 디지털 규제 단순화에 포함되어 있다.¹⁷⁾ 그럼에도 불구하고 관련 산업계가 요구했던 기대를 충족시킬 만큼의 조치라고 보기는 어렵다는 것이 일반적인 중론이다. 일부 조항을 대상으로 단순화 조치가 이루어질 것이라는 의미는 대부분의 조항 – 특히 규제적이라고 인식되는 조항 – 은 그대로 유지되기 때문이다. 고위험 AI와 관련된 핵심 규정의 경우 개정이나 단순화가 아닌 상단수 최소 1년 연기되고 있다는 점도 향후 어떠한 방식으로 변경될 것인지를 두고 오히려 불확실성이 높아졌다고 볼 수 있다.

규제와 혁신의 관계, 다시 말해 EU AI 법이 EU의 AI 기술 혁신에 도움이 되는지 아니면 혁신을 저해하는 요소인지 명확히 규정하긴 어려운 일이다. 그러나 EU 일부 회원국 및

15) ‘진정한 단순화’란 상징적 개정이 아니라 전반적으로 무엇이 유지, 개정, 혹은 폐지되어야 하는지 결정해야 한다는 의미였고, 당시 의장국인 덴마크는 AI 법 단순화에 대한 회원국들의 희망 사항(wish-lists)를 요구하였다(Euractiv 2025.9.22.).

16) European Commission. 2025. “Simpler EU digital rules and new digital wallets to save billions for businesses and boost innovation” Press Release(November 19, 2025). Brussels: European Commission https://ec.europa.eu/commission/presscorner/detail/en/ip_25_2718

17) 이와 관련한 제안은 European Commission. 2025. “Proposal for a Regulation of the European Parliament and of the Council amending Regulations (EU) 2024/1689 and (EU) 2018/1139 as regards the simplification of the implementation of harmonised rules on artificial intelligence (Digital Omnibus on AI)” COM(2025) 836 final(19.11, 2025), Brussels: European Commission.

AI 관련 유럽 기업들의 일반적인 견해는 EU AI 법, 나아가 EU의 디지털 관련 전반적 규정의 단순화 및 규제 축소가 필요하다는 것이다. 명분은 기술 혁신과 AI 생태계 확장에 도움이 되지 않으며, 기업에게는 과도한 부담과 비용을 안겨줄 수 있기 때문이라고 밝히고 있다. 결국 EU가 미국과 중국의 위상에 대적할 수 있는 AI 강국으로 발전하겠다는 목표를 제시하고 있는 이상 관련 규제 문제는 지속적으로 논란의 중심에 있을 수밖에 없는 것이 현재 EU가 맞닥뜨린 현실이다.

3. EU AI 법과 미디어·콘텐츠 산업

EU AI 법은 의료, 금융, 공공행정과 같은 전통적인 고위험 영역뿐 아니라, 언론, 시청각, 엔터테인먼트 산업에서 사용되는 AI 시스템에도 직접적인 규범적 함의를 가진다. 유럽 오디오비주얼 관측소(European Audiovisual Observatory)는 AI가 콘텐츠 제작, 편집, 배급, 추천, 저작권 관리에 이르기까지 시청각 산업 전반에 걸쳐 광범위하게 사용되면서 저자성(authorship), 책임(liability), 투명성, 딥페이크와 허위정보, 문화 다양성 보호 등 새로운 규제 과제를 야기하고 있다고 분석하였다(European Audiovisual Observatory, 2024). 이 논의의 핵심은 AI 기반 콘텐츠 생성, 추천, 검수는 모두 규제적 감시 대상이 된다는 점이다.¹⁸⁾ 언론 및 미디어 분야에서 진행되는 학술적 논의도 AI 거버넌스에 그 초점이 맞추어져 있다. 논의의 핵심은 역시 AI 활용에 대한 규제 여부 또는 규제의 정도이다. Pierson et al.(2023)은 AI가 미디어 부문에서 작동하는 네 가지 층위 구분(데이터 수집 및 추적, 뉴스 자동화 등의 콘텐츠 생성, 콘텐츠 중개, 챗봇 등의 자동화된 커뮤니케이션)을 통해 투명성, 인간 자율성, 다양성, 공정성이 위협받을 수 있다고 지적한다. 이에 EU AI 법의 고위험 영역에 준하는 규제적 관심을 받아야 한다고 주장한다. 반면 공영 미디어가 사용하는 AI 추천이나 뉴스 자동화 시스템이 일률적으로 고위험으로 분류되는 것은 부적절하며, 편집적 책임과 공정성을 고려한 정교한 위험 분류가 필요하다는 주장도 설득력 있게 받아들여지고 있다(EBU, 2022).

결국 미디어 및 콘텐츠 영역에서도 AI 활용에 있어 EU AI 법의 적용이 초래할 규제적

18) 유럽의회의 사회구성 및 통합 정책부(European Parliament Policy Department for Structural and Cohesion Policies)의 보고서도 유럽의 방송사, 제작사, 아카이브 기관들의 자막, 번역, 메타데이터 태깅, 추천 시스템 등에서 AI 활용의 잠재력을 높이 평가하면서도, 딥페이크, 허위정보, 여론 조작, 중독성과 같은 위험에 대한 우려를 표명하고 있다.

문제와 필요성이 논의의 핵심이다. 다른 한편으로 EU AI 법의 위험 기반 접근이 단순히 의료, 금융 영역 등에 국한되지 않고, 미디어와 문화 영역에서도 고위험 또는 제한적 위험 AI 시스템의 분류와 규제 의무의 적용 가능성을 내포하고 있음을 시사한다. 그러나 기존 연구는 대부분 언론, 저널리즘, 플랫폼 추천 시스템, 콘텐츠 검수에 초점을 맞추고 있으며, 방송 포맷 자체가 AI에 의존하는 프로그램 포맷에 대한 분석은 거의 이루어지지 않았다. 특히 이러한 프로그램들이 직업적 기회, 소득, 사회적 노출에 미치는 영향이 실재하는 경우, EU AI 법 Annex III 제4조의 ‘고용·노동 관리 및 자영업 접근’ 범주와 어떻게 교차하는지에 대한 규범적 분석은 여전히 공백으로 남아 있다.

따라서 본 연구는 이러한 공백을 메우기 위해 세계 최초로 AI PD와 AI 심사자가 방송 포맷의 핵심 행위자로 등장한 AI 주도 프로그램 <PD가 사라졌다>와 <A-IDOL>을 사례로 선택하여 분석을 진행한다. 이 두 프로그램은 AI가 단순한 제작 보조 도구를 넘어 캐스팅, 미션 설계, 연출, 편집, 심사 등 창작의 핵심 영역을 주도적으로 이끄는 ‘서사적 행위자’로 기능한다는 점에서 기존 AI 활용 콘텐츠와 근본적으로 차별화된다. 특히 이 프로그램들은 AI와 인간의 실시간 상호작용을 통해 콘텐츠를 생성해 나가는 스토리두잉(story-doing) 서사 구조를 세계 최초로 방송 콘텐츠로 구현한 혁신적 사례라는 점에서 의의가 있다. 바로 이 혁신성이 역설적으로 EU AI 법의 규제 체계가 창의적 혁신과 어떻게 충돌하는지를 입증할 수 있으며, EU AI 법의 고위험 분류 기준에 대한 구체적 테스트 베드를 또한 제공할 수 있다.

III. EU AI 법은 규제인가?

1. AI를 활용한 국내 제작 프로그램 사례

1) 세계 최초 AI 연출 예능 <PD가 사라졌다>

(1) AI PD ‘엠파고(M-phago)’의 기획 배경과 기능

<PD가 사라졌다>는 ‘AI가 인간을 대신해 프로그램을 주도적으로 연출한다면, 출연자와 시청자는 어떻게 반응할 것인가?’라는 근본적인 질문에서 출발한 사회실험 포맷이다. 2024년 2월과 3월에 걸쳐, MBC에서 세계 최초의 AI PD 포맷으로 방영되었다. 이 프로그램은

AI가 인간처럼 프로그램을 잘 연출할 수 있는지를 보여주는 데 목적이 있지 않고, AI가 하나의 주체적 존재로 등장했을 때 인간 참여자들이 어떻게 반응하고 어떤 새로운 질서를 재편성하는가를 관찰하는 프로젝트였다. 본 프로그램에 대한 다양한 평가가 상존하지만,¹⁹⁾ <PD가 사라졌다>는 AI가 단순한 도구를 넘어 행위 주체로서 사회적 의미를 지닐 수 있음을 보여주었다. 이러한 점에서 <PD가 사라졌다>는 방송과 미디어 이론, 제작 기술, 윤리 논의 전반에 화제를 불러온 프로젝트라고 평가된다.

<PD가 사라졌다>에서 AI PD '엠파고'는 기획, 캐스팅, 미션 구성, 편집, 그리고 참가자 개별 출연 분량에 따른 출연료 산정까지 명실상부한 연출자로서 프로그램 전 과정을 관장한다. 즉, 엠파고는 전통적으로 인간 PD가 담당하던 핵심 업무를 수행한다. 이는 기존 연출 권력 구조를 의도적으로 전도시킨 설계였다. 밀폐된 큐브 형태의 세트에 초대된 10명의 참가자는 엠파고가 부여한 미션에 따라 무대를 수행하고, 자신의 노출 분량이 실시간으로 편집 과정에 반영되며, 그 결과에 따라 출연료로 보상받는 순환 구조를 경험한다. 이러한 실험적 프로젝트는 단순한 호기심을 넘어 AI와 인간이 공존하는 사회에서의 윤리, 감정, 판단 기준, 공정성 등 근본적인 쟁점을 정면으로 제기한다. <PD가 사라졌다>는 AI가 주도하는 창작의 새로운 가능성을 탐색하고, AI의 판단에 인간이 어떻게 반응하는지를 섬세하게 추적한 콘텐츠 사레이자, 동시에 AI가 융합된 콘텐츠의 미래가 어디로 향하는지를 제시하는 일종의 '미래 사회 시뮬레이션'이라 할 수 있다.

<PD가 사라졌다>에서 AI PD는 프로그램 제작 공정에도 깊이 있게 관여한다. 엠파고는 국내외 예능 데이터를 바탕으로 회차별 구성안과 플로우, 참가자 캐릭터 구성을 제안하며, 현장에서는 참가자들이 제시한 미션 요소들을 창의적으로 조합해 즉흥적으로 융합 미션을 설계함으로써 인간 PD의 창의적 기능을 상당 부분 대체 혹은 확장한다. 가장 주목할 점은 실시간 자동 편집과 출연료 산정 메커니즘이다. 이러한 자동화 편집과 보상 산정 체계는 예측 불가능성과 데이터 기반의 객관화를 동시에 확보하려는 새로운 연출 시스템이다. 동시에 데이터를 기반으로 한 알고리즘 관리가 방송 제작 현장에 도입된 사례로서, 이후 규제적 논의에서 중대한 해석의 쟁점이 될 수 있다.

19) AI PD가 독립적 제작자라기보다 도구적 역할에 더 가깝다는 분석(강혜원과 백지연 2024)과 더불어 권하나와 정정주(2024)는 엠파고의 권위와 사회적 주체로서의 변화를 긍정적으로 평가하며, AI의 미디어적 역할 변화 가능성을 제시했다고 주장했다.

(2) AI 기술의 활용

본 프로그램에서 AI 기술이 어떻게 활용되었는지를 분석하기 위해선 우선 인간 대신 AI에게 연출 권한을 위임한 배경에 대한 이해가 필요하다. 첫 번째 배경은 AI의 예측 불가능성에서 기인하는 창의성에 대한 기대이다. 프로그램에서 AI PD ‘엠피고’는 기존의 인간 창작자가 보여주었던 한정된 틀을 벗어나 비선형적 사고를 통해 인간이 예상하지 못하는 창의적인 발상을 생성했다.²⁰⁾ 둘째, AI와 출연자 사이에서 형성되는 심리적 관계와 의인화(anthropomorphism) 현상에 관한 관심이었다.²¹⁾ 프로그램이 진행되면서 엠피고는 단순한 연출 시스템이 아니라, 출연자들에게 감정이입의 대상이자 판단을 내리는 인간적 존재로 인식되기 시작했다. 제작 초기 출연자들은 AI를 거부했지만, 점진적으로 AI의 통제에 순응했고, AI의 결정에 칭찬과 항의 등의 반응을 보였다. 결국 AI PD 엠피고는 프로그램 진행 중 점차 ‘도구’에서 ‘존재’로 전환되었으며, 인간 출연자와 감정적 상호작용을 이끌어냈다.

<PD가 사라졌다>에서 AI는 전 제작 단계를 주도했다. 촬영 현장에는 총 16대의 AI 기능이 탑재된 PTZ(Pan-Tilt-Zoom) 4K 카메라가 배치되었으며, 각 카메라는 출연자의 움직임을 자동으로 추적하고 실시간으로 프레임밍을 조정했다. 음악 제작과 시각 디자인에도 AI가 활용되었다. 프로그램의 배경음악 중 일부는 AI 작곡 도구 ‘비오디오(Viodio)’로, 참가자 모집 포스터와 타이틀 이미지는 이미지 생성 AI ‘미드저니(Midjourney)’로 제작되었다. 특히 AI PD 엠피고가 자신의 디지털 휴먼 포스터를 직접 생성했다는 점에서, 기술과 정체성이 완전히 융합된 결과물이라 할 수 있다. 결국 본 프로그램은 AI가 창작을 주도하고 인간은 그 흐름을 돕기만 하는 ‘최소 개입의 협업 모델’을 실현했다. 이는 기술을 수단이 아닌 서사의 주체로 위치시킨 한국 방송계 최초의 실천 사례이며, 향후 AI 기반 콘텐츠 제작의 방향성을 미리 보여주는 제작 생태계 실험장으로서의 의미도 갖는다.

본 프로그램이 보여준 AI PD 엠피고의 세계는 프로그램 속에서 단지 기술적 배경이 아니라 서사의 주체적 요소로 작용한다. 이 공간은 인간이 설계한 규칙에 따라 움직이는 것이 아니라, AI가 판단, 설계, 운영하는 세계이다. 인간은 AI의 판단에 따라 평가받고, 편집되며, 보상 또는 배제된다. 이는 ‘AI는 보조자’라는 기존 관념을 뒤집고, AI가 세계를 만들고 인간이 적응하는 역전된 위계구조를 드러낸다. <PD가 사라졌다>는 AI PD 엠피고가

20) 예를 들어, 본 프로그램에서 AI가 생성한 게임은 ‘코끼리코 양기배구’, ‘감성 트로트 체력대결’, ‘진지한 물병축구’ 등이며, 기괴하면서도 유쾌적인 게임으로 평가되고 있다.

21) 의인화란 본래 인간이 아닌 행위자나 대상에게 감정, 의도, 동기, 사고, 사회적 규범 등 인간적 특성을 부여하거나 할당하는 경향을 의미한다(Aggarwal & McGill, 2012; Epley et al., 2007).

기획, 연출, 편집, 보상까지 다층적으로 개입하는 구조를 통해, AI가 방송 제작의 주체로 기능할 수 있는지를 시험한 최초의 실증 사례라 할 수 있다. 동시에 출연 분량과 출연료 산정 등 경제적, 규범적 요소에 대한 AI의 개입 수준은 EU AI 법의 위험 기반 규제 체계에서, 이 프로그램이 어떤 범주에 위치하는지를 검토할 수 있는 중요한 기준점을 제공한다.

2) 세계 최초 AI 오디션 프로그램 <A-IDOL>

(1) A-IDOL의 기획 배경과 AI 활용

<A-IDOL>은 'AI가 주체적으로 인간 아이돌을 평가하고 재조합할 수 있는가? 그리고 그 결과를 우리는 수용할 수 있는가?'라는 질문에서 출발한 세계 최초의 AI 기반 K-POP 오디션 포맷으로, 2025년 MBC와 SOOP TV를 통해 방영된 프로그램이다. <PD가 사라졌다>가 AI의 '연출 가능성'을 제한된 게임 환경 속에서 시험한 사회 실험형 포맷이었다면, <A-IDOL>은 이를 실제 활동 중인 '아이돌의 재조합'이라는 현실적 결과에 연결한 확장형 엔터테크 포맷이다.²²⁾ <A-IDOL>은 단순히 AI 심사자의 기술적 가능성을 보여주려는 것이 아니라, AI가 오디션 평가와 선발이라는 인간의 가장 '인간적인' 영역까지 주체적으로 개입할 수 있는지를 탐색하고자 했다. 특히 <A-IDOL>은 인간 심사의 한계²³⁾를 극복하기 위한 대안으로, AI가 특정 출연자에 대한 호불호 없이 일관된 기준과 피드백을 제공할 수 있다는 가정에서 출발했다. 이는 심사 기준의 변경이 아니라 심사 주체 자체의 전환을 묻는 시도였다. 오디션 콘텐츠의 본질은 '선택'과 '제거'에 있다. 누군가는 합격하고, 누군가는 탈락한다. AI는 특정 출연자에 대한 호불호나 감정의 기복이 없으며, 단일한 기준 체계와 일관된 피드백을 제공할 수 있는 AI 심사가 기존 오디션 프로그램의 공정성 논란을 종식시킬 수 있을지가 관건이었다.

본 프로그램에서 AI 심사자의 특징 중 하나는 AI PD가 공정한 심사자로 기능함과 동시에 몰입 가능한 캐릭터로 작동하기 위해, 기존의 AI 기술에 서사적 기능을 부여하는 방향으로 설계했다는 점이다. 다시 말해, 평가 그 자체보다 평가의 의미에 초점을 맞추어 AI는 단순한

22) 엔터테크(EnterTech)는 '엔터테인먼트(Entertainment)'와 '테크놀로지(Technology)'의 합성어로, 기술을 통해 새로운 형태의 엔터테인먼트 경험을 창출하는 분야를 의미한다. VR·AR·AI·블록체인 등 디지털 기술이 영상, 음악, 게임, 공연, 메타버스 등에서 활용되는 전반을 포괄한다.

23) 기존의 아이돌 오디션 프로그램의 경우 공정성 논란, 심사 기준의 암묵성, 심사위원의 개인적 선호도에 의존, 팬덤 파워나 편집 방향의 편향성 등의 논란이 종종 발생했다.

평가자가 아니라 조연자이자 트레이너 역할까지 수행하도록 했다. 이러한 설계는 참가자들이 AI 피드백에 반응하고, AI는 그 반응을 학습하며, 그 피드백은 다시 인간의 퍼포먼스를 변화시키는 ‘감정의 전이(emotional transfer)’를 발생시켰다.²⁴⁾ <A-IDOL>은 이처럼 AI와 인간이 오디션 장르 안에서 상호작용하며 감정의 서사를 만들어가는 과정을 보여주고자 했으며, 심사가 더 투명해지면서 동시에 출연자들이 AI의 기준에 적응해 가는 과정을 보여주고자 했다. 결국 <A-IDOL>은 AI에게 평가와 선발의 권한을 부여함으로써 공정성의 문제만을 해결하려 한 것이 아니라, AI PD와 인간이 상호작용하며 감정, 권력, 기준을 재구성하고 진화시키는 새로운 서사 구조를 제시하고자 했다.

<A-IDOL>의 핵심 주체인 AI PD ‘로디아아(LODIA-I)’는 <PD가 사라졌다>의 ‘엠파고’보다 한층 정교화되고 전문화된 AI 심사자이다. 로디아아는 단순한 채점 도구가 아니라, 참가자의 노래, 안무, 표정, 무대 장악력 등 K-POP 퍼포먼스의 핵심 요소들을 다차원적으로 분석 및 평가하고, 개인별 강점과 약점을 정밀하게 진단하며 맞춤형 피드백까지 제공하는 조연자로 설계되었다. 로디아아의 혁신적인 기능은 개별 참가자의 데이터 프로필을 분석하여 최적의 파트너를 추천하고 새로운 그룹 유닛으로 재조합하는 것이다. 참가자들은 AI의 정확한 데이터 기반 분석과 조언을 받으며, 자신의 퍼포먼스를 지속적으로 개선해 나간다. 그러나 로디아아가 평가하는 것이 단순한 게임 내 점수가 아니라 참가자의 정체성과 현재 직업에 영향을 준다는 점에서, ‘투명성의 구현과 공정성의 보장이 얼마나 실질적인가?’라는 의구심에 직면하게 된다. 이는 <A-IDOL>이 단순한 엔터테인먼트를 넘어 규제적, 윤리적 차원의 복잡한 쟁점을 내포하고 있음을 의미한다.

(2) 쟁점, 의의 그리고 한계

<A-IDOL>은 기술적으로는 혁신적이지만, 규범적, 윤리적으로는 <PD가 사라졌다>보다 훨씬 더 복잡한 쟁점들을 내포한다. 첫째, 평가의 공정성과 편향성 문제이다. 로디아아가 학습한 K-POP 데이터가 특정 인종, 외모, 체형, 음역대에 편향되어 있다면, 그 편향은 AI 평가를 통해 체계적으로 재생산될 수 있다. 이는 개별 참가자의 차별이 아니라, AI를 통한 구조적 차별의 재생산을 의미한다. 둘째, AI 평가가 실제 고용 결정에 미치는 영향이다. <A-IDOL>에서 로디아아의 평가는 참가자의 경력, 데뷔 여부, 그룹 구성, 향후 경력에

24) 이 순환 과정 속에서 인간적인 관계가 형성되며, 참가자들이 AI에게서 느끼는 소위 ‘반려성(companionship)’이 작동한다. 이는 AI가 사람처럼 보이지 않아도, 정서적 상호작용이 있다면 강하게 작동하는 심리 메커니즘이다(사영준, 2025).

영향을 준다. 이는 단순한 엔터테인먼트를 넘어 직업 접근의 의사결정 도구로 기능하는 것을 의미한다. 셋째, 심리적 조작의 위험성이다. 만약 프로그램 제작진이 흥미 유발을 위해 참가자의 미세한 표정 변화를 분석해 심리적 취약점을 파고 들거나, 감정 데이터를 바탕으로 참가자를 의도적으로 조작 혹은 압박한다면, 이는 EU AI 법이 금지하는 ‘인간의 행동을 왜곡하여 해를 끼치는 AI’ 범주에 해당할 수 있다.

물론, <A-IDOL>은 AI 주도의 오디션이라는 새로운 포맷을 통해 오디션의 투명성과 공정성에 대한 새로운 실험을 했다는데 의의가 있다. 아울러 AI와 인간의 협업 서사의 구현을 시도했다는 점도 주목할 부분이다. <A-IDOL>은 단순히 ‘AI가 더 잘한다’를 증명하려는 것이 아니라, AI의 객관성과 인간의 감정과 창의성이 어떻게 상호작용을 할 수 있는지를 보여주고 있기 때문이다.

그럼에도 AI 평가가 실제 아이돌 데뷔와 활동에 영향을 줄 수 있는 만큼 <A-IDOL>이 가지는 규제적 위치와 윤리적 책임은 <PD가 사라졌다>보다 훨씬 더 강력하게 요구된다. 참가자의 직업적 접근 기회 결정에 AI가 개입하는 수준, 학습 데이터의 편향성 검증, 참가자 권익 보호와 위해 위험의 최소화, 최종 의사결정의 인간적 개입 보장 등 여러 차원에서 EU AI 법의 고위험 AI 규제 기준이 적용될 가능성이 높으며, 한국형 AI 엔터테인먼트 글로벌 규제 체계와 충돌하는 구체적 사례를 제공한다.

2. EU AI 법의 적용: EU에서 제작과 방영은 가능한가?

앞서 살펴본 한국에서 제작한 세계 최초 AI 포맷 콘텐츠 <PD가 사라졌다>와 <A-IDOL>은 AI가 프로그램의 기획, 연출, 출연자 평가, 심사, 보상 결정에 이르기까지 프로그램 제작의 핵심 기능에 깊이 있게 개입하는 구조적 특징을 갖고 있다(최민근 2024; 최민근 외, 2025). 만약 이들 포맷이 유럽 시장으로 진출하거나 EU 회원국 내의 방송사에 포맷 라이선스를 통해 판매되어 현지에서 제작될 경우, 해당 포맷에 내재한 AI 시스템과 그로부터 생성되는 모든 산출물은 2024년 8월 1일 발효된 EU AI 법의 포괄적 규제 체계 안에서 새로운 법적 지위를 부여받을 수밖에 없다. 이 문제는 단순한 규범적 우려가 아닌 현실적 경영 문제이기도 하다. 실제로 두 프로그램은 이미 미국과 유럽에 포맷 옵션 계약²⁵⁾을

25) 방송에서 말하는 포맷 옵션 계약은, 해외 방송사가 어떤 프로그램 포맷을 최종 구매·제작하기 전에 ‘우선권’을 확보하기 위해 맺는 옵션 계약의 일종이다.

진행한 적이 있으며, 이는 EU AI 법의 규제 요건이 단순한 이론적 관심사가 아니라 한국의 AI 콘텐츠 시장의 글로벌 확산에 영향을 주는 현실적 제약이 될 수 있음을 보여준다. 따라서, 본 장에서는 EU AI 법의 핵심 원리인 위험 기반 접근(risk-based approach)을 분석 틀로 삼아 두 프로그램을 체계적으로 검토하고 EU 내에서의 제작 및 방영이 가능한지, 그리고 이 과정에서 직면하게 될 규제적 제약 요인이 무엇인지를 논의한다. 이러한 논의는 EU의 AI 법이 과연 규제적인지, 그 결과 EU의 AI 규제가 혁신적이며 창조적인 AI 기술 활용에 걸림돌이 되는지 규명하는 작업이다.

1) 국제 규제 구조와 기업의 전략적 선택

EU가 디지털 산업 분야에서 제정한 규정 중 글로벌 영향력을 발휘하는 대표적인 법령은 ‘일반 개인정보보호법(General Data Protection Regulation, GDPR)’이라고 할 수 있다. 2016년 채택되고, 2018년 발효된 GDPR은 처음에는 EU의 지역 규제로 인식되었다. 그러나 기업들의 입장에서 보면, EU 시장 이탈에 따른 수익 손실, 즉 시장 기회 상실을 감수하면서까지 GDPR을 회피하는 것은 경제적으로 비합리적이었다(Bradford, 2020). 결과적으로 글로벌 기업들은 GDPR을 회피 가능한 지역 규제가 아니라 EU 시장 진입의 필수 조건이자 구조적 제약으로 받아들였고, GDPR을 준수하는 시스템을 전 세계에 일괄적으로 도입하게 되었다. 이 과정에서 GDPR이 사실상 전 지구적 데이터 보호의 표준(*de facto standard*)이 되었다(Bradford, 2020). EU의 시장 규모나 EU 규제의 소위 ‘브뤼셀 효과(Brussels Effect)’를 고려하면 EU AI 법도 단순히 EU 회원국 내에 한정되는 지역 규제가 아니라, 한국을 포함한 제3국에서 개발된 AI 시스템과 콘텐츠에까지 미치는 구조적 제약이자 강력한 외부적 환경으로 작용할 것으로 보인다(Shankar, 2024). 즉, GDPR이나 EU AI 법과 같은 규제는 단순한 지역 법령이 아니라, 글로벌 기업 및 산업이 피할 수 없는 구조적 조건으로 작용함을 의미한다.

이런 관점에서 한국을 포함한 전 세계 AI 콘텐츠 제작사는 기획 단계부터 ‘AI가 활용된 포맷이 EU에서 합법적으로 운영될 수 있는가?’라는 질문을 마주해야 하며, 이는 제작 기획과 기술 설계 전반에 영향을 미치는 구조적 조건이 된다.

2) EU AI 법의 적용 범위: 역외 적용과 미디어 산업

앞서 논의한 바와 같이 EU AI 법의 가장 주목할 만한 특징 중 하나는 적용 범위를 EU 영토 내에 한정하지 않으며 제3국에서 개발, 배포되는 AI 시스템에까지 광범위하게 적용 가능하다는 점이다. 한국에서 개발된 AI 프로그램이 EU AI 법에 어떻게 적용되는지 세 가지 측면에서 살펴볼 수 있다.

첫째, AI 시스템이 EU 시장에 출시되거나 배포될 의도로 제시되는 경우이며, 이는 EU 역내외를 막론하고 지리적 경계를 초월하여 적용된다. 한국에서 개발된 AI PD 시스템이 유럽의 방송사를 통해 배포될 의도로 설계되었다면, 그 시스템이 개발된 위치가 한국이든 상관없이 EU AI 법의 규제 범위에 자동으로 포함된다(Scannell et al., 2024). 이는 의도의 존재 여부만으로도 적용 가능성을 의미하는 것으로, 매우 광범위한 적용 메커니즘이다. 둘째, AI 시스템이 EU에서 서비스를 제공하는 모든 형태의 경우이다. 여기에는 단순한 직접 판매나 배포만 아니라, 클라우드 서비스, API(Application Programming Interface) 제공, 라이선싱, 위탁 운영 등 다양한 배포 및 제공 방식이 포함된다(Scannell et al., 2024). 미디어 산업의 맥락에서 이는 특히 중요한데, 유럽의 방송사나 제작사가 한국에서 개발한 AI PD 시스템을 라이선스 계약을 통해 도입하여 현지에서 직접 운영하는 경우가 이에 해당하기 때문이다.

셋째, 그리고 가장 광범위한 적용 기준으로서 AI 시스템의 산출물이 EU 내에서 사용되는 경우이다. 제3국에서 개발되고 운영되는 AI 시스템이 생성한 콘텐츠나 의사결정 결과가 EU 내의 최종 사용자, 즉 시청자에게 제공되면 규제 대상이 된다. 예를 들어, 한국 방송사가 제작한 AI 생성 콘텐츠가 위성 신호나 OTT 플랫폼을 통해 유럽 시청자에게 직접 도달하는 경우, 그 콘텐츠를 생성한 AI 시스템의 개발자(한국 제작사)와 배포자(위성 방송사 또는 OTT 플랫폼) 모두 EU AI 법의 규제 대상이 될 수 있다.

특히 미디어 산업의 맥락에서 어떠한 경로로 EU 시장에 진출하는가에 따라 EU AI 법이 규정한 규제 책임이 차별화된다. 가장 쉽게 생각할 수 있는 경로는 글로벌 OTT 플랫폼이나 스트리밍 서비스를 통한 직접 유통 경로이다. 이 경우 한국 제작 프로그램이 EU의 시청자에게 직접 제공되므로, 플랫폼 사업자가 EU AI 법상 배포자로서 규제 책임의 일차적 주체가 된다. OTT 플랫폼 사업자는 AI가 생성한 콘텐츠(예: AI PD 판단, AI 심사 결과, 디지털 휴먼)가 EU AI 법의 규정을 준수하는지에 대한 검증을 수행하고, 투명성 의무 이행 여부를 사전에 확인하며, 필요할 경우 고위험 AI에 대한 적합성 평가를 수행해야 한다. 특히 글로벌

OTT 플랫폼의 경우 EU 시청자가 수백만 명에서 수천만 명대를 차지하기 때문에 플랫폼이 규제 미준수를 이유로 AI 콘텐츠의 배포를 거부하거나 지연되는 경우 해당 포맷의 글로벌 수익성에 즉각적이고 심각한 영향을 미칠 수 있다.

두 번째 경로는 <PD가 사라졌다>나 <A-IDOL>과 같은 포맷이 유럽의 방송사나 제작사에 라이선스로 판매되어 현지에서 제작되는 경로이며, 유럽 측 제작사는 제공자와 배포자로서의 이중 책임을 부여받게 된다. EU AI 법에 따르면, 한국의 AI 기술 개발사는 제공하는 AI 시스템이 EU 시장에서 사용될 경우 해당 개발사는 제공자로서 EU AI 법을 준수하도록 설계, 개발하고 사전 적합성 평가를 수행해야 한다. 특히, 해당 시스템이 고위험 AI로 분류될 경우, 기술 설계, 개발 단계에서부터 법적 요건을 반영하고 필요한 사전 적합성 평가를 수행해야 한다. 한편, 유럽의 제작사는 배포자로서 도입한 AI 시스템이 실제로 EU AI 법을 준수하는지 검증하고, 문제 발생 시 당국에 보고하며, 필요시 시정 조치를 취해야 한다. 또한 EU AI 법 제22조에 명시된 ‘승인된 대리인(authorised representative)’ 제도에 따르면, 제3국 제공자는 EU 내에 대리인을 두어 규제 준수를 위한 모든 책임을 지게 할 수 있다(EU, 2024).. 주목할 부분은 이 두 책임이 상호 연결되어 있다는 것이다. 유럽 제작사가 한국 개발사로부터 도입한 AI 기술에 결함이나 규제 미준수 사항을 발견하면, 유럽 제작사는 한국 개발사에 이를 통보하고 개선을 요청할 수 있으며, 한국 개발사는 이에 응해야 한다. 이는 향후 포맷 수출 과정에서 규제 준수가 단순한 선택사항이 아니라 계약의 필수 조건이 될 수 있음을 의미한다.

세 번째 경로는 한국의 방송사가 운영하는 위성 채널이 유럽 지역을 대상으로 직접 신호를 전송하는 위성 방송 경로이다. 이 경로에서 신호에 포함된 AI 생성 콘텐츠는 EU AI 법의 적용 범위에 포함되며, 한국 방송사 자체가 배포자의 역할을 하게 되므로 규제 준수의 일차적 책임자가 된다. 위성 방송의 광범위한 도달 범위나 신호 전송 후 사후 조정이나 수정이 거의 불가능하다는 점을 고려할 때, 이 경로는 규제 준수 의무를 가장 직접적이고 즉각적으로 부과하는 방식이라 할 수 있다(Shankar, 2024).

앞에서 논의한 세 가지 경로의 공통점은 모두 배포자의 규제 책임을 핵심으로 한다는 것이다. EU AI 법에서 배포자는 AI 시스템을 EU 시장에 배포하는 시점에서 규제 준수의 직접적인 책임을 지기 때문에, 한국 제작사의 입장에서는 포맷이나 콘텐츠가 어느 경로를 통해 EU에 도달하든 최종 배포자의 규제 준수 능력을 확보하는 것이 절대적으로 중요하다. 따라서 한국의 AI 콘텐츠 제작사가 EU 시장 진출을 추진할 때는 기술 개발 단계에서부터 세 가지 경로를 모두 고려하여 규제 준수가 가능하도록 설계해야 한다. 미국의 빅테크

기업들이 EU AI 규정의 단순화나 규제 완화의 로비 등이 필요했던 이유이기도 하다.

3) EU AI 법의 기술적 및 기능적 규제 적용

(1) 위험 기반 분류와 기능적 규제의 핵심

EU AI 법은 AI 시스템을 위험 등급에 따라 상이한 수준의 규제 의무를 부과하는 위험 기반 접근을 취한다(EU, 2024). 무엇보다 방송 콘텐츠의 장르나 형식만으로는 규제 대상에서 면제되지 않으며, 해당 AI 시스템이 어떤 용도와 기능을 수행하는지, 그리고 기술적 특성, 학습 데이터의 구성, 내부 거버넌스 구조 등 기술적, 조직적 요소에 따라 규제 강도가 달라진다(EU, 2024; Shankar, 2024; 박강민 외, 2024). <PD가 사라졌다>와 <A-IDOL>에 포함된 AI 기술들인 대화형 AI, 디지털 휴먼, 딥페이크, 감정 인식, 성과 평가 알고리즘 등은 엔터테인먼트 목적일지라도 각각의 기술적 특성과 사용 맥락에 따라 서로 다른 수준의 규제를 받게 될 수 있다. 따라서 한국의 AI 포맷 제작사가 EU 진출을 추진할 때는 기술 수준뿐 아니라 기술이 의사결정에서 담당하는 역할의 정도를 중심으로 규제 전략을 수립해야 한다. 기술적으로는 투명성 의무만으로 대응할 수 있지만, 기능적으로 인간의 기본권이나 직업적 기회를 결정하는 순간 규제 요건은 비약적으로 증가한다.

EU AI 법에서 대화형 AI(챗봇), 디지털 휴먼, 딥페이크, 감정 인식과 같은 기술들은 주로 ‘제한적 위험(limited risk)’ AI로 분류되며, 이 범주의 핵심은 금지가 아니라 투명성(transparency) 의무이다(<그림 1> 참조). <PD가 사라졌다>의 엠파고나 <A-IDOL>의 로디아이처럼 인간과 대화하거나 상호작용하는 AI 시스템의 경우, 사용자가 자신이 AI와 상호 작용하고 있음을 명확히 인지할 수 있도록 알려야 한다는 의미이다.²⁶⁾ 합성 콘텐츠(딥페이크)의 표시 의무도 투명성 의무조항에 적용된다.²⁷⁾ 이는 시청자가 실제 인물과 가상 인간을 혼동함으로써 발생할 수 있는 기만, 조작, 여론 왜곡 가능성을 사전에 차단하려는 조치라고 이해할 수 있다. EU AI 법 제50조 3항에서 규정한 감정인식 시스템도 투명성 의무에 해당하는

26) 방송 포맷의 맥락에서는 오프닝, 엔딩, 타이틀, 화면 자막, 내레이션 등을 통해 ‘이 프로그램의 PD 혹은 심사자는 인공지능입니다’와 같은 문구를 반복적으로 고지하는 방식이 요구될 수 있다.

27) EU AI 법 제50조 제4항은 ‘AI 시스템의 배포자가 이미지, 오디오 또는 비디오 콘텐츠를 생성하거나 조작하여 딥페이크를 만드는 경우, 그 콘텐츠가 인공지능에 의해 생성되거나 조작되었음을 공개해야 한다’고 규정한다.

다. <PD가 사라졌다>와 <A-IDOL>이 출연자의 표정, 목소리, 행동 데이터를 분석해 감정 상태를 추론하는 기능을 도입하는 경우, 배포자는 당사자에게 해당 기술 사용 사실을 명시적으로 알리고 필요시 사전 동의를 확보해야 한다(EU, 2024).

이처럼 기술적 층위에 한정하면 두 AI 프로그램은 적절한 라벨링(labeling), 사전 고지 및 동의 절차, 합성 영상 표시 의무를 준수할 경우 EU 내 제작과 방영을 할 수 있다. 그러나 이러한 투명성 의무를 모두 이행하면 콘텐츠의 몰입도가 급격히 떨어져 콘텐츠 가치가 상실될 가능성이 크다. 기술적 층위에서 EU AI 법은 ‘어떤 기술을 사용하는가’라는 기술 선택보다는 기술이 실제로 어떤 기능적 역할을 수행하는지, 그리고 그것이 시청자나 출연자에게 어떠한 영향을 미치는지에 따라 규제 강도를 결정한다는 점이 핵심이다.

(2) 고위험 AI 분류: <PD가 사라졌다>와 <A-IDOL>, 두 포맷의 규제 지위

EU AI 법은 AI가 고용, 교육, 필수 서비스 접근, 사법 및 행정, 이민, 국경관리 등 인간의 기본권과 생계에 중대한 영향을 미치는 경우 이를 고위험 AI로 분류하고 엄격하게 규제한다.²⁸⁾ 이때 핵심 기준은 AI가 인간에게 어떠한 종류의 결정권을 행사하는지, 그리고 그 결정이 당사자의 삶·직업·권리에 어느 정도 영향을 미치는가이다(Balcioğlu et al., 2025). 이 관점에서 두 프로그램은 근본적으로 다른 규제적 지위를 갖게 된다.

① PD가 사라졌다: 고위험과 제한적 위험 사이의 경계

<PD가 사라졌다>에서 AI PD 옴파고는 출연자의 발화량, 노출 시간, 행동 등을 정량화해 기여도를 산정하고, 이를 바탕으로 출연료를 차등 지급한다. 이는 AI가 노동의 성과를 측정하고 보상을 배분하는 권한을 행사하는 구조로 형식적으로 EU AI 법이 정의한 규제에 일부 적용된다.

그러나 규제 평가의 핵심은 맥락에 있다. 이 프로그램의 출연료 산정은 일회성 예능 프로그램 내에서 합의된 게임 규칙의 일부로 설계되어 있으며, 출연자도 이를 엔터테인먼트적 연출 장치로 인지한다. AI PD 옴파고의 판단이 출연자의 직업적 지위를 규정하지 않으므로 이 기능은 완전한 고위험 AI라기보다는 고위험과 제한적 위험 사이의 경계에 위치한다고 볼 수 있다. 따라서 EU 지역내 제작 가능성 측면에서 <PD가 사라졌다> 경우는 일정 조건

28) 보다 구체적으로 EU AI 법 Annex III에 따르면, ‘고용, 노동 관리와 자영업 접근’과 관련된 AI 시스템 중 특히 ‘채용, 지원자 선발을 목적으로 사용되는 AI 시스템’ 및 ‘노동관계의 조건, 승진, 해고, 작업 할당 및 성과 모니터링에 영향을 미치는 결정에 사용되는 AI 시스템’이 고위험으로 분류된다.

하에서 제작이 가능하다고 평가된다. 다만, 규제 리스크를 완화하기 위해 제작사는 다음 조치를 필수적으로 취해야 한다. 첫째, AI PD 옴파고의 산출 결과가 법적 효력을 지닌 임금 결정이 아니라 ‘프로그램 내 보상’임을 계약과 화면상에서 명확히 해야 한다. 둘째, 최종 출연료 지급 단계에서 인간 제작진의 검토와 승인 절차를 마련하여 AI의 산출물이 권고적 지표에 머문다는 점을 구조적으로 보장해야 한다. 이 두 조치를 통해 해당 시스템을 노동 관리용 고위험 AI가 아니라 ‘제한적 위험 AI + 인간 감독이 결합된 엔터테인먼트 시스템’으로 해석할 법적 여지를 확보할 수 있다.

② AI 오디션 프로그램 A-IDOL: 직업적 기회 결정권을 가진 고위험 AI 포맷

반면 <A-IDOL>은 규제 관점에서 <PD가 사라졌다>에 비해 고위험 AI 요건에 적용될 가능성이 상대적으로 높다. AI PD 로디아이의 평가 기능은 아이돌 재데뷔라는 ‘직업적 기회’와 참가자의 ‘선발과 탈락’을 사실상 결정할 수 있기 때문이다. 이는 EU AI 법 Annex III가 명시한 채용 및 지원자 선발 및 직업적 접근을 목적으로 사용되는 AI 시스템의 전형적 사례에 해당될 수 있다. 만약 <A-IDOL>을 기획 의도대로 AI가 전 과정의 평가 및 최종 선발을 전적으로 담당하는 구조로 EU에서 구현한다면, 해당 시스템은 고위험 AI로서 다음과 같은 광범위한 의무를 부담하게 된다.

첫째, 데이터 거버넌스(data governance) 측면이다. 학습 데이터(K-POP 아카이브, 과거 오디션 데이터 등)가 인종, 성별, 출신 국가, 언어, 체형 등에 따른 체계적 편향을 내포하지 않음을 입증해야 한다. 둘째, 기술적 투명성과 설명 가능성 측면이다. ‘왜 특정 참가자를 탈락시키고 다른 참가자를 합격시켰는지’에 대한 논리적, 통계적 근거를 제시할 수 있어야 한다. 셋째, AI의 평가 결과에 대해 인간 심사위원 또는 프로듀서가 개입·수정·반복할 수 있는 권한을 보장하고, 자동화된 결정에 대한 이의 제기 절차를 마련해야 한다.

EU 현지에서 포맷 제작이 필요한 경우, AI PD 로디아이의 기능을 ‘최종 결정권자’에서 ‘정량 데이터와 분석을 제공하는 조언자’로 축소하고, 최종 합격 여부는 인간 프로듀서, 심사위원단 혹은 시청자 투표를 통해 결정하는 인간 개입형 구조로의 재설계가 불가피하다. 이렇게 수정될 경우 <A-IDOL>은 AI 보조형 오디션 프로그램으로 재포맷되며, 고위험 AI로서의 규제 강도는 일정 부분 완화될 수 있다. 그러나 이러한 요건들은 상당한 기술적, 행정적 비용을 수반할 뿐 아니라, 프로그램의 몰입도 저하와 애초 기획 방향의 훼손을 초래한다. 따라서 원안 그대로의 <A-IDOL>을 EU에서 제작하는 것은 현실적으로 매우 어렵거나 막대한 규제 비용을 감수해야 하는 선택의 갈림길에 설 수 있다.

4) EU AI법: 규제 장벽과 신뢰 인증의 기회

상기 논의한 내용을 요약하면, EU AI 법체계 하에서 한국의 AI 콘텐츠 포맷은 기술적, 기능적 층위에서 근본적으로 다른 규제적 지위를 갖는다. 기술적 층위에서 챗봇, 디지털 휴먼, 딥페이크, 감정인식 등은 적절한 투명성 의무와 표시 의무를 이행하는 한 ‘혁신적인 연출 실험’으로서 EU 시장 진입이 가능하다. 투명성 요건은 기술적으로 충족 가능하지만 기능적 층위에서 AI가 출연자의 직업, 소득, 경력, 사회적 기회에 실질적 영향을 미치는 결정권을 행사하는 순간, 상황은 근본적으로 변한다. 이 시점에서 해당 시스템은 고위험 AI 기준에 근접하거나 직접 포함되며, 요구되는 규제 준수 비용과 절차는 콘텐츠 제작 관점에서 상당한 장벽으로 작용한다. 이러한 맥락에서 두 프로그램은 서로 다른 규제적 조건을 마주한다.

<PD가 사라졌다>는 투명성 확보와 인간 감독 장치를 전제로 한다면, 비교적 수월하게 EU 시장에 진입할 수 있는 포맷으로 평가된다. AI PD 애플리케이션의 판단을 ‘프로그램 내 보상’으로 명확히 하고, 최종 출연료 결정에 인간 제작진의 승인 절차를 두는 방식으로 기능적 위험도를 경계 이하로 낮출 수 있기 때문이다. 반면 <A-IDOL>은 이와 대조적으로 고위험 AI 규제를 정면으로 마주해야 하는 포맷이다. AI PD 로디아가 직업적 기회의 결정을 담당하도록 설계되었다면, EU AI 법 Annex III 상 ‘고용, 노동 관리와 자영업 접근’에 해당하는 고위험 AI 시스템으로 분류될 가능성이 높다(EU, 2024). 이 경우 데이터 거버넌스, 편향성 검증, 인간 감독, 설명 가능성 등 고위험 AI에 부과되는 포괄적 의무가 요구되며, 이러한 규제 준수 비용은 상당한 수준일 수밖에 없다(Balcioğlu et al., 2025, p.4). 따라서 기획 의도와 법적 의무 사이의 간극을 조정하는 포맷 재설계가 필수적이다.

그런데 여기서 주목할 점은 EU의 엄격한 규제가 단순한 장벽만이 아니라, GDPR 사례에서 보듯이 글로벌 기업들에게 ‘EU 기준을 충족했다’는 일종의 품질 신뢰 신호로 작동할 수 있다는 점이다(Bradford, 2020). EU AI 법이 요구하는 데이터 거버넌스, 공정성, 편향성 검증, 인간 감독, 투명성, 설명 가능성을 충족한 <A-IDOL>의 유럽판은 역설적으로 ‘공정성이 제도적으로 검증된 AI 오디션’이라는 강력한 브랜드 가치를 획득할 수 있기 때문이다. 이는 단순히 규제 준수의 결과가 아니라 기술적 신뢰성에 대한 독립적 제3자 검증으로 기능한다(Scannell et al., 2024). 특히 신뢰와 투명성을 중시하는 유럽 시청자나 미디어 파트너들의 관점에서, EU 규제 준수는 포맷의 기술적 신뢰도를 높이는 경쟁력 요소로 인식될 수 있다(Bradford, 2020). ‘EU AI 법을 충족한 공정한 AI 오디션’이라는 마케팅 메시지

는, 규제를 단순히 준수한 것이 아니라 품질과 신뢰성의 증거로 변환될 수 있다.

IV. 결론: 양면적 성격의 EU AI 법

본 연구는 EU의 AI 발전 전략과 관련하여 세계 최초로 제정한 AI 법이 어떤 성격과 역할을 하는지 분석하였다. AI 기술과 활용, 그리고 관련 산업에 대한 투자 등 대부분 지표에서 EU는 AI 산업계의 양대 축이라고 할 수 있는 미국과 중국에 상당 부분 뒤처져 있는 것이 현실이다. 이에 EU는 다양한 정책과 제도를 도입하면서 EU AI 산업의 대외 의존도 축소, 나아가 새로운 AI 강국으로의 도약을 목표로 제시하고 있다. 그러나 EU AI 법이 도입되면서 이 법이 오히려 EU의 AI 기술 혁신과 발전에 걸림돌이 되고 있다는 주장은 끊임없이 제기되고 있다. 물론 EU가 중요시하는 가치들 - 예를 들어, 인권, 민주주의 등 - 을 보호하기 위해서는 새로운 기술 영역인 AI에 대한 강력한 규제가 동반되어야 한다는 의견도 존재한다. 이러한 관점에서 본 연구는 세계 최초로 국내에서 제작 및 방영된 두 편의 AI 활용 프로그램인 <PD가 사라졌다>와 <A-IDOL>을 통해 EU의 AI 법이 규제적이고 그래서 AI를 활용한 창조적 작품 생산에 걸림돌인지, 아니면 규제적 특징 이외에 AI 기술 발전에 영향을 줄 수 있는 다른 측면이 있는지 살펴보았다.

본 연구가 분석한 두 프로그램은 AI 기능의 활용 방식과 정도에 차이가 있으며, EU AI 법에 따라 다른 등급으로 분류될 것으로 판단된다. AI 규제의 필요성과 EU의 법 제정 취지 등을 고려할 때, 위험 등급 분류 체계를 도입한 목적과 이유는 이해할 수 있다. 그러나 위험 등급에 따른 의무 준수 사항을 적용하는 경우 프로그램 별로 차이는 있지만 - 특히 <A-IDOL>의 경우 - 최초 프로그램 기획 의도 손상이나 의무 준수 사항 이행을 위한 막대한 비용 소요가 발생할 수밖에 없다. 본 연구가 다룬 두 편의 프로그램이 기존과는 다른 창조적이고 혁신적인 프로그램 제작을 추구했다는 점에서 EU AI 법은 AI 기술의 활용 측면에서 규제적 요소로 작동하고 있다는 점을 알 수 있다. 그러나 다른 한편으로 EU AI 규정 준수가 품질과 신뢰성을 보장할 수 있다는 측면이 있다는 점도 본 연구는 강조하고 있다.

종래 혁신과 규제는 갈등 관계로 이해되었다. 혁신은 새로운 위험을 초래하기 때문에 위험방지를 위한 규제가 필요하게 되고 이러한 규제는 혁신을 저해한다고 보았기 때문이다 (이원우 2016, 8). EU AI 법은 사전(*ex ante*) 접근법, 즉 사전 예방적 접근법을 채택한 대표적인 사례이다. 비록 지난 바이트 행정부에 의해 고성능 컴퓨팅 AI 모델에 대해 사전

예방적 요소가 도입되었음에도 미국은 전통적으로 사후(*ex post*) 규제책이 중심이었다. 중국의 경우 정부 중심의 강력한 중앙집권적 사전 예방을 기본으로 하지만, 전 세계적으로 기술적 혁신과 지정학적 경각심을 불러일으켰던 딥시크(DeepSeek) AI 모델 출시의 AI 규제가 혁신과 언제나 배타적이지 않음을 보여준 사례이기도 하다(Alanoca *et al.* 2025). 다만 중국 AI 규제가 EU와 다른 점은 기업이 예측 가능한 명확한 규제 체제가 갖추어져 있고, 새로운 AI 이슈에 대한 해결책을 신속하게 제안하는 민첩성을 확보하고 있다는 점이다(정혜영 2024, 11). 중국의 사례는 법적 규제가 기술 혁신의 장애물이 아닌 오히려 혁신과 투자를 적극적으로 촉진한다는 주장을 일부 뒷받침한다. 새롭게 등장한 기술이 겪을 수 있는 불확실성을 해소하거나 새로운 기술이 내포한 유해 효과에 대한 규제로 국민의 우려 감소와 지지를 확보하는 데 역할을 할 수 있기 때문이라고 본다(카렌 영 외 2016, 107).

본 연구는 EU의 AI 법은 AI를 활용한 프로그램에, 나아가 다양한 AI를 활용한 기술에 신뢰성을 부여함으로써 경쟁력을 높일 수 있다는 점을 밝혔다. 그럼에도 불구하고 미국과 중국에 비해 뒤쳐진 EU의 AI 기술력을 향상하는 데는 EU AI 법이 가지고 있는 규제적 성격이 보다 창조적이고 혁신적인 AI 기술 활용에 걸림돌이 될 수도 있다. 이러한 논란으로 EU는 AI 법 적용의 일부 연기와 AI를 포함한 디지털 규제에 대한 단순화 작업을 시행하겠다고 밝혔다. 이러한 EU의 정책 방향 전환은 EU의 규제에 대한 불확실성과 시장의 혼란을 초래할 가능성도 상당하다. 그러나 EU의 시장 규모나 구매력 등을 고려할 때, AI 관련 기업들에게 EU 시장은 여전히 매력적이고 중요하다. 아울러 EU의 가치를 보호하기 위한 EU의 AI 법 시행은 디지털 시민권의 보호 측면뿐만 아니라 AI의 윤리적 사용을 강조하고 있다는 점에서 많은 지지를 받고 있다. 결국 핵심은 EU가 규제와 혁신 사이에서 어떻게 균형 잡힌 정책을 수립하고 시행하는가에 달려 있다. 이것이 AI 기술 혁신과 AI 사용 규제를 동시에 추구하고 있는 EU가 해결해야 할 과제이다.

참고문헌

- 강혜원&백지연. (2024). 생성형 인공지능에 관한 미디어 담론연구: MBC <PD가 사라졌다>의 인공지능 활용창작 재현 양상을 중심으로. *미디어, 젠더 & 문화* 39(4), 5-41.
- 권하나&정정주. (2024). 대화형 생성 AI 의인화에 대한 다차원적 접근: 하슬람의 탈인간화 모델을 중심으로. *방송과 커뮤니케이션* 25(3), 44-99.
- 박강민,장진철&안성원. (2024). 유럽연합 인공지능법(EU AI Act)의 주요내용 및 시사점. *SPRI 이슈리포트* IS-176. 성남: 소프트웨어정책연구소.
- 사영준. (2025). *AI, 인간과 가상인간에 대한 질문들*. 서울: 커뮤니케이션북스.
- 심소연. (2024). 유럽연합(EU) 인공지능법이 언론 산업에 주는 도전과 기회. *Media 정책 리포트* 2024년 2호, 62-71.
- 유정민. (2020). 규제에 영향 인식과 혁신 활동과의 연관성 분석. *규제연구* 29(2), 121-153.
- 윤혜선. (2017). 신흥 기술(emerging technologies)의 규제에 대한 몇 가지 고찰. *경제규제와 법* 10(1), 7-29.
- 이원우. (2016). 혁신과 규제: 상호 갈등관계의 법적 구조와 갈등 해소를 위한 법리와 법적 수단. *경제규제와 법* 9(2), 7-29.
- 인공지능신문. (2025년02월11일). EU 인공지능 규제, '빅테크 vs. 유럽', 그리고 미국과 중국 사이에서: 혁신의 발목을 잡는가, 안전을 위한 필수 조치인가? *인공지능신문*.
<https://www.aitimes.kr/news/articleView.html?idxno=33834> (검색일: 2025.11.27.).
- 정재욱. (2024). 세계 최초로 통과된 EU 「AI법」, 우리 기업의 대응 방향은?. *세계는 지금*, 26(3), 15-25. 한국개발연구원 경제정보센터.
- 정해영. (2024). 인공지능(AI) 규제 주도권 확보를 위한 글로벌 경쟁 및 시사점. *KITA 통상 리포트* 7, 1-16. 한국무역협회 국제무역통상연구원(IIT).
- 최민근. (2024). MBC <PD가 사라졌다> 제작가: 세계 최초 AI PD의 등장, 인간이 AI에게 연출을 맡긴 이유. *신문과 방송* (60), 70-74.
- 최민근,김효정,김지영&이수영. (2025). AI PD의 의인화 특성이 마음 지각, 사회적 실재감, 의사사회적 상호작용을 통해 지속 시청 의도에 미치는 영향: MBC 프로그램 'PD가 사라졌다'를 중심으로. *방송과 커뮤니케이션* 26(4), 42-86.
- 카렌 영(저), 이범수(역)&윤혜선(공역 및 감수). (2016). 법, 규제 그리고 기술혁신의 긴장관계: 영국 경험에서 도출한 최근 사례를 중심으로. *경제규제와 법* 9(2), 89-109.
- 한국산업기술진흥원. (2024). EU의 AI Act 승인, 우리나라의 대응은? *애자일(Agile)*, 2024년 제2호. 한국산업기술진흥원.
- Aggarwal, P. & McGill, A. L. (2012). When brands seem human, do humans act like brands? Automatic behavioral priming effects of brand anthropomorphism. *Journal of Consumer Research* 39(2), 307-323.
- Alanoca, S., Gur-Arieh, S., Zick, T. & Klyman, K. (2025). Comparing apples to oranges: A taxonomy for navigating the global landscape of AI regulation. *Governance, Agents, Evolutionary Search* 2(3), 1-25.

- Balcioğlu, Y. S., Çelik, A. A. & Altındağ, E. (2025). A turning point in AI: Europe's human-centric approach to technology regulation. *Journal of Responsible Technology* 23, 1–8.
- Besliu, R. (2025). What's driving the EU's AI Act shake-up?. Tech Policy. <https://www.techpolicy.press/whats-driving-the-eus-ai-act-shakeup/> (검색일: 2025.12.02.).
- Bradford, A. (2020). *The Brussels Effect: How the European Union Rules the World*. New York, NY: Oxford University Press.
- Digital Samba. 2025. "EU AI Act as the Gold Standard for Ethical AI: Comparing EU, US, and China's AI Regulation." Digital Samba Blog. <https://www.digitalsamba.com/blog> (검색일: 2025.12.5.).
- Epley, N., Waytz, A. & Cacioppo, J. T. (2007). On seeing human: A three-factor theory of anthropomorphism. *Psychological Review* 114(4), 864–886.
- Euractiv. (2025, September 22). EXCLUSIVE: Danes ask for countries' AI Act simplification wish-lists. *Euractiv*.
- European Audiovisual Observatory. (2024). *AI in the Audiovisual Sector: Navigating the Current Legal Landscape*. Strasbourg: European Audiovisual Observatory.
- European Broadcasting Union. (2022, September 14). AI Act: High-risk AI systems need more nuance. *EBU*. <https://www.ebu.ch/news/2022/09/ai-act-high-risk-ai-systems-need-more-nuance> (검색일: 2025.11.25.).
- European Commission. (2018). Communication from the Commission: Artificial Intelligence for Europe. *COM(2018) 237 final*. Brussels: European Commission.
- European Commission. (2024). Communication from the Commission to the European Parliament, the Council, the European Economic and Social Committee and the Committee of the Regions on boosting startups and innovation in trustworthy artificial intelligence. *COM(2024) 28 final*. Brussels: European Commission.
- European Commission. (2025). *Simpler EU digital rules and new digital wallets to save billions for businesses and boost innovation*. Press release, November 19, 2025. Brussels: European Commission. https://ec.europa.eu/commission/presscorner/detail/en/ip_25_2718 (검색일: 2025.12.06.).
- European Commission. (2025). Proposal for a Regulation of the European Parliament and of the Council amending Regulations (EU) 2024/1689 and (EU) 2018/1139 as regards the simplification of the implementation of harmonised rules on artificial intelligence (Digital Omnibus on AI). *COM(2025) 836 final*, November 19, 2025. Brussels: European Commission.
- European Commission. European approach to artificial intelligence. <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/european-approach-artificial-intelligence> (검색일: 2025.11.10.).
- European Parliament. (2022, October 4). *Long-awaited common charger for mobile devices will be a reality in 2024*. Press release.
- European Union. (2022). Directive (EU) 2022/2380 of the European Parliament and of the Council

- of 23 November 2022 amending Directive 2014/53/EU on the harmonisation of the laws of the Member States relating to the making available on the market of radio equipment. *Official Journal of the European Union* L 315/30.
- European Union. (2024). *Regulation (EU) 2024/1689 of the European Parliament and of the Council of 13 June 2024 laying down harmonised rules on artificial intelligence and amending Regulations (EC) No 300/2008, (EU) No 167/2013, (EU) No 168/2013, (EU) 2018/858, (EU) 2018/1139 and (EU) 2019/2144 and Directives 2014/90/EU, (EU) 2016/797 and (EU) 2020/1828 (Artificial Intelligence Act)*. EUR-Lex.
- European Commission. (n.d.). *GenAI4EU: Funding opportunities to boost Generative AI “made in Europe”*. Shaping Europe’s digital future.
<https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/genai4eu> (검색일: 2025.11.20.).
- Federal Government of Germany. (2025, November 18). Starting signal for a more independent Europe. Federal Government of Germany.
<https://www.bundesregierung.de/breg-en/news/digital-sovereignty-2394992> (검색일: 2025.11.26.).
- Forbes. (2025.5.15.). Startups Race To Capture The AI Video Generation Market.
- General Catalyst Institute. (2025). *An Ambitious Agenda for European AI*. General Catalyst Institute.
- Maximilian Henning. (2025). EXCLUSIVE: Danes ask for countries’ AI Act simplification wish-lists. *Euractiv*.
<https://www.euractiv.com/news/exclusive-danes-ask-for-countries-ai-act-simplification-wish-lists/> (검색일: 2025.11.30.).
- Moutii, M. (2024, September 18). EU AI Act: How stricter regulations could hamper Europe’s AI innovation. *Institute for Research in Economic and Fiscal Issues*.
- Pierson, J., Verdegem, P., McGonagle, T. & Helberger, N. (2023). Governing artificial intelligence in the media and communications sector: Lessons from algorithmic governance. *Internet Policy Review* 12(1), 1–26.
- Scannell, B., Moore, L. & Hayes, R. (2024). The time to (AI) Act is now: A practical guide to the AI Act. Knowledge, July 2024. *William Fry*.
- Shankar, V. (2024, July 31). It’s here: The EU AI Act has ‘entered into force.’ Now what? In the News. *Morgan Lewis*.
- Sukharevsky, A., Hazan, E., Smit, S., de la Chevasnerie, M.-A., de Jong, M., Hieronimus, S., Mischke, J. & Dagorret, G. (2024). *Time to place our bets: Europe’s AI opportunity – Boosting Europe’s competitiveness across the AI value chain*. New York, NY: McKinsey Global Institute.

Manuscript: May 16, 2026; Review completed: June 07, 2026;

Accepted: June 07, 2026