

## Legal Issues and Countermeasures for AI-Created Works

Kwang Hyun Park\*

\*Professor, Dept. of Police & Law, Kwangju Women's University, Gwangju, Korea

### [Abstract]

This paper examines the legal issues surrounding AI-based creations and explores countermeasures. Legal issues surrounding AI-based creations primarily include copyright infringement during the AI learning process, recognition of AI creations as copyrightable works and ownership, and the question of legal liability. First, the issue of copyright infringement regarding AI training data arises when AI learns from the vast amount of existing copyrighted works available online to create creative works. This raises the question of whether the use of data for AI training constitutes "fair use," or whether the Text and Data Mining (TDM) exemption provisions should be reviewed through revisions to the Copyright Act. Second, there are issues surrounding the copyrightability and ownership of AI creations. In the case of AI-created works, a "rights vacuum" may arise, where the work exists but no one owns the copyright. Furthermore, it is difficult to impose legal sanctions on unauthorized third-party use. Furthermore, issues such as infringement of portrait rights and personality rights, as well as criminal law, need to be considered.

▶ **Key words:** Artificial Intelligence, Copyright Infringement, AI-created Works, Watermarking, Crime Prevention

### [요 약]

본 논문에서는 인공지능 창작물의 법적쟁점을 살펴보고 이에 대한 대응방안을 모색하고자 한다. 인공지능(AI) 창작물의 법적 쟁점은 크게 AI 학습 과정에서의 저작권 침해 문제, AI 생성물의 저작물성 인정 여부와 소유권 귀속 문제, 그리고 법적 책임 소재 문제가 있다. 우선 AI 학습 데이터의 저작권 침해 문제는 AI가 창작물을 만들기 위해 인터넷상의 방대한 기존 저작물 데이터를 학습하는 과정에서 저작권 침해가 발생할 수 있다. 이것에 대해 AI 학습을 위한 데이터 사용이 '공정 이용'에 해당하는지, 또는 저작권법 개정을 통해 TDM(Text and Data Mining) 면책 규정을 살펴 볼 필요가 있다. 둘째, AI 생성물의 저작물성 및 소유권 문제가 있다. AI 단독 창작물의 경우, 창작물은 존재하지만 누구도 저작권을 소유하지 않는 '권리 공백' 상태가 발생할 수 있으며, 제3자가 무단으로 이용해도 법적인 제재가 어렵다는 문제 등이 제기된다. 이 외에도 초상권 및 인격권 침해문제, 형사법적 문제 등도 검토 필요가 있다.

▶ **주제어:** 인공지능, 저작권 침해, 인공지능 창작물, 워터마크, 범죄예방

- 
- First Author: Kwang Hyun Park, Corresponding Author: Kwang Hyun Park
  - Kwang Hyun Park (sanaigo@naver.com), Dept. of Police & Law, Kwangju Women's University
  - Received: 2025. 11. 27, Revised: 2025. 12. 15, Accepted: 2025. 12. 22.

## I. Introduction

인공지능 기술이 급속도로 향상되면서 인공지능이 창작성의 기초가 된다는 사실은 저작권법 영역에 새로운 패러다임의 변화를 예고한다. 본 연구는 인공지능 창작물의 저작권에 관한 법적인 쟁점과 문제점을 검토함으로써, 인공지능 발전에 효율적으로 대응하고 이에 대한 대응방안을 모색하는 데 방점을 둔다. 이에 따른 본 연구의 목적은 인공지능 창작물 저작권의 법적 쟁점과 새로운 저작권 법리를 모색하고 사회적 합의를 통한 입법적 대안을 제시하는 것이다. 기존의 선행연구는 인간의 창작물을 전제로 한 현행 저작권법의 한계를 중심으로 논하였지만, 본 연구에는 AI 창작물의 저작권에 대한 새로운 해석 및 제도 마련의 필요성을 부각하고자 법학자, 기술개발연구자, 저작권관리자 등의 견해를 학제적 관점에서 문제점과 개선방안을 살펴보고자 한다[1].

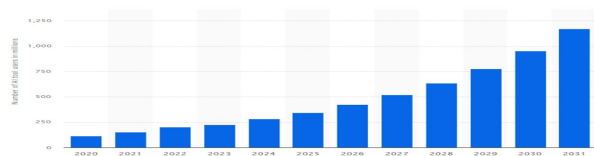


Fig. 1. Number of AI tool users worldwide from 2020 to 2031(in millions) by Statista Research Department, 2025

## II. Concept and characteristics of artificial intelligence creations

### 1. Development of artificial intelligence and creative activities

#### 1.1 The evolution of artificial intelligence technology and the shift in the creative paradigm

인공지능 기술의 진화는 창작 분야에 혁명적인 변화를 가져오며, 창작의 주체, 도구, 과정, 그리고 결과물에 대한 기존의 패러다임을 근본적으로 변화시키고 있다. 인공지능 기술의 진화는 초기 AI (1950~1980년대)는 1956년 다투머스 회의에서 '인공지능'이라는 용어가 처음 등장하고, 규칙 기반 시스템과 단순한 문제 해결 알고리즘에 초점을 두었다. 2010년대 이후 딥러닝 시대의 도래로 빅데이터와 컴퓨팅 성능의 비약적인 발전으로 딥러닝 기술이 부상했다[2]. 특히 2017년 구글 답마인드의 알파고와 이세돌, 커제 등 최정상급 바둑 기사에게 승리하면서 AI의 잠재력이 전 세계에 각인되었고, 2020년대 이후 생성형 AI의 확산으로 GPT, 미드저니 같은 생성형 AI 모델의 등장은 텍스트, 이미지,

음악 등 다양한 형태의 콘텐츠를 고품질로 생성할 수 있게 하면서 창작 영역에 직접적인 영향을 미치고 있다.

#### 1.2 The creative mechanism of generative AI

인공지능의 발전은 패러다임 변화를 촉진하고 있다. 첫째, 창작 도구의 혁신 및 대중화로 AI는 아이디어 발상부터 편집, 완성까지 창작 과정의 효율을 높이는 강력한 도구가 되었다. 과거에는 비해 전문적인 기술이 필요했던 음악 작곡, 미술, 글쓰기 등의 창작 활동에 대한 진입 장벽이 낮아졌다. 둘째, 인간과 AI의 협업 강화로 AI는 단순히 결과물을 자동 생성하는 것을 넘어, 인간 창작자에게 새로운 영감을 제공하고 상호작용하는 협업 파트너로 자리매김하고 있다. 예술가는 AI를 활용해 물리적·시간적 제약으로 실현하지 못했던 작품들을 구현하며 새로운 예술적 가능성을 탐구한다. 셋째, 창작 개념의 확장으로 새로운 예술 형태 출현하여 AI 기술로 생성된 작품들은 기존의 예술 범주에 속하지 않는 새로운 형태의 예술로 인식될 수 있으며, 이는 예술에 대한 전통적인 인식을 변화시키고 있다. 넷째, AI가 생성한 창작물의 '저작권' 인정 여부와 학습 데이터로 사용된 기존 저작물과의 관계 등 복잡한 법적, 윤리적 문제가 중요한 논의 주제로 부상했다[3]. 결론적으로, 인공지능 기술의 지속적인 진화는 창작 과정을 자동화하고 효율화하는 동시에, 인간 창작자의 역할을 재정 의하고 인간과 기기가 협업하는 새로운 창작 시대를 열었다. 이는 창작 생태계 전반에 걸쳐 광범위한 변화를 요구하며, 관련 법규와 윤리적 기준 마련이 시급한 과제로 남아 있다.

### 2. Types and characteristics of AI creations

#### 2.1 AI-powered music creations

인공지능(AI)은 방대한 데이터를 학습하여 음악, 미술, 문학 등 다양한 예술 분야에서 창작물을 만들어내고 있으며, 인간 창작자와 협업하거나 독립적인 창작 주체로 활동하고 있다. 우선 음악 분야에서는 AI는 클래식부터 대중음악까지 다양한 장르의 음악을 작곡하고 편곡하며, 보컬 생성 및 음원 분석 기술도 발전하고 있다. 그리고 Google Magenta (NSynth, Duet 등)는 구글 답마인드에서 진행하는 프로젝트로, 다양한 악기와 음향 데이터베이스를 바탕으로 새로운 소리와 음악을 생성하는 기술을 연구하고, Amper Music, Jukedeck, Suno는 사용자가 원하는 분위기나 장르를 입력하면 자동으로 배경음악이나 노래를 작곡해 주는 플랫폼들로 광고, 영상 등 다양한 콘텐츠 제작에 활용되고 있다[4].

#### 2.2 AI Art Creations

미술 분야에서 AI는 텍스트를 이미지로 변환하거나, 기

존 화풍을 모방하거나, 새로운 형태의 디지털 아트를 창조한다. 예를 들면, DALL-E, Midjourney, Stable Diffusion은 사용자가 입력한 텍스트 설명을 기반으로 독창적인 이미지를 생성하는 대표적인 생성형 AI 모델이다. 그리고 Google Deep Dream은 신경망을 활용하여 이미지에서 패턴을 찾아내고 이를 증폭시켜 기괴하면서도 예술적인 시각 효과를 만들어내고 있으며, '더 넥스트 렘브란트 (The Next Rembrandt)' DMS 마이크로소프트(MS)와 ING 은행이 협력하여 렘브란트의 화풍과 데이터를 분석, 3D 프린팅으로 완전히 새로운 렘브란트풍의 그림을 재현한다. 이외에도 대중의 투표를 거쳐 선정된 작품을 NFT로 발행, 경매에 부치는 방식도 있다[5].

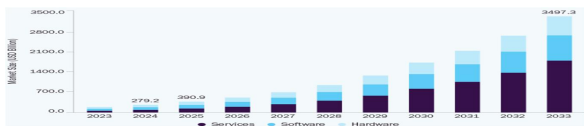


Fig. 2. AI Market by Solution, 2023~2033(USD Billion) By Solution

### 2.3 Creative works of AI literature

문학 분야의 AI는 시, 소설, 기사 등 다양한 형태의 텍스트를 작성하며, 인간 작가와 공동 창작자로 활약하기도 한다. 예를 들면 ChatGPT (GPT-4 등 대규모 언어 모델)는 방대한 텍스트 데이터를 학습하여 일관성 있는 문장과 서사 구조를 갖춘 소설, 시나리오, 시 등을 생성하거나 기존 문학 교육에 활용되고 있다. '비란풍은 국내 최초로 인공지능이 작성한 장편 소설 『지금부터의 세계』(가제)의 창작에 사용된 AI로, 450쪽이 넘는 분량의 소설을 완성했다. 그리고 일본에서는 AI가 쓴 단편 소설이 문학상 1차 심사를 통과하거나, 국내에서도 AI가 생성한 시가 발표되는 등 문학 분야에서 다양한 실험이 이루어지고 있다. 이처럼 AI는 단순한 보조 수단을 넘어 창작의 영역 깊숙이 들어와 새로운 형태의 예술을 선보이고 있다[6].

## III. Legal Issues Concerning AI-Created Works

### 1. Whether or not it is a copyrighted work under copyright law

#### 1.1 'Expression of human thoughts or feelings' as a requirement for copyrighted works

저작물 요건으로서의 '인간의 사상 또는 감정의 표현'은 저작물로 보호받기 위해 인간이 자신의 사상이나 감정을

외부에 표현해야 한다는 것을 의미한다. 표현의 주체로서 저작자는 인간(자연인)이어야 하며, 인공지능과 같은 비인간이 창작한 것은 원칙적으로 저작물이 될 수 없다.[1] 표현의 대상은 '사상이나 감정'은 주관적인 생각이나 기분을 포함하며, 창작적인 요소가 담긴 것으로 표현의 형식은 제한이 없으며, 어문·음악·미술·사진 등 다양한 형태로 나타날 수 있다. 그러나 단순한 사실과 같이 객관적인 사실 자체는 사상이나 감정의 표현이 아니므로 저작물이 될 수 없고, 아이디어도 표현되지 않은 것이므로 저작물이 되지 않는다. 이 외에도 완전한 의미의 독창성까지는 요구하지 않으며, 독자적으로 작성된 것이면 인정되고, 다른 사람의 것을 그대로 모사하지 않은, 독립적인 창작 과정을 거쳐야 하며, 사상이나 감정이 표현된 창작물이어야 한다. 표현되지 않은 아이디어는 저작물이 되지 않는다[7].

### 1.2 The problem of determining the originality and uniqueness of AI creations

인공지능(AI) 창작물의 독창성 및 고유성 판단 문제는 현행 저작권법 체계의 근본적인 도전이며, 핵심 쟁점은 "인간의 창작적 기여" 여부에 있다. 현행법상 AI가 전적으로 생성한 결과물은 원칙적으로 저작권 보호 대상이 아니며, 저작권 등록도 불가능하다[8].

주요 쟁점으로는 첫째, '인간 창작물' 중심의 법체계가 대한민국을 비롯한 대다수 국가의 저작권법은 저작물을 "인간의 사상 또는 감정을 표현한 창작물"로 정의하므로 AI 자체는 법적 인격체가 아니므로 창작 주체가 될 수 없다. 둘째, 독창성 판단 기준으로 저작권 인정의 핵심 요건인 독창성은 저작자의 개성적인 표현이 구현되었는지를 기준으로 하는데, AI 생성물은 외견상 인간의 창작물과 구별하기 어려울 정도로 정교해졌고 인간의 의도나 개입 없이 기계적으로 생성된 결과물은 독창성을 인정받기 어렵다. 그러므로 AI가 모방하기 어려운 특정 스타일, 구도, 요소의 조합을 구체적으로 지시하여, 그 지시 없이는 해당 결과물이 나올 수 없음을 입증하는 경우에 한하여 창작적 개입으로 인정하는 것이 타당하다. 셋째, '인간의 창작적 기여'의 범위에 관한 것으로 AI를 도구로 활용했을 때, 인간의 창작적 개입이 얼마나 이루어졌는지가 저작권 인정 여부를 가르는 중요한 판단 요소가 된다. 단순히 AI 프로그램의 실행 버튼을 누르거나 일반적인 프롬프트(명령어)를 입력하는 정도를 넘어, 이미지 선택, 배열, 구성 등에서 인간의 구체적인 지적 노력이 입증되어야 한다. 넷째, 권리 귀속 주체의 부재이다. AI 단독 창작물은 보호받지 못하므로 제3자가 무단 도용해도 법적 보호를 받을 수 없는

문제가 발생하는데, AI 분야 발전에 걸림돌이 될 수 있다. 다섯째, AI 학습 데이터의 저작권 침해 문제로 AI가 기존 저작물을 학습하여 새로운 결과물을 생성하는 과정에서 원저작자의 저작권을 침해할 수 있다는 점이다. AI 개발자는 학습 데이터의 출처를 명확히 하고 정당한 절차를 거쳐야 한다[9]. 그러므로 현재로서는 AI 생성물의 독창성과 고유성을 인정하기 위한 명확한 법적 기준이 부재하여, 기술 발전에 따라 현행 저작권법 체계와 괴리가 발생하고 있으므로 관련 법규 재정비 및 정책적 논의가 필요하다.

### 1.3 Copyright holder judgment issue

현재 대한민국 저작권법은 인간의 사상 또는 감정을 표현한 창작물만을 저작물로 인정하므로, 인공지능(AI)이 단독으로 생성한 결과물은 원칙적으로 저작권 보호 대상이 아니다. 따라서 AI 자체, AI 개발자, AI 사용자 중 누구에게 저작권이 귀속될지 명확히 규정하기 어렵다. 각 주체의 저작권 인정 여부는 다음과 같이 논의된다[10].

첫째 인공지능 자체는 AI는 권리 능력을 가진 자연인이나 법인이 아니므로, 현행법상 저작권의 주체가 될 수 없다. 둘째, 인공지능 개발자는 AI 시스템 자체를 설계하고 개발하는 데 기여했지만, 개별 산출물에 직접적인 '인간의 창작적 표현'이 개입되었다고 보기 어려워 저작권을 인정받기 어렵다. 셋째, 인공지능 사용자는 사용자가 AI를 단순히 도구로 활용하여 결과물을 얻는 데 그친다면 저작권을 인정받기 어렵다. 그러나 사용자가 주도적인 역할을 수행하여 AI를 보조적 도구로 활용하고, 그 결과물에 자신의 독창적인 사상이나 감정을 표현하는 등 상당한 창작적 기여를 했다면 저작권을 인정받을 수 있다[11].

현행법의 가장 큰 한계는 첫째, 저작권 보호 대상을 명시적으로 '인간'의 창작물로 제한한다는 점이다. 이는 AI가 독자적으로 생성한 결과물은 아무리 창의적이라도 저작물로 인정받지 못하고 보호 대상에서 제외되는 결과를 낳는다. 둘째, AI 단독 생성물의 권리 공백이다. 인간의 개입 없이 AI가 전적으로 생성한 산출물은 저작권 보호를 받지 못하므로, '공공 영역(public domain)'에 해당된다. 이는 AI 창작물에 대한 무단 도용 문제를 야기할 수 있다. 셋째, 창작 동기 부여가 문제된다. 저작권 제도의 근본적인 목적 중 하나는 창작자에게 경제적 보상을 제공하여 창작 활동을 장려하는 것인데, AI 개발자나 사용자에게 권리가 인정되지 않으면 AI 기술을 활용한 창작 활동에 대한 동기가 약화될 수 있다.

AI를 보조 도구로 사용했을 때 저작권을 인정받으려면 인간의 '창의적 개입'이 어느 정도 수준이어야 하는지에 대

한 명확한 기준이 부족하다. '인간의 창의성' 판단 기준이 모호하여 실제 법 적용 과정에서 혼란이 발생할 수 있다.

저작권법은 아날로그 시대의 출판 개념 등 전통적인 창작 방식을 중심으로 제정되어, 딥러닝 등 최신 AI 기술 발전에 따른 새로운 유형의 창작 방식과 콘텐츠 유통 환경을 충분히 반영하지 못해 법과 현실 간의 괴리를 심화시킨다.

각국의 법원이나 저작권 당국은 현재 AI를 '도구'로 간주하고 인간만이 저작자가 될 수 있다는 입장을 고수하고 있지만, 일부 국가나 학계에서는 AI 창작물의 법적 보호 방안에 대한 논의가 활발히 이루어지고 있다. 통일된 국제적 기준이 없어 국가별 법 적용의 차이가 발생할 수 있다. 이러한 한계로 인해, 현행 저작권법 체계 내에서 AI 창작물을 효과적으로 보호하고 관련 산업 발전을 촉진하기 위해서는 법적·제도적 보완책 마련이 시급하다[12].

## 2. Copyright issues with artificial intelligence learning data

### 2.1 The problem of unauthorized learning of copyrighted data

저작권이 있는 데이터를 저작권자의 허락 없이 AI 학습에 사용하는 문제는 현재 전 세계적으로 가장 뜨거운 법적 분쟁 및 산업계의 핵심 쟁점이다. 이 문제는 AI 개발의 핵심인 '대규모 데이터 확보'와 기존 '창작자의 권리 보호'가 충돌하는 지점에서 발생한다. AI 개발사들은 대규모 웹 크롤링(web crawling)을 통해 방대한 데이터를 수집하며, 이 과정에서 저작권이 있는 이미지, 텍스트, 뉴스 기사 등이 포함된다. 창작자 및 권리자는 저작권자의 동의 없이 저작물을 복제하여 AI 학습에 사용하는 것은 명백한 저작권 침해 행위라고 주장하며 소송을 제기하고 있다. AI 개발사는 AI 학습이 정보를 추출하여 새로운 모델을 만드는 과정이므로 저작물을 '변형적으로 이용'하는 것이며, 결과물이 원본과 달라 저작권 침해가 아니라고 항변한다. 미국 등 일부 국가에서는 저작권 침해 예외 사유로 '공정 이용(Fair Use)' 원칙을 두고 있으며, AI 학습이 이에 해당하는지 여부가 핵심 쟁점이 된다[13].

### 2.2 Applicability of the Fair Use Principle

저작권이 있는 데이터를 AI 학습에 이용하는 행위에 대해 '공정 이용(Fair Use)' 원칙의 적용 가능성 여부는 현재 진행형인 주요 법적 쟁점이며, 명확한 결론이 없는 상태다. 특히 미국과 한국은 법 적용에 있어 미묘한 차이가 있으며, 법원 판결에 따라 그 해석이 달라지고 있다. 미국 저작권법은 공정 이용 여부를 판단할 때 다음 네 가지 요소

를 종합적으로 고려한다. 첫째, 이용의 목적과 성격(상업성 및 변형성)으로 가장 중요한 요소다. AI 학습이 원 저작물과 시장 경쟁 관계에 있지 않고, 새로운 가치나 목적을 창출하는 '변형적 이용(transformative use)'이라면 공정 이용으로 인정받을 가능성이 높아진다. 둘째, 저작물의 성격상 사실적 정보(뉴스 기사 등)보다는 소설, 예술 작품 등 창작성이 높은 저작물일수록 공정 이용으로 인정받기 어렵다. 셋째, 이용된 부분의 양적, 질적 상당성 요건을 통해 저작물 전체를 이용했는지, 아니면 핵심적인 부분을 이용했는지 등을 판단한다. 넷째, AI 학습 후 생성된 결과물이 원 저작물의 기존 시장을 대체하거나 경제적 손해를 입힌다면 공정 이용으로 인정되기 어렵다. 최근 미국 일부 법원은 AI가 방대한 데이터를 분석하여 새로운 모델을 만드는 행위 자체는 원본의 창의적 표현을 그대로 복제하는 것이 아니므로 '변형적 이용'으로 간주, 공정 이용일 수 있다는 입장을 보였다. 그러나 다른 판결에서는 AI 학습을 위한 데이터 취득 과정에서 불법 전자도서관 이용하여 불법 다운로드된 저작물을 사용했거나 법률 정보 요약 서비스의 결과물이 원작의 핵심적인 내용을 그대로 유지하는 경우, 공정 이용을 부인하고 저작권 침해로 인정했다[14].

한국 저작권법은 미국과 유사한 '공정한 관행'에 따른 공정 이용 일반 조항(제35조의5)을 두고 있다. 한국 법원은 미국의 4가지 판단 요소를 고려하여 개별 사안별로 공정 이용 여부를 판단할 가능성이 높다. 현행 한국 저작권법은 AI 학습을 위한 저작물 이용을 명시적인 저작재산권 제한 사유로 규정하고 있지 않으므로써 AI 개발사 입장에서는 학습 데이터 이용이 공정 이용에 해당할지 불확실성이 크며, 법적 분쟁을 예방하기 위해 저작권자와의 사전 이용 허락 계약이 권장된다. 그러므로 AI 학습에 대한 공정 이용 원칙의 적용 가능성은 사안별로 매우 유동적이다.

AI 학습 행위 자체의 변형성과 상업적 영향력, 데이터 취득 과정의 적법성 등이 핵심 판단 기준이 된다. 현재 진행 중인 다양한 소송 결과와 각국의 입법 동향에 따라 공정 이용의 범위는 계속해서 재정의될 것이다.

### 3. Responsible party for copyright Infringement

#### 3.1 Responsibility of copyright infringement caused by AI-created works?

인공지능(AI) 창작물로 인해 기존 저작권 침해가 발생했을 때의 책임 주체는 현재 법 체계 및 판례에 따라 AI 개발자와 사용자가 될 수 있으며, AI는 법인격이 없으므로 법적 권리나 의무를 부담할 수 없기 때문에 AI 자체는 법적 책임 주체가 될 수 없다. 책임 소재는 주로 침해가 발생

한 단계인 학습 단계 또는 생성 단계와 인간의 개입 수준에 따라 달라진다.

첫째, AI 개발자는 주로 AI 모델의 학습 과정에서 저작권 침해 책임 문제가 발생할 수 있다. 개발자가 저작권이 있는 데이터를 저작권자의 허락 없이 웹 크롤링 등 대규모로 수집하여 AI 학습에 이용했다면, 이는 저작권 침해로 간주될 수 있다. 또한 AI가 특정 저작물을 모방하거나 유사한 결과물을 생성하도록 설계되었거나, 침해 방지 조치가 미흡했다면 개발자에게 책임을 물을 수 있다[15].

둘째, AI 사용자는 AI를 이용해 결과물을 생성하고 활용하는 과정에서 저작권 침해 책임 문제가 발생할 수 있다. 사용자가 특정 저작물을 모방하도록 의도적으로 프롬프트를 입력했거나, 생성된 결과물을 상업적으로 무단 이용했다면 저작권 침해 책임을 질 수 있다. AI가 생성한 결과물이 기존 저작물과 '실질적으로 유사'하고, 사용자가 이를 상업적으로 이용해 원 저작물의 시장 가치에 영향을 미친다면 책임이 발생한다. 최종 산출물이 학습 데이터로 사용된 원본 저작물과 실질적으로 유사하지 않으며, 인간의 창작적 개입을 통해 새로운 미적 가치나 의미를 창출했음을 명확히 증명하기는 어려우므로 소송에서는 입증책임을 누가 부담하는지에 달려있고, 추정제도를 통해 이를 완화시킬 수 있다.

결국 현재 법 체계에서는 저작권 침해 상황과 인간의 개입 정도를 종합적으로 판단하여 개발자 또는 사용자에게 책임이 귀속된다. 명확한 법적 기준이 부족한 상황이므로, 관련 판례들이 향후 책임 소재를 가리는 중요한 기준이 될 것이다[16].

#### 3.2 Scope of responsibility of developers, users, platform operators, etc.

AI 창작물로 인한 저작권 침해 발생 시 개발자, 사용자, 플랫폼 운영자의 책임 범위는 행위가 이루어진 단계와 인간의 개입 수준에 따라 달라진다. 아직 명확한 판례가 정립된 것은 아니지만, 현재의 법적 논의와 동향에 따른 일반적인 책임 범위는 다음과 같다[17].

첫째, AI 개발자(및 서비스 제공 기업)는 주로 AI 시스템의 설계 및 학습 단계에서의 책임 소지가 논의된다. 저작권자의 허락 없이 저작물을 대규모로 수집하여 AI 모델 학습에 사용했다면, 이는 저작권 침해(복제권 침해)로 간주되어 직접적인 책임 주체가 될 수 있다. 현재 미국 등지에서 진행 중인 대규모 소송의 핵심 쟁점이다.

둘째, AI 모델 자체가 특정 기존 저작물과 유사한 결과물을 반복적으로 생성하도록 설계되었다면, 개발자에게 시

스팀 설계상의 책임을 물을 수 있다. AI 개발사가 이용약관에 책임 면제를 명시하더라도, 학습 단계의 저작권 침해에 대한 법적 책임까지 완전히 면제되기 어렵다.

셋째, AI 사용자는 주로 AI를 이용해 결과물을 생성하고 활용하는 단계에서의 책임 소지가 논의된다. 사용자가 특정 저작물을 모방하거나 저작권을 침해하는 결과물을 생성하도록 의도적으로 프롬프트(명령어)를 입력했다면, 사용자가 직접적인 저작권 침해 책임을 진다. 생성된 결과물이 기존 저작물과 실질적으로 유사한 경우, 사용자가 이를 상업적으로 이용하거나 대중에게 배포하면 저작권 침해 책임이 발생하며, 지식재산권 침해에 대한 인식이 없더라도 저작권자는 침해 중단을 요구할 수 있다.

넷째, 플랫폼 운영자(AI 서비스를 제공하는 기업 등)는 개발자와의 관계 및 서비스 형태에 따라 책임이 달라지며, 주로 2차적 책임이 논의된다. 단순히 AI 서비스를 운영하며 사용자가 콘텐츠를 생성할 수 있는 환경을 제공하는 경우, 사용자의 침해 행위를 인지하고도 적절한 조치를 취하지 않았을 때 책임이 발생할 수 있다. 플랫폼이 사용자의 침해 행위를 적극적으로 유도, 통제하거나 이로부터 직접적인 금전적 이익을 얻었다면, '조력자' 또는 '대위 책임'(미국법상 vicarious infringement) 등으로 더 큰 책임을 질 수 있고, 플랫폼은 주로 이용 약관을 통해 저작권 침해 발생 시 사용자가 책임을 지도록 규정하며, 이는 사용자-플랫폼 간의 계약상 효력을 가진다.

그러므로 책임 소재의 핵심 판단 기준은 인간의 창의적 개입이 많을수록 사용자나 개발자에게 책임이 집중되고 침해 사실을 알았는지, 혹은 알 수 있었음에도 방치했는지 여부가 손해배상 청구의 중요한 기준이 된다. 학습 단계에서의 침해는 개발자 책임, 생성 및 활용 단계에서의 침해는 사용자 책임으로 구분되는 경향이 있고, 현재 법적 공백 상태가 지속되고 있어, 각국의 판례와 입법 동향이 앞으로의 책임 범위를 명확히 할 중요한 요소가 될 것이다.

### 3.3 Criminal Law for AI Copyright Infringement

대한민국 현행 저작권법은 AI 관련 별도의 특별 형사 조항은 없으나, AI의 활용 과정에서 발생하는 저작권 침해 행위는 기존 저작권법의 형사 처벌 규정에 따라 처벌될 수 있다. 저작권 침해는 대부분 피해자의 고소가 있어야 처벌되는 '친고죄'에 해당하지만, 저작재산권을 침해한 자는 5년 이하의 징역 또는 5천만 원 이하의 벌금에 처하거나 이를 병과할 수 있고, 저작자의 명예를 훼손하는 방식으로 저작인격권(성명 표시권, 동일성 유지권 등)을 침해한 자는 3년 이하의 징역 또는 3천만 원 이하의 벌금에 처할 수

있다(저작권법 제136조). 그리고 출처를 명시해야 하는 경우(저작권법 제138조 제2호) 이를 위반한 자는 500만 원 이하의 벌금에 처할 수 있다.

AI 기술이 발전함에 따라 형사법 적용에서 책임주체, 학습 데이터 단계, 생성물 활용 단계 등 다음의 문제들이 제기된다.

우선 AI 자체는 법적 주체가 아니므로 형사 책임을 지지 않는다. 침해 행위에 대한 책임은 AI를 개발하고 운영하거나 결과물을 생성한 개발자, 사용자 등에게 귀속된다. AI 개발사가 저작권자의 허락 없이 대규모로 저작물을 복제하여 학습에 사용했다면, 이는 저작재산권인 복제권 침해로 간주되어 형사 처벌의 대상이 될 수 있다. 형법 제14조는 '정상의 주의를 태만함으로 인하여 죄의 성립요인 사실을 인식하지 못한 행위는 법률에 특별한 규정이 있는 경우에 한해 처벌한다'고 규정함으로써 예외적으로 처벌하는데, 과실범을 처벌하기 위해서는 입법이 요구되며, 형사 소송 절차상 입증책임의 문제로 귀결될 것이다.

사용자가 AI를 통해 생성된 결과물이 기존 저작물과 실질적으로 유사함을 인지하고 상업적으로 무단 이용하거나 배포하는 경우, 저작재산권 침해로 형사 처벌 대상이 된다. 기타 범죄와의 결합된 경우 즉, AI를 활용한 아동 성착취물 제작 사례(딥페이크 등)에서는 저작권법 외에 아동·청소년의 성보호에 관한 법률 등 다른 강력한 특별법이 우선적으로 적용된다. AI로 인한 저작권 침해 문제는 기존 법 조항을 기반으로 판단되며, 법원은 사안별로 침해 행위의 고의성, 상업성, 피해 규모, 인간의 개입 수준 등을 종합적으로 고려하여 형사 책임을 결정한다. AI 관련 명확한 법 개정 논의가 진행 중이지만, 현시점에서는 기존 저작권법의 형사 처벌 규정이 적용될 수 있다[18].

## IV. Discussions and Case Studies on AI-Based Creations by Major Country

### 1. Trends in major overseas countries such as the US, EU, and Japan

#### 1.1 US Case Law and Implications

첫째, 뉴욕타임즈는 2023년 12월 27일 OpenAI 를 상대로, 피고들의 GPT 기반 서비스가 기사를 거의 동일하게 출력해 낸 점을 이유로 저작권 침해를 주장하며 미국 뉴욕 주 Southern District 연방지방법원에 소를 제기하였는데, 이 사례는 생성형 AI의 학습용 데이터 수집 및 이용에도 동일하게 적용될 수 있다. 즉, Authors Guild v.

Google, Inc., 804 F.3d 202 (2d Cir. 2015) 판결은 Google이 도서검색 서비스를 위해 도서를 스캔하여 저장한 행위 즉, 학습용 데이터를 수집하는 과정에서의 복제권 침해 여부에 관해 학습된 데이터를 거의 그대로 출력하지 않는다면 공정이용으로 인정할 수 있다는 사례이다. 이 판결은 원고가 손해배상청구를 위해 구체적인 피해를 입증해야 한다는 점을 재확인 하였고, 구체적이고 실질적인 피해를 명확히 입증해야 하며, AI 모델 훈련 과정에서의 저작권 관리 정보 제거 행위가 DMCA 위반으로 간주될 수 있는지에 대한 논의를 촉발시키는 계기가 되었다. OpenAI는 뉴욕타임즈가 약관에 위배되는 방식으로 수없이 많은 프롬프팅 시도 끝에 뉴욕타임즈 기사를 그대로 출력하는 결과를 얻어냈는데, 이러한 행위는 GPT가 '상당한 비침해적 용도'가 있기 때문에, 저작권 침해 방조가 되지 않는다는 논리이다.

둘째, 이미지 생성 - Getty Images와 Stability AI 소송(Getty Images(US), Inc. v. Stability AI, Inc., Docket No. 1:23-cv-00135, 2023)상의 쟁점으로는 이미지를 생성하는 모델 중 확산모델은, 학습용 이미지에 점차 노이즈를 추가하거나 제거하는 과정을 통해 특정 프롬프트의 이미지를 생성할 수 있도록 만들어진다. Getty Images 및 Stability AI는 현재 가장 널리 사용되고 있는 이미지 생성용 확산 모델 중 하나인데, Getty Images의 핵심 저작권 주장은 기각되고, 상표권 침해만 일부 인정됐다

위 사례들의 시사점으로는 생성형 AI를 구현하는 기술이 급속도로 발전하고 비용이 낮아지며 대중화됨에 따라 이러한 기술을 활용하는 기업들이 늘어나고 있는데, 이러한 기업들은 어떤 법적 쟁점들이 있으며 그에 따른 위험을 회피하기 위해 어떤 조치를 취해야 하는지를 정확히 이해할 필요가 있다. 한편, 법적인 쟁점은 아니지만, 인공지능을 활용한 창작이 예술로 인정받을 수 있는지, 우리가 인공지능 기술을 어떻게 받아들이고 활용할 것인지에 대한 사회적 논의도 더 활발해질 것이다[19].

### 1.2 EU case law and implications

유럽연합(EU)은 인공지능(AI) 창작물과 관련하여 미국과 유사하게 인간 창작성을 핵심 기준으로 삼고 있으며, 관련 법안인 EU AI Act(EU artificial intelligence Act, 2024.8.1. 발효)를 통해 법적 투명성과 책임성을 강화하는 추세다. EU의 주요 판례 및 논의 동향은 AI 단독 생성물의 저작권 불인정하고 있다. EU 차원의 통일된 최상위 법원 판례는 아직 없으나, 회원국 법원에서 중요한 판례가 나오고 있다. EU 전반에서 AI가 전적으로 생성한 콘텐츠는 현행법

상 저작물로 인정받지 못하고 퍼블릭 도메인에 속할 가능성이 높다. 그러나 AI를 도구로 사용하되, 인간이 창의적인 선택과 배열, 수정 등을 통해 독창성을 부여했다면 저작권 보호를 받을 수 있다는 입장이다. 이는 AI를 카메라나 컴퓨터 프로그램 같은 보조 도구로 보는 관점이다[15].

### 1.3 Japanese case law and implications

일본은 AI 기술 개발을 촉진하기 위해 저작권법을 선제적으로 개정하여 AI 학습에 대한 규정을 비교적 유연하게 적용하고 있는데, 이는 다른 국가들과 차별화되는 지점이다. 일본의 주요 논의 및 법적 입장은 2018년 텍스트 및 데이터 마이닝(Text and Data Mining) 면책 규정인 제30조의4를 도입이다. 이는 "저작물에 표현된 사상 또는 감정의 향유를 목적으로 하지 않는 경우"에는 원칙적으로 저작권자의 허락 없이 저작물을 이용할 수 있도록 허용하고 있다. 이것은 AI 학습을 위한 데이터 수집은 전형적인 '비향유적 이용'으로 간주되어, 일본 내 AI 개발 기업들은 저작권 침해 우려를 비교적 덜 느끼고 데이터를 학습에 활용할 수 있음을 시사한다.

일본 문화청은 2024년 3월 발표한 'AI와 저작권에 관한 고찰' 보고서에서 '인간 중심주의' 및 '아이디어-표현 이분론'의 입장을 취하고 있다. AI 생성물이 저작물로 보호받기 위해서는 '인간의 사상 또는 감정'이 표현되어야 한다는 '인간 중심주의' 원칙을 고수함으로써 인간의 창의적 개입이 없는 AI 단독 생성물은 저작권 보호를 받기 어렵다. 또한 "작품, 화풍 같은 아이디어가 유사할 뿐 기존 저작물과의 직접적인 유사성이 인정되지 않는 생성물은 저작권 침해가 아니다"라는 입장이다. 이는 지브리 스타일과 같이 특정 화풍을 모방한 AI 그림이 저작권 침해가 아니라는 해석의 근거가 된다. 그러나 일본 저작권법 제30조의4에는 단서 조항이 있어 "저작권자의 이익을 부당하게 침해하는 경우"에는 권리 제한이 인정되지 않는다[17]

### 1.4 International discussion trends

인공지능(AI) 창작물과 관련하여 국제적인 동향은 각국의 입법 방향과 법원 판결에 따라 다양하게 나타나지만, 몇 가지 공통된 핵심 쟁점과 논의가 진행 중이다. WIPO는 AI와 지식재산권(IP)에 관한 글로벌 논의를 주도하는 핵심 포럼이다. WIPO 회원국들은 베른 협약(Berne Convention) 등 기존 국제 조약의 틀 안에서 '인간 저작자(human authorship)' 원칙을 유지하는 경향이 있다. 즉, AI 단독 생성물은 현행 저작권 체계 내에서 보호받기 어렵다는 입장이다. WIPO는 AI 시대에 창작자 권리 보호

와 혁신 장려 사이의 균형을 위해 저작권 인프라 강화, 권리 관리 개선, 투명성 확보(학습 데이터 정보 공개 등)의 중요성을 강조하고 있다. 또한 AI 기술 발전에 따른 국가 간 기술 및 법 제도 격차를 줄이기 위한 정책적 논의도 활발히 이루어지고 있다[18].

## 2. Current status of discussions related to domestic AI-related creative works

### 2.1 Domestic response

국내에 AI 시대에 대응하기 위해 문화체육관광부(문체부)와 한국저작권위원회를 중심으로 관련 논의를 활발히 진행 중이며, 저작권 보호와 AI 산업 진흥 간의 균형을 맞추는 방향으로 정책을 수립하고 있다. '인간 저작성'이라는 현행 저작권법의 원칙을 유지하며, '인간의 사상 또는 감정을 표현한 창작물'만이 저작물로 인정된다는 원칙을 고수하고 있다. 인간의 창의적 개입 없이 AI가 전적으로 생성한 결과물은 저작권 보호 대상이 아니지만, AI를 도구로 활용하여 인간이 수정·편집·배열 등의 추가 작업을 통해 독창성을 부여한 부분에 대해서는 저작물성이 인정될 수 있다. 문체부와 한국저작권위원회는 시장의 불확실성을 해소하기 위해 '생성형 AI 저작권 안내서'를 발표했는데, AI 개발자, 저작권자, 이용자를 위한 안내 사항을 포함하며, 저작권 침해 방지를 위한 정책 방향을 제시한다. 해당 안내서는 향후 법 개정 논의의 방향을 제시하는 것은 아니지만, 현재 법 체계 내에서의 합리적인 이용 방안을 제시한다[1].

정부와 국회는 AI 관련 법적 공백을 보완하기 위한 다양한 법 개정을 논의 중이다. AI 학습을 위한 저작물 이용에 대해 일정 범위 내에서 저작권 침해를 면책하는 TDM(텍스트 및 데이터 마이닝) 면책 규정 도입 규정을 목표로 하고 있는데, 이는 AI 산업 발전을 촉진하기 위한 것이다. 또한 투명성 및 책임성을 강화하기 위해 AI 산출물 표시 의무, 학습 데이터 공개 및 확인 절차 마련, '인공지능-저작권 제도개선 협의체(워킹그룹)'를 출범시켜 업계, 학계, 권리자 단체 등 다양한 이해관계자의 의견을 수렴하고 있다. 그리고 정부는 '문화 한국 2035' 비전을 통해 AI 시대에 맞는 저작권 체계를 10년에 걸쳐 전면적으로 개선할 계획을 통해 정책과 법 제도를 개선해 나가고 있다.

### 2.2 Positions from related academic and industrial circles

국내 인공지능(AI) 창작물과 관련하여 학계와 산업계는 각자의 입장에서 다양한 의견을 제시하며 정부 정책 방향에 영향을 미치고 있다.

학계는 주로 법리적 안정성과 장기적인 영향에 중점을 두고 신중한 입장을 보인다. 대다수 법학자들은 현행 저작권법의 근간인 '인간의 사상 또는 감정'이 표현되어야 한다는 원칙을 존중한다. 따라서 AI 단독 생성물에 대한 저작권 보호는 시기상조이며, 인간의 창의적 개입이 핵심 기준이 되어야 한다고 주장하며, AI 창작물로 인한 저작권 침해 발생 시, 책임 주체(개발자, 사용자, 플랫폼 운영자)를 명확히 규정할 필요성을 강조한다. 그리고 급격한 법 개정보다는 기존 저작권 체계 내에서 AI 이슈를 해결하려는 신중한 접근이 필요하다.

산업계(특히 AI 스타트업, IT 기업)는 AI 기술 개발 및 상용화 속도를 높이기 위해 규제 완화와 명확한 가이드라인을 요구한다. 저작권이 있는 데이터를 AI 학습에 자유롭게 활용할 수 있도록 일본과 같은 TDM 면책 규정의 조속한 도입이 필요하다고 강력히 주장한다. 정부는 이 두 이해관계자의 의견을 조율하여 '인공지능-저작권 제도개선 협의체' 등을 통해 균형 잡힌 정책 방향을 모색하고 있다.

## V. Response measures for AI-created works

### 1. Legal and institutional improvement measures

#### 1.1 The need to redefine the concepts of authorship and authorship

현행 저작권법은 '인간의 사상 또는 감정을 표현한 창작물'을 전제로 하므로, AI 기술 발전에 맞춰 저작물성 및 저작자 개념의 재정의 또는 유연한 해석이 필요하다. AI가 완전히 자율적으로 생성한 결과물은 현행법상 저작물로 인정되기 어렵다. 저작권 보호의 기본 전제인 '인간의 창의적 개입' 원칙은 유지하되, 인간의 개입 수준에 따라 저작물성 인정 범위를 유연하게 해석할 필요가 있다. 단순한 프롬프트 입력 수준을 넘어, 인간이 구체적인 지시, 선택, 수정, 편집 등을 통해 독창적인 표현에 기여한 경우 저작권을 인정하는 기준을 명확히 해야 한다. 그리고 AI 생성물이 저작권 보호를 받는지 여부에 대한 법적 불확실성을 해소하기 위해, 인간의 기여도를 판단하는 구체적인 가이드라인이나 판례 축적이 중요한데, 일부 학계에서는 AI를 활용한 창작의 경우, 기존 저작권법과 별개로 새로운 '유사 저작권' 또는 '인접권' 형태의 보호를 창설하는 것도 하나의 방법론이 될 수 있다.

## 1.2 Considering the introduction of new rights types for AI-created works

AI 단독 생성물처럼 현행 저작권 체계에서 보호받지 못하는 창작물에 대해, 새로운 유형의 권리 도입을 검토할 필요가 있다.

저작권은 아니지만, AI 시스템 구축 및 결과물 생성에 들어간 막대한 투자와 노력을 보호하기 위한 데이터베이스 제작자 권리와 유사한 형태 등 새로운 형태의 권리인 'AI 인접권' 또는 '신유형 권리' 도입하는 것이다. 이는 AI 창작 활동에 대한 경제적 동기를 부여하고 무단 도용을 방지할 수 있다. 그리고 새로운 권리 유형을 도입하더라도, 이는 저작자 사후 70년인 기존 저작권보다는 생성 후 10~15년이라는 짧은 보호 기간을 설정하고, 일정 조건을 충족하는 경우에만 인정하는 등 공공 영역과의 균형을 고려해야 한다. 또한 AI에 의해 생성된 결과물임을 명확히 표시하고, 권리를 인정받기 위해 일정 절차를 거쳐 등록하도록 하는 제도적 장치가 필요하다.

## 1.3 Establishing reasonable standards for data learning and utilization

저작권이 있는 데이터의 AI 학습 무단 사용 문제를 해결하고 산업 진흥과 권리 보호의 균형을 맞추기 위한 합리적인 기준 마련이 시급하다.

일본의 사례와 같이, TDM(텍스트 및 데이터 마이닝) 면책 규정 도입 및 구체화하기 위해 영리적 목적 여부, 저작권자의 이익 침해 여부 등을 고려하여 AI 학습을 위한 데이터 이용에 대한 면책 규정을 명확히 도입해야 한다. 그리고 EU AI Act에서 요구하는 것처럼, AI 학습에 어떤 데이터가 사용되었는지에 대한 투명성을 확보하고, 저작자가 자신의 저작물 이용을 명시적으로 거부할 수 있는 기술적/제도적 장치(옵트아웃 메커니즘)를 마련해야 한다. AI 개발사가 저작권자로부터 정당하게 데이터를 이용할 수 있도록, 저작권 신탁 관리 단체와의 계약 체결 간소화, 라이선스 플랫폼 구축 등 원활한 유통 및 계약 시스템을 정부 차원에서 지원해야 한다.

## 2. Technical and industrial response measures

### 2.1 Technical Efforts to Strengthen AI Transparency and Accountability

AI 시스템이 어떻게 작동하는지, 어떤 데이터를 학습했는지에 대한 투명성을 높이는 기술적 접근이 필요하다. AI 모델이 학습 과정에서 특정 저작물을 어떻게 사용하고 결과물에 어떤 영향을 미쳤는지 추적할 수 있는 기술을 개발해야 한다. 이는 저작권 침해 여부를 판단하는 데 중요한

증거 자료가 될 수 있다. 인간이 AI의 의사결정 과정을 이해할 수 있도록 설명하는 XAI(Explainable AI) 기술을 저작물 생성 과정에 적용하여, 창작 과정에서의 인간 개입 수준이나 특정 저작물의 영향력을 입증할 수 있도록 해야 한다. 그리고 AI 서비스 제공자는 모델 학습에 사용된 데이터의 출처나 생성물의 생성 과정에 대한 투명성 리포트 또는 메타데이터를 제공하여, 저작권자가 자신의 권리 침해 여부를 확인할 수 있도록 지원해야 한다.

### 2.2 Utilizing technologies such as watermarking and blockchain

AI 생성물과 원본 저작물을 구분하고 권리 관계를 명확히 하기 위한 다양한 기술적 방안이 활용될 수 있다. 디지털 워터마킹(Digital Watermarking)은 AI 생성 이미지, 오디오, 텍스트 등에 보이지 않는 워터마크를 삽입하여 AI 산출물임을 식별하고 출처를 추적할 수 있도록 한다. 이는 AI 생성물의 무단 유통이나 악용을 방지하는 데 효과적이다. 반대로 원본 저작물에도 워터마크를 삽입하여 AI 학습에 사용되었는지 여부를 쉽게 식별할 수 있다. 디지털 워터마킹에 법적 추정력을 부여하기 위한 전제는 상대방이 동일성이나 무결성을 다투면 원본을 제출하여 객관적으로 검증하는 방법에 대한 표준화된 가이드라인이 필요하며, 경제적 타당성 검증도 요구된다.

또한 블록체인(Blockchain) 활용하여 저작물의 생성 시점, 저작자 정보, AI 활용 여부, 라이선스 조건 등을 블록체인에 기록하여 데이터의 위변조를 방지하고 저작권 이력을 투명하게 관리할 수 있는데, 이는 저작권 등록 및 유통 시스템의 신뢰성을 높여준다. 그리고 콘텐츠 인증 시스템 구축을 위해 C2PA(Coalition for Content Provenance and Authenticity)와 같은 국제 표준을 활용하여 콘텐츠의 생성 이력과 출처를 검증할 수 있는 인증 시스템을 구축해야 한다.

### 2.3 Building a win-win model between industry and creators

기술과 법 제도 개선만으로는 한계가 있으며, 산업계와 창작자 간의 자발적인 협력과 상생 모델 구축이 근본적인 해결책이 될 수 있다. 이를 위해 AI 개발사가 저작권자와 공정하고 합리적인 조건으로 학습 데이터 이용 라이선스 계약을 체결하는 비즈니스 모델을 활성화해야 한다. 이는 창작자에게 정당한 보상을 제공하고 법적 분쟁을 예방할 수 있다. 저작권 관리 단체와 AI 기업 간의 포괄적 이용 허락 계약(Bulk Licensing) 시스템 도입을 검토할 수 있다. 그리고 AI 생성 결과물을 통해 발생한 수익의 일부를

학습에 사용된 원 저작물의 저작권자에게 배분하는 수익 공유 모델이나 보상 기금(Compensation Fund) 조성을 논의할 수 있다. AI 산업계 스스로 저작권 존중, 투명성 확보 등을 포함하는 윤리 강령이나 자율 규제 방안을 마련하고 준수하도록 유도해야 한다.

### 3. Ethical and Social Considerations

인공지능(AI) 창작 시대의 도래는 법제도적, 기술적 대응을 넘어 사회 전체가 고민해야 할 근본적인 윤리적, 사회적 고려 사항들을 제기한다.

#### 3.1 Protecting Creators' Rights in the Age of AI Creation

AI 기술 발전 과정에서 기존 창작자들의 권리와 생계가 위협받지 않도록 보호하는 것은 핵심적인 윤리적 과제이다. AI 학습에 사용된 저작물에 대해 창작자에게 정당한 보상이 이루어져야 한다. 현재 많은 AI 모델이 웹상의 데이터를 무단으로 학습하여 상업적 이익을 창출하고 있어, 이는 저작권자에게 불공평한 상황을 초래하므로 이를 해결하기 위해 라이선스 계약 활성화, 보상 기금 마련 등의 산업적 상생 모델 구축이 시급한데, 저작 인격권은 저작물을 공표할 권리, 이름을 표시할 권리, 저작물의 내용이나 형태를 훼손당하지 않을 권리(동일성 유지권) 등을 포함한다. AI가 저작물을 학습하거나 변형하여 새로운 결과물을 생성할 때, 원 저작자의 의도나 명예를 훼손하지 않도록 윤리적 가이드라인이 필요하다. AI가 생성한 콘텐츠의 범람으로 인해 인간 창작물의 가치가 저평가되거나, 창작자들이 생계 위협을 느껴 창작 활동을 포기하는 상황이 발생할 수 있으므로 사회적으로 인간 창작물의 가치를 인정하고 보호하는 분위기를 조성하고, 창작자들의 지속 가능한 활동을 지원하는 정책이 필요하다.

#### 3.2 Coexistence between Human Creators and Artificial Intelligence

AI를 배척하는 것이 아니라, 인간 창작자와 AI가 상호 보완적으로 협력하며 새로운 창작 생태계를 구축하는 방안을 모색해야 한다.

AI를 창작의 주체가 아닌, 아이디어 생성, 초안 작성, 편집 보조 등 인간의 창작 활동을 보조하는 강력한 협력 도구로 인식해야 한다. 인간 창작자는 AI를 활용하여 효율성을 높이고 새로운 표현 방식에 도전하며 창의성의 영역을 확장할 수 있다. 이를 통해 AI가 모방할 수 없는 인간 고유의 창의성, 감성, 경험, 윤리적 판단 등을 강조하고 이에 대한 사회적 가치를 높여야 한다. 그리고 미래 세대에

게 AI를 윤리적으로 사용하고, AI와 협력하여 창의적인 결과물을 만들어내는 방법을 교육을 통해 AI 기술에 대한 대중의 이해를 높이고, 인간과 AI가 공존하는 새로운 창작 문화에 대한 사회적 합의를 통해 지속 가능한 생태계를 구축하는 데 방점이 있다.

## VI. Conclusions

인공지능(AI) 창작물은 현행 저작권법 체계에 중대한 도전 과제를 제시하며, 법적 쟁점과 대응 방안은 다음과 같다.

첫째, 저작자 및 저작물성 판단 문제에서 현행법상 저작권은 '인간의 창작물'에만 인정된다. 따라서 AI가 단독으로 생성한 결과물은 저작권 보호 대상에서 제외되며, 인간의 창의적 개입 수준이 저작권 인정의 핵심 쟁점이다. 최근 발생한 AI가 제시한 초안을 단순히 수용하는 것이 아니라, 수십 회에 걸친 정교한 재프롬프팅(Iterative Refinement)을 통해 최종 결과물에 인간 고유의 개성이 명확히 각인되었거나, AI 생성 중간 단계의 결과물을 추출하여 인간이 직접 편집, 배열, 합성 등 2차 가공 작업을 수행한 경우에는 '가공의 법리'에 의해 창작적 기여를 인정할 수 있고, 미래의 비즈니스 분야에 활용될 수 있도록 해야 한다. 둘째, 저작권이 있는 데이터를 저작권자의 허락 없이 AI 학습에 사용하는 것이 저작권 침해인지 여부가 핵심 분쟁 요소인데, '공정 이용' 원칙의 적용 가능성, TDM(텍스트 및 데이터 마이닝) 면책 규정의 부재 등을 보완해야 한다. 셋째, AI 창작물로 인한 저작권 침해 발생 시, 법적 주체가 될 수 없는 AI 대신 개발자, 사용자, 또는 플랫폼 운영자(OSP) 중 누가 책임져야 하는지에 대한 법적 공백이 존재한다.

이에 대한 대응방안으로 첫째, '인간의 창의적 개입' 수준을 판단하는 명확한 가이드라인을 마련하고, 인간 개입이 없는 AI 산출물에 대해서는 새로운 형태의 권리 도입을 검토해야 한다. 둘째, AI 학습을 위한 TDM 면책 규정 도입을 적극적으로 논의하고, 저작권자의 '옵트아웃(Opt-out)' 권리를 보장하는 등 산업 진흥과 권리 보호의 균형점을 찾아야 하며, 셋째, AI 생성물임을 표시하는 의무화, 학습 데이터 출처에 대한 투명성 확보 등 법적 책임을 명확히 할 필요가 있다. 넷째, 기술적·산업적·윤리적 대응 방안으로 워터마킹, 블록체인 등 기술을 활용하여 AI 생성물의 출처와 이력을 투명하게 관리하고 침해를 방지해야 하고, 저작권자와 AI 산업계 간의 정당한 라이선스 계약 모델 개발, 수익 공유 시스템 마련 등 자율적인 상생 방안이 필요하며, 인간 창작자의 권리와 생계가 위협받지

않도록 보호하고, AI를 인간 창의성의 보조 도구로 활용하며 인간 고유의 창작 가치를 재조명해야 한다.

결론적으로, AI 창작물의 법적 쟁점은 단일한 해결책이 존재하기 어렵다. 법제도적 개선, 기술적 보완, 그리고 사회적 합의를 통한 다각적이고 유연한 접근이 필요하다.

## ACKNOWLEDGEMENT

This paper was supported by Research Funds of Kwangju Women's University in 2025(KWU25-009)

## REFERENCES

- [1] Y.H. Son, "A Study on Creation by Generative AI and Copyright", *Korean Law Policy Association*, Vol. 23, No.2, pp.357~359, 2023. <https://doi.org/10.17926/kaolp.2023.23.3.357>
- [2] Y. K. Seo, , "Generative AI Products and Copyright Issues" *Artificial Intelligence Humanities Research*, Vol 15, pp.189~192, 2023. <https://doi.org/10.46397/JAIH.15.6>
- [3] W.J.Chung, "Artificial Intelligence's Creation and Dilemma of The Copyright Law", *Koryo Law*, Vol 95, 263, 2019. <https://doi.org/10.36532/kulri.2019.95.263>
- [4] S.W.Son, "Copyright Protection on Artificial ntelligence(AI) generated Works", *information law*, 20(3), pp.83~85, 2016
- [5] C.H.Song,"Discussion on the Copyrightability of AI-Generated Works and Development Strategies for Domestic Policies", *Asia-Pacific Convergence Research Exchange Journal*, 11(1), pp.41~45, 2025. <https://doi.org/10.47116/apjcri.2025.01.04>
- [6] C. M. Yoon, "Direction for Establishing Copyright Relations of Artificial Intelligence(AI) Generated Works", *Kangwon Law Review*, Vol. 73 No. 1, pp. 1~5, 2023.
- [7] J.Y. Han, , "A Study on Paradigm Change of the Copyright Act System on the Protection of Works created by AI" , *Business Law*, 21(3), pp.28~35, 2021.
- [8] J.G. Lee, "Author of Works Created by Artificial Intelligence and Legislative Implementations", *Business Law*, 29(2), pp.491~495, 2019.
- [9] S.Y. Cha , "A Study on the Amendment for Copyright Protection Issues of Artificial Intelligence Generated Works", *Quarterly Copyright Spring Issue*, pp.8~10, 2020.
- [10] Y.B. Lee, "Legal Issues on Artificial Intelligence(AI) Generated Works", *Business Law*, 29(1), pp.369~372, 2018.
- [11] E. J. Jeon, "A Study on Copyright Infringement by AI-Generated Works", the Korean Society of Management Law, *Information Law*, 29(1), pp.50~52, 2025.
- [12] M.S.Park, "limitations of the criteria for determining copyright infringement of artificial intelligence(AI) Products and improvement tasks-Focusing on AI audio produc.", *Advanced Commercial Law Research Authority*, No.106, pp.149~150, 2024.
- [13] Y.S. Yun, "Technical consideration for generative AI and copyright infringement issue", *Korean Software Appraisal Society*, 20(3), pp.1~3, 2024.
- [14] B.Y. Kim, "Legal Issues and Regulatory Discussions in Generative AI", *informatization policy*, 31(3), pp.3~5, 2024.
- [15] S.W. Ryu, "A Study on Introducing a Specific Copyright Exception Clause to Text and Data Mining", *Advanced Commercial Law Research*, Vol. 101, pp.347~350. 2023.
- [16] S.Y.Son, "A Study on Creation by Generative AI and Copyright" *Law and Policy Research*, 23(3) 357~360, 2023.
- [17] B. Yun, "Study of the possibility of protecting copyright law and other laws of AI(artificial intelligence) creations", *Law Journal* 41(3), pp.225~230, 2021.
- [18] S.K. Kye, "Some Suggestions for Utilizing Artificial Intelligence Creations within the Current Korean Legal System", *Justice*, Vol 182, pp.228~230, 2021.
- [19] H.K. Son, "Reviewing the Copyright Law Issues and Major Cases of Artificial Intelligence Creatures in China", *business law*, Vol. 31, No.3, pp.143~145, 2021.

## Authors



Kwang Hyun Park received the M.S. and Ph.D. degrees in Law from Chonnam National University, Korea, in 2008 and 2011, respectively. Dr. Park is currently a professor of criminal law at Gwangju

Women's University. He is interested in criminal law as well as criminal psychology and intellectual property rights.