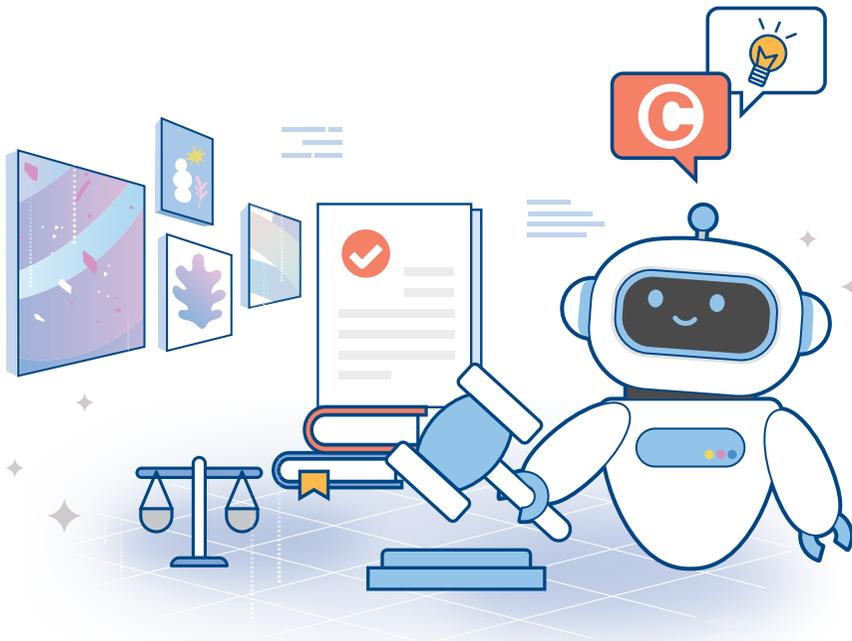


# 생성형 AI 저작권 안내서



## 일러두기



- 본 안내서는 생성형 AI 산출물이 만들어지는 과정에서 이해관계를 갖는 각 주체들(AI 사업자, 저작권자, AI 이용자)에게 저작권과 관련해서 유의해야 할 사항을 안내하기 위한 목적으로 마련되었습니다.
- AI 기술의 급속한 발전으로 저작권 산업과 창작 활동 전반에 걸쳐 예측할 수 없는 환경이 만들어지고 있으며, AI 기술이 다양한 분야에서 활용됨으로써 경제적·사회적 이익에 기여하고 있습니다. 창작 분야에 있어서 생성형 AI를 창작의 도구로 활용하는 경우가 있는 반면, 생성형 AI로 야기될 경제적 피해와 일자리 위협 등을 우려하는 경우도 있습니다.
- 이에 문화체육관광부와 한국저작권위원회는 생성형 AI의 등장으로 촉발된 저작권 쟁점들을 검토하고 대응방안을 모색하기 위하여 학계·법조계·산업기술계 각 분야의 전문가와 이해관계자들로 구성된 「AI-저작권 제도개선 워킹그룹」을 2023년 2월 발족하여 운영하였으며, 본 안내서는 해당 워킹그룹에서의 논의에 기초하여 작성되었습니다.
- 본 안내서는 생성형 AI 구현을 위한 파운데이션 모델 구축에서부터 AI 산출물 도출에 이르는 일련의 과정 중에 법적 쟁점이 발생할 수 있는 데이터 학습 및 AI 산출물 생성 부분을 중심으로, AI 사업자와 저작권자, AI 이용자가 알아야 할 내용들을 현행 저작권법의 관점에서 서술하였습니다. 그리고 독자들의 이해를 돕기 위하여 현재 제공되고 있는 생성형 AI 사례 및 관련된 국내외 입법 동향 등을 함께 소개하였습니다.

- 본 안내서는 현재 국회 계류 중인 저작권법 개정안의 논의 방향을 제시하는 것은 아니며, 법·제도적인 개선 방안에 관해서는 향후 추가적인 논의와 연구, 의견수렴 과정 등을 거쳐 합리적인 해결책이 도출될 수 있도록 하겠습니다.
- 앞으로도 문화체육관광부와 한국저작권위원회는 저작권자와 이용자의 입장을 함께 고려한 균형있는 저작권 법·제도를 마련함으로써 AI 기술 개발 및 관련 산업 발전을 도모하면서도 인간의 창작활동이 존중받을 수 있는 저작권 생태계를 조성하기 위하여 지속적으로 노력하겠습니다.

\* 본 안내서는 생성형 AI와 관련된 저작권 쟁점에 대한 유권 해석 자료가 아니며, 저작권 침해 여부 등에 대한 최종적인 판단은 개별적, 구체적 사안에서의 사실관계 등을 고려한 법원의 판결을 통해 이루어집니다.

\* 본 안내서는 2023년 12월 기준 현행 법률과 판례를 토대로 작성되었으며 이후 법률 제·개정이나 새로운 판결 또는 AI 기술 발전 등에 따라 수정 반영될 수 있습니다.

\* 생성형 AI와 저작권에 대한 법률 상담 및 관련 문의는 한국저작권위원회(☎1800-5455)로 연락주시기 바랍니다.

---

# 목차

---

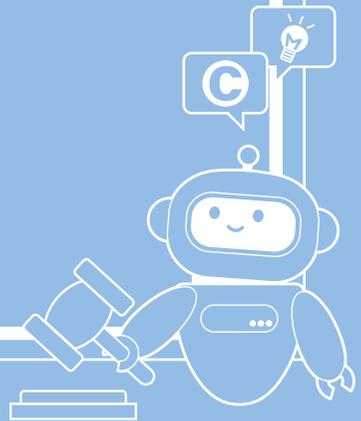
<b>제1장</b>	<b>생성형 AI 기술과 저작권</b>	<b>07</b>
	01. 생성형 AI(Generative AI) 기술의 의의 및 적용 사례	08
	02. 저작권 관점에서의 생성형 AI 기술	10
<b>제2장</b>	<b>AI 사업자에 대한 안내사항</b>	<b>15</b>
	01. 생성형 AI 학습 단계	16
	02. AI 산출물 생성 단계	19
	03. AI 산출물과 인간 창작물의 구분	21
<b>제3장</b>	<b>저작권자에 대한 안내사항</b>	<b>23</b>
	01. AI 학습 단계에서 고려할 사항	24
	02. AI 산출물의 저작권 침해 방지를 위한 권고사항	26
<b>제4장</b>	<b>AI 이용자에 대한 안내사항</b>	<b>29</b>
	01. 생성형 AI 이용에 따른 저작권 침해에 유의	30
	02. 연구·교육·창작 분야 등에서의 윤리 및 정책적 고려	34
	03. 그 외의 권고사항	36
<b>제5장</b>	<b>AI 산출물과 저작권 등록</b>	<b>39</b>
	01. AI 산출물과 관련된 저작권 쟁점	40
	02. AI 산출물의 저작권 등록 가능 여부	41
	03. AI 산출물의 저작권 등록 관련 국내외 사례	42
	04. 등록 시 유의사항	44
<b>제6장</b>	<b>「AI-저작권 제도개선 워킹그룹」 운영 경과 및 향후 추진 계획</b>	<b>47</b>
	01. 「AI-저작권 제도개선 워킹그룹」 운영 경과	48
	02. 향후 추진 계획	50



생성형 AI  
저작권  
안내서

# 제1장

## 생성형 AI 기술과 저작권



# 01

## 생성형 AI(Generative AI) 기술의 의의 및 적용 사례

### 가 생성형 AI 기술의 의의

- 생성형 AI는 대규모 데이터셋에 기반한 딥러닝(Deep Learning) 기술을 활용하여 이용자가 요구하는 새로운 데이터나 콘텐츠 등의 산출물을 제시하는 AI 기술을 의미



#### 딥러닝(Deep Learning)

인간의 뇌 신경망을 모방한 방식으로 데이터를 계층적으로 학습한 패턴에 기반하여 추론할 수 있도록 한 AI 기술

- 생성형 AI는 컴퓨터가 새로운 산출물을 만들어내는 것, 특히 실제 데이터와 유사한 데이터를 산출하는 것에 초점을 두고 있으며, 인공 신경망(Artificial Neural Network)을 학습 모델로 활용

※ 인공 신경망은 인간의 뇌가 동작하는 원리를 모방하여 구현한 학습 알고리즘을 지칭

**부록1** 인공 신경망을 통한 학습과정 참고

- 생성형 AI의 등장으로 다양한 분야에서 콘텐츠 제작방식이 혁신적으로 변화하고 있음
  - 챗GPT<sup>OpenAI</sup>는 영화 각본에 대한 스토리 아이디어를 서술하고, 감독처럼 카메라, 배우 위치와 표정, 조명 활용, 소품 사용도 제시
  - RadioGPT<sup>Futurian</sup>는 인터넷에서 정보를 수집하여 방송 대본을 자동으로 생성하고 AI DJ 보이스로 방송을 진행

### 나 생성형 AI 기술 적용 사례

- (자연어 생성) 산업계에서는 서비스의 목적에 따라 다양한 생성형 AI 모델을 개발하여 적용하고 있으며, 언론기사나 소설, 리뷰 작성 등 주로 자연어 생성 분야(챗봇 서비스)에서 많이 사용되고 있음
  - 대규모 언어 모델(Large Language Model, LLM)이 대표적인 자연어 생성 분야의 AI 모델이며, 하이퍼클로버<sup>네이버</sup>, 챗GPT<sup>OpenAI</sup>, 바드<sup>Google</sup> 등 비전문가도 쉽게 사용할 수 있도록 챗봇 형태로 서비스되어 Q&A, 요약, 번역 등 생산성을 향상시키는 목적으로 활용됨



#### 대규모 언어 모델(Large Language Model, LLM)

대규모 언어 데이터(텍스트)를 학습하여 주어진 맥락에서 확률이 가장 높은 단어들을 순차적으로 예측함으로써 연관성 높은 내용의 문장을 출력하는 생성형 AI 모델

- (이미지 생성) 텍스트 또는 이미지 입력에 대한 응답으로 고품질의 이미지를 생성하는 기술로 확산(Diffusion) 모델을 활용한 서비스(DALL-E3<sup>OpenAI</sup>, Make-a-scene<sup>Meta</sup>, Imagen<sup>Google</sup>, Generative-Fill<sup>Adobe</sup> 등)가 등장하고 있음



### 확산(Diffusion) 모델

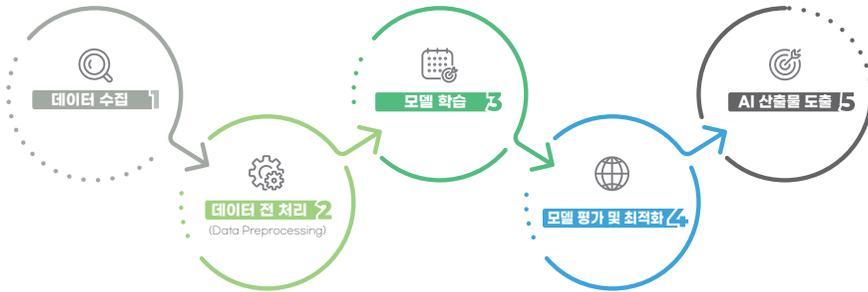
원본 데이터(이미지)에 노이즈를 더하는 과정 및 그 노이즈로부터 원본 데이터(이미지)를 제거하는 과정을 통해 새로운 데이터(이미지)를 생성하는 AI 모델

- (음성 및 음원 생성) 분위기, 장르, 길이 등의 언어적 입력 이외에도 유사음악, 악보, 미디음악, 코드, 템포 등의 입력을 통하여 새로운 음악을 생성하는 서비스(MusicLM<sup>Google</sup>, MusicGen<sup>Meta</sup>, Stable Audio<sup>Stability AI</sup> 등)가 등장하고 있음
  - 작성된 텍스트와 사람 목소리 샘플을 사용하여 AI 목소리로 내레이션 혹은 노래를 생성하는 서비스도 등장
- (비디오 생성) 비디오 데이터의 시간적 특성 때문에 여전히 해결해야 할 기술적 문제점(주제의 일관성, 깜박임 등)이 있지만, 딥러닝 기술 발전으로 스타일 전이와 이미지 합성이 실시간으로 가능해짐에 따라 직관적이고 높은 성능의 비디오 편집도구(Make-a-video<sup>Meta AI research</sup>)가 제공되고 있음
- (기타) 코딩 프로세스를 최적화 또는 자동화하거나, 코드를 작성하도록 보조하는 등 코드 생성 서비스(Copilot<sup>GitHub</sup>, CodeWhisperer<sup>Amazon</sup>) 분야나, 사용자 입력(텍스트, 이미지, GUI 등)을 통해 사물의 외형과 텍스처(질감)를 생성함으로써 3D 모델링, 공간 환경 구성, 디지털 휴먼 제작 등 메타버스 서비스(관광, 교육, 제조, 국방, 엔터테인먼트 등), CAD 서비스 분야에서도 활용됨

## 02

# 저작권 관점에서의 생성형 AI 기술

- AI 학습을 위한 데이터 수집에서 생성형 AI 산출물이 만들어지기까지 일련의 과정에서의 저작권 쟁점을 도식화하면 다음과 같음



순서	구분	설명	저작권 쟁점
1	데이터 수집	<ul style="list-style-type: none"> <li>AI 학습을 위한 원본 데이터(어문, 그림, 음악, 영상 등) 수집</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>AI 학습용 데이터에 포함된 저작물에 대한 복제 등</li> </ul>
2	데이터 전 처리 (Data Preprocessing)	<ul style="list-style-type: none"> <li>불필요한 정보 삭제(정제), 분할(토큰화), 일관성 부여(정규화) 등</li> <li>데이터 품질 향상 및 학습에 더 적합한 형태로 변환</li> </ul>	
3	모델 학습	<ul style="list-style-type: none"> <li>전 처리된 데이터를 이용하여 AI 모델 학습</li> </ul>	
4	모델 평가 및 최적화	<ul style="list-style-type: none"> <li>검증 데이터셋을 이용한 성능 평가</li> <li>모델 구조나 학습률, 파라미터 조정 등을 통한 최적화</li> </ul>	
5	AI 산출물 도출	<ul style="list-style-type: none"> <li>이용자의 프롬프트 등 입력을 통해 AI 산출물 도출</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>AI 산출물의 저작권 침해 등</li> </ul>

### 가 AI 학습 단계에서의 저작권 쟁점

학습 데이터에 포함된 저작물, 데이터베이스, 실연, 음반, 방송 각각에 대한 권리 침해가 문제 될 수 있으나, 주된 쟁점에서 실질적으로 큰 차이가 없으므로 본 안내서에서는 저작물을 중심으로 서술함

- AI 학습을 위해서는 데이터를 수집·가공하여 데이터셋을 구성한 뒤 이를 인공 신경망에 전달하여 학습시키는 일련의 절차를 거치게 되는데, 그 과정에서 학습 데이터에 포함된 저작물에 대한 복제 등의 행위가 필연적으로 수반
  - AI 학습 목적으로 인터넷에 공개된 데이터를 무단으로 이용하는 경우에는, 저작권법상 학습 데이터에 포함된 저작물에 대한 복제권 등의 침해 여부가 주요 쟁점이 됨



## 저작권

인간의 생각이나 감정이 표현된 창작물, 즉 저작물에 대한 권리로서 창작자에게 귀속하는 것이 원칙이며, 저작 인격권(공표권, 성명표시권, 동일성유지권)과 저작재산권(복제권, 공연권, 공중송신권, 전시권, 배포권, 대여권, 2차적저작물작성권)으로 구성



## 데이터베이스

저작권법은 전화번호부나 인명록, 주소록 등과 같이 그 소재의 선택과 배열에 창작성이 없는 데이터베이스도 일정 요건하에서 보호하고 있는데, 저작권법상의 데이터베이스는 체계적 배열 또는 구성, 검색 가능성 등을 요건으로 함



## 복제권

복제는 인쇄·사진 촬영·복사·녹음·녹화 등의 방식으로 저작물의 유형물을 만드는 것으로서 디지털 복제물을 포함하며(저작권법 제2조 제22호), 저작자는 그의 저작물을 복제할 수 있는 권리 즉, 복제권을 가지므로(저작권법 제16조) 다른 사람이 해당 저작물을 복제하기 위해서는 권리자로부터 이용허락을 받아야만 함

## 나 AI 산출물의 저작권 침해 쟁점



AI를 통해서 만들어 낸 결과물을 지칭하는 다양한 용어들이 사용되고 있으나, 우리 저작권법상 창작의 주체는 인간에 국한되므로 'AI 창작물', 'AI 저작물'이 아닌 'AI 산출물', 'AI 생성물' 또는 'AI 결과물' 등의 용어를 사용하는 것이 바람직하며, 본 안내서에서는 'AI 산출물'로 용어를 통일함

- 생성형 AI 산출물은 이용자의 프롬프트 등 입력에 따라서 학습 완료된 AI 모델로부터 확률적으로 도출된 것
  - AI 산출물이 학습용 데이터에 포함된 원저작물의 일부와 같거나 유사한 경우 원저작물에 대한 저작권 침해에 해당하는지, 해당할 경우 침해자는 누구인지 등과 관련한 저작권 쟁점 발생



## 프롬프트(Prompt)

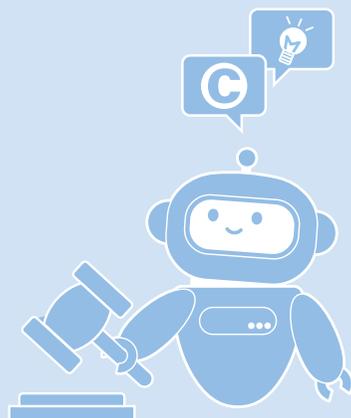
기존에는 시스템이 다음 명령이나 메시지, 또는 다른 사용자의 행동을 받아들일 준비가 되었음을 사용자에게 알려주는 메시지(출처: 국립국어원 '우리말샘')라는 의미로 사용되었으나, 생성형 AI와 관련해서는 AI 모델에게 작업을 지시·명령하는 입력값(텍스트, 이미지, 영상 등)을 뜻하는 용어로 통용되고 있음

## 저작권법상 저작권자 및 저작인접권자에게 부여되는 권리

저작권	저작인격권	공표권	
		성명표시권	
		동일성유지권	
	저작재산권	복제권	
		공연권	
		공중송신권	
		전시권	
		배포권	
		대여권	
		2차적저작물작성권	
저작인접권 <sup>1)</sup>	인격권	성명표시권	
		동일성유지권	
	재산권	복제권	
		배포권	
		대여권	
		공연권(방송 실연 제외)	
		방송권(녹음 실연 제외)	
		전송권	
	보상청구권	방송 보상	
		디지털음성송신 보상	
		공연 보상	
	음반제작자	재산권	복제권
			배포권
			대여권
		전송권	
보상청구권		방송 보상	
	디지털음성송신 보상		
방송사업자	재산권	공연 보상	
		복제권	
		동시중계방송권	
		공연권(방송 시청 입장료를 받는 경우 한정)	

1) 제4장의 '저작인접권' 용어 설명 부분 참고.

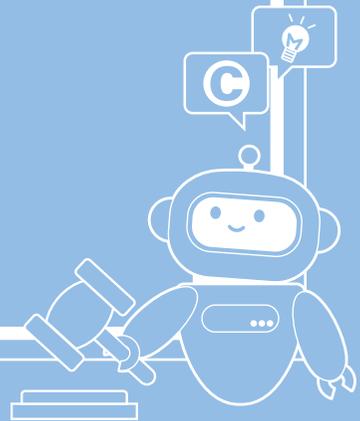
생성형 AI  
저작권  
안내서



생성형 AI  
저작권  
안내서

# 제2장

## AI 사업자에 대한 안내사항



# 01

## 생성형 AI 학습 단계

### 가 AI 학습 과정에서의 저작물 이용

- AI 모델 구축을 위한 학습 과정에서는 대량의 데이터를 필요로 하고, 학습 데이터는 다양한 유형의 데이터로 구성되는데, 이러한 데이터에는 저작권법상 보호되는 저작물(어문, 음악, 미술 등)이 포함될 수 있음
- 저작권법상 타인의 저작물을 무단으로 이용할 경우 저작권 침해 책임을 질 수 있음
- 다만, 저작권자로부터 이용허락을 받거나 저작재산권 제한 사유에 해당하는 경우에는 침해가 되지 않음



#### 저작재산권의 제한

저작재산권은 저작물을 배타적·독점적으로 이용할 수 있는 권리이지만, 직·간접적으로 사회로부터의 도움을 받아 저작물이 창작되는 측면 등을 고려할 때 권리자의 독점을 무제한으로 인정하는 것은 공공의 이익에 부합하지 않으며, 문화 발전에도 지장을 줄 수 있음  
따라서 저작권법에서는 저작재산권이 제한되는 사유를 정하여 일정한 경우에는 권리자 허락 없이 저작물을 이용하더라도 침해를 주장할 수 없도록 함

- 현행 저작권법은 AI 학습 목적으로 저작물을 이용하는 경우를 개별적인 저작재산권 제한 사유로 규정하고 있지 않으므로, 저작재산권이 제한되는 사유를 포괄적인 형태로 정하고 있는 공정이용 규정(저작권법 제35조의5)의 적용 여부가 주요 쟁점으로 부각
- 공정이용 규정 적용 여부에 대한 학계의 의견 대립이 있으며, AI 학습에 있어 공정이용 규정 적용 여부를 직접적으로 판단한 국내외 법원의 판례는 없음
- ※ 학습 데이터의 저작물 이용과 관련해서는 일정한 요건하에 저작권자로부터의 별도 이용허락 없이도 저작물의 복제 등을 허용하는 이른바 텍스트 및 데이터 마이닝(TDM) 규정 관련 저작권법 개정안이 국회에 계류 중

#### 부록4 AI 관련 국내외 대응현황 참고



#### 공정이용 규정

우리 저작권법상 공정이용 규정은 저작물의 디지털화 및 유통환경 변화에 따라 기존의 열거적인 저작재산권 제한 규정으로는 규율이 곤란한 다양한 저작물 이용 상황을 포섭하기 위해 도입된 것으로, 개별적인 행위 유형을 정하고 있는 각 제한 규정과는 달리 행위유형을 특정하지 않고 일반적·포괄적인 형태로 규정 이을 위해서는 ①이용의 목적 및 성격, ②저작물의 종류 및 용도, ③이용된 부분이 저작물 전체에서 차지하는 비중과 그 중요성, ④저작물의 이용이 그 저작물의 현재 시장 또는 가치나 잠재적인 시장 또는 가치에 미치는 영향을 고려해야 하며, 궁극적으로는 법원에서 사안에 따라서 개별적인 사실관계 등을 고려하여 판단

- 확립된 법원의 판례가 축적되기 전까지 공정이용 규정의 적용 여부가 불명확한 상황에서 저작권자로부터<sup>2)</sup> 이용허락을 받지 않고 AI 학습을 위하여 저작물을 이용할 경우 저작권 침해 가능성이 존재함

## 나 바람직한 저작물 이용 방법

- AI 사업자는 AI 학습을 위한 것이라 하더라도 가급적 사전에 저작권자로부터 적절한 보상 등의 방법으로 적법한 이용 권한을 확보함으로써 분쟁 발생 가능성을 미연에 방지하는 것이 바람직함<sup>3)</sup>
  - 홈페이지나 블로그, SNS 등을 통하여 공개된 저작물이라는 사실만으로 해당 저작물을 저작권자 허락 없이 이용할 수 있는 것은 아니므로, AI 사업자는 저작물 이용 시 이를 유의할 필요가 있음
- ※ AI 학습에 이용되는 저작물의 관리자가 누구인지 명확하지 않거나 알 수 없는 경우에는, 저작권법상 법정허락 제도를 활용함으로써 적법한 이용 권한을 확보하는 방안을 고려할 수 있음

### Q&A 2 권리자 불명확 시 저작물 이용 관련 질의 참고

- AI 사업자가 학습용으로 복제한 데이터를 계속해서 보관하거나 다른 목적으로 이용하는 경우에는 저작권자의 이익을 부당하게 해할 우려가 있으므로, 각 사업자는 저작권자와 계약 체결 시 저작물의 이용 목적·범위, 기간 등에 대하여 구체적으로 명시할 필요가 있음

### 📖 관련사례

- 2023년 7월 O사는 대규모 언어 모델 학습에 필요한 데이터를 확보하기 위하여 통신사 A사 및 스톡이미지 회사인 S사와 이용 계약을 체결
- 국립국어원은 우리말 AI 기술 개발, 언어 연구 및 어문 정책 수립 등에 활용될 수 있는 말뭉치(corpus) 사업을 2018년부터 추진하여 그 결과물을 국민들에게 제공하고 있으며, 학습에 사용되는 데이터에 대해서 별도로 저작권 계약을 체결
- A사는 자사에서 자체 보유하고 있거나 저작권 보호기간이 만료된 콘텐츠(사진, 비디오, 일러스트레이션 등)를 이미지 생성 AI 학습에 활용
- 국내 P사는 자사의 직원들이 직접 작곡한 음악 또는 저작권 보호기간이 만료된 음악을 미디파일과 같은 형태로 입력하여 음악 생성 AI 학습에 활용
- 2023년 8월 국내 N사는 허락을 받은 특정 작가의 이미지만을 학습시켜 해당 작가의 작품 활동을 도울 수 있는 AI 창작 도구를 개발 중이라고 밝힘

- AI 사업자는 AI 학습용 데이터를 확보하기 위한 방안으로 저작권자와 개별적으로 이용허락 계약을 체결하는 것 이외에 자유이용 저작물(Public Domain)이나 국립국어원의 「모두의 말뭉치」, 한국저작권위원회의 「인공지능 씨앗 프로젝트」 등을 활용하는 방안도 함께 고려할 수 있을 것임

2) 공정이용 규정은 저작권산권 제한 사유 중 하나이지만, 사안에 따라서 저작권격권이 함께 문제 될 수 있으므로 이용허락의 주체를 '저작권자'로 지칭함.

3) 저작권법에서는 저작권자로부터 허락을 받지 않고 저작물을 이용하더라도 침해가 되지 않고 단지 보상금 지급 의무가 발생할 뿐인 경우를 별도로 정하고 있으나(저작권법 제 25조 등), 본 안내서의 본문에서 말하는 보상은 저작권법상의 보상금 개념에 국한된 것이 아니며 보다 광범위한 용어로 사용됨.

## 자유이용 저작물(Public Domain)

저작권 보호기간이 만료되었거나 저작자가 저작권을 포기하여 해당 저작물을 누구나 자유롭게 이용 또는 활용할 수 있는 저작물

국립국어원 「모두의 말뭉치」	한국저작권위원회 「인공지능 씨앗 프로젝트」	한국지능정보사회진흥원 「AI 허브」
		
<p>국립국어원의 「모두의 말뭉치」 사업은 저작권자로부터 이용 허락을 받은 다양한 분야의 언어자료들을 수집하여 컴퓨터가 읽을 수 있도록 입력한 말뭉치 자료를 누구나 활용할 수 있도록 제공<sup>4)</sup></p>	<p>한국저작권위원회의 「인공지능 씨앗 프로젝트」는 공유마당의 공유저작물을 정제·가공한 인공지능 원천데이터를 마련하여, 누구나 활용할 수 있도록 원천 데이터 공유 서비스 구축·운영<sup>5)</sup></p>	<p>한국지능정보사회진흥원의 「AI 허브」는 AI 기술 개발 등에 필요한 인프라를 지원하는 AI 통합 플랫폼으로, AI 학습용 데이터 사업을 통해 구축한 데이터셋을 자유롭게 이용하도록 제공<sup>6)</sup></p>

- 학습 데이터의 출처 및 이용된 저작물 내역 표시 등 AI 서비스의 투명성 제고 방안 도입 여부 등에 대해서는 추가적인 논의가 필요할 것으로 보임
  - 향후 학습에 이용되는 데이터의 유형 및 규모, 기술적 측면에서의 이행 가능성 등을 종합적으로 고려해야만 하며, 이해당사자 간 합의가 필요함

## 관련사례

- 유럽연합 AI Act(의뢰안)에서는 AI 학습 데이터 중 저작권법에 따라 보호되는 데이터 사용에 관한 충분한 정도로 상세한 요약(sufficiently detailed summary)을 문서로 공개할 것을 규정
- 2023년 9월 사에서는 AI의 법적 리스크에 대한 고객 불안을 해소하기 위하여 AI 학습에 사용한 데이터셋을 전면 공개하겠다고 밝힌 바 있음

4) <<https://corpus.korean.go.kr/>>

5) <<https://gongu.copyright.or.kr/gongu/bbs/B0000026/list.do?menuNo=200311>>

6) <<https://www.aihub.or.kr/>>

## 02

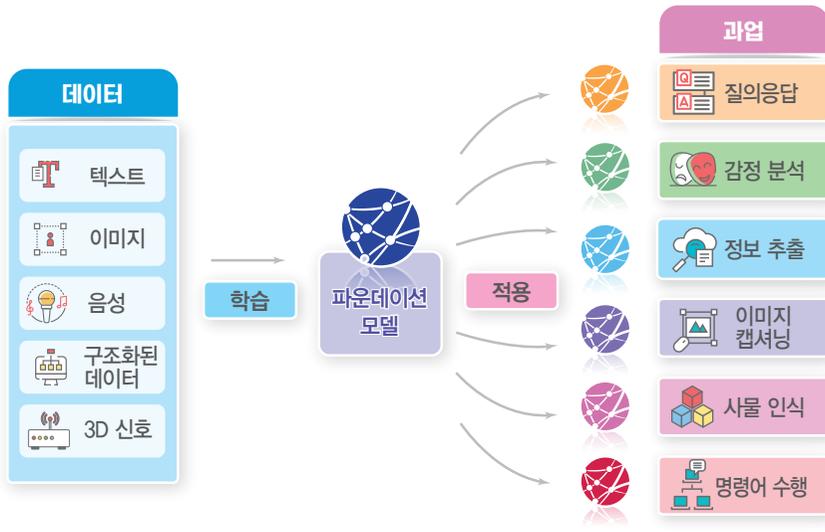
## AI 산출물 생성 단계

## 가 AI 산출물의 저작권 침해 문제

- AI 산출물이 기존의 저작물과 같거나 유사하다고 판단되는 경우에는 저작권 침해 문제가 제기될 수 있음
  - ①AI 산출물이 기존 저작물을 인식하고 이에 근거하여 만든 것인지(의거성), ②AI 산출물과 기존 저작물이 같거나 유사하다고 볼 수 있는지(실질적 유사성)에 대한 판단에 따라 저작권 침해 여부가 결정
- 궁극적으로 AI 산출물이 기존 저작물에 대한 저작권을 침해하였는지 여부는 구체적인 사실관계 등을 고려하여 법원의 판단을 통해 결정

## 나 저작권 침해 방지를 위한 조치

- AI 사업자는 해당 서비스 제공 시 기존 저작물과 동일하거나 유사한 AI 산출물이 도출되지 않도록 함으로써 저작권 침해를 미연에 방지하는 것이 바람직(예: 필터링 조치 등)
  - 특히, 기존 파운데이션 모델(Foundation Model)을 활용하여 응용서비스를 제공하는 사업자의 경우에는 해당 파운데이션 모델에 학습된 데이터를 전부 파악하기 어려울 수 있으므로 별도의 기술 등을 활용하여 AI 산출물의 저작권 침해 예방 필요
- AI 모델을 미세 조정(Fine-tuning)함으로써 특정 작가의 작품이나 특정 이미지 등을 집중적으로 학습 시킬 경우에는 생성된 AI 산출물의 저작권 침해 가능성 또한 높아진다고 볼 수 있음
  - AI 사업자가 이를 직접 수행하거나 이용자에게 관련 서비스를 제공한다면 사안에 따라서 해당 사업자 또한 저작권 침해 책임을 질 우려가 있으므로 유의 필요



[참고] 파운데이션 모델 개념도<sup>7)</sup>



### 파운데이션 모델(Foundation Model)

방대한 양의 데이터를 자기 지도 학습을 통해 학습한 모델로서 이용자가 목적에 맞게 미세 조정(Fine-tuning) 하여 사용할 수 있는 범용 모델을 의미하며, 예시로 GPT나 BERT, CLIP 등을 들 수 있음



### 미세 조정(Fine-tuning)

사전 학습이 완료된 AI 모델에 특정 작업과 관련된 데이터를 추가로 학습시켜 해당 작업에 맞게 최적화하는 것을 의미

- AI 산출물의 저작권 침해로 인한 분쟁이 발생할 경우 각 사업자 사이에서도 책임 소재와 관련한 논란이 생길 수 있으므로, 파운데이션 모델 제공자와 파운데이션 모델을 활용하여 응용서비스를 제공하는 사업자는 이용 계약 체결 시에 책임 귀속에 관한 부분까지 명확히 할 필요가 있음



### 관련사례

- A사(2023년 6월), G사(2023년 10월), M사(2023년 9월), O사(2023년 11월) 등에서는 고객들의 각 사 AI 서비스 이용으로 인해 발생할 수 있는 저작권 관련 소송비용 등 법적 책임을 일체 부담하겠다는 취지의 이용자 보호 정책을 밝힌 바 있음

7) R Bommasani et al., "On the Opportunities and Risks of Foundation Models", arXiv:2108.07258v3 [cs.LG], 2022.

## 03

## AI 산출물과 인간 창작물의 구분

- 생성형 AI 기술의 급격한 발전으로 인간의 창작물과 AI 산출물 간 구별이 어려워지고 인간의 창작활동이 위협받는 상황에서, 저작권 제도 측면에서 저작자의 권리를 보호하면서 저작물의 원활한 이용을 도모할 수 있는 방안을 모색할 필요
  - 최근 국내외에서는 인간이 창작한 저작물과 구분하여 생성형 AI 산출물에 AI 기술을 활용한 사실을 별도 표시하는 방안\*이 논의되고 있음
    - AI 사업자들은 이와 관련한 기술 개발, 연구 등을 고려할 필요가 있으며 정부 역시 관련 기술 개발 등을 위한 지원 방안 마련 필요
- \* 'AI 산출물과 인간의 창작물' 또는 'AI가 산출한 부분과 인간이 창작한 부분' 구분 등

 관련사례

- 2023년 5월 발의된 콘텐츠산업 진흥법 개정안<sup>8)</sup>에서는 콘텐츠제작자가 AI 기술을 이용하여 콘텐츠를 제작한 경우 해당 콘텐츠가 AI 기술을 이용하여 제작된 콘텐츠라는 사실을 표시하도록 규정
- 미국 정부는 2023년 7월 A사, G사, M사, O사 등 7개 기업과 AI로 생성된 콘텐츠에 워터마크 표시를 넣는 등 안전 조치를 도입하는 방안에 합의, 10월에는 해당 콘텐츠에 대한 워터마크 사용 지침 개발을 지시하는 행정명령 발표
- A사의 이미지 및 영상 편집 도구의 경우 이용자들에게 콘텐츠 자격 증명 기능을 제공함으로써, 생성형 AI 활용 여부를 포함한 콘텐츠 작성 및 편집 이력 등을 확인할 수 있도록 하고 있음<sup>9)</sup>



※ 2023년에 운영한 「AI-저작권 제도개선 워킹그룹」에서 AI 산출물의 표시 의무화 방안에 대해 논의하였으나 표시의무의 주체 및 내용, 적용대상 등에 대해 추가적인 논의가 필요하다는 결론에 따라, 후속적으로 진행될 워킹그룹에서 관련 내용 논의 후 필요시 법률 개정 등 추진 예정

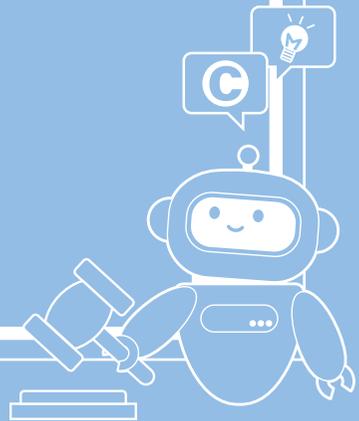
8) 이상현의원 대표발의, 의안번호 2122180.

9) <<https://helpx.adobe.com/kr/creative-cloud/help/content-credentials.html>>

생성형 AI  
저작권  
안내서

# 제3장

## 저작권자에 대한 안내사항



AI 학습데이터 이용 등의 측면에서 이해당사자라고 할 수 있는 AI 사업자와 저작권자의 경우 저작권 쟁점사항 및 그에 따른 유의사항이 제시되는 지점이 유사하므로, 쟁점사항에 관한 일반적인 설명은 제2장의 설명으로 같음

## 01

# AI 학습 단계에서 고려할 사항

- 인터넷 등에 게시되어 누구나 접근할 수 있게 공개된 저작물에 대해서는, 사업자들이 크롤링(Crawling) 등을 통해 데이터셋을 구성함으로써 AI 학습에 이용하는 경우가 많음
  - 저작권자는 자신의 저작물이 AI 학습에 이용되는 것을 원하지 않을 시 그에 반대하는 의사를 적절한 방식으로 명시하거나 이를 방지하기 위한 기술적인 조치를 취하는 것이 적절(예: 약관규정 명시, 로봇배제표준 적용 등)
  - 이미 인터넷 공간에 공개된 저작물이므로, 그와 같은 조치 등을 취하지 않을 경우에는 분쟁 발생 시 아난에 따라서 묵시적 이용허락 등이 쟁점화될 수 있음



### 크롤링(Crawling)

인터넷상의 데이터들을 자동화된 방법으로 탐색하여 수집·저장하는 것을 의미하며, 크롤링을 위해 개발된 프로그램을 크롤러(Crawler)라고 함

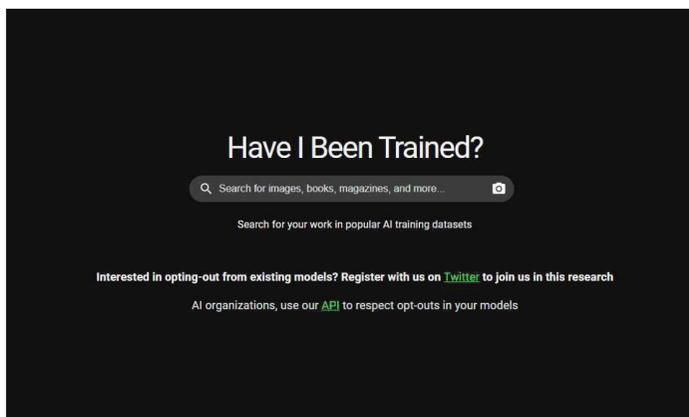


### 로봇배제표준(robots.txt)

인터넷 사이트에 크롤러와 같은 로봇이 접근하는 것을 방지하기 위한 규약을 의미하며, 일종의 권고안으로서 강제성이 있는 것은 아님

- 비록 저작권자가 본인의 저작물이 AI 학습에 이용되었다는 사실을 뒤늦게 알게 되었다고 하더라도, 해당 저작물이 추가적으로 AI 학습에 이용되는 것을 방지하기 위하여 위와 같은 조치들을 고려할 수 있음<sup>10)</sup>

10) 최근에는 AI가 이미 학습한 데이터 중에서 일부만 삭제할 수 있는 기술(Machine Unlearning)에 관한 연구도 활발히 진행되고 있음. Ronen Eldan and Mark Russinovich, "Who's Harry Potter? Approximate Unlearning in LLMs", arXiv:2310.02238v2 [cs.CL], 2023.



[참고] 저작물이 AI 학습에 이용되었는지를 확인할 수 있는 인터넷 사이트<sup>11)</sup>

### 📖 관련사례

- 유럽연합 DSM 저작권 지침(EU Directive on Copyright in the Digital Single Market) 제4조에서는 텍스트 및 데이터 마이닝을 위한 예외와 제한을 규정하면서, 권리자가 명시적인 거부 의사를 밝힌 경우에는 해당 조항이 적용되지 않도록 함

#### Q&A 3 DSM 저작권 지침 관련 질의 참고

#### 부록4 AI 관련 국내외 대응현황 참고

- 방송사, 언론사를 포함한 상당수 인터넷 사이트에서는 뉴스기사 등 보유 콘텐츠를 AI 학습용으로 이용 시 사전 협의하도록 하는 내용을 약관에 포함시키거나 크롤러의 접근을 방지하기 위하여 로봇배제표준 등을 사용

#### 부록6 AI 학습 관련 국내 방송사 및 언론사 약관 내용 참고

11) <<https://haveibeen trained.com/>>

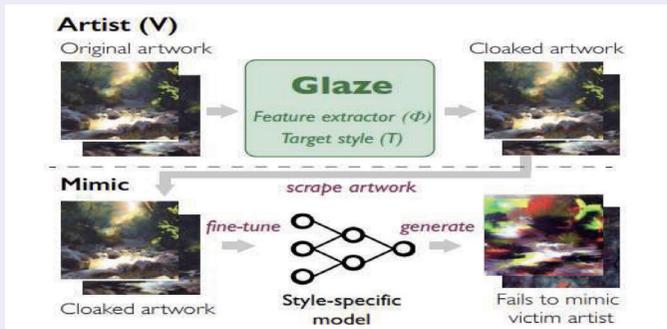
## 02

# AI 산출물의 저작권 침해 방지를 위한 권고사항

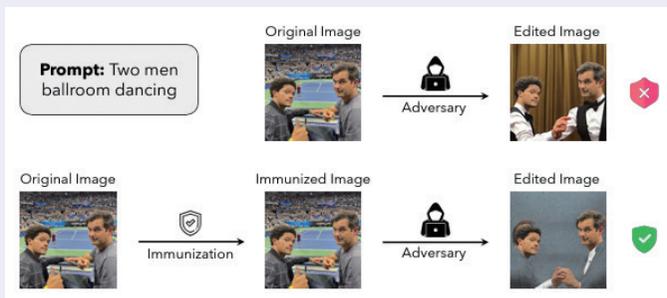
- 일반적으로 저작권자의 경우에는 본인의 저작물이 AI 학습용으로 무단 이용되고 저작권 침해가 발생하는 과정에서 개입할 수 있는 여지가 크지 않다고 볼 수 있음
  - 그러나 최근에는 각 저작물이 AI 학습 등에 제공되었더라도 유사한 산출물이 도출되는 것을 방지하는 기술들도 등장하고 있으므로, 저작권자에게는 이와 같은 기술 등을 활용하여 본인의 저작권에 대한 침해 방지책을 마련할 것을 권장(예: C대학 연구팀의 ‘글레이즈(Glaze)’, M대학 연구팀의 ‘포토가드(Photo Guard)’ 등)

### 📢 관련사례

- C대학 연구팀은 특정 작가의 작품이 AI 학습에 이용되더라도 원본과는 다른 형태로 인식되도록 함으로써 스타일 모방을 방지하는 기술(‘글레이즈’)을 개발하였으며, 누구나 이용할 수 있도록 애플리케이션을 온라인으로 배포<sup>12)</sup>



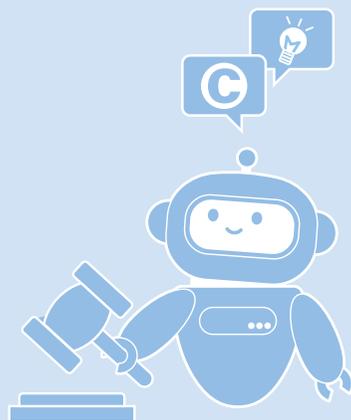
- M대학 연구팀은 사람이 인식할 수 없는 방식으로 원본 이미지에 조작을 가함으로써 시가 해당 이미지를 편집·변경하지 못하도록 하는 기술(‘포토가드’)을 개발하여 공개<sup>13)</sup>



12) Shawn Shan et al., "Glaze: Protecting Artists from Style Mimicry by Text-to-Image Models", arXiv:2302.04222 [cs.CR], 2023.

13) Hadi Salman et al., "Raising the Cost of Malicious AI-Powered Image Editing", arXiv:2302.06588 [cs.LG], 2023.

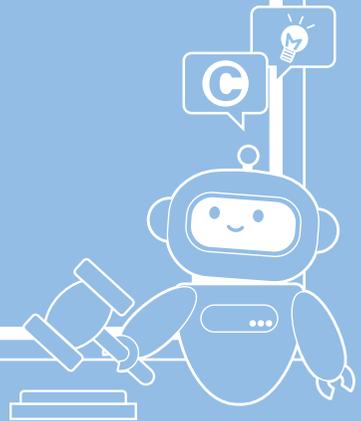
생성형 AI  
저작권  
안내서



생성형 AI  
저작권  
안내서

# 제4장

## AI 이용자에 대한 안내사항



# 01

## 생성형 AI 이용에 따른 저작권 침해에 유의

### 가 저작권 침해 가능성

생성형 AI는 이용방식에 따라 저작권뿐만 아니라 타인의 초상, 음성, 성명 등에 대한 권리 침해 문제가 함께 제기될 수 있으나 본 안내서에서는 저작권 침해와 관련하여 유의할 사항을 중심으로 기술함

- 생성형 AI 이용자는 ‘기존 저작물과 같거나 유사한 산출물’을 만들어 냈으므로 타인의 저작권을 침해할 가능성이 존재
  - 특히, 생성형 AI 구축에는 대량의 데이터를 활용하여 학습하는 과정이 필수적이며, 해당 데이터에는 기존 저작물이 상당수 포함되어 그와 같거나 유사한 산출물이 만들어질 수 있으므로 저작권 침해 위험성 증가

### 관련사례

- 코드 생성형 AI와 관련한 소송<sup>14)</sup>에서 원고들은 해당 프로그램이 기존의 코드와 동일한 코드를 생성한다는 점을 예시로 제시한 바 있으며,<sup>15)</sup> 이미지 생성형 AI의 경우에는 프롬프트 입력 방식 등에 따라서 유명 캐릭터를 그대로 생성할 수도 있음<sup>16)</sup>



“realistic 3d rendering of mickey mouse working on a vintage computer doing his taxes”  
on DALL-E 2 (left) vs. Stable Diffusion (right)

14) DOE 1 v. GitHub, Inc., 4:22-cv-06823, (N.D. Cal.), 자세한 내용은 <<https://githubcopilottitigation.com/>> 참고.

소장 내용은 <[https://githubcopilottitigation.com/pdf/06823/1-0-github\\_complaint.pdf](https://githubcopilottitigation.com/pdf/06823/1-0-github_complaint.pdf)> 참고.

15) 소송 진행에 관한 자세한 내용은 <<https://www.courtlistener.com/docket/65669506/doe-1-v-github-inc/>> 참고.

16) <<https://waxy.org/2022/08/exploring-12-million-of-the-images-used-to-train-stable-diffusions-image-generator/>>

- 저작권을 침해할 경우 그 침해자는 민형사상의 책임을 부담할 수 있는바, 불법행위에 따른 민사상 손해배상 책임을 지거나 저작권법상의 벌칙 규정이 적용되어 형사 처벌을 받을 수 있음(저작권재산권 침해의 경우 5년 이하의 징역 또는 5천만원 이하의 벌금, 저작인격권을 침해하여 저작자의 명예를 훼손한 경우 3년 이하의 징역 또는 3천만원 이하의 벌금)

## 나 생성형 AI 이용 시 유의사항

- 생성형 AI 이용자는 원하는 AI 산출물을 만들어 내기 위해서 입력하는 텍스트나 이미지, 오디오 등의 데이터가 타인의 저작권을 침해하거나 침해를 유도하지 않도록 유의
  - 특히, 이용자는 기존 저작물과 같거나 유사한 AI 산출물을 공연, 전시, 배포, 공중송신 등 방식(외부로 공표)으로 이용함으로써 저작권을 침해하지 않도록 각별히 유의할 필요성이 있음



### 공연

저작물을 상연·연주·가창·구연·낭독·상영·재생 등의 방법으로 일반 공중에게 공개하는 것을 의미하며, 영상저작물 등을 재생하여 여러 사람에게 보여주는 것도 포함될 수 있음



### 전시

미술·사진·건축저작물을 원본이나 그 복제물, 즉 유형적인 형태로 일반 공중이 관람할 수 있도록 진열하거나 게시하는 것을 의미하며, 미술·사진·건축저작물 이외의 다른 저작물에 대해서는 적용되지 않음



### 배포

저작물의 원본이나 복제물을 대가를 받거나 받지 않고 일반 공중에게 양도 또는 대여하는 것을 의미하며, 일반적으로 도서, CD, DVD 등을 판매하거나 대여하는 행위 등이 이에 해당



### 공중송신

저작물을 유선 또는 무선의 방식으로 공중에게 송신하는 것을 총칭하는 개념으로서, 방송(예: 지상파 방송을 통한 TV송출), 전송(예: 홈페이지 게시, OTT 서비스), 디지털음성송신(예: 팟캐스트를 이용한 음악 서비스)을 포함

## 1) 텍스트의 경우

- 이용자가 기존 저작물을 그대로 프롬프트 창에 입력하거나 그와 동일·유사한 작품의 생성을 유도하는 텍스트를 입력함으로써 기존 저작물과 동일·유사한 AI 산출물을 생성한 뒤 인터넷에 게시하는 등의 방식으로 이용할 경우, 복제권·공중송신권·동일성유지권을 비롯한 저작권 침해 문제가 야기될 수 있음<sup>17)</sup>

### 실생활에서 문제 될 수 있는 사례

- 이미지 생성형 AI를 이용하면서 “뽀로로” 등 유명 캐릭터를 유도하는 프롬프트를 입력한 뒤, 생성된 이미지를 SNS상의 프로필 사진 등으로 활용하는 경우
- 이미 존재하는 소설 등의 스토리를 자세하게 프롬프트로 입력한 후, 이와 유사한 스토리의 창작을 유도하고, 작성된 글을 블로그에 게시하는 경우



[참고] 유명 캐릭터 “곰돌이 푸”와 “스누피”를 프롬프트로 입력하여 생성한 것으로, 원본 이미지를 바로 떠올릴 수 있을 정도로 캐릭터의 특징을 그대로 표현<sup>18)</sup>

## 2) 이미지 및 영상의 경우

- 이용자가 AI 이미지나 영상 제작을 위하여 특정 이미지나 영상 그 자체를 무단으로 입력한 뒤 생성된 AI 산출물을 이용할 경우에도 복제권 등 저작권 침해 소지가 있음

### 실생활에서 문제 될 수 있는 사례

- 홍보 포스터 제작을 위해 이미지 생성형 AI에 저작권이 있는 이미지를 입력한 후, (텍스트 등으로)자사 제품에 맞게 수정하여 홈페이지에 사용하는 경우
- 유명 캐릭터 이미지를 AI를 이용하여 기존 가수의 음악방송 무대영상에 합성한 뒤, 이를 유튜브에 올리는 경우

17) 침해되는 권리는 구체적인 행위 양상에 따라서 달라질 수 있음.

18) 생성형 AI 서비스 Microsoft Bing의 'Image Creator'를 활용하여 만들어낸 이미지(2023. 11. 21.), (<https://www.bing.com/Images/create>)

### 3) 음악의 경우

- 이용자가 AI 산출물(영상, 음악 등)을 만드는 과정에서 타인의 음악 저작물을 무단 입력하여 생성된 AI 산출물을 이용할 경우 역시 복제권 등 저작권 침해 소지가 있음
  - 특히, 기존 가수의 곡을 AI가 학습한 다른 가수의 목소리로 재생성한, 이른바 AI 커버곡 제작 과정에서 타인의 음원을 무단 활용하거나 생성된 AI 커버곡을 온라인 플랫폼에 게시하여 공유하는 경우에는 해당 음악 또는 음반에 대한 복제행위 등이 수반될 수 있으므로 저작권 및 저작권접권 침해 가능성 있음
  - 그 외에도 사안에 따라서 부정경쟁방지법 위반, 일반적 인격권 침해행위 등으로 규율될 여지가 있음

#### Q&A 10 커버곡 관련 질의 참고



#### 저작권접권

실연자·음반제작자·방송사업자와 같이 저작물을 공중에 전달하는 데 자본 투자와 창의적인 기여를 한 자에게 부여하는 권리로, 저작권법에서는 이를 저작권에 인접하는 권리로서 보호

- ※ 유명인의 초상 등을 무단 사용하는 행위와 관련해서는, 사람의 초상·성명 등이 갖는 경제적 이익 내지 가치를 상업적으로 사용·통제하거나 배타적으로 지배하는 권리인 ‘퍼블리시티권’이 일반적으로 논의되었으나, 2022년 6월부터 시행된 부정경쟁방지법에서 유명인의 인적 식별표지 무단사용행위(제2조 제1호 타목)를 부정경쟁행위의 하나로 규정함으로써 그에 따라 규율. 한편, 퍼블리시티권에 관해 직접적으로 규정하고 있는 저작권법 전부개정안은 현재 국회에 계류 중(2021. 1. 15. 도종환의원 대표발의, 의안번호 2107440)



#### 실생활에서 문제 될 수 있는 사례

- 텍스트와 함께 (허밍이나 휘파람, 음원 등을 통해) 특정 가수의 멜로디 등을 조건으로 입력하여 타인의 멜로디와 유사한 멜로디를 입력하고 음악을 산출하는 경우
- “마이클 잭슨”의 목소리로 “BTS”의 노래를 부른 음원을 제작하여 유튜브에 올리는 경우

### 4) 그 외의 경우

- 일부 생성형 AI(예: S사의 ‘스테이블 디퓨전(Stable Diffusion)’ 등의 경우에는 이용자가 직접 모델에 대한 미세 조정 작업을 통해 원하는 스타일을 반영하는 것이 가능
  - 이 경우 이용자가 원하는 학습 데이터를 활용해 추가적인 학습을 진행하는 과정이 수반되며, 마찬가지로 학습 데이터의 저작권 침해 쟁점이 문제 될 수 있음

#### 제2장 01. 생성형 AI 학습 단계 부분 참고

- 원하는 스타일의 AI 산출물을 도출하기 위하여 특정 작가의 작품 또는 특정한 이미지 등을 집중적으로 학습시켜 이를 적용할 경우에는, 해당 작품 등과 동일·유사한 산출물이 생성됨으로써 저작권 침해 가능성 또한 현저히 높아질 수 있으므로 유의 필요

## 02

# 연구·교육·창작 분야 등에서의 윤리 및 정책적 고려

### 가 연구·교육·창작 분야 등에서의 생성형 AI 관련 논의

- 학회, 대학 등 연구·교육 분야를 중심으로 생성형 AI의 활용에 관한 윤리적 쟁점들이 주로 논의되고 있으며, 일부 학회나 대학 등에서는 학술지 게재, 수업에서의 활용 등을 위한 AI 관련 정책을 발표

#### 관련사례

- 국내 A대학에서는 교수자가 생성형 AI 활용 관련 3가지 옵션(①생성형 AI 사용 금지, ②교수자의 사전 승인 또는 출처 표기 후 생성형 AI 사용 가능, ③자유롭게 생성형 AI 사용 가능) 중 하나를 선택하여 강의계획서에 기재하도록 가이드라인을 제시하고, 학생들은 교수자가 선택한 옵션에 따르도록 함

**부록5** 국내 대학 생성형 AI 활용 옵션 참고

- 미술, 웹툰 등 창작 분야에서도 생성형 AI 활용에 관한 논의가 다양하게 이루어지고 있으며, 세부 장르별로 공모전 운영 등을 위한 AI 관련 정책을 모색 중에 있음

#### 관련사례

- 2023년 5월 국내 N사 웹툰의 경우 AI 활용 금지 조항을 두지 않은 상태에서 공모전을 개최하여 논란이 제기 되자 2차 접수 단계부터는 AI 활용을 금지하였으며, K사 웹툰에서는 출품 조건으로 '인간의 손으로 그릴 것'을 명시적으로 제시하여 공모전을 개최한 바 있음

### 나 학술지 및 공모전에 작품 등 제출 시 고려 요소

#### 1) 학술지 및 공모전의 생성형 AI 관련 정책·가이드라인 확인

- 학술지 및 공모전에 논문이나 작품을 제출하고자 하는 경우에는 생성형 AI에 관한 정책이나 가이드라인 등을 확인하고 이를 준수할 필요가 있음
  - 이를 확인하지 않고 제출 시에는 게재 또는 수상 자체가 취소될 수 있으며, AI 활용에 관한 사항을 별도 표기하지 않고 제출한 것에 대해 허위 제출로 간주되어 법적인 문제 발생 가능



## 관련사례

- N학술지의 경우, LLM 툴을 연구 논문의 크레딧 저자로 인정하지 않으며 LLM 툴 이용 시 그 내용을 연구방법 등의 항목에 기술해야 한다는 점과 생성형 AI 이미지를 이용해서는 안 된다는 점을 명시
- 2023년 9월 국내 K사에서는 AI로 만든 메신저 이모티콘의 입점을 제한하기로 하였으며 AI 기술 수용 여부 등에 관해서 지속적인 검토가 필요하다는 입장을 밝힌 바 있음

## 2) 생성형 AI 산출물에 대한 출처, 창작 도구 등 표시

- 작성자는 논문 등에 인용하기 전에 생성형 AI가 작성한 글의 출처가 어디인지 확인하고 가능한 한 이를 기재하는 것이 바람직<sup>19)</sup>
  - 생성형 AI가 작성한 글은 학습 데이터의 편향성, 확률에 기반하여 결과물을 생성해 내는 기술적 특성 등으로 인하여 답변 내용 자체가 부정확할 수 있음
  - AI가 학습 데이터에 포함된 글과 유사한 산출물을 생성하였고 이용자가 이를 그대로 인용할 경우에는 저작권 침해와는 별개로 사안에 따라서 원본 저작물에 대한 표절 문제 등이 제기될 우려가 있음



## 표절

다른 사람의 저작물 등을 자신이 직접 창작한 것처럼 사칭하는 행위를 자칭하는 용어로서 도덕적·윤리적 차원에서의 개념이라고 볼 수 있으며, 법률상 개념이 아니므로 저작권 침해의 범위와는 일치하지 않을 수 있음

- 작성자가 생성형 AI가 작성한 글을 인용할 때는 이를 자신의 글과 구분하고, 해당 사실을 별도로 표시할 필요가 있음
  - 인용 방법은 각 상황과 이용 용도에 맞게 적절히 선택되어야 하며, 학술 논문을 작성할 경우에는 해당 분야에서 권장하는 인용 방법 준수 필요(APA, MLA, Chicago Style 등<sup>20)</sup>)
  - 생성형 AI 활용 시에는, 가급적 창작 도구의 종류 및 활용 방법 등에 대해서도 구체적으로 표시를 해주는 것이 바람직



## 관련사례 (국내 A대학 출처 표기 예시)

- 텍스트 생성형 AI를 활용한 경우 (예): ChatGPT3.5(2023. 04. 20), “프롬프트 내용.” OpenAI의 ChatGPT3.5를 이용하여 생성 또는 작성함. <https://chat.openai.com/>
- 이미지 생성형 AI를 활용한 경우 (예): Stable Diffusion (2023. 04. 20), “프롬프트 내용.” Stable Diffusion 온라인을 이용하여 생성 또는 작성함. <https://stablediffusionweb.com/>

19) 최근 상당수 언어 모델에서는 AI 이용자에게 생성 과정에서 이용한 자료들의 인터넷 링크 주소 등을 AI 산출물과 함께 제공하고 있으므로 이를 참고할 수 있음. 다만, 이미지를 포함한 다른 분야의 경우에는 AI 산출물 생성 과정에서 이용된 원본 데이터의 출처 등을 파악하는 것이 현실적으로 어려울 것으로 보임.

20) 논문, 보고서 등 문헌 작성 시 일반적으로 활용되는 출처 표기 방법으로, 생성형 AI의 구체적인 인용 방법에 대해서는 관련 사이트에서 안내하고 있는 내용 참고. APA Style: <<https://apastyle.apa.org/blog/how-to-cite-chatgpt>>, MLA Style: <<https://style.mla.org/citing-generative-ai/>>, Chicago Style: <<https://www.chicagomanualofstyle.org/qanda/data/faq/topics/Documentation/faq0422.html>>

# 03

## 그 외의 권고사항

### 가 AI 서비스 이용약관 등 관련 규정 확인

- 생성형 AI 사업자는 이용약관 등을 통하여 서비스 이용자의 AI 산출물 이용방법 및 범위 등에 관해 별도로 정하고 있는 경우가 일반적이므로<sup>21)</sup> 해당 이용자는 약관 위반 등에 따른 문제를 방지하기 위하여 사전에 제반 규정 확인 필요<sup>22)</sup>

### 나 생성형 AI 이용 사실에 대한 표시

- 학술지 및 공모전에 논문이나 작품을 제출하기 위하여 AI를 활용하는 경우가 아니라고 하더라도, 글이나 이미지, 영상 등을 AI로 생성하여 이용할 경우 그 이용자는 해당 사실을 적절한 방식으로 표시 필요
- AI 산출물과 인간이 창작한 저작물 간의 혼동 가능성을 최소화하여 콘텐츠 제작 방식, 권리 귀속 등과 관련한 국민들의 신뢰 제고
  - 또한 이를 통하여 각 콘텐츠에 대한 권리관계를 구체화함으로써 저작권 침해로 인한 법적인 분쟁 발생 시 책임 소재 등을 명확히 할 수 있음

### 📢 관련사례

- 2023년 11월 동영상 플랫폼 Y사에서는 AI를 이용하여 동영상을 생성하거나 일부를 변경하는 경우 크리에이터는 해당 사실을 공개해야만 하며 이를 준수하지 않을 시에는 콘텐츠 삭제 조치, 수익 공유 프로그램 정지 등 불이익을 받을 수 있다는 내용의 AI 관련 정책 발표

21) AI 산출물이라 하더라도 저작권에 관해서는 우선적으로 저작권법상 창작성 여부에 따라서 저작권 발생 및 귀속에 관한 사항이 결정될 수 있음.

22) 예시: OpenAI, 이용약관. (2023. 11. 14. 업데이트), <<https://openai.com/policies/terms-of-use>>.

[귀하의 콘텐츠] 귀하는 서비스에 입력물("Input")을 제공하고, 입력물에 기반한 서비스로부터 출력물("Output")을 받을 수 있습니다. 입력물과 출력물을 통칭하여 콘텐츠("Content")라 합니다. 귀하는 콘텐츠에 대한 책임이 있으며, 이는 콘텐츠가 관련 법률 또는 본 약관을 위반하지 않는 것을 포함합니다. 귀하는 당사의 서비스에 입력물을 제공하기 위하여 필요한 모든 권리, 라이선스, 허가를 보유하고 있음을 진술하고 보증합니다.

[콘텐츠의 소유권] 귀하와 OpenAI 간에, 관련 법률이 허용하는 범위에서, 귀하는 (a) 입력물에 대한 소유권 및 (b) 출력물에 대한 소유권을 보유합니다. 이에 따라 당사는 출력물에 대한 모든 권리, 소유권 및 이익을 귀하에게 양도합니다.

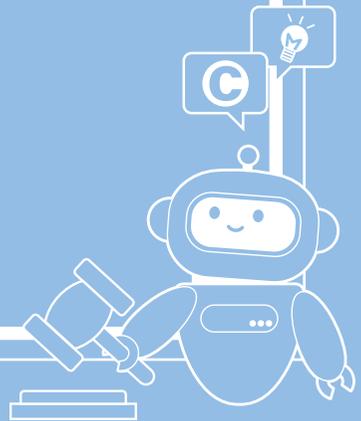
## AI 사업자, 저작권자, AI 이용자별 주요 안내사항

주체	주요 안내사항
AI 사업자	<ul style="list-style-type: none"> <li>AI 학습을 위한 저작물 이용 시 사전에 저작권자로부터 적절한 보상 등의 방법으로 적법한 이용 권한 확보</li> <li>계약 체결 시 저작물의 이용 목적 · 범위, 기간 등에 대하여 구체적으로 명시</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>기존 저작물과 같거나 유사한 AI 산출물이 도출되지 않도록 함으로써 저작권 침해 방지</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>인간의 창작물과 구분되는 AI 산출물에 대한 별도 표시 방안 마련 검토</li> </ul>
저작권자	<ul style="list-style-type: none"> <li>저작물이 AI 학습에 이용되는 것을 원하지 않을 경우 이를 명시하거나 별도의 기술적인 조치 등 고려</li> </ul>
AI 이용자	<ul style="list-style-type: none"> <li>프롬프트 입력 및 AI 산출물 이용행위가 타인의 저작권을 침해하거나 침해를 유도하지 않도록 유의</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>학술지 및 공모전에 논문이나 작품 제출 시 관련 정책 등 확인 필요</li> <li>생성형 AI 산출물에 대한 출처, 창작 도구 등 표시</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>AI 서비스 이용약관 등 관련 규정 확인</li> <li>생성형 AI 이용 사실에 대한 표시</li> </ul>

생성형 AI  
저작권  
안내서

# 제5장

## AI 산출물과 저작권 등록



# 01

## AI 산출물과 관련된 저작권 쟁점

### 가 AI 산출물의 저작물성 인정 여부

- 저작권법상 ‘저작물’은 ‘인간의 사상 또는 감정을 표현한 창작물’을 의미(저작권법 제2조 제1호)
  - 현행법의 해석상 인간이 아닌 AI가 만들어낸 산출물 자체에 대해서는 저작물성 불인정



#### 관련사례

- 2022년 7월 한국음악저작권협회에서는 AI 산출물을 저작물로 인정할 수 없다는 점을 이유로, AI 프로그램 ‘이오’이 작곡한 총 6곡의 노래에 대한 저작권료 지급 중단 결정을 한 바 있음
- 생성형 AI 프로그램의 개발자가 ‘인간의 개입 없이’ AI가 만든 산출물의 저작권 등록을 거부한 미국 저작권청의 결정에 불복하여 제기한 소송에서, 2023년 8월 미국 법원은 저작권 불인정 취지의 판시를 함

#### 부록3 생성형 AI 관련 미국 법원 판결 분석 참고

- 다만, AI 산출물에 수정·증감 또는 편집·배열 등의 작업을 통하여 인간의 창작성이 부가된 경우 해당 부분에 대해서는 저작물성 인정 가능

### 나 AI 산출물의 저작자 인정 여부

- 저작권법에서 ‘저작물’을 인간의 사상 또는 감정을 표현한 창작물로, ‘저작자’는 ‘저작물을 창작한 자’라고 정의(저작권법 제2조 제1호, 제2호)
  - 즉, 자연인만이 저작자가 될 수 있고 예외적으로 업무상저작물의 경우와 같이 법률에서 별도로 정하고 있는 경우에 한하여 법인·단체 등도 가능하므로 현행법상 AI 자체에 대해서 저작자로서의 지위 인정 불가능
- AI 산출물 자체는 저작물로 보호되지 않으므로, AI 산출물에 인간이 창작성을 부가함으로써 저작물성이 인정되는 경우에만 저작자 내지 저작권 귀속에 대한 논의 가능
  - 이 경우 일반적인 저작권 법리에 따라서 해당 저작물에 대한 창작적 기여 여부 및 기여의 정도를 고려하여 결정될 것이며, 그에 대한 최종적인 판단은 법원의 판결에 의한다고 볼 것임

# 02

## AI 산출물의 저작권 등록 가능 여부

- 어떠한 표현 행위에도 인간의 창작적 기여가 있었다고 볼 수 없는 AI 산출물에 대한 저작권 등록 불가
  - 저작권 등록은 인간의 사상 또는 감정이 표현된 창작물에 대해서만 가능
- ※ 저작권은 저작물의 창작과 동시에 발생하는 것으로 등록·납본·기탁 등 일체의 절차나 방식을 요하지 않으며 (저작권법 제10조 제2항, 무방식주의), 저작권 등록이 되었다고 하여 저작물이 아닌 것에 대해 저작물성 인정 내지 저작권 부여의 효과가 발생하는 것도 아님



### 저작권 등록

저작물에 관한 일정한 사항(저작자 성명, 창작연월일, 맨 처음 공표연월일 등)과 저작재산권의 양도, 처분제한, 질권설정 등 권리의 변동에 대한 사항을 저작권등록부라는 공적인 장부에 등재하고 일반 국민들에게 공개·열람할 수 있도록 공시하는 것을 의미

등록을 할 경우 저작자로 등록된 자는 저작자로 추정되는 효과(추정력), 권리 변동 사실 등 등록 시에는 이를 당사자가 아닌 제3자에게도 주장할 수 있게 되는 효과(대항력), 소송상 원고가 실손해를 증명하지 않더라도 법에서 정한 금액을 손해액으로 인정할 수 있도록 하는 효과(법정손해배상제도) 등 발생

- 다만, AI 산출물에 인간이 수정·증감 등 창의적으로 '추가 작업'을 하여 추가 작업한 부분만으로 저작물성이 인정되는 경우에는 저작권 등록 가능(※ 다만, 해당 저작권 등록의 효력은 추가 작업한 부분에 한함)
  - 또한, AI 산출물 자체는 등록할 수 없더라도 AI 산출물들을 선택하고 배열한 것에 창작성이 있으면 '편집저작물'로 등록 가능



### 편집저작물

저작물이나 부호·문자·음·영상 등 소재의 집합물인 편집물로서 그 소재의 선택·배열 또는 구성에 창작성이 있는 것을 의미하며, 소재 자체에 대한 저작권과는 별개로 '소재의 선택·배열 또는 구성'의 창작성에 보호가치를 인정한 것이며 해당되는 예시로는 신문, 잡지, 백과사전, 판례집, 논문집 등을 들 수 있음

- 저작자는 저작물을 창작한 자를 의미하므로, 인간(또는 법인)이 아닌 AI 그 자체는 저작자가 될 수 없어 AI를 저작자로 등록 불가
  - AI를 단독 저작자 혹은 공동저작자로 하여 등록할 수 없으며, AI 산출물을 개발자 명의로 등록 신청하거나 업무상저작물로 하여 대표 명이나 법인 명의로 등록 신청하는 것도 불가

## 03

# AI 산출물의 저작권 등록 관련 국내외 사례

## 가 우리나라

- 유명 작가의 시를 텍스트 프롬프트로 삼고, 이를 통해 AI가 만들어낸 영상물을 2차적저작물이라고 주장하며 저작권 등록을 시도한 사례
  - 한국저작권위원회는 현행 저작권법상 저작물은 '인간'의 사상 또는 감정을 표현한 창작물을 말한다(저작권법 제2조 제1호)고 하면서, AI가 영상화한 영상물의 등록을 반려('22년 10월 4일 접수, '22년 11월 3일 반려 통지)
- 인간이 입력한 프롬프트를 활용하여 AI가 이를 영상화한 경우 그 행위는 AI만이 한 것으로 볼 수 있어 해당 영상물은 등록의 대상이 아님
- 우리나라의 경우 저작권법 제2조 제1호 규정에 근거하여 인간의 창작물만을 저작물로 보기 때문에 저작권 등록 대상 또한 인간의 창작물에 한정되므로, AI 산출물에 대해서는 저작권 등록을 할 수 없음

Q&A 5 저작권법상 AI 산출물 보호 여부 관련 질의 참고

## 나 미국

### 1) 파라다이스로의 최근 입구(A Recent Entrance to Paradise)

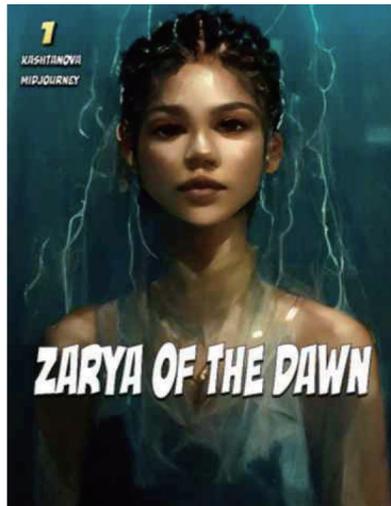


〈파라다이스로의 최근 입구<sup>23)</sup>〉

23) <<https://www.copyright.gov/rulings-fillings/review-board/docs/a-recent-entrance-to-paradise.pdf>>

- 신청인 스티븐 탈러(Stephen Thaler)는 저작자를 AI 프로그램인 ‘창작 기계(Creativity Machine)’로 기재하고 자신을 기계의 소유자라고 하면서 ‘파라다이스로의 최근 입구’라는 그림을 업무상저작물로 저작권 등록 시도
  - 이에 대해 미국 저작권청(U.S. Copyright Office)은 ‘인간 저작자 요건(The Human Authorship Requirement)’이 결여되었음을 이유로 등록 거절
- 미국 저작권청은 AI 산출물에 대해서는 인간의 창작물이 아니므로 저작물로 볼 수 없으며, 저작권 등록의 대상 또한 아니라고 판단

## 2) 새벽의 자리아(Zarya of the Dawn)



〈새벽의 자리아<sup>24)</sup>〉

- 신청인 크리스티나 카슈타노바(Kristina Kashtanova)는 이미지 생성 AI ‘미드저니(Midjourney)’를 이용하여 만든 18쪽 분량의 만화책 ‘새벽의 자리아’에 대해 저작권 등록
  - 이후 미국 저작권청은 기존 등록을 취소하고 신규 등록증 발급, 신규 등록은 신청인이 창작에 기여한 부분인 (1) 텍스트(문학작품), (2) AI로 생성된 그림을 선택, 배열 및 조정한 것(편집저작물)에 대한 것만 인정하고 AI 산출물(그림)은 제외
- 미국 저작권청은 ‘인간 저작자 요건’에 근거하여, 인간의 창작적인 개입이 없는 AI 산출물의 저작권 등록 불인정
- 다만, 인간이 AI 산출물을 선택, 배열 등 수정했다면 해당 창작적 기여 부분에 한하여 저작권이 인정될 수 있다고 판단

24) <<https://www.copyright.gov/docs/zarya-of-the-dawn.pdf>>

# 04

## 등록 시 유의사항

### 가 AI 산출물에 인간이 수정·증감 등 '추가 작업'한 부분에 대하여 저작권 등록을 하는 경우

- AI 산출물에 인간이 수정·증감 등 창의적으로 추가 작업을 하고, 추가로 작업한 부분만으로 저작물성을 인정할 수 있을 정도가 되어야 등록 가능
  - AI 산출물에 일정 부분 수정·증감을 하였다고 하여도, 수정·증감한 부분이 '사소한 개변' 정도에 그치는 경우라면, 인간의 창작적 개입이 있다고 볼 수 없으므로 저작권 등록 불가
  - AI 산출물은 저작물이 아니므로 이를 '원저작물'로 한 '2차적저작물'로의 등록도 불가
- ※ AI 산출물을 변형하거나 각색하여 별도의 저작물을 만들어낸 경우에는 AI 산출물에 대한 2차적저작물이 아니라 원저작물로 성립한다고 볼 것임



#### 2차적저작물

원저작물을 번역·편곡·변형·각색·영상제작 그 밖의 방법으로 작성한 창작물로, 소설을 원작으로 하여 드라마나 영화를 제작하는 경우 또는 외국 문학작품을 우리말로 번역하는 경우 그 드라마나 영화 또는 번역된 문학작품이 2차적저작물에 해당

- 저작권 등록을 하기 위해서는 AI 산출물 부분이 무엇이고, 등록 신청인이 창의적으로 추가한 부분이 무엇인지에 대해서 등록 신청명세서의 '저작물 내용'에 상세히 기재 필요
  - 저작권 등록은 추가 작업한 부분에 한하여 효력이 있으므로 향후 관련 분쟁 발생 시 소명자료 등으로 사용될 수 있음
- 저작권 등록 기관인 한국저작권위원회는 AI 산출물에 대한 인간의 수정·증감 부분에 관하여 「저작권 등록 심사편람」에 따른 최소한의 저작물성 심사를 거쳐 등록 여부를 결정
  - AI 산출물은 심사대상에서 제외하고 인간이 창작한 부분에 대해서만 심사

## 나 AI 산출물들을 선택하고 배열하여 ‘편집저작물’로 등록하는 경우

- AI 산출물들을 선택하고 배열 또는 구성한 것에 창작성이 있으면 ‘편집저작물’로 등록 가능
  - 글이나 그림, 영상 등의 소재가 AI가 만든 것으로서 저작물이 아니라 하여도, 그 소재들을 선택하고 배열한 것이 인간이고, 그 선택과 배열 등에 창작성이 있다면 저작권 등록 가능
  - 편집저작물로 등록되는 경우에도 개별 소재에 해당하는 AI 산출물 자체가 등록 대상이 되는 것은 아니며, 각 AI 산출물에는 등록의 효력(추정력 등)도 미부여
- 편집저작물로 저작권을 등록하기 위해서는 등록 신청인이 선택·배열에 어떠한 창작적 기여를 하였는지에 대해서 등록 신청명세서의 ‘저작물 내용’에 상세히 기재 필요
  - 저작권 등록은 선택·배열한 부분에 한하여 효력이 있으므로 향후 관련 분쟁 발생 시 소명자료 등으로 사용될 수 있음

## 다 허위등록에 대한 제재

- AI 산출물은 저작물이 아니므로 등록 대상이 될 수 없음에도 고의로 AI 산출물을 인간이 창작한 것처럼 등록 신청한 경우 허위등록으로 처벌될 수 있음(저작권법 제136조 제2항 제2호)
  - 설령 저작권 등록이 되었다고 하더라도 이후 AI 산출물이라는 사실이 확인되면 직권으로 말소 가능 (저작권법 제55조의4 제1항)
- 한국저작권위원회는 저작권 등록 신청명세서 작성 시 AI 산출물은 등록 대상이 아니라는 주의문구를 삽입하여 안내 중

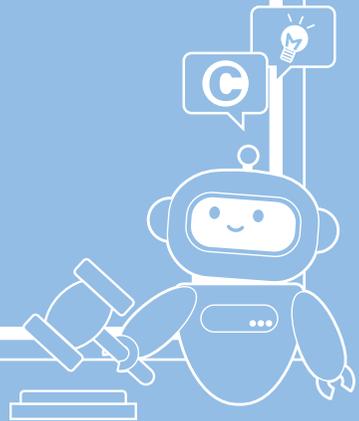


[참고] 저작권 등록 신청명세서의 주의문구

생성형 AI  
저작권  
안내서

# 제6장

## 「AI-저작권 제도개선 워킹그룹」 운영 경과 및 향후 추진 계획



# 01

## 「AI-저작권 제도개선 워킹그룹」 운영 경과

- 문화체육관광부와 한국저작권위원회는 생성형 AI의 등장 및 확산에 따른 저작권 이슈를 점검하고 AI 기술 발전에 대비한 제도적 개선방안을 논의하기 위하여 2023년 2월부터 저작권 학계와 법조계, 산업기술계 전문가 및 이해관계자 등으로 구성된 「AI-저작권 제도개선 워킹그룹」을 운영하였음
  - 해당 워킹그룹에서는 생성형 AI 기술의 최근 동향 및 관련된 저작권 쟁점 등을 논의하였으며, 그 내용을 바탕으로 본 안내서를 발간함
- 「AI-저작권 제도개선 워킹그룹」의 구성원 및 운영경과는 다음과 같음
  - \* 워킹그룹 구성원

구분		소속 및 직위
학계	이대희	고려대학교 법학전문대학원 교수
	이철남	충남대학교 법학전문대학원 교수
	김병필	한국과학기술원(KAIST) 기술경영학부 교수
법조계	이규홍	서울고등법원 부장판사
	김광남	서울고등법원 판사
	김민정	서울중앙지방법검찰청 검사
	이용민	법무법인 율촌 변호사
산업기술계	유원영	한국전자통신연구원(ETRI) 콘텐츠인식연구실장
	고한규	LG전자 인공지능연구소 책임연구원
	안성원	소프트웨어정책연구소(SPRI) AI정책연구실장
	이경일	솔트룩스 대표
권리자 측	김동현	한국문학예술저작권협회 사무처장
	김현숙	한국음악콘텐츠협회 정책법률연구소장
	최민재	한국언론진흥재단 미디어연구센터장
정부/공공기관	장경근	문화체육관광부 저작권정책과장
	강규호	문화체육관광부 저작권정책과 사무관
	장진숙	문화체육관광부 저작권정책과 주무관
	김혜창	한국저작권위원회 정책연구본부장
	김찬동	한국저작권위원회 법제연구팀장
	박정훈	한국저작권위원회 법제연구팀 선임연구원
	계태화	한국저작권보호원 법제지원부 선임

## \* 워킹그룹 운영경과

회의 개최 일자	회의명	소속 및 직위
'23. 2. 24.(금)	발족회의 (제1차 회의)	<ul style="list-style-type: none"> <li>워킹그룹 운영방안 및 논의내용 소개 등</li> </ul>
'23. 3. 20.(월)	제2차 회의	<ul style="list-style-type: none"> <li>AI 모델 학습 및 챗GPT</li> <li>AI 저작권 쟁점 분류</li> </ul>
'23. 4. 24.(월)	제3차 회의	<ul style="list-style-type: none"> <li>생성형 AI의 저작권 쟁점(공정이용, TDM 등)</li> </ul>
'23. 5. 30.(화)	제4차 회의	<ul style="list-style-type: none"> <li>AI 기술과 음악산업 적용사례 등</li> </ul>
'23. 6. 20.(화)	제5차 회의	<ul style="list-style-type: none"> <li>AI 생성물 표시 의무화, AI와 저작권 등록</li> </ul>
'23. 7. 11.(화)	제6차 회의	<ul style="list-style-type: none"> <li>권리자 입장에서의 AI 관련 법제도 개선 방향</li> </ul>
'23. 8. 8.(화)	제7차 회의	<ul style="list-style-type: none"> <li>AI 산업계 의견 청취 및 AI 안내서 논의</li> </ul>
'23. 9. 12.(화)	제8차 회의	<ul style="list-style-type: none"> <li>AI 안내서 초안 공유 및 제1차 의견 수렴</li> </ul>
'23. 10. 31.(화)	제9차 회의	<ul style="list-style-type: none"> <li>AI 안내서 작성본 공유 및 제2차 의견 수렴</li> </ul>

- 한편, 워킹그룹 회의 이외에도 본 안내서에 대해 대국민 공개 의견수렴을 진행하였으며, AI 사업자, 권리자 등 이해관계자와 저작권 학계 및 법조계 전문가들로부터 별도 검수(서면/대면)를 진행하였음

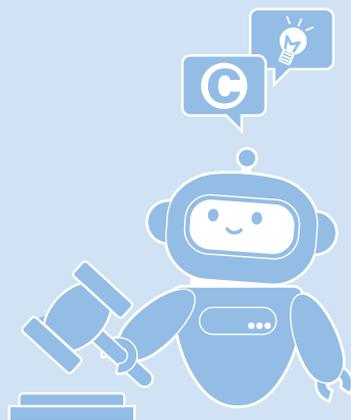
구분		내용
대국민 공개 의견수렴		서울저작권포럼(10. 26.), 문화체육관광디지털혁신포럼(11. 29.) 한·중 저작권 포럼(12. 7.) 등
개별 의견수렴	권리자	신문협회, 음악저작권협회 등 권리자 단체(9개), 국내외 AI 개발
	AI 사업자	대기업(7개) 및 벤처기업 등(10. 18./11. 14./11. 24.)

## 02

# 향후 추진 계획

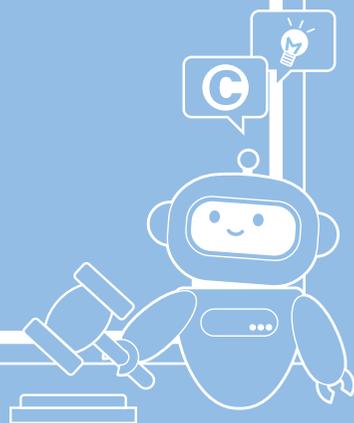
- 본 안내서는 현행 저작권법에 대한 해석을 전제로 하여 AI 사업자와 저작권자, AI 이용자들에게 생성형 AI 이용 시 참고할 만한 자료를 제공하기 위하여 작성된 것으로, 생성형 AI에 관한 저작권법·제도적인 개선방안은 지속적으로 논의될 필요성이 있음
  - 특히, AI 학습 관련 적절한 보상 등의 방법으로 적법한 이용 권한 확보 마련 방안, 저작물 거래 활성화 방안, AI 산출물에 대한 보호 여부 및 AI 산출물 표시 의무화 여부 등에 대해서는 창작자의 권익 보호, AI 산업 발전 측면에서 추가적인 검토가 필요할 것으로 보이므로 후속 연구나 워킹그룹 등을 통해 논의되어야 할 사항임
- 현재 문화체육관광부는 생성형 AI의 저작물 학습 및 산출물 생성과 유통 전반에 걸친 저작권 보호 및 유통·관리 기술 개발\* 지원 계획을 마련하고 있음
  - \* 생성형 AI를 활용해서 만들어진 산출물(어문, 영상, 음악 등)의 유사도 비교 및 원본 추적 기술, AI 기반 3D 산출물에 대한 워터마킹 기술 개발 등
- AI 학습에 이용되는 저작물에 대한 보상이 필요한 경우, AI 기술 및 관련 산업 발전을 도모하면서도 창작자를 보호하는 선순환 시스템이 구축될 수 있도록 투명하고 신뢰성 있는 소통 창구 마련이 필요
  - AI 학습 모델 구축에 과도한 비용이 소요될 경우 AI 관련 산업 위축, 저작물 이용량 감소 등의 결과가 초래될 수 있으며, 반대의 경우에는 인간의 창작활동이 AI 산출물 생성을 위한 수단으로 평가절하될 우려가 있음
  - AI 학습에 필요한 저작물의 원활한 이용을 도모하면서도 인간 창작의 가치를 충분히 인정해 줄 수 있는 상생 협력 방안 마련 필요
- 구체적인 대안 마련을 위해서는 해외에서의 AI 관련 입법 동향뿐만 아니라 국내외 AI 기술 발전 및 산업 구조 등을 함께 고려해야 하며, 국제적인 관점에서 저작권 보호 체계 전반에 대한 재논의 과정이 병행되어야만 할 것임

생성형 AI  
저작권  
안내서



생성형 AI  
저작권  
안내서

# Q&A



## Q1 AI를 학습시키는데 왜 저작권이 문제 되나요?

**A** AI 학습 과정에서는 다양한 유형의 저작물이 이용되며, 저작물 이용을 위해서는 적법한 이용 권한을 확보하는 것이 바람직합니다.

- AI 모델을 만들기 위해서는 대량의 데이터를 이용하여 학습하는 과정을 거치게 됩니다.
  - 대량의 학습 데이터에는 텍스트, 이미지, 영상, 음악 등 다양한 유형의 저작물이 포함되어 있으며, 저작물 이용을 위해서는 권리자의 이용허락이 필요하기 때문입니다.
- AI를 학습시키는 과정에서의 저작물 이용에 대하여 일정한 요건이 충족될 경우에는 무상으로 이용할 수 있도록 허용하는 법률 규정을 둔 국가(영국, 독일, 일본 등)가 있는 반면, 법률이 아닌 법원 판례를 중심으로(공정이용 법리 등) 판단하려는 국가(미국 등)도 있습니다.



## Q2

AI 학습에 이용되는 저작물의 권리자가 누구인지 명확하지 않거나 알 수 없는 경우 AI 사업자는 어떻게 적절한 이용 권한을 확보할 수 있나요?

## A

AI 학습 목적으로 저작물을 이용하고자 하는 AI 사업자는 저작권법상의 법정 허락 제도를 통하여 적절한 이용 권한을 확보할 수 있습니다.

- 저작권법에서는 저작재산권자가 불명확하여 저작물에 대한 이용허락을 받는 것이 현실적으로 곤란한 경우, 공익적 필요에 따라 저작물 이용이 필요하나 저작재산권자와의 협의가 성립하지 않는 경우 등에 대해서도 일정 요건 하에 해당 저작물을 이용할 수 있도록 하는 법정허락 제도를 마련하고 있습니다.
  - 특히, (대통령령으로 정하는 기준에 해당하는) 상당한 노력을 기울였어도 이용하고자 하는 저작물의 저작재산권자나 그의 거소를 알 수 없어 이용허락을 받을 수 없는 경우에는, 문화체육관광부장관의 승인을 얻은 뒤 문화체육관광부장관이 정하는 기준에 의한 보상금을 한국저작권위원회에 지급하고 저작물을 이용할 수 있도록 하고 있습니다(저작권법 제50조).
- 따라서 AI 학습 목적으로 저작물을 이용하고자 하는 AI 사업자는 해당 저작물의 권리자가 누구인지 알 수 없거나 그의 거소를 알 수 없는 경우, 이와 같은 제도를 적극 활용함으로써 저작물에 대한 적절한 이용 권한을 확보할 수 있습니다.



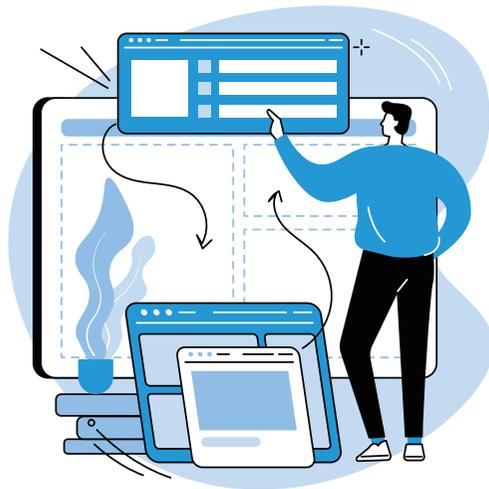
**[참고] 저작권법 제50조에서 정하는 '상당한 노력'의 기준과 관련된 규정**

■ 저작권법 시행령 제18조(상당한 노력의 기준)

①법 제50조제1항에서 “대통령령으로 정하는 기준에 해당하는 상당한 노력”이란 다음 각 호의 요건을 모두 충족하는 것을 말한다.

1. 법 제55조제3항에 따른 저작권등록부의 열람 또는 그 사본의 교부 신청을 통하여 해당 저작물의 저작재산권자나 그의 거소를 조회할 것
2. 다음 각 목의 구분에 따른 자에게 저작재산권자나 그의 거소를 확인하기 위하여 확정일자 있는 문서를 보냈으나 이를 알 수 없다는 회신을 받거나 문서를 발송한 날부터 1개월이 지났는데도 회신이 없을 것
  - 가. 해당 저작물이 속하는 분야의 저작물을 관리하는 저작권신탁관리업자가 있는 경우: 저작권신탁관리업자나 해당 저작물이 속하는 분야의 저작물을 관리하는 저작권신탁관리업자가 없는 경우: 다음의 어느 하나에 해당하는 자
    - 1) 법 제105조제1항 본문에 따라 저작권대리중개업의 신고를 한 자(이하 “저작권대리중개업자”라 한다)
    - 2) 해당 저작물에 대한 이용을 허락받은 사실이 있는 이용자 중 2명 이상

3. 저작재산권자나 그의 거소 등 문화체육관광부령으로 정하는 사항을 다음 각 목의 어느 하나에 공고한 날부터 10일이 지났을 것
  - 가. 「신문 등의 진흥에 관한 법률」 제9조제1항에 따라 보급지역을 전국으로 하여 등록된 일반일간신문 나. 권리자 찾기 정보시스템
4. 국내의 정보통신망 정보검색도구를 이용하여 저작재산권자나 그의 거소를 검색할 것
  - ② 법 제50조에 따라 이용하려는 저작물이 법 제25조제10항 본문(법 제31조제6항에서 준용하는 경우를 포함한다)에 따른 보상금 분배 공고를 한 날부터 5년이 경과한 미분배 보상금 관련 저작물, 그 밖에 저작재산권자나 그의 거소가 명확하지 않은 저작물에 해당하고 문화체육관광부장관이 그 저작물에 대하여 다음 각 호의 모든 노력을 한 경우에는 제1항 각 호의 상당한 노력의 모든 요건을 충족한 것으로 본다.
    1. 법 제55조에 따른 저작권등록부를 통한 해당 저작물의 저작재산권자나 그의 거소의 조회
    2. 제52조제3항에 따라 저작권위탁관리업자가 보고한 사항을 통한 해당 저작물의 저작재산권자나 그의 거소의 조회
3. 권리자 찾기 정보시스템에 저작재산권자나 그의 거소 등 문화체육관광부령으로 정하는 사항을 공고한 날부터 2개월 이상이 지났을 것



**Q3** 유럽연합의 DSM 저작권 지침에는 저작권자가 텍스트 및 데이터 마이닝(Text and Data Mining, TDM)을 거부할 수 있도록(Opt-out) 한 규정이 있는데, 우리나라 저작권자에게도 적용이 되는 건가요?

**A** 유럽연합의 회원국 내에서 이루어지는 텍스트 및 데이터 마이닝에 대해서는 우리나라의 저작권자들도 명시적으로 거부할 수 있습니다.

- 유럽연합 DSM 저작권 지침 제4조 제3항에서는 텍스트 및 데이터 마이닝을 위한 저작물 이용에 관해서 권리자의 명시적인 거부(유보) 의사가 없을 것을 조건으로 적용될 수 있음을 규정하고 있습니다.
  - 동 지침은 원칙적으로 유럽연합의 회원국들에게 적용되는 것으로, 각 회원국들은 지침에서 정하는 사항을 이행하기 위하여 그에 부합하는 법률 규정을 마련하고 있습니다.
- 그러나 유럽연합의 회원국들은 베른협약에서 정한 내국민대우 원칙에 따라서 다른 체약국의 외국인이라고 하더라도 자국민과 동등한 대우를 부여해야만 하므로 우리나라의 저작권자들 역시 해당 규정을 적용받을 수 있습니다.
  - 즉, 텍스트 및 데이터 마이닝 규정을 입법한 유럽연합의 국가 내에서 우리나라 저작권자들의 저작물을 이용하는 것에 관해서는 우리나라의 저작권자 역시 명시적으로 거부(유보)할 수 있다고 보아야 합니다.



#### 텍스트 및 데이터 마이닝(Text and Data Mining, TDM)

대규모의 텍스트 및 데이터로부터 통계적인 규칙이나 패턴 등을 찾아내 유의미한 정보를 추출하는 일련의 과정을 의미하며, 일반적으로 AI 모델 구축 과정에서 대량의 데이터를 학습하는 것도 여기에 해당되는 것으로 볼 수 있음



#### [참고] 유럽연합 DSM 저작권 지침

##### ■ 제4조 텍스트 및 데이터 마이닝을 위한 예외와 제한

(3) 제1항에 규정된 예외와 제한은 제1항에 언급된 저작물과 그 밖의 보호대상의 이용이 권리자에 의해, 콘텐츠가 온라인으로 공중에게 이용 제공되는 경우에 기계가독형 수단 등, 적절한 방법으로 명시적으로 유보되지 않았다는 것을 조건으로 적용되어야 한다.

**Q4 AI 산출물 제작을 위하여 입력하는 개별적인 프롬프트도 저작권으로 보호되나요?**

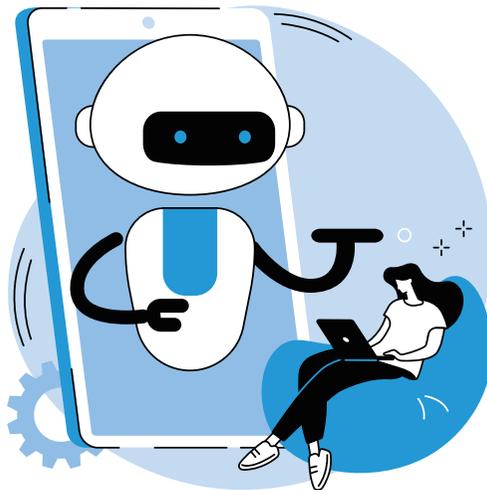
**A** 프롬프트 자체에 대한 저작권 보호 여부는 해당 프롬프트의 창작성 유무에 따라 달라질 수 있으며, 이를 AI 산출물에 대한 창작적 기여로 볼 수 있는지와 관련해서 본다면 프롬프트 입력 행위만으로는 그 표현에 있어서의 기여도를 인정하기 어려울 것입니다.

- AI 산출물을 만들어내기 위하여 입력하는 프롬프트가 저작권으로 보호될 수 있는지에 관해서는, ①해당 프롬프트 자체를 저작물로 볼 수 있는가 하는 문제와 ②프롬프트를 AI 산출물 구현을 위한 창작적 표현으로 볼 수 있는가 하는 문제로 구분해서 볼 필요가 있습니다.
- ①해당 프롬프트 자체를 저작물로 볼 수 있는가 하는 문제는, 일반적으로 텍스트 형태로 입력이 되는 프롬프트 자체를 어문저작물 등으로 보호할 수 있을 것인지의 문제로서 해당 프롬프트가 저작권법상 요구되는 창작성 요건을 구비하였는지 여부에 관해 개별적으로 판단되어야만 할 것입니다.
- 한편, ②프롬프트를 AI 산출물 구현을 위한 창작적 표현으로 볼 수 있는가 하는 문제는 AI 산출물의 저작물성 여부와 직결된 문제입니다.
  - 그러나 현행법상 AI 산출물에 대해서 저작물성을 인정하기는 어려우며, 이를 위해 입력하는 프롬프트 또한 일반적으로는 결과물 도출을 위한 일종의 아이디어 제공 내지는 지시 정도에 불과하다고 평가될 가능성이 높으므로 단순히 프롬프트만으로 AI 산출물 구현을 위한 창작적 표현으로 인정하기는 어려워 보입니다.
  - 다만, 그에 관한 최종적인 판단은 구체적인 사실관계 등을 고려한 법원의 판결에 의한다고 할 것입니다.

## Q5 AI 산출물은 저작권법으로 보호될 수 없는 건가요?

**A** AI 산출물은 저작권법으로 보호될 수 없습니다.

- 저작권법에서는 인간이 만들어 창작성을 인정받을 수 있는 저작물을 보호대상으로 하고 있습니다.
  - 따라서 인간이 아닌, 동물이나 시가 만들어낸 산출물은 저작권법에 의하여 보호가 되지 않습니다.
- 미국, 유럽, 일본 등 주요국에서도 시가 만들어낸 산출물은 저작권법에 의하여 보호되지 않습니다.
  - ※ 현행 저작권법이 AI 산출물을 저작물로 보호하고 있지는 않으나, 저작권법 또는 별도 특별법을 통해서 보호체계를 마련해야 한다는 견해 등이 제시되고 있으며 이에 대해서는 향후 후속 워킹그룹 운영을 통해 입법 필요성 및 세부 이행방안 등 논의 예정



**Q6** AI가 스케치한 그림에 인간이 채색하고 수정하는 등의 방식으로 창작성을 가미한다면 저작물로 인정될 수 있나요?

**A** 스케치를 AI가 하였다 고 하더라도 채색 및 수정 방식 등에 따라서 저작물로 인정될 여지가 있습니다.

- AI가 스케치한 그림 자체는 인간이 창작한 것이 아니므로 저작물로 인정될 수 없습니다. 또한 단순히 기존에 있는 도안을 따라서 그대로 채색한 경우 등에 대해서도 저작물로 성립될 여지는 없다고 할 것입니다.
- 그러나 AI가 스케치한 그림에 인간이 창작성을 가미하여 새로운 방식으로 색을 덧입히고 별도의 수정 작업 등을 한 경우라면 저작물로 인정될 수 있습니다.
  - 다만, 해당 저작물에서 창작성이 인정되어 저작권법으로 보호될 수 있는 영역은 인간이 채색 등을 통하여 추가로 작업한 부분에 한한다고 할 것입니다.



## Q7 AI를 활용(문장 요약, 표·그래프 작성)하여 작성한 신문기사의 경우 저작물로 인정될 수 있나요?

**A** AI 산출물을 신문기사의 일부 구성요소로 활용한 것에 불과하다면 해당 기사는 저작물로 인정될 수 있습니다.

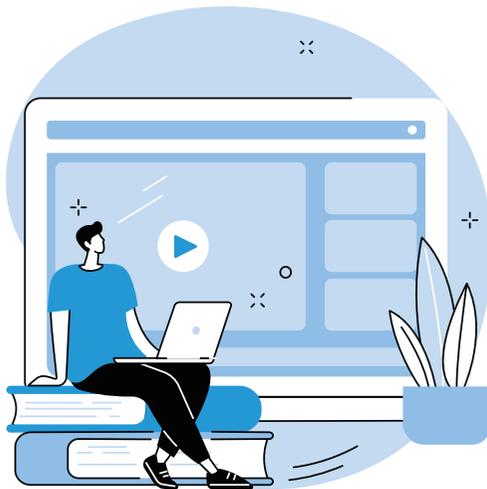
- AI를 활용하여 생성한 문장이나 표, 그래프 자체는 인간이 창작한 것이 아니므로 저작물로 인정될 수 없습니다.
- 그러나 신문기사를 작성하면서 문장이나 표, 그래프 등의 AI 산출물을 일부 구성요소로서 활용한 것에 불과한 경우, 해당 신문기사 자체는 저작물로 인정될 수 있다고 할 것입니다.
  - 다만, 이 경우에도 저작권법으로 보호될 수 있는 영역은 인간이 직접 작성하여 창작성이 있는 기사 부분에 국한된다고 볼 수 있습니다.



## Q8 직접 생성한 AI 산출물은 자유롭게 이용해도 무방한가요?

**A** AI 산출물이라 하더라도 저작권 침해 및 약관 위반 등의 문제가 발생할 수 있으므로 관련 내용에 유의하여 이용할 필요가 있습니다.

- AI 산출물이라고 하더라도 기존의 저작물과 동일하거나 유사하다고 판단될 경우에는 저작권 침해의 문제가 발생할 수 있습니다.
  - 따라서 해당 산출물을 단순히 개인적으로 이용하는 것이 아니라 외부에 공표되는 방식으로 이용하고자 할 경우 그 이용자는 다른 사람의 저작권을 침해하지 않도록 유의할 필요가 있습니다.
- 또한 상당수 AI 사업자는 이용약관을 통하여 이용자별로 차등을 두어 AI 산출물의 이용방식을 제한하기도 하는바, 해당 사항에 유의하지 않을 경우에는 약관 위반 등에 따른 책임을 질 수 있으므로 각 내용에 대해 꼼꼼히 숙지한 뒤 서비스를 이용하는 것이 바람직합니다.



Q9

AI 산출물이 저작권법 이외에 다른 법률에 의해서도 보호될 수 있나요?

**A** AI 산출물 이용행위가 민법 등 다른 법률에서 정하는 각 요건을 충족한다면 해당 법률에 따라 보호될 수도 있습니다.

- 저작권법은 저작물을 그 보호 대상으로 하고 있으므로, 저작물에 해당하지 않는 AI 산출물은 저작권법에 따른 보호를 받을 수 없습니다.
  - 그러나 AI를 통해 만들어진 산출물 역시 생성 과정에서 투입된 물질적·정신적 기여 등에 대한 보호 필요성이 인정될 수 있으므로, 경우에 따라서 다른 법률에 따른 보호가 가능할 수도 있습니다.
- 즉, 민법 제750조(“고의 또는 과실로 인한 위법행위로 타인에게 손해를 가한 자는 그 손해를 배상할 책임이 있다”)에 따라서 AI 산출물에 대한 제3자의 위법행위 등을 증명한다면 민법상 불법행위책임, 그 외에 다른 법률에서 정하는 요건을 충족할 경우에는 해당 법률에 따른 보호를 주장할 수 있을 것입니다.



**Q10** AI 커버곡을 제작하는 것도 저작권을 침해하는 건가요? AI 커버곡을 제작하여 이용할 때에는 누구에게 사전 허락을 받아야 하나요?

**A** AI 커버곡을 제작하여 이용하는 과정에서 저작권자 및 저작인접권자의 권리가 침해될 소지가 있으므로 사전에 각 권리자로부터 이용허락을 받을 필요가 있습니다.

- 기존 가수의 곡을 AI가 학습한 다른 가수의 목소리로 재생성한 이른바 AI 커버곡 제작 시에는, 상업용으로 제작된 음반의 음원 파일에서 반주 부분과 가창 부분을 분리한 뒤, 해당 서비스를 제공하는 인터넷 사이트 등에 올려서 다른 가수의 목소리를 입히고 다시 각 파일을 합치는 등의 방식이 최근 많이 활용되고 있습니다.
  - 이 경우 해당 음악 또는 음반에 대한 복제행위 등이 수반될 수 있으며 저작권자인 작곡가·작사가, 저작인접권자인 실연자·음반제작자의 복제권 등 권리 침해가 문제 될 수 있습니다.
- 또한, 만들어진 AI 커버곡을 SNS나 블로그, 게시판 등에 게시하거나 그 외의 다른 방식으로 무단 이용할 경우에는 해당 음악 또는 음반에 대한 전송행위 등이 수반되므로 저작권자 및 음반제작자의 전송권 등 권리 침해가 문제 될 수 있으며, 사안에 따라서 부정경쟁방지법 위반<sup>25)</sup> 또는 일반적 인격권 침해 등으로 규율될 여지도 있습니다.
- 따라서 AI 커버곡을 제작하여 이용하고자 하는 경우에는 사전에 저작권자 및 저작인접권자로부터 커버곡 제작 등에 수반되는 각 이용행위에 대한 허락을 받을 필요가 있습니다.<sup>26)</sup>

25) 부정경쟁방지법 제2조(정의) 이 법에서 사용하는 용어의 뜻은 다음과 같다.

1. "부정경쟁행위"란 다음 각 목의 어느 하나에 해당하는 행위를 말한다.

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

26) 2023년 10월 미국 음반산업협회(RIAA)는 미국 무역대표부(USTR)에 AI 커버 서비스를 제공하는 인터넷 사이트를 저작권 침해 감시 목록에 포함할 것을 제안함.

## Q11 AI 산출물에 대한 저작권 침해 판단 기준도 일반적인 저작물과 동일한가요?

**A** AI 산출물에 대한 저작권 침해 판단 기준도 일반적인 저작물의 경우와 다르지 않습니다.

- AI 산출물에 대한 것이라 하더라도 원칙적으로 일반적인 저작물에 대한 저작권 침해 판단 기준과 다르지 않으므로, ①AI 산출물이 기존 저작물을 인식하고 이에 근거하여 만든 것인지(의거성), ②AI 산출물과 기존 저작물이 같거나 유사하다고 볼 수 있는지(실질적 유사성) 각 판단기준에 따라서 저작권 침해 여부를 살펴보아야 합니다.

– 궁극적으로 AI 산출물이 기존 저작물에 대한 저작권을 침해하였는지 여부는 구체적인 사실 관계 등을 고려한 법원의 판단을 통해 결정된다고 할 것입니다.

※ 다만, AI 산출물에 대해서는 어떤 경우에 의거성 요건을 충족했다고 볼 것인지, 그에 대한 증명은 어떻게 할 것인지 등과 관련한 논의가 지속되고 있으므로 향후 해외 동향과 관련 판례 등을 주시할 필요가 있음



### 저작권 침해의 성립 요건

저작권법상 저작권 침해가 성립하려면 의거성과 실질적 유사성이라는 각 요건을 충족해야만 하는데, 의거성은 침해자가 피침해자의 저작물을 인식하고 이를 이용하였을 것을, 실질적 유사성은 저작물 상호 간에 저작권법상의 침해 책임을 부과함이 상당하다고 판단될 정도의 유사성이 있을 것을 의미



## Q12 AI 산출물을 저작권 등록할 수 있나요?

**A** AI 산출물은 저작물로서 인정되지 않기 때문에 저작권 등록을 할 수 없습니다.

- 저작권법에서는 인간이 만든 창작성 있는 저작물만을 저작권 등록의 대상으로 하고 있기 때문에 AI가 만들어낸 산출물은 저작권 등록을 할 수 없습니다.
- 한국저작권위원회는 AI 산출물에 대해 등록 신청한 사안에서 이를 반려한 바 있으며 미국 저작권청에서도 AI 산출물을 저작권 등록 신청한 건에 대해 등록을 거절한 바 있습니다.

**제5장 03. AI 산출물의 저작권 등록 관련 국내외 사례 부분 참고**



## Q13 AI 산출물인 음악을 마치 사람이 작곡한 것처럼 저작권 등록하는 경우에는 어떻게 되나요?

**A** 저작권법상 허위등록으로 처벌될 수 있으며, 완료된 저작권 등록은 직권 말소될 수 있습니다.

- 원칙적으로 생성형 AI 산출물의 경우 인간의 창작적 기여가 개입된 저작권법상의 저작물로 보기 어렵기 때문에 저작권 등록의 대상이 될 수 없습니다.
  - 그럼에도 불구하고 신청인이 해당 사실을 숨기고 본인이 직접 창작한 것처럼 저작권 등록 신청을 한다면 저작권법 제136조 제2항 제2호에 따른 허위등록으로 처벌될 수 있습니다.
  - 설사 저작권 등록이 되었다고 하더라도 이후에 생성형 AI 산출물이라는 사실이 확인될 경우 저작권법 제55조의4에 따라 해당 등록은 직권 말소될 수 있습니다.



### [참고] 허위등록 관련 처벌 및 직권 말소등록 규정

- **저작권법 제136조(벌칙)**
  - ② 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 자는 3년 이하의 징역 또는 3천만원 이하의 벌금에 처하거나 이를 병과할 수 있다.
  - 2. 제53조 및 제54조(제90조 및 제98조에 따라 준용되는 경우를 포함한다)에 따른 등록을 거짓으로 한 자
- **저작권법 제55조의4(직권 말소등록)**
  - ① 위원회는 제53조 또는 제54조에 따른 등록이 제55조제2항제1호부터 제3호까지 및 제5호의 어느 하나에 해당하는 것을 알게 된 경우에는 그 등록을 직권으로 말소할 수 있다.

## Q14 생성형 AI와 관련된 국내외 법원의 판결이 있나요?

**A** 국내의 경우 아직 생성형 AI와 관련된 판결은 내려진 바 없으며, 해외에서 제기된 상당수의 소송들 역시 재판절차 진행 중에 있습니다.

- 생성형 AI와 관련된 국내 법원의 판결은 아직 없는 것으로 보입니다.
  - 미국의 경우, 현재까지 저작권청에서 AI 산출물에 대한 저작권 등록 신청을 반려한 것이 정당하다고 판단한 지방법원의 판결이 한 건 있으며, 그 외에 AI 사업자를 상대로 제기된 여러 건의 소송에 대해서는 재판절차가 진행 중에 있습니다.

**부록2** 생성형 AI 관련 소송 및 저작권 쟁점 참고

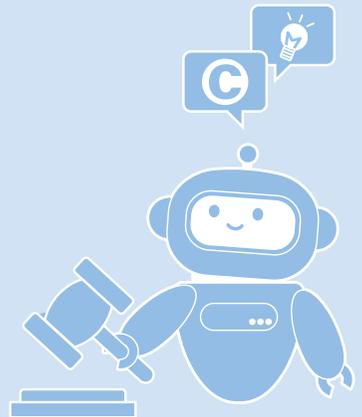
**부록3** 생성형 AI 관련 미국 법원 판결 분석 참고

- 한편, 최근 중국 법원에서는 AI를 활용하여 만든 산출물을 무단으로 이용한 행위에 대해 저작권 침해를 인정하는 판결이 선고되기도 하였습니다.

**부록4** AI 관련 국내외 대응 현황 참고

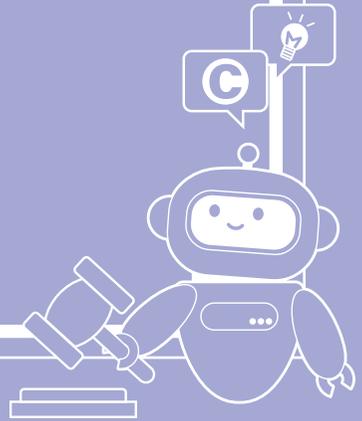


생성형 AI  
저작권  
안내서



생성형 AI  
저작권  
안내서

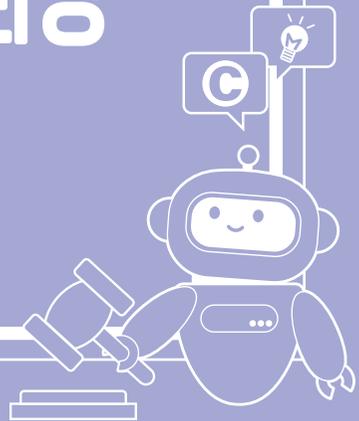
# 부록



생성형 AI  
저작권  
안내서

부록1

인공 신경망  
(Artificial Neural Network)을  
활용한 학습 과정



부록

# 인공 신경망(Artificial Neural Network)을 활용한 학습 과정

- 인공 신경망은 인간의 뇌가 작동하는 원리를 모방한 것으로 여러 개의 입력(예: 이미지)을 받아 계산하고 출력(예: 클래스 라벨)함
  - 계산 과정에서 각각의 연결마다 가중치(weight)라고 하는 값들이 사용되며, 인공 신경망을 학습한다는 것은 이 가중치들을 학습 목적에 따라(예: 이미지 분류의 정확도) 업데이트 하는 것임

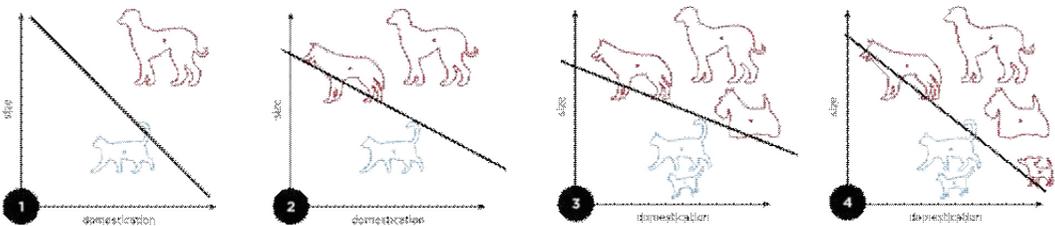


## 가중치(weight)

각 노드에 입력되는 신호가 출력값에 미치는 중요도를 의미하며, 입력 데이터 중에서 어떤 특성들을 많이 반영하고 덜 반영할지를 결정

## 이미지 분류 학습 과정

- 학습 데이터는 개와 고양이로 구성되어 있으며 데이터가 추가됨에 따라 그림 상에 검은 실선으로 표현된 인공 신경망의 가중치에 해당되는 기울기 값이 개와 고양이를 가장 잘 구분하는 값으로 조정됨



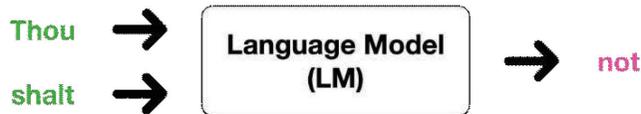
〈간단한 이미지 분류 학습〉

출처: <https://en.wikipedia.org/wiki/Perceptron>

## 언어 모델 학습 과정

- 문장 제일 앞에 있는 단어인 “Thou”와 “shalt”가 입력으로 주어졌을 때 그다음 단어인 “not”이 예측 결과로 출력되도록, 또 그다음 순서인 “shalt”와 “not”이 입력 주어졌을 때는 “make”가 결과로 출력 되도록 학습시키는 것

“Thou shalt not make a machine in the likeness of a human mind.”



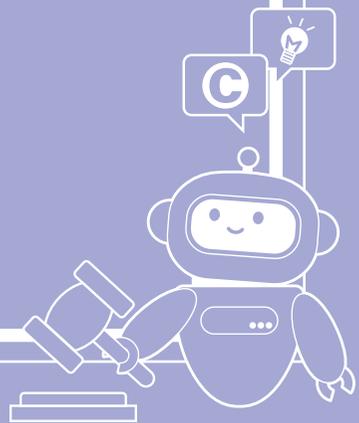
〈생성형 AI - 언어 모델 학습〉

- 인공 신경망을 통해 예측된 단어가 실제 그다음에 올 단어가 아니라면 오차를 계산하여 인공 신경망의 가중치 값을 조정하는 방식으로 학습이 진행
    - 이와 같은 과정을 통해 학습된 언어 모델은 입력으로 주어진 문장 다음에 올 단어의 분포를 주어진 데이터로부터 확률적으로 학습했다고 할 수 있으며 한 단어씩 예측하는 과정을 반복함으로써 문장 또는 여러 문장으로 구성된 텍스트를 최종 결과물로 생성하여 제공
  - 이미지 생성 모델이나 오디오 및 음악, 비디오 생성 모델 등 콘텐츠의 타입별로 다양한 모델들이 존재
    - 각 모델별로 학습 방법에 차이는 있지만 학습 데이터의 분포를 확률적으로 가장 잘 예측할 수 있도록 인공 신경망의 가중치 값을 조정하는 과정임에는 변함이 없음
- ※ 생성형 AI의 학습을 위해 이용되는 데이터는 그 형태가 이미지, 텍스트, 오디오 등 그 어떤 것이든 인공 신경망의 가중치 값을 조정하기 위해 오차 및 변화량을 계산하는 목적으로 이용되며, 일반적으로 인공 신경망 내에 원본 데이터 값이 직접 저장되거나 남아있는 것은 아니라고 볼 수 있음

생성형 AI  
저작권  
안내서

## 부록2

# 생성형 AI 관련 소송 및 저작권 쟁점



부록2

## 생성형 AI 관련 소송 및 저작권 쟁점

※ 생성형 AI 사업자를 상대로 제기된 여러 건의 소송 중 일부 내용을 정리한 것으로('23. 12. 기준), 향후에도 관련 소송이 지속적으로 제기될 것으로 예상

### 원고



- 그림, 사진, 만화, 서적, 희극, 가사, 뉴스 기사, 프로그래밍 코드 등의 저작자



### 피고



- 생성형 AI 사업자

분야	회사명	생성형 AI
언어 생성 모델	마이크로소프트(Microsoft)	챗GPT(ChatGPT)
	오픈AI(OpenAI)	
	메타(Meta)	라마(LLaMA)
	구글(Google)	바드(Bard)
	앤트로픽(Anthropic)	클로드(Claude)
	블룸버그(Bloomberg)	블룸버그GPT(BloombergGPT)
이미지 생성 모델	스테빌리티 AI(Stability AI)	스테이블 디퓨전(Stable Diffusion)
	미드저니(Midjourney)	미드저니(Midjourney)
	디비언트아트(DeviantArt)	드림업(DreamUp)
코드 생성 모델	마이크로소프트(Microsoft)	코파일럿(Copilot)
	깃허브(GitHub)	
영상 생성 모델	런웨이 AI(Runway AI)	런웨이(Runway)

## 주요쟁점

- 원고의 저작물이 피고의 생성형 AI 학습에 이용되었는지 여부를 가리는 단계로, 다양한 방법을 통해 피고의 저작권 침해에 대한 증거를 제시하고 있으며 저작권 쟁점을 정리하면 다음과 같음
  - 저작권 직접 침해(Direct Infringement): 피고가 생성형 AI 학습용으로 활용한 데이터셋에 원고의 저작물이 포함되어 있음을 증명하거나, 생성형 AI 산출물이 원고의 저작물을 정확하게 요약·복제하고 워터마크를 그대로 산출한다는 등의 증거를 바탕으로 피고가 원고의 저작자로서의 배타적 권리(미국 저작권법 제106조)를 침해한다는 주장
    - 우리 저작권법상 저작자의 배타적 권리 일체에 해당

[스태빌리티 시가 게티이미지(Getty Images)의 사진을 AI 학습에 이용했다는 주장의 근거]



(좌) 게티이미지 사진 (우) '스태이블 디퓨전'이 생성한 이미지<sup>27)</sup>

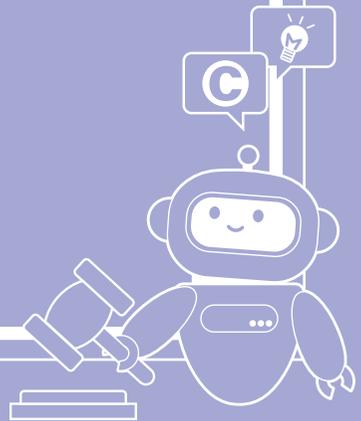
- 저작권 대위 책임(Vicarious Infringement): 우리 법상의 방조 책임과 유사한 책임으로, 저작권 직접 침해가 성립한다는 것을 전제로 할 때 주장할 수 있으며 원고의 저작권을 침해한 생성형 AI에 대해 통제 권한이 있는 사업자가 이를 통제하지 않고 금전적 이득까지 취했으므로 사업자에게 대위 책임이 인정된다는 주장
  - 저작권 관리 정보(Copyright Management Information) 관련 침해: 저작권 직접 침해가 성립한다는 것을 전제로 할 때 주장할 수 있으며, 생성형 AI가 원고의 저작물을 학습하거나 이를 산출하는 과정에서 원고의 저작권 관리 정보를 정당한 권원 없이 고의적으로 제거 또는 변경하였으므로 저작권 관리 정보의 동일성(미국 저작권법 제1202조)을 침해한다는 주장
    - 우리 저작권법상 제104조의3(권리관리정보의 제거·변경 등의 금지)에 해당
- 원고의 저작물이 피고의 생성형 AI 학습에 이용되었음이 증명될 경우 피고 측에서 공정이용의 법리를 통해 저작권 침해 면책을 주장할 수 있으나 아직 해당 단계까지는 진척된 소송이 없음

27) Getty Images (US), Inc. v. Stability AI, Inc., No. 1:23-cv-00135.

생성형 AI  
저작권  
안내서

# 부록3

## 생성형 AI 관련 미국 법원 판결 분석



부록

# 생성형 AI 관련 미국 법원 판결 분석 (Thaler v. Perlmutter, D.D.C., No. 1:22-cv-01564)

## 개요

- 생성형 AI 프로그램이 창작한 이미지에 대해 개발자가 해당 AI를 저작자(author)로 등록 신청한 사건에서, 미국 저작권청은 '인간 저작자 요건'을 충족하지 못한다는 이유로 등록 거절
  - 개발자는 미국 저작권청을 상대로 워싱턴 D.C 연방지법에 등록 거절 결정에 대해 불복하는 행정 소송을 제기하였으나 법원은 기각 결정

## 사실관계

- AI 기반 이미지 생성 프로그램 '창작 기계(Creativity Machine)'를 개발한 스티븐 탈러(Steven Thaler)는 해당 프로그램으로 '파라다이스로의 최근 입구(A Recent Entrance to Paradise)'라는 미술 작품을 창작함\*
  - \* 해당 작품은 개발자의 관여 없이 AI가 단독으로 창작한 작품임
- (등록 신청) 스티븐 탈러는 위 작품을 업무상저작물(work made for hire)로 등록 신청하면서 저작자를 '창작 기계'로 기재하고, 자신은 해당 프로그램의 소유자로서 저작권 청구인(저작권자)으로 기재



### 스티븐 탈러가 기재한 내용은 아래와 같음

- 저작자(author) : Creativity Machine
- 저작물(work) : 기계에 의해 자동으로 창작됨
- 저작권 청구인(Copyright Claimant) : Steven Thaler(본인)
- 양도(Transfer Statement) : 기계의 소유자

※ 미국 저작권법상 저작물 창작 시 저작권이 발생하지만(무방식주의), 침해 소송을 제기하기 위해서는 해당 저작물을 등록해야 하며, 여기서 저작권 등록이 거절된 경우 해당 저작물은 저작권 보호대상이 되지 않음

- (등록 거절) 미국 저작권청에서는 저작권법은 인간이 창작한 저작물에만 적용될 수 있음을 지적하며, 해당 작품의 경우 '인간 저작자 요건'을 결여하였다는 점을 근거로 등록 거절

<b>Title</b>	
<b>Title of Work:</b>	A Recent Entrance to Paradise
<b>Completion/Publication</b>	
<b>Year of Completion:</b>	2012
<b>Date of 1st Publication:</b>	May 25, 2016
<b>Nation of 1<sup>st</sup> Publication:</b>	United States
<b>Author</b>	
<b>Author:</b>	Creativity Machine
<b>Author Created:</b>	2-D artwork, Created autonomously by machine
<b>Work made for hire:</b>	Yes
<b>Domiciled in:</b>	United States
<b>Copyright Claimant</b>	
<b>Copyright Claimant:</b>	Steven Thaler 1767 Waterfall Dr., St. Charles, MO, 63303, United States
<b>Transfer statement:</b>	Ownership of the machine
<b>Rights and Permissions</b>	
<b>Name:</b>	Steven Thaler
<b>Email:</b>	sthaler@imagination-engines.com
<b>Certification</b>	
<b>Name:</b>	Ryan Abbott
<b>Date:</b>	November 03, 2018

〈본 사건 등록 신청서(Steven Thaler)〉

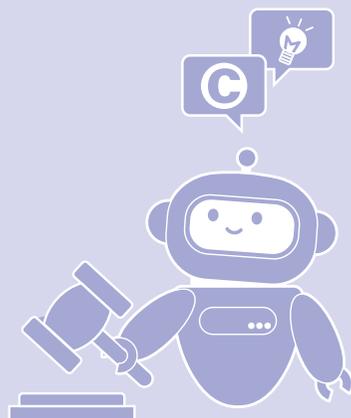
## 판결분석

- (쟁점) 미국 저작권청은 이 사건 작품이 '인간 저작자 요건'을 결여하였기 때문에 처음부터 저작권이 존재하지 않았다고 결정하바,
  - 해당 소송의 핵심 쟁점은 인간의 개입 없이 AI에 의해 생성된 작품이 저작권법상 보호를 받을 수 있는지 여부
- (원고의 주장) 스티븐 탈러는 AI가 생성한 작품에 대해, 그가 해당 AI의 소유자라는 것을 근거로 저작권이 그에게 양도된다는 논리 구성\*
  - \* 미국 저작권법상 업무상저작물 개념 활용
    - ※ 미국은 업무상저작물에 대해, 고용주 또는 그 저작물이 작성된 목적이 되는 다른 사람을 저작자로 보며, 당사자가 서명한 문서에 의하여 명시적으로 달리 합의하지 아니하는 한, 그가 그 저작권을 구성하는 모든 권리를 소유함(미국 저작권법 제2장 제201조 (b))
    - ※ 스티븐 탈러의 행위는 AI를 저작물 창작의 주체가 될 수 있게 하여 AI로 창작된 작품도 저작권법상 보호대상이 되게 하려는 일종의 도전으로 해석될 수 있음

Plaintiff attempts to complicate the issues presented by devoting a substantial portion of his briefing to the viability of various legal theories under which a copyright in the computer's work would transfer to him, as the computer's owner; for example, by operation of common law property principles or the work-for-hire doctrine.

- (법원의 판단) 저작권 보호를 주장하기 위해서는 창작자가 인간이어야 한다는 점을 수차례 강조하며 원고의 주장에 대하여,
  - 업무상저작물 규정이 적용되기 위해서는 주장에 대한 이익이 존재해야 하는 것이 전제되어야 하는바,
  - 본 사건의 경우 양도 대상인 재산권과, 업무상저작물 권리 청구를 주장하는 이익이 존재하지 않으며 (처음부터 저작권이 존재하지 않았기 때문),
  - AI가 창작의 도구 중 하나로 받아들여지며 저작권이 새로운 국면에 접어들었으나, “인간의 창작성이 개입된 것만이 저작권법상 보호 대상이 되는 것은 저작권의 기반이 되는 핵심 요소”라며 원고의 주장을 기각

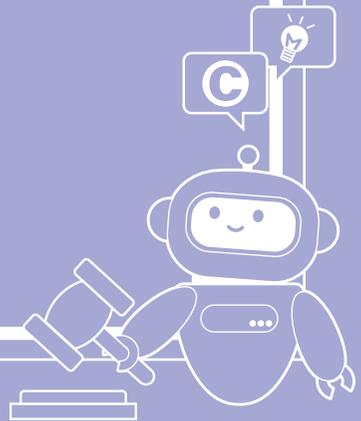
생성형 AI  
저작권  
안내서



생성형 AI  
저작권  
안내서

# 부록4

## AI 관련 국내외 대응 현황



부록4

# AI 관련 국내외 대응 현황

## 우리나라

- 국내의 경우 AI 및 빅데이터 기술 발전에 따라서 정보분석 목적으로 저작물 이용 시 저작권자의 허락 없이도 이를 이용할 수 있도록 하는, 이른바 텍스트 및 데이터 마이닝(Text and Data Mining, 이하 “TDM”) 규정을 저작권재산권 제한사유의 하나로 신설하는 저작권법 개정안이 발의되어 국회에 계류 중

법률명 (의안번호)	대표발의 (발의일)	관련 규정 * 신설 규정 밑줄 표시
저작권법 전부개정법률안 (2107440)	도종환의원 (‘21.1.15.)	<p><u>제43조(정보분석을 위한 복제·전송) ①</u> 컴퓨터를 이용한 자동화 분석 기술을 통해 다수의 저작물을 포함한 대량의 정보를 분석(규칙, 구조, 경향, 상관관계 등의 정보를 추출하는 것)하여 추가적인 정보 또는 가치를 생성하기 위한 것으로 저작물에 표현된 사상이나 감정을 향유하지 아니하는 경우에는 필요한 한도 안에서 저작물을 복제·전송할 수 있다. 다만, 해당 저작물에 적법하게 접근할 수 있는 경우에 한정한다.</p> <p><u>②</u> 제1항에 따라 만들어진 복제물은 정보분석을 위하여 필요한 한도에서 보관할 수 있다.</p>
저작권법 일부개정법률안 (2117990)	이용호의원 (‘22.10.31.)	<p><u>제35조의5(정보분석을 위한 복제·전송 등) ①</u> 컴퓨터를 이용한 자동화 분석 기술을 통하여 추가적인 정보 또는 가치를 생성하기 위한 목적으로 다수의 저작물을 포함한 대량의 정보를 분석(규칙, 구조, 경향 및 상관관계 등의 정보를 추출하는 경우를 말한다. 이하 이 조에서 “정보분석”이라 한다)하는 것으로 다음 각 호의 요건을 모두 충족하는 경우에는 필요한 범위 안에서 저작물을 복제·전송할 수 있다.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 저작물에 표현된 사상이나 감정을 향유하지 아니할 것</li> <li>2. 정보분석의 대상이 되는 해당 저작물에 적법하게 접근할 것</li> </ol> <p><u>②</u> 제1항에 따라 저작물을 복제하는 자는 정보분석을 위하여 필요한 한도 안에서 복제물을 보관할 수 있다. 이 경우 저작권 및 그 밖에 이 법에 따라 보호되는 권리의 침해를 방지하기 위하여 복제방지조치 등 대통령령으로 정하는 필요한 조치를 하여야 한다.</p>

		<p>③ 정보분석의 결과물에 대하여 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 목적으로 적법하게 접근하는 경우에는 「부정경쟁방지 및 영업비밀보호에 관한 법률」, 「데이터 산업진흥 및 이용촉진에 관한 기본법」, 「산업디지털 전환 촉진법」 및 그 밖의 데이터 보호에 관한 다른 법률의 규정에도 불구하고 해당 결과물을 이용할 수 있다. 다만, 정보분석을 위하여 정당한 권리자로부터 저작물의 복제·전송에 대한 이용의 허락을 받은 경우에는 그러하지 아니하다.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 교육·조사·연구 등 비상업적 목적</li> <li>2. 저작물의 창작 목적</li> </ol>
<p>저작권법 일부개정법률안 (2122537)</p>	<p>황보승희의원 (‘23.6.8.)</p>	<p>제35조의5(정보분석을 위한 복제·전송 등) ① 컴퓨터를 이용한 자동화 분석기술을 통하여 다수의 저작물을 포함한 대량의 정보를 해석(패턴, 트렌드 및 상관관계 등의 정보를 추출·비교·분류·분석하는 경우를 말한다. 이하 이 조에서 “정보분석”이라 한다)함으로써 추가적인 정보 또는 가치를 생성하기 위하여 다음 각 호의 요건을 모두 갖춘 경우에는 필요한 범위 안에서 저작물을 복제·전송하거나 2차적저작물을 작성할 수 있다.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 해당 저작물에 대하여 적법하게 접근할 것</li> <li>2. 해당 저작물에 표현된 사상이나 감정을 향유하는 것을 목적으로 하지 아니할 것</li> </ol> <p>② 제1항에 따라 만들어진 복제물은 정보분석을 위하여 필요한 범위 안에서 보관할 수 있다.</p>
<p>저작권법 일부개정법률안 (2124685)</p>	<p>이인영의원 (‘23.9.25.)</p>	<p>제35조의5(교육·조사·연구 목적의 정보분석을 위한 복제·전송 등) ① 컴퓨터를 이용한 자동화 분석 기술을 통하여 추가적인 정보 또는 가치를 생성하기 위하여 다수의 저작물을 포함한 대량의 정보를 분석(규칙, 구조, 경향 및 상관관계 등의 정보를 추출하는 경우를 말한다. 이하 이 조에서 “정보분석”이라 한다)하는 것으로 다음 각 호의 요건을 모두 충족하는 경우에는 필요한 범위 안에서 저작물을 복제·전송할 수 있다.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 대학·연구기관 또는 그 밖에 대통령령으로 정하는 기관이나 단체에서 수행할 것</li> <li>2. 교육·조사·연구 등 비상업적 목적으로 이용할 것</li> <li>3. 정보분석의 대상이 되는 해당 저작물에 적법하게 접근할 것</li> </ol> <p>② 제1항에 따라 저작물을 복제하는 자는 정보분석을 위하여 필요한 한도 내에서 복제물을 보관할 수 있다. 이 경우 저작권 및 그 밖에 이 법에 따라 보호되는 권리의 침해를 방지하기 위하여 복제방지 및 보안 등 대통령령으로 정하는 필요한 조치를 하여야 한다.</p>

- 또한, AI 산출물에 대한 법적 근거 마련을 통하여 시를 이용한 저작물 창작과 투자 활성화를 도모하고자 하는 저작권법 개정안이 국회에 계류 중

법률명 (의안번호)	대표발의 (발의일)	관련 규정 * 개정 규정 밑줄 표시
<p>저작권법 일부개정법률안 (2106785)</p>	<p>주호영의원 (‘20.12.21.)</p>	<p>제2조(정의) 이 법에서 사용하는 용어의 뜻은 다음과 같다.  <u>1의2. “인공지능 저작물”은 외부환경을 스스로 인식하고 상황을 판단하여 자율적으로 동작하는 기계장치 또는 소프트웨어(이하 “인공지능”이라 한다)에 의하여 제작된 저작물을 말한다.</u>  <u>2의2. “인공지능 저작물의 저작자”는 인공지능 서비스를 이용하여 저작물을 창작한 자 또는 인공지능 저작물의 제작에 창작적 기여를 한 인공지능 제작자·서비스 제공자 등을 말한다.</u>                  제10조(저작권) ③ 제2항에도 불구하고 인공지능 저작물의 저작자는 창작 기여도 등을 감안하여 대통령령으로 정하는 바에 따라 정한다.                  제39조(보호기간의 원칙) ③ 제1항에도 불구하고 인공지능 저작물의 저작재산권은 공표된 때부터 5년간 존속한다.                  제53조(저작권의 등록) ④ 인공지능 저작물의 저작자는 제1항 각 호의 사항을 등록하여야 한다.  <u>⑤ 인공지능 저작물의 저작자는 제4항의 등록 시 인공지능에 의하여 제작된 저작물임을 표기하여야 한다.</u>                  제136조(벌칙) ② 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 자는 3년 이하의 징역 또는 3천만원 이하의 벌금에 처하거나 이를 병과할 수 있다.                  2. 제53조 및 제54조(제90조 및 제98조에 따라 준용되는 경우를 포함한다)에 따른 등록이나 표기를 거짓으로 한 자</p>

※ 그 외에도, 콘텐츠제작자가 AI 기술을 이용하여 콘텐츠를 제작한 경우 이를 표시하도록 함으로써 이용자 혼선을 방지하고 AI 콘텐츠의 신뢰성과 책임성을 강화하려는 취지의 콘텐츠산업 진흥법 개정안(2023. 5. 22. 이상헌 의원 대표발의, 의안번호 2122180) 등이 발의된 바 있음

## 유럽연합(EU)

- 유럽연합은 2015년 유럽연합 디지털 단일시장 전략에 기초, 그간의 변화된 디지털 기술 환경에 부합하는 저작권 규범을 마련하기 위하여 2019년 유럽연합 DSM 저작권 지침을 제정하였으며, 동 지침 제3조와 제4조에서 TDM 규정을 마련



### [참고] 유럽연합 DSM 저작권 지침

#### ■ 제3조 과학적 연구 목적의 텍스트 및 데이터 마이닝

- (1) 회원국은 연구기관과 문화유산기관이 과학적 연구 목적으로 그들이 합법적인 접근 권한을 가지는 저작물이나 그 밖의 보호대상을 텍스트 및 데이터 마이닝을 수행하기 위해 복제하고 추출하는 것에 대해 데이터 베이스보호지침 제5조(a)와 제7조 제1항, 정보사회저작권지침 제2조 및 이 지침 제15조 제1항에 규정된 권리에 대한 예외를 규정하여야 한다.
- (2) 제1항에 따라 만들어진 저작물이나 그 밖의 보호대상의 복제물은 적절한 수준의 보안을 갖춰 저장하여야 하고, 연구결과의 검증 등 과학적 연구 목적을 위해 유지할 수 있다.
- (3) 권리자들은 저작물이나 그 밖의 보호대상이 호스팅되는 네트워크와 데이터베이스의 보안과 무결성을 보장하기 위한 조치를 적용하는 것이 허용되어야 한다. 그러한 조치는 그 목적을 달성하는 데에 필요한 수준을 넘어서서는 안 된다.
- (4) 회원국은 권리자, 연구기관 그리고 문화유산기관이 제2항과 제3항에 각각 언급된 의무와 조치의 적용에 관하여 통상적으로 합의된 최적 관행을 정의하도록 권장하여야 한다.

#### ■ 제4조 텍스트 및 데이터 마이닝을 위한 예외와 제한

- (1) 회원국은 텍스트 및 데이터 마이닝을 목적으로 합법적으로 접근 가능한 저작물과 그 밖의 보호대상의 복제와 추출을 위해 데이터베이스지침 제5조(a)와 제7조제1항, 정보사회저작권지침 제2조, 컴퓨터프로그램지침 제4조 제1항(a)와 (b) 그리고 이 지침 제15조 제1항에 규정된 권리에 대한 예외와 제한을 규정하여야 한다.
- (2) 제1항에 따라 만들어진 복제물과 추출물은 텍스트 및 데이터 마이닝 목적으로 필요한 한 보관될 수 있다.
- (3) 제1항에 규정된 예외와 제한은 제1항에 언급된 저작물과 그 밖의 보호대상의 이용이 권리자에 의해, 콘텐츠 추가 온라인으로 공중에게 이용 제공되는 경우에 기계가독형 수단 등, 적절한 방법으로 명시적으로 유보되지 않았다는 것을 조건으로 적용되어야 한다.
- (4) 이 조항은 이 지침 제3조의 적용에 영향을 미쳐서는 안 된다.

- 2023년 5월 유럽연합 의회(EU Parliament) 역내시장위원회(IMCO)와 시민자유위원회(LIBE)에서 EU AI Act(이하 "AIA") 수정안<sup>28)</sup>을 마련하였으며, 6월에 유럽연합 의회는 본회의 표결을 거쳐 이를 채택한 바 있음
  - AIA는 유럽연합에서 신뢰할 수 있는 AI 시스템 개발 및 이용 환경을 조성하여 단일 시장의 적절한 기능을 보장하는 것을 목적으로 함

28) 동 법안은 2021년 4월 유럽연합 집행위원회(EU Commission)에서 제안한 초안에 대한 수정안이라고 할 수 있음.

- 제1장
- 제2장
- 제3장
- 제4장
- 제5장
- 제6장
- Q&A
- 부록

- AIA와 관련하여, 2023년 12월에 의회(Parliament), 집행위원회(Commission), 이사회(Council) 간 3자 합의를 잠정 도출한 바 있으며,<sup>29)</sup> 이후 의회와 이사의 공식적인 승인 절차를 거쳐 관보에 게재된 지 20일이 경과하면 발효<sup>30)</sup>



### 유럽연합의 입법 형식

유럽연합은 의회 및 이사회가 법규를 제정하고 구속력의 정도에 따라 i) 27개 회원국 전체에 통일되어 적용되는 'Regulation', ii) 국내법으로 입법되어야 하는 지침인 'Directive', iii) 특정 회원국 혹은 특정 기업에 대한 구속력을 가지는 'Decision', iv) 구속력은 없는 'Recommendation/Opinion'으로 구분됨. AI Act의 경우, 'Regulation'으로 회원국의 국내법에 의한 별도의 입법이 필요하지 않고 회원국이 국내 사정에 맞추어 내용을 변형할 수도 없음

- 이 법안은 위험 기반 접근 방식을 채택하여 AI 시스템의 위험의 정도에 따라 4가지(①허용할 수 없는 위험(unacceptable risk), ②고위험(high risk), ③제한된 위험(limited risk), ④낮은 위험 또는 최소한의 위험(low or minimal risk))로 구분하고 그 의무의 내용을 달리하고 있는 것이 특징이라고 할 수 있음
- 특히, 저작권과 관련하여 복잡한 텍스트, 이미지, 오디오 및 비디오 콘텐츠를 생성하기 위해 고안된 AI 시스템, 즉 생성형 AI(generative AI)에 이용되는 파운데이션 모델 제공자와 생성형 AI 시스템 제공자에 대한 의무를 규정(제28b조 제4항)
  - 생성형 AI 시스템 제공자 등은 제52조 제1항의 투명성 의무를 준수해야 하므로, 인간과 상호작용하는 시스템의 경우 그 인간이 AI 시스템과 상호작용하고 있다는 사실을 알 수 있도록 설계·개발되어야 함
  - AI 시스템 제공자 등은 저작권과 관련된 유럽연합 또는 회원국 법률을 위반하지 않아야 하고, AI 학습에 이용된 데이터 중 저작권법에 따라 보호되는 데이터의 세부 요약 문서를 공개해야 함
  - 그리고 이는 AI 시스템이 시장에 출시되거나 유럽연합에서 서비스를 출시하기 전에 수행되어야 함
- 다만, 유럽연합에서도 파운데이션 모델 제공자와 생성형 AI 시스템 제공자의 의무에 대한 구체적인 이행방법과 기준을 제시하고 있지 못하고 있음

29) 최종 합의문은 아직 공개되지 않았으며 세부적인 사항에 관해서는 추가 논의 및 검토가 이어질 것으로 보임.

30) <[https://ec.europa.eu/commission/presscorner/detail/en/p\\_23\\_6473](https://ec.europa.eu/commission/presscorner/detail/en/p_23_6473)>

## 미국

- 미국의 경우, AI 학습 과정에서의 저작물 이용을 위한 TDM 규정을 별도로 마련하고 있지는 않으며 저작권 제한사유를 포괄적으로 규정하고 있는 공정이용 규정의 적용 가능성이 논의



### [참고] 미국 저작권법

#### ■ 제107조 배타적 권리에 대한 제한: 공정이용

제106조와 제106조의 A의 규정에도 불구하고, 비평, 논평, 시사보도, 교수(학습용으로 다수 복제하는 경우를 포함), 학문, 또는 연구 등의 목적을 위하여 보호되는 저작물을 복제물이나 음반으로 복제하거나 또는 제106조와 제106조의 A에서 규정한 그 밖의 방법으로 이용하는 경우를 포함하여 공정이용하는 것은 저작권 침해가 되지 아니한다. 구체적인 경우에 어떤 저작물의 이용이 공정이용이냐의 여부를 결정함에 있어서 참작하여야 할 요소에는 다음 사항이 포함되어야 한다.

- (1) 그 이용이 상업적 성질의 것인지 또는 비영리적 교육목적을 위한 것인지 등, 그 이용의 목적과 성격;
- (2) 보호되는 저작물의 성격;
- (3) 이용된 부분이 보호되는 저작물 전체에서 차지하는 양과 상당성; 그리고
- (4) 그 이용이 보호되는 저작물의 잠재적 시장이나 가치에 미치는 영향.

위의 모든 요소를 참작하여 내려지는 결정인 경우에, 저작물이 미발행되었다는 사실 자체는 공정이용이라는 결정을 방해하지 못한다.

- 미국 저작권청은 2022년 2월 신청인 스티븐 탈러가 AI를 활용해 만든 작품 ‘파라다이스로의 최근 입구’에 대한 저작권 등록을 거부한 이래 AI 산출물에 대한 입장을 일관되게 견지
  - 신청인은 불복 소송을 제기하였으나, 2023년 8월 법원에서도 저작권청의 입장과 마찬가지로 AI 산출물에 대해서는 저작권을 인정할 수 없다는 취지로 판시

#### 부록3 생성형 AI 관련 미국 법원 판결 분석 참고

- 2023년 2월에는 신청인 크리스티나 카슈타노바에게 이미지 생성 AI ‘미드저니’를 이용해 만든 그래픽 소설 ‘새벽의 자리야’의 저작권 등록 승인을 취소하고 AI로 만든 이미지를 제외한 부분에만 저작권을 인정하겠다는 취지의 통지를 함
- 2023년 9월에는 ‘미드저니’를 이용해 만든 것으로서, 미술대회에서 1위를 수상한 최초의 AI 작품으로 화제가 되었던 ‘스페이스 오페라 극장(Theatre D'opera Spatial)’에 대한 저작권 등록을 거부
- 2023년 3월 미국 저작권청에서는 AI를 도구로 이용하여 창작된 저작물의 보호범위, AI 학습 목적의 저작물 이용 등 AI 기술로 인하여 제기되는 저작권법 및 정책 문제를 검토하기 위한 이니셔티브에 착수
  - 또한 AI 산출물 관련 저작권 등록 지침(Copyright Registration Guidance: Works Containing Material Generated by Artificial Intelligence)을 공개하여 오로지 AI에 의해서만 생성된 산출물에 대해서는 등록을 허용하지 않는다는 입장을 밝힌 바 있음<sup>31)</sup>

31) <https://www.federalregister.gov/documents/2023/03/16/2023-05321/copyright-registration-guidance-works-containing-material-generated-by-artificial-intelligence>

- 제1장
- 제2장
- 제3장
- 제4장
- 제5장
- 제6장
- Q&A
- 부록

- 한편, 2023년 10월 미국 행정부는 AI와 관련된 행정명령을 발표하였으며, 이를 통해 AI로 생성한 콘텐츠의 워터마크 사용 등에 관한 지침 개발, 저작권 및 인공지능과 관련된 잠재적 행정조치 권고안 제출 등을 지시<sup>32)</sup>

## 영국

- 영국은 2014년에 저작권법 개정을 통하여 적법한 접근 권한을 가지고 있는 사람이 비상업적 연구 목적으로 TDM을 하는 경우 저작물 이용을 허용하는 규정을 마련
- 이후 영국 정부는 AI 산업의 발전을 위하여 현행 TDM 규정의 적용범위 확대를 포함한 IP 법 개정에 대한 논의를 진행한 바 있음
  - 그러나 2023년 2월 과학연구혁신부장관(Minister for Science, Research and Innovation)이 상업적 이용을 포함한 포괄적인 범위의 TDM 규정 마련을 위한 영국 지식재산청의 저작권법 개정 제안을 철회한다는 입장을 밝히는 등 관련 논의가 유보된 상황
- 2023년 6월 영국 정부는 저작권과 AI에 관한 실천강령(a code of practice on copyright and AI)을 마련하기 위한 계획 추진
  - 기술, 창작, 연구 분야의 대표자들로 실무그룹을 구성, 데이터마이닝 라이선스를 활성화함으로써 AI 사업자들과 이용자들이 직면하고 있는 어려움을 극복하고 권리자를 보호하는 것을 목적으로 하며, 합의에 이르지 못할 시 입법을 고려할 수 있음을 밝힘<sup>33)</sup>



### [참고] 영국 저작권법

#### ■ 제29A조(비상업적 연구 목적의 텍스트 및 데이터의 분석을 위한 복제)

- (1) 저작물에 대하여 적법한 접근 권한을 가지고 있는 사람이 해당 저작물의 복제물을 작성할 때 이하의 조건을 모두 충족하는 경우 저작권을 침해하지 않는다.
  - (a) 복제는 저작물에 대하여 적법한 접근 권한을 가지고 있는 사람이 비상업적 연구만을 목적으로 해당 저작물에 기록되어 있는 것을 컴퓨터에 의하여 분석하기 위하여 작성하는 것
  - (b) 복제물에 충분한 출처 명시(sufficient acknowledgement)를 하는 경우(단, 실현가능성 등의 이유로 불가능한 경우는 제외한다.)
- (2) 본조에 근거하여 작성된 저작물의 복제물은 이하의 경우 저작권의 침해가 된다.
  - (a) 그 복제물이 타인에게 양도되는 경우(단, 그 양도가 저작권자에 의하여 허락된 경우는 제외한다.)
  - (b) 그 복제물이 (1)(a)에서 언급된 것 이외의 목적을 위하여 사용되는 경우(단, 그 사용이 저작권자에 의하여 허락된 경우는 제외한다.)

32) <<https://www.whitehouse.gov/briefing-room/presidential-actions/2023/10/30/executive-order-on-the-safe-secure-and-trustworthy-development-and-use-of-artificial-intelligence/>>

33) <<https://www.gov.uk/guidance/the-governments-code-of-practice-on-copyright-and-ai>>

- (3) 본조에 근거하여 작성된 복제물이 그 후에 이용되는 경우에는,
  - (a) 그 복제물은 그 이용의 목적상 침해 복제물로서 취급된다.
  - (b) 그 이용이 저작권을 침해하는 경우, 그 복제물은 그 후의 모든 목적상 침해 복제물로서 취급된다.
- (4) 제3항의 '이용'이란, 판매 또는 임대, 판매와 임대를 위한 청약과 진열을 말한다.
- (5) 계약규정이 본조에 의해서 저작권의 침해가 되지 않는 복제물의 작성을 금지 또는 제한하는 것을 의도하는 경우 그 범위에 관하여 해당 규정은 집행 불능인 것으로 한다.

- AI 산출물의 보호와 관련해서, 현행 영국 저작권법 제9조 제3항 등에서는 컴퓨터에 의해 생성된 저작물에 관해 규율을 하고 있는데 해당 규정이 최근의 AI 산출물에 대해서도 적용 가능한지에 대해서 논의가 있음



### [참고] 영국 저작권법

#### ■ 제9조(저작물의 저작자)

- (1) 이 편에서, 저작물에 관하여 "저작자"라 함은 저작물을 창작한 자를 의미한다.
- (2) 다음을 저작자로 본다-
  - (aa) 녹음물의 경우에는, 제작자;
  - (ab) 영화의 경우에는, 제작자와 총감독;
  - (b) 방송물의 경우에는, 방송을 제작한 자(제6조 제3항 참조), 또는 수신 및 즉시 재송신에 의하여 다른 방송을 중계하는 경우에는 그 다른 방송을 제작한 자;
  - (c) 폐지;
  - (d) 발행물의 판면배열의 경우에는, 발행자.
- (3) 컴퓨터에 기인하는 어문, 연극, 음악 또는 미술 저작물의 경우에는, 저작자는 그 저작물의 창작을 위하여 필요한 조정을 한 자로 본다.
- (4) 이 편의 목적상, 저작자의 신원이 미상이거나 또는 공동저작물에 있어서 어느 저작자의 신원도 미상인 경우에, 그 저작물은 "무명저작물"이다.
- (5) 이 편의 목적상, 합리적인 조사에 의하여 저작자의 신원을 확인하는 것이 불가능한 경우에, 그 저작자의 신원은 미상인 것으로 간주되어야 한다; 다만, 그의 신원이 일단 알려진 경우에는 추후 미상으로 보아서는 아니 된다.

#### ■ 제178조(부수적 정의)

저작물과 관련하여 "컴퓨터에 기인된"이란 그 저작물의 인간 저작자가 없는 상태에서 컴퓨터에 의하여 저작물이 산출된 것을 말한다.

## 일본

- 일본은 2009년, 2018년 저작권법 개정을 통해 AI 개발을 위한 데이터 수집, 처리 및 기계 학습 등에 있어서 수반되는 데이터 복제 등의 저작권 침해 문제를 해소하고자 함<sup>34)</sup>
  - AI 개발에 필요한 저작물 등의 이용 활성화를 위해 2018년에는 저작권법상 ‘유연한 권리제한 규정’을 도입하여 저작권자의 허락 없이 이용할 수 있는 저작물의 이용범위를 포괄적으로 확장
- 당시 도입된 저작권법 제30조의4는 일종의 TDM 규정으로, 그에 따르면 저작물에 표현된 사상 또는 감정의 이용을 목적으로 하지 않으면서 저작권자의 이익을 부당하게 침해하지 않는 경우에는 저작권자 허락 없이도 필요한 한도 내에서 저작물 이용 가능
  - AI 개발 및 학습과 같은 정보분석을 목적으로 하는 저작물 이용 행위는 원칙적으로 동 규정에 따라서 저작권 침해에 해당되지 않으나, 필요한 범위를 초과하거나 저작권자의 이익을 부당하게 침해하는 경우에는 단서 규정이 적용되어 저작권자의 허락을 별도로 요함<sup>35)</sup>



### [참고] 일본 저작권법

#### ■ 제30조의4(저작물에 표현된 사상 또는 감정의 향수를 목적으로 하지 않는 이용)

저작물은 다음의 경우 기타 해당 저작물에 표현된 사상 또는 감정을 스스로 향수하거나 타인에게 향수시킬 것을 목적으로 하지 않는 경우에는 그 필요하다고 인정되는 한도에서 어떠한 방법에 의하든 사용할 수 있다. 다만, 해당 저작물의 종류 및 용도 및 해당 이용 양태에 비추어 저작권자의 이익을 부당하게 침해하는 경우에는 그러하지 아니하다.

1. 저작물의 녹음, 녹화 기타 이용에 관한 기술의 개발 또는 실용화를 위한 시험용으로 제공하는 경우
2. 정보분석(다수의 저작물 기타 대량의 정보로부터 해당 정보를 구성하는 언어, 소리, 영상 기타 요소에 관한 정보를 추출, 비교, 분류 기타 분석을 실시하는 것을 말한다. 제47조의 5 제1항 제2호에서 같다)의 용도로 제공하는 경우
3. 제1호 및 제2호에 정한 경우 외에 저작물의 표현에 대한 사람의 지각에 의한 인식을 수반하지 않고 해당 저작물을 전자계산기에 의한 정보처리 과정에서의 이용 기타 이용(프로그램 저작물에 있어서는 해당 저작물의 전자계산기의 실행을 제외한다)에 제공하는 경우

- 일본 문화청의 문화심의회 저작권분과회 법제도 소위원회에서는 2023년 12월 AI와 저작권 관련 쟁점에 관해 그간 논의한 바를 정리하여 초안 발표<sup>36)</sup>
  - 초안에서는 AI 학습 및 개발 단계에서 저작권법 제30조의4의 적용범위, 생성 및 이용 단계에서의 저작권 침해 판단 기준 및 책임 주체 등에 관해 주로 다루고 있음

34) 차상욱, “저작권법상 AI 학습용 데이터셋의 보호와 쟁점”, 경영법률 제32권 제1호, 2021, 25쪽.

35) 일본 문화청에서 공개한 「AI와 저작권」 세미나 자료(2023. 6.)에서는 ‘정보해석용으로 판매되고 있는 데이터베이스의 저작물을 AI 학습 목적으로 복제하는 경우’를 해당되는 사례로 제시하고 있음. <<https://www.bunka.go.jp/seisaku/chosakuken/93903601.html>>

36) <[https://www.bunka.go.jp/seisaku/bunkashingikai/chosakuken/hoseido/r05\\_05/](https://www.bunka.go.jp/seisaku/bunkashingikai/chosakuken/hoseido/r05_05/)>

## 중국

- 중국의 경우, 중국 경제와 사회 발전, 기술진보에 따른 저작권 시장의 새로운 문제점을 해결하기 위한 저작권법 3차 개정안(이하 “중국 저작권법”)이 2020년 11월 11일 제13기 전국인민대표대회 상무위원회 제23차 회의를 거쳐 2021년 6월 1일부터 시행<sup>37)</sup>
- 중국 저작권법은 ‘저작물’을 ‘문학·예술 및 과학영역의 독창성이 있고 일정한 형식으로 표현된 지적 성과’로 규정하고, ‘저작물의 특징에 부합하는 기타 지적성과’도 포함하는 등 포괄적 접근방식을 취함으로써(제3조), 기술 발전으로 새롭게 등장할 저작물 유형에 적절히 대응할 수 있는 근거 마련<sup>38)</sup>
  - ‘저작권자가 향유해야 하는 그 밖의 권리’를 저작권자의 배타적 권리로서 명시하고 있는바(제10조 제17항), 사회 변화에 따른 법개정 수요를 줄여 법적 안정성 도모<sup>39)</sup>



### [참고] 중국 저작권법

- 제3조 이 법에서 저작물이란 문학·예술 및 과학영역의 독창성이 있고 일정한 형식으로 표현할 수 있는 지적 성과를 말하며, 아래의 저작물을 포함한다.
    9. 저작물의 특징에 부합하는 기타 지적성과
  - 제10조 저작권은 아래에 열거된 인격권과 재산권을 포함한다.
    17. 저작권자가 향유해야 하는 그 밖의 권리
- 
- 중국 법원에서는 AI를 활용하여 생성한 보고서 등과 관련하여 AI의 창작 주체성을 부정한 바, 저작권 법상 저작물로 보호받기 위해서는 여전히 인간이 창작하여 완성할 것이 필수적으로 요구되며 해당 보고서 등은 자동적으로 생성된 것이 아니라 인간의 지적활동에 따른 결과물이라고 판단
    - 최근에는 AI로 만들어낸 이미지 관련, 그 산출 과정에서의 프롬프트 입력 및 매개변수 조정 등에 대해서도 인간의 창작적 기여를 인정하여 저작물로서 보호될 수 있다고 봄

37) 권대식 외, “중국 저작권법 3차 개정 주요 내용 및 시사점”, CSF 전문가 오피니언, 대외경제정책연구원, 2021. 7.

38) Ibid. 구 저작권법상 저작물의 정의와 관련해서는 법률이 아닌 「저작권법실시조례」에서 규정을 두고 있었으나 해당 개정을 통하여 직접 법률에서 근거를 마련하되, “모종의 유형형식으로 복제할 수 있는”을 “일정한 형식으로 표현할 수 있는”으로 수정함으로써 저작물의 보호범위까지도 확대한 것으로 볼 수 있음. 또한 구 저작권법 제3조 제9호에서는 “법률, 행정법규에 규정된 기타 저작물”이라고 규정하여 그 적용범위에 논란이 있었으나 개정법에서는 “저작물의 특징에 부합하는 기타 지적성과”로 수정하여 법률, 행정법규에의 규정 여부를 불문하고 저작물로서 성립이 가능하게 되었음.

39) Joanne Kuai et al., “AI Journalism: How the Chinese Copyright Law Protect Tech Giants’ AI Innovation and Disrupts the Journalistic Institution”, Digital Journalism, Vol. 10, No. 10, 2022, pp. 1901–1902.



## [참고] AI 관련 저작권 판결

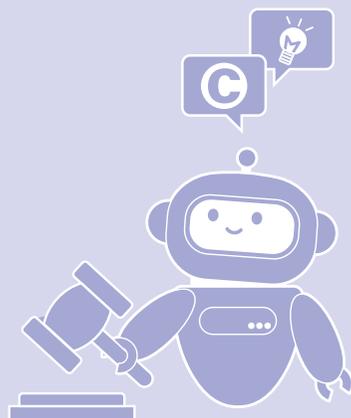
- **페이린(Feilin) 사건 (베이징 인터넷법원, 베이징 지식재산권법원)<sup>40)</sup>**
  - 베이징 페이린 로펌(원고)은 법률 데이터분석 프로그램을 활용하여 보고서를 작성한 뒤 이를 공식 웨이보에 게재하였다.
    - 바이두(피고) 측에서 자사 온라인 플랫폼에 해당 보고서를 게재하며 원고의 서명, 서론 등을 삭제하자, 원고는 전송권, 성명표시권, 동일성유지권 침해를 이유로 저작권 소송을 제기하였다.
  - 법원에서는 인간에 의한 창작은 저작권법상 저작물로 성립하기 위한 필요조건이며, 해당 보고서의 경우 표현 등에 있어 원고의 창작적 기여를 인정할 수 있으므로 어문저작물로서 원고에게 저작권이 있다고 보았다.
    - 결과적으로 원고가 작성한 보고서에 대한 저작권(전송권, 성명표시권, 동일성유지권) 침해가 인정되었다.
- **드림라이터(Dreamwriter) 사건 (심천시 난산 지방법원)<sup>41)</sup>**
  - 텐센트(원고)는 지능형 글쓰기 지원 프로그램인 '드림라이터'를 활용하여 기사를 작성·공표하였고, 상하이 잉쑤(피고)에서 자사 인터넷 사이트에 해당 기사를 게시하자 원고는 저작권 침해 등을 주장하며 소송을 제기하였다.
  - 법원에서는 원고가 '드림라이터'를 활용해 기사를 작성하는 과정에서 이루어지는 데이터 입력, 조건 설정, 템플릿 선택 행위 등에 창작성이 인정되므로 이는 어문저작물로서 원고에게 저작권이 있다고 보았다.
    - 본 사안에서 법원은 원고가 작성한 기사에 대한 저작권(전송권) 침해를 인정하였다.
- **스태이블 디퓨전(Stable Diffusion) 사건 (베이징 인터넷법원)<sup>42)</sup>**
  - 원고는 이미지 생성형 AI '스태이블 디퓨전'을 사용하여 그림을 생성한 뒤 워터마크를 삽입하여 온라인 플랫폼에 게시하였다.
    - 피고가 해당 그림에서 워터마크를 삭제한 뒤 이를 본인의 SNS 계정에 올리자, 원고는 전송권, 성명표시권 침해를 이유로 저작권 침해 소송을 제기하였다.
  - 법원은 원고가 해당 그림에 프롬프트 입력 및 매개변수 조정 등을 통해 미적 선택과 판단 등 개인적인 표현을 반영하였으므로 창작성이 인정되며, 이는 미술저작물로서 원고에게 저작권이 있다고 보았다.
    - 본 사안에서 법원은 원고의 그림에 대한 저작권(전송권, 성명표시권) 침해를 인정하였다.

40) 北京互联网法院(2018)京0491民初239号;北京知识产权法院(2019)京73民终2030号.

41) 广东省深圳市南山区人民法院(2019)粤0305民初14010号.

42) 北京互联网法院(2023)京0491民初11279号.

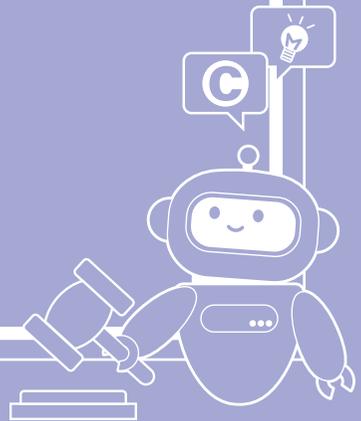
생성형 AI  
저작권  
안내서



생성형 AI  
저작권  
안내서

# 부록5

## 국내 AI대학 생성형 AI 활용 옵션



부록5

## 국내 A대학 생성형 AI 활용 옵션<sup>43)</sup>

### 옵션1 생성형 AI 사용금지

- 수업 활동, 과제 및 시험 등 학습의 전 과정에서 어떠한 생성형 AI도 사용을 금지한다.
- 교수자는 학습자에게 학습 목표나 추구하는 가치 등을 포함하여 생성형 AI 활용을 허용하지 않는 이유에 대해 설명한다.
- 이 옵션을 선택할 경우, 학습자가 수업활동이나 과제 등을 수행하는 데 생성형 AI를 사용할 시 부정행위로 간주한다.

### 옵션2 교수자의 사전 승인 또는 출처 표기 후 생성형 AI 사용 가능

- 학습자는 교수자의 사전 허락을 받고 수업활동이나 과제 등에 생성형 AI를 사용할 수 있다. 이 경우 학습자는 과제물이나 수업 활동 중 생성형 AI를 언제 어떻게 사용했는지 그 이유와 사용 목적을 설명하고 명시한다.
- 교수자는 학습자에게 사용 가능한 생성형 AI, 활용 가능 범위, 주의사항 등에 대해 설명한다.
- 학습자는 수업활동이나 과제 등을 수행하는 데 생성형 AI의 사용에 대한 출처를 명확히 표기할 경우, 교수자의 사전 승인 없이도 생성형 AI를 사용할 수 있다. 이 경우 학습자는 프롬프트 실행 날짜와 프롬프트 내용(스크린 샷 가능), 생성된 결과물(스크린 샷 가능), 사용한 생성형 AI 유형 등을 명시한다.

### 옵션3 자유롭게 생성형 AI 사용 가능

- 수업활동이나 과제를 수행하는 데 어떤 제약도 없이 생성형 AI 사용이 가능하다.
- 이 경우 학습자가 생성형 AI를 활용한 부분을 과제에 명시할 필요가 없으며, 자유롭게 활용 가능하다.

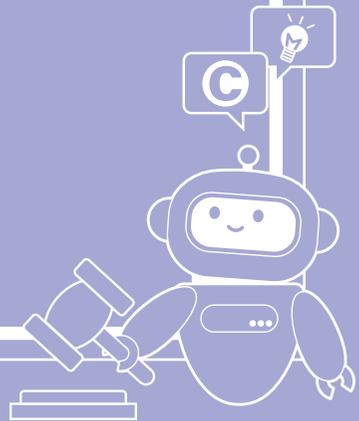
43) 출처: A대학 홈페이지, <[https://www.cau.ac.kr/cms/FR\\_CON/index.do?MENU\\_ID=2730](https://www.cau.ac.kr/cms/FR_CON/index.do?MENU_ID=2730)>

- 교수자는 생성형 AI 활용의 장/단점 등에 대해 학습자에게 언급할 것을 권고한다.
- 이 경우 수업과정에서 제시하는 과제는 가능한 한 비판적 분석과 창의적인 사고력을 필요로 하는 주제로 구성한다.
- 가능한 한 온라인 시험이나 과제는 지양하고 오프라인 시험이나 구술 시험(Oral test)을 권고한다.
- 과제나 수업 활동 관련 전체 결과물을 생성형 AI를 활용하여 산출 후 그대로 제출할 경우 부정행위에 해당될 수 있다.

생성형 AI  
저작권  
안내서

## 부록6

# AI 학습 관련 국내 방송사 및 언론사 약관 내용



부록6

## AI 학습 관련 국내 방송사 및 언론사 약관 내용

구분	업체명	약관 내용
방송사	○○○	이용약관 및 영상 콘텐츠 하단에 “무단 전재, 재배포 및 AI학습 이용 금지” 문구를 삽입
언론사	A일보	<p>제12조 인공지능 및 대량 크롤링</p> <p>1. 회사는 A일보닷컴을 통해 제공하는 제반 콘텐츠 및 서비스와, 이외의 외부 플랫폼에 유통된 모든 A일보 콘텐츠를 대상으로 로봇, 매크로, 스파이더, 스크래퍼 등 자동화 도구를 활용하는 행위를 허용하지 않습니다.</p> <p>(생략)</p> <p>3. 회사가 A일보닷컴을 통해 제공하는 콘텐츠와 서비스 내용을 인공지능(AI) 모델 학습 데이터로 활용할 경우 그 활용이 공익 및 비영리 목적임을 분명히 해야 합니다. 학습 데이터로 활용 시 회사와 반드시 합의해야 합니다. 그렇지 않을 경우, 민형사상 책임을 물을 수 있습니다.</p>
	B일보	<p>제25조 (대량 크롤링 및 인공지능 학습)</p> <p>회사는 robots.txt 프로토콜에 허용된 대로 크롤러를 통해서만 크롤링(crawling)을 허용하며, 회사의 단독 판단에 따라 크롤러를 차단할 수 있습니다. 본 약관에 의해 부여되는 사용권한은 본질적으로 비상업적 용도로 제한되며 학습 데이터(인공지능(AI) 모델 학습 데이터로 활용 포함 등)로 활용 시 회사와 반드시 서면 협의해야 합니다. 그렇지 않을 경우, 민형사상 책임을 물을 수 있습니다.</p>
	C일보	<p>제27조 (인공지능 학습데이터 및 크롤링)</p> <p>1. 회사는 C닷컴을 통해 제공하는 제반 콘텐츠 및 온라인 서비스, 외부 플랫폼에 유통된 모든 콘텐츠를 대상으로 자동화 도구(로봇, 매크로, 스파이더, 스크래퍼 등)를 활용하는 행위를 허용하지 않습니다.</p> <p>2. C닷컴을 통해 제공하는 콘텐츠와 온라인 서비스 내용을 인공지능(AI) 학습데이터 등에 활용할 경우 회사와 사전에 반드시 합의해야 합니다.</p>

C일보	<p>특히 영리 목적의 경우 회사와 적법한 계약에 따라야 합니다. 공익 및 비영리 목적인 경우에도 회사의 동의를 받아야 합니다.</p> <p>3. 회사와 합의하지 않은 인공지능 학습데이터 및 크롤링 등의 행위가 데이터 소유권과 콘텐츠 및 서비스 저작권 침해에 해당한다면, 회사는 피해를 입힌 사이트 운영자를 형사고소, 민사 크롤링 금지청구, 민사 손해 배상 청구 등의 조치를 취할 수 있습니다.</p>
D뉴스	<p><b>제11조 이용자의 의무</b></p> <p>6. 이용자는 D뉴스가 제공하는 정보를 다음의 행위를 포함하는 용도로 사용하거나 저장 혹은 가공 및 보관을 할 수 없습니다. D뉴스 콘텐츠의 저장은 대중에게 공개된 검색엔진 서비스의 색인을 위한 용도 이외로는 허락하지 않으며 D뉴스의 사전 허가를 받아야 합니다:</p> <p>① 인공지능(AI)을 학습시키거나 인공지능 서비스의 개발 또는 개선에 활용하는 행위, 인공지능 서비스에서 정보의 전부 혹은 일부를 인용하는 행위</p>

# 생성형 AI 저작권 안내서

**발행** 2023년 12월 27일

**기획** 문화체육관광부 저작권국 저작권정책과  
한국저작권위원회 정책연구본부 법제연구팀

**집필** 박정훈 선임연구원(한국저작권위원회 법제연구팀)  
강보라 차장(한국저작권위원회 등록임치팀)  
이철남 교수(충남대학교 법학전문대학원)  
유원영 실장(한국전자통신연구원 콘텐츠인식연구실)  
고한규 책임연구원(LG전자 인공지능연구소)

**발행처** 한국저작권위원회

**주소** (52851) 경남 진주시 소호로 117

**누리집** 문화체육관광부 [www.mcst.go.kr](http://www.mcst.go.kr)  
한국저작권위원회 [www.copyright.or.kr](http://www.copyright.or.kr)

**인쇄처** 사단법인 대한민국의공무원공상유공자회



# 생성형 AI 저작권 안내서

