

경제·인문사회연구회 협동연구총서 17-26-03

정보통신정책연구원 기본연구 17-11-03

초연결사회의 지속가능성을 위한 사회문화적 조건과 한국사회의 대응(III)

# 초연결사회의 기술기반 창작도구의 활용에 따른 사회문화제도 고찰

조성은/양수연/최진원

2017. 12.



Korea Information Society Development Institute





경제·인문사회연구회 협동연구총서 17-26-03  
정보통신정책연구원 기본연구 17-11-03

초연결사회의 지속가능성을 위한 사회문화적 조건과 한국사회의 대응(III)

# 초연결사회의 기술기반 창작도구의 활용에 따른 사회문화제도 고찰

조성은/양수연/최진원

2017. 12.



경제·인문사회연구회 협동연구총서

“초연결사회의 지속가능성을 위한 사회문화적 조건과  
한국사회의 대응(Ⅲ)”

1. 협동연구총서 시리즈

협동연구총서 일련번호	연구보고서명	연구기관
17-26-01	초연결사회의 지속가능성을 위한 사회문화적 조건과 한국사회의 대응(Ⅲ): 총괄보고서	정보통신정책연구원 경일대학교
17-26-02	초연결사회의 안전성과 사이버 복원력 확보를 위한 대책	정보통신정책연구원 상명대학교
17-26-03	초연결사회의 기술기반 창작도구의 활용에 따른 사회문화제도 고찰	정보통신정책연구원 대구대학교 마크로밀엠브레인(주)

2. 참여연구진

연구기관		연구책임자	참여연구진
주관 연구 기관	정보통신정책연구원	조성은 연구위원 (총괄책임자)	양수연 연구원 최진원 교수 (대구대)
협동 연구 기관	마크로밀엠브레인(주)	강윤모 상무 (연구책임자)	장현정 연구원 김혜림 연구보조원 김미의 보조원



## 서 언

도구의 활용은 인간임을 증명하는 중요한 특징 중의 하나입니다. 그리고 기술의 발전은 그러한 도구의 발전 과정이며 인간의 외부적 능력이 향상해 온 기록입니다. 그러나 기술이 문화 영역에 들어서면서 유일무이한 예술 작품이 누구나 접할 수 있는 대중적 작품으로 변모하였습니다. 그 과정에서 예술작품의 유일성은 사라졌으나 소비과정에서 개개인의 자율적 판단과 선택에 따라 다른 의미가 부여되는 새로운 문화 소비 형태가 등장하고 있습니다. 또 작품에 대한 접근성이 획기적으로 향상되었으며 그에 따라 예술작품의 사회적 지위와 기능도 변화하였습니다. 대중문화가 처음 등장하던 당시에 벌어진 기술-예술에 대한 논쟁은 반세기를 훌쩍 뛰어넘어 ICT의 고도화 시대에 다시 이슈화되고 있습니다. 그동안 예술작품의 유일무이함과 고유성은 더욱 약화되었고 창작 도구인 기술은 스스로 판단하고 행동하는 지능형 도구로 한 단계 더 나아갔습니다.

이 연구보고서는 3년의 협동연구 프로젝트 「초연결사회의 지속가능성을 위한 사회문화적 조건과 한국사회의 대응(III)」이 마무리되는 해에 문화 영역을 연구한 결과물입니다. 초연결사회의 기술 환경이 문화 영역에 미치는 영향을 살펴보고 그에 대응하기 위한 제도의 개선 방향에 대한 시사점을 제시하고 있습니다. 이를 통해 지금의 사회문화적 제도가 새롭게 도래하는 초연결사회의 문화 구현을 방해하지 않고 초연결사회의 안정적인 정착과 지속가능성을 위한 사회시스템을 정립하는 방향으로 개선되기를 기대합니다.

본 연구는 정보통신정책연구원의 조성은 박사가 연구책임을 맡아 수행하였고 양수연 연구원이 함께 수고하였습니다. 또 법제도를 보다 구체적으로 고찰하기 위해 대구대학교 최진원 교수와 협업하였으며, 전문가 의견조사는 마크로밀엠브레인(주)과 함께하였습니다. 연구를 함께한 모든 분께 감사드립니다.

2017년 12월

정보통신정책연구원

원 장 김 대 희





## 목 차

서 언 .....	1
요약문 .....	9
제 1 장 서 론 .....	35
제 1 절 연구의 배경 및 목적 .....	35
1. ICT 고도화와 기술-문화 경계의 융합 .....	35
2. 초연결사회의 진화 .....	37
3. 도구로써의 기술과 예술창작 활동 .....	37
4. 협력적 창의성과 공유 .....	41
5. 연구의 목적 .....	44
제 2 절 연구의 내용과 구성 .....	45
제 2 장 초연결사회에서 콘텐츠의 유통·소비·창작 .....	48
제 1 절 서비스 플랫폼의 다양화 .....	48
1. 웹·모바일 기반 서비스 플랫폼의 다양화 .....	48
2. 서비스 플랫폼의 콘텐츠 제작 .....	49
3. 개인방송과 수익창출 .....	51
제 2 절 이용자 지위의 변화 .....	52
1. 콘텐츠 생산자로서의 이용자 .....	52
2. 이용자 지위 변화에 따른 저작권 이슈 .....	54
제 3 절 기술 기반 창작도구와 비인간 창작자의 등장 .....	55
1. 디지털 창작도구 .....	55

2. 비인간 창작자의 등장과 협업적 창의성 .....	57
3. 지능형 창작도구와 비인간의 창작물 .....	58
제 3 장 기술 환경 변화와 주요국의 정책 방향 .....	64
제 1 절 디지털 콘텐츠의 이용 활성화 정책 .....	64
1. 미국 .....	64
2. 유럽 .....	68
3. 일본 .....	78
4. 중국 .....	80
5. 한국 .....	80
제 2 절 신기술 발전을 위한 정책 방향 .....	82
1. 미국 .....	83
2. 유럽 .....	84
3. 일본 .....	86
4. 한국 .....	88
제 4 장 ICT 고도화에 따른 법제도 이슈 .....	89
제 1 절 기술 혁신과 저작권 이슈 .....	89
제 2 절 이용형태의 변화와 균형점의 이동 .....	91
1. 사적이용과 저작권 제도 .....	91
2. 유형물 논리의 종말 - 클라우드 환경과 링크 .....	98
제 3 절 권리처리 방법의 모색 - 롱테일과 프로슈머 .....	107
1. 롱테일과 고아저작물 .....	107
2. 프로슈머와 권리처리 .....	110
제 4 절 공정이용에 대한 재고 .....	114
1. 공정이용의 범위 확대 .....	114
2. 공정이용 여부의 판단 기준 .....	116

제 5 절 인공지능 기반 창작물과 저작권 이슈 .....	118
1. 인공지능 창작 과정에서의 저작물 이용 .....	119
2. 인공지능 창작물의 보호 .....	124
제 5 장 초연결사회 기술기반 창작 이슈에 대한 전문가 의견 .....	131
제 1 절 전문가 의견조사 개요 .....	131
제 2 절 저작물 이용범위 확대에 대한 전문가 의견 .....	135
1. 인공지능 학습용 데이터 구축 시 저작권법 예외조항 여부 .....	135
2. 인공지능 학습용 데이터셋에 대한 저작권 인정 여부 .....	136
3. 데이터셋 제작과정 및 인공지능 학습과정에서의 저작인격권 보호 .....	140
4. 2차적저작물작성권(번역권) 침해에 대한 의견 .....	143
제 3 절 인공지능 창작물에 대한 전문가 의견 .....	147
1. 인공지능 창작물에 대한 법적 보호 수준 .....	148
2. 인공지능 창작물의 법적 대리인 .....	150
3. 인공지능 창작물 보호기간 .....	155
4. 디지털 환경 변화와 저작권 이슈 .....	156
제 6 장 결론 및 정책적 시사점 .....	161
제 1 절 연구결과 요약 .....	161
제 2 절 정책적 시사점 .....	163
참고문헌 .....	167
부 록: 제4차 산업혁명시대 저작권에 대한 의견조사 설문지 .....	184

## 표 목 차

〈표 요약문-1〉 영국 정부가 제안한 저작권 개혁안 .....	16
〈표 3-1〉 ‘디지털 경제를 위한 저작권 개혁’ 원칙 .....	66
〈표 3-2〉 저작권법 통합 이니셔티브의 필요성과 시급성 및 장점 .....	72
〈표 3-3〉 디지털 단일시장(Digital Single Market)에서 EU 저작권 원칙의 주요 목표 .....	73
〈표 3-4〉 영국 정부가 제안한 저작권 개혁안 .....	76
〈표 3-5〉 일본의 지식재산추진계획(2016~2017) .....	79
〈표 3-6〉 영국의 저작권법 예외조항 제29조A .....	86
〈표 3-7〉 일본 저작권법 제47조제7항 .....	87
〈표 4-1〉 창작자 보호와 저작물 이용 간의 균형을 모색하는 현대 저작권법	90
〈표 4-2〉 윤관석 의원 대표발의 저작권법 개정안 .....	95
〈표 4-3〉 국가별 텍스트 및 이미지 사적복제 보상금 적용 범위 .....	96
〈표 4-4〉 연도별 사적복제 보상금 수입현황 .....	97
〈표 4-5〉 우리나라의 저작권 신탁관리업자 .....	113
〈표 4-6〉 제35조의2 신구조문 대비표 .....	116
〈표 4-7〉 학습용 데이터셋 생성과정에서 제기될 수 있는 저작권법 이슈 ..	119
〈표 5-1〉 인공지능 창작물에 대한 전문가 의견조사 응답자 .....	132
〈표 5-2〉 인공지능 창작물에 대한 전문가 의견조사 내용 .....	133
〈표 5-3〉 학습용 데이터셋에 대한 저작인접권 적용 여부 .....	140
〈표 5-4〉 인공지능 창작물 보호기간 .....	155

## 그 립 목 차

[그림 2-1]	Score Creator 스크린샷 .....	56
[그림 2-2]	프리즈마로 형성된 이미지샷 .....	61
[그림 2-3]	넥스트 렘브란트 .....	62
[그림 3-1]	현재 유럽 저작권법 체계의 문제 .....	70
[그림 4-1]	인터넷만화방을 통해 서비스되고 있는 추억의 만화들 .....	107
[그림 4-2]	차용미술을 공정이용으로 인정한 사례 - 팝가수 프린스 .....	123
[그림 4-3]	원숭이가 촬영한 사진에 대한 저작권 인정 문제 .....	124
[그림 5-1]	응답자의 저작권에 대한 지식 정도 .....	134
[그림 5-2]	응답자의 인공지능기반 신기술·신서비스에 대한 지식 정도 .....	135
[그림 5-3]	인공지능 학습용 데이터 구축 시 저작권법 예외조항 여부 .....	136
[그림 5-4]	인공지능 번역물의 2차적저작물작성권 침해 여지에 대한 의견 ·	144
[그림 5-5]	인간 통제 및 학습과정을 거친 AI 창작물에 대한 법정 보호 수준 .....	148
[그림 5-6]	인간 통제 및 학습과정 없이 생성된 AI 창작물에 대한 법정 보호 수준 .....	150
[그림 5-7]	인공지능 창작물의 법적 대리인에 대한 의견 .....	150



## 요 약 문

### 제1장 서론

이 연구보고서는 초연결사회의 기술 환경이 문화 영역에 미치는 영향을 살펴보고 그에 대응하기 위한 제도의 개선 방향에 대한 시사점을 제시한다. 이를 통해 지금의 사회문화적 제도가 새롭게 도래하는 초연결사회의 문화 구현을 방해하지 않고 초연결사회의 안정적 정착과 지속가능성을 위한 사회시스템을 정립하는 방향으로 개선되기를 기대한다.

#### 1. ICT 고도화와 기술-문화 경계의 융합

ICT의 고도화는 기술과는 별도의 영역으로 간주되어온 문화 영역을 적극적으로 포섭하여 둘 사이의 경계를 모호하게 하는 한편, 서로가 각 영역의 발전을 촉진하는 동력이 되어 왔다. 하드웨어와 소프트웨어 형태로 개발된 기술은 그 안에 담을 콘텐츠를 필요로 하였으며 문화 영역은 문화 콘텐츠를 생산하는 도구이자 유통 수단으로서 기술을 활용하여 왔다. 이 두 영역 간의 상호작용으로 인한 경계의 모호성은 뚜렷한 경계를 기초로 한 사회 규범 및 제도와 충돌을 야기하며 전통 방식으로 각 영역에 종사해온 사람들에게까지 영향을 미치게 된다. 역사적으로 기술은 기존의 전통을 와해하고 새로운 규범과 제도를 형성하는 계기가 되어 왔다. 반면에 전통을 쌓아온 기존 영역은 전통적 원칙과 기준을 지키되 기술에 따른 사회의 변화를 유연하게 수용할 방법을 찾아왔다.

특히 최근의 기술 환경의 변화는 문화콘텐츠의 유통과 이용, 창작의 형태를 변화시키며 기존 제도의 현대화를 요구해 왔다. 먼저 물리적 매체에 담겨 제한적으로 유

통되던 콘텐츠가 디지털화하여 인터넷을 통해 보다 쉽게 이동하고 복제되며 결합하고 변형가능한 디지털 콘텐츠로 확장되었다.

소비 형태에서도 변화가 있었다. 서비스되는 콘텐츠를 수동적으로 받아들였던 이용자들은 서비스 플랫폼에서 제공하는 피드백 채널을 통해 콘텐츠에 대해 적극적으로 논평하거나 의견을 제시하거나 지인들과 공유하기 시작하였다. 콘텐츠에 대한 논평이나 공유를 넘어 패러디한 콘텐츠를 만들어 올리거나, 자신의 소비 반응을 콘텐츠화하여 스스로가 콘텐츠를 만들어 내는 창작자가 되기도 하였다. 서비스 플랫폼은 이들에게 콘텐츠를 올리고 유통할 수 있는 개인 채널을 제공해주었고 나아가 수익창출을 위한 비즈니스 모델도 지원하기 시작하였다. 이에 따라 그동안 저작권과 관련이 없던 일반 이용자들이 저작권에 관련되면서 관련법을 알아야 필요가 생겼다.

## 2. 초연결사회의 진화

초연결사회는 사물인터넷(IoT)과 클라우드(Cloud computing), 빅데이터(Big data)와 모바일(Mobile)로 대표되는 네트워크 기반과 이를 통해 데이터의 수집, 저장, 분석, 활용 과정이 유기적으로 이루어지는 데이터 기반의 사회이다(이호영 외, 2015). 모든 사물에 컴퓨터를 내재하고 인터넷으로 경로를 잇고 데이터의 흐름을 통해 기존 경계를 통합·융합해 온 초연결사회는 2017년 현재 인공지능·머신러닝의 범용화 경향과 함께 초연결을 넘어 초지능으로 전진하는 양상을 보이고 있다. 이와 함께 인간이 개입하는 부분은 더욱 축소되고 인간의 고유 영역이라고 여겨왔던 범위는 더욱 좁아진다. 인간의 개입 없이 사물과 사물이 연결되고 상호작용하며 상호작용의 결과로 나온 데이터를 유통하여 새로운 가치를 만들어내는 데 인간의 개입을 최소화해왔던 기술은 스스로 판단하고 통제하고 학습하여 개선할 수 있는 능력까지 갖추게 되었다.

이렇게 기술이 유통과 소비뿐만 아니라 창작의 영역에도 관여하면서 인간 중심으



로 형성된 사회문화 제도에 근본적인 이슈가 발생하였다. 즉, 문화 영역에서 인간 고유의 역할은 무엇인지 그리고 사회제도적으로 그 고유의 역할과 대가를 어떻게 보장받을 수 있는지에 대한 질문이 제기되었다.

## 제 2 장 초연결사회에서 콘텐츠의 유통·소비·창작

### 제 1 절 서비스 플랫폼의 다양화

#### 1. 웹·모바일 기반 서비스 플랫폼의 다양화

웹·모바일 기반으로 동영상 콘텐츠를 제공하는 여러 서비스 플랫폼이 있다. 서비스 플랫폼의 출발점에 따라 구분을 해보면, ① 포털사이트: 네이버(TV캐스트), 카카오(다음TV팟) 등, ② 소셜미디어: 페이스북, 트위터 등, ③ 동영상 서비스 채널: 아프리카TV, 유튜브 등, ④ 콘텐츠 사업자 서비스: 티빙(tving), 폭(pooq) 등, ⑤ 통신사 OTT(over the top) 서비스: 올레TV(KT), Btv모바일(SKT), U+HDTV(LGT) 등이 있다.

2016년 한국시장에 진출한 넷플릭스(Netflix)는 처음부터 콘텐츠 유통 플랫폼으로 출발하였는데 기존에 제작된 방송 및 영화 콘텐츠를 주로 유통시켰다는 점에서 이용자 중심의 동영상 서비스 채널인 아프리카TV나 유튜브와 차이가 있다.

음악·음원 서비스 플랫폼으로는 멜론, 엠넷, 지니, 벅스 등이 있다. 카카오가 로엔을 인수하면서 멜론 사이트를 소유하게 되었지만 카카오펜드이라는 플랫폼을 따로 가지고 있기도 하다. 네이버도 네이버뮤직으로 음원 서비스를 제공하고 있다.

다양한 콘텐츠를 종합적으로 서비스하는 플랫폼으로는 네이버와 카카오가 대표적이다. 페이스북은 사람 간 연결 관계를 지원하는 소셜 네트워크 사이트로 출발하여 IT 포털사이트만큼이나 다양한 유형의 콘텐츠 서비스를 지원하는 플랫폼으로 성장하였다. 구글은 검색엔진이라는 기본 형태는 유지하면서 구글 계정으로 연결된

여러 개의 개별 애플리케이션을 통해 다양한 서비스를 제공하고 있는 플랫폼이다.

## 2. 서비스 플랫폼의 콘텐츠 제작

90년대 초중반까지 방송 콘텐츠는 허가받은 소수의 방송국을 중심으로 제작되고 공중파에 의해 한정된 형태로 유통되었다. 2000년대 들어와서는 콘텐츠의 디지털화와 함께 휴대폰, 스마트폰, 태블릿 등 유통 매체도 확장되면서 서비스 플랫폼은 웹·모바일 기반의 콘텐츠를 제작하거나 서비스하는 비중을 늘려왔다. 종합 서비스 플랫폼인 네이버와 카카오는 포털사이트에 제공하고 있는 웹툰, 웹소설을 동영상 콘텐츠로 제작하는 등 원소스 멀티유즈(One-source Multi Uses: OSMU) 전략에 유리하다.

모바일 사용자의 폭발적 증가로 인한 수요의 급증과 서비스 플랫폼의 다양화만큼이나 경쟁이 치열해지면서 플랫폼이 직접 제작하는 콘텐츠가 증가하고 있다. 유튜브가 광고 없는 유료 서비스 채널인 유튜브 레드를 시작하면서 자체 콘텐츠를 제작한 것은 사용자를 유튜브 레드로 유입시킬 독자적 콘텐츠가 필요하였기 때문이다. 페이스북은 2016년 페이스북 라이브 서비스를 시작하였다. 동영상 서비스 채널 아프리카TV는 페이스북 라이브가 시작되기 십수 년 전부터 사용자 제작 방송을 유통하는 플랫폼이다.

## 3. 개인방송과 수익창출

유튜브와 아프리카TV는 사용자에게 개인방송을 할 채널을 준다. 한국경제매거진(2017. 6. 21.)은 스페셜 리포트를 통해 외연을 확장하고 있는 1인 방송 산업을 다루고 있다. 1인 방송 산업의 성장은 다중 채널 네트워크(Multi-channel Networks: MCNs) 산업의 성장과 연결된다. MCNs는 1인 방송인과 제휴하여 프로그램 기획과 투자, 마케팅과 제작 시설 및 장비 공급, 저작권·홍보·교육·광고·수익관리 등을 지원한다(유재홍·김윤명, 2015).

## 제2절 이용자 지위의 변화

### 1. 콘텐츠 생산자로서의 이용자

프로슈머의 등장으로 일부 전문영역에서만 영향을 미쳤던 저작권법은 일반 이용자에게도 영향을 주는 일상의 법으로 전환되는 계기가 되었다(박유리 외, 2009). 그러나 이후 10여 년간 일반 이용자의 저작권법 위반 사례가 급속하게 증가하였을 뿐 당시 제기되었던 이슈는 아직 온전하게 해결되지 못한 상태이다. 사회시스템의 변화 속도가 기술에 따른 콘텐츠 이용형태의 변화 속도를 따라가지 못한 것이다.

### 2. 이용자 지위 변화에 따른 저작권 이슈

콘텐츠 소비자였던 일반 이용자가 콘텐츠 생산자 지위를 획득한 이후 다양한 수준의 디지털 콘텐츠가 기하급수적으로 증가한 것은 창작자 혹은 저작권 보유자에 대한 보상 체계를 흔드는 요인 중 하나가 되었다.

생산자의 지위로 확장한 일반 이용자는 스스로 혹은 MCNs를 통해 수익 모델을 적극적으로 모색하기도 한다. 비상업적 의도의 콘텐츠 제작과 업로드 활동에서 상업적 이익 추구로 진전되면서 일반 이용자와 관련된 저작권법 이슈 역시 강도를 더한다. 저작물 이용 대가가 경제적 이익으로 연결될수록 원저작자의 경제적 이익 침해 논쟁을 일으키게 되기 때문이다.

## 제3절 기술 기반 창작도구와 비인간 창작자의 등장

### 1. 디지털 창작도구

일반 이용자들의 접근과 활용이 용이한 디지털 창작도구는 계속해서 진화하고 있다.

## 2. 비인간 창작자의 등장과 협업적 창의성

초연결사회의 초기 단계에서는 인간이 스스로 통찰하기에는 너무 거대한 데이터의 양에서부터 통제의 어려움을 경험하고 빅데이터 분석 기술 등을 통해 외부적 능력으로 보완하고자 하였다. 지금은 인공지능 기반의 지능형 서비스의 등장으로 인간의 통제가 불필요한 지능형 자동화 영역이 확장되고 있다. 이러한 변화는 문화 영역에서는 비인간에 의해 생산된 창작물이라는 지금까지 논의되지 않았던 새로운 이슈를 가져왔다.

## 3. 지능형 창작도구와 비인간의 창작물

여기서는 현실의 사례를 통해 인공지능 기반의 지능형 창작도구가 협업 과정을 통해 스스로 창작물을 생성하는 기능으로 발전하는 초연결사회의 다음 단계를 고찰해 보고자 한다. 도구의 기능을 넘어서 인간이 주도해왔던 창작과정에 개입하는 것이다.

# 제 3 장 기술 환경 변화와 주요국의 정책 방향

## 제 1 절 디지털 콘텐츠의 이용활성화 정책

디지털 콘텐츠는 ICT 기반의 신산업·디지털 경제의 경쟁력을 높일 핵심 요인으로 주목받고 있다. 이에 각국은 창작자의 권리보호를 통해 질 좋은 콘텐츠 생산을 독려하는 한편, 콘텐츠 유통 시장을 활성화하여 산업경제 경쟁력의 향상을 추구하는 것을 정책 방향으로 설정하고 있다. 이와 관련하여 최근 각국에서 추진한 정책과 향후 계획을 살펴본다.

### 1. 미국

2010년 이후 저작권 개혁에 대한 사회적 논의가 시작되었다. 2010년 미국 상무부

가 정책 조정의 필요성을 제기하고 ‘개인 정보 보호 정책, 저작권, 글로벌 정보의 자유로운 흐름, 사이버 보안에 대한 포괄적인 검토 및 인터넷 경제에서의 혁신’ 등을 다룰 태스크 포스를 운영하고, 그 결과를 「디지털 경제에서의 저작권 정책, 창의, 그리고 혁신(Copyright Policy, Creativity, and Innovation in the Digital Economy)」 보고서를 통해 발표하였다(U.S. The Department of Commerce, 2013). 보고서의 주요 내용은 저작물에 대한 권리와 활용 간의 균형 정책 제안, 온라인 저작권 침해 방지, 적법하게 서비스 성장을 촉진하는 집행 수단 마련 등이다. 흥미로운 것은 저작권에 대한 논의를 미국 상무부가 주도한 사실이다. 미국 중앙부처에는 우리나라 문화체육관광부에 해당하는 부처가 없으며 상무부가 문화산업의 측면에서 저작권 기반 산업을 다루기 때문이다. 따라서 미국의 저작권 정책은 일관되게 기술 혁신에 따른 문화산업 발전의 기회를 최대한 보장하는 데 초점을 맞출 수 있었다.

## 2. 유럽

### 가. 유럽연합

유럽은 2015년부터 디지털 단일시장(Digital Single Market)에 대한 논의를 본격화하였다. 이를 통해 디지털 무역을 통해 유통될 디지털 콘텐츠에 대한 유럽연합 내 각국 법·규제 차이를 최소화하고 창작자의 권리를 보호하면서 유통을 활발히 할 전략을 모색할 것으로 보인다. 2017년 5월에는 유럽연합 집행위원회가 디지털 시대에 적합한 최신 저작권 원칙이 필요하다는 판단하에 소비자와 창작자가 디지털 사회를 최대한 활용할 수 있도록 하는 입법안을 제출하였다(European Commission, 2017. 5. 16.). 유럽연합의 저작권 원칙은 디지털 단일시장에서의 저작권에 관한 규정과 지침으로 구성된다.

### 나. 영국

영국은 현대적 저작권을 주제로 정부 차원에서 두 가지 보고서를 발행한다. 2011년에 영국 정부가 데이비드 캐머런 총리를 위해 발행한 고위급 보고서인 「디지털

기회: 지적 재산과 성장에 대한 검토(Digital Opportunity: A Review of Intellectual Property and Growth)」에서는 디지털 환경에 맞는 혁신을 지원하고 경제성장을 촉진할 수 있는 최적화된 지적재산권 체제를 갖출 것을 제안한다. 구체적인 제안은 10가지로 ① 지적재산권 시스템의 발전, ② 통일된 유럽 특허 시스템을 위한 특허 협력 조약, ③ 디지털 저작권 거래소 설립과 국경 간 저작권 허가 체계 확립, ④ 고아저작물에 대한 허용, ⑤ 창작자의 활동 침해에 대한 강력한 규제, ⑥ 혁신에 대한 장애물 제거, ⑦ 디자인 산업 보호, ⑧ 지적재산권의 집행, ⑨ 중소기업에 지적재산권 관련 상담 제공, ⑩ 변화에 대응하는 지적재산권 시스템이다(Hargreaves, 2011).

이 보고서의 권고 사항을 토대로 하여 2012년에 「저작권의 현대화: 현대적이고 견고하며 유연한 체제(Modernising Copyright: A modern, robust and flexible framework)」를 발표한다. 이 보고서는 기존의 판례법 및 EU법 준수를 고려하였으며 영국 저작권법에 대한 논의 사항을 다루고 있다. 이 보고서는 현대의 저작권 체제를 ‘현대적이고 견고하며 유연하게’ 변화시켜야 혁신을 장려하고 경제 전반에 걸쳐 성장의 원동력이 될 수 있을 것으로 보고 있다(HM Government, 2012). 이 보고서에서 제안하고 있는 저작권 개혁안은 <표 요약문-1>과 같다.

#### <표 요약문-1> 영국 정부가 제안한 저작권 개혁안

범위	내용
사적복제 (Private copying)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 구입한 콘텐츠를 자기 소유의 모든 매체 또는 장치에 복제할 수 있으며, 개인적인 용도로 사용할 수 있도록 함(예: CD의 음악 컬렉션을 자신의 iPod에 전송).</li> <li>- 다른 사람들과 사본을 공유하는 것은 안 되며 소비자가 사적인 온라인 클라우드 저장 장치에서 자료를 복제하는 것은 가능</li> <li>- 권리 소유자는 혁신적이고 부가가치가 높은 클라우드 서비스에 대한 라이선스 발행 권한과 인센티브 확보</li> </ul>
교육	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 교육 부문의 저작권 라이선스의 단순화 등 교육 목적의 예외조항을 현대화하여 미래 라이선스 방식의 공정한 근거를 제공</li> <li>- 교육 부문 저작권 개혁으로 교실 내 대화식 화이트보드 등 기술 활용성을</li> </ul>

범위	내용
	<p>향상, 보안 네트워크 기반의 저작권 작품 접근성 향상, 수요가 증가하는 원거리 학습 지원, 모든 미디어 콘텐츠가 강의 및 학습에 활용될 수 있도록 허용하는 등의 변화를 추진</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 중요한 내용을 복제하여 텍스트 사본 형식으로 학생에게 배포하는 등 교육 기관에 일반 복제에 대한 제한적 라이선스 권한 부여</li> <li>- 저작권 소유자에게 손해를 끼치지 않는 경우, 교육 목적의 복제 행위는 공정이용으로 라이선스 없이 허용</li> </ul>
인용 및 뉴스 보도	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 특정 인용문의 사용이 공정하고 그 출처가 인정되는 한, 어떤 목적으로든 상관없이 저작물 인용에 대한 허용 범위 확대</li> <li>- 학술 논문의 참고문헌이나 인용문, 교육 활동의 일환으로 인용된 것, 인터넷 블로그나 트윗의 인용구와 같은 저작물의 사소한 이용 등의 경우 공정 이용에 한해 허용</li> <li>- 뉴스 보도 규정에서 사진은 기존과 마찬가지로 예외 사항</li> </ul>
패러디, 캐리커처, 모방작	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 패러디, 캐리커처, 모방작에 대해 공정 거래인 경우 제한된 복제를 허용하는 법률 제정</li> <li>- 경멸적 대우에 반대할 권리를 포함하여 도덕적 권리에 대한 기존의 보호 조치 유지</li> </ul>
연구	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 비상업적 연구 및 사적인 학습 목적인 경우, 저작권자의 허락이 없더라도 음반, 영화, 방송을 복제할 수 있도록 허용. 허용 범위에는 사용자 복제와 라이브러리 복제가 모두 포함</li> <li>- 이러한 변화는 문학, 극, 음악, 회화 예술 작품에 한정되었던 기존의 예외 범주를 확대하는 것으로 공정 거래에만 국한. 연구의 경우에는 이용 승인이 수반될 필요</li> <li>- 교육 기관, 도서관, 기록 보관소, 박물관은 전용 단말기 등 전자 수단을 사용하여 동일한 유형의 저작권 작품에 접근할 수 있는 서비스 제공이 가능</li> </ul>
비상업적 연구를 위한 데이터 분석	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 비영리 연구자는 컴퓨터를 이용하여 출판된 연구 결과 및 기타 데이터를 저작권법 위반 없이 연구에 활용하는 것이 가능</li> <li>- 연구자가 과학 저널을 구독하거나 크리에이티브 커먼즈 라이선스로 출판된 논문의 사본을 갖고 있는 경우와 같이 저작물을 합법적으로 이용할 수 있는 경우 컴퓨터 분석에 필요한 범위 내에서 해당 저작물의 사본 형성이 가능</li> <li>- 연구자는 대부분의 경우 라이선스를 이용하는 방식으로 저작물 접근권에 대해 저작권자와 협의. 라이선스 발행 기관(저작권자)은 컴퓨터 시스템에 대한 접근을 제어하고 제공 서비스에 대한 정당한 대가를 지불받음</li> </ul>
장애가 있는 사람들을 위한 접근	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 장애인이 접근 가능한 형식으로 저작물을 획득할 수 있는 권리를 허용</li> <li>- 저작물 접근을 어렵게 하는 모든 유형의 장애에 적용</li> </ul>

범위	내용
보관 및 보존	- 박물관, 미술관, 도서관, 보관소에서 영구 수집 중이며 쉽게 교체할 수 없는 모든 유형의 저작물을 보존할 수 있도록 허용
공공 행정	- 기존의 예외조항 확대로 보다 많은 공공기관이 온라인으로 공유할 수 있는 정보 확대 - 정보에 대한 대중 접근의 허용으로 정부가 (공익을 위해) 결정을 내린 이 유·과정에 대한 투명성과 신뢰성 확보 - 상업적으로 활용할 수 있는 라이선스나 저작권을 구입한 경우, 아직 출판되지 않은 경우 등에서는 예외조항이 적용되지 않음
저작권 고지	- 중소기업이나 다른 일반 이용자가 저작권법에 대한 이해를 높이기 위해 지적재산권위원회(IPO, Intellectual Property Office)는 일반인을 위한 지침을 제공할 필요. 법률 자문 비용이 부담스러운 이들을 위해 권이 있고 신뢰할 만한 지침의 기능

자료: HM Government(2012) 재구성.

### 3. 일본

일본은 2016년 6월 ‘지식재산추진계획’에 이어 2017년에도 ‘지식재산추진계획’을 발표하였다. 이 계획에는 ICT 발전에 대응하는 지식재산 시스템 정비와 관리를 통해 4차 산업혁명시대를 대비하는 저작권 시스템 구축을 강조하고 있다(유계환·김아름, 2016). 2017년 계획에는 4차 산업혁명 기반이 될 지식재산시스템 구축과 함께 문화산업 콘텐츠 역량 강화를 강조하고 있는데, 콘텐츠 해외 진출 확대 및 산업 기반 강화, 영화 산업 진흥, 디지털 아카이브 구축 등의 내용을 담고 있다(권용수, 2017).

## 제2절 신기술 발전을 위한 정책 방향

인공지능이나 로봇이 사람과 같은 법적 지위를 가질 수 있을 것인지에 대해 다양한 논의가 시작되고 있다(Rothenberg, 2016).

### 가. 유럽연합

유럽연합의 경우 인공지능의 법적 지위를 전자인간으로 규정하는 것을 고려하는



결의안을 채택하는 등 가장 급진적으로 인공지능의 발전에 대응하는 것으로 보인다. 2014년 로봇법(RobotLaw) 프로젝트를 진행하여 로봇규제가이드라인(Guidelines on Regulating Robotics)을 제정한 바 있다(차상욱, 2017).

보다 직접적으로 인공지능의 법적 지위가 2017년 1월 유럽연합(EU) 법무위원회에서 정해졌다. 본 위원회에서는 향후 입법 시 인공지능의 법적 지위를 ‘전자인간(electronic persons)’으로 규정하는 것을 고려하도록 하는 내용의 결의안을 통과시켰다(강태욱, 2017. 1. 23.).

#### 나. 일본

일본에서는 아직 법인격을 인정할 정도로 구체화된 내용은 없다. 하지만 2016년 지식재산추진계획을 통해 인공지능 창작물의 저작권 문제를 검토하는 등 인공지능의 법적 쟁점을 검토하기 위하여 정부 차원의 대응이 진행 중이다.

#### 다. 미국

기술적 진보에도 불구하고 미국 내에서 인공지능에 대한 입법은 아직 포괄적으로 이루어지지 않고 있다(윤혜선, 2016). 최근 관련 논의에 속도를 내고 있는데, 초기에는 학계 및 기업이 필요하여 시작하였지만 정부차원에서 추진되는 프로젝트로 주도권이 넘어가고 있는 것이 특징이다.

## 제 4 장 ICT 고도화에 따른 법제도 이슈

### 제 1 절 기술 혁신과 저작권 이슈

기존 저작권법은 ‘공중’에 대하여 정보를 ‘발신’하는 자에게 권리처리의 의무를 부과하였다. 그러나 지금은 기술 환경 변화로 인해 수백 년 동안 정보의 발신자가 되어 본 적이 없었던 대다수의 사람들이 인터넷을 이용하기 위해 저작권법을 이해해야만 하는 상황이 되었다. 또 저작권법이 혁신의 장애가 되는 상황이 발생하고

있다.

여기서는 현안이 되고 있거나 향후 문제될 주요 쟁점으로 3가지를 살펴보고자 한다. 첫째, 초연결사회의 커넥티드 환경에서 접속이 소유를 대체하는 것과 이에 대한 저작권 문제이다. 둘째, ICT로 인하여 저작권법의 영향을 받는 이들이 드라마틱하게 확대된 상황에서 망라적 이용에 적합한 권리처리 방법이 마련되어 있지 못하다는 점이다. 셋째, 창작의 주체를 사람으로 전제한 저작권법에 근본적인 변화를 검토할 필요가 생겼다는 점이다.

## 제 2 절 이용형태의 변화와 균형점의 이동

### 1. 사적이용과 저작권 제도

#### 가. 사적복제에 대한 저작권 제한

저작권법 제30조에 따르면 공표된 저작물을 영리를 목적으로 하지 아니하고 개인적으로 이용하거나 가정 및 이에 준하는 한정된 범위 안에서 이용하는 경우에는 그 이용자는 이를 복제할 수 있다. 그러나 기술 환경의 변화로 이 전제가 성립되지 않게 되었다.

#### 나. 불법 다운로드와 사적이용

최신 개봉 영화 파일이나 방송프로그램 파일을 웹하드 등에서 어렵지 않게 찾을 수 있다. 이때 엄두에 두어야 할 점은 인터넷에서 불법 저작물을 다운로드하는 것은 저작권 침해에 속한다는 점이다. 저작권자의 경제적 이익을 침해할 수 있기 때문이다.

#### 다. 엄격한 해석과 이용의 장애

사적복제는 아날로그 영역에서는 그 인정 근거에 맞게 적절하게 적용될 수 있지만 디지털 환경에서 원본과 같은 수준으로 대량 복제가 가능한 상황에서는 법 적용의 적합성을 면밀하게 살펴볼 필요가 있다(이대희, 2010).

## 라. 새로운 균형의 모색 - 보상금 제도의 검토

디지털 환경에서 저작권자의 권한을 해하지 않는 범위에서 사적복제 조항을 해석하는 한편, 엄격한 법 해석으로 이용자의 콘텐츠 이용을 저해하는 경우를 최소화하기 위한 균형 있는 대안이 필요하다. 이와 관련한 절충안으로 유럽은 일찍이 사적복제 보상금 제도를 도입하였다. 기술 발전으로 사적복제 면책 조항 자체를 삭제해야 한다는 주장에 대하여 사적복제를 허용하는 대신 보상금을 징수하는 것이다. 보상금 제도가 완벽한 대안이라고 할 수 없겠지만 가급적 자유로운 복제허용을 통해 이용자의 자유로운 정보 교환과 창작 활동에의 참여를 보장해주면서 저작권자에게 최소한의 보상을 하도록 조정한 대안으로서 현재 가장 널리 활용되고 있다.

## 2. 유형물 논리의 종말 - 클라우드 환경과 링크

### 가. 링크의 가치와 법적 판단

과거 지식재산권은 지식재산이 체화된 유형물을 중심으로 이해관계를 조정해 왔으나 ICT가 소유와 이용 형태를 변화시켰다. 콘텐츠의 디지털화와 함께 물질의 직접적 소유가 스트리밍과 링크 형식으로 대체되고 있는 것이다. 초연결사회의 커넥티드 환경에서 이용자는 이제 접속과 공유만으로도 충분한 만족을 느낄 수 있으며 서버에 업로드되어 있는 사이트와 링크로만 정리된 사이트의 차이를 느끼지 못한다. 제도와 산업 현실 역시 이를 반영할 필요가 있다.

### 나. 새로운 균형의 모색 - 불법 링크에 대한 제재

링크에 대하여 아무런 책임을 지우지 않는 것은 오늘날 매체 환경에서 재고될 필요가 있다. 이용자 입장에서는 서버에 업로드된 콘텐츠를 이용하는 경우와 링크로 연결된 콘텐츠를 이용하는 것의 차이를 인식하지 못한다는 점에서 업로드와 링크를 전혀 다른 사항으로 간주할 수 없다. 예외적인 경우로 국한해야 한다는 전제가 필요하지만 링크와 관련하여 마치 저작물을 직접 올린 것과 동일한 법적 판단을 내려야

하는 상황을 사전에 배제할 필요는 없다고 본다. 중장기적인 시각에서 링크의 법적 판단 자체를 재고할 시점이 되었다. 유럽사법재판소(European Court of Justice: ECJ)의 판단을 참고하되 우리나라에 바로 적용하기에는 선행연구나 법원의 입장과 배치되는 부분이 있으니 중장기적으로 연구해서 개선안을 찾을 필요가 있다.

다음으로 저작권 침해가 설령 되지 않는다고 하더라도 타법에 의한 균형 조정 방법을 찾아보는 것을 제안한다. 불법저작물에 대한 링크를 통하여 사람들을 모으고 여기에서 막대한 수익을 올리는 사업모델은 대부분이 문제가 있다고 인식한다. 법 제도가 사회의 인식을 반영해야 한다는 측면에서 보더라도 이를 합법적 비즈니스 모델로 인정해주는 것은 적절치 않다. 우선 불법행위에 의한 손해배상책임을 물을 수 있는지에 대한 검토가 필요하다(최진원, 2017). 불법행위의 성립은 반드시 저작권 등 법률에 정해진 엄밀한 의미에서의 권리 침해의 경우로 제한하지 않고, 법적으로 보호할 가치가 있는 이익이 위법하게 침해된 것으로 충분하다(서울중앙지방법원 2008. 11. 14. 선고 2007가단70153 판결).

또 부정경쟁방지법에 의한 통제를 고려해볼 수 있다. 이 규정은 지식재산권 개별법의 보호요건이나 침해요건 충족 여부가 모호했던 영역에 대하여 보완재로서의 역할을 할 것으로 기대되었다. 물론 이와 같은 통제가 링크에 대한 위축효과를 일으키지 않도록 유념해야 한다.

### 제 3 절 권리처리 방법의 모색 - 롱테일과 프로슈머

#### 1. 롱테일과 고아저작물

##### 가. 롱테일과 고아저작물

과거에는 시장 수요가 어느 정도 확보되지 않으면 해당 콘텐츠는 절판되어 시장에서 사라졌다. 하지만 디지털 환경 덕분에 재고나 물류비용이 감소되었고 그로 인해 니치마켓이 활성화되는 현상으로 이어졌다. 이미 시장에서 사라진 콘텐츠들이

디지털 콘텐츠로 다시 선보이기도 한다. 이러한 롱테일 현상은 초연결사회의 긍정적 현상이라고 볼 수 있다. 롱테일 시장에서의 어려움은 저작권 처리 문제일 것이다. 저작권료가 비싸서가 아니라 해당 저작물의 저작권자를 찾아 이용허락을 받는데 드는 비용이 크기 때문이다.

#### 나. 법정허락 제도의 한계

저작권자를 찾을 수 없는 이른바 고아저작물의 이용을 위해 법정허락 제도의 정비가 논의되어야 한다. 1957년에 제정된 국내 저작권법은 처음부터 저작물의 저작자를 알 수 없는 경우에 강제허락을 인정하였다. 그러나 복잡한 절차 때문에 저작물 하나를 이용하기에는 많은 시간을 필요로 한다는 점에서 크게 효율적이지 않다. 법정허락 간소화를 위하여 정책적 노력을 기울였지만 절차적 편의를 제고해 줄 수 있을 뿐이지 권리자 불명의 저작물을 이용하기에는 근본적인 한계가 있다. 선이용 후정산의 방식을 검토해 볼 수 있겠지만 이는 국제법 위반에 대한 우려도 검토해야 한다.

## 2. 프로슈머와 권리처리

#### 가. 정보 발신자로서의 일반 이용자

인터넷은 누구나 정보의 발신자가 될 수 있는 환경을 만들었다. 과거 저작권에 문외한이었던 일반인들은 이제 저작권법에 대해 어느 정도 이해가 필요한 상황이 되었다. 그러나 저작권법은 1957년 제정 이후 최근까지 교육 콘텐츠로 다뤄진 경우가 거의 없었다.

#### 나. 집중관리와 저작권 거래소

또다른 문제는 저작권 제도에 대하여 충분히 알고 있는 이들조차도 합법적 이용을 위한 권리처리가 쉽지 않은 경우가 많다는 것이다. 사용료를 지불하고 싶지만 어디에 어떻게 지급하면 되는지 알기 어려운 경우가 종종 있기 때문이다.

이에 대한 대안으로 집중관리제도를 활성화하는 방안을 제안한다. 우리의 저작권 법은 저작권 집중관리와 관련하여 법문에서 저작권위탁관리업으로 표현하고 있으며, 저작권신탁관리업과 저작권대리중개업으로 구분하여 규정하고 있다. 간단한 신고만으로 가능한 대리중개업은 수백 개 업체가 영업하고 있지만, 문화체육관광부장관의 허가를 받아야만 업무 수행이 가능한 위탁관리업의 경우에는 현재 단지 13 개 단체만이 있다(안태숙 외, 2013).

저작권을 쉽고 편리하게 권리처리 할 수 있는 저작권거래소가 정부차원에서 기획되었고 적지 않은 투자가 이루어진 상태인데, 앞으로는 마이크로라이선스 등 이용자가 편리하게 이용허락을 받을 수 있는 방안을 좀 더 모색해 보아야 할 것이다. 중장기적으로는 일부 권리에 대해서 권리의 배타성을 약화시키는 방법도 고려해 볼 수 있다.

## 제 4 절 공정이용에 대한 재고

### 1. 공정이용의 범위 확대

새로운 창작을 위해서는 선행 저작물을 이용할 수 있어야 한다. 타인의 저작물을 이용하여 새로운 창작, 그리고 문화 발전이 이루어지기 때문이다. 저작권법으로 보호를 받는 저작자도 자신의 저작물을 선인들이 쌓아 놓은 문화유산의 바탕 위에서 창작하였을 것이다.

### 2. 공정이용 여부의 판단 기준

일반 조항의 도입으로 공정이용 해당 여부를 최종적으로 법원이 판단하도록 되었다. 공정이용 여부는 DRM 등 기술적 요소를 포함하여 다양한 요인을 종합적으로 판단하게 된다. 그 기준을 예측하는 것은 현재로서는 쉽지 않다.

우리나라 법원의 판례는 아직 충분히 축적되지 못한 상태이기 때문에 앞으로 많

은 연구와 더불어 이해관계자의 의견을 수렴하여 기준을 마련해 나가야 한다. 공정 이용의 이론적 근거는 공평의 원칙이다. 공정이용의 기준을 마련해 나가는 과정에서 이용은 곧 새로운 창작을 위한 것이라는 정책적 고려가 반영되어야 한다. 프로슈머의 창작을 장려하기 위해서는 특히 공정이용이 되는 변형적 이용과 2차적 저작물 작성권의 침해 사이의 기준을 마련해주는 것이 중요하다(이해완, 2012; 문일환, 2013; Leval, 1990).

## 제 5 절 인공지능 기반 창작물과 저작권 이슈

개념조차 명확하지 않지만 각종 법률개정안과 각종 종합·시행계획에서 최근 흔하게 접하고 있는 용어 ‘4차 산업혁명’의 핵심 요소는 역시 인공지능이다. 인공지능의 수준은 아직 약한 인공지능 단계이지만 그 파급효과는 이미 현실이 되고 있다.

저작권 차원에서 인공지능에 대한 쟁점은 크게 인공지능 학습과 창작 단계에서 타인의 저작물을 이용하는 문제와 그 결과 창작된 저작물에 대한 법적 보호 문제로 나뉘볼 수 있다.

### 1. 인공지능 창작 과정에서의 저작물 이용

#### 가. 학습을 위한 데이터 이용과 저작권

##### 1) 저작물의 이용

인공지능을 활용하려면 인공지능의 학습을 위한 데이터가 필요하며, 이때 인공지능이 처리하는 데이터 중에 저작물이 포함될 수 있다. 만약 저작물이 포함된 데이터라면 수집되어 저장되고 공유 또는 분석을 위하여 전달되는 과정에서 복제권, 공중송신권 침해 등이 문제될 수 있다(김병일, 2017). 데이터에서 원하는 정보를 추출하는 과정에서 일시적 복제 문제도 제기된다. 나아가 학습을 위한 데이터셋을 만드는 과정에서 동일성유지권 침해와 같은 저작인격권 문제도 발생할 수 있다. 해석상으

로 ‘부득이한 사유’의 범위를 조정할 여지는 있으나 저작권재산권과 같은 공정이용 일 반조항은 현행법상 마련되어 있지 않다는 점을 고려해야 한다. 향후 제도적으로 공 정이용의 범위를 넓혀주거나 법정허락의 대상으로 관련 조항을 신설하는 방안도 논 의해 볼 수 있을 것이다.

## 2) 데이터셋 관련 문제

데이터셋을 만들어 공개하는 것은 더욱 복잡한 저작권 문제에 관심을 가져야 한 다. 인공지능 내부에서 이용되는 것과 달리 외부에 공개하는 학습용 데이터셋은 원 저작자의 저작권을 침해할 가능성이 높아진다. 상대적으로 공정이용에 해당할 가능 성이 낮아진다는 의미로도 이해할 수 있다.

반면 데이터셋 자체가 저작권법의 보호를 받을 가능성도 크다. 개별 데이터로서 는 창작성이 없어 저작물에는 해당하지 않는 경우에도 수집 및 처리과정에서 인적· 물적인 투자를 하여 체계적으로 배열 또는 구성되었고, 이용자들이 개별적으로 그 소재에 접근하거나 소재를 검색할 수 있다면 저작권법상 ‘데이터베이스’로 보호될 수 있다.

그 밖에 가공된 정도에 따라 데이터셋 제작자에게 편집저작물 또는 2차적저작물 작성자로서의 권리가 부여될 수 있다는 점도 기억해야 한다.

현재 인공지능 산업 발전에 학습용 데이터셋의 부족이 커다란 장애가 되고 있다. 단견으로는 데이터셋의 이용을 제약을 없애주는 것이 좋을 것처럼 보이지만, 데이 터셋 제작에 비용과 시간을 투자한 자에 대한 법적 보호가 중장기적으로 도움이 될 것으로 보인다. 따라서 창작성이 없더라도 투자에 대한 보호와 관련된 법제도 정비 를 검토할 필요가 있다.

## 2. 인공지능 창작물의 보호

### 가. 비인간 창작물에 대한 법적 판단

현행법에서는 사람이 창작한 것이 아닌 경우 저작권을 인정하지 않는다.



### 나. 단기적 대안

앞서 언급하였듯이 자연인, 법인에 이어 ‘전자인간(인공지능)’을 법적인 사람의 개념으로 인정하는 문제는 쉽게 풀 수 있는 것이 아니다. 어떤 결론에 도달하려면 수많은 쟁점과 복잡한 이해관계를 풀어야 한다. 현재의 수준에서 필요한 조치를 강구하는 것이 필요하다. 단기적 대안으로 투자자, 사용자, 프로그램 개발자 등에게 권리를 부여하는 방안, 부정경쟁행위로서 규제하는 방안 등을 고려해 볼 수 있다.

## 제 6 장 초연결사회 기술기반 창작 이슈에 대한 전문가 의견

### 제 1 절 전문가 의견조사 개요

디지털 환경의 변화에 따라 저작권법 예외조항을 활용하여 저작물 이용범위를 확대할 필요가 있다는 이슈와 아직 사회적 합의점을 찾지 못한 인공지능 창작물의 저작권 이슈에 대해 전문가 의견을 조사하였다. 이때 저작물 이용범위 확대와 관련해서는 인공지능 학습용 데이터에 저작물이 포함되는 경우 저작권 예외조항으로 규정하는 데 대한 의견조사로 한정하였다.

이 조사는 2017년 11월 약 2주간 진행되었다. 사전에 관련 전문가 리스트를 작성하고 일일이 전화를 걸어 의견조사 참여 여부를 확인하였다. 최종 선정된 전문가 20명의 분야는 저작권 관련 기관 3명, 대학의 문화콘텐츠학과 교수 3명, 법학과 3명, IT 포털사이트 종사자 2명, 법무법인 변호사 2명, 정책기관 2명, 공학·기술 분야 개발자 4명, 언론 분야 1명으로 구성되었다. 공학·기술 분야는 기술 개발에 종사하는 공학박사이자 교수 2명과 정부출연연구소와 민간연구소 소속 각 1명씩이었다. 마지막으로 언론 분야 참여자는 IT분야를 주로 담당해온 기자이자 디지털문화와 관련한 민간연구소에서 활동한 경력이 있다.

## 제2절 저작물 이용범위 확대에 대한 전문가 의견

저작물 이용범위 확대에 대한 전문가 의견조사는 인공지능 학습용 데이터에 저작물이 포함되는 경우 저작권 예외조항으로 규정하는 데 대한 의견조사로 한정해서 질문하였다.

### 1. 인공지능 학습용 데이터 구축 시 저작권법 예외조항 여부

인공지능 학습용 데이터 구축을 위한 데이터 마이닝을 저작권법 예외조항으로 하는 방안에 대해 7명이 ② ‘저작권자에게 허락을 받고 이용해야 한다(예외조항 적용에 반대)’고 응답하였으며, 6명이 ③ ‘최소한의 보상을 전제로 자유롭게 이용하도록 한다’에, 5명이 ① ‘예외조항 적용으로 무상 자유이용을 보장해야 한다’고 응답하였다. 조사 결과는 신기술·신서비스를 수용하는 과정에서도 기존 법률을 따를 필요성에 무게가 더 실려 있기는 하지만, 사실상 예외조항 불가에서부터 일정 조건에서의 허용, 그리고 무상 자유이용에까지 의견이 거의 균등하게 갈렸다고 볼 수 있다.

### 2. 인공지능 학습용 데이터셋에 대한 저작권 인정 여부

다음으로 영상저작물 등 저작물 일부를 가공하여 인공지능 학습용 데이터셋을 구축한 경우 2차적 저작물로서 저작권을 인정하는 데 대한 전문가 의견을 수렴하였다. 이와 관련하여 응답자 중 13명이 일정 정도 권리를 인정해야 한다는 의견을 제시하였다. 개별적으로 살펴보면, 저작권법이 이미 창작성이 없는 데이터베이스 제작자의 권리를 규정하고 있으며 인공지능 학습용 데이터세트도 데이터베이스와 같은 수준으로 적용되어야 한다고 의견이 많았다.

### 3. 데이터셋 제작과정 및 인공지능 학습과정에서의 저작인격권 보호

먼저 원저작자의 권한을 보호한다는 차원에서 학습용 데이터셋 제작과정이나 인

공지능의 학습과정에서 사용된 저작물의 창작자 성명과 출처를 표시해야 할 의무에 대해 물었다. 이에 대해 13명이 긍정적으로 응답하였다. 6명이 그럴 필요가 없다고 보았고 1명이 판단을 유보하였다. 데이터셋 제작과정에서 원저작물을 허락없이 변형하여 이용하는 것이 소위 동일성유지권을 침해하는 문제가 되는지에 대한 질문에서는 그렇다고 응답한 전문가가 10명, 그렇지 않다고 한 전문가가 9명이었다. 1명은 판단을 유보하였다.

### 제 3 절 인공지능 창작물에 대한 전문가 의견

전문가 의견의 두 번째 주제는 인공지능 창작물에 대한 저작권 이슈이다. 이와 관련하여 만약 인공지능 창작물을 저작권을 가진 저작물로 인정한다면 어느 정도의 수준으로 인정할 것인지, 인정한 경우 저작권 행사 대리인은 누가될 수 있는지, 저작권 인정 기간에 차이를 둘 것인지 등을 질문하였다.

#### 1. 인공지능 창작물에 대한 법적 보호 수준

먼저 저작물이 포함된 기존 데이터 학습을 거친 인공지능이 추론 과정을 거쳐 새로운 결과물을 생성하였을 때 이 결과물에 대한 저작권을 인정한다면 어느 정도가 적당한지를 물었다. 가장 많은 응답은 10명이 선택한 ② ‘저작인접권 또는 부정경쟁방지법 등 기존 법에서 투자에 대한 보호에 준하여 보호할 수 있는 수준’이었다. 기타 의견으로 나온 ‘부정경쟁행위 방지를 위해 투자성과물에 대한 보상은 해야 하나 저작권 보호기간을 대폭 단축하는 등의 조정이 필요’하다는 의견도 투자에 대한 보상 필요라는 점에서 앞의 10명과 같은 의견으로 볼 수 있다. 그밖에 5명이 ③ ‘누구나 자유롭게 이용할 수 있도록 개방해야 한다’는 데 동의하였으며, 3명은 ① ‘저작권법에 따라 창작자에 준하는 보호 수준’을 선택하였다. 나머지 한 명은 판단을 유보하였다.

다음으로 보다 진전된 인공지능 기술을 가정하였다. 즉, 저작물이 포함된 데이터를 이용한 학습 과정을 거치지 않고 각 분야의 기본 원리만 학습한 상태에서 새로운 콘텐츠를 제작하였을 경우이다. 먼저 ② ‘투자에 대한 보호에 준하는 수준’을 선택한 이는 8명으로 역시 가장 많은 응답을 받았다. 기타 의견인 ‘저작물은 인간의 창작물만을 보호하므로 어느 경우에도 투자성과물 보호 관점에서 접근하는 것이 타당’하다는 의견은 투자에 대한 보호 수준이라는 점에서 역시 앞의 8명과 동일한 의견으로 간주할 수 있다. 그 밖의 응답에서 그 결과물을 ③ ‘누구나 이용할 수 있게 해야 한다’는 의견은 7명으로 늘어난 반면, ① ‘저작권법에 따라 창작자에 준하는 수준’을 선택한 이는 1명이 더 늘어난 4명에 불과하였다.

결과적으로 인공지능 기술 수준이 더 높아져 인간의 통제에서 좀 더 벗어나 콘텐츠를 생성해도 창작자에 준하는 인공지능의 저작권 인정에는 대체로 부정적이라고 볼 수 있다. 오히려 개입하는 인간의 영역이 줄어드는 만큼 공공재로서 자유롭게 이용하도록 개방하자는 의견이 늘었다. 가장 적절한 기준은 인공지능 개발을 위한 투자를 보호하는 수준에서 성립되는 것이었으며, 보상을 받아야 할 인간의 개입 정도가 감소할수록 공공재로 활용하는 데 동의하는 의견이 증가한 것이다.

## 2. 인공지능 창작물의 법적 대리인

인공지능 창작물에 대한 저작권을 인정할 때 인공지능을 대신해 법적 권리를 행사할 주체를 규정할 필요가 있다. 전문가들에게 이 경우 누가 인공지능 대리인으로 저작권을 행사하는 데 가장 적합하다고 생각하는지를 물었다.

이 문항에서는 중복응답을 허용하였으며 응답자의 이해를 돕기 위해 구글의 인공지능기반의 그림 생성 소프트웨어인 딥드림의 예를 들었다. 그 결과, 11명이 ③ ‘인공지능 창작도구를 구입, 활용하여 창작물을 생성한 이용자’로 응답하였고, 6명이 ① ‘인공지능 알고리즘 개발자’, 3명이 ② ‘인공지능 개발 투자자 혹은 투자기업’을 선택하였다. 그밖에 4개의 기타의견이 나왔는데, ④ ‘개발자, 투자자(투자기업), 이

용자 간의 적정한 분배’, ⑤ ‘인공지능 창작도구를 구입한 소유자’, ⑥ ‘창작물을 생성하도록 인공지능에 최종 명령을 내리고 자료를 정리한 자’, ⑦ ‘추가적인 논의가 필요’ 등이었다. 이 중 ⑤ ‘인공지능 창작도구를 구입한 소유자’와 ⑥ ‘인공지능에 최종 명령을 내리고 자료를 정리한 자’는 ③ ‘인공지능 창작도구를 구입, 활용하여 창작물을 생성한 이용자’일 수도 있다는 점에서 다수가 ③의 경우를 선택하였다고 볼 수 있다.

### 3. 인공지능 창작물 보호기간

이미 앞 문항들의 결과를 통해 의견조사에 참여한 전문가 대부분이 인공지능 생성물을 창작물로 보거나 저작권 보호 대상으로 보는데 긍정적이지 않다는 것을 확인하였다. 마찬가지로 창작물로 인정한다고 가정하였을 때 적절한 저작권 보호기간을 묻는 질문에서도 가장 많은 응답은 7명이 응답한 ③ ‘현행법에서 창의성이 없지만 노력과 자원을 투입했기에 5년간의 단기 권리 존속 기간을 인정한 데이터베이스권과 같은 기준으로서 창작물을 생산한 직후부터 5년 정도로 제한하는 것’이었다.

4명이 ④ ‘데이터베이스(DB) 제작보다 창작성·창의성이 있으므로 5년 이상의 권리 존속 기간을 인정해야 한다’고 보았다. 다시 말해서 11명이 데이터베이스에 준하거나 그보다 약간 나은 정도로 권리 존속 기간을 인정해야 한다고 응답했다. ① ‘순수 창작물로 간주하여 인간 저작권자의 권한과 동일하게 (법적권한대행자가) 살아있는 동안 및 사후 70년까지 저작권의 보호를 받아야 한다’는 데는 2명만이 동의하였고 ② ‘업무상저작물로 간주하여 공표한 다음 해 1월 1일부터 70년간 보호받아야 한다’는 데는 1명이 선택하였다. 즉 3명만이 인간 저작권자와 동일하거나 비슷한 수준으로 보호기간을 규정해야 한다고 응답하였다. 그리고 한 명이 ⑤ ‘인공지능의 생산물은 창작물이 아니므로 저작권을 단 하루도 인정할 수 없다’고 하였다. 5명이 기타의견을 제시하였는데, 모두 최단 기간이 성립하도록 새로운 형태의 합의가 필요

하거나 5년 이하의 권리보호기간(예: 3년) 등 기간 단축을 제시하였다. 즉, 창작성은 인정할 수 없지만 부가가치 창출이나 투자에 대한 보호차원에서 최단기간 보호 혹은 다른 방법의 보상을 고려해봐야 한다는 것이다.

## 제 6 장 결과 및 정책적 시사점

### 제 1 절 연구결과 요약

지금까지 초연결사회의 기술 환경에 따라 문화영역에서 일어나는 현상과 정책 및 제도적 이슈를 살펴보았다. 2장에서는 초연결사회 기술 환경에 따른 디지털 콘텐츠의 유통, 이용, 창작 과정에서의 새로운 현상을 고찰하였다. 3장은 초연결사회에 대응하는 주요국의 제도 개선 논의와 정책 방향을 살펴보았다. 4장은 초연결사회의 기술 환경에 따른 디지털 콘텐츠의 유통, 이용, 창작 형태의 변화를 수용하기 위한 법적 논쟁을 고찰하였다. 5장은 최근 이슈인 인공지능 창작 과정에서의 저작물 이용 이슈와 인공지능 창작물의 저작권 보호 수준에 대해 전문가 의견을 조사한 결과이다.

### 제 2 절 정책적 시사점

지금까지의 고찰을 기초로 정책적 시사점을 제시한다. 무엇보다 디지털 환경에서 발생하는 저작물의 생성과 유통, 이용 비중이 현저하게 증가하였으며 앞으로 더욱 큰 비중을 차지할 것을 고려하면 디지털 시대에 적합한 법으로의 개정은 필수적이다. 이와 관련하여 몇 가지 세부사항에 대한 대안을 제시한다. 첫째, 모호해진 사적복제의 범위와 개념에 따른 저작권 이슈에 대한 해결 방안으로 사적복제 보상금 제도를 제안한다. 저작권자에게는 창작에 대한 보상을 보장하고 이용자에게는 자유로

은 정보 교환과 창작 활동을 보장해주는 방안이다. 둘째, ‘링크’와 관련된 법적 제재 조치를 완화하여 이용을 자유롭게 하는 반면, 저작물의 불법 링크를 통한 이익 추구를 저지하기 위해 다른 법을 활용하는 방안, 즉 손해배상책임이나 불공정거래의 책임을 묻는 방안을 제안한다. 셋째, 저작자가 불명확한 저작물을 이용할 방안을 마련하는 것이다. 디지털 형태로 수명이 길어진 콘텐츠를 저작자 불명으로 이용할 수 없다면 문화 발전과 산업 진흥 모두에 손해가 된다. 따라서 저작권리 처리의 편의를 위한 집중관리제도를 정비하고 강화할 필요가 있다. 중장기적으로는 일부 권리에 대해 권리의 배타성을 약화시키는 방안도 고려해야 한다. 마지막으로 공정이용의 범위를 확대하는 것이다. 공정이용 범위가 확대되면 기존 창작물을 토대로 자신의 창작물을 생성할 기회가 증가할 것이다. 아래에 언급하듯이 공정이용은 또한 신기술 개발에도 밀접한 이슈이다.

다음은 초연결사회 지능형 기술과 관련한 신규 이슈에 대한 것이다. 먼저 세계 각국이 논의하고 있는 공정이용 범위에 데이터 마이닝을 포함하는 안이다. 본 연구의 전문가 의견조사 결과, 기술 발전을 위한 유연한 대응보다는 현행 저작권법 원칙을 지키는 데 다수가 동의하였다. 이는 인공지능 기술 발전을 이유로 공정이용 범위를 확대하는 데는 사회적 합의를 위한 시간이 필요함을 함의한다. 따라서 현재는 현행 법이 허용하는 한에서 학습용 데이터셋 구축 시 저작물을 제한적으로 이용하되 향후 제도적으로 공정이용 범위를 확대하거나 법정허락의 대상으로 관련 조항을 신설하는 방안을 제안한다.

다음으로 인공지능 기반 창작물의 법적 권한에 대한 것이다. 사용자(소유자), 개발자, 인공지능 등 세 가지 방안에 대해 살펴보았다. 첫째, 전문가 의견조사 결과는 인공지능 사용자가 권한을 가져야 한다는 의견이 다수였다. 이때 사용자는 곧 소유자일수도 있고 엄밀하게는 소유자와 구분될 수도 있다. 이는 업무상 저작물에 대한 조항에서 시사점을 얻을 수 있다. 둘째, 프로그램 개발자의 경우 ‘인공지능 기반 창작 도구’를 만든 저작권자로 이해된다. 그러나 인공지능이 스스로 학습하여 창작물을 생성하는 경우에는 논리적 타당성이 부족하다. 셋째, 인공지능 자체에 권리를 부여

하기 위해서는 인간과는 별도의 온전한 법적 주체임을 먼저 인정받아야 하며 이 과정은 꽤 오랜 시일을 필요로 할 것이다. 기존 법체계에서 논리를 찾는다면, 특수목적법인에 관한 사항을 규율하는 특별법을 제정하거나 민법상 한정후견인을 두는 것과 유사한 것으로 보는 것이다.



## 제 1 장 서 론

### 제 1 절 연구의 배경 및 목적

이 연구보고서는 초연결사회의 문화영역에서 전통적 기준이 어떤 기술적 도전에 직면해 있으며 이를 해결하기 위해 현재의 법·제도를 어떤 방향으로 수정·보완해야 하는지를 고찰한다. 2000년대 중반 디지털화와 방송과 통신이 융합하면서 이미 법·제도의 주목할 만한 변화가 있었다. 이른바 ‘디지털 혁명’으로 명명된 당시의 기술 발전으로 인해 디지털 환경에서 새로운 콘텐츠 유통·소비 형태가 등장하면서 이를 제어하던 저작권법에 대한 논쟁이 일어났다. 그리고 지금, 기술의 발전과 초연결사회의 전환은 유통과 소비뿐만 아니라 창작의 영역에까지 새로운 개념과 형태를 확장시켜 다시 한 번 저작권과 관련한 법·제도에 대한 논쟁을 일으키고 있다. 이에 이번 보고서에서는 디지털 혁명으로부터 제기된 유통·소비 이슈에서부터 최근의 창작 이슈까지 초연결사회의 기술 환경과 연결된 디지털 콘텐츠에 대한 법·제도 이슈를 다루며 초연결사회의 지속가능성을 모색하고자 한다.

#### 1. ICT 고도화와 기술-문화 경계의 융합

ICT의 고도화는 기술과는 별도의 영역으로 간주되어 온 문화 영역을 적극적으로 포섭하여 둘 사이의 경계를 모호하게 하는 한편, 서로가 각 영역의 발전을 촉진하는 동력이 되어 왔다. 하드웨어와 소프트웨어 형태로 개발된 기술은 그 안에 담을 콘텐츠를 필요로 하였으며 문화 영역은 문화 콘텐츠를 생산하는 도구이자 유통 수단으로써 기술을 활용하여 왔다. 이 두 영역 간의 상호작용으로 인한 경계의 모호성은 뚜렷한 경계를 기초로 한 사회 규범 및 제도와 충돌을 야기하며 전통 방식으로 각

영역에 종사해 온 사람들에게까지 영향을 미치게 된다. 역사적으로 기술은 기존의 전통을 와해하고 새로운 규범과 제도를 형성하는 계기가 되어 왔다. 반면에 전통을 쌓아온 기존 영역은 전통적 원칙과 기준을 지키되 기술에 따른 사회의 변화를 유연하게 수용할 방법을 찾아왔다.

특히 최근의 기술 환경의 변화는 문화콘텐츠의 유통과 이용, 창작의 형태를 변화시키며 기존 제도의 현대화를 요구해 왔다. 먼저 물리적 매체에 담겨 제한적으로 유통되던 콘텐츠가 디지털화하여 인터넷을 통해 보다 쉽게 이동하고 복제되며 결합하고 변형가능한 디지털 콘텐츠로 확장되었다. 하나의 콘텐츠를 원본 손실 없이 복제하여 다양한 매체를 통해 동시다발적으로 제공할 수 있게 되었으며 그 과정에서의 비용도 현저하게 감소되었다. 물리적 기반에서는 일단 소비하면 상품가치가 하락하였지만 디지털 세계에서는 상품가치를 보존하면서 무한 재생이 가능하다. 시장 범위도 물리적 경계를 넘어서게 되면서 글로벌 시장으로의 진출이 용이해졌다. 디지털화된 콘텐츠는 다양한 서비스 플랫폼을 통해 소비자에게 전달된다.

소비 형태에서도 변화가 있었다. 서비스되는 콘텐츠를 수동적으로 받아들였던 이용자들은 서비스 플랫폼에서 제공하는 피드백 채널을 통해 콘텐츠에 대해 적극적으로 논평하거나 의견을 제시하거나 지인들과 공유하기 시작하였다. 고정된 컴퓨터를 벗어나 스마트폰 등의 모바일 기기를 주로 사용하게 되면서 콘텐츠의 소비와 피드백은 언제 어디서든 가능한 일상의 소통이 되었다. 콘텐츠에 대한 논평이나 공유를 넘어 패러디한 콘텐츠를 만들어 올리거나, 자신의 소비 반응을 콘텐츠화하여 스스로가 콘텐츠를 만들어 내는 창작자가 되기도 하였다. 서비스 플랫폼은 이들에게 콘텐츠를 올리고 유통할 수 있는 개인 채널을 제공해주었고 나아가 수익창출을 위한 비즈니스 모델도 지원하기 시작하였다. 이러한 문화콘텐츠의 유통, 소비, 창작 형태의 변화는 사회제도적 이슈와도 연결된다. 예를 들어, 거대 ICT 기업의 서비스 플랫폼에서 승자독식 구조를 벗어난 대안적 플랫폼이 등장하고 새로운 산업으로 떠오르거나 그동안 저작권과 관련이 없던 일반 이용자들이 저작권에 관련되면서 관련법을 알아야 필요가 생겼다.

## 2. 초연결사회의 진화

초연결사회는 사물인터넷(IoT)과 클라우드(Cloud computing), 빅데이터(Big data)와 모바일(Mobile)로 대표되는 네트워크 기반과 이를 통해 데이터의 수집, 저장, 분석, 활용 과정이 유기적으로 이루어지는 데이터 기반의 사회이다(이호영 외, 2015). 모든 사물에 컴퓨터를 내재하고 인터넷으로 경로를 잇고 데이터의 흐름을 통해 기존 경계를 통합·융합해 온 초연결사회는 2017년 현재 인공지능·머신러닝의 범용화 경향과 함께 초연결을 넘어 초지능으로 전진하는 양상을 보이고 있다. 이와 함께 인간이 개입하는 부분은 더욱 축소되고 인간의 고유 영역이라고 여겨왔던 범위는 더욱 좁아진다. 인간의 개입 없이 사물과 사물이 연결되고 상호작용하며 상호작용의 결과로 나온 데이터를 유통하여 새로운 가치를 만들어내는 데 인간의 개입을 최소화해 왔던 기술은 스스로 판단하고 통제하고 학습하여 개선할 수 있는 능력까지 갖추게 되었다.

이렇게 기술이 유통과 소비뿐만 아니라 창작의 영역에도 관여하면서 인간 중심으로 형성된 사회문화 제도에 근본적인 이슈가 발생하였다. 즉, 문화 영역에서 인간 고유의 역할은 무엇인지 그리고 사회제도적으로 그 고유의 역할과 대가를 어떻게 보장받을 수 있는지에 대한 질문이 제기된 것이다.

## 3. 도구로써의 기술과 예술창작 활동

도구의 활용은 인간임을 증명하는 중요한 특징 중의 하나이다. 기술의 발전은 그러한 도구의 발전 과정이며 인간의 외부적 능력이 증가해 온 기록이다. 기술이 인간의 외부에서 인간의 힘을 증대하는 도구의 기능을 수행하였다면 예술은 인간 내부의 정신이 표현된 결과이며 “인간의 자율적이고 창조적인 활동”의 결과이다(멈퍼드, 1952; 박홍규 역, 2011: 49). 멈퍼드는 1952년에 출간한 그의 저서 『예술과 기술』에서 인간의 힘을 확대하는 ‘도구’로서 발전해 온 기술이 인간의 고유 영역인 예술을 어떻게 소외시켜 왔는지에 대해 다룬다. 기술이 인간의 정신을 표현한 결과물인 예

술을 표준화하고 복제해 왔으며 그러한 ‘비인격화 과정’을 거치는 동안 예술에서 인간 상상력의 자생성과 창의성은 감소했고 기술의 힘에 대한 통제력도 상실해 갔다고 본다. 그에게 예술의 소외는 인간 고유성이 기술에 의해 소외되어 가는 과정이다. “인간의 주관적 힘을 물질화하고 내면적 창조성을 외부적으로 표현하여, 인간의 내면세계를 외부 세계로 이행하는”(p. 179) 예술 활동을 통해 문화의 성장 기회도 얻게 되는데 현대사회는 기술의 힘이 불균형적으로 커지면서 예술과 기술의 균형이 깨지게 되었다. 즉, 기술이 예술을 지배하게 되었으며 예술성의 상실로 인간의 잠재적 의미와 가치도 상실하게 된다고 경고하고, 예술을 다시 회복해 기술 수준과 균형을 맞추으로써 삶에 대한 인간의 능력을 다시 찾아야 한다고 주장한다. 그리고 1950년대의 멈퍼드를 소환한 역자 박홍규는 옮긴이 해설에서 지금의 상황을 다음과 같이 진단한다.

반복성, 표준화, 획일성, 능률성, 경제성의 질서를 그 본질로 하는 기술은 그 원형을 유지해야 한다. 그러나 현대의 기술은 경제적 이익을 얻기 위해 끊임없는 유행에 의해 악용되고 있다. 이는 분별을 위한 건전한 기초를 파괴하고 독자성이나 인격이 가장 중요한 인간적 체험과 진정한 예술의 활력을 파괴한다(멈퍼드, 1952; 박홍규 역, 2011: 206).

이러한 진단은 기계에 전적으로 의존하여 예술을 소비하는 동안 기계의 본질이 예술의 본질을 파괴한다고 본 멈퍼드의 주장에 대한 현대적 해설이다. 1950년대 라디오와 텔레비전이라는 도구를 통해 문화를 소비하는 행태에 대한 비판이 65년 후 인공지능과 사물인터넷, 가상현실과 증강현실이 도구로 활용되는 지금을 되돌아보는 통찰을 제공한다. 멈퍼드는 기술에 대한 의존도가 커지면서 기술이 도구 이상의 기능을 행사하는 것에 대해 경고한다. “인간이 기계화되어 인간 자신이 기계적이고 획일적이며 대체 가능한 부품으로 변모되거나, 정확하고 획일적이며 반복적으로 일하는 방법을 스스로에게 가르쳤다”(p. 104)는 일같은 인간이 자신의 창의력과 자율의지를 발현하는 데 기계에 너무 의존하게 됨에 따라 인간 고유의 특성이 상실되고 있음을 지적하는 것이다.

물론 머퍼드(1952; 박홍규 역, 2011)는 기술은 악이고 예술은 선으로, 혹은 기술이 일방적으로 예술을 해하는 것으로 규정하는 것이 아니며 인간의 능력을 증가시키기 위해 개발되고 활용되는 기술 자체의 도덕적 평가를 내리는 것이 아니다. 예술 역시 그 자체로 고귀한 채 있는 무엇이 아니다. 오히려 ‘발전’이 기술에 치우치면서 “더욱 더 신경질적이고 자기파괴적”이 되는, 그리고 “원시적이거나 유아적인 상징주의로 퇴보”하는 예술에 대해서 비판한다(p. 69). 기술과 예술의 균형 잡힌 통합이 필요하다고 결론짓는다. 인간의 우월성은 인간의 힘을 연장시켜 온 기술(도구)과 인간의 고유성을 표현하는 예술(상징)이 균형을 갖추 동시에 발전해갈 때 가장 잘 드러난다는 것이다.

기술의 발전은 오히려 예술 분야의 유통에 기여해 왔다. 기술 덕분에 예술 작품을 보다 쉽게 ‘복제’할 수 있게 되면서 소수 집단만을 위한 예술 독점이 붕괴하고 “예술의 민주화”가 가능해졌다(머퍼드, 1952; 박홍규 역, 2011). 기술의 활용과 복제품의 대량 생산은 예술을 표준화하고 획일화하며 반복적 소비 대상으로 만들었지만 다른 한편에서는 보다 많은 이들이 예술품에 접근할 수 있게 되었다. 당시 예술의 민주화를 가져온 대표적 기술은 사진술이었다. 사진은 예술작품에 대한 접근성을 향상시켰을 뿐만 아니라 누구나 마음만 먹으면 사진기를 사용하고 필름을 현상할 수 있게 되면서 소비의 행태도 확대시켰다. 그리고 사진을 찍고 인화하는 과정, 즉 사진기라는 도구이자 기술을 사용하면서 기계와 예술이 결합된 하나의 장르를 탄생시켰다. 어떤 대상을 어떤 구도로 찍고 인화과정에서 빛을 어떤 강도로 주느냐에 따라, 즉 도구를 어떻게 사용하느냐에 따라 전혀 다른 예술 작품이 탄생하는데, 여기에 ‘인간의 선택가능성’이 개입한다. 인간이 선택한 그 순간과 방법에서 고유한 인간의 정신을 반영하고 인간적 개성이 드러난다는 점에서 사진이라는 기계제품이 예술작품이 되는 것이다. 이렇게 기존의 예술작품을 정적으로 찍어내는, 그래서 보다 많은 이들이 그 예술작품에 접근할 수 있게 했던 복제기술로서의 사진술이 하나의 예술작품을 창작하는 창작기술로 그 기능을 확대한다.

이러한 관점은 발터 벤야민의 유명한 논문, 「기술복제시대의 예술작품」을 떠올리

게 한다. 그 역시 사진은 기존의 예술작품을 그대로 복제함으로써 그 예술작품의 고유한 아우라를 상실시켰으나 하나의 대상을 언제 어떤 구도로 어떻게 찍느냐에 따라 조금씩 다른 이미지를 창출함으로써 새로운 아우라를 형성하는 도구가 되었음을 언급한다. 아우라는 예술작품의 유일성을 상징하는 것으로, 반복(복제)할 수 없는 그 자체의 고유한 특성을 지닌 진품이기에 가질 수 있는 것이며 구체적 실재가 있는 것이 아니라 사람들이 상징적으로 인지하는 추상적인 일종의 분위기이다(벤야민, 1936; 최성만 역, 2016). 기술이 예술작품을 복제하면서 예술의 고유성, 즉 아우라를 상실시키자마자 기술은 새로운 아우라를 지닌 작품을 생성하는 도구로 활용되었다. 그리고 아우라가 상실되고 예술작품의 미학을 논하였던 자리에 대중매체의 미학이 차지하게 되었으며, 예술의 사회적 기능도 달라진다(벤야민, 1936; 최성만 역, 2016).

수십 년 후 Granscia(2015)는 기술의 발전과 함께 예술 작품의 고유성을 상징하는 아우라는 상실되었으나 인간의 선택성이 개입된 복제물에 대해 디지털 아우라라는 새로운 지위를 부여하면서 아우라의 개념을 되살린다. 벤야민 시대와 다른 점이라면 당시 예술작품의 아우라는 그것의 유일성, 고유성에서 나오는 반면 디지털 아우라는 한 작품의 고유성에서 나오는 것이 아니라 그 작품을 감상하고 소비하는 이들의 선택성에서 형성된다. 즉, 창작의 결과물이 아니라 소비의 과정이 그 작품의 아우라를 부여하는 것이다. 지금의 시기는 과거 어느 때보다 많은 정보와 콘텐츠가 생산되고 있다. 이 중 어떤 대상을 선택해서 특정 각도와 방향, 맥락에 따라 그때그때 다른 감상을 즐기는 것이 곧 그 대상의 디지털 아우라를 결정한다. 즉, 인간이 그 대상을 어떻게 보고 느끼며 해석하느냐 하는 인간의 선택과 자율적 판단이 디지털 아우라인 것이며, 따라서 한 대상의 디지털 아우라는 소비자마다 다르게 경험한다.

멈퍼드, 벤야민, 그란시아 이들 세 명의 학자들의 주장을 연결하고 종합하면, 기술이 예술작품에 복제가능성을 부여하고 그 덕분에 유일무이의 예술작품이 누구나 접할 수 있는 대중적 작품으로 변모하였다. 그 과정에서 예술작품의 유일성은 사라졌으나 소비과정에서 개개인의 자율적 판단과 선택에 따라 다른 의미가 부여되는 새로운 문화 소비 형태가 나타났다. 또 하나의 작품에 대한 접근성이 명확하게 향상되

있으며 그에 따라 예술작품의 사회적 지위와 기능도 변화를 가져왔다. 대중문화가 등장하는 초기에 있었던 기술-예술에 대한 논쟁은 반세기를 훌쩍 뛰어넘어 ICT의 고도화 시대에 다시 이슈화되고 있다. 그동안 예술작품의 유일무이함과 고유성은 더욱 약화되었고 창작 도구로서의 기술은 스스로 판단하고 행동하는 지능형 도구로 한 단계 더 나아갔다.

#### 4. 협력적 창의성과 공유

멈퍼드(1952; 박홍규 역, 2011)에 따르면, 기술에 대한 의존성을 높이기 전의 예술은 근본적으로 표현이며, 그 표현은 “인간 자신의 고유한 감각의 근본으로서 자기인식이자 자기실현”(p. 60)이며, “자아의 깊은 저변에서 생겨나 축적된 수많은 가치와 의미의 전달 수단”(p. 73)이다. 기술의 획일성과 빈복성에 대응되는 인간의 창의성과 선택성의 결과이기도 하다. 하지만 이미 기술에 대한 의존성이 높아진 지금의 예술은 그 유일무이성과 고유성이 약화되었으며 그에 따라 예술작품보다는 인간의 창작물이나 문화콘텐츠가 더 시대에 맞는 호명이 되었다.

국립국어원의 표준국어대사전에서 창작은 세 가지로 정의된다. 첫째, “방안이나 물건 따위를 처음으로 만들어 냄. 또는 그렇게 만들어 낸 방안이나 물건,” 둘째 “예술 작품을 독창적으로 지어냄. 또는 그 예술 작품,” 그리고 “거짓으로 지어낸 말이나 일을 비꼬는 말”이다.<sup>1)</sup> 창작에 대한 1차적 정의가 예술작품과 관련된 것이 아니라 일상성에 기초한 것이라는 점이 흥미롭다. 이제 창작활동은 특정 분야의 전유물이 아니라는 시대의 반영일 것이다. 기존에는 없던 것을 만들어내는 창작 활동에 누구나 참여할 수 있게 된 것은 앞에서 살펴봤듯이 기술의 영향을 부정할 수 없다.

창작활동은 창의성을 필요로 한다. 국립국어원의 표준국어대사전은 창의성을 “새로운 것을 생각해내는 특성”으로 정의<sup>2)</sup>하고 있지만, 인간의 고유 능력 중의 하나인

1) 국립국어원의 표준국어대사전([http://stdweb2.korean.go.kr/search/List\\_dic.jsp](http://stdweb2.korean.go.kr/search/List_dic.jsp)).

2) 위와 같음.

직관에 의한 통찰의 결과를 창의성으로 보는 견해가 더 흥미롭다(루트번스타인 & 루트번스타인, 2007; 톰슨, 2015). 직관은 논리성과 대조되는 인간의 능력이다. 무엇인가를 증명하려면 논리가 필요하지만 무엇인가를 발견하는 데는 직관이 필요하다. 즉, 논리적 사고 작용이나 단계적 검토 과정을 거치지 않고 즉각적으로 떠오르는 생각의 결과가 직관이며 창의성은 이 직관으로부터 나온다. 논리적 사고 작용이나 검토 과정을 거치지 않고 나온 결과라고 하더라도 직관이 발휘되려면 기초적 지식과 경험, 생각과 사고능력이 필요하다. 직관을 발휘하는 것이 인간의 고유 능력이고 그 직관으로부터 발휘되는 것이 창의성이며 따라서 창의성은 인간이면 누구나 발휘할 수 있는 능력이지만 부단한 노력과 반복된 실수를 경험하며 쌓아온 지혜가 없으면 쉽게 발휘되지 못하는 능력이기도 하다(애슈턴, 2015; 그랜트, 2016).

따라서 창의성은 이미 주어진 뛰어난 능력이 아니라 일련의 과정을 거쳐 획득할 수 있는 것이지만 그 과정에 따라 창의성을 발휘하여 실질적 가치로 전환해 활용하는 사람과 아닌 사람이 있게 된다. 애머빌(Amabile, 1998)에 따르면, 창의성의 실질적 가치는 유용성(useful)과 실행가능성(actionable)으로 평가된다. 상상력이나 독창적 생각이 생각 자체로 끝난다면 창의성의 발휘가 아니라 망상으로 남을 뿐이다. ICT의 발전은 창의성의 발휘나 창작의 과정을 복합화하였다. ICT는 사람들 사이의 상호작용과 생각의 구현을 용이하게 하는 데 효과적인 도구로 기능하면서 창작의 과정을 협업의 과정으로 확대해왔으며 그 결과 현 시대에서는 한 개인의 부단한 노력과 재능의 결과뿐만 아니라 여러 사람이 생각을 공유하고 의견과 재능을 나누는 상호작용을 거친 협업의 결과인 경우도 적지 않다.

이종관(2017)도 창의성이 천재의 재능이 아니라 사회적 상호작용과 협업의 결과물로 이해한다. 다른 사람들과 의견을 주고받고 생활을 함께하고 서로의 콘텐츠를 교환하며 새로운 생각과 시각에 노출되고 자신의 생각을 다시 돌아볼 기회를 가지며 사고를 변형시켜 새로운 것을 끌어내 창작의 동력을 얻게 된다는 것이다. 그의 정의에 따르면, 협력은 “서로 다른 생각, 관점, 방법론, 나아가 서로 다른 전문성을 갖는 개인들에 의해 이루어지는 활동”(p. 22)이며, “서로 구별되는 독특한 것들의 상



호작용은 상호보완, 상호자극, 상호비판의 동적 과정으로 진행되어 협력당사자들에게 지속적인 활동의 동기를 부여하고 각자의 생각을 변화시키는 가운데 새로운 것이 창발할 수 있는 동력”(p. 23)을 제공한다.

초연결사회의 연결성은 협력과 협업을 위한 ICT 인프라를 통해 드러나며, ICT의 영향으로 기존의 경쟁에 의한 사회 시스템에서 협력에 의지하는 시스템으로 전환하고 있다(벤클러, 2013). 벤클러(2013)는 인터넷 덕분에 동료들 사이에 공동생산(peer production)의 범위와 사례가 증가하면서 협력 문화가 자리잡아갔다고 본다. 동료들 사이의 공동생산에서 ‘동료(peer)’는 알고 지내는 지인만이 아니라 공동의 목적의식을 가진 다양한 사회적 배경의 사람들을 포함하며, 이들과의 연결은 ICT 인프라를 통해 가능하다. 그는 협력 플랫폼의 대표적 사례로 위키피디아를 들고 있는데, 특별한 보상을 바라지 않는 자발적 지원자에 의해 뛰어난 온라인 지식사전이 만들어지고 있는 것이다. 위키피디아에 정보를 제공할 때는 전문가든 아마추어든 자격을 거르지 않고 누구나 참여할 수 있는 만큼 정보의 정확성에 대해서는 담보할 수 없다. 하지만 시간이 지남에 따라 보다 많은 이들이 참여하고 오류를 수정하고 새로운 정보를 덧붙이는 과정이 지속됨에 따라 점점 더 나은 콘텐츠를 구성하게 될 것이다. 위키피디아의 협업은 결과물이 아니라 공동작업의 과정으로 이해해야 한다는 것이다. 이러한 협력 플랫폼은 특정 목적이나 사익을 추구하지 않는 개인들 간에서만 활용되는 것이 아니다. 비영리 조직이나 기업도 ICT 덕분에 조직 내 인력을 벗어나 조직 밖 사람들의 통찰력과 아이디어, 그 밖의 도움을 활용할 수 있게 되었다.

창작활동은 협력·협업 과정과 연결되며 또한 공유와도 연결된다. 공유는 초연결사회 기술 인프라로 가능한 새로운 경제시스템의 핵심 특징이기도 하다(리프킨, 2014). 리프킨(2014)에 따르면, ICT의 발전에 의한 사회는 새로운 경제 시스템이 지배하는 협력적 공유사회(collaborative commons)이다. 이 새로운 시스템은 소유 중심인 기존 자본주의 시스템과 차별된다. 협력적 공유사회는 소유권보다는 접근권이 핵심이 되는 사회로서 촘촘히 연결된 초연결사회를 통해 흐르는 정보에 언제든지, 누구든 접근하여 수평적 상호작용을 통해 새로운 가치를 창출하는 데 기여한다. 또한

사물인터넷을 비롯한 ICT 발전은 정보를 생산하고 교환하는 데 들어가는 비용을 점차 감소시켜 제로 수준으로 낮추며, 사회구성원은 각자가 개발, 생산한 자원을 공유하고 협력하여 혁신을 이루는 사회 시스템이다. 그의 공유사회에서 협력의 결과물로서의 창작물은 누구나 접근가능해야 하는 공유물이 되어야 마땅하다. 그러나 최소한 ICT 인프라를 통한 오늘날의 지배적 공유경제는 서비스 제공자와 이용자가 명백히 구분되며 서비스 대가가 지불되어야 하는 모델이다.

초연결사회 기술 인프라에서의 협업적 창작에 대한 논의를 그대로 인공지능의 창작활동에 대입할 수 있을까? 인공지능 알고리즘은 인간 개발자가 만든다. 알고리즘의 학습을 위한 기초 자료는 기존 데이터로 충당하며 그 데이터는 개개인이 생성한 정보이다. 무엇인가를 생성하려는 목적을 가진 이용자가 개발된 인공지능 알고리즘에 필요한 데이터를 재료로 투입하여 창작물을 추출하였다면 그 결과물은 협업적 창의성이 발휘된 결과물이라고 볼 수 있는지 따져볼 필요가 있다. 엄밀하게 인공지능의 창작활동은 이종관(2017)이 말한 협업적 창의성의 과정이 개입하지 않는다. 주체들 간에 생각을 주고받고 자신의 생각과 타인의 생각을 연결하여 생각의 핵심을 변형시키거나 새로운 생각으로 진전시키는 과정이 없다. 다만 단계마다 참여하는 주체가 달라진다. 알고리즘 개발 단계에서는 개발자가, 기계학습 단계에서는 수많은 개별 행위자가, 그리고 최종단계에서 알고리즘을 사용하는 사용자가 각 단계의 주체이지만 이들 간 상호적 협업은 없다. 더구나 최종 결과물은 누구나 접근가능한 공유물이 아니다. 엄밀하게는 이 최종 결과물에 대한 성격과 법적 권한, 소유권을 주장할 대상과 사회적 책무를 질 주체가 사회적으로 명확하게 정의되지 않은 상태이다.

## 5. 연구의 목적

지금까지 기술과 문화 두 영역 사이의 상호 영향의 흐름을 살펴보고 초연결사회 기술 환경이 문화콘텐츠의 유통과 이용, 창작에 어떤 변화를 가져왔는지를 살펴보

았다. 초연결사회의 문화 유통, 이용, 창작의 특징을 요약하면 디지털화에 따른 콘텐츠의 무한 재생 가능성과 글로벌 시장 진출의 용이성, 대안적 플랫폼 시장의 형성과 소비의 과정에서 생산되는 콘텐츠와 저작권의 일상화, 기술의 창작도구를 넘어서 비인간의 창작활동 등으로 정리할 수 있다. 또 초연결사회의 기술인프라에서 창작은 협력적 창의성과 공유의 결과물이며, 디지털 복제물은 콘텐츠 고유성의 상실이라 아니라 인간의 선택성이 개입된 소비과정을 통해 새로운 의미의 고유성이 부여된다는 관점도 소개하였다.

문헌 고찰을 통해 도출한 초연결사회의 문화콘텐츠 유통과 이용, 창작의 특징은 이번 연구보고서에서 다루는 현황과 법제도 이슈가 어떤 방향으로 향해야 하는지를 잡아주는 지표가 될 것이다.

이 연구보고서는 초연결사회의 기술 환경이 문화 영역에 미치는 영향을 살펴보고 그에 대응하기 위한 제도의 개선 방향에 대한 시사점을 제시한다. 이를 통해 지금의 사회문화적 제도가 새롭게 도래하는 초연결사회의 문화 구현을 방해하지 않고 초연결사회의 안정적 정착과 지속가능성을 위한 사회시스템을 정립하는 방향으로 개선되기를 기대한다.

## 제 2 절 연구의 내용과 구성

이 연구보고서는 기술 환경 변화에 따라 발생하는 문화 이슈들을 다루고 제도적 측면에서 이 이슈들을 수용하기 위한 논의를 저작권법을 중심으로 살펴본다. 이를 위해 먼저 문헌을 통해 초연결사회의 기술 환경이 문화 영역에 가져온 변화와 특징을 고찰하였다.

2장에서는 최근의 기술 환경 변화를 반영한 주요 현상을 살펴본다. 유통과 관련해서는 서비스 플랫폼의 다양화를 웹·모바일 기반 서비스 플랫폼의 다양화, 플랫폼의 콘텐츠 제작 참여, 개인방송 등을 다룬다. 그리고 이용자 지위 변화를 통해 이용에

서의 변화를 살펴본다. 콘텐츠 생산자로서의 이용자와 그에 따른 저작권 이슈를 다룬다. 마지막으로 창작과 관련하여 기술 기반 창작도구와 비인간 창작자에 대한 이슈를 다룬다. 새롭게 선보인 인공지능 기반의 디지털 창작도구 비인간 창작자와 협업적 창의성의 의미, 비인간 창작물 등이 포함된다.

3장에서는 주요국의 기술 환경 변화에 따른 제도 개선 논의와 정책 방향을 살펴본다. 초연결사회 기술 환경은 디지털화한 문화콘텐츠를 물리적 경계에 구애받지 않고 자유롭게 유통시킨다. 각국은 초연결사회에서 콘텐츠의 자유로운 유통이 곧 경제적 부가가치 창출과 연결된다고 보고 유통시장을 넓히기 위한 제도 개선을 논의하고 있다. 또한 활용가능한 콘텐츠가 많으면 많을수록 지능화로 진화하는 과정에서 경쟁력을 가질 수 있다고 보고 저작권법 개정을 통해 활용 가능한 데이터를 확보하려는 각국의 정책 방향을 살펴본다.

4장은 법리적 논의를 고찰한다. 초연결사회의 유통과 이용(자) 이슈는 이미 다양한 사회적 논의가 진행되고 법리 논쟁으로 넘어간 경우가 많다. 기술의 발전 속도보다 사회문화적 수용 속도가 느리고 사회문화적 수용 속도보다 법리적 수용 속도가 느린 과정에서 수년간의 사회적 논의에도 불구하고 여전히 진행 중인 이슈들이다. 이 장에서는 주요 이슈의 법리적 논쟁 현황을 살펴보고 함의를 찾는다. 또한 인공지능이 가져온 최신의 이슈도 살펴본다. 다만 이 이슈에 대해서는 사회적 논의도 이제 막 시작된 단계이고 법리적 논의는 거의 일어나지 않은 상태임을 고려하여 함의를 도출하기보다는 앞으로 지속될 사회적 논의의 방향성을 모색하는 것을 목적으로 한다.

5장은 앞서 언급한 최근 이슈에 대한 전문가 의견조사 결과를 다룬다. 우리 사회에서 인공지능의 등장 시기가 짧은 만큼 기존 논의를 고찰하는 것만으로 어떤 통찰을 끌어내기에는 부족하기 때문이다. 그리고 사회적·법리적 논의가 제대로 시작되기 전에 선도적으로 다루는 주제인 만큼 좀 더 다양한 의견을 담아 좀 더 합리적인 결론을 이끌기 위함이다.

6장은 각 장에서 다룬 현황, 정책 방향, 법리 논쟁 등을 종합하여 초연결사회의 시

스텝적 틀이 될 제도가 어떤 방향으로 조정되어야 하는지에 대한 시사점을 제시한다. 특히 최근 제기된 인공지능 기반의 창작물을 어떻게 이해하고 사회제도적으로 수용해야 할지에 대한 방향성을 마련하여 선도적 연구로서의 역할을 하고자 한다. 이는 초연결사회의 지속가능성을 담보하는 사회문화적 제도를 형성해가는 데 필요한 지침을 제공할 것이다.

## 제 2 장 초연결사회에서 콘텐츠의 유통·소비·창작

### 제 1 절 서비스 플랫폼의 다양화

인터넷의 등장은 우리 사회를 아날로그 사회에서 디지털 사회로 전환하는 시작점이었다. 아날로그 사회에서는 각 영역의 경계가 뚜렷하였다. 경계가 뚜렷한 만큼 각 영역의 특징도 분명하였기 때문에 어떤 콘텐츠를 전달하는 매체가 곧 그 콘텐츠의 특징을 규정하였다. 즉, 신문, 사진, 라디오, 텔레비전, 영화 등이 문화의 영역이자 콘텐츠를 전달하는 매체였으며 콘텐츠였다. 반면에 디지털 사회에서는 각 영역의 경계를 넘나드는 것이 용이하게 되었으며 하나의 콘텐츠가 다양한 매체로 유통되고 매체의 특징을 띤 콘텐츠들이 서로 융합하여 새로운 창작물이 등장하기 시작하였다.

#### 1. 웹·모바일 기반 서비스 플랫폼의 다양화

웹·모바일 기반으로 동영상 콘텐츠를 제공하는 여러 서비스 플랫폼이 있다. 서비스 플랫폼의 출발점에 따라 구분을 해보면, ① 포털사이트: 네이버(TV캐스트), 카카오(다음TV팟) 등, ② 소셜미디어: 페이스북, 트위터 등, ③ 동영상 서비스 채널: 아프리카TV, 유튜브 등, ④ 콘텐츠 사업자 서비스: 티빙(tving), 폭(pooq) 등, ⑤ 통신사 OTT(over the top) 서비스: 올레TV(KT), Btv모바일(SKT), U+HDTV(LGT) 등이 있다.

2016년 한국 시장에 진출한 넷플릭스(Netflix)는 처음부터 콘텐츠 유통 플랫폼으로 출발하였는데 기존에 제작된 방송 및 영화 콘텐츠를 주로 유통시켰다는 점에서 이용자 중심의 동영상 서비스 채널인 아프리카TV나 유튜브와 차이가 있다. 한국의 서비스 플랫폼 시장의 후발주자로서 아직 시장을 충분히 장악하지는 못했지만 직접

제작한 독자적 콘텐츠를 주요 공략 포인트로 하여 시장을 넓혀 가고 있다. 2017년 자체 제작한 영화 ‘옥자’를 유통시키면서 국내 이용자가 2배 이상 증가하였다고 한다(한국일보, 2017. 7. 18.).

음악·음원 서비스 플랫폼으로는 멜론, 엠넷, 지니, 벅스 등이 있다. 카카오가 로엔을 인수하면서 멜론 사이트를 소유하게 되었지만 카카오뮤직이라는 플랫폼을 따로 가지고 있기도 하다. 네이버도 네이버뮤직으로 음원 서비스를 제공하고 있다. 지니는 KT 자회사가 운영하고 있으며 엠넷은 CJ E&M이 소유하고 있다. 결과적으로 국내 콘텐츠 사업자, 통신사, 포털사이트가 대표적인 음악·음원 서비스 플랫폼을 소유하고 있는 것이다.

다양한 콘텐츠를 종합적으로 서비스하는 플랫폼으로는 네이버와 카카오가 대표적이다. 영화, 음악, 웹툰, 책, 뉴스, 증권, 부동산, 지도, 쇼핑 등을 비롯해 블로그와 지식서비스를 제공하고 있다. 페이스북은 사람 사이의 연결 관계를 지원하는 소셜 네트워크 사이트로 출발하여 IT 포털사이트만큼이나 다양한 유형의 콘텐츠 서비스를 지원하는 플랫폼으로 성장하였다. 구글은 검색엔진이라는 기본 형태는 유지하면서 구글 계정으로 연결된 여러 개의 개별 애플리케이션을 통해 다양한 서비스를 제공하는 플랫폼이다.

## 2. 서비스 플랫폼의 콘텐츠 제작

1990년대 초중반까지 방송 콘텐츠는 허가받은 소수의 방송국을 중심으로 제작되고 공중파에 의해 한정된 형태로 유통되었다. 1990년대 중반 이후 케이블, IPTV, 위성 등의 도입으로 콘텐츠의 유통채널이 확장되었으며, 2000년대 들어와서는 콘텐츠의 디지털화와 함께 휴대폰, 스마트폰, 태블릿 등 유통 매체도 확장되면서 이용자의 콘텐츠 접근성도 향상되었다. 하지만 텔레비전에 최적화된 방송콘텐츠를 모바일 기기로 보다 보니까 모바일 기기에 최적화된 콘텐츠에 대한 수요가 증가하였다. 이에 서비스 플랫폼은 웹·모바일 기반의 콘텐츠를 제작하거나 서비스하는 비중을 늘려왔

다. 드라마·웹예능 등 동영상 형식의 웹콘텐츠는 10분 내외의 짧은 에피소드 단위로 제작된 동영상 시리즈이다(송진·이영주, 2015). 즉, 텔레비전보다는 인터넷·모바일 기기로 시청하는 것이 더 적합한 동영상 콘텐츠이다. 웹드라마, 웹예능의 콘텐츠는 보통은 편당 길이가 15분을 넘지 않을 만큼 짧다. 길게 제작되어도 30분이 최고다. 방송 콘텐츠 제작비용보다 훨씬 낮은 비용이 들 것이다. 또 공공성을 가진 공중파를 이용하는 것이 아니라 전통적으로 사적 커뮤니케이션 채널로 인식되어 온 인터넷, 즉 통신의 형태로 배포되기 때문에 사회적 책무가 덜하고 그에 따라 방송사 콘텐츠에 비해 더 자유로운 내용을 담을 수 있다.

종합 서비스 플랫폼인 네이버와 카카오는 포털사이트에 제공하고 있는 웹툰, 웹소설을 동영상 콘텐츠로 제작하는 등 원소스 멀티유즈(one-source multi uses: OSMU) 전략에 유리하다. 최근에는 웹·모바일 기반의 플랫폼이 직접 콘텐츠 제작에 참여하고 있다. 네이버는 2017년 한 해 동안 25억 7,000만 원을 투자한다고 밝혔다(디지털타임스, 2017. 4. 14.). 2016년 웹드라마 10편, 웹예능 35편 등 54편에 약 11억 원을 투자하였고 2017년에는 132편을 지원한다고 한다. 카카오도 자회사 로엔엔터테인먼트를 중심으로 자체 동영상을 제작한다(디지털타임스, 2017. 8. 24.).

모바일 사용자의 폭발적 증가로 수요가 급증하면서 서비스 플랫폼의 다양화만큼이나 경쟁이 치열해지고 플랫폼이 직접 제작하는 콘텐츠는 더욱 증가할 것으로 본다. 유튜브가 광고 없는 유료 서비스 채널인 유튜브 레드를 시작하면서 자체 콘텐츠를 제작한 것도 사용자를 유튜브 레드로 유입할 독자적 콘텐츠가 필요하였기 때문이다. 이러한 전략은 넷플릭스가 ‘하우스 오브 카드’ 등의 드라마 제작으로 이미 성공한 전략이다. 유튜브 레드는 영상을 다운로드해서 오프라인에서도 볼 수 있다.

페이스북은 2016년 페이스북 라이브 서비스를 시작하였다. 이용자들은 페이스북 라이브를 통해 실시간 방송을 할 수 있는데, 앱 메뉴 중 ‘방송하기’ 버튼을 하는 것만으로 간단히 실시간 방송을 시작할 수 있다. 방송 시청자 범위를 조절할 수도 있고 시청자들은 방송을 보다가 동영상 터치만으로 댓글을 써서 실시간 피드백 제공도 가능하다. 실시간으로 방송된 내용은 그대로 타임라인에 남아 있어 페이스북 친



구들은 언제든지 다시 해당 방송을 볼 수 있다. 결과적으로 페이스북 라이브 서비스는 단순히 실시간 방송 서비스를 제공하는 것이 아니라 이용자가 직접 올리는 콘텐츠 형태를 동영상으로까지 확대하여 자체 콘텐츠를 풍부하게 하는 데 기여한다.

동영상 서비스 채널 아프리카TV는 페이스북 라이브가 시작되기 십수 년 전부터 사용자 제작 방송을 유통하는 플랫폼이다. 최근에는 유튜브와의 경쟁에서 밀리는 양상도 보이지만 국내 대표적인 인터넷 방송 플랫폼이다. 이용자들은 아프리카TV에서 방송을 하면서 수익도 창출할 수 있다. 별풍선 등 유료 아이템 덕분이다. 시청자는 유료 구매한 별풍선으로 방송 진행자를 후원할 수 있다. 유튜브에서는 구글 애드센스와 연동해서 수익을 창출할 수 있다.

### 3. 개인방송과 수익창출

유튜브와 아프리카TV는 사용자에게 개인방송을 할 채널을 준다. 페이스북 라이브도 개인이 실시간 방송을 할 수 있지만 방송을 위한 독자 채널을 갖는 것이 아니라는 점에서 방송 특화된 서비스 플랫폼은 아니다. 국내 IT 포털사이트인 네이버와 카카오도 네이버V앱과 카카오TV에서 생중계 서비스를 제공하지만 아이돌이나 다른 유명인 중심이며 일반 이용자는 생중계 서비스를 이용하지 못한다. 카카오TV는 2017년 2월 다음tv팟을 통합하면서 인터넷 개인방송 서비스를 가져왔지만 개인방송 플랫폼으로 아직 두각을 나타내지 못하고 있다. 아프리카TV는 2016년 10월 인기 있던 유명 1인 방송 진행자들이 이탈하여 유튜브로 이동하면서 타격을 받았으나(블로터, 2016. 10. 26.). 수 년 동안 1인 방송을 이끌어온 서비스 플랫폼이다. 최근에는 유튜브가 더 선호되고 있다는 진단도 나오지만 2017년 1/4분기 실적 개선과 함께 다시 안정화되고 있다는 의견도 있다(비즈니스포스트, 2017. 4. 28.). 사태가 벌어지기 전 아프리카TV의 월평균 방문객은 700만 명 정도였고 2016년 9월에는 누적 시청자 수가 3억 5,000만 명이었다고 한다. 저녁 6시 이후부터 자정까지 동시 방송 채널 수는 5,000개 전후이고 매일 10만 개의 방송이 나갔다고 한다(한국저작권보호원, 2016).

한국경제매거진(2017. 6. 21.)은 스페셜 리포트를 통해 외연을 확장하고 있는 1인 방송 산업을 다루고 있다. 10대, 20대 등 한정된 연령층을 넘어 3세부터 70세까지 연령층이 확대되고 있으며 콘텐츠도 게임 중심에서 교육, 캠핑, 반려동물 등 전 방위로 확장되고 있다고 진단한다. 1인 방송 시청자는 방송 중에 언제든지 자신의 의견을 1인 방송인에게 전달할 수 있고 1인 방송인은 즉각적인 피드백을 전달하는 등 생생한 쌍방향 소통을 경험할 뿐만 아니라 방송으로 생생하게 중계되면서 다른 시청자들이 그 현장의 증인이 되어 준다. 앞서 언급했듯이 텔레비전 방송국에 비해 제약이 덜한 콘텐츠를 적은 비용으로 제작, 방송할 수 있고 시청자는 자기 취향에 최적화된 방송을 찾아 시청하면서 방송인과 실시간 교류를 나눈다는 면에서 1인 방송은 매력적인 장르로 성장하였다. 1인 방송 산업의 성장은 다중 채널 네트워크(multi-channel networks: MCNs) 산업의 성장과 연결된다. MCNs는 1인 방송인과 제휴하여 프로그램 기획과 투자, 마케팅과 제작 시설 및 장비 공급, 저작권·홍보·교육·광고·수익관리 등을 지원한다(유재홍·김윤명, 2015).

## 제 2 절 이용자 지위의 변화

### 1. 콘텐츠 생산자로서의 이용자

인터넷 등장 이전까지 문화콘텐츠를 전달하는 기술 매체는 신문, 사진, 축음기, 영화, 라디오, 방송 등이었고 콘텐츠가 제작되어 매체를 통해 전달하는 과정은 일방향이였다. 이용자는 엄밀하게 콘텐츠를 이용하기보다는 일방적으로 수용하는 수용자였다. 반면에 인터넷은 등장 초기부터 쌍방향 매체로 주목받았는데, 수동적으로 콘텐츠를 소비해 온 이들에게 피드백을 전달할 기회, 즉 쌍방향 소통의 기능을 더함으로써 수용자를 보다 능동적인 위치의 이용자로 전환시키는 계기가 되었다. 그러나 초기 인터넷은 콘텐츠를 다운로드하는 속도에 비해 업로드하는 속도가 확연히 느렸으며 네트워크 기술의 한계 때문에 기본적 웹 환경에서 텍스트 중심의 피드백만 허

용하는 등 소통의 한계도 컸다.

팀 오라일리(Tim O'Reilly)가 웹 2.0 시대를 선언한 2000년대 중반에 들어서면서 쌍방향성은 좀 더 제 기능을 하기 시작한다. 이용자는 스스로 웹 기반의 매체를 만들고 콘텐츠 생산자의 지위를 획득하였으며 간편한 디지털 편집도구를 이용할 수 있는 기술 환경 덕분에 자기만의 소비 양식을 만들어갔다. 즉, 텍스트 중심에서 벗어나 이미지뿐만 아니라 동영상 형식의 콘텐츠를 스스로 만들어 올리거나 다른 이가 올린 콘텐츠를 변형시켜 다시 공개하는 등 콘텐츠 확산에 보다 적극적으로 참여하였다. 한 단계 업그레이드된 인터넷에서 전문 분야였던 콘텐츠 생산 영역이 비전문가, 즉 아마추어들도 쉽게 참여할 수 있는 디지털 환경이 어느 정도 완성되었고 콘텐츠를 생산하는 동시에 소비하는 프로슈머라는 신용어도 등장시켰다. 프로슈머는 생산자(producer)와 소비자(consumer)가 결합된 신조어로 생산자이자 동시에 소비자라는 의미를 갖는다.

프로슈머의 등장은 일부 전문영역에서만 영향을 미쳤던 저작권법은 일반 이용자에게도 영향을 주는 일상의 법으로 전환되는 계기가 되었다(박유리 외, 2009). 그러나 이후 10여 년간 일반 이용자의 저작권법 위반 사례가 급속하게 증가하였을 뿐 당시 제기되었던 이슈는 아직 온전하게 해결되지 못한 상태이다. 사회시스템의 변화 속도가 기술에 따른 콘텐츠 이용형태의 변화 속도를 따라가지 못한 것이다.

콘텐츠 생산에 이용자의 참여가 거의 없던 과거에는 다른 이의 창작물을 불법적으로 이용해 경제적 이익을 취하는 계획된 범죄가 대부분이었기 때문에 법에 따른 단속과 처벌 과정이 명확하였다. 그러나 최근 10년간은 저작권자의 경제적 이익을 해할 의도 없이 비자발적 저작권 침해 사례도 있을 수밖에 없는 상황이다. 처음 이슈가 제기된 때보다 나아졌을지라도 여전히 대부분의 일반 이용자는 온라인에서 쉽게 이용 가능한 콘텐츠를 재활용하여 자신만의 표현양식으로 가공하는 과정이 누군가의 창작물을 훼손하거나 경제적 이익에 해를 준다는 점을 이해할 기회가 사회적으로 드물게 주어지기 때문이다.

2009년 우리나라에서 5살 꼬마의 동영상을 블로그에 올렸다가 동영상에 부른 노

래의 저작권이 문제되어 차단된 사례가 언론을 통해 널리 알려지면서 저작권 논쟁을 일으킨 적이 있다(한겨레, 2009. 6. 24.). 유사한 분쟁은 물론 해외에서도 있었다. 2007년 프린스의 노래 ‘Let’s go crazy’에 맞춰 춤을 추는 세 살 아들의 비디오를 올린 부모가 저작권 소유자 유니버설 뮤직 그룹으로부터 저작권 침해 통지서를 받은 것이다(Mullin, 2017. 6. 20.). 우리나라와는 달리 해당 비디오는 복원되었고, 저작권 소유자는 오히려 ‘공정이용’ 권한을 무시하였다는 이유로 또 다른 법적 소송을 받게 되었다가 최근 소송 기각 판결을 받았다.

## 2. 이용자 지위 변화에 따른 저작권 이슈

콘텐츠 소비자였던 일반 이용자가 콘텐츠 생산자 지위를 획득한 이후 다양한 수준의 디지털 콘텐츠가 기하급수적으로 증가한 것은 창작자 혹은 저작권 보유자에 대한 보상 체계를 흔드는 요인 중 하나가 되었다. 이용자가 접근할 수 있는 플랫폼에서 제공하는 다양한 미디어 채널과 콘텐츠 편집 도구는 창작자의 수준을 타고난 전문가 수준에서 누구나 시도해볼 수 있는 일상 수준으로 낮추었고, 소셜미디어를 통한 사회관계의 연결성은 아마추어 창작자의 콘텐츠를 쉽고 빠르게 전달할 수 있는 효율적인 유통 경로로 기능하였다. 이용자는 본인의 일상 경험이나 감성을 공유하는 데서 나아가 자신의 취미나 특기, 전공 분야에 특화된 정보를 전달하는 채널로 소셜미디어를 이용한다. 생산자의 지위로 확장한 일반 이용자는 스스로 혹은 MCNs를 통해 수익 모델<sup>3)</sup>을 적극적으로 모색하기도 한다. 비상업적 의도의 콘텐츠 제작

---

3) 대표적으로 구글이 제공하는 구글 애드센스를 들 수 있다. 구글이 계약을 맺은 광고가 노출되는 애드센스를 개인 블로그나 홈페이지, 유튜브 등에 설치하여 사이트의 방문 정도에 따라 광고 노출의 대가로 구글로부터 일정 수익을 보장받는 형식이다. 방문자가 광고를 클릭하면 보상은 더 커진다. 사이트 운영자는 방문자에게 매력적인 콘텐츠를 제공하여 방문객 수를 늘리고 그만큼 구글로부터 대가를 받는 구조이다. 최근 급증하고 있는 1인 방송 채널은 시청자로부터 선물을 받는 형식, 타 기업과의 협약에 따른 직간접 광고 수익 등 다양한 경로로 수익을 창출한다.

과 업로드 활동에서 상업적 이익 추구로 진전되면서 일반 이용자와 관련된 저작권 법 이슈 역시 강도를 더한다. 저작물 이용 대가가 경제적 이익으로 연결될수록 원저작자의 경제적 이익 침해 논쟁을 일으키게 되기 때문이다.

수익 창출을 목적으로 한 개별 방송 채널 이외에 사적으로 사이트를 운영하는 일반 이용자들도 무지 혹은 (법) 무시에 의한 저작권 침해 문제가 발생하기도 한다. 예를 들어, 동영상을 찍어 올릴 때 기술적으로 배경 음악 삽입이 쉬워졌지만 저작권이 있는 음악을 그대로 사용하면 안 된다는 것을 배울 기회는 드물다. 게다가 저작권을 의식하고 대가를 지불하고 이용하려고 해도 그 방법과 절차가 알려지지 않아 현실적으로 어려운 경우도 많다. 이에 기술 환경 및 이용형태의 변화와 함께 일반 이용자들에게 저작권에 대한 이해를 넓힐 기회를 마련하고자 한국저작권위원회 등이 교육서비스<sup>4)</sup>를 하고 있지만 사회적 인식은 여전히 낮은 수준이다.

### 제 3 절 기술 기반 창작도와 비인간 창작자의 등장

#### 1. 디지털 창작도구

일반 이용자들의 접근과 활용이 용이한 디지털 창작도구는 계속해서 진화하고 있다. 최근 델(Dell)은 윈도우 10을 창작 도구로 하는 디스플레이인 캔버스 27을 선보였다(ITWorld, 2017. 1. 6.). 디스플레이는 마우스나 키보드 대신에 손을 이용한다. 구글의 틸트 브러시 툴킷은 3D 환경에서 창작할 수 있게 지원하는 창작도구이다. 오픈소스로 공개되었기 때문에 원하는 창작자는 누구나 사용할 수 있다(블로터, 2017. 1. 24.). 펜과 터치 기능의 창작용 태블릿은 이미 많은 웹툰 작가나 아티스트, 디자이너, 사진작가 등이 사용하고 있으며 일반 이용자들도 취미 활동을 창작용 태

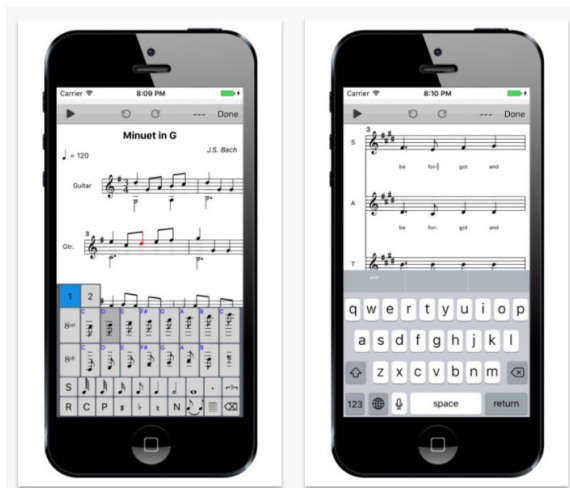
---

4) 한국저작권위원회는 범국민 대상의 저작권 평생교육원을 운영하면서 맞춤형 교육 지원, 산업현장의 필수 저작권 직무능력 개발 지원, 교육콘텐츠 개발 보급 등의 임무를 수행한다(한국저작권위원회 원격평생교육원(<http://edulife.copyright.or.kr>) 참조).

블릿을 구입해 이용하기도 한다.

모바일 앱스토어에서 구입할 수 있는 Score Creator는 작곡을 도와주는 앱이다. 음표 키보드와 코드 키보드가 가상환경에서 구현되어서 마치 텍스트를 입력하듯 음표와 코드를 입력할 수 있다.

[그림 2-1] Score Creator 스크린샷



자료: 애플스토어 Score Creator 스크린샷.

이러한 창작도구는 인간의 창작 활동을 지원하는 도구이다. 즉, 인간이 창작욕구와 아이디어를 좀 더 용이하게 표현할 수 있게 보조한다. 도구의 활용은 인간임을 증명하는 하나의 특징이며 도구로서의 기술의 발전은 곧 인간의 외부적 능력이 어떻게 증가해왔는가를 보여주는 기록이다(멈퍼드, 1952; 박홍규 역, 2011).

그러나 초연결사회는 문화와 기술의 영역이 모호해지는 사회일 뿐만 아니라 과거부터 지금까지 문화영역에서 기술이 수행해온 역할을 넘어서는 새로운 이슈를 가져온다. 네트워크 기반으로 연결되는 사물의 수가 무한증대하고 그 사물을 이용하는 사용자와의 상호작용뿐만 아니라 연결된 사물 간 상호작용으로 끊임없이 디지털 정

보를 생성하며 그 디지털 정보조차도 연결망에서 교류되도록 작동하는 초연결사회에서는 인간의 통제를 벗어난 영역이 증대한다(박유리 외, 2015). 초연결사회의 초기 단계에서는 인간이 스스로 통찰하기에는 너무 거대한 데이터의 양에서부터 통제의 어려움을 경험하고 빅데이터 분석 기술 등을 통해 외부적 능력으로 보완하고자 하였다. 지금은 인공지능 기반의 지능형 서비스의 등장으로 인간의 통제가 불필요한 지능형 자동화 영역이 확장되고 있다. 이러한 변화는 문화 영역에서는 비인간에 의해 생산된 창작물이라는 지금까지 논의되지 않았던 새로운 이슈를 가져왔다.

## 2. 비인간 창작자의 등장과 협업적 창의성

다시 한 번 반복하면, 초연결사회는 인간과 상호작용하는 일상의 사물뿐만 아니라 인간의 개입 없이 사물 간 상호작용만으로 현상이 일어나는 경우가 빈번한 사회이다(박유리 외, 2015). 예를 들어, 카네기 멜런의 교통체증 개선을 위한 스마트 인프라는 인간의 개입 없이 기술의 작동만으로 최적의 교통 흐름을 구현한다.<sup>5)</sup> 현재의 교통상황을 파악하고 최적화된 교통 흐름을 유지하기 위해 신호체계를 통제하며 자동차들의 흐름 속도에 맞춰 다음 신호체계와 상호 소통하여 현 상황과 연계된 조치를 대기시키는 과정이 센서기술, 인공지능 등을 기반으로 한 컴퓨팅 사물 간의 상호작용만으로 판단되고 결정되는 식이다.

이처럼 비인간 행위자 간 상호작용으로 사회 시스템이 지능화하고 스스로 작동하는 초연결사회에서도 창작의 영역은 한동안 인간 행위자만이 할 수 있는 고유한 영

---

5) 2012년부터 카네기 멜런 대학에서 주관하고 있는 스마트 인프라 구축 프로젝트는 피츠버그 간선도로를 중심으로 교통체증 개선을 위한 시스템을 개발하기 위한 것으로 여기에 사물인터넷과 센서 기술, 인공지능 등 초연결사회의 근간이 되는 기술을 적용한다. 스마트 인프라 시스템은 먼저 ① 센서 데이터 시스템으로 현재의 교통 상황에 대한 정보를 추출하고, ② 최적화한 교통상황을 위한 조치(명령)를 신호 체계에 전송하며, ③ 다음 신호체계와 소통하여 현 상황과 연계된 조치를 대기시키고, ④ 매초 이 스케줄 주기를 반복한다(Smith, 2016).

역으로 보는 인간중심주의적 시각이 쉽게 사라지지는 않을 것이다. 그러나 인공지능 기반의 미술, 음악, 소설, 기사 등이 생산되기 시작하면서 창작의 영역에서도 인간의 통제를 벗어난 비인간 행위자의 역할이 부각되고 있다.

인공지능 알고리즘은 인간 개발자가 만든다. 알고리즘의 학습을 위한 기초 자료는 기존 데이터로 충당하며 그 데이터는 개개인이 생성한 정보이다. 무엇인가를 생성하려는 목적을 가진 이용자가 개발된 인공지능 알고리즘에 필요한 데이터를 재료로 투입하여 창작물을 추출하였다면 그 결과물은 협업적 창의성이 발휘된 결과물이라고 볼 수 있을까? 협업적 창의성이란 천재의 재능으로서의 창의성과 비교되는 것으로 사회적 상호작용과 협업의 결과물이다(이중관, 2017).

엄밀하게 인공지능의 창작활동에서는 협업적 창의성의 과정이 개입한다고 할 수 없다. 주체들 간에 생각을 주고받고 자신의 생각과 타인의 생각을 연결하여 생각의 핵심을 변형시키거나 새로운 생각으로 진전시키는 과정이 없기 때문이다. 다만 단계마다 참여하는 주체가 달라진다. 알고리즘 개발 단계에서는 개발자가, 기계학습 단계에서는 수많은 개별 행위자가, 그리고 최종단계에서 알고리즘을 사용하는 사용자가 각 단계의 주체이지만 이들 간 상호적 협업은 없다. 더구나 최종 결과물은 누구나 접근가능한 공유물이 아니다. 사실 이 최종 결과물에 대한 성격과 법적 권한, 소유권을 주장할 대상과 사회적 책무를 질 주체가 사회적으로 명확하게 정의되지 않은 상태이다.

### 3. 지능형 창작도구와 비인간의 창작물

여기서는 현실의 사례를 통해 인공지능 기반의 지능형 창작도구가 협업 과정을 통해 스스로 창작물을 생성하는 기능으로 발전하는 초연결사회의 다음 단계를 고찰해보고자 한다. 앞서 언급하였듯이 인공지능 기반의 창작도구는 콘텐츠 생산에 직접 관여한다는 점에서 기존의 기술 창작도구와 다른 잠재성을 가지고 있다. 도구의 기능을 넘어서 인간이 주도해온 창작과정에 개입하는 것이다. 즉, 이미 개발된 인공



지능 알고리즘과 투입하는 데이터에 따라 창작물이 생성되는 과정에서 인간의 개입은 최소한으로 축소된다.

이와 관련하여 먼저 뉴스 기사가 인간이 아니라 기술에 의해 작성되고 이를 독자들이 이질감 없이 받아들이는 로봇저널리즘을 이야기해볼 수 있다. 기사 작성을 위해 개발된 로봇저널리즘 알고리즘은 2009년 첫선을 보인 이후 최근 영향력 있는 뉴스서비스 기업에서 활용되고 있다. 예를 들어, 뉴욕타임스는 스태츠멍키(StatsMonkey)라고 불리는 로봇저널리즘 알고리즘을 사용하고 있다. 2014년 미국 LA타임스의 퀘이크봇(Quakebot)은 지진 속보를 8분 내에 직접 작성하여 화제가 되었으며, 그밖에 AP통신의 워즈미스(Wordsmith), 포브스의 퀴ل(Quill), 텐센트의 드림라이터(Dreamwriter) 등이 현재 유력 뉴스 서비스 기업이 사용하는 로봇 저널리즘 알고리즘이다. 국내 최초의 로봇저널리즘에 의한 기사는 2016년 IamFNBOT가 쓴 파이낸셜 뉴스의 “코스피 4.92포인트 하락, 1840.53포인트 거래 마감”이다(파이낸셜뉴스, 2016. 1. 21.). 그 밖에 매일경제의 엠로보(M-Robo), 전자신문의 로봇ET 등이 있다.

현재 로봇저널리즘은 주어진 정보를 가지고 단순 사실 기사를 작성하며 인간의 검수가 필요한 수준이다. 즉, 현재의 로봇 저널리즘은 기사 작성에 사고와 통찰이 개입되지 않는 단순 사실 기사를 빠른 시간 내에 생산해냄으로써 기자의 역량을 보다 가치 있는 기사 작성에 집중할 수 있게 지원하는 역할에 제한되어 있다. 그러나 로봇 저널리즘 알고리즘이 사고와 통찰이 필요한 칼럼이나 탐사보도까지 가능한 수준으로 발전하는 시기는 현재로서는 가늠할 수 없지만 언젠가 실현될 것으로 전망된다. 인간의 지능과 사고, 통찰이 표현되어 온 뉴스 기사 영역까지도 데이터 기반의 지능형 로봇이 처리할 수 있게 될 미래가 그리 멀지 않았다는 것이다.

인공지능 기반의 작사·작곡 알고리즘도 상용화되었다. 일본에서 개발한 ‘오르페우스’는 리듬과 곡조를 설정한 후 단어 몇 개를 삽입하면 자동으로 가사를 만든다고 한다. 웹사이트 형태로 서비스되고 있으며 누구나 무료로 사용할 수 있다. 가사 데이터베이스와 음악 이론으로 학습한 알고리즘으로 하루 200여 곡을 만들어 낸다고 한다(전자신문, 2016. 1. 26.). 인공지능 헤드폰은 인공지능 기반 작곡 알고리즘인데

역시 일본에서 개발되었다. 인공지능 헤드폰을 쓴 사람이 특정 음악을 들을 때 변하는 뇌파 기록으로 학습하고 헤드폰 사용자의 뇌파 정보만으로 그 사람의 기분에 맞는 음악을 1분 만에 만들어낸다고 한다(디지털타임스, 2017. 4. 5.). 미국의 에밀리 하웰(Emily Howell)은 협주곡을 몇 개 들려주고 악보를 입력하면 악보의 패턴을 분석해서 새로운 음악을 작곡한다. 에밀리 하웰이 만들어낸 음악은 실제로 아이튠즈, 아마존 등의 온라인·모바일 플랫폼에서 판매되기도 하였다. 그밖에 쿨리타(Kulitta), 라무스(Lamus) 등이 있다. 스페인 말라가대학에서 개발한 인공지능 ‘라무스(Lamus)’가 작곡한 음악은 오케스트라가 연주하여 CD로 판매되기도 하였다(한국저작권보호원, 2017).

인공지능 알고리즘은 뮤직비디오까지 만들어낸다(The Verge, 2017. 4. 12.). 디지털 이미지로 구성된 뮤직비디오로 꽃, 잔디, 건물 등의 이미지가 노래와 함께 점점 정교해지는 정도여서 인간이 제작한 뮤직비디오의 수준에는 현저히 미치지 못한다. 그러나 노래의 오디오 데이터를 기초로 특정 모양과 조명, 질감을 선택하고 작동시켰다는 점에서 흥미롭다.

구글의 인공지능 기반 미술 창작 알고리즘인 딥드림(Deep Dream)은 미술작품 전 사회에 선보인 후 약 10만 달러의 판매수익을 올리기도 하였다. 딥드림 사이트<sup>6)</sup>에 가면 딥드림 알고리즘을 이용하여 누구나 이미지를 생성할 수 있으며 자기가 생성한 이미지를 공개하는 사이트도 따로 있다.<sup>7)</sup> 이미 있는 이미지 파일을 딥드림에 투입하면 투입한 이미지들의 혼합으로 새로운 이미지 파일이 생성된다. 딥드림의 결과물은 사실상 원본이 따로 있는 2차 저작물인 셈이다. 딥드림의 생성물은 창작물이라기보다는 이미지 합성 알고리즘에 의한 합성물이 더 맞는 표현일 수도 있다. 이미지 변형은 정해진 알고리즘으로 규정되기 때문에 딥드림으로 생성된 이미지인지 아닌지 구분하는 것이 어렵지 않다. 구글은 딥드림으로 생성된 이미지들을

---

6) Deep Dream Generator(<http://deepdreamgenerator.com/>).

7) Deep Dream web interface(<http://psychic-vr-lab.com/deepdream/>).

하나의 미술사조인 것처럼 하여 인셉셔니즘(inceptionism)이라는 사조 이름도 정해 주었다.

비슷한 이미지 변형 알고리즘으로 프리즈마가 있다. 인공지능 기반으로 사진 이미지를 특정 화풍의 회화 이미지로 변형시킨다. 프리즈마도 창작 미술을 한다기보다는 ‘아주 간단한 사진 편집 앱’으로 평가되는 수준이다(뉴스위크, 2016. 8. 8.).

(그림 2-2) 프리즈마로 형성된 이미지샷



자료: 뉴스위크(2016. 8. 8.).

암스테르담에서 공개된 새로운 ‘렘브란트’ 화풍의 그림은 사람이 아닌 인공지능과 3D 프린팅 등 기술의 융합 작품이었다. 페인트 기반의 UV 잉크를 사용해 렘브란트가 사용한 그림의 질감이나 붓터치를 재현, 3D 인쇄로 출력한 결과물로서 딥러닝 알고리즘을 이용해 346점의 유명한 렘브란트 그림을 분석하고 렘브란트의 그림 주제와 스타일을 모방하되 새로운 작품을 만들어내었다. ‘넥스트 렘브란트(The Next Rembrandt)’라고 명명된 이 작품은 백인 남성의 초상화로 렘브란트 작품과 유사하다. 총 18개월이 걸린 이 프로젝트는 네덜란드의 광고 회사 월터 톰슨(J. Walter

Thompson)이 기획했으며 ING, 마이크로소프트 등이 협업했다.<sup>8)</sup>

[그림 2-3] 넥스트 렘브란트



자료: The Next Rembrandt(<https://www.nextrembrandt.com/>).

인공지능으로 쓴 시나리오로 단편영화가 제작되기도 하였는데, 1980년대부터 90년대에 나온 SF 드라마와 영화 수백 편의 대본으로 학습한 후 완성한 대본으로 8분 짜리 SF물인 영화 ‘선스프링(Sunspring)’을 만들었다. 영화 제작 후 공상과학영화 축제에도 참가하여 상위 10위 안에 들기도 하였으며 유튜브를 통해 배포되었다. 학습용 대본은 온라인에서 구할 수 있는 대본이었다(곽노필, 2016. 6. 14.).

현재의 수준에서 인공지능 알고리즘 기반의 창작도구는 기본적으로 학습용 데이터가 필요하다. 기사 작성이든 작사·작곡이든 회화 이미지 창작에서 뮤직비디오, 영화 시나리오 구성까지 사전에 학습이 필요하다. 인간은 알고리즘 개발과정과 학습용 데이터 투입과정 등에 관여한다. 생성된 결과물이 인간의 온전한 의지와 능력으로 만들어진 것이 아니라 인공지능의 자동화 과정을 거쳤다는 점에서 창작의 주체 논

8) The Next Rembrandt(<https://www.nextrembrandt.com/>).

쟁이 일어난다. 인공지능을 통한 창작물을 온전히 인간의 창작물로 인정할 수 있는지, 새로운 기준을 세워 인공지능의 창작물로 봐야 하는지, 혹은 협력적 창의성의 결과물이라고 보고 인간과 인공지능 둘 다의 역할을 인정해야 하는지 등에 대한 논쟁이 있다. 또 창작 과정마다 개입한 인간이 다르기 때문에 어떤 과정에서 어떤 역할을 한 인간에게 어느 정도의 권리를 부여하는지에 대한 논의도 필요하다. 즉, 이 생산물을 저작권이 있는 창작물로 인정할지, 창작물로 본다면 저작권은 누구에게 부여되는지, 저작권한은 얼마나 지속될 수 있는지 등에 대한 제도적 논의가 필요할 것이다. 이와 관련해서는 뒤에 인공지능 기반 창작도구를 이용한 창작물의 저작권 한을 논할 때 다시 다룬다.

## 제 3 장 기술 환경 변화와 주요국의 정책 방향

### 제 1 절 디지털 콘텐츠의 이용 활성화 정책

디지털 콘텐츠는 ICT 기반의 신산업·디지털 경제의 경쟁력을 높일 핵심 요인으로 주목받고 있다. 이에 각국은 창작자의 권리보호를 통해 질 좋은 콘텐츠 생산을 독려하는 한편, 콘텐츠 유통 시장을 활성화하여 산업경제 경쟁력의 향상을 추구하는 것을 정책 방향으로 설정하고 있다. 이와 관련하여 최근 각국에서 추진한 정책과 향후 계획을 살펴본다.

#### 1. 미국

미국 정부는 2016년 6월 30일 최종 개정된 미국의 저작권법이 1976년의 저작권법의 기본 틀을 따른다고 명시하고 있지만(U.S. Copyright Office, 2016), 미국 저작권법은 디지털 시대를 반영한 시발점인 1998년 개정된 이른바 디지털 밀레니엄 저작권법(Digital Millennium Copyright Act: DMCA)에서부터 논해진다. 법령의 첫 타이틀은 ‘온라인 저작권 침해에 대한 책임 제한(Online Copyright Infringement Liability Limitation Act)’으로, 불법 저작물 유통에 대한 온라인 서비스 제공자(OSP)의 면책 조항을 담고 있다. 저작권자로부터 불법 저작물의 삭제 요청을 받아 해당 콘텐츠를 삭제하면 저작권 침해로부터 면책된다. 또한 불법 복제에 대한 기술적 방어 보장, 컴퓨터 유지·보수를 위해 필요한 복제 행위에 대한 면책 등이 주요 내용으로 포함되어 있다(U.S. Copyright Office, 1998).

켈러(Keller, 2017)에 따르면, DMCA의 목적은 ① 소송 없이 온라인에서의 저작권 침해를 저지할 수 있는 절차 마련, ② 온라인 서비스 제공자에게 예측 가능한(명확

한) 법 조항 제공, ③ 저작권자와 온라인 서비스 제공자에게 처리 절차에 대한 의무를 부여하는 대신 이용자의 합법적 콘텐츠에 대한 삭제 조치가 남용되지 않도록 처리, ④ 합법적(이고 수익창출이 가능한) 온라인 콘텐츠 유통을 위한 기술 및 비즈니스 모델 개발 촉진 등이다. 1998년 이후 온라인을 통한 콘텐츠 유통의 증가와 디지털 콘텐츠 자체의 양적 증가 등 기술 환경 변화와 함께 온라인 서비스 제공자에 의한 과잉 삭제나 로봇에 의해 대리되는 통지 절차에서의 오류 등 여러 문제가 제기되어 왔다.

2010년 이후 저작권 개혁에 대한 사회적 논의가 시작되었다.<sup>9)</sup> 2010년 미국 상무부가 정책 조정의 필요성을 제기하고 ‘개인 정보 보호 정책, 저작권, 글로벌 정보의 자유로운 흐름, 사이버 보안에 대한 포괄적인 검토 및 인터넷 경제에서의 혁신’ 등을 다룰 태스크 포스를 운영하고, 그 결과를 「디지털 경제에서의 저작권 정책, 창의, 그리고 혁신(Copyright Policy, Creativity, and Innovation in the Digital Economy)」 보고서를 통해 발표하였다(U.S. The Department of Commerce, 2013). 보고서의 주요 내용은 저작물에 대한 권리와 활용 간의 균형 정책 제언, 온라인 저작권 침해 방지, 적법하게 서비스 성장을 촉진하는 집행 수단 마련 등이다. 흥미로운 것은 저작권에 대한 논의를 미국 상무부가 주도한 사실이다. 미국 중앙부처에는 우리나라 문화체육관광부에 해당하는 부처가 없으며 상무부가 문화산업의 측면에서 저작권 기반 산업을 다루기 때문이다. 따라서 미국의 저작권 정책은 일관되게 기술 혁신에 따른 문화산업 발전의 기회를 최대한 보장하는 데 초점을 맞출 수 있었다.

2015년 미국 컴퓨터와 통신산업협회(Computer & Communications Industry Association: CCIA)가 발표한 「디지털 경제를 위한 저작권 개혁(Copyright Reform

---

9) 2010년 ‘저작권 원칙 프로젝트: 개혁의 방향(The copyright principles project: Directions for reform),’ 2013년 ‘넥스트 그레이트 저작권법(The Next Great Copyright Act),’ 2013년 ‘디지털 경제에서의 저작권 정책, 창의, 그리고 혁신(Copyright Policy, Creativity, and Innovation in the Digital Economy)’ 등에서 개혁 논의를 확인할 수 있다.

for a Digital Economy)」 보고서에서는 보다 직접적으로 초연결사회의 경제·산업적 측면에서 접근하는 저작권 정책의 기초를 확인할 수 있다. 이 보고서는 지금까지의 저작권 정책은 경제적 보상을 통해 창작자의 창작활동을 장려하는 데 중점을 두어 왔지만, 기술 발전 덕분에 ‘누구나 전 세계 이용자를 잠재 고객으로 하는 콘텐츠 제작자’가 될 수 있는 현실에서는 신산업·신서비스 창출에 대한 장벽을 최소화하는 것이 바람직하다고 주장한다. 그리고 이와 관련하여 저작권 개혁에 중요한 두 가지 원칙을 제시한다. 첫째, 모든 라이선스 사용자와 소비자가 비자발적 저작권 침해를 하지 않도록 신기술 혁신을 수용하는 것과 둘째, 콘텐츠 산업만이 아니라 저작권법의 영향을 받는 어떠한 비즈니스에서도 관련 법제도의 예측가능성을 높이는 것이다(CCIA, 2015).

〈표 3-1〉 ‘디지털 경제를 위한 저작권 개혁’ 원칙

원칙	내용
1) 새로운 기술 혁신의 수용을 위한 원칙	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 공정이용(fair use) 보장은 저작권법의 핵심이며 관련 입법안의 핵심 고려사항임</li> <li>- 계약상의 제약이 상품의 자유로운 유통을 제한하지 않도록 보장하기 위해 최초 판매 원칙을 유지해야 함</li> <li>- 저작권 소유에 대한 투명성을 높이고 반경쟁 행위를 단속하기 위한 라이선스 제도를 개혁해야 함. 또 저작물과 관련한 데이터의 품질과 이용 가능성을 향상시키기 위해 저작권 사무국을 개혁해야 함</li> </ul>
2) 비즈니스 확실성 제공을 위한 원칙	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 클라우드 컴퓨팅 및 소셜미디어 등의 온라인 서비스에 대한 DMCA(Digital Millennium Content Act, 디지털밀레니엄저작권법)의 세이프하버(safe harbor)를 유지해야 함</li> <li>- 예측 가능성을 더 높일 수 있도록 불균형적인 법적 손해배상을 개혁해야 함</li> <li>- 합리적이고 효과적인 처벌조항을 포함하여 고의적인 저작권 오용을 방지하기 위한 법령을 제정해야 함</li> <li>- 기업의 임원 또는 주주가 기업의 저작권 침해 행위에 관여하거나 2차적 책임 원칙에 따른 책임이 있을 때 기업이 감추고 있는 것을 복원해야 함</li> </ul>

자료: CCIA(2015) 재구성.



새로운 기술혁신 수용에 대해서 CCIA(2015)는 클라우드 컴퓨팅과 개방형 비즈니스 모델, 새로운 창작 모델 등을 예로 든다. 먼저 클라우드 컴퓨팅은 사용자 컴퓨터에서 로컬로 처리하던 파일 저장, 백업, 온갖 데이터 처리 행위가 ‘클라우드’에서 원격으로 수행가능하게 되면서 ‘사적이용’에 대한 판단을 어렵게 한다. 이와 관련하여 CCIA(2015)는 기술 혁신을 수용하는 태도라면 로컬 컴퓨터에서의 사적이용과 마찬가지로의 기준이 클라우드 컴퓨팅에서도 적용되어야 한다고 주장한다. 또 오픈 소스 소프트웨어는 공동 혁신 모델의 개발을 가능하게 하며 소프트웨어가 아니라 소프트웨어를 이용한 서비스 제공으로 수익을 얻는 개방형 비즈니스 모델이 정착되는 과정이라고 본다. 따라서 소프트웨어를 저작물로 보는 개념도 변해야 한다는 것이다. 마지막으로 새로운 창작 모델이란 크리에이티브 커먼스 라이선스(creative commons license), 즉 라이선스의 개방과 공유를 통해 저작물의 유통을 자유롭게 하는 대신 클라우드 펀딩이나 저작물을 매개로 얻는 광고, 콘서트 등의 수익으로 충당하는 방식이다. 크리에이티브 커먼스 라이선스는 창작자가 어느 정도의 수준으로 라이선스를 허용할지를 결정<sup>10)</sup>하고 그 내용을 기호로 표시한 후 자신의 저작물을 배포하는 것이다.

최근 미국의 정책 기조를 살펴볼 수 있는 자료로 2016년 대선 당시 공표되었던 민주당과 공화당 정강에서의 지식재산권 관련 정책 내용이 있다. 미국 민주당은 국내외 예술가, 창작자, 발명가 등의 지식재산권 보호에 대한 지지를 표명하는 한편 쿼터제, 차별조치, 데이터현지화 등의 요구에 반대하는 입장을 보였다(The Democratic Platform Committee, 2016). 창작자 보호와 함께 디지털 콘텐츠의 유통 활성화에 중점을 두었는데, 주목할 것은 유통활성화 정책이 다른 나라의 보호 정책과 밀접하다는 점이다. 쿼터제나 자국 콘텐츠 우대 정책 등은 우리나라를 비롯해 자국의 문화를

---

10) 저작자 표시만 의무화, 저작자 표시와 비영리 이용만 허용, 저작자 표시와 저작물 변경 금지, 저작자 표시와 동일조건 변경 허락, 저작자 표시와 비영리 이용 및 동일조건 변경 허락, 저작자 표시와 비영리 이용, 변경금지 등 6가지 종류가 있다 (CCKorea - CC라이선스(<http://ccl.cckorea.org/about/>) 참조).

보호하려는 여러 나라들이 채택해 온 정책들이다. 데이터현지화는 초연결시대에 자국민의 개인정보를 보호하겠다는 취지로 개인정보를 저장하는 물리적 서버의 위치를 자국 내로 한정하는 것이다. 이 역시 글로벌 ICT에 의한 자국민 개인정보의 유출을 막으려는 국가들이 채택하는 정책이다. 결과적으로 미국 민주당의 정책 방향은 자국 저작권자의 권리 보호를 통해 창작 활동을 장려하면서 해외의 원활한 콘텐츠 유통을 저해하는 정책을 저지하려는 의도가 분명하다. 민주당과는 달리 공화당은 지식재산권에 대한 뚜렷한 정책을 발표하지 않았지만, 중국 등 해외 저작권 침해에 대응하여 자국의 자산 보호에 강조점을 두겠다는 의사가 표명되었다(The Republican Platform Committee, 2016). 민주당과 공화당의 정강이 미국 대선 당시에 발표된 만큼, 자국민에게 호소할 만한 내용이 필요했을 것이다. 따라서 더욱 미국 중심의 정책이 나올 수밖에 없다는 점을 고려하더라도, 미국이 전 세계를 디지털 콘텐츠 유통 시장으로 보고 각국의 유통 시장을 미국 내 콘텐츠의 자유로운 유통 수준으로 맞춰 미국 기업의 성장을 꾀하고 있음을 양 당의 정강을 통해 확인할 수 있다.

## 2. 유럽

### 가. 유럽연합

유럽에서는 2001년 5월 유럽 위원회(European Commission)가 「정보사회에서의 저작권 및 관련 권리의 조정(the harmonisation of certain aspects of copyright and related rights in the information society)」이라는 제목의 지침을 발표하면서 인터넷으로 인한 사회 변화를 반영한 저작권법 개정에 대한 논의가 시작되었다(Lisbon Council, 2013; European Commission, 2001). 초기 인터넷 모델을 기반으로 하고 있는 이 지침은 광대역(broadband), 플랫폼, 검색엔진, 스트리밍, P2P 파일 공유가 아직 등장하지 않았던 시기에 발표되었다(Lisbon Council, 2013). 이후 디지털 환경이 빠르게 변화하였으나 이 지침은 유럽 정보사회 저작권 논의의 출발점이 된다. 2007년 유럽위원회가 「정보사회 저작권 지침(Directive 2001/29/EC)의 적용에 대한 보고서(Report on the

application of Directive 2001/29/EC on the harmonisation of certain aspects of copyright and related rights in the information society)」를 발행하여 정보사회 저작권 지침이 회원국과 각국 법원에 의해 어떻게 이전되고 적용되고 있는지 평가한 바 있다(European Commission, 2007). 2010년 유럽연합은 중장기 성장 전략인 ‘유럽 2020(Europe 2020)’을 채택하고 그 핵심인 ‘디지털 어젠다(Digital Agenda for Europe)’를 통해 디지털 단일시장 전략(Digital Single Market Strategy for Europe)을 발표하였으며 이로 인해 유럽을 아우르는 저작권 체계에 대한 논의가 본격화되었다(European Commission, 2010; Lisbon Council, 2013).

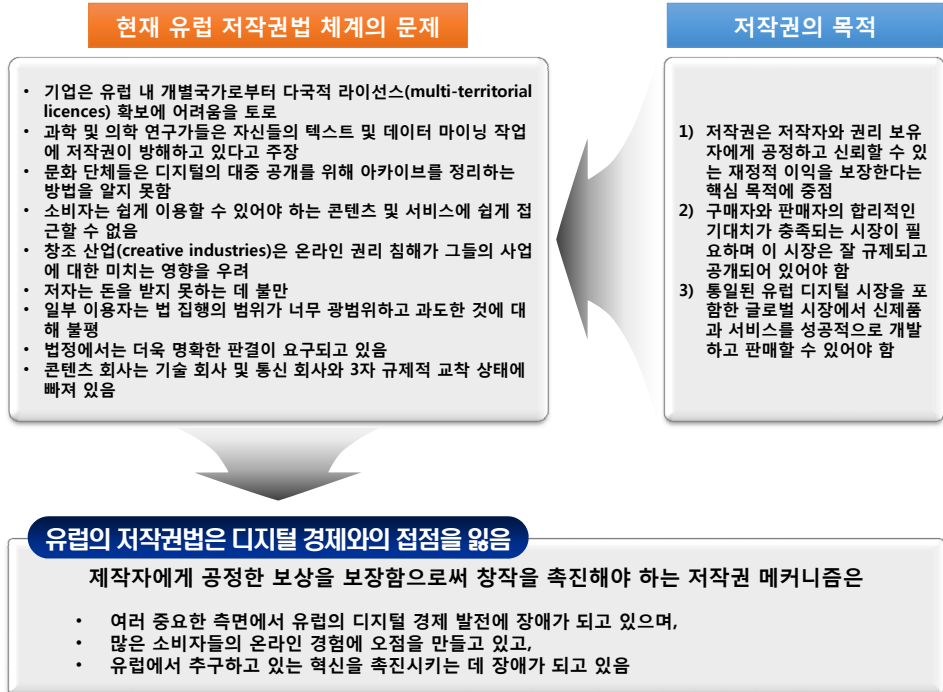
리스본위원회(Lisbon Council)는 2013년에 보고서 발표를 통해 현재의 유럽 저작권 체계는 디지털 경제에 적합하지 않음을 역설한다. 이 보고서는 「성장 및 일자리 창출을 위한 저작권 개혁: 유럽 저작권 체계의 현대화(Copyright reform for growth and jobs: modernising the European copyright framework)」라는 제목으로 이안 하그리브스(Ian Hargreaves)<sup>11)</sup>와 베른트 휴겐홀츠(Bernt Hugenholtz)가 작성하였다(Lisbon Council, 2013).

리스본위원회에 따르면 현재의 유럽 저작권 체계는 디지털 경제하에서 저작권법 본래의 목적을 달성하지 못하고 있다(그림 3-1)(Lisbon Council, 2013). 저작권법의 목적은 첫째, 저작자와 권리 보유자에게 공정하고 신뢰할 수 있는 재정적 이익을 보장해야 한다. 둘째, 잘 규제되고 공개되어 있으며 구매자와 판매자의 합리적인 기대치가 충족된 시장이 있어야 한다. 셋째, 통합된 유럽 디지털 시장을 포함한 글로벌 시장에서 신제품과 서비스를 성공적으로 개발하고 판매할 수 있어야 한다.

---

11) 이안 하그리브스(Ian Hargreaves) 카디프대학 교수는 2011년에 영국 데이비드 캐머런 총리를 위한 고위급 보고서인 「디지털 기회: 지적 재산과 성장에 대한 검토(Digital Opportunity: A Review of Intellectual Property and Growth)」를 작성하여 영국의 저작권 논의에 기여한 바 있다(Lisbon Council, 2013). 영국에 대한 논의는 다음 파트에서 이어진다.

### (그림 3-1) 현재 유럽 저작권법 체계의 문제



자료: Lisbon Council(2013) 재구성.

그러나 리스본 위원회가 파악한 바에 따르면(Lisbon Council, 2013), 기업은 다국적 라이선스(multi-territorial licences) 확보에 어려움을 겪고 있으며, 창의 산업(creative industries)분야에서는 온라인 권리 침해에 대한 우려가 사업에 부정적 영향을 미친다고 한다. 또 콘텐츠 회사는 기술 회사 및 통신 회사 간 규제적 교착 상태에 있다. 창작자는 저작물에 대한 합당한 대가를 받지 못하고 있으며, 소비자는 원하는 콘텐츠 및 서비스에 쉽게 접근할 수 없다. 과학 및 의학 연구가들은 텍스트 및 데이터 마이닝 작업에 저작권으로 인한 제약이 있다. 일부 이용자는 법 집행을 범위가 너무 광범위하고 과도한 것에 대해 문제를 제기하였으며, 보다 명확한 기준에 따른 판결을 요구한다. 다시 말하면, 유럽의 저작권 시스템은 창작자에게 공정한 보상을 보장함으로써 창작을 촉진해야 하는데 현재 유럽의 저작권 시스템은 디지털 경제에

장애가 될 뿐만 아니라 소비자의 온라인 활동을 제약하고 유럽에서 추구하고 있는 혁신에 장애가 되고 있다는 것이다(Lisbon Council, 2013).

이러한 문제의식하에 리스본위원회는 개혁의 기본 조건으로 여섯 가지를 제시한다(Lisbon Council, 2013).<sup>12)</sup> 첫째, 합리적인 법률 구조를 만들어 소비자와 디지털 시민들이 법을 존중하는 것이 가능토록 한다. 둘째, 디지털 시장의 경쟁은 노동을 통해 달성된 소비자 복지와 개방되고 논쟁 가능한 시장 구축에 초점을 맞춘다. 셋째, 혁신 모델에 대한 지원을 기존 비즈니스에 대한 보호보다 우선시하여 유럽의 생산성, 경제 산출물, 일자리 증가에 기여한다. 넷째, 유럽 디지털 단일시장의 토대이자 부분이 되는 체제를 구축하여 북미, 아시아, 기타 지역에 비해 상대적으로 우위를 점하고 있는 부문에 집중한다. 다섯째, 저작권의 본래 목적에 어긋난 불법적 활동의 비즈니스 모델로 상업적 이득을 노리는 사람들에 대해서는 더욱 강력한 법적 조치를 집행한다. 여섯째, 기술 변화에 대응하기 위해 유연성을 제공하는 적응법적 프레임워크를 마련한다.

유럽은 국가별로 상이한 저작권 체계를 통합하는 것도 중요한 쟁점이다. 리스본 위원회는 유럽 시장은 미국과 달리 시장이 통합되어 있지 않기 때문에 사업을 할 때 국가별 저작권법을 검토하고 각각의 허가를 받아야 하는 것이 비즈니스 장애물이라고 보았다. 따라서 유럽 전체에 통합되고 개선된 저작권 체계가 필요하다고 보고 이를 위해 <표 3-2>와 같이 통합된 저작권법 이니셔티브의 구성을 제안하였다.

---

12) 2012년 12월 유럽 집행위원회(European Commission)는 새로운 디지털 사회에서 저작권이 본래의 목적에 부합하는지 확인하고자 토론회를 개최하였다. 이 토론회를 통해 현대 저작권 체계를 개선하여 저작자를 보호하며 보상을 보장하고, 창조성, 문화 다양성, 혁신에 대한 지속가능한 인센티브를 제공하고, 최종 이용자에게는 접근 가능성과 유연한 법률 체계를 제공하고, 새로운 비즈니스 모델이 등장할 수 있도록 하며, 불법 제물 및 불법 복제 방지에 기여하기 위해 노력하자는 데에 합의하였다. 이 합의 내용은 리스본위원회의 개혁안에 상당 부분 반영되었다(Lisbon Council, 2013).

〈표 3-2〉 저작권법 통합 이니셔티브의 필요성과 시급성 및 장점

특징	내용
필요성	- 유럽 전역에서 콘텐츠의 이용 가능성을 향상시키고 창작자를 위한 새로운 유통 채널을 제공하며 유럽의 문화유산 디지털화 및 확산을 촉진
시급성	- 장기간(10년 이상)을 요구하는 프로젝트인 만큼 지체 없이 시행할 필요 - 유럽의 창의 산업이 미국 등과 제대로 경쟁하기 위해서라도 통합된 저작권 프레임워크가 필요
장점	- 중복 적용 혹은 규정 간 충돌이 잦았던 국가별 저작권 규정을 대체하는 통합된 법적 프레임 마련 - 유럽 전체에 즉각 영향을 미치므로 온·오프라인 모두에서 저작권 및 관련 권한이 일관되게 적용하는 단일 시장을 자동으로 형성 - 저작권 소유자와 이용자 모두를 위한 법적 안전장치 및 투명성을 향상, 국경 간 거래 비용 절감 등을 추구 - 규제 통합은 기본적인 경제적 권리를 위임하는 현행법제의 비대칭성을 회복

자료: Lisbon Council(2013) 재구성.

유럽은 2015년부터 디지털 단일시장(Digital Single Market)에 대한 논의를 본격화 하였다. 이를 통해 디지털 무역을 통해 유통될 디지털 콘텐츠에 대한 유럽연합 내 각국 법·규제 차이를 최소화하고 창작자의 권리를 보호하면서 유통을 활발히 할 전략을 모색할 것으로 보인다.<sup>13)</sup> 2017년 5월에는 유럽연합 집행위원회가 디지털 시대에 적합한 최신 저작권 원칙이 필요하다는 판단하에 소비자와 창작자가 디지털 사회를 최대한 활용할 수 있도록 하는 입법안을 제출하였다(European Commission, 2017. 5. 16.). 유럽연합의 저작권 원칙은 디지털 단일시장에서의 저작권에 관한 규정과 지침으로 구성된다. 주요 목표는 〈표 3-3〉과 같다.

13) 유럽 정책센터(European Policy Center)는 유럽 디지털 단일시장이 유럽 디지털 경제를 성장시켜 최상의 시나리오하에서 2020년까지 GDP의 4%에 달하는 경제적 이익을 달성할 것으로 예측했다(European Policy Center, 2010; Lisbon Council, 2013).

〈표 3-3〉 디지털 단일시장(Digital Single Market)에서 EU 저작권 원칙의 주요 목표

목표	내용
1) 온라인 콘텐츠에 대한 국경 간 접근 확대	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 유럽 전역에서 콘텐츠의 이용 가능성을 향상시키고 창작자를 위한 새로운 유통 채널을 제공하며 유럽의 문화유산 디지털화 및 확산을 촉진</li> <li>- 이러한 목표를 달성하기 위해,               <ul style="list-style-type: none"> <li>· 텔레비전 및 라디오 프로그램의 온라인 배포에 유리한 조건 조성</li> <li>· VoD 플랫폼에서 시청각 작업의 가용성 증대</li> <li>· 비상업적 작품의 디지털화 및 보급 개선</li> </ul> </li> </ul>
2) 교육, 연구, 문화유산에 대해 저작권이 있는 자료를 사용할 수 있는 기회 확대	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 현재 유럽 대부분에서 저작권 예외조항은 선택사항이며 국경을 넘어서는 적용되지 않음. 그중 일부를 오늘날의 기술 환경에 따라 재조정할 필요</li> <li>- 즉, 디지털화 및 국경 간 사용을 위한 교육, 조사 및 문화유산 보존 등에 대한 현행 규칙의 현대화 추진</li> <li>- 예외조항에 교습 활동, 텍스트 및 데이터 마이닝, 문화유산 보존 등을 포함시킬 필요</li> </ul>
3) 저작권 시장 기능의 향상	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 예외조항의 현대화 조치는 언론, 온라인 플랫폼, 저자 및 공연자 모두에 대한 공정한 보상 및 시장 창출을 동시 달성하려는 목적</li> <li>- 제안된 지침의 주요 요소로,               <ul style="list-style-type: none"> <li>· 언론사의 ‘인접’ 권리 인정</li> <li>· 권리 보유자의 지위 강화로 온라인 이용 시 정당한 보상이 가능하도록 조치</li> <li>· 새로운 투명성 원칙을 통해 작가 및 공연자에 보상</li> </ul> </li> </ul>

자료: European Commission(2017. 5. 16.) 재구성.

유럽은 디지털 단일 시장에서 요구되는 저작권 원칙의 주요 목표로 온라인 콘텐츠에 대한 국경 간 접근을 확대하는 것, 교육·연구·문화유산에 한해 해당하는 저작권 자료를 자유롭게 이용할 수 있게 하는 것, 디지털 단일 시장을 통해 저작권 시장 기능을 향상하는 것을 들고 있다. 이러한 원칙을 바탕으로 유럽은 단일시장에 기반해 디지털 시대에 맞도록 저작권 시스템을 개혁해나갈 것으로 보인다(European Commission, 2017. 5. 16; Lisbon Council, 2013).

유럽연합의 개입과 중재가 필요한 부분으로 특히 교육 목적의 디지털 콘텐츠의 국경 간 사용, 과학연구와 관련한 텍스트 데이터 사용, 문화유산의 디지털화와 보존 등을 주요 논의 대상으로 하고 있다. 창작자 측면에서는 디지털 환경 변화에도 창작자와 저작권자에게 공정한 분배가 돌아가도록 보장해야 하며 이를 위해 창작자가 업로드하는 다양한 디지털 콘텐츠 창작물에 대한 합당한 보수 지불 방안 논의가 요구된다. 이용자 측면에서는 다양한 디지털 창작물에 대한 접근을 보장하기 위해 복잡한 승인과정(complex clearance process)을 조정할 필요가 있다.

#### 나. 영국

영국 재무부(HM Treasury)는 2006년 「지적재산권에 대한 가우어 보고서(Gowers Review of Intellectual Property)」에서 디지털 시대에 지적재산권이 나아갈 방향에 대해 검토하였다. 이 보고서는 급격한 기술 발전과 세계화가 영국 지적재산권 체계에 큰 변화를 불러일으키며 혁신을 촉진한 동시에 온라인에서 이루어지는 저작권 침해로 영국의 지식산업에 상당한 피해를 주고 있다는 점을 지적하였다(Gowers, 2006; 한국저작권위원회, 2010).

2009년에 영국 기업혁신기술부(BIS)는 영국 문화미디어체육부(CMS)와 「디지털 영국(Digital Britain)」을 발간하여 창작 산업의 현실을 점검하고 80여 개의 제안과 구체적인 입법 방향<sup>14)</sup>을 제시한다(U.K. BIS & CMS, 2009). 이는 실제로 입법적 변화를 이끌어내 2010년 디지털 경제법안(Digital Economy Bill)이 상원 심의를 통과하여 디지털 환경에서 지적재산권을 보호하기 위한 근거가 된다(박인기, 2010; 한국저작권위원회, 2010).

2010년 통과된 디지털 경제법(Digital Economy Act 2010)<sup>15)</sup>은 온라인 침해에 대한

14) 이 보고서는 Digital Britain 실시 체제, 입법 조치가 필요한 제안의 실시 계획, 입법 조치가 필요하지 않은 제안의 실시 계획 등에 대해 검토하였다(U.K. BIS & CMS, 2009; 권혜선, 2010).

15) Bill documents — Digital Economy Act 2010  
([http://www.legislation.gov.uk/ukpga/2010/24/pdfs/ukpga\\_20100024\\_en.pdf](http://www.legislation.gov.uk/ukpga/2010/24/pdfs/ukpga_20100024_en.pdf)).



새로운 구제책의 내용을 담았다. 온라인 침해로부터 권리자를 보호하기 위하여 인터넷 주소의 차단 및 침해 웹사이트의 삭제, 침해 사용자의 접속 차단 등을 명령하거나 인터넷 사용자의 개인 정보를 인터넷서비스제공자, 도서관 등으로부터 넘겨받을 수 있도록 하는 집행 권한 등을 인정하였다. 또한 인터넷서비스제공자가 인터넷 사용자에 대한 감시 의무를 부과하는 등 불법 파일 공유를 근절하여 지적재산권을 강력히 보호하고자 하였다(박인기, 2010).

이후 영국은 현대적 저작권을 주제로 정부 차원에서 보고서를 두 차례 발행한다. 2011년에 영국 정부가 데이비드 캐머런 총리를 위해 발행한 고위급 보고서인 「디지털 기회: 지적 재산과 성장에 대한 검토(Digital Opportunity: A Review of Intellectual Property and Growth)」에서는 디지털 환경에 맞는 혁신을 지원하고 경제성장을 촉진할 수 있는 최적화된 지적재산권 체제를 갖출 것을 제안한다. 구체적인 제안은 10가지로 ① 지적재산권 시스템의 발전, ② 통합된 유럽 특허 시스템을 위한 특허 협력 조약, ③ 디지털 저작권 거래소 설립과 국경 간 저작권 허가 체계 확립, ④ 고아저작물에 대한 허용, ⑤ 창작자의 활동 침해에 대한 강력한 규제, ⑥ 혁신에 대한 장애물 제거, ⑦ 디자인 산업 보호, ⑧ 지적재산권의 집행, ⑨ 중소기업에 지적재산권 관련 상담 제공, ⑩ 변화에 대응하는 지적재산권 시스템이다(Hargreaves, 2011).

이 보고서의 권고 사항을 토대로 하여 2012년에 「저작권의 현대화: 현대적이고 견고하며 유연한 체제(Modernising Copyright: A modern, robust and flexible framework)」를 발표한다. 이 보고서는 기존의 판례법 및 EU법 준수를 고려하였으며 영국 저작권법에 대한 논의 사항을 다루고 있다. 이 보고서는 현대의 저작권 체제를 ‘현대적이고 견고하며 유연하게’<sup>16)</sup> 변화시켜야 혁신을 장려하고 경제 전반에 걸쳐

16) 현대 저작권 체제를 위해 ‘유연성’은 저작물 사용에 대한 장벽을 제거하고 혁신과 성장을 지원하기 위해 필요하다. 새로운 저작권 체계가 ‘현대적’이어야 미래 기술로 인한 과제에 대해 더 나은 대처가 가능하다. ‘견고함’은 창작자와 권리 보유자가 영국에서 투자를 계속할 수 있도록 적절한 인센티브를 계속해서 유지하는 것을 보장하기 위해 필요하다(HM Government, 2012).

성장의 원동력이 될 수 있을 것으로 보고 있다(HM Government, 2012). 이 보고서에서 제안하고 있는 저작권 개혁안은 <표 3-4>와 같다.

<표 3-4> 영국 정부가 제안한 저작권 개혁안

범위	내용
사적복제 (Private copying)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 구입한 콘텐츠를 자기 소유의 모든 매체 또는 장치에 복제할 수 있으며, 개인적인 용도로 사용할 수 있도록 함(예: CD의 음악 컬렉션을 자신의 iPod에 전송).</li> <li>- 다른 사람들과 사본을 공유하는 것은 안 되며 소비자가 사적인 온라인 클라우드 저장 장치에서 자료를 복제하는 것은 가능</li> <li>- 권리 소유자는 혁신적이고 부가가치가 높은 클라우드 서비스에 대한 라이선스 발행 권한과 인센티브 확보</li> </ul>
교육	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 교육 부문의 저작권 라이선스의 단순화 등 교육 목적의 예외조항을 현대화하여 미래 라이선스 방식의 공정한 근거를 제공</li> <li>- 교육 부문 저작권 개혁으로 교실 내 대화식 화이트보드 등 기술 활용성을 향상, 보안 네트워크 기반의 저작권 작품 접근성 향상, 수요가 증가하는 원거리 학습 지원, 모든 미디어 콘텐츠가 강의 및 학습에 활용될 수 있도록 허용하는 등의 변화를 추진</li> <li>- 중요한 내용을 복제하여 텍스트 사본 형식으로 학생에게 배포하는 등 교육 기관에 일반 복제에 대한 제한적 라이선스 권한 부여</li> <li>- 저작권 소유자에게 손해를 끼치지 않는 경우, 교육 목적의 복제 행위는 공정이용으로 라이선스 없이 허용</li> </ul>
인용 및 뉴스 보도	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 특정 인용문의 사용이 공정하고 그 출처가 인정되는 한, 어떤 목적으로든 상관없이 저작물 인용에 대한 허용 범위 확대</li> <li>- 학술 논문의 참고문헌이나 인용문, 교육 활동의 일환으로 인용된 것, 인터넷 블로그나 트윗의 인용구와 같은 저작물의 사소한 이용 등의 경우 공정 이용에 한해 허용</li> <li>- 뉴스 보도 규정에서 사진은 기존과 마찬가지로 예외 사항</li> </ul>
패러디, 캐리커처, 모방작	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 패러디, 캐리커처, 모방작에 대해 공정 거래인 경우 제한된 복제를 허용하는 법률 제정</li> <li>- 경멸적 대우에 반대할 권리를 포함하여 도덕적 권리에 대한 기존의 보호 조치 유지</li> </ul>
연구	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 비상업적 연구 및 사적인 학습 목적인 경우, 저작권자의 허락이 없더라도 음반, 영화, 방송을 복제할 수 있도록 허용. 허용 범위에는 사용자 복제와 라이브러리 복제가 모두 포함</li> </ul>

범위	내용
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 이러한 변화는 문학, 극, 음악, 회화 예술 작품에 한정되었던 기존의 예외 범주를 확대하는 것으로 공정 거래에만 국한. 연구의 경우에는 이용 승인이 수반될 필요</li> <li>- 교육 기관, 도서관, 기록 보관소, 박물관은 전용 단말기 등 전자 수단을 사용하여 동일한 유형의 저작권 작품에 접근할 수 있는 서비스 제공이 가능</li> </ul>
비상업적 연구를 위한 데이터 분석	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 비영리 연구자는 컴퓨터를 이용하여 출판된 연구 결과 및 기타 데이터를 저작권법 위반 없이 연구에 활용하는 것이 가능</li> <li>- 연구자가 과학 저널을 구독하거나 크리에이티브 커먼즈 라이선스로 출판된 논문의 사본을 갖고 있는 경우와 같이 저작물을 합법적으로 이용할 수 있는 경우 컴퓨터 분석에 필요한 범위 내에서 해당 저작물의 사본 형성이 가능</li> <li>- 연구자는 대부분의 경우 라이선스를 이용하는 방식으로 저작물 접근권에 대해 저작권자와 협의. 라이선스 발행 기관(저작권자)은 컴퓨터 시스템에 대한 접근을 제어하고 제공 서비스에 대한 정당한 대가를 지불받음</li> </ul>
장애가 있는 사람들을 위한 접근	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 장애인이 접근 가능한 형식으로 저작물을 획득할 수 있는 권리를 허용</li> <li>- 저작물 접근을 어렵게 하는 모든 유형의 장애에 적용</li> </ul>
보관 및 보존	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 박물관, 미술관, 도서관, 보관소에서 영구 수집 중이며 쉽게 교체할 수 없는 모든 유형의 저작물을 보존할 수 있도록 허용</li> </ul>
공공 행정	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 기존의 예외조항 확대로 보다 많은 공공기관이 온라인으로 공유할 수 있는 정보 확대</li> <li>- 정보에 대한 대중 접근의 허용으로 정부가 (공익을 위해) 결정을 내린 이 유·과정에 대한 투명성과 신뢰성 확보</li> <li>- 상업적으로 활용할 수 있는 라이선스나 저작권을 구입한 경우, 아직 출판되지 않은 경우 등에서는 예외조항이 적용되지 않음</li> </ul>
저작권 고지	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 중소기업이나 다른 일반 이용자가 저작권법에 대한 이해를 높이기 위해 지적재산권위원회(IPO, Intellectual Property Office)는 일반인을 위한 지침을 제공할 필요. 법률 자문 비용이 부담스러운 이들을 위해 권이 있고 신뢰할 만한 지침의 기능</li> </ul>

자료: HM Government(2012) 재구성.

영국 정부는 이러한 조치가 혁신, 경쟁, 연구, 교육, 법에 대한 존중에 도움이 될 것이며, 저작권자와 영국에 잠재적인 이익이 될 것으로 기대하였다(HM Government, 2012). 이 내용은 2012년에 초안으로 만들어져 기술적 검토를 마친 뒤 행정입법되

었다.<sup>17)</sup>

영국 지식재산청은 2016년 5개년(2015~2020) 전략인 「영국의 창조성 및 혁신 지원을 통한 삶의 개선(Making life better by supporting UK creativity and innovation)」을 발표하여 영국의 창조 및 혁신 분야 지원에 대한 틀을 마련하였다. 주요 목표는 지식재산 정책을 통한 영국의 성장 촉진, 고품질의 권리 부여, 지식재산권에 대한 존중 및 적절한 집행 보장, 지식재산의 이해·관리 및 보호를 위한 기업 교육 및 지원, 영국 지식재산청 직원들의 기술 및 역량 개선, 효율성 증대와 비용 대비 가치 전달이다(U.K. IPO, 2016). 2017년에는 해당 전략의 실행을 위한 공동 우선 과제들과 행정 목표를 설정한 「지식재산청 공동 계획 2017~2020(Intellectual Property Office Corporate Plan 2017~2020)」을 발표하였다. 이 보고서에 따르면 영국은 유럽연합 탈퇴 이후의 상황에 대비하고 있으며 창조 산업은 유럽 내에서 운영되어야 하므로 디지털 단일시장 쟁점들에 대한 협상에 적극적으로 참여할 예정이다(U.K. IPO, 2017; 박경신, 2017).

### 3. 일본

일본은 2016년 6월 ‘지식재산추진계획’<sup>18)</sup>에 이어 2017년에도 ‘지식재산추진계획’<sup>19)</sup>을 발표하였다. 매해 발표하고 있지만 특히 2016년 계획에 사물인터넷, 빅데이

---

17) 주요 개정안의 내용은 ① 콘텐츠를 합법적으로 구매하면 사적복제를 허용한다, ② 교육 분야의 저작물 이용 관련 규정을 단순화한다, ③ 출처가 분명하면 목적과 관계없이 저작물을 제한적으로 인용하는 것을 허용한다, ④ 패러디, 캐리커처, 모방작품 등과 관련하여 제한적으로 복제를 허용한다, ⑤ 연구 및 개인적 학습을 위한 영화, 음반, 방송저작물의 복제를 허용한다, ⑥ 비영리 목적의 자료 분석을 위해 기존에 공표된 연구 결과를 활용하는 것을 허용한다, ⑦ 장애인이 이용할 수 있는 형태로 저작물을 변환하는 것을 허용한다, ⑧ 박물관, 화랑, 도서관 등에서 활용하기 위해 파일을 보존하거나 저장하는 것을 허용한다, ⑨ 공공기관이 온라인상에서 제3자의 정보를 공유할 수 있는 범위를 확대한다(김혜성, 2013).

18) 일본 ‘2016년 지식재산추진계획(2016 知的財産推進計画)’  
(<https://www.kantei.go.jp/jp/singi/titeki2/kettei/chizaikeikaku20160509.pdf>).

터, 인공지능 등 지능정보기술이 발전할수록 콘텐츠가 창출할 혁신의 가능성을 높게 평가하고 지식재산으로 적극 활용할 수 있는 방안을 모색하고 있다(유계환·김아름, 2016). 이 계획에는 ICT 발전에 대응하는 지식재산 시스템 정비와 관리를 통해 4차 산업혁명시대를 대비하는 저작권 시스템 구축을 강조하고 있다. 일본의 애니메이션과 만화를 비롯해 영화, 음악, 게임 등의 콘텐츠가 전 세계 시장에 이미 진출해 있는 만큼 지속적인 해외 유통을 지원하여 산업 성장의 동력으로 삼는다는 계획도 포함되어 있다. 2017년 계획에는 4차 산업혁명 기반이 될 지식재산 시스템 구축과 함께 문화산업 콘텐츠 역량 강화를 강조하고 있는데, 콘텐츠 해외 진출 확대 및 산업 기반 강화, 영화 산업 진흥, 디지털 아카이브 구축 등의 내용을 담고 있다(권용수, 2017). 인공지능 창작물을 저작권으로 보장하는 지식재산으로 분류할 것인지에 대한 검토는 2016년부터 시작되었으며, 2017년에는 콘텐츠 활용을 촉진할 수 있게 분야별 콘텐츠 권리정보를 집약한 데이터베이스 이용 활성화에 방점을 두었다. <표 3-5>는 2016년과 2017년의 지식재산추진계획을 비교한 것이다.

〈표 3-5〉 일본의 지식재산추진계획(2016~2017)

구분	2016년	2017년
배경	사물인터넷, 빅데이터, 인공지능 등 지능정보기술이 발전함에 따라 콘텐츠를 지식재산으로 적극 활용할 수 있는 방안 모색	4차 산업혁명 기반이 될 지식재산시스템 구축과 함께 문화산업 콘텐츠 역량 강화
목표	1) 4차 산업혁명시대 지식재산 혁신 2) 지식재산 교육·인재 양성 3) 콘텐츠 산업기반 강화 4) 지식재산 시스템 정비	1) 4차 산업혁명 기반인 지식재산시스템 구축 2) 지역 창생·혁신 촉진 3) 문화산업 콘텐츠 역량 강화
내용	ICT 발전에 대응하는 지식재산 시스템 정비와 관리를 통해 4차 산업혁명시대를 대비하는 저작권 시스템 구축	콘텐츠 해외 진출 확대 및 산업 기반 강화, 영화 산업 진흥, 디지털 아카이브 구축 등

자료: 유계환·김아름(2016), 권용수(2017) 재구성.

19) 일본 ‘2017년 지식재산추진계획(2017 知的財産推進計画)’

(<http://www.kantei.go.jp/jp/singi/titeki2/kettei/chizaikeikaku20170516.pdf>).

#### 4. 중국

중국 역시 최근 「2017 중국 인터넷 저작권 산업 발전보고」를 발표하였다. 보고서 자체는 공개되지 않았으나 대외경제정책연구원(2017. 4. 26.)에 따르면, 2016년 중국 인터넷 저작권 산업 규모는 5,000억 위안(약 82조 8,500억 원) 이상으로 전년 동기 대비 31.3% 성장하였다. 그러나 디지털 음원의 유료 서비스 소비문화가 아직 정착되지 않는 등 디지털 콘텐츠 활성화 촉진을 위한 지속적 지원이 필요한 상황이다. 2015년 중국 음원 시장 규모는 63억 7,000만 위안(약 1조 551억 원), 2016년 96억 2,000만 위안(약 1조 5,935억 원) 등으로 증가하고 있지만 실제 음원 유통 규모에 비해 아직 유료 서비스 기반의 소비모델이 형성되지 않았다. 텐센트가 보유한 중국 최대 음악 플랫폼 QQ뮤직을 비롯해 음원 플랫폼들은 광고수익이나 연예인 파생상품 판매를 통한 수익창출에만 머물러 있었다. 그러나 지난 2016년 거대 플랫폼을 가진 텐센트와 중국 음원 스트리밍 업체 CMC(Chian Music Corporation)가 합병하면서 플랫폼을 통한 음원 유통산업의 활로를 찾았다고 평가받았다. 음원 저작권을 내세운 폐쇄적 음원 유통 체계가 거대 플랫폼과 결합하여 저작권 독점이 아닌 저작권 라이선스 체계로 전환하고 시장 접근성을 증가시킨 것이다(이정진, 2016. 7. 27.). 이러한 시장의 흐름과는 별도로 중국 정부는 디지털 음악 창작물의 저작권 보호를 강화하는 방향으로 저작권법을 개정하였으며 2015년 발표한 「중국 음악 산업 발전을 위한 몇 가지 의견」에서 음악 창작물에 대한 저작권 침해와 복제 행위를 엄단할 것이며 음원 저작권 보호를 위한 환경을 조성해 음원 정품화를 정착시켜 나가겠다는 정부 지원 방향을 밝혔다(백지연, 2016). 시장에서 저작권 라이선스 체계로 유통 활성화 환경이 조성되는 한편, 제도적으로는 저작권 보호 강화를 통해 디지털 콘텐츠 시장 발전에 균형을 꾀하고 있는 것이다.

#### 5. 한국

우리나라는 인증시스템을 통해 유통과정에서 일어날 수 있는 고의적 불법 유통과

정산누락 등을 감시하여 콘텐츠 유통의 공정성을 확보하고자 2014년부터 콘텐츠 거래 사실 인증사업을 실시하고 있다. 2017년 4월에는 미래창조과학부가 온라인으로 유통되는 콘텐츠 거래의 투명성과 공정성을 확보하고 콘텐츠 유통을 활성화하기 위해 콘텐츠 거래 사실 인증사업을 확대, 실시한다고 밝혔다(지디넷, 2017. 4. 18.). 지금까지는 웹하드를 통한 유통 중심으로 인증시스템을 활용하였고 최근 방송콘텐츠, 전자책, 애니메이션, 영화 등으로 인증 범위를 확대하고 있다.

미래창조과학부는 2014년 12월 디지털콘텐츠 불공정거래 예방을 위한 ‘표준계약서’를 만들고 상생협력지원센터를 통해 운영해오고 있다(과학기술정보통신부, 2017. 11. 14.). 국내 디지털콘텐츠산업 규모는 2012년 23조 9,209억 원이었으며 2017년에는 29조 1,575억 원 규모로 성장할 것으로 전망하였다(중기이코노미, 2016. 8. 24.). 콘텐츠의 생산과 유통이 오프라인에서 온라인, 다시 모바일 영역으로 넘어오면서 디지털콘텐츠산업의 규모가 성장하고 있으며, 이에 따라 디지털콘텐츠 거래에서의 불공정사례도 증가하고 있어 이에 대한 대응책으로 표준계약서를 마련한 것이다.<sup>20)</sup>

디지털콘텐츠 표준계약서란 미래창조과학부장관이 디지털콘텐츠의 공정한 거래와 유통질서를 확립하기 위해 공정거래위원회, 문화체육관광부, 방송통신위원회와 협의해 마련한 디지털콘텐츠 거래에 관한 표준계약서로 「정보통신 진흥 및 융합 활성화 등에 관한 특별법」 제22조에 따른 디지털콘텐츠 유통질서 확립을 위한 것이다. 구성은 도급, 하도급, 위탁판매, 중개, 퍼블리싱 등 5종으로 되어 있다.

2016년 9월에는 한국저작권보호원이 설립되었다. 이는 “저작권 보호를 위한 시책 수립지원 및 집행과 저작권 보호와 관련한 사항을 심의하며 저작권 보호에 필요한 사

---

20) 미래창조과학부가 2014년 콘텐츠산업 사업체들을 대상으로 한 불공정거래 조사결과에 따르면, 56.9%의 기업이 불공정거래를 경험한 것으로 나타났다. 디지털콘텐츠의 불공정거래 유형은 ① 규정된 비용을 지급하는 대가로 저작권 포기를 강요, ② 재계약 시 값이 모든 저작권을 소유, ③ 원작자의 저작권 권리 미인정, ④ 을의 동의 없이 갑의 저작권 등록, ⑤ 동일 내용을 활용한 갑의 일방적인 타 장르 콘텐츠 재생산 등이었다(중기이코노미, 2016. 8. 24.).

업을 수행하여 문화 및 관련 사업의 향상 발전에 이바지함을 목적’<sup>21)</sup>으로 한 것이다.

저작권 관련 기술 개발 분야에서는 정부 주도로 2017년 3월 UHD(초고화질) 2D 영상과 3D 영상, 360도 VR(가상현실) 영상 등 여러 기술로 구현된 디지털 콘텐츠의 저작권 보호를 위해 적합한 디지털 워터마킹 기술을 개발할 계획이다(디지털타임스, 2017. 2. 26.). 또한 문화체육관광부는 2017년 말까지 인공지능 기반 창작물에 대한 저작권 보호를 규정하는 개정안을 제시할 계획이며, 그 계획의 일환으로 문체부 산하 한국저작권위원회 역시 영화, 음악, 도서 등 문화 창작 분야에서 인공지능이 활약할 수 있는 분야를 검토하고, 인공지능의 창작 과정에서 발생할 수 있는 저작권 침해 문제와 처벌 규정, 인공지능 창작물의 저작권 귀속주체 및 보호 기간 등을 검토할 계획이다(디지털타임스, 2017. 4. 5.).

## 제2절 신기술 발전을 위한 정책 방향

인공지능이나 로봇이 사람과 같은 법적 지위를 가질 수 있을 것인지에 대해 다양한 논의가 시작되고 있다(Rothenberg, 2016). 현행 저작권법상 저작물은 사람의 사상 및 감정의 표현이어야 하고, 민법상 권리능력을 부여받으려면 인(人)이어야 하는데 이러한 사람에는 자연적 생물로서의 사람인 자연인이거나 일정한 목적을 가진 사람이나 재산의 모임에 법인격을 부여한 법인이어야 한다(민법 제2장 및 제3장). 따라서 현행법상으로는 인공지능의 법적 지위를 정함에 있어 법적으로 포섭되기 어려우며 이는 다른 국가에서도 유사한 상황이다(최은창, 2016).<sup>22)</sup> 다만 인공지능에 의한

21) 한국저작권보호원 - 설립목적 및 연혁

(<https://www.kcopa.or.kr/lay1/S1T9C71/contents.do>).

22) 또한, 최은창(2016)은 “로봇의 법적 지위에 대한 의문, 그 행위 책임을 묻기 위한 이론적 토대부터 다시 정의해야 하는 사안들이 대부분이다. 인공지능 알고리즘은 주어진 정보를 판단하고 사안마다 다르게 대응한다는 점에서 제조물책임법을 적용하기에는 무리가 있다. 인공지능 시스템과 로봇이 사람 신체에 대한 상해나 물질적 손해를 일으킨 경우 민사 손해배상을 위한 요건이 충족되는가에 대한 법적



창작도 누군가의 노력과 비용이 수반되는 것이다. 그 결과물이 문화 발전에 도움이 될 수 있을 것이라는 점도 부인하기 어렵다. 이에 저작권법과 관련하여 인공지능의 창작을 어떻게 판단해야 하는지를 검토해볼 필요가 있다.

## 1. 미국

기술적 진보에도 불구하고 미국 내에서 인공지능에 대한 입법은 아직 포괄적으로 이루어지지 않고 있다. 드론, 자율주행자동차, 의료 소프트웨어 등 약한 인공지능을 이용한 특정 장치나 기기에 관한 규제 입법이 부분적으로 이루어졌거나 검토되고 있는 정도이다(윤혜선, 2016). 최근 관련 논의에 속도를 내고 있는데, 초기에는 학계 및 기업이 필요하여 시작하였지만 정부차원에서 추진되는 프로젝트로 주도권이 넘어가고 있는 것이 특징이다.

미국 연방 행정부는 2016년 5월 3일 인공지능에 관련된 연방 활동을 조정할 수 있도록 기계 학습 및 인공 지능에 관한 새로운 NSTC 소위원회를 구성한다고 발표했다(Felten, 2016. 5. 3.). 이후 소위원회는 2016년 10월 「인공지능 국가 개발 연구 전략」과 「인공지능의 미래를 위한 준비」라는 보고서를 발표하고, 이어서 2016년 12월에 「인공지능과 자동화가 경제에 미치는 영향」이라는 제목의 보고서를 발표하여 초연결·초지능 시대를 준비하기 시작하였다. 이 보고서들은 인공지능의 경제적 효과와 공공성, 윤리적 문제들을 포괄적으로 다루고 있는 가운데 법적 지위에 대해서도 검토하고 있다는 점은 주목할 만하다(Federal Register, 2016. 6. 27.). 특히 미국 도로교통안전국(The National Highway Traffic Safety Administration)은 2016년 2월 구글의 자율주행차 인공지능 시스템을 연방법 체제에서 ‘운전자’로 인정할 수 있다고 밝힌 바 있다(Reuters, 2016. 2. 10.). 인공지능이 운전자라는 법적 주체성을 인정받는다면 이는 권리의무의 행위 주체로 인정될 여지가 있다.

---

판단도 문제이지만, 형사적 처벌을 받는 대상이 없으므로 비난의 귀속이나 형사책임에 대한 판단이 계속 필요할지 의문”(p. 19)이라고 논한다.

「국가 인공지능 R&D 전략 계획(The National Artificial Intelligence Research and Development Strategic Plan)」 보고서는 인공지능에 활용할 학습용 데이터의 개발과 활용에 대한 전략을 주 내용으로 하고 있다(NSTC, 2016). 7개의 전략<sup>23)</sup> 중 ‘⑤ AI 훈련 및 실험을 위한 공공 데이터셋 및 환경 구축(develop shared public datasets and environments for AI training and testing)’에서 양질의 인공지능 학습 및 실험용 자원의 개발과 활용성 정도에 따라, 즉 학습용 데이터의 품질이 뛰어날수록 뛰어난 인공지능 개발이 가능함을 강조한다.

## 2. 유럽

유럽연합에서는 인공지능의 법적 지위를 전자인간으로 규정하는 것을 고려하는 결의안을 채택하는 등 가장 급진적으로 인공지능의 발전에 대응하고 있다. 2014년 로봇법(RobotLaw) 프로젝트를 진행하여 로봇규제가이드라인(Guidelines on Regulating Robotics)을 제정한 바 있으며(차상욱, 2017: 11), 유럽의회 법무위원회(the Committee on Legal of the European Union)에서는 최근 발전하는 로봇과 인공지능 문제에 따른 윤리적 문제들을 검토하고자 2015년에 실무자 그룹(working group)을 구성하여 법을 적용하기 위한 방안을 마련하였다(Nevejans, 2016: 5). 2016년에는 로봇에 대하여 EU법을 적용하는 방안을 놓고 보고서 초안이 발표되었다(European Parliament, 2016.

---

23) 국가 인공지능 R&D 전략으로 ① AI 연구에 대한 장기 투자(make long-term investments in AI research), ② 인간-AI 협업을 위한 방법론 개발(develop effective methods for human-AI collaboration), ③ AI에 대한 윤리적·법적·사회적 함의에 대한 이해(understand and address the ethical, legal, and societal implications of AI), ④ AI시스템에 대한 안전과 보안(ensure the safety and security of AI systems), ⑤ AI 훈련 및 실험을 위한 공공 데이터셋 및 환경 구축(develop shared public datasets and environments for AI training and testing), ⑥ 표준과 벤치마크를 통한 AI 기술 측정과 평가(measure and evaluate AI technologies through standards and benchmarks), ⑦ 국가 AI 연구개발 인력 수요에 대한 이해(better understand the national AI R&D workforce need) 등이 소개되었다.

5. 31.). 이 보고서에서는 지능형 자율 로봇의 책임능력을 인정하는 방향으로 언급하고 있다. 구체적으로, ① 센서를 통해 자율성을 지니고(acquire autonomy through sensors), ② 주변에서 정보를 교환하며 정보를 분석하며(trades and analyses data), ③ 스스로 학습하고(self-learning), ④ 물리적 도움을 받으며(has a physical support), ⑤ 주변 환경에 따라 행동을 하는(adapts its behaviours and actions to its environment) 특성을 지닌 로봇을 지칭한다.

로봇에 법인격을 부여하려면 ‘법적인’ 생명을 부여할 수밖에 없다(grant a legal life)(Nevejans, 2016). 그렇다면 로봇에 부여되는 법적인 의미의 주체는 로봇 뒤에 숨겨진 법적 행위자인 물리적 인간이 진실된 주체가 되거나 혹은 로봇 그 자체가 법적 인 주체가 되어야 한다(Nevejans, 2016: 15).

보다 직접적으로 인공지능의 법적 지위가 2017년 1월 유럽연합 법무위원회에서 정해졌다. 본 위원회에서는 향후 입법 시 AI의 법적 지위를 ‘전자인간(electronic persons)’으로 규정하는 것을 고려하도록 하는 내용의 결의안을 통과시켰다(강태욱, 2017. 1. 23.). 이는 인공지능에 대하여 법적 지위를 규정하는 것을 고려하도록 하는 수준이기에 법적 강제력은 없으나 인간에 비견할 만한 법적 지위를 논했다는 점에서 의미를 갖는다. 이번 결의안에 따라 종래 자연인과 법인 외 새로운 법인격이 도출될 가능성이 높아진 것으로 보인다(차상욱, 2017: 12).

하지만 전자인간의 법적 권한과 의무의 범주가 아직 명확하게 정하여진 것은 아니다. EU법 내에서 전자인간이라는 새로운 법인격의 법적 지위를 어느 정도 선까지 인정하여야 할 것인지에 대해서는 추후 더 많은 논의가 필요한 상황이다.

인공지능의 법적 지위와는 별도로 2016년 9월 발의된 유럽연합의 「디지털 저작권 보호 지침 제안(Proposal for a Directive of the European Parliament and of the Council on copyright in the Digital Single Market)」은 활용가능한 인공지능(AI) 학습용 데이터의 범위를 넓혀야 한다는 지침을 포함하고 있다(European Commission, 2016). 즉, 교육, 과학연구, 문화유산 보존 등을 목적으로 한 저작물 이용의 새로운 수요에 대응하고 명확한 이용 기준을 제시해야 한다는 내용 등이다. 이때 해당 목적

으로 저작물을 사용할 권한은 과학 연구 수행 기관이나 교육 서비스 기관(예: 대학, 연구소 등)에게 주어지며 비영리 목적이어야 한다는 제한이 있다.

영국은 2014년 저작권법을 개정하면서 이미 과학 연구를 위해 데이터 및 텍스트 마이닝을 예외조항(제29조A)에 포함시켰다. 관련 법조항은 <표 3-6>과 같다.

### <표 3-6> 영국의 저작권법 예외조항 제29조A

---

제29조A(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 명시를 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.)
  - (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.
- 

자료: 김병일(2017).

### 3. 일본

일본에서는 아직 법인격을 인정할 정도로 구체화된 내용은 없다. 하지만 2016년 지식재산추진계획을 통해 인공지능 창작물의 저작권 문제를 검토하는 등 인공지능의 법적 쟁점을 검토하기 위하여 정부 차원의 대응이 진행 중이다. 일본 지식재산전

략본부는 인공지능을 비롯한 첨단 기술의 고도화에 대비한 새로운 지식재산전략인 ‘2016년 지식재산추진계획’을 결정한 바 있다(권용수, 2016: 1). 본 추진계획에 따르면 일본 정부는 2016년 지식재산추진계획을 통하여 인공지능의 창작물에도 저작권을 인정하는 법 정비를 실시한다고 하였다.

향후에는 AI가 만든 창작물도 저작권으로 보호하자는 주장이 있다.<sup>24)</sup> 일본에서는 AI 창작물에 대하여 저작권을 인정하자는 논의가 본격화되었다. 2016년 1월부터 지식재산전략본부 ‘차세대 지식재산 시스템 검토위원회’를 통해 AI 창작물에 대한 권리 인정 및 침해 대응 등에 대한 검토를 실시하고 4월 8일 AI 창작물을 인간의 창작물과 달리 볼 필요가 없으며 법적으로도 역시 보호할 필요가 있다는 보고서를 공개하였다.

신기술 발전을 위한 일본의 급진적 대응은 인공지능 학습용 데이터를 저작권법 예외조항으로 규정한 데에서도 엿볼 수 있다. 일본 저작권법은 “광범위한 기계학습 전반에 대하여” 예외를 인정한다(제47조의7)는 점에서 유럽연합보다 예외조항 허용 범위의 폭이 넓다.

#### 〈표 3-7〉 일본 저작권법 제47조제7항

**제47조의7(정보 분석을 위한 복제 등)** 전자계산기에 의한 정보 분석(다수의 저작물 기타 대량의 정보에서 해당 정보를 구성하는 언어, 소리, 영상 기타 요소에 관한 정보를 추출, 비교, 분류 기타 통계적인 분석을 실시하는 것을 말한다)을 목적으로 하는 경우, 필요하다고 인정되는 범위 내에서, 저작물을 기록 매체에 기록 또는 번안(번안에 의해 창작된 이차적 저작물의 기록을 포함한다)을 할 수 있다. 다만, 정보 분석을 실시하는 사람의 용도에 제공하기 위해 만들어진 데이터베이스의 저작물에 대해서는 그러하지 아니 한다.

자료: 이창범(2017; 文化審議會著作權分科會法制・基本問題小委員會, 2016에서 재인용).

24) 영국은 1988년 저작권법에서 컴퓨터 산출 저작물(Computer-generated works)에 대해 창작에 필요한 조치를 한 자에게 저작권이 귀속된다고 규정한 바 있다.

4. 한국

2017년 2월 정부는 4차 산업혁명시대를 견인할 인공지능과 그 응용 분야의 선제적 규제개선을 위하여 지능정보사회 기본법 제정을 추진하기로 하였다(미래창조과학부, 2017. 2. 17.). 현재 지능정보사회에 대한 방향과 일관된 제도의 기준을 제시할 기본법이 부재하고 인공지능의 안전성과 사고 시 법적책임 등 법제도 이슈가 등장하고 있다. 그러나 정부 차원의 정비방향 제시 등이 미흡한 점을 감안하여 (가칭) 지능정보사회 기본법 제정을 추진하고, 인공지능 확산 관련 핵심 법제도 이슈(인공지능 안전성, 사고 시 법적책임, 기술개발 윤리, 데이터·지재권 보호) 관련 정비방향을 제시하기로 하였다(미래창조과학부, 2017. 2. 17.).

국가지식재산위원회에서도 미래 지식재산 이슈에 대비하고자 동 위원회에 ‘차세대 지식재산 특별전문위원회’를 설치하고 본 위원회에서 인공지능, 빅데이터 등 신기술 IP의 보호 체계를 정립하고 IP 이슈(인공지능 창작물의 권리인정 문제 등)에 선제적으로 대응하기로 한 바 있다(미래창조과학부, 2016. 12. 22.).<sup>25)</sup>

25) 미래창조과학부 보도자료(2016. 12. 22.)에 따르면 2017년 지식재산 주요 정책이슈는 다음과 같다.

정책이슈	관계부처
1. 특허침해 손해배상액 확정에 있어 기여도 산정 기준 확립	특허청
2. 지식재산집약산업의 지식재산 활용을 위한 전문기관(산업별) 육성	복지부, 미래부
3. 직무발명 공동발명자의 지분을 관련 권리 보호방안	특허청
4. 정부 R&D 수행단계에서의 IP-R&D 확대 방안	미래부, 특허청
5. 정부 R&D 국외 특허 활성화 방안	미래부, 특허청
6. 인공지능 기술 및 산업 관련 지재권 심층분석 및 대응방안	미래부, 특허청
7. 사적복제 보상금제도 도입방안	문체부
8. 국가공무원 및 지방공무원의 지식재산 전담인력 전문성 강화 방안	인사혁신처
9. 토종식물자원의 제평가를 통한 창조적 활용 방안	미래부, 환경부, 해수부, 복지부
10. 공적개발원조사업 연계를 통한 신지식재산 개발 및 활용 방안	외교부, 농림부, 환경부, 해수부, 산림청

## 제 4 장 ICT 고도화에 따른 법제도 이슈

### 제 1 절 기술 혁신과 저작권 이슈

기존 저작권법은 ‘공중’에 대하여 정보를 ‘발신’하는 자에게 권리처리의 의무를 부과하였다. 그러나 지금은 기술 환경 변화로 인해 수백 년 동안 정보의 발신자가 되어 본 적이 없던 대다수의 사람들이 인터넷을 이용하려면 저작권법을 이해해야만 하는 상황이 되었다. 또 저작권법이 혁신의 장애가 되는 상황이 발생하고 있다. 예를 들어, 저작권법은 지난 정부가 공공정보 개방을 추진하면서 생각지 못했던 장애요인이기도 하였다. 국가나 지방자치단체, 공공기관이 투명성 제고와 부가가치 창출을 기대하며 보유한 정보를 개방하려고 하였을 때 권리 관계가 불명확한 저작권 처리 문제가 현안으로 떠오른 것이다(최진원, 2012). 최근에는 인공지능 학습용 데이터를 구축하는 데 저작권법이 문제가 될 것을 우려하고 있다. 투입하는 데이터가 많으면 많을수록 더 정확하고 지능적인 인공지능 알고리즘을 얻을 수 있으나 투입 데이터에 기존 저작물이 있다면 그만큼 데이터를 확보할 수 없기 때문이다.

이번 장에서는 기술 환경의 변화 속도를 사회문화 제도가 따라잡지 못해서 발생하였거나 발생할 수 있는 저작권 문제들을 다룬다.

저작권법은 기술발전에 대응해 온 역사를 가지고 있다. 구텐베르크의 인쇄술 개량에 힘입어 등장하였고, 20세기 축음기, 라디오·TV의 발명을 반영하여 보호범위를 확충해 나갔다. 그리고 ICT는 디지털 저작권법으로서 새로운 균형을 요구하고 있다. 우리나라 저작권법은 2006년 전체적으로 개정되었다. 이후로도 수많은 개정을 거쳐 디지털 시대에 적합한 균형 있는 저작권 제도를 갖추려고 해왔다. 하지만 워낙 빠르게 변화되는 기술적 환경을 오롯이 담아내기에는 어려움이 있다.

〈표 4-1〉 창작자 보호와 저작물 이용 간의 균형을 모색하는 현대 저작권법

창작자를 위한 저작권법	이용자를 위한 저작권법
저작인격권 (제11조~제13조) <b>저작재산권 (제16조~제22조)</b> 배타적 발행권, 저작인접권	보호받지 못하는 저작물 (제7조) <b>저작재산권의 제한 (제23조~제37조)</b> 보호기간의 제한 (제39조~제44조)
민사, 형사적, 행정적 구제수단	저작물 이용의 법정허락 (제50조~제52조)

자료: 직접 작성.

여기서는 현안이 되고 있거나 향후 문제될 주요 쟁점으로 3가지를 살펴보고자 한다. 첫째, 초연결사회의 커넥티드 환경에서 접속이 소유를 대체하는 것과 이에 대한 저작권 문제이다. 과거 창작자의 경제적 이익은 유형의 저작물을 거래하는 것으로 획득하였지만 오늘날 이용자들은 책이나 CD와 같은 유형물을 소유하지 않고도 저작물을 누릴 수 있게 되었다. 굳이 유형물로 소유하지 않아도 원하는 콘텐츠로 접속하여 실시간으로 즐길 수 있는 것이다. 이에 접속에서 소유로 이용 형태가 변하면서 유형물 거래를 기초로 만들어진 저작권법이 제도적으로 어떤 한계에 다다랐는지 검토해보고자 한다.

둘째, ICT로 인하여 저작권법의 영향을 받는 이들이 드라마틱하게 확대된 상황에서 망라적 이용에 적합한 권리처리 방법이 마련되어 있지 못하다는 점이다. 과거에는 저작권 권리처리는 출판사나 방송사, 음반제작자 등 소수의 몫이었다. 하지만 이제 인터넷이라는 미디어를 사용하는 모두가 정보의 발신자가 되었고 권리자이자 이용자로서 저작권의 세계에 초대되었다. 저작권 거래를 위한 시스템이 미비한 상황에서 거래비용으로 인하여 사장되는 저작물이 늘어가고 있다. 요컨대 누구나 창작자가 되는 사회, 기존 저작물을 디지털화하거나 쉽게 가공할 수 있는 기술적 환경이 도래하였지만 합법적으로 대가를 지불하려는 이용자조차도 저작권이 장애가 되는 상황인 것이다.

셋째, 창작의 주체를 사람으로 전제한 저작권법에 근본적인 변화를 검토할 필요



가 생겼다는 점이다. 초연결사회에서 인공지능에 의한 저작물 창작은 먼 미래의 일이 아니다. 인공지능에 의한 창작과정에서의 저작물 이용에 대하여 저작권자에게 보상을 할 것인지의 문제와 인공지능에 의하여 창작된 결과물에 대하여 어떠한 권리를 줄 것인지에 대한 문제는 이미 현실의 쟁점이 되었다. 하지만 이제까지 저작권법에서 전혀 다루보지 못한 새로운 주제에 대하여 어떠한 기준을 마련해 나갈 것인지 선행연구가 거의 없다시피 한 상황이다. 이에 이 연구보고서의 이슈 제기와 논의 방향 제시는 향후 논의를 위해 중요한 선행 연구의 기능을 할 것이라고 본다.

## 제 2 절 이용형태의 변화와 균형점의 이동

### 1. 사적이용과 저작권 제도

#### 가. 사적복제에 대한 저작권 제한

저작권법 제30조에 따르면 공표된 저작물을 영리를 목적으로 하지 아니하고 개인적으로 이용하거나 가정 및 이에 준하는 한정된 범위 안에서 이용하는 경우에는 그 이용자는 이를 복제할 수 있다. 이 규정에 의하여 타인의 저작물을 자유이용하는 자는 그 저작물을 번역·편곡 또는 개작하여 이용할 수도 있으며(법 제36조 제1항), 출처의 명시 의무도 면제된다(법 제37조 제1항). 이러한 법 조항은 먼저 저작물의 이용이 개인적 또는 가정과 같은 한정된 범위에서만 이루어지는 것을 요건으로 하고 있고 대외적인 이용을 전제로 한 것이 아니기 때문에 출처명시를 할 필요성이 없다는 것이고, 또한 현실적으로도 출처명시의무를 부과하는 것이 타당성이 없다고 본다(오승중, 2016). 예를 들어, MP3를 복제하여 핸드폰에 넣고 다닌다거나 영상저작물을 VCR로 복제하는 것, 개인감상 목적으로 촬영하는 것 등이 모두 복제에는 해당하지만 이 조항에 근거하여 면책된다.

복제권은 저작재산권에서 중심적인 권리이고 사적복제 조항은 이를 포괄적으로 제한하는 규정이므로 저작권자의 이익을 지나치게 제약하지 않도록 유의할 필요가

있다. 사적복제 조항이 마련될 당시에는 지금과 같이 복제가 용이해진 상황을 고려하지 못하였는데, 특히 디지털 환경 네트워크 기술의 발전으로 권리자의 이익이 크게 위협받게 되었다. 이에 따라 저작권자 보호를 위해 사적복제 조항을 조정할 필요가 제기된다.

애초에 사적복제는 개인 혹은 가정 등 한정된 범위에서 타인의 저작물 이용을 제한하는 것으로, 저작권자의 경제적 이익을 저해하지 않으면서 일일이 이용 허락을 받기 어려운 현실적 제약을 고려한 조항이다. 그러나 기술 환경의 변화로 이 전제가 성립되지 않게 되었다. 복제기기는 흔해졌고 원본과 동일한 품질의 복제물을 누구나 쉽게 만들 수 있게 되었다. 때문에 저작권자에게는 경제적 대가없는 자유로운 이용으로 직업군의 존립을 위태롭게 하는 위협이 되었고, 이는 헌법상 기본권 침해 및 국제협약 위반 가능성을 내포하고 있다. 저작권에 대한 국제 협약인 베른협약 제9조 제2항은 “특별한 경우에(certain special cases) 그러한 저작물의 복제를 허락하는 것은 동맹국의 입법에 맡긴다. 다만 그러한 복제는 저작물의 통상적인 이용과 충돌하지 않아야 하며 저작자의 합법적인 이익을 불합리하게 해치지 않아야 한다”고 규정하고 있다.

#### 나. 불법 다운로드와 사적이용

최신 개봉 영화 파일이나 방송프로그램 파일을 웹하드 등에서 어렵지 않게 찾을 수 있다. 이때 염두에 두어야 할 점은 인터넷에서 불법 저작물을 다운로드하는 것은 저작권 침해에 속한다는 점이다. 저작권자의 경제적 이익을 침해할 수 있기 때문이다. 실제로 2008년에 원본이 불법이라면 사적복제에 관한 제30조를 적용할 수 없다며 “다운로더 입장에서 복제의 대상이 되는 파일이 저작권을 침해한 불법파일인 것을 미필적으로나마 알고 있었다면 위와 같은 다운로드 행위를 사적이용을 위한 복제로서 적법하다고 할 수는 없다”는 판결이 나온 적이 있다.

#### 저작권침해금지등가처분 [서울중앙지법 2008. 8. 5. 선고 2008카합968 결정]

인터넷 이용자들이 저작권자로부터 이용허락을 받지 않은 영화 파일을 업로드하여

웹스토리지에 저장하거나 다운로드하여 개인용 하드디스크 또는 웹스토리지에 저장하는 행위는 유형물인 컴퓨터의 하드디스크에 고정하는 경우에 해당하므로 특별한 사정이 없는 한 저작권자의 복제권을 침해한다. 그런데 저작권법 제30조는 이른바 사적이용을 위한 복제를 허용하고 있으므로, 위와 같은 이용자들의 복제행위가 이에 해당하여 적법한지 여부를 살펴볼 필요가 있다. 먼저 웹스토리지에 공중이 다운로드할 수 있는 상태로 업로드되어 있는 영화 파일을 다운로드하여 개인용 하드디스크 또는 비공개 웹스토리지에 저장하는 행위가 영리의 목적 없이 개인적으로 이용하기 위하여 복제를 하는 경우에는 사적이용을 위한 복제에 해당할 수 있다. 그러나 **업로드되어 있는 영화 파일이 명백히 저작권을 침해한 파일인 경우**에까지 이를 원본으로 하여 사적이용을 위한 복제가 허용된다고 보게 되면 저작권 침해의 상태가 영구히 유지되는 부당한 결과가 생길 수 있으므로, 다운로드 입장에서 복제의 대상이 되는 파일이 저작권을 침해한 불법파일인 것을 미필적으로나마 알고 있었다면 위와 같은 다운로드 행위를 사적이용을 위한 복제로서 적법하다고 할 수는 없다.

그러나 불법 저작물을 다운로드하더라도 현행 저작권법에서 일정 부분 사적복제로 간주될 여지는 여전히 있다. 예를 들어, 2015년 유명 가수가 영화 한 편을 웹하드에서 다운로드하였는데 한국 자막이 아니라 아랍어 자막이었다는 글을 본인의 소셜 미디어에 올렸다. 이때 많은 이용자들이 불법 저작물을 다운로드하여 저작권을 침해하였다는 점을 지적하였고, 그 가수는 돈을 내고 구입한 파일이라고 주장하였다. 저작권법에 따라 불법 저작물을 이용하는 경우 저작권법 침해가 될 수도 있었지만 이 경우는 개인적으로 영화를 볼 목적의 사적복제였다는 점에서 법을 어긴 것이 아니라고 볼 수 있다.<sup>26)</sup> 또 그 가수가 다운로드한 파일이 불법 저작물이라는 것일 인지하지 못하였거나 불법 저작물을 다운로드하면 저작권법에서 문제가 될 수 있다는 것을 몰랐을 소지도 고려되었을 것이다. 이와는 별도로 현실에서는 저작권자의 ‘고소’가 아니라 제3자의 ‘고발’이라는 이유로 각하 처리되었다.

---

26) 물론 사적복제 요건 충족을 위해서 원본의 적법성을 요구하는 견해가 없는 것은 아니다. 예컨대 ‘서울중앙지법 2008. 8. 5. 선고 2008카합968 결정’에 따라서 쉽게 결론을 내릴 수는 없다.

#### 다. 엄격한 해석과 이용의 장애

저작권법 제30조와 관련해서는 저작재산권자의 이익을 고려하여 엄격하게 해석·이용할 필요가 있음에도 우리나라는 사적복제에 해당하면 아무런 대가 없이 자유로운 이용을 쉽게 허용해 왔다. 이는 오늘날과 같은 저작권 환경에서 저작권자에게 가혹한 결과를 가져올 수 있다. 사적복제는 아날로그 영역에서는 그 인정 근거에 맞게 적절하게 적용될 수 있지만 디지털 환경에서 원본과 같은 수준으로 대량 복제가 가능한 상황에서는 법 적용의 적합성을 면밀하게 살펴볼 필요가 있다(이대희, 2010: 13).

최근 판결에서는 해석과정에서 사적복제의 범위를 좁게 보려는 의도가 엿보였다. 인터넷을 통한 TV프로그램 시청(Over The Top: OTT)에서 이용자의 개인적 이용이 아니라 운영자가 복제하여 다수에게 전달하는 방식으로 해석하여 위법하다는 판결을 내린 사건이 있었다.<sup>27)</sup> 이때 OTT의 위법성 여부는 ‘복제의 주체’와 ‘공중의 개념’을 어떻게 보느냐에 따라 갈라졌다고 볼 수 있다. 그러나 서비스 제공자가 플랫폼을 만들어 이용자에게 특정 저작물을 선택해서 저장하도록 서비스한다고 하였을 때, 복제하는 실질적 주체는 이용자가 된다. 또 서비스 제공자와 개인 이용자 간 통신의 형태로 파일을 주고받은 것으로 볼 수 있다. 어떤 경우이든 서비스 제공자는 처벌 대상에서 벗어날 여지가 생긴다. 그리고 이용자는 기술적으로 가능한 서비스를 이용하는 데에도 심리적 제약이 발생할 수 있다. 결과적으로 엄격한 해석이 이용자의 이용을 제약하는 장애가 되는 것이다.

결과적으로 디지털 환경에서 과거와 같은 맥락에서 사적복제 조항을 다루게 되면 저작권자의 권한을 상당히 침해할 소지가 있고 이와 관련하여 최근 법원 판례에서는 해석을 엄격히 함으로써 해당 문제를 어느 정도 해소하려는 점은 확인하였으나 그것만으로 변화된 기술 환경에서 사적복제의 문제가 완전히 해소되었다고 볼 수 없게 되었다.

27) ‘Ental’ 사건과 ‘My TV’ 사건으로 불린다. 상세한 판례 내용은 최진원(2015) 참조.

## 라. 새로운 균형의 모색 - 보상금 제도의 검토

사적복제 허용 규정은 당초 필사(筆寫)에 의한 복제를 전제로 한 것이었다. 그러나 자동복제기술의 발전과 특히 인터넷으로 대표되는 디지털 네트워크 환경의 도래로 인하여 저작권자의 정당한 이익을 크게 해치는 조항으로 논쟁이 되고 있다. 2000년에 복사기기의 보급에 대응하기 위하여 한 차례 법제도 개편이 있었으나 최근 ICT 환경을 반영하지는 못한다.

〈표 4-2〉 윤관석 의원 대표발의 저작권법 개정안<sup>28)</sup>

현 행	개 정 안
第27條(私的利用을 위한 複製) 公表된 著作物을 營利를 目的으로 하지 아니하고 個人的으로 이용하거나 家庭 및 이에 準하는 限定된 범위 안에서 이용하는 경우에는 그 이용자는 이를 複製할 수 있다. 다만, 一般 公衆의  사용에  제공하기 위하여 設置된 複製 器機에 의한 複製는  그러하지  아니하다.	第27條(私的利用을 위한 複製)----- ----- ----- ----- 다만, 다음 각호의 1에 해당하는 경우에는 그러하지 아니하다. 1. 일반공중의 사용에 제공하기 위하여 설치된 복사기기에 의하여 복제하는 경우 2. 저작권을 침해하여 만들어진 복제물 또는 정당한 권리없이 배포·방송·전송된 복제물을 그 사실을 알면서 복제하는 경우

디지털 환경에서 저작권자의 권한을 해하지 않는 범위에서 사적복제 조항을 해석하는 한편, 엄격한 법 해석으로 이용자의 콘텐츠 이용을 저해하는 경우를 최소화하기 위한 균형 있는 대안이 필요하다. 이와 관련한 절충안으로 유럽은 일찍이 사적복제 보상금 제도를 도입하였다. 기술 발전으로 사적복제 면책 조항 자체를 삭제해야 한다는 주장에 대하여 사적복제를 허용하는 대신 보상금을 징수하는 것이다. 사적복제 보상금제도는 독일에서 1955년 Grundig Reporter 사건과 1964년 Personalausweise

28) 윤관석 의원 대표발의 저작권법 개정안(2004. 12. 27. 의안번호 171199).

사건의 결과로서 1965년 녹음 및 녹화기기 판매에 부과한 것이 시초이다.<sup>29)</sup> 지금은 대부분의 유럽연합(EU) 회원국과 미국, 일본을 비롯하여 남미와 아프리카까지 40여 개국이 넘는 나라에서 사적복제 보상금 제도를 도입, 운영하고 있다(이상정 외, 2016).

〈표 4-3〉 국가별 텍스트 및 이미지 사적복제 보상금 적용 범위

인쇄기기	알제리*, 오스트리아, 벨기에, 보스니아헤르체고비나*, 부르키나파소, 카메룬, 크로아티아, 체코, 도미니카공화국*, 에콰도르*, 프랑스, 독일, 가나*, 그리스, 헝가리, 코소보*, 리투아니아, 룩셈부르크*, 몰도바*, 몬테네그로*, 나이지리아*, 파라과이*, 폴란드, 포르투갈(아날로그에만 적용), 루마니아, 세르비아*, 슬로바키아, 슬로베니아, 터키*
녹음·녹화+ 공유가능한 인쇄기기(devices)	벨기에*, 체코, 도미니카 공화국, 프랑스, 독일, 가나, 코소보*, 리투아니아, 룩셈부르크, 나이지리아, 파라과이, 포르투갈(아날로그에만 적용), 슬로바키아
인쇄매체	보스니아헤르체고비나, 그리스, 룩셈부르크, 나이지리아, 폴란드, 세르비아, 루마니아
녹음·녹화+ 공유가능한 인쇄매체	벨기에*, 체코, 도미니카공화국, 프랑스, 독일, 가나, 리투아니아, 룩셈부르크, 나이지리아, 파라과이, 슬로바키아, 터키
운영자 보상금	오스트리아, 벨기에, 보스니아 헤르체고비나*, 부르키나파소, 크로아티아, 체코, 독일, 헝가리, 코소보*, 리투아니아, 룩셈부르크, 몰도바*, 몬테네그로*, 폴란드, 세르비아*, 슬로바키아, 슬로베니아

주: \* 표시 국가는 사적복제 보상금 제도를 법률적으로 도입은 하였으나 아직까지 실시하지 않은 곳들이다.

자료: IFRO & WIPO(2014).

29) 과거 독일 판례는 녹음기나 복사기로 저작물을 복제하는 것에 대해서도 저작권법상의 복제권이 미친다고 인정하였다(BGH GRUR 1955, 492 - “Grundig-Reporter”; BGH GRUR 1955, 544 - “Fotokopie”). 하지만 현실적으로 통제하기는 어려워 1965년 현행 독일저작권법 제정 당시 입법자는 사적복제를 허용하면서도, 다른 한편으로는 보상금제도를 도입함으로써 저작권자와 일반공중의 이익을 동시에 보호하려고 하였다(안효철, 2003; 2005a).

보상금 제도가 완벽한 대안이라고 할 수 없겠지만 가급적 자유로운 복제허용을 통해 이용자의 자유로운 정보 교환과 창작 활동에의 참여를 보장해주면서 저작권자에게 최소한의 보상을 하도록 조정한 대안으로서 현재 가장 널리 활용되고 있다. 또한 사적복제 보상금 제도는 국제협약의 이른바 3단계 테스트에 대한 해결방안도 모색해 볼 수 있다.

〈표 4-4〉 연도별 사적복제 보상금 수입현황

(단위: 유로)

국가	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014
오스트리아	16,413,000	13,213,000	11,699,000	9,907,000	7,838,000	5,787,000	5,985,447	6,303,356
벨기에	20,081,280	15,608,627	13,120,350	27,020,734	24,252,413	23,827,891	24,405,986	32,406,669
부르키나 파소	n/a	n/a	n/a	686,122	1,181,691	895,817	n/a	n/a
캐나다	20,206,899	18,152,725	14,722,957	11,764,034	7,936,679	6,405,325	4,586,876	3,514,089
크로아티아	284,624	1,380,286	1,944,318	1,602,780	1,252,109	1,042,851	1,153,765	1,116,122
체코	5,224,634	8,810,308	7,394,248	2,854,806	3,178,417	3,369,593	3,354,478	3,524,442
덴마크	5,352,136	5,860,862	5,382,158	5,043,243	4,579,148	4,482,595	4,170,108	3,833,572
에스토니아	283,452	228,500	120,096	n/a	n/a	24,883	23,993	9,438
핀란드	15,566,656	12,030,920	8,799,293	6,478,600	5,428,400	7,073,300	6,407,100	4,878,300
프랑스	163,402,714	166,932,996	172,361,311	188,737,396	192,780,541	173,877,725	226,448,000	228,293,000
독일	148,841,000	127,338,000	289,978,000	244,021,000	14,782,000	74,117,000	102,546,000	281,204,000
그리스	22,894	524,486	153,055	778,200	1,182,717	245,699	297,665	336,654
헝가리	11,539,681	8,476,274	8,942,092	9,485,541	10,326,534	12,570,229	19,468,925	27,950,012
이탈리아	70,956,045	61,662,334	44,527,702	51,802,831	84,009,114	71,738,387	67,086,699	77,986,505
일본	16,904,865	21,090,642	19,084,892	25,360,171	25,489,320	8,859,631	1,493,998	253,611
라트비아	812,193	601,625	358,426	203,761	223,141	207,989	267,481	437,866
리투아니아	84,423	801,650	711,011	102,534	102,534	1,972,906	2,642,206	2,808,503
네덜란드	19,249,000	17,010,000	14,885,000	10,820,000	9,210,000	5,376,000	30,831,000	35,795,000
노르웨이	n/a	n/a	4,954,248	5,215,686	5,372,549	5,675,556	5,438,514	5,074,137
폴란드	4,290,581	4,906,569	2,508,799	1,891,712	1,881,498	1,642,848	2,118,237	1,531,470
포르투갈	5,752,919	4,594,998	3,633,984	2,359,418	2,292,392	1,179,084	880,490	680,209
루마니아	n/a	302,242	502,789	970,012	1,541,873	2,001,662	2,533,338	3,370,395
러시아	-	-	-	952,484	17,094,833	27,276,782	80,478,162	52,543,705
슬로바키아	903,677	977,373	621,116	691,843	382,748	433,088	409,899	700,702
슬로베니아	-	-	-	-	-	-	-	-
스페인	40,706,047	59,992,342	79,080,032	82,176,345	61,709,742	5,000,000	5,000,000	5,000,000
스웨덴	19,136,070	14,403,548	12,609,229	9,889,162	8,405,433	6,601,037	10,985,056	13,066,866
스와질란드	11,952,060	22,433,306	16,133,395	11,827,635	8,308,485	6,536,730	5,934,799	11,467,428
합계	597,966,850	587,333,613	734,227,501	712,643,050	500,742,311	458,221,608	614,948,222	804,086,051

자료: 손승우(2016).

## 2. 유형물 논리의 종말 - 클라우드 환경과 링크

### 가. 링크의 가치와 법적 판단<sup>30)</sup>

과거 지식재산권은 지식재산이 체화된 유형물을 중심으로 이해관계를 조정해 왔으나<sup>31)</sup> ICT가 소유와 이용 형태를 변화시켰다. 콘텐츠의 디지털화와 함께 물질의 직접적 소유가 스트리밍과 링크 형식으로 대체되고 있다.

링크는 인터넷의 기본 속성이다. 세상을 바꾼 인터넷의 중심에는 하이퍼링크(hyperlink, ‘링크’)가 있기 때문이다. 그러나 모든 매체 기술이 그러하듯이 링크 역시 불법적 이용에 악용될 소지가 있다. 예를 들어, 얼마 전까지 불법저작물에 대한 링크나 이를 모아놓은 사이트를 쉽게 발견할 수 있었는데,<sup>32)</sup> 이때 링크 형식 때문에 사이트 운영자가 저작물을 업로드하였다고 보기 어려운 문제가 있었다. 링크는 경로 정보를 줄 뿐이라고 생각할 수 있기 때문이다.

초연결사회의 커넥티드 환경에서 이용자는 접속과 공유만으로 충분한 만족을 느낄 수 있으며 서버에 업로드되어 있는 사이트와 링크로만 정리된 사이트의 차이를 느끼지 못한다. 제도와 산업 현실 역시 이를 반영할 필요가 있다. 그러나 우리나라 법원은 여전히 링크에 대하여 과거와 크게 다르지 않은 입장을 보이고 있다. 심층링크(deep link)나 직접링크(direct link)가 복제나 전송이 되지는 않는다고 하였으며(대법원 2009. 11. 26. 선고 2008다77405 판결), 휴대전화 문자메시지를 통한 링크나(대법원 2015. 8. 19. 선고 2015도5789 판결) 모바일 애플리케이션에서 인터넷 링크와

30) 이하 판례와 해외 사례의 상세한 내용은 최진원(2017) 참조.

31) 특허의 경우는 저작권보다 더욱 심하여, 예컨대 3D 프린터 데이터를 디지털 파일화, 파일 양도, 다운로드하더라도 특허권 침해가 되지 않는다. 이는 물건이나 물품의 생산 판매가 아니기 때문이다.

32) 널리 알려진 사이트로 베이코리아넷(baykoreans.net), 다시보기닷컴(dasibogi.com), 니하오티비(nihaotv.net), JULYTV(julytv.com), 드라마야넷(drama24.net), 코리아팡(koreapang.com), 아이엠코리아(iamkorean.com), 레드스팟티비(redspo.tv), 링크티비(www.alink.tv) 등이 있었다. 현재는 대부분 차단되었다.



유사하게 제3자가 관리·운영하는 모바일 웹페이지로 이동하도록 연결하는 경우에도 저작권 침해의 정범은 아니라고 보았다(대법원 2016. 5. 26. 선고 2015도16701 판결). 나아가 2015년 이른바 ‘츄잉’ 사건에서는 링크 사이트 운영자에 대하여 방조범 책임까지 부정하면서(대법원 2015. 3. 12. 선고 2012도13748 판결) 저작권자들이 크게 반발하기도 하였다. 특정 사건에 대한 법원의 판단을 일반화할 수는 없지만 링크의 위법가능성에 대하여 잘못된 신호를 줄 수 있다는 점에서 우려되는 측면이 있다.

나. 츄잉 사건과 핫팡<sup>69</sup> 사건<sup>33)</sup>

#### 1) 츄잉 사건

이른바 츄잉 사건은 불법 업로드된 만화 링크를 모아 놓은 게시판에 대한 사건인데 예상과 달리 무죄가 선고되어 커다란 반향을 일으켰다.

한 남성이 자신의 주거지에 8.3TB 서버를 설치하고 ‘츄잉’이라는 사이트를 개설하여 만화 정보를 교환하는 커뮤니티를 운영해 왔다.<sup>34)</sup> 이 사이트에는 자유게시판, 유머게시판 등 여러 개의 게시판이 있는데 그중 특정 만화 게시판에서 분석·리뷰 등 해당 만화와 관련된 각종 자료를 올리게 되어 있다. 이용자들이 올린 게시물 중에는 해당 만화 혹은 그 번역본이 게시된 해외 블로그 등으로 연결되는 링크 주소가 포함되어 있곤 하였다. 츄잉사이트 회원 수는 약 21만 명이었고(조선비즈, 2015. 3. 22.), 해당 사이트에는 광고 배너가 있어 이용자가 늘어나면 수익도 늘어나는 구조였다. 관련 출판사는 운영자를 저작권법 위반으로 고발하였다.

1심 법원은 피고인이 링크 게시물을 방치하여 저작재산권 침해를 용이하게 하였는 바, 이를 방조한 것으로 보아 유죄판결을 내렸다.<sup>35)</sup> 판결에서는 사이트 운영자인 피고

33) 해당 사건의 개요와 법원의 판단은 단순 사실관계로, 관련 연구인 최진원(2017)을 인용하였다.

34) 이 사이트에는 다양한 인기 일본 만화 게시판이 마련되어 있고 해당 게시판을 들어가면 게시판 상단에 정보 공지를 볼 수 있는데, 공지에는 특정 만화를 볼 수 있게 링크와 함께 게시물이 노출되어 있다.

35) 징역 6개월 집행유예 2년 그리고 보호관찰, 사회봉사 180시간의 유죄를 선고했다

인이 단순히 온라인 서비스 제공자(OSP) 역할에 그치는 것이 아니라 만화 링크 게시물과 밀접한 관계가 있는 것으로 보고 저작권법위반방조죄의 책임을 긍정한 것이다.

그러나 항소심에서 법원은 1심 판결을 뒤집고 무죄라고 판단하였다. 우선 법원은 1심과 달리 링크를 게시한 주체와 피고인이 ‘밀접한’ 관계라고 보기에는 증거가 부족하다고 하였다. 다음으로 링크 게시물을 방치한 것에 대한 방조책임을 검토하였는데, 링크 대상인 침해저작물을 해외블로그에 처음 게시한 행위와 이 사건 링크행위로 방조 대상을 나누어 살펴보았다. 먼저 링크행위가 ‘업로드에 대한’ 방조인가와 관련하여, “방조행위는 복제권 침해의 실행행위 자체를 용이하게 하는 방법으로만 가능”한데, “이 사건 링크 행위나 이 사건 링크 글을 방치하는 행위는 인터넷 이용자 등에 대하여 복제권 침해의 실행행위 자체를 용이하게 한 것이 아니라, 인터넷 이용자 등과 무관한 지위에서 단순히 인터넷 이용자 등에 의하여 복제권이 침해된 상태를 이용한 것에 불과하다고 할 것이어서, 그 행위를 방조행위로 볼 수 없”다고 하였다(청주지방법원 2012. 10. 19. 선고 2012노626 판결). 링크 글을 삭제하지 않고 방치하였고 그 결과 복제권 침해행위로 인한 피해를 확산하는 결과를 가져오더라도 링크의 외국 블로그에 만화를 게시하여 복제권을 침해하는 행위를 방조한 것이라고 보기는 어렵다는 것이다.

다음으로 피고인이 링크 게시물을 방치한 행위가 ‘링크행위에 대한’ 방조가 될 수 있는지 살펴보았다. 방조가 되려면 정범이 있어야 하는데, 링크 행위 자체는 복제행위나 배포행위가 아니어서 복제권 및 배포권 침해의 정범에 해당하지 않는다. 나아가 피고인의 링크 게시물 방치행위가 ‘업로드를 방조’하는 링크에 대한 방조, 즉 방조의 방조에 해당할 수 있는지 살펴보더라도 링크가 업로드에 대한 방조가 될 수 없다고 이미 판단하였으므로 간접방조도 될 수 없다고 하였다. 결국 피고인은 방조책임도 지지 않는다고 판단되어 무죄판결을 받게 된다.

2015년 3월 대법원 판결에서도 항소심과 동일하게 무죄판결이 내려졌다. 특이한

---

(청주지방법원 영동지원 2012. 6. 21. 선고 2012고단131 판결).

점은 대법원에서는 원심에서 살펴본 복제·배포권뿐만 아니라 공중송신권에 대해서도 비중 있게 검토되었다는 점이다. 하지만 판결의 결과는 바뀌지 않았다(대법원 2009. 11. 26. 선고 2008다77405 판결; 대법원 2010. 3. 11. 선고 2009다80637 판결). “링크 행위가 곧 전송의 직접 정범이 되는 것은 아니며, 링크가 복제권이나 공중송신권을 침해하는 웹페이지 등에 직접 연결된다고 하더라도 그 침해행위의 실행 자체를 용이하게 한다고 할 수는 없”다는 것이다(박준석 외, 2016).

## 2) 핫광69 사건

링크에 대한 또 다른 판례로 핫광69 사건도 있다. 피고는 2013년 12월부터 핫광69 등 11개 사이트를 개설한 다음, 영화TV 프로그램 등의 동영상을 볼 수 있는 링크를 게시하였다. 이 중에서 특히 불법으로 업로드된 방송프로그램의 링크가 문제가 되었다.

피고 자신이 직접 해당 저작물을 업로드한 것이 아니라 해외에 서버를 둔 사이트에 업로드되어 있는 방송프로그램을 재생할 수 있도록 임베디드 링크하고 개개의 저작물에 대한 링크의 이름을 해당 프로그램의 제목과 방영일자 등으로 설정하여 제공하였다. 즉, 이용자들에게 원하는 프로그램을 쉽게 찾아 무료로 시청할 수 있도록 해놓고 이용자들을 유인하였으며 이들을 광고에 노출시켜 수익을 가져갔다. 이에 방송사들이 방송프로그램을 무단 이용한 피고에게 “방송사당 1억 원씩 총 3억 원을 배상하라”며 소송을 제기한 것이다.<sup>36)</sup>

1심은 피고의 방조책임은 부인하였지만, 오히려 공중송신권을 ‘직접 침해’한 것이라고 판단하였다.<sup>37)</sup> 먼저 방조책임에 대해서는 ‘추잉’ 판례를 인용하면서 인터넷 링크(Internet link)는 ‘웹 위치 정보나 경로를 나타낸 것에 불과’하여, ‘저작권법이 규정

36) KBS(8,547개), MBC(8,270개), SBS(6,745개) 등 총 2만 3,562개에 대하여 저작권을 가지고 있다.

37) 각 방송 프로그램을 다시보기 서비스로 제공할 때 얻는 수익이 건당 1,100원 또는 1,150원(일부 예능프로그램의 경우, 이용료 1,650원 중 약 70%에 해당하는 1,150원이 수익)인 점을 고려해 각 방송 프로그램 1개당 손해배상액을 1,100원으로 산정하여, 한국방송공사에 9,401,700원, 원고 문화방송에 9,097,000원, 원고 에스비에스에 7,419,500원을 각각 지급할 것을 명하는 판결을 선고하였다.

하는 복제, 공중송신 및 전송에 해당하지 아니하고’, 인터넷 이용자가 링크 부분을 클릭함으로써 저작권자의 복제권이나 공중송신권을 침해하는 웹페이지 등에 직접 연결된다고 하더라도 ‘침해행위의 실행 자체를 용이하게 한다고 할 수는 없’으므로, 링크 행위만으로는 저작권상권 침해행위의 방조행위에 해당하지 않는다고 하였다(서울중앙지방법원 2016. 11. 18. 선고 2016가합506330 판결).

하지만 공중송신권의 직접 침해를 인정하였는데 직접링크나 심층링크가 아니라 임베디드 링크(embedded link)라는 점에 주목하였다. 임베디드 링크는 이용자가 클릭 등의 추가 조치 없이도 피고 운영 사이트의 게시물을 통해 저작물을 직접 재생할 수 있도록 제공되는 것이다. 1심 법원은 이를 피고의 공중송신이라고 하였다. 비록 콘텐츠가 저장된 곳이 해외 동영상 공유 사이트이기는 하지만, 피고가 링크를 게시함으로써 ‘공중이 수신하거나 접근하게 할 목적으로 무선 또는 유선 통신의 방법에 의하여 이용에 제공’하는 행위를 한 것이라고 본 것이다.

2심에서도 법원은 피고의 손해배상책임을 인정하였다(서울고등법원 2017. 3. 30. 선고 2016나2087313 판결).<sup>38)</sup> 하지만 그 논거는 완전히 달랐다. 1심과는 반대로 직접 침해를 부인하고 방조책임을 긍정하였다. 직접침해가 아니라고 판단한 이유는 이용자가 방송프로그램을 링크사이트가 아닌 해외 동영상 공유사이트에서 전송받았고 링크행위를 업로드와 동일하게 보기는 어렵다는 이유에서였다. 피고가 게재한 링크는 단지 해외 사이트에 게시된 복제물의 웹 위치정보 내지 경로를 나타낸 것에 불과하다는 것이다. 이는 종래의 대법원 판결에서 “인터넷 링크는 인터넷에서 링크하고자 하는 웹페이지나, 웹사이트 등의 서버에 저장된 개개의 저작물 등의 웹 위치정보 내지 경로를 나타낸 것에 불과하여, 비록 이용자가 링크 부분을 클릭함으로써 링크된 웹페이지나 개개의 저작물에 직접 연결한다 하더라도 이를 저작물의 전송의

---

38) 원고 한국방송공사에 12,000,000원, 원고 문화방송에 11,500,000원, 원고 에스비에스에 9,500,000원 등을 지급할 것을 명하는 판결을 선고하였다. 손해액을 프로그램당 1,100원으로 일률적으로 산정한 1심과 달리 평균 조회 수만큼의 손해를 더 인정해 손해배상액은 1심보다 다소 높아지게 되었다.

퇴를 하는 지시 또는 의뢰의 준비행위로 볼 수 있을지언정 저작권법 제2조 제7호에 규정된 ‘송신하거나 이용에 제공하는 것’으로 보기는 어렵다”고 했던 취지와 같은 의미로 이해된다(대법원 2009. 11. 26. 선고 2008다77405 판결).

반면 “실질적으로 해외 동영상 공유 사이트 게시자의 공중에서의 이용 제공의 여지를 더욱 확대”시킨다고 하여 1심과 달리 방조책임을 인정하였다. 먼저 링크행위가 전송권 침해의 방조가 될 수 있는지 살펴보았는데, 저작권법 제102조 제1항 제4호의 해석상 우리 저작권법도 링크행위가 저작권법상의 권리 침해에 대한 방조가 성립될 수 있음을 당연한 전제로 하고 있다(박성호, 2014; 송영식, 2013; 이규호, 2014; 이해완, 2015). 또 업로드가 끝난 이후에도 전송에 대한 방조는 가능하므로 링크행위에 대해 전송권 침해행위에 대한 방조책임을 지우는 것이 가능하다고 보았다(박준석, 2015). 그리고 이 사건 피고의 행위는 해외 동영상 공유 사이트 이용을 용이하게 하는 행위에 해당한다고 하였다. 방송 프로그램의 제목과 방영일자별로 정렬하여 링크로 게재함으로써 ‘핫팡69’ 등 사이트 이용자들이 해외 사이트에 게시된 저작물을 보다 편리하게 전송받을 수 있도록 하고 ‘링크가 아니었다면 발견하지 못했을 정보에 접근’할 수 있게 했고 따라서 피고의 링크 게시행위는 위법으로 평가되기에 충분하다는 것이다.

#### 다. 새로운 균형의 모색 - 불법 링크에 대한 제재

링크에 대하여 아무런 책임을 지우지 않는 것은 오늘날 매체 환경에서 재고될 필요가 있다. 이용자 입장에서는 서버에 업로드된 콘텐츠를 이용하는 경우와 링크로 연결된 콘텐츠를 이용하는 것의 차이를 인식하지 못한다는 점에서 업로드와 링크를 전혀 다른 사항으로 간주할 수 없다. 예외적인 경우로 국한해야 한다는 전제가 필요하지만 링크와 관련하여 마치 저작물을 직접 업로드한 것과 동일한 법적 판단을 내려야 하는 상황을 사전에 배제할 필요는 없다고 본다. 중장기적인 시각에서 링크의 법적 판단 자체를 재고할 시점이 되었다. 유럽사법재판소(European Court of Justice: ECJ)의 판단을 참고하되 우리나라에 바로 적용하기에는 선행연구나 법원의 입장과

배치되는 부분이 있으니 중장기적으로 연구해서 개선안을 찾을 필요가 있다.

다음으로 저작권 침해가 설령 되지 않는다고 하더라도 타법에 의한 균형 조정 방법을 찾아보는 것을 제안한다. 불법저작물에 대한 링크를 통하여 사람들을 모으고 여기에서 막대한 수익을 올리는 사업모델은 대부분이 문제가 있다고 인식한다. 법 제도가 사회의 인식을 반영해야 한다는 측면에서 보더라도 이를 합법적 비즈니스 모델로 인정해주는 것은 적절치 않다.

우선 불법행위에 의한 손해배상책임을 물을 수 있는지에 대한 검토가 필요하다(최진원, 2017). 불법행위의 성립은 반드시 저작권 등 법률에 정해진 엄밀한 의미에서의 권리 침해의 경우에만 제한하지 않고, 법적으로 보호할 가치가 있는 이익이 위법하게 침해된 것으로 충분하다(서울중앙지방법원 2008. 11. 14. 선고 2007가단 70153 판결). 고전적 판례인 미국의 INS 사건에서 이른바 핫뉴스에 대해 부정이용(misappropriation)과 불공정거래(unfair competition)의 책임을 인정하였다.<sup>39)</sup> 1925년 일본의 이른바 ‘大學湯’ 사건과 관련해서는 명확하게 권리라고 할 수 없더라도 일반인의 법률관념에 비추어 불법행위에 기초한 구제를 부여할 필요가 있는 법률상 이익이 존재한다고 하였다(오승중, 2016; 정진근, 2009). 우리나라에서도 저작권 침해가 아니지만 불법행위가 된다는 취지의 판결이 다수 있다. 성형외과 홈페이지에서 모발이식수술 치료 전후 사진을 자신의 환자인 것처럼 무단 이용한 사건과 관련하여 저작권 침해는 아니지만 민법 제750조의 불법행위를 구성한다고 판시하였고(서울중앙지방법원 2007. 6. 21. 선고 2007가합16095 판결), 인터넷 교육 사이트에 공개된 공인중개사 시험문제 해설을 경쟁학원 강사가 무단 이용한 것에 대해서도 동일

---

39) 제1차 세계 대전 중 미국 동부에서 발간된 AP의 뉴스 기사를 INS(International News Service)가 부당하게 이용하여 미 서부지역 가입자에게 전송하여 문제가 된 사건이다. INS는 자체 기자가 없었고 다른 통신사 기사를 취합하여 출처를 밝히지 않고 신문을 발간한 것이다. 쟁점은 AP가 발간하는 뉴스 속보(Bulletin) 또는 AP 회원사인 신문사가 발간하는 신문에 있는 뉴스를 허락 없이 사용한 점이었다(International News Service(INS) v. Associated Press 248 U.S. 215(1918)).

하게 불법행위책임을 인정하였다(서울중앙지방법원 2008. 11. 14. 선고 2007가단 70153 판결).<sup>40)</sup> 링크와 관련하여서도 전자지도를 프레임 링크한 사건에서 불법행위 책임을 물으며 손해배상을 인정하였고(최순용, 2002; 서울중앙지방법원 2001. 12. 7. 선고 2000가합54067 판결), 전술한 핫팍69 사건 2심에서도 설령 방조로 볼 수 없더라도 ‘타인의 시간과 노력 및 자본을 투입하여 이룩한 성과물의 명성 등에 편승하는 행위로서 법적으로 보호할 가치가 있는 원고들의 이익을 침해한 위법한 행위’이므로 민법상의 일반 불법행위가 성립한다고 판시하였다.

다음으로 부정경쟁방지법에 의한 통제를 고려해볼 수 있다. 2014년 부정경쟁행위의 보충적 일반조항인 차목을 신설하였다. “타인의 상당한 투자나 노력으로 만들어진 성과 등을 공정한 상거래 관행이나 경쟁질서에 반하는 방법으로 자신의 영업을 위하여 무단으로 사용함으로써 타인의 경제적 이익을 침해하는 행위(제2조 제1호 차목)”를 부정경쟁행위로 규정하고 있다(최진원 외, 2017). 이 규정은 지식재산권 개별법의 보호요건이나 침해요건 충족 여부가 모호했던 영역에 대하여 보완재의 역할을 할 것으로 기대되었다. 실제로 2016년 이른바 ‘단팔뿔’ 사건에서 대법원은 개별 지식재산권법에서 보호되는 것이 여의치 않았던 ‘영업의 종합적 이미지’에 대하여 차목을 근거로 부정경쟁행위를 인정하였다(대법원 2016. 9. 21. 선고 2016다229058 판결).<sup>41)</sup> 이와 같은 트레이드 드레스<sup>42)</sup>뿐만 아니라 저작권법상 보호 여부가 모호한

40) 일반적으로 인터넷에 공개된 정보는 저작권법에 따라 배타적인 권리로 인정되지 않는 한 이용이 자유지만 특별한 사정이 있는 경우 불법행위가 성립할 수 있다고 하였다. “부정하게 스스로의 이익을 꾀할 목적으로 이를 이용하거나 또는 작성자에게 손해를 줄 목적에 따라 이용하는 등의 특별한 사정이 있는 경우에는, 홈페이지 등을 통하여 인터넷에 공개한 정보를 이용하는 행위라도 그 행위가 법적으로 보호할 가치가 있는 상대방의 이익을 침해하는 위법한 행위에 해당하여 불법행위가 성립할 수도 있다(서울중앙지방법원 2008. 11. 14. 선고 2007가단70153 판결).” 항소 후 화해 성립으로 종결되었다.

41) 원심은 ‘서울고등법원 2016. 5. 12. 선고 2015나2044777 판결’.

42) 트레이드 드레스란 지적재산권 용어로 제품의 고유 이미지를 형성하는 색채·크기·모양 등을 의미한다(김경환, 2013. 1. 30.).

콘텐츠 분쟁에서도 새로운 돌파구가 될 수 있다. 이미 ‘팜 히어로 사가’ 사건을 통해서 그 가능성을 확인하였다(서울중앙지방법원 2015. 10. 30. 선고 2014가합567553 판결).<sup>43)</sup> 하판<sup>69</sup> 사건 2심에서도 원고의 예비적 주장으로 부정경쟁방지법 제2조 제1호 (차)목이 주장된 바 있다.<sup>44)</sup>

이제 저작권 침해 소송에 있어 일반불법행위뿐만 아니라 부정경쟁방지법 위반을 주장하는 일은 흔하게 볼 수 있는 상황이다. 법원도 ‘골프존’ 사건 2심에서 저작권 침해는 부정하였지만 부정경쟁방지법 제2조 제1호 (차)목과 민법상 불법행위에 해당한다며 손해배상책임을 인정하였다(서울고등법원 2016. 12. 1. 선고 2015나 2016239 판결).<sup>45)</sup> 불법저작물에 대한 링크를 통해 저작권자에게 가야 할 수익을 편취하는 것은 차목으로 구제될 여지가 있다.

물론 이와 같은 통제가 링크에 대한 위축효과를 일으키지 않도록 유념해야 한다. 일본에서는 2016년 3월 이후 문화청의 「문화심의회법제·기본문제소위원회」에서 리치사이트(リーチサイト)에 대한 입법적 조치를 적극적으로 검토하고 있다. 여기에서 리치사이트를 사이트형과 앱형으로 분류하고(文化審議會著作権分科會法制・基本問題小委員會, 2016), 악질성·대량성·계속성 등이 있는 경우에만 규제하는 방안을 제안하고 있다(知的財産戰略本部検証・評価・企畫委員會, 2016). 이들을 ‘긴급히 대응할 필요성이 높은 행위 유형의 요소’라고 하였는데, 표

43) 2심은 1심과 달리 부정경쟁행위에 해당하지 않는다는 판시를 하였다(서울고등법원 2017. 1. 12. 선고 2015나2063761 판결).

44) 링크행위를 전송권 침해행위에 대한 방조나 민법상의 불법행위로 인정하므로, 부정경쟁방지법 제2조 제1호 차목에 대해서는 따로 판단하지 않았다.

45) 피고들의 행위는 원고들의 성과물을 무단으로 사용하였고 특별한 사정이 없는 한 이로 인해 영업상 손해를 입었음이 사실상 추정되므로, 부정경쟁방지법 제2조 제1호 (차)목의 시행전인 2014. 1. 30.까지는 민법상 불법행위에 해당하고, 2014. 1. 31. 부터는 부정경쟁방지법 제2조 제1호 (차)목의 부정경쟁행위에 해당한다고 판시한 것이다. 원심은 ‘서울중앙지방법원 2015. 2. 13. 선고 2014가합520165 판결’. 대법원 계류 중(2016다276467 사건).



현의 자유와의 균형을 고려하여 과도한 규제가 되지 않도록 주의하고 있음을 보여 준다.

### 제 3 절 권리처리 방법의 모색 - 롱테일과 프로슈머

#### 1. 롱테일과 고아저작물

##### 가. 롱테일과 고아저작물

초연결사회의 매체기술 발전이 가져다준 장점 중 상징적인 두 가지 단어로 롱테일과 프로슈머를 꼽을 수 있다. 과거에는 시장 수요가 어느 정도 확보되지 않으면 해당 콘텐츠는 절판되어 시장에서 사라졌다. 하지만 디지털 환경 덕분에 재고나 물류비용이 감소하였고 그로 인해 니치마켓이 활성화되는 현상으로 이어졌다. 이미 시장에서 사라진 콘텐츠들이 디지털 콘텐츠로 다시 선보이기도 한다. 이러한 롱테일 현상은 초연결사회의 긍정적 현상이라고 볼 수 있다. 롱테일 시장에서의 어려움은 저작권 처리 문제일 것이다. 저작권료가 비싸서가 아니라 해당 저작물의 저작권자를 찾아 이용허락을 받는 데 드는 비용이 크기 때문이다.

〔그림 4-1〕 인터넷만화방을 통해 서비스되고 있는 추억의 만화들



자료: 만화포털사이트 인터넷만화방 - 김수정

([http://sub.manhwa.co.kr/main/list/one\\_line\\_list.php?searcher=search&string=%EA%B9%80%EC%88%98%EC%A0%95](http://sub.manhwa.co.kr/main/list/one_line_list.php?searcher=search&string=%EA%B9%80%EC%88%98%EC%A0%95)).

2004년 말 구글(Google)은 프랑크푸르트 도서전에서 새로운 도서용 검색 엔진 ‘구글 프린트(Google Print)’를 소개하였다(이영록, 2009).<sup>46)</sup> 도서관은 소장 도서의 보관과 색인의 어려움을 해소할 수 있으며, 이용자는 인터넷을 통해 전 세계 도서관에 소장된 정보에 접근할 수 있을 것으로 기대되었지만 저작물 유통의 신세계를 열어보려던 구글의 원대한 포부는 저작권의 벽에 가로막혔다(이영록, 2010; 최진원, 2009; 박은주, 2008; Menell, 2007).<sup>47)</sup>

시장 가치가 잔존하는 저작물은 이용대가를 지불하고 사용할 수 있지만 상업적 가치가 미미하여 절판되었거나 권리자가 저작권 행사 의지가 없는 경우 권리처리는 매우 어려워진다. 저작권료의 수십 배에 달하는 거래 비용은 시장 실패를 가져온다. 디지털 도서관 사업(Digital Libraries Initiative)을 추진한 유럽 위원회(European Commission)의 2009년 조사 결과에 따르면 고아책(orphan books)의 보수적인 추정치는 유럽 전역의 저작권이 있는 전체 책의 13%인 300만 권 수준이었다. 신문과 사진은 그 비율이 더욱 높아서 1912년 이전 신문의 95%, 영국 박물관 소장 사진의 90%가 저작권산권자에 대한 추적이 불가능하였다. 그 밖에도 영국 국립문서보관소는 1,114부의 옛 유언장의 디지털화와 온라인 접근 가능성을 위한 저작권 처리에 35,000파운드와 2년의 시간을 소비하였으며, 오스트리아에 있는 한 대학 도서관은 1925~1988년 사이의 200,000부에 이르는 박사학위논문을 디지털화하는 과정에서 디지털화에 소요된 비용의 20~25배가 권리처리를 위한 거래비용으로 소요되었다(최진원, 2009).<sup>48)</sup>

---

46) 시작 당시 구글프린트 서비스라고 명명했던 계획으로 2005년 11월 구글 북서치를 거쳐, 현재 구글북스로 불리고 있다(이영록, 2009).

47) 구글은 화해안을 마련하고 집단소송을 통해 이를 해결하고자 시도하고 있으나 외국인 저작자의 거부권(Opt-out), 고아저작물에 대한 독점 지위 형성에 대한 우려 등으로 인해 사회적 반대가 만만치 않아 타결이 지연되고 있다.

48) 그나마 영국 국립문서보관소에서 처리한 권리는 목표 수치의 절반에도 미치지 못했으며, 오스트리아 대학 역시 권리처리의 어려움으로 인해 디지털화한 결과물을 온라인으로 서비스할 수 없었다.

코넬대학 도서관에서는 343개 논문을 디지털화하기 위해 이용허락을 얻는 비용으로 5만 달러가 소요되었음에도 여전히 대상 논문의 58%는 저작권자를 확인할 수 없었고(Gowers, 2006), 영국의 디지털 도서관 사업 역시 고아저작물로 인해 어려움을 겪고 있다. 오래된 저작물, 권리자에게 인세 지급이 끊긴 저작물일수록 권리자를 찾고 이용허락을 구하는 데 소요되는 비용이 더욱 크다(최진원, 2011).

#### 나. 법정허락 제도의 한계

저작권자를 찾을 수 없는 이른바 고아저작물의 이용을 위해 법정허락 제도의 정비가 논의되어야 한다. 1957년에 제정된 국내 저작권법은 처음부터 저작물의 저작자를 알 수 없는 경우에 강제허락을 인정하였다. 한국저작권위원회의 심사를 거쳐 승인을 받아야 이용할 수 있으므로 ‘강제허락’에 해당한다(하상익, 2003).<sup>49)</sup> 연혁으로 살펴보면 1986년 ‘공표된 저작물’로 대상을 한정하였고, 2000년 개정에서는 ‘상당한 노력’의 요건을 대통령령이 정하는 기준에 해당하는 상당한 노력으로 구체화하였다(최진원, 2011).<sup>50)</sup>

법문상으로는 법정허락의 절차는 문화체육관광부 장관이 주관하게 되어 있으며 현재 한국저작권위원회가 업무 위탁을 받아 수행하고 있다(저작권법 제130조). 고아저작물을 이용하려면 먼저 승인신청을 하고 심사를 받는다. 심사 후 승인통지를 받으면 바로 보상금을 공탁하고 해당 저작물을 이용하면 절차는 끝난다. 그러나 이러한 절차가 결코 수월하게 끝나는 것이 아니며 저작물 하나를 이용하기에는 복잡하고 많은 시간을 필요로 한다는 점에서 크게 효율적이지 않다.

법정허락 간소화를 위하여 정책적 노력을 기울였지만 절차적 편의를 제고해 줄 수 있을 뿐이지 권리자 불명의 저작물을 이용하기에는 근본적인 한계가 있다. 선이용 후정산의 방식을 검토해 볼 수 있지만 이는 국제법 위반에 대한 우려도 검토해야

49) 저작재산권자와 저작물 이용 희망자 사이에 협의가 성사되지 못하였을 때, ‘권한 있는 제3자’가 보상금을 받는 대가로 해당 저작물의 이용 허락을 강제하는 것, 혹은 그렇게 하여 강제로 의제된 허락 자체를 의미한다(이영록·최진원, 2010).

50) 2006년에는 외국인 저작물을 대상에서 제외하였다.

한다. 참고할 사례로는 영국에서 매우 급진적인 법률안을 추진한 바 있어 시사점을 준다. 영국에서는 「Copyright, Designs and Patents Act 1988」의 개정을 위한 「디지털 경제법(Digital Economy Act)」 입법 과정에서 고아저작물에 대한 조문을 마련하였다.<sup>51)</sup> 개정안에 따르면 116A조 신설을 통해 정부의 허가를 받은 집중관리단체 등이 이용을 원하는 자에게 고아저작물의 발행, 방송, 공연, 복제, 개작할 수 있도록 비배타적 이용허락을 할 수 있도록 정하고 있으며,<sup>52)</sup> 116B조에서는 확대된 집중관리를 규정하고 있었는바, 집중관리단체가 특정 저작물에 대한 저작권을 보유 또는 관리하는지 여부와 상관없이 일정한 경우 이용허락을 할 수 있도록 정함으로써 이용자에게 편의를 제공하려고 하였다.<sup>53)</sup> 그러나 권리자들의 거센 반발에 부딪쳐, 법안 통과 전에 고아저작물 관련 조항은 삭제되고 말았다(이영록·이진태, 2010).<sup>54)</sup>

## 2. 프로슈머와 권리처리

### 가. 정보 발신자로서의 일반 이용자

인터넷은 누구나 정보의 발신자가 될 수 있는 환경을 만들었다. 과거 저작권에 문외한이었던 일반인들은 이제 저작권법에 대해 어느 정도 이해가 필요한 상황이 되

51) 디지털경제법은 2009년 11월 Peter Mandelson 상원 의원이 제안하여 2010년 3월 16일 상원을 통과하고 4월 8일 찬성 189표 반대 47표로 하원을 통과한 후 상원의 수정안 심의 과정을 거치고 국왕의 재가(Royal Assent)를 받아 법률로 성립되었다. Digital Economy Act는 영국의 통신 기반, 공중파 방송, 저작권 이용허락 및 온라인 저작권침해 등에 관하여 규정하고 있으며, Ofcom, 인터넷 도메인 등록, 디지털 라디오, 비디오 게임, 저작권침해와 관련한 ISP 책임 및 의무 등을 다루고 있다 (Bill documents – Digital Economy Act 2010

(<https://services.parliament.uk/bills/2009-10/digitaleconomyhl/documents.html>) 참조).

52) 제116A조에 의한 이용허락의 대상이 되는 저작물에는 미공표 저작물까지 포함한다.

53) 다만, 저작권자의 통지가 있는 경우 그러한 이용허락에 따른 저작물의 이용을 배제할 수 있도록 정하였다.

54) 디지털 경제법은 총선 일정 등으로 인해 토론 과정을 위한 시간적 한계가 예정된 워시업 프로세스(wash-up process) 법안이었다.

었다. 이용자와 창작자의 경계가 모호해지는 이른바 프로슈머이자 정보의 발신자가 되면서 이용자 개개인은 저작권 권리 처리에 직접 관여하게 된 것이다. 뉴스 페이지 링크를 블로그에 가져오거나 시 한 편을 적어서 올리는 것으로도 저작권 침해 논쟁에 휘말릴 수 있다.

그러나 저작권법은 1957년 제정 이후 최근까지 교육 콘텐츠로 다뤄진 경우가 거의 없었다. 그 때문에 조금 과장하자면 지키고 싶어도 몰라서 위반하는 제도였던 셈이다. 최근에 초등학교 교과서에 저작권 관련 사항을 삽입하거나 일반인 대상의 저작권법 교육 서비스<sup>55)</sup>가 운영되는 등 그 대응방법이 모색되고 있다.

#### 나. 집중관리와 저작권 거래소

또 다른 문제는 저작권 제도에 대하여 충분히 이해하는 전문가조차도 합법적 이용을 위한 권리처리가 쉽지 않은 경우가 많다는 것이다. 사용료를 지불하고 싶지만 어디에 어떻게 지급하면 되는지 알기 어려운 경우가 종종 있기 때문이다. 예를 들어, 스스로 제작한 동영상(UCC)에 음악 배경을 넣고자 할 때, 작곡가와 작사가, 편곡자는 물론, 가수와 연주자, 음반제작자의 허락을 받아야 한다. 하지만 이들의 연락처를 알 방법은 현실적으로 쉽지 않다.

이에 대한 대안으로 집중관리제도를 활성화하는 방안을 제안한다. 저작권 이용허락은 거래비용으로 인하여 시장 실패가 나타나기 쉬운 시장이다. 저작권사용료보다 거래비용이 높은 경우를 해결하기 위한 현실적 대안으로 집중관리가 역할을 수행해 오고 있다. 권리자 입장에서는 저작물 이용을 일일이 확인하고 사용료를 청구하는 수고를 덜어줄 수 있고 이용자 입장에서도 권리자를 탐색하여 교섭하고 개별적으로 사용료를 납부하는 불편을 줄일 수 있다.<sup>56)</sup> 최초의 저작권법이라고 하는 영국의 앤여

55) 한국저작권위원회 원격평생교육원(<http://edulife.copyright.or.kr/>).

56) 저작권법 제2조 26. ‘저작권신탁관리업’은 저작재산권자, 배타적발행권자, 출판권자, 저작인접권자 또는 데이터베이스제작자의 권리를 가진 자를 위하여 그 권리를 신탁받아 이를 지속적으로 관리하는 업을 말하며, 저작물 등의 이용과 관련하여 포괄적으로 대리하는 경우를 포함한다.

왕법이 1709년에 제정되었고 저작권집중관리단체의 효시라고 알려진 프랑스의 SACEM(Société des auteurs, compositeurs et éditeurs de musique)은 1851년에 설립되었으니 저작권집중관리제도는 저작권제도와 역사를 같이한다.<sup>57)</sup> 저작물이 국경을 넘나들며 대량으로 이용되는 현대에는 권리 처리의 편의를 위해 집중관리단체의 역할이 그 어느 때보다 중요하다.

우리의 저작권법은 저작권 집중관리와 관련하여 법문에서 저작권위탁관리업으로 표현하고 있으며, 저작권신탁관리업과 저작권대리중개업으로 구분하여 규정하고 있다. 간단한 신고만으로 가능한 대리중개업은 수백 개 업체가 영업하고 있지만,<sup>58)</sup> 문화체육관광부 장관의 허가를 받아야만 업무 수행이 가능한 위탁관리업의 경우에는 현재 단지 13개 단체만이 있다(안태숙 외, 2013).<sup>59)</sup> 음악 분야는 한국음악저작권협회(음악저작자(작곡가, 작사가, 음악출판사)의 권리), 함께하는음악저작인협회(음악저작자(작곡가, 작사가, 음악출판사)의 권리), 한국음악실연자연합회(음악실연자(가수, 연주자 등)의 권리), 한국음반산업협회(음반제작자의 권리)를 비롯하여, 어문 분야는 한국방송작가협회(방송작가의 권리), 한국문예학술저작권협회(어문, 연극,

---

저작권법 제2조 27. ‘저작권대리중개업’은 저작재산권자, 배타적발행권자, 출판권자, 저작인접권자 또는 데이터베이스제작자의 권리를 가진 자를 위하여 그 권리의 이용에 관한 대리 또는 중개행위를 하는 업을 말한다.

57) 프랑스의 SACEM은 1851년, 독일음악저작권관리단체(Gesellschaft für musikalische Aufführungs und mechanische Vervielfältigungsrechte: GEMA)는 1938년(alte GEMA 1915년, STAGMA 1933년), 일본음악저작권협회(JASRAC)는 1939년에 설립되었다. 한국음악저작권협회는 상대적으로 역사가 짧은 편이다.

58) 실제로 운영 중인 대리중개업자는 288개로 조사되었다(안태숙 외, 2013).

59) 법에서는 ‘저작물 등에 관한 권리자로 구성된 단체일 것’, ‘영리를 목적으로 하지 아니할 것’, ‘사용료의 징수 및 분배 등의 업무를 수행하기에 충분한 능력이 있을 것’ 외에는 추가적인 기준을 제시하고 있지 않은데, 실무에서는 동일 분야에 사실상 하나의 단체만을 허가하고 있어서 그 수가 늘어나지 못하고 있다. 다만 2014년 9월 음악저작권신탁관리업 분야에서 한국음악저작권협회 외에 함께하는 음악저작인협회가 문화체육관광부 장관으로부터 신탁관리업 허가를 받음으로써 경쟁 관계가 형성되었다.

미술, 사진 저작자의 권리), 한국시나리오작가협회(영화 시나리오 작가의 권리), 한국복제전송저작권협회(어문저작물의 복제권, 전송권), 영상 분야는 한국영화제작가협회(영상제작자의 권리), 한국영화배급협회(영상제작자의 권리), 방송 분야는 한국방송실연자협회(탤런트, 성우 등 방송실연자의 권리), 뉴스 분야는 한국언론진흥재단(뉴스저작자의 권리), 공공 분야는 한국정보문화원(공공저작물)이다.

우리나라는 상대적으로 집중관리단체의 역사가 일천하고 신뢰도 역시 높지 않다. 그 결과 신탁률도 높지 않아서 음악저작권과 음악실연권을 제외하면 대표단체라고 칭할 만한 사례가 매우 제한적이다. 때문에 집중관리단체를 통한 권리처리 역시 현재로서는 완전한 대안이 되지 못한다.

저작권을 쉽고 편리하게 권리처리할 수 있는 저작권거래소가 정부 차원에서 기획되었고 적지 않은 투자가 이루어진 상태인데, 앞으로는 마이크로라이선스 등 이용자가 편리하게 이용허락을 받을 수 있는 방안을 좀 더 모색해 보아야 할 것이다. 중장기적으로는 일부 권리에 대해서 권리의 배타성을 약화시키는 방법도 고려해 볼 수 있다.

〈표 4-5〉 우리나라의 저작권 신탁관리업자

구분	단체	관리분야	신탁허가	기타
저작권	한국음악저작권협회	음악저작물 (작사·작곡가, 음악출판사)	1988. 2. 23.	
	함께하는음악저작인협회	음악저작물 (작사·작곡가, 음악출판사)	2014. 9. 12.	
	한국문예학술저작권협회	어문, 연극, 미술, 사진	1989. 3. 16.	
	한국방송작가협회	방송시나리오	1988. 9. 20.	
	한국시나리오작가협회	영화시나리오	2001. 9. 12.	
	한국복사전송권협회	어문저작물의 복사, 전송	2000. 11. 14.	교과서보상금지정단체 수업목적 보상금 지정단체 도서관보상금

구분	단체	관리분야	신탁허가	기타
				지정단체(2003. 10. 17.)
	한국정보문화원	공공기관의 디지털콘텐츠	2005. 10. 10. 2011. 6. 20.	KOCCA -> KDB -> 문화정보원으로 업무이관
	한국영화제작가협회	영화저작물의 전송권	2005. 11. 9.	
	한국영화배급협회	비디오, DVD의 공연권	2005. 11. 9.	한국영상산업협회에서 명칭 변경
	한국언론재단	뉴스저작물의 온라인상 복제·전송권	2006. 6. 7.	
저작권 인접권	한국음악실연자연협회	음악실연자 (가수, 연주자 등의 권리)	2000. 11. 14.	방송보상금 지정단체(1988. 10. 14.) 다음송보상금 지정단체(2008. 1. 13.) 공연보상금 수령 지정단체(2009. 9. 14.)
	한국방송실연자협회	방송실연자 (탤런트, 성우, 코미디언 등의 권리)	2002. 2. 20.	
	한국음반산업협회	음반제작자의 복제·전송·배포권	2003. 3. 17.	방송보상금 지정단체(2001. 12. 27.) 다음송보상금 지정단체(2008. 1. 13.) 공연보상금 수령 지정단체(2009. 9. 14.)

자료: 직접 작성.

## 제 4 절 공정이용에 대한 재고

### 1. 공정이용의 범위 확대

새로운 창작을 위해서는 선행 저작물을 이용할 수 있어야 한다. 타인의 저작물을



이용하여 새로운 창작, 그리고 문화 발전이 이루어지기 때문이다. 저작권법으로 보호를 받는 저작자도 자신의 저작물을 선인들이 쌓아 놓은 문화유산의 바탕 위에서 창작하였을 것이다.

문화 발전을 최종 목적으로 하는 저작권법은 권리의 보호 못지않게 공정하고 원활한 이용에 관심을 가진다. 시장실패 등의 사유로 이용허락을 받을 수 없어 저작물 이용의 필요성이 인정된다면 이를 공정이용의 형태로 포섭할 수 있어야 한다.

우리나라에는 저작권법 제23조 이하에서 저작재산권을 제한하는 규정을 가지고 있다. 그리고 한미 FTA 논의 과정에서 권리자의 보호 강화에 대응하고 이용자 입장을 대변하여 2011년 이른바 ‘공정이용 일반조항’을 도입하였다(저작권법 제35조의 3). 당시 기술의 발달과 저작물 이용환경의 변화로 저작물 이용이 다양화되고 있어 개별적 저작재산권 제한 규정만으로는 구체적인 상황에 대응하기 어려울 수 있고<sup>60)</sup>, 저작권 보호 기간의 연장<sup>61)</sup> 등 저작권 보호가 강화됨에 따라 상대적으로 저작물 이용자의 지위가 저하될 수 있다는 우려에 대응하기 위하여 도입된 것이다. 그리고 2016년 동 조항을 개정하였는데, 공정이용의 범위를 확대하는 방향으로 문구 수정이 이루어졌다. 즉 ‘포괄적 공정이용’에 대한 저작물 이용 목적상의 제한(‘보도·비평·교육·연구 등’)을 삭제하고, ‘포괄적 공정이용’ 판단 시 고려사항인 ‘영리성 또는 비영리성 등 이용의 목적 및 성격’에서 ‘영리성 또는 비영리성’을 삭제하였다(국회검토보고서, 2013).<sup>62)</sup> 이러한 목적에 국한하지 않고 공정이용을 인정할 수 있다는

60) 예를 들어, 드라마 영화 등에서 화면 전개 또는 드라마 구성과 관련 없이 배경 형식으로 소형 저작물(영상물 내 벽걸이 그림·사진 또는 TV 영상물 등)이 노출되는 경우가 있다.

61) 한·EU FTA 이행을 위한 저작권법 개정(2011. 6. 30.)으로 저작자 사후 50년에서 사후 70년으로 연장되었다.

62) “영리성·비영리성을 우선적으로 고려하거나 이에 한정해서 판단할 우려가 있어, 영리성이 있더라도 공정이용에 해당될 수 있는 행위를 사장시키는 부정적인 효과를 야기할 수 있는바, 개정안은 이러한 부정적 효과를 미연에 방지하기 위한 내용”이라고 한다.

취지이다.

### 〈표 4-6〉 제35조의2 신구조문 대비표

저작권법 [법률 제11110호, 2011.12.2, 일부개정]	저작권법 [법률 제14083호, 2016.3.22, 일부개정]
<p>제35조의3(저작물의 공정한 이용)</p> <p>① 제23조부터 제35조의2까지, 제101조의3부터 제101조의5까지의 경우 외에 저작물의 통상적인 이용 방법과 충돌하지 아니하고 저작자의 정당한 이익을 부당하게 해치지 아니하는 경우에는 보도·비평·교육·연구 등을 위하여 저작물을 이용할 수 있다.</p> <p>② 저작물 이용 행위가 제1항에 해당하는지를 판단할 때에는 다음 각 호의 사항등을 고려하여야 한다.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 영리성 또는 비영리성 등 이용의 목적 및 성격</li> <li>2. 저작물의 종류 및 용도</li> <li>3. 이용된 부분이 저작물 전체에서 차지하는 비중과 그 중요성</li> <li>4. 저작물의 이용이 그 저작물의 현재 시장 또는 가치나 잠재적인 시장 또는 가치에 미치는 영향 [본조신설 2011.12.2]</li> </ol>	<p>제35조의3(저작물의 공정한 이용)</p> <p>① 제23조부터 제35조의2까지, 제101조의3부터 제101조의5까지의 경우 외에 저작물의 통상적인 이용 방법과 충돌하지 아니하고 저작자의 정당한 이익을 부당하게 해치지 아니하는 경우에는 저작물을 이용할 수 있다. &lt;개정 2016.3.22&gt;</p> <p>② 저작물 이용 행위가 제1항에 해당하는지를 판단할 때에는 다음 각 호의 사항등을 고려하여야 한다. &lt;개정 2016.3.22&gt;</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 이용의 목적 및 성격</li> <li>2. 저작물의 종류 및 용도</li> <li>3. 이용된 부분이 저작물 전체에서 차지하는 비중과 그 중요성</li> <li>4. 저작물의 이용이 그 저작물의 현재 시장 또는 가치나 잠재적인 시장 또는 가치에 미치는 영향 [본조신설 2011.12.2]</li> </ol>

## 2. 공정이용 여부의 판단 기준

일반 조항의 도입으로 공정이용 해당 여부를 최종적으로 법원이 판단하게 되었다. 공정이용 여부는 DRM 등 기술적 요소를 포함하여 다양한 요인을 종합적으로 판단하게 된다. 그 기준을 예측하는 것은 현재로서는 쉽지 않다. 제35조의3이 신설되기 이전에 공정이용을 언급한 판례로는 이른바 ‘신동엽의 있다없다’ 사건으로 ‘방송사의 오락프로그램에서 저작권자의 허락 없이 무단으로 영화의 일부 장면을 약 3분간 인용하여 방송한 사안에서, 그 목적이 시청자들에게 정보와 재미를 주기 위한 것이

라고 하더라도 그 이용의 성격은 상업적·영리적인 점 등에 비추어 구 저작권법 제28조에 정한 공정이용에 해당하지 않는다고 본 사례’가 있다(서울남부지방법원 2008.

#### 6. 5. 선고 2007가합18479 판결).

이 조항은 미국 저작권법 제107조의 내용을 거의 그대로 가져온 것인데,<sup>63)</sup> 미국에서도 공정이용의 기준이 명확하게 제시되지는 못하고 있다. 다만 미국 대법원은 공정이용을 판단할 때 첫 번째 고려 사항인 이용의 목적 및 성격(The Purpose and Character of the Use)을 가장 중요하고 결정적인 사항으로 보고 있다는 점은 공정이용 조항에 새로운 창작을 도모하는 역할을 기대하고 있음을 살펴볼 수 있게 한다. 미국 대법원은 구체적으로 새로운 작품이 단순히 원저작물의 대상을 대체하는 것인지 아니면 더 큰 목적 또는 다른 성격을 수반하며 새로운 표현, 의미 또는 메시지를 통해 원창작물을 변형시키거나 새로운 것을 더하는지, 즉 새로운 작품이 변형적(transformative)인지를 판단의 기준으로 제시하였다. 이는 원저작물이 이차적 이용의 재료로 이용되면서 새로운 정보, 미학, 통찰력을 통해 원저작물의 가치를 더해줘야 한다는 뜻이라고 설명되기도 한다(Blanch v. Koons, 467 F.3d 244 (2d Cir. 2006)).

우리나라 법원의 판례는 아직 충분히 축적되지 못한 상태이기 때문에 앞으로 많은 연구와 더불어 이해관계자의 의견을 수렴하여 기준을 마련해 나가야 한다. 공정이용의 이론적 근거는 공평의 원칙이다. 현대의 저작자가 저작물을 창작하는 것은 완전한 무에서 유를 창조하는 것이 아니라 처음에는 저작자도 역시 이용자의 입장에서 자기보다 앞선 저작자들의 창작물을 보고, 배우고, 느낀 후에 자신의 저작물을 창작한 셈이기 때문에 역시 마찬가지로 자신의 저작물도 다른 사람이 공정하게 이용하는 것을 허용하는 것이다(최상필, 2012: 329). 공정이용의 기준을 마련해 나가는 과정에서 이용은 곧 새로운 창작을 위한 것이라는 정책적 고려가 반영되어야 한다.

63) 미국 저작권법상의 공정이용 법리는 1841년 Folsom v. March 사건 판결에 근원을 두고 이후 여러 판례를 통해 판례법상 확립되어 오다 1976년 저작권법 개정을 통해 최초로 성문화가 되었다.

프로슈머의 창작을 장려하려면 특히 공정이용이 되는 변형적 이용과 2차적저작물 작성권의 침해 사이의 기준<sup>64)</sup>을 마련하는 것이 중요하다(이해완, 2012; 문일환, 2013; Leval, 1990).<sup>65)</sup>

## 제 5 절 인공지능 기반 창작물과 저작권 이슈

개념조차 명확하지 않지만 각종 법률개정안과 각종 종합·시행계획에서 최근 흔하게 접하고 있는 용어 ‘4차 산업혁명’의 핵심 요소는 역시 인공지능이다. 인공지능의 수준은 아직 약한 인공지능 단계이지만 그 파급효과는 이미 현실이 되고 있다.

저작권 차원에서 인공지능에 대한 쟁점은 크게 인공지능 학습과 창작 단계에서 타인의 저작물을 이용하는 문제와 그 결과 창작된 저작물에 대한 법적 보호 문제로 나뉘볼 수 있다.

---

64) 2차적저작물 작성을 너무 쉽게 공정이용으로 인정하게 되면 저작물의 잠재적 시장에 부당한 영향을 미칠 수 있으므로 변형적 이용 여부를 판단할 때 새로 작성된 저작물이 가지는 생산적이고 창조적인 요소를 긍정적인 요소로 검토하자는 견해가 있다(이해완, 2012: 527~528).

65) 미국 연방항소법원은 2차적저작물은 원저작물을 새로운 표현형식으로 변형한 것이지만, 공정이용 표현 작품과 다른 점은 원고 작품의 표현을 이용함에 있어서 ‘목적의 변형’이 없는 것이라고 하였다(Castle Rock Entertainment v. Carol Publishing Group, 150 F.3d 132 (2d Cir. 1988)). 레벌 판사는 이용 목적 변형의 예로 비평, 원작자의 성향 공개, 사실의 증명, 원작품의 사상을 옹호 또는 공격할 목적으로 원작품의 내용을 요약하는 것, 패러디, 상징화, 미학적 선언 등을 열거하였다(Leval 1990; 문일환, 2013). 반면 이용 목적의 변형이 아닌 표현 형식의 변형인 경우로서는 전통적으로 2차적저작물로 인정되는 원저작물의 번역, 편곡, 각색, 영상 저작 등이 있을 것이고 이들의 공통점은 원저작물을 다른 매체 또는 표현수단으로 이용하려는 수요에 부응하기 위한 표현형식의 변형이라는 점이다(박준우, 2009).

## 1. 인공지능 창작 과정에서의 저작물 이용

### 가. 학습을 위한 데이터 이용과 저작권

#### 1) 저작물의 이용

인공지능을 활용하려면 인공지능의 학습을 위한 데이터가 필요하며, 이때 인공지능이 처리하는 데이터 중에 저작물이 포함될 수 있다. 만약 저작물이 포함된 데이터라면 수집되어 저장되고 공유 또는 분석을 위하여 전달되는 과정에서 복제권, 공중송신권 침해 등이 문제가 될 수 있다(김병일, 2017). 데이터에서 원하는 정보를 추출하는 과정에서 일시적 복제 문제도 제기된다. 나아가 학습을 위한 데이터셋을 만드는 과정에서 동일성유지권 침해와 같은 저작인격권 문제도 발생할 수 있다. 해석상으로 ‘부득이한 사유’의 범위를 조정할 여지는 있으나 저작재산권과 같은 공정이용 일반조항은 현행법상 마련되어 있지 않다는 점을 고려해야 한다. 향후 제도적으로 공정이용의 범위를 넓혀주거나 법정허락의 대상으로 관련 조항을 신설하는 방안도 논의해 볼 수 있을 것이다.

### 〈표 4-7〉 학습용 데이터셋 생성과정에서 제기될 수 있는 저작권법 이슈

#### 저작권법

##### 제12조(성명표시권)

- ① 저작자는 저작물의 원본이나 그 복제물에 또는 저작물의 공표 매체에 그의 실명 또는 이명을 표시할 권리를 가진다.
- ② 저작물을 이용하는 자는 그 저작자의 특별한 의사표시가 없는 때에는 저작자가 그의 실명 또는 이명을 표시한 바에 따라 이를 표시하여야 한다. 다만, 저작물의 성질이나 그 이용의 목적 및 형태 등에 비추어 부득이하다고 인정되는 경우에는 그러하지 아니하다.

##### 제13조(동일성유지권)

- ① 저작자는 그의 저작물의 내용·형식 및 제호의 동일성을 유지할 권리를 가진다.
- ② 저작자는 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 변경에 대하여는 이의(異議)할 수 없다. 다만, 본질적인 내용의 변경은 그러하지 아니하다. <개정 2009.4.22.>

1. 제25조의 규정에 따라 저작물을 이용하는 경우에 학교교육 목적상 부득이하다고 인정되는 범위 안에서의 표현의 변경

2. 건축물의 증축·개축 그 밖의 변형
3. 특정한 컴퓨터 외에는 이용할 수 없는 프로그램을 다른 컴퓨터에 이용할 수 있도록 하기 위하여 필요한 범위에서의 변경
4. 프로그램을 특정한 컴퓨터에 보다 효과적으로 이용할 수 있도록 하기 위하여 필요한 범위에서의 변경
5. 그 밖에 저작물의 성질이나 그 이용의 목적 및 형태 등에 비추어 부득이하다고 인정되는 범위 안에서의 변경

더불어 실무자들이 저작권과 그 매체의 이용허락을 혼동하는 경우가 있는데, 이는 교육과 홍보가 필요하다. 저작권에 대하여 대가를 지불하고 이용허락을 받은 콘텐츠라고 하더라도 모든 이용을 허락하는 것은 아니므로 그 계약조건을 상세하게 살펴보아야 한다. 계약조건을 위반한 경우에는 계약위반으로 인한 손해배상 책임뿐 아니라, 경우에 따라서는 저작권 침해로 인한 책임을 부담할 수도 있다(박성호, 2014).

## 2) 데이터셋 관련 문제

데이터셋을 만들어 공개하는 것은 더욱 복잡한 저작권 문제에 관심을 가져야 한다. 인공지능 내부에서 이용되는 것과 달리 외부에 공개하는 학습용 데이터셋은 원 저작자의 저작권을 침해할 가능성이 높아진다. 상대적으로 공정이용에 해당할 가능성이 작아진다는 의미로도 이해할 수 있다.

반면 데이터셋 자체가 저작권법의 보호를 받을 가능성도 크다. 따라서 제3자가 공개한 데이터셋을 인공지능 학습에 사용하는 경우, 데이터셋 제작자에 대해서도 권리처리가 필요할 수 있다는 점을 주의해야 한다. 먼저 DB 제작자의 권리가 있다. 개별 저작물에 대한 이용이 아닌 데이터셋을 이용하는 것이라면 DB로서의 법적 보호도 고려해야 한다. 개별 데이터로서는 창작성이 없어 저작물에는 해당하지 않는 경우에도 수집 및 처리 과정에서 인적·물적인 투자를 하여 체계적으로 배열 또는 구성되었고, 이용자들이 개별적으로 그 소재에 접근하거나 소재를 검색할 수 있다면 저작권법상 ‘데이터베이스’로 보호될 수 있다.<sup>66)67)</sup> 창작성이 없더라도 인공지능이 데

데이터베이스의 전부 또는 상당한 부분을 복제·배포·방송 또는 전송하는 경우 데이터베이스 제작자의 권리를 침해하게 된다(저작권법 제93조). 예컨대 정보 또는 사실의 분석(collation of facts)을 제공하는 행위는 데이터베이스 제작자의 권리 침해가 될 수 있다. 유사한 법리에 따라 콘텐츠산업 진흥법에 따른 보호 가능성도 있다.

콘텐츠산업 진흥법 제37조(금지행위 등) ① 누구든지 정당한 권한 없이 콘텐츠제작자가 상당한 노력으로 제작하여 대통령령으로 정하는 방법에 따라 콘텐츠 또는 그 포장에 제작연월일, 제작자명 및 이 법에 따라 보호받는다라는 사실을 표시한 콘텐츠의 전부 또는 상당한 부분을 복제·배포·방송 또는 전송함으로써 콘텐츠제작자의 영업에 관한 이익을 침해하여서는 아니 된다. 다만, 콘텐츠를 최초로 제작한 날부터 5년이 지났을 때에는 그러하지 아니하다.

그 밖에 가공된 정도에 따라 데이터셋 제작자에게 편집저작물 또는 2차적저작물 작성자의 권리가 부여될 수 있다는 점도 기억해야 한다. 학습용 데이터는 일반인의 시각에서는 의미 없는 수준으로 가공될 수도 있지만 사상, 감정 등 저작물성의 요건을 충족할 가능성을 배제할 수 없다.

현재 인공지능 산업 발전에 학습용 데이터셋의 부족이 커다란 장애가 되고 있다. 단견으로는 데이터셋의 이용 제약을 없애주는 것이 좋을 것처럼 보이지만, 데이터셋 제작에 비용과 시간을 투자한 자에 대한 법적 보호가 중장기적으로는 도움이 될 것으로 보인다. 따라서 창작성이 없더라도 투자에 대한 보호와 관련된 법제도 정비

---

66) 저작권법 제2조 19호. “‘데이터베이스’는 소재를 체계적으로 배열 또는 구성한 편집물로서 개별적으로 그 소재에 접근하거나 그 소재를 검색할 수 있도록 한 것을 말한다.”

일본 저작권법 제2조 제1항 10호의3. “논문, 수치, 도형, 기타의 정보의 집합물로서, 이들 정보를 전자계산기를 이용해서 검색할 수 있도록 체계적으로 구성한 것.”

67) DB를 보호하는 방법은 크게 두 가지로 나누어볼 수 있다. 첫째, 미국, 영국과 같이 데이터베이스를 저작권법상의 편집물이나 수집물로 보아 보호하는 것이다. 둘째, 일본과 같이 데이터베이스의 저작물을 일반 편집저작물과는 구별하여 보호하는 것이다. 우리나라는 창작성 없는 데이터베이스에 대해서도 2003년 7월 1일부터 저작권접권 유사의 권리로서 5년간 보호하게 되었다.

를 검토할 필요가 있다.

#### 나. 표절 등 윤리적인 문제

저작권법은 엄밀히 모방을 금지하는 제도가 아니다. 타인의 생각을 자신의 것처럼 표절하더라도 저작권 침해에는 해당하지 않는 사례도 많다. 대표적으로 저작권법에서는 아이디어를 베끼는 것이 문제가 되지 않는다. 미국의 저작권법 102조(b)는 “저작자의 원저작물에 대한 저작권의 보호는 그 형태 여하를 불문하고 당해 저작물에 기술, 설명, 예시 또는 구현된 아이디어, 절차, 과정, 작동 방식, 원칙 또는 발명에 대하여는 적용하지 아니한다”고 명시하고 있기도 하다.

인공지능에 의한 창작은 미술, 어문, 음악 분야에서 선도적으로 이루어지고 있다. 이들은 빅데이터를 기반으로 기존의 저작물을 변형하여 새로운 저작물을 만들어내고 있다. 이 과정에서 저작물 이용이 일어날 수밖에 없고 결과물에도 기존 저작물의 흔적이 남아 있게 된다. 정도의 차이가 있을 뿐이지 사람이 창작한 저작물도 유사한 과정과 결과를 가져오고 있다. 이 과정에서 2차적저작물작성권 침해에 해당하지 않더라도 아이디어 표절 등 윤리적인 문제를 야기할 수 있고 이는 곧 불법행위나 부정경쟁방지법상 위법한 행위로 평가받을 위험도 있다.

하지만 현실에서 사람에 의한 창작에도 다른 사람의 창작물을 활용하거나 아이디어를 차용하는 새로운 미술사조가 등장하면서, 법제도 역시 유연하게 접근해야 한다는 주장이 힘을 얻고 있다. 예를 들어, ‘차용미술’이라는 영역에서 기존 작품들을 활용하여 새로운 창작에 이르는 방식을 법적으로 용인한 사례들이 존재한다(Fisher III, et. al., 2012).<sup>68)</sup> 대표적으로 팝가수 프린스(Prince) 사건을 예로 들 수 있다.<sup>69)</sup> 항소법원은 프린스가 자신의 작품에는 메시지가 없다고 하였으나 외관상의 비교만으

68) 차용미술가들이 자신의 예술 세계를 표현하기 위해 기존 작품의 일부분을 사용할 경우, 이를 필수적으로 이용해야 할 표현의 소재들로 보아 저작권의 보호 범위에서 제외할 수 있게 하는 방법도 고려해 볼 수 있다.

69) *Cariou v. Prince*, 714 F.3d 694, (2d. 2013), cert. denied, 134 S.Ct. 618 (2013).



로도 양 작가의 작품들이 어떻게 다른지 쉽게 비교할 수 있다고 하며, 카리우(Cariou)의 평온하고 신중한 인물사진은 자메이카 래스터패리언 부족과 자연의 아름다움을 표현하고자 한 반면, 프린스의 거칠고 불편한 작품들은 ‘정신없고 충격적’이라고 설명하였다. 프린스는 컬러, 뒤틀린 인간의 신체, 배경, 형태 등을 혼합한 콜라주로 사진보다 몇 십 배 더 큰 대형 작품들을 만들어 냈는데 이러한 구성, 방식, 사이즈, 컬러 혼합, 매체가 카리우스의 사진과는 원천적으로 다른 새로운 표현 방식과 심미적 결과를 낳았다고 항소법원은 판단하였다(Cariou, 714 F.3d at 706).

법적으로 문제가 없다고 하여 모두 사회적으로 용인될 수 있는 것은 아니다. 표절 등 윤리적 차원에서 비난받을 행위와 법적으로 제재할 영역에 대한 심층적인 고민이 필요하다.

#### [그림 4-2] 차용미술을 공정이용으로 인정한 사례 - 팝가수 프린스



자료: Artnet(2014. 5. 18.).

## 2. 인공지능 창작물의 보호

### 가. 비인간 창작물에 대한 법적 판단

현행법에서는 사람이 창작한 것이 아니면 저작권을 인정하지 않는다. 예를 들어, ‘검은짧은꼬리원숭이의 셀피’로 유명한 슬레이터 사건에서 법원은 저작권을 인정하지 않았다. 이 사진은 2011년 검은짧은꼬리원숭이가 영국 사진작가 데이비드 슬레이터가 설치해 놓은 카메라의 셔터를 눌러 자신의 사진을 찍은 것이다(그림 4-3). 사진을 무료로 제공하는 위키백과에 이 사진이 올라왔을 때 사진작가 슬레이터는 위키백과를 운영하는 위키미디어 재단에 해당 사진을 삭제해 달라고 요청하였으나 거부당하였다. 위키미디어 재단은 슬레이터에게 저작권이 없다고 본 것이다. 슬레이터는 법원에 소송을 제기하면서 원숭이가 직접 사진기의 버튼을 누른 것은 사실이나 삼각대 설치 등 많은 노력이 필요한 작업이었는바 권리가 인정되어야 한다고 주장하였다. 법원은 슬레이터의 노력이 투여된 것은 분명하지만 미국에서는 해당 사진의 저작자가 될 수는 없다고 보았다(블로터, 2014. 8. 22.).

(그림 4-3) 원숭이가 촬영한 사진에 대한 저작권 인정 문제



자료: Gizmodo(2017. 9. 12.).

인공지능의 창작물은 인간이 아닌 비인간의 창작물이다. 따라서 현행법상 창작물로 인정되지 않으며 저작권을 부여할 수 없다. 비인간이라도 법적으로 인간으로 간주하는 법인격이라는 개념이 있지만 현재로서는 인공지능에 대하여 법인격 인정을 논하는 단계까지 나아가지 못하였다. 그러나 인공지능이 사람처럼 창작을 할 수 있게 된다면 문화발전이라는 저작권법 목적에 도움이 되는 것은 분명하다. 현재 수준의 약한 인공지능 역시 누군가의 노력과 비용이 수반되어 창작이 이루어지고 있는 바 투자에 대한 보상도 도외시할 수 없다. 투자를 보존하기 위한 법적 조치에서 저작권한 부여도 하나의 방법으로 논할 수 있기 때문에 인공지능을 법인격으로 인정하는 사안에 대해 쉽게 결론을 내릴 수는 없다. 또 다른 대안으로는 저작권이 아니라 다른 법 조항을 통해 투자를 보상해줄 방법을 찾아볼 수 있다.

#### 나. 단기적 대안

앞서 언급하였듯이 자연인, 법인에 이어 ‘전자인간(인공지능)’을 법적인 사람의 개념으로 인정하는 문제는 쉽게 풀 수 있는 것이 아니다. 어떤 결론에 도달하려면 수많은 쟁점과 복잡한 이해관계를 풀어야 한다. 다행히 인공지능의 현 기술 수준에서는 아직 충분히 논의할 시간이 있다고 본다. 대신 인공지능 기반의 기술도구로 창작물이 생성되고 상용화 단계에 있는 현재의 수준에서 필요한 조치를 강구하는 것이 필요하다. 단기적 대안으로 투자자, 사용자, 프로그램 개발자 등에게 권리를 부여하는 방안, 부정경쟁행위로서 규제하는 방안 등을 고려해 볼 수 있다.

우리나라에서는 아직 인공지능 결과물에 대한 법적 보호 방안이 구체적인 법률 개정안으로 발의된 바는 없다. 2017년 2월 ‘신산업 규제혁신 관계장관회의’에서 4차 산업혁명시대를 견인할 인공지능과 그 응용 분야의 선제적 규제개선의 일환으로 인공지능 확산 관련 핵심 법제도 이슈를 제시하기로 한 바 있다(미래창조과학부, 2017. 2. 17.). 또한, 국가지식재산위원회에서도 ‘차세대 지식재산 특별전문위원회’를 설치하고 인공지능, 빅데이터 등 신기술 IP의 보호 체계 정립과 IP 이슈(인공지능 창작물의 권리인정 문제 등) 등에 대한 계획을 발표하였다(미래창조과학부,

2016. 12. 22.).

### 1) 인공지능 소유자에게 권리를 주는 방안

현재의 저작권법은 인공지능이 만든 결과물에 대한 보호를 고려하지 않고 있지만 향후 개정안을 검토한다면 크게 세 가지 경우를 생각해 볼 수 있다. 먼저 인공지능의 소유자인 사람에게 권리를 주는 방안이다. 인공지능이 법적 주체로 인정되는 경우 컴퓨터 소유자가 인공지능을 ‘사실상(de facto)’ 고용한 것과 같은 관계라는 주장에 따른 것이기도 하다(김윤명, 2016: 163~164). 하지만 인공지능을 독립된 법적 주체로 인정할 실익이 없어진다. 업무상 저작물 규정에 따라 업무를 부여한 사용자에게 권리를 부여하자는 주장도 가능하다. 유럽의회 법무위원회의 초안 보고서(European Parliament, 2016. 5. 31.)에 따르면 인공지능의 특성 중 하나는 ‘주변 환경에 따라 행동을 한다(adapts its behaviours and actions to its environment)’는 요소가 포함되어 있다. 하지만 조력자에 불과한 경우에만 사용자에게 권리를 부여하는 것은 적절치 않다.

이와 관련하여 업무상 저작물과 관련된 조항이 인공지능 창작물 보호에 대한 시사점을 줄 수 있다. 우리 저작권법은 제2조 제31호에서 ‘업무상저작물’에 대하여 “법인·단체 그 밖의 사용자(이하 ‘법인 등’이라 한다)의 기획하에 법인 등의 업무에 종사하는 자가 업무상 작성하는 저작물을 말한다”고 정의한 후 제9조에서 “법인 등의 명의로 공표되는 업무상저작물의 저작자는 계약 또는 근무규칙 등에 다른 정함이 없는 때에는 그 법인 등이 된다. 다만, 컴퓨터프로그램저작물(이하 ‘프로그램’이라 한다)의 경우 공표될 것을 요하지 아니한다”고 규정하고 있다. 업무상 저작물을 귀속을 규정하는 제9조가 업무상 저작물에 대한 저작권의 귀속에 대하여 저작권법이 창작자 원칙의 예외를 두는 것은 단체명의 저작물은 법인 등이 기획·공표하며, 그 이름으로 사회적인 책임을 지는 것이 일반적이므로 법인 등에 저작자의 지위를 인정하여 법률관계를 명확하게 하고 거래의 편의를 도모하고 저작자 특성의 곤란을 해소하기 위함이다(이해완, 2015). 저작권법이 특별히 업무상저작물에 관하여 창작

자 원칙의 예외를 인정하는 규정을 둔 취지는 저작물 창작이 실제 많은 경우 법인이나 단체 등 여러 사람의 협업으로 이루어지는 경우와 연관된다. 여러 사람의 관여도나 참여 양태가 각양각색이어서 창작자를 구체적으로 자연인 중에서 찾는 것이 실상에 반하는 사례가 있으므로 법인이나 단체 등 그 사용자에게 원시적으로 저작자의 권리를 부여하고자 하는 것이다(오승중, 2016; 半田正夫, 1999).

업무상 저작물 관련 현행 저작권법은 창작자 원칙에 비추어 볼 때, 현행법이 저작물 창작이라는 정신활동에 기여하지 않은 법인 등에 저작인격권까지 귀속시키는 것이 바람직하지 않다는 비판이 있어 왔다(안효질, 2005b). 업무상저작물에 관한 우리 저작권법의 규정은 창작자주의 원칙을 중대하게 훼손하는 규정이라는 문제를 안고 있다. 즉 우리 저작권법 제9조는 일본 저작권법 제15조의 규정과 마찬가지로 창작자원칙의 제1원칙, 즉 자연인 창작자만을 저작자로 인정하여야 한다는 원칙을 취하지 않고 업무상 저작물의 요건을 충족한 경우 실제의 창작활동을 수행한 창작자가 아니라 그를 고용하여 업무를 지시한 사용자를 저작자로 보도록 규정하고 있다. 이와 같이 제1원칙이 무너진 상태에서, 저작자에게 저작재산권과 저작인격권의 모든 지분권을 원시적으로 귀속시키는 창작자원칙의 제2원칙은 아무런 의미가 없게 되었다. 실제의 창작자가 저작권법상 저작자로 호명될 자격조차 부정되는 상황에 있기 때문이다. 이러한 우리 저작권법의 태도에 대해 대륙법계 국가들의 영향을 받은 다른 규정들과 달리 유독 영미법계의 영향을 받은 규정이라고 이해하는 경우가 많았고 그러한 생각에 전혀 일리가 없는 것은 아니다. 그러나 보다 자세히 살펴보면, 대륙법계도 아니고 영미법계도 아닌 일본의 독특한 법제도를 무비판적으로 모방한 측면이 크다고 할 수 있다. 특히 법인 등의 사용자가 저작자로서 저작인격권까지 제한 없이 가지도록 한 것은 세계에서 우리나라와 일본뿐인 것으로 보인다. 중국 저작권법도 일부 사용자가 저작인격권을 가지는 경우가 있지만, 우리나라와 일본의 경우보다는 제한적으로 규정하고 있다. 유럽 국가들 중에서 프랑스가 집합저작물에 대한 규정에서 법인 등을 저작자로 하여 저작인격권도 인정하는 듯한 규정을 두고 있긴 하지만 그 범위는 극히 제한적이다.

영미법의 경우에도 우리나라와 같이 저작인격권을 포함하여 사용자가 가지게 되는 형식은 찾아보기 어렵다. 영국은 업무상 저작물에 관한 규정에서 사용자에게 저작재산권이 원시적으로 귀속되도록 규정하고 있어 창작자원칙의 제2원칙을 따르지 않은 것은 사실이나, 영상저작물 등의 경우를 제외하고는 창작자를 저작자로 인정하는 제1원칙은 기본적으로 지키고 있다. 따라서 창작자가 저작인격권을 가지되 단지 사용자의 이해관계를 고려하여 저작인격권의 행사를 제한하도록 법이 규정하고 있을 뿐이다. 미국은 업무상 저작물의 범위를 우리나라나 일본보다 다소 넓게 인정하고 있고, 그에 대하여는 법인 등 사용자를 저작자로 간주하는 취지의 규정을 두어 창작자원칙의 제1원칙을 적용하지 않고 있는 면이 있다. 그러나 미국에서도 저작인격권이 인정되는 시각적 예술 저작물에 관한 규정의 적용범위에서 업무상 저작물의 경우를 제외하고 있으므로 적어도 법인 등 사용자가 저작인격권을 가지도록 하는 법적 취급을 하고 있지는 않다고 할 수 있다.

일본 내에서도 입법과정의 오류라는 비판이 있었고,<sup>70)</sup> 전 세계에서 우리나라와 일본에서만 발견되고 있는 법인 등 사용자를 저작자로 인정하는 현행 저작권법 제9조(일본 저작권법 제15조)는 오히려 인공지능 시대에 적합한 측면이 있다는 옹호론이 나오고 있는 실정이다(潮海久雄, 2005).<sup>71)</sup>

70) 1970년 본법 제15조 제정 당시 업무상 저작규정(일본법으로는 직무상 저작규정이지만 편의상 우리 용어로 통일하여 기술함)은 프랑스법의 집합저작물에 해당하는 백과사전과 신문, 잡지 등의 정기간행물과 업무상 작성과정에서 여러 사람이 관여하여 저작자를 추정하기 어려운 경우(예: 관청의 문서, 회사의 사사(社史) 등)를 염두에 두고 이루어진 것이다. 그 후 1985년 컴퓨터프로그램, 1986년 데이터베이스 등의 기능적 저작물과 사실적 저작물도 적용대상에 포함되었다.

71) 인공지능 창작물과 관련된 문제 해결을 위해 일본법 제15조와 같은 입법방식의 유용성을 다수의 일본학자와 실무자(ex 奥邨弘司, 上野達弘 등 교수, 宮下佳之, 齋藤浩貴 등 변호사)들이 거론하고 있다.

## 2) 프로그램 개발자에게 권리를 주는 방안

두 번째로 고려해볼 수 있는 것은 프로그램 개발자에게 권리를 주는 방안인데 프로그램 개발자는 인공지능이 구동될 수 있도록 프로그램을 만들었을 뿐, 인공지능을 통한 창작과정에는 별로 관여하지 않는다. 인공지능을 ‘도구’로 보는 시각에서는 현행법에서도 프로그램 개발자에게 권한을 부여하는 것이 가능하다. 하지만 인공지능이 스스로 학습능력을 통해 지식재산을 창출하는 수준에 이르게 되면 개발자에게 권리를 주는 방식은 저작권법의 기존 논리로는 이해하기 어렵다.

## 3) 인공지능에 권리를 주는 방안

마지막으로 인공지능 그 자체에 권리를 부여하는 방안이다. 그러나 이를 위해서는 인간과 분리된 온전한 법적 주체임을 인정하는 것이 선행되어야 한다. 앞서 언급하였듯이 현재 단계에서는 실현 가능성이 낮으므로 다른 개념으로 단기 대응책을 찾아본다. 이 경우 기존의 법체계에서 소유자 혹은 사용자에게 책임과 권한을 적용하는 단계에서 법인 체계, 예컨대 특수목적법인(Special Purpose Company)에 관한 사항을 규율하는 특별법을 마련하거나 민법상 한정후견인을 두는 것과 유사한 것으로 파악해 보는 것이 하나의 방안이 될 수 있다. 나아가 독자적인 권리와 의무의 주체로서 법에 편입되는 단계를 검토해 볼 수 있다. 같은 취지에서 부정경쟁방지법의 개정이나 지능사회 관련 새로운 법률 제정에 투자자 보호 관련 규정을 마련하는 것도 대안이 될 수 있다.

### [참고] 인공지능에 의한 특허

발명자에 대하여 명시적으로 규정한 조문은 없다. 그러나 특허법 제33조에서 ‘특허를 받을 수 있는 자’<sup>72)</sup>에 대하여 규정하고 있으며, 제33조 제1항에서 발명을 한 ‘사

72) 특허법 제33조(특허를 받을 수 있는 자).

① 발명을 한 사람 또는 그 승계인은 이 법에서 정하는 바에 따라 특허를 받을 수 있는 권리를 가진다. 다만, 특허청 직원 및 특허심판원 직원은 상속이나 유증(遺贈)의 경우를 제외하고는 재직 중 특허를 받을 수 없다.

람’이라는 문구를 사용하여 특허를 받기 위하여는 사람임을 명시하고 있다. 또한 발명진흥법 제2조 제2호상 직무발명에 대한 정의에서도 종업원, 임원, 공무원 즉 자연인만이 발명을 한 자로 규정하고 있기에 특허법상 발명자는 자연인에 한한다고 보는 것이 일반적이다(계승균 외, 2016). 판례 또한 특허법 제33조 제1항에서 말하는 ‘발명을 한 자’의 의미와 관련한 ‘특허법원 2003. 7. 11. 선고 2002허4811 판결’에서 “특허법 제33조 제1항에서 규정하고 있는 ‘발명을 한 자’는 창작행위에 현실로 가담한 자연인만을 가리킨다고 할 것이므로, 법인이 발명자가 될 수 있는 것을 전제로 하여 원고가 이 사건 출원발명의 발명자라는 원고의 위 주장은 더 나아가 살펴볼 필요 없이 이유 없고, 계형산, 우명남, 최선웅이 이 사건 출원발명의 창작행위에 현실로 가담하였음은 당사자 사이에 다툼이 없으므로 이 사건 출원발명의 발명자는 계형산, 우명남, 최선웅이라고 할 것이다”라고 판시한 바 있다(계승균 외, 2016: 57; 특허법원 2003. 7. 11. 선고 2002허4811 판결). 따라서 인공지능은 자연인이 아니기에 현행법상 발명을 하였다고 하더라도 발명자로 인정되기 어렵다.

---

② 2명 이상이 공동으로 발명한 경우에는 특허를 받을 수 있는 권리를 공유한다.



## 제 5 장 초연결사회 기술기반 창작 이슈에 대한 전문가 의견

### 제 1 절 전문가 의견조사 개요

디지털 환경의 변화에 따라 저작권법 예외조항을 활용하여 저작물 이용범위를 확대할 필요가 있다는 이슈와 아직 사회적 합의점을 찾지 못한 인공지능 저작물의 저작권 이슈에 대해 전문가 의견을 조사하였다. 이때 저작물 이용범위 확대와 관련해서는 인공지능 학습용 데이터에 저작물이 포함되는 경우 저작권 예외조항으로 규정하는 데 대한 의견조사로 한정하였다.

이 조사는 2017년 11월 약 2주간 진행되었다. 사전에 관련 전문가 리스트를 작성하고 일일이 전화를 걸어 의견조사 참여 여부를 확인하였다. 최종 선정된 전문가 20명의 분야는 저작권 관련 기관 3명, 대학의 문화콘텐츠학과 교수 3명, 법학과 3명, IT 포털사이트 종사자 2명, 법무법인 변호사 2명, 정책기관 2명, 공학·기술 분야 개발자 4명, 언론 분야 1명으로 구성되었다. 공학·기술 분야는 기술 개발에 종사하는 공학박사이자 교수 2명과 정부출연연구소와 민간연구소 소속 각 1명씩이었다. 마지막으로 언론 분야 참여자는 IT 분야를 주로 담당해온 기자이자 디지털문화와 관련한 민간연구소에서 활동한 경력이 있다. 이번 의견조사의 핵심 질문 두 가지가 기술과 문화콘텐츠, 법, 정책을 모두 아우르는 이슈인 만큼 의견을 제시할 전문가들도 해당 분야를 아우르게 구성한 것이다. 참여한 전문가의 신분은 가급적 익명 처리하였으며 이에 따라 의견조사에 참여한 이들의 정보를 보고서에서 일관되게 밝히지는 않았다(표 5-1).

〈표 5-1〉 인공지능 창작물에 대한 전문가 의견조사 응답자

번호	분야	소속	지위
1	언론	-	기자
2	저작권 관련 기관	한국음악저작권협회	-
3		한국저작권위원회	
4		한국저작권보호원	
5	대학 (문화콘텐츠)	한림대학교	교수
6		순천향대학교	
7		서울예술대학교	
8	IT 포털	C사	-
9		N사	
10	대학(법학)	한양대학교	교수
11		상명대학교	
12		강원대학교	
13	법무법인	-	변호사
14		-	
15	정책기관	국회의원실	보좌관
16		한국소비자원	연구위원
17	대학·연구기관·민간산업 (공학/기술)	한국전자통신연구원	책임연구원
18		광주과학기술원	교수
19		인하대학교	교수
20		엘에스웨어	연구소장

자료: 직접 작성.

전문가 의견조사를 위해 객관식과 주관식으로 구성된 구조화된 웹 설문지를 만들어 온라인으로 응답을 받았다. 응답 중에 멈출 경우 해당 과정까지 자동으로 저장되도록 하였고 언제든지 다시 접속하면 중단된 부분부터 시작할 수 있도록 설계하였다. 응답은 일주일 간 시간을 두고 충분한 의견이 제시되도록 하였으며 객관식 응답 외에 추가로 의견을 제시하는 주관식 부분에서는 객관식 답변 의도를 상세히 알고자 한 만큼 응답 길이가 일정 길이 이상이 되도록 설계하였다. 문항에서 법률 용어가

나오는 경우 용어에 대한 설명글을 추가하여 응답자의 이해를 도왔다. 또 사례가 필요한 경우는 해당 사례를 살펴볼 수 있는 사이트를 하이퍼링크로 연결하여 참고할 수 있도록 하였다.

의견조사 내용은 인공지능 학습용 데이터셋 구축 시 저작권 이슈와 인공지능 창작물에 대한 저작권 이슈 등 크게 두 가지이다. 이 보고서에서 다루는 초연결사회의 기술 환경에 따른 다양한 이슈 중 유통과 소비에 관련한 내용은 2000년대 중후반부터 사회적으로 논의되어 온 이슈의 연장인 반면, 이 두 이슈는 최근 새롭게 제기된 것이다. 긴 시간 사회적 논의 과정을 거친 유통과 소비 이슈는 어느 정도 사회적 합의에 이르렀고 향후 기술 환경 변화에 따른 기술적 부문에 대한 지속적 보완과 법적 판단 및 법안의 개정에 대한 논의가 필요한 단계로 넘어가 있는 반면, 인공지능에 관련한 두 이슈는 아직 본격적인 사회적 논의도 되지 못한 새로운 이슈로서 향후 사회정책 방향조차 정해지지 않았다. 본 의견조사에서는 이 새로운 이슈만으로 주제를 한정하였다. 이는 수년간 사회적으로 논의되어 왔던 유통, 소비 이슈의 경우, 기존 논의를 정리하고 다른 나라의 정책 방향을 살펴보고 법적 논쟁을 분석하는 것만으로 시사점을 도출할 수 있었다면, 이 신규 이슈에 대해서는 그것만으로 쉽게 결론을 내릴 수 없을 만큼 사회적 논의가 부족하였기 때문이다. 본 의견조사의 목적도 어떤 결론을 내린다고보다는 관련 전문가들의 의견을 들어보고 향후 논의의 방향을 좁히는 데 의의를 두고자 한다. 조사 내용의 세부 항목은 <표 5-2>와 같다.

<표 5-2> 인공지능 창작물에 대한 전문가 의견조사 내용

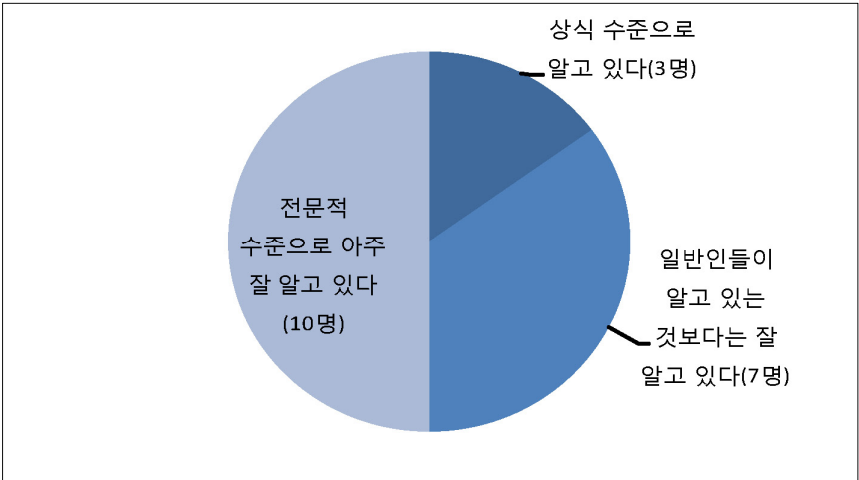
항목	세부 항목
데이터셋 저작권 이슈	인공지능 학습용 데이터에 대한 저작권법 예외
	데이터셋 제작자의 법적 권한
	이용된 저작물의 창작자 성명이나 출처 표시의 필요
	이용된 저작물의 동일성유지권 침해 이슈
	2차적저작물작성권(번역권)의 침해 이슈

항목	세부 항목
인공지능 창작물 저작권 이슈	인공지능의 추론을 거친 창작물에 대한 저작권 인정 수준
	인공지능의 새로운 창작물에 대한 저작권 인정 수준
	인공지능의 저작권 대리인
	저작권 인정 기간

자료: 직접 작성.

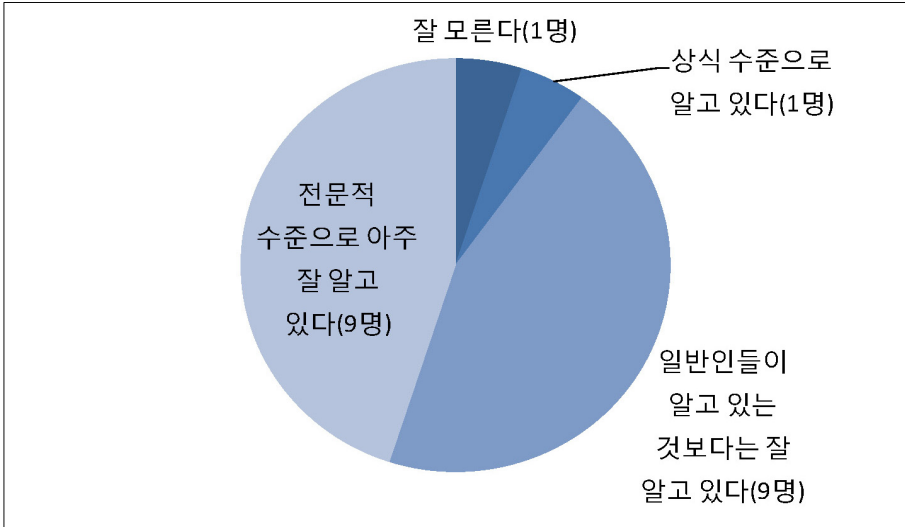
전문가를 선정할 때 본 조사에 대한 전문적 의견을 제시할 수 있는 분야의 전문가를 선정하고자 하였다. 그러나 앞서 언급하였듯이 본 주제는 문화, 법, IT, 정책, 인공지능 기술 등 다분야가 복합적으로 연계되는 이슈인 만큼 각 분야 전문가에게 의견을 요청하는 과정에서 각각 저작권과 인공지능 기술에 대한 이해 정도가 차이가 날 수 있었다. 따라서 그 수준을 미리 확인하기 위한 저작권 지식 정도와 인공지능 기반의 신기술·신서비스에 대한 지식 정도를 질문하였다. 저작권에 대한 지식 정도는 20명의 전문가 모두 상식 수준 이상의 지식 정도를 가지고 있다고 응답하였다. 인공지능 기반 신기술·신서비스에 대해서는 한 명을 제외하고 19명이 상식 수준 이상으로 알고 있다고 응답하였다.

[그림 5-1] 응답자의 저작권에 대한 지식 정도



자료: 직접 작성.

〔그림 5-2〕 응답자의 인공지능기반 신기술·신서비스에 대한 지식 정도



자료: 직접 작성.

## 제 2 절 저작물 이용범위 확대에 대한 전문가 의견

저작물 이용범위 확대에 대해 전문가 의견조사는 인공지능 학습용 데이터에 저작물이 포함되는 경우 저작권 예외조항으로 규정하는 데 대한 의견조사로 한정해서 질문하였다.

### 1. 인공지능 학습용 데이터 구축 시 저작권법 예외조항 여부

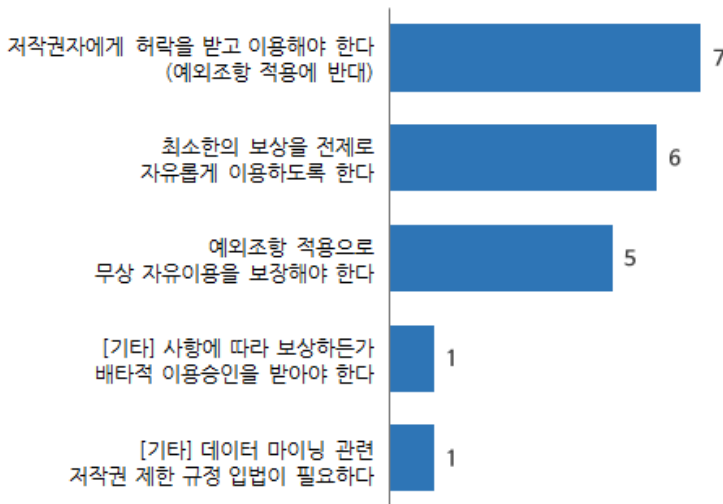
인공지능 학습용 데이터 구축을 위한 데이터 마이닝을 저작권법 예외조항으로 하는 방안에 대해 7명이 ② ‘저작권자에게 허락을 받고 이용해야 한다(예외조항 적용에 반대)’고 응답하였으며, 6명이 ③ ‘최소한의 보상을 전제로 자유롭게 이용하도록 한다는 것에 응답하였고, 5명이 ① ‘예외조항 적용으로 무상 자유이용을 보장해야 한다’고 응답하였다. 조사 결과는 신기술·신서비스를 수용하는 과정에서도 기존 법

를 따를 필요성에 무게가 더 실려 있기는 하지만, 사실상 예외조항 불가에서부터 일정 조건에서의 허용, 그리고 무상 자유이용에까지 의견이 거의 균등하게 갈렸다고 볼 수 있다.

기타 의견으로 ‘기존 저작물의 종류에 따라 보상권을 처리해야 할 것도 있을 것이고, 배타적 이용허락을 받아야 하는 것도 있어야 한다’는 의견과 ‘데이터 마이닝 관련 저작권 제한 규정의 입법 필요’성을 제안한 의견이 있었다. 즉, 사안에 따라 저작권 적용 여부가 달라질 수 있다는 것과 현재의 저작권법에서보다는 새로운 조항으로 데이터 마이닝에 대한 저작권 제한 규정을 따로 두자는 의견이 제시되었다.

[그림 5-3] 인공지능 학습용 데이터 구축 시 저작권법 예외조항 여부

(단위: 명)



자료: 직접 작성.

## 2. 인공지능 학습용 데이터셋에 대한 저작권 인정 여부

다음으로 영상저작물 등 저작물 일부를 가공하여 인공지능 학습용 데이터셋을 구

축한 경우 2차적저작물로서 저작권을 인정하는 데 대한 전문가 의견을 수렴하였다. 이와 관련하여 응답자 중 13명이 일정 정도 권리를 인정해야 한다는 의견을 제시하였다. 개별적으로 살펴보면, 저작권법이 이미 창작성이 없는 데이터베이스 제작자의 권리를 규정하고 있으며 인공지능 학습용 데이터셋도 데이터베이스와 같은 수준으로 적용되어야 한다는 의견이 많았다.

창작주체 및 저작권 귀속의 문제가 없다는 전제에서 보면, 법적 지위가 이미 인정되고 있습니다. 우리 저작권법은 저작물의 일부를 가공하여 데이터셋을 제작한 경우, 편집물로서 일정한 요건에 따라 편집저작물 또는 데이터베이스로 법적 지위를 인정하고 있습니다. 경우에 따라서는 가공의 정도에 따라 2차적저작물로서의 법적 지위 역시 인정될 수 있습니다. (법학자A)

일본과 달리, 우리 저작권법은 창작성 없는 데이터베이스 제작자의 권리를 규정하고 있습니다. 학습용 데이터셋은 우리 저작권법상 창작성 없는 데이터베이스에 해당할 가능성이 높습니다. 그러므로 창작성 없는 데이터베이스제작자의 권리로 데이터셋 유통 및 이용문제를 대부분 규율할 수 있을 것으로 보입니다. 그렇지 않은 경우에도 우리 민법은 제750조의 불법행위를 폭넓게 인정하고 있으므로 민법상 손해배상청구권으로 나머지 영역을 규율할 수 있을 것으로 보입니다. (기관D)

데이터셋 자체가 독창성이 있다면 권한을 인정해야 한다는 의견도 있었다. 즉, 모든 데이터셋이 독창성이 있지는 않겠지만 일부 인정될 수 있다면 권한을 줘야 한다는 것이다.

독창성이 있는 경우에는 데이터셋 제작자에게도 일정한 법적 지위를 인정해야 할 것이다. 다만, 기존의 저작물에 대한 허락이나 보상을 전제로 제작해야 독자적인 권리가 인정되어 그에 따른 허락권한과 보상을 받을 수 있다고 사료된다. (법학자F)

영상저작물을 가공하여 새로운 저작물을 만드는 경우는 2차적저작물이 됩니다. 다만, 학습용 데이터셋이 창작성이 있는 저작물로 인정을 받을 수 있는지는 상황에 따라 달라질 수 있다고 봅니다. 경우에 따라 학습데이터는 인간이 보기에 별 의미 없는 수준으로 만들어질 수도 있기 때문입니다. 어쨌든, 2차적저작물이라고 가정하면, 원저

작권자에게 사전 허락을 받아야 하는 사항입니다. 설령 저작물성이 없다 하더라도 영상저작물을 가공 편집하는 등 수정하는 행위 또한 원저작권자에게 사전 허락을 받아야 하는 사항입니다. 이와는 별개로, 질문에서 묻는 2차적저작물의 법적 지위를 인정할 것인지에 대해서는 저작권법이 아니라 데이터베이스산업진흥법(구 온디콘법) 차원에서 보호하면 적당할 것 같습니다. (기술C)

데이터셋 제작과정을 창작과정의 일부라고 생각하는 의견도 있었다. 즉, 비창작물로서의 제한적 권리 보장이 아니라 아예 창작물로 간주하고 저작권을 보장해야 한다는 것이다.

데이터셋 제작자의 제작과정도 창작과정의 일부라고 생각하기 때문에. (문화콘텐츠T)

다음은 데이터셋의 창작성을 정도로 판단하고 권리도 그에 비례하여 주어져야 한다는 의견이다.

영상저작물 등의 일부를 가공하여 새로운 서비스를 창작할 경우, 본래의 영상저작물이 최근 일정 기간 전혀 사용되고 있지 않았을 경우이며 학습 데이터 셋으로 제작한 경우 별도 법적지위가 인정된다고 판단됩니다. 그러나 과거 영상저작물이 사용되고 있는 상황 속에서 학습용으로 사용되었다면 법적 지위를 양분하되 데이터셋의 저작이 **얼마나 창의적이나에 따라 권리가 비례하는 것이 합리적이라 판단됩니다.** (기술Q)

창작성 여부와는 별도로 산업적 관점에서 인공지능 학습용 데이터 분야가 활성화되어야 기술 및 산업이 발전할 수 있다는 점에서 보상체계가 필요하다는 의견도 있었다.

학습용 데이터셋 산업 자체가 활성화되어야 인공지능 기술도 그 기반 위에 발전할 수 있다고 판단된다. (IT 포털N)

응답자 4명은 데이터셋에 대한 저작권을 인정할 수 없다는 점을 분명히 하였다. 그 이유에 대해서 먼저 데이터셋이 인공지능 학습과정에 필요한 도구적 목적을 가졌다는 주장이다. 학습과정에서 창작능력을 획득하는 것은 인공지능 기술이지 데이터셋이나 데이터셋 제작자가 아니라는 것이다. 교육을 위한 저작물 이용에 대해 저



작료를 지불하지 않듯이 학습을 위한 데이터셋을 이용할 때 저작료를 지불할 필요가 없다는 것이다.

실제 인간이 특정 창작 관련 분야에서 성장하는 과정을 보더라도, 즉 아무런 지식이 없는 학생이 기존 저작물을 보고 배우고 하는 과정을 통해 창작인으로 성장해 가는데, 이때 교육 자체에 있어 (교육으로 지불되는 비용은 제외하고) 저작물에 대한 권리로 이에 대한 저작료를 지불하거나 그러지는 않음. 사실 인공지능이 학습하는 절차도 어찌 보면 사람이 기존 데이터(저작물)로 학습하는 과정과 일맥상통하는 관점으로 해석할 수 있기 때문이다. (기술J)

최종 결과물이 아닌 데이터셋을 저작물로 볼 이유는 없다는 의견은 또 있었다. 이 전문가는 무엇보다 데이터셋 구축 때 사용하는 저작물의 권리 침해에 관심을 기울였다.

법적 지위가 필요한 게 아니라, 그런 학습용 데이터셋을 만들 경우, 원저작물 보유자에게 허락을 받는 게 더 중요합니다. 저런 학습용 데이터셋을 활용하여 인공지능이 학습하여 나온 최종 결과물에 대해서만 저작권을 인정해 주는 게 맞다고 생각합니다. (기관B)

지금까지 예문을 통해서도 확인할 수 있듯이 사실 데이터셋을 저작물로 인정하는 것에 찬성하든 반대하든, 혹은 판단을 유보하든 대부분의 전문가가 기존 저작물을 정당하게 사용하였는가에 대한 문제의식과 우려를 표명했다. 이와 관련하여 법학자 A는 최근 법학계의 논의 사항을 전하였다. 데이터셋에 대한 저작권 예외조항이 적용되더라도 해당 데이터셋이 외부에 공개되지 않고 내부용으로 사용 후 폐기하는 제한된 요건에서만 인정되어야 한다는 것이다.

아울러, 단순히 빅데이터를 인공지능의 내부에서 이용되는 학습용 데이터셋이 아닌 외부에 공표되는 학습용 데이터셋인 경우에는 원저작자의 저작권을 침해할 수 있다는 점에서 위의 인공지능 내부의 학습용 데이터로 이용하는 경우인지를 명확히 해야 합니다. 예외조항(공정이용) 적용은 내부에서 이용되는 학습용 데이터셋에만 한정된다는 것이 최근 논의의 내용이기 때문입니다. (법학자A)

### 3. 데이터셋 제작과정 및 인공지능 학습과정에서의 저작권격권 보호

저작권법 제12조와 제13조는 저작권격권에 대한 조항으로 각각 창작자 성명표시권과 저작물의 동일성유지권을 보장하고 있다. 성명표시권은 저작물의 원본이나 그 복제물, 또는 저작물 공표 매체에 저작자가 본인의 실명이나 이명(본 이름 외 달리 부르는 이름)을 표시할 권한이다.<sup>73)</sup> 동일성유지권은 저작자가 자신의 저작물의 내용과 형식, 제호 등의 동일성을 유지하고자 할 때 보장받는 권리이다.<sup>74)</sup>

이 조항들과 관련하여 먼저 원저작자의 권한을 보호한다는 차원에서 학습용 데이터셋 저작과정이나 인공지능의 학습과정에서 사용된 저작물의 창작자 성명과 출처를 표시해야 할 의무에 대해 물었다. 이에 대해 13명이 긍정적으로 응답하였다. 6명이 그럴 필요가 없다고 보았고 1명이 판단을 유보하였다.

데이터셋 제작과정에서 원저작물을 허락 없이 변형하여 이용하는 것이 이른바 동일성유지권을 침해하는 문제가 되는지에 대한 질문에서는 그렇다고 응답한 전문가가 10명, 그렇지 않다고 한 전문가가 9명이었다. 1명은 판단을 유보하였다.

#### 〈표 5-3〉 학습용 데이터셋에 대한 저작권접권 적용 여부

성명이나 출처 표시	동일성유지권	응답자수(명)
해야 된다	침해문제 있다	10
	침해문제 없다	3
	잘 모르겠다	-

73) 한국저작권위원회 용어사전 - 성명표시권

(<https://www.copyright.or.kr/information-materials/dictionary/view.do?glossaryNo=396&pageIndex=10&searchLangType=&searchkeyword=&pageDisplaySize=10&searchIdx=&searchText=&clscode=01&searchTarget=>).

74) 한국저작권위원회 용어사전 - 동일성유지권

(<https://www.copyright.or.kr/information-materials/dictionary/view.do?glossaryNo=379&pageIndex=9&searchLangType=&searchkeyword=&pageDisplaySize=10&searchIdx=&searchText=&clscode=01&searchTarget=>).

성명이나 출처 표시	동일성유지권	응답자수(명)
하지 않아도 된다	침해문제 있다	-
	침해문제 없다	5
	잘 모르겠다	1
잘 모르겠다	침해문제 있다	-
	침해문제 없다	1
	잘 모르겠다	-

자료: 직접 작성.

이러한 결과는 앞서 데이터셋 제작자의 법적 권한을 인정하기에 앞서 데이터셋 제작 과정이 원저작물의 저작권 침해가 될 수 있다는 점에 대다수가 우려를 표명하였던 것과 일관된 것이다. 전문가의 판단 과정에서 향후 추진할 정책 방향에 대한 어떤 함의를 얻을 수 있을 것을 기대하고 판단 기준 혹은 이유를 자세히 서술해 줄 것을 요청하였다.

기본적으로 저작물을 사용할 때는 창작자의 권리를 존중해야 하고 현행법에서 저작권접권으로 보장하기 때문에 성명표시권과 동일성유지권은 지켜져야 한다는 의견이 다수였다. 총 10명이 성명 등은 표시되어야 하고 원저작물의 변형은 동일성유지권과 밀접하므로 원저작자로부터의 사전 승인이 필요하다고 보았다.

저작물이라 하면 창작자의 사상과 감정이 반영되어 있고, 이를 존중해줘야 한다고 생각합니다. 따라서 변형을 위해서는 사전 허락이 필요하다고 생각합니다. 다만, 인공지능 산업발전을 위해서라면 공유저작물을 활성화하고 이용하는 것이 적절해 보입니다. (기술C)

출처 및 성명표시권 및 동일성유지권 등은 현행법상 인정되고 있으므로 인공지능 상 이용행위에도 당연히 적용되어야 한다고 봅니다. (기관O)

특히 성명표시권은 다양한 편집이 가능해진 기술 환경에서 창작물의 본래 창작성을 드러낸다는 점에서 지켜져야 한다고 주장하기도 하였다.

특히 디지털 시대가 되면서 특수 기술을 활용해 다양한 편집 등이 용이하게 될 수 있지만 창작물 본연의 창의력은 훼손되어서는 안 된다고 본다. (문화콘텐츠K)

성명표시권과 관련해서는 지식 출처와 가공과정에 대한 정보를 남기는 의미도 있다고 한다.

지식정보사회에서 지식의 출처와 가공과정은 필수 정보이다. 인공지능이 창작 하게 되고 저작물을 빅데이터 형태로 활용하게 되면서 효율성과 개발 편의를 이유로 저작물 이용 표시를 생략하거나 기계식 문법으로 간소화할 수 있는데 이는 창작의 가치를 훼손하고, 저작물의 형성과정을 불투명하게 만들어버릴 수 있다. 더욱이 로그를 남기거나 기록하는 형태로 저작물 표시 요청을 해결하려는 시도가 있을 수 있으나 이는 인간에게 이해되지 않는 방식의 기계언어화로 이어질 수 있으므로 이 또한 누구나 저작자와 변경과정을 이해할 수 있도록 하는 기술적 방법을 마련해야 한다. (언론E)

다음은 성명 혹은 출처는 표시되어야 하나 동일성유지권을 지키는 것은 현실적으로 불가능하거나 불필요하다는 의견이다.

기술적으로 불가능하다. 저작물의 본질적인 것을 이용하는지에 따라 달라질 수 있다. (법학자H)

원저작물의 변형을 통해 본래의 모습을 유지하며 변경이나 삭제는 문제가 되겠지만 변형이나 삭제를 통해 또 다른 가치를 생산해 내었다면 원작자와 권리를 공유하는 것이 바람직하다고 판단된다. (기술Q)

대조적으로 5명이 성명표시권 및 동일성유지권 모두 적용될 필요가 없다는 견해를 드러냈다. 저작권법의 예외 사유에 해당될 수 있다가나 데이터베이스 관련 저작권에서 인격권이 없는 상황과 마찬가지로 봐야 한다는 의견이다.

우리 저작권법 제12조와 제13조는 성명표시권과 동일성유지권의 예외 사유를 규정하고 있습니다. 딥러닝을 위한 데이터의 수집 및 가공의 경우에는 부득이한 경우로 보는 것이 적절한 것 같습니다. (기관D)

우리나라 법은 저작권권을 보호하는 범위가 타국에 비해 넓다고 생각된다. 타국 입법례와 같이 명예나 명성을 손상하는 행위에 대해 저작권권을 보호하는 것이 바람직하다고 판단된다. 그러한 관점에서 인공지능의 최종 결과물과는 거의 관계없는 데이터셋의 동일성유지권 등을 논하는 것은 저작권권의 취지를 벗어나는 것이라고 생각된다. (변호사M)

5년 이하의 단기간의 저작권으로 보호해야 한다고 생각하지만, 데이터베이스도 인격권이 없는 상황에서 인공지능이 만든 창작물에 인격권을 부여하는 것은 논리적 일관성이 없습니다. (법학자P)

또 학습과정에서 사용하는 것뿐이라서 필요가 없다고도 하였다.

앞쪽에 개진했던 의견과 같이, 인공지능이든 사람이든 결론론적으로는 비슷하게 데이터(기존 저작물) 기반의 학습 과정을 거치는데, 인간은 학습과정에서 원저작물을 다양하게 변형하거나 재해석하는 등의 과정을 학습 과정에서 자연스럽게 수행하게 되며, 이를 기계(AI)에도 동일한 관점에서 적용해야 한다고 생각된다. (기술J)

학습과정에서 출처를 확인할 필요는 없다고 봅니다. 사람이 책을 보거나, 공부하는 것과 다름이 없다고 보는 것이지요. 따라서 동일성유지권에 대한 문제도 필요하다고 보지 않습니다. (법학자R)

#### 4. 2차적저작물작성권(번역권) 침해에 대한 의견

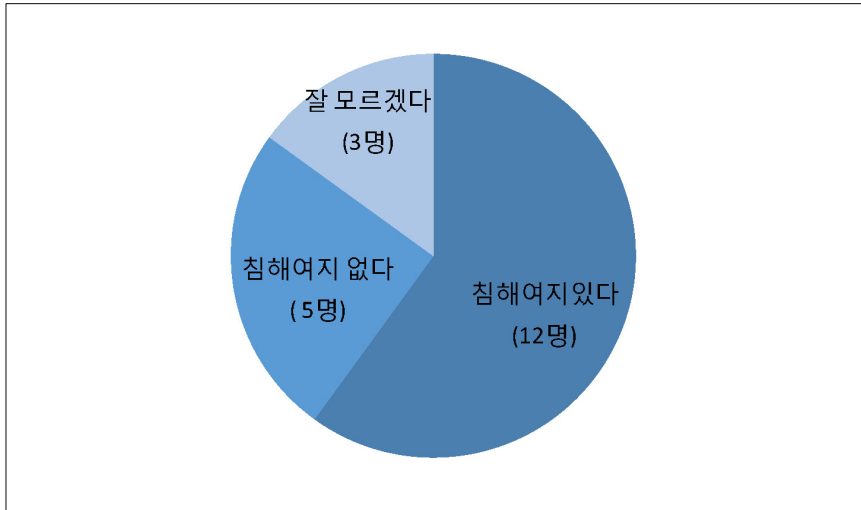
인공지능 학습용 데이터셋 구축과 관련한 직접적인 저작권 이슈는 아니지만 초연결사회의 신기술 서비스와 관련된 이슈로서 인공지능 기반의 번역서비스에 대한 저작권 문제를 질문하였다. 즉, 인공지능 기반의 번역서비스가 저작권법상의 2차적저작물작성권<sup>75)</sup>(번역권)의 침해라고 판단할 여지가 있는지에 대한 문항이다. 이와 관

---

75) 2차적저작물작성권이란, “원저작물을 번역·편곡·변형·각색·영상제작 그 밖의 방법으로 작성한 창작물을 2차적저작물이라고 하는데, 원저작물의 저작자는 자신의 저작물을 원저작물로 하는 2차적저작물을 작성할 권리와 작성된 2차적저작물을

런하여 12명이 침해라고 판단할 여지가 있다고 응답하였으며 5명이 아니라고 응답하였다. 그리고 3명이 판단을 유보하였다.

〔그림 5-4〕 인공지능 번역물의 2차적저작물작성권 침해 여지에 대한 의견



자료: 직접 작성.

원저작자의 2차적저작물작성권을 침해할 여지가 있다고 본 이유로는 행위의 주체가 사람이나 기계냐의 차이만 있는 사항으로 본래의 법 취지가 적용되어야 한다는 점을 주로 꼽았다.

이용할 권리를 가진다. 원저작자의 이러한 권리를 2차적저작물작성권이라 한다. 즉, 자신의 저작물을 원저작물로 하는 2차적저작물을 작성할 권리는 원저작자의 배타적 권리이므로 원저작자의 허락 없이 2차적저작물을 작성하였다면 원저작자의 2차적저작물작성권을 침해한 것이다. 다만, 이러한 허락 없이 2차적저작물작성권을 침해하면서 작성된 2차적저작물일지라도 제3자와의 관계에서는 독립된 저작물로 보호받는다(한국저작권위원회 용어사전 - 2차적저작물작성권 (<https://www.copyright.or.kr/information-materials/dictionary/view.do?glossaryNo=446&pageIndex=1&searchLangType=&searchkeyword=&pageDisplaySize=10&searchIdx=&searchText=&clscode=01&searchTarget=>) 참조).”

행위의 주체가 사람이나 기계냐의 차이만 있을 뿐이기 때문에 저작물 번역 서비스는 저작권법상 권리 침해라고 판단한다. (기관B)

전문 번역가를 고용하여 저작권자의 허락 없이 번역하는 것과 다르지 않기 때문이다. (변호사G)

인간의 행위와 차이를 두는 입법은 적절치 않다. (법학자H)

원저작자가 명확한 것에 대해서는 동일한 과정을 거쳐야 한다고 생각하기 때문이다. (문화콘텐츠T)

저작물을 단순 번역하는 것은 창작 행위가 아니기 때문에 창작 행위의 보호 차원에서라도 원저자의 2차적저작물작성권은 보호되어야 한다고 주장한다. 또 그러한 단순 번역이 오히려 원저작자의 의도와는 별도로 작품 이미지 왜곡에 영향을 줄 수도 있기 때문에 원저작자의 권리 행사가 중요하다고도 하였다.

번역은 저작물을 창작하는 것과는 다른 관점이다. 즉, 이미 (누군가-기계 혹은 사람-에 의해) 창작된 저작물을 다른 언어로 단순 변경하는 것이므로 저작권 허락이 반드시 필요하다고 생각된다. (기술J)

인공지능의 번역은 어떤 툴(tool)에 의해 자동적으로 생성되는 것이기는 하나, 그 번역결과물의 표현내용에 따라 원저작물의 작품 이미지에 영향을 안 미친다고는 할 수 없으므로 원저작자의 동의를 받는 부분이 필요하다고 봅니다. 다만, 번역권의 침해행위를 인정하게 되면 인공지능의 번역결과물이 2차적저작물로 인정된 가능성이 많으므로 좀 더 생각해 봐야 할 문제라고 봅니다. (기관O)

위의 의견과는 달리 창작물의 번역과 단순 텍스트의 번역을 구분해서 판단할 필요성을 제기한 응답자도 있었다.

출판물을 번역하는 것과 단순 번역에 인공지능을 이용하는 것과는 구분지어 판단하여야 할 것 같습니다. 인공지능을 이용하여 소설과 같은 기존 저작물을 번역하여

서비스를 제공한다면, 기존과 같이 번역에 대한 허락을 받아야 한다고 생각합니다. 즉, 2차 저작물 생성을 위해 사용된 인공지능 번역은 원저작권자의 권리 침해 여지가 있다고 생각합니다. (기술L)

의도적으로 기술혁신이 가져올 사회갈등 요인의 작동을 최대한 지연시키자는 의견도 있었다.

알고리즘에 따른 번역서비스가 저작권이 있는 콘텐츠를 무분별하게 번역해 낼 수 있다면 (조금은 다른 관점에서) 인간의 일자리 침해와도 맞닿아 있는 이슈이기 때문에 더욱 번역권이 보호되어야 합니다. 이러한 이유로 해당 이슈는 더 면밀한 검토가 필요할 것 같습니다. (IT 포털I)

원저작자의 2차적저작물작성권 침해가 아니라는 입장에서는 주로 인공지능 번역서비스 이용 행위가 기타 컴퓨터 소프트웨어를 이용하는 행위와 별반 다르지 않다는 점을 이유로 내세웠다.

기존에 일반에 공개된 도구(번역 소프트웨어)를 활용해 인간의 노력 없이 수행된 결과는 번역권 침해라고 볼 수 없다. 원저작물의 저작권과 별개로 번역 프로그램의 사용이 번역자의 권리를 침해한 것이 아니다. 다만, 해당 번역 결과물이 원저작물이 허용하지 않은 방식과 형태로 이뤄졌다면 이는 침해한 것이 된다. 공개된 번역 프로그램의 사용은 포털에서 검색엔진의 결과물을 검색엔진이나 검색실행자에게 2차적저작물작성권을 인정해야 하는가의 문제와 유사하다고 보면 된다. 이를 인정하는 것은 사실상 불가능하다. (기자E)

약한 AI를 전제로 답을 합니다. 우선 인공지능 번역서비스를 제공한 사람과 인공지능에 번역을 지시한 사람을 나누어 생각해야 합니다. 번역서비스를 제공한 사람은 범용적 컴퓨터 프로그램을 제공한 사람과 마찬가지로 2차적저작물 작성에 대해 침해책임이 없습니다. (기관D)

인공지능을 이용한 번역서비스의 활용으로 공정이용의 범위에 해당하는 경우에는 침해가 되지 않고, 이를 이용해서 이득을 얻는 경우에는 번역권의 침해라고 보아야 하지 않을까 한다. (법학자F)



그 밖에 책임을 묻는 대상이 모호하다는 점, 원저작자의 경제적 이익을 해하지 않는 한에서 문제가 없다는 점을 들었다.

인공지능에 번역을 의뢰하는 자는 저작권 침해의 중범의 형태를 띠므로 결국 번역 서비스의 제공자가 저작권침해의 책임을 지는지 문제가 된다. 번역서비스 제공자는 의뢰자가 어떠한 저작물을 번역 의뢰하는지 전혀 알 수 없는 상황이므로 저작권 침해의 미필적 인식조차도 없다고 보아야 한다. 그러한 인식이 존재하여 실정법상 책임이 인정될 소지가 있다고 하더라도 이는 정책적으로 면책을 시켜야 할 부분이다. (변호사M)

독해를 위한 인공지능 번역은 별 문제가 없다고 판단되며, 번역의 결과물을 상업적, 또는 기타 다른 목적으로 이용하는 경우에는 침해 소지가 발생할 것이라고 판단된다. (IT 포털N)

다시 번역 지시를 한 사람은 사적복제나 공정이용에 해당하는 이용 목적으로 번역을 지시한 경우에는 우리 저작권법 제36조가 번역, 편곡 또는 개작하여 이용할 수 있다고 규정하고 있으므로 2차적저작물작성권 침해가 되지 않지만 영리를 목적으로 또는 영리회사 종업원이 업무상 번역을 지시한 경우에는 저작권 침해가 될 수 있다고 생각합니다. (기관D)

마지막으로 비경제적, 사적이용에 따른 저작권법 예외 이유를 넘어 인공지능 기반의 번역서비스가 범용화되는 시점에서는 누구든지 자유롭게 이용할 수 있도록 하는 것이 낫다는 의견이다.

그러나 번역서비스가 고도화되면 번역은 개별적으로 가능한 시점이 되므로 단순히 책을 번역해 읽거나 리포트를 작성하는 경우에도 번역권 침해로 보는 것은 무리이고 이런 시점에 이르면 누구든지 자유롭게 이용할 수 있도록 해야 할 것으로 본다. (법학자F)

### 제 3 절 인공지능 창작물에 대한 전문가 의견

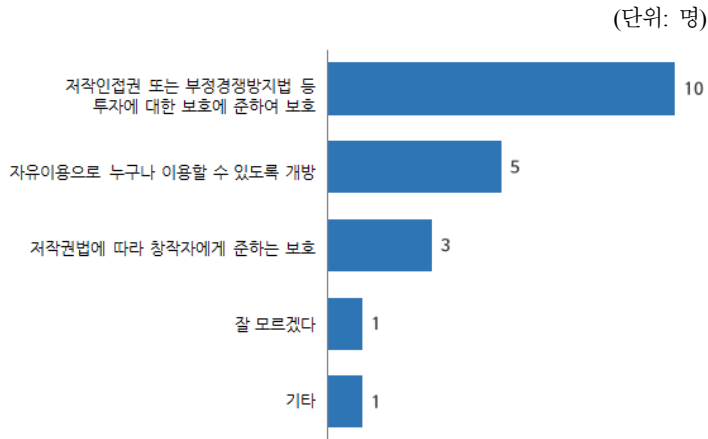
전문가 의견의 두 번째 주제는 인공지능 창작물에 대한 저작권 이슈이다. 이와 관

련하여 만약 인공지능 창작물을 저작권을 가진 저작물로 인정한다면 어느 정도의 수준으로 인정할 것인지, 인정한 경우 저작권 행사 대리인은 누가 될 수 있는지, 저작권 인정 기간에 차이를 둘 것인지 등을 질문하였다.

1. 인공지능 창작물에 대한 법적 보호 수준

먼저 저작물이 포함된 기존 데이터 학습을 거친 인공지능이 추론 과정을 거쳐 새로운 결과물을 생성하였을 때 이 결과물에 대한 저작권을 인정한다면 어느 정도가 적당한지를 물었다. 가장 많은 응답은 10명이 선택한 ② ‘저작인접권 또는 부정경쟁방지법 등 기존 법에서 투자에 대한 보호에 준하여 보호할 수 있는 수준’이었다. 기타 의견으로 나온 ‘부정경쟁행위 방지를 위해 투자성과물에 대한 보상은 해야 하나 저작권 보호기간을 대폭 단축하는 등의 조정이 필요’하다는 의견도 투자에 대한 보상이 필요하다는 점에서 앞의 10명과 같은 의견으로 볼 수 있다. 그밖에 5명이 ③ ‘누구나 자유롭게 이용할 수 있도록 개방해야 한다’는 데 동의하였으며, 3명은 ① ‘저작권법에 따라 창작자에게 준하는 보호 수준’을 선택하였다. 나머지 한 명은 판단을 유보하였다.

[그림 5-5] 인간 통제 및 학습과정을 거친 AI 창작물에 대한 법정 보호 수준



자료: 직접 작성.

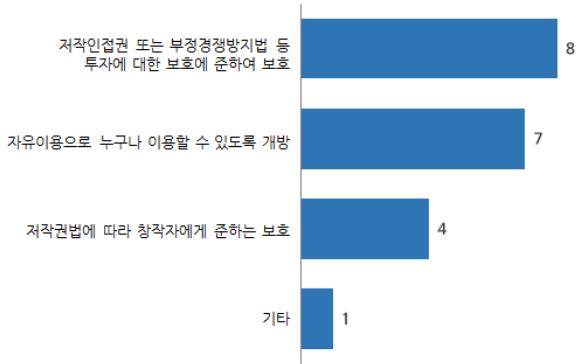
다음으로 보다 진전된 인공지능 기술을 가정하였다. 즉, 저작물이 포함된 데이터를 이용한 학습 과정을 거치지 않고 각 분야의 기본 원리만 학습한 상태에서 새로운 콘텐츠를 제작하였을 경우이다. 인공지능이 회화의 기본 원칙을 입력받고 스스로 그림을 그려내거나 음악 작곡의 기본 원칙의 학습만으로 음악을 작곡하는 것으로 인간의 개입이 감소하고 인공지능의 자율적 판단 영역이 증가한 상황을 가정하였다. 이렇게 가정을 약간 달리하였을 때, 응답 결과는 다음과 같았다.

먼저 ② ‘투자에 대한 보호에 준하는 수준’을 선택한 이는 8명으로 역시 가장 많은 응답을 받았다. 기타 의견인 ‘저작물은 인간의 창작물만을 보호하므로 어느 경우 에나 투자성과물 보호 관점에서 접근하는 것이 타당’하다는 의견은 투자에 대한 보호 수준이라는 점에서 역시 앞의 8명과 동일한 의견으로 간주할 수 있다. 그 밖의 응답에서 그 결과물을 ③ ‘누구나 이용할 수 있게 해야 한다’는 의견은 7명으로 늘어난 반면, ① ‘저작권법에 따라 창작자에 준하는 수준’을 선택한 이는 1명이 더 늘어난 4명에 불과하였다.

결과적으로 인공지능 기술 수준이 더 높아져 인간의 통제에서 좀 더 벗어나 콘텐츠를 생성해도 창작자에 준하는 인공지능의 저작권 인정에는 대체로 부정적이라고 볼 수 있다. 오히려 개입하는 인간의 영역이 줄어든 만큼 공공재로서 자유롭게 이용하도록 개방하자는 의견이 늘었다. 가장 적정한 기준은 인공지능 개발을 위한 투자를 보호하는 수준에서 성립되는 것이었으며, 보상을 받아야 할 인간의 개입 정도가 감소할수록 공공재로 활용하는 데 동의하는 의견이 증가한 것이다.

[그림 5-6] 인간 통제 및 학습과정 없이 생성된 AI 창작물에 대한 법정 보호 수준

(단위: 명)



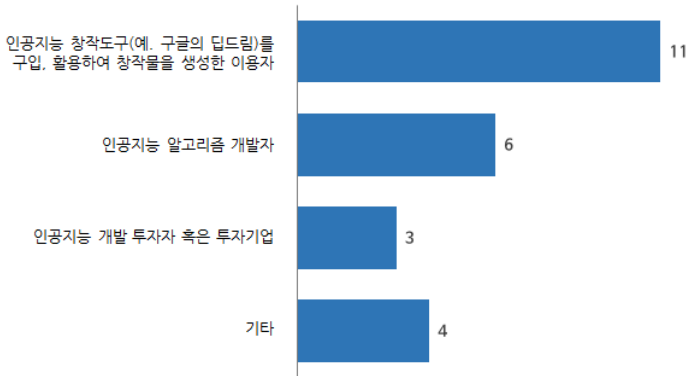
자료: 직접 작성.

2. 인공지능 창작물의 법적 대리인

인공지능 창작물에 대한 저작권을 인정할 때 인공지능을 대신해 법적 권리를 행사할 주체를 규정할 필요가 있다. 전문가들에게 이 경우 누가 인공지능 대리인으로 저작권을 행사하는 데 가장 적합하다고 생각하는지를 물었다.

[그림 5-7] 인공지능 창작물의 법적 대리인에 대한 의견

(단위: 명)



자료: 직접 작성.

이 문항에서는 중복응답을 허용하였으며 응답자의 이해를 돕기 위해 구글의 인공지능 기반 그림 생성 소프트웨어인 딥드림의 예<sup>76)</sup>를 들었다. 그 결과, 11명이 ③ ‘인공지능 창작도구를 구입, 활용하여 창작물을 생성한 이용자’로 응답하였고, 6명이 ① ‘인공지능 알고리즘 개발자’라고 응답하였으며, 3명이 ② ‘인공지능 개발 투자자 혹은 투자기업’을 선택하였다. 그밖에 4개의 기타의견이 나왔는데, ④ ‘개발자, 투자자(투자기업), 이용자 간의 적정한 분배’, ⑤ ‘인공지능 창작도구를 구입한 소유자’, ⑥ ‘창작물을 생성하도록 인공지능에 최종 명령을 내리고 자료를 정리한 자’, ⑦ ‘추가적인 논의가 필요’ 등이었다. 이 중 ⑤ ‘인공지능 창작도구를 구입한 소유자’와 ⑥ ‘인공지능에 최종 명령을 내리고 자료를 정리한 자’는 ③ ‘인공지능 창작도구를 구입, 활용하여 창작물을 생성한 이용자’일 수도 있다는 점에서 다수가 ③의 경우를 선택하였다고 볼 수 있다.

객관식에 응답한 이후 인공지능 생성물의 저작권 대리인 응답의 판단 이유를 주관적으로 기술해 줄 것을 요청하였다.

#### 가. 법적 대리인으로서 인공지능 이용자

먼저 ③ ‘인공지능 창작도구를 구입, 활용하여 창작물을 생성한 이용자’로 응답한 대부분은 인공지능을 창작도구로 이해하고 창작도구를 활용한 이용자의 창작성을 인정해야 한다는 의견을 냈다.

워드프로세서나 필기도구를 활용하여 작품을 만든 사람에게 저작권을 주는 것이지, 워드프로세서 제작자에게 작품에 대한 저작권을 주지 않는 것과 같은 이치라고 하겠습니까. 인공지능 도구를 활용하여 인공지능이 무엇을 생성하도록 명령을 하는 주체이므로, 창작물을 생성한 이용자에게 저작권을 행사할 권한을 주는 게 맞다고 봅니다. (기관B)

76) 응답자가 설문 응답 중에 참고할 사이트로 방문할 수 있게 하이퍼링크하였다. 해당 사이트는 구글의 딥드림 소프트웨어를 활용해 이용자들이 만들어낸 사이키델릭한 그림들을 볼 수 있는 곳이다.

Deep Dream Generator(<https://deepdreamgenerator.com/feed/>) 참조.

인공지능이 자신만의 사상과 감정을 갖고 있다고 보기 어렵습니다. 따라서 인공지능의 능력이 뛰어나다고 해도 하나의 도구에 불과하다고 생각하며 그 도구(인공지능)를 쓰는 이용자의 의도와 기획이 사상과 감정을 통해 표출된다고 생각합니다. 다만, 저작권이 아이디어가 아닌 표현을 보호하고 있기 때문에, 표현은 높은 수준의 인공지능이 섬세하게 표현할 수 있다고 보입니다. 인공지능의 표현은 규칙이든 유사 저작물이든 간에 과거의 학습으로부터 만들어질 수 있기 때문에 학습데이터를 입력해 주는 사람으로서 이용자의 역할이 있다고 봅니다. 따라서 종합해 보면 이용자의 학습지도 및 사용방법에 의해 인공지능이 표현을 하는 것이고, 그 표현은 이용자의 사상과 감정에 바탕하고 있다고 생각합니다. (기술C)

저작권은 저작물을 창작한 사람 또는 법인에 부여되는 권리입니다. 그런데 실제 창작행위를 한 AI는 광의의 사람이 아니기 때문에 권리귀속의 주체가 될 수 없습니다. 그러므로 창작행위에 가장 근접한 거리에 있는 사람, 즉 창작에의 기여도가 가장 높은 사람에게 저작권을 귀속시킬 수밖에 없습니다. (기관D)

인공지능 개발자는 단순히 창작할 수 있는 기술을 실현한 것뿐이고 실제 본인의 취향 혹은 스타일에 맞는 창작물을 생성하는 데 직접 기여한 실체는 이를 구입해서 실행, 사용한 사람/사용자이기 때문이다. (기술J)

인공지능은 창작도구일 뿐이라는 의견과는 별도로 인공지능 알고리즘 개발 능력이 월등히 뛰어난 거대 글로벌 ICT 기업에 저작권한이 몰리는 불균형 현상을 우려하는 의견도 있었다.

인공지능 알고리즘 개발자나, 인공지능 개발 투자자에게 저작권을 조금이라도 인정하게 된다면 전 세계의 창작물에 대한 모든 권리를 Google, Amazon, IBM 등의 대기업이 인공지능에 대한 저작권을 전부 가지므로 대기업에 종속될 가능성이 크기 때문입니다. (법학자P)

또 하나 눈길을 끄는 의견으로 약한 인공지능 수준에서 도구로 기능하는 것을 넘어서 인간의 통제를 벗어나 인공지능의 자율적 판단으로 콘텐츠가 생성되는 단계에 이르면 그 생성물은 특정 유형의 것으로 관리해야 한다는 것이었다. 이는 앞서 응답

에서 인공지능의 자율성이 커질수록 그 결과물을 공공재로써 누구나 활용할 수 있도록 해야 한다는 의견이 증가한 것과 어느 정도 통하는 응답으로 보였다. 창작에 기여한 ‘사람’이 없는 경우는 기존의 법제도가 아니라 다른 유형의 제도와 기준이 요구된다고 볼 수 있다.

위의 질문에서 의도한 AI는 약한 AI로 보이는데, AI를 학습시키고 활용한 사람이 있으면 그 사람이 저작자가 되는 것이 합리적이고, 그렇지 않고 강한 AI 창작의 경우에는 창작에 기여한 사람이 없으므로 저작권이 아니라 창작성 없는 데이터베이스제작자의 권리처럼 저작권법상 특별한 권리(sui generis rights)의 형태로 권리를 부여하거나, 아니면 특별법으로 규율하여야 할 것입니다. (기관D)

나. 법적 대리인으로서 알고리즘 개발자 그리고 투자자

① ‘알고리즘 개발자’만을 대리인 자격으로 꼽은 3명의 응답 내용을 보면 저작권의 대상을 인공지능이 산출한 콘텐츠가 아니다. 저작권 대상은 콘텐츠를 산출한 인공지능 알고리즘으로 간주하고 있다.

지재권 기본원칙인 창작자주의 원칙에 가장 근접... 나아가 책임도 물을 수 있어야 한다. (법학자H)

빅데이터 등 자료를 수집하는 역할은 창작의 수준이 아니고 주어진 데이터를 논리적으로 알고리즘을 설계하고 최적화하는 것이 창작, 즉 저작권으로 간주된다고 본다. (문화콘텐츠K)

저작물은 기본적으로 저작물을 창작한 창작자에게 주어지므로 인공지능 결과물을 나오게 한 알고리즘 개발자가 가지는 것이 맞다고 봅니다. 다만, 개발자와 회사 간의 계약 관계가 있다면 상황에 따라 회사 혹은 투자자가 가질 수도 있다고 봅니다. (기관O)

알고리즘 개발자와 인공지능 이용자를 모두 꼽은 한 명의 응답자는 인공지능을 플랫폼으로 보고 그 플랫폼을 통해 생성된 콘텐츠는 개발자와 이용자 간 협업의 결과물이며 따라서 법적 권리는 둘 모두에게 속한 것으로 판단하였다.

알고리즘 자체가 플랫폼이므로 기술 개발자와 이를 활용한 이용자가 공유하는 게 타당하다. (언론E)

알고리즘 개발자와 투자자를 동시에 꼽은 응답자 2명은 역시 인공지능 알고리즘을 창작물로 보고 창작물 생성에 기여한 이들도 개발자와 투자자를 법적 권한의 대상으로 보았다.

알고리즘 스스로 진화해 나간다 하더라도 초기 셋업을 한 주체인 개발자와 개발이 가능하도록 지원한 투자자가 저작에 대한 권리를 인정받아야 한다고 생각합니다. 때에 따라 오픈소스를 기반으로 작업이 진행됐을 수도 있으나, 이 경우에도 알고리즘 제작을 위한 설계와 디자인 등 최소한의 리소스는 들기 때문에 이에 대한 최소한의 보상 장치는 만들어져야 할 것입니다. 또한, 이들에 투자한 투자자들 역시 최소한의 권리 보장을 통해, 더 많은 창작 활동이 일어날 가능성에 대한 지속적 관심과 지원이 일어날 수 있다고 생각합니다. (IT 포털I)

저작권은 실제 알고리즘을 개발한 개발자와 투자자 및 기업에 돌아가는 것이 마땅하다. 인공지능은 주체가 아닌 일종의 도구인데, 소설을 연필로 썼다고 해서 저작권이 연필에게 돌아가지 않는 것과 같은 이치이다. 현재의 법적 주체로서 인정받는 개인이나 법인에 그 저작권이 귀속되어야 한다고 본다. (문화콘텐츠S)

② ‘인공지능 개발 투자자 혹은 투자기업’만 선택한 한 명의 응답자 역시 인공지능 알고리즘 자체가 창작물이며, 이 창작물이 생성되도록 지시하고 명령한 투자자가 그 자격이 있다고 보았다.

알고리즘 개발자보다는 개발 투자자 혹은 투자 기업이 대부분 창작을 지시하거나 명령한 주체가 될 것이므로 알고리즘 개발자가 종업원의 자격으로 개발한 인공지능 알고리즘이 만들어낸 창작물의 경우는 개발 투자자 혹은 투자 기업에 저작권이 귀속되는 게 맞는 것 같습니다. (IT 포털N)

다. 기타 의견

기타 의견으로 ④ ‘개발자, 투자자(투자기업), 이용자 간의 적정한 분배’, ⑤ ‘인



공지능 창작도구를 구입한 소유자’, ⑥ ‘창작물을 생성하도록 인공지능에 최종 명령을 내리고 자료를 정리한 자’, ⑦ ‘추가적인 논의가 필요’하다는 의견 등이었다. 이 중 ⑤ ‘인공지능 창작도구를 구입한 소유자’와 ⑥ ‘인공지능에 최종 명령을 내리고 자료를 정리한 자’는 ③ ‘인공지능 창작도구를 구입, 활용하여 창작물을 생성한 이용자’에 포함할 수 있다. 따라서 다수가 ③의 경우를 선택하였다고 볼 수 있다.

### 3. 인공지능 창작물 보호기간

이미 앞 문항들의 결과를 통해 의견조사에 참여한 전문가 대부분이 인공지능 생성물을 창작물로 보거나 저작권 보호 대상으로 보는 데 긍정적이지 않다는 것을 확인하였다. 마찬가지로 창작물로 인정한다고 가정하였을 때 적절한 저작권 보호기간을 묻는 질문에서도 가장 많은 응답은 ③ 현행법에서 창의성이 없지만 노력과 자원을 투입했기에 5년간의 단기 권리 존속 기간을 인정한 데이터베이스권과 같은 기준으로서 창작물을 생산한 직후부터 5년 정도로 제한하는 것’이었다.

〈표 5-4〉 인공지능 창작물 보호기간

질문	문항	응답(명)
인공지능 창작물을 인정한다고 가정하였을 때 적절한 저작권 보호기간	③ 현행법에서 창의성이 없지만 노력과 자원을 투입했기에 5년간의 단기 권리 존속 기간을 인정한 데이터베이스권과 같은 기준으로서 창작물을 생산한 직후부터 5년 정도로 제한해야 한다	7
	④ 인공지능 창작물 생산은 데이터베이스(DB) 제작보다 창작성·창의성이 있으므로 5년 이상의 권리 존속 기간을 인정해야 한다	4
	① 순수 창작물로 간주하여 인간 저작권자의 권한과 동일하게 (법적권한대행자가) 살아 있는 동안 및 사후 70년까지 저작권의 보호를 받아야 한다	2

질문	문항	응답(명)
	② 업무상저작물로 간주하여 공표한 다음 해 1월 1일부터 70년간 보호받아야 한다	1
	⑤ 인공지능의 생산물은 창작물이 아니므로 저작권을 단 하루도 인정할 수 없다	1
	[기타] 최단 기간이 성립하도록 새로운 형태의 합의가 필요하거나 5년 이하의 권리보호기간(예: 3년) 등 기간 단축을 제시	5

자료: 직접 작성.

7명이 ‘데이터베이스에 준하는 단기 권리 존속 기간’을 선택하였고(③) 4명이 ④ ‘데이터베이스(DB) 제작보다 창작성·창의성이 있으므로 5년 이상의 권리 존속 기간을 인정해야 한다’고 보았다. 다시 말해서 11명이 데이터베이스에 준하거나 그보다 약간 나은 정도로 권리 존속 기간을 인정해야 한다고 응답했다. ① ‘순수 창작물로 간주하여 인간 저작권자의 권한과 동일하게 (법적권한대행자가) 살아 있는 동안 및 사후 70년까지 저작권의 보호를 받아야 한다’는 데는 2명만이 동의하였고 ② ‘업무상저작물로 간주하여 공표한 다음 해 1월 1일부터 70년간 보호받아야 한다’는 데는 1명이 선택하였다. 즉 3명만이 인간 저작권자와 동일하거나 비슷한 수준으로 보호 기간을 규정해야 한다고 응답하였다. 그리고 한 명이 ⑤ ‘인공지능의 생산물은 창작물이 아니므로 저작권을 단 하루도 인정할 수 없다’고 하였다. 5명이 기타의견을 제시하였는데, 모두 최단 기간이 성립하도록 새로운 형태의 합의가 필요하거나 5년 이하의 권리보호기간(예: 3년) 등 기간 단축을 제시하였다. 즉, 창작성은 인정할 수 없지만 부가가치 창출이나 투자에 대한 보호차원에서 최단기간 보호 혹은 다른 방법의 보상을 고려해봐야 한다는 것이다.

#### 4. 디지털 환경 변화와 저작권 이슈

마지막으로 각자 활동하고 있는 분야에서 최근 중요하게 논의되고 있는 저작권 이슈와 그에 대한 의견을 요청하였다.

### 가. 디지털 콘텐츠 보호 및 산업 활성화

먼저 IT 포털기업에 종사하고 있는 응답자는 인터넷에서 접근가능한 콘텐츠는 무료라는 인식이 여전히 강하다는 점을 지적하였다. 웹툰 산업을 성장시키려면 저작권이 있는 창작물을 함부로 이용하는 것에 대한 법적 제재가 필요하다고 제안한다. 효과 있는 법적 제재를 마련하는 것도 필요하지만, 일정 조건하에서 대가없이 접근 가능하더라도 저작권법의 보호를 받는 저작물은 특정 조건에 부합하지 않으면 함부로 활용할 수 없는 저작물임을 인식시킬 필요가 있다. ICT 환경이 급변하는 동안 그리고 이용자가 단순 이용자에서 콘텐츠 생산과 유통 등에까지 개입하는 프로슈머의 시대를 거치는 동안에도 우리 사회는 일반 시민 모두에게 영향을 미칠 저작권법에 대한 올바른 이해의 기회를 거의 주지 않았다. 늦게나마 집중적으로 캠페인을 해서 선의의 피해자를 감소시킬 필요가 있다. 현재 중고등학교 정규교육과정에서 한두 번의 특별수업 정도로는 충분하지 않다. 더구나 정규교육과정을 마친 대부분의 성인들은 저작권법을 제대로 배울 기회가 없었기 때문에 그들의 이해를 고양하는 대안이 필요하다.

최근 웹툰 유료 회차를 온라인에 불법 업로드한 운영자를 플랫폼 사업자가 고소한 사례가 있었습니다. 웹 기반 콘텐츠, 특히 창작자와 소비자의 경계가 모호한 영역의 콘텐츠는 무료라는 인식이 더 강한 것 같습니다. 하지만 웹툰 역시 하나의 산업으로 자리잡아 나가고 있기 때문에 이에 대한 엄중한 대응이 필요하다고 생각합니다. 이를 위해 민관이 협력해 빠르게 조치할 수 있는 방안을 함께 모색해 나가겠다는 의지는 고무적입니다. 인공지능 알고리즘이 스토리 기반의 웹툰을 제작할 날도 머지 않았다고 생각하기 때문에 웹툰 산업과 같이 웹 기반 콘텐츠 산업 내 저작권 이슈에 대한 관심과 분석이 더 구체적으로 진행되어야 할 것 같습니다. (IT 포털I)

다음의 두 의견 역시 디지털 콘텐츠 산업 활성화를 위해 필요한 조치에 대해 제안하고 있다. 먼저 법적 논쟁이 있는 저작물에 대한 링크 제공자의 책임에 대해 방조가 인정될 필요가 있다는 의견과 함께 저작물 사용 계약 후에라도 저작권을 이전받은 사업자가 계약당시 예측하지 못했던 수준의 매출을 올리면 원작자에게 일정한

보상이 갈 수 있도록 제도화해야 한다는 주장이다. 이와 관련하여 응답자는 무명 원작자의 창작 의욕을 고양하고 정당한 대가를 보장하는 차원에서 독일, 프랑스 등의 제도를 살펴볼 필요가 있음을 제안한다.

2014년 무명 원작자의 콘텐츠 저작권을 당시 상황에 따라 계약을 맺고 양도받은 기업이 해당 콘텐츠의 캐릭터 사업으로 엄청난 매출을 올리는 동안 원작자에게 돌아가는 보상이 없었던 사건이 사회적 논란이 된 적이 있었다. 이때 원저작자가 공정한 대우를 받지 못했다는 사회적 여론이 크게 일어났고 법 개정 절차에 들어갔다. 그러나 아직까지 법안 발의가 통과되지 않은 상태이다(디지털타임스, 2017. 3. 23.).

저작권 침해물의 링크 제공자가 저작권 침해의 방조 여부가 문제가 되고 있고, 개인적으로는 당연히 방조가 인정되어야 한다고 생각합니다. 또한, 독일이나 프랑스처럼 원창작자 권의 보호 차원에서 저작권 계약 후 저작권 이용자(서비스사업자 등)가 막대한 매출을 올린 경우, 원창작자에게 계약 변경을 요청할 수 있도록 할 것인지가 문제되고 있고, 이 문제는 실제 독일이나 프랑스의 실제 제도 운영 상황을 면밀히 조사한 후 도입 여부를 결정해야 한다고 생각합니다. (기관D)

두 번째 의견은 음반을 무료로 이용하는 경우가 지나치게 폭넓게 인정되고 있는 현행법을 지적한다.

저작권법 제29조 2항의 음반을 기존 판매용 음반에서 상업용 음반으로 개정하면서 무료로 음반을 사용하는 경우가 매우 폭넓게 인정되었습니다. 즉, 저작자의 공연권이 과거보다 더 제한을 받게 되었는데 이러한 제한을 시행령 11조에서 풀어줘야 하나 아직까지는 매우 미흡한 수준입니다. (기관O)

#### 나. 기술의 콘텐츠 창작 지원 기능

다음은 저작물 창작 및 보호에서의 기술 이용에 대한 것이다. 첫 번째는 인공지능 기반의 음악 작곡 소프트웨어를 개발하고 있는 공학자의 의견인데, 아래에서 확인할 수 있듯이 인공지능을 창작의 도구로만 인식하고 그 도구를 이용하는 이의 저작권을 인정할 필요가 있음을 주장한다. 두 번째는 저작권 보호 기술에 대한 것으로

저작물이 생성, 유통되는 채널과 형태가 점점 세분화되고 다양화되는 만큼 저작권 보호를 위한 기술 수요도 증가하고 있음을 상기시키고 인공지능 기반의 상시 모니터링 기술 개발이 필요하다는 의견을 제시한다.

주로 인공지능 기반의 음악 창작/작곡에 대해서 고민하고 연구하고 있음. 인공지능이 많은 음악(데이터)을 기반으로 작곡하게 되는 경우, 기존 음악에 대한 저작권은 인정될 수 없을 것으로 생각됨. 사람도 작곡을 공부하면서 자연스레 기존의 많은 음악을 활용하여 배우게 되지만 저작권에 대한 문제는 전혀 없었음. 또한 인공지능이 창작하는 음악은 이 인공지능 기술이 탑재된 서비스를 구입한 사용자가 저작권을 갖는 것이 당연한 것으로 생각됨. 인공지능을 기술만을 제공했고, 실제 창작 행위는 구입한 사람의 클릭/명령을 통해 수행되기 때문임. (기술J)

영화, 음악으로 대표되는 디지털 콘텐츠의 저작권보호 및 침해방지를 위한 기술 분야에서는 새로운 디지털 기술발전과 콘텐츠 소비 환경 변화에 따라 기존의 저작권 기술로 커버하지 못하는 부분에 대한 기술적 이슈가 있습니다. 콘텐츠 생산이 과거에는 일부 대형 제작사에 집중되어 있다가 최근에는 다양한 매체(MCN, 소셜라이브 등)로 확대되고, 콘텐츠 소비 또한 고정형(다운로드 방식)에서 이동형(스트리밍)으로 변화됨에 따라 콘텐츠들도 이러한 환경에 적합하게 마이크로 단위로 작아지고 다양한 2차 저작물이 양산되고 있기 때문에 이러한 환경에서도 저작권을 잘 보호하고 침해를 방지할 수 있는 기술적 수요가 증가하고 있습니다… (중략) …인공지능을 이용한 자동 모니터링 기술로 정확하고 투명한 정산 시스템 구축이 가능할 것으로 예상합니다. (기술L)

#### 다. 기술의 콘텐츠 창작 지원 기능

마지막으로 급변하고 있는 기술 환경에서 제기되는 저작권 이슈에 대한 의견을 모았다. 사회의 다양한 영역의 경계가 모호해지고 사물-사람-공간-데이터를 아우르는 사회 요소 전반이 촘촘하게 연결되는 초연결사회에서 콘텐츠의 디지털화는 더 많은 저작권 침해 소지를 발생시킨다. 첫 번째 의견은 저작권자의 입장에서 원저작물을 기초로 해서 새로운 콘텐츠가 개발되었을 때 이를 모방 수준을 벗어난 창작물

임을 인정하는 기준이 모호하다고 지적한다. 두 번째는 이용자의 입장에서 현재의 기술 환경에서 과거환경에 기반한 저작권법은 기술 혁신을 저해한다는 지적이다. 앞서 주요국의 저작권 정책 동향에서 확인하였듯이 세계 각국은 저작권자의 보호와 산업적 측면의 규제 완화 간에 균형을 이룬 현대적 저작권법을 구현하기 위한 정책적 논의가 활발하다. 기존의 저작권의 주요 목적 중 하나인 저작권자의 보호와 초연결시대 콘텐츠의 자유로운 흐름 보장으로 산업 성장을 지원하는 것 모두 필요한 만큼 적절한 합의 지점을 찾는 노력은 계속될 것이다.

게임 분야에서는 게임 아이디어와 메커닉의 모방이 빈번하게 일어나는데, 이를 어디까지 인정할 것인지 논란이 일고 있다. (문화콘텐츠S)

인공지능의 시대에는 저작권자의 입장이 아니라 저작이용자 다시 말해 저작소비자의 관점에서 저작권법을 개선해야 할 것임. 인공지능시대에 들어서면 기존의 저작권법의 패러다임을 그대로 가져오는 것은 적절하지 않다고 봄. 너무 과도한 저작권 침해 논리를 강조하다고 보면 자유이용이나 공정이용의 영역이 침해되어 인공지능의 발전을 저해할 수 있으므로, 인공지능 기술의 고도화에 따른 변화를 수용하여 현행 저작권법에 의한 규제를 완화해야 할 것으로 사료됨. 인공지능 기술의 발전에 따른 저작권법의 변화를 예측하고 이에 따른 법률의 개혁을 유도해야 할 것임. 최근 유럽 연합 등에서 소비자의 창의성을 침해하는 저작권법의 개혁 논의가 활발하게 진행되고 있으므로 저작권법과 소비자법의 관계에서 논의되고 있는 저작권법의 과도한 소비생활규제를 완화해야 인공지능을 이용하는 개인 소비자의 창의적 활동을 촉구할 수 있다고 사료됨. (법학자F)

## 제 6 장 결론 및 정책적 시사점

### 제 1 절 연구결과 요약

지금까지 초연결사회의 기술 환경에 따라 문화영역에서 일어나는 현상과 정책 및 제도적 이슈를 살펴보았다.

2장에서는 초연결사회 기술 환경에 따른 디지털 콘텐츠의 유통, 이용, 창작 과정에서 새로운 현상을 고찰하였다. 내용을 요약하면, 먼저 컴퓨터가 내재된 사물 간 연결성은 콘텐츠 소비의 채널을 다양화하였다. 즉, 유통을 담당하는 서비스 플랫폼이 다양화되었으며, 경쟁력을 가지기 위해 서비스 플랫폼이 직접 콘텐츠 제작에 투자하는 사례가 증가하였다. 서비스 플랫폼의 제작 참여는 이용자의 지위 변화에도 영향을 미쳤다. 남들과 공유하고 즐기기 위한 사적 콘텐츠 생성 수준을 넘어서 경제적 이익을 추구하는 개인 사업 모델로 확장한 것이다. 이와 함께 이용자는 사회문화적 권리로서의 저작권과 보다 밀접하게 되었다. 또 일반 이용자가 경제적 이익을 추구할 수 있는 시스템이 형성되면서 원저작자의 권리 침해 문제에서부터 기존 콘텐츠 제작산업 시장 진입까지 확대된 이슈가 등장하였다. 게다가 지능형 디지털 창작도구는 콘텐츠 생산의 여러 비용을 감소시키면서 향후 기존의 창작 시장 구조의 와해를 예상하게 하였다. 나아가 가까운 미래에 지능형 디지털 창작도구가 창작주체로 발전하게 될 때 인간 중심으로 구축한 기존의 사회문화 제도는 더 이상 수용불가 상태가 될지도 모른다. 이렇게 2장은 최근 초연결사회의 기술 환경에 따른 문화 관련 현상들을 살펴보고 가까운 미래에 구현될 인공지능의 창작물 이슈를 끌어내었다.

3장은 초연결사회에 대응하는 주요국의 제도 개선 논의와 정책 방향을 살펴보았

다. 저작권 제도는 창작자의 배타적 권리를 보장해서 창작 활동을 도모하고 궁극적으로 문화 창달을 달성할 목적으로 정립되었다. 그러나 주요국의 정책 기조는 배타적 고립보다 공유와 개방을 통한 소통과 상호 작용에 더 가치를 두고 있다. 즉, 도래하는 사회에서는 공유와 개방을 통한 경제성장과 국가 경쟁력 향상을 꾀한다. 따라서 그들의 기본적인 정책적 전략은 창작 활동의 동력을 잃지 않는 수준에서 창작자의 권리를 보호하되 기존 제도가 미래 사회 구현에 장애가 되지 않도록 하는 혁신 방안을 모색한다. 특히 초연결사회의 진화 단계에서 핵심 기술로 부각된 인공지능 기술을 지속적으로 발전시키기 위해 연구개발용 콘텐츠 이용에 대한 저작권 예외 규정이나 인공지능이 생성한 콘텐츠에 대한 경제적 보상을 보존하는 방향으로 제도를 개선하려는 논의가 있었다.

4장은 초연결사회의 기술 환경에 따른 디지털 콘텐츠의 유통, 이용, 창작 형태의 변화를 수용하기 위한 법적 논쟁을 고찰하였다. 저작권 제도의 많은 부분이 아날로그 시대의 유산인 만큼 디지털 사회에서 기존 제도가 수용하지 못하는 여러 상황과 법리 논쟁이 발생하였다. 이 보고서에서는 사적복제, 클라우드 환경과 링크, 롬테일 시장과 고아저작물 권리처리, 공정이용 등 기술 환경 변화로 새롭게 해석되거나 개선이 필요한 기존 저작권 제도를 고찰하고 법리적 대안을 제시하였다. 또한 인공지능 창작 과정에서의 저작물 이용 이슈와 인공지능 창작물의 저작권 보호 수준에 대해 최근 제기되고 있는 논의를 살펴보았다.

5장은 최근 이슈인 인공지능 창작 과정에서의 저작물 이용 이슈와 인공지능 창작물의 저작권 보호 수준에 대해 전문가 의견을 조사한 결과이다. 이 이슈는 최근 제기되고 있는 이슈로서 기존의 문헌과 현상, 사회적 논의만으로 어떤 결론을 끌어내기 어려웠다. 따라서 이 두 이슈에 대해 관련 전문가의 의견을 들어보고 향후 사회적 논의를 위한 몇 가지 방향을 제시하는 데 의의를 두었다. 기술, 산업, 문화콘텐츠, IT 서비스 등 각 분야 20명의 전문가로부터 의견을 수렴하였다. 뚜렷한 합의점에 이르지 못하는 못하였지만 앞으로 어떤 부분에 중점을 두고 사회적 논의를 이끌어갈지에 대한 합의는 찾을 수 있었다. 정리하면, ‘창작자 보호’와 ‘혁신을 이끌 저작물 이용



의 개방·공유' 간 균형이 필요하다는 데는 이의가 없다고 하더라도 무게를 더 두는 쪽은 창작자 보호, 즉 기존 제도의 기조를 따르는 것이었다. 그리고 창작 주체로서 비인간 주체를 인정하는 대신에 인간 중심에 기반한 기존의 틀을 유지하는 쪽에 선호가 높았다. 이러한 결과는 혁신성장을 목표로 기존의 사회문화 제도를 급격하게 변화시키기보다는 기존 제도를 충분히 활용하면서 조금씩 개선해나가는 방향이 현실적으로 더 수용 가능하다는 것을 함의한다.

## 제2절 정책적 시사점

이 연구보고서는 초연결사회 지속가능성을 위한 전략을 문화 영역의 제도적 측면에서 고찰해보고자 하였다. 문화 영역에 영향을 미치는 핵심 제도를 저작권으로 보고 지금의 저작권 제도가 어떤 방향으로 어떻게 개선되어야 초연결사회의 안정적 정착에 기여할 수 있을지를 모색해보았다. 지금까지의 고찰을 기초로 정책적 시사점을 제시한다.

첫째, 관련 정책을 개발하고 추진할 때 보호 정책과 활용 정책을 독립적 사안으로 간주하기보다는 유기적으로 결합되고 상호작용하는 하나의 사안으로 고려할 필요가 있다. 우리나라를 비롯해 주요국이 공통으로 갖는 최근의 정책 기조는 창작자의 저작권 보호와 디지털 콘텐츠의 원활한 이용 간 균형 정책이다. 그러나 균형을 위한 세부 정책이 어떻게 개발되고 추진되느냐는 다른 문제이다. 보호와 활용의 균형을 꾀하는 것은 각각의 목적으로 발표되는 정책의 개수가 같거나 비슷해야 하는 것이 아니라 하나의 정책을 개발할 때 보호와 활용을 모두 고려하는 것이다.

최근 우리나라가 발표한 정책은 크게 디지털 콘텐츠의 불공정거래를 예방하고 투명하고 공정한 유통 환경을 조성하는 정책과 저작권 보호 기술 개발, 신기술 기반 콘텐츠를 수용하는 저작권 개정 등이다. 세계 각국과 마찬가지로 저작권의 배타적 보호보다는 신기술을 수용하는 미래지향적 정책 방향이다. 이러한 정책들이 효과적

으로 추진되려면 창작자에 대한 정당한 보상이 전제되어야 한다. 창작 활동이 지속되어야 문화 창달이라는 또 다른 법령의 목적을 달성할 뿐만 아니라 고부가가치 산업 원천이 계속 생성되어 산업 발전에 기여할 수 있기 때문이다.

한편에서는 보호와 활용을 각각 분리해서 다뤄야 한다는 의견도 있다. 미래 저작권 법·제도의 개정방향을 연구한 정진근 외(2016)는 ‘문화 및 산업의 향상발전에 이바지함’으로 표현된 현 저작권법의 목적(제1조)에서 산업, 즉 ‘산업 진흥’ 목적을 분리하자는 의견을 제시한다. 문화 창달 목적의 저작권 보호와 법률 제정 목적도 다르고 실행 전략도 다르다는 것이다.

그러나 보호와 활용이 각각 다른 법에서 주어지면 법리적 모순과 정책적 불협화음이 커질 것이다. 게다가 초연결사회는 문화를 생성하고 유통하고 소비하는 주체의 경계가 사라지고 있는 사회이며, 창작 활동은 전통적 문화 영역에만 국한되지 않는다.

둘째, 디지털 환경에 적합한 저작권법이 필요하다. 현 저작권법은 디지털 이전 시대에 뿌리를 두고 있으며, 최근의 법·제도 이슈는 디지털화로 인한 맥락과 환경의 변화와 밀접하다. 디지털 환경에서 발생하는 저작물의 생성·유통·이용 비중이 현저하게 증가하였으며 앞으로 더욱 큰 비중을 차지할 것을 고려하면 디지털 시대에 적합한 법으로의 개정은 필수적이다.

본 연구보고서는 이와 관련하여 몇 가지 세부 사항에 대한 대안을 제시한다. 첫째, 모호해진 사적복제의 범위와 개념에 따른 저작권 이슈에 대한 해결 방안으로 사적복제 보상금 제도를 제안한다. 저작권자에게는 창작에 대한 보상을 보장하고 이용자에게는 자유로운 정보 교환과 창작 활동을 보장해주는 방안이다. 둘째, ‘링크’와 관련된 법적 제재조치를 완화하여 이용을 자유롭게 하는 반면, 저작물의 불법 링크를 통한 이익 추구를 저지하기 위해 다른 법을 활용하는 방안, 즉 손해배상책임이나 불공정거래의 책임을 묻는 방안을 제안한다. 셋째, 저작자가 불명확한 저작물을 이용할 방안을 마련하는 것이다. 디지털 형태로 수명이 길어진 콘텐츠를 저작자 불명으로 이용할 수 없다면 문화 발전과 산업 진흥 모두에 손해가 된다. 따라서 저작권

리 처리의 편의를 위한 집중관리제도를 정비하고 강화할 필요가 있다. 중장기적으로는 일부 권리에 대해 권리의 배타성을 약화시키는 방안도 고려해야 한다. 마지막으로 공정이용의 범위를 확대하는 것이다. 공정이용 범위가 확대되면 기존 창작물을 토대로 자신의 창작물을 생성할 기회가 증가할 것이다.

다음은 초연결사회 지능형 기술과 관련한 신규 이슈에 대한 것이다. 먼저 인공지능 기술 발전을 위해 공정이용 범위에 데이터 마이닝을 포함시키는 방안이다. 즉, 일정 조건이 충족되면 인공지능 학습용 데이터셋 구축을 위한 저작물 이용을 공정이용으로 간주하자는 것이다. 본 연구의 전문가 의견조사는 개별적으로는 저작권법 예외 불가를 가장 많이 선택하였고 저작물을 사용한다고 하더라도 저작권자의 성명이나 출처 표시, 동일성유지 등 현행 저작권법하의 저작권접권 적용도 필요하다는 주장이 다수였다. 그러나 개별 의견을 살펴보면, 기술 환경 변화가 지속되면 유연한 대응이 필요하다는 의견도 눈에 띄었다.

이에 현재는 현행법이 허용하는 한에서 학습용 데이터셋 구축 시 저작물을 제한적으로 이용하되 향후 제도적으로 공정이용 범위를 확대하거나 법정허락의 대상으로 관련 조항을 신설하는 방안을 제안한다.

또 생성된 데이터셋은 하나의 데이터베이스로서 저작권의 대상이 될 수 있다. 전문가 의견조사 결과 13명이 일정한 권리를 인정해야 한다는 데 동의하였다. 현행 저작권법이 이미 데이터베이스 제작자의 권리를 규정하고 있다는 것이 주된 이유였으며, 일부는 독창성이 있는 경우로 한정하였다.

법리적 고찰과 전문가 의견조사를 종합하여, 본 연구는 인공지능 학습용 데이터셋에 창작성이 없더라도 데이터셋 제작에 시간과 비용을 투자한 만큼 투자 보상 수준에서의 법제도 정비를 주장한다. 더구나 현 시점에서 인공지능 데이터셋 제작이 기술 및 산업 발전에 기여하는 바를 고려하였을 때 일정 수준의 법적 보호는 필요하다.

마지막으로 인공지능 기반 창작물의 법적 권한에 대한 것이다. 현 시점에서 어떤 결론을 내리기에는 사회적 논의가 거의 진전되지 않은 이슈인 만큼 여기서는 향후 논의 방향의 틀 세 가지를 제시하는 정도에서 마무리한다. 먼저 인공지능 소유자에

게 권리를 주는 방안이다. 컴퓨터를 이용해 생성한 결과물의 권한을 그 소유자가 가지듯 인공지능 소유자가 그 권한을 갖는 것이다. 둘째, 프로그램 개발자에게 권리를 주는 방안이다. 이때 개발자는 ‘인공지능 기반 창작도구’를 만든 저작권자이다. 즉, 인공지능을 통해 생성된 창작물이 아니라 그 도구인 인공지능을 창작물로 본 것이다. 그러나 이 경우 인공지능이 스스로 학습하여 창작물을 생성하는 경우에는 합당한 논리를 주지 못한다. 셋째, 인공지능 자체에 권리를 부여하는 방안이다. 그러나 이를 위해서는 인간과는 별도의 온전한 법적 주체임을 먼저 인정받아야 하며 이 과정은 꽤 오랜 시일을 필요로 할 것이다. 기존 법체계에서 논리를 찾는다면, 특수목적법인에 관한 사항을 규율하는 특별법을 제정하거나 민법상 한정후견인을 두는 것과 유사한 것으로 본다.

본 연구의 전문가 의견조사를 통해 이 세 가지 방안 중 어디에 더 무게를 두고 향후 정책 논의를 진행할지에 대한 함의를 찾을 수 있다. 전문가 의견조사 결과는 인공지능 이용자가 권한을 가져야 한다는 의견이 가장 많았다. 이때 이용자는 곧 소유자일 수도 있고 엄밀하게는 소유자와 구분될 수도 있다. 인공지능을 소유한 자가 다른 이를 고용해 인공지능 창작물을 얻는 경우가 그렇다. 현행 저작권법에 따르면 이 경우 저작권한은 소유자에게 속한다. 이는 업무상 저작물에 대한 조항에서 시사점을 얻을 수 있다. 이용자와 소유자가 겹치는 지점이 있다는 점을 고려할 때, 다수 의견이 인공지능 창작물에 대한 이용자(소유자) 권한 인정임에 주목해볼 만하다. 또한 저작권한을 인정한다고 하더라도 5년 혹은 5년 이하의 짧은 보호기간에 대한 의견이 많았다는 점에서도 인공지능 창작물을 온전한 창작물로 보지 않음을 알 수 있다.

## 참 고 문 헌

### 1. 국내 문헌

- 강태욱(2017. 1. 23.), “로봇의 법적 지위”, 《법률신문》, Retrieved from <https://www.lawtimes.co.kr/Legal-Opinion/Legal-Opinion-View?serial=107556> (검색일: 2017. 6. 15.).
- 계승균·강명수·김현호(2016), “인공지능(AI) 분야 산업재산권 이슈 발굴 및 연구”, 특허청.
- 과학기술정보통신부(2017. 11. 14.), “디지털콘텐츠 공정거래 콘퍼런스 개최”, 과학기술정보통신부 보도자료.
- 곽노필(2016. 6. 14.), “[AI] 인공지능, 시나리오 작가 데뷔…“창작이 별거냐””, 곽노필의 미래창, Retrieved from <http://plug.hani.co.kr/futures/2663739> (검색일: 2017. 8. 8.).
- 국회검토보고서(2013), “저작권법 일부개정법률안”, 이군현 의원 대표발의.
- 권용수(2016), “일본 정부, 인공지능(AI)의 창작물에도 저작권을 인정하는 법 정비 실시”, 《저작권 동향》, 제10호, 한국저작권위원회.
- \_\_\_\_\_(2017), “[일본] 지식재산전략본부, 제4차 산업혁명의 기반이 되는 지식재산 시스템의 구축 방안을 담은 계획 발표”, 《저작권 동향》, 제11호, 한국저작권위원회.
- 권혜선(2010), “Digital Britain 실시 현황 및 시사점: 디지털경제법안중저작권보호관련 규정을 중심으로”, 《전파방송통신저널》, Vol. 27, 한국방송통신전파진흥원, pp. 88~93.
- 그랜트, 애덤(2016), 홍지수 역, 『오리지널스: 어떻게 순용하지 않는 사람들이 세상을

움직이는가』, 한국경제신문.

김경환(2013. 1. 30.), “[ICT법 바로보기] 트레이드 드레스(trade-dress) 바로알기 ②”,  
《디지털데일리》, Retrieved from

<http://www.ddaily.co.kr/news/article.html?no=100570> (검색일: 2017. 8. 8.).

김병일(2017), “빅데이터 분석과 데이터 마이닝을 위한 저작권 제한”, 저작권법 60  
주년 기념 세미나 발표집.

김윤명(2016), “인공지능(로봇)의 법적 쟁점에 대한 시론적 고찰”, 《정보법학》,  
제20권 제1호, pp. 163~164.

김혜성(2013), “[영국] 기업혁신기술부, 저작물의 보다 자유로운 이용을 가능케 하는  
변화 계획 발표”, 《저작권 동향》, 제1호.

대외경제정책연구원(2017. 4. 26.), “2016년 인터넷 저작권 산업 규모 전년 대비 31.3%  
↑”, Retrieved from <http://csf.kiep.go.kr/news/M001000000/view.do?articleId=23328>  
(검색일: 2017. 7. 3.).

루트번스타인, 로버트·미셸 루트번스타인(2007), 박종성 역, 『생각의 탄생』, 예코의  
서재.

리프킨, 제러미(2014), 안진환 역, 『한계비용제로사회』, 민음사.

멈퍼드, 루이스(1952), 박홍규 역(2011), 『예술과 기술』, 텍스트.

문일환(2013), 『저작권법상 공정이용 판단기준과 그 적용』, 동아법학.

미래창조과학부(2016. 12. 22.), “지식재산(IP)과 R&D연계전략으로 제4차 산업혁명  
선도”, 미래창조과학부 보도자료.

\_\_\_\_\_ (2017. 2. 17.), “「인공지능, 가상현실, 핀테크 규제혁신」 방안 발표-4  
차 산업혁명, 지능정보사회를 견인할 핵심동력 및 유망 산업분야에 대한 선  
제적 규제개선 추진-”, 미래창조과학부 보도자료.

박경신(2017), “[영국] 지식재산청, 영국의 창조 및 혁신 분야 지원을 위한 ‘지식재산청  
공동 계획 2017-2020’ 발표”, 《저작권 동향》, 제7호, 한국저작권위원회.

박성호(2014), 『저작권법』, 박영사.

- 박유리·손상영·김창완·강하연·오정숙·김희연·정원준·신정우·문상현(2015), “인터넷의 진화와 사회경제적 패러다임 변화 연구: 사물인터넷을 중심으로,” 정보통신 정책연구원.
- 박유리·최진원·김정언·이경남(2009), “방송통신콘텐츠 저작권의 효과적 보호에 관한 연구”, 방송통신위원회.
- 박은주(2008), “Google Book Search에 관한 고찰”, 《Law & Technology》, 제4권 제 1호 통권 제16호, pp. 100~112.
- 박인기(2010), “[유럽] 영국, 디지털경제법안(Digital Economy Bill) 상원 위원회 심의 통과, ISPA UK 등 찬반 논란 가속화”, 《Copyright Issue Report》, 제5호, 한국저작권위원회.
- 박준석(2015), “인터넷 링크행위자는 이제 정범은 물론 방조범조차 아닌 것인가?”, 《산업재산권》, 제48호, pp. 73~162.
- 박준석·한국정보법학회 편(2016), “침해물로의 링크와 저작권침해죄의 방조”, 『정보법 판례백선(II)』, 박영사, pp. 346~353.
- 박준우(2009), “2차적저작물로의 변형과 공정이용인 변형의 차이-표현형식의 변형과 이용목적의 변형-”, 《상사판례연구》, 제22권 제4호, pp. 543~563.
- 백지연(2016), “[중국] 국가판권국, <2016년 중국 음악 산업 발전 보고서> 발표”, 《저작권 동향》, 제24호, 한국저작권위원회.
- 벤야민, 발터(1936), 최성만 역(2016), 『기술복제시대의 예술작품-사진의 작은 역사 외』, 길.
- 벤클러, 요차이(2013), 이현주 역, 『팬권과 리바이어던: 협력은 어떻게 이기심을 이기는가』, 반비.
- 손승우(2016), “세계지식재산기구(WIPO), 사적복제에 관한 국제조사 보고서 발표”, CPS STORY, Vol. 58, 한국저작권보호원.
- 송영식(2013), 『지적소유권법』, 육법사.
- 송진·이영주(2015), 『방송영상 웹콘텐츠 현황 및 활성화 방안』, KOCCA 연구보고서

15-36, 한국콘텐츠진흥원.

안태숙·이종민·박차욱·이형주·이수영(2013), 『저작권대리중개업체 사업현황 조사』, 저작권정책연구 2013-07, 한국저작권위원회.

안효질(2003), “간접적인 저작권침해행위 - 시리얼번호 제공 및 기술조치회피행위를 중심으로 -”, 『판례실무연구(VI)』, 비교법실무연구회.

\_\_\_\_\_(2005a), “독일 저작권법상 사적복제의 허용범위와 기술조치보호의 예외”, 『저스티스』, 제88호, 한국법학원, pp. 147~165.

\_\_\_\_\_(2005b), “2005년 저작권법 전문개정안에 대한 소견”, 《디지털재산법연구》, 제4권 제1호(통권 제6호), pp. 58-59.

애슈턴, 케빈 (2015), 이은경 역, 『창조의 탄생: 창조, 발명, 발견 뒤에 숨겨진 이야기』, 북라이프.

오승중(2016), 『저작권법』, 제4판, 박영사.

유계환·김아름(2016), “일본 「지적재산 추진계획 2016」의 주요내용 및 시사점”, 『심층분석 보고서』, 한국지식재산연구원.

유재홍·김운명(2015), “온라인 개인 방송 플랫폼 확산 동향”, 《월간 SW 중심사회》, 11월호, 소프트웨어정책연구소, pp. 42-46.

윤혜선(2016), “인공지능을 둘러싼 법의 관심과 그 지향점에 관한 일고(一考)-미국의 인공지능과 법에 관한 논의 동향을 중심으로”, 《KISO저널》, 제23호, 한국인터넷자율정책기구, pp. 23~28.

이규호(2014), 『저작권법: 사례·해설』, 제4판, 진원사.

이대희(2010), “전자출판 및 디지털도서관 실현 방안”, 《계간 저작권》, 제23권 제1호, pp. 4-25.

이상정·이영록·최진원(2016), “사적복제 보상금제도 도입방안 연구”, 지식재산위원회.

이영록(2009), “구글 북스 프로젝트와 미국저작권법상 고아저작물의 이용”, 『Copyright Issue Report』, 제8호, 한국저작권위원회.

\_\_\_\_\_(2010), “고아저작물의 이용과 확대된 집중관리제도: 저작물의 디지털화,



- 보존 및 이용제공을 위한 고아저작물 이용방안의 검토”, 《Copyright Issue Report》, 제14호, 한국저작권위원회.
- 이영록·이진태(2010), “영국 디지털경제법상 삼진아웃제도 고찰”, 《Copyright Issue Report》, 제8호, 한국저작권위원회.
- 이영록·최진원(2010), “법정허락제도 개선방안 연구”, 저작권연구, 한국저작권위원회.
- 이정진(2016. 7. 27.), “중국 음원시장에 부는 변화의 바람”, 대외경제정책연구원 중국 전문가포럼, Retrieved from <http://csf.kiep.go.kr/issueInfo/M002000000/view.do?searchCategory=&articleId=19093&page=&searchKey=&searchString=> (검색일: 2017. 9. 22.).
- 이종관(2017), “4차산업혁명을 향한 반성과 기획” 자문보고서 in 조성은·손상영·이원태·김희연·문정욱·이시직·양수연·이종관(2017), 《2017년 ICT 기반 사회현안문제 해결방안 연구》, 정보통신정책연구원.
- 이창범(2017), “데이터 활성화를 저해하는 규제이슈” 비공개 자문보고서, 정보통신정책연구원.
- 이해완(2012), 『저작권법』, 제2판, 박영사.
- \_\_\_\_\_(2015), 『저작권법』, 제3판, 박영사.
- 이호영·김희연·김사혁·최향섭(2015), “초연결사회의 지속가능성을 위한 사회문화적 조건과 한국 사회의 대응(I): 총괄보고서”, 정보통신정책연구원.
- 정진근(2009), “창작성 없는 비저작물의 이용과 일반불법행위책임: 2007가합16095 판결을 중심으로”, 《상사판례연구》, 제22권 제3호, pp. 249~272.
- 정진근·박준우·계승균·배대현·신재호·한지영·이철남·김인철·김경숙·전상욱·김창화·김원오·김병일·박성호·이규홍·차상욱·이동형·최진원·강명수·김동준·이대희·강기봉·전웅준·홍승기·김현숙·유지혜(2016), “미래 저작권 환경에 적합한 저작권법 개정을 위한 연구(I)”, 한국저작권위원회.
- 차상욱(2017), “인공지능(AI)과 지적재산권의 새로운 쟁점-저작권법을 중심으로-”, 《2017 국제학술대회: 최근의 산업계 혁신과 지적재산권에 관한 국제적 논의》,

[대구: 경북대학교] (개최일: 2017. 2. 7.).

최상필(2012), “저작권재산권 제한사유의 예시주의로의 전환에 관한 소고”, 《재산법 연구》, 제29권 제3호, 한국저작권위원회.

최순용(2002), “프레임 링크와 저작권자의 보호: 서울지방법원 2001. 12. 7. 선고, 2000가합54067 판결”, 《계간 저작권》, 제57호.

최은창(2016), “인공지능 시대의 법적·윤리적 쟁점”, 《Future Horizon》, 제28호, 과학기술정책연구원.

최진원(2009), “IT기술의 발전과 저작물의 공정 이용-구글 북스를 중심으로”, 《Copyright Issue Report》, 한국저작권위원회.

\_\_\_\_\_(2011), “권리자불명 저작물 활용 방안에 대한 비교법적 연구”, 《정보법학》, 제15권 제2호, pp. 217~254.

\_\_\_\_\_(2012), “공공정보 이용활성화를 위한 법제도적 과제에 대한 연구”, 《정보법학》, 제16권 제1호, pp. 237~266.

\_\_\_\_\_(2015), “방송 패러다임의 변화와 저작권법의 역할-혁신과 불법의 경계: OTT를 중심으로-”, 《정보법학》, 제19권 제1호, pp. 1~28.

\_\_\_\_\_(2017), “저작물에 대한 링크와 법적책임에 관한 小考 - 사례 분석을 통한 합법과 위법 경계의 탐색 -”, 《계간 저작권》.

최진원·차세대콘텐츠재산학회 편(2017), 『디자인과 법』, 도서출판 채움.

톰슨, 클라이브(2015), 이경남 역, 『생각은 죽지 않는다: 인터넷이 생각을 좀먹는다고 염려하는 이들에게』, 알키.

하상익(2003), “저작권법상 법정허락제도에 대한 고찰-법경제학적 관점에서”, 서울대학교 대학원 법학과 석사학위논문.

한국저작권보호원(2016), 《저작권보호통계전문지 C STORY》, 제1호, 한국저작권보호원 침해예방기반팀.

\_\_\_\_\_(2017), 『2017 해외 저작권 보호 동향』, 한국저작권보호원 침해예방팀.

한국저작권위원회(2010), 박덕영 역, 『영국 저작권법』, 저작권관계자료 2010-05.

## 2. 국외 문헌

Amabile, T.(1998). “How to Kill Creativity.” *Harvard Business Review* 76. no. 5, pp. 76~87.

CCIA(2015). *Copyright Reform for a Digital Economy*.

European Commission(2001). “DIRECTIVE 2001/29/EC OF THE EUROPEAN PARLIAMENT AND OF THE COUNCIL of 22 May 2001 on the harmonisation of certain aspects of copyright and related rights in the information society.” Retrieved from <http://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=OJ:L:2001:167:0010:0019:EN:PDF> (검색일: 2017. 9. 11.).

\_\_\_\_\_ (2007). “Report on the application of Directive 2001/29/EC on the harmonisation of certain aspects of copyright and related rights in the information society.” Retrieved from [http://ec.europa.eu/internal\\_market/copyright/docs/copyright-infso/application-report\\_en.pdf](http://ec.europa.eu/internal_market/copyright/docs/copyright-infso/application-report_en.pdf) (검색일: 2017. 9. 21.).

\_\_\_\_\_ (2010). “EUROPE 2020 - A strategy for smart, sustainable and inclusive growth.” Retrieved from <http://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/PDF/?uri=CELEX:52010DC2020&from=en> (검색일: 2017. 8. 8.).

\_\_\_\_\_ (2016). “Proposal for a Directive of the European Parliament and of the Council on copyright in the Digital Single Market - COM(2016)593.” Retrieved from <https://ec.europa.eu/digital-single-market/en/news/proposal-directive-european-parliament-and-council-copyright-digital-single-market> (검색일: 2017. 9. 11.).

---

(2017. 5. 16.). “Modernisation of the EU copyright rules“.

Retrieved from

<https://ec.europa.eu/digital-single-market/en/modernisation-eu-copyright-rules> (검색일: 2017. 5. 20)

European Parliament(2016. 5. 31.). “Draft Report with recommendations to the Commission on Civil Law Rules on Robotics.” Retrieved from

<http://www.europarl.europa.eu/sides/getDoc.do?pubRef=-//EP//NONSGML%2BCOMPACT%2BPB-582.443%2B01%2BDOC%2BPDF%2BV0//EN> (검색일: 2017. 8. 18.).

European Policy Center(2010). “The Economic Impact of a European Digital Single Market.” Retrieved from [http://www.epc.eu/dsm/2/Study\\_by\\_Copenhagen.pdf](http://www.epc.eu/dsm/2/Study_by_Copenhagen.pdf) (검색일: 2017. 9. 2.).

Federal Register(2016. 6. 27.). “Request for Information on Artificial Intelligence.” Retrieved from

<https://www.federalregister.gov/documents/2016/06/27/2016-15082/request-for-information-on-artificial-intelligence> (검색일: 2017. 8. 8.).

Felten, E.(2016. 5. 3.). “Preparing for the Future of Artificial Intelligence.” The White House Blog. Retrieved from

<https://obamawhitehouse.archives.gov/blog/2016/05/03/preparing-future-artificial-intelligence> (검색일: 2017. 10. 5.).

Fisher III, W. et al.(2012). Reflections on the Hope Poster Case, 25 HARV. J.L. & TECH. 243, 313 (Quoting William M. Landes & Daniel B. Levine, The Economic Analysis of Art Law, 1 HANDBOOK OF THE ECONOMICS OF ART AND CULTURE 211, 217 (2006)).

Gowers, A.(2006). *Gowers Review of Intellectual Property*. HM Treasury.

Granscia, J-G.(2015). “Views and Examples on hyper-connectivity.” In Floridi et

- al.(eds). *The Onlife Manifesto: Being Human in a Hyperconnected Era*. Springer.
- Hargreaves, Ian(2011). *Digital Opportunity: A Review of Intellectual Property and Growth*.
- HM Government(2012). “Modernising Copyright: A modern, robust and flexible framework.” Retrieved from <http://copyright-debate.co.uk/wp-content/uploads/Modernising-Copyright-a-modern-robust-and-flexible-framework-Government-response.pdf> (검색일: 2017. 4. 27.).
- IFRRO & WIPO(2014). “International Survey on Text and Image Copyright Levies.” Retrieved from [http://www.wipo.int/edocs/pubdocs/en/copyright/1042/wipo\\_pub\\_1042.pdf](http://www.wipo.int/edocs/pubdocs/en/copyright/1042/wipo_pub_1042.pdf) (검색일: 2017. 9. 3.).
- Keller, D.(2017). “OSPs and the DMCA”, Seoul Copyright Forum 2017.
- Leval, P. N.(1990). “Toward a Fair Use Standard.” *Harvard Law Review*. Vol. 103, pp. 1105~1136.
- Lisbon Council(2013). “Copyright reform for growth and jobs: modernising the European copyright framework.” Retrieved from [http://www.copyright.or.kr/information-materials/trend/the-copyright/view.do?brdct\\_sno=16873&list.do?pageIndex=1&brdctsstatecode=&brdclasscode=&servicecode=06&nationcode=&searchText=&searchTarget=ALL](http://www.copyright.or.kr/information-materials/trend/the-copyright/view.do?brdct_sno=16873&list.do?pageIndex=1&brdctsstatecode=&brdclasscode=&servicecode=06&nationcode=&searchText=&searchTarget=ALL) (검색일: 2017. 8. 8.).
- Menell, P.(2007). “Knowledge Accessibility and Preservation Policy for the Digital Age.” *UC Berkeley Public Law Research Paper*. No. 999801.
- Mullin, J.(2017. 6. 20.). “Supreme Court turns down EFF’s ‘Dancing Baby’ fair use case.” *arstechnica*.  
<https://arstechnica.com/tech-policy/2017/06/supreme-court-wont-hear-dancing-baby-copyright-case/>

- Nevejans, N.(2016). *European Civil Law Rules in Robotics*. European Parliament.
- NSTC(2016). “The National Artificial Intelligence Research and Development Strategic Plan.” Retrieved from [https://www.nitrd.gov/pubs/national\\_ai\\_rd\\_strategic\\_plan.pdf](https://www.nitrd.gov/pubs/national_ai_rd_strategic_plan.pdf) (검색일: 2017. 9. 11.).
- Rothenberg, D.(2016). “Can Siri 10.0 Buy Your Home? The Legal and Policy Based Implications of Artificial Intelligent Robots Owning Real Property.” *Washington Journal of Law, Technology & Arts*. Volume 11 Issue 5, pp. 439-460.
- Smith, S.(2016). “Smart Infrastructure for Urban Mobility.” Retrieved from <https://cra.org/cce/wp-content/uploads/sites/2/2016/06/Stephen-Smith-AI-slides.pdf> (검색일: 2017. 10. 11.).
- The Democratic Platform Committee(2016). “2016 Democratic Party Platform.” Retrieved from [http://www.presidency.ucsb.edu/papers\\_pdf/117717.pdf](http://www.presidency.ucsb.edu/papers_pdf/117717.pdf) (검색일: 2017. 6. 1.).
- The Republican Platform Committee(2016). “2016 Republican Party Platform” Retrieved from <https://prod-cdn-static.gop.com/static/home/data/platform.pdf> (검색일: 2017. 6. 1.).
- U.K. BIS & CMS(2009). “Digital Britain.” Retrieved from [https://www.gov.uk/government/uploads/system/uploads/attachment\\_data/file/228844/7650.pdf](https://www.gov.uk/government/uploads/system/uploads/attachment_data/file/228844/7650.pdf) (검색일: 2017. 6. 7.).
- U.K. IPO(2016). “Making life better by supporting UK creativity and innovation: The Intellectual Property Office’s Five Year Strategy 2015-2020.” Retrieved from [https://www.gov.uk/government/uploads/system/uploads/attachment\\_data/file/528791/Corporate\\_5\\_Year\\_Strategy.pdf](https://www.gov.uk/government/uploads/system/uploads/attachment_data/file/528791/Corporate_5_Year_Strategy.pdf) (검색일: 2017. 11. 1.).
- \_\_\_\_\_(2017). “Intellectual Property Office Corporate Plan 2017-2020.” Retrieved from

[https://www.gov.uk/government/uploads/system/uploads/attachment\\_data/file/607989/IPO-Corporate-Plan-2017-2020.pdf](https://www.gov.uk/government/uploads/system/uploads/attachment_data/file/607989/IPO-Corporate-Plan-2017-2020.pdf) (검색일: 2017. 11. 1.).

U.S. Copyright Office(1998). “The Digital Millennium Copyright Act of 1998.” Retrieved from <https://www.copyright.gov/legislation/dmca.pdf> (검색일: 2017. 10. 11.)

\_\_\_\_\_ (2016). “Copyright Law of the United States.” Retrieved from <https://www.copyright.gov/title17/title17.pdf> (검색일: 2017. 10. 11.)

U.S. The Department of Commerce(2013). *Copyright Policy, Creativity, and Innovation in the Digital Economy*.

文化審議會著作権分科會法制・基本問題小委員會(2016). “リーチサイト等による侵害コンテンツへの誘導行為の行為類型”, 文化審議會著作権分科會法制・基本問題小委員會 (第4回) 平成28年12月27日, 配布資料.

半田正夫(1999). 『著作権法概説』. 法學書院.

潮海久雄(2005). 『職務著作制度の基礎理論』. 東京大學出版會.

知的財産戦略本部検証・評価・企畫委員會(2016). “次世代知財システム検討委員會報告書”, 平成28年4月.

### 3. 기타 자료

#### 1) 기사

《뉴스위크》(2016. 8. 8.), “내 사진이 몇 초만에 인상과 작품으로”, Retrieved from <http://newsweekkorea.com/?p=4646> (검색일: 2017. 9. 13.).

《디지털타임스》(2017. 2. 26.), ““360도 VR영상 등 저작권 보호하자”, 디지털 워터마킹 기술개발 가속도”, Retrieved from [http://www.dt.co.kr/contents.html?article\\_no=2017022702101560753001](http://www.dt.co.kr/contents.html?article_no=2017022702101560753001) (검색일:

2017. 5. 20.).

\_\_\_\_\_ (2017. 3. 23.), “‘구름빵 법안’ 관심 시들… 연내 발의 불투명”,  
Retrieved from  
[http://www.dt.co.kr/contents.html?article\\_no=2017032402101331102001](http://www.dt.co.kr/contents.html?article_no=2017032402101331102001) (검색일:  
2017. 8. 1.).

\_\_\_\_\_ (2017. 4. 5.), “‘인공지능 vs 인간’ 저작권 분쟁시대 온다”, Retrieved  
from [http://www.dt.co.kr/contents.html?article\\_no=2017040602100151102001](http://www.dt.co.kr/contents.html?article_no=2017040602100151102001) (검색일:  
2017. 6. 16.).

\_\_\_\_\_ (2017. 4. 14.), “웹 콘텐츠 강화하는 네이버 … 자회사 제작 웹드  
라마 인기”, Retrieved from  
[http://www.dt.co.kr/contents.html?article\\_no=2017041402101331043001](http://www.dt.co.kr/contents.html?article_no=2017041402101331043001) (검색일:  
2017. 5. 25.).

\_\_\_\_\_ (2017. 8. 24.), “카카오, ‘로엔’ 주축 자체 제작 동영상 강화”  
Retrieved from  
[http://www.dt.co.kr/contents.html?article\\_no=2017082502101231043001](http://www.dt.co.kr/contents.html?article_no=2017082502101231043001) (검색일:  
2017. 10. 11.).

《블로터》 (2014. 8. 22.), “‘원숭이 셀카’엔 저작권 없다”, Retrieved from  
<http://www.bloter.net/archives/203774> (검색일: 2017. 8. 8.).

\_\_\_\_\_ (2016. 10. 26.), “‘대도서관 사태’로 보는 아프리카TV…플랫폼인가, 미디어  
어인가”, Retrieved from <http://www.bloter.net/archives/266251> (검색일: 2017. 4.  
29.).

\_\_\_\_\_ (2017. 1. 24.), “구글, VR 창작도구 ‘틸트브러시 툴킷’ 오픈소스로 공개”,  
Retrieved from <http://www.bloter.net/archives/271061> (검색일: 2017. 9. 29.).

《비즈니스포스트》 (2017. 4. 28.), “아프리카TV, BJ 이탈 수습해 1분기 매출 신기  
록”, Retrieved from  
<http://www.businesspost.co.kr/BP?command=print&idxno=48266> (검색일: 2017.



6. 17.).

《전자신문》(2016. 1. 26.), “인공지능이 만든 음악...저작권은 누구에게?”, Retrieved from <http://www.etnews.com/20160126000269> (검색일: 2017. 10. 20.).

《조선비즈》(2015. 3. 22.), “[판결속으로]⑧ 대법 “만화 볼 수 있는 링크는 저작권 침해 아니다””, Retrieved from [http://biz.chosun.com/site/data/html\\_dir/2015/03/20/2015032003368.html](http://biz.chosun.com/site/data/html_dir/2015/03/20/2015032003368.html) (검색일: 2017. 5. 25.).

《중기이코노미》(2016. 8. 24.), “‘표준계약서’로 디지털콘텐츠 불공정거래 예방”, Retrieved from <http://www.junggi.co.kr/article/articleView.html?no=16216&cate1=2&cate2=4&prevPagenam=articleList.html&page=6> (검색일: 2017. 11. 1.).

《지디넷》(2017. 4. 18.), “미래부, 콘텐츠 거래사실 인증사업 확대 실시”, Retrieved from [http://www.zdnet.co.kr/news/news\\_view.asp?article\\_id=20170418111238](http://www.zdnet.co.kr/news/news_view.asp?article_id=20170418111238) (검색일: 2017. 11. 11.).

《파이낸셜뉴스》(2016. 1. 21.), “코스피 4.92포인트 하락, 1840.53포인트 거래 마감”, Retrieved from <http://www.fnnews.com/news/201601211516540123> (검색일: 2017. 4. 3.).

《한겨레》(2009. 6. 24.), “5살 꼬마 동영상도 저작권 침해?”, Retrieved from [http://www.hani.co.kr/arti/society/society\\_general/362163.html#csidxf76bc3907ef79cd91ce5a4653662790](http://www.hani.co.kr/arti/society/society_general/362163.html#csidxf76bc3907ef79cd91ce5a4653662790) (검색일: 2017. 10. 2.).

《한국경제매거진》(2017. 6. 21.), “1인방송 산업, 한계는 없다”, Retrieved from [http://magazine.hankyung.com/business/apps/news?popup=0&nid=01&c1=1003&nkey=2017061901125000201&mode=sub\\_view](http://magazine.hankyung.com/business/apps/news?popup=0&nid=01&c1=1003&nkey=2017061901125000201&mode=sub_view) (검색일: 2017. 9. 5.).

《한국일보》(2017. 7. 18.), “‘옥자’의 힘... 넷플릭스 이용자 2주 새 2배 뛰었다”, Retrieved from <http://www.hankookilbo.com/v/999cc8f8f7664b36b6bbee3919ee4187> (검색일: 2017. 8. 21.).

《ITWorld》(2017. 1. 6.), ““모든 윈도우 10 PC를 창작 도구로” 델, 캔버스 27 공개”,

Retrieved from <http://www.itworld.co.kr/print/102882> (검색일: 2017. 9. 6.).

*Artnet*(2014. 5. 18.). “Patrick Cariou Drops Copyright Lawsuit Against Richard Prince.”

Retrieved from

<https://news.artnet.com/market/patrick-cariou-drops-copyright-lawsuit-against-richard-prince-6257> (검색일: 2017. 12. 11.)

*Gizmodo*(2017. 9. 12.). “Thank God We Never Have to Hear About This Monkey Selfie Ever Again.” Retrieved from

<https://gizmodo.com/thank-god-we-never-have-to-hear-about-this-monkey-selfie-1803776787> (검색일: 2017. 9. 16.)

*Reuters*(2016. 2. 10.). “Exclusive : In boost to self-driving cars, U.S. tells Google computers can qualify as drivers.” Retrieved from

<https://www.reuters.com/article/us-alphabet-autos-selfdriving-exclusive/exclusive-in-boost-to-self-driving-cars-u-s-tells-google-computers-can-qualify-as-drivers-idUSKCN0VJ00H> (검색일: 2017. 4. 20.).

*The Verge*(2017. 4. 12.). “This music video was created by an algorithm that turns sound frequencies into landscapes.” Retrieved from

<https://www.theverge.com/tldr/2017/4/12/15270026/music-video-algorithm-victor-d-oval-howler-monkey> (검색일: 2017. 8. 31.).

## 2) 용어

국립국어원의 표준국어대사전([http://stdweb2.korean.go.kr/search/List\\_dic.jsp](http://stdweb2.korean.go.kr/search/List_dic.jsp)). (검색일: 2017. 10. 9.).

한국저작권위원회 용어사전 - 2차적저작물작성권

(<https://www.copyright.or.kr/information-materials/dictionary/view.do?glossaryNo>

=446&pageIndex=1&searchLangType=&searchkeyword=&pageDisplaySize=10&searchIdx=&searchText=&clscode=01&searchTarget=) (검색일: 2017. 11. 29.).

한국저작권위원회 용어사전 - 동일성유지권

(<https://www.copyright.or.kr/information-materials/dictionary/view.do?glossaryNo=379&pageIndex=9&searchLangType=&searchkeyword=&pageDisplaySize=10&searchIdx=&searchText=&clscode=01&searchTarget=>) (검색일: 2017. 11. 1).

한국저작권위원회 용어사전 - 성명표시권

(<https://www.copyright.or.kr/information-materials/dictionary/view.do?glossaryNo=396&pageIndex=10&searchLangType=&searchkeyword=&pageDisplaySize=10&searchIdx=&searchText=&clscode=01&searchTarget=>) (검색일: 2017. 11. 1).

CCKorea - CC라이선스(<http://ccl.cckorea.org/about/>) (검색일: 2017. 10. 20.)

### 3) 판례·법안

대법원 2009. 11. 26. 선고 2008다77405 판결.

대법원 2010. 3. 11. 선고 2009다80637 판결.

대법원 2015. 3. 12. 선고 2012도13748 판결.

대법원 2015. 8. 19. 선고 2015도5789 판결.

대법원 2016. 5. 26. 선고 2015도16701 판결.

대법원 2016. 9. 21. 선고 2016다229058 판결.

서울고등법원 2016. 5. 12. 선고 2015나2044777 판결.

서울고등법원 2016. 12. 1. 선고 2015나2016239 판결.

서울고등법원 2017. 1. 12. 선고 2015나2063761 판결.

서울고등법원 2017. 3. 30. 선고 2016나2087313 판결.

서울남부지방법원 2008. 6. 5. 선고 2007가합18479 판결.

서울중앙지방법원 2001. 12. 7. 선고 2000가합54067 판결.

서울중앙지방법원 2007. 6. 21. 선고 2007가합16095 판결.  
 서울중앙지방법원 2008. 11. 14. 선고 2007가단70153 판결.  
 서울중앙지방법원 2015. 2. 13. 선고 2014가합520165 판결.  
 서울중앙지방법원 2015. 10. 30. 선고 2014가합567553 판결.  
 서울중앙지방법원 2016. 11. 18. 선고 2016가합506330 판결.  
 윤관석 의원 대표발의 저작권법 개정안(2004. 12. 27. 의안번호 171199).  
 청주지방법원 2012. 10. 19. 선고 2012노626 판결.  
 청주지방법원 영동지원 2012. 6. 21. 선고 2012고단131 판결.  
 특허법원 2003. 7. 11. 선고 2002허4811 판결.  
 BGH GRUR 1955, 492 - “Grundig-Reporter”.  
 BGH GRUR 1955, 544 - “Fotokopie”.  
 Blanch v. Koons, 467 F.3d 244 (2d Cir. 2006).  
 Cariou, 714 F.3d at 706.  
 Cariou v. Prince, 714 F.3d 694, (2d. 2013), cert. denied, 134 S.Ct. 618 (2013).  
 Castle Rock Entertainment v. Carol Publishing Group, 150 F.3d 132 (2d Cir. 1988)  
 International News Service(INS) v. Associated Press2 48 U.S. 215 (1918).

#### 4) 웹사이트

만화포털사이트 인터넷만화방 - 김수정

([http://sub.manhwa.co.kr/main/list/one\\_line\\_list.php?searcher=search&string=%EA%B9%80%EC%88%98%EC%A0%95](http://sub.manhwa.co.kr/main/list/one_line_list.php?searcher=search&string=%EA%B9%80%EC%88%98%EC%A0%95)) (검색일: 2017. 10. 1)

일본 ‘2016년 지식재산추진계획(2016 知的財産推進計畫)’

<https://www.kantei.go.jp/jp/singi/titeki2/kettei/chizaikaku20160509.pdf> (검색일: 2017. 7. 18.)

일본 ‘2017년 지식재산추진계획(2017 知的財産推進計畫)’

<https://www.kantei.go.jp/jp/singi/titeki2/kettei/chizaikaku20170516.pdf>

(검색일: 2017. 7. 18.).

한국저작권보호원 - 설립목적 및 연혁

(<https://www.kcopa.or.kr/lay1/S1T9C71/contents.do>) (검색일: 2017. 10. 3.).

한국저작권위원회 원격평생교육원(<http://edulife.copyright.or.kr>) (검색일: 2017. 10. 3.).

Bill documents — Digital Economy Act 2010

([http://www.legislation.gov.uk/ukpga/2010/24/pdfs/ukpga\\_20100024\\_en.pdf](http://www.legislation.gov.uk/ukpga/2010/24/pdfs/ukpga_20100024_en.pdf)) (검색  
일: 2017. 10. 1.).

Deep Dream Generator(<http://deepdreamgenerator.com/>) (검색일: 2017. 9. 8.).

Deep Dream web interface(<http://psychic-vr-lab.com/deepdream/>) (검색일: 2017. 10. 17.).

The Next Rembrandt(<https://www.nextrembrandt.com/>) (검색일: 2017. 10. 22.).

## 부 록: 제4차 산업혁명시대 저작권에 대한 의견조사 설문지

### 「제4차 산업혁명시대 저작권에 대한 의견조사」

안녕하십니까?

본 의견조사는 정보통신정책연구원(KISDI)에서 주관하는 것으로 제4차 산업혁명시대 저작권에 대한 사회적 이슈를 조사하고 있습니다. 최근 제기되는 저작권 이슈에 대한 전문가의 의견을 수렴하여 사회적 합의 방향을 모색하고자 합니다.

본 의견조사는 서면으로 하는 인터뷰 형식이니만큼, 각 문항에 대한 귀하의 의견을 가급적 자세하게 기술해주시면 감사하겠습니다.

본 설문에 응답하신 내용은 연구조사 이외의 목적으로는 일체 사용되지 않을 것이며, 통계법 제33조에 의해 비밀이 보장됨을 알려드립니다. 바쁘시겠지만 시간을 허락하시어 협조해 주시면 대단히 감사하겠습니다.

2017년 11월

※ 본 조사와 관련된 문의나 의견이 있으시면 아래로 연락 주시기 바랍니다.

- ▶ 조사주관기관: 마크로밀엠브레인(주)
- ▶ 의견조사실시: 2017년 11월
- ▶ 설문조사담당자:

## 「통계응답자의 의무 및 보호에 관한 법률」

## 제33조 (비밀의 보호)

- ① 통계의 작성과정에서 알려진 사항으로서 개인이나 법인 또는 단체 등의 비밀에 속하는 사항은 보호되어야 한다.
- ② 통계의 작성을 위하여 수립된 개인이나 법인 또는 단체 등의 비밀에 속하는 자료는 통계작성 외의 목적으로 사용되어서는 아니 된다.

Part A.	인터뷰 대상자 인적사항 및 응답 대상 정의
---------	-------------------------

Q. 귀하의 소속기관 등 인적 사항을 적어 주십시오

A1-1. 소속기관	
A1-2. 소속분야 (학과/팀/기타)	
A1-3. 직책	
A1-4. 저작권 지식 정도	① 잘 모른다 ② 상식 수준으로 알고 있다 ③ 일반인들이 알고 있는 것보다는 잘 알고 있다 ④ 전문적 수준으로 아주 잘 알고 있다
A1-5. 인공지능기반 신기술·서비스 지식 정도	① 잘 모른다 ② 상식 수준으로 알고 있다 ③ 일반인들이 알고 있는 것보다는 잘 알고 있다 ④ 전문적 수준으로 아주 잘 알고 있다

Part B.	인공지능 창작물 저작권 이슈
---------	-----------------

B1. 지금의 인공지능은 사전에 투입된 데이터들을 분석, 추론하는 과정을 거쳐 새로운 결과물을 생성합니다. 인공지능의 추론을 거쳐 새롭게 생성된 결과물에 대한 저작권을 인정한다고 하였을 때 어느 정도의 수준이 적절하다고 보십니까?

- ① 저작권법에 따라 창작자에게 준하는 보호
- ② 저작인접권 또는 부정경쟁방지법 등 투자에 대한 보호에 준하여 보호

- ③ 자유이용으로 누구나 이용할 수 있도록 개방
- ④ 잘 모르겠다
- ⑤ 기타

- \* 저작권법은 저작자의 권리와 이에 인접하는 권리를 보호하고 저작물의 공정한 이용을 도모함으로써 문화 및 관련 산업의 향상발전에 이바지함을 목적으로 한다.
- \* **저작인접권이란 저작물을 직접적으로 창작하는 것은 아니지만 저작물의 해설자, 매개자, 전달자로서 역할을 하는 자에게 부여되는 권리** 말하는 것으로, 저작권의 ‘이웃에 있다’라는 의미로 영어로는 ‘neighboring rights’라고 한다. 이러한 저작인접권의 보호를 받는 자는 실연자, 음반제작자, 방송사업자가 있다.
- \* 부정경쟁방지법은 국내에 주지된 타인의 상표·상호 등을 부정하게 사용하는 등 부정경쟁행위와 타인의 영업비밀을 침해하는 행위, 즉 부정한 수단에 의한 영업상의 경쟁을 방지하여 건전한 거래질서를 유지함을 목적으로 한다.

2016년 3월 이세돌 9단과 바둑 대국을 한 알파고는 기존 프로 바둑기사의 대국을 프로그램화해서 3000만 개의 수를 학습하였습니다. 그리고 2017년 10월, 구글은 기본적인 바둑 규칙만 제공받은 인공지능 알파고 제로가 과거 이세돌 9단을 이긴 기존 알파고의 실력을 넘어섰다고 발표합니다. 알파고 제로는 스스로 시행착오를 거치면서 바둑 두는 법을 학습하였습니다.

**알파고 제로는 기존의 데이터를 투입하지 않고도 기초적 원리를 터득하는 것만으로 해당 분야에서 뛰어난 지능을 발휘하는 인공지능의 등장을 예고하였습니다.**



B2. 조만간 기존의 저작물들을 기본 데이터로 투입하여 학습시키는 절차를 거치지 않고 회화의 기본 원칙 혹은 작곡의 기본 원칙만 입력하는 것만으로 회화, 음악 등의 작품을 새롭게 만들어내는 인공지능이 등장한다면, 즉 인공지능이 기존 저작물의 사용 없이 새로운 창작물을 생성한다면, 인공지능의 창작성을 어느 정도의 수준에서 인정하는 데 동의하시겠습니까?

- ① 저작권법에 따라 창작자에게 준하는 보호
- ② 저작인접권 또는 부정경쟁방지법 등 투자에 대한 보호에 준하여 보호
- ③ 자유이용으로 누구나 이용할 수 있도록 개방
- ④ 잘 모르겠다
- ⑤ 기타

- 
- \* 저작권법은 저작자의 권리와 이에 인접하는 권리를 보호하고 저작물의 공정한 이용을 도모함으로써 문화 및 관련 산업의 향상발전에 이바지함을 목적으로 한다.
  - \* 저작인접권이란 저작물을 직접적으로 창작하는 것은 아니지만 저작물의 해설자, 매개자, 전달자로서 역할을 하는 자에게 부여되는 권리 말하는 것으로, 저작권의 ‘이웃에 있다’라는 의미로 영어로는 ‘neighboring rights’라고 한다. 이러한 저작인접권의 보호를 받는 자는 실연자, 음반제작자, 방송사업자가 있다.
  - \* 부정경쟁방지법은 국내에 주지된 타인의 상표·상호 등을 부정하게 사용하는 등 부정경쟁행위와 타인의 영업비밀을 침해하는 행위, 즉 부정한 수단에 의한 영업상의 경쟁을 방지하여 건전한 거래질서를 유지함을 목적으로 한다.

B3-1. 만약 인공지능 창작물에 대한 저작권을 인정한다고 하였을 때 인공지능을 대신해 법적 권리를 행사할 주체가 규정될 필요가 있습니다. 귀하께서는 다음 중 누가 인공지능 대리인으로 저작권을 행사하는 데 가장 적합하다고 생각하십니까?

- ① 인공지능 알고리즘 개발자
- ② 인공지능 개발 투자자 혹은 투자기업
- ③ 인공지능 창작도구(예: 구글의 딥드림)를 구입, 활용하여 창작물을 생성한 이용자
- ④ 기타

B3-2. 위(B3-1)와 같이 생각한 주된 이유는 무엇인지 귀하의 의견을 적어주시기 바랍니다.

※ 전문가 의견을 수렴하는 서면 인터뷰 형식입니다. 가급적 자세히 적어주시면 감사하겠습니다.

B4. 인공지능 창작물에 대한 저작권을 인정한다고 하였을 때 그 기간은 어느 정도가 적당하다고 생각하십니까? 다음 중 귀하의 생각과 가장 근접한 경우를 표시해주시기 바랍니다. 만약 근접한 경우가 없다면 ‘기타’에 귀하의 의견을 적어주시기 바랍니다.

- ① 순수 창작물로 간주하여 인간 저작권자의 권한과 동일하게  
(법적권한대행자가) 살아 있는 동안 및 사후 70년까지 저작권의 보호를 받아야 한다
- ② 업무상저작물\*로 간주하여 공표한 다음 해 1월1일부터 70년간  
보호받아야 한다

- ③ 현행법에서 창의성이 없지만 노력과 자원을 투입했기에 5년간의 단기 권리 존속 기간을 인정한 데이터베이스권과 같은 기준으로서 창작물을 생산한 직후부터 5년 정도로 제한해야 한다
- ④ 인공지능 창작물 생산은 데이터베이스(DB) 제작보다 창작성·창의성이 있으므로 5년 이상의 권리 존속 기간을 인정해야 한다
- ⑤ 인공지능의 생산물은 창작물이 아니므로 저작권을 단 하루도 인정할 수 없다
- ⑥ 기타

\* 업무상저작물: 저작권법에서 저작자는 창작을 한 자가 되는 것이 원칙이다. 그런데 유일한 예외가 업무상 저작물이다. 업무상 저작물은 법인·단체 그 밖의 사용자(이하 “법인 등”이라 한다)의 기획하에 법인 등의 업무에 종사하는 자가 업무상 작성하는 저작물인데, 이것이 법인 등의 명의로 공표되면 저작자는 그 법인 등이 되며 공표한 다음 해 1월1일부터 70년간 보호된다.

## Part C.

## 데이터셋 저작권 이슈

현재의 인공지능 기술 수준에서는 알고리즘 개발을 위해 기존의 데이터를 투입해 학습시켜야 합니다. 이때 투입되는 데이터가 저작권의 보호를 받는 저작물인 경우 저작권 문제가 내포되어 있습니다.

C1. 이와 관련하여 우선 과학기술 발전을 위해서는 데이터를 인공지능 학습용으로 이용하는 경우 저작권법 예외조항으로 해야 한다는 의견이 있습니다.

**인공지능 학습용 데이터에 대한 저작권법 예외조항 적용에 대해 다음 중 귀하의 생각과 가장 근접한 경우에 표시해주시기 바랍니다.** 만약 근접한 경우가 없다면 ‘기타’에 귀하의 의견을 적어주시기 바랍니다.

- ① 예외조항 적용으로 무상 자유이용을 보장해야 한다
- ② 저작권자에게 허락을 받고 이용해야 한다(예외조항 적용에 반대)
- ③ 최소한의 보상을 전제로 자유롭게 이용하도록 한다
- ④ 기타

C2. 영상저작물 등 저작물의 일부를 가공하여 학습용 데이터셋을 제작한 경우에 (원저작물의 저작권과는 별도로) 이 데이터셋 제작자에게도 일정한 법적 지위가 인정될 필요가 있다고 생각하십니까? 왜 그렇게 생각하는지, 어떤 기준이 적합한지 등 귀하의 의견을 적어주시기 바랍니다.

※ 전문가 의견을 수렴하는 서면 인터뷰 형식입니다. 가급적 자세히 적어주시면 감사하겠습니다.

저작권법에는 저작인격권이라는 개념이 있습니다. 창작자의 성명을 표시해주고, 그 작품의 동일성을 해치면 안된다는 개념입니다. [관계법령 저작권법 제12조 제13조]

C3-1. 인공지능 데이터셋 제작과정, 그리고 인공지능의 창작과정과 결과물 등에서 이용된 저작물 창작자의 성명이나 출처 표시가 되어야 한다고 생각하십니까?

- ① 그렇다
- ② 아니다
- ③ 잘 모르겠다

C3-2. 데이터셋을 제작하기 위해 원저작물을 허락 없이 변형하여 이용하는 것이 소위 동일성유지권의 침해 문제를 가져온다는 의견이 있습니다. 이에 대해 어떻게 생각하십니까? 동의 여부를 밝혀주시기 바랍니다.

- ① 동의한다
- ② 동의하지 않는다
- ③ 잘 모르겠다

**\*동일성유지권:** 작자가 자신의 저작물이 본래의 모습대로 활용되도록 할 권리로써, 저작물의 변경이나 삭제는 반드시 저작자 본인이 하거나 저작자의 허락을 받아야 함을 의미한다.

C3-3. C3-1과 C3-2에서 답변한 내용과 관련하여 그렇게 판단한 주된 이유는 무엇입니까? 귀하의 생각과 의견을 각각 혹은 종합해서 적어주시기 바랍니다.

※ 전문가 의견을 수렴하는 서면 인터뷰 형식입니다. 가급적 자세히 적어주시면 감사하겠습니다.

C4-1. 미국소설을 우리나라에서 번역하기 위해서는 저작권자에게 번역에 대한 허락을 받아야 합니다. 그렇다면 같은 논리로 인공지능이 번역서비스를 제공할 때 법적으로 문제가 된다고 생각하십니까? 다시 말해서, 인공지능 번역서비스를 저작권법상의 2차적저작물작성권(번역권)의 침해라고 판단할 여지가 있다고 생각하십니까?

- ① 그렇다
- ② 아니다
- ③ 잘 모르겠다

**\*2차적저작물작성권:** 원저작물을 번역·편곡·변형·각색·영상제작 그 밖의 방법으로 작성한 창작물을 2차적저작물이라고 하는데, 원저작물의 저작자는 자신의 저작물을 원저작물로 하는 2차적저작물을 작성할 권리와 작성된 2차적저작물을 이용할 권리를 가진다. 원저작자의 이러한 권리를 2차적저작물작성권이라 한다.

C4-2. 위와 같이 판단한 주된 이유는 무엇입니까? 귀하의 생각과 의견을 적어 주시기 바랍니다.

※ 전문가 의견을 수렴하는 서면 인터뷰 형식입니다. 가급적 자세히 적어주시면 감사하겠습니다.

**Part D.**

**디지털 환경 변화와 저작권 이슈**

D1. 마지막으로 귀하가 활동하고 있는 분야에서 최근 중요하게 논의되고 있는 저작권 이슈와 그에 대한 의견을 적어주시기 바랍니다.

※ 전문가 의견을 수렴하는 서면 인터뷰 형식입니다. 가급적 자세히 적어주시면 감사하겠습니다.

## 정보통신정책연구원 기본연구 안내

### ■ 2015 기본연구

- 기본연구 15-01 인터넷의 진화와 사회경제적 패러다임 변화 연구: 사물인터넷을 중심으로  
(박유리, 손상영, 김창완, 강하연, 오정숙, 김희연, 정원준, 신정우, 문상현)
- 기본연구 15-02 방송영상산업 생산요소시장의 구조와 거래유형에 대한 연구(황유선, 박동욱, 김호정)
- 기본연구 15-03 빅데이터 시대 개인 행태 정보 수집 및 활용에 대한 정책 연구(조성은, 이시작)
- 기본연구 15-04 ICT 무역 글로벌 패러다임 변화에 따른 대응 방안(강하연, 윤승환, 박은지, 박영덕, 김재형)
- 기본연구 15-05 한중 ICT기업의 해외진출 방식 비교와 시사점(김성옥, 전민경, 한동교, 김준연)
- 기본연구 15-06 우체국 MVNO 위탁판매사업의 소비자 효용 증대 효과 추정(최중범, 김민진, 심송보)
- 기본연구 15-07 ICT 벤처기업의 생애주기 추적조사 연구(조유리, 강유리)
- 기본연구 15-08 주파수 공동사용 현황 및 도입 방안 연구(김지환, 정아름, 임동민)
- 기본연구 15-09 미디어 상품의 문화적 할인 지수 개발에 대한 연구(곽동균, 정은진, 장원호, 남기범, 김상현)
- 기본연구 15-10 비선형적(Non-linear) TV 시청환경에서 수용자의 매체 이용행태 변화 및 파급효과에 관한 연구(심홍진, 주성희, 임소혜, 이해미)
- 기본연구 15-11 거시경제 및 제조업 구조와 ICT 산업 간 관계분석 모형(주재욱, 김옥준, 하형석)
- 기본연구 15-12 우정사업의 신사업 추진을 위한 조직민첩성 진단(이용수, 안명옥, 김종근)
- 협동연구총서 15-13-01 과학기술과 ICT 활용을 통한 생산성 향상 방향 연구 및 경제 통계 구축(I) 총괄보고서: 과학기술과 ICT 활용을 통한 생산성 향상 방향 연구 및 경제 통계 구축(김정언, 정현준, 진홍윤, 신우철, 문성배, 신석하, 전현배, 조태형, 이영수, 양현석)
- 협동연구총서 15-14-01 초연결사회의 지속가능성을 위한 사회문화적 조건과 한국 사회의 대응(I): 총괄보고서(이호영, 김희연, 김사혁, 최항섭)

## ■ 2016 기본연구

- 기본연구 16-01 O2O 비즈니스 확산에 따른 시장 변화 및 정책 방안 연구(박유리, 오정숙, 양수연, 임세실, 최 충, 최동욱)
- 기본연구 16-02 ICT 혁신에 대응하는 플랫폼 육성 전략연구(최계영, 김민식, 최주한)
- 기본연구 16-03 모바일 웹과 앱의 이용패턴 비교와 모바일 인터넷 서비스의 생태계 (정광재, 이보겸)
- 기본연구 16-04 방송영상산업 생산요소시장의 계약유형에 대한 연구—예능오락부문을 중심으로(황유선, 김호정)
- 기본연구 16-05 모바일 인터넷 시대의 방송콘텐츠 서비스 활성화 방안 연구(심홍진, 주성희, 임소혜, 이주영)
- 기본연구 16-06 ICT산업 정책의 거시경제적 효과 분석을 통한 정책 방향 연구(고동환, 정부연)
- 기본연구 16-07 우체국보험 수익구조 진단 및 개선 방안 연구(이석범, 이경은, 최승재, 류근욱, 박성용, 류성경)
- 기본연구 16-08 기업의 개방형 혁신전략이 ICT융합 성과에 미치는 영향력 분석(남충현, 정원준, 김규남)
- 기본연구 16-09 지능정보사회의 규범체계 정립을 위한 법·제도 연구(이원태, 문정욱, 이시직, 심우민, 강일신)
- 기본연구 16-10 이동통신사업자의 투자 결정 요인에 관한 연구(정 훈, 박상미, 전홍민, 김인혜)
- 기본연구 16-11 불확실성하에서의 이동통신요금제 선택에 관한 연구(이민석, 이솔희)
- 기본연구 16-12 우체국 특성 분석에 따른 미래 우체국 운영 방안(이용수, 안명옥, 김영규)
- 협동연구총서 16-13-01 과학기술과 ICT 활용을 통한 생산성 향상 방향 연구 및 경제 통계 구축(Ⅱ): 총괄보고서 (김정언, 정현준, 김경훈, 진홍윤, 신우철)
- 협동연구총서 16-14-01 초연결사회의 지속가능성을 위한 사회문화적 조건과 한국 사회의 대응(Ⅱ): 총괄보고서(이호영, 손상영, 이원태, 조성은, 문정욱, 김희연, 이시직, 양수연, 이재현, 이정엽)
- 협동연구총서 16-15-01 ICT 벤처생태계의 변화 분석을 위한 패널데이터 구축 및 정



책방향 연구(I): 총괄보고서(조유리, 남충현, 이은민, 손가녕, 김도훈, 오동현)

협동연구총서 16-16-01 조사환경 변화에 대응한 ICT 통계 생산체계 혁신 방안 연구  
(I): 총괄보고서(정용찬, 주재욱, 이원태, 김윤화, 유선실, 김옥준, 오윤석, 박민규, 황용석, 황선웅)

## ■ 2017 기본연구

기본연구 17-01 지능정보사회의 공공정보화 패러다임 변화와 미래정책 연구(이원태, 문정욱, 류현숙)

기본연구 17-02 ICT가 고용구조에 미치는 영향 분석(이학기, 이경남)

기본연구 17-03 ICT 융합 대중소기업 상생을 위한 생태계 조성 방안 연구(강준모, 김민식, 이슬기)

기본연구 17-04 ICT 정책에서 빅데이터 분석의 활용방안 연구(김경훈, 이선희, 오윤석, 양수연, 송태민)

기본연구 17-05 사물인터넷 생태계의 경쟁 이슈와 정책과제(이민석, 박상미, 김성준)

기본연구 17-06 비면허 대역 주파수의 활용 동향 및 경제적 가치 추정 방법론 연구  
(김희천, 임동민, 정아름, 김인희)

기본연구 17-07 모바일 동영상 서비스의 광고효과에 관한 연구(주성희, 심홍진, 김청희)

기본연구 17-08 유료방송서비스 간 대체성에 관한 연구: 수요함수 추정을 통한 실증  
분석(황유선, 육은희)

기본연구 17-09 ICT 수출 주요 결정요인과 그 영향 분석(고동환, 최지혜)

기본연구 17-10 컨조인트 분석을 통한 우체국 제휴사업 효과 분석(박재석, 김민진, 김지혜)

협동연구총서 17-11-01 초연결사회의 지속가능성을 위한 사회문화적 조건과 한국  
사회의 대응(III): 총괄보고서 (손상영, 박유리, 이호영, 조  
성은, 김희연, 양수연, 이시직)

협동연구총서 17-12-01 ICT 벤처생태계의 변화 분석을 위한 패널데이터 구축 및  
정책방향 연구(II): 총괄보고서(조성은, 조유리, 강준모, 이  
학기, 민대홍, 이은민, 손가녕)

협동연구총서 17-13-01 과학기술과 ICT 활용을 통한 생산성 향상 방향 연구 및 경  
제 통계 구축(III): 총괄보고서(정현준, 김정언, 김경훈, 남충현,

신우철, 김도완)

협동연구총서 17-14-01 조사환경 변화에 대응한 ICT 통계 생산체계 혁신 방안 연구(Ⅱ): 총괄보고서(정용찬, 이원태, 정혁, 김윤화, 유선실, 정부연, 오윤석, 박민규, 권현영, 오형나)

## 정보통신정책연구원 정책연구 안내

### ■ 2015 정책연구

- 정책연구 15-01 SW융합 핵심기술분야의 현황 및 전망 (김규남, 이경선, 이경남, 이대호)
- 정책연구 15-02 과학기술·ICT 융합 유망분야 진흥 및 성과측정을 통한 창조경제 구현방안 (최계영, 이경선, 김규남, 김민식, 이경남, 허성욱)
- 정책연구 15-03 ICT 산업 현황 분석과 대응방향 연구 (정현준, 박유리, 진홍윤, 이인수)
- 정책연구 15-04 공영 TV홈쇼핑의 운영 차별화 방안 (이종원, 박민성, 김혜성)
- 정책연구 15-05 ICT통계 관리체계 개선방안 연구 (정용찬, 정 혁, 신지형, 김윤화, 하형식)
- 정책연구 15-06 남북 ICT(통신·우편·방송) 통합인프라 구축방안 (김철완, 김성옥, 최중범, 박재석, 서소영, 이우섭, 정아름)
- 정책연구 15-07 환경변화에 대응한 배달 최적화 모델 연구 (최중범, 이영중, 황병일)
- 정책연구 15-08 우정IT 조직의 역할 재정립과 발전전략 마련 (이용수, 안명옥)
- 정책연구 15-09 재난안전통신망 구축 총사업비 검증 (손상영, 김사혁)
- 정책연구 15-10 방송콘텐츠 기반확충을 위한 국내외 사례분석 및 정책방향 연구 (박동욱, 심홍진, 황준호, 정은진)
- 정책연구 15-11 주요국의 과학기술벤처 창업환경과 정책지원체계 비교 연구 (최계영, 강유리, 김민식, 송민선, 정원준, 이두진, 김대환)
- 정책연구 15-12 통신시장 경쟁상황 평가(2015년도) (정진한, 김득원, 김상용, 김용재, 김창완, 김현수, 이민석, 이종화, 정광재, 정 훈, 강인규, 김대건, 김주현, 김진호, 나상우, 송용택, 오기석, 임동민, 홍현기)
- 정책연구 15-13 인터넷 경제 시대의 정책방향 정립에 관한 연구(박유리, 이경선, 이경남, 송민선, 정원준, 오인하, 이상직)
- 정책연구 15-14 중소기업의 M&A 활성화 방안(나성현, 강유리)
- 정책연구 15-15 창업생태계 선순환을 위한 연쇄창업가 지원방안 연구(조유리, 고동환, 정원준)
- 정책연구 15-16 통신시장의 IP화와 C-P-N-D 생태계 확산에 대응한 중장기 통신정책방안 연구 (이종화, 김민철, 송용택)
- 정책연구 15-17 신규사업자 진입 정책사례 연구 (정진한, 김창완, 김득원, 나상우, 이보겸)
- 정책연구 15-18 '16~'17년도 접속원가 산정 및 유·무선 데이터 이용 확산을 고려한

통화량 예측 모형 개선방안 연구 (김민철, 오기석, 김진호, 김대건)

정책연구 15-19 ICT 생태계 확산에 대응한 보편적 의무 제도 개편 방향 연구 (정 훈, 나상우)

정책연구 15-20 MVNO 시장의 경쟁력 강화를 위한 정책방향 수립 및 서비스 다양화 가능성에 대한 연구 (정광재, 김대건)

정책연구 15-21 단말기 유통구조 정상화 및 이용자 편의 증진을 위한 제도개선방안 연구 (김민철, 이종화, 강인규, 이보겸)

정책연구 15-22 데이터 기반 이동통신 요금제 정착을 위한 요금체계 개선방안 및 이용자 편의 증대방안 연구(김용재, 오기석, 김인혜)

정책연구 15-23 규제비용총량제 도입을 위한 비용분석 방안 연구 (초성운, 정광재, 황유선, 오기석, 박희영)

정책연구 15-24 지역방송발전지원 특별법의 실효적 시행방안 연구 (심홍진, 황준호, 박희영)

정책연구 15-25 방송매체 환경 변화에 따른 방송평가 지표 연구 (주성희, 성욱제, 이미라)

정책연구 15-26 보도 콘텐츠의 구성요소 분석 및 법제 정비방안 연구 (김남두, 우혜진)

정책연구 15-27 미디어 다양성 지표의 시범적용 분석 (성욱제, 김남두, 이미라, 정은진)

정책연구 15-28 방송-ICT 융합 시대의 매체간 합산 영향력지수 정책방안 연구 (곽동균, 김남두, 우혜진)

정책연구 15-29 지상파 다채널방송 도입을 위한 정책방안 연구: 단계별 정책목표와 실행 방안을 중심으로 (김태오, 김호정)

정책연구 15-30 개인정보보호 이슈의 지형변화와 국제규범의 형성 연구 (이원태, 이시직, 심우민, 강일신)

정책연구 15-31 통일대비 남북 방송통신 교류협력센터 추진방안 연구 (김철완, 김성욱, 서소영, 이우섭, 서홍수)

정책연구 15-32 FTA 시대 국내제작물 규제 정비방안 (강하연, 주성희, 노은정)

정책연구 15-33 공정경쟁 활성화를 위한 방송·통신 결합판매 규제제도 개선방안 연구 (김창완, 강준석, 강인규)

정책연구 15-34 인터넷 동영상 서비스에 대한 합리적 제도화 방안 연구 (곽동균, 권용재, 김호정, 박희영)

정책연구 15-35 디지털사이니지 산업 규제개선 및 진흥정책 연구(김태오, 곽동균, 김호정)

정책연구 15-36 통합 시청조사 결과의 제도화 및 활용방안에 관한 연구 (성욱제, 김태오, 정은진, 박상진)

- 정책연구 15-37 사물인터넷 실증사업의 경제적 파급효과 분석 (김규남, 이은민, 정원준, 최남희)
- 정책연구 15-38 계좌이동제 시행에 따른 우체국예금의 대응전략 및 실행방안 (박재석, 김민진, 황병일, 하정량)
- 정책연구 15-39 ICT 기업 성장 요인 및 특성 분석 (정현준, 정 혁, 진홍윤, 신우철)
- 정책연구 15-40 ICT 산업분야 한·중·미·일 경쟁력 비교분석과 대응방안 (이경선, 남충현, 김민식, 신우철, 이대호)
- 정책연구 15-41 ICT 산업 중장기 전망(2016-2020년) 및 대응전략 (정 혁, 최계영, 정용찬, 김창완, 정현준, 고동환, 남충현, 이은민, 김민식, 오정숙, 이경남, 강유리, 진홍윤, 유선실, 나상우, 김대진)
- 정책연구 15-42 정부 창업지원사업의 효과성 제고방안 연구 (나성현, 김민식, 강유리, 진홍윤)
- 정책연구 15-43 IT·금융 융합 규제개선 연구 (조유리, 송민선, 이준희)
- 정책연구 15-44 방송통신 결합판매 규제 개선방안 연구 (김현수, 정 훈, 김대진, 송용택)
- 정책연구 15-45 미디어 환경변화에 따른 방송정책의 기본방향과 과제 (황준호, 성욱제, 주성희, 김호정, 우혜진, 이해미)
- 정책연구 15-46 방송 서비스 고도화를 위한 지상파 UHD 방송 및 방송주파수 정책방안 연구 (김남두, 이종원, 김상용, 정광재, 김주현, 박상진)
- 정책연구 15-47 2016년 방송통신 분야 시장 전망 및 정책 방안 연구 (초성운, 정용찬, 정 훈, 정 혁, 유선실, 권용재)
- 정책연구 15-48 방송 콘텐츠 공정거래환경 조성방안 연구: 외주제작사의 간접광고 시행 방안 및 스포츠 중계권거래 제도개선을 중심으로 (주성희, 임세진, 정은진)
- 정책연구 15-49 매체환경 변화에 대응한 규제개선 연구 (이종원, 김태오, 권용재)
- 정책연구 15-50 방송시장 환경변화에 대응한 유료방송 요금 규제 및 수신료 배분 체계 개선 방안 연구 (강준석, 황유선, 권용재)
- 정책연구 15-51 유료방송 제도개선을 위한 시장현황 분석 (이재영, 유선실, 박선영)
- 정책연구 15-52 주요 통신서비스별 시장상황 자료 수집·분석 (김현수, 정 훈, 강인규, 홍현기, 김대진)
- 정책연구 15-53-01 2015 방송통신통상협상력강화 사업 결과보고서 (강하연, 윤승환, 박은지, 김재형, 노은정)
- 정책연구 15-53-02 2015 FTA 협상대상국 방송통신서비스 시장개방 및 규제제도 현황

(강하연, 박은지, 김재형, 노은정)

- 정책연구 15-54 2015년도 남북 정보통신 교류협력 촉진사업 결과보고서 (김철완, 김봉식, 서소영, 이우섭)
- 정책연구 15-55 ICT 인문사회 혁신기반 구축(III) 총괄보고서 (조성은, 이호영, 손상영, 이원태, 강홍렬, 한은영, 김사혁, 김희연, 이시직, 홍성욱, 이종관, 남 영)
- 정책연구 15-56 ICT 인문사회 혁신기반 구축(III): 디지털 세대와 미래기술 수용(이호영, 김희연, 김석호, 이윤석)
- 정책연구 15-57 ICT 인문사회 혁신기반 구축(III): 디지털 기술 · 매체환경에서 창작의 변화 (이원태, 김희연, 유승호, 류한석)
- 정책연구 15-58 ICT 인문사회 혁신기반 구축(III): 웰니스케어 확산과 미래 의료시스템 (조성은, 이시직, 이일학, 정지훈)
- 정책연구 15-59 ICT 인문사회 혁신기반 구축(III): 공유경제 비즈니스 모델과 새로운 경제 규범 (손상영, 김사혁)
- 정책연구 15-60 2015년도 우정동향 조사 분석 (정진하, 이석범, 최종범, 안명옥, 이영중, 이경은, 박소연, 김민진, 최승재)
- 정책연구 15-61 국가 간 정산제도 및 UPU우편사업 전략 연구 (정진하, 최종범, 이경은)
- 정책연구 15-62 우체국 국제물류사업 진출 전략 (정진하, 이용수, 이영중, 박소연, 황병일, 김윤관)
- 정책연구 15-63 우체국금융 핀테크 도입을 위한 실증적 추진 전략 (정진하, 박재석, 김민진, 황병일, 하정량)
- 정책연구 15-64 우체국보험 영업조직 효율적 운영 방안 (정진하, 이석범, 안명옥, 최승재, 심송보)

## ■ 2016 정책연구

- 정책연구 16-01 ICT 발전에 따른 산업 및 기술수준별 고용효과 분석 및 정책방향 정립(주재욱, 정부연)
- 정책연구 16-02 신규 이용 주파수의 효율적 활용관리 · 방안 연구(김상용, 김주현, 정아름)
- 정책연구 16-03 스마트시대에 대응한 방송광고분류체계 개선방안 연구(강준석, 주성희, 이미라, 정은진)
- 정책연구 16-04 SDGs체제 하에서 과학기술 ODA의 역할 및 효과성 제고방안 연구

(강인수, 김태은, 유성훈, 김진주, 정유미, 조수미)

- 정책연구 16-05 기술중립성 확보를 위한 방송제도 개선방안 연구(이종원, 김태오, 권용재)
- 정책연구 16-06 SW중심사회의 일자리 정책방향 연구(정 혁, 이정선, 이경남, 남충현, 이경남, 손가녕, 이 호, 임영모, 서영빈, 이동현, 최창욱)
- 정책연구 16-07 All-IP 네트워크로의 이전과 ICT 생태계 출현에 따른 전기통신사업법 상 의무·사업자 분류체계 (이민석, 이종화, 송용택)
- 정책연구 16-08 ICT 개발협력 성과제고 및 전략적 이행방안 연구(강인수, 김태은, 유성훈, 송영민, 심수민, 조수미)
- 정책연구 16-09 데이터 기반 디지털 경제의 미래예측 방법론 연구(주재욱, 정용찬, 이원태, 신지형, 정부연, 김옥준, 이성호, 이대호, 김문조, 이왕원, 정지연, 김도훈, 김학준, 김남혁, 조문래, 나영민, 권영민, 조수진, 김근진)
- 정책연구 16-10 통일준비 ICT 통합기반 조성을 위한 정책과제 연구(김철완, 서소영, 이우섭, 서홍수)
- 정책연구 16-11 지능사회 구현을 위한 정보화 추진전략 개편방안 연구(최계영, 박유리, 이은민, 김규남)
- 정책연구 16-12 ICT 벤처지원 정책 개선방안 및 글로벌 벤처 생태계 조성방안 연구 (남충현, 이은민, 손가녕, 오승환, 김규남)
- 정책연구 16-13 데이터 중심으로의 이동통신 패러다임 전환에 따른 미래 주파수 정책 방향 연구(김지환, 김득원, 김상용, 임동민, 김주현, 정아름, 김 철)
- 정책연구 16-14 5G 시대를 대비한 주파수 대가 산정 및 할당절차에 대한 연구(김지환, 김인희, 정아름)
- 정책연구 16-15 재난안전통신망 시범사업결과에 따른 총사업비 재검증-단말기 경제성 확보방안을 중심으로-(강홍렬, 한은영)
- 정책연구 16-16 OTT 동영상 시장 현황 파악 방안 연구(곽동균, 육은희)
- 정책연구 16-17 통신시장 경쟁상황 평가(2016년도)(여재현, 김민철, 김상용, 김용재, 김지환, 김창완, 김현수, 이민석, 이상우, 정광재, 정 훈, 강인규, 김대건, 김성준, 김인혜, 나상우, 송용택, 이보겸, 임동민, 홍현기)
- 정책연구 16-18 단말기 유통법 성과 분석 및 제도 개선방안 연구(김현수, 강인규, 이솔희, 김인혜)

- 정책연구 16-19 지상파방송 재송신 분쟁 관련 쟁점 및 개선방안 연구(김태오, 김호정)
- 정책연구 16-20 방송법상 금지행위 위반에 대한 과징금 부과 기준의 세분화에 관한 연구(김태오, 송민선)
- 정책연구 16-21 스마트미디어 시대 지역방송의 차별화 및 경쟁력 확보 방안 연구(심홍진, 주민정, 이주영)
- 정책연구 16-22 국민관심행사 고시의 합리적 개선을 위한 실증연구(심홍진, 육은희)
- 정책연구 16-23 국내제작 방송프로그램 인정기준 개선방안 연구(주성희, 이주영)
- 정책연구 16-24 방송통신 융합 환경에 따른 방송사업자의 소유경영 규제 개선 정책방안 연구(김남두, 진전은영)
- 정책연구 16-25 방송분야 정책통계의 효율적 관리 및 활용방안 연구(김남두, 정용찬, 신지형, 진전은영)
- 정책연구 16-26 방송프로그램 시청자평가 개선방안 연구(주재욱, 강현철, 박은희, 정부연, 이선희)
- 정책연구 16-27 브렉시트의 ICT 산업 파급효과와 정책방향 연구(고동환, 강하연, 나성현, 진홍운, 최지혜, 박은지, 박선우)
- 정책연구 16-28 RCEP, TISA, 한중일·한중미 FTA 등 방송통신시장 규제현황 분석 및 통상협상 방안 마련(강하연, 박은지)
- 정책연구 16-29-01 창조경제 글로벌 혁신협력모델 개발 연구(기본형모델)(강하연, 김성옥, 박지현, 남상열, 김성웅, 김진주, 최효민, 정아영, 박정은)
- 정책연구 16-29-01 창조경제 글로벌 혁신협력모델 개발 연구(특화형모델)(강하연, 김성옥, 박지현, 김진주, 최효민, 김은경, 김정민, 박승찬, 신윤정, 최준환)
- 정책연구 16-30 국제우편서비스 구조개편 및 요금안 마련 연구(최중범, 이영중, 박소연, 정일량)
- 정책연구 16-31 우체국 펀드판매 취급을 위한 실행 방안 마련 연구(박재석, 안명옥, 김민진, 황병일, 정경오, 이재석)
- 정책연구 16-32 기술변화와 인적자원 운영 연구(강홍렬, 한은영, 최승재, 허재준, 김형만)
- 정책연구 16-33 방송통신 결합상품 제도개선 효과분석 및 후속조치 연구(김민철, 김현수, 정 훈, 송용택, 이보겸)
- 정책연구 16-34 인터넷플랫폼사업자 이용자인식저해행위 개선방안 연구(김현수, 강인규, 홍현기, 김대건)



- 정책연구 16-35 시설관리기관 설비의 이용활성화를 위한 이용대가 산정방식 연구  
(이상우, 송용택, 이솔희)
- 정책연구 16-36 TDD 주파수의 효율적 활용방안 및 이동통신용 주파수 중장기 공급방  
안에 대한 연구(김상용, 김득원, 김지환, 임동민, 김인희)
- 정책연구 16-37 '16년 주요 통신서비스별 시장상황 자료 수집·분석(김현수, 정 훈,  
장인규, 홍현기, 김대건)
- 정책연구 16-38 전기통신사업 영업보고서 정보 유용성 제고방안 연구(정 훈, 박상미,  
송용택, 이민석, 김대건)
- 정책연구 16-39 광고총량제 등 광고규제 개선 효과 분석(강준석, 황유선, 김호정, 홍석영)
- 정책연구 16-40 매체별 광고 규제체계 개선방안 연구(황준호, 김경은, 정은진)
- 정책연구 16-41 방송통신 분야 국내외 동향 분석 및 '17년 시장전망 연구(조성운, 정용찬,  
이민석, 정 혁, 유선실, 홍현기, 권용재, 홍석영)
- 정책연구 16-42 방송통신 분야 규제비용 연구(조성운, 황유선, 정광재, 김경은, 이보겸,  
홍석영)
- 정책연구 16-43 방송통신 융합시대에 부응하는 규제체계 정비방안 연구(황준호, 성욱제,  
정은진, 이주영)
- 정책연구 16-44 지상파다채널 시대의 합리적인 규범정립에 관한 연구(김태오, 송민선)
- 정책연구 16-45 외주제작시장의 공정거래 환경조성을 위한 평가방법론 개발(김경은,  
심홍진, 황유선, 진전은영)
- 정책연구 16-46 공적서비스방송의 해외제도 비교 연구(이종원, 황준호, 성욱제, 김태오,  
육은희)
- 정책연구 16-47 2016년도 미디어다양성 모니터링 연구(성욱제, 김남두, 강준석, 정은진,  
이주영, 진전은영)
- 정책연구 16-48 ICT 통계 발전전략 수립(나성현, 정용찬, 주재욱, 정 혁, 정현준, 고동환,  
김경훈, 유선실, 정부연, 김옥준, 진홍윤, 이선희, 신우철, 박선영, 박선우,  
최지혜)
- 정책연구 16-49 ICT 통계조사 품질진단(정용찬, 김경훈, 정 환, 유선실)
- 정책연구 16-50 ICT 산업 통계분석 프레임워크 구축(나성현, 김옥준, 이선희, 진홍윤)
- 정책연구 16-51 ICT 통계 분류체계 개선방안 연구(정현준, 진홍윤, 김옥준)
- 정책연구 16-52 ICT 통계조사 기여도 평가(주재욱, 김경훈, 김옥준, 이동희)

- 정책연구 16-53 ICT 및 인터넷 경제 통계의 조사 모집단 및 표본설계 표준화(정현준, 김옥준, 오윤석, 신우철, 한근식)
- 정책연구 16-54 ICT 및 인터넷 경제통계분석(정혁, 고동환, 김경훈, 김민식, 김옥준, 나성현, 박선우, 신우철, 오윤석, 오정숙, 유선실, 이경남, 이선희, 이은민, 정부연, 정원준, 정현준, 진홍윤, 최지혜)
- 정책연구 16-55 남북 정보통신 교류협력 촉진(김철완, 강하연, 김윤도, 서소영, 이우섭)
- 정책연구 16-56 2017 ITU 텔레콤월드 개최국 협정 협상 대응방안 연구(서보현, 김태은, 전선민)
- 정책연구 16-57 2016년도 우정정책 출연연구-우정동향 조사 분석(정진하, 이석범, 한은영, 안명옥, 이영종, 이경은, 박소연, 최승재)
- 정책연구 16-58 2016년도 우정정책 출연연구-TPP 등 배달서비스 통상협상 대응 방안 수립(정진하, 최중범, 한은영, 이영종)
- 정책연구 16-59 2016년도 우정정책 출연연구-세계우편전략 이행을 통한 국제우편 경쟁력 강화방안 연구(정진하, 최중범, 이경은)
- 정책연구 16-60 2016년도 우정정책 출연연구-사업환경 변화에 따른 우체국예금 대응 전략 수립(정진하, 박재석, 이용수, 이영종, 김민진, 김지혜, 선정훈)

## ■ 2017 정책연구

- 정책연구 17-01 통계 모형을 이용한 ICT 일자리 중심정책 효과 및 방향 연구(정혁, 정부연, 최지혜, 전병유)
- 정책연구 17-02 신창조경제 글로벌 역량 및 기업 해외진출 강화방안 연구(김성옥, 박지현, 박은지, 최효민)
- 정책연구 17-03 창업지원 효율화 및 창업기업 진입장벽 해소 방안 연구(최계영, 박유리, 문정옥, 정원준, 손가녕, 김민식)
- 정책연구 17-04 통합시청조사결과 합산을 위한 가중치 연구(황준호, 성욱제, 문혜리)
- 정책연구 17-05 ICT 신산업 활성화와 효율적 규제개혁 추진을 위한 정책방안 연구(김정연, 박유리, 이원태, 염수현, 조유리, 강준모, 이학기, 김민식, 이은민, 정원준, 이시직, 손가녕, 최주한)
- 정책연구 17-06 아시아스타트업 허브 조성을 위한 글로벌 정책 협력방안 연구(남충현, 이경남, 손가녕, 최주한)
- 정책연구 17-07 ICT 벤처·스타트업 관련 제도 효율화 방안 연구(조유리, 조성은, 김

민식, 손가녕)

- 정책연구 17-08 초연결 지능망 사회의 네트워크 투자 관리 체계 연구(이상우, 여재현, 정 훈, 나상우, 송용택, 이솔희, 이용진, 나성욱, 김병희, 조대근, 이종기)
- 정책연구 17-09 MVNO의 경쟁력 강화를 위한 시장분석 및 완전 MVNO 진입 가능성에 관한 연구(정광재, 김대건)
- 정책연구 17-10 All-IP, 융합형 서비스 활성화 등 시장환경 변화에 따른 통신서비스개선 및 이용자 편익확대 방안 연구(김용재, 김민철, 김창완, 이민식, 강인규, 나상우, 박상미, 이보겸)
- 정책연구 17-11 자가전기통신설비의 공익목적 활용 촉진을 위한 제도개선 방안 연구(이상우, 송용택, 이솔희)
- 정책연구 17-12 Mega FTA 시대의 신유형 서비스(스마트미디어, 광고 등) 규범체계 및 스마트미디어 콘텐츠 규제에 관한 연구(이종원, 주성희, 곽동균, 홍석영, 송민선, 진전은영)
- 정책연구 17-13 국내외 유료방송 규제개편 사례 및 정책동향 분석(이종원, 김호정)
- 정책연구 17-14 플랫폼 수익구조 개선을 통한 유료방송시장 생태계 선순환 기반조성을 위한 연구(강준석, 김남두, 권용재, 이주영, 홍석영)
- 정책연구 17-15 ICT산업 중장기 전망(2017~2021) 및 대응전략(정철, 정용찬, 김창완, 고동환, 유선실, 정부연, 이경남, 오정숙, 이은민, 나상우, 김옥준, 김대건, 진홍윤, 이선희)
- 정책연구 17-16 ICT기반 사회현안 해결방안 연구(이호영, 손상영, 이원태, 조성은, 김희연, 문정욱, 이시직, 양수연, 류현숙, 최은창, 한상기)
- 정책연구 17-17 통신시장 경쟁촉진을 위한 규제 체계 및 정책방안 연구(김창완, 여재현, 이민식, 송용택, 이보겸)
- 정책연구 17-18 창조경제 글로벌협력 환경분석 및 의제대응 방안 연구(남상열, 김성웅, 박정은)
- 정책연구 17-19 일자리 창출 중심의 창조경제정책 수립·추진방안 연구(이학기, 이경남, 최주한)
- 정책연구 17-20 제4차 산업혁명 선도를 위한 과학기술-ICT 기반 국가정책방안 연구(김정연, 최계영, 조유리, 강준모, 이학기, 김민식, 이은민, 이시직,

정원준, 손가녕, 양수연, 최주한, 손병호, 신민수)

정책연구 17-21 우체국 서민대출 추진 시 예금사업 영향도 사전 분석(박재석, 김민진, 김지혜, 안명옥)

정책연구 17-22 합리적이고 공정한 PP-플랫폼 간 채널 계약을 위한 제도 개선 조사(강준석, 권용재)

정책연구 17-23 클라우드 도입에 따른 전자정부예산 운영의 혁신(강홍렬, 권현영, 한은영, 김지혜, 엄석진)

정책연구 17-24 국제우편 관련 국내 시행 법령 전면 개정안 마련(최중범, 정진하, 박소연, 이진경)

정책연구 17-25 ICT 기업 글로벌 진출 활성화 방안 연구(조유리, 김성옥, 김정연, 손가녕)

정책연구 17-26 통신시장 경쟁상황 평가(2017년도)(정진한, 김민철, 김용재, 김창완, 김현수, 여재현, 이민석, 이상우, 정광재, 정훈, 강인규, 김대건, 김성준, 나상우, 박상미, 송용택, 이보겸, 이슬희, 홍현기)

정책연구 17-27 방송시장 상생 발전을 위한 사후규제 개선방안 연구(강준석, 김태오, 권용재)

정책연구 17-28 주파수 경매 시뮬레이션 Tool 개발(김희천, 김상용, 김득원, 김지환, 임동민, 정아름, 김인희)

정책연구 17-29 창조경제 글로벌 정책동향 분석 및 기본전략 수립(강하연, 박지현, 김성옥, 최효민, 강반디, 오테현)

정책연구 17-30 공공·민간 데이터 유통·거래 환경 기반 조성 연구(이원태, 문정옥, 양수연, 왕재선)

정책연구 17-31 ICT기반 사회현안 해결방안 연구(조성은, 손상영, 이원태, 김희연, 문정옥, 이시직, 양수연, 이종관)

정책연구 17-32 지능정보사회에서의 이용자보호 이슈 및 정책 방안 연구(이원태, 문정옥, 양수연)

정책연구 17-33 미래부 창업(재도전)·벤처 지원사업 참여기업 실태조사 및 지원정책 효율화 방안 연구(최계영, 김성옥, 김민식, 이가희)

정책연구 17-34 한·중 ICT 벤처·스타트업 및 공동연구 협력방향 연구(김성옥, 강하연, 서소영, 정인선, 강반디, 이슬기, 김준연)

정책연구 17-35 ICT 분야에서의 4차 산업혁명 활성화를 가로막는 경쟁 제한적 규제 발굴을 위한 연구(강준모, 조성은, 민대홍, 오정숙, 이시직)

- 정책연구 17-36 주요 통신서비스별 시장상황 자료 수집·분석(김현수, 정 훈, 강인규, 김대건, 송용택, 홍현기)
- 정책연구 17-37 부가통신서비스시장의 신유형 불공정행위 조사 방안 연구(김현수, 강인규, 홍현기)
- 정책연구 17-38 규제 환경 변화에 따른 이동통신 단말장치 유통구조 개선 방안 연구(김현수, 강인규, 이보겸)
- 정책연구 17-39 신규 통신서비스 활성화를 위한 도매제도 정비 및 합리적 트래픽 관리기준 개선 방안 연구(이상우, 정훈, 김대건, 이솔희, 송용택, 조대근)
- 정책연구 17-40 IoT 환경에서의 가입자식별모듈 이동성 제도 및 번호정책 연구(정광재, 김민철, 이보겸)
- 정책연구 17-41 '18~'19년 접속원가 산정 및 통화량 예측모형 개선방안 연구(김민철, 송용택, 김대건, 김성준)
- 정책연구 17-42 5G 시대의 주파수 할당대가 산정 제도 연구(김지환, 김상용, 김득원, 김희천, 임동민, 정아름, 김인희)
- 정책연구 17-43 진입규제 완화에 대비한 전파법 체계 개선방안 연구(김득원, 김상용, 김희천, 임동민, 김인희)
- 정책연구 17-44 지능정보사회의 주파수 공급 및 이용제도 개선방안 연구(김지환, 김상용, 김득원, 김희천, 임동민, 김인희)
- 정책연구 17-45 방송통신 분야 환경변화에 따른 주요 이슈 분석 및 정책방향 연구(초성운, 황준호, 이재영, 이민석, 유선실, 홍현기, 권용재)
- 정책연구 17-46 방송통신 분야 규제비용 관리방안 연구(초성운, 황유선, 김지환, 정광재, 송민선)
- 정책연구 17-47 방통융합 서비스 해외제도 분석을 통한 미래지향적 규제체계 개선 연구(황준호, 성욱제, 김호정, 육은희)
- 정책연구 17-48 방송의 미래 전망과 규제 개선을 위한 정책 과제 연구(이재영, 정은진)
- 정책연구 17-49 지상파 AM라디오방송 효율화 정책방안 연구(이종원, 김태오, 김상용, 정은진)
- 정책연구 17-50 방송통신 결합판매 경쟁상황 평가 방법론 및 지표 개발(곽동균, 황유선, 권용재)
- 정책연구 17-51 정보통신망법상 개인정보보호 제도의 정책효과 분석(김태오, 이재영,

성욱준, 이원태, 조성은, 송민선)

정책연구 17-52 방송광고 전반에 대한 제도개선 방안 마련을 위한 연구 - 현행 비대  
청규제에 대한 추가적 규제완화 시 효과 분석 등(강준석, 황유선,  
김호정)

정책연구 17-53 신유형광고 제도화 및 매체별 차등규제 개선을 위한 입법안 연구(황준호,  
심홍진, 송민선)

정책연구 17-54 방송한류 활성화 및 경쟁력 강화 방안 연구(주성희, 육은희)

정책연구 17-55 외주제작 시장구조 및 경쟁상황 실태평가 및 관련 제도 정비방안 연  
구(심홍진, 김청희)

정책연구 17-56 방송매체 환경변화에 따른 편성제도 실효성 제고 방안 연구(주성희,  
김청희)

정책연구 17-57 공영방송의 독립과 공정성 제고를 위한 법제도 개선방안 모색(김남두,  
이종원, 황준호, 정은진, 송민선)

정책연구 17-58 지상파·유료방송 방송광고 유형에 대한 시청자평가 및 인식조사  
(강준석, 곽동균, 황유선, 김호정, 송민선)

정책연구 17-59 매체 및 통상환경 변화에 따른 방송법제 대응방안 연구(이종원, 주성희,  
곽동균, 육은희)

정책연구 17-60 유료방송 시장 집중현상 개선방안 연구(이재영, 육은희)

정책연구 17-61 방송통계 통합정보 제공체계 구축(신지형, 김윤화, 이선희, 김상우)

정책연구 17-62 인터넷 경제 및 ICT 통계 분석(정혁, 나성현, 고동환, 김경훈, 유선실,  
정부연, 진홍윤, 이선희, 신우철, 노희운, 오윤석, 최지혜, 김민식, 이경남,  
오정숙, 이은민)

정책연구 17-63 인터넷 경제 및 ICT 관련 통계 표준화(정현준, 신우철, 박선영, 한근  
식)

정책연구 17-64 ICT 통계체계 기획 및 개선방안 연구(최계영, 정현준, 정용찬, 정혁,  
신지형, 고동환, 남충현, 나성현, 김경훈, 유선실, 정부연, 김옥준, 이선희,  
신우철, 노희운, 오윤석, 최지혜, 김상우, 박선영, 진홍윤)

정책연구 17-65 지능정보산업 시장규모 추정을 위한 연구(고동환, 나성현, 최계영,  
오윤석, 유선실, 이대호)

정책연구 17-66 ICT 통계조사 품질진단(정용찬, 유선실, 정환)

- 정책연구 17-67 ICT 통계조사 기여도 평가(신지형, 이선희, 김경훈, 김옥준, 주재욱)
- 정책연구 17-68 남북 정보통신 교류촉진(강하연, 김봉식, 서소영)
- 정책연구 17-69 APEC 인터넷경제 협력 논의 및 대응 방안(남상열, 김성웅, 박정은)
- 정책연구 17-70 OECD 고잉디지털(Going Digital) 프로젝트 분석 및 대응방안(고상원, 김성웅, 김병우)
- 정책연구 17-71 국제기구를 통한 중남미지역 ICT 협력방안 연구(남상열, 김성웅, 김병우)
- 정책연구 17-72 2017년도 우정정책 출연연구 - 우정동향 조사 분석(정진하, 이석범, 이용수, 한은영, 안명옥, 이영중, 이경은, 박소연, 김민진)
- 정책연구 17-73 2017년도 우정정책 출연연구 - 경쟁에 대응한 우편서비스 구조 개편과 이를 위한 법령개정 및 요금 체계 정비 방안 연구(정진하, 최중범, 한은영, 이영중)
- 정책연구 17-74 2017년도 우정정책 출연연구 - 우체국예금 전략고객 확보 방안(정진하, 박재석, 이용수, 안명옥, 김민진, 김지혜)
- 정책연구 17-75 2017년도 우정정책 출연연구 - 우편·배달서비스 관련 통상협상 대응 방안 수립(정진하, 최중범, 한은영, 이영중, 이진경)







● 저 자 소 개 ●

---

조 성 은

- 미국 럿거스대 언론학 박사
- 현 정보통신정책연구원 연구위원

양 수 연

- 서울대학교 환경계획학 석사
- 현 정보통신정책연구원 연구위원

최 진 원

- 연세대학교 법학 박사
- 현 대구대학교 교수

경제 · 인문사회연구회 협동연구 17-26-03  
기본연구 17-11-03

초연결사회의 기술기반 창작도구의 활용에 따른  
사회문화제도 고찰

---

2017년 12월 일 인쇄  
2017년 12월 일 발행

발행인 김 대 희

발행처 정 보 통 신 정 책 연 구 원

충청북도 진천군 덕산면 정통로 18

TEL: 043-531-4114 FAX: 043-535-4695 ~ 6

인 쇄 크리홍보주식회사

ISBN 979-11-7000-176-8 94320

ISBN 979-11-7000-173-7 (전 3권)

---

보급가 10,000원