

2024 Arts & Culture Education
Report

20
24

문화예술교육 기획리포트

제3호 문화예술교육 아카이빙과 플랫폼

문화예술교육 기획리포트

제3호 문화예술교육 아카이빙과 플랫폼

2024 문화예술교육 기획리포트 3호

문화예술교육 아카이빙과 플랫폼

바야흐로 디지털 전환의 시대, 과거부터 현재까지 생산된 기록과 창작물, 유무형의 자산 등은 이제 분야를 막론하고 빠르게 온라인으로 저장·보존되고 있다. 그리고 이러한 움직임은 문화예술교육 분야에도 큰 영향을 미치고 있다.

이제 문화예술교육의 디지털화는 더 이상 선택이 아닌 필수이며, 팬데믹 이후 가속화된 디지털 전환은 문화예술교육에서의 자료 보존, 학습 콘텐츠 공유, 연구 및 학습 생태계 지원 등 다양한 변화를 이끌고 있다. 하지만 동시에 생성형 AI와 상업적 마켓플레이스 등장에 따른 저작권 문제, 자료 활용에 대한 윤리 등 새로운 문제들 또한 대두되고 있다.

그렇다면 변화하는 환경 속, 문화예술교육에서의 저작물 활용은 어떻게 이루어져야 할까? 또 이러한 저작권의 법적·윤리적 문제를 해결할 수 있는 공공의 역할은 무엇일까?

기획리포트 3호에서는 문화예술교육의 고유한 가치를 유지하고 발전시키기 위한 체계적인 아카이빙과 플랫폼 구축 방안을 살펴 보고, 생성형 AI 시대의 저작물 활용과 저작권 적용 사례 등을 통해 문화예술교육 분야의 적용점과 향후 과제를 들여다 본다.

한국문화예술교육진흥원 연구조사팀

CONTENTS

리포트 #1

문화예술교육의 유산, 그 과정의 기록

안정희 (기록정보학 박사, 기록문화연구 대표)

p.07

리포트 #2

변화하는 환경에서 문화예술교육에서 저작물 활용

김민정 (법무법인 휘명 변호사)

p.12

리포트 #3

미국의 문화예술교육 온라인 아카이빙의 확산 사례

박진희 (Camille World 큐레이터 겸 심사역)

p.16

리포트 #4

생성형 AI시대 저작물과 저작권

박성필(KAIST 미래전략대학원장)

p.24

리포트 #1

문화예술교육의 유산, 그 과정의 기록

안정희 (기록정보학 박사, 기록문화연구 대표)

문화예술교육은 창의적 사고와 표현력을 키우며, 개인의 성장과 공동체의 사회적 통합을 촉진한다. 이러한 활동의 과정과 결과물을 보존하고 공유하는 문화예술교육 아카이브는 교육 연구와 정책 개발의 기반을 제공하며, 창의적 학습과 협업을 지원하는 창조적 기억의 저장소로 기능한다. 이를 통해 문화예술교육은 지속 가능성을 강화하고, 더 큰 사회적 가치를 창출할 수 있다.

현재 문화예술교육 정책사업의 결과물은 아르떼라이브러리를 통해 아카이빙되고 있다. 하지만 학교를 비롯한 다양한 사회적 맥락에서 이루어지는 모든 문화예술교육 과정을 효과적으로 기록하고 관리하기에는 한계가 있다. 예를 들어, 정책 자료는 비교적 잘 보존되고 있으나, 민간에서 실행되는 교육 현장의 자료는 체계적인 수집과 관리가 부족하다. 또한, 현재의 아카이빙 방식은 사용자가 자료를 맥락적으로 탐색하거나 활용하기에 적합하지 않아, 자료의 활용성을 극대화하기 위해 체계적인 분류와 맥락 부여가 가능한 참여 기반 큐레이션 플랫폼이 요구된다.

본 글은 문화예술교육 기록의 특성에 적합한 아카이빙 방안과 큐레이션 플랫폼 구축 방안을 제시하며, 이를 통해 문화예술교육 아카이브가 보존 공간인 동시에 협업과 창조의 생태계로 발전할 수 있는 가능성을 논의하고자 한다.

문화예술교육의 아카이빙 방안

1) 교육 과정의 기록화

문화예술교육의 아카이빙은 모든 교육 과정을 포괄적으로 기록화하는 데 중점을 두어야 한다. 이를 위해서는 정책 자료와 현장 자료를 구분하여 접근할 필요가 있다.

정책 자료는 정책사업으로 이루어진 결과물을 의미하여, 현재 아르떼라이브러리에 추천자료, 동영상, 교육자료실, 연구자료실, 지역문화예술교육, 누리집소래로 분류되어 온 오프에서 서비스되고 있다. 다만 기록 간의 관계 설정으로 연관 자료를 쉽게 확인할 수 있도록 아카이브가 구축되면 좋을 것이다.

자료의 성격에 따라 정책문서(법령, 시행령, 정책 보고서), 교육 자료(교안, 사례집, 교육과정 설계 문서 등), 성과 자료(평가 보고서, 학생 작품, 교사 피드백 자료 등)로 분류하여 구축하고 이를 효과적으로 탐색하고 활용할 수 있도록 계층적 구조와 네트워크 맵을 활용해 자료 간 연관성을 명확히 해야 한다.

예를 들어, 사용자가 "학교 기반 문화예술교육"을 선택하면 관련 법령, 시행령, 정책 보고서와 같은 자료로 즉각 연결될 수 있도록 탐색 시스템을 구축해야 한다. 이러한 체계는 정책 변화와 실행 결과를 명확히 추적할 수 있는 환경을 제공하며, 자료의 일관성과 활용성을 극대화할 수 있다.

정책 자료와 달리 현장 교육 자료는 기획·수집이 필요하다. 문화예술교육은 공공기관에서 정책을 생산하고, 다양한 민간 분야에서 교육 활동을 실행하는 구조를 가지며, 이러한 구조적 특성으로 인해 민간 분야에서 이루어지는 교육과정의 기록이 아카이브에 구축되기 어렵다.

문화예술교육 기록은 예술교육 활동과 그 성과를 기록하고 보존하여 이를 기반으로 교육적 가치와 효과를 연구하거나 후속 교육 콘텐츠 개발을 목적으로 한다. 이를 위해서 문화예술교육의 모든 단계 및 과정이 기록화되어야 하므로 교육 과정을 재현할 수 있는 기록을 수집하여야 한다.

워크숍 기획서와 같은 사전 기획 자료, 교육 현장의 사진과 동영상, 학생들의 활동 기록과 같은 실행 자료, 성과 분석 보고서와 참여자 피드백과 같은 사후 평가 자료를 모두 포함해야 한다. 자료 형식 또한 텍스트, 이미지, 동영상, 오디오 등 다양한 형식을 아우르는 것이 중요하다. 이렇게 수집된 자료는 교육의 다각적 활용 가능성을 높일 수 있다.

2) 민간 분야와의 협력 체계 구축

다양한 분야에서의 문화예술교육 과정 기록 수집을 위해서는 공공기관과 민간 교육 기관 간의 협력 체계 구축이 필요하다. 이를 위해 공공기관은 민간 교육 기관과 파트너십 모델을 개발하여 자료 제공을 유도해야 한다. 공공기관은 디지털 플랫폼을 제공해 민간 기관이 자료를 등록할 수 있도록 지원¹⁾하며, 자료 제공 참여를 유도하기 위해 교육 지원금, 홍보 기회 등 다양한 인센티브를 제공해야 한다.

중앙 기관은 수집 전략과 기준을 설정하고, 지역 기관은 현장에서 자료를 수집하여 중앙으로 전달하는 협력 구조를 구축해야 한다. 이를 통해 민간 데이터 공유와 협력이 활성화되고, 문화예술교육 자료의 포괄적 수집과 관리가 가능해진다.

효율적인 아카이빙을 위해서는 표준화된 메타데이터와 수집 양식을 활용하여 자료를 체계적으로 정리해야 한다. 교육 제목, 장소, 날짜, 참여 인원, 자료 유형(문서, 사진, 영상 등)과 같은 정보가 포함된 양식을 통해 모든 교육 현장에서 일관된 방식으로 자료를 기록할 수 있어야 한다. 현장 기록 전문가를 양성하여 자료의 품질을 유지하고, 지역성과 교육 맥락을 반영한 자료를 수집함으로써 문화예술교육의 다각적 가치를 기록할 수 있다.

문화예술교육 자료는 지역적 특색과 맥락을 반영해야 한다. 특정 지역의 전통 예술을 기반으로 한 교육 프로그램과 같은 지역 특화 콘텐츠는 우선 수집되어야 한다. 또한, 전국적으로 일반화된 자료보다는 우수 사례 중심으로 깊이 있는 자료를 수집하는 것이 바람직하다. 예를 들어, 참여 학생의 특별한 성장 경험이나 성공적인 민관 협력 사례를 중심으로 자료를 수집하면, 향후 교육 프로그램 개선 및 정책 수립에 실질적으로 기여할 수 있다.

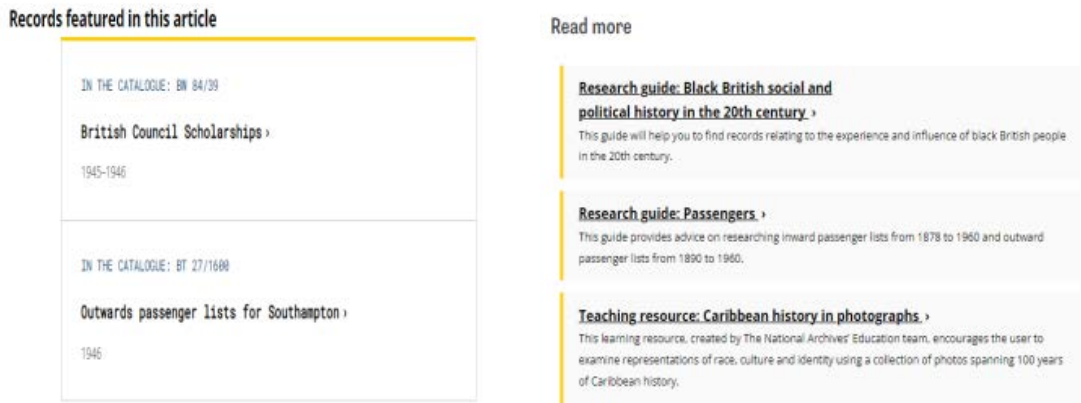
참여 기반 큐레이션 플랫폼 설계

큐레이션 플랫폼은 다양한 자료(텍스트, 이미지, 동영상 등)를 체계적으로 수집, 분류, 편집하여 사용자들이 보다 쉽게 접근하고 활용할 수 있도록 아카이브를 설계하는 것을 의미한다. 정책-현장 협업의 문화예술교육 아카이브는 맥락과 스토리 제공, 사용자 참여와 협업을 강조하는 큐레이션 플랫폼을 구축함으로써, 학습, 연구, 창작 활동을 지원할 수 있다.

1) 협업과 상호작용의 강화



1) 아르떼라이브러리는 '외부자료등록'을 통해 기관·단체가 직접 자료를 등록할 수 있도록 하였다.(출처: <https://lib.arte.or.kr/member/org/Login.do>)



[그림 1] 영국 국가기록원의 '컬렉션의 이야기'
출처: <https://beta.nationalarchives.gov.uk/explore-the-collection/stories>

문화예술교육 아카이브는 큐레이션 플랫폼을 통해 맥락과 스토리 제공하여야 한다. 영국 국가기록원 TNA(The National Archives)의 웹 사이트인 디스커버리는 기록에 등장하는 인물, 장소, 사건을 중심으로 다시 이야기하는 '하이라이트와 이야기'(Spotlight and Stories)를 운영한다. 이용자들의 기록에 대한 접근점을 연구하여 20개의 주제 영역으로 분류, 추리작가, 전기 작가, 동화 작가 등 다양한 전문가와 협업해 기록을 이야기로 재구성하여 서비스한다. 이야기의 구체성을 강화하기 위해 하나의 이야기 안에 사진, 개요 박스, 인터뷰 글, 신문 기사 등을 편집·배치하였다.

이는 이용자들이 기록을 읽으며 자신의 다양한 경험을 끌어내고, 자신의 시각에서 다시 이 경험과 기억의 의미를 탐구하도록 돕는 역할을 한다. 또한 기록을 계층별 기록, 콘텐츠, 관련 기록, 다른 기관의 기록들과 연결하였다. 이와 같은 큐레이션 플랫폼은 기록에 스토리를 더해 이용자의 이해와 흥미를 높이고, 자료 간의 연관성을 강화하여 새로운 경험과 의미를 탐구할 수 있는 창의적이고 통합적인 학습 환경을 제공한다.

2) 사용자 참여와 공유 기반조성

교육자, 학생, 예술가 등 다양한 이해관계자가 자신의 교육 사례를 등록하고, 경험과 관점을 기록하고 편집, 주석추가를 하면 문화예술교육의 다각적인 가치를 반영할 수 있다. 또한, 교육 콘텐츠 개발 및 정책 수립에 필요한 실질적인 데이터를 제공하는 동시에 새로운 콘텐츠 개발과 협업의 기반이 된다.

이와 더불어 네트워크 맵과 연관 자료 추천 기능을 통해 자료 간의 관계를 시각적으로 탐색할 수 있어야 한다. 예를 들어, 특정 교육 프로그램 자료를 조회하면 관련된 사례 연구나 성과 보고서로 연결되도록 설계해야 한다. 또한, 프로젝트별 스토리맵을 생성해 텍스트, 이미지, 동영상 자료를 통합적으로 제공하거나, 전문가와의 협업을 통해 자료를 재구성하고 새로운 콘텐츠로 활용할 수 있다. 참여 기반 큐레이션 플랫폼은 협업과 상호작용을 통해 새로운 콘텐츠를 창출할 수 있는 환경을 조성한다.

결론

문화예술교육의 가치를 확장하고 공유하기 위해서는 아카이빙과 큐레이션 플랫폼 구축이 필수적이다. 체계적인 자료 수집과 분류를 통해 정책 자료와 현장 자료를 효과적으로 관리하며, 이를 통해 교육 연구와 정책 개발의 기반을 강화할 수 있다. 특히, 교육 과정의 전 단계를 기록화하여 다각적인 활용 가능성을 확보하는 것은 문화예술교육이 지닌 고유한 가치를 유지하고 발전시키는 데 핵심적인 역할을 할 것이다.

더불어, 참여 기반 큐레이션 플랫폼은 자료의 활용성을 극대화하고 협업과 창의적 학습을 촉진한다. 자료 간 연관성을 강화하고, 사용자들이 직접 자료를 편집하고 스토리를 더함으로써, 아카이브는 기록저장소이자, 창조적 학습과 협업의 장이 된다. 이러한 플랫폼은 정책-현장 협업 구조를 기반으로 새로운 교육콘텐츠를 개발하고, 정책 연구와 실천의 연계성을 높이는 데 기여할 것이다.



안정희

증평 아카이빙 프로젝트, 대통령기록물 영구 및 폐기 대상 기준 연구용역, 화성시 매항리 자료조사수집사업, 한국문화예술교육진흥원의 문화예술단체 아카이빙 교육, 신한지주금융 15년사 아카이브, 국립중앙도서관 사서 교육, 서울도서관 아카이빙 교육 등을 수행하였다. 「보존기록의 서사적 기술에 관한 연구」, 「주민참여를 통한 장소 기록화 방안 연구」, 「전시의 문화정치학과 기록관의 공간정체성」 등을 연구하였고 『마을기록관으로서의 도서관』, 『기억공간을 찾아서』, 『기록이 상처를 위로한다』 등을 저술하였다.

리포트 #2

변화하는 환경에서 문화예술교육에서 저작물 활용

김민정(법무법인 휘명 변호사)

생성 AI가 산출한 결과물들이 깊고 빠르게 우리 일상에 자리를 잡아가고 있다. 글, 음악, 이미지, 웹툰, 영상 등 다양한 콘텐츠가 AI를 통해 생성되고 있고, 특히 ‘창작’을 근간으로 하는 문화예술 분야에서는 그 활용도가 점점 높아지고 있다.

이렇듯 생성형 AI 시대가 본격화되면서, 지금의 저작권 제도는 새로운 논의에 직면하게 되었다. ‘저작자의 권리 보호’와 ‘저작물의 공정한 이용’이라는 저작권법의 목적하에, 저작권자와 이용자 사이의 적절한 권리의 균형을 찾는 것을 최대의 과제로 삼아왔던 지금까지의 패러다임으로는 전혀 예상치 못했던 ‘인공지능’이라는 제3자가 등장하였고, 그로 인해 큰 변화를 맞이하게 되었기 때문이다.

프롬프트에 입력만 하면 순식간에 쏟아져 나오는 그 수많은 산출물에 대하여 현행법상의 권리를 인정하기도 적절치 않아 보이고, 그렇다고 완전히 부인할 수도 없는 혼란스러운 상황이다. 창작의 주체는 당연히 ‘인간’이라는 것에 초점을 맞췄던 기존 저작권법은 AI 산출물의 권리 귀속이라는 전혀 다른 차원의 논의를 요구받고 있고, 창작의 본질과 권리 귀속 문제를 근본적으로 다시 짚어 봐야 하는 시점에 서게 된 것이다.

저작권 제도에 대한 변화의 요구와 그 시작

생성 AI가 창작 행위의 주체로 등장하게 된 후, 사람들이 가장 먼저 가진 의문은 단연 ‘AI를 창작자로 인정하고 그 산출물을 저작권법으로 보호할 수 있는가?’였다. 창작의 주체는 인간일 수밖에 없는 ‘인간 중심주의’의 저작권법 체계에 혼란이 온 것이다.

그즈음, 해외에서는 생성 AI 산출물에 대한 저작권 등록 거부 및 공모전 수상 취소 소식 등이 전해졌고, 국내에서 AI 작곡가의 저작권을 인정하지 않는 이유로 저작권료 지급을 중단했다는 등의 보도가 나오면서 논쟁은 가시화되었다.

한쪽에서는 AI 산출물을 저작권법으로 보호하는 것은 ‘창작자’를 보호하는 저작권법의 목적을 거스르는 것일 뿐 아니라, 오직 ‘자연인(인간)’과 ‘법인’만이 권리와 의무의 주체가 되는 현행 민사법의 체계에 반하는 것이라고 주장하였고,

반대쪽에서는 시도 법인의 경우와 같이 인간과 분리된 별도의 권리와 의무의 주체가 될 수 있다는 의견이 맞섰다. 최근 2~3년간 국내외에서 이 쟁점에 대한 활발한 논의가 이어졌고, 그 결과 ‘인간의 창작적인 기여가 전혀 없는 AI 산출물은 저작물로 인정하지 않는다’는 방향으로 잠정적인 정리가 된 듯 보인다.

그럼에도 불구하고 “AI 산출물은 보호하지 않고, 인간의 저작물은 보호한다”는 이분법적 접근이 명쾌한 해답을 주는 것은 아니다. AI의 결과물 산출 과정 및 그 이후에 일어나는 인간의 개입 정도와 방법 등에 따른 저작물성의 인정 여부, 인간의 창작적 기여의 명확한 분리 가능성 등 AI 산출물의 법적 지위는 아직도 불명확하고 세부적으로 풀어야 할 숙제가 많이 남아있다.

또한 AI 산출물은 단순히 새로운 창작물에 대한 문제가 아니라, 기존의 저작물에 대한 저작권 침해 문제이기도 하다. 생성 AI를 위한 학습데이터에는 대량의 저작물들이 사용되고 주로 웹상에 존재하는 것을 긁어오는 크롤링 등의 방법으로 복제가 이루어지고 있는데, 이러한 저작물의 수집으로부터 저작권을 어디까지 보호하고, 또 어디부터는 용인해야 하는지 그 경계선을 정하는 것 역시 매우 어려운 문제이다.

생성 AI를 위한 데이터 학습을 ‘공정이용’(fair use)의 범위에 포함해야 한다는 주장도 있지만, ‘창작자의 권리 보호’라는 저작권법의 근간 위에 저작물 이용에 대한 적절한 보상이 필요하다는 의견에 대해서는 어느 정도 사회적인 공감대가 형성된 듯 보인다. 최근 들어 국내외에서는 저작권자들이 AI 학습데이터에 사용되는 저작물에 대한 이용 권한을 주장하며 보상을 요구하는 움직임이 본격화되고 있는데, 권리의 인정 단계를 넘어 실제로 학습데이터에 사용된 개별 저작물을 확인하는 방법, 그에 따른 보상금의 산정, 징수·분배 시스템 구축 등 실질적으로 작동할 제도의 마련에 있어서는 이제 시작 단계이다.

문화예술교육 현장으로 들어온 생성 AI

문화예술교육 자료의 아카이빙 및 재가공 등의 작업은 단순한 정보 축적을 넘어, 예술·교육·보존 가치를 지닌 자료를 체계적으로 수집·관리·서비스하는 작업이어야 하며, AI 기술이 이러한 작업의 효율성과 다양성에 도움을 줄 수 있을 것임은 분명하다.

그런데 위와 같은 작업에는 저작물의 ‘복제’와 ‘전송’, ‘2차적저작물 작성’의 과정이 수반되기 때문에 저작권법의 적용 범위에 있게 되고, 따라서 문화예술교육 현장에서 이용되고 생성되는 모든 결과물 역시 위와 같은 생성 AI 저작권 논점에서 예외가 될 수 없다.

문화예술교육 현장에서도 생성 AI로 인한 많은 변화들이 생겼고, 앞으로도 생겨날 텐데, 우선으로 염두에 둘 점은 ‘문화예술교육에 관하여 사용되거나 생성될 자료의 일부 또는 전부가 AI 산출물일 가능성이 매우 높다’는 것이다. 이제 창작물은 ‘AI를 활용하지 않은 인간의 저작물/AI의 산출물에 인간이 창작적 기여를 한 저작물/AI만을 이용한 산출물’로 구분될 것인데, 그에 따라 이용 허락이 필요한 저작물인지 여부 및 누구로부터 어떠한 허락을 받아야 하는지에 대해 파악하는

것이 더욱 복잡해질 수 있다.

다음으로, 문화예술교육 자료의 생성, 아카이빙 및 2차적 가공을 위해 점차 AI를 적극 활용하는 방향으로 변할 것인데, 그 결과물이 저작권 침해 가능성을 내포하고 있는 점을 유의해야 한다. 생성 AI의 학습데이터에는 기존의 수많은 저작물이 사용되는데, 이를 이용하여 새로운 결과물이 산출되는 과정에서 의도적이든 우연이든 기존 저작물과 유사한 결과물이 나올 가능성이 있다. 이는 기존 저작물에 대한 저작권을 침해하는 결과를 가져옴에도 불구하고, 현재로서 이러한 침해 가능성을 완전히 차단하는 방법은 없는 것으로 보인다.

아카이빙 또는 2차적 가공으로 생성된 공공데이터 역시 언제든지 생성 AI의 학습 대상이 될 수 있다는 점도 간과하지 말아야 한다. 앞서 언급한 바와 같이 웹상에 존재하는 저작물들은 별도의 허락 없이 학습데이터를 위해 크롤링되는데, 공공데이터의 경우 그 접근이나 이용이 더욱 용이하다. 때문에 문화예술교육을 위해 마련된 공공데이터가 AI 프로그램에 학습되어 제3자에 의한 AI 산출물에 이용될 가능성이 있고, 공공데이터에 포함된 개인이나 단체의 저작물, 초상 및 음성, 관련 정보까지도 AI 학습에 이용될 소지가 있는 것이다.

문화예술교육을 위한 생성 AI의 슬기로운 활용

이렇듯 문화예술교육 현장에서의 생성 AI의 활용은 점점 늘어날 것이고, 그에 따른 저작권 관리 역시 해결해야 할 문제이다.

위 살펴본 바와 같이 생성 AI가 던진 수많은 물음에 대해 아직 명쾌한 답안이 나오지는 않은 것이 지금의 상황인데, 그럼에도 불구하고 ‘창작자 보호’라는 저작권 제도의 큰 방향성 안에서 적법하고 합리적인 이용 범위와 방법을 고민하고, 문화예술교육을 위한 창작물 활용에 적용할 수 있는 방안을 모색해 보아야 할 것이다.

그중 하나로서, 문화예술교육을 위해 수집, 활용 및 생성되는 저작물을 세부적이고 체계적으로 저장 및 공유하는 시스템을 마련하고 이를 통합적으로 관리하는 공공플랫폼의 구축을 생각해 볼 수 있다. 이제는 창작물들이 AI 활용 여부 및 인간의 기여도를 기준 삼아 분류될 것으로 예상되므로, 관리 대상이 되는 창작물이 인간의 기여가 인정되는 ‘저작물’에 해당하는 것인지, 또 저작물에 해당하는 경우에는 저작권자의 권리가 미치는 범위가 어디까지인지(공공저작물이나 공정 이용에 해당하는지 등) 등을 파악하여 분류하고 그 정보를 체계적으로 관리할 필요가 있다.

또한 공공데이터에 관해서도 ‘창작자 보호’는 반드시 준수해야 할 원칙인데, 이는 적법한 이용 허락과 적절한 보상을 전제로 한다. 이를 위해 저작물의 이용 역시 데이터화될 필요가 있고, 창작자에게 이용에 대한 통계를 제공함으로써 투명성을 높이는 동시에 저작권료 산정의 기초 자료로도 활용할 수 있다. 덧붙여 저작물은 공공자원으로써 활용될 때 사회적 가치가 극대화될 수 있으므로, 대중에게 공공데이터에 대한 보다 쉽고 효율적인 접근성을 보장하는 것도 중요하겠다.

마지막으로 문화예술교육과 관련한 자료의 활용 및 생성에 있어서, AI 산출물 및 저작물의 이용에 관한 방법을 지침, 약관, 가이드라인 등의 형태로 제시할 필요도 있을 것이다. 구체적으로 공공데이터와 교육 목적이라는 점을 고려하여 용

인될 수 있는 공정이용의 범위를 제시하고, 아카이빙 또는 2차 가공을 위해 저작물을 사용할 때 이용 허락이 필요한 경우 및 그 방법, 생성 AI 활용 시 타인의 저작권을 침해하지 않는 방법과 AI 산출물의 관리 등이 그 내용에 포함될 수 있다.

문화예술교육 현장에서 생성 AI의 활용은 머지않아 선택이 아닌 필수가 될 것이다. AI 산출물의 정체성과 그 이용의 적법성에 대하여 아직 많은 의문과 논쟁거리가 남아있지만, 우리는 ‘창작자 보호’라는 저작권법의 대원칙하에 문화예술교육을 위한 공공의 역할을 고민해야 하고, 나름의 방향을 정하여 변화에 대응할 준비를 시작해야 할 때이다.



김민정

음악을 전공한 변호사로, 문화예술과 법률의 접점을 고민하며 문화예술, 저작권, 콘텐츠 관련 소송 및 자문과 함께 예술인들을 위한 강의, 기고, 연구 활동을 하고 있다. 현재 법무법인 휘명의 파트너 변호사이며 한국예술종합학교 겸임교수, 한국저작권위원회 위원, 한국문화예술위원회 법률 고문, 국립정동극장 이사 등을 맡고 있다.

리포트 #3

미국의 문화예술교육 온라인 아카이빙의 확산 사례

주체와 미션에 따른 지형도 변화를 중심으로

박진희 (Camille World 큐레이터 겸 심사역)

문화예술교육 온라인 아카이빙 현상은 다른 분야의 디지털화와 유사하게 유무형 자산의 디지털 전환 및 활용을 목표로 확산되었다. 이러한 아카이빙은 유무형의 지식과 자료를 보존하고, 연구 및 학습 생태계를 지원하며, 콘텐츠 공유를 활성화하는 것을 주된 목적으로 하고 있다. (Smith & Dean, 2019) 이렇게 형성되어 온 아카이빙 자료는 예술 교육의 가능성을 확장하고, 지속 가능한 발전을 촉진하는 동력으로 작용하고 있다.

온라인 아카이빙의 선두 주자로는 1996년 설립된 케네디 센터의 ArtsEdge와 이듬해 설립된 게티 센터의 Getty. Edu를 들 수 있다. 이후 뉴욕현대미술관(MoMA)이 2013년에 MoMA Learning을 출범시켰고, 스미소니언 센터는 2016년에 Learning Lab을 선보였다. 또한 전 세계적인 전염병의 상황에서 이러한 플랫폼에 대한 사회적 요구가 급증하면서 온라인 아카이빙의 중요성이 더욱 부각되는 계기가 되었다. 이와 같은 온라인 아카이빙은 예술 교육 자료의 접근성을 높이고, 다양한 교육 콘텐츠를 통해 학습자와 연구자들이 보다 쉽게 자료를 활용할 수 있도록 하는 것을 동일한 목표로 하고 있다. 여기서는 각 주체와 미션에 따라 세분화되고 있는 문화예술교육 관련 온라인 아카이빙의 현황을 통해 시사점을 고찰할 수 있을 것이다.

광의적 의제를 다루는 광역적인 플랫폼

먼저 살펴볼 광역적 의제를 다루는 온라인 아카이빙 플랫폼은 각 주체의 미션에 따라 예술 교육 자료의 수집 정책과 사용자 요구를 충족시키는 활용 방식에서 차별화된다. 이를 국가적 차원과 지역적 차원으로 구분하여 살펴볼 수 있다. 예를 들어, 미국 미술 교육 협회(NAEA)는 예술 교육자들에게 온라인 학습 기회를 지속해서 제공하고, 문화예술 교육 자료를 보존 및 공유하기 위해 2015년 Virtual Art Educators 플랫폼을 운영하기 시작했다.

Art Educators의 온라인 아카이빙은 다양한 사용자에 따라 구조화된 학습 자료를 제공하며 플랫폼의 구조는 Learners(학습자)와 Art Educators(예술 교육자) 및 상호 간의 관계적 측면, Curriculum(교육과정) 및 Instruction(교

수)과 Assessment(평가) 측면으로 세분화 된다. 여기서 특히 주목할 부분은 문화적 다양성과 포용성, 간학문적인 STEAM 융합 교육, 공정하고 포용적인 평가를 포함한다는 점이다. 이러한 Virtual Art Educators 플랫폼은 예술 교육의 발전을 목표로 하며, 자료 수집 정책은 교육적 가치를 중시하고 교육 효과를 높이는 것을 미션으로 삼는다. (Smith, A., 2021)

지역에 기반을 둔 문화예술교육 플랫폼

앞서 살펴본 전국적인 플랫폼 외에 지역 중심 문화예술교육 플랫폼은 지역 예술가와 커뮤니티를 중심으로 운영되며, 지역사회의 예술적 역량을 강화하는 역할을 한다. 이러한 플랫폼의 예시로 SVCCreates를 들 수 있다. 2006년에 설립된 SVCCreates는 실리콘밸리 지역 예술가들의 창작물과 예술 및 문화 이벤트를 아카이빙하고, 이를 통해 지역사회의 예술 커뮤니티를 활성화하는 것을 목표로 한다. (Taylor, K., & Green, R., 2022) SVCCreates가 제공하는 교육 자료는 실리콘밸리 지역의 예술과 문화를 중심으로 하며, 다양한 예술적 경험을 학생들과 커뮤니티에 제공하는 것을 목표로 한다.

SVCCreates의 교육 자료는 지역 예술가의 작품 및 해설 자료를 우선으로 탑재하여 해석과 판매의 가능성을 확장한다. 더불어 미학과 미술사에 기반을 둔 자료를 제공하여 지역 예술의 흐름을 해석할 수 있는 기반을 제공한다. 더불어 워크숍 보조 자료를 제공하여 창의적 표현 능력을 개발하는 데 중점을 둔다. 학생들이 온라인으로 예술 교육을 받을 수 있도록 하며, 시청각 자료를 통해 예술을 더 깊이 이해할 수 있게 한다. 또한 지역에서 이루어진 문화 및 예술 행사의 기록을 교육 자료로 활용하여, 학생들이 지역사회의 예술적 활동에 대해 배우고, 이를 교육적 맥락에서 활용할 수 있도록 돕는다. 이와 같은 SVCCreates의 교육 자료는 실리콘밸리 지역의 예술적 자산을 보존하고 공유하며, 학생들과 커뮤니티가 지역 예술에 대한 깊은 이해와 참여를 통해 창의적 역량을 키울 수 있도록 지원한다.



[그림 2] SVCCreates

SVCCreates는 예술을 매개로 지역 예술가와 기업인, 엔지니어의 만남을 촉진하는 이벤트를 개최하는 것을 알 수 있다. 또한 학교와 문화예술교육기관 간의 프로젝트를 지원 및 후원할 수 있는 네트워크 형성한다.

출처: www.instagram.com/svcreates

사회문화예술교육을 지원하는 SVCCreates와 달리, Los Altos ART Docent 프로그램은 학교 중심의 문화예술교육 플랫폼으로, 50년 전 시작되어 초등학생들에게 예술 교육을 제공한다. 이 프로그램은 디지털 아카이브를 통해 학생들과 교육자들에게 창의성과 시각적 문해력을 증진할 수 있는 자료를 제공하고, 미술사 및 실습 활동을 지원하여 예술 교육의 깊은 연결을 형성하는 데 기여하고 있다. (Lawton, P. H., & Walker, M. A., 2019). Los Altos ART Docent의 자료 수집 정책은 지역 예술가들의 작품과 활동을 교육 자료로 활용하고, 학교의 교육과정에 맞춰 체계적으로 구성된 다양한 형식의 자료를 수집하여 학생 참여를 장려하는 자료를 선별한다. 아카이빙 카테고리는 다음과 같은 요소를 포함한다. 먼저 지역 예술가들의 작품이나 활동을 포함한 자료를 선별하여 수집하며, 이를 통해 지역사회 예술 문화를 교육 자료로 활용할 수 있도록 독려한다.

또한 유치원에서 초등학교 교육과정과의 연계 지점을 제시하여 학교의 교육과정에 맞추어 체계적으로 구성된다. 이 자료는 학습 목표를 지원하며, 학생들이 예술적 개념과 기술을 학습하는 데 도움을 준다. 더불어 미술사, 실습 활동, 예술 작품 해설 등의 다양한 형식의 자료를 수집하여, 학습자들이 예술을 다각도로 접근할 수 있도록 한다. 이 자료 수집 정책은 지역사회와 학교 교육의 연결을 강화하고, 학생들이 창의성과 시각적 문해력을 증진할 수 있도록 돕는다.



[그림 3] LosAltos ART Docent

LosAltos ART Docent의 플랫폼에는 지역의 자원봉사자를 양성 및 훈련하고, 각급 학교문화예술교육 현장에 찾아가 교수 할 수 있는 교안과 자료가 탑재되어 있다.

출처: www.instagram.com/losaltosartdocents

사회문화예술교육 영역 중심 강의형 마켓 플레이스

상품화 콘텐츠의 형태적 구분에 따라 사회 문화예술교육 중심 강의형, 학교 교육 자료 중심 플랫폼으로 구분해 볼

수 있다. 활용 영역의 측면에서는 사회 문화예술교육 중심 마켓 플레이스로 Skillshare과 udemy의 사례와 선행 플랫폼 사용자 경험을 기반 만들어진 대안적인 Teachable을 들 수 있다. Skillshare는 2010년에 설립되었으며, 누구나 서로 배우고 가르칠 수 있는 지역 기반 오프라인 워크숍에서 시작되었다. 창립자인 마이클 카넨-브룩스(Michael Karnjanaprakorn)는 이러한 경험을 토대로 Skillshare를 대중적인 온라인 플랫폼으로 발전시켰다. 이 플랫폼은 사용자가 다양한 주제에 대해 배우고, 자신의 전문 지식을 가르칠 기회를 제공하며, 이를 통해 창의적이고도 실용적인 기술 습득을 장려한다.(Brown, J., 2020)

사회문화예술교육 분야 플랫폼의 유사 사례인 Udemy는 Skillshare와 같은 해에 설립되었으며, 창립자 에렌 발리(Eren Bali)는 교육 인프라가 부족한 지역에서 성장하면서 온라인을 통해 스스로 학습한 경험을 바탕으로 이 플랫폼을 개발했다. 그는 언제 어디서나 다양한 주제를 배울 수 있는 평생 교육 글로벌 플랫폼을 구축하고자 했으며, 이를 통해 교육의 민주화를 실현하려는 목표를 가졌다. Udemy는 전 세계의 사람들이 원하는 주제에 대해 학습하고, 자신의 지식을 공유할 수 있는 열린 교육 환경을 제공하는 것을 목표로 하고 있다.

Teachable은 앞선 플랫폼보다 4년 후에 설립되었으며, 창립자 안커 나그팔(Ankur Nagpal)은 이전 플랫폼에서의 교수 경험을 바탕으로 교수자의 권익 보호의 중요성을 인식했다. 이를 통해 교수자 중심의 독립적 플랫폼을 만들었으며, 교수자가 교육 참여자의 데이터에 대한 자율 접근 권한을 갖고 독자적인 커뮤니케이션과 마케팅을 할 수 있도록 보완했다. 최근에는 AI 강의 보조 도구도 제공하여 강의 제작과 관리에 도움을 주고는 등 교수자의 편의성을 증진이라는 서비스 목표에 다가가고 있다.

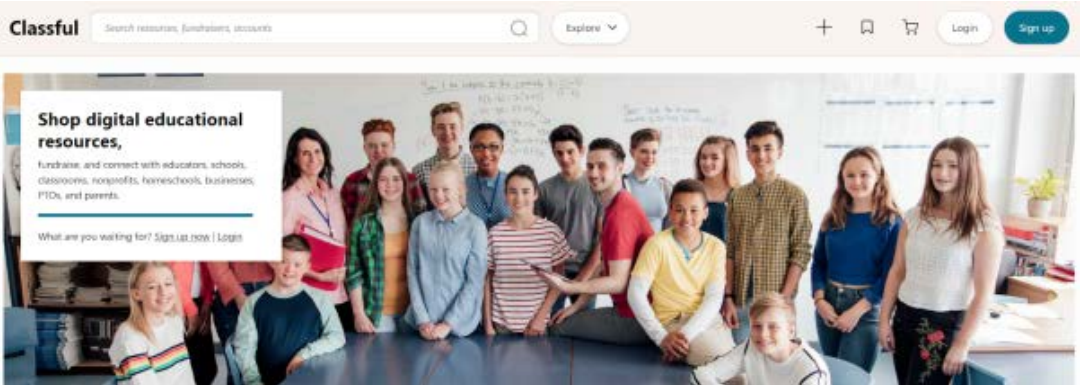
학교문화예술교육 자료 중심 마켓 플레이스

학교 문화예술교육 중심 마켓 플레이스로는 2006년 만들어진 TPT(Teachers Pay Teachers)와 2020년 문을 연 Classful이 대표적인데 Classful이 마켓 플레이스이자 교사와 교실을 후원하는 기능을 보강한 교사 커뮤니티 중심으로 발생하여 교실과 교사를 후원하는 기능을 강화했다. TPT는 뉴욕 공립학교 교사 출신의 폴 에델만(Paul Edelman)이 교사들이 수업 자료를 공유하고 판매할 수 있는 플랫폼의 필요성을 절감하여 설립한 온라인 교육 리소스 시장이다. 그는 교사들이 서로의 자료를 통해 교육의 질을 향상하고, 동시에 추가 수입을 얻을 수 있도록 이 플랫폼을 만들었다. TPT는 현재 교사들이 다양한 교육 자료를 사고팔 수 있는 대표적인 플랫폼으로 성장했다.



[그림 4] Teachers pay teachers
Teachers pay teachers 플랫폼에서는 학교 교육 현장에서 활용할 수 있는 이미지와 교보재 자료를 교사가 만들어 판매 할 수 있다.
출처: www.instagram.com/teacherspayteachers

이후 만들어진 Classful은 교사들이 교육 자료를 공유하고 판매하며, 교실과 교사 후원을 위한 모금을 통해 더 나은 교육 환경을 조성할 수 있도록 지원하기 위해 설립된 플랫폼이다. 이 플랫폼은 교사들이 교육에 필요한 재정적 지원을 더 효율적으로 받을 수 있도록 하기 위해 창립되었으며, 이후 교사들이 디지털 자료를 판매하고 다른 교육자, 학교, 학부모들과 연결되는 독특한 시장으로 확장되었다. Classful의 CEO 마이클 팔라디노(Michael Paladino)는 이 플랫폼의 핵심 목표는 교육에서 인간적 연결을 중심으로 유지하며, 교사들이 창의적인 아이디어를 성공적인 사업으로 발전시킬 수 있도록 돕는 것이라고 밝히고 있다.



[그림 5] Classful
Classful은 학교 영역의 교수 자료 마켓 플레이스인 동시에 플랫폼 내에 학교와 학급 혹은 교사를 지정하여 후원할 수 있는 기능을 가지고 있다.
출처: www.instagram.com/classful.official

이러한 상업적 마켓플레이스는 교사들의 지적 저작물에 대한 보상 체계의 확보라는 면에서 장점을 가지는 반면 최근 교육의 상업화, 개인 정보 보호 문제가 대두되고 있다. 특히 TPT에서 발생한 교사 도덕성과 저작권 문제는 교사들이 자료를 제작 및 판매하는 과정에서 타인의 저작물을 무단으로 사용하거나 출판물의 내용을 허락 없이 자료에 포함시키는 형태로 발생했다. 이러한 문제는 교육적인 목적 하에서는 허용되지만 상업적 목적에서는 적용되지 않는 저작물을 인용하면서 발생한 상황이었다. 더불어 사용자의 측면에서도 구매 자료에 대한 공유에 있어서도 도덕적 문제의 고려가 촉구되고 있는 상황이다.(Shelton, C. C. et al., 2021)

적용점 및 시사점

미국의 문화예술교육 온라인 아카이빙 확산은 디지털 전환과 맞물려 박물관, 미술관, 공공 도서관, 정부 기관 등이 중심이 되어 문화유산과 예술 교육 자료를 디지털화하여 아카이빙하는 것으로 시작했다. 초기에는 예술센터나 뮤지엄과 같은 유무형의 자산을 보유한 기관이 주도적으로 수집, 보존 및 분류의 장을 이끌었으나, 점차 지역 기반 플랫폼이나 시장의 영역 등 다양한 방식으로 운영의 형태가 확산되고 있다.

특히 지역 기반 플랫폼의 등장은 디지털 아카이빙을 통해 지역 예술가들의 자원을 쉽게 접근할 수 있는 기반이 된다. 더불어 문화예술교육 분야에서 등장하고 있는 상업적 마켓 플레이스는 개별 교육자들이 지적 자산과 노하우를 통해 수익을 창출하는 가능성을 보여준다. 이상의 사례를 통해 문화예술 교육 온라인 아카이빙의 흐름은 보유 자료와 소장품 중심으로 발생한 초기의 형태 이후 보다 주체적인 측면에서 다원화와 미션의 다각화가 이루어진다는 점을 알 수 있다.

지역 커뮤니티와 시장 영역에서 온라인 아카이빙 플랫폼을 활용하여 다양한 생태계를 실험하고 있다. 이는 학교 및 사회문화예술 현장에서의 데이터 활용뿐만 아니라, 지역 커뮤니티나 시장에서 메타 연구의 기반이 될 수 있는 확장 가능성을 보여준다. 그러나 최근 시장 영역에서 나타난 교육자의 직업 윤리와 저작권 문제는 온라인 아카이빙 영역의 법적 저작권 및 윤리 강령에 대한 새로운 기준과 규범의 확립이 필요성을 시사한다.



박진희

뮤지엄 경험에 대한 연구로 박사학위를 받고, 한국예술종합학교 등에서 가르치다 미서부 실리콘 벨리에 거주 중이다. 현재 예술 작품 전시 및 교육, 아카이빙 마켓 플레이스인 Camille World 큐레이터 겸 심사역으로 메타 버스 공간 경험 이 지닌 다층성과 확장성을 실험하는 전시를 기획 중이다. 좋은질문워크숍의 멤버로 도서 <미술관 에듀케이터> '미 술관의 사회적 의미: 예술을 통해 만나는 새로운 일상'의 필자로 참여했다.

[참고문헌]

- Brown, J. (2020). The role of online learning platforms in creative education: A case study of Skillshare. Journal of Digital Education, 12(3), 45–60.
- Lawton, P. H., & Walker, M. A. (2019). Community-based art education across the lifespan: Finding common ground. Teachers College Press.
- Shelton, C. C. et al. (2021). Lifting the veil on TeachersPayTeachers.com: an investigation of educational marketplace offerings and downloads. Learning, Media and Technology, 47(2), pp. 268–287.
- Smith, A. (2021). The Rise of Commercial Platforms in Art Education Resource Distribution. International Journal of Educational Technology, 17(1), 67–82.
- Smith, L., & Dean, R. (2019). Digital archiving for arts education: Enhancing accessibility and sustainability in global contexts. International Journal of Arts Education, 14(2), 102–120.
- Taylor, K., & Green, R. (2022). Community-Based Digital Archiving: The Case of SV Creates. Journal of Community Art, 14(4), 155–170.
- [classful.com](https://www.classful.com)
- artsedge.kennedy-center.org
- learninglab.si.edu

- virtualarteducators.org
- getty.edu
- losaltosartdocents.org
- metmuseum.org/art/metkids
- moma.org/research-and-learning
- teacherspayteachers.com

리포트 #4

생성형 AI 시대의 저작권

박성필 (KAIST 미래전략대학원장)

생성형 AI는 창작 과정에서 인간의 역할, 창작물의 본질, 그리고 창작물이 법적으로 보호받는 방식에 대한 근본적인 의문을 불러일으키고 있다. 문화와 예술의 역사에서 목탄과 동굴의 벽, 갈대 펜과 파피루스, 깃털 펜과 양피지, 펜과 종이, 붓과 캔버스 같은 도구를 사용한 창작활동은 창작자에게 상당한 수준의 숙련도와 창작성을 요구했다. 컴퓨터와 그래픽 소프트웨어를 사용한 창작활동으로의 전환은 디지털 혁명이라는 거대한 변화의 일환이었지만, 창작자가 도구를 사용해 자신의 창작성으로 작품을 만든다는 점은 크게 다르지 않았다. 그런데 생성형 AI의 등장으로 역사적으로 유지됐던 창작의 패러다임이 급격히 바뀌고 있다. 생성형 AI는 사용자가 입력하는 프롬프트에 따라 텍스트, 이미지, 음악, 영상 등 다양한 콘텐츠를 스스로 생성한다. 범용인공지능(AGI)에는 이르지 못한 현재 기술 수준으로도 생성형 AI는 단순한 도구라고 판단하기 애매한 점들이 있다. 특히 프롬프트를 입력한 사용자가 그 결과물을 예측할 수 없다는 점에서 그렇다. 역사에 열거된 어느 창작 도구도 이와 같지는 않았다. 최소한 창작활동에 있어서는 생성형 AI가 도구의 수준을 넘어 사용자인 인간을 닮아가고 있다. 이스라엘 역사학자 유발 하라리는 이에 대해 AI가 인간 문화의 구성 요소인 텍스트, 소리, 이미지를 해킹했다고 표현했다.

저작권 제도의 목적은 창작자의 권리 보호를 통해 창작 의욕을 고취하는 한편, 공정한 이용을 장려하여 창작물이 널리 활용될 수 있도록 하는 데 있다. 그러나 생성형 AI는 인간이 창작한 방대한 저작물(데이터)을 사전학습하여 새로운 작품 생성에 활용하기 때문에 파운데이션 모델의 사전학습(pre-training) 단계부터 저작권 침해 문제가 제기된다. 또한, 인간이 아닌 AI가 생성한 콘텐츠가 저작권 보호를 받을 수 있는지, 그것이 가능하다면 누가 저작권자인지, 나아가 AI 생성물이 기존 저작물의 저작권을 침해하는지 아직 명확한 판단기준이 제시되지 못했다.

인류는 생성형 AI가 제시하는 법적, 윤리적, 사회적, 문화적 과제들에 대응하여 창작과 기술의 미래를 스스로 정의하고, 인간 중심의 AI 기반 창작 생태계를 설계하고 만들어 갈 것이다. 특히 저작권 제도는 새로운 기술의 유익을 최대한 누리면서도 그로 인한 사회적 갈등과 피해를 최소화하는 방향으로 정립되어야 한다. 아래에서는 생성형 AI의 등장으로 제기된 저작권 제도에 대한 핵심 질문들에 대해 해결책을 고민해 보고자 한다.

대형언어모델(LLM)의 사전학습은 공정이용인가?

생성형 AI 모델의 사전학습은 대규모 데이터 수집과 이를 기반으로 한 훈련 과정으로 구성된다. 이 프로세스의 핵심 자원은 데이터다. 데이터는 AI가 콘텐츠를 생성하거나 의사결정을 내리는 데 필요한 패턴과 정보를 학습하는 주요 자원이다. 가령 Project Gutenberg가 제공하는 7만 권이 넘는 전자책은 대부분 공공영역(public domain)에 속한다. 파운데이션 모델들의 사전학습에 활용될 수 있는 양질의 데이터다. 다만 대부분의 사전학습용 데이터는 인터넷에서 수집한 디지털 문서, 이미지, 음악, 영상으로, 그중에는 타인의 저작물도 상당한 규모다. 따라서 생성형 AI의 사전학습을 위한 데이터 사용이 저작권 침해를 구성하는지가 첫 번째 질문이다.

생성형 AI 개발 업체들은 웹 스크레이핑(scraping)을 통해 대량의 데이터를 수집한다. 이 과정에서 저작권자의 동의 없이 창작물을 AI 훈련에 사용하면 저작권 침해로 판단될 소지가 있다. 대표 사례는 2023.12.27. 뉴욕타임스(NYT)가 오픈AI와 마이크로소프트(MS)를 상대로 제기한 저작권 침해소송이다. NYT는 이들이 자사의 신문 기사를 허락 없이 AI 사전학습에 사용했다고 주장했다.

NYT와 오픈AI는 1년 이상 라이선싱 협상을 진행했지만 계약 조건에 대한 견해 차이가 컸고, 급기야는 소송까지 이어진 것이다. NYT는 자사 기자들이 위험을 감수하며 분쟁과 재난 현장을 누비고, 권력을 감시하며 작성한 수백만 건의 기사, 심층 조사, 오피니언, 리뷰 등을 오픈AI와 MS가 무단으로 대형언어모델(LLM) 학습에 활용함으로써 자사 뉴스 DB 저작권을 침해했다고 주장했다. 손해배상 청구액을 정확히 명시하지 않았지만, 손해배상과 법정손해배상만 수조 원에 이른다고 했다.

NYT의 주장대로 데이터 사전학습이 저작권 침해에 해당하더라도, 오픈AI와 MS는 저작물의 공정이용(fair use)을 주장할 수 있다. 공정이용은 활용의 목적이나 성격이 비상업적일수록, 원저작물의 창작성이 낮을수록, 원저작물 전체에 비해 적은 양을 이용할수록, 원저작물의 잠재적 시장 또는 가치에 미치는 영향이 적을수록 인정하기 쉽다. 다만 GPT 모델은 상업적 목적으로 데이터를 활용했고, 원저작물의 시장 가치를 훼손할 수 있다는 점에서 공정이용 판단이 어렵다는 입장이 많다.

공정이용 판단에서 변형적 이용(transformative use) 개념이 자주 활용된다. 비판, 비평, 보도, 강의, 학문, 연구, 패러디처럼 원작을 변형하여 새로운 사회적 가치(new social value)를 만든다면 공정이용 인정 가능성이 높다는 뜻이다. 이 개념은 미국 연방대법원의 2023년 앤디 워홀(Andy Warhol)의 “오렌지 프린스” 사건에서 논란의 중심에 섰다(Andy Warhol Foundation v. Goldsmith, 598 U.S. 508). 워홀은 1984년부터 그가 세상을 떠난 1987년까지 총 16점의 프린스 시리즈(Prince Series)를 제작했다. 원작은 1981년 골드스미스(Lynn Goldsmith)가 찍은 가수 프린스의 흑백사진인데, 워홀의 작품은 실크스크린과 연필 일러스트레이션 기법으로 원작을 변형한 차용미술(appropriation art)이다. 그 첫 작품은 원작자의 일회성 이용 허락을 받아 베니티페어(Vanity Fair)에 실렸던 “보라색 명성(Purple Fame)”이란 작품이다. 베디티페어는 보그(Vogue)와 뉴욕커(The New Yorker)로 유명한 미디어 기업 콘데나스트(Condé Nast)의 문화·패션 잡지다. “보라색 명성”은 프린스의 유명 앨범 “보라색 비(Purple Rain)” 발매에 맞추어 게재된 기사에 수록된 작품이다. 여기에는 원작자인 골드스미스의 이름이 표시되었고, 잡지사가 원작자에게 얼마간의 로열티도 지급했다. 2016년

프린스가 세상을 떠났을 때 베니티페어가 그를 추모하는 특별호를 냈다. 잡지사는 워홀의 작품을 관리하던 앤디워홀재단(AWF)에 약 일만 달러를 주고 이용 허락을 받아 워홀의 “오렌지 프린스”를 그 특별호 표지에 실었다. 원작자 골드스미스의 성명 표시도 없었고, 사용에 대한 보상도 없었다. 이에 소송이 시작되었다. 연방대법원의 결정에서 대법관 7인 다수의 견은 “오렌지 프린스”의 목적이 상업적이므로 공정이용으로 보기 어렵다고 판단했다. 대법관 2인이 반대의견을 냈다. 특히 케이건(Elena Kagan) 대법관은 원작을 “극적으로 변형한(dramatically altering)” 것이고, “눈이 튀어나올 만한(eye-popping) 실크스크린 작품인데 상업적이라는 이유만으로 변형적 이용으로 판단하지 않는다며 다수의견을 맹렬히 비판했다.

연방대법원의 이러한 공정이용에 대한 인식은 일련의 생성형 AI 관련 사건에서도 영향을 미칠 가능성이 높다. 차용 미술의 가치를 중시하는 업계에서는 전문적인 창작자의 입장을 강조한 케이건 대법관의 반대의견을 지지하는 이들이 상당수인 것 같다. 반면 다수의견은 자신들의 해석이 오래된 공정이용의 원칙에 부합하는 것임을 강조하고, AWF가 골드스미스에게 수익의 일부를 지급한다고 해서 세계가 빈곤해지지 않으며, 이것이 예술가들이 오리지널 작품을 창작할 수 있는 인센티브라고 강조했다. 나아가 이 결정으로 서구 문명이 빛을 빼앗겨 티티안(Titian), 셰익스피어, 로저스(Richard Rodgers)가 없는 암흑기로 돌아가지는 않을 것이라 자신했다. NYT 소송도 워홀 사건에서 연방대법원 다수의견이 제시한 관점에 따라 진행될 가능성이 높을 것으로 보인다. 사건의 발단도 오픈AI가 다수의 콘텐츠 업체와 라이선싱 협상을 하는 과정에서 조건상 이견을 극복하지 못하여 소송으로 진행된 것이었다. 시장은 이미 연방대법원 다수의견이 제시한 것처럼 수익배분 내지 인센티브 제공이 해결책임을 알고 있었던 것은 아닐까? 그렇다면 최근 일련의 AI 저작권 소송들은 공정이용의 이러한 관점이 입법화될 때까지의 과도기적 현상으로 이해할 수 있다.

AI 생성물이 창작성을 가질 수 있는가?

이 주제를 이해하기 위해 먼저 두 가지 최근 사례들을 살펴보자. 하나는 “창의 기계(Creativity Machine)” 사례다. 다버스(DABUS)라는 발명 AI를 제작한 탈러(Stephen Thaler) 박사는 AI 화가인 “창의 기계”도 제작했다. 그는 2018년 미국 저작권청에 “창의 기계”의 작품 “파라다이스로 가는 최근 입구”의 저작권 등록을 신청했다. 그는 작품의 원저작자가 “창의 기계”이고, 이 작품은 업무상저작물(work-for-hire)로서 자신은 그 저작권의 양수인이라고 주장했다. 저작권청은 그 작품이 인간의 창작물이 아니라는 이유로 저작권 등록을 거절했다. 2023년 DC 연방지방법원도 이러한 거절결정을 다시 확인했다.

다른 하나는 “우주의 오페라 극장(Théâtre D’opéra Spatial)” 사건이다. 2023년 9월 미국 저작권청 심사위원회는 AI 저작물인 “우주의 오페라 극장”의 저작권 등록 거절을 확정했다. 이는 Art Incarnate라는 회사의 대표인 앨런(Jason M. Allen)이 미드저니로 생성하여 2022년 9월 미국 콜로라도주 회화 공모전에 출품해 우승까지 차지한 작품이다. 이후 그것이 AI로 그린 작품임이 알려져 미술계에 큰 소동을 일으켰다.

최근 이러한 사례들이 다수 확인되는 이유는 오직 인간만이 창작의 주체로서 저작권을 보유할 수 있다는 사상이 대부분 국가의 저작권법과 문화예술 정책의 근저에 확고히 자리 잡고 있기 때문이다. 심지어 대부분 국가의 저작권법은 군

이 “인간”이라는 단어를 명시하고 있지도 않다. 인간만이 창작할 수 있고, 인간만이 권리의 주체가 된다는 관념을 기본적인 전제로 하기 때문이다. 그러나 생성형 AI 시대는 바로 이러한 대전제가 흔들리는 도전의 시대다. 달리(DALL-E), 미드저니(Midjourney), 스테이블 디퓨전(Stable Diffusion)을 비롯한 다수의 고품질 AI 이미지/영상 생성 서비스가 속속 출시되고 있다. 인간은 존재의 본질상 창작자이며 기계는 도구에 불과하다는 관념이 강력한 도전을 받고 있다.

저작권법은 ‘인간’의 사상 또는 감정을 표현한 창작물(저작물)을 보호한다. 따라서 예술 작품이 저작권 보호를 받으려면 ‘창작성(originality)’을 갖추어야 한다. 대법원의 해석으로는, 창작성은 ‘독창성’은 아니라도 단순한 모방이 아닌 작자 자신의 독자적인 사상 또는 감정의 표현을 뜻한다고 한다. 대법원은 이러한 관점에서 의사 워크숍 강연인 주름개선 시술기법 강연도 창작성이 있다고 판단했다.

인간 중심으로 정립된 저작권법하에서의 창작성 개념과 생성형 AI 시대의 창작성 개념을 동일하게 보아야 할까? 이는 입법정책의 문제지만 생성형 AI를 고려한 새로운 창작성 개념을 아직 본격적으로 고민하지 못한 상태이다. 일단 현행 저작권법에 따라 창작성 개념을 살펴보자. 대법원이 해석하는 것처럼 “창작”이 단순한 모방이 아닌 작자 자신의 독자적인 사상 또는 감정의 표현이라 한다면, 크게 두 가지 관점에서 창작성을 생각할 수 있다.

하나, 창작성을 인정받으려면 타인 저작물의 모방이 아니어야 한다는 것이다. 이러한 관점의 창작성은 저작자를 기준으로 한 상대적 개념이다. 정글북의 주인공 모글리(Mowgli)를 생각해 보자. 소설에는 없는 가상의 상황이다. 문명과 고립된 정글에서 자라나 인간의 예술을 전혀 접하지 못한 그가 어느 날 자작나무 토막으로 곰의 모습을 조각했다. 그의 조각은 매우 투박했지만, 목각 예술의 대가인 유명 작가의 작품과 너무나 흡사하게 보였다. 수십 년 만에 모글리의 늑대 마을이 외부인에 의해 발견되었고, 그의 놀라운 작품도 알려졌다. 모글리는 타인의 저작권을 침해한 것일까? 여러 관점에서 진지한 법적인 판단이 가능하겠지만, 일단 창작성의 관점에서 저작권 침해는 인정되지 않는다. 오히려 저작물로서 창작성이 있다는 판단이 가능하다. 순수한 정글 환경에서 유명 작가의 목각 작품을 참조하는 것 자체가 불가능하기 때문이다. 조금 기술적으로 말하자면, 모글리가 그 작가의 기존 작품을 따라 곰 조각을 한 것이 아님이 분명하기 때문이다. 현행 저작권법상 창작성은 그래서 특허법상 신규성(novelty)과는 구별된다. 특허 발명이 등록되기 위해 중요한 실체적 요건인 신규성은 발명자가 기존의 기술(선행기술)을 실제로 알고 있었는지를 묻지 않는다.

다른 하나는, 적극적으로 저작자가 자신의 독자적인 사상 또는 감정의 표현을 담고 있어야 창작성이 인정된다. 미국 저작권법상 창작성도 “독자적 창작(independent creation)”일 것과 “최소 수준의 창의성(minimal level of creativity)”이 필요한 것으로 해석한다. 이들은 1991년 연방대법원이 업종별 전화번호부에 대한 Feist 판결에서 제시한 창작성의 두 가지 구성요소다. 독자적 창작이란 모방이 아닌 저작자 자신의 독자적인 사상 또는 감정의 표현이라는 뜻이다. “최소 수준의 창의성”이란 연방대법원에 의하면 “극도로 낮은(extremely low)” 수준의 창의성이다. 아이디어나 사실(fact)이 아닌 사상과 감정의 표현일 때 충분히 만족할 수 있는 수준으로, “약간의 창의성(modicum of creativity)”이라고도 불린다. 2017년 연방대법원의 Star Athletica v. Varsity Brands (137 S. Ct. 1002) 사건에서 연방대법원은 Varsity Brands의 치어리더 유니폼 그래픽 디자인이 회화, 그래픽, 조각 저작물로서 저작권 보호가 가능하다고 판단했는데, 이 사건의 핵심 쟁점이 창작성에 대한 것은 아니었지만, 줄무늬, 갈매기 무늬(chevron) 등 단순한 2차원 디자인에 대해서도 창작성 인정 여부는 고민하지 않았다는 점에서 일단 미국 저작권법상 창작성은 “최소 수준”이라 짐작할 수 있다. 물론 연

방대법원이 이 사건에서 창작성 판단을 명확히 하지 않았음을 비판하는 견해들도 있다.

AI 생성물이 기존 저작물을 모방한 것은 아니라는 것을 전제로 생각해 보자. 탈러 박사의 창의 기계가 창작한 “파라다이스로 가는 최근 입구,” 앨런이 미드저니로 창작한 “우주의 오페라 극장” 등은 치어리더 유니폼의 줄무늬, 갈매기 무늬보다는 더 높은 수준의 “창작성”을 지닌 것은 아닐까? 필자는 콘퍼런스와 언론 기고를 통해 생성형 AI 시대에는 그동안 존재 자체가 인간 창작자의 도구였던 AI를 그 기능과 무관하게 규범(norm)의 관점에서 인간의 도구로 규정하는 방향성을 제안해 왔다. 이와 함께 고민해야 할 이슈들이 많지만, 일반인, 심지어 작품을 심사하는 전문가의 눈에도 훨씬 창작성이 높아 보이는 작품에 대해서는 ‘창작성이 없다’는 판단을 내리고, 매우 단순한 수준이라도 ‘순수한’ 인간의 작품은 저작권 보호가 가능하다는 모순이 발생하기 때문이다. 이것은 AI나 기계의 문제가 아니라 예술적 평가와 가치관에 대한 인간의 문제이다. 이는 인류 역사상 경험한 적이 없는 초유의 상황이며 각국의 AI 법안 제정이 진전되면서 반드시 해결해야 할 문제이다.

AI 생성물의 저작권은 누가 가지는가?

AI 생성물의 창작성 내지 저작권 보호 가능성과 관련된 문제가 있다. 이 또한 각국의 저작권 입법에 의한 정책적 판단의 문제이지만, AI 생성물에 대해 창작성이 있다고 판단하는 경우, 그것을 누구의 저작권으로 보호할 것인가 하는 이슈이다. 일단 AI가 다양한 유형의 콘텐츠를 생성하고 그 품질이 날로 고도해지고 있는 것은 이미 현실이며, 창작성 판단에서 단순히 ‘인간 대 AI’의 기준을 넘어서 어떤 기준이 제정될 것을 전제로 한 이야기이다. 현재 시점에서 생각할 수 있는 선택지는 AI의 작품 생성에 필요한 작업(프롬프트 입력 등)을 한 작가에게 생성물의 저작권을 인정하는 방안(“새벽의 자리야” 사건에서 작가 크리스타노바의 주장), 스티븐 탈러 박사와 같이 생성형 AI 자체를 제작한 기업이나 개인의 저작권을 인정하는 방안, ‘순수한’ AI의 생성물에는 누구의 저작권도 인정하지 않는 방안, 업무상 저작물(works made for hire)로 취급하는 방안 등을 생각할 수 있다. 저작권을 아예 인정받지 못한 AI 생성물은 공공영역(public domain)에 들어가게 된다. 어떤 생성형 AI 업체들은 그 이용약관(Terms of Use)에 이 점을 명시하기도 한다. 생성형 AI 자체에 자연인, 법인과 같이 별도의 법인격(legal personality)을 인정하는 의견들도 있다.

AI의 민사법적 책임 문제, AI가 생산활동에 기여한 경우의 과세 문제 등 AI의 법인격을 인정할 입법 정책적 필요성이 논의되고는 있으나, 이들은 인간을 중심으로 정립된 법체계의 본질에 대한 논의는 아닌 것으로 보인다. 생성형 AI 자체의 법인격을 인정하는 것은 간편하고 직접적인 해결 방안으로 보일 수도 있지만 저작권을 넘어 지식재산과 전체 법체계를 흔드는 것으로서 인정하기 어렵다. 기존 저작권법과 저작권 정책의 연장선상에서 새롭게 등장한 생성형 AI의 특성과 장점을 인정하고 문화 생태계에 미칠 수 있는 부정적 영향은 최소화하는 방안을 찾는 것이 최선이다. 결국은 생성형 AI 자체를 제외한 콘텐츠 창작 생태계의 이해관계자 중에서 저작권 귀속 주체를 찾아야 할 것이다.

이와 관련하여 참고할 만한 사건들이 있다. 최근 미국과 우리나라에서 모두 문제가 된 AI 생성물의 편집저작물 사건들이다. 2023년 2월 미국에서는 저작권청이 2022년 9월 승인했던 카슈타노바(Kristina Kashtanova)의 만화 “새벽의

자리야(Zarya of the Dawn)”의 저작권 등록을 취소한 일이 있었다. 이것은 18쪽의 짧은 만화로서, 카슈타노바가 텍스트를 쓰고, 생성형 AI 미드저니가 그림을 그린 것이다. 처음 저작권 등록 시점에는 생성형 AI의 작품인지 여부가 분명하지 않았으나 저작권청이 그러한 사실을 확인한 후 미드저니가 그린 이미지에 대한 등록이 취소된 것이다. 다만 인간 작가인 카슈타노바의 작업 결과물에 대해서는 저작권이 유지되었다. 만화에 삽입된 텍스트, 이미지와 텍스트의 창의적인 선택, 조정, 배열이 그것들이다. 텍스트 자체를 제외한 부분은 이른바 편집저작물(compilation work)이라 한다. 위에서 논의한 것처럼, 현행 저작권법상 미국에서도 인간 작가의 창작만이 저작권 보호를 받으므로 미드저니의 작업 결과물은 창작성도 없고 저작권 보호를 못 한다는 해석이 기본이다. 반면 인간 작가인 카슈타노바의 창작의 결과물은 저작권 보호가 인정된 것이다. 이 사건에서 카슈타노바는 미드저니가 이미지 제작의 도구였을 뿐 창작자는 자기 자신이라 주장했다. 스티븐 탈러 박사와는 달리 생성형 AI의 권리를 인정해 달라는 취지가 아니며 AI는 인간의 창작 도구에 지나지 않는다는 주장이다. 그러나 저작권청은 카슈타노바가 미드저니에 입력한 프롬프트가 결과물에 영향을 미쳤지만 미드저니는 카슈타노바가 통제할 수 있는 도구가 아니라는 것이다. 결국 생성형 AI가 그린 이미지는 등록 가능한 저작물이 아니며, 생성형 AI는 인간의 창작에 활용되는 도구도 아니라는 것이 저작권청의 결론이다.

우리나라에서도 생성형 AI로 만든 영화 “AI 수로부인”이 한 때 논란이었다. AI가 제작한 영화가 최초로 저작권을 인정받았다는 보도도 있었다. 기본적인 논의 구조는 “새벽의 자리야” 사건과 매우 유사하다. 제작사인 ‘나라시필름’에 따르면 시놉시스, 시나리오, 이미지, 영상, 자막, 대사, 배경음악 등 “AI 수로부인” 영화의 전체 구성 요소들이 여러 회사의 생성형 AI로 제작되었다. 그러나 이들 AI 생성물은 현행 저작권법상 인간의 창작 개념에 포섭되지 않으며, 따라서 저작권 보호를 받을 수 있는 대상이 아니다. 다만 여러 AI로 작업한 생성물들을 제작사의 여러 전문가가 선택, 배열, 구성한 데 창작성을 인정받은 것이다. 어디까지나 인간 편집자들의 편집저작물로 등록된 것이 “AI 수로부인”이다.

“새벽의 자리야”와 “AI 수로부인” 사건들은 현행 저작권법 하에서 AI 저작권 인정의 한계를 잘 보여주는 동시에, 현재로서는 최선이라 할 수 있는 인간 작가들과 AI의 협업 가능성을 보여준다. 저작권은 체계가 매우 복잡해서 흔히 “권리의 다발(bundle of rights)”로 불린다. 하나의 저작물에도 저작재산권과 저작인격권이 있고, 저작재산권에도 복제권, 전시권, 배포권, 공연권, 공중송신권, 2차적저작물작성권 등 다양한 권리가 포함되어 있다. 조금 기술적인 개념이지만, 저작권법에서 보호 대상으로 보는 “편집물”이란 기존 저작물, 부호, 문자, 음성, 음향, 영상, 그 밖의 자료 등의 집합물을 뜻한다. 편집물의 그러한 구성 요소들을 “소재”라 하고, 이들 “소재”의 선택, 배열, 또는 구성에 창작성이 있으면 저작권으로 보호할 수 있다. 이처럼 창작성을 갖춘 편집물을 통상 “편집저작물”이라 한다. 복잡한 권리의 다발인 저작권의 특성상 편집저작물을 구성하는 소재의 저작권은 별도로 판단한다. 소재들 중에는 저작권 보호를 받는 것, 받지 못하는 것이 다 포함될 수 있다. “AI 수로부인”의 이미지들이 AI 생성물이라면 현행법 제도상 저작권 보호 대상이 아니지만, 이를 소재로 한 편집저작물은 법적인 보호가 가능한 것이다.

이처럼 현재 대부분 국가에서는 인간의 창작물만 저작권 보호를 받을 수 있다. 그나마 가장 적극적인 규정을 두고 있는 입법례는 1988년 영국 저작권법이다. 이 법은 “컴퓨터에 의해 생성된(generated by computer)” 저작물은 창작에 “필요한 조정(necessary arrangements)”을 한 사람을 저작자로 규정하고 있어서다. 그렇다면 영국은 AI가 생성한 이

미지에 대해서도 인간 작가의 저작권을 인정할 수 있을까? 아직은 프롬프트의 입력이 '조정'에 해당한다고 보는 어렵고, 컴퓨터가 생성한 이미지가 인간을 전제로 한 창작성 개념을 충족한다고 보기 어렵다는 의견이 많다. 다만 입법 정책적으로 영국의 입법 방식을 참조하면서, 창작에 참여하는 사람들의 기여도를 평가하여 저작권을 부여하는 방안을 적극 모색해 볼 필요가 있다.

AI 생성물은 학습데이터 창작자의 저작권을 침해하는가?

생성형 AI의 저작권 문제에서 마지막 퍼즐은 AI 생성물이 타인의 저작권을 침해할 수 있는가에 대한 것이다. 이는 AI 생성물을 저작물로 보호할 수 있는지, 저작물로 인정한다면 누가 저작권자인지와는 별개의 이슈이다. 위에서 논의한 NYT 소송에서 NYT는 AI의 산출물이 NYT의 저작물을 그대로 혹은 실질적으로 유사하게 복제한 사례들을 찾아 침해를 입증하려고 애썼다. 이미지 콘텐츠 기업인 Getty Images도 생성형 AI 개발업체인 Stability AI를 상대로 저작권 침해소송을 제기하면서 유사한 주장을 했다. 미국 캘리포니아 북부와 델라웨어, 그리고 영국 법원에서 진행 중인 일련의 소송에서 Getty Images는 Stable Diffusion의 사전학습을 위해 자사 이미지 DB 수백만 건이 허락 없이 사용되었다고 주장했다. 원고는 자사의 워터마크까지 유사한 Stable Diffusion의 생성물들을 증거로 제출했다. 이와 관련하여 원고는 상표 침해도 주장하고 있다.

다만 AI 생성물이 LLM 학습에 활용된 데이터와 실질적으로 유사하여 저작권 침해라는 판단이 가능한 경우는 드물다. NYT와 Getty Images가 제출한 AI 생성물들은 잘 구조화한 프롬프트를 계속 입력하면서 어렵게 확보한 증거들일 가능성이 높다. 확률적으로는 NYT와 Getty Images의 주장처럼 학습된 이미지와 유사한 생성물이 나올 가능성도 있지만, 프롬프트 입력으로 생성형 AI가 저작권을 침해하는 수준의 이미지를 생성하는 것은 상대적으로 매우 어려운 일이다. 이것이 NYT와의 소송에서 MS가 1984년 연방대법원의 소니(Sony Corp. of America) 대 유니버설(Universal City Studios) 사건을 근거로 제시한 이유이다.

소니 사건은 1975년 출시된 베타맥스 VCR에 대한 것이었다. 소니의 VCR 덕분에 소비자들은 스포츠 경기나 드라마, 영화를 녹화해 다른 시간대에 감상할 수 있었다. 광고주들은 이 판례가 시간 이동(time-shifting)이라 칭한 그 기능이 불만이었다. 녹화 영상은 VCR 리모컨 조작으로 광고를 건너뛸 수 있기 때문이다. 광고주들은 유니버설과 디즈니를 압박하여 소니를 상대로 저작권 침해소송을 제기하게 했다. 법적인 근거는 소니의 VCR 판매가 불법 복제물 제작에 기여(contribution)함으로써 저작권을 침해했다는 것이다. 이에 대해 연방대법원은 VCR이 불법복제에 활용될 수도 있지만 합법적인 용도가 다수이므로 기여침해 판단은 불가하다는 결정을 내렸다. 이것이 유명한 “상업상 주요 물품 원칙(Staple Article of Commerce Doctrine)”이다. 생성형 AI 업체들이 원저작물을 의도적으로 침해할 수 있도록 설계하지 않는 한, 상업상 주요 물품 원칙은 가치 중립적인 생성형 AI 모델에 대한 저작권 침해 또는 간접 침해 주장을 방어하는 강력한 논리가 될 수 있다. 현재 확립된 저작권 침해 판단 기준으로는 원작과 실질적 유사성이 없는 한 LLM 자체가 수많은 원저작물을 학습했다는 것을 이유로 AI 생성물을 저작권의 직간접 침해로 판단하기는 어려울 것이다.

생성형 AI 시대, 여전히 필수적인 인간 중심 문화 생태계

저작권 제도는 1710년 시행된 앤 여왕법(Statute of Anne)에서 출발했다. 310년이 넘는 역사다. 그동안 인류는 녹음기, 카메라, 복사기, 컴퓨터, 인터넷을 개발했고, 이제 생성형 AI 시대가 되었다. 새로운 기술의 등장에 대해 저작권 제도는 새로운 입법과 해석론으로 대응해 왔다. 생성형 AI의 등장으로 제기된 위의 주요 쟁점들에 대해서도 인류는 해답을 찾아갈 것이다. 국가 거버넌스와 국제협력 관점에서 AI 기본법 등 주요 법안과 국제조약을 정비하는 동시에 생성형 AI로 인한 저작권법과 기타 지식재산 관련법의 정비가 매우 중요한 시점이다.

한편, 저작권 영역을 포함하는 문화 생태계, 나아가 사회와 국민의 삶 전반에 생성형 AI가 미치는 영향을 고려할 때, 두 가지 추가적인 고려 사항들이 있다. 하나는, 생성형 AI가 딥페이크와 허위조작정보(disinformation)를 통해 민주주의를 위협하지 못하도록 통제해야 한다는 것이다. EU가 디지털 서비스법(Digital Services Act) 등 일련의 법령과 조치를 통해 허위조작정보에 대한 접근 차단 조치 등을 규정한 점, EU 인공지능법(AI Act)의 제안이유(recitals)에서 AI 생성 콘텐츠에 대한 워터마크, 메타태그, 암호화 등의 표시 의무를 명시하고, 제50조에서 이와 관련한 투명성 의무를 규정한 점, 미국 바이든 대통령의 행정명령에서 생성형 AI 콘텐츠에 대한 워터마크 등 표시 의무를 명시한 점 등도 이와 관련한 조치들로 볼 수 있다. 다만 아직은 각국이 딥페이크와 허위 조작 정보의 잠재적 위험성과 파괴력을 고려할 때 충분하고 적극적인 대응책을 마련하지는 못한 상황이다. 우리나라도 민주주의의 가치와 의사 형성 절차를 지키기 위한 관련 입법의 정비가 반드시 필요하다.

다른 하나는, 문화 생태계에 미치는 AI의 위험에 대한 대응도 필수적이란 것이다. 이 주제를 다루는 입법이나 정책은 아직 찾지 못했다. EU 인공지능 법의 제안 이유에 문화적 다양성(cultural diversity) 개념이 언급된 정도이다. 문화 생태계에 생성형 AI는 어떤 위험을 유발할 수 있는가? 이에 대해 일부 설득력 있는 논의들이 있다. 구글 답마인드의 슈마일로프(Ilia Shumailov)는 AI 모델들의 생성물 상호 학습이 반복되면서 차츰 데이터의 다양성이 없어지고 진본에서 멀어지는 “모델 붕괴(model collapse)”를 경고했다. 한편 막스플랑크 연구소의 브링크만(Levin Brinkmann)과 라완(Iyad Rahwan)은 법적 규제와 시장지배력으로 생성형 AI를 독점한 소수 기업의 이해관계에 맞는 글로벌 “기계 문화(machine culture)”가 형성되고 문화적 다양성이 소멸할 것을 경고했다. 이들은 또한 AI가 사용자 각각의 세계관을 따르고 강화되는 과정을 통해 사용자가 AI 모델이 만들어 준 이념적, 문화적 동질성의 반향실(echo chamber)에 고립되어 인간 상호간 소통을 상실할 수 있다는 “바벨탑 시나리오”도 제시했다.

인간 중심(Human-centered) AI 관점에서 이러한 경고에 귀를 기울여야 한다. 생성형 AI 시대에 “문화적 인간(Homo Culturalis)”의 정체성을 유지하려면 인간의 독자적 창작물 또는 인간이 AI를 활용해 고품질로 생성한 창작물이 문화 생태계에 지속적으로 유입되어야 한다. 이것이 문화의 퇴보를 막고 문화적 다양성을 유지하는 비결이다. 현재 진행 중인 여러 생성형 AI 저작권 소송들의 해법을 문화적 다양성 관점에서 모색한다면, 기술 발전에 대한 기업의 투자와 노력을 장려하는 한편, 인간 창작자들의 권리를 존중하고 그들의 창작에 대한 보상 체계를 만드는 것이 최적의 방안이다. 인간의 창의성이 생태계에 유입될 수 있는 지속적인 인센티브가 필요하기 때문이다. 그들의 창작물이 AI 모델에 지속적으로 공급되는 문화 생태계라야 AI 산업에도 지속가능성이 있다. 인간의 존엄과 가치 및 행복추구권을 핵심 가치로 하는 헌

법 체계에도 부합하며, 기업의 혁신과 작가들의 창작을 균형 있게 지원할 수 있는 문화 생태계가 필요하다.

* 본 원고는 필자의 2024년 파이낸셜 뉴스 기고문들을 참조하여 재작성되었습니다.



박성필

KAIST 문술미래전략대학원 원장과 MIP 책임교수로 KAIST 총장 법률자문역, KAIST 지식재산대학원 프로그램 책임 교수, KAIST 델타연구센터 센터장으로 재임하고 있다. 특허, 저작권, 디자인 기술 경제 융합 연구 및 빅데이터, 인공지능, 블록체인 규제개선과 비교법 등 지식재산권 연구와 가치 확산에 힘쓰고 있다.

2024 문화예술교육 기획리포트 3호

문화예술교육 아카이빙과 플랫폼

발행인 박은실

발행일 2024. 12.

발행처 한국문화예술교육진흥원

기획 예술교육기반본부 장희경 본부장
연구조사팀 이주영 팀장
연구조사팀 박재인 주임

운영 시소랩

홈페이지 www.arte.or.kr

문의 02-6209-5900

등록번호 KACES-2490-C003

본 저작물은 공공누리 제4유형(출처표시+상업적 이용금지+변경금지)조건에 따라
출처를 표시하면 비상업적·비영리 목적으로만 이용 가능하고
2차적 저작물 작성 등 변형이 금지됩니다.



