

이름	유채연	글쓰기 수업 분반	18
학번	20231809	글쓰기 담당 교수	박상경

AI 그림 창작물 저작권에 대한 인식 설문조사 연구
-디자인 전공 대학생을 중심으로-

유채연

-목차-
I. 서론
II. AI 창작물 저작권법 현황
2.1. 우리나라의 AI 창작물에 대한 저작권법
2.2. 해외 사례
2.2.1 미국
2.2.2 EU
2.2.3 중국
III. 인식 연구 방법 및 연구 대상
3.1 연구대상 및 절차
3.2 설문 문항
IV. 연구 결과
4.1. 설문조사 결과 정리
4.2. 결과 분석 및 논의
V. 결론

1. 서론

최근 AI 시스템이 다양하게 개발됨에 따라 AI서비스로 만든 생성 이미지와 같은 결과물의 활용에 대한 적합성 여부가 논쟁점으로 대두되고 있다. 생성 AI는 사용자의 간단한 명령어나 간단한 스케치 입력만으로 전에 없던 새로운 이미지나 영상을 만들어주는 시스템으로 수많은 사용자의 관심을 끌고 있다. 가장 유명한 생성 AI로는 달리(Dall-E), 미드저니(Midjourney), 스테이블 디퓨전(Stable Diffusion), 크레용(Craiyon), 노벨AI(Novel AI) 등이 있고, 이들은 무료로 제공되거나 저렴한 가격에 이용할 수 있으며 쉬운 사용성으로 인해 해당 분야의 전문 지식이 없는 일반 사용자들이 단 몇 초 만에 새로운 창작물을 만들어낼 수 있다. (최다혜, 김

정용, 한다운, 오창훈, 2023)

미국 콜로라도주 주립 박람회 미술대회에서 미드저니(Midjourney)로 제작된 “스페이스 오페라 극장(SpaceOpera Theater)”이 디지털 아트 부문 1위에 오르면서 생성 AI를 사용한 결과물의 저작권이 어디에 귀속되어야 하는지에 대한 논란이 일었으며, 해당 결과물이 인간의 창작물과 경쟁할 수 있는지에 대한 대립적인 의견이 발생하는 등 생성 AI를 둘러싼 긍정적, 부정적인 의견이 다양하게 대립하고 있다. (최다혜, 김정용, 한다운, 오창훈, 2023)

그러나 이와 같은 생성 AI의 저작권을 두고 대립할 만큼 사용자들의 인식에 대한 통계자료가 부족한 실정이다. 생성 AI를 통한 저작권법 개정법 제정을 위한 학술 연구는 꾸준히 이루어지고 있으나, 가장 많은 영향을 받을 것이라고 예상되는 디자인 전공자와 비전공자를 구분하여 인식을 조사하고 이를 기반으로 개정법의 방향성을 제안한 연구는 거의 없는 실정이다. 또한 인식 조사를 진행하였던 기존의 연구(최다혜, 김정용, 한다운, 오창훈, 2023)의 경우에도 심층 인터뷰 형식에 가까운 연구를 진행하여 통계적인 자료를 추출할 만큼의 많은 표본을 보유하고 있지 않다는 한계를 가진다.

따라서 본고는 현재 우리나라의 생성 AI의 창작물들에 대한 저작권법 마련 행태와 해외의 사례를 조사하고, 20대 대학생을 기준으로 한 디자인 전공자와 비전공자의 인식 차이에 중심을 둔 설문조사에 기반하여 이에 적합한 저작권법개정의 방향성을 제안하고자 한다.

II. AI 창작물 저작권법 현황

2.1 우리나라의 AI 창작물에 대한 저작권법

한국 저작권법 제2조 1항에서는 "저작물"을 인간의 사상 또는 감정을 표현한 창작물로 지정하고 있는데, AI를 활용한 창작물은 인간의 사상과 감정을 표현한 창작물이 아니므로 저작권법의 기준에 맞지 않는다. (최다혜, 김정용, 한다운, 오창훈, 2023) 저작권법 제2조 제1호는 AI가 창작한 그림, 음악, 프로그램, 글 등에 대한 저작권을 인정할 수 있는지와, 저작권의 권리자가 사람이 되는 경우 그 저작권의 승계 문제에 관해 규정한다. 저작권법 제9조는 “법인 등의 명의로 공표되는 업무상저작물의 저작자는 계약 또는 근무규칙 등에 다른 정함이 없는 때에는 그 법인 등이 된다. 다만, 컴퓨터프로그램저작물(프로그램)의 경우 공표될 것을 요하지 아니한다.”고 하여 업무상 저작물의 저작자에 관해 규정한다. 이처럼 기본적인 저작권법은 ‘사람’을 전제로 하고 있으므로 변화하는 시대에 부응하지 못하고 있다. 이는 다른 지적 재산권법 영역도 마찬가지이다. (윤진숙, 2022)

2.2 해외 사례

2.2.1 미국

CONTU에 재직했던 아더 밀러(Arthur Miller)교수는 1989년 실시된 인터뷰에서 “컴퓨터가 독자적으로 창작자가 되는 날이 도래한다면 현재보다 더 포괄적(embrasive)이고 가단성(可鍛性, malleable)을 갖추어야 한다”라는 입장을 밝혔다. 그로부터 약 30년이 더 지난 지금 시점에도 여전히 저작권법에 AI 창작물을 포함할 것인지는 해답을 찾지 못한 채 과제로 남겨져 있다. 미국 1976년 저작권법 제102에서는 저작권 보호 대상을 ‘저작물(works of authorship)’이라고 규정하고 있다. 저작자 정의와 관련하여 인간은 저작권의 주체로서 포함되어 있지 않다. 미국 저작권청 실무지침(Compendium of US Copyright Office Practices)에는 저작물 등록기준으로서 인간(human being) 저작자 요건을 규정하고 있다. 또한 동 실무지침 제306조에는 컴퓨터가 만든 AI 저작물 저작권 등록을 인정하지 않는다는 취지를 분명하게 기술하고

있다. 학계에서도 인간이 아닌 저작자를 인정하지 않는 것이 다수 견해로 보인다. (양상락, 2023)

2.2.2 EU

EU도 기본적으로 독창적인 저작물만 저작권법에 따라 보호하고 있으며 독창성은 인간의 지적 창작을 의미하므로 결국 인간 창작물만 보호한다고 볼 수 있다. 그러나 언젠가는 AI가 인간의 지적 능력을 뛰어넘는 때가 올 수 있을 것이고 AI에 대한 특별한 고려가 필요할 수 있기 때문에 2017년 유럽연합법사위원회(Legal Affairs committee)는 로봇과 AI에게 ‘전자적 인격(Electronic personhood)’ 인정(부여) 여부를 검토할 필요성이 있다는 보고서를 제출하였다. 유럽의회는 이 보고서를 채택하여 유럽위원회(European Commission)에 입법 권고를 결의하였다. 이 결의안은 로봇공학 및 AI에 관한 민사법적 문제, AI 윤리문제, 유럽전담기구 설립 등의 문제를 다루고 있다.(양상락, 2023)

2.2.3 중국

2021년 6월 1일 시행된 중국 저작권법 제3조는 “이 법에서 말하는 저작물이란 문학·예술분야 및 과학분야에서 독창성을 갖추고 일정한 형식으로 표현된 지식 성과를 말한다”라고 규정하고 있다. 또한 저작물에 해당하는 내용을 각 항에서 구체적으로 명시하고 있다. 이 조항에서는 ‘독창성’ 등을 저작물 요건으로 명시하고 있으나 지식의 성과가 인간으로부터 창출되어야 한다는 내용은 없다. 그러나 중국 저작권법 제11조는 저작권은 저작자에게 귀속되고 저작물을 창작한 ‘자연인(自然人)’을 저작자라고 명시적으로 밝히고 있다. 또한 예외적으로 법인 등 단체가 저작권자가 될 수 있다는 점을 명시하고 있다. 인간이 아닌 AI가 저작자가 될 수 있는 길은 중국 저작권법에서도 찾기는 어렵다. (양상락, 2023)

위의 선행연구들과 같이 현재 전세계적으로 AI 창작물을 명확히 구분지어 저작권을 부여하는 관련 법률이 없다는 것을 확인하였다. 나아가 우리나라를 비롯하여 서,동양을 막론하고 대다수의 나라에서 ‘인간’만 저작권의 주체로 인정하고 있다는 사실을 확인하였고, 이를 토대로 AI 서비스를 직접 이용하고 활용하거나 관련 전공, 직종에 종사하고 있는 사용자들의 인식은 어떤지 추가 설문조사를 통하여 규정해보고자 한다.

III. 인식 연구 방법

3.1 연구 대상 및 절차

구글 폼을 사용한 설문조사로 온라인 설문으로 진행하였고, 2023.06.16.~ 2023.06.18. 약 이틀간 진행하였다. 설문은 필자의 주변 지인들을 중심으로 진행했고, 모두 20대 대학생을 기준으로 설문조사를 진행하였다. 디자인 전공자/실무자와 비전공자의 차이를 유의미하게 도출하기 위하여 디자인 전공자와 비전공자의 비율을 최대한 비슷하게 조율하였다. 설문은 sns 계스를 통하여 진행하였고 연구자의 개별적인 연락 및 네트워크를 이용하였다.

3.2 설문 문항

설문은 기존의 ‘생성 AI와 AI 창작물 저작권에 대한 사용자의 인식 연구:사용자 그룹의 차이를 중심으로’ 연구의 질문을 기준으로 구성하였고, 기존 연구의 표본이 부족한 점과 설문조사를 통한 통계치를 도출하는 것이 아닌 심층 인터뷰의 형식에 가까운 연구가 진행되었다는 점을 보완하는 방향으로 설문지를 구성하였다.

설문은 디자인 전공자와 비전공자의 인식 차이를 도출하기 위해 ‘1) 본인의 전공/직무 분야

가 디자인과 관련이 있는지 없는지 선택해주세요.’라는 질문을 시작으로, 디자인 전공자도 AI 툴을 활용하여 작업을 진행했는지가 인식 조사에 영향을 미칠 것으로 판단하여 ‘2) 평소 AI 툴을 활용하여 이미지를 생성해 보신 적 있으십니까?’ 라는 질문을 두 번째로 배치하였다. 본격적으로 AI가 도출한 이미지가 누구에게 저작권이 있는지 인식조사를 하기 위하여 ‘3) AI 툴을 사용하여 원하는 이미지를 텍스트로 입력하면 다음과 같은 이미지를 제공해줍니다. AI 툴을 이용하여 이미지 및 로고 등을 생성할 시, 이미지의 저작권은 누구에게 있다고 생각하십니까?’ 라는 질문을 구성하여 직접 해당 텍스트에 따른 AI가 생성한 이미지를 제시해주어(이미지1) AI 툴 미경험자도 유의미한 사고를 할 수 있도록 도왔다.



[이미지1] Deep AI 툴을 활용하여 아래와 같은 명령어를 입력하였을 때, 제공되는 이미지

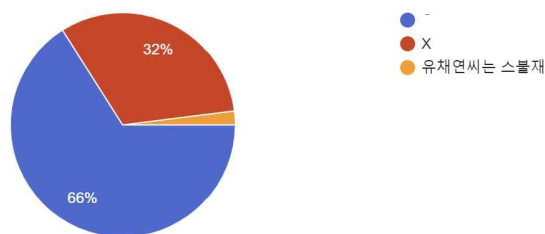
마지막으로 평소 AI가 본인의 직군/전공에 미치는 영향에 대한 인식이 저작권의 주체를 판단하는 데에도 유의미한 영향을 미칠 것으로 판단하여 ‘4) AI의 이미지 생성 기술이나 텍스트 작성 등의 기술을 이유로 본인의 직군/ 전공에 어떤 영향을 미친다고 생각하십니까?’라는 질문은 마지막으로 설문조사의 질문을 구성하였다.

IV. 연구 결과

4.1. 설문조사 결과 정리

설문조사는 아래 표(이미지1)와 같이 디자인 전공자 33명, 비전공자 16명 기타 1명의 응답으로 진행이 되었다.

본인의 전공/직무 분야가 디자인과 관련이 있는지 없는지 선택해주세요
응답 50개



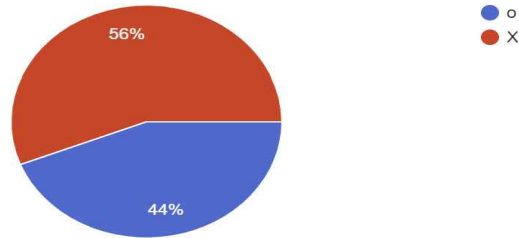
[이미지1] 질문1에 대한 응답표

나아가 전공자/비전공자 구분 없이 AI 툴을 활용하여 이미지를 생성해본 적 있는 응답자는

22명, 활용해 본 적 없는 응답자는 28명으로 AI툴에 대해 아직은 접근성이 낮다는 점을 확인할 수 있었다. (이미지2)

평소 AI 툴을 활용하여 이미지를 생성해 보신적 있으십니까?

응답 50개



[이미지2] 질문2에 대한 응답표

설문의 가장 중요한 핵심 질문인 AI 의 형성 이미지에 대한 저작권의 소유 문제에 대한 응답으로는(이미지3) ‘AI에게 생성어를 입력하여 이미지를 도출해내는 사람(본인)’에게 저작권이 있다는 응답이 29명으로 가장 많았고, AI, 사람 둘 모두에게 저작권이 있다는 응답이 16명으로 2번째로 많았다.

AI 툴을 사용하여 원하는 이미지를 텍스트로 입력하면 다음과 같은 이미지를 제공해줍니다. AI 툴을 이용하여 이미지 및 로고 등을 생성할 시, 이미지의 저작권은 누구에게 있다고 생각하십니까?

응답 50개

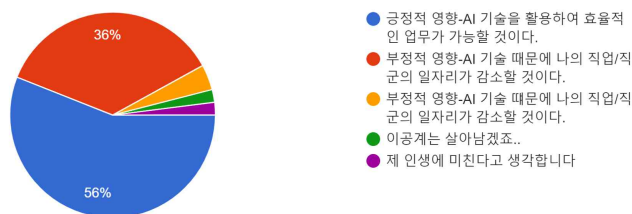


[이미지3] 질문3에 대한 응답표

마지막으로 AI기술 발전에 따른 응답자들의 직무/전공에 어떤 영향을 미치는지에 대한 응답(이미지4)에는 기타 응답들을 제외하고 긍정적인 영향을 끼칠 것이라는 응답이 28명으로 가장 많았다.

AI의 이미지 생성 기술이나 텍스트 작성 등의 기술을 이유로 본인의 직군/전공에 어떤 영향을 미친다고 생각하십니까?

응답 50개



[이미지4] 질문4에 대한 응답 이미지

전반적인 응답 결과와 더불어 전공자/비전공자를 기준으로 응답을 분석한 결과, 전공자 33명의 응답을 우선적으로 분석하면 AI 툴을 사용하여 이미지 생성 경험이 있는 응답자가 19명, 경험이 없는 응답자가 14명이었고, 저작권 소유 문제에 대해서는 입력어를 입력하는 사람에게

저작권이 있다는 의견이 18개, AI, 사람 둘 다 저작권이 있다는 의견이 12개, AI 에게만 저작권이 있다는 의견이 2개였다. 이에 사람에게만 저작권이 있다는 의견은 54.5%, AI, 사람 둘 다에게 저작권이 있다는 의견이 36.3%, AI에게만 있다는 의견이 6%로 사람에게 저작권이 있다는 의견이 우세했다. 더불어 디자인 전공자/실무자들은 AI기술 발전으로 인해 본인의 전공/업무를 더 효율적으로 할 수 있을 것이라는 긍정적인 의견이 69.6%로 과반수 이상의 의견이 취합되었다.

비전공자 16명의 응답을 분석한 결과로는 AI툴을 사용하여 이미지 생성을 경험해본 응답자가 2명에 불과해 전공자 보다 압도적으로 적은 AI 활용 양상을 보였고, 저작권 소유 관련 질문에서는 사람에게 저작권이 있다는 응답이 11명으로 68.7%로 가장 많았다. AI, 사람 둘 다 저작권이 있다는 응답이 25%로 뒤따랐고, AI에게만 저작권이 있다는 응답이 6.25%였다. 마지막으로 디자인 비전공자들은 AI기술 발전으로 인해 본인의 전공/직무의 일자리가 감소할 것이라는 등의 부정적인 견해를 선택한 응답자가 50%로, 전공자들보다 AI 기술 발전에 부정적인 경향을 보였다. (표1,표2)

○	X	사람(본인)	부정적 영향	
○	X	사람(본인)	긍정적 영향	
○	○	AI, 사람 둘 다	긍정적 영향	
○	○	사람(본인)	긍정적 영향	
○	X	사람(본인)	긍정적 영향	
○	X	사람(본인)	부정적 영향	
○	X	AI, 사람 둘 다	부정적 영향	
○	X	사람(본인)	부정적 영향	
○	○	AI, 사람 둘 다	긍정적 영향	
○	○	사람(본인)	긍정적 영향	
○	○	AI, 사람 둘 다	부정적 영향	
○	○	사람(본인)	부정적 영향	
○	○	사람(본인)	긍정적 영향	
○	○	AI	긍정적 영향	
○	○	사람(본인)	부정적 영향	
○	X	사람(본인)	부정적 영향	
○	○	AI, 사람 둘 다	부정적 영향	
○	X	AI, 사람 둘 다	부정적 영향	
○	○	AI, 사람 둘 다	부정적 영향	
○	○	AI, 사람 둘 다	부정적 영향	
○	○	AI, 사람 둘 다	부정적 영향	
○	○	사람(본인)	부정적 영향	
○	○	사람(본인)	부정적 영향	
○	X	AI, 사람 둘 다	부정적 영향	
○	○	사람(본인)	부정적 영향	
○	○	사람(본인)	부정적 영향	
○	○	AI, 사람 둘 다	부정적 영향	
○	X	사람(본인)	부정적 영향	
○	○	AI, 사람 둘 다	부정적 영향	
○	X	AI	부정적 영향	
○	X	사람(본인)	부정적 영향	
○	X	사람(본인)	부정적 영향	
○	○	저작권이라는게 없음	부정적 영향	
○	○	AI, 사람 둘 다	부정적 영향	
○	○	사람(본인)	부정적 영향	
				사람:54.5%
33개	X:14개 O:19개	사람:18개 AI:2개 둘다:12개 기타:1개	부:10개 금:23개	AI:6% 둘다:36.3% 부: 30% 금:69.6%

X	X	사람(본인)	부정적 영향	
X	○	사람(본인)	긍정적 영향	
X	X	AI	긍정적 영향	
X	X	사람(본인)	긍정적 영향	
			이공계는	
X	X	사람(본인)	살아남겠쥬..	
X	X	사람(본인)	긍정적 영향	
X	X	사람(본인)	부정적 영향	
X	X	AI, 사람 둘 다	긍정적 영향	
X	X	사람(본인)	부정적 영향	
X	X	사람(본인)	부정적 영향	
X	○	사람(본인)	부정적 영향	
X	X	AI, 사람 둘 다	부정적 영향	
X	X	AI, 사람 둘 다	부정적 영향	
X	X	AI, 사람 둘 다	부정적 영향	
X	X	사람(본인)	부정적 영향	
X	X	사람(본인)	부정적 영향	
16개	O:2개 X:14개	사람:11개 AI:1개 둘다:4개	금:7개 부:8개 기타:1개	사람:68.7% AI:6.25% 둘다:25% 금:43.75 부:50

[표1] 전공자들의 응답을 비교한 표					[표2] 비전공자들의 응답을 비교한 표				
----------------------	--	--	--	--	-----------------------	--	--	--	--

4.2. 결과 분석 및 논의

전공자 비전공자의 구분을 넘어 AI를 통한 이미지 형성에는 AI 툴에 생성어를 입력하여 이미지를 도출해내는 사람(본인)에게 저작권이 있다는 의식을 갖고 있는 사람이 과반 이상이었고, 그 뒤로 이어서 AI와 사람(본인) 둘 다에게 저작권이 있다는 응답이 가장 많았다. AI 툴 경험의 유무는 저작권 소유 여부에 큰 영향을 미치지 않았다. 의외였던 점은, 본고는 디자인 전공자들의 경우 AI 기술 발전에 따라 본인의 전공/직무에 부정적인 영향을 끼칠 것이라는 답변이 많을 것으로 예상했고, 선행연구에서도 디자인 관계자 집단의 경우, 생성 AI가 디자인 전문가의 가치와 일자리를 줄이게 될 것이라는 우려를 바탕으로 부정적으로 바라보는 견해가

지배적이었다. 특히, 그림 실력의 격차가 줄어들 것이 자명하므로 디자이너의 전문성에 대한 수요가 줄어들 것이라고 보았다. (최다혜, 김정용, 한다은, 오창훈, 2023) 그러나 설문조사 결과 오히려 디자인 전공자/실무자들이 비전공자들에 비해 AI 기술 발전에 따라 효율적인 업무가 가능할 것이라는 긍정적인 견해를 보였다. 예상과 달리 AI에게 저작권이 있다는 의견이 소수였으므로 현재의 저작권법, 즉 사람에게만 저작권이 있다는 것의 기초를 개정할 필요 없이 AI 툴을 활용한 이미지의 저작권에 대해 기본적인 소유는 사람에게 있으나, AI를 활용하면서 생길 다양한 저작권 문제와 창작물, 창의성 관련된 부분에서의 논쟁에 초점을 맞춰 관련 제도를 마련해야 할 것이다.

V. 결론

본 연구는 우리나라의 AI 생성물 관련 저작권과 해외의 저작권 사례를 조사하고, 이를 토대로 전 세계적으로 ‘인간’ ‘사람’에게만 저작권을 부여하는 형태의 법안들만 마련되어있다는 점을 확인하였다. 이에 AI 에게 저작권을 부여해야 하는지에 대한 여부가 논쟁점이라는 것을 확인하였고, 이를 토대로 AI 생성 이미지의 경우 디자인 분야와 가장 관련되어있다는 점을 토대로 디자인 전공자와 비전공자로 구분하여 저작권법 소유자의 여부가 누구에게 있어야 할지 인식을 조사했고 더불어 AI 발전에 따라 본인의 직무에 긍부정적인 영향을 끼치는지에 대해 파악하였다. 이를 토대로 설문조사의 응답자들은 예상과 달리 AI 생성 이미지는 AI 에게 저작권 비중이 작다고 생각하고 있는 것을 확인했다. 나아가 디자인 비전공자보다 전공자들이 AI 기술 발전에 따라 본인의 직무, 전공에 긍정적인 영향을 미친다고 응답하는 응답자들이 많은 것을 확인하였다.

본 연구의 의의는 그동안 구체적으로 연구되지 않았던 AI 생성물에 대한 저작권 소유 여부에 대해 전공자와 비전공자의 인식 차이를 조사하고 분석한 것이다. 설문 응답 분석을 통해 사용자들의 AI 생성 이미지의 저작권 여부와 본인의 전공/직무에 끼치는 영향에 대한 인식을 검증하였다. 더불어 기존의 인식 연구 보고서는 심층 인터뷰의 형식을 채택해 표본이 부족하고, 통계적인 수치를 도출해내기에는 부족하였으므로 이를 보완하기 위한 연구라는 점에서 의의가 있다. 본고는 AI 관련 저작권의 인식을 토대로 저작권법개정의 방향성을 제공하는 연구로서의 기능을 할 수 있을 것이다. 한편 표본의 수가 50명으로 여전히 부족하고 이를 모든 사용자의 의견으로 일반화와 수치화하기 어렵다. 그리고 표본, 즉 설문 응답자중 디자인 전공자의 대다수가 연구자 본인의 전공인 AI 디자인과 관련되어있으므로 AI에 대한 긍정적인 인식을 갖고 있으며, 이는 일반적인 디자인 전공자나 실무자와 다른 양상을 보인다는 점이 한계라고 할 수 있다. 이러한 점들은 후속 연구로 보완하고자 한다.

[참고문헌]

최다혜, 김정용, 한다운, 오창훈(2023) 「생성 AI와 AI 창작물 저작권에 대한 사용자의 인식 연구: 사용자 그룹의 차이를 중심으로」, 『The Journal of the Convergence on Culture Technology (JCCT) : (The journal of Convergence on Culture Technology)』 9-1, 국제문화기술진흥원, 778쪽, 782쪽

윤진숙(2022) 「AI의 지적재산권과 인권보장-저작권을 중심으로」, 『法學研究 : (The Yonsei law review)』 32-2, 연세대학교 법학연구원, 485쪽

양상락(2023), 「AI 창작과 저작권 보호에 관한 연구」, 『경상국립대학교 대학원 지식재산융합학과 석사학위논문』, 32-36쪽