

# 명령어만 입력하면 웹툰·소설 똑딱... AI 창작 논쟁 확산

법적 공백 속 창작자 권리 논란  
글로벌 IT 기업, 저작권 소송 잇따라  
예술계 반발 확산, AI 활용 범위 쟁점  
AI 콘텐츠 증가로 창작 개념 변화

# 기자는 챗GPT에 '3컷 만화 시나리오'라는 프롬프트(명령어)로 스토리를 얻었다. 그 후 구글에 '만평 그림' '선화' 등 검색어로 마음에 드는 그림 3장을 찾았다. 그리고 그림 생성형 인공지능(AI) 미드저니(Midjourney)에 적당히 프롬프트를 써넣었다. 영어로 써야 하는 프롬프트는 구글 번역을 이용했다. 그렇게 생성한 그림 중 두 장을 골라 적당히 이어붙이자 세 컷 만화가 완성됐다. 여기까지 걸린 시간은 15분, 비용은 미드저니 구독료 8달러(약1만 1600원)에 불과했다. 이 웹툰은 기자의 창작물일까. 기자를 '웹툰 작가'라고 말해도 될까.

제작물을 완성하는 생성형 인공지능(AI)들이 IT 업계에서 큰 성과를 거두고 있다. 그러나 여전히 타인의 그림과 영상, 음악을 학습시켜 만든 AI 제작물의 저작권에 대한 논쟁은 끝나지 않고 있다. 11일 IT업계에 따르면 최근 AI 활용이 보편화되고 AI 아티스트들의 활약이 활발해지며 저작물을 다듬거나 제작 과정의 일부를 돕는 데에서 한발 더 나아가 아예 최종 작업물을 만들어내는 기술들이 각광 받고 있다.

AI 제작물은 처음 챗GPT 발표 이후 그림 생성형 AI인 '미드저니' 등이 등장하며 처음 저작권 논쟁이 일어났다. 그림, 음악, 미디어 아트 등 영역을 가리지 않고 생성형 AI들의 결과물에 자신



생성형 AI 미드저니에 타인의 그림을 학습시켜 이미지를 제작하는 모습. /화면 캡처

의 작업물과 유사점을 발견했다는 작가들이 쏟아졌다.

이날 영국의 예술가 3000명은 세계적인 미술품 경매사 크리스티에 서한을 보냈다. 예술 분야를 막론한 이들은 최근 크리스티가 AI 작품 경매 행사 계획 '증강된 지능(Augmented Intelligence)'을 내놓은 것을 두고 "AI 모델들과 배우에 선 기업들이 허가나 대가 지불 없이 인간 예술가들의 작품을 무단으로 이용 중"이라며 AI 작품이 자신들과 경쟁하는 상업용 작품 개발로 이어졌다고 성토했다.

주요 글로벌 빅테크 기업들도 AI와 관련한 송사로 몸살을 치르고 있다. 이미 2023년 엔스로픽의 챗봇 '클로드'는 유니버셜뮤직, 콩코드퍼블리싱 등 글로벌 음반사로부터 저작권 침해 소송으로 싸우고 있다. 이러한 송사는 오픈AI의 챗GPT와 DALL-E는 물론 스테블리티AI와 미드저니 등 거의 모든 AI 기업이 겪고 있다.

반면 IT업계에서는 아예 완성된 결과물을 제작할 수 있는 AI 기술들이 큰 관심을 받고 있을 뿐 아니라 일부는 현실에서도 다양한 이벤트로 활용되고 있다.

지난 5일 3D 기반 AI 영상 솔루션 '시네비(CINEV)'를 개발한 시나몬은 110억원 규모의 신규 투자를 유치했다. 시네비는 사용자가 입력한 스토리를 기반으로 가상의 3D 공간에서 AI 기술을 이용한 영상을 구현한다. 사용자는 배우의 연기와 카메라 연출, 조명, 배경 등을 원하는 대로 편집할 수 있다. 현재까지 시나몬에 투자한 기업은 네이버웹툰, 스노우, 네이버 제트 등 네이버 계열과 크래프톤, 여기에 더해 알토스벤처, 새한 창업투자 등에 이른다.

이미 저작권 소송으로 몸살을 앓고 있는 AI들도 전성시대를 열어가고 있다. 대표적인 음악 생성형 AI '수노(SUNO)'는 지난해 6월 소니뮤직과 유니버설뮤직, 워너뮤직을 대표한 미국 레코드산업협회(RIAA)로부터 손해배상 소송을 당했다. 협회는 수노가 생성한 음악들이 머라이어 캐리, 템페이션즈 등 팝가수들의 히트송과 흡사할 뿐만 아니라 이미 사망한 마이클 잭슨 등의 목소리까지 훔쳤다고 봤다.

그러나 이미 다양한 기업과 기관에서 수노를 활용한 홍보곡 등을 제작하고

Variation A woman's back is depicted from a slightly oblique angle as she diligently works on a computer in an office.



ar 3:4

/화면 캡처

있다. KB금융그룹은 지난달 AI 뮤직 비디오를 공개하며 모든 작곡과 작사를 수노로 이용했다. 오는 10월말 열리는 'APEC 2025'의 홍보곡도 수노와 챗GPT를 제작에 활용해 제작했다.

현재 우리나라 법률은 생성형 AI를 이용한 제작물의 저작권을 인정하지 않고 있다. 저작권법 제2조에 따라 '인간의 창작물'만을 저작물로 보고 '권리능력을 가진 자연인 또는 법인'만을 저작자로 인정한다. 다만, 인간이 AI가 생성한 결과물에 창작적 표현을 추가하면 저작권은 표현을 추가한 사람에게 귀속된다.

따라서 기자가 여러 AI를 이용하고 무단으로 타인의 그림을 학습시켜 만든 만화의 저작권은 기자에게 있다. 마지막에 글귀를 써넣었기 때문이다.

미국 저작권 협회 또한 인간이 아닌 기술이 제작한 작품의 저작권을 보호 대상에서 제외하고 있다. 다만 앞서 2022년 콜로라도 주립 박람회 미술대회 디지털아트 부문에서 1등을 한 '스페이스 오페라 극장' 제작자 제이슨 M 앨런이 여기에 반발, 소송을 계속하고 있다.

/김서현 기자 seoh@metroseoul.co.kr

## 카카오

### '시니어 작가' 협업 이모티콘·굿즈 출시

카카오가 시니어 작가와 협업한 이모티콘 및 굿즈를 출시했다고 11일 밝혔다.

카카오는 19일까지 카카오테이크스에서 '시니어 작가의 새로운 도전'이라는 타이틀의 기획전을 연다. 시니어 작가들의 작품을 활용해 디자인한 폰케이스, 키링, 담요, 손수건, 다용도 클리너 등 총 8종의 상품을 선보인다. 판매된 굿즈의 수익금은 전액 기부되며, 기획전 내 좋아요를 눌러 작가를 향한 응원의 마음도 전해볼 수 있다.

이번에 출시된 이모티콘의 작가들은 90대 드로잉 작가 여유재순, 대한민국 1세대 순정만화작가 민애니, 70대 색연필 수채화작가 김성일, 따스한 색채로 담아낸 표현주의 작가 금동원 등 총 4명이다. 이번 협업은 카카오 이모티콘이 전 연령과 함께하는 플랫폼이자, 남녀노소 모두 즐길 수 있는 디지털문화라는 인식을 제고하기 위해 마련됐다. /김서현 기자

## 카카오모빌리티

### '이기종 로봇 연동' 확대 공간 디지털전환 앞당긴다

카카오모빌리티가 로봇 전문 기업 브이디컴퍼니와 손잡고 '서비스 로봇을 활용한 공간의 디지털 전환'에 나선다.

카카오모빌리티는 11일 브이디컴퍼니와 '이기종 로봇 사업' 업무협약(MOU)을 체결하고, 로봇을 통한 공간 디지털 전환 가속화에 협력한다고 밝혔다. 협약식은 지난 4일 카카오모빌리티 본사에서 장성욱 카카오모빌리티 미래이동연구소장과 함판식 브이디컴퍼니 대표 등 주요 관계자가 참석한 가운데 진행됐다.

이번 협약을 통해 카카오모빌리티는 자사의 로봇 플랫폼 기술을 브이디컴퍼니의 로봇 서비스 상용화 노하우와 결합해 이기종 로봇 간 연동 및 운영 효율성을 극대화할 계획이다.

카카오모빌리티는 로봇 서비스 '브링'과 오픈 API 플랫폼 '브링온'을 기반으로 실내의 배송, 청소 등 다양한 환경에서 로봇 서비스를 확장해 왔다. LG전자, 로보티즈, 베어로보틱스 등과 협력해 병원, 리조트, 사무공간 등으로 적용 범위를 넓혀왔으며, 이번 협약을 계기로 청소·서빙 등 추가 서비스로 카테고리 확장을 예정이다. /이혜민 기자 hyem@

## 최수연 "AI로 디지털 생태계 선순환 구축"

(네이버 대표)

파리서 'AI 행동 정상회의' 참석  
알파벳 CEO와 기업인으로서 유일  
웹툰 AI 기술 활용 등 적용 사례 강조

최수연 네이버 대표가 10일과 11일 이틀에 걸쳐 프랑스 파리에서 열린 'AI 행동 정상회의'에 참석해 네이버가 AI 기술로 구축한 디지털 생태계 비전을 소개했다. 네이버는 11일(현지시간) '지속가능한 AI의 미래'를 주제로 한 전체 총회 두번째 세션에 패널로 참석했다.

해당 세션은 안토니오 구테레스 유엔 사무총장의 기조연설을 시작으로 페테

리 오르포 핀란드 총리, 파티 비를 국제 에너지기구 사무총장, 최수연 네이버 대표의 순서로 발표가 진행됐다.

각국 정상과 정부 대표단, 학계, AI 업계 리더 등 약 300명이 참석한 가운데 세션 패널로 초청받은 기업인은 최 대표와 순다르 피차이 알파벳 CEO 등 두 명이다.

최 대표는 이 자리에서 "네이버는 핵심 AI 원천기술과 수천만 명이 사용하는 대규모 서비스를 동시에 보유함으로써 디지털 생태계에 더 큰 기회를 가져올 수 있는 선순환 구조를 만들고 발전시켜 나갈 수 있는 경험과 노하우를 확

보했다"며 "수많은 정보에 대한 사용자들의 질문과 답변, 생활의 지혜가 담긴 글 등을 바탕으로 축적된 콘텐츠를 다시 사람을 위한 일상의 도구인 'AI'로 만들어 나가고 있다"고 설명했다.

이어 "네이버가 만들고 있는 AI는 이용자와 창작자, 판매자를 더 섬세하게 연결하는 도구가 될 것"이라며 "디지털 환경에 최적화된 내용, 구성, 제작이 이루어지는 온라인 만화 플랫폼 '네이버웹툰'에서는 'AI 큐레이터'가 활약하며 더욱 더 다양한 장르와 스토리의 웹툰이 이용자들에게 추천하고 있고 창작



11일 최수연 네이버 대표이사가 DAN 컨퍼런스에서 발표를 하고 있다. 네이버는 하이퍼클로바X가 실생활과 결합하는 상용화 단계에 이르렀다고 밝혔다. /네이버

자들에게는 'AI 채색도구'를 제공해 보다 섬세한 스케치 작업에 집중하도록 돕고 있다"며 구체적인 AI기술의 활용 사례도 언급했다. /김서현 기자

## SK브로드밴드, 'AI스마트리모컨' 도입

TV 시청 상황 인식해 정보 제공

SK브로드밴드가 모바일 B tv 애플리케이션(앱)에 TV 시청 상황을 인식해 자동으로 정보를 제공하는 'AI스마트리모컨' 기능을 도입했다고 11일 밝혔다.

AI스마트리모컨은 기존 모바일 B tv 리모컨 기능을 확장해 실시간 및 VOD 시청 상황에 따라 필요한 정보를 'AI Fe

ed'에서 자동으로 제공한다. AI Feed는 SNS 피드처럼 시청 콘텐츠와 연계된 정보를 실시간으로 보여주는 기능이다.

실시간 채널을 시청하면 인기 채널 순위를 안내하고, 사용자가 계속 채널을 변경하면 시청 이력을 분석해 맞춤형 채널을 추천한다. 드라마-예능 등 방송 프로그램을 볼 때는 해당 VOD 및 최신 클립 영상을 제공해 놓친 장면을 다시 확인할 수 있도록 했다. /이혜민 기자

## SK C&C, 고객 맞춤형 AI 전환 서비스 선택

'AI 파워드 클라우드 서비스' 출시

SK C&C가 11일 국내외 클라우드 고객을 대상으로 빠르고 경제적인 AI 전환을 지원하는 '고객 맞춤형 AI 파워드 클라우드 서비스'를 본격적으로 시작했다.

이 서비스는 단순한 클라우드 전환과 클라우드 네이티브 환경 구축을 넘어, 고객의 AI 기반 디지털 혁신을 위해 최

적화된 클라우드 인프라를 설계하고 제공한다. 또 클라우드 운영 과정에서 발생하는 보안 및 비용 문제를 AI 기술로 통합 해결해준다.

서비스를 위해 SK C&C는 멀티 클라우드 관리 플랫폼(MCMP), 클라우드 모더니제이션 플랫폼(ZMP), 컨테이너 관리 플랫폼(ZCP), API 관리 플랫폼(APIM) 등 자사 주요 솔루션에 AI 기술을 접목했다. /김서현 기자



장성욱 카카오모빌리티 미래이동연구소장(오른쪽 다섯 번째)과 함판식 브이디컴퍼니 대표(오른쪽 여섯 번째) 등 협약식을 마친 뒤 기념 사진을 촬영하고 있다. /카카오모빌리티