

생성형 인공지능의  
저작물 학습에 대한

# 저작권법상 "공정이용" 안내서

2026. 2.



문화체육관광부



한국저작권위원회



## 일러두기

- 본 안내서는 생성형 인공지능 학습 과정에서 저작권법에 따라 보호되는 저작물, 저작인접물, 데이터베이스 등\*이 활용되는 다양한 상황을 고려하고, 국내외 공정 이용 판단 사례를 분석하여, 생성형 인공지능의 저작물 학습에 대한 공정이용 적용 여부를 판단함에 있어 참고할 수 있는 기본적인 기준과 고려 사항을 제시하는 것을 목적으로 합니다.

\* 이하 본 안내서에서는 저작물, 저작인접물, 데이터베이스 등을 약칭하는 의미로서의 '저작물'과 창작물을 의미하는 '저작물'을 구분하지 않고 표현하기로 한다.

- 저작권법은 저작권법상의 권리에 대한 제한과 예외로서, 개별적·한정적 저작재산권 제한 규정(제23조부터 제35조의4까지)과 더불어 포괄적 저작재산권 제한 규정인 공정이용 규정(제35조의5)을 두고 있습니다.

- 포괄적 공정이용 규정\*은 급속히 변화하는 사회·문화·기술적 환경 전반에 유연하게 대응할 수 있도록 마련된 저작재산권 제한의 일반적 규정으로, 새로운 유형의 저작물 이용 방법에도 합리적으로 적용될 수 있는 법적 기반을 제공합니다.

\* 이하 본 안내서에서는 포괄적 저작재산권 제한 규정으로서의 제35조의5를 공정이용 또는 공정이용 규정 등으로 표현하기로 한다.

- 다만, 저작권법상 공정이용 규정은 구체적인 사실관계와 상황에 따라 개별적으로 판단되기 때문에 타인의 저작물을 허락 없이 이용하는 경우에는 구체적인 사안마다 검토가 필요합니다.

- 저작물의 공정이용 해당 여부는 개별 사안에서 법원에 의하여 최종적으로 판단하기 이전에는 확정적이지 않습니다.

- 우리나라는 베른협약, WTO 지식재산협정(TRIPS), WIPO 저작권 조약(WCT) 등 주요 국제조약의 회원국으로서, 국제 규범을 기반으로 국내 법체계를 구축해 왔으며, 국제조약의 기준을 준수하면서 저작권 제도를 지속적으로 개선하고 있습니다. 이러한 저작권과 관련된 규정들은 국내에서 국내외 저작권자, 저작물 이용자에게 동일하게 적용되고 있습니다.

- 본 안내서는 학계, 법조계로 구성된 2025년 「AI-저작권 제도 개선 워킹그룹」 특별분과의 검토와 관계부처 및 이해관계자 의견 수렴을 거쳐 최종 확정하였습니다.

\* 본 안내서는 2026년 2월 기준 현행 저작권법과 판례를 토대로 작성되었으며, 이후 법률 제·개정이나 새로운 판결 또는 인공지능 기술의 발전 등에 따라 내용이 변경될 수 있습니다.

\*\* 본 안내서는 공정이용에 대한 문화체육관광부와 한국저작권위원회의 유권해석이 아니며, 수록된 사례 및 예시는 이해를 돕기 위한 참고자료에 불과합니다.

\*\*\* 본 안내서에 소개된 생성형 인공지능 관련 최근 해외의 저작권 판결들은 하급심 결정으로, 향후 상급심을 통해 법적 판단이 변경될 수 있습니다.

# CONTENTS

---

|      |   |
|------|---|
| 일러두기 | 3 |
|------|---|

## I 생성형 인공지능 6

|                        |    |
|------------------------|----|
| 1. 생성형 인공지능과 저작권       | 8  |
| 2. 생성형 인공지능 학습의 개념과 범위 | 9  |
| 3. 생성형 인공지능 학습 과정      | 10 |

## II 생성형 인공지능 학습의 저작권 침해 가능성 12

|                      |    |
|----------------------|----|
| 1. 저작물의 이용           | 14 |
| 2. 학습 과정에서의 저작물 이용   | 15 |
| 3. 사전 이용허락의 원칙       | 17 |
| 4. 저작물 이용허락 계약 체결 현황 | 17 |
| 5. 주요국의 동향           | 20 |



|            |                                      |           |
|------------|--------------------------------------|-----------|
| <b>III</b> | <b>공정이용 해설</b>                       | <b>24</b> |
|            | 1. 공정이용 규정 개요                        | 26        |
|            | 2. 제1요소: 이용의 목적 및 성격                 | 29        |
|            | 3. 제2요소: 저작물의 종류 및 용도                | 35        |
|            | 4. 제3요소: 저작물의 비중과 그 중요성              | 37        |
|            | 5. 제4요소: 저작물 시장 또는 가치에 미치는 영향        | 39        |
|            | 6. 공정이용 개별 고려 요소 요약표                 | 43        |
|            | 7. 공정이용 해설 사례                        | 45        |
| <b>IV</b>  | <b>생성형 인공지능 저작권 분쟁 가능성에 대한 대응 방안</b> | <b>56</b> |
|            | 1. 분쟁 가능성                            | 58        |
|            | 2. 대응 방안                             | 58        |
|            | [부록1] 해외판결                           | 64        |
|            | [부록2] 주요국 공정이용, TDM 예외 규정            | 70        |
|            | [부록3] 권리자 및 AI 개발사 의견 수렴 결과          | 74        |
|            | [부록4] AI-저작권 제도개선 워킹그룹 특별분과 운영 경과    | 81        |

# I

---

## 생성형 인공지능

생성형 인공지능의  
저작권 학습에 대한

# 저작권법상 "공정이용" 안내서



1. 생성형 인공지능과 저작권
2. 생성형 인공지능 학습의 개념과 범위
3. 생성형 인공지능 학습 과정



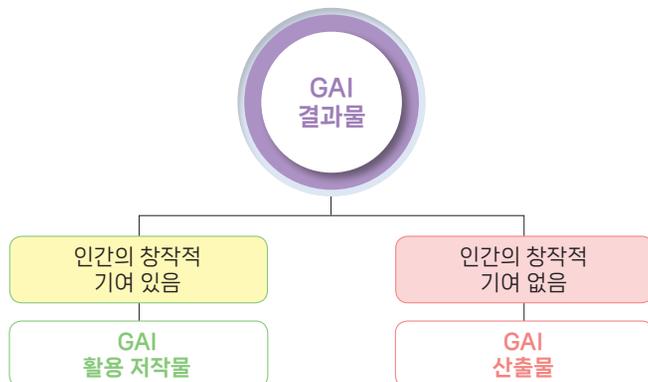
# 생성형 인공지능

## 1. 생성형 인공지능과 저작권

- 생성형 인공지능(Generative Artificial Intelligence, 이하 GAI) 기술의 급격한 발전은 사회 전반의 혁신을 촉진하며 새로운 산업적 가치를 창출하고 있음
- 세계 각국은 AI 기술을 미래의 핵심 동력으로 인식하고, AI 기술 패권 경쟁에서 우위를 점하기 위해 학습데이터 이용을 최대한 폭넓게 허용하고 AI 개발을 장려하는 다양한 정책적 지원을 요구하는 상황임
- 반면, 권리자는 자신의 저작물이 AI 학습데이터로 대규모 무단 사용됨으로써 저작물의 가치가 훼손되고 합리적 대가 지급이 이루어지지 않고 있으며, 일자리를 위협하는 등 현실적인 위기의식을 느끼고 있음
- 헌법상 보호받는 저작권과 AI 기술혁신은 보호와 혁신 중 어느 한쪽을 절대적으로 희생시켜서는 아니 되며, 상생할 수 있는 방안 마련이 필요함
- 권리자의 정당한 권리를 존중하고 창작의 동기를 유지하는 동시에, AI 기술혁신을 저해하지 않고 상호 발전과 성장을 진흥할 수 있는 균형점을 찾는 것이 현시점에서 가장 중요한 정책적 과제라 할 수 있음
- 궁극적으로 AI 개발의 혁신성과 저작권 보호는 상충하는 가치가 아니라, 상호 보완적 관계로 조화될 때 사회 전체의 문화적·경제적 발전을 이끌 수 있음

## 2. 생성형 인공지능 학습의 개념과 범위

- “GAI 학습”이란 GAI 모델을 구현하기 위해 저작물이 포함된 데이터를 수집하고, 이를 전처리(preprocessing)한 데이터를 이용해 모델이 통계적 규칙·패턴을 학습하여 내부 매개변수(parameter: 어떤 시스템이나 함수의 특성을 나타내는 변수)로 고정시키는 일련의 과정을 말함
  - 이 과정에서 데이터 확보, 정제·변환, 모델 학습(training) 및 성능 평가·최적화 등 단계가 포함되며, 각 단계에서 저작물의 복제·변형이 수반될 수 있음
- GAI는 입력한 데이터의 구조와 특성을 모방하여 글, 소리, 그림, 영상, 그 밖의 다양한 결과물을 만들어 내고 있으며, 그 결과물이 인간이 창작한 저작물과 동일하거나 유사할 경우 저작권 분쟁이 발생할 수 있음
  - \* GAI 결과물 생성은 “GAI 학습” 자체에는 포함되지 않으며, GAI 결과물의 저작권 침해의 여부에 대해서는 「생성형 인공지능 결과물에 의한 저작권 분쟁 예방 안내서」 참조
- “GAI 결과물”이란 이용자가 GAI에 특정한 요구(프롬프트, prompt)를 입력함에 따라 텍스트, 오디오, 비디오 등으로 생성된 것을 말함
  - “GAI 산출물”이란 인간의 지시에 따른 결과물 중 인간의 창작적 기여가 없는 GAI 결과물을 말함
  - “GAI 활용 저작물”이란 인간이 창작 과정에서 GAI를 도구로 활용하여 만들어낸 결과물로서 인간의 창작적 기여가 인정될 수 있는 부분이 있는 것을 말함



[그림] GAI 결과물의 유형

# I

## 생성형 인공지능

10

### 3. 생성형 인공지능 학습과정

- GAI 학습은 “데이터 수집 → 데이터 전처리(preprocessing) → 모델 학습(training) → 모델 평가 및 최적화” 과정을 거침
  - “데이터 수집”은 GAI 학습을 위한 원본 데이터(어문, 그림, 음악, 영상 등)를 수집하는 과정을 말함

#### 학습데이터 수집 방식

- 공개 데이터세트 및 공공 데이터세트 활용
- 제3자로부터 비공개 민간 데이터세트 확보
  - 권리자 또는 그 대리인으로부터 상업적으로 이용허락 계약 체결
  - 제3자(비공개 데이터베이스제공자, 데이터 중개업체 등)로부터 민간 데이터 세트 확보
- 웹 크롤링(Web Crawling, 자동화 프로그램을 통한 데이터 수집)
- 웹 스크래핑(Web Scraping, 필요 정보만 선별 추출)
- 직접 데이터 구축(직접 수집, 설문 등)
- 합성데이터(synthetic data): AI 학습에 사용하는 실제 자료를 모방한 가상의 데이터
- 오프라인 출처에서 수집 또는 자체적으로 디지털화(예: 디지털화된 아날로그 텍스트 콘텐츠, 이미지 등)

- “데이터 전처리(preprocessing)”는 불필요한 정보 삭제(정제), 분할(토큰화) 및 일관성 부여(정규화)가 이뤄지는 절차로, 데이터 품질을 향상시키고, 학습에 더 적합한 형태로 변환하는 과정을 말함
- “모델 학습(training)”은 전처리된 데이터를 이용하여 AI 모델을 학습하는 과정을 말함
- “모델 평가 및 최적화”는 검증 데이터세트를 이용한 성능 평가가 이루어지는 절차로, 모델 구조나 학습률, 매개변수 조정 등을 통한 최적화를 하는 과정을 말함



# II

---

## 생성형 인공지능 학습의 저작권 침해 가능성

생성형 인공지능의  
저작물 학습에 대한

# 저작권법상 “공정이용” 안내서



1. 저작물의 이용
2. 학습 과정에서의 저작물 이용
3. 사전 이용허락의 원칙
4. 저작물 이용허락 계약 체결 현황
5. 주요국의 동향

# II

## 생성형 인공지능 학습의 저작권 침해 가능성

### 1. 저작물의 이용

- 저작권법상 저작자는 그의 저작물\*을 복제할 권리를 가짐(제16조)

\* 저작물이란 인간의 사상이나 감정을 표현한 창작물을 말하며, 저작권법상 보호대상은 저작물에 한정됨. 따라서 저작물이 아니거나 보호기간이 만료된 저작물, 비보호 저작물은 저작권의 보호 대상에 포함되지 아니하며 저작권 침해나 공정이용 여부와 무관하게 이용할 수 있음

#### 저작권법

**제7조(보호받지 못하는 저작물)** 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 것은 이 법에 의한 보호를 받지 못한다.

1. 헌법 · 법률 · 조약 · 명령 · 조례 및 규칙
2. 국가 또는 지방자치단체의 고시 · 공고 · 훈령 그 밖에 이와 유사한 것
3. 법원의 판결 · 결정 · 명령 및 심판이나 행정심판절차 그 밖에 이와 유사한 절차에 의한 의결 · 결정 등
4. 국가 또는 지방자치단체가 작성한 것으로서 제1호부터 제3호까지에 규정된 것의 편집물 또는 번역물
5. 사실의 전달에 불과한 시사보도

**제24조의2(공공저작물의 자유이용)** ① 국가 또는 지방자치단체가 업무상 작성하여 공표한 저작물이나 계약에 따라 저작재산권의 전부를 보유한 저작물은 허락 없이 이용할 수 있다. 다만, 저작물이 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 경우에는 그러하지 아니하다.

1. 국가안전보장에 관련되는 정보를 포함하는 경우
2. 개인의 사생활 또는 사업상 비밀에 해당하는 경우
3. 다른 법률에 따라 공개가 제한되는 정보를 포함하는 경우
4. 제112조에 따른 한국저작권위원회(이하 제111조까지 “위원회”라 한다)에 등록된 저작물로서 「국유재산법」에 따른 국유재산 또는 「공유재산 및 물품관리법」에 따른 공유재산으로 관리되는 경우

- “복제”란 인쇄·사진촬영·복사·녹음·녹화 그 밖의 방법으로 일시적 또는 영구적으로 유형물에 고정하거나 다시 제작하는 것을 말함(제2조 제22호)
- 복제에는 인쇄·사진 등의 가시적인 복제뿐만 아니라 녹음·녹화 등의 재생 가능한 복제도 포함되며, 복제의 방법이나 수단에는 제한이 없음

## 2. 학습 과정에서의 저작물 이용

- 디지털 저작물을 클라우드 스토리지, 컴퓨터의 하드디스크 등 전자적 기록 매체에 저장하는 것도 복제에 해당함
- GAI 학습의 각 과정에서 저작물의 저장이 이루어지며, 이는 그 저장 매체의 형태를 불문하고 저작권법상 복제에 해당함
  - 각 저작물에 대한 권리자의 이용허락을 받지 않고 저작물을 이용하는 경우 저작권재산권 제한 사유에 해당하는 등 특별한 사정이 없는 한 저작권 침해에 따른 법적 책임을 부담할 수 있음
- GAI 학습은 데이터 수집·데이터 전처리(preprocessing)·모델 학습(training)·모델 평가 및 최적화라는 일련의 과정 전체를 말하며, 일부 과정에서 복제가 없더라도 전체 과정 중에 복제가 있다면 권리자는 저작권법상 복제권을 행사할 수 있음
- 데이터 수집 과정에서는 통상 공개적으로 접근가능한 웹사이트나 저장소 등에서 데이터나 저작물을 수집하고, 이를 저장하거나 전송·변환하는 등의 행위가 이루어 짐
  - 이러한 과정에서 복제되는 데이터에는 저작권으로 보호되는 저작물이 포함될 수 있음
  - 저작물의 자동 수집(크롤링·스크래핑) 및 학습데이터 저장 과정에서는 저작물(또는 그 일부)의 복제물이 생성되어 저장·활용될 수 있음
- 데이터 전처리는 불필요한 정보 삭제(정제), 분할(토큰화), 일관성 부여(정규화) 등 일련의 기술적 처리 과정으로 구성되며, 원저작물은 기계가 읽을 수 있는 형태로 변환되어 저장됨
  - 전처리는 저작물을 클라우드 등 저장 공간에 불러와 처리하는 방식으로 수행되며, 이때 저작물의 전체 또는 일부가 저장 공간에 고정되어 활용될 수 있음
  - 텍스트 분할(토큰화) 또는 형식 변환 과정에서 저작물이 여러 조각으로 분해되거나 다른 포맷으로 변환되며, 이때 기존 저작물과 실질적으로 동일하거나 유사한 데이터가 생성·저장되어 활용될 수 있음



## 생성형 인공지능 학습의 저작권 침해 가능성

- 모델 학습(training)은 전처리된 데이터를 반복적으로 입력·분석하여 통계적 규칙과 패턴을 파악하고, 이를 내부 매개변수로 변경하는 행위임
- 모델 학습 과정에서 대량의 저작물이 일괄적·반복적으로 처리되고, 이 과정에서 저장 공간에 복제물이 저장되어 이용될 수 있음
- 모델 평가는 모델이 얼마나 정확하게 작동하는지 확인하기 위해 평가용 데이터를 모델에 입력하여 결과를 확인하는 과정을 말함
- 모델 최적화 행위는 모델의 성능을 높이기 위하여 매개변수 조정, 추가 데이터를 이용한 재학습, 오류 분석 및 개선 등을 수행하는 과정을 말함
- 모델 평가 및 최적화 과정에서 평가용 데이터나 추가 데이터가 입력되면, 수집·전처리·학습과 동일한 방식으로 저작물이 저장 공간 내에서 처리·저장되어 이용될 수 있음

### 3. 사전 이용허락의 원칙

- 다른 사람의 저작물을 이용할 때는 권리자의 허락을 받아야 하는 것이 원칙임
  - 다만, 허락을 받는 방법에 일정한 형식이나 특별한 절차가 요구되는 것은 아니며, ① 저작물의 권리자에게, ② 이용 방법 및 조건의 범위를 협의하여 이용 허락을 받으면 됨
- GAI 학습을 위한 목적이라 하더라도, 학습 시에는 저작물의 복제가 수반되기 때문에 저작권법에 따른 개별적·포괄적 권리 제한 사유 등 달리 저작권법에 의해서 정당화되지 않으면 권리자의 이용허락을 받아야 함

### 4. 저작물 이용허락 계약 체결 현황

- 최근 우리나라, 미국, EU 등 권리자와 AI 개발사 간 저작물 이용허락 계약 체결 사례가 나타나고 있음(25. 11. 25. 기준)

#### 〈국내 주요 계약 체결 현황〉

| 계약 시기    | AI 개발사 | 권리자/퍼블리셔 | 계약 내용   |
|----------|--------|----------|---|
| 2025. 2. | 퍼플렉시티  | 이데일리     | (어문) 이코노미스트, 이데일리M 콘텐츠  |
|          |        |          | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 비용지불 없이 '콘텐츠' 제공 대가로 '기술 지원'(AI 검색 기능-데이터 분석 도구 등)</li> <li>• 출처가 언급된 검색을 통해 발생한 광고 수익을 언론사와 공유</li> </ul>                 |
| 2025. 2. | 퍼플렉시티  | 매일경제     | (어문) 매일경제신문·MBN 콘텐츠   |
|          |        |          | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 비용지불 없이 '콘텐츠' 제공 대가로 '기술 지원'(매일경제신문과 MBN 홈페이지에 PC용 베타버전의 AI 검색 도입)</li> <li>• 출처가 언급된 검색을 통해 발생한 광고 수익을 언론사와 공유</li> </ul> |



## 생성형 인공지능 학습의 저작권 침해 가능성

### 〈 미국의 주요 계약 체결 현황 〉 ※ 총 40여 건 체결<sup>1)</sup>

| 계약 시기    | AI 개발사     | 권리자/퍼블리셔               | 계약 내용  |
|----------|------------|------------------------|--|
| 2025. 5. | Amazon     | The New York Times     | (어문) NYT 및 The Athletic 콘텐츠<br>연간 2000만~2500만 달러<br>(NYT 2024년 총매출의 1% 정도) |
| 2024. 8. | Musical AI | Symphonic Distribution | (음악) Symphonic 소속 아티스트의 음악<br>계약별로 상이하나 권리자 수익 공유 포함                       |
| 2023. 3. | NVIDIA     | Getty Images           | (이미지/영상) Getty Images 크리에이티브 라이브러리 iStock 스톡 포토 라이브러리<br>구체적 계약 내용 공개되지 않음 |

### 〈 EU의 주요 계약 체결 현황 〉

| 계약 시기     | AI 개발사        | 권리자/퍼블리셔               | 계약 내용   |
|-----------|---------------|------------------------|---|
| 2025. 1.  | Mistral (프랑스) | AFP (프랑스 뉴스통신사)        | (어문) 다년간 콘텐츠 라이선스, 매일 2,000여 개 기사 Le Chat 챗봇에 통합<br>구체적 계약 내용 공개되지 않음 |
| 2023. 12. | OpenAI (미국)   | Axel Springer (독일 언론사) | (어문) 3년 계약, 언론 콘텐츠 제공 및 학습에 활용<br>구체적 계약 내용 공개되지 않음                   |

### 〈 기타 계약 체결 사례 〉

| 사례 1 | 유니버설 뮤직 그룹(UMG)의 AI 파트너십 현황 및 계획 <sup>2)</sup>  |
|------|---|
|      | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 유튜브, 틱톡, 메타와 같은 주요 플랫폼부터 BandLab, Soundlabs 등의 신흥 기업에 이르기까지 다양한 회사와 AI 관련 계약 체결</li> <li>• 일본에서는 UMG 산하의 UMG Japan이 통신사 KDDI와 협력하여 팬과 아티스트를 연결하는 AI 기반 음악 경험을 개발 중</li> <li>• ProRata와 KLAY를 포함한 AI 개발업체와 계약을 맺고 “음악을 보호하고 수익화를 향상시키는” 제품을 제공하는 파트너를 선정</li> </ul> |

1) 어문 26건, 음악 6건, 이미지 9건, 영상 8건, 코드 2건, 비공개 4건 등

2) Music Business Worldwide, Sir Lucian Grainge on UMG's AI policy: 'We will NOT license AI models that use an artist's voice without their consent.' 2025. 10. 13. <https://www.musicbusinessworldwide.com/sir-lucian-grainge-we-will-not-license-ai-models-that-use-artists-voices-without-consent/> (최종 방문: 2025. 10. 16)

| 사례 2   |                                     | 스웨덴 음악저작권협회(STIM)-AI 개발사 간 이용허락 계약   |  |
|--|-------------------------------------|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• 세계 최초로 음악저작물 집중관리단체에 의한 이용허락 계약</li> <li>• 집중관리단체인 STIM이 약 10만 명의 아티스트를 대표하여 AI 개발사와 포괄 라이선스 계약을 체결하되, 이용허락 대상 저작물은 해당 음악 창작자의 명시적이고 사전적인 동의(Opt-in)를 받은 저작물로 엄격히 한정</li> <li>• AI 학습(입력) 단계 및 결과물 이용(출력) 단계 모두 정당한 대가를 반영하는 구조로, 생성된 결과물인 음악은 구독·스트리밍이 허용됨. 단, 대규모 광고·영화 등은 별도 계약이 필요하며, AI 개발사는 권리고지·사용범위 한정·실시간 모니터링·기여도 기반 정산 의무가 있음</li> </ul> |                                     |  |  |
| <b>&lt; STIM AI 음악 라이선스 참여 주체별 역할 &gt;</b>   |                                     |  |  |
| 참여 주체  | 주요 내용                               | 대가 기준  |  |
| STIM<br>(스웨덴 음악저작권협회)  | 권리 총괄 및 라이선스 제공                     | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 집중관리단체로 AI 개발사와 포괄적 AI 라이선스 계약을 체결</li> <li>• 보상 기준과 공정 거래 규범을 설정</li> </ul>                        |  |
| Songfox<br>(AI 음악 개발사)   | 라이선스 이용자 및 기술 구현                    | <ul style="list-style-type: none"> <li>• STIM과 계약을 맺고, STIM 소속 창작자 음악을 AI 모델 학습 및 생성에 법적으로 사용</li> <li>• 사용자에게 AI 기반 음악 창작 서비스 제공</li> </ul> |  |
| Sureel.ai<br>(제3자 기술 제공자)  | 투명성 및 귀속 추적 기술 제공                   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Songfox의 AI 결과물이 STIM 저작물에 미친 영향력(Attribution)을 실시간으로 추적하고 정량화하는 기술 인프라 제공</li> </ul>               |  |
| <b>&lt; STIM AI 음악 라이선스 단계별 구조 &gt;<sup>3)</sup></b>   |                                     |  |  |
| 단계   | 주요 내용                               | 대가 기준  |  |
| ① 학습 단계  | 저작권자 명시적 동의(Opt-in) 받은 곡만 학습데이터로 사용 | 학습에 활용 시 보상이 발생하도록 설계  |  |
| ② 서비스 이용 단계  | 학습된 모델의 출력 사용과 소비 발생                | 이용 빈도·출력 비율에 따른 이용료 산정   |  |
| ③ 결과물 활용 단계  | 결과물이 스트리밍·판매·이용 등으로 활용 시 정산 연계      | 다운스트림 소비에 따른 보상 분배   |  |

3) 한국저작권위원회, “STIM 음악용 AI 라이선스의 기본 구조 및 기술적 체계 고찰”, 「저작권 이슈 트렌드」 통권 제 69호, 2025. 11-1, 10쪽, [그림] 재인용



# 생성형 인공지능 학습의 저작권 침해 가능성

## 5. 주요국의 동향

- 저작물 이용에 대한 사전 이용허락 원칙에도 불구하고 일정한 경우에 사전 이용 허락 없이 저작물을 이용할 수 있는 저작권재산권 제한 및 예외 제도가 있음
- 인공지능 학습에 적용될 수 있는 저작권재산권 제한 및 예외와 관련하여 공정 이용과 텍스트·데이터 마이닝(TDM) 예외가 주로 논의되고 있음

### 가. 공정이용

- 공정이용이란 교육 목적 복제, 비영리 공연 등 특정 요건에 한하여 개별적으로 적용되는 것이 아니고, 기술환경이나 저작물 이용 환경 변화 등 다양한 상황에 포괄적으로 적용할 수 있는 저작권재산권 제한 규정을 말함
- 공정이용은 대표적으로 미국(1976년)과 우리나라(2011년) 등에서 도입하였으며, 새로운 저작물 이용 환경 도래 시에 유연하게 대처할 수 있다는 평가를 받고 있음

### 나. TDM 예외

- TDM 예외란 텍스트·데이터 마이닝(Text and Data Mining, TDM)\*을 위하여 개별적으로 적용할 수 있는 저작권재산권 제한 규정을 말함
  - \* TDM은 빅데이터를 분석하여 통계적 규칙, 경향 등 가치 있는 정보를 찾아내는 기술
- TDM 예외는 대표적으로 EU(2019년), 일본(2018년) 등에서 도입하였으며, TDM 예외에 대한 명시적인 요건\*을 충족하면 학습이 허용되는 것으로 평가되고 있음
  - \* TDM 예외에 대한 요건은 도입 국가마다 상이함

#### 〈주요국의 공정이용, TDM 예외 정리〉

| 구분   | 근거 규정 | 영리 목적 허용    | 오픈아웃*         | 특징 |          |
|------|-------|-------------|---------------|----|----------|
| 공정이용 | 미국    | 저작권법 제107조  | 사례별 허용 가능성 있음 | ×  | 판례 중심 해석 |
|      | 한국    | 저작권법 제35조의5 | 사례별 허용 가능성 있음 | ×  | 판례 중심 해석 |

| 구분     | 근거 규정 | 영리 목적 허용                    | 옵트아웃* | 특징              |                            |
|--------|-------|-----------------------------|-------|-----------------|----------------------------|
| TDM 예외 | EU    | DSM <sup>4)</sup> 지침 제3조    | ×     | ×               | 이용 주체/목적에 따른<br>이원화 체계     |
|        |       | DSM 지침 제4조                  | ○     | ○               |                            |
|        | 영국    | CDPA <sup>5)</sup> 제29A조    | ×     | ×               | 비영리 연구 한정                  |
|        | 일본    | 저작권법 제30조의4                 | ○     | ×               | 목적(영리/비영리)<br>이용자 불문 전면 허용 |
| 혼합     | 싱가포르  | 저작권법 제190조,<br>제191조, 제244조 | ○     | △ <sup>6)</sup> | 목적(영리/비영리)<br>이용자 불문 전면 허용 |

\* EU DSM 제4조에서 말하는 권리자 옵트아웃(Opt-out)이란 저작물 등이 온라인으로 대중에게 제공되는 경우, ▲ 권리자가 기계가독형 수단(machine-readable means) 또는 그에 준하는 적절한 방법을 사용하여, ▲ 해당 저작물에 대해 TDM 예외의 적용을 명시적으로 유보하는 행위를 말함

#### 다. 한계와 해결방안

- GAI 학습이 공정이용과 TDM 예외 규정의 적용 요건에 해당하는지 여부에 대해서는 법원에서 소송을 통해 다투어야 한다는 한계가 있음
- 공정이용을 도입한 국가나 TDM 예외를 도입한 국가를 불문하고 권리자와 AI 개발사간 학습데이터의 이용에 대한 저작권 소송이 전 세계적으로 진행되고 있음
- GAI 학습에 대한 소송에서 미국에서는 합법적으로 구매한 도서를 학습한 경우 공정 이용에 해당할 수 있다고 판단\*한 바 있으며, 독일에서는 TDM 예외가 학습에 적용되지 않는다고 판단\*\*한 바 있음
  - \* 미국 AI 학습에 대한 공정이용 판결 [부록1] 해외판결2~4 참조
  - \*\* 독일 GEMA v. OpenAI [부록1] 해외판결5 참조
- 공정이용을 도입한 미국은 「인공지능과 저작권 제3부 GAI 학습(발행 전 버전) 보고서 (2025년 5월)<sup>7)</sup>를 통해 GAI 학습에 대한 공정이용\* 적용 여부를 검토함
  - \* 미국 저작권법 공정이용 규정(제107조)은 [부록2] 참조

4) Directive (EU) 2019/790 of the European Parliament and of the Council of 17 April 2019 on copyright and related rights in the Digital Single Market and amending Directives 96/9/EC and 2001/29/EC

5) Copyright, Designs and Patents Act 1988

6) 싱가포르의 옵트아웃에 관한 명문의 규정을 두고 있지는 않으나, 권리자가 기술적 보호조치를 통해 저작물에 대한 접근을 통제할 수 있도록 하고 있어, 실질적으로는 옵트아웃과 유사한 효과를 가진 제도로 평가

7) Copyright and Artificial Intelligence Part 3: Generative AI Training pre-publication version, 2025. 5.

# II

## 생성형 인공지능 학습의 저작권 침해 가능성

참조

「인공지능과 저작권 제3부 GAI 학습」 결론 요약 (p.107)

- 기술혁신에 따라 공정이용 법리는 유연하게 대처해 왔으며, AI와 관련해서도 공정이용 법리는 동일하게 적용될 것임
- AI 모델 학습 과정에서 저작권으로 보호되는 저작물이 권리자의 배타적 권리를 침해할 수 있는 방식으로 이용되고 있다는 전제를 바탕으로, 기존 판례에 비추어 공정이용 적용 여부를 검토함
- AI 학습에 보호되는 저작물을 다양하게 사용하는 것은 변형적일 수 있지만, 이용 목적, 출처, 결과물에 대한 통제 방식, 그리고 시장 영향 등에 따라 공정이용 인정 여부가 달라짐
- 연구나 분석 목적 학습은 기존 저작물을 대체할 가능성이 낮지만, 시장에서 경쟁할 수 있는 표현적 결과물을 제작하기 위해 방대한 양의 저작물을 상업적으로 이용하는 것은 확립된 공정이용의 범위를 벗어나는 것임

- TDM 예외를 도입한 EU는 「범용 AI 실천강령(General-Purpose AI Code of Practice)」을 통해서 TDM 예외 기준을 제시(2025년 7월)하였으며, 일본은 「AI와 저작권에 관한 보고서」에서 TDM 예외에 대한 적용 여부(2024년 3월)를 검토함

참조

「범용 AI 실천강령(General-Purpose AI Code of Practice)」

- EU는 「범용 AI 실천강령(General-Purpose AI Code of Practice)」을 통해서 EU AI법 제53조\*에 따른 저작권 준수 의무를 충족하기 위한 기준을 제공함
  - \* EU AI법 제53조는 [부록2] 참조
- (조치1: 저작권 정책의 수립 및 유지) 서명한 제공자는 저작권 준수 정책을 수립·갱신·이행해야 하며, 정책은 단일화된 문서 형태로 기술하여야 함
- (조치2: 웹 크롤링을 통한 합법적 접근 보장) 서명한 제공자가 TDM 및 AI모델 학습을 위해 데이터를 수집하는 과정에서 “합법적으로 접근” 가능한 저작물만을 이용하기 위해,
  - ① 기술적 보호조치 우회 금지(구독 기반 모델이나 유료 장벽(paywalls) 등 접근 제한 수준에 대한 기술적 또는 계약상 제한 포함)
  - ② 저작권을 반복적으로 침해하는 것으로 인정된 웹사이트를 크롤링 대상에서 제외
- (조치3: 웹크롤링 시 권리 유보 식별 조치) 로봇 배제 표준(robot.txt) 등 기계 판독 가능한 옵트아웃 표시를 식별하고 이를 준수하여야 함
  - 로봇 배제 방식뿐만 아니라 권리자가 DSM 지침 제4조 제3항에 따라 다양한 방식으로 권리 유보를 표현하는 것에 영향을 미치지 아니함\*
  - \* 즉, 서명한 제공자는 기계 판독 방식 외에도 권리자의 명시적 의사를 포괄적으로 고려하여야 함
- (조치4: 침해 결과물의 위험 완화) 저작권 침해 위험이 있는 결과물을 생성하지 않도록 적절하고 비례적인 기술적 보호조치(appropriate and proportionate technical safeguards)를 구현해야 함

- 저작권을 침해하는 이용을 금지하기 위해 이용 정책이나 약관 등 기타 해당 문서에 명시하여야 함

참조

「AI와 저작권에 관한 보고서」

- 일본은 「AI와 저작권에 관한 보고서」를 통해 현행 저작권법의 해석을 명확히 하고, GAI 이용 시 어떠한 행위가 저작권 침해에 해당하는지 제30조의4\*를 중심으로 구체적인 제시를 하고 있음
  - \* 일본 저작권법 제30조의4는 [부록2] 참조
- (저작권법 제30조의4) 저작물을 “스스로 향유할 것, 또는 타인에게 향유시킬 것을 목적으로 하지 않는 경우(비향유목적)”에는 필요한 한도 내에서 저작자의 동의없이 저작물을 이용할 수 있지만 저작권자의 이익을 부당하게 해하는 경우\*에는 이용할 수 없다고 규정
  - \* (1) 권리자 또는 웹사이트 관리자가 AI 학습을 위한 복제를 방지하기 위해 기술적 조치를 취하고 있을 것, (2) 당해 웹사이트 내의 데이터를 포함해 정보분석에 활용할 수 있는 형태로 정리된 데이터베이스 저작물이 장래 판매될 가능성이 있다고 추인될 수 있을 것, (3) 위 (1)의 기술적 조치를 회피하여 AI 학습을 위한 복제 등을 실시하는 경우일 것
- (특정 작품 및 화풍을 학습시키는 행위) 특정 창작자의 작품군을 의도적으로 집중 학습시켜 창작적 표현의 일부 또는 전부를 생성하도록 하는 것이 목적으로 평가되는 경우에는 향유 목적이 인정될 수 있다고 봄
  - 이는 LoRA(Low-Rank Adaptation)\* 등의 기술을 염두에 둔 것으로, 구체적 판단은 사안별로 사법적 판단을 통해 이뤄져야 함
  - \* LoRA(Low-Rank Adaptation) : AI 모델에 여러 장의 사진을 추가적으로 학습시킴으로써 이미지를 특정한 그림·사진 등에 닮게 하는 기술
- (불법복제물) 학습데이터 수집 시 권리 침해를 조장하지 않는 상태를 실현하는 것이 바람직하다고 보고, AI 개발자에게 불법복제물로부터 학습데이터 수집을 삼가게 하는 등 이에 대한 구체적 노력 의무 부과
- (뉴스 기사 데이터베이스) 장래 판매 계획과 함께 과거 데이터베이스 판매 실적이 있을 것을 요건으로 하는 조건 추가

- AI 개발사는 TDM 예외를 도입하거나 공정이용의 명확한 기준 제시가 필요하다고 주장하고 있고, 권리자는 저작물을 이용할 경우에는 합리적인 대가가 지불되어야 한다고 주장
  - 이에 GAI 학습에 대한 공정이용 판단을 위한 해석 방향을 명확히 안내하여, 새로운 기술 환경에서 공정이용이 실질적으로 작동할 수 있도록 하는 기준을 제시할 필요성이 있음

# III

---

## 공정이용 해설

생성형 인공지능의  
저작물 학습에 대한

# 저작권법상 "공정이용" 안내서



1. 공정이용 규정 개요
2. 제1요소: 이용의 목적 및 성격
3. 제2요소: 저작물의 종류 및 용도
4. 제3요소: 저작물의 비중과 그 중요성
5. 제4요소: 저작물 시장 또는 가치에 미치는 영향
6. 공정이용 개별 고려 요소 요약표
7. 공정이용 해설 사례



# 공정이용 해설

## 1. 공정이용 규정개요

### 가. 취지

#### 저작권법 제35조의5(저작물의 공정한 이용)

- ① 제23조부터 제35조의4까지, 제101조의3부터 제101조의5까지의 경우 외에 저작물의 일반적인 이용 방법과 충돌하지 아니하고 저작자의 정당한 이익을 부당하게 해치지 아니하는 경우에는 저작물을 이용할 수 있다.
- ② 저작물 이용 행위가 제1항에 해당하는지를 판단할 때에는 다음 각 호의 사항 등을 고려하여야 한다.
  1. 이용의 목적 및 성격
  2. 저작물의 종류 및 용도
  3. 이용된 부분이 저작물 전체에서 차지하는 비중과 그 중요성
  4. 저작물의 이용이 그 저작물의 현재 시장 또는 가치나 잠재적인 시장 또는 가치에 미치는 영향

- 저작권법 제35조의5는 저작물의 공정한 이용에 관한 일반규정으로, 기존의 개별적 저작재산권 제한 사유(예: 교육목적 이용, 도서관에서의 이용, 비영리공연 등)에 포함되지 않는 경우에도 저작재산권 등을 제한할 수 있도록 규정하고 있음
  - 특히 공정이용은 저작물의 디지털화와 유통환경의 변화에 따라 기존 저작권법에 열거된 저작재산권 제한 규정을 적용할 수 없는 다양한 상황에 적용하기 위해서 2011년 12월 저작권법 개정으로 도입하였으며,
  - 저작권의 합리적 보호와 더불어 저작물의 공정한 이용을 도모함으로써 저작물 이용을 활성화하고 건전한 저작권 생태계 형성을 유도하고자 함을 목적으로 함 (문화체육관광부·한국저작권위원회, 「개정 저작권법 해설서」, 2012, 32-33쪽)

### 나. 내용

- 제35조의5 제1항은 ① 저작물의 일반적인 이용 방법과 충돌하지 않고, ② 저작자의 정당한 이익을 부당하게 해치지 않는 경우 저작권자의 허락 없이도 저작물을 이용할 수 있도록 규정하고 있음
  - ① 저작물의 '일반적인 이용'이란 해당 저작물이 일반적으로 지향하고 있는

시장에서 이용되는 방법을 말하는 것으로, 저작물의 통상적인 시장에서의 이용과 경쟁 관계에 있는 이용은 원칙적으로 허용될 수 없다는 것을 의미함

- ② ‘저작자의 정당한 이익’에서 “정당한”이란 이치에 맞아 마땅하다는 의미로, 저작자가 자신의 저작물 이용에 대한 합리적이고 사회적으로 인정될 수 있는 것을 의미하며, “이익”이란 저작자가 자신의 저작물로부터 발생하는 재산적 권리에 관한 이익을 의미함

\* 저작권인접권(제87조) 및 데이터베이스제작자의 권리(제94조)도 동일

- 즉 저작자의 정당한 이익은 사회통념상 인정될 수 있는 저작물 이용에 대한 재정적·물질적 반대급부를 의미함

- 제35조의5 제1항은 국제조약의 3단계 테스트를 규정한 것이며, 제35조의5 제2항의 공정이용 판단은 제35조의5 제1항의 요건을 충족해야 함

| 참조 | 국제조약상 3단계 테스트(three-step test)  |
|----|---|
|    | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 3단계 테스트란 저작권에 관한 국제조약에서 회원국이 저작자의 권리에 제한 또는 예외를 설정함에 있어서 재량권을 남용하지 않도록 일정한 한계를 설정한 것으로, 복제권의 제한에 대해 이른바 3단계 테스트를 천명한 베른협약 제9조 제2항 및 이를 이어받아 모든 저작재산권의 제한으로까지 확대한 TRIPS 협정 제13조에서 이를 규정</li> <li>• 저작권법에서 저작재산권 제한 규정을 국내법에서 제정하거나 이를 해석하는 경우 저작권에 관련된 국제협약에 따른 3단계 테스트를 준수하여야 함</li> <li>• 3단계 테스트에 따르면 제한이나 예외는 ① 어떤 특별한 경우(certain special cases)에 제한되어야 하고, ② 저작물의 통상적 이용(normal exploitation)과 충돌하지 않아야 하며, ③ 권리자의 합법적 이익(legitimate interests)을 부당하게 해쳐서는 안됨             <ul style="list-style-type: none"> <li>- ① 요건: 저작권의 제한은 모호하거나 광범위하지 않고, 구체적이고 제한적인 상황에만 적용되어야 함</li> <li>- ② 요건: 제한 규정으로 인해 저작권자가 저작물을 통해 얻을 수 있는 실제적이거나 잠재적인 경제적 이익과 충돌하지 않아야 함</li> <li>- ③ 요건: 해당 제한 규정이 저작권자의 경제적 이익을 과도하게 침해하지 않아야 함</li> </ul> </li> </ul> |

- 제35조의5 제2항에서는 저작물의 이용 행위가 제1항에서 규정한 ① 저작물의 일반적인 이용 방법과 충돌하지 않고, ② 저작자의 정당한 이익을 부당하게 해치지 않는 경우에 해당하는지 판단할 때 네 가지 요소 등을 종합적으로 고려하도록 규정하고 있음

▲ 제1요소: 이용의 목적 및 성격



## 공정이용 해설

- ▲ 제2요소: 저작물의 종류 및 용도
- ▲ 제3요소: 이용된 부분이 저작물 전체에서 차지하는 비중과 그 중요성
- ▲ 제4요소: 저작물 이용이 그 저작물의 현재 시장 또는 가치나 잠재적인 시장 또는 가치에 미치는 영향

### 다. 공정이용 판단

- 공정이용 판단의 네 가지 요소는 종합적 고려 사항이므로 한두 가지 요소가 공정 이용에 불리하게 적용되더라도 GAI 학습을 위한 저작물 이용의 공정이용 판단 기준은 개별 사안의 이용 목적·성격, 저작물 종류·용도, 저작물이 차지하는 비중과 그 중요성, 저작물 이용이 그 저작물의 시장에 미치는 영향 등을 종합적으로 고려하여 판단하여야 함
- 공정이용을 판단하는 네 가지 요소\*의 중요도 차이는 있으나, 하나의 요소가 공정 이용 여부를 절대적으로 결정하지는 않고, 각 요소의 비중은 개별 사례의 사실 관계와 상황에 따라 그 판단이 달라질 수 있음

\* 네 가지 요소의 각 세부 요소도 동일함

- 대법원은 네 가지 요소 이외에 저작물 이용의 경위나 방법 등과 같은 추가적인 사항도 고려할 수 있다고 판시한 바 있음(2021다272001)

|  |   |
|--|---|
| <b>판례</b>  | <b>【대법원 2024. 7. 11. 선고 2021다272001 판결】</b> |
| (생략) 제2항 각 호에서 예시적으로 열거한 (생략) ... 등을 종합적으로 고려하여야 하고, 이용의 경위나 방법 등과 같이 위 각 호에서 열거하지 않은 사항이라도 판단 요소로 고려할 수 있다. |   |

\* 이하 “인공지능 학습에 대한 해설”은 2026년 1월 기준 현행 저작권법과 판례를 토대로 작성된 참고자료로서 문화체육관광부와 한국저작권위원회의 유권해석이 아니며, 향후 법령·판례·기술 변화에 따라 내용이 달라질 수 있음

## 2 (제1요소) 이용의 목적 및 성격

- 제1요소는 저작물 이용의 목적 및 성격에 관한 것으로, 제1요소를 판단함에 있어서는 변형적 이용인지, 영리 목적인지, 그리고 저작물 이용 경위 또는 방법\* 등의 세부적 요소를 고려함
  - \* 본 안내서에서는 저작물 이용 경위 또는 방법을 제1요소에서 고려하는 것으로 봄
- 대법원은 제1요소에 관하여 원저작물을 대체하는 수준을 넘어서 원저작물과 구별되는 새로운 표현, 의미, 메시지 등을 나타내도록 변형한 것인지, 공익적이거나 비영리적 이용인지 등을 고려한 바 있음

판례 【대법원 2024. 7. 11. 선고 2021다272001 판결】

'이용의 목적 및 성격(제1호)에 관하여는 그 이용이 원저작물을 단순히 대체하는 수준을 넘어 새로운 표현, 의미, 메시지 등을 나타내도록 변형한 것인지, 원저작물과는 구별되는 별개의 목적과 성격을 가지는지, 원저작물을 변형한 정도가 2차적저작물 작성에 필요한 수준보다 더 높은 정도에 이르렀는지, 공익적이거나 비영리적인 이용인지 등을 고려할 수 있다.

※ 저작권법상 공정이용 판단 고려 요소로서 「공익」은 산업발전, 기술혁신으로만 결정되지 않으며, 권리자의 권리 보호를 통해 얻어지는 개인적 이익과 저작물의 공정한 이용을 통해 달성되는 사회적 이익을 비교형량하여 판단되는 상대적 개념임

### 가. 변형적 이용

#### (1) 의미

- 변형적 이용이란 그 이용이 단순히 이용되는 저작물을 대체하는 것인지 아니면 그 이용이 원저작물을 새로운 표현, 의미, 메시지로 변경하여 새로운 가치를 부여하는 것인지를 판단하는 기준을 말함
  - 저작물을 이용하는 목적 및 성격이 원저작물의 목적 및 성격과 동일한지 고려할 수 있으며, 동일하다면 제1요소 판단에 불리할 수 있음
- 변형적 이용에 해당하는지 여부는 공정이용을 인정하는 데 중요한 요소에 해당하지만, 변형적 이용이라는 이유만으로 공익에 반드시 부합한다고 평가되지는 않음
  - 우리 대법원(2021다272001)은 변형적 이용 여부와 이용 목적의 공익성을 별개로 고려하고 있음



## 공정이용 해설

- '변형성'과 '공익성'은 구분되는 개념으로, 공익성이 인정되어야 변형성이 인정 되는 것이 아니며, 그 반대의 경우도 동일함

### (2) 인공지능 학습에 대한 해설

- 학습에 이용된 저작물과 관계없는 목적 또는 성격의 결과물을 생성하는 모델을 학습시키는 경우라면 제1요소 판단에 유리하게 고려될 수 있음
  - \* 미국 AI 학습에 대한 공정이용 판결 [부록1] 해외판결2~4 참조
  - 학습된 저작물의 전부 또는 일부 표현이 GAI 결과물에 반영되지 않으며, 결과물이 다른 용도로 활용되는 경우 제1요소 판단에 유리하게 작용할 수 있음
- 학습에 이용된 저작물과 동일하거나 유사한 결과물의 생성 명령을 거절하는 기술적 조치 등의 노력을 한다면 제1요소 판단에 유리하게 고려될 수 있음
  - AI가 이용자의 특정 저작물의 표현을 재현하거나 모방하는 요청을 시스템적으로 차단한다면, 권리자의 통상적 이용 영역이나 원저작물의 시장 대체 가능성을 실질적으로 낮추는 효과가 있음
- 현저하게 공익 증대에 기여한 경우로서, GAI 모델이 새로운 가치 또는 용도를 창출하고, 그 결과물이 기존 저작물 시장이나 권리자의 경제적 이익에 대한 침해가 존재하지 않거나 거의 존재하지 않는 경우 제1요소 판단에 유리하게 고려될 수 있음
- 특정 저작물을 과도하게 학습시킨 경우 학습에 사용된 저작물과 GAI 결과물의 목적과 성격이 유사하거나 동일할 가능성이 높으므로 제1요소 판단에 불리하게 고려될 수 있음
  - 학습된 저작물의 표현 또는 창작적 요소가 GAI 결과물에 반영되어 저작물의 통상적 이용 영역과 충돌하는 경우 권리자의 경제적 이익을 침해할 우려가 높은 것으로 고려될 수 있음
- 현저한 공익 증대와 관계없는 경우로서, 새로운 가치 또는 용도를 창출하지 못하거나 기존 저작물 시장이나 권리자의 경제적 이익을 침해하는 경우라면 제1요소 판단에 불리하게 고려될 수 있음

- GAI 결과물이 단지 기존 저작물을 모방하거나 이를 재구성하여 경제적 대체재로 기능하는 것에 불과하다면 제1요소 판단에 불리하게 작용할 수 있음

## 나. 영리 목적

### (1) 의미

- 영리 목적이란 반드시 직접적인 금전적 대가를 취득하기 위한 목적만을 의미하는 것은 아니며, 간접적으로 경제적 이익이나 기업의 영업 활동에 기여할 목적이 있는 경우까지 포함함
- 저작물 이용의 목적이 영리적이라면 권리자의 경제적 이익을 잠식할 가능성이 크기 때문에 비영리적 경우에 비하여 제1요소 판단에 불리할 수 있음
- 우리 법원은 영리적인 목적을 위한 이용은 비영리 목적을 위한 이용의 경우에 비해 허용되는 범위가 상당히 좁아진다고 판단한 경우와 이용의 목적 및 성격 관련 입법 연혁을 고려하여 “영리성”의 중요도가 낮다는 취지로 판단한 경우가 있음

#### 판결

【서울중앙지방법원 2022. 1. 14. 선고 2021가합512773 판결】

저작물의 통상적인 이용방법과 충돌하지 않고 저작자의 정당한 이익을 부당하게 해치지 않는 경우에는 저작물을 이용할 수 있고, 그러한 경우에 해당하는지를 판단할 때에는 이용의 목적 및 성격, 저작물의 종류 및 용도, 이용된 부분이 저작물 전체에서 차지하는 비중과 그 중요성, 저작물의 이용이 그 저작물의 현재 시장 또는 가치나 잠재적인 시장 또는 가치에 미치는 영향 등을 고려하여야 한다(저작권법 제35조의5). 반드시 비영리적인 이용이어야만 하는 것은 아니지만 영리적인 목적을 위한 이용은 비영리적인 목적을 위한 경우에 비하여 허용되는 범위가 상당히 좁아진다.



## 공정이용 해설

판결

【특허법원 2025. 1. 23. 선고 2024나10249 판결】

구 저작권법(2016. 3. 22. 법률 제14083호로 개정되기 전의 것) 제35조의3 제2항 제1호는 원래 “영리성 또는 비영리성 등 이용의 목적 및 성격”을 저작물의 공정한 이용에 있어 고려할 사항으로 규정하고 있었으나, 현행 저작권법으로 개정되면서 같은 취지의 규정에서 “영리성 또는 비영리성 등” 부분이 삭제되었다. 이와 관련하여 개정 이유에는 “공정이용 조항은 다양한 분야에서 저작물 이용행위를 활성화함으로써 문화 및 관련 산업을 발전시키는 중요 목적을 수행하여야 할 것이나, 그 목적 및 고려 사항이 제한적이어서 목적 달성에 어려움이 있는 바 이를 정비할 필요가 있음.”이라고 기재되어 있다. 이는 저작물의 공정한 이용 판단에 있어 저작물 이용의 영리성의 중요도를 낮게 평가하라는 입법자의 의사가 반영된 결과라고 보인다.

- 대부분의 GAI 학습은 영리·상업적 목적을 전제로 이루어지는 경우가 많으나, 변형성이 인정된다면 제1요소에서 유리한 것으로 판단될 가능성이 있음
  - 2016년 3월 22일 자 저작권법 일부개정법률(법률 제14083호)에서는 ‘보도·비평·교육·연구 등’ 공정이용의 목적을 삭제하고, 공정이용 판단 시 고려사항 중 ‘영리성 또는 비영리성 등’을 삭제함(구 저작권법 제35조의3)
  - 공정이용 규정은 다양한 분야에서 저작물 이용행위를 활성화함으로써 문화 및 관련 산업을 발전시키는 중요 목적을 수행하여야 할 것이나, 그 목적 및 고려 사항이 제한적이어서 목적 달성에 어려움이 있는 바 이를 정비할 필요가 있었기 때문임<sup>8)</sup>

### (2) 인공지능 학습에 대한 해설

- 사회적 안전, 복지, 환경 등 공공 목적의 결과물을 영리 목적으로 생성한다고 하여 제1요소 판단에 불리하게 고려하는 것은 아님
  - 대학·공공연구기관·비영리단체 등이 수행하는 GAI 학습의 경우 비영리 목적으로 인정될 가능성이 높음
  - 다만, 비영리 목적 연구단체가 영리목적 기업의 지원을 받아 그 기업의 영업과 관련된 학습을 하는 경우 영리 목적으로 인정될 수도 있음

8) 2016년 3월 22일 자 저작권법 일부개정법률(법률 제14083호) 개정 이유

- 비영리 목적과 상업적 목적이 혼재하는 경우 단순히 이용 주체의 법적 지위나 재정 구조만을 고려한 제1요소 판단은 타당하지 않은 경우가 있음
- 대학과 기업이 공동으로 수행하는 산학협력 연구의 경우 연구 단계에서는 비영리적 성격이 강하더라도 개발된 GAI가 상업화로 이어지는 경우,
  - 연구 초기 단계의 목적, 저작물 이용의 범위, 상업적 전용 가능성, 이용 과정의 투명성, 자금의 흐름 등을 종합적으로 검토할 필요가 있음
- 영리목적 기업이라도 자신의 영업과 관계없는 결과물을 생성하는 비영리 목적의 학습을 하는 경우 비영리 목적이 인정될 수 있음
  - 단순히 상업적 목적으로 개발·학습된 GAI라고 하여 반드시 공정이용으로 인정될 수 없는 것은 아니며, 상업적 목적이 있더라도 기술이 창출한 새로운 가치와 공익 등이 인정된다면 제1요소에서 유리하게 판단될 수도 있음

\* 미국 Authors Guild v. Google, Inc. [부록1] 해외판결1 참조
- 이용자에게 서비스에 대한 직접적인 대가를 받거나, 광고·홍보 등을 통하여 간접적인 대가를 받을 목적이 있는 경우 제1요소 판단에 불리하게 고려될 수 있음
  - 상업적 서비스 개발을 위한 GAI 학습을 한 경우 저작물의 이용이 권리자의 경제적 이익과 직접적으로 충돌한다면 영리 목적으로 인정될 가능성이 높음

#### 다. 저작물 이용의 경위 또는 방법 등

##### (1) 의미

- 대법원은 공정이용을 판단에 있어서 저작권법 제35조의5 제2항에서 규정하고 있는 네 가지 요소 이외에 ‘이용의 경위나 방법 등과 같은 사항도 판단 요소로 고려’할 수 있다고 판시하고 있음
  - 이에 저작권자의 저작물이 지문이나 참고자료로 이용된 고입선발고사, 대학 수험능력시험 등 평가문제가 누리집에 게시되어 누구든지 다운로드 가능한 상태에서 저작권자의 권리 침해 방지하기 위한 복제방지조치 등 필요한 조치도 취하지 않았기 때문에 정당한 이용 방법이 아니라고 판시한 바 있음



## 공정이용 해설

판례

【대법원 2024. 7. 11. 선고 2021다272001 판결】

저작물의 이용 행위가 구 저작권법 제35조의3 제1항에서 규정한 '저작물의 통상적인 이용 방법과 충돌하지 아니하고 저작자의 정당한 이익을 부당하게 해치지 아니하는 경우'에 해당하는지 판단할 때에는, 같은 조 제2항 각 호에서 예시적으로 열거한 '이용의 목적 및 성격(제1호)', '저작물의 종류 및 용도(제2호)', '이용된 부분이 저작물 전체에서 차지하는 비중과 그 중요성(제3호)', '저작물의 이용이 그 저작물의 현재 시장 또는 가치나 잠재적인 시장 또는 가치에 미치는 영향(제4호)' 등을 종합적으로 고려하여야 하고, 이용의 경위나 방법 등과 같이 위 각 호에서 열거하지 않은 사항이라도 판단 요소로 고려할 수 있다.

〈중략〉

그런데 피고는 저작권 등 권리의 침해를 방지하기 위한 복제방지조치 등 필요한 조치도 취하지 아니한 채 원고의 이용허락 없이 장기간 동안 이 사건 저작물을 공중의 이용에 제공하는 이 사건 게시행위를 하였고, …… 이러한 피고의 이용 방법이 정당하다고 보기는 어렵다.

- 이러한 대법원의 태도에 비추어 보아, 이용된 저작물에 대한 불법복제방지 조치 이외에도, 해당 저작물이 불법복제물인지 또는 해당 저작물에 불법적으로 접근하였는지가 제1요소 판단에 고려될 수 있음
  - ※ 저작물 이용허락을 위한 노력은 분쟁 발생 시 제반 사정을 종합적으로 고려함에 있어 참고 요소로 고려될 수 있음

### (2) 인공지능 학습에 대한 해설

- GAI의 학습 데이터 수집은 자동화 프로그램을 통해서 수집하는 웹크롤링이나 필요한 정보만을 선별하여 추출하는 웹스크래핑하는 방법, 데이터를 구매하는 방법, 공개 데이터셋이나 공공 데이터셋을 활용하는 방법\* 등이 있음
  - \* 관리자가 웹크롤링이나 웹스크래핑 방지를 위하여 어떠한 조치를 취하고 있는지도 제1요소 판단에 있어서 고려될 수 있음
- 접근은 가능하나, GAI 학습이 허용되지 않은 저작물을 학습한 경우 허락된 이용 범위를 넘어서는 것으로, 제1요소 판단에 불리하게 작용할 수 있음
- 접근이 제한된 저작물(예: 로그인 필요 저작물, 유료 제공 저작물 등)을 무단 수집한 경우라면 제1요소 판단에 불리하게 작용할 수 있고, 기술적 보호조치를 우회하는 행위는 저작권법의 다른 규정(저작권법 제104조의2)을 위반하게 되므로 제1요소 판단에 불리하게 작용할 수 있음

- 특히 접근 제한이 있거나, 로봇 배제 표준(robots.txt)으로 수집이 금지된 저작물을 무단 수집하는 경우 제1요소 판단에 불리하게 작용할 수 있음
- 웹사이트에서 저작물을 수집할 때 이용약관을 어기거나, 허락되지 않은 방식으로 접근하는 경우에는 저작권 침해 행위가 될 수 있으며, 제1요소 판단에 불리하게 고려될 수 있음
- 제3자로부터 데이터를 구매·제공받는 경우 “AI 학습용”이라는 범위가 명확한지 확인이 필요하며, 데이터세트에 대한 권리 보유 여부 등을 확인할 필요가 있음
- 정부, 공공기관 또는 연구기관에서 공개하고 있는 저작물을 활용하는 경우, 공개 또는 공익목적 저작물이라는 이유만으로 제1요소 판단에 반드시 유리하게 작용하는 것은 아님
- 변형적 이용에 해당하더라도 불법복제하거나 적법하지 않은 접근을 통한 경우라면 제1요소 판단에 불리하게 작용할 수 있음

### 가. 의미

## 3. (제2요소) 저작물의 종류 및 용도

- 저작물의 종류 및 용도란 원저작물이 사실·기능적 저작물인지, 문학·예술적 저작물인지, 미공표 또는 미발행 저작물인지 등에 대한 고려 요소를 의미함
- 사실·기능적 저작물이란 사실·정보 전달을 목적으로 하거나 컴퓨터 코드 등 기능적 역할을 수행하는 저작물을 말하며, 문학·예술적 저작물이란 저작물 그 자체의 향유를 목적으로 하는 저작물을 말함
  - 뉴스 기사는 사실·정보 전달을 목적으로 하는 저작물에 해당할 수 있으나 기자의 사상이나 감정에 기초하여 사회현상을 논평하거나 해석한 내용이 담긴 경우라면 사실·정보 전달을 목적으로 하는 저작물에 해당하지 않음
- 공정이용 판단 시 저작물의 공표 또는 발행 여부는 저작권자의 이익 보호와 사회적 정보 접근성 사이의 균형을 고려하기 위함임



## 공정이용 해설

- 미공표 저작물을 이용하는 경우 공정이용에 불리하게 고려되나, 이미 공표되어 일반 대중이 접근가능한 저작물을 이용했다고 하여 공정이용 인정에 유리하게 고려되는 것은 아님
- 특히, 저작물이 공표되었다 하더라도 상업적 서비스나 유료 콘텐츠 등 제한된 접근 구조를 가진 경우 권리자가 이용 여부를 실질적으로 통제할 수 있는 영역에 속하므로 권리자의 이용 제한 권한이 우선적으로 고려되어야 함
- 대법원은 제2요소에 관하여 원저작물이 사실적·정보적 성격을 가진 저작물인지, 공표되거나 발행된 저작물인지 등을 고려하고 있음

|  |                                      |
|--|--------------------------------------|
| 판례   | 【대법원 2024. 7. 11. 선고 2021다272001 판결】 |
| '저작물의 종류 및 용도(제2호)에 관하여는 원저작물이 사실적·정보적 성격을 가진 저작물인지, 공표되거나 발행된 저작물인지 등이 고려되고, (생략) |                                      |

- 사실적·정보적이거나 컴퓨터 코드 등 기능적 저작물의 이용은 제2요소 판단에 유리하나, 창작성이 높은 저작물을 이용한 경우라면 제2요소 판단에 불리함
- 제2요소는 판단 시 소설, 영화, 미술, 음악 등 그 자체의 향유를 목적으로 하는 저작물은 사실이나 정보 전달을 목적으로 하는 사실적 저작물보다 제2요소 판단에 불리하게 고려되며, 미공표된 저작물은 공표되거나 발행된 저작물에 비하여 제2요소 판단에 불리하게 고려될 수 있음

### 나. 인공지능 학습에 대한 해설

- 사실·정보 전달 등을 목적으로 하는 사실적 저작물을 학습에 이용한 경우 제2요소 판단에 상대적으로 유리하게 고려될 수 있음
  - 사실적 저작물은 창작적 표현 요소가 제한되어 있기 때문에 문학·예술적 저작물에 비하여 상대적으로 제2요소 판단에 유리하게 고려될 수 있음

- 저작물 자체의 향유를 목적으로 하는 문학·예술적 저작물을 학습에 이용한 경우 제2요소 판단에 불리하게 고려될 수 있음
  - 문학·예술적 저작물은 창작적 표현이 핵심적 가치이므로 이를 학습에 활용할 경우 GAI가 해당 저작물의 표현적 특징을 재현하거나 유사한 결과물을 생성할 가능성이 있어 제2요소 판단에 불리하게 고려될 수 있음
- GAI 학습의 경우 온라인상에 자유롭게 접근가능한 저작물과 비공개·유료로 제공되는 저작물은 저작물 이용의 성격 및 사회적 기대가 상이하므로, 제2요소 판단 시 구별하여 달리 고려될 수 있음
  - 다만, 공개되었다는 사실만으로 공정이용이 인정되는 것은 아니며, robots.txt 여부, 이용 목적의 범위·규모 등이 제2요소 판단에 달리 고려될 수 있음
- 미공표 저작물이나 제한된 접근 권한 하에 제공되는 콘텐츠(예: 구독 서비스, 유료 데이터베이스 등)는 권리자의 경제적 이익에 직접적으로 침해될 위험이 크기 때문에 제2요소 판단에 불리하게 고려될 수 있음

#### 4. (제3요소) 저작물의 비중과 그 중요성

##### 가. 의미

- 이용된 부분이 저작물 전체에서 차지하는 비중과 그 중요성이란 AI 개발사가 권리자의 저작물을 이용한 목적 및 성격(제1요소)에 필요한 범위 내에서 이용하였는지를 양적 측면(비중)과 질적 측면(중요성)에서 평가하는 요소임
  - 제3요소는 저작물 이용의 목적 및 성격(제1요소), 원저작물의 대체 가능성(제4요소)과 연결되어 공정이용 여부가 판단되기 때문에 이용된 부분의 양적 비중과 질적 중요성을 모두 검토하여야 함
- 대법원은 제3요소에 대하여 원저작물 전체를 기준으로 그 이용된 부분이 차지하는 양적인 비중이나 질적인 중요성이 낮은지, 이용자가 반드시 필요한 범위 내에서 이용한 것인지를 고려하고 있음



## 공정이용 해설

판례

【대법원2024.7.11.선고2021다272001판결】

'이용된 부분이 저작물 전체에서 차지하는 비중과 그 중요성(제3호)에 관하여는 원저작물 전체를 기준으로 그 이용된 부분이 차지하는 양적인 비중이나 질적인 중요성이 낮은지, 이용자가 반드시 필요한 범위 내에서 이용한 것인지 등이 고려될 수 있음

- 저작물의 양적 측면에서 타인의 저작물을 전부 복제한 경우 제3요소 판단 시 불리하게 고려될 수 있음
  - 저작물 전체가 복제되었다고, 이용 목적상 불가피하거나 필요한 범위 내에서 이용된 경우에는 제3요소에서 유리하게 고려될 여지가 있음
  - ※ 구글이 도서관과 협력하여 책을 전체 스캔한 사건에서 법원은 책의 일부만 공개되고 스캔 자체가 불가피한 기술적 수단이었기 때문에 공정이용을 인정했음 (미국 Authors Guild v. Google, Inc. [부록1] 해외판결1 참조)

### 나. 인공지능 학습에 대한 해설

- GAI 학습을 위해서 저작물 전체가 이용되어 제3요소 자체만으로는 공정이용에 불리하게 작용하나, 저작물의 이용이 기술적으로 불가피하고 필수적인 경우 다른 고려 요소에 따라 달리 판단될 수 있음
  - 특히 인공지능 모델의 구조상, 모델 학습과 성능 향상을 위해 일정 규모 이상의 데이터 입력이 불가피한 경우에는 그 저작물 전체가 이용되었다 하더라도 그 자체만으로 제3요소에서 불리하게 고려되는 사유로 삼기 어려움
  - 다만, 이용 과정에서 저작물의 핵심적 표현이 직접적으로 재현되거나, 결과물이 원저작물과 실질적으로 동일하거나 대체가능한 형태로 제공되었고, 이 부분이 제1요소 판단에서 공정한 것으로 인정된 목적 및 성격에 합리적으로 필요한 범위를 양적 또는 질적으로 초과한 경우에는 제3요소에서 유리하게 인정되기 어려울 것임

## 5. (제4요소)

### 저작물 시장 또는 가치에 미치는 영향

#### 가. 의미

- 제4요소는 저작물의 이용이 기존 저작물의 현재 시장 또는 가치나 잠재적인 시장 또는 가치에 미치는 영향을 판단하는 기준임
- 저작물의 '현재 시장 또는 가치'란 저작물을 이용하려는 자가 권리자로부터 이용 허락을 받고 권리자에게 사용료를 지급하는 시장이 이미 형성되어 있는 경우 이는 권리자가 이용 허락을 통해 수익을 확보할 수 있는 통상적 시장이 있다는 의미임
- 저작물의 '잠재적 시장 또는 가치'란 어떤 이용을 위해 권리자로부터 이용허락을 받고 권리자에게 사용료를 지급하는 시장이 장래 개발될 합리적인 개연성이 있다면 통상적 시장이 있다는 의미임
  - 또한, '잠재적 시장'에서 말하는 '잠재성'이란 권리자의 기존 시장에서 어떤 이용자의 저작물 이용행위가 널리 이루어졌다고 가정했을 때, 기존 저작물의 수요를 대체할 수 있는지를 살펴보는 개념을 말함
- 현재 시장 또는 가치나 잠재적 시장 또는 가치에 미치는 영향을 판단할 때에는 저작물의 이용이 원저작물이나 그 2차적저작물과 직접적인 경쟁 관계를 형성하거나 해당 이용이 원저작물의 수요를 실질적 또는 잠재적으로 대체할 가능성이 고려될 수 있음
  - 시장 경쟁 여부를 판단할 때 권리자가 이미 진입한 시장만을 기준으로 한정하여 판단해서는 안되며, 향후 합리적인 개연성을 가지고 형성될 수 있는 통상적 시장까지 고려해야 함
  - 저작물의 특정 이용 형태가 현재는 시장으로 명확히 형성되어 있지 않더라도, 권리자가 이용허락을 통해 수익을 창출할 수 있는 가능성이 현실적으로 존재하거나 기술 발전과 산업 환경 변화에 따라 해당 이용을 위한 시장이 합리적으로 예측될 수 있는 경우 그러한 이용은 제4요소 판단에서 시장 대체 가능성이 있는 것으로 평가될 수 있음
  - 해당 이용이 시장 형성의 개연성이 낮은 영역에서 이루어지는 경우 또는 공익적 목적이 인정되는 경우에도 시장 대체 가능성이 낮은 것으로 평가될 수 있음



## 공정이용 해설

- 구체적 사안에 따라 제1요소인 이용의 목적 및 성질이 공정이용에 유리하게 판단 되는 경우 제4요소에서는 그 이용이 목적 달성을 위해 합리적으로 필요한 범위를 넘어 원저작물에 대한 수요를 대체하는지 판단하게 됨
- 대법원은 제4요소를 판단할 때 저작물의 이용이 원저작물 또는 원저작물의 2차적 저작물에 대한 현재 시장의 수요나 장래 개발될 합리적인 개연성이 있는 통상적인 시장의 수요를 대체하거나 그 시장가치를 훼손할 우려가 없거나 적은지 등을 고려하고 있음

**판례**

【대법원 2024. 7. 11. 선고 2021다272001 판결】

‘저작물의 이용이 그 저작물의 현재 시장 또는 가치나 잠재적인 시장 또는 가치에 미치는 영향(제4호)에 관하여는 저작물의 이용이 원저작물 또는 원저작물의 2차적저작물에 대한 현재 시장의 수요나 장래 개발될 합리적인 개연성이 있는 통상적인 시장의 수요를 대체하거나 그 시장가치를 훼손할 우려가 없거나 적은지 등을 고려하여야 한다.

- 제4요소를 판단함에 있어서는 저작물 판매 손해 또는 경제적 손해, 이용허락 기회 등의 세부적 요소를 고려함

### 나. 인공지능 학습에 대한 해설

#### (1) 저작물 판매 손해 또는 경제적 손해

- 저작물의 판매 손해 또는 경제적 손해가 없는 경우 제4요소 판단에 유리하게 고려될 수 있음
  - 학습을 통해 생성된 결과물이 원저작물의 경제적 가치나 시장의 수요를 대체하거나 그 시장가치를 훼손할 우려가 없거나 적은 경우 제4요소 판단에서 유리하게 작용할 수 있음
  - 생성된 결과물이 원저작물의 표현을 직접적으로 재현하지 않으면서 독립된 효용을 가지는 경우 해당 이용은 원저작물과의 경쟁 관계가 형성되지 않아 제4요소 판단에서 유리한 요소로 인정될 수 있음

- 학습을 통해 원저작물을 직접 제공하거나 재현하지 않으며, 영리적 목적이라 하더라도 그 이용이 원저작물의 시장 수요에 직접적 영향을 미치지 않는 경우 제4요소 판단에서 유리하게 작용할 수 있음
- 저작물의 판매 손해 또는 경제적 손해가 있는 경우 제4요소 판단에 불리하게 고려될 수 있음
  - 학습을 통해 생성된 결과물에 원저작물의 핵심적 표현이 직접적·실질적으로 재현되는 경우 제4요소 판단에서 불리하게 작용할 수 있음
  - 학습을 통해 생성된 결과물이 원저작물과 대체 관계를 형성하거나 원저작물의 잠재적 시장 수요에 부정적 영향을 미치는 경우 제4요소 판단에서 불리하게 작용할 수 있음

## (2) 이용허락 기회

- GAI 학습을 위한 이용허락 시장은 저작물의 종류나 GAI 학습 방식, 그리고 모델의 특성에 따라 이미 일부 형성되어 있거나, 향후 합리적으로 예견되거나 개발될 가능성이 있는 시장으로 볼 수 있음
- 이용허락 기회를 명백히 훼손하지 않아 시장 대체 가능성이 없거나 악화시킬 가능성이 없는 경우 제4요소 판단에 유리하게 고려될 수 있음
  - 학습의 목적이 모델의 연구·검증·성능 평가 등 비상업적·공익적 영역에 국한되고, 해당 이용이 권리자의 합리적 시장 진입 가능성이나 경제적 수익 기회를 실질적으로 침해하지 않는 경우 그러한 이용은 제4요소 판단에서 불리하게 고려되지 않음
  - 저작물의 이용허락 기회에 영향을 미치지 않는 방식으로 이용이 이루어지며, 시장 대체 가능성이나 저작물의 통상적 이용 영역을 침해하지 않는다고 평가되는 경우 제4요소 판단에서 유리하게 작용할 수 있음
- 이용허락 기회를 명백히 훼손하여 시장 대체 가능성이 있거나 악화시킬 가능성이 있는 경우 제4요소 판단에서 불리하게 고려될 수 있음



## 공정이용 해설

판례

【대법원 2024. 7. 11. 선고 2021다272001 판결】

원고가 신탁관리하는 저작물을 학습자료로 이용하려는 자가 원고로부터 이용허락을 받고 원고에게 사용료를 지급하는 시장이 이미 형성되어 있었고, 그 저작물이 이용된 기출문제 등의 학습자료를 전송의 방법으로 제공하기 위해 원고로부터 이용허락을 받고 원고에게 사용료를 지급하는 시장도 장래 개발될 합리적인 개연성이 있는 통상적인 시장으로 볼 수 있다. 그런데 피고의 이 사건 게시행위는 위와 같은 시장에서의 통상적인 이용 방법과는 달리 원고로부터 이용허락을 받지 아니한 채 이 사건 저작물을 이 사건 평가문제에 포함하여 전송한 것이고, 그로 인하여 이 사건 저작물에 대한 해당 시장의 수요가 대체되거나 시장가치가 훼손될 우려가 상당하므로, 이 사건 게시행위는 이 사건 저작물의 현재 시장 또는 가치나 잠재적인 시장 또는 가치에 영향을 미치는 행위에 해당한다.

- 무단 학습이 반복·광범위하게 이루어져 권리자의 허락을 받지 않은 이용이 일반화될 경우 이는 저작물의 이용에 대한 정상적 거래질서의 혼란과 시장 가치의 약화를 초래하여 저작물의 거래질서 또는 이용허락 관행이 무력화되거나 권리자의 수익 확보 기회가 사실상 사라지는 현상을 가져올 수 있어 제4요소 판단에서 불리하게 작용할 수 있음
- AI 개발사가 권리자의 허락 없이 저작물을 수집·학습에 이용하여 상업적 서비스에 활용하는 경우 이는 권리자가 향후 해당 형태의 이용허락을 통해 경제적 이익을 얻을 수 있는 합리적·예견 가능한 기회를 침해하거나 훼손할 우려가 있음
- 단순히 현재 시장의 대체를 넘어 저작물의 통상적인 이용 영역을 침해하거나 시장의 형성 가능성을 저해하는 것으로 평가되어 제4요소 판단에서 불리하게 작용할 수 있음
- 학습데이터에 어떤 저작물이 이용된 것이 제4요소의 기존 저작물에 대한 수요를 대체하는지는 학습데이터의 성격을 포함한 시장 상황에 따라 달리 판단될 수 있음

## 6. 공정이용 개별 고려요소 요약표

※ 공정이용 여부는 아래 각 요소를 개별적으로 판단한 후에 종합적으로 결론을 내리며, 요소별 중요도의 차이는 있지만 하나의 요소가 최종 결론을 좌우하지는 않음

| 고려 요소                      | 세부 요소     | 공정이용 인정<br>유리 요소  | 공정이용 인정<br>불리 요소  | 대법원 판단기준<br>2021다272001   |
|----------------------------|-----------|---|---|---|
| [1요소]<br>이용의<br>목적 및<br>성격 | 변형적<br>이용 | <ul style="list-style-type: none"> <li>※ "변형적 이용"이란 그 이용이 단순히 이용되는 저작물을 대체하는 것인지 아니면 그 이용이 원저작물을 새로운 표현, 의미, 메시지로 변경하여 새로운 가치를 부여하는 것인지를 판단하는 기준을 말함</li> <li>• 학습에 이용된 저작물과 관계없는 목적 또는 성격의 결과물을 생성하는 모델을 학습시키는 경우</li> <li>• 학습에 이용된 저작물과 동일·유사한 결과물의 생성 명령을 거절하는 기술적 조치 등의 노력을 하는 경우</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 특정 저작물을 과도하게 학습시켜서 학습에 사용된 저작물과 GAI 결과물의 목적과 성격이 유사하거나 동일할 경우</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 그 이용이 원저작물을 단순히 대체하는 수준을 넘어 새로운 표현, 의미, 메시지 등을 나타내도록 변형한 것인지, 원저작물과는 구별되는 별개의 목적과 성격을 가지는지, 원저작물을 변형한 정도가 2차적저작물 작성에 필요한 수준보다 더 높은 정도에 이르렀는지, 공익적이거나 비영리적인 이용인지 등을 고려할 수 있음</li> </ul> |
|                            |           | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 현저하게 공익 증대에 기여한 경우로서, AI 모델이 새로운 가치 또는 용도를 창출하고, 그 결과물이 기존 저작물 시장이나 권리자의 경제적 이익에 대한 침해가 존재하지 않거나 거의 존재하지 않는 경우</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 현저한 공익 증대와 관계 없는 경우로서, 새로운 가치 또는 용도를 창출하지 못하거나 기존 저작물 시장이나 권리자의 경제적 이익을 침해하는 경우</li> </ul>   |   |
|                            | 영리 목적     | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 사회적 안전, 복지, 환경 등 공공 목적의 결과물을 생성하는 비영리 목적의 학습을 하는 경우</li> <li>• 영리목적 기업이 공익에 이바지할 목적으로 자신의 영업과 관계없는 결과물을 생성하는 비영리 목적의 학습을 하는 경우</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 이용자에게 서비스에 대한 직접적인 대가를 받거나, 광고·홍보 등을 통하여 간접적인 대가를 받을 목적이 있는 경우</li> <li>• 비영리 목적 연구단체가 영리 목적 기업의 지원을 받아 그 기업의 영업과 관련된 학습을 하는 경우</li> </ul> |   |



## 공정이용 해설

| 고려 요소                       | 세부 요소             | 공정이용 인정 유리 요소  | 공정이용 인정 불리 요소  | 대법원 판단기준 2021다272001  |
|-----------------------------|-------------------|--|--|---|
| [1요소] 이용의 목적 및 성격           | 저작물 이용의 경위 또는 방법  | <ul style="list-style-type: none"> <li>해당 없음</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>접근은 가능하나, GAI 학습이 허용되지 않은 경우</li> <li>구독 서비스 콘텐츠·유료 데이터베이스 등 제한된 접근 하에 제공되는 저작물을 이용하는 경우</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>그 이용이 원저작물을 단순히 대체하는 수준을 넘어 새로운 표현, 의미, 메시지 등을 나타내도록 변형한 것인지, 원저작물과는 구별되는 별개의 목적과 성격을 가지는지, 원저작물을 변형한 정도가 2차적저작물 작성에 필요한 수준보다 더 높은 정도에 이르렀는지, 공익적이거나 비영리적인 이용인지 등을 고려할 수 있음</li> </ul> |
| [2요소] 저작물의 종류 및 용도          | 종류                | <ul style="list-style-type: none"> <li>사실·정보 전달 등을 목적으로 하는 사실·기능적 저작물</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>저작물 자체의 향유를 목적으로 하는 문학·예술적 저작물</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>원저작물이 사실적·정보적 성격을 가진 저작물인지, 공표되거나 발행된 저작물인지 등이 고려됨</li> </ul>  |
|                             | 공표 여부             | <ul style="list-style-type: none"> <li>해당 없음</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>미공표된 저작물을 이용하는 경우</li> </ul>  |   |
| [3요소] 저작물이 차지하는 비중과 중요성     | 사용된 저작물의 양 (양적비중) | <ul style="list-style-type: none"> <li>GAI 학습 또는 서비스 구현을 위해서 저작물 전체가 이용되어 3요소 자체만은 공정이용에 불리하게 작용하나, 저작물의 이용이 기술적으로 불가피하고 필수적인 경우 다른 고려 요소에 따라 달리 판단될 수 있음</li> </ul> |  | <ul style="list-style-type: none"> <li>원저작물 전체를 기준으로 그 이용된 부분이 차지하는 양적인 비중이나 질적인 중요성이 낮은지, 이용자가 반드시 필요한 범위 내에서 이용한 것인지 등이 고려될 수 있음</li> </ul>   |
|                             | 실질적 가치 (질적 중요성)   |  |  |   |
| [4요소] 저작물 시장* 또는 가치에 미치는 영향 | 저작물 판매 또는 경제적 손해  | <ul style="list-style-type: none"> <li>저작물의 판매 손해 또는 경제적 손해가 없는 경우</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>저작물의 판매 손해 또는 경제적 손해가 있는 경우</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>저작물의 이용이 원저작물 또는 원저작물의 2차적 저작물에 대한 현재 시장의 수요나 장래 개발될 합리적인 개연성이 있는 통상적인 시장의 수요를 대체하거나 그 시장가치를 훼손할 우려가 없거나 적은지 등을 고려하여야 함</li> </ul>   |
|                             | 이용허락 기회           | <ul style="list-style-type: none"> <li>이용허락 기회를 명백히 훼손하지 않아 시장대체 가능성이 없거나 약화시킬 가능성이 없는 경우</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>이용허락 기회를 명백히 훼손하여 시장대체 가능성이 있거나 약화시킬 가능성이 있는 경우</li> </ul>  |   |

\* '시장'은 권리자의 현재 시장뿐만 아니라 잠재적 시장, 즉 권리자가 진출할 개연성이 있었던 장래의 시장도 포함됨. 추후에 법원은 권리자의 저작물과 같은 종류의 저작물 전체 시장의 침체 또는 권리자의 일자리 상실 문제도 고려할 수 있음

## 7. 공정이용 해설 사례

※ 아래의 각 사례는 본 안내서의 공정이용 관련 네 가지 요소별 해설에 따른 예시로서, 공정 이용 인정 여부가 특정 요소의 유·불리만으로 판단되는 것이 아니라, 관련 사정이 종합적으로 고려됨을 설명하기 위해 구성된 가상의 사례임  
공정이용 인정 여부는 개별 사안에 대한 법원의 종합적 판단에 따라 결정되므로, 본 사례와 실제 판결 결과는 다를 수 있음. 또한 유사한 분야의 사례라 하더라도 구체적인 사실 관계에 따라 유·불리 결과가 달라질 수 있음

\* 이하 “공정이용 해설 사례”는 2026년 2월 기준 현행 저작권법과 판례를 토대로 작성된 참고자료로서 문화체육관광부와 한국저작권위원회의 유권해석이 아니며, 향후 법령·판례·기술 변화에 따라 내용이 달라질 수 있음

### 가. 범용 AI 파운데이션 모델의 경우

- 아래에 제시된 사례는 동일하거나 유사한 사례 유형이라 하더라도, 구체적인 사실관계와 저작물 이용의 맥락에 따라 공정이용 해당 여부에 대한 판단이 달라질 수 있음을 설명하기 위한 것임

※ 해당 사례는 이해를 돕기 위해 일부 사실관계를 단순화하여 제시한 것으로, 공정이용 판단에 관한 일반적인 기준을 설명하기 위한 참고 자료에 해당함. 특정 사안에 대한 판단이나 결론을 제시하는 것은 아님

- 영리 기업이 범용 AI 파운데이션 모델을 개발하는 과정에서, 온라인상 공개된 게시물\* 및 구매도서\*\*를 학습시킨 경우,

\* 접근권한(로그인, 유료 등) 제한, 게시자가 robots.txt 등의 수단을 통해 AI 학습을 명확히 거부한 게시물, 불법 무단 게시물은 제외

\*\* AI 학습 목적에 대한 별도의 이용허락 없이, 일반적으로 시중에 유통·판매되는 도서를 합법적으로 구매한 경우를 가정

※ 참고사항: 범용 AI 파운데이션 모델은 범용성을 지닌 기초모델로서, 학습 데이터 세트에는 저작물과 비저작물이 혼재되어 있으며, 본 안내서에서는 저작물에 한하여 공정이용 가능성을 검토함



# 공정이용 해설

## 1. 이용의 목적 및 성격

### ① 유리하게 작용할 수 있는 경우

온라인상 공개된 게시물 및 구매 도서 텍스트의 AI 학습 이용이 특정 게시물이나 도서의 표현을 재현하거나 대체하기 위한 것이 아니라, 범용 대화·생성 능력 구현하는 경우로서, 학습에 이용된 저작물과 동일·유사한 결과물의 생성 명령을 거절하는 기술적 조치 등의 노력을 하는 경우

※ 합법적으로 구매한 도서를 학습한 경우 별도 이용허락을 받지 않아도 되는 공정이용에 해당한다고 판단한 해외 사례는 [부록1] 해외판결 2(Bartz v. Anthropic) 참조

※ 다만, 구매 도서의 경우, 그 도서(유형물)에 대한 소유권만 확보한 것이며, 복제에 대한 허락까지 받은 것이 아님을 유의하여야 하며, 미국 연방저작권법 제202조는 저작권과 소유권이 구별됨을 명시적으로 규정하였으므로, 추후 다른 취지의 판결을 내릴 수 있음

### ② 불리하게 작용할 수 있는 경우

AI 모델 학습 또는 그 결과로 제공되는 서비스가 특정 게시물이나 도서의 문장·구성·표현을 실질적으로 동일하거나 유사하게 생성하는 경우 또는 문장, 단락, 문서 수준에서 단어가 어떻게 선택되고 배열되는지, 즉 언어 표현의 본질까지 흡수하는 경우

## 2. 저작물의 종류

※ 범용 AI 파운데이션 모델 학습의 경우, 학습과정에 제2요소(저작물의 종류 및 용도)에 유·불리한 경우가 모두 포함될 수 있음

### ① 유리하게 작용할 수 있는 경우

SNS 댓글이나 리뷰 등에 게시된 사실·정보 전달을 주된 목적으로 한 짧은 문구 등 일상적·비전문적 표현으로서 창작성이 상대적으로 낮은 경우

※ 국가 또는 지방자치단체가 업무상 작성하여 공표한 저작물(「저작권법」 제24조의 2제1항), 비호보 저작물(「저작권법」 제7조) 등은 공정이용 해당 여부와 별도로 이용 가능함. 관련하여 자세한 내용은 p.14 참조

### ② 불리하게 작용할 수 있는 경우

- 문학적·예술적 창작성이 높고 표현의 개성이 강한 저작물이 주로 학습에 이용된 경우

### 3. 학습에 이용된 양

- ① 유리하게 작용할 수 있는 경우  
수억 건 규모의 데이터 입력이 AI 모델의 구조상 불가피하며, 그 이용된 저작물의 분량과 범위가 범용적 언어 이해·생성 능력 구현이라는 목적 달성을 위해 합리적으로 필요한 범위일 경우  
※ 즉, 제1요소에서 인정된 이용의 목적 달성에 필요한 범위 내 이용을 말함
- ② 불리하게 작용할 수 있는 경우  
저작물 이용이 AI 모델의 구조상 불가피하거나 범용적 언어 이해·생성 능력 구현이라는 목적 달성을 위해 합리적으로 필요한 범위라고 보기 어려운 경우  
※ 즉, 제1요소에서 유리하게 인정된 목적 달성에 합리적으로 필요한 범위를 양적 또는 질적으로 초과한 이용을 말함

### 4. 시장 영향

- ① 유리하게 작용할 수 있는 경우  
학습 결과물 또는 이를 기반으로 한 서비스가 원저작물의 열람·판매를 실질적으로 대체하지 않는 경우, SNS나 개인 블로그에 게시된 창작성이 낮은 글, 댓글, 리뷰, 사진, 동영상 등 또는 비영리 목적으로 작성한 일상적인 저작물 등 저작권자 확인이 힘든 경우
- ② 불리하게 작용할 수 있는 경우  
학습 또는 서비스 제공으로 인해 저작물의 판매 감소, 경제적 손해 또는 원저작물의 이용허락 기회 박탈의 가능성이 높은 경우로 시장 대체 가능성이 있거나 약화시킬 가능성이 있는 경우  
- AI 학습 목적의 별도 이용허락 체계 등 합리적인 조건의 이용계약 체계가 마련되어 있거나 저작권 관리가 집중되어 있어 상대적으로 이용허락을 받기 용이하여 현재 또는 잠재적 시장의 형성이 예상되는 경우



## 공정이용 해설

### 나. 응용 AI 서비스 · 모델: 공정이용이 인정될 수 있는 경우

- 공정이용이 인정되기 위해서는 GAI 학습이 권리자의 정당한 이익을 부당하게 침해하지 않으면서 학습에 이용된 저작물이 원저작물의 이용 목적 또는 성격과 달라야 함
  - 학습에 이용된 저작물과 관계없는 목적 또는 성격의 결과물을 생성하는 모델을 학습시키면, 공정이용으로 인정될 가능성이 높음
  - 변형적 이용은 현저하게 공익 증대에 기여한 경우로, GAI 모델이 새로운 가치 또는 용도를 창출하고, 그 결과물이 기존 저작물 시장이나 권리자의 경제적 이익에 대한 침해가 존재하지 않거나 거의 존재하지 않는 경우 인정될 가능성이 높음
  - 이때, GAI 학습이 연구·교육 등을 목적으로 하며, 비영리적인 성격을 가지고 행해진다면 공정이용으로 인정될 가능성이 상대적으로 높음
- 또한, 학습에 사용된 저작물이 합법적으로 취득되었고, 원저작물과 동일한 결과물이 생성되지 않도록 조치를 취한 경우는 학습 결과 만들어진 GAI를 통해 생성한 결과물이 원저작물의 판매 손해 또는 경제적 손해가 없거나 이용허락 기회를 명백히 훼손하지 않아 시장 대체 가능성이 없다면 공정이용 판단에 유리하게 작용함
- 이하에서는 이러한 기준을 종합하여, 공정이용으로 인정될 수 있는 대표적인 AI 학습 사례를 제시함

#### 1. 공공데이터 기반 비영리 AI 학습

국책연구기관이 사회적 불평등 분석 연구를 위해 「공공데이터 제공 및 이용 활성화에 관한 법률」에 따른 공공데이터를 자연어처리(NLP) 모델 학습데이터로 활용하는 경우

- ① 이용의 목적 및 성격: 비영리 연구 목적 → 유리
- ② 저작물의 종류: 「공공데이터 제공 및 이용 활성화에 관한 법률」(제3조제4항)에 따른 공공데이터는 영리적으로 이용 가능 → 유리

「공공데이터 제공 및 이용 활성화에 관한 법률」

**제3조(기본원칙)** ④ 공공기관은 다른 법률에 특별한 규정이 있는 경우 또는 제28조제1항 각 호의 경우를 제외하고는 공공데이터의 영리적 이용인 경우에도 이를 금지 또는 제한하여서는 아니 된다.

**제17조(제공대상 공공데이터의 범위)** ① 공공기관의 장은 해당 공공기관이 보유·관리하는 공공데이터를 국민에게 제공하여야 한다. 다만, 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 정보를 포함하고 있는 경우에는 그러하지 아니한다.

1. 「공공기관의 정보공개에 관한 법률」 제9조에 따른 비공개대상정보
2. 「저작권법」 및 그 밖의 다른 법령에서 보호하고 있는 제3자의 권리가 포함된 것으로 해당 법령에 따른 정당한 이용허락을 받지 아니한 정보
- ② 공공기관의 장은 제1항에도 불구하고 제1항 각 호에 해당하는 내용을 기술적으로 분리할 수 있는 때에는 제1항 각 호에 해당하는 부분을 제외한 공공데이터를 제공하여야 한다.
- ③ 행정안전부장관은 제1항제2호의 제3자의 권리를 포함하는 것으로 분류되어 제공 대상에서 제외된 공공데이터에 대한 정당한 이용허락 확보를 위한 방안을 제시할 수 있으며, 공공기관의 장은 그 방안에 따라 필요한 조치를 취하여야 한다.

- ③ 학습에 이용된 양: 공공데이터 전체가 사회적 불평등 분석에 필요하지 않음에도 전체를 이용함 → 불리
- ④ 시장 영향: 원저작물의 시장 영향 없으며, 대체 가능성 없음 → 유리
- ▶ 연구 등 비영리 목적으로 공공데이터를 활용하고, 원저작물의 판매 손해나 이용허락 기회를 훼손할 가능성이 없어 공정이용으로 인정될 가능성이 높음

2. 오픈액세스 논문으로 과학기술 요약 시 개발

한 대학 연구팀이 오픈액세스(Open Access)로 공개된 논문을 수집해, AI 과학기술 요약 모델을 개발하고 이를 역시 오픈소스(또는 오픈웨어)로 제공하는 경우

- ① 이용의 목적 및 성격: 발표된 논문의 아이디어에 해당하는 과학기술 부분만을 추출하는 '변형적 이용' → 유리



## 공정이용 해설

- ② 저작물의 종류: 논문은 전문적 지식을 전달·확산하기 위한 학술적 가치가 있는 저작물 → 불리
  - ③ 학습에 이용된 양: 논문 전체를 이용하였지만, 논문에 있는 과학기술을 정확하게 추출하기 위한 변형적 목적을 달성하기 위해서는 논문 내용 전체 이용이 필요함(즉, 제1요소의 변형적 목적 달성에 필요한 범위 내 이용임) → 유리
  - ④ 시장 영향: 원저작물을 대체하지 않으며, 오히려 원저작물인 논문의 이용 기회를 증대시킬 가능성이 있음 → 유리
- ▶ 변형적 목적과 함께 연구 등 비영리 목적으로 인터넷상 자유롭게 접근 가능한 저작물을 활용하고, 원저작물 대체 등 그 이용허락 기회를 대체하거나 약화시킬 가능성이 낮아 공정이용으로 인정될 가능성이 높음

### 3. 이공계 논문의 데이터 분석 AI 개발

AI 개발사가 누구나 접근이 가능한 이공계 논문 전체를 이용해 데이터 자동 분석 및 연구를 보조할 수 있는 AI 모델을 개발하는 경우

- ① 이용의 목적 및 성격: 학습에 이용한 목적은 이용한 데이터 자료의 내용 제공 자체가 아닌 데이터 자동 분석 방법 개발에 있으므로 원저작물의 이용 목적과 성격이 다름 → 유리
  - ② 저작물의 종류: 연구 결과를 정리하여 전문적 지식을 전달·확산하기 위한 학술적 가치가 있는 저작물 → 불리
  - ③ 학습에 이용된 양: GAI 학습을 위해 저작물 전체를 이용하였지만, 데이터 자동 분석 및 연구 보조라는 변형적 목적 달성에는 논문 전체 이용이 필요함 → 유리
  - ④ 시장 영향: 원저작물의 대체 가능성 등 시장 영향 없음 → 유리
- ▶ 논문의 표현을 그대로 이용하기 위한 것이 아니라 데이터 자동 분석 방법 개발을 위해 변형되었으며, 공개된 논문의 본문 텍스트 전체가 아닌 데이터 부분만을 활용하고, 기존 논문 소비에 미치는 영향이 미미하여 원저작물의 시장에 실질적 피해가 없어 공정이용으로 인정될 가능성이 높음

#### 4. 영상에서 범죄자의 동작 패턴 분석 AI 모델 개발

AI 개발사가 합법적으로 다운로드하거나 CD를 구매한 드라마나 영화 등 영상물을 활용하여 범죄자 동작 패턴 분석 등을 통한 범죄예방 응용 기술 개발을 위하여 학습하는 경우

- ① 이용의 목적 및 성격: 학습에 이용된 드라마나 영화와 관계없는 목적인 범죄 분석 목적 또는 성격의 결과물을 생성하기 위한 것으로 원저작물의 이용 목적과 성격이 다름 → 유리
  - ② 저작물의 종류: 저작물 자체의 향유를 목적으로 하는 저작물 → 불리
  - ③ 학습에 이용된 양: GAI 학습을 위해 저작물 전체를 이용하였지만, 전체 영상물 중 범죄자 동작 패턴 분석이라는 변형적 목적 달성에 필요한 부분과 불필요한 부분을 구별하여 복제할 수 없어, 영상물 전체 이용이 불가피함 → 유리
  - ④ 시장 영향: 원저작물의 현재적 또는 잠재적 시장에서의 대체 가능성이 없음 → 유리
- ▶ 영리 기업이라 하더라도 합법적으로 취득한 저작물의 표현적 요소를 이용하는 것이 아니라 범죄자 동향 패턴 분석을 위해 변형되었고, 결과물이 사람의 동작 패턴 분석을 위해 이용되는 것으로 원저작물의 시장에 실질적 피해 및 시장 대체 가능성이 없어 공정이용으로 인정될 가능성이 높음

#### 다. 응용 AI 서비스 · 모델: 공정이용이 인정되기 어려운 경우

- 공정이용이 인정되기 어려운 경우는 GAI 학습이 권리자의 정당한 이익을 침해 하면서, 이용 목적의 변형성이 없고, 사회적·공익적 목적을 인정하기 어려우며, 영리 목적인 경우임
  - 실질적인 공익 증대와 관계없는 경우로, 새로운 가치 또는 용도를 창출하지 못하거나 기존 저작물 시장이나 권리자의 경제적 이익에 대한 침해가 존재하는 경우 공정이용으로 인정되기 어려움
  - 또한, 학습 과정에서 원저작물의 표현을 그대로 복제하거나, 학습 결과 만들어진 GAI를 통해 생성한 결과물이 원저작물과 실질적으로 동일하거나 유사한 형태로 재현되는 경우 공정이용으로 인정되기 어려움



## 공정이용 해설

- 불법적으로 취득한 저작물이나 이용 허락이 명확하지 않은 저작물을 학습데이터로 이용하는 경우, 권리자의 이용허락 기회를 직접적으로 침해하므로 공정이용 판단에 불리하게 작용함
  - 나아가 특정 저작물에 과도하게 의존하여 모델을 학습하거나, 그 결과가 원저작물의 시장을 대체하거나 판매·이용 수요를 감소시키는 경우 공정이용이 인정되기 어려움
- 이하에서는 이러한 기준을 종합하여, 공정이용으로 인정되기 어려운 대표적인 AI 학습 사례를 제시함

### 1. 뉴스기사 원문 전체를 학습시킨 AI 요약 서비스

AI 개발사가 언론사의 허락 없이 뉴스기사 전체를 크롤링하여 학습한 결과 기사 요약물 자동 제공하는 상업 서비스를 운영하는 경우

- ① 이용의 목적 및 성격: 상업적 이용이고, 언론사의 뉴스 제공 서비스와 동일·유사한 목적으로 변형성을 인정하기 어려운 경우로, 특히 무단으로 수집한 저작물을 학습한 경우에는 불리한 요소로 작용할 수 있음 → 불리  
※ 변형적 이용의 유·불리 요소 상세는 “공정이용 개별 고려 요소 요약표” p.43 참고
  - ② 저작물의 종류: 사회현상에 대한 기자의 해석, 논평 등이 표현되어 있는 뉴스 → 불리
  - ③ 학습에 이용된 양: GAI 학습을 위하여 저작물 전체를 이용 → 불리
  - ④ 시장 영향: AI 요약 서비스가 기사 핵심 내용을 제공함으로써 이용자가 원문 기사에 접근하지 않고도 정보를 소비할 수 있게 되고, 그로 인해 원저작물의 이용이 감소하거나 언론사의 구독·광고 수익에 부정적인 영향이 발생할 가능성이 있다는 점이 인정되는 경우 → 불리
- ▶ 무단으로 수집한 저작물에 해당하며, 변형적 목적을 인정하기 힘들고 결과물이 원저작물의 시장을 직접적으로 대체하여 경제적 피해를 초래할 가능성이 있어 공정이용이 인정이 인정되기 어려운 경우임

## 2. 합법적으로 구매한 교과서 학습 및 강의 자료 판매

에듀테크 기업에서 여러 출판사의 유료 디지털 교과서 수백 권을 구매하여 AI에 학습시켜서 교과서나 문제집을 만들기 위해서 학습하는 경우

- ① 이용의 목적 및 성격: 상업적 이용이고, 원저작물과 동일·유사한 목적으로 변형성을 인정하기 어려움 → 불리  
※ 변형적 이용의 유·불리 요소 상세는 “공정이용 개별 고려 요소 요약표” p.43 참고
  - ② 저작물의 종류: 교육을 하기 위하여 창작적으로 다수 저작물을 선정·배열·구성하거나 새롭게 창작하여 편찬한 학술적 가치가 있는 저작물 → 불리
  - ③ 학습에 이용된 양: GAI 학습을 위하여 저작물 전체를 이용 → 불리
  - ④ 시장 영향: 출판사의 교육 또는 문제집 시장을 대체하거나 약화시킬 가능성이 있는 경우 → 불리
- ▶ 합법적으로 구매하더라도 변형적 목적을 인정하기 어렵고, 이용허락 기회를 대체하거나 약화시킬 가능성이 있으므로 공정이용이 인정되기 어려운 경우임

## 3. 상업용 스톡 이미지 생성 시의 저작물 무단 학습

유료 스톡 이미지 사이트의 고해상도 유료 이미지 수백만 건을 무단 크롤링하여 학습, 이미지를 생성하고 판매하는 상업용 AI 모델을 개발하는 경우

- ① 이용의 목적 및 성격: 상업적 이용이고, 원저작물과 동일·유사한 목적으로 변형성을 인정하기 어려움 → 불리  
※ 변형적 이용의 유·불리 요소 상세는 “공정이용 개별 고려 요소 요약표” p.43 참고
  - ② 저작물의 종류: 사진, 미술 저작물 등은 그 자체를 향유하기 위한 예술적 저작물 → 불리
  - ③ 학습에 이용된 양: GAI 학습을 위하여 저작물 전체를 이용 → 불리
  - ④ 시장 영향: 스톡 이미지 판매 또는 이용허락 시장을 대체하거나 약화시킬 가능성이 있는 경우 → 불리
- ▶ 변형적 목적을 인정하기 힘들고 결과물이 원저작물의 시장을 직접적으로 대체하여 경제적 피해를 초래할 가능성이 있음. 특히 유료 이미지 플랫폼들은 접근



## 공정이용 해설

제한, 워터마크, API 접근 권한 설정, robots.txt 등 기술적 보호조치를 통해 저작물의 무단 수집을 방지하고 있는데, 이를 무단으로 수집한 저작물을 학습한 경우라면 공정이용에 불리한 요소로 작용함

### 4. 음악 저작물 학습 후 AI 커버 제작

어느 개발사가 인기 가수의 음반 수천 곡을 음원 사이트에서 구매하여 이를 학습시켜 AI 커버곡 생성 서비스를 유료로 제공하는 경우

- ① 이용의 목적 및 성격: 상업적 이용이고, 원저작물과 동일·유사한 목적으로 변형성을 인정하기 어려움 → 불리
    - ※ 변형적 이용의 유·불리 요소 상세는 “공정이용 개별 고려 요소 요약표” p.43 참고
  - ② 저작물의 종류: 소리의 높이, 길이, 세기를 조화시켜서 일정한 느낌이나 감정을 창작적으로 표현한 예술적 저작물 → 불리
  - ③ 학습에 이용된 양: GAI 학습을 위하여 저작물 전체를 이용 → 불리
  - ④ 시장 영향: 음악 시장을 대체하거나 약화시킬 가능성이 있는 경우 → 불리
    - ▶ 변형적 목적을 인정하기 힘들고 결과물이 원저작물의 시장을 직접적으로 대체하여 경제적 피해를 초래할 가능성이 있음. 특히 이용허락 범위를 넘어서 저작물을 학습한 경우라면 공정이용에 불리한 요소로 작용함
- ※ 가수의 목소리나 노래 스타일을 단순히 모방한 경우 직접적인 복제 행위로 보기 어려워 저작권접권 침해로 인정되기 어려운 측면도 있음. 그러나 가수의 실제 노래(음원)를 복제하여 학습한 경우 복제권 침해에 해당



# IV

---

## 생성형 인공지능 저작권 분쟁 가능성에 대한 대응 방안

생성형 인공지능의  
저작물 학습에 대한

# 저작권법상 "공정이용" 안내서



1. 분쟁 가능성

2. 대응 방안

# IV

## 생성형 인공지능 저작권 분쟁 가능성에 대한 대응 방안

### 1. 분쟁 가능성

- 계약상대방 파악 곤란**  
AI 개발사

AI 개발사는 GAI 학습에 사용할 저작물을 누구에게 어떻게 이용허락을 받아야 하는지 일일이 확인하는 것이 어렵다고 호소
- 대가에 대한 입장 차**  
권리자 vs AI 개발사

권리자와 AI 개발사는 저작물 이용에 대한 인식 차이로 인하여 GAI 학습시 지급되어야 하는 대가에 대한 입장이 달라 그로 인한 분쟁 발생 가능성 높음
- 결과물의 저작권 침해**  
GAI 이용자

저작물을 학습한 인공지능의 결과물이 저작물과 유사·동일할 경우 저작권 침해 문제 발생\*

\* GAI 결과물의 저작권 침해에 대해서는 「생성형 인공지능 결과물에 의한 저작권 분쟁 예방 안내서」 참조

### 2. 대응 방안

- 권리자·AI 개발사·GAI 이용자에게 일어날 수 있는 저작권 문제를 사전에 예방하고, 사후에 신속하게 해결할 수 있는 체계 구축

#### 가. 사전 분쟁 예방

##### (1) 거래 활성화 지원

- AI 개발사의 학습데이터 수요(희망 학습데이터 등)를 파악하여 권리자와 일대일 매칭을 통하여 합리적인 거래(대가 산정기준 및 지급방식 등)가 될 수 있도록 협상 지원

[그림] 신탁관리단체 현황

| 분야                              | 단체          | 홈페이지         |
|---------------------------------|-------------|--------------|
| 음악(작사·작곡 등)                     | 한국음악저작권협회   | komca.or.kr  |
|                                 | 함께하는음악저작권협회 | koscap.or.kr |
| 음악 실연자                          | 한국음악실연자연협회  | fkmp.kr      |
| 음반 제작자                          | 한국음반산업협회    | riak.or.kr   |
| 어문(방송극본, 영화시나리오 제외)·사진·연극·영상·미술 | 한국문학예술저작권협회 | kolaa.kr     |

| 분야         | 단체          | 홈페이지           |
|------------|-------------|----------------|
| 어문(방송극본)   | 한국방송작가협회    | ktwa.or.kr     |
| 어문(영화시나리오) | 한국시나리오작가협회  | scenario.or.kr |
| 방송 실연자     | 한국방송실연자관리협회 | kobpra.or.kr   |
| 영상         | 한국영화제작가협회   | kfpa.net       |
| 뉴스         | 한국언론진흥재단    | kpf.or.kr      |
| 공공         | 한국문화정보원     | kcisa.kr       |

- 권리자와 AI 개발사 간의 저작물 이용에 대한 입장차가 클 경우 협상의 장을 마련하여 중립적인 중재자로서 양측 이견 조율(협상 불가 시 분쟁조정 신청 유도)

### (2) 저작권 권리정보 제공·유통플랫폼 구축

- AI 학습데이터로 저작물을 활용할 경우, 정확한 저작권 권리관리정보\*를 확인하여 이용허락계약을 체결할 수 있도록 통합 권리정보 DB를 구축하여 제공함으로써 학습데이터의 권리자 확인 등에 소요되는 AI 사업자의 투입비용 경감 지원
  - ※ 권리관리정보: ▲저작물등을 식별하기 위한 정보, ▲저작권, 그 밖에 저작권법에 따라 보호되는 권리를 가진 자를 식별하기 위한 정보, ▲저작물등의 이용 방법 및 조건에 관한 정보

### (3) 공공저작물의 AI 학습데이터 개방 활성화

- AI 학습데이터로 활용할 수 있는 공공누리\* '제0유형' 및 'AI유형' 신설(26.1.28.)로, 공공부문이 생산·보유한 고품질 공공저작물을 AI 학습데이터로 이용할 수 있도록 개방 확대
  - (제0유형) AI 학습을 포함하여 모든 이용 목적에 조건 없이 이용 가능
  - (AI유형) 기존 공공누리 제1~4유형 이용조건을 유지하면서 AI 학습 목적인 경우에는 자유롭게 이용 가능(제1~4유형과 병기)
    - \* (공공누리) 공공저작물 자유이용허락 표시기준으로 출처표시 의무, 상업적 이용·변경 가능 여부에 따라 제0~4유형 및 AI유형으로 구분하여 표시
- 공공누리 신유형(제0유형, AI유형) 도입에 따라 공공기관 담당자 대상 방문 교육 및 홍보, 공공누리 신유형 전환 지원 등 지속 추진

# IV

## 생성형 인공지능 저작권 분쟁 가능성에 대한 대응 방안

### 나. 사후 분쟁 해결

- 저작권 관련 법률 지식이 부족한 권리자, AI 개발사 및 GAI 이용자에 대하여 GAI 관련 저작권 상담 강화

#### 〈AI 특화상담 창구 개설 및 전담 변호사 지정운영 창구〉

- (전화) 한국저작권위원회 대표전화(1800-5455) → 연결번호 0번 : AI 관련 상담

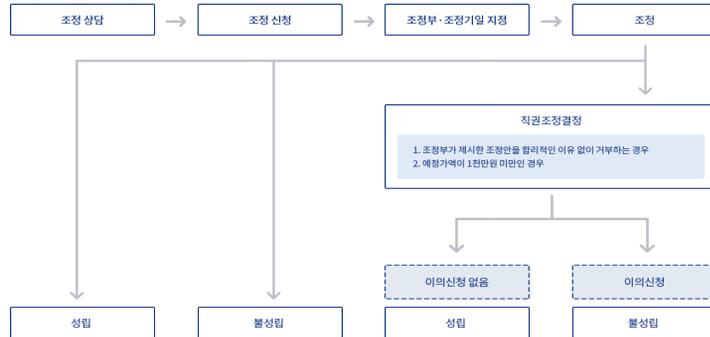
- AI 학습데이터 이용 및 GAI 활용 저작물 관련 저작권 분쟁 발생 시 한국저작권위원회의 저작권 조정제도를 통해 신속하고 공정한 합의가 이루어지도록 지원

\*AI 저작권 분쟁의 전문적·효율적 대응을 위한 전문 조정부 운영 등

#### 참조

#### 저작권 조정제도

- (개요) 저작권 관련 분쟁 시 전문가로 구성된 조정부가 분쟁 당사자 간 합의를 유도하여 신속하게 분쟁을 해결하는 제도
- (근거) 저작권법 제113조, 제114조 내지 제118조의2
- (효력) 조정조서는 재판상 화해와 동일한 효력을 갖고, 합의된 사항이 이행되지 않을 경우에는 별도의 재판 절차 없이 강제 집행 가능
- (신청수수료) 최소 1만 원 ~ 수십만 원 내외
- (소송 대비 장점) 시간 및 비용 절약, 비밀유지, 자기결정권 보장
- (조정 신청 방법) 온라인(adr.copyright.or.kr) 또는 오프라인(내방·우편) 신청 등 조정 관련 문의는 한국저작권위원회 조정감정팀(☎ 02-2669-0044)
- (조정 진행 절차)



[그림] 저작권 조정 절차

| 참조   | 데이터 분쟁조정 제도 |
|--|-------------|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• (개요) 데이터 생산·거래·활용에 관한 분쟁 발생 시 전문가로 구성된 조정부가 분쟁 당사자 간 합의를 유도하여 공정하고 신속하게 분쟁을 해결하는 제도</li> <li>• (근거) 데이터 산업 진흥 및 이용 촉진에 관한 기본법 제34조~제41조</li> <li>• (효력) 조정조서는 민사소송법에 따른 재판상 화해와 동일한 효력을 가짐</li> <li>• (조정비용) 무료 (단, 위원회에서 조정비용을 부담하도록 정한 사건은 제외)</li> <li>• (소송 대비 장점) 시간 및 비용 절약, 비밀 유지</li> <li>• (조정 신청 방법) 온라인(<a href="http://www.ddrc.go.kr">www.ddrc.go.kr</a>) 신청, 관련 문의는 데이터분쟁조정위원회 (☎053-230-1957)</li> </ul> |             |
| <p>• (조정 진행 절차)</p>  <p style="text-align: center;">[그림] 데이터 분쟁조정 절차</p>  |             |

---

# 부록

생성형 인공지능의  
저작물 학습에 대한

# 저작권법상 “공정이용” 안내서



[부록1] 해외판결

[부록2] 주요국 공정이용, TDM 예외 규정

[부록3] 권리자 및 AI 개발사 의견 수렴 결과

[부록4] AI-저작권 제도개선 워킹그룹 특별분과 운영 경과

## 부록1 해외 판결

※ 이하 소개된 생성형 인공지능 관련 최근 해외의 저작권 판결들은 하급심 결정으로, 향후 상급심을 통해 법적 결론이 변경될 수 있음

64

### 해외판결 1

미국 Authors Guild v. Google, Inc.<sup>9)</sup>

- Google이 도서관과 협력하여 책을 전면 스캔하고, “Google Books” 서비스를 통해 일부 검색 결과와 ‘스니펫(snippet)\*’을 제공한 사건으로 저작권자 단체인 Authors Guild는 이 행위가 대규모 저작권 침해라고 주장했지만, 법원은 공정이용으로 인정함

\* 스니펫(snippet)은 책을 전부 보여주는 대신, 검색 결과로 노출되는 짧은 문단 일부(보통 1~3줄 정도)를 말함. 예를 들어, 사용자가 “GAI 활용 저작물”이라는 단어를 검색했을 때 검색 결과에 다음과 같이 짧은 일부 문장만 보이는 경우를 말함  
“... GAI 산출물과 GAI 활용 저작물은 모두 기존 저작물의 저작권을 침해할 우려가...”

- (이용 목적 성격) Google이 원고들의 저작물을 이용한 것은 상업적 요소가 있으나, 궁극적으로 정보 접근성 향상 및 연구·교육을 위한 공익적 목적이 강하다고 보았음. 특히, 책 내용을 ‘단순 복제’한 것이 아니라, 사용자가 검색 가능하게 변형(transformative use) 했다는 점이 중요하게 고려됨
- (저작물의 성격) 이용된 대부분이 사실·정보 중심의 논픽션(non-fiction)으로, 창작적 표현보다는 정보 전달 목적이 강한 점이 고려됨
- (저작물 전체에서 차지하는 양과 중요성) Google은 전체 책을 스캔했지만, 사용자에게는 일부만 공개되며, 전체 복제 자체가 불가피한 기술적 수단이었음이 인정됨
- (시장에 미치는 영향) Google Books가 원서 판매나 라이선스 시장에 유의미한 손해를 주지 않았다고 판단하였으며, 오히려 책 검색을 통해 판매를 촉진할 가능성도 있다고 봄

9) Authors Guild v. Google, Inc., 804 F.3d 202 (2nd Cir. 2015)

해외판결 2

미국 Bartz v. Anthropic<sup>10)</sup>

- 앤트로픽은 Claude라는 LLM 모델 개발 과정에서 수백만 권의 도서를 수집하고, 일부 도서를 Claude 학습에 활용하였음
- 수집한 도서 중 ▲일부는 불법 사이트에서 디지털 형태로 다운로드 받았으며, ▲일부는 인쇄된 책을 합법적으로 구매하여 모든 페이지를 스캔하여 디지털화·검색가능한 파일로 저장한 후에 원본(인쇄본)은 폐기함
- 미국 캘리포니아 북부 연방지방법원은 약식 판결을 통해 Claude 학습데이터로 활용된 저작물을 목적별로 구분\*, LLM 학습은 공정이용으로 인정함

\* ① LLM 학습에 사용, ② 중앙 디지털 라이브러리에 저장으로 나누고, ②를 (②-1)인쇄본 구입 및 스캔, (②-2)불법사이트에서 다운로드한 경우로 구분

- 합법적으로 구매하거나 스캔한 저작물은 AI 학습에 활용 가능
  - (이용 목적·성격) 상업적 목적은 있으나, 인간의 학습과 유사한 Claude의 언어 능력 향상을 위한 학습에 활용하였으며, Claude의 출력이 원저작물을 대체하지 않고, 독립적으로 텍스트를 생성하는 등 매우 변형적 사용으로 판단
  - 저작권자는 자신의 저작물이 학습 또는 학습을 위한 이용에 사용되는 것 자체를 일반적으로 배제할 수는 없으며, 저작권법은 독서·기억·내면화·학습과 같은 행위를 통제 대상으로 예정하고 있지 않음. 법원은 이러한 점을 전제로, 저작물을 외부로 침해적으로 재현하지 않는 범위에서 이루어진 LLM 학습 역시 그 목적과 성격상 변형적 이용에 해당한다고 판단함
    - ※ 다만, 이는 기계 학습이 인간 학습과 동일하다는 선언이 아니라, 인간 학습조차 제한하지 않는 저작권법 체계에서 해당 학습 이용을 배제할 권한이 저작권자에게까지 확장되지 않는다는 취지임
  - Claude는 다수의 저작물로부터 문법, 구성, 문체적 특징 등 비표현적·추상적 요소를 통계적으로 추출하여 결과물을 생성하며, 이는 특정 저작물의 표현이나 특정 저자의 식별 가능한 표현적 스타일을 재현하는 것이 아님. 법원은 이를, 한 사람이 수많은 저작물을 읽고 그 표현상의 장점과 기법을 기억·내면화한 뒤 이를 종합하여 새로운 글을 작성하는 경우와 유사한 것으로 보았으며, 그러한 행위는 저작권법을 위반하지 않는다고 판단함
  - (저작물의 성격) 피고 앤트로픽은 원고 저자들 서적들은 (전부 공표된 것이고, 논픽션이든 픽션이든) 모두 표현적 요소를 포함하고 있음을 인정함. 법원은 원고 서적들이 LLMs 학습에 선택된 이유는 그 표현적 성질에 있다는 원고 주장을 인정하고 제2요소는 공정이용에 불리하게 작용한다고 판단함
  - (저작물 전체에서 차지하는 양과 중요성) 개별 저작물 전체를 복제하였으나, LLM 학습에는 전체 문맥이 필요하므로 이를 합리적인 필요성으로 인정
  - (시장에 미치는 영향) 출력이 원저작물과 실질적으로 유사하지 않고, 창작자의 전통적 시장을 직접 대체하지 않는다고 판단

10) Andrea Bartz, Charles Graeber and Kirk Wallace Johnson v. Anthropic PBC, No. 3:24-cv-05417

참조

미국 앤트로픽과 작가 간 15억 달러 저작권 합의 예비 승인(Bartz v. Anthropic)

• 앤트로픽 사건 소송 경과

앤트로픽이 챗봇 클로드(Claude) 학습 과정에서 합법적으로 구매한 도서를 복제하여 학습시킨 행위는 공정이용으로 인정되었으나, 약 700만 권 이상의 불법 복제 도서 활용에 대해서는 저작권 침해로 판단되어, 이에 대한 배상과 해당 불법 데이터셋의 폐기를 포함한 합의 진행

• 주요 합의 내용

- ① (금전적 배상) 앤트로픽은 합의금 지급을 위한 최소 15억 달러(약 2조 원) 규모의 비환수(non-reversionary) 기금 조성 및 이 기금으로 발생하는 모든 이자를 class action의 참가자들에게 지급
- ② (불법적으로 수집한 데이터셋 폐기) 불법 복제물 라이브러리인 Library Genesis 또는 Pirate Library Mirror에서 토렌트로 다운로드 받은 집단 구성원 저작물의 모든 사본 폐기(합의서 §2.2\*에 따름)

\* 앤트로픽이 LibGen·PiLiMi에서 내려받거나 토렌트로 다운로드 받은 저작물 목록의(Works List 등재) 모든 복제본을 삭제(폐기)하고, 그 이행을 “서면 인증(written certification)”으로 검증하도록 정한 삭제·금지(영구적 구제) 조항

합의서§2.2 삭제 의무 적용 대상

- 출처: LibGen·PiLiMi에서 다운로드/토렌트로 취득한 분량에 한정
- 대상: 아래 요건을 충족하며, 저작물 목록(Works List)에 등재된 '도서(book)'만 포함
- 요건
  - ① ISBN 또는 ASIN 보유
  - ② 최초 발행 후 5년 이내 미국 저작권청(USCO) 등록
  - ③ 등록 시점이 앤트로픽 다운로드 이전 또는 발행 후 3개월 이내 중 하나
- 범위: 현재 보유 중이며 LibGen·PiLiMi 출처의 기계적 식별 가능한 원본·사본(백업 등 포함) 전부
- 제외: 저작물 목록(Works List) 외 저작물, Books3 폐기 의무 없는 경우, LibGen·PiLiMi에서 받지 않은 자료
- 검증: 서면 인증(written certification) 제출

③ (배분 원칙) 저작물 목록(Works List)에 등재된 저작물에 한하여 법원이 승인한 비용·보수 공제 후 저작물당 균등 배분(equal-per-work)

- 단독 권리자일 경우, 해당 저작물 배분액을 전액 수령
- 복수 권리자일 경우, (비교육용 서적 기준) 기본 50:50(기본값) 또는 계약에 따른 비율로 분배하며, 미청구·미수령 몫은 통지 유효기간 경과 후 잔존 청구자에게 귀속될 수 있음
- 교육용 저작물(Education works)\*는 개별 계약에 따라 별도 산정(기본 50:50 미적용)

\* 교육 출판사가 출판한 저작물을 말함. 교육 출판사는 학생과 전문가의 교육을 목적으로 하는 저작물(서적을 포함하되 이에 한정되지 않음)의 제작·출판에 특화되어 있으며, 이러한 저작물은 교육 및 전문 시장을 대상으로 하거나 그 유통망을 통해 배포됨

해외판결 3

미국 Kadrey v. Meta<sup>11)</sup>

- Meta는 불법 온라인 도서 저장소(shadow libraries)에서 도서를 토렌트 방식으로 다운로드 받아, Meta의 Llama 1~3 모델 학습에 사용하였음
- 미국 캘리포니아 북부 연방지방법원은 Meta의 복제 행위가 공정이용에 해당한다고 판단하여 Meta의 약식판결 신청을 인용함
  - (이용 목적·성격) Meta의 복제행위는 언어모델인 Llama의 학습이라는 새로운 목적과 성격을 지닌 고도의 변형적 이용이며, 상업적 목적의 이용이나, 변형성이 높아 상업성만으로 공정이용을 부정할 수 없다고 판단
  - (저작물의 성격) 저작물(소설, 에세이 등)은 창작성이 매우 높은 저작물로 저작권 보호의 핵심 대상이나, 이 기준은 공정이용 판단에 미치는 영향이 미미하며 기출판된 저작물의 경우 더 그러함
  - (저작물 전체에서 차지하는 양과 중요성) 원고의 저작물 전체를 복제하였으나 ▲ LLM 학습을 위해서 전체 텍스트 사용이 필요하며, ▲ 추가 학습(post-training)을 실시해 자사의 모델이 저작물 전체 또는 상당 부분을 재현할 수 없도록 조치
    - Llama는 원고의 저작물에서 50단어 이하만을 재현하였으며 이는 의미 있는 비율의 재현으로 보기 어렵다고 판단
  - (시장에 미치는 영향) ▲ 원고 저작물에서 50단어를 초과해 재현하지 못하여 원고 저작물의 잠재적 시장이나 가치에 의미있거나 중대한 영향을 미친다고 볼 수 없음
    - 저작물을 AI 학습용으로 라이선스할 수 있는 기회를 상실했다는 원고 주장에 대해 ▲ 시장의 존재 여부가 공정이용 성립 요건이 되지 않으며, ▲ 공정이용이 가능하다면 독점권을 인정할 수 없다고 판단
    - AI가 생성한 유사 생성물 범람으로 인해 시장이 희석(dilution)되었다는 원고의 주장은 가장 설득력 있고 향후 핵심 쟁점이 될 수 있었으나, 원고는 실증적 증거를 제시하지 않음
- 다만, 이번 판결은 본안에 대한 최종 판결이 아닌 약식 판결로서 Meta의 AI 학습 방식 전반이 합법이라고 인정하는 것은 아니며, 원고 13인이 제기한 반론이 증거 부족으로 받아들여지지 않은 것에 따른 제한적인 판단임을 명시한 것임

11) Richard Kadrey, et al v. Meta Platforms, Inc, No. 3:23-cv-03417-VC

## 해외판결 4

미국 Thomson Reuters Enterprise Centre GmbH v. Ross Intelligence Inc.<sup>12)</sup>

- Ross Intelligence는 법률 AI 검색엔진 개발 과정에서 Thomson Reuters의 법률 데이터베이스 Westlaw의 헤드노트(headnotes)를 무단으로 사용하여 AI 학습에 활용함
- 해당 사건은 생성형 AI가 아닌 법률 검색형 AI 개발과 관련된 것으로, 미국 델라웨어 연방지방법원은 AI 학습을 위한 저작물 이용이 공정이용에 해당하지 않는다고 판단함
  - (이용 목적·성격) Ross의 서비스는 Westlaw와 경쟁하는 상업적 이용이고, 동일 또는 매우 유사한 목적으로, 추가적인 목적이나 구별되는 성격이 없어 비변형적 이용으로 판단
  - (저작물의 성격) Westlaw의 헤드노트가 판결문을 요약한 것이므로, 높은 창작성이 요구되는 저작물은 아니나, 최소한의 창작성은 인정된다고 판단함. 다만, 전체 공정이용 판단에 결정적 영향을 미치지 않는다고 봄
  - (저작물 전체에서 차지하는 양과 중요성) Ross가 무단으로 사용한 헤드노트의 수가 방대하며, 이들이 Westlaw 시스템의 핵심 기능을 구성하는 중요한 요소라고 판단
  - (시장에 미치는 영향) Ross의 AI가 Westlaw의 기능을 그대로 모방하고 있으므로, 이는 Thomson Reuters의 시장을 직접적으로 잠식할 가능성이 크다고 판단함. 특히 Westlaw의 헤드노트는 법률 검색의 핵심 기능이므로, 이를 무단 사용하면 Westlaw의 가치를 훼손할 수 있다고 보았음

12) Thomson Reuters Enterprise Centre GmbH v. Ross Intelligence Inc. No. 1:20-CV-613-SB (D. Del. Feb. 11, 2025)

해외판결 5

독일 GEMA v. OpenAI<sup>13)</sup>

- 음악저작물 집중관리단체 원고 GEMA는, 피고 OpenAI가 제공하는 AI 챗봇 서비스 ChatGPT가 음악저작물 9곡의 가사를 반복적으로 재현한 것에 대해 저작권 침해를 주장하며 소송 제기
- 독일 뮌헨 제1지방법원은 GEMA가 OpenAI를 상대로 제기한 저작권 침해 소송에서 OpenAI의 GPT-4 및 GPT-4o 모델(이하 ‘GPT 모델’)이 GEMA가 관리하는 저작물의 저작권을 침해한다고 판결함
- 법원은 학습데이터를 암기한 피고 GPT 모델은 ① 복제권 침해에 해당되고, ② TDM 예외가 적용되지 않으며, ③ 산출물은 별도의 침해를 구성한다고 판단함

① 복제권 침해 여부

피고 GPT 모델이 원고 가사를 암기하는 것은 학습데이터로 사용된 가사가 재현 가능하도록 모델에 포함되었다는 뜻이며, 저작권법상 복제(Vervielfältigung)에 해당됨

② TDM 예외 적용 여부

- TDM 과정에서 허용되는 복제는 텍스트를 기계가 읽을 수 있는 포맷으로 정리하거나 메모리 상에 일시적으로 저장하는 행위에 국한되는 것임
- 따라서 저작물 자체의 재현 가능한 복제는 단순한 정보추출을 넘는 ‘저작물의 전체적·실질적 고정’에 해당하며, 이는 TDM의 범위에 포함될 수 없음
- 즉 모델이 학습데이터를 암기하여 저작물을 영구적으로 저장하는 복제에는 TDM 예외(제44b조)를 적용할 수 없음
  - ※ TDM 예외 적용이 되지 않기 때문에, 원고 옵트아웃의 유효성은 판결의 대상이 되지 않았음

③ 결과물의 침해

- 결과물은 이용자의 단말기 화면과 대화 기록에 표시되며, 이 과정에서 이용자 단말기의 메모리와 피고의 클라우드 서버에 복제되었으므로 복제권 침해에 해당됨
- 피고는 이용자들에게 GPT 모델을 제공함을 통해 원고 가사를 공중에 제공하였으므로 공중전달권 침해에 해당됨

13) LG München I, Urteil vom 11.11.2025, 42 O 14139/24

## ◎ 미국

### 저작권법 제107조 배타적 권리에 대한 제한: 공정이용

제106조와 제106조의A의 규정에도 불구하고, 비평, 논평, 시사보도, 교수(학습용으로 다수 복제하는 경우를 포함), 학문, 또는 연구 등의 목적을 위하여 보호되는 저작물을 복제물이나 음반으로 복제하거나 또는 그 밖에 제106조와 제106조의 A에서 규정한 그 밖의 방법으로 이용하는 경우를 포함하여 공정이용하는 것은 저작권 침해가 되지 아니한다. 구체적인 경우에 어떤 저작물의 이용이 공정이용이냐의 여부를 결정함에 있어서 참작하여야 할 요소에는 다음 사항이 포함되어야 한다.

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

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

## ◎ EU

### < EU DSM 지침<sup>14)</sup> >

#### 제3조 과학적 연구 목적의 텍스트·데이터 마이닝

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

14) Directive (EU) 2019/790 of the European Parliament and of the Council of 17 April 2019 on copyright and related rights in the Digital Single Market and amending Directives 96/9/EC and 2001/29/EC

#### 제4조 텍스트·데이터 마이닝을 위한 예외와 제한

- (1) 회원국은 텍스트·데이터 마이닝을 목적으로 합법적으로 접근 가능한 저작물과 그 밖의 보호대상의 복제와 추출을 위해 데이터베이스지침 제5조(a)와 제7조 제1항, 정보사회저작권지침 제2조, 컴퓨터프로그램지침 제4조 제1항(a)와 (b), 그리고 이 지침 제15조 제1항에 규정된 권리에 대한 예외와 제한을 규정해야 한다.
- (2) 제1항에 따라 만들어진 복제물과 추출물은 텍스트·데이터 마이닝 목적으로 필요한 한 보관될 수 있다.
- (3) 제1항에 규정된 예외와 제한은 제1항에 언급된 저작물과 그 밖의 보호대상의 이용이 권리자에 의해, 콘텐츠가 온라인으로 공중에게 이용 제공되는 경우에 기계가독형 수단 등, 적절한 방법으로 명시적으로 유보되지 않았다는 것을 조건으로 적용되어야 한다.
- (4) 이 조항은 이 지침 제3조의 적용에 영향을 미쳐서는 안 된다.

#### 〈EU AI 법<sup>15)</sup>〉

##### 제53조 범용 AI 모델 제공업체의 의무사항

1. 범용 AI 모델 제공업체는 다음과 같이 해야 한다.
  - (c) 유럽연합 저작권 관련 법 및 관련 권리를 준수하고 특히 최신 기술을 통한 것을 포함하여 지침(EU) 제2019/790호 제4조(3)에 따라 표시된 권리 유보를 확인하고 준수하기 위한 정책을 시행한다.
  - (d) 인공지능사무국이 제공하는 양식에 따라 견본에 따라 범용인공지능모델의 학습에 사용하는 콘텐츠에 관한 충분히 상세한 요약물 작성하고 공개한다.

15) EU Artificial Intelligence Act

◎ 영국<sup>16)</sup>

**저작권, 디자인 및 특허법 제29A조(비상업적 연구 목적의 텍스트 및 데이터의 분석을 위한 복제)**

- (1) 저작물에 대하여 적절한 접근 권한을 가지고 있는 사람이 해당 저작물의 복제물을 작성할 때 이하의 조건을 모두 충족하는 경우 저작권을 침해하지 않는다.
  - (a) 복제는 저작물에 대하여 적절한 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.

◎ 일본

**저작권법 제30조의4(저작물에 표현된 사상 또는 감정의 향유를 목적으로 하지 않는 이용)**

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

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

16) Copyright, Designs and Patents Act 1988

## ◎ 싱가포르

### 〈공정이용 관련 규정〉

#### 저작권법 제190조(허가된 이용과 같은 공정한 이용)

- (1) 저작물의 공정한 이용은 저작물의 허가된 이용과 같다.
- (2) 다음 각 호의 어느 하나를 공정하게 이용하는 행위는 보호받는 실연의 허가된 이용과 같다.
  - (a) 실연
  - (b) 실연의 녹화물

#### 저작권법 제191조(공정한 이용 여부 판단 시 고려사항)

제192조, 제193조 및 제194조를 전제로, 저작물이나 보호받는 실연(실연의 녹화물을 포함한다)이 공정하게 이용되었는지 판단할 때 다음 각 호를 포함하여 관련 사항을 모두 고려하여야 한다.

- (a) 상업적 이용인지 비영리 교육 목적인지 여부를 포함한 이용 목적과 성격
- (b) 저작물 또는 실연의 성격
- (c) 저작물이나 실연 전체 대비 이용된 부분의 분량과 중요도
- (d) 해당 이용이 저작물이나 실연의 잠재 시장성 또는 가치에 미치는 영향

### 〈TDM 예외 관련 규정〉

#### 저작권법 제244조 컴퓨터 데이터 분석을 위한 복제 또는 공중송신

- (1) 제(2)항의 조건이 충족되면 이용자("갑")가 다음 각 호 중 어느 하나를 복제하는 행위는 허가된 이용에 해당한다.
    - (a) 저작물
    - (b) 보호받는 실연의 녹화물
  - (2) 조건은 다음 각 호와 같다.
    - (a) 복제본 제작 목적이 다음 각 목의 어느 하나일 것
      - (i) 컴퓨터 데이터 분석
      - (ii) 컴퓨터 데이터 분석을 위한 저작물 또는 녹화물 준비
    - (b) 갑은 복제물을 그 밖에 다른 목적으로 사용하지 아니할 것
    - (c) 갑은 다음 각 목을 위한 경우를 제외하고 복제물을 다른 자에게 유출(공중송신 등 방법을 불문한다)하지 아니할 것
      - (i) 갑이 수행한 컴퓨터 데이터 분석 결과 검증
      - (ii) 갑이 수행한 컴퓨터 데이터 분석 목적과 관련한 합동 연구 또는 조사
    - (d) 이용자는 복제 대상 자료(이 조에서 "1차 복제물"로 부른다)에 적절한 접근 자격이 있을 것
- (이하 생략)

## 공정이용을 바라보는 이해관계자 시각

- 문화체육관광부와 한국저작권위원회는 AI 학습과 관련된 공정이용 사례를 수집하고 현장의 다양한 의견을 청취하고자 2025년 10월 13일(월)부터 11월 2일(일)까지 의견수렴을 진행하였음
- 의견수렴 결과 AI 개발사와 권리자단체를 포함한 70건의 의견이 접수되었으며, 답변 내용은 아래와 같음

### 가. 권리자

- 권리자는 ▶ 비영리 연구·교육 이용, ▶ 동일 시장에서 경쟁이 이루어지지 않는 이용의 경우 공정이용에 해당될 수 있으며,
  - 이용된 저작물을 공개하여야 하며, 그에 대한 정당한 대가가 지급되어야 하고, GAI 결과물 표기 등이 수반되어야 한다는 의견임
- 권리자는 ▶ 상업적·영리적 이용, ▶ 무단 수집 이용, ▶ 동일 시장에서 경쟁이 되어 창작자의 일자리를 위협하는 이용의 경우 공정이용에 해당될 수 없다는 의견임

### 나. AI 개발사

- AI 개발사는 AI 학습은 ▶ 창작적 표현의 복제와 다르며, ▶ 미국 법원의 판단 기준에 따라 영리목적인 경우에도 변형적 이용(transformative use)이고, 공익적이면 공정이용에 해당할 수 있다는 의견임
  - 인간의 학습 행위가 저작물의 시장 가치를 감소시키지 않는 것처럼 AI 모델의 학습 과정도 동일하며, AI 학습을 위한 저작물 이용허락 시장은 형성되어 있지 않으며, 형성 가능성도 높지 않다는 의견임
- 공정이용 판단에 대한 변형성·영리성·이용범위·시장효과 등에 대한 구체적 기준이 불명확하여 공정이용 규정이 현장에서 적용될 수 없다는 의견임

### <권리자대상 공정이용 사례 의견 수렴 질의>

#### 1. 학습데이터 거래 활성화 현황

1-1 AI 개발사와 AI 학습용 저작물 이용에 관한 계약이나 합의를 체결한 사례가 있습니까?

- 있음
- 진행 중
- 없음

1-2 AI 학습용 저작물 이용에 관한 계약이나 합의를 체결한 경우, 그 과정에서 가장 중요하게 고려된 사항은 무엇입니까?  
(복수 선택 가능)

- 저작물 이용에 대한 명확한 동의 절차 준수
- 저작물 이용 범위·목적 등에 대한 투명성 확보
- 저작물의 가치와 기여도에 상응하는 적절한 보상 제공
- AI 학습 결과물에 대한 권리 배분 고려
- 저작권 침해 방지 및 보안 관리 노력
- 장기적 협력 가능성과 신뢰 관계 구축
- 기타 (자유 서술):

1-3 AI 학습용 저작물 이용에 관한 계약이나 합의가 체결되지 않은 경우, 그 과정에서 가장 중요하게 고려된 사항은 무엇  
입니까? (복수 선택 가능)

- 저작물 이용에 대한 명확한 동의 절차 준수
- 저작물 이용 범위·목적 등에 대한 투명성 확보
- 저작물의 가치와 기여도에 상응하는 적절한 보상 제공
- AI 학습 결과물에 대한 권리 배분 고려
- 저작권 침해 방지 및 보안 관리 노력
- 장기적 협력 가능성과 신뢰 관계 구축
- 기타 (자유 서술):

2. AI 학습을 위한 공정이용 수용 범위

**2-1** 인공지능(AI) 서비스·제품 개발 과정에서 타인의 저작물을 학습데이터로 활용하는 경우, 이러한 활용이 저작권법상 공정이용으로 인정될 수 있다고 보십니까?

- 동의함 (이유를 구체적으로 기재):
- 조건부 동의
  - 어떤 조건이 충족되어야 한다고 보십니까? (구체적으로 기재):

※ 작성 예시

- 비영리적 연구·교육 목적에 한정할 것
- 권리자에게 적절한 보상 체계 마련 (예: 사용료·라이선스 비용 지급 등)
- 저작물 출처 명시 및 투명한 이용 내역 공개
- 원저작물에 대한 현실적·잠재적 수요가 대체되거나 원저작물의 시장 가치가 훼손될 가능성이 없을 것 (예: AI가 생성한 결과물이 원저작물을 대체하여, 사람들이 원저작물을 사거나 이용할 필요가 없어지는 상황 등)

- 동의하지 않음 (이유를 구체적으로 기재):

**2-2** 만약 AI 학습 행위를 공정이용으로 인정하되 권리자에게 적절한 금전적 보상을 제공해야 한다면, 귀하께서는 어느 정도 수준의 보상이 적절하다고 생각하십니까? (복수 선택 가능)

- 저작물 1건(또는 단위 데이터셋)당 정액 보상
- 이용 빈도·규모(예: 학습량·사용 횟수)에 따른 차등 보상
- 매출액·수익에 연동한 일정 비율의 보상
- 업계 또는 정부가 정한 표준요율(가이드라인)에 따른 보상
- 기타 (자유 서술):

### 3. 공정이용 조항 적용의 애로사항

현행 공정이용 조항을 실제 현장에 적용할 때, 해석에 어려움을 겪는 부분은 무엇입니까? (복수 선택 가능, 구체적 사례와 함께 기재 바랍니다.)

AI 개발자의 저작물 AI 학습 이용의 목적 및 성격:

- 예1) (영리/비영리 목적의 구분) 연구·교육 목적이라 하더라도 상업적 활용으로 이어질 수 있는 경우, 허용 범위가 모호함
- 예2) (변형성 정도의 판단) 단순 학습인지, 새로운 저작물 창출을 위한 본질적 활용인지 구분하기 어려움

AI 학습에 이용한 저작물의 종류 및 용도:

- 예1) 사실·정보 중심 저작물과 창작성이 높은 저작물 간 차이가 불명확하여 권리 행사에 혼선 발생
- 예2) 이미 공표·발행된 저작물이라 하더라도 제한이 어느 정도 완화되는지 불분명함

AI 학습에 이용된 부분이 저작물 전체에서 차지하는 비중과 그 중요성:

- 예1) 양적으로는 일부지만 핵심적 부분(예: 음악의 후렴구, 소설의 결말)을 사용한 경우 권리 침해 우려
- 예2) AI 학습·서비스 구현에 필수적이라는 이유로 허용되는 범위가 명확하지 않음

저작물의 AI 학습으로 인해 그 저작물의 현재 시장 또는 가치나 잠재적인 시장 또는 가치에 미치는 영향 :

- 예1) 당장은 시장에 영향이 없더라도, 장래 저작물 가치가 침해될 가능성을 판단하기 어려움
- 예2) 원저작물의 라이선스 시장과 충돌하는지 여부가 불명확함

기타(구체적으로 기재): 현장에서 경험한 특수한 상황 등을 기재

## &lt; AI 개발사 대상 공정이용 사례 의견 수렴 질의 &gt;

## 1. AI 학습에 필요한 저작물

귀사의 인공지능 서비스/제품 개발을 위한 학습 과정에서 활용하였거나 향후 필요한 저작물의 유형 및 데이터 출처는 무엇입니까?

(복수 선택 가능 및 아래 이탤릭체 예시 참고하여 구체적으로 기재)

- 텍스트:
- 음성:
- 이미지:
- 영상:
- 기타(구체적으로 기재):

## ※ 작성 예시

- 텍스트: 도서(전문서적, 소설 등), 뉴스 기사, 블로그, 일반 이용자가 제작한 SNS 게시물·사진·댓글, 학회·대학·연구기관 등에서 발표한 학술 논문·연구보고서, 기업·정부기관이 제공하는 공식 문서, 통계자료, 정책 보고서 등
- 음성: 음악, 뉴스앵커 음성, 오디오북, 팟캐스트 등
- 이미지: 사진, 예술작품 등
- 영상: 유튜브 영상, 방송 콘텐츠 등

## 2. 학습데이터 수집 방식

**2-1** 귀사는 인공지능 학습을 위해 필요한 데이터를 주로 어떤 방식으로 수집하고 계십니까?  
(복수 선택 가능, 구체적인 방법이나 활용 사례가 있다면 함께 기재)

- 웹 크롤링(자동화 프로그램을 통한 데이터 수집) (2-2. 작성 필요)
- 웹 스크래핑(필요 정보만 선별 추출) (2-2. 작성 필요)
- 직접 데이터 구축(직접 수집, 설문 등)
- 공개 데이터셋 및 공공DB 활용
- 제3자로부터 구매 또는 제공 (2-3. 작성 필요)
- 기타(구체적으로 기재):

**2-2** (2-1번 항목에서 '웹 크롤링/ 웹스크래핑'으로 수집한 경우, 권리자의 이용 허락 의사 확인 여부 및 확인 방법은 어떻게 되십니까?)

- 예, 사전 이용 허락을 받음
- 예, 웹사이트의 이용 약관 또는 robots.txt 등을 통해 접근 권한을 확인함
- 아니오, 별도의 허락 없이 수집함
- 기타 (구체적으로 기재):

**2-3** (2-1번 항목에서 '제3자로부터 구매·제공'한 데이터의 경우, 해당 데이터의 사용에 대해 제공자와 거래 또는 협의시 데이터 사용 범위(예: 연구용, 상업적 이용 등)에 대한 조건이 명확히 규정되었습니까?)

- 사용 조건이 명확히 규정되어 있음  
(예: 연구 목적 한정, 상업적 활용 가능, 등 구체적 조건 명시)
- 일부 조건만 규정되어 있음  
(예: 연구용으로만 사용 명시, 그러나 상업적 이용 여부는 미합의 등)
- 사용 조건이 규정되지 않음

3. 공정이용 조항 적용의 애로사항

현행 공정이용 조항을 실제 현장에 적용할 때, 해석에 어려움을 겪는 부분은 무엇입니까? (복수 선택 가능, 구체적 사례와 함께 기재 바랍니다.)

- AI 개발자의 저작물 AI 학습 이용의 목적 및 성격:

예1) (영리/비영리 목적의 구분) 비영리적 연구·교육 목적이라고 하더라도 상업적 활용 가능성이 있는 경우 판단이 모호함  
 예2) (변형성 정도의 판단) 단순 편집·요약인지, 새로운 의미·표현이 창출된 것인지 구분이 어려움

- AI 학습에 이용한 저작물의 종류 및 용도:

예1) 정보·사실 중심 저작물과 창작성이 높은 저작물 간 차이가 명확하지 않아 판단이 어려움  
 예2) 이미 공표·발행된 저작물이라 하더라도 제한이 어느 정도 완화되는지 불분명함

- AI 학습에 이용된 부분이 저작물 전체에서 차지하는 비중과 그 중요성:

예1) 양적으로는 적지만 핵심적 부분(예: 음악의 후렴구, 소설의 클라이맥스)을 사용한 경우 어려움  
 예2) 서비스·기술 구현에 필수적인 최소한의 이용 범위가 어디까지인지 명확하지 않음

- 저작물의 AI 학습으로 인해 그 저작물의 현재 시장 또는 가치나 잠재적인 시장 또는 가치에 미치는 영향:

예1) 단기적 시장에 미치는 영향은 없지만, 잠재적·장래 시장 가치에 대한 예측이 불확실하여 판단이 어려움  
 예2) 원저작물의 라이선스 시장과 충돌하는지 여부가 불명확함

- 기타(구체적으로 기재): 현장에서 경험한 특수한 상황 등을 기재

## 부록4

# AI-저작권 제도개선 워킹그룹 특별분과 운영 경과

- 문화체육관광부와 한국저작권위원회는 인공지능 시대에 부각되는 저작권 분야 쟁점과 법제도 개선방안을 검토하고, 인공지능 학습데이터 거래를 활성화하기 위하여 2023년부터 인공지능업계, 권리자단체, 학계, 법조계, 관계부처로 구성된 워킹그룹을 운영하고 있음
  - 본 안내서는 2025년 제3기 AI-저작권 제도개선 워킹그룹 특별분과에서의 검토를 바탕으로 워킹그룹 전체 회의와 대국민 및 관계부처 의견수렴을 거쳐 최종 확정됨
- 「AI-저작권 제도개선 워킹그룹 특별분과」의 구성원은 다음과 같음

### 〈특별분과 참여 명단〉

| 구분      |                    | 소속 및 직위              |
|---------|--------------------|----------------------|
| 법조계     | 이규홍                | 사법정책연구원 수석연구위원(부장판사) |
|         | 김민정                | 인천지방검찰청 공판송부2부장검사    |
|         | 임상혁                | 법무법인 세종 파트너 변호사      |
| 학계      | 박준우                | 서강대학교 법학전문대학원 교수     |
|         | 최승재                | 세종대학교 법학과 교수         |
|         | 이철남                | 충남대학교 법학전문대학원 교수     |
|         | 김인철                | 상명대학교 지적재산권전공 교수     |
|         | 최진원                | 대구대학교 법학부 교수         |
| 정부/공공기관 | 정향미                | 문화체육관광부 문화예술정책실장     |
|         | 최영진                | 문화체육관광부 저작권정책과장      |
|         | 김용수                | 문화체육관광부 저작권정책과 서기관   |
|         | 이지현                | 문화체육관광부 저작권정책과 사무관   |
|         | 신수정                | 문화체육관광부 저작권정책과 주무관   |
|         | 박형민                | 문화체육관광부 저작권정책과 주무관   |
|         | 김혜창                | 한국저작권위원회 정책연구본부장     |
|         | 김찬동                | 한국저작권위원회 법제연구팀장      |
|         | 한효정                | 한국저작권위원회 법제연구팀 선임연구원 |
| 오희영     | 한국저작권위원회 법제연구팀 연구원 |                      |

생성형 인공지능의  
저작물 학습에 대한

## 저작권법상 "공정이용" 안내서

---

|     |   |
|-----|---|
| 발행일 | 2026. 2. 26.  |
| 기획  | 문화체육관광부 문화미디어산업실 저작권정책관 저작권정책과<br>한국저작권위원회 정책연구본부 법제연구팀   |
| 집필  | 김찬동 팀장(한국저작권위원회 법제연구팀)<br>한효정 선임연구원(한국저작권위원회 법제연구팀)   |
| 발행처 | 한국저작권위원회  |
| 주소  | (52851) 경남 진주시 소호로 117  |
| 누리집 | 문화체육관광부 <a href="http://www.mcst.go.kr">www.mcst.go.kr</a><br>한국저작권위원회 <a href="http://www.copyright.or.kr">www.copyright.or.kr</a> |
| 인쇄처 | 경성문화사   |

---