

공정이용 논쟁 다시보기 : 메타와 엔트로픽 저작권 소송 내용을 중심으로

최근영
KBS 지식재산권부장

목차

- 1 들어가며, '무단으로 학습해도 침해 아냐'
- 2 침해와 면책 사이, 균형과 길항
- 3 다시보기, 4개의 요소와 3개의 판결
- 4 주목해야 할 차이, 뉴스는 판이 다르다
- 5 나가며, 또 다른 창작자인가? 파괴자인가?

요약

2025년 6월 23일과 25일, 미국에서 나온 두 개의 판결에 관해 전 세계의 언론사들이 이 기사를 쏟아냈다. 표현의 차이가 있었지만 대체적인 헤드라인은 '저작권자와 AI 기업 간의 소송에서 법원이 AI기업의 손을 들어주었다'는 것이었다. 언론의 피상적인 이해와 달리 이 판결의 디테일을 꼼꼼히 뜯어보면 두 개의 판결은 전혀 다른 방향을 가리키고 있다. 그리고 이것은 AI라는 인류의 차세대 혁명을 바라보는 철학적인 시각과도 연결되어 있다.

한편 소설 혹은 논픽션 작가들이 제기한 이들 사건은 현재 진행되고 있는 언론사와 AI기업의 소송과는 결이 다르다는 점도 주목해야 한다. 공정이용을 판단하는 가장 중요한 요소인 시장에 미치는 영향의 관점에서 뉴스의 소비 방식은 근본적인 변화를 겪고 있다. 언론의 피상적인 기사에서는 드러나지 않는 두 판결의 디테일을 통해 공정이용 조항이 어떻게 판단되었으며 앞으로 있을 쟁점에 어떻게 대응해야 할지를 탐구해 본다.

1. 들어가며, ‘무단으로 학습해도 침해 아냐’

2025년 6월 23일과 25일, 하루를 사이에 두고 미국 캘리포니아주 북부법원에서 AI 기업의 저작권 침해 여부에 대한 시금석이 될 판결이 잇따라 나왔다. 각 판결의 피고는 AI 플랫폼 ‘클로드(Claude)’를 운영하는 앤트로픽(Anthropic)과 페이스북, 인스타그램을 소유하며 AI 서비스 ‘라마(Llama)’를 운영 중인 메타(Meta)였다. 언론사들은 곧바로 뉴스를 쏟아냈다.

[그림 1] 미 법원의 AI 저작물 학습권 인정 판결 관련 기사

 미디어스 · 2025.06.25.

미국 법원, AI 저작물 학습권 인정 판결

AP통신은 “이번 판결은 챗GPT를 만든 앤트로픽의 경쟁사 오픈AI와 페이스북, 인스타그램의 모회사인 메타를 상대로 산적해 있는 유사 소송의 선례가 될 수 있다”고 했다. 포춘은 “앨범의 판결은 다른 저작권 소송의 선례가 될 수 있다”고 했다. 포춘은 “앨범의 판결은 다른 저작권 소송의 선례가 될 수 있다”고 했다.

“AI가 책 학습해도 저작권 침해 아니다”...미국서 첫 판결 뉴스1 · 2025.06.25. ·
미 법원, AI가 무단으로 책 학습해도 “저작권 침해 아냐” 경향신문 · 2025.06.2.
미국 법원 “엔트로픽의 AI 훈련 책 사용은 합법” AI타임스 · 2025.06.25.
AI가 책 학습해도 저작권 침해 아냐...미 법원 첫 판결 조선일보 · 2025.06.25. ·

‘AI저작물 학습권 인정’, ‘무단으로 책 학습해도 저작권 침해 아냐’, ‘AI기업 손을 들여준 미법원’ 등 기사의 헤드라인은 자극적이고 단정적이었다. 어쩌면 언론사로서 자사의 운명과 연계된 사건임에도 불구하고 기사에 담긴 뉴앙스는 스스로에게 불리한 편향성마저 담겨 있었다. 그리고 이 기사들의 헤드라인과 내용을 피상적으로 접한 독자들도 그러한 편향적인 인식을 갖게 될 위험성마저 있었다.

생성형 AI의 출현은 농업혁명, 산업혁명, 디지털 혁명에 이어 인류를 바꾸어 놓을 차세대 혁명이라고 일컬어진다. 그리고 이와 함께 제기된 저작권 이슈는 매우 논쟁적이고 한창 진화하고 있는 영역이다.

두 사건 모두 AI 기업의 승리로 보도되었지만 판결의 내용을 자세히 보면, 앤트로피과 메타의 판결은 완전히 다른 결론을 제시하고 있다. 그것은 캘리포니아 북부 법원의 윌리엄 앤서(William Alsup) 판사와 빈스 차브리아(Vince Chhabria) 판사가 AI라는 격변을 바라보는 관점에서 비롯된 것으로 보인다. 그리고 거기에는 다소 철학적인 질문들이 내포되어 있다. AI는 도구에 불과한가, 또 다른 창작자인가? AI는 우리의 문명을 풍요롭게 할 것인가, 파괴할 것인가?

2. 침해와 면책 사이, 균형과 길항

저작권법의 본질적인 목적은 인간이 창작하고자 하는 동기를 장려하여 과학과 예술의 진보를 촉진하는 것이다. 창작자의 창의성, 수고와 노력이 적절한 보상을 받고 보호될 때 창작자는 의욕적으로 창작에 임할 것이다. 그러나 창작자의 배타적 권리만 절대적으로 보호한다면 기존 저작물의 학습과 변형을 통한 새로운 창작의 가능성이 축소되어 오히려 창작생태계를 위축시킬 것이다. 따라서 저작권법은 저작권자의 권리를 보호하고 침해를 방지하되 새로운 창작의 토대를 열어두기 위한 면책의 영역도 동시에 고려한다.

1) TDM 면책 규정

모든 격변이 그렇듯 생성형 AI 또한 하루아침에 출현한 기술은 아니다. TDM, 즉 Text and Data Mining은 본격적인 생성형 AI가 태동하기 훨씬 이전부터 디지털 시대와 함께 시작된 정보 분석 기술을 일컫는 말이다. 이 과정은 분석 대상 자료를 식별하고 상당량의 자료를 복제하여 기계가 인식할 수 있도록 정제, 전처리를 하며, 핵심 데이터를 추출하고, 재조합하여 최종결과를 도출하는 과정이 포함된다.

일본은 2009년 세계 최초로 TDM조항을 신설했다. 기술 발전을 도모하고자 비상업적 목적에 한해 정보분석 과정의 면책을 허용한 것이다. 영국은 2014년에 비상업적 연구용 TDM 규정을 도입했고 2019년에는 유럽연합, 2021년에는 싱가포르가 TDM을 도입했다. 공공의 연구목적과 상업적 이용 사이의 다양한 스펙트럼에서 어느 선까지 허용할 것인지는 국가별로 차이가 있다.

2) 공정이용

디지털과 데이터에 기반한 산업의 혁신이 가장 활발하게 일어나고 있는 미국에는 TDM 면책조항이 없다. 미국은 침해와 면책 사이의 균형을 저작권법의 ‘공정이용’ 조항을 통해 추구해 왔기 때문이다. 미국은 19세기부터 판례를 통해 ‘공정이용’의 개념을 발전시켰고, 1976년 법제화되었다. 우리나라는 한미FTA 체결과 함께 미국의 공정이용 조항을 수용하였고 2012년 저작권법에 이를 명시하여 지금에 이르게 되었다. 미국의 공정이용 조항과 우리나라의 공정이용 조항은 약간 차이가 있긴 하지만, 공통적으로 TDM 면책조항이 없고 공정이용 개념이 존재한다는 점에서 미국에서 나온 AI 기업들의 판례는 우리나라에도 적지 않은 영향을 끼칠 개연성이 크다.

3. 다시보기, 4개의 요소와 3개의 판결

1) 공정이용, 4개의 요소

미국의 공정이용 조항은 네 가지 요소를 가지고 있다. 그러나 이 네 가지 요소는 체크리스트처럼 별별적으로 판단하는 요소가 아니다. 사안에 따라 특정 요소가 핵심적인 판단요소가 되고 다른 요소는 덜 중요하게 취급되기도 하며 구체적인 사실과 정황에 비추어 종합적으로 판단된다.

(1) 이용의 목적과 성격

원저작물을 이용하는 목적이 교육, 학술 연구, 비평, 논평, 뉴스 보도 등 비영리적이라면 공정이용으로 인정받을 가능성이 높다. 그러나 상업적 목적이 포함된다고 해서 모두 공정이용이 될 수 없는 것은 아니다. 이용된 성격이 변형적(transformative) 이용이라면, 즉 원저작물에 ‘새로운 표현, 의미 또는 메시지를 추가하여 원본을 변경하거나 나아가 다른 목적이나 성격을 부여’하게 되면 공정이용에 가까워진다.

(2) 저작물의 종류 및 속성

원저작물이 창작성이 높은 표현 위주의 작품에 가까울수록 공정이용으로 인정되기 어렵다. 반대로 원저작물이 사실에 기반하여 창작성이 낮을수록 공정이용으로 인정될 가능성이 높아진다.

(3) 이용된 저작물이 차지하는 양적, 질적 비중

원저작물을 이용한 부분이 많을수록 공정이용이 인정될 가능성은 낮아진다. 적은 부분을 이용했더라도 그것이 가장 가치 있고 독특하거나 중요한 요소였을 경우, 공정이용으로 인정되기 어렵다.

(4) 현재 혹은 잠재적 시장에 미치는 영향

원저작물의 이용이 원저작물의 대체물로 작용하여 기존 또는 잠재된 미래의 시장을 잠식한다고 판단될수록 공정이용으로 인정받기 어렵다. 이 네 번째 요소는 공정이용을 판단하는 가장 중요한 요소로 언급되기도 한다.

2) 결과가 달랐던 3개의 판결

앤티로피과 메타의 판결보다 4개월 앞선 2025년 2월 미국 델라웨어주 법원에서 또 다른 AI 기업 로스 인텔리전스(ROSS Intelligence)에 대한 판결이 있었다. 이 판결 또한 AI 관련 저작권 이슈에 중요한 시사점을 제공하므로 공정이용의 4요소와 함께 검토해 보기로 한다.

(1) 톰슨 로이터(Thomson Reuters) vs 로스 인텔리전스(ROSS Intelligence) 판결

원고인 톰슨 로이터는 자회사를 통해 웨스트로(Westlaw)라는 서비스를 운영하고 있었다. 이 서비스 이용자는 주로 변호사, 법무사, 기업의 법무팀 등 법률 전문가들로 웨스트로의 데이터베이스를 통해 방대한 법령, 판례, 법률 문헌 등을 신속하고 정확하게 검색하고 분석할 수 있다.

피고인 로스 인텔리전스는 AI기반 스타트업이다. 이들은 웨스트로 변호사들이 판례의 핵심 내용을 요약하여 작성한 헤드노트(판결 요지에 대한 요약문)와 키 넘버 시스템(자료분류를 위한 색인 체계)을 자사의 AI를 통해 학습, 훈련시켰다. 그리고 검색기반의 웨스트로와는 달리 자연어 기반으로 법률문제에 대한 질문과 답변을 생성하는 로스 AI 서비스를 출시했다. 톰슨 로이터는 이것을 저작권 침해로 고발했고 로스는 이것이 ‘공정이용’에 해당한다고 맞섰다.

델라웨어 법원 스텔파노스 비바스(Stephanos Bibas) 판사의 네 가지 요소에 대한 판단은 다음과 같았다.

① 이용의 목적과 성격

법원은 로스의 AI 서비스가 상업적 목적을 가지고 있을 뿐 아니라, 기존 웨스트로 서비스의 주요 구조를 그대로 제공하고 있으므로 변형적인 이용이 아니라고 판단했다.

“로스의 사용은 변형적이지 않다. 왜냐하면 그것은 톰슨 로이터의 사용과 ‘더 나은 목적이나 다른 성격’이 없기 때문이다... 로스는 톰슨 로이터의 헤드노트를 AI 데이터로 사용하여 Westlaw와 경쟁 할 법률 조사 도구를 만드는 데 이용했다.”¹⁾

② 저작물의 성격

법원은 헤드노트가 저작권 보호를 받을 수 있는 창작물에 해당한다고 인정했지만, 소설과 같은 높은 창작성을 가지지 않으며 사실적 성격에 가깝다고 판단했다. 두 번째 요소가 로스AI에 유리한 것은 분명했으나 이 사건에서 공정이용을 판단하는데 그다지 영향을 미치지 않았다.

1) 판결문의 영어 원문 링크 https://www.ded.uscourts.gov/sites/ded/files/opinions/20-613_5.pdf

③ 이용된 부분의 양과 질

로스 AI 서비스는 웨스트로의 헤드노트를 학습, 훈련했지만 그 내용을 그대로 모사하여 드러내지는 않았다. 따라서 세 번째 요소 또한 로스에게 유리한 항목이었다.

④ 시장에 미치는 영향

법원은 로스의 AI 서비스가 웨스트로가 기존에 가지고 있는 법률 서비스 검색 시장을 대체할 의도를 가지고 있으며 이 부분이 공정이용에 관한 판단에서 가장 중요하다고 판결했다. 주목할 만한 부분은 이것이 현존하는 시장에 대한 침해의 측면뿐 아니라 잠재적 파생 시장을 훼손했다고 인정한 부분이다.

“가장 중요한 공정이용 판단 요소는 저작물의 잠재적 시장(potential derivative market)에 미치는 영향이다. 현재 시장뿐 아니라, 저작권자가 일반적으로 개발할 수 있거나, 다른 사람에게 라이선스를 줄 수 있는 잠재적 시장에 대한 영향까지 포함적으로 고려해야 한다... Ross의 이용은 Westlaw와 직접적으로 경쟁하는 법률 리서치 플랫폼 시장뿐 아니라, 향후 ‘법률 AI 훈련 데이터 시장’에까지 부정적 영향을 미칠 수 있다. Ross는 AI 법률 리서치 플랫폼으로 시장 대체제(substitute)를 만들고자 했으나, 이는 공정이용이 아니라 저작권의 잠재적 시장을 침해한 것이다.”

톰슨 로이터의 헤드노트를 AI 학습데이터로 판매하는 시장이 현재는 존재하지 않음에도 불구하고 ‘법률용 AI 학습데이터 판매’라는 잠재적 시장을 인정할 수 있다는 뜻이다. 나아가 로스의 행위를 공정이용으로 인정한다면 앞으로 모든 AI 기업들은 톰슨 로이터로부터 학습데이터를 구매하지 않을 것이며, 그렇다면 미래의 잠재적 시장을 침해한다고 봤다. 정리하면 공정이용의 네 가지 요소 중 2, 3번째 요소는 로스 AI에 유리한 것이었지만 중요성은 낮게 고려되었고 1, 4번째 요소가 판단에 결정적인 역할을 한 것이다.

이 판결이 나오자 당시 언론에서는 AI 학습 분야에 있어 법원이 저작권자의 손을 들어주었다는 기사를 쏟아냈다. 그러나 엄밀히 말하자면 로스 AI는 생성형 AI가 아니라 검색형 AI라는 차별성이 있었고 이것은 이후 앤트로픽과 메타의 판결에서 반대의 결론이 나온 결정적 요인이 되었다.

(2) 바츠(Bartz) vs 앤트로픽(Anthropic) 판결

피고 앤트로픽은 미국 캘리포니아주 샌프란시스코에 본사를 둔 미국의 AI 스타트업으로 클로드(Claude)라는 대규모 언어 모델(LLM)을 개발했다. 원고는 안드레아 바츠(Andrea Bartz), 찰스 그레이버(Charles Graeber), 커크 월리스 존슨(Kirk Wallace Johnson) 등 미국 작가 3인이다. 안드레아 바츠는 베스트셀러 스릴러 소설을 보유한 작가이고 나머지 두 사람은 논픽션 작가였다. 그러나 이들은 특정 저작물에 대한 침해를 다루기보다는 앤트로픽이 AI 훈련을 위해 작품을 대량으로 수집하고 학습한 행위에 초점을 맞춰 소송을 제기했다.

먼저 앤트로픽이 불법 복제 사이트에서 700만 권이 넘는 책을 다운로드하여 라이브러리로 구축한 것은 명백한 침해행위로 판단되어 손해배상 규모를 결정하기 위한 재판이 진행되고 있다는 사실을 밝혀둔다. 주목할 것은 서적의 취득 방법과는 별개로 생성형 AI의 학습과 결과물, 즉 입력과 출력의 측면에서 네 가지 요소를 고려한 공정이용의 판단 부분이다.

① 이용의 목적과 성격

윌리엄 앤서스(William Alsup) 판사는 이 사례가 변형적 이용에 해당한다고 판단했다. 앤트로픽의 목적이 작가들의 책을 재출간하려는 것이 아니라 언어 간의 통계적 패턴을 학습하여 언어 모델을 만든 후 본질적으로 다른 목적의 새롭고 독창적인 텍스트를 생성하기 위한 것이라고 본 것이다.

“작가 지망생이 다른 작품을 읽고 학습하는 것처럼, 앤트로픽의 LLM도 기존 작품을 복제하거나 대체하려는 것이 아니라 전혀 다른 창작물을 만들기 위해 학습했다.”²⁾

② 저작물의 성격

원고들의 작품은 소설 등 창의적인 허구를 포함하므로 사실적 저작물에 비해 저작권 보호의 정도가 높다. 그러나 이 요소가 결론을 바꾸지는 못했다. 원저작물이 아무리 창의적인 것이라 하더라도 앤트로픽이 창의적인 표현 자체를 묘사하여 시장을 대체하는 역할을 하지 않았기 때문이다.

“훈련은 그 자체로 목적이 아니라 작품으로부터 표현과 문법의 패턴을 추출하기 위해 설계된 것이다. LLM이 성공하기 위해서는 전체 책을 훈련해야만 창의적 요소의 전체 범위를 포착하고 원문 그대로의 복제를 피할 수 있었다.”

③ 이용된 부분의 양과 질

판사는 학습의 양이 전체에 이르더라도 그것이 원문 그대로의 복제가 아닌 창의적인 제3의 결과를 도출하기 위한 것이므로 공정이용이라고 보았다. 역시 세 번째 요소를 독립적으로 판단한 것이 아니라 변형적 이용과 시장에 미치는 영향이라는 공정이용의 본질적 측면에서 판단한 것이다.

2) 판결문의 영어 원문 링크 <https://static1.squarespace.com/static/6578d6032532c06f62ef47ce/1/685ac1da2a3f825e3e67de15/1750778331001/Judge-Alsup-order-on-fair-use-and-infringement-Jun-23-2025.pdf>

④ 시장에 미치는 영향

“원고들은 앤트로픽의 LLM 훈련이 원작 서적이나 향후 파생 저작물의 시장에 심각한 위협이 된다는 것을 입증하지 못했다. LLM의 결과물은 원작 서적과 경쟁하지 않는다.”

“작가들의 저작물 사본에 대한 수요를 대체하지 않았고, 앞으로도 대체하지 않을 것.”

“경쟁 저작물의 폭발적 증가”를 유발하더라도 “학생들에게 글쓰기를 잘 가르쳤더니 경쟁 작가가 늘어난 것”과 다르지 않다.

가장 중요한 요소로 꼽히는 시장에 미치는 영향에 대해 법원은 AI 모델의 결과물이 원작의 직접적인 대체재가 아니라고 보았다. 또한 AI가 많은 경쟁 저작물을 만들어내더라도 경쟁 작가가 늘어난 것뿐이지 저작권법이 방지하고자 하는 종류의 시장 훼손이 아니라고 판단했다. 또한 AI훈련을 위한 잠재적 라이선스 시장에 대해서도 인정하지 않으면서 앞선 로스 AI의 판결과는 정반대의 입장을 보였다.

(3) 캐드리(Kadrey) vs 메타(Meta) 판결

이 사건의 원고는 판타지 소설작가인 리처드 캐드리를 필두로 스릴러, 미스터리, 논픽션 등 다양한 장르의 베스트셀러 작가를 포함하여 총 13명의 작가들이었다. 피고는 페이스북과 인스타그램을 소유한 빅테크 기업 메타이다. 메타는 최근 몇 년간 인공지능 라마의 개발에 투자해왔다. 이 소송의 판결도 결국 공정이용 여부가 핵심이었다.

① 이용의 목적과 성격

첫 번째 요소에 대한 빈스 차브리아(Vince Chhabria) 판사의 판단은 같은 법원에서 판결한 앤트로픽 사건의 윌리엄 앤서니 판사와 맥을 같이 한다. AI 학습의 목적이 원작의 표현을 그대로 모사하여 사람들에게 책을 읽혀 기존의 독서시장을 침해하려는 것이 아니라 새로운 언어 모델을 만드는 것이므로 변형적인 이용이라고 본 것이다.

“메타가 책을 복사한 목적은 사람들에게 읽히기 위한 것이 아니라, LLM이 단어와 문장 사이의 통계적 관계를 학습하도록 훈련시키는 것이었다. 이는 책의 목적과는 ‘다른 목적’과 ‘다른 성격’을 가진 것으로, ‘매우 변형적(hightly transformative)’이라고 볼 수 있다.”³

② 저작물의 성격

원저작물의 창의성이 높다 해도 이용의 목적이 그 창의적 표현을 모사하는 것이 아닌 이상, 이 요소는 중요한 판단기준이 되지 못한다.

③ 이용된 부분의 양과 질

“메타는 저작물 전체를 복사했지만, 이는 변형적 목적(transformative purpose)인 LLM 훈련을 달성하기 위해 합리적으로 필요한 양이었다. AI는 원작의 특정 부분을 그대로 출력하지 않기 때문에, 전체 복사 행위가 공정이용의 범위를 벗어났다고 볼 수 없다.”

같은 맥락의 판단으로 이용 목적이 변형적이므로 이용된 양은 본질적인 문제가 아니라고 보았다.

3) 판결문의 영어 원문 링크 <https://www.courthousenews.com/wp-content/uploads/2025/06/kadrey-et-al-vs-meta-defendant-order-partial-summary-judgment-dmca-claim.pdf>

④ 시장에 미치는 영향

“원고들은 라마 모델의 결과물이 그들의 책 시장에 어떤 식으로든 해를 끼칠 수 있다는 실증적 증거를 제시하지 못했다. 만약 AI가 원작과 유사한 작품을 대량으로 생성하여 시장에 혼란을 초래한다는 증거를 제시했다면, 이 소송의 결과는 매우 달랐을 것이다.”

공정이용의 핵심 요소인 네 번째에 이르러 차브리아 판사는 월리엄 앤서니 판사와는 매우 결이 다른 입장을 제시했다. 그는 메타의 AI로 인해 원저작자들의 시장이 피해를 입을 가능성이 있다고 보았다. 시장에 유사한 작품이 범람하는 경우에 대해 경쟁 작가들이 많아진 것뿐이라고 언급한 월리엄 앤서니 판사와 달리 그것을 원저작자들에 대한 피해로 해석할 수 있다고 본 것이다. 다만 그 증거가 충분히 제시되지 않았을 뿐이라고 판결했다. 나아가 이 판결이 메타는 물론 다른 AI 기업들의 학습 과정 전체를 공정이용이라고 승인해주는 의미로 해석되지 않도록 다시 한 번 강조했다.

“이 판결은 메타의 저작물 사용이 합법적이라는 명제를 지지하는 것이 아니다. 단지 이 원고들이 잘못된 주장을 했고 올바른 주장을 뒷받침할 기록을 개발하지 못했다는 명제만을 지지할 뿐이다.”

3) 저작권 침해 여부를 가른 핵심 논점

위에서 살펴본 세 개의 사건에 대한 판결을 네 가지 요소로 정리해보면 다음과 같다. 로스 AI의 경우 자연어 문법으로 질의응답이 가능하다는 차이가 있을 뿐 기존 웨스트로의 법률 검색, 분석 서비스를 그대로 제공함으로써 사실상 웨스트로의 시장에 피해를 입힐 수 있다고 보았다. 그러나 앤트로픽과 메타의 AI 서비스는 작가들의 작품을 그대로 묘사하여 작가들의 소설이나 논픽션의 시장을 대체하려는 목적이 아니라 작가들의 작품에 담긴 언어의 배열을 통계적으로 학습하여 언어모델을 만들기 위한 목적으로 본 것이다.

[표 1]

구분	톰슨 로이터 대 로스 인텔리전스	바츠 대 앤트로피	캐드리 대 메타
① 이용의 목적과 성격	비변형적 이용	변형적 이용	변형적 이용
② 저작물의 성격	창작성 낮음	창작성 높음	창작성 높음
③ 이용된 부분의 양과 질	전체를 통째로 학습 동일한 출력은 적음	전체를 통째로 학습 동일한 출력은 적음	전체를 통째로 학습 동일한 출력은 적음 (50단어 미만 재현) ⁴⁾
④ 시장에 미치는 영향	기존 및 잠재적 시장 (학습 라이선스)을 대체	시장을 대체하지 않음	기존 시장 대체 가능성 높으나 원고가 입증하지 않음
⑤ 공정이용 여부	공정이용 불인정	공정이용 인정	공정이용 인정했으나 침해 가능성 제시

그럼에도 주목해야 할 것은 메타의 판결에서 작가들의 작품을 학습한 AI가 유사한 작품들을 시장에 범람시켜 작가들의 시장에 피해를 입히는 상황이 가능하다고 본 사실이다. 즉 시장의 피해를 입증할 수 있다면 판결이 달라질 수 있다는 가능성을 열어놓았다.

앤트로피 사건의 앤서 판사는 AI를 마치 또 다른 창작자처럼 취급했다. 그는 어떤 작가가 기존의 작품을 많이 읽고 학습해도 그 자체를 모사하지만 않으면 문제없으며, 그를 토대로 다른 작품을 풍부하게 생산해 시장을 더욱 활성화하는 경우처럼 이 사건을 바라보았다.

그러나 메타 사건의 차브리아 판사는 AI를 시장에 참여하는 또 다른 창작자로 보기보다는 시장의 근본적인 질서를 파괴하고 기존 창작자들의 창작의욕을 꺾어버릴 위험성을 지닌 것에 주목했다. 차브리아 판사는 판결문 전체에서 AI의 참여로 시장이 위협받고 있는 예로 뉴스 시장을 여러 번 언급했다.

LLM 훈련이 변형적이라 하더라도, 수천억 또는 수조 달러 가치의 도구를 개발하면서 원저작과 경쟁하는 무한대의 2차 저작물 생성을 가능케 하여 원저작물 시장에 심대한 손해를 끼치는 경우 공정 사용으로 인정하기는 어렵다. 또한 뉴스 기사와 같은 특정 저작물 시장은 AI 출력과 간접 경쟁에서 더 취약할 수도 있다.

4) “원고와 피고 양측 전문가 모두, 심지어 LLM을 그대로 재생산하도록 유도하는 ‘직대적’ 프롬프트 사용 시에도 llama가 원고들의 책에서 50단어 이상을 재생산할 수 없다고 평가했다” – 판결문 원문 발췌

4. 주목해야 할 차이, 뉴스는 판이 다르다

1) 작가들이 제기한 소송 vs 언론사가 제기한 소송

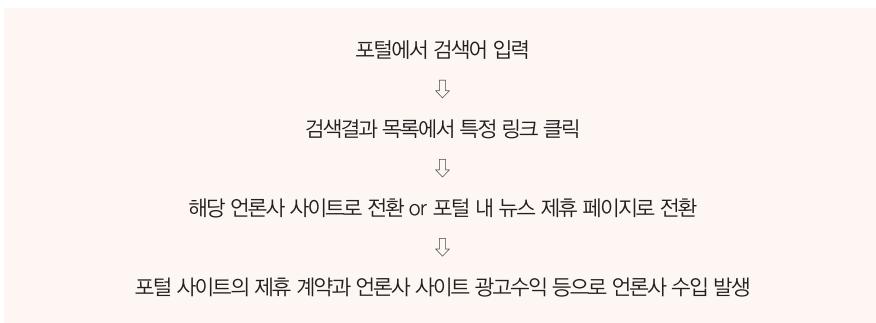
2025년 6월 연이어 나온 두 개의 판결은 서두에서 본 것처럼 많은 언론에 회자되며 마치 AI 기업의 모든 학습이 면죄부를 받은 것처럼 인용되었다. 그러나 위에서 살펴본 것처럼 AI 기업의 공정이용을 인정한 두 개의 판결은 모두 작가들이 제기한 소송이었다.

이용자의 입장에서 이 문제를 보면 명확한 차이가 드러난다. AI 서비스를 통해 어떤 문학작품이나 논픽션작품의 원문 전체를 소비하려고 하려는 이용자들은 거의 없을 것이다. 원문이 그대로 모사되거나 원문 자체가 그대로 출력되기를 원하는 것이 아니다. 간접적인 영향이 가능하다 해도 AI 서비스가 책을 읽는 것의 직접적인 대체 시장이 되기는 어렵다.

그러나 뉴스는 완전히 다르다. AI 기업들이 거대언어모델을 만들기 위해 뉴스를 활용했을 가능성이 있다. 뉴스의 문장 구조나 언어의 배열을 통계적으로 학습시키는 것이다. 이 부분은 작가들의 소송과 겹치는 부분이다. 그러나 차이점이 있다. 바로 시장에 미치는 영향이다. 이미 많은 이용자들이 AI 플랫폼을 통해 뉴스를 검색하고 뉴스를 소비하고 있다. 작가들의 소설이나 논픽션 창작물과는 다르게 실질적인 시장의 대체가 이미 현실화되고 있는 것이다.

2) 뉴스 소비 방식의 변화와 제로 클릭의 대두

이전까지 디지털 뉴스 이용자들의 이용 경로는 주로 포털이나 언론사 홈페이지였다. 이러한 뉴스 소비는 다음과 같은 구조로 언론사의 수입으로 연결된다.



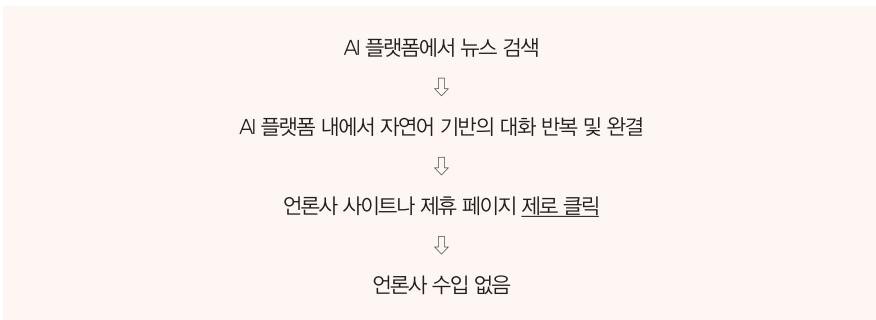
그런데 AI 서비스가 출현하면서 이러한 검색방식에 근본적인 변화가 일어났다. 구글은 기존 검색 기반 포털 사이트에서 AI 유입을 늘리기 위해 아래와 같은 <AI 요약 서비스>를 제공하기 시작했다.

[그림 2] Google AI 요약 서비스

The screenshot shows a Google search results page for the query "케이팝 데몬 헌터스 OST 흥행". The top navigation bar includes "All", "Videos", "Images", "Short videos", "News", "Shopping", "Web", and "More". Below the search bar, there's an "AI Overview" section with a blue diamond icon. The main content area contains a summary of the news article, with a red arrow pointing to the "News summary link" (뉴스원문 링크) in the text. To the right of the summary is a thumbnail image for the K-Pop Demon Hunters OST, featuring three female performers in pink and white costumes.

2025년 7월 22일 미국 여론조사 기관 퓨 리서치 센터는 구글의 <AI 요약 서비스>가 뉴스 매체에 미치는 영향을 분석했다.⁵⁾ 연구 결과 많은 이용자들이 AI 요약서비스가 제공된 페이지 안에서만 뉴스를 소비할 뿐이며, 전체 이용자의 단 1%만이 AI 요약에 제공된 링크를 통해 원문 페이지로 이동한 것으로 나타났다. 요약 서비스 아래에 기존과 같이 제공되는 검색 결과 링크를 통해 이동한 경우도 8%에 불과했다.

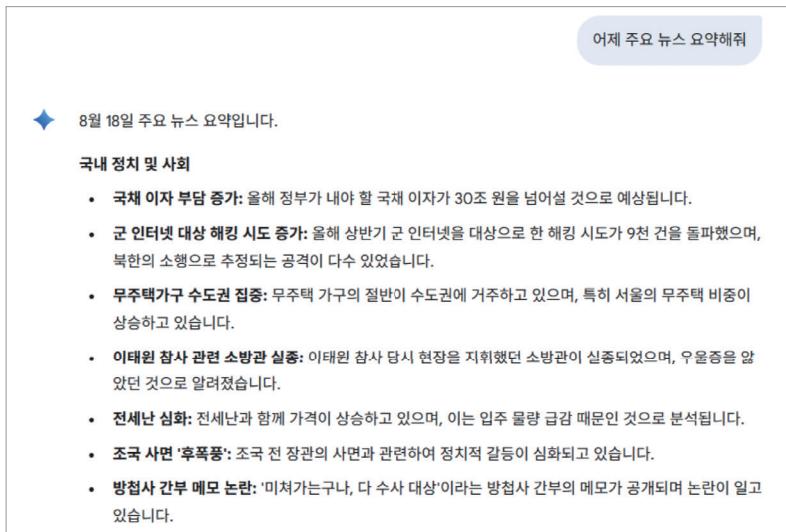
5) 퓨리서치 센터의 공식 홈페이지에 해당 내용 게시 <https://www.pewresearch.org/short-reads/2025/07/22/google-users-are-less-likely-to-click-on-links-when-an-ai-summary-appears-in-the-results/>



나아가 위의 도식과 같이 제미나이(Gemini)나 챗GPT(ChatGPT)와 같은 AI 플랫폼 안에서만 뉴스를 소비하는 경우가 폭발적으로 증가하고 있다.

이용자들은 AI 플랫폼에서 “어제 주요 뉴스 요약해 줘” 등의 자연어 기반 질의와 응답으로 궁금증을 해소하고 더 깊게 뉴스에 접근한다. 이전처럼 여러 웹사이트를 옮겨 다니며 비슷한 정보는 거르고 새로운 정보를 찾던 수고 없이, 쉽고 편리하고 효율적인 방식으로 개인화된 뉴스를 소비하게 된 것이다.

[그림 3] Google Gemini AI 뉴스 요약



INMA(국제 뉴스 미디어 협회) 공식 사이트에 게시된 연구⁶에 따르면 2025년 기준 챗GPT의 월간 뉴스 관련 질의는 약 5억 6천만 건인데 이중 뉴스 사이트로 연결되는 트래픽 전환은 350만 건 규모로 전체의 0.62%에 불과했다. 그야말로 뉴스 원문 링크 클릭 수가 0%에 수렴하는 제로클릭 시대가 다가오고 있는 것이다. 이것은 언론사 입장에서 치명적이다. 자사 홈페이지나 포털의 뉴스 제휴 페이지 방문이 대폭 줄어들면서 해당 매출의 대폭적인 감소로 귀결되기 때문이다. 이대로 간다면 언론사가 새로운 뉴스를 생산할 유인이 있을까?

3) AI기업과 언론사의 라이센싱 계약 확대

검색포털 중심에서 AI 플랫폼 중심으로 뉴스 소비 방식이 근본적으로 변하면서 ‘제로 클릭’은 피할 수 없는 현실이 되고 있다. 매출 하락에 직면한 언론사들은 AI 기업에 소송을 제기했으며 동시에 AI 기업과 언론사 간 콘텐츠 라이센싱 계약이 확대되고 있다.

오픈AI는 월스트리트저널 등을 보유한 뉴스코퍼레이션과 5년간 2억5천만 불의 계약을 체결했으며, 파이낸셜타임즈, 앤솔스프링과도 각각 연간 1천만 불의 계약을 체결했다. 애플은 콘데나스트 IAC 그룹과 5천만 불의 다년계약을 한 것으로 알려졌고, 구글 또한 뉴스 코프와 연간 600만 불의 계약을 체결했다. 오픈AI와 MS를 상대로 소송을 진행 중인 뉴욕 타임스도 아마존 AI와는 연간 2천5백만 불의 뉴스공급 계약을 체결했다. 법정의 공정이용 논쟁에서 벗어나 이미 민간 영역에서는 합리적인 대가 지급 필요성을 인정하며 활발한 라이센싱 계약으로 옮겨가고 있는 것이다.

6) 연구보고서 원문 링크 : <https://www.inma.org/report/as-search-ends-for-news-here-is-whats-next>
이현우, 한국언론진흥재단 미디어연구센터 미디어브리프 2025년 5호 <다가오는 제로클릭 시대> 참조

5. 나가며, 또 다른 창작자인가? 파괴자인가?

지난 8월 8일 일본의 요미우리 신문이 퍼플렉시티를 상대로 저작권 침해 소송을 제기했다. 2025년 2월에서 6월까지 단 5개월 사이 온라인기사 11만9천 건과 사진 등의 자료를 무단으로 이용한 것에 대해 200억 원 규모의 손해배상을 요구한 것이다.

이 소송이 주목되는 이유는 이미 2009년 TDM 면책조항을 도입해 기업의 데이터 학습에 비교적 관대했던 일본에서 처음 나온 언론사 소송이라는 점이다. 요미우리 역시 기존의 포털 - 검색 - 링크연결 구조의 뉴스 소비 구조가 퍼플렉시티로 인해 AI 플랫폼 안에서 완결됨에 따라 기존 시장을 완전히 대체한다는 점 그리고 이것이 언론사의 핵심 영업 토대인 트래픽과 광고 수익에 직접적인 타격을 준다는 점을 강조했다. 요미우리는 이를 'AI 기업의 무임승차'이며 민주주의의 기반을 흔든다고 언급했다.

새로운 변화에 직면하여 길을 잊고 혼란스러울 때는 언제나 근본적인 질문을 다시 던지는 것이 도움이 된다. 저작권법의 본질적인 목적이 무엇인가? 그것은 인간의 창작 의욕을 보존하여 문화의 진보를 돋는 것이다. 이제 그 창작의 주체가 인간이 아닐 수도 있는 시대가 도래했다. 그리고 질문은 다시 진화한다.

AI는 저작권뿐 아니라 경제, 사회구조, 정치, 민주주의, 윤리, 인간성, 생명의 본질까지를 원점에서 재검토하도록 만들고 있다. 유발 하라리, 제프리 힌턴, 닉 보스트롬 등 세계의 철학자와 저술가들은 AI가 가져올 위험성을 경고하고 있다. 일부 학자들은 AI를 인공지능이 아닌 Alien Intelligence로 칭하기도 한다.

앨섭 판사는 AI를 마치 또 다른 창작자의 등장인 양 취급했고 이 창작자가 경쟁을 심화시킬지언정 그 경쟁이 시장을 더 효율적이고 풍부하게 할 것이라고 보았다. 그러나 모든 문명의 이기는 양날의 칼이다. 인류는 기술 진보의 국면마다 전쟁, 기후 재난, 극심한 빈부격차, 범죄, 인간성의 소외 등의 비싼 대가를 치러야 했다. 그리고 그것을 조정하지 않고는 모든 법과 질서가 근본적으로 추구하는 사회의 행복과 안정을 기할 수 없었다.

차브리아 판사는 판결문 여러 곳에서 AI가 가져올 위험성에 대해 환기시키면서 저작권법의 적용이 좀 더 큰 틀에서 이루어져야 함을 언급했다.

Meta가 이러한 피해를 이전에 사례가 없다는 이유만으로 무시하는 것은, 대법원이 경고한 ‘사례마다 맥락을 고려해야 한다’는 원칙을 무시하는 것이다. 공정 사용은 “기술의 중대한 변화”를 반영하는 유연한 법리여야 한다. (Oracle, 593 U.S. 19쪽)

(AI는) “기존 창작물의 시장을 심각하게 훼손하고 전통적인 방식으로 창작하려는 인간의 동기를 크게 저해할 잠재력을 가지고 있다”

“법원은 명백한 창작 의욕 훼손 위험을 기술 진보가 낳았다는 이유로 무시할 수 없다.”

한편, 이것은 궁극적으로 기술의 진보를 방해하려는 것이 아니라 균형 있는 발전을 위한 결정임을 강조했다.

Meta는, 저작권 도서를 무단으로 사용하지 못하게 하면 LLM 등 AI 개발이 중단될 것이라고 주장 하나 이는 말이 안 된다.

앞서 지적했듯 공정 사용 부정 판결은 복제 중단을 의미하지 않고, 권리자 허락과 라이선스 비용 지불을 의미한다. 개발 속도가 다소 늦어지거나 수익이 줄 수는 있으나, LLM 기술 성장이 중단된다거나 크게 저해될 것이라는 주장은 믿기 어렵다.

많은 기업과 정부기관들이 AI를 활용하게 되면서 <AI 가이드라인>을 발표하고 있다. 그리고 대부분의 가이드라인이 채택하고 있는 제1조의 핵심은 “인간중심”이다. 모든 기술과 도구는 인간을 소외시키는 괴물이 되어서는 안 된다. 작가, 음악가, 언론사, 방송사를 비롯한 다양한 창작 주체의 ‘콘텐츠’가 ‘데이터’라는 이름의 평가절하와 함께 무단 사용되고 아무런 대가도 지급되지 않는다면 창작 주체들은 더 이상 존속되기 어려울 것이다. 사람들은 AI 서비스를 유료 구독하지만 정작 그 서비스의 내용이자 밀거름이 되는 콘텐츠를 제작한 주체들은 보상받지 못한 채 자신의 성과를 AI에 빼앗기며 고사하고 말 것이다.

저작권법이 추구하는 면책의 균형은 저작권자 외의 다른 인간의 창작 또한 장려하여 궁극적으로 인간의 삶이 문화적으로 윤택해지도록 하는 것이다. AI의 창작이 인간의 창작 의욕을 훼손해서는 안 되며, AI는 인간이 그 속도와 영향을 제어할 수 있는 도구로서 인간중심에서 벗어나지 않아야 한다. AI의 발전으로 얻을 수 있는 이익이 크더라도 인간의 삶을 파괴적인 방향으로 이끄는 우를 범해서는 안 된다. 저작권법의 적용도 그러한 큰 틀 안에서 이루어져야 한다.