

2023년 6월 15일

Preview

기술의 발전은 생성형 AI기술의 발전과 보급으로 이어졌고, AI가 생성한 창작물에 대한 저작권 문제가 화두로 떠오르고 있습니다.

기술의 발전에 따른 법 제도 마련에 대한 논의는 가상화폐 분야에 이어 AI 분야까지 확대되고 있으며, 법적 기준에 대한 시대적 관심 또한 높아지고 있습니다.

본 뉴스레터에서는 '기업 내 가상화폐 활용에 따른 법적이슈', '생성 AI가 만든 작품에 대한 권리관계' 등에 대해 심도있게 다루어보겠습니다.

리걸 이슈 Legal Issue

‘기업 내 가상화폐 활용에 따른 법적 이슈’

‘생성 AI가 만든 작품의 저작권은 누구에게 있을까’

민후 소식 Minwho News

‘핑크퐁 아기상어 저작권침해금지 소송 항소심에서 전부 승소’

‘430억 가상자산 컴퓨터등이용사기 혐의 형사사건서 무혐의 처분 이끌어’

‘영화 ‘명량’ vs KBS ‘임진왜란1592’ 저작권침해금지 소송 대법원 사건서 전부 승소’

리걸이슈

기업 내 가상자산 활용에 따른 법적 이슈

2018년 비트코인의 재산적 가치를 인정하는 취지의 대법원 판시가 있었고(대법원 2018. 5. 30. 선고 2018도3619 판결), 개정 「특정 금융거래정보의 보고 및 이용 등에 관한 법률」은 가상자산을 법의 틀 안에 두기 시작했으며, 가상자산 거래소는 금융당국의 가이드 아래 활발한 중개기능을 수행하고 있다.

이렇듯 가상자산 제도화에 대한 당부나 실효성을 떠나 가상자산의 시장가치를 부정하기는 어려워진 오늘날이라 하겠으며, 그에 따라 기업 내에서도 가상자산의 활용에 대한 여러 궁금증이 발생하는 모양이다. 이에 기업 내 가상화폐가 활용될 수 있는 세 가지 정도 경우를 상정하여, 그에 따른 법적 이슈를 간략히 살펴보고자 한다.



원준성 파트너 변호사
T. 02-538-3427
E. wonjs@minwho.kr

임금의 가상화폐 지급 가부

회사 직원의 임금이나 퇴직금을 가상화폐로 지급할 수는 없는 것일까. 시가 상당의 가상화폐를 지급했는데 이후 가상화폐의 가치가 크게 상승하면 근로자에게도 좋은 일이 될지도 모르는데 말이다.

그러나 이는 원칙적으로 불가능하다. 근로기준법 제43조 제1항은 "임금은 통화(通貨)로 직접 근로자에게 그 전액을 지급하여야 한다."고 규정하고 있다. 비트코인을 법정화폐로 인정한 타 국가에서는 이야기가 다를 수 있을지 몰라도, 우리나라에서 가상화폐로 임금을 지급하는 경우 통화로 지급한 것이 아니어서 근로기준법 위반이다. 이를 위반한 경우 형사처분까지 예정되어 있으니 주의해야 할 부분이다.

근로기준법 제43조(임금 지급)

- ① 임금은 통화(通貨)로 직접 근로자에게 그 전액을 지급하여야 한다. 다만, 법령 또는 단체협약에 특별한 규정이 있는 경우에는 임금의 일부를 공제하거나 통화 이외의 것으로 지급할 수 있다.

그렇다고 기업이 직원에게 지급하는 모든 것이 반드시 통화여야만 하는 것은 아니다. 통화지급 원칙은 임금에만 적용된다. 임금이란 사용자가 근로의 대가로 근로자에게 임금, 봉급, 그 밖에 어떠한 명칭으로든지 지급하는 모든 금품을 말하므로(근로기준법 제2조 제1항 제5호), 근로의 대가가 아님이 명백한 것들은 가상화폐로 지급할 수 있을 것이다. 다만 임금에 해당하는지 여부는 형식이 아닌 실질로 판단하는 것으로, 명칭을 어떻게 두든 간에 근로의 대가로서 정기적으로 지급되는 성질의 것이라면 임금으로 평가될 수 있으니 주의해야 한다.

거래 지급수단으로서의 활용

계약자유의 원칙상 기업의 합의로 거래에 가상화폐를 지급수단으로서 활용하는 것은 가능하다고 보인다. 다만 가상화폐는 다른 화폐보다 가치의 등락이 매우 크기 때문에 분쟁의 소지가 많아질 수 있을 것이므로 이를 충분히 주의해야 한다.

통화의 대체지급수단으로 가상화폐가 사용된 것인지 아니면 오직 가상화폐만이 지급수단으로 사용된 것인지 불명확한 상태에서 가상화폐의 가치가 크게 등락한 경우, 가상화폐의 지급이 이행지체에 빠진 동안 가상화폐의 가치가 크게 등락한 경우, 계약위반으로 인한 손해배상 액수와 가상화폐의 가치가 크게 달라진 경우, 가상화폐의 가치변동으로 계약을 해제하고 원상회복을 하는 것이 더욱 유리한 경우 등 얼핏 생각해 보더라도 골치 아픈 일들이 많다.

따라서 가상화폐를 거래의 지급수단으로 활용해야 하는 경우라면, 사후분쟁의 소지를 최소화 할 수 있도록 사전에 계약내용을 명확하고 확실하게 정해 놓을 필요가 있다.

소득세 납부의 경우



가상화폐의 양도로 차익이 발생하는 경우 세금납부 여부는 법인의 소득인지 개인의 소득인지에 따라 다르다. 현행법이 법인의 경우 포괄주의를, 개인의 경우 열거주의를 택하고 있는 것에 따른 차이이다.

법인의 경우 소득의 원천이 무엇인지와 무관하게 법인의 순자산이 증가하면 그 증가분에 대하여 과세한다. 따라서 순자산이 증가한 이상 그 원인이 가상화폐 양도라고 하여 달리 취급될 이유가 없는 것이다. 세법 개정과 무관하게 가상화폐 양도차익에 대하여 법인세가 부과될 수 있었던 이유가 여기 있다.

하지만 개인의 경우에는 조금 다르다. 개인에 대하여는 미리 세법에 열거되어 있는 종류의 소득에만 과세된다. 가상화폐의 양도 등으로 인한 소득은 과거 세법에 규정되지 않았기에 과세의 대상이 아니었고, 따라서 이에 대한 논의가 지속되어 왔다. 그리고 현재 개정 소득세법은 기타소득으로서 "가상자산을 양도하거나 대여함으로써 발생하는 소득(가상자산소득)"을 과세대상 소득으로 편입하여 앞으로는 개인 역시 가상화폐 양도차익에 대한 소득세를 납부해야 할 것으로 보인다(소득세법 제21조 제1항 제27호). 앞으로는 개인 역시 가상화폐 양도차익에 대한 세금납부를 고려해야만 하는 이유다. 다만 과세의 실제 시행은 유예되고 있다.

살펴본 것들 이외에도 실제 거래관계에서 발생하는 가상자산 관련 법적 이슈들은 더욱 복잡하고 많을 것이며, 제도와 문화가 자리잡아가고 있는 단계이니만큼 혼란과 불확실성도 적지 않을 것이다. 리스크의 최소화를 위해서는 사전의 면밀한 법적 검토가 필요하다고 보인다.

리걸이슈

생성 AI가 만든 작품의 저작권은 누구에게 있을까

ChatGPT를 이용한 각종 작품 만들기가 유행하고 있다. ChatGPT에 몇 가지의 명령어만 입력하면 전문가 수준에 버금가는 놀라운 작품이 탄생한다. 사진, 그림, 소설, 시, 논문, 음악 등 ChatGPT의 작품영역에는 한계가 없어 보인다. 사람이 AI가 쓴 소설을 읽고, AI가 그린 그림이 상을 타는 세상이다.



양진영 파트너 변호사
T. 02-538-3424
E. yangjy@minwho.kr

이렇게 새로운 결과물을 만들어낼 수 있는 AI(인공지능, artificial intelligence)를 생성 AI 또는 생성형 AI(generative AI)라고 부른다. 생성 AI는 입력된 명령어에 맞추어 텍스트, 오디오, 이미지 등 학습된 기존 콘텐츠 데이터를 바탕으로 이를 통계적 추론에 의해 새롭게 해석한 후 결과물을 만들어낸다. 그렇다면 생성AI가 만든 결과물에 대한 권리는 누구에게 있을까.

현행 저작권법상 AI에 대한 저작권 인정은 어려워

저작권법에서는 ‘저작물’을 인간의 사상 또는 감정을 표현한 창작물(저작권법 제2조 제1호), ‘저작자’를 저작물을 창작한 자로 정의하고 있다(저작권법 제2조 제2호).

저작권법 제2조(정의)

1. “저작물”은 인간의 사상 또는 감정을 표현한 창작물을 말한다.
2. “저작자”는 저작물을 창작한 자를 말한다.

판례는 “창작물이란 창작성이 있는 저작물을 말하고, 여기서 창작성이란 완전한 의미의 독창성을 요구하는 것은 아니라고 하더라도 적어도 어떠한 작품이 단순히 남의 것을 모방한 것이어서는 안 되고 작자 자신의 독자적인 사상이나 감정의 표현을 담고 있어야 할 것이므로, 누가 하더라도 같거나 비슷할 수밖에 없는 표현, 즉 저작물 작성자의 창조적 개성이 드러나지 않는 표현을 담고 있는 것은 창작물이라고 할 수 없다.”, “저작권의 보호 대상은 학문과 예술에 관하여 사람의 정신적 노력에 의하여 얻은 사상 또는 감정을 말, 문자, 음, 색 등에 의하여 구체적으로 외부에 표현한 창작적인 표현형식”이라고 판시한바 있다(대법원 2011. 2. 10 선고 2009도291 판결).

더욱이 판례는 ‘누가하더라도 같거나 비슷할 수 밖에 없는 표현’은 창조적 개성이 드러나지 않아 창작물로 볼 수 없다고 하였는데, 동일한 데이터를 학습한 AI의 경우 동일한 명령어에 대해서 같은 결과를 내놓을 것이므로, 누가하더라도 같거나 비슷할 수 밖에 없는 표현에 해당하여 창작물의 요건을 갖추지 못했다고도 볼 수 있다. AI가 학습한 데이터와 알고리즘이 같나 다르냐에 따라서 결과물이 달라지는 것으로 그것에 창조적인 개성이 관여할 여지가 없기 때문이다.

AI에 대해 독자적인 법인격이 인정될지 여부는 불투명

AI에 대해서 저작권을 인정하기 위해 독자적인 법인격을 부여하여 권리를 귀속시키자는 일부 주장도 있다. AI에 법인격이 부여된다면 생성형 AI로 만든 결과물의 저작권은 AI에 귀속될 가능성이 크다. 현재 사람이 아닌 법인에 대해서도 업무상 저작물 등의 법리를 통해 저작권이 인정되고 있다.

AI에 법인격이 인정되면 AI가 만든 작품에 대한 이익은 AI에게 귀속되고, AI가 직접 저작권침해를 주장할 수도 있게 된다. AI가 타인의 저작권을 침해한 경우, 민사적인 책임은 AI의 책임재산 한도 내에서 지게 되며, 형사적으로는 징역형은 어렵고 벌금형만이 가능할 것이다. 그러나 법인격이 부여된 AI의 책임재산 한도 내에서만 민사책임을 진다는 사실, AI 자체에 벌금형이 부과된다는 사실을 이용해 AI가 범죄의 회피처로 악용될 가능성도 있다. 위와 같이 AI에 법인격을 부여하는 순간 각종 부작용과 오남용 사례가 발생할 것으로 예상되어 AI에 대한 법인격 부여가 쉽지만은 않은 상황이다.

AI가 생성한 결과물에 대한 권리는 누구에게 인정될까

이처럼 AI가 저작권을 가지지 못한다면 AI가 생성한 작품에 대한 권리는 누가 가지는 것일까. AI가 만든 작품은 ㉠ AI가 만든 작품 그 자체와 ㉡ AI가 만든 작품에 인간이 추가적으로 창작적인 요소를 가미한 경우로 나눌 수 있을 것이다.



㉠ AI가 만든 작품에 아무런 가공을 하지 않은 상태라면, AI를 만든 개발사와 AI를 이용해 서비스를 하는 회사에게 권리가 인정될 가능성이 가장 높다. AI개발사는 AI가 작품을 만들 수 있는 알고리즘을 설계한자, AI 학습 데이터를 세팅한자 등이며, AI 서비스 제공자는 AI를 상품화하여 이용자들에게 제공한 자이다.

2022년 카카오브레인은 모델인 시아(SIA)가 쓴 시를 모은 시집을 발간하면서 AI를 개발한 카카오브레인과 AI에 데이터를 학습시킨 미디어아트그룹 슬릿스코프가 공동소유권을 가지는 형태로 계약을 체결하였다. AI가 만든 작품에 대하여는 저작권이 인정되지 않기 때문에, 카카오브레인과 슬릿스코프가 가지는 권리는 저작권은 아니다. 다만 AI가 쓴 시집의 내용을 부정경쟁방지법 상 성과물(부정경쟁방지법 제2조 제1호 파목)로 보아 무단 도용자에 대해 성과물 무단이용행위로 인한 부정경쟁행위임을 주장할 수 있을 것으로 보인다.

부정경쟁방지법 제2조(정의)

1. “부정경쟁행위 ”란 다음 각 목의 어느 하나에 해당하는 행위를 말한다.

파. 그 밖에 타인의 상당한 투자나 노력으로 만들어진 성과 등을 공정한 상거래 관행이나 경쟁질서에 반하는 방법으로 자신의 영업을 위하여 무단으로 사용함으로써 타인의 경제적 이익을 침해하는 행위

다음으로 ㉠AI가 만든 작품에 인간이 추가적으로 창작적인 요소를 가미하여 완전히 새로운 작품을 만든 경우라면, 창작적인 요소를 가미한 사람이 저작권을 주장할 수도 있을 것으로 보인다. AI를 창작의 보충적인 도구로 이용한 후 개인의 특성과 개성을 반영한 새로운 작품을 만들었다고 할 수 있기 때문이다.

저작권법에는 2차적 저작물이라는 개념이 있다. 판례는 “저작권법 제5조 제1항은 ‘원저작물을 번역·편곡·변형·각색·영상제작 그 밖의 방법으로 작성한 창작물’을 ‘2차적저작물’이라고 규정하고 있으므로, 2차적저작물이 되기 위해서는 원저작물을 기초로 수정·증감이 가해지되 원저작물과 실질적 유사성을 유지하여야 한다. 따라서 어문저작물인 원저작물을 기초로 하여 이를 요약한 요약물이 원저작물과 실질적인 유사성이 없는 별개의 독립적인 새로운 저작물이 된 경우에는 원저작물 저작권자의 2차적저작물작성권을 침해한 것으로 되지는 아니한다(대법원 2011. 2. 10 선고 2009도291 판결)”고 판시하고 있다.

위와 같은 판례의 태도에 비추어, AI가 생성한 결과물을 기초로 하여 실질적인 유사성이 없는 별개의 독립적인 새로운 저작물을 만든다면, 새로이 만들어진 별개의 독립적인 저작물에 대해서는 해당 작품에 변형을 가한 그 사람이 저작권자로 인정될 가능성이 있는 것이다. 즉, 아무런 가공이 없는 상태에서의 AI 작품은 AI 개발사 또는 서비스사에 권리가 인정될 가능성이 높지만, 추가적인 창작적 요소가 가미되고 AI가 최초 생성한 작품과 실질적 유사성이 없는 경우 AI 이용자에 권리가 인정될 수 있다.

위와 같이 AI가 생성한 작품에 대한 저작권 귀속 논의는 끊임없이 이루어지고 있다. AI 개발자, AI 서비스제공자, AI 이용자 모두 확립되지 않은 기준으로 인해 혼란에 빠지고 있는 상황이다. AI에 대해 법인격을 인정하여 AI 자체에 저작권을 귀속시키는 것은 현재로서는 요원해보인다. 저작권법 등 관련 법령에 특칙을 마련하는 등의 방법으로 일응의 기준점을 제시하는 것이 필요하다고 할 것이다.

민후 소식

핑크퐁 아기상어 저작권침해금지 소송 항소심에서 전부 승소

법무법인 민후는 핑크퐁 아기상어 저작권침해금지 소송에서 1심에 이어 2심에서도 전부 승소했습니다.

피고(의뢰인)는 핑크퐁 아기상어 콘텐츠 제작 기업으로, 해외의 음악가인 원고로부터 저작권침해금지 소송을 당하였고, 법무법인 민후를 통한 1심에서 청구 기각 판결을 이끌어 전부 승소했습니다. 이에 불복한 원고는 항소하였습니다.

항소심에서 민후는 원고의 창작물이 저작권법상 2차적 저작물의 요건을 충족하지 못한다는 사실과 원고 창작물과 피고 창작물이 실질적으로 유사하지 않다는 점을 한국저작권위원회 감정 결과를 통해 입증하였고, 이를 근거로 피고에 대한 원고의 청구가 인정될 수 없음을 강력히 주장했습니다.

재판부는 본 법인의 주장을 인정하여 원고의 항소를 기각하는 피고 전부 승소 판결을 내렸습니다.

민후 소식

430억 가상자산 컴퓨터등사용사기 혐의 형사사건서 무혐의 처분 이끌어

법무법인 민후는 430억 가상자산에 대한 컴퓨터등사용사기 혐의 형사사건에서 무혐의 처분을 이끌어 승소했습니다.

피의자(의뢰인)는 고소인의 가상자산 예치 서비스상 시스템 오류로 과도한 이익금을 지급받은 사실이 있습니다. 피의자는 지급된 가상자산의 유효성을 판단하기 위해 일부를 송금하였고, 고소인은 피의자를 컴퓨터등사용사기 혐의로 형사고소 하였습니다.

본 법무법인은 피의자에 적용된 특정경제처벌법위반(사기) 혐의가 인정되기 위해서는 거래 당시 피의자에게 불법영득의사가 있었어야 하나, 피의자가 오류 거래로 인해 입금된 가상자산 대부분을 자발적으로 반환하는 등 불법영득의사가 있다고 보기 어려움을 입증하며, 피의자의 무죄를 적극 주장하였습니다.

수사기관은 본 법인의 주장을 인정하여 피의자에게 무혐의 처분을 내렸습니다.

민후 소식

영화 '명량' vs KBS '임진왜란1592' 저작권침해금지 소송 대법원 사건서 전부 승소

법무법인 민후는 영화 '명량' 제작사와 KBS 간의 저작권침해금지 소송 대법원 사건에서 상고 기각을 이끌어 전부 승소했습니다.

원고(의뢰인)는 영화 '명량'의 제작사이자 이 사건 저작물의 저작권자로, 피고 KBS가 자사 미술저작물을 무단 사용한 방송콘텐츠를 제작, 방영함에 따라 본 법인에 대응을 요청하였고, 법무법인 민후를 통한 대응으로 1심과 2심에서 승소하였습니다. 이에 피고는 판결에 불복하여 대법원에 상고하였습니다.

본 법무법인은 원고의 창작물이 저작권법의 보호 대상인 저작물에 해당한다는 점과 그에 대한 권리가 원고에게 있다는 점, 피고의 방송콘텐츠가 원고의 저작권을 침해함을 재차 입증하며, 피고에게 저작권침해에 따른 책임이 있음을 강력히 주장하였습니다.

대법원 재판부는 본 법인의 주장을 인정하여, 피고의 손해배상 책임을 유지하는 상고 기각 판결을 내렸습니다.

본 뉴스레터의 내용 또는 기타 법률 문의가 필요하신 경우,
법무법인 민후로 연락주시면 담당 변호사님의 답변을 받으실 수 있습니다.