

AI 활용한 제너러티브 아트 영상물에서 창작자의 작가성 인식 분석

이 나 겸¹ · 김 지 윤^{2*}

¹홍익대학교 영상·인터랙션학과 박사과정

²홍익대학교 영상·커뮤니케이션학과 교수

Analysis of Perception of Author for Creators in Generative Art Video Using AI

Nagyeom Lee¹ · Jeeyoun Kim^{2*}

¹Ph.D, Department of Image and Interaction, Hongik University, Seoul 04066, Korea

²Professor, Department of Digital Media & Communication, Hongik University, Seoul 04066, Korea

[요 약]

이 연구는 인공지능을 활용한 제너러티브 아트 영상물에서 창작자가 인식하는 작가성을 분석하는 데 목적을 둔다. 연구 방법론으로는 Q방법론을 사용하여 창작자의 인식 유형을 분류했고 연구 결과에 따라 4가지 유형으로 구분된 응답자들은 각기 다른 방식으로 AI 활용 창작 과정에서 자신들의 역할을 인지하고 있었다. 제1유형은 AI를 도구로 간주하며 창작의 통제권과 최종 결정권은 인간에게 속한다고 인식했다. 제2유형은 AI 활용을 기술적 도구로 가치 평가의 기준으로 삼으며 기술적 성과에 초점을 맞추는 경향이 있었다. 제3유형은 AI의 활용을 통해 창의적인 사고가 확장될 수 있으며, AI가 예술의 개념을 현대적으로 재해석한다고 보았다. 제4유형은 AI가 독창성을 온전히 구현하지 못한다고 판단하고 AI와 창작자간의 역할을 명확히 구분했다. 결론적으로 이 연구의 전반적인 결과는 창작자들이 AI를 창의적 도구로 여기면서도 인간만이 지니는 직관과 독창성의 중요성을 인식했지만 AI를 활용한 작품에 대한 저작권과 작가성의 문제를 새로운 법적 프레임워크로 다룰 필요성을 제기하였다.

[Abstract]

This paper analyze how creators perceive auteurism in generative art videos produced with the help of AI. Using Q methodology, this study classified the perceptions of creators into four types. Each type reflects a distinct understanding of their role within AI-driven creation. Type 1 views AI as a tool, with creative control and final decision making belonging to humans. Type 2 regards AI as a tool for technical evaluation, emphasizing technical achievements. Type 3 sees AI as a means to expand creative thought and reinterpret the concept of art in a modern way. Type 4 perceives AI as unable to fully realize originality, clearly distinguishing the roles of AI and human creators. In conclusion, this study suggests that while creators recognize AI as a creative tool, they value human intuition and originality as irreplaceable. However, the need for a new legal framework to address authorship and copyright in AI-assisted works is highlighted.

색인어 : 인공지능, 제너러티브 아트, 제너러티브 아트 영상물, 작가성, Q 방법론

Keyword : AI, Generative Art, Generative Art Videos, Authorship, Q Methodology

<http://dx.doi.org/10.9728/dcs.2024.25.12.3561>



This is an Open Access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0/>) which permits unrestricted non-commercial use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

Received 14 November 2024; **Revised** 13 December 2024

Accepted 16 December 2024

***Corresponding Author, Jeeyoun Kim**

Tel: +82-2-320-2228

E-mail: bunchung@hongik.ac.kr

I. 서론

최근 몇 년간 AI 기술은 다양한 예술분야에서 창의적 도구로서 자리 잡으며 특히 제너러티브 아트 영상물에 있어 새로운 가능성을 열고 있다.

제너러티브 아트는 사전적 의미로 ‘생성의’, ‘발생의’ 라는 뜻의 Generative와 Art가 결합하여 ‘생성예술’, ‘발생예술’, ‘생성적 예술’을 의미[1]한다. 제너러티브 아트는 순차적인 규칙이나 알고리즘을 가진 컴퓨터 시스템을 통해 작품의 전부 또는 일부분의 조각들 조합하여 자동으로 새로운 결과물 [1]을 생성해 낸다. 여기서 말하는 제너러티브 아트 영상물은 제너러티브 비디오 아트보다 포괄적인 표현으로 비디오 아트 뿐만 아니라 영화, 광고, 멀티미디어 콘텐츠 등의 다양한 유형의 영상물이 포함될 수 있다.

기존의 창작 과정에서는 감독이나 작가가 작품의 저자로 인정받았지만 인공지능 기술을 활용하는 창작 과정에서는 작가성을 둘러싼 논의가 새롭게 떠오르고 있다. 인간 사용자가 인공지능 기술을 통해 창작한 제너러티브 아트 영상물에서 창작자의 역할은 무엇인지 그리고 이러한 창작물의 창의성과 책임은 어떻게 정의될 수 있는지에 대한 질문은 예술과 기술의 경계에서 중요한 논제가 된다.

한국 저작권 위원회에 따르면 저작권법은 “사람의 생각이나 감정을 표현한 결과물에 대하여 그 표현한 사람에게 주는 권리[2]”라고 정의하고 있다. 보편적인 사회 통념으로 인공지능의 작가성을 인정하지 않는 이유는 법에서 인정받고 있지 않기 때문이다. 전통적으로 작가성은 예술가의 독특하고 창의적인 표현에 중점을 두며 개인의 독창성, 의도 및 스타일을 특성으로 강조하며 이러한 자질은 작가 개인의 경험, 세계관 및 작품에 나타나는 고유한 “개인 서명”을 통해 작가의 정체성의 역할을 강조[3]하며 인간의 개입을 기반으로 한다. 하지만 인공지능이 생성하는 작품들은 방대한 양의 데이터에 대한 딥 러닝 모델을 훈련하는 것으로 시작하여 콘텐츠에 존재하는 패턴, 구조 및 스타일을 배워 이해하고 일단 훈련이 되면 모델은 배운 지식에서 완전히 새로운 것으로 만들어냄으로써 새로운 콘텐츠를 생성[4]하기 때문에 작품의 저작권 귀속 문제와 창작자의 기여도에 대한 법적, 윤리적 논의가 재고되는데 이는 인공지능이 창작의 주체가 될 수 있는가에 대한 질문뿐만 아니라 저작권을 누구에게 부여할 것인가라는 실질적인 문제로 연결된다.

손영화는 인공지능이 창작물을 인간의 창의성 요건에 기반해 검토한 결과 현행 저작권법에 따라 인공지능 창작물은 저작물로 보호되기 어렵다고 결론 짓지만 창작물이 저작물로 인정되지 않더라도 보호의 필요성은 인지하고 있다[5]. 서윤경은 인공지능으로 창작된 작품에 대한 저작권을 보호할지의 여부와 보호 범위를 확장할 법적 가능성에 대한 논의를 했지만 저작권은 인간 저작자에게 귀속되어야 한다는 의견이 강하다[6]. 최현숙은 인공지능이 창작과정에서 단순히 도구로

사용되는 경우와 자율적으로 창작하는 경우를 구분하고 인간이 창작의 핵심적 결정과 창의적 요소를 주도하고 인공지능은 보조적인 역할만 한다면 저작권은 인간에게 귀속될 수 있다는 입장을 취한다[7].

저작권 논란은 계속 진행 중이고 이에 대한 연구, 법 개선 등에 대해서는 지속적으로 논의 될 것으로 본다. 본 연구는 이런 논의들에 앞서 창작자들이 제너러티브 아트 영상물에서 창작 주체를 어떻게 생각하고 있는지 분석하고자 한다. 이를 통해 현재 논의되고 있는 창작자의 주체, 저작권 관련 이슈를 논의할 수 있는 기초 연구가 되고자 한다.

이 연구에서 AI를 활용한 제너러티브 아트 영상물에서 창작자의 작가성을 인식을 분석하기 위해 사용한 Q방법론은 특정 대상이나 상황적 맥락에 대한 개인의 주관적 관점, 견해, 의견, 신념, 태도를 고찰하기 위한 체계적 토대를 제공한다. 따라서 본 연구는 생성형 인공지능을 활용하는 창작자의 경험을 바탕으로 창작자의 작가성 인식을 분석하기 위해 Q방법론을 선택하였다.

연구 문제

인공지능을 활용한 제너러티브 아트 영상물에서 창작자는 자신의 역할을 어떻게 인식하는가?

II. 본론

2-1 헤럴드 코헨과 AARON의 탄생

마커스 드 소토이(Marcus du sautoy)는 그의 저서 The Creativity Code(2019)에서 헤럴드 코헨의 사례를 언급하며 인공지능이 창의적인 과정에서 도제식 작업방식과 유사하게 작용할 수 있다[8]고 설명한다. 코헨은 인공지능 프로그램인 AARON을 개발하여 기계가 인간 예술가의 스타일을 모방하고 학습하도록 했고 마커스 드 소토이는 이 점에서 인공지능이 단순한 도구가 아니라 창작 과정의 일부가 될 수 있다고 하며 인공지능이 스타일을 이해하고 재현하는 과정을 도제식 접근법에 비유한다.

이 책에서 소토이는 헤럴드 코헨이 AARON을 개발하게 된 배경을 예술 창작의 본질에 대한 탐구 인공지능의 창의성 가능성 실험이라는 맥락에서 설명한다. 코헨은 예술 창작의 본질에 대한 질문에 깊은 관심을 가지고 있었고 그녀는 예술을 단순한 표현이 아닌 일련의 규칙과 패턴을 따르는 과정으로 보고 이러한 관점에서 컴퓨터가 인간처럼 창작을 할 수 있는지 일종의 실험을 거행한 것이다. 코헨은 예술의 창의적인 과정을 컴퓨터를 통해 재현해 보려했고 이것이 바로 AARON 개발의 핵심 배경이 되었다. 코헨은 AARON을 통해 기계가 독립적인 창작자가 될 수 있는지를 탐구하며 인간의 창의성을 컴퓨터 시스템에 적용할 방법[9]을 모색하였다. 다시 말해

서 그는 AARON을 인간 도제처럼 학습할 수 있는 구조로 설계하여 인공지능이 일정한 스타일과 규칙을 학습하며 그림을 그리도록 만든 것이다. 코헨은 AARON에게 특정 스타일과 규칙을 가르치는 방식으로 인간의 창작 과정을 모델링했고 인공지능이 스스로 새로운 스타일을 적용하며 창의성을 발휘할 수 있도록 만들어 AARON은 스스로 그림을 그리지만 그 스타일과 규칙은 코헨이 만들어낸 것이다.

헤럴드 코헨은 원래 전통적인 화가였지만 예술과 창작의 본질에 대해 더 많은 질문을 품고 있었다. 이를테면 “예술 창작이란 무엇인가?”, “기계가 창의적일 수 있는가?”와 같은 근본적인 문제에 관심이 많았다. 1970년대에 코헨은 컴퓨터 프로그래밍과 알고리즘에 관심을 갖게 되었고 그는 컴퓨터가 스스로 그림을 그릴 수 있는지 실험하고 싶었으며 인간 예술가의 창의적 역할을 컴퓨터가 어떻게 수행할 수 있을지 알아보려고 했다.

코헨의 예술과 창의성에 대한 깊은 호기심으로 소토이는 이와 같은 방식으로 인공지능이 예술 창작의 일부가 될 수 있음을 강조하며 인공지능은 인간의 규칙을 학습하면서도 자신의 방식으로 창의성을 발휘할 수 있는 시스템이 되어 인간과 기계간의 새로운 협업 방식을 보여준다고 하였다. 이는 AARON 같은 시스템이 인간의 창의성을 단순히 모방하는 것이 아니라 인간의 창의적 사고를 확대할 수 있는 가능성을 시사한다.

2-2 예술에서 개인 서명(Personal Signature)

마가렛 보든(Margaret A. Boden)은 예술에서 개인 서명이 특수한 역사적 산물이며 작가적 서명을 버리려고 하는 경우에도 그 성격이 남는다는 입장으로 자신의 저서인 *creativity&art* (2010)에서 논의를 진행하고 있다. 보든은 개인 서명을 창작자가 자신의 작품에 남기는 고유한 특성과 스타일로 정의하고 이것은 예술가의 경험, 감정, 개성 등이 반영된 독창적인 표현을 통해 만들어진다고 서술한다. 보든에 따르면, 개인 서명은 예술가가 자신의 정체성과 창의성을 작품에 녹여내는 방식으로 이를 통해 감상자는 예술가의 독특한 시각과 표현 방식을 인식하게 된다고 설명하면서 이는 예술가가 창작 과정에서 의도적으로 발전시키는 것이며 반복되면서도 진화하는 고유한 특질을 가지게 된다고 말하고 이 때, 예술가의 창의성이란 단순히 기존의 틀을 따르는 것이 아니라 새로운 방식으로 기존의 규칙을 변화시키고 재해석하는 능력[10]이라고 설명한다. 이 과정에서 예술가는 자신의 독창적인 사고방식과 접근 방식을 통해 작품에 자신만의 서명을 남기는 것이다. 그러나 보든은 인공지능이 예술 작품을 창작할 때 인간처럼 심리적 기반의 고유한 서명은 사라지기 때문에 개인 서명을 인공지능이 남길 수 있는지에 대한 질문을 던진다. 그 이유는 인공지능은 방대한 데이터를 바탕으로 창작을 할 수 있지만 이는 인간의 감정, 경험, 독특한 개성을 반

영한 창작과는 차별점이 있기 때문이다. 인공지능이 창의성을 발휘할 수 있는 범위는 제한적이며 인간 예술가가 갖는 작가 서명과는 본질적으로 다른 차이를 보듯이 지적한다.

2-3 창의성의 세 가지 유형

보든은 *Creativity and artificial intelligence*(1998)에서 창의성과 인공지능의 관계를 탐구하고 인공지능이 창의적 활동을 수행할 수 있는지 그리고 이를 통해 인간의 창의성을 어떻게 이해할 수 있는지를 다루는데 창의성을 개념적 공간(conceptual space)내에서 새로운 아이디어나 표현을 탐색하고 확장하는 과정으로 정의하며 이를 세 가지 창의성 유형으로 구분했다.

첫 번째는 조합적 창의성(Combinational Creativity)[11]이다. 기존의 개념적 공간 안에서 이미 존재하는 요소들을 새로운 방식으로 결합하는 창의성이다. 이때 창작자는 개념적 공간 내의 기존 규칙과 가능성을 따르며 새로운 조합을 만들어낸다. 예를 들면, 레고 블록을 이용한 조합으로 블록 자체는 새롭지 않지만 조합하는 방식에 따라 창의적인 결과물이 나오기 때문이다. 이 영역은 인공지능도 창의성을 발휘할 수 있다고 저자는 주장한다.

두 번째는 탐구적 창의성(Exploratory Creativity)[11]이다. 기존의 규칙이나 틀 안에서 가능한 조합과 변형을 탐구하면서 새로운 가능성이나 결과를 찾아내는 창의성이다. 여기서 창작자는 개념적 공간을 탐색하면서 이전에 알지 못했던 조합이나 아이디어를 발견하게 된다. 예컨대 소설 집필에서 ‘관점의 전환’과 같은 창의성은 기존의 틀 안에서 문제를 다른 방식으로 바라보거나 새로운 시각으로 재구성함으로써 새로운 답이나 결과를 발견하는 같은 방식으로 탐구적 창의성에 속한다고 볼 수 있다. ‘형식과 스타일의 다양성’도 마찬가지다. 기존의 표현 방식이나 스타일을 유지하면서도 그 범위 안에서 새로운 조합을 시도하거나, 다양한 변형을 통해 새로운 결과를 만들어내는 과정이기 때문이다. 예를 들어 음악에서는 동일한 멜로디를 다양한 장르나 스타일로 편곡하거나 연주하는 것으로 창작자가 이미 존재하는 규칙과 틀을 벗어나지 않으면서도 새로운 가능성을 발견하고 표현하는 데 중요한 역할을 한다. 이 영역은 인공지능도 창의성을 발휘할 수 있다고 보든은 주장한다.

세 번째는 변형적 창의성(Transformational Creativity)[12]이다. 개념적 공간 자체를 변형하거나 재구성하여 완전히 새로운 규칙과 가능성을 창출하는 창의성이다. ‘기술과 도구의 활용’처럼 이는 새로운 기술을 활용해 이전에 할 수 없었던 방식으로 콘텐츠를 제작하거나 표현하는 창의성의 요소로 인공지능, 증강 현실(AR), 가상현실(VR) 같은 신기술의 도입이 그 예로 들 수 있다. 더불어, ‘상징과 은유’ 또한 변형적 창의성에 속한다고 볼 수 있다. 상징은 하나의 대상이 더 큰 개념이나 추상적 의미를 나타낼 수 있는 방식으로 기존의

규칙을 넘어서 새로운 의미를 생성하는 과정에 해당하고, 은유는 서로 다른 두 개념을 연결함으로써 새로운 방식으로 사고하게 하고 이로 인해 개념적 공간이 확장되거나 변형되는 결과를 가져오기 때문이다. ‘문제 해결 능력’ 또한 변형적 창의성과 관계가 있다고 볼 수 있다. 왜냐하면, 문제 해결은 기존의 규칙이나 틀 자체를 변화시키는 방식으로 풀어나가는 과정이므로 이 범주에 해당하는 것이다. 뿐만 아니라, ‘독창성’ 또한 변형적 창의성이라고 볼 수 있다. 모든 인공지능이 이 변형적 창의성을 실현하는 데 있어서 한계가 있다고 주장한다. 그 이유는 변형적 창의성은 인간이 가진 직관과 상상력에 크게 의존하는데 이는 아직까지 인공지능이 완전히 구현하기 어려운 영역이기 때문이다. 인간 창의성은 단순히 규칙을 따르는 것이 아니라 규칙 자체를 넘어서 새로운 패러다임을 창출하는 능력에서 비롯된다는 점에서 인공지능과 차별화된다는 것이다.

2-4 뒤상의 레디메이드

예술에서 주요한 사조들은 언제나 기존의 권위와 전통적인 규범을 전복해 이것을 새로운 관점으로 재해석한 운동이었다. 그 예로 뒤상의 레디메이드(Readymade)는 20세기 예술에서 본질과 작가성에 대한 논의를 근본적으로 뒤튼 중요한 전환점이 되었다.

“머트 씨가 ‘샘’을 자신의 손으로 직접 만들었던 건 아니건 그것은 중요한 것이 아닙니다. 그는 그것을 ‘선택’ 했습니다. 그는 흔한 물품 하나를 구입해 새로운 제목과 관점을 부여하고 그것이 원래 지니고 있던 기능적 의미를 상실시키는 장소에 그것을 갖다놓은 것입니다. 결국 그는 이 오브제로 새로운 개념을 창조해낸 것이지요.”[13]

뒤상은 일상적인 물건을 예술적 맥락에서 재배치하거나 재해석함으로써 기존의 예술적 창작 개념을 탈피하려 했다. 즉, 예술이란 반드시 새롭게 만들어지는 것이 아니라 기존의 사물을 새로운 의미로 전환하는 행위로도 성립할 수 있음을 보여준 것이다. 그의 가장 유명한 작품인 ‘샘’은 평범한 소변기를 예술적 맥락에 놓음으로서 예술에서 창작자와 작가성 대한 근본적인 질문을 던지는 계기를 마련했다. 또한 그는 기존 예술가가 직접 제작한 물리적 작품만이 예술로 간주되는 관습을 부정하고 예술가가 오브제를 선택하고 그것을 새로운 맥락에서 제시하는 행위를 예술적 창작으로 확장했으며 이에 따라 예술가의 작가성은 개념과 재해석이 더 중점을 두게 된 것이다. 이렇게 뒤상은 이를 통해 창작자가 더 이상 물리적인 제작자일 필요가 없으며 아이디어나 맥락을 설정했을 뿐이다.

다다에서 예술가의 개입은 단지 물리적인 작업이 아니라 이렇게 예술을 둘러싼 맥락과 해석의 과정이었다. 이는 생성형 인공지능을 활용하는 창작자와의 역할과 비슷한 맥락을 가진다. 인공지능이 기술적 창작을 담당하는 반면, 창작자는

생성형 인공지능이 제공한 결과물에 대해 선택, 조정, 배치의 역할을 수행하기 때문이다. 이런 상황에서 다다의 예술적 실천은 인공지능을 활용한 창작물에서 창작물의 저자성을 이해하는데 중요한 시사점을 제공한다. 다다의 예술가들처럼 인공지능 창작자는 단순히 기계적 결과물을 수용하는 것이 아니라 그 결과물을 만드는 과정에서 그것을 재해석하고 맥락화함으로써 창작자로서 역할을 수행하는 것이다.

III. 연구방법론

3-1 Q표본과 P표본 선정

자신의 비주얼 작품을 만드는 창작가에 관한 작가성 인식에 관한 연구로 이에 따라 사람들의 유형(type)을 확인하고, 기술하며 설명이 목적이었을 때 사용하는 구조화된 Q표본 방식으로 구성하였다. P표본은 Q소팅 작업에 참여하게 되는 참여자를 말한다. 따라서 본 연구에서 참가자는 생성형 인공지능 도구(DALL·E, GPT-4, RunwayML, ComfyUI ..등)를 활용하여 비주얼 아트를 제작한 경험이 있는 남녀 30명의 창작자를 P표본으로 선정하였다. 김지윤에 따르면 표본의 수가 많아지면 요인의 수를 극도로 제한시키는 결과가 나오기 때문에 문제가 발생한다고 서술했다[14].

이 중 남성은 13%, 여성은 87%이며 생성형 인공지능 도구를 사용하여 자신의 작품을 만들어 활용한 평균 기간은 1년 2개월로 나타났다. Q표본을 선정하기 위해 선행연구에서 살펴본 이론들을 토대로 작가성, 작가 서명, 창의성의 요소를 추출하여 Q진술문을 구성하였고 이와 관련된 총 34개의 진술문을 만들어 조사했다. 진술문은 창작자가 자신이 생성형 인공지능 기술을 활용해 만든 영상물에 대해 느끼는 작가성 인식의 다양한 측면을 포착하고 Q 방법론은 이러한 인식의 차이를 분석하는 데 쓰인다. 따라서 이러한 작업을 거쳐 총 34개의 Q표본을 표 1과 같이 선정하였다.

3-2 Q소팅과 P표본

본 연구는 최종 추출한 34개의 Q표본을 2024년 10월 21일부터 2024년 10월 26일까지 표 2의 Q분포도에 Q소팅 하였다. 응답자인 P표본은 Q표본을 먼저 읽은 후 ‘그렇다, 보통이다, 그렇지 않다’의 세 카테고리로 분류한 다음, ‘그렇다’에 해당하는 진술문 중에서 가장 긍정하는 Q표본을 차례로 골라 바깥(+4)에서부터 안쪽으로 분류를 진행하여 ‘보통이다’ 부분에서 마무리하였다. ‘그렇지 않다’에 해당하는 진술문 또한 같은 방법으로 가장 부정하는 Q표본을 바깥(-4)에서 안쪽으로 분류하여 중립 부분에 해당하는 ‘보통이다’에서 끝내게 했다.

표 1. Q 샘플

Table 1. Q sample

NO	Q Statements
1	I believe that I should still be recognized as the author of works created using AI.
2	I think AI is a tool that effectively implements and develops the initial ideas I come up with.
3	Sometimes, works created using AI don't feel like my own.
4	When AI-generated works are used for commercial purposes, only human creators should hold copyright.
5	Changing existing rules or paradigms is a uniquely human ability, not something AI can achieve.
6	Thanks to AI, I can discover more creative solutions.
7	Works created using AI are evaluated more for their technical achievements than for their artistic value.
8	AI-generated works reflect the originality of the algorithm rather than that of the creator.
9	I believe that traditional artists and AI creators share the same role as artists.
10	Works created using AI effectively express my identity and originality.
11	AI can produce outstanding works without human involvement.
12	While AI is useful in the creative process, the ownership of the work ultimately belongs to me.
13	Works created using AI have limitations in combining various forms or attempting new expressions.
14	I feel uncertain about how to define the role of the author in AI-generated works
15	The role of the creator in AI-generated works is reduced to that of a mechanical process manager.
16	I feel burdened when presenting AI-generated works as my own.
17	AI-generated works should be considered public goods and not subject to copyright protection.
18	I think I couldn't have created the same work without AI.
19	AI-generated works fail to move people because they don't go beyond repetitive and fixed patterns.
20	Even when using AI, creators can leave a unique signature (style) on their works.
21	AI enhances flexibility in creation, but it cannot replace human intuition.
22	Works created using AI lack artistic value.
23	It is most important for my AI-generated works to hold copyright.
24	Copyright for works created using AI should be granted to AI developers.
25	Works created using AI are difficult to protect under copyright law.
26	Even when using AI, the creator plays a central role in controlling the production process.
27	AI can freely explore various art forms.
28	AI contributes to enhancing the originality of works.
29	AI creates original works without human intervention.
30	AI fails to contribute to enhancing the originality of art.
31	Works created using AI can establish new rules or trends.
32	Works created using AI reinterpret the concept of art in a modern way.
33	The copyright for works created using AI belongs to the person utilizing the AI.
34	The copyright issues surrounding AI-generated works require new legal frameworks as technology advances.

IV. 연구결과

Q방법론으로 분석한 생성형 인공지능을 활용하는 창작자의 작가성 인식 유형은 네 가지로 도출되었다. 이들 각각 유형의 아이젠값을 살펴보면 제1유형이 38%, 제2유형이 12%, 제3유형이 9%, 제4유형이 7%로 나타났다. 누적 변량은 각 유형이 설명하고 있는 정도를 나타내며 누적 변량 총 66%의 설명력을 가지고 있음을 알 수 있다. 각 유형의 아이젠값과 변량은 표 3과 같다. 표 4는 각 유형별 P표본의 특성 및 인가가 중치이다. P표본 전체 20명 중 제1유형은 6명, 제2유형은 2명, 제3유형은 5명, 제4유형은 2명으로 15명은 4개의 유형에 속하였으나 나머지 5명은 어느 유형에도 속하지 않았다. 각 유형 중 P표본의 인가가중치가 높을수록 그 유형을 대표하는 표본이며 그 유형의 특성을 가장 많이 지닌 사람임을 의미한다. 제1유형의 P표본은 낮은 연령층에 속하며 생성형 인공지능 사용기간은 약 1년이다. 제2유형의 P표본은 30대 초반이고 인공지능 평균 사용기간은 약 1년 6개월 이상이며 남녀가 함께 속해 있는 표본이고 제3유형의 P표본은 평균 30대 초반이며 인공지능 사용 기간은 다양한 표본이며, 제4유형의 P표본은 평균 나이는 20대 후반이고 인공지능 평균 사용기간은 1년 5개월의 표본이다. 생성형 인공지능을 활용하는 창작자의 작가성과 유형에 대한 유형별 특징을 분석하기 위해 유형별 Z-score의 +1 이상의 강한 긍정을 보이는 점수와 -1 이하의 강한 부정을 보이는 점수를 항목을 중심으로 해석했다. 표 4를 통해 각 유형에서 높은 이 인가가중치를 보이는 피험자를 중심으로 이들이 분류한 양극단의 진술문에 대한 의견을 참고하여 각 유형의 특징을 해석하였다.

표 2. Q 분류

Table 2. Q sorting

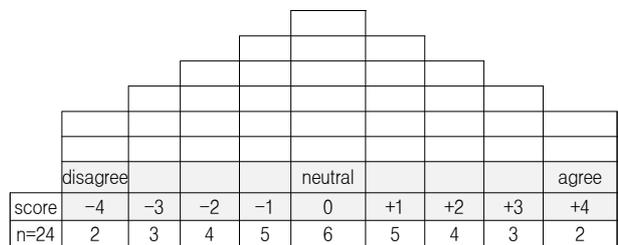


표 3. 요인의 Q 설명력

Table 3. Q explanatory power of factors

	eigenvalue	variance(%)	cumulative variance(%)
Type 1	7.59	38	38
Type 2	2.44	12	50
Type 3	1.76	9	59
Type 4	1.48	7	66

표 4. 각 유형별 인자가중치

Table 4. Weighting factor for each type

Type	ID	sex	age	Usage time	Weights
1 (n=6)	18	F	31	9 months	0.881
	5	F	25	Less than 1 year and 6 months	0.7705
	1	F	32	3 months	0.7136
	4	F	26	Less than 1 year and 6 months	0.6933
	12	F	28	Less than 1 year and 6 months	0.6517
	3	F	31	Less than 1 year and 6 months	0.5387
2 (n=2)	17	F	32	1 year and 6 months or more	0.7892
	10	M	30	1 year and 6 months or more	0.7256
3 (n=5)	8	F	33	7 months	0.8756
	20	F	34	3 years or more	0.7592
	16	M	31	10 months	0.6265
	14	F	28	Less than 1 year and 6 months	0.5681
	13	F	33	Less than 1 year and 6 months	0.5375
4 (n=2)	7	F	32	1 year and 6 months or more	0.8203
	6	F	25	Less than 1 year and 6 months	0.6987

4-1 제1유형: 주도적 작가성 인식형

제1유형은 창작자가 인공지능을 적극적으로 활용하면서도 여전히 자신이 창작 과정의 주도적 역할을 수행한다고 인식하는 경향을 파악할 수 있으므로 ‘주도적 작가성 지향’형으로 명명하였다. ‘주도적 작가성 지향’형이 가장 긍정적으로 대답한 진술문 표 6과 같이 ‘창작자가 AI를 활용해도 작품 제작과정을 통제하는 중심적인 역할을 한다.’(z=1.7)였다. 그리고 ‘AI를 활용 창작물에서 나는 여전히 작가로 인정받아야 한다고 생각한다.’(z=1.492)와 ‘AI는 창작의 유연성을 높이는 반면 인간의 직관은 대체 못한다.’(z=1.455)와 같이 인공지능이 창작의 도구로서 가치를 지닌다고 보면서도 최종 결과물의 통제권과 작품에 대한 책임이 여전히 인간, 즉 자신에게 있다고 인식한다. 이는 인공지능을 보조적 도구로 활용하지만 창작에 대한 소유권과 주체성은 인간에게 있다는 견해를 나타낸다. ‘기존의 규칙이나 패러다임을 바꾸는 일은 AI가 아닌 인간만이 할 수 있는 독창적인 능력이다.’(z=1.079) 항목에서 창작자는 창의성과 직관을 인간의 고유 능력으로 보고 있으며, 인공지능은 이러한 인간의 독창적 사고를 대체할 수 없다고 여긴다. 이처럼 응답자들이 인간만이 규칙을 변혁할 수 있는 능력을 지닌다고 본 것은 모든 창의성의 세 가지 유형 중에서 변혁적 창의성이 인간의 고유한 직관과 독창성에 의존한다고 보는 시각과 일치한다. 이는 AI가 탐색적 및 결합적

표 5. 제 1 유형의 진술문과 표준점수

Table 5. Q statements standard score of ±1.00 or higher in ‘Type 1’

No	Q Statements	Z-score
26	Even when using AI, the creator plays a central role in controlling the production process.	1.7
1	I believe that I should still be recognized as the author of works created using AI.	1.492
21	AI enhances flexibility in creation, but it cannot replace human intuition.	1.455
12	While AI is useful in the creative process, the ownership of the work ultimately belongs to me.	1.266
34	The copyright issues surrounding AI-generated works require new legal frameworks as technology advances.	1.131
5	Changing existing rules or paradigms is a uniquely human ability, not something AI can achieve.	1.079
15	The role of the creator in AI-generated works is reduced to that of a mechanical process manager.	-1.306
29	AI creates original works without human intervention.	-1.47
16	I feel burdened when presenting AI-generated works as my own.	-1.48
11	AI can produce outstanding works without human involvement.	-1.59
17	AI-generated works should be considered public goods and not subject to copyright protection.	-1.732
24	Copyright for works created using AI should be granted to AI developers.	-1.969

창의성에서는 유용할지라도 완전히 새로운 규칙이나 패러다임을 창조하는 데는 인간의 고유한 창의성이 필요하다는 인식으로 이해할 수 있다. ‘AI 창작물에서 창작자의 역할은 기계적 과정의 관리자로 축소된다.’(z=-1.306), ‘AI는 인간의 개입 없이도 독창적인 창작물을 만든다.’(z=-1.47), ‘AI 활용 창작물을 내 작품으로 공개하는데 부담이 된다.’(z=-1.48)에는 부정적으로 응답하였는데, 이는 인공지능을 통한 창작 과정에서 인간이 단순히 관리자로 축소되는 것이 아니라 창작적 역할을 유지하고 있다고 보는 시각을 반영한다. 응답자들이 ‘AI가 인간의 개입 없이도 독창적인 창작물을 만든다’ 항목에 부정적 응답을 한 것은 이와 유사하게 인공지능의 창작이 궁극적으로는 인간 창작자의 의도와 개입을 반영하는 과정을 인식하고 있음을 시사함으로써 헤롤드 코헨의 AARON의 알고리즘을 설계하고 규칙을 부여한 창작자가 결국 인간의 프로그램 산출 결과물은 그가 설정한 프레임워크와 원칙에 따라 생성된 것임을 강조한 면과 일치하는 면을 보여준다.

4-2 제2유형: 작가 주도하 AI역할 소극적 인정

제2유형은 인공지능을 창작의 도구로 인식하면서도 기술적 성과와 법적 프레임워크에 높은 관심을 보이는 경향인 ‘작가 주도하 AI역할 소극적 인정’형이다. 이 그룹은 표 6과 같

이 ‘AI 활용 창작물의 저작권 문제는 기술 발전에 따라 새로운 법적 프레임워크가 필요하다.’(z=1.669)는 진술문에 가장 긍정적으로 응답함에 따라 인공지능 창작물이 기존의 저작권 규정에 맞지 않는다는 특성을 지닌다는 인식을 보여준다. 이는 기술이 예술 창작과 저작권 문제를 복합적으로 변화시키고 있으며 법적체계가 이를 포괄할 수 있어야 한다는 주장으로 해석되는 동시에 평가와 보호 방식에 있어 기존 예술 작품과는 다른 기준을 적용해야 한다는 점을 암시한다. 두 번째 진술, ‘AI를 활용한 창작물은 예술적 가치보다는 기술적 성과로 평가된다.’(z=1.549) 대한 긍정적인 대답은 인공지능 창작물에서 창작자의 예술적 관점보다 기술적 과정과 성과를 더 중요하게 보는 견해를 반영한다. 창작자의 창의성보다는 알고리즘과 데이터 처리와 같은 기술적 요소들이 주요 평가 기준으로 간주될 수 있음을 보여준다. ‘AI는 내가 생각해낸 초기 아이디어를 효과적으로 구현하고 개발하는 도구라 생각한다.’(z=1.445)와 ‘나는 AI 활용 덕분에 더 창의적인 해결책을 발견할 수 있다.’(z=1.423) 에서 코헨의 AARON 처럼 인공지능이 창작에 있어서 협력 도구의 가능성을 보여준 대표적인 사례이다. 이 유형의 응답자들이 AI를 아이디어를 효과적으로 구현하는 창의적인 도구로 여기는 태도는 AARON의 기능적 위치와 일치한다. ‘AI 활용 창작물은 예술의 개념을 현대적으로 재해석한 것이다.’(z=1.021)에 따른 해석은 뒤샹의 레디메이드 개념에 따라 AI 창작물을 전통적 예술 개념과는 구분되는 현대적 기술성과 재해석의 산물로 받아들이고 있다. 이는 인공지능이 단순히 예술 창작만을 돕는 것이 아니라 그 인공지능 활용 창작물이 새로운 예술 형태를 제시한다고 생각하는 것을 반영한다는 것이다. 반면에 ‘AI 활용한 창작물

표 6. 제 2 유형의 진술문과 표준점수
Table 6. Q statements standard score of ±1.00 or higher in 'Type 2'

No	Q Statements	Z-score
34	The copyright issues surrounding AI-generated works require new legal frameworks as technology advances.	1.669
7	Works created using AI are evaluated more for their technical achievements than for their artistic value.	1.549
2	I think AI is a tool that effectively implements and develops the initial ideas I come up with.	1.445
6	Thanks to AI, I can discover more creative solutions.	1.424
32	Works created using AI reinterpret the concept of art in a modern way.	1.021
10	Works created using AI effectively express my identity and originality.	-1.252
11	AI can produce outstanding works without human involvement.	-1.293
21	AI enhances flexibility in creation, but it cannot replace human intuition.	-1.318
29	AI creates original works without human intervention.	-1.451

은 나의 정체성과 독창성을 잘 드러나게 한다.’(z=-1.252)에서 부정적으로 응답하여 보든의 개인 서명에 비추어 보면 제2 유형은 창작자의 정체성과 개성이 생성형 인공지능을 통해 명확히 드러나는가에 대해 회의적이다. ‘AI는 인간 창작자의 개입 없이도 훌륭한 작품을 생성한다.’(z=-1.293)고 응답함으로써 이는 생성형 인공지능이 인간이 주도하는 고유 창작성을 대신할 수 없다고 본다고 여기고 창작 활동에도 인간의 개입이 필요하다고 주장하는 것으로 비춰진다.

4-3 제3유형: 협력적 창의성 강화형

제3유형은 인공지능이 창작 과정에서 창의적이고 현대적인 해결책을 찾는 데 유용하며 새롭고 유연한 예술적 탐구와 트렌드 형성 도구로 역할을 할 수 있다는 인식을 갖는 ‘협력적 창의성 강화형’이다. 이 유형은 표 7과 같이 ‘AI 활용 창작물의 저작권 문제는 기술 발전에 따라 새로운 법적 프레임워크

표 7. 제 3 유형의 진술문과 표준점수
Table 7. Q statements standard score of ±1.00 or higher in 'Type 3'

No	Q Statements	Z-score
34	The copyright issues surrounding AI-generated works require new legal frameworks as technology advances.	2.015
6	Thanks to AI, I can discover more creative solutions.	1.801
2	I think AI is a tool that effectively implements and develops the initial ideas I come up with.	1.499
20	Even when using AI, creators can leave a unique signature (style) on their works.	1.227
31	Works created using AI can establish new rules or trends.	1.115
32	Works created using AI reinterpret the concept of art in a modern way.	1.084
27	AI can freely explore various art forms.	1.076
17	AI-generated works should be considered public goods and not subject to copyright protection.	-1.055
5	Changing existing rules or paradigms is a uniquely human ability, not something AI can achieve.	-1.063
15	The role of the creator in AI-generated works is reduced to that of a mechanical process manager.	-1.092
22	Works created using AI lack artistic value.	-1.096
30	AI fails to contribute to enhancing the originality of art.	-1.156
21	AI enhances flexibility in creation, but it cannot replace human intuition.	-1.207
19	AI-generated works fail to move people because they don't go beyond repetitive and fixed patterns.	-1.531
13	Works created using AI have limitations in combining various forms or attempting new expressions.	-1.69

크가 필요하다.’(z=2.015)에 가장 긍정적인 높은 점수를 부여함으로써 인공지능을 활용한 영상물 창작품의 법적 보호와 저작권 귀속 문제에 새로운 법적 구조가 필요하다고 생각한다. 이어서 ‘나는 AI 활용 덕분에 더 창의적인 해결책을 발견할 수 있다.’(z=1.801), ‘AI는 내가 생각해낸 초기 아이디어를 효과적으로 구현하고 개발하는 도구이다.’(z=1.499)와 같이 인공지능을 창의적 파트너로 인식하며 인공지능 덕분에 창의적인 해결책을 받고 있다고 느끼는 이 그룹은 인공지능을 창의적인 지원 역할로 보는 점이 앞에서 사토이가 논의한 AARON의 기능과 유사하다고 말할 수 있다. 새로운 예술적 개념과 유연성 탐구에도 긍정적으로 응답하였는데 ‘AI 활용 창작물은 예술의 개념을 현대적으로 재해석한 것이다.’(z=1.084) 그리고 ‘AI는 다양한 예술 양식을 자유롭게 탐구할 수 있다.’(z=1.076)와 같이 응답자들이 생성형 인공지능을 예술의 현대적 재해석 수단으로 인식하는 것은 뒤샤이 레디메이드와 같이 생성형 인공지능이 예술의 새로운 도구로 인식하는 태도와 예술에서 혁신적 실험을 가능하게 한다고 평가하는 면에서 일치하며 뿐만 아니라, 이 그룹은 개인적 서명을 생성형 인공지능을 활용하면서도 유지하는데 높은 응답을 차지했다. ‘창작자가 AI를 활용하더라도 작품에 개인 서명을 남길 수 있다.’(z=1.227)와 같이 생성형 인공지능이 예술적 표현의 수단이 될 수 있으면서도 창작자의 고유한 스타일을 유지할 수 있다고 생각하는 면에서는 인간의 심리적 기반의 고유한 서명은 사라진다고 주장한 마가릿 보든의 입장과는 반대되는 지점에서 흥미롭다. 덧붙여, ‘AI는 창작의 유연성을 높이는 반면, 인간의 직관은 대체 못한다.’(z=-1.207) 항목과 ‘AI 창작물은 반복적이고 고정된 방식을 넘어서지 못해 사람들에게 감동을 주지 못한다.’(z=-1.531) 항목에 부정적으로 응답해 반대의 입장을 취한 것을 보면 생성형 인공지능이 인간처럼 감정적 이해나 즉각적인 상황 판단과 같은 복합적인 요소를 직관적으로 종합하는 능력도 가지고 있다고 믿으며 기술적으로도 한계 없이 사람들에게 감동을 줄 수 있다고 생각하는 것으로 여겨진다.

4-4 제4유형: 창작 정체성 혼란형

제4유형은 인공지능을 통해 창작하는 과정에서 오랜 시간 AI를 사용했음에도 불구하고 정체성의 혼란을 느끼고 자신이 작품에서 중요한 역할을 하고 있는지 확신하지 못하는 그룹이다. AI가 독립적인 창작자로 간주되어야 하며 AI를 활용한 작품이 공공재로 취급되어야 한다는 입장을 지지하는 성향이 뚜렷하다. 이 그룹의 응답을 보면 AI 활용 창작물을 온전히 자신의 작품으로 인식하는 데 불편함을 느끼는 특징을 드러낸다. 이 유형에 해당하는 창작자는 표 8과 같이 가장 긍정적인 응답 항목인 ‘AI 활용 창작물에서 작가의 역할을 어떻게 규정해야할지 혼란스럽다.’(z=1.819)와 ‘AI 활용 창작물이 때론 내 작품 같지 않게 느껴진다’(z=1.506)는 인공지능 활

용 창작물에서 자신이 진정한 작가로 인정받는데 대해 의문을 가지고 있으며 AI로 생성된 작품을 ‘내 것’으로 느끼기 어려워하며, ‘AI 활용 창작물에서 창작자의 역할은 기계적 과정의 관리자로 축소된다.’(z=1.26)를 통해 자신이 창작 과정에서 단순 관리자라고 인식한다. 이는 인공지능이 주도하는 창작 과정에서 정체성 혼란을 겪고 있는 것을 보여준다. 이를 보든의 창의성 이론에 적용해보면 창작자들은 인공지능을 활용하면서 탐구적 또는 변혁적 창의성을 경험하지만, 창작의 주체로서 자신이 어떤 역할을 하는가라는 문제에 봉착하고 있다. 이를테면 탐구적 창의성에 AI는 방대한 데이터와 알고리즘을 활용해 기존의 틀 안에서 새로운 조합을 탐색하는 데 강점을 보인다. 이 유형의 창작자들은 AI가 자신보다 더 효과적으로 탐구적 창의성을 발휘하는 것을 보고 자신의 기여가 축소되었다고 느낄 수 있다. 또한 변혁적 창의성에 AI가 기존 창작의 규칙을 넘어서는 독창적인 결과물을 생성할 경우, 창

표 8. 제 4 유형의 진술문과 표준점수
Table 8. Q statements standard score of ±1.00 or higher in ‘Type 4’

No	Q Statements	Z-score
14	I feel uncertain about how to define the role of the author in AI-generated works.	1.819
3	Sometimes, works created using AI don't feel like my own.	1.506
16	I feel burdened when presenting AI-generated works as my own.	1.271
15	The role of the creator in AI-generated works is reduced to that of a mechanical process manager.	1.26
17	AI-generated works should be considered public goods and not subject to copyright protection.	1.26
33	The copyright for works created using AI belongs to the person utilizing the AI.	1.172
7	AWorks created using AI are evaluated more for their technical achievements than for their artistic value.	1.134
11	AI can produce outstanding works without human involvement.	1.101
23	It is most important for my AI-generated works to hold copyright.	-1.041
9	I believe that traditional artists and AI creators share the same role as artists.	-1.146
32	Works created using AI reinterpret the concept of art in a modern way.	-1.166
1	I believe that I should still be recognized as the author of works created using AI.	-1.287
28	AI contributes to enhancing the originality of works.	-1.304
24	Copyright for works created using AI should be granted to AI developers.	-1.435
19	AI-generated works fail to move people because they don't go beyond repetitive and fixed patterns.	-1.512
10	Works created using AI effectively express my identity and originality.	-1.599

작자 스스로가 그 결과물을 완전히 이해하거나 자신이 창작자로 인정받는지 확신하기 어려운 상황이 발행하고 이는 자신이 단순한 '관리자' 역할에 머무른다는 느낌을 강화한다. 따라서 모든 관점에서 제4유형은 AI와의 협업에서 변혁적 창의성을 탐구하면서도 이 과정에서 자신의 인간적 창의성의 의미가 상실되는 것 같은 느낌의 딜레마를 겪고 있다고 말할 수 있다. 또한 저작권과 공공재로서 인공지능 창작물에 대한 시각은 'AI 활용 창작물은 공공재로 간주 되어야하며 저작권 보호 대상이 아니다.'($z=1.26$)와 'AI 활용 창작물의 저작권은 이를 활용한 사람에게 있다.'($z=1.172$)는 응답으로 저작권 문제에 있어 복합적인 견해를 보이는 것으로 나타난다. 그들은 인공지능 창작물을 공공재로 간주하거나 저작권이 창작자가 아닌 활용자에게 있어야 한다는 인식이 있어 인공지능 활용 작품의 소유권과 보호가 기존 예술과 달라야 한다고 느끼는 것으로 드러나는 동시에 인공지능 창작물이 기존의 예술적 기준으로 보호받을 필요가 없다고 생각하는 입장을 반영한다. 'AI는 인간 창작자의 개입 없이도 훌륭한 작품을 생성한다.'($z=1.101$)는 인공지능의 자율적 창작 능력에 대한 긍정적인 시각을 보여 주는데, 이는 인공지능이 창작 과정에서 상당한 자율성과 창의성을 발휘할 수 있다고 생각하는 것으로 비춰진다. 이들은 인공지능이 인간 없이도 좋은 작품을 만들 수 있다고 보며, 인공지능 생성 창작물에 대한 독립적 가치를 긍정적으로 평가한다. 이로 인해 창작자가 작품을 진정으로 소유하기 어렵다는 인식이 강화될 수 있다. 가장 부정적으로 응답한 항목인 'AI 활용 창작물은 나의 정체성과 독창성을 잘 드러내게 한다.'($z=-1.599$)는 이 그룹이 인공지능이 자신의 독창성과 정체성을 충분히 반영하지 못한다고 느끼고 있으며 'AI를 활용 창작물에서 나는 여전히 작가로 인정받아야 한다고 생각한다.'($z=-1.287$)는 창작과정에서 AI가 작품을 생성하면서 자신은 작가로서 정체성이 약화된다고 생각한다. 따라서 자신을 '작가'로 보지 않으며 독자적인 예술 표현에도 제약 을 느끼는 것으로 보인다. 이러한 혼란은 AI와 인간간 창작 역할의 불명확한 경계에서 비롯되는데 제4유형 창작자들은 AA RON과 유사한 방식으로 AI를 창작의 도구로 사용하고 있으나 현대의 AI는 자율성 증가로 인해 자시들의 역할을 Cohen처럼 '작가'로 확립하지 못하고 혼란을 겪는 것이다. AARON의 경우, Cohen이 창작 과정 전체를 설계하고 통제 했기 때문에 인간의 주도권이 명확했다. 그러나 현대 AI는 딥러닝을 통해 스스로 규칙을 학습하고 실행하기 때문에 창작자들이 자신의 기여를 명확히 드러내기 어려운 상황에 처하게 되는 것으로 보인다. 이는 드 소토이가 주장한 AI는 창작 파트너가 될 수 있다는 가능성에도 불구하고 인간이 창작의 주체적 위치를 잃을 위험을 내포한다.

이 그룹은 인공지능과 예술 가치에 대해 가장 회의적인 관점을 가지고 있는데, 'AI 활용 창작물은 예술의 개념을 현대적으로 재해석한 것이다.'($z=-1.166$), 'AI 활용 창작물은 작품의 독창성을 높이는데 기여한다.'($z=-1.304$)는 응답을 통해 이들은 인공지능이 예술에 새로운 의미를 부여하거나 독

창성을 높이는데 기여하지 못한다고 생각한다. 인공지능 창작물에 예술적 가치를 부여하기보다는 기술적 성과로 여기는 경향이 강하며, AI 활용 창작물을 예술적 재해석으로 보는 관점에 대해 부정적인 인식을 가진다.

4-5 유형 간 비교

4개의 유형을 종합적으로 살펴보면 다음과 같은 차이가 드러난다. 제1유형은 인공지능을 도구로 활용하더라도 창작자가 최종적인 주도권을 갖고 있어야 한다고 보며 자신이 여전히 작품의 중심적 역할을 담당한다고 인식함으로써 인공지능을 보조 도구로 간주한다. 창작자는 자신을 창의성과 통제력의 주체로 여기고 인공지능은 독창적 창작을 하기 어려우며 인간 창작자의 직관과 개입이 필수라고 생각한다. 제2유형은 인공지능을 창작자의 아이디어를 구현하고 보완해주는 도구이며 창의적인 해결책을 찾는 데 도움 되는 협력 파트너로 여기고 AI와의 협업을 통해 더 나은 창의적 성과를 내는데 초점을 둔다. 이 그룹은 제1유형처럼 인간 창작자가 여전히 창작에 주체성을 갖고 있다는 인식을 가진다. 제1유형과 제2유형은 저작권 관련해서 법적 프레임워크의 변화가 필요하다고 생각하고 인공지능을 창작의 도구로 활용함으로써 저작권을 창작자에게 귀속시키려는 성향이 강하다. 제3유형은 인공지능이 창의성 확장 및 예술적 개념을 현대적으로 재해석을 가능하게 한다고 보며 인공지능과 협력해도 개인의 예술적 스타일과 독창성을 유지할 수 있다고 생각한다. 제1유형과 대조적인 유형은 제4유형으로 인공지능 활용 창작물에서 자신이 중심적 역할을 하고 있는지 확신을 못하며 인공지능이 창작의 주체가 되는 혼란을 겪는다. 창작자보다는 인공지능이 창작의 핵심을 이루며 자신은 단순한 관리자에 그친다고 느낀다. 인공지능이 독립적으로 훌륭한 창작물을 만들 수 있으며 창작자 없이도 자율적 예술 작품 생성이 가능하다고 보는 경향이 큰 것으로 보인다. 즉, 이들은 인공지능 창작이 자율적 독창성을 인정하려는 성향이 뚜렷하다고 해석할 수 있으며 창작의 주체로서 정체성의 위기에 봉착하여 AI와 창작자 간의 역할의 재구성이 필요하다. 또한 AI가 제공하는 탐구적, 변혁적 가능성을 자신만의 창의적 의도로 통합하려는 노력이 필요할 것이다. 마지막으로 사회적, 법적 인식 개선의 중요성이 대두되는데, 그 이유는 AI 창작물이 때로 '자신의 것 같지 않다'고 느끼는 이유가 법적, 사회적 환경에서 인간 창작자의 역할이 불분명하기 때문일 수도 있기 때문이다. 창작자 자신 뿐만 아니라 사회적 담론에서도 AI 창작물의 주체성과 그에 따른 책임에 대한 논의가 필요할 것이다.

V. 결 론

본 연구는 AI 활용한 제너러티브 아트 영상물에서 창작자의 작가성 인식을 분류하고 특성을 분석하여 그에 따른 작가

성 인식을 밝히고자 하였다.

연구 결과 창작자의 주관적 인식 유형은 ‘주도적 작가성 인식’형, ‘작가 주도하 AI역할 소극적 인정’형, ‘협력적 창의성 강화’형, ‘창작 정체성 혼란’형의 네 가지 유형으로 분석되었다. ‘주도적 작가성 인식’형은 인공지능을 보조 도구로 보며 창작자가 작품의 중심적 통제력을 가져야 한다는 점을 중시한다. ‘작가 주도하 AI역할 소극적 인정’형은 인공지능이 창작 과정의 일부분을 담당하며 창작자의 정체성과 개성이 인공지능을 통해 드러나는데 회의적으로 본다. ‘협력적 창의성 강화’형은 인공지능이 창의성 확장에 기여할 수 있는 존재로 보고 예술을 현대적으로 재해석하는 수단으로 평가한다. ‘창작 정체성 혼란’형은 인공지능의 자율적 창작 능력을 인정하면서도 인공지능이 예술적 주체가 될 수 있는지에 대한 혼란을 겪고 있다. 결론적으로 창작자들이 인공지능의 협력 관계에서 자기 역할을 정의하는 방식이 서로 상이하므로, 인공지능의 창작 주체성에 대한 태도가 크게 네 가지로 나뉠 수 있음을 보여주었다.

헤롤드 코헨의 AARON을 통한 초기 인공지능 예술 작업부터 예술 작품에서 개인 서명의 중요성, 창의성과 유형 및 뒤샹의 레디메이드 개념을 이론적 배경 삼아 현대 인공지능의 다면적인 작가성 인식 구조를 확인한 후 그것의 창작물이 법에서 인정받고 보호 받기 위해서 법 개편 이전에 창작자가 먼저 작가성을 인정하는지에 대한 인식 조사를 진행하였다.

창작자가 인공지능과의 협업에서 직면하는 정체성 및 저작권 문제에 대한 논의의 중요성을 제기함에 따라 다음과 같은 제언을 하고자 한다. 첫 번째로 창작 주체성에 대한 명확한 역할 규명으로 창작 과정에서 인간의 직관과 독창성의 비중을 고려하여 인공지능 활용 미디어 아트에서 창작자의 주체성을 보호할 수 있는 법적 및 윤리적 지침을 마련할 필요가 있다. 두 번째로는 인공지능과 협력적 창작 환경 조성이다. 협력적 창의성을 중시하는 유형을 고려하여 창작자가 인공지능과 더 나은 협력 관계를 맺을 수 있도록 인공지능 기술 개발과 교육이 이루어져야 한다. 인공지능은 단순한 도구가 아닌, 예술가와 협력해 창의적 시너지를 이루는 존재로 자리매김해야 한다. 세 번째로는 저작권에 대한 새로운 프레임워크 마련이다. 창작자와 인공지능의 협업을 통해 생성된 창작물의 저작권을 둘러싼 문제 해결을 위해 새로운 법적 프레임워크가 필요하다. 이는 인공지능과 인간 창작자 간의 창작 주체성, 인공지능 개발자와의 관계 등을 반영한 저작권 체계를 구축하는 데 도움이 될 것이다. 네 번째는 개인 서명 보호와 인공지능의 독창성 인정이다. 예술에서 개인 서명(personal signature)을 중시하는 관점에서 인공지능 활용 창작에서도 창작자의 독창성이 유지될 수 있도록 창작물에서 창작자의 개성이 반영되는 부분을 보호할 수 있는 방안을 마련해야 한다.

이 연구는 현재 생성형 인공지능을 활용한 창작물의 저작권 보호와 관련된 법적 프레임 워크가 충분히 마련되지 않은 상황에서 연구가 진행되었기 때문에 현존하는 법적 규제와 정책의 불확실성이 연구의 해석에 적용을 영향을 미친다. 인

공지능은 지속해서 발전하고 있으며, 특히 데이터 학습 방식이나 창의적 과정에서 개선이 이루어지고 있다. 현재 인공지능은 학습 데이터를 무작위로 사용하는 경우가 많아 저작권이나 표절 문제가 발생할 가능성도 있지만 향후 법적 제도를 통해 명확한 데이터의 출처 표시나 학습 데이터를 계약 기반으로 사용하는 방식이 채택된다면 저작권 문제에 접근도 달라질 것이다.

법적 제도와 인공지능의 개선이 이루어질 때마다 창작자, 정책 입안자, 법조계의 의견을 반영하여 후속 연구를 진행할 필요가 있으며 더불어 제4유형처럼 AI 활용에서 가장 회의적인 유형에 대한 심도 있는 연구가 더 진행되어야 할 것이다.

감사의 글

본 연구는 문화체육관광부 및 한국콘텐츠진흥원의 2024년도 문화체육관광 연구개발사업으로 수행되었음(과제명: Near Real 4D Nerf 기반의 VFX시스템 ‘WITH’개발 인력 양성, 과제번호: RS-2024-00349479, 기여율: 100%)

참고문헌

- [1] J. W. Park, Examination of the Copyright Status of Generative Art Distributed via NFTs, Korea Copyright Commission, Jinju, Copyright Issue Report 2022-08, p. 2, April 2022.
- [2] Korea Copyright Commission. What Is Copyright, Definition of Copyright [Internet]. Available: <https://www.copyright.or.kr/education/educlass/learning/what-the-copyright/definition/index.do/>.
- [3] W. Pater, *Appreciations: With an Essay on Style*, London, UK: Macmillan, 1889.
- [4] Gener AI. Unleash Creativity with Generative AI Videos, How Does Generative AI Work? [Internet]. Available: <https://generai.io/stunning-generative-ai-videos/>.
- [5] Y.-H. Son, “A Study on Creation by Generative AI and Copyright,” *Journal of Law and Politics Research*, Vol. 23, No. 3, pp. 357-389, September 2023. <https://doi.org/10.17926/kaolp.2023.23.3.357>
- [6] Y. K. Seo, “Generative AI Products and Copyright Issues,” *Journal of AI Humanities*, Vol. 15, pp. 189-216, December 2023. <https://doi.org/10.46397/JAIH.15.6>
- [7] H. Choi, “Artworks Created by Artificial Intelligence(AI) and Copyrightability by Copyright Law,” *Journal of Theory and Practics of Private Law*, Vol. 24, No. 1, pp. 151-192, December 2020. <https://doi.org/10.21132/minsa.2020.24.1>.

05

- [8] M. du Sautoy, *The Creativity Code: Art and Innovation in the Age of AI*, Cambridge, MA: Harvard University Press, p. 111, 2019. <https://doi.org/10.2307/j.ctv2sp3dspd>
- [9] M. du Sautoy, *The Creativity Code: Art and Innovation in the Age of AI*, Cambridge, MA: Harvard University Press, p. 112, 2019. <https://doi.org/10.2307/j.ctv2sp3dspd>
- [10] M. A. Boden, *Creativity and Art*, New York, NY: Oxford University Press, p. 99, 2011.
- [11] M. A. Boden, "Creativity and Artificial Intelligence," *Artificial Intelligence*, Vol. 103, No. 1-2, pp. 347-356, August 1998. [https://doi.org/10.1016/S0004-3702\(98\)00055-1](https://doi.org/10.1016/S0004-3702(98)00055-1)
- [12] M. du Sautoy, *The Creativity Code: Art and Innovation in the Age of AI*, Cambridge, MA: Harvard University Press, 2019. <https://doi.org/10.2307/j.ctv2sp3dspd>
- [13] M. Partouche, *Marcel Duchamp: Sa Vie, Môme*, Y. H. Kim, trans. Paju: HangilArt, 2007.
- [14] J. Y. Kim, "A Study on the Job Evaluation Types and Characteristics in the Film and Media Design," *The Korean Journal of Animation*, Vol. 15, No. 3, pp. 51-70, September 2019. <https://doi.org/10.51467/ASKO.2019.09.15.3.51>



이나겸(Nagyeom Lee)

2009년 : 부산외국어대학교, 불어 전공 학사

2021년 : 한국외국어대학교 KFL 대학원, 교육학 석사

2024년 : 홍익대학교 일반대학원, 영상학 박사 과정

2021년: 프랑스(뚜르) 한글학교 정교사

2022년: 서울여자대학교 초빙강사

2023년: 네이버

2024년~현 재: 명지전문대학 강사

※관심분야 : 미디어 아트(Media Art), 생성예술(Generative Art), 영화 이론(Movie Theory) 등

김지윤(Jeeyoun Kim)

2001년 : 이화여자대학교 조형예술대학교, 정보디자인과 시각디자인 전공 학사

2004년 : School of Visual Arts, MFA Computer Art 석사

2014년 : 이화여자대학교 일반대학원, 영상디자인 전공, 디자인학 박사



2004년~2006년: MTV Networks, Nickelodeon, US & Korea

2006년~2011년: CJ ENM, 투니버스

2011년~2013년: Walt Disney Company Korea

2016년~2017년: 동국대학교 교수

2018년~현 재: 홍익대학교 영상·커뮤니케이션학과 교수

※관심분야 : 방송 및 영상 브랜드 마케팅, 방송영상 및 애니메이션 제작, VFX, 영상 융합 디자인, AI, NeRF