



“메타버스내 인공지능활용과 관련한 지적재산권등 법적 쟁점”

디케이엘파트너스 법률사무소 손수정 파트너 변호사

I. 메타버스내 인공지능활용의 증대

코로나상황으로 더욱 가속된 언택트시대는 경험과 자유라는 매력을 가진 메타버스세계로의 인류이동을 촉진시켰다. 막대한 자본이 메타버스로 투자되고 있는 상황에서 코로나상황이 종료 되더라도 코로나 발발 이전의 상황으로 돌아가기보다는 메타버스가 더욱 활성화될 것으로 보인다. 앞으로 역량이 되는 대기업들을 중심으로 여러 개의 메타버스가 계속 생겨날 것이고 향후 그 메타버스들을 연결하는 방향으로 발전할 것으로 예상된다.

이러한 메타버스에서 경쟁력을 확보하고 수익을 창출하기 위해서는 딥러닝을 통해 콘텐츠를 끊임없이 업그레이드할 수 있는 인공지능의 활용이 필요하고, 특히 현실감, 몰입감을 높여주는 가상현실(VR), 증강현실(AR), 혼합현실(MR), 홀로그램에 인공지능 알고리즘이 접목되면 더욱 고도화된 실감 콘텐츠를 제공할 수 있어 메타버스상의 인공지능의 활용은 거의 필수적일 것으로 보인다.

본 기고에서는 이러한 메타버스상의 인공지능활용시 발생할 수 있는 지적재산권등 법적 쟁점과 관련 법률, 그리고 그에 대한 법적 해결방안에 대해서 알아보고자 한다.



II. 메타버스의 법적 성격과 법적 관할

1. 메타버스의 법적 성격 - ‘게임’인지, ‘플랫폼’인지 여부

최근 메타버스 로블록스 서비스의 게임성 인정여부에 대하여 국회 입법조사처가 ‘메타버스 자체는 게임이 아니다’는 입장을 내놓았다. 즉 메타버스는 게임을 제공하는 일종의 플랫폼일 뿐이지 메타버스 자체가 게임은 아니라는 의미이다.

메타버스 서비스의 법적 성격이 플랫폼인지 게임인지에 대한 구별이 중요한 이유는 게임산업진흥에 관한 법률(이하 ‘게임산업법’이라 한다) 적용여부가 달라지고 환금을 할 수 있는지 여부가 달라지기 때문이다.

로블록스에서 이용자는 아바타를 만들어 직접 게임을 개발할 수 있고, 게임을 개발한 이용자는 ‘로벅스’라는 가상화폐를 수익으로 얻을 수 있으며 이 돈을 실제 달러 등의 현금으로 환전할 수 있다. 그런데 게임산업법 제32조에서는 게임속 재화를 현금으로 바꿀 수 있는 현금성을 띠는 게임을 규제하고 있다. 따라서 로블록스가 게임으로 분류될 경우 게임산업법의 적용을 받아 가상화폐 거래와 현금화서비스가 어렵게 된다.

게임물관리위원회 측은 “(현금) 환전 시스템은 불법적인 요소로 보이긴 하지만, (다른 게임과 달리) 이용자 간 게임머니 거래가 아니라 이용자가 게임을 만든 개발자의 입장에서 수익을 얻는 방식이라 다르게 판단할 수도 있을 것 같다”고 설명했다.

생각건대 메타버스 자체를 게임으로 보지 않더라도 플랫폼이 제공하는 콘텐츠의 성격에 따라 관련법을 적용할 여지가 남아 있고 판례가 해당 콘텐츠의 성격과 구체적인 사안이 게임산업법상 게임의 요건을 갖추었다면 게임산업법규정이 적용할 여지는 있다.



올해 하반기 메타버스 플랫폼 '제페토'도 게임 제작 기능을 추가할 예정이어서 메타버스상의 게임서비스에 게임산업법 규정이 적용될지 여부가 문제된다.

2. 법적 관할 - 메타버스 약관규정의 적용

전세계 2억명 이상이 사용하는 제페토등 메타버스를 사용하면서 지적재산권 침해문제가 발생할 경우 과연 어느 나라 지적재산권법이 적용될 수 있을지 문제된다.

제페토의 경우 이용약관에서는 “법조항의 상충여부와 관계없이 대한민국 법의 적용을 받습니다”라고 규정하고 있는데 제페토 메타버스내 지적재산권 관련 분쟁 발생시 네이버 제트 주식회사와의 계약상 내용인 제페토 이용과 관련되는 사항일 경우 대한민국의 지적재산권법이 적용된다.

본 이용약관(이하 "이용약관")은 네이버 제트 주식회사의 ZEPETO 앱 및 관련하여 제공하는 프로그램, 소프트웨어 등(이하 "서비스" 또는 "ZEPETO") 및 본 이용약관의 적용을 받으며 ZEPETO 앱에서 업로드 및 다운로드, 공유되는 모든 정보 및 텍스트, 그래픽, 사진, 기타 자료(이하 통칭 "콘텐츠")에 대한 접근 및 이용에 관한 사항을 규정합니다. 본 이용약관에 동의하지 않는 경우 ZEPETO를 이용할 수 없으므로, 사용 전 신중하게 확인한 후 동의하여 주시기 바랍니다.

1. 네이버 제트 주식회사와의 계약

1) 준거법: 사용자는 네이버 제트 주식회사와 계약을 체결하였으며, 법 조항의 상충 여부와 관계없이 대한민국 법의 적용을 받습니다.

2) 네이버 제트 주식회사에 제공한 모든 정보는 개인정보의 수집 및 이용에 관한 회사의 개인정보 취급방침의 적용을 받습니다. 사용자는 서비스를 이용하는 것으로 관련 법률상 개인정보 보호 정책에 따라 사용자의 개인정보의 수집 및 이용에 동의합니다. 본 서비스의 일환으로 회사는 사용자에게 서비스 알림 및 정보성 메시지를 전송할 수 있으며, 이는 서비스의 일부이므로 수신 거부할 수 없습니다.

2021. 10. 31.자 제페토 이용약관

Ⅲ. 메타버스내 인공지능 아티스트(가상인간) 공연관련 지적재산권 쟁점

1. 저작인접권문제



최근 실존 아티스트와 달리 리스크가 없는 AI아바타 뮤지션의 공연이 늘고 있다. 이러한 AI아바타는 메타버스내에서 인간처럼 연주할 수 있고 이러한 연주는 녹음되어 디지털음원으로 발매된다. 현실세계에서는 뮤지션들이 공연무대에서 연주하거나 노래하는 경우 저작권법 제64조에 의해 해당 뮤지션과 음반발매자에게도 저작권접권이 인정된다.

그러나 메타버스내 AI아바타 뮤지션이 연주하거나 노래할 경우 AI에게 저작권접권이 인정되기 어려우며 또한 해당 연주와 노래를 녹음한 음반 발매자에게도 저작권접권이 인정되기 어렵다.

다만 AI뮤지션이 노래하고 연주한 곡에 대하여 저작권이 인정되어 있고 관련 AI프로그램을 이용하는 자가 그 곡을 AI뮤지션으로 하여금 노래하게 하고 음반을 녹음한 경우라면 그 AI프로그램 이용자에게 저작권이 인정될 가능성은 있다.

2. 공연료 징수문제

메타버스내 AI아바타 뮤지션의 연주와 노래 및 해당 녹음 음반에 저작권접권이 인정되지 않을 경우 해당 AI아바타 뮤지션의 메타버스 공연에 대한 공연료 징수는 공연주체자와 이용자사이의 개별약정으로 가능할 수 있다.

그러나 관련 AI프로그램을 이용하는 자에게 저작권접권이 인정될 경우 우리나라는 한국 음악 저작권협회가 공연입장료수익에 따라 일정 비율로 징수해 창작자들에게 분배하는 형식을 취하고 있기 때문에 상당수가 해외 이용자인 메타버스내 공연관객들로부터 한국음악저작권협회가 징수하는데는 어려움이 있다. 따라서 메타버스내 공연료징수에 대하여 보완규정이 필요할 것으로 보인다.

IV. 메타버스내 AI를 활용하여 창작한 음악, 게임, 아이템등에 대한 저작권

침해문제



1. 인공지능이 제작한 저작물의 저작권주체성문제

현행 저작권법 제2조 제1호에서는 저작물의 정의에 대하여 ‘인간’의 사상 또는 감정을 표현한 창작물이라고 규정하고 있기 때문에 인간이 아닌 인공지능의 창작물은 법적으로 저작권이 부여될 수 없다.

중국과 미국에서 AI의 저작권을 인정하는 방향으로 법개정이 이뤄지고 있으며 최근 중국에서는 인공지능이 쓴 기사에 저작권을 부여하였다. 유럽의 경우 인공지능에 대하여 ‘전자인간’이라는 법적인 지위를 규정하는 등 인공지능을 활용한 창작의 활성화를 위해 전세계적으로 논의가 진행되고 있다.

2. 현행법하 인공지능이 창작한 저작물에 대한 권리보호방향 - 작업에 참여한 사람에게 일정한 권리를 부여하는 방향

이에 메타버스 제페토에서 활동하고 있는 에이미 문과 같은 AI작곡가가 작곡한 음악의 저작권 문제에 대하여 업계에서는 인공지능 프로그램을 만든 개발자가 저작권을 갖는 것이 아니라 해당 음악을 작곡하는 과정에서 성향, 분위기 등에 대한 아이디어, 악기 구성에 대한 제안등 의견을 준 사용자들이 저작권을 나눠갖는 방식을 제안하고 있다.

즉 데모 트랙을 만들 때 레퍼런스 의견을 준 사람에게 구성된 소리를 배분하고, 그 소리들이 모여 데모 트랙을 만들 수 있게 설정하는 방식인데, 가령 3분 30초짜리 곡의 경우 소리 하나 하나씩 쪼개면 2천여개가 넘는 소리로 나뉘는데 그 2천여개의 소리에 의견을 준 사람들이 저작권을 가질 수 있도록 하는 것이다.

그러나 위와 같은 방법은 위와 같이 어느 정도 이용자와 인공지능이 상호작용이 가능하고 이용자가 인공지능을 도구로 이용하였다는 평가가 가능한 경우에 가능하다. 이와 달리 자동화



유형, 즉 버튼만 누르면 콘텐츠를 만들어 내는 인공지능의 창작물에 대하여서는 개발자에게도 이용자에게도 저작권이 인정되기 어렵고, 무형의 재산으로는 보호될 가능성이 있다. 이 경우 그 귀속주체에 대하여 일종의 AI컴퓨터 프로그램 이용허락계약시 미리 규정해 놓는 방법을 생각해볼 수 있다.

3. NFT 등록에 의한 저작권 보호의 한계와 보완방안

등록절차가 필요한 특허와 상표와 달리, 저작권은 별도의 절차없이 창작과 동시에 베른협약 동맹국 내에서 보호를 받는다. 따라서 메타버스내 인공지능을 활용한 디지털 형태의 창작물은 무한정 무단복제될 위험이 있는데 NFT등록이 그러한 위험을 막게 해준다.

그러나 창작자가 아닌 사람이 저작물을 무단도용하거나 원저작권자의 허락도 없이 원저작물을 활용한 2차적 저작물을 만들어 NFT등록을 하는 경우가 있다. 즉 NFT등록만으로는 과연 그 사람이 창작한 사람인지 증명하는 것이 어려워 해당 저작물을 창작하였다는 증거자료들을 미리 확보해놓을 필요가 있다.

NFT등록은 저작권법 제53조의 저작권위원회가 저작권등록부에 기록함으로써 이루어지는 등록과는 법적으로 다르며, 저작권법 제8조의 저작권자로서 추정되는 효력을 가질 수 있다. 창작자가 아닌 사람이 저작물을 무단도용하여 NFT등록을 할 경우 그 추정적 효력을 깨기 위해서 진정한 저작권자가 무단도용하였다는 점을 증명하여야 하는데, 해당 저작물을 창작하였다는 점에 대한 관련 증거자료들을 미리 확보해놓고 있으면 NFT무단도용에 대비할 수 있다.

V. 그 외 메타버스내 인공지능 활용에 의한 법적 쟁점

1. 메타버스내 인공지능을 통한 회사사무처리시 발생한 하자발생문제

메타버스로 전환을 선언한 구 페이스북은 사명까지 ‘메타’로 바꾸며 모든 사무처리업무를 메타

버스로 할 것을 선포하였다. 메타가 과다한 비용을 지불하면서 VR회사를 인수한 이유도 독자적이고 경쟁력있는 메타버스를 구축하기 위함이었다.

메타와 같이 모든 회사사무를 메타버스내에서 처리할 경우 인공지능 소프트웨어의 활용은 거의 필수적이며 그 사무처리 또한 매우 효율적일 것으로 예상된다.

이와 같이 인공지능 프로그램으로 메타버스내에서 회사사무를 처리하는 시스템의 경우 인공지능 프로그램의 버그발생등으로 시스템의 어느 한 부분에 문제가 발생하여 손해가 발생할 경우 누가 그 책임을 질 것인지에 대한 법적 문제가 발생한다.

이 경우 자율운행자동차 사고가 발생한 경우와 같이 인공지능 프로그램 개발자의 제조물책임법상의 법적 책임을 생각해볼 수 있으나, 인공지능 소프트웨어자체를 제조물에 해당한다고 보기 어려워 제조물책임법이 적용되기는 어렵고, 인공지능 소프트웨어 이용계약상의 하자담보책임을 묻는 것이 가능할 수 있다.

2. 메타버스내 인공지능을 통한 고객정보활용시 개인정보침해문제

메타버스내에서 수익을 창출하기 위해서 고객맞춤형 서비스를 제공하는 것이 중요하고 그러한 서비스제공을 위해 고객의 선호도와 만족도등 감정파악등의 인공지능기술활용이 크게 도움될 것으로 예상된다.

이러한 서비스제공을 위해 다수의 고객들의 정보를 활용하는 경우, 예를 들어 고객들의 선호도와 개인정보들을 입력하여 구매가능성 높은 콘텐츠를 만들어내는 인공지능 알고리즘개발을 의뢰하기 위해 개발회사에 그 정보들을 제공할 때 고객의 동의를 받는 것이 개인정보와 관련하여 문제될 수 있다. 이때 메타버스내에서 과연 어느 범위까지가 개인정보인지에 대한 범위한정이 문제될 수 있다.



또 해커에 의해 메타버스내에서 고객들의 개인정보가 유출되었을 때 현실에서는 개인정보보호법상 24시간내에 고객들에게 알리도록 규정하고 있는데 메타버스내에 있는 아바타에게 알리는 것만으로 개인정보보호법을 준수한 것으로 볼 수 있는지가 문제될 수 있다.

그리고 위 개인정보유출책임에 있어서 회사의 과실유무와 관련하여 평소 메타버스내 고객들의 개인정보보호를 위해 최선을 다해 노력했다는 사실들이 과실이 부정될 수 있는 정당한 이유로 해석될 수 있다. 끝.

CONTACT



손수정 파트너 변호사

02-6952-1844

sujeong.son@dkl.partners

본 자료에 게재된 내용 및 의견은 일반적인 정보제공만을 목적으로 발행된 것이며, 디케이엘파트너스 법률사무소의 어떤 구체적인 사안에 대한 법률적 의견을 드리는 것이 아님을 알려드립니다.
Copyright ©2021. DKL PARTNERS LLP All rights reserved



DKL PARTNERS

(06241) 서울시 강남구 강남대로 364, 1701호, 1706호(역삼동, 미왕빌딩)
T. 02-6952-2615 | F. 02-6918-0832 | <https://www.dkl.partners>