

2025 국민이 함께하는 저작권 글 공모전(산문)

제목

대해적 시대, 생성형 AI와 함께 항해하기

기억을 돌이켜보면 내 어린 시절은 대 해적 시대였다.

90년대 초반 일본 문화 개방 이전에도 일본 만화는 이미 주변에 넘쳐났다. 온갖 일본 만화들이 질이 좋지 않은 종으로 만들어진 손바닥만 한 단행본으로 출간되었다. 어설픈 번역과 현지화, 각종 검열을 우려한 덧칠로 덕지덕지 찌기워진 만화책들이었다. 원작자의 동의 없이 낸 해적판이 인기를 끌면, 정식 발매를 하는 경우도 많았다.

한편, 이 시기는 기록장치로써 테이프가 흥하던 시기였다. 카세트테이프와 비디오테이프가 늘어질 때까지 기록하고 재생했다. 소스는 라디오 이거나, TV 혹은 다른 테이프였다. 휴게소나 라디오가판대에는 원작자도 모르는 리믹스 음악 테이프들이 즐비했고, 비디오 대여점에서 복제한 테이프를 저렴하게 팔거나 대여해주기도 했다.

90년대 중후반, 우리나라가 국제 저작권 협약에 가입하고, 문화 개방이 궤도에 이르면서 정식 출판 계약이 활발해졌다. 원작을 난도질해 내놓는 해적판들이 주춤해지며 정식 발매 판이 시장의 중심이 되었다. 저작권 단속들이 강화되던 시기였다. 하지만 기술의 발달과 함께 보급된 인터넷과 함께 본격적인 대해적 시대의 막이 올랐다.

이전에는 긴 시간 동안 저작물을 복제하기 위해 테이프를 돌리고, 플로피 디스크를 바꿔가며 기록이 잘못되지 않기를 기도하던 시절이 지나가고 클릭 한 번에 CD 등 새로운 매체를 통해 대용량 데이터를 손쉽게 복사할 수 있는 시대가 되었다. 그전에는 아는 사람끼리 알음 알음 만나서 넘겨받던 불법 복제물이 통신을 통해 쉽게 여기저기로 퍼져 나갔다. 데이터 크기가 작은 소설 등 텍스트 창작물은 물론이고, 게임, 동영상 등 대용량 데이터들 또한 쉽게 여기저기서 불법으로 복제되고 사용되었다. 동네에 한두 개씩 꼭 있는 컴퓨터용품점에서 한 카피에 몇만 원씩 하는 고가의 게임 여러 개를 묶어 CD 한 장에 파는 립(RIP) 버전 게임을 판매하는 게 흔한 일이었다. 우후죽순으로 생기던 피시방에서도 불법 립버전 게임을 설치해서 영업하곤 했다.

너도나도 저작권 침해에 한몫하던 시기였다. 인터넷 커뮤니티가 활성화되면서 자료를 공유하는 와레즈 사이트가 생기고, 개인들이 실시간으로 자료를 공유하는 P2P 플랫폼도 흥했다. 그 시장을 적극적으로 이용하는 파일 다운로드 사이트도 생기기 시작했다. 개인이 자료를 사이트에 올리면, 자료를 받고 싶어 하는 사람들은 그 사이트에서 사용할 수 있는 포인트를 구매해 받고 싶은 자료에 책정된 포인트를 지불하고 자료를 내려받는 형식이었다. 이러한 사이트들은 잘못된 저작권 인식을 심어주곤 했다. 구매자는 비용을 지불하고 자료를 다운로드하지만, 불법 업로더와 플랫폼만 이득을 봤다. 결국 구매자는 돈을 지불하고도 저작권 침해에 일조하게 되는 상황이 되기도 했다.

저작권 침해 사례가 많아지자, 저작권자들은 자신들의 권리를 지키기 위해 움직였고, 적극적으로 소송을 이어갔다. 커뮤니티를 중심으로 저작권 침해로 금융 치료를 받은 후기들이 줄을 이었다. 많은 사례와 현실적인 부담을 통해 저작권이라는 개념이 비로소 범국민적으로 인식되었다. 불과 10년 안쪽으로 급격하게 일어난 변화다. 1950년대에 저작권법이 제정된 이래 2000년대 초반까지 근 50여 년간 저작권에 대한 개념이 희박하던 우리 사회가 대규모 소송으로 짧은 기간에 높은 수준의 저작권 인식을 가지게 되었다.

저작권이 창작자만을 보호하는 것 같지만, 창작자 못지않게 이용자의 권리도 보호한다. 창작자는 필연적으로 이용자일 수밖에 없고, 이용자도 언젠가 창작자가 될 수 있다.

패키지 게임이 흥하던 시절 많은 명작을 만들었던 국내의 어느 게임사는 자신들이 개발한 게임이 불법 복제로 피해를 보자, 게임 플레이 내내 정품임을 확인하는 "패스맨"이라는 캐릭터를 개발했다. 패스맨은 정품 패키지에 제공되는 유인물 등으로 답을 알 수 있는 퀴즈를 내며, 답이 틀리면 게임을 진행할 수 없게 하는 일종의 복사 방지 장치였다. 이는 게임사의 마스코트가 되었으나 결국 복제를 근절하는 데 실패했고, 이후 게임사가 어려워진 가장 큰 이유로 불법복제를 꼽기도 했다. 하지만 역설적으로 이 회사는 게임 개발 과정에서 타 저작물의 표절과 도용 의혹에 휩싸이기도 했다.

유명한 싱어송라이터, 작가 등 어쩌면 표절과 도용 등의 논란에 가장 많이 휘말리는 사람들은 이용자가 아니라 창작자이기도 하다. 그래서 저작권법은 올바른 이용자가 될 수 있는 방법을 제시한다. 교육, 연구 및 사적 이용 등 문화, 예술, 기술 등 인간의 사상과 고민이 들어간 모든 분야가 풍부하게 발전해 나갈 수 있도록 이용자와 창작자 모두의 권리를 보장한다.

발전을 위해서는 제한이 답이 아니라 2차 창작 등 기존의 저작물을 유연하게 사용할 수 있어야 한다는 관점도 있다. IT 쪽에서 많이 사용하는 카피레프트의 개념이 대표적이다. 원작자의 허락을 받지 않아도 원저작물과 동일한 조건으로 2차 저작물을 배포한다면 원저작물을 마음대로 사용해도 된다는 개념이다. 내가 IT 일을 시작하며 접하게 된 카피레프트는 큰 충격이었다. 집단 지성을 통한 발전을 기대하며 자신의 저작물을 무료로 공개한다니! 이전에 출판 관련업에서 일했던 내게는 발상의 전환이었다. 현재 IT의 발전은 카피레프트 위에 서 있다고 해도 과언이 아니다. OS를 비롯한 많은 오픈소스 프로젝트는 개발자들의 집단지성과 기여로 끊임없이 유지보수 되고 있으며, 현재 IT 생태계의 많은 부분은 이런 오픈소스를 기반으로 구성되었다.

이러한 카피레프트 개념이 언뜻 보기에는 카피라이트와 반대되는 개념처럼 보일 수 있지만, 결국 해당 분야의 발전이라는 동일한 목표를 가지고 있다. 카피레프트는 집단 지성으로 저작물을 빠르게 낚고 더해 많은 사람들이 함께 사용하여 기술의 발전을 다양하고 빠르게 이끌고 있다면, 카피라이트는 저작권 보호를 통해 창작자의 창작 의욕을 고취시키고 좀 더 많은 사람들의 참여를 유도해 풍부한 생태계를 조성하고 있다.

요즘 모두가 생성형 AI를 사용하는데 관심이 많다. 코딩뿐 아니라 뉴스 제작, 소설, 음악, 그림 등 다양한 분야에서 AI를 사용한다. 이를 보면서 문득 어린 시절 겪었던 대해적 시대를 떠올렸다. 질은 좋지 않지만, 빠르게 많은 물량으로 시장을 잡아먹던 해적판들. AI로 생성되는 많은 결과물이 해적판을 닮았다는 생각이 든다. AI 학습을 위해 건본으로 삼았던 많은

저작물이 저작권이 소멸한 클래식만 있지는 않을 것이며, 치열한 고민과 생각을 통해 나온 결과물도 아닐 것이다.

생성형 AI를 처음 접하는 과도기를 넘어서기 위해서는 의식의 도약이 필요하다. 20세기 말에 사회적으로 저작권 개념을 인식했다면, 21세기에는 저작권의 목적을 다시 생각해 볼 필요가 있다.

AI는 카피레프트의 구현물과 같다. 이는 도구로 기능할 수 있지만 목적물이 될 수 없다. 현재 카피레프트를 통해 쌓아 올린 IT 인프라 위에 치열한 고민을 통해 만든 서비스가 올라가 있듯이, 집단 지성을 집대성한 생성형 AI는 저작권의 방해물이 아니라 유용한 도구로 사용할 때 진정한 의미가 있겠다. 해적이 아니라 나침반으로 삼기 위한 노력이 필요하다.

한쪽 날개로는 날 수 없다. 카피라이트와 카피레프트가 상호 보완적인 개념이듯이, 생성형 AI등을 통한 기술과 환경의 변화 속에서 목적을 잃지만 않는다면, 분명히 더 풍요로운 창작을 위한 길이 있지 않을까.