

# 생성형 인공지능 활용 저작물의 저작권 등록 안내서

2025. 6.



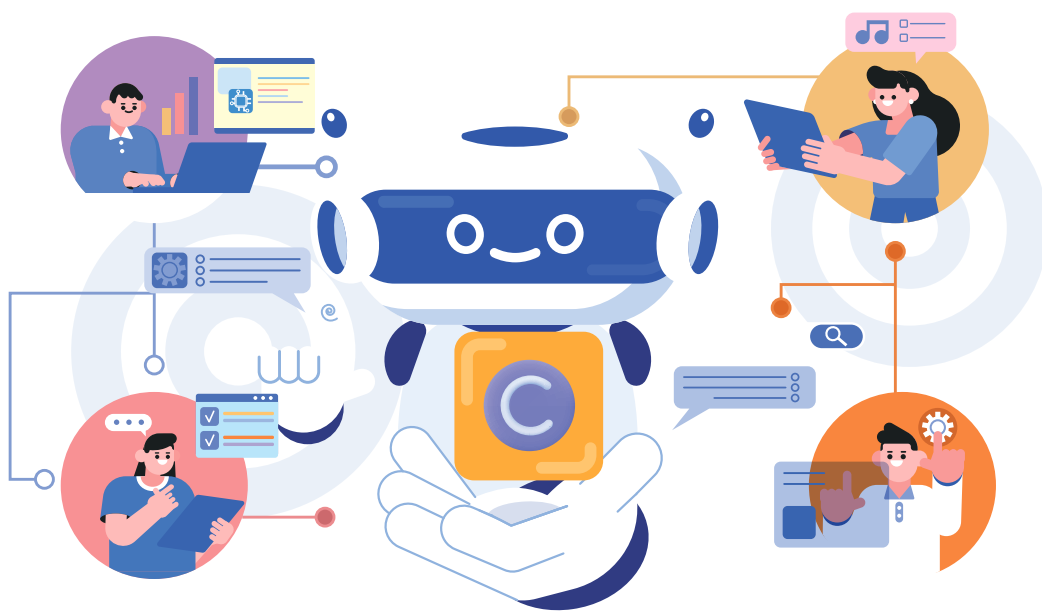
문화체육관광부  
Ministry of Culture, Sports and Tourism



한국저작권위원회  
KOREA COPYRIGHT COMMISSION

# 생성형 인공지능 활용 저작물의 저작권 등록 안내서

2025. 6.





- 생성형 인공지능 기술을 활용하여 누구나 쉽게 콘텐츠를 만들 수 있는 시대가 되었습니다. 인간이 창작한 저작물과 생성형 인공지능 결과물의 구분도 사실상 어려워지고 있습니다.
- 생성형 인공지능 기술이 비약적으로 발전하고 이를 활용한 서비스가 보편화됨에 따라 우리나라를 포함한 세계 각국에서는 기존 저작권 제도가 담지 못하는 다양한 쟁점을 중심으로 보완책을 모색하고 있습니다.
- 저작권 등록제도도 예외는 아닙니다. 저작권 등록 대상이 되기 위해서는 ‘인간의 창작’이 포함되어야 하는데, 인간의 창작이 포함된 ‘생성형 인공지능 활용 저작물’과 저작권 보호를 받지 못하는 ‘생성형 인공지능 산출물’의 경계가 모호해지고 있기 때문입니다. 이에 문화체육관광부와 한국저작권위원회는 생성형 인공지능을 활용한 저작물의 저작권 등록에 참고할 수 있는 기준을 제시하고자 본 안내서를 마련하였습니다.
- 우리나라는 베른협약, TRIPS 협정, WIPO 저작권 조약(WCT) 등 주요 국제조약의 회원국으로서, 국제 규범을 기반으로 국내 법체계를 구축해 왔으며, 국제 조약과의 관계를 면밀히 고려하여 저작권 제도를 지속적으로 개선하고 있습니다. 이러한 저작권과 관련된 규정들은 국내에서 국내외 저작권자, 저작물 이용자에게 동일하게 적용되고 있습니다.
- 본 안내서는 인공지능업계, 권리자단체, 학계, 법조계, 관계부처로 구성된 2025년 「AI 저작권 제도 개선 워킹그룹」에서의 검토를 통해 최종 확정하였습니다.
- 본 안내서 발간을 계기로 문화체육관광부와 한국저작권위원회는 인공지능 시대의 인간 창작 활동 촉진과 저작권의 보호를 위하여 지속적으로 노력하겠습니다.

\* 본 안내서는 2025년 6월 기준 현행 저작권법과 판례를 토대로 작성되었으며, 이후 법률 제·개정이나 새로운 판결 또는 인공지능 기술의 발전 등에 따라 내용이 변경될 수 있습니다.

# CONTENTS

---

## 일러두기

### 1

## 주요 용어 정의

### 2

## 생성형 인공지능과 저작권 등록

- |                                 |    |
|---------------------------------|----|
| 1. 생성형 인공지능 결과물의 분류와 저작권 등록 가능성 | 12 |
| 2. 인간 창작자의 창작적 기여 여부 판단         | 13 |
| 3. 프롬프트 입력 행위의 창작적 기여 여부 판단     | 18 |

### 3

## 생성형 인공지능 활용 저작물의 저작권 등록 일반

- |                                   |    |
|-----------------------------------|----|
| 1. 생성형 인공지능 활용 저작물의 저작권 등록 의미     | 22 |
| 2. 생성형 인공지능 활용 저작물의 저작권 등록 효력     | 22 |
| 3. 생성형 인공지능 활용 저작물의 저작권 등록 유형 분류  | 23 |
| 4. 생성형 인공지능 활용 저작물의 사례별 저작권 등록 여부 | 23 |
| 5. 생성형 인공지능 활용 저작물의 저작권 등록 신청 주체  | 24 |



## 생성형 인공지능 활용 저작물의 저작권 등록 안내서

### 4

## 생성형 인공지능 활용 저작물의 저작권 등록 실무

1. 저작권 등록 심사 원칙

28

2. 저작권 등록 절차와 방법

29

### 5

## 국내 생성형 인공지능 활용 저작물의 등록 사례

### 6

## 자주 묻는 질문 (FAQ)

#### 부록 1

생성형 인공지능 활용 저작물의 저작권 등록 신청서 기재 방법

46

#### 부록 2

AI-저작권 제도개선 워킹그룹 인공지능 산출물 활용 분과 운영 경과

50



# 주요 용어 정의







# 1

## 주요 용어 정의

### • 저작물

- 정의: 인간의 사상 또는 감정을 표현한 창작물
- 학문적 가치 유무, 예술성의 고저(高低) 등을 고려하지 않으므로, 초등학생이 쓴 일기, 아마추어가 촬영한 사진도 창작성이 있다면 저작물로 보호함

### • 저작자

- 정의: 저작물을 창작한 자
- 저작물을 실제 창작한 자가 저작자가 되기 때문에, ▲ 아이디어 · 소재 등을 제공한 사람, ▲ 자료조사를 돕거나 창작활동에 조언을 한 사람, ▲ 창작을 의뢰하거나 비용을 지급한 사람은 저작자라고 보기 어려움

### • 업무상저작물

- 정의: 법인 · 단체 그 밖의 사용자(이하 “법인등”이라 함)의 기획하에 법인등의 업무에 종사하는 자가 업무상 작성하는 저작물

【업무상저작물의 저작자가 법인등이 되는 요건】

- ▶ 법인등이 저작물의 작성에 관하여 ‘기획’할 것
- ▶ 법인등의 ‘업무에 종사하는 자’가 작성할 것
- ▶ ‘업무상’ 작성할 것
- ▶ ‘법인등의 명의’로 공표될 것
- ▶ ‘계약 또는 근무 규칙’ 등에 다른 정함이 없을 것

### • 2차적저작물

- 정의: 원저작물을 번역 · 편곡 · 변형 · 각색 · 영상제작 그 밖의 방법으로 작성한 창작물
- 2차적저작물은 원저작물과는 별개의 독자적인 저작물로서 보호되며, 보호가 미치는 부분은 원저작물에는 없던 새롭게 부가된 창작성이 존재하는 부분에 한정됨. 다만, 원저작물의 저작권자에게 허락없이 2차적 저작물을 작성하여 이용한다면 2차적저작물작성권 침해의 문제가 발생할 수 있음

### • 저작권 등록

- 저작자 또는 저작재산권자가 저작물에 관한 일정한 사항과 권리변동 등에 대한 사항을 저작권 등록부라는 공적인 장부에 등재하고 일반 국민에게 공개 · 열람하도록 공시하는 것
- 저작권은 저작물의 창작과 동시에 권리가 발생하므로 등록을 하지 않아도 법적 보호를 받을 수 있으나 저작권 등록을 할 경우 다음과 같은 장점이 있음
- 등록의 효력
  - 1) 추정력: 저작자로 실명이 등록된 자는 법률상 등록저작물의 저작자로 추정됨. 즉, 저작권 분쟁 시 저작권을 등록한 자가 저작자가 아니라는 사실을 상대방이 증명해야 함

- 2) 대항력: 저작권재산권의 양도, 출판권 설정 등에 대해 권리 변동 등록을 한 경우, 이중 양도 등으로 인한 분쟁 발생 시 제3자에 대하여 대항 가능
- 3) 법정손해배상 청구: 침해행위가 일어나기 전에 저작물이 등록된 경우, 저작물당 1천만원 이하(영리 목적 · 고의로 침해한 경우 5천만원 이하)의 법정손해배상 청구를 통하여 실손해 입증의 어려움 해소

#### • 생성형 인공지능(Generative Artificial Intelligence, 이하 “GAI” 이라 함)

- 정의: 이용자가 입력한 특정한 요구(프롬프트, prompt)에 따라 텍스트, 이미지, 오디오, 비디오 등을 생성하는 인공지능

\* 프롬프트의 형식은 글(텍스트)에 한정되지 않음



## **생성형 인공지능과 저작권 등록**

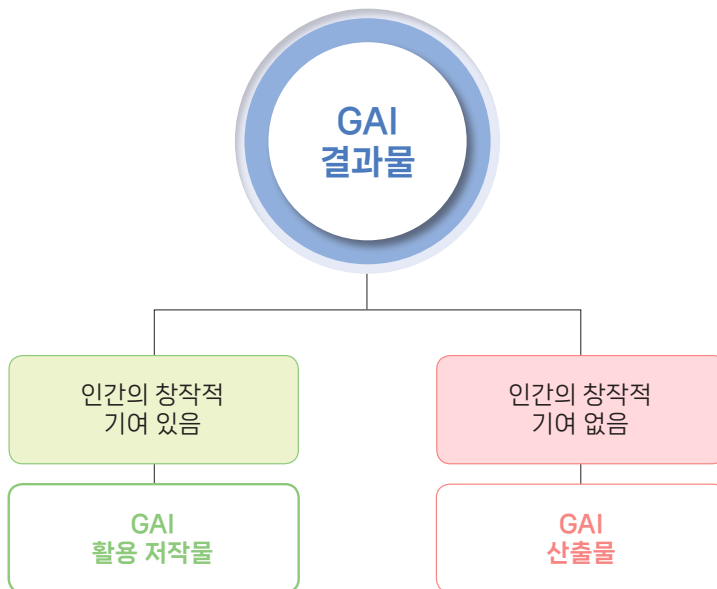
---



1. 생성형 인공지능 결과물의 분류와 저작권 등록 가능성
2. 인간 창작자의 창작적 기여 여부 판단
3. 프롬프트 입력 행위의 창작적 기여 여부 판단

## 1. 생성형 인공지능 결과물의 분류와 저작권 등록 가능성

- “저작물”은 ‘인간’의 사상 또는 감정을 표현한 창작물(저작권법 제2조 제1호)을 말하며, 저작권 등록을 하기 위해서는 저작물의 성립요건을 갖추어야 함
  - ‘인간’의 사상 또는 감정을 표현한 것으로, 인간이 아닌 GAI가 기계적으로 만들어낸 결과물은 저작물의 성립요건을 갖추지 못함
  - 인간이 창작 과정에서 GAI를 도구로 활용하여 만들어낸 결과물로서 인간의 창작적 기여가 인정될 수 있는 부분이 있는 것(이하 “GAI 활용 저작물”이라 함)은 저작물에 해당하며, 저작권 등록이 가능함
    - 인간의 창작적 기여가 인정될 수 있는 경우는 다음과 같은 사례 등이 있을 수 있음
- ① 이용자가 자신의 저작물을 프롬프트로 입력하여 생성된 GAI 결과물에 그 저작물의 창작성이 나타난 경우
  - ② 이용자가 GAI 산출물을 수정 · 증감 등 ‘추가 작업’한 부분에 창작성이 있는 경우
  - ③ GAI 산출물을 선택하고 배열 또는 구성한 것에 창작성이 있는 경우
- 인간의 지시에 따른 결과물 중 인간의 창작적 기여가 없는 GAI 결과물(이하 “GAI 산출물”이라 함)의 경우 ‘인간의 사상 · 감정의 표현’ 요건을 충족하지 않기 때문에 저작물에 해당하지 않으며, 저작권 등록이 불가능함



[그림1] GAI 결과물의 유형

## 2. 인간 창작자의 창작적 기여 여부 판단

### 가. 인간의 창작적 기여가 인정되는 경우

- 창작적 표현이란, 남의 것을 베끼지 않았고, 인간의 정신적 노력이 수반되어 있으며, 다른 저작물과 구별할 수 있는 정도의 표현을 말함

창작성이란 완전한 의미의 독창성을 말하는 것은 아니며 단지 어떠한 작품이 남의 것을 단순히 모방한 것이 아니고 작자 자신의 독자적인 사상 또는 감정의 표현을 담고 있음을 의미할 뿐이어서 이러한 요건을 충족하기 위해서는 단지 저작물에 그 저작자 나름대로의 정신적 노력의 소산으로서의 특성이 부여되어 있고 다른 저작자의 기존의 작품과 구별할 수 있을 정도이면 충분하다.(대법원 2014.02.27. 선고 2012다 28745 판결)

- GAI 산출물을 기초로 인간이 추가로 작업한 부분에 인간의 창작적 기여를 인정할 수 있으면 저작권 등록이 가능함

인간의 창작적 기여 여부 즉, 인간의 개입 정도, 인간의 표현 여부, 그 표현의 구체적 창작성 등에 대해서는 법원이 최종적으로 판단

- GAI 산출물에 대한 추가적인 인간의 개입을 통해 ‘통제가능성과 예측가능성’\*을 확보한다면 창작적 기여가 인정될 여지가 높음

\* 통제가능성은 창작자가 표현하고자 하는 바를 결정하고, 그 결정에 따라 표현 방법 및 과정을 주도할 수 있는지를 의미하며, 예측가능성은 창작자가 표현하고자 하는 바를 의도한대로 나타낼 수 있는지를 의미함  
통제가능성과 예측가능성은 GAI 결과물에 대한 인간의 창작적 기여를 판단함에 있어, GAI 활용 저작물과 GAI 산출물을 구별하는 데 있어서 고려 요소라고 할 수 있음

- 통제가능성과 예측가능성을 확보하기 위한 방법으로는 인페인팅<sup>1)</sup> 등의 기술을 활용하여 위치를 조정하고 추가적인 시각적 요소를 입력함으로써 원하는 결과물을 유도하는 방식이나, 인간이 창작한 밑그림을 제공하는 등의 방식 등이 있을 수 있음

1) 이미지의 특정 부분을 선택적으로 수정하거나 재생성하면서 주변 요소들과의 일관성을 유지하는 기술, 창작을 위한 도구로 받아들여지는 것이 일반적임

미국 저작권청에서 프롬프트 입력과 인페인팅 조작이 결합된 GAI 활용 저작물 “한 조각의 아메리칸 치즈(A Single Piece of American Cheese)”의 등록을 허가함【미국 저작권청, A Single Piece of American Cheese (VAU001543942) (2024)】



미국 저작권청은 처음 등록을 거절하였으나, 프롬프트 입력과 인페인팅 조작이 결합된 일련의 이미지 생성 과정을 담은 비디오 클립과 창작적 기여에 관한 설명<sup>2)</sup>을 추가로 제출하면서 재심사를 요구하였고 받아들여짐

### 제작과정<sup>3)</sup>



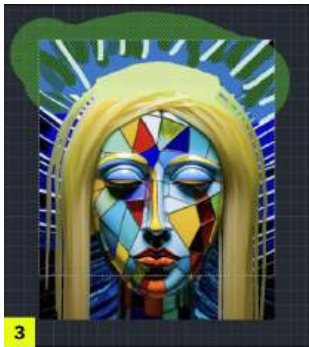
1

1) 프롬프트를 이용해 이미지들을 생성하였고, 그 이미지들 중 하나를 선택하여 캔버스에 추가한 뒤, 개선 작업을 진행함



2

2) 캔버스에서 이미지의 작업 영역을 확장하고, 추가적인 색상 디테일을 브러시로 채워 넣고 새로운 이미지 요소(머리 위 치즈)를 추가함



3

3) 선택된 영역을 인페인팅함



4

4) 10분 동안 인페인팅 작업을 35회 이상 반복하며, 기존 요소들을 정교하게 다듬고 세 번째 눈, 녹아내리는 치즈, 상반신, 내부 장기와 같은 새로운 개념들을 이미지에 추가함

2) ‘인간 저작’을 입증하기 위해 인페인팅 기법을 활용하여 대상 이미지를 생성하는 과정이 ‘A) 다단계 절차 B) 반복적 개선 C) 창의적 의사결정’을 특징으로 한다는 점을 강조함

- 인간의 창작적 기여는 GAI 산출물 이후에 추가되는 경우뿐만 아니라 GAI 활용 이전에 인간의 창작이 선행된 경우에도 인정될 수 있으며, 이 경우에도 저작권 등록이 가능함
- 인간이 창작한 저작물을 GAI에 입력하여 나온 결과물의 경우에도 인간이 창작한 저작물의 표현을 명확하게 인식할 수 있게 남아 있다면 저작권 등록이 가능함
  - 다만, 등록의 효력은 결과물 중 인간이 창작한 저작물인 입력물의 창작성이 나타난 범위에 한정되며 결과물 자체가 저작물인 것은 아님

인간이 창작한 드로잉에 렌더링 AI 툴인 'Vizcom AI'를 활용한 자동차 디자인 렌더링을 하고, 'Magnific AI'의 Relight (릴라이트) 기능을 활용하여 배경 등 추가하여 완성한 사례

| 입력물(input)  | 프롬프트   | 결과물(output)  |
|---|--|--|
|    | Futuristic electric sports car, ultra sleek and aerodynamic design, metallic silver body, seamless glass canopy, large black wheels with thin spokes, sharp and minimal front grille, low and wide stance, high-tech concept style, hyper-modern lighting details, smooth reflections, photorealistic rendering, premium studio background <sup>4)</sup>                     |    |
|  | Highly detailed futuristic concept car driving through a frozen mountainous landscape at sunset, ultra-sleek metallic silver body with smooth curves, deep reflections on the surface, black high-performance wheels with red accents, cinematic lighting, photorealistic textures, crisp snow trails, dramatic shadows, cutting-edge luxury vehicle in motion <sup>5)</sup> |  |

※ 위 예시는 저작권 등록된 저작물이 아니며, 입력물(input)은 저작물에 해당하지 않을 수 있음. 이해를 돕기 위한 참고용으로 제시한 것임  
이미지 제공: 고스디자인(designgoth)

3) Invoke. (2025). *How we received the first copyright for a single image created entirely with AI-generated material*. Available at: <https://44037860.fs1.hubspotusercontent-na1.net/hubfs/44037860/Invoke-First-Copyright-Image-AI-Generated-Material-Report.pdf> [Accessed 14 Apr. 2025].

4) 미래지향적인 전기 스포츠카, 초슬림하고 공기역학적인 디자인, 메탈릭 실버 차체, 이음새 없는 유리 캐노피, 얇은 스포크의 대형 블랙 휠, 날카롭고 미니멀한 전면 그릴, 낮고 넓은 자세, 하이테크 컨셉 스타일, 초현대적인 조명 디테일, 부드러운 반사광, 포토리얼리스틱 렌더링, 프리미엄 스튜디오 배경

5) 고도로 정교한 미래지향적 컨셉카, 해질 무렵 얼어붙은 산악 지형 질주, 매끄러운 곡선의 초슬림 메탈릭 실버 차체, 표면에 깊은 반사광, 레드 악센트가 있는 블랙 고성능 휠, 시네마틱 조명, 포토리얼리스틱한 질감, 선명한 눈길 자국, 극적인 그림자, 주행 중인 최첨단 럭셔리 차량

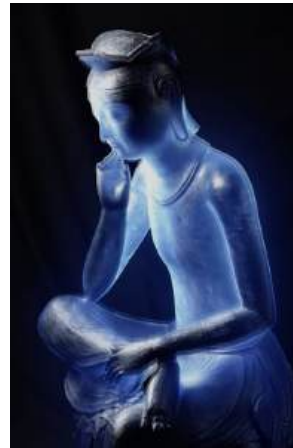


- 원저작물을 GAI에 입력하고 GAI에서 제공하는 도구 등을 활용하여 인간이 통제가능성과 예측가능성을 가지고 창작적으로 기여한 경우, 해당 결과물은 원저작물과는 별개의 2차적저작물로서 저작권 등록이 가능함
  - 원저작물에 인간의 창작적 기여를 추가적으로 부여한 경우, 새롭게 부가된 부분의 창작성이 인정되어 등록의 효력이 미칠 수 있음

사진작가 '준초이'의 '반가사유상' 작품을 기반으로, 'Runway AI', 'Kling AI' 등 영상 기반 GAI와 디자인 도구를 적절히 활용하여 새로운 특징을 지닌 영상으로 제작한 사례

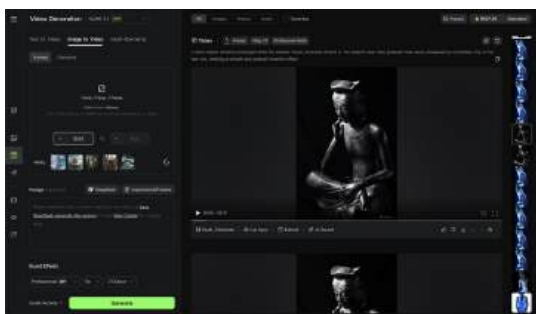


원저작물(사진)

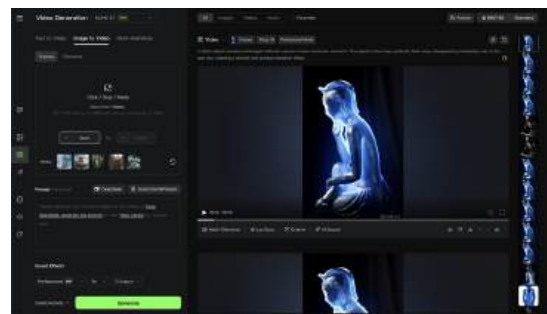


GAI 활용 저작물(영상)

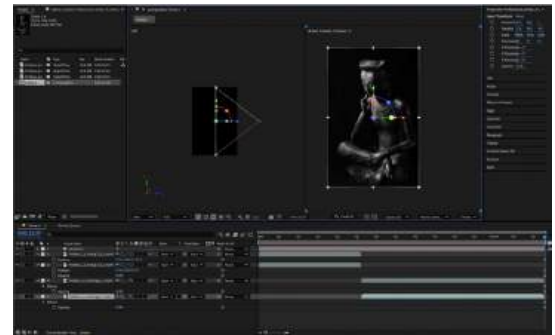
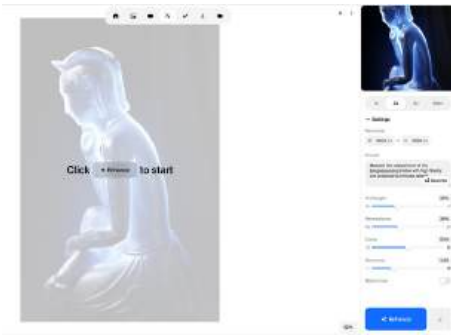
#### 제작과정



- 1) 사진을 기반으로 GAI를 이용하여 프롬프트 입력 및 생성 반복
  - 고귀한 조형미를 미래적 분위기로 재해석하기 위해 약 30회의 프롬프트 조정 작업을 수행
  - 다양한 이미지를 생성하며, 형태와 질감을 유지하면서도 미래적인 색감과 분위기를 표현하도록 반복적으로 개선



- 2) 프레임 간 자연스러운 연결 작업
  - 이미지 간 부드러운 전환을 위해 영상 전환 기능을 활용하여 약 10회의 프레임 단위로 생성 작업을 반복
  - 조형이 회전하는 듯한 인상을 주기 위해 카메라가 시계 방향으로 회전하는 시각적 표현 구성



### 3) 해상도 향상 및 디테일 보정

- GAI의 기능을 이용하여 유사도, 선명도, 명료도 등의 수치를 조정하여 조형의 디테일을 유지하면서도 전체적인 부드러움과 광택 효과를 강조
- 특히 “Maintain the original form of the Bangasayusang statue with high fidelity and preserve its intricate detail”이라는 프롬프트를 활용하여 형태 손실을 방지

### 4) After Effects 후처리

- 영상의 연결성과 몰입도를 높이기 위해 Adobe After Effects에서 3D 카메라를 사용하여 회전 무빙을 정밀하게 설정
- 각 장면 간 전환 속도를 맞추고, 불필요한 왜곡이나 겹침 없이 매끄럽게 이어지도록 레이어별로 작업을 반복하여 약 13초 분량의 영상을 최종적으로 완성

※ 위 예시는 저작권 등록된 저작물이 아니며, 이해를 돕기 위한 참고용으로 제시한 것임

이미지 제공: 고스디자인(designgoth)

- 인간이 표현에 창작적 기여가 있음을 입증하는 것이 중요하므로, 생성 및 창작 과정을 영상 등으로 기록해두는 것이 저작권 등록 및 향후 분쟁에 중요한 자료로 이용될 수 있음

## 나. 인간의 창작적 기여가 부정되는 경우

- 인간이 기여한 부분이 ‘사소한 변경’에 불과하여 해당 부분만으로 창작성을 충족하지 못하는 경우에는 저작권 등록이 불가능함
  - 오타자 수정 등의 교정, 사소한 크기 조정, 단순한 색상 변경 등은 인간이 했어도 창작적 기여라고 보기 어려움

GAI 산출물인 2개의 이미지를 하나로 합성한 후 단순 후보정과 리터치를 하여 저작권 등록을 신청한 경우 인간의 창작적 기여를 인정할 수 있는 부분이 존재한다고 보기 어려워 저작권 등록을 거절함 【한국저작권위원회 (2024)】

- 인간이 창작한 저작물을 GAI에 입력하고 특정 작가의 스타일로 수정을 지시한 경우 그 결과물에 인간이 창작한 저작물임을 명확하게 인식할 수 있는 표현이 없다면 인간의 창작적 기여가 인정될 가능성이 낮음

인간이 촬영한 사진을 GAI에 입력하여 특정 작가의 스타일로 변환한 동일한 작품(SURYAST)에 대해서 인도 저작권청(2020)\*과 캐나다 지식재산청(2021)\*\*에서는 GAI(RAGHAV)가 공동저작자로 등록된 반면, 미국 저작권청은 ‘인간 저작자 요건(The Human Authorship Requirement)’을 충족하지 않았다는 이유로 저작권 등록을 거절함(2023)

\* 2021년 11월 인도 저작권청은 1957년 인도 저작권법 저작자 결정 규정(제2조(d) 제(iii)호, 제(vi)호)에 근거하여 저작권 등록 철회(abandon)를 통지하였으나, 등록 신청자는 등록 결정을 저작권청이 스스로 재검토할 권한이 없다며 이의를 제기하였고<sup>6)</sup>, 현재(25년 6월 기준)까지 등록되어 있음<sup>7)</sup>

\*\* 2024년 7월 한 공익단체는 두 가지 주장을 바탕으로(1. GAI가 생성한 이미지는 인간의 창작적 기여가 부정됨, 2. 인공지능은 저작자가 될 수 없음) SURYAST의 등록 말소나, 공동저작자에서 GAI(RAGHAV) 삭제를 요청하는 소송을 캐나다 연방법원에 제기함

| 원본 사진  | 스타일  | 신청물   |
|--|--|---|
|  |  |  |

### 3. 프롬프트 입력 행위의 창작적 기여 여부 판단

- 프롬프트 입력 행위는 일반적으로 결과물을 생성하기 위한 일종의 아이디어 제공 또는 지시 정도에 불과하다고 평가되고 있음
- 학습데이터의 가중치에 따라 인간의 개입없이 GAI 산출물이 생성되고(통제가능성 ↓), 동일한 프롬프트를 입력하더라도 항상 동일한 GAI 산출물이 생성되지 않기 때문에(예측가능성 ↓) 프롬프트 입력 행위는 통제 가능성과 예측가능성을 갖추었다고 보기 어려우므로 창작적 기여로 인정될 가능성이 낮음

6) SpicyIP. (2023). *Ankit Sahni's AI Co-authored Artwork Denied Registration by US, Continues to be Registered in India*. Available at: <https://spicyip.com/2023/12/ankit-sahnis-ai-co-authored-artwork-denied-registration-by-us-continues-to-be-registered-in-india.html> [Accessed 19 May 2025].

7) Copyright Office of India. (n.d.). *Copyright Registration Status Enquiry*. Available at: <https://copyright.gov.in/frmStatus.aspx> [Accessed 19 May 2025].

- 다만, 프롬프트 입력 행위의 창작적 기여 여부에 대해 현재까지('25년 6월 기준) 각국에서 다양한 입장을 취하고 있음

(미국) 프롬프트만으로는 AI 시스템 사용자를 출력물의 저작자로 만드는데 충분한 인간 통제를 제공하지 못하며, 프롬프트는 보호될 수 없는 아이디어를 전달하는 지시로서 기능함<sup>8)</sup>

(일본) 프롬프트의 분량·내용, 생성 시행 횟수, 복수의 생성물 중에서 선택 행위 여부 등의 요소를 고려하여 창작적 기여가 인정될 수도 있음<sup>9)</sup>

(중국) 프롬프트 입력만 한 경우에도 AI 산출물에 대한 창작적 기여를 인정하여 AI 산출물을 저작물로 판단한 사례가 있음<sup>10)</sup>

8) 미국 저작권청, 저작권과 인공지능 제2부 저작권 보호 가능성(copyrightability), 2025, 18쪽.

9) 일본문화청, AI と著作権に関する考え方について (令和6年3月15日、文化審議会著作権分科会法制度小委員会)

〈[https://www.bunka.go.jp/seisaku/bunkashingikai/chosakuken/hoseido/r05\\_07/pdf/94024201\\_01.pdf](https://www.bunka.go.jp/seisaku/bunkashingikai/chosakuken/hoseido/r05_07/pdf/94024201_01.pdf)〉, 2024.3.15., 39~40쪽.

10) 중국인터넷법원 민사판결문(2023)경0491민초11279호.



# **생성형 인공지능 활용 저작물의 저작권 등록 일반**

---



1. 생성형 인공지능 활용 저작물의 저작권 등록 의미
2. 생성형 인공지능 활용 저작물의 저작권 등록 효력
3. 생성형 인공지능 활용 저작물의 저작권 등록 유형 분류
4. 생성형 인공지능 활용 저작물의 사례별 저작권 등록 여부
5. 생성형 인공지능 활용 저작물의 저작권 등록 신청 주체

## 1. 생성형 인공지능 활용 저작물의 저작권 등록 의미

- GAI 기술을 활용한 서비스가 보편화되면서 누구나 쉽게 GAI 서비스를 활용하여 창작할 수 있는 시대가 도래함
- 저작권은 저작물의 창작과 동시에 권리가 발생하므로 등록을 하지 않아도 법적 보호를 받을 수 있으나, GAI 활용 저작물을 등록하면 저작권 등록의 효력을 얻음으로써 창작 활동을 촉진하고 침해에 적절히 대응하는 것이 가능함
- 저작권 등록 신청 시, 저작물 내용란에 GAI 산출물 부분과 인간이 창작한 부분에 대해 구분하여 기술함으로써 보호범위를 명확히 하고 투명성을 확보하는 측면도 있음

## 2. 생성형 인공지능 활용 저작물의 저작권 등록 효력

- GAI 활용 저작물에 대한 저작권 등록의 효력은 인간의 창작적 기여가 있는 부분에만 미침
- 저작자로 실명이 등록된 자는 그 등록저작물의 저작자로 추정되며, 창작연월일 또는 맨 처음 공표연월일이 등록된 저작물은 등록된 연월일에 창작 또는 맨 처음 공표된 것으로 추정함(법 제53조제3항)
  - 저작물을 창작한 때부터 1년이 지난 후에 등록한 경우에는 기입한 창작연월일에 창작하였다고 추정하지 아니하므로(법 제53조제3항 단서 규정), 창작 후 1년 이내에 등록하는 것이 바람직함
  - 등록되어 있는 저작권 등의 권리를 침해한 자는 그 침해행위에 과실이 있는 것으로 추정함(법 제125조제4항)
- 저작권 변동등록을 하면 양도 등 권리변동 사실에 대해 제3자에게 대항할 수 있게 되는 대항력이 발생함(법 제54조)
  - 권리변동 사실은 등록하지 않아도 권리변동의 당사자 사이에서는 효력이 발생하나, 권리변동 사실에 대해 제3자와 다툼이 발생한 경우에 등록한 자는 제3자에 대하여 우선적으로 권리변동의 유효성을 주장할 수 있음
  - 제3자란 저작재산권의 이중양수인과 같이 저작재산권의 양도에 관하여 그 최초 양수인의 지위와 양립할 수 없는 법률상 지위를 취득하는 등의 정당한 이익을 가지는 제3자에 한정되며, 저작재산권을 침해한 사람은 여기서 말하는 제3자에 해당하지 않음(대법원 2006. 7. 13. 선고 2004다10756판결)
  - 가장 대표적으로 저작재산권이 이중으로 양도된 경우 양도 등록을 먼저 마친 양수인에게 대항력을 부여함으로써 해당 등록 저작물의 거래 안전과 원활한 이용을 도모할 수 있음
- 저작권 등록을 하는 경우 추정력, 대항력이 발생하는 것 이외에도 법정손해배상 청구가 가능함(법 제125조의2)

### 3. 생성형 인공지능 활용 저작물의 저작권 등록 유형 분류

- GAI 활용 저작물이 어문저작물, 음악저작물, 미술저작물, 영상저작물, 컴퓨터프로그램저작물, 편집저작물 등에 해당한다면, 각각의 저작물 유형으로 저작권 등록이 가능함
- GAI 산출물 그 자체는 저작권 등록을 할 수 없어도, 편집물로서 GAI 산출물을 선택하고 배열, 구성한 것에 인간의 창작적 기여가 있으면 편집저작물로 저작권 등록이 가능함

### 4. 생성형 인공지능 활용 저작물의 사례별 저작권 등록 여부

- (사례1) 만화에서 글은 인간이, 그림은 GAI가 만든<sup>11)</sup> 경우 어문저작물로 저작권 등록 가능하며, 등록의 효력은 글 부분에 한정하여 발생함
- (사례2) 작곡은 인간이 하고, 해당 곡에 맞는 가사는 GAI가 만든 경우 음악저작물로 저작권 등록 가능하며, 등록의 효력은 작곡 부분에 한정하여 발생함
- (사례3) 인간이 스케치하고, 해당 스케치에 GAI가 색을 칠한 경우에 미술저작물로 저작권 등록 가능하며, 등록의 효력은 스케치한 부분에 한정하여 발생함
- (사례4) GAI가 만든 가상의 캐릭터가 등장하는 영화를 인간이 제작한 경우 가상의 캐릭터 그 자체는 등록이 불가능하나, 영화는 영상저작물로 저작권 등록 가능함
- (사례5) GAI가 만들어낸 이미지 자체는 GAI 산출물로서 등록이 불가능하나, 인간이 그 이미지들을 선택, 배열, 구성하여 만든 것이 편집물에 해당하면 편집저작물로 저작권 등록 가능함
- (사례6) GAI가 작곡·작사한 음악을 인간이 노래로 불러서 발표한 경우 작곡·작사한 부분은 저작권 등록이 불가능하나, 노래를 부른 것에 대해서는 실연으로, 이를 음반으로 만든 경우에는 음반으로 하여 저작인접권 등록 가능함
- (사례7) GAI 산출물의 컨셉이나 아이디어 등을 토대로 인간이 GAI 산출물과는 다른 새로운 저작물을 창작하는 경우 GAI 산출물과는 별개로 그 자체로 새로운 저작물로서 저작권 등록 가능함

11) 이하 모든 사례에서 GAI 관여 부분은 인간의 창작적 기여가 없는 'GAI 산출물'을 의미함



- GAI 산출물은 저작물이 아니므로, GAI 산출물을 원저작물로 하여 2차적저작물(원저작물을 번역·편곡·변형·각색·영상제작 그 밖의 방법으로 작성한 창작물)로 저작권 등록 불가능함

## 5. 생성형 인공지능 활용 저작물의 저작권 등록 신청 주체

- GAI 활용 저작물을 창작한 자가 저작자에 해당하며, 저작권 등록을 신청할 수 있음
- GAI 개발자는 GAI 활용 저작물을 창작하기 위한 도구를 제공한 것에 불과하고 저작물을 창작한 자가 아니기에 저작자로 등록할 수 없음
- 회사 소속의 직원이 창작한 GAI 활용 저작물이 업무상저작물에 해당하고, 이를 회사 명의로 공표하거나 공표 예정인 경우, 회사를 저작자(8쪽 요건 참고)로 하여 저작권 등록을 신청할 수 있음
  - 업무상저작물인 GAI 활용 저작물을 저작권 등록할 경우, 저작권 등록 신청명세서의 '업무상 작성에 참여한 사람'란에는 창작에 실질적으로 기여한 인간만을 기재하여야 하며, GAI는 기재할 수 없음
- GAI 활용 저작물의 저작재산권을 양도하고 이를 등록할 경우에는 등록권리자(양수인)와 등록의무자(양도인)가 공동으로 신청하여야 함
  - 다만, 이 경우에도 양수인은 저작재산권자이며 저작인격권은 여전히 저작자인 양도인에게 있음
  - 따라서 양수인이 자신을 저작자로 등록한다면 '등록을 거짓으로 한 자'에 해당하여 처벌받을 수 있음 (법 제136조제2항제2호)



## 생성형 인공지능 활용 저작물의 저작권 등록 안내서

# 4

## 생성형 인공지능 활용 저작물의 저작권 등록 실무

---



1. 저작권 등록 심사 원칙

2. 저작권 등록 절차와 방법

## 1. 저작권 등록 심사 원칙

- 등록관청<sup>한국저작권위원회</sup>은 신청서나 신청물 자체만을 심사하며, 실질적인 사실조사 없이 해당 신청물이 저작물에 해당하지 아니함이 ‘법률상’ 명백한지 여부 등을 판단함(형식 심사)
  - 신청된 GAI 활용 저작물에서 인간의 창작적 기여가 실제로 어느 정도 이루어졌고, 그 결과 저작물성이 인정 되는 범위가 사실상 어느 정도인지는 심사 대상에 해당하지 않음
- 즉, 저작물성을 인정할 수 있을 만한 인간의 창작적 기여 부분이 등록신청명세서의 ‘저작물 내용’란에 기술되어 있고 이를 등록신청 시 제출하는 ‘복제물’에서 확인할 수 있는 경우 저작권 등록이 가능함

### 등록관청의 형식적 심사 권한(대법원 1996.8.23. 선고 94누5632 판결)

등록관청으로서는 당연히 신청된 물품이 우선 저작권법상 등록대상인 ‘저작물’에 해당될 수 있는지 여부 등의 형식적 요건에 관하여 심사할 권한이 있다고 보아야 하고, 다만, 등록관청이 그와 같은 심사를 함에 있어서는 등록신청서나 제출된 물품 자체에 의하여 당해 물품이 우리 저작권법의 해석상 저작물에 해당하지 아니함이 법률상 명백한지 여부를 판단하여 그것이 저작물에 해당하지 아니함이 명백하다고 인정되는 경우에는(반드시 저작물성을 부인한 판례가 확립되어 있다거나 학설상 이론의 여지가 전혀 없는 경우만을 의미하는 것은 아니다) 그 등록을 거부할 수 있지만, 더 나아가 개개 저작물의 독창성의 정도와 보호의 범위 및 저작권의 귀속관계 등 실체적 권리관계까지 심사할 권한은 없다.

- 만약, 등록신청명세서의 내용을 거짓으로 작성하여 등록한다면 허위 등록으로 처벌될 수 있음(법 제136조 제2항제2호). GAI 활용 저작물이 아닌 GAI 산출물을 인간이 창작한 것으로 등록신청하여 등록된 경우에는 저작권법에 의해 허위 등록으로 처벌될 수 있으므로 유의가 필요함

제136조(벌칙) ②다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 자는 3년 이하의 징역 또는 3천만원 이하의 벌금에 처하거나 이를 병과할 수 있다.

2. 제53조 및 제54조(제90조 및 제98조에 따라 준용되는 경우를 포함한다)에 따른 등록을 거짓으로 한 자

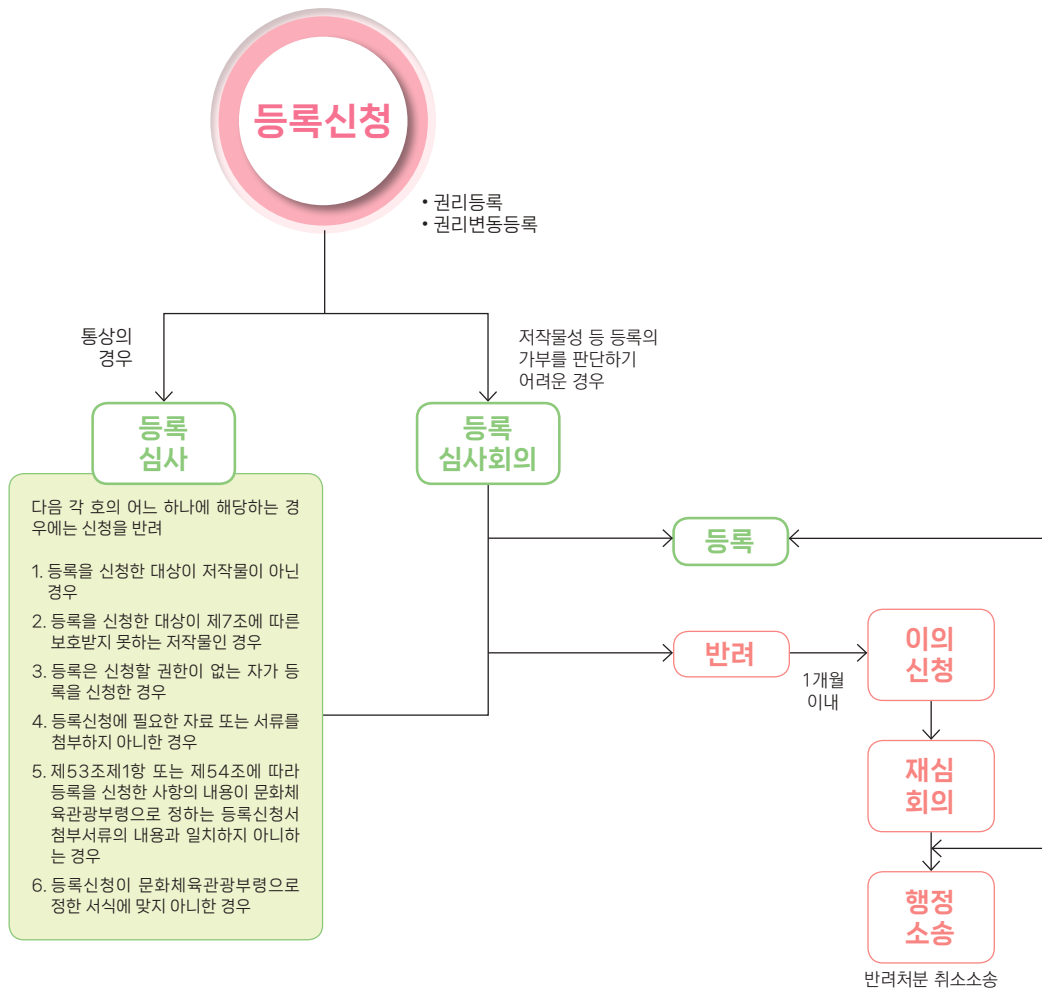
## 2. 저작권 등록 절차와 방법

- 저작권등록신청서 및 등록신청명세서와 첨부 서류를 준비하여 등록관청<sup>한국저작권위원회</sup>에 신청(온라인, 우편, 방문 모두 가능)

저작권 등록 누리집: [www.cros.or.kr](http://www.cros.or.kr)

진주: (52851) 경상남도 진주시 소호로 117 한국저작권위원회 1층 등록임치팀

서울: (04323) 서울특별시 용산구 후암로 107(동자동) 게이트웨이가타워 5층 등록임치팀



[그림2] 저작권 등록 절차

※ 등록 종류별 서식 및 작성례와 저작물성 판단기준은 「저작권 등록 신청 지침서」를 참조하시기 바랍니다.

([www.copyright.or.kr](http://www.copyright.or.kr) - 자료 - 발간 자료 - 기타자료) ([www.cros.or.kr](http://www.cros.or.kr) - 고객센터 - 자료실 - 저작권 자료)



# **국내 생성형 인공지능 활용 저작물의 등록 사례**

---





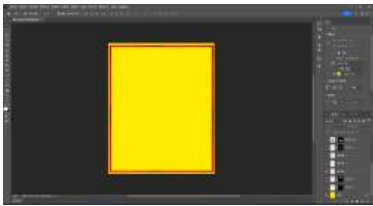
## 5

## 국내 생성형 인공지능 활용 저작물의 등록 사례

## 1. 符(부), 강보현 / 한국저작권위원회, C-2024-010508(2024)



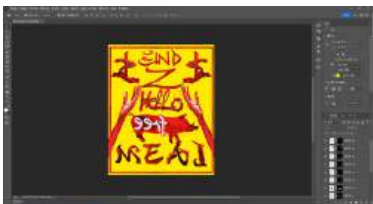
- 특 징: GAI 기술을 활용하여 이미지(GAI 산출물)를 생성 후, 작가의 스케치와 일치하는 요소를 가진 GAI 이미지를 선별 · 배열하고 작품의 전체적 조화를 위해 세부적 부분을 수정하여 최종 이미지 제작함
- 제작 과정:



## 1) 간략한 스케치와 이미지의 배경을 직접 창작함

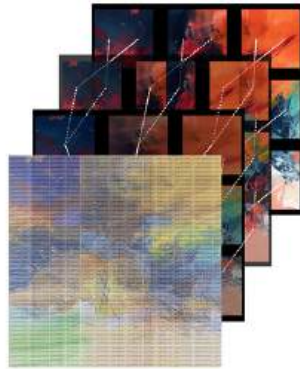


## 2) GAI를 이용하여 이미지를 생성함



## 3) GAI 산출물의 배경 제거 및 세부적인 조정을 진행 후, 이를 구성 · 배치함

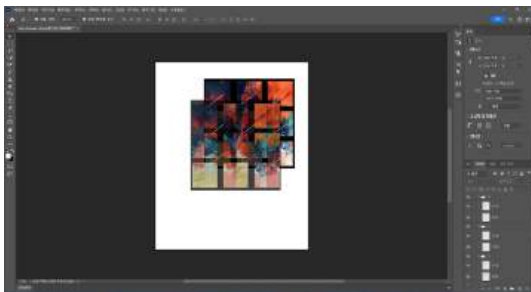
## 2. Gen Human V1, 강보현 / 한국저작권위원회, C-2024-010509(2024)



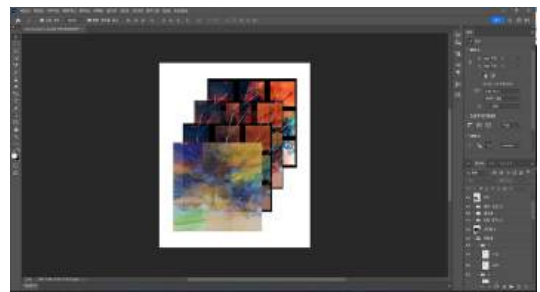
- 특 징: GAI 기술을 활용하여 이미지(GAI 산출물)를 생성 후, 이미지 분할 · 레이어링 · 투명도 조절 · 편집 · 질감 추가 등의 방법으로 작품을 수정하여 최종 이미지를 생성함
- 제작 과정:



1) GAI를 이용하여 이미지를 생성함



2) GAI 산출물을 분할하여 재배치하고, 이미지 분할 · 투명도 조절 등의 편집과정을 거침



3) 위 과정을 반복하며 최종 이미지를 생성함

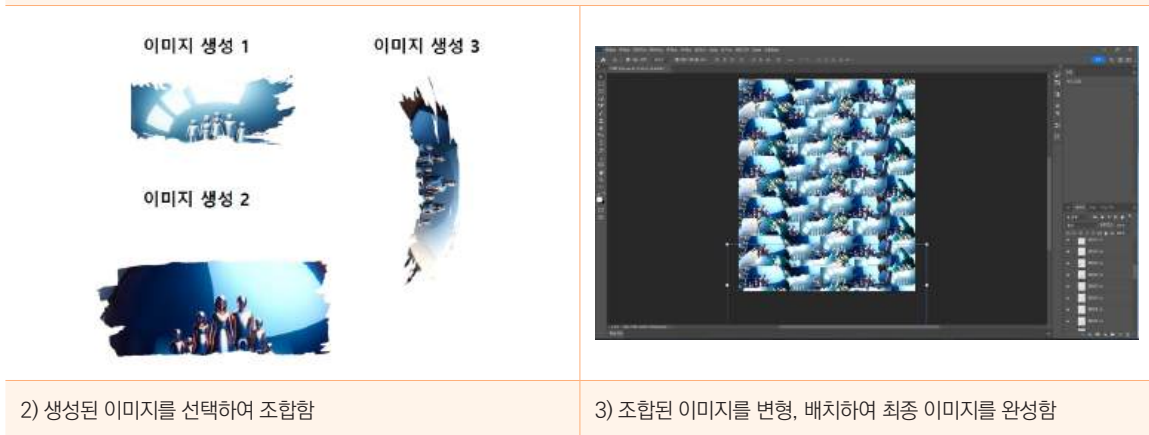
### 3. 가족 추상, 강보현 / 한국저작권위원회, C-2024-010510(2024)



- 특 징: GAI 기술을 활용하여 이미지(GAI 산출물)를 생성 후, 표현하고자 하는 느낌을 잘 나타낸 이미지를 선택하여 이를 조합 · 변형 · 배치하여 최종 이미지를 생성함
- 제작 과정:



1) GAI를 이용하여 이미지를 생성함



2) 생성된 이미지를 선택하여 조합함

3) 조합된 이미지를 변형, 배치하여 최종 이미지를 완성함

#### 4. ONE MORE PUMPKIN, (주)스튜디오프리월루전 / 한국저작권위원회, C-2024-034221(2024)

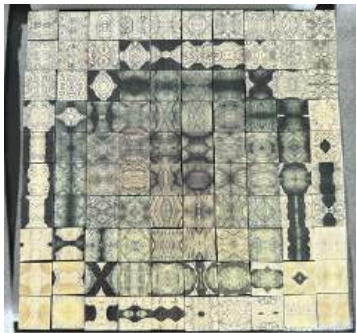


- 특 장: 인간이 기획한 시나리오에 맞춰 인물의 감정표현, 분위기 조성, 의미 전달 등을 하기 위해 GAI 기술을 활용하여 영상(GAI 산출물)을 생성 후, 선택 · 배치하고 속도 조절 등의 편집을 하여 최종 영상을 제작함
- 제작 과정:

- 1) 기획한 시나리오에 맞춰 프롬프트를 입력하여 카메라 촬영 대신 장면들을 생성함
- 2) GAI 산출물을 취사선택하여 배치하고 편집 과정을 통해 영상을 제작함



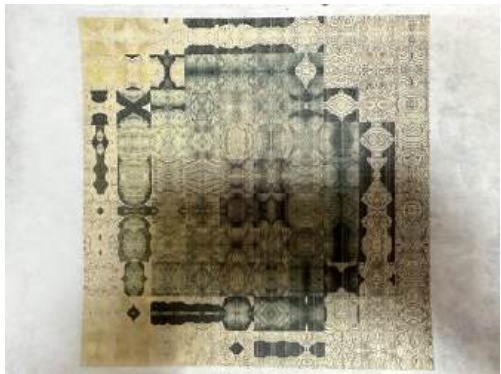
5. 자연의 울림, 김성자 / 한국저작권위원회, C-2024-035109(2024)



- 특 징: GAI 기술을 이용하여 패턴 이미지를 생성 후, 이를 선별하여 나무 블록 부착 · 먹물 처리 등의 과정을 거쳐 작품을 완성함
- 제작 과정:



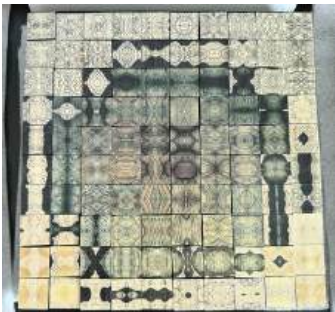
1) GAI를 이용하여 이미지를 생성함



2) GAI 산출물을 선택 · 구성 · 배치하여 1차 편집 과정을 진행함



3) 나무 블록화 · 먹물 처리 등의 과정을 진행함



4) 나무 블록을 배치 · 배열하여 작품을 완성함



## 생성형 인공지능 활용 저작물의 저작권 등록 안내서



# 자주 묻는 질문 (FAQ)

---







### Q1) GAI 산출물 자체는 저작권 등록이 가능한가요?

- 저작물은 인간의 사상 또는 감정을 표현한 창작물로서, 저작권법의 보호를 받는 저작물에 해당하기 위해서는 1) 인간의 사상 또는 감정을 표현한 것, 2) 창작성이 인정되는 것이어야 합니다.
- GAI 산출물은 인간의 지시에 따른 결과물 중 인간의 창작적 기여가 없는 것으로, ‘인간’의 사상이나 감정이 표현되었다고 보기 어렵기 때문에 저작권법상 저작물에 해당하지 않습니다. 따라서, GAI가 생성한 그림, 음악, 소설 등의 산출물 그 자체에 대해서는 저작권 등록이 불가합니다.
- 다만, GAI 산출물에 추가적인 작업을 하여 인간의 창작적 기여가 부가된 경우에는 해당 기여 부분에 대해서 저작권 등록이 가능합니다.
  - 또한 GAI 산출물을 포함한 다양한 소재를 선택, 배열, 구성한 것이 편집물에 해당하고, 창작적 기여가 있으면 GAI 활용 저작물로서 저작권 등록이 가능합니다.
- 고의로 GAI 산출물을 자신의 저작물인 것처럼 거짓으로 등록을 한 경우 허위 등록으로 처벌될 수 있으므로 주의가 필요합니다.

### Q2) GAI를 이용해 만든 작품의 어떤 부분에 대해 저작권 등록을 신청할 수 있나요?

- 인간의 창작적 기여가 있는 부분에 대하여 저작권 등록이 가능합니다.
- 인간의 창작적 기여 여부에 대한 최종적 판단은 개별적, 구체적 사안에서 사실 관계 등을 고려하여 법원의 판결을 통해 이루어집니다.
- 인간이 만든 저작물에 GAI를 활용하여 표현을 추가하거나 변경한 경우, GAI 산출물에 인간의 창작적 표현을 추가하거나 변경한 경우는 모두 인간의 창작적 기여 부분이 포함되어 있으므로 등록이 가능하며, 등록의 효력은 인간의 창작적 기여 부분에 한정하여 발생함

### Q3) GAI 산출물을 편집저작물로 저작권 등록할 수 있는 조건은 무엇인가요?

- 저작권법상 편집저작물이란, 편집물로서(부호·문자·음·영상 그 밖의 형태의 자료(소재)의 집합물) 그 소재의 선택·배열 또는 구성에 창작성이 있는 것을 말하므로,
  - 편집저작물이 성립되기 위해서는 편집물이어야 하고, GAI 산출물을 포함한 다양한 소재의 선택·배열 또는 구성에 작성자의 개성이 어떠한 형태로든 나타나 있어야 하며, 누가 하더라도 같거나 비슷할 수밖에

없는 편집의 경우는 해당이 되지 않으므로, ‘소재의 선택이나 배열 또는 구성’에 선택의 폭이 어느 정도 확보되어 있을 필요가 있습니다.

- 따라서 소재를 총망라하는 형태로 단순히 모아두거나 기계적으로 나열한 경우에는 창작성이 없어 편집 저작물로 인정되기 어려우며, 소재의 선택이나 배열 또는 구성하는 방법이 하나 또는 매우 한정적인 경우라도 이에 창작성이 있다고 판단하기 어려워 등록이 불가능합니다.

- 소재의 선택이나 배열 또는 구성에 창작성 유무를 판단하는 것은, 구체적인 사건에서 사안별로 판단될 수밖에 없으며, 최종적인 판단은 법원에서 하게 됩니다.

#### Q4) GAI 산출물에 인간이 추가 작업을 한 경우, 어느 정도의 창작성이 인정되어야 저작권 등록이 가능한가요?

- GAI 산출물 활용 여부와 관계없이, 인간의 창작적 기여 부분만으로도 최소한의 창작성이 있다고 판단되면 저작권 등록이 가능합니다.
- 대법원은 “창작성은 작품이 저자 자신의 작품으로서 남의 것을 복제한 것이 아니라는 것과 최소한의 창작성이 있다는 것을 의미하므로 반드시 작품의 수준이 높아야 하는 것은 아니지만 저작권법에 의한 보호를 받을 가치가 있는 정도의 ‘최소한의 창작성’은 나타나 있어야”한다고 판시<sup>12)</sup>하고 있습니다.
- 아울러 저작물의 창작성과 관련하여 그 표현에 달리 선택지가 없거나 표현 방법이 극히 한정되어 있을 경우에는 창작성이 없다고 판단될 수 있습니다.
  - 소재가 되는 글이나 음악, 영상 등을 일정한 주제에 따라 총망라하거나, 기계적으로 나열하는 정도만으로는 최소한의 창작성이 있다고 보기 어렵습니다.

#### Q5) GAI 활용 저작물의 저작자는 누구로 등록해야 하나요?

- GAI 산출물에 인간이 창작적으로 수정, 증감, 편집 등의 추가 작업을 한 경우, 그 추가 작업을 한 인간을 저작자로 등록할 수 있으며,
  - 회사의 직원이 회사의 업무로 추가적 창작 작업을 하는 등 업무상저작물의 요건을 갖춘 저작물이 회사 명의로 공표되는 경우에는 회사를 저작자로 등록할 수 있습니다.

12) 대법원 1997. 11. 25. 선고 97도2227 판결(대입본고사 입시문제의 창작성을 인정); 대법원 1999. 11. 23. 선고 99다51371 판결(경마예상지의 편집 저작물성을 부인); 대법원 1999. 11. 26. 선고 98다46259 판결(고려수지요법강좌 사건) 등.

## Q6) GAI를 이용해 만든 음악이나 영상을 저작권 등록할 경우, 어떤 점을 고려해야 하나요?

- GAI 기술이나 서비스를 활용하여 음악이나 영상저작물을 만들어내는 경우에 창작자는 다음의 사항을 유의할 필요가 있습니다.
  - ① GAI 기술을 활용하여 음악이나 영상을 창작한 경우 인간의 창작적 기여를 명확히 하고 이를 구체적으로 입증할 수 있어야 저작권 등록의 가능성이 높아집니다.
  - ② GAI 기술이나 서비스를 도구로 사용하되, 단순히 GAI에 프롬프트를 입력하는 수준을 넘어서는 창작적 기여가 필요합니다.
  - ③ GAI 산출물을 활용하되 이를 아이디어나 컨셉을 참고하는 수준으로만 사용하였거나, GAI 산출물을 변형하여 자신만의 새로운 저작물을 창작하는 경우에는 저작권 등록이 가능합니다.

## Q7) GAI 활용 저작물의 저작권 보호 기간은 어떻게 되나요?

- GAI 활용 저작물은 일반적인 저작물의 보호기간과 동일하게 창작시부터 저작자 사후 70년까지 보호됩니다.
  - 업무상저작물, 영상저작물에 해당하는 경우 창작시부터 공표 후 70년간 보호됩니다.

## Q8) GAI 산출물이 포함된 저작물은 어디까지 보호되나요?

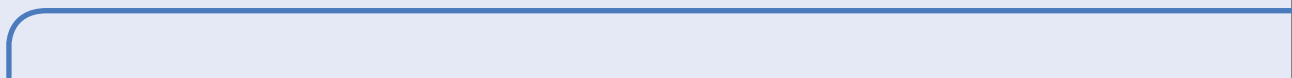
- GAI 산출물 자체는 저작물이 아니므로, 저작권법에 따른 보호를 받을 수 없습니다. 다만, 인간의 창작적 기여 부분이 저작물성이 있는 경우에 저작권법에 따른 보호를 받을 수 있습니다.
  - GAI 산출물이 소재인 편집저작물의 경우에는 개별 소재에 대한 보호와는 별개로 소재의 선택이나 배열 또는 구성 그 자체의 창작성만이 보호됩니다. 따라서 편집저작물로 인정되어 저작권법의 보호를 받는 때에도 개별 소재에 해당하는 GAI 산출물은 보호되지 않습니다.

## Q9) GAI 산출물을 만들기 위해 작성한 프롬프트도 저작권 등록이 가능한가요?

- 프롬프트에 창작성이 있다면 프롬프트 자체도 저작물로 인정될 수 있으며, 저작권 등록이 가능합니다.
  - 다만, 누가 하더라도 같거나 비슷할 수밖에 없는 표현, 즉 저작물 작성자의 창조적 개성이 드러나지 않는 표현을 담고 있는 것은 창작성이 있다고 할 수 없습니다.
  - 프롬프트 자체의 창작성이 인정되더라도, 해당 프롬프트를 이용해 만들어진 GAI 산출물의 창작성이 인정되는 것은 아닙니다.



## 생성형 인공지능 활용 저작물의 저작권 등록 안내서





## 부록 1. 생성형 인공지능 활용 저작물의 저작권 등록 신청서 기재 방법

## 부록 2. AI-저작권 제도개선 워킹그룹 인공지능 산출물 활용 분과 운영 경과

## 1. 저작권등록신청명세서(저작권법 시행규칙 별지 제4호서식)

- (오프라인) 저작권등록신청명세서의 '저작물 ⑤내용' 란에 기재
  - 기재란 부족 시 별지에 기재하여 첨부

[별지 제4호서식]

(앞쪽)

| 저작권등록신청명세서                                 |   |  |                                |   |              |                      |                                    |  |  |  |
|--|---|--|--------------------------------|---|--------------|----------------------|------------------------------------|--|--|--|
| ※ □에는 V표를 합니다.                             |   |  |                                |   |              |                      |                                    |  |  |  |
| 저<br>작<br>물                                | ① 제 호<br>(제 목)  | ※ 외국어는 한글 병기   |                                |   |              | ② 종 류                | ※ 반드시 뒤쪽의 분<br>류표를 참고하시<br>기 바랍니다. |  |  |  |
|  | ③ 복제물<br>형 태  | □ 책 □ 인쇄물 □ 사진 □ CD □ DVD<br>□ USB □ Tape □ 비디오테이프 □ 기타( )             |                                |   |              | ④ 복제물<br>수 량         |                                    |  |  |  |
|  | ⑤<br>내<br>용   | ※ 충분한 설명이 되도록 자세히 기재합니다(10자 이상 1,000자 이하, 기재란 부족 시<br>별지에 기재하여 첨부합니다). |                                |   |              |                      |                                    |  |  |  |
| 등<br>록<br>사<br>항                           | ⑥ 전등록번호 및 등록연월일   |  | ※ 동일 저작물에 기존 등록 있는 경우에만 기재합니다. |   |              |                      |                                    |  |  |  |
|  | 2차적저작물<br>※ 원작을 번역·편곡·변형·각<br>색·영상제작 등의 방법으로<br>재창작한 저작물을 등록 신청<br>하는 경우에만 기재합니다. |  | ⑦ 원저작물의<br>제 호                 |   |              |                      |                                    |  |  |  |
|  |   |  | ⑧ 원저작물의<br>저작자                 |   |              |                      |                                    |  |  |  |
|  | ⑨ 권리에 대한 지분   |  | ※ 공동저작자인 경우에만 기재합니다.           |   |              |                      |                                    |  |  |  |
|  | 창 작   | ⑩ 창작연월일  |                                |   |              |                      |                                    |  |  |  |
|  | 공 표   | ⑪ 공표연월일  |                                |   |              |                      | ⑫ 공표국가                             |  |  |  |
|  |   | ⑬ 공표방법   |                                | □ 출판 □ 복제 · 배포<br>□ 인터넷 □ 공연 □ 전시<br>□ 방송 □ 기타( ) |              |                      | ⑭ 공표매체정보                           |  |  |  |
|  |   | ⑮ 공표 시 표시한 저작자 성명(이명)  |                                |   |              |                      |                                    |  |  |  |
|  | 저작자<br>※ 신청인과 같은<br>경우 □에 V표<br>를 하고 기재<br>하지 않습니다.<br>□ 신청인과 같음                  | ⑯ 성 명<br>(사업자명)  |                                | 한글) 한자)<br>영문)                                    |              |                      |                                    |  |  |  |
|  |   | ⑰ 국 적  |                                |   |              | ⑱ 주민등록번호<br>(법인등록번호) |                                    |  |  |  |
| ⑲ 주 소                                      |   |  |                                |   |              |                      |                                    |  |  |  |
| ⑳ 전화번호<br>(휴대전화번호)                         |   | ※ 휴대전화번호는 선택사항이나, 기재<br>하지 않은 경우 신청 진행 등이 지<br>연될 수 있습니다.              |                                |   | ㉑ 전자<br>우편주소 |                      |                                    |  |  |  |
| ㉒ 사망연도                                     |   | ※ 저작자 사망 시에만 기재합니다.  |                                |   |              |                      |                                    |  |  |  |
| ㉓ 업무상저작물의 업무상 작성<br>에 참여한 사람의 성명 및<br>생년월일 |   |  |                                |   |              |                      |                                    |  |  |  |

210mm×297mm(일반용지 60g/㎡(재활용품))

[그림3] 저작권등록신청명세서





## 2. ‘저작물 내용’은 일반에 공시되는 ‘저작권등록부’의 기재 사항 중 하나로서, 어떤 저작물이 등록되었는지를 소개하는 항목입니다. GAI 활용 저작물을 등록 신청하는 경우에는 ① 등록하려고 하는 신청물에 대한 전체 개요, ② 활용된 GAI 산출물, ③ 인간의 창작적 표현(직접 표현) 부분에 대한 설명을 구분하여 기재합니다.

- 저작물 내용란 설명 기재 외에도, GAI 활용 저작물의 창작 과정과 인간의 창작적 표현 부분을 상세히 설명하기 위한 이미지, 음악, 영상 등 보충 설명자료를 법정 서식 이외의 기타 서류로 별도 제출할 수 있습니다.
- 또한 저작물 내용란의 기재 내용이 충분하지 않은 경우 심사 단계에서 저작물 창작 과정에 대한 상세 설명 보완을 요청받을 수 있습니다.

- ① 신청물 전체 개요: 등록 신청 작품 전체에 대한 소개를 기술합니다.
- ② 활용된 GAI 산출물: GAI를 사용해 생성된 산출물에 대해 작성합니다.
  - 사용한 GAI 도구, 산출 과정, 산출물, 전체 신청물에서의 역할 및 차지하는 비중 등을 기술합니다.
  - GAI 사용한 산출 과정을 설명하기 위한 이미지나 영상 자료의 보충 제출도 가능합니다.
- ③ 인간의 창작적 표현 부분: GAI 산출 전 또는 후에 인간이 직접 표현하여 창작한 부분에 대해 작성합니다.
  - 단순 아이디어만을 기술하면 안 되고, 그 아이디어를 어떻게 구체화하여 최종 결과물에 표현하였는지, 그 과정 및 결과 등을 상세히 기술합니다.
  - GAI 산출물 활용 저작물 창작 표현 과정을 설명하기 위한 이미지나 영상 자료의 보충 제출도 가능합니다.

## 3. 작성례

- ※ 아래 예시는 GAI 활용 저작물의 등록 신청 시 ‘저작물 내용’란 작성 방법의 이해를 돕기 위한 가상의 사례입니다.
- 실제 등록 시에는 신청인이 기재한 내용과 제출된 보충서류 및 복제물 등의 종합 검토 결과에 따라 사안 별로 등록 여부가 달라질 수 있습니다.

## (미술저작물) GAI 산출 이미지를 참고하여 포토샵을 통해 인간이 수작업으로 그려낸 이미지의 등록 신청 시 작성례

### ① 신청물 전체 개요

- 장르: 디지털 일러스트레이션
- 주제: 미래 도시에 사는 인간과 인공지능의 공존
- 소재: 하늘을 나는 대중교통, AI 로봇과 인간이 함께 걷는 거리, 친환경 건축물
- 구성: 이미지 중앙에는 AI 로봇과 인간 아이가 손을 잡고 걷는 모습이 위치하며, 배경에는 다양한 미래적 요소가 배열되고 전체적으로 따뜻하고 희망적인 분위기를 연출함
- 표현 요소: 형광 계열의 밝은 색채 사용, 원근법에 기반한 입체감 표현, 빛과 그림자의 극적인 대비, 디지털 브러시 및 텍스처를 활용하여 디지털 일러스트의 느낌을 강조함

### ② 활용된 GAI 산출물

- 활용한 도구: Midjourney v6 (텍스트 프롬프트 기반 이미지 생성)
- 프롬프트: “a futuristic cityscape where humans and AI coexist, flying cars, neon lights, high-rise buildings with vertical gardens, digital painting style”
- 산출물 역할 및 비중: 생성된 이미지 10종 중에서, 소재 구성 아이디어 및 시각적 구도 설정에 적합한 이미지 1종을 선택하여 참고용 이미지로만 활용함

### ③ 인간의 창작적 표현 부분

최종 작품은 포토샵 프로그램을 사용하여 인간 창작자의 수작업 변형, 드로잉 및 페인팅 작업을 통해 아래의 표현 요소들을 추가하여 창작됨

- 구도 재설계 및 핵심 주제 전달
  - GAI 산출물 이미지에서 제시된 배치를 바탕으로, 작가가 전체적인 장면을 재구성하였으며 AI 로봇과 인간 아이의 상호 교감과 감성이 중심에 오도록 배치하고 시선과 미소 짓는 표정을 따뜻한 느낌으로 표현함
- 세부 디테일 구현
  - 건물 디자인은 실존 도시 건축물을 참고하되 SF 요소를 융합하여 그래픽 이미지로 표현함
  - 인물(아이와 로봇)은 GAI 산출물에 존재하지 않는 완전히 새로운 캐릭터로 직접 스케치하고, 디지털 브러시로 채색함
- 색상 및 광원 연출
  - GAI 산출물에는 없는 형광 계열의 밝은 색채를 추가하고 음영 대비와 하이라이트를 통해 미래 도시에 대한 긍정적인 감성을 표현함

\* (별첨) GAI 산출물 자체와 창작 과정의 기록 사진 자료를 기타 자료로 제출

- 문화체육관광부와 한국저작권위원회는 인공지능 시대에 부각되는 저작권 분야 쟁점과 법제도 개선방안을 검토하고, 인공지능 학습데이터 거래를 활성화하기 위하여 2023년부터 인공지능 업계, 권리자단체, 학계, 법조계, 관계부처로 구성된 워킹그룹을 운영하고 있음
  - 본 안내서는 2025년 3월 발족한 제3기 AI-저작권 제도개선 워킹그룹 인공지능 산출물 활용 분과에서의 논의와 개별 위원의 검토를 바탕으로 워킹그룹 전체회의와 대국민 의견수렴을 거쳐 최종 확정되었음
- 「AI-저작권 제도개선 워킹그룹 인공지능 산출물 활용 분과」의 구성원은 다음과 같음

〈인공지능 산출물 활용 분과 참여 명단〉

| 구분      |        | 소속 및 직위                  |
|---------|--------|--------------------------|
| 법조계     | 이규홍    | 사법정책연구원 수석연구위원(부장판사)     |
|         | 조아라    | 서울동부지방법청장 부부장검사          |
|         | 강태욱    | 법무법인 태평양 변호사             |
| 학계      | 박준우    | 서강대학교 법학전문대학원 교수         |
|         | 차상욱    | 3분과 분과장/경북대학교 법학전문대학원 교수 |
|         | 최진원    | 대구대학교 법학과 교수             |
| 기술계     | 김명주    | AI안전연구소장                 |
|         | 우사이먼성일 | 성균관대학교 소프트웨어학과 부교수       |
| 정부/공공기관 | 정향미    | 문화체육관광부 저작권국장            |
|         | 최영진    | 문화체육관광부 저작권정책과장          |
|         | 문지희    | 문화체육관광부 저작권정책과 서기관       |
|         | 임종우    | 문화체육관광부 저작권정책과 사무관       |
|         | 박형민    | 문화체육관광부 저작권정책과 주무관       |
|         | 김혜창    | 한국저작권위원회 정책연구본부장         |
|         | 김찬동    | 한국저작권위원회 법제연구팀장          |
|         | 박한빈    | 한국저작권위원회 법제연구팀 책임        |
|         | 박정훈    | 한국저작권위원회 법제연구팀 선임연구원     |
|         | 한효정    | 한국저작권위원회 법제연구팀 선임연구원     |
|         | 남경태    | 한국저작권위원회 법제연구팀 주임        |
|         | 김남철    | 한국저작권위원회 등록임치팀 팀장        |
|         | 윤준균    | 한국저작권위원회 등록임치팀 부장        |
|         | 이용정    | 한국저작권위원회 등록임치팀 차장        |
|         | 정성희    | 한국저작권보호원 보호전략지원부 부장      |



생성형 인공지능 활용 저작물의  
**저작권 등록 안내서**

## 생성형 인공지능 활용 저작물의 저작권 등록 안내서

**발 행** 2025년 6월 30일

**기 획** 문화체육관광부 저작권국 저작권정책과  
한국저작권위원회 정책연구본부 법제연구팀

**집 필** 김찬동 팀장(한국저작권위원회 법제연구팀)  
남경태 주임(한국저작권위원회 법제연구팀)

**발행처** 한국저작권위원회

**주 소** (52851) 경남 진주시 소호로 117

**누리집** 문화체육관광부 [www.mcst.go.kr](http://www.mcst.go.kr)  
한국저작권위원회 [www.copyright.or.kr](http://www.copyright.or.kr)

**인쇄처** 행복한나무



# 생성형 인공지능 활용 저작물의 저작권 등록 안내서

