

생성 AI가 작품활동에 쓰이는 것을 제한해야 한다.

202311176 김지형

1. 서론

최근, 대형 웹툰 플랫폼인 네이버에서는 인공지능이 사용된 웹툰 <신과 함께 돌아온 기사왕님>이 업로드 되었다. 해당 웹툰에서는 매 컷 쓰인 그림체가 들쭉날쭉하다던가, 배경의 집들이 희안하게 우그러져 있다던가, 전 컷에서는 오크통이던 구조물이 다음 컷에서는 나무 상자로 바뀌어 있는 등 문제가 발견되었고, 독자들은 AI 생성기로 만든 웹툰을 연재한 것이냐며 부정적인 반응을 보였다. 그로 인해 제작사 측에서 사람이 그린 그림을 AI로 후보정했음을 밝히며 AI 리터칭이 없는 그림을 다시 올렸지만, 독자들은 네이버가 AI 사용을 허가해준 것에 대해 여전히 분노하고 있는 상황이다. 이렇듯, AI 그림 기술이 발전하면서 그에 대한 논쟁이 빈번하게 생기고 있다. 그럼에도 그 문제에 대해 어떻게 해야 할지를 심각하게 고민하고 있는 사람은 드물다. 예전에 비해 AI 그림의 완성도와 입지가 커져가고 있는 만큼, 이 에세이에서는 작품의 영역까지 받을 넓히고 있는 AI 그림을 제한해야 하는지에 대해 비판적인 관점으로 논해보고자 한다.

2. 본론

2.1 생성 AI의 저작권 침해

인공지능 그림 생성기의 발전을 위해서는 우선적으로 요구되는 것이 있다. AI가 그림을 그려내기 위해서는 이미 그림에 종사하고 있던 작가의 그림들이 필요하다. 자체적인 과정을 통해 그림을 생성해내므로 단순 모방이 아니라 창작의 영역이라 말하는 사람도 있지만, AI가 눈이 3개 달린 사람 그림만을 학습했다면 사람의 눈을 3개로 그렸을 것이므로 학습에 사용된 그림으로부터 아예 영향을 받지 않았다고 할 수 없다. AI는 작품들로부터 피부색을 어떻게 칠하면 좋을지, 묘사와 붓터치를 어떻게 하면 좋을지에 대해 영향 받았을 것이라는 소리다. 아무리 AI 기술이 뛰어나더라도 AI는 특질을 따올 데이터가 전혀 없는 상태에서 스스로 창조를 시작할 수 없다. 생성 AI 중 하나인 Novel AI는 디퓨전 모델을 사용하여 이미 있는 그림에다가 노이즈를 켜준다. 그리고 노이즈가 낀 그림을 원래의 그림으로 복원하게끔 한다. 더 심한 노이즈를 입힌 그림을 노이즈가 덜 낀 그림으로 복원하게 하고, 그 그림을 다시 원본 그림으로 복원하도록 한다. 이 과정을 다른 그림들을 넣어가며 계속해서 반복하면 결국 AI는 노이즈만 잔뜩 낀 사진만을 보고도 특정 이미지를 만들어낼 수 있게 된다. 문제는 이 과정에서 작가들의 허락 없이 무단으로 그들의 그림을 학습에 이용했다는 것이다. Novel AI만 하더라도, 픽시브에 작가들이 올린 그림을 무단으로 가져온 Danbooru라는 사이트의 그림을 무단으로 가져와 만든 불법 산출물이기 때문이다. 심지어 이 AI는 매달 약 10달러 정도를 받으면 이용할 수 있는 유료 AI로, 학습에 쓰인 그림에 작가들의 동의가 없었음에도 상업적으로 이용되고 있다. 생성 AI의 원리가 그림 자체를 학습해 발전하는 것인 이상, 작가들의 그림이 더 많이 무단 이용될수록 AI는 그를 통해 생성 정확도를 높여 더 품질 좋은 그림을 그려낼 수 있게 된다. 그 과정에서는 자신의 그림에 대한 저작권마저 인정받지 못한 채 그림체와 그림 스킬을 뺏기게 되는 작가들이 존재하게 된다. 작가들이 생성 AI를 비판하는 것은 단순한 질투나 걱정이 아니다. 마땅히 스스로의 마땅한 권리를 지키려 함이다.

2.2 삶의 부재에서 오는 차이

무엇이 인간이 그린 그림과 AI가 그린 그림을 구분 짓는지, 작품성을 부여하는지에 대해, 필자는 이렇게 주장하고 싶다. 인공지능은 그 그림에 등장하는 물건에 대하여, 왜 그것이 생긴 것이고 무슨 역사를, 무슨 이야기를 담고 있는지 알지 못한다. 생성 AI는 결코 사람처럼 느끼고 이해할 수 없다. 감정의 부재는 자연스럽게 그림에 녹여내는 느낌을 다르게 만든다. 예를 들어, 일제 강점기를 주제로 한 그림을 그리라고 했을 때, 아무리 상세하고 정확한 배경지식을 입력한다고 한들, 일제 강점기 시절을 직접 체험하며 지나온 노령의 작가가 그리는 그림과 감히 비교할 수 없을 것이다. 인공지능이 시각적으로 아무리 절절해 보이는 그림을 그렸다고 해도 우리는 알고 있다. 그것은 인간의 그림을 학습한 결과물이라 그런 것뿐이며, 인공지능의 그림은 단순히 어울리는 자료를 찾아 조합한 것인 반면 노년 화가가 그린 그림에는 그 사람만의 경험과 감정, 삶이 녹아 있다는 것을. 이는 작품에도 똑같이 반영된다. 미술작품의 가치는 그 작품에 어떤 이야기가 녹아있는지에 의해서 결정된다. 고호가 그린 그림과 똑같은 모조품을 만들 수 있다고 해도 모조품에 매겨지는 가격이 결코 고호가 직접 그린 작품의 가격을 넘지 못하듯, 그림의 가치를 판단함에 있어서는 고호라는 사람이 살아온 삶의 고유함과 유일함이 중요하다. 반면, 생성 AI는 인간이 살아온 것과 같은 직접 체험한 삶과 경험을 가지고 있지 않다. 글로만 무언가를 이해하는 것이 훌륭한 이해 수단이었다면, 백문이 불여일견이라는 말은 왜 나왔겠는가. 물론 모방은 모든 창작의 시작이라고 할 수 있을 만큼 중요한 요소이다. 그러나 사람은 자신이 살아온 삶을 통해 영감과 유일성을 더하는 반면, 인공지능이 그려낸 그림은 그렇게 그려진 것이 아니다. 모방을 한 그림과 모방만 한 그림이 가지는 가치의 차이에 대해서 우리는 다시 한 번 생각해봐야 할 필요가 있다.

2.3 반론 및 재반론

사람이 인공지능에게 정보를 입력해 줘야만 인공지능이 작품을 만들어낼 수 있는 것은 맞지만, 그것은 인간도 마찬가지라고 주장하는 이 또한 있을 것이다. 인간은 살아가면서 정보를 얻고, 그 정보를 기반으로 작품세계를 만들어낸다. 인공지능 또한 입력된 정보를 바탕으로 작품의 컨셉과 의도를 정해서 그림을 그릴 뿐이므로, 모방과 정보 입력을 기반으로 한다는 점은 인공지능과 인간이 다를 바가 없다는 식의 주장이다. 하지만 인공지능이 원하던 원하지 않든, 개발자가 인공지능이 자연물을 그리길 원해서 자연의 사진만을 정보로 준다면 그 인공지능은 단지 자연물 작품을 그릴 뿐이다. 반면, 인간은 자신의 작품을 위한 정보를 직접 습득할 수 있다. 자신이 좋아하는 것과 흥미로워 하는 것을 직접 선택하고 조사할 수 있기에, 작품에는 그 사람이 어떤 사람인지, 어떤 가치관을 가지고 있는지가 반영되기도 한다. 주관으로부터 시작되는 그림. 그것이야말로 진정한 의미의 창작이며 작품의 가치를 가른다.

3. 결론

인공지능을 통한 생성 AI가 창작의 영역에서 쓰인다면 당연히 그림이야 빠르게 그릴 수 있다. 당연하게도, 가격 또한 사람이 직접 그리는 작품보다 싼 값일 것이다. 하지만 우리는 편하고 간단한 것을 냉큼 골라버리기 이전에 무엇이 작품이고 예술인지를 생각해봐야 한다.

편리하다는 이유로 이에 대해 눈을 돌려선 안 된다. 생성 AI에 맞는 법과 규제를 더 발전시키고, 작품 활동에 쓰이지 않도록 그 용도를 제한해야 한다. 무차별적인 AI의 쓰임은 결국 사람들이 자신의 길을 갈고뎛으며 시간을 투자할 이유를 없애 전문성을 없앨 것이기 때문이다. 이는 그림에만 국한된 것이 아니기에, 자신의 일이 아니라는 이유로 인공지능의 용도를 제한하는 것에 대해 별 생각 없이 넘어가선 안 된다.

무조건 인공지능을 쓰지 말자는 것이 아니다. 현재 AI기술은 빠른 속도로 발전하고 있고, 그것은 우리의 삶을 편리하고 풍요롭게 만들어주므로 제한하려 한다고 한들 완전히 제한할 수 없기 때문이다. 하지만 인공지능이 발전하는 만큼 이전까지 없던 새로운 현상들에 대해, 사람들과 작가들을 보호할 법 제도의 마련이 필요할 것이다. 인공지능으로만 작품 활동을 하는 것을 제한하는 대신, 클럽 스튜디오의 오토액션처럼 인간의 작품 활동을 보조해주는 쪽으로 발전시켜야 할 것이다.

4. 참고문헌

- 1) <신과 함께 돌아온 기사왕님> 1화, 네이버 웹툰, 2023년 5월 22일 업로드, 2023년 5월 28일 접속, <https://comic.naver.com/webtoon/detail?titleId=809618&no=1>
- 2) “미대생들 망한 이유 : Novel AI & Stable Diffusion 원리설명”, 유튜브, 2022년 10월 12일 수정, 2023년 5월 28일 접속, <https://www.youtube.com/watch?v=LDvnLm2illk>
- 3) “미술 작품의 가치는 어디서 오는가?”, 브런치, 2021년 8월 11일 수정, 2023년 5월 28일 접속, <https://brunch.co.kr/@beacheskim/97>
- 4) “AI가 장난 같으세요?”, 유튜브, 2023년 3월 20일 수정, 2023년 5월 28일 접속, <https://www.youtube.com/watch?v=AoSWx1KpvXQ>