



제 439회 국회 (정기회)
제1차 과학기술정보방송통신위원회

인공지능 발전과 신뢰 기반 조성 등에 관한 기본법 일부개정법률안

검 토 보 고

〈투명성 의무 규제 완화 및 구체화〉

■ 김우영의원 대표발의(의안번호 제2219835호)

2026. 9.

과학기술정보방송통신위원회

수석전문위원 이지민

목 차

I . 제안경위	1
II . 제안이유 및 주요내용	1
III . 검토의견	2
1. 투명성 확보 의무 중 표시 의무 예외 추가 및 딥페이크 생성물 표시 의무 완화 규정 구체화	2

I. 제안경위

가. 발 의 자 : 김우영의원 등 17인

나. 발 의 일 : 2026. 7. 8.

다. 회 부 일 : 2026. 7. 9.

II. 제안이유 및 주요내용

현행법은 인공지능사업자가 실제와 구분하기 어려운 가상의 이미지·영상 등 결과물이 인공지능시스템에 의하여 생성되었다는 사실을 고지 또는 표시할 의무를 부과하되, 예술적·창의적 표현물에 대해서는 고지·표시의무를 완화하고 있음.

그러나, 예술적·창의적 표현물의 범위가 불명확하고 고지·표시의무가 완화되는 경우 작품 단위로 1회 고지·표시하면 충분할 것임에도 법문상 관련 기준이 없어 인공지능사업자의 판단을 어렵게 하고 있음.

또한, 현행법은 배경 생성이나 색 보정 등 단순한 보조도구로서의 인공지능 사용까지 표시의무를 부과하여 규제가 과도한 측면이 있음.

이에 인공지능 투명성 확보의 예외에 관한 규율을 명확히 하여 인공지능사업자의 부담을 완화하고 인공지능 발전을 촉진하려는 것임(안 제31조).

Ⅲ. 검토의견

1. 투명성 확보 의무 중 표시 의무 예외 추가 및 딥페이크 생성물 표시 의무 완화 규정 구체화

가. 개정안의 내용

- 개정안은 생성형 인공지능이 표준적인 편집의 보조에만 활용되거나 이용자가 제공한 데이터를 실질적으로 변경하지 아니하는 경우에는 그 결과물에 대한 생성형 인공지능 생성물 표시 의무를 면제하려는 것임(안 제31조제2항 단서 신설).
- 개정안은 인공지능을 이용한 실제와 구분하기 어려운 가상의 음향, 이미지 또는 영상 등의 결과물에 대한 생성물 표시 의무가 완화되는 대상을 「문화산업진흥 기본법」 제2조제1호(사목 제외)에 따른 문화산업과 관련된 문화상품으로 구체화하고, 이에 대해서는 전시 또는 향유 등을 저해하지 아니하는 필요최소한의 방식으로 고지 또는 표시할 수 있도록 하려는 것임(안 제31조제3항).

현행	개정안
제31조(인공지능 투명성 확보 의무)	제31조(인공지능 투명성 확보 의무)
①·② (생략)	①·② (현행과 같음)
② 인공지능사업자는 생성형 인공지능 또는 이를 이용한 제품 또는 서비스를 제공하는 경우 그 결과물이 생성형 인공지능에 의	② ----- ----- ----- -----

현행	개정안
지, 제2항에 따른 표시, 제3항에 따른 고지 또는 표시의 방법 및 그 예외 등에 관하여 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.	----제2항에 따른 표시의 방법 및 그 예외----- ----- ----- -----.
<신설>	④ 제1항부터 제3항까지에 따른 학습용데이터의 활용 기준, 안전성 확보조치 및 그 밖에 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.
부칙	
이 법은 공포 후 6개월이 경과한 날부터 시행한다.	

나. 검토의견

- 현행법 제31조제1항은 인공지능사업자가 고영향 인공지능 또는 생성형 인공지능을 이용한 제품 또는 서비스를 제공하려는 경우 제품 또는 서비스가 해당 인공지능에 기반하여 운용된다는 사실을 이용자에게 사전에 고지하도록 하고,

같은 조 제2항은 인공지능사업자가 생성형 인공지능 또는 이를 이용한 제품 또는 서비스를 제공하는 경우 그 결과물이 생성형 인공지능에 의하여 생성되었다는 사실을 표시하도록 하며,

제3항은 인공지능사업자가 인공지능시스템을 이용하여 실제와 구분하기 어려운 가상의 음향, 이미지 또는 영상 등의 결과물(이하 “딥페이크 생성

물”)을 제공하는 경우 해당 결과물이 인공지능시스템에 의하여 생성되었다는 사실을 이용자가 명확하게 인식할 수 있는 방식으로 고지 또는 표시하도록 함¹⁾).

- 단, 딥페이크 생성물이 예술적·창의적 표현물에 해당하거나 그 일부를 구성하는 경우에는 전시 또는 향유 등을 저해하지 아니하는 방식으로 고지 또는 표시할 수 있도록 의무를 일부 완화함.
- 과학기술정보통신부가 작성한 「인공지능 투명성 확보 가이드라인」은 ‘전시·향유를 저해하지 않는 방법’의 예시로 ‘시간적으로 주요 콘텐츠와 차이를 두어 표시하거나 비가시적인 표시 방법’ 적용을 제시하고 있음.

○ 그리고, 현행법 제31조제1항부터 제3항까지에 따른 각각의 의무에 대한 구체적인 이행 방법과 적용 예외 사항은 동법 시행령 제23조²⁾에서 규정

1) 「인공지능 발전과 신뢰 기반 조성 등에 관한 기본법」

제31조(인공지능 투명성 확보 의무) ① 인공지능사업자는 고영향 인공지능이나 생성형 인공지능을 이용한 제품 또는 서비스를 제공하려는 경우 제품 또는 서비스가 해당 인공지능에 기반하여 운용된다는 사실을 이용자에게 사전에 고지하여야 한다.

② 인공지능사업자는 생성형 인공지능 또는 이를 이용한 제품 또는 서비스를 제공하는 경우 그 결과물이 생성형 인공지능에 의하여 생성되었다는 사실을 표시하여야 한다.

③ 인공지능사업자는 인공지능시스템을 이용하여 실제와 구분하기 어려운 가상의 음향, 이미지 또는 영상 등의 결과물을 제공하는 경우 해당 결과물이 인공지능시스템에 의하여 생성되었다는 사실을 이용자가 명확하게 인식할 수 있는 방식으로 고지 또는 표시하여야 한다. 이 경우 해당 결과물이 예술적·창의적 표현물에 해당하거나 그 일부를 구성하는 경우에는 전시 또는 향유 등을 저해하지 아니하는 방식으로 고지 또는 표시할 수 있다.

④ 그 밖에 제1항에 따른 사전고지, 제2항에 따른 표시, 제3항에 따른 고지 또는 표시의 방법 및 그 예외 등에 관하여 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.

2) 「인공지능 발전과 신뢰 기반 조성 등에 관한 기본법 시행령」

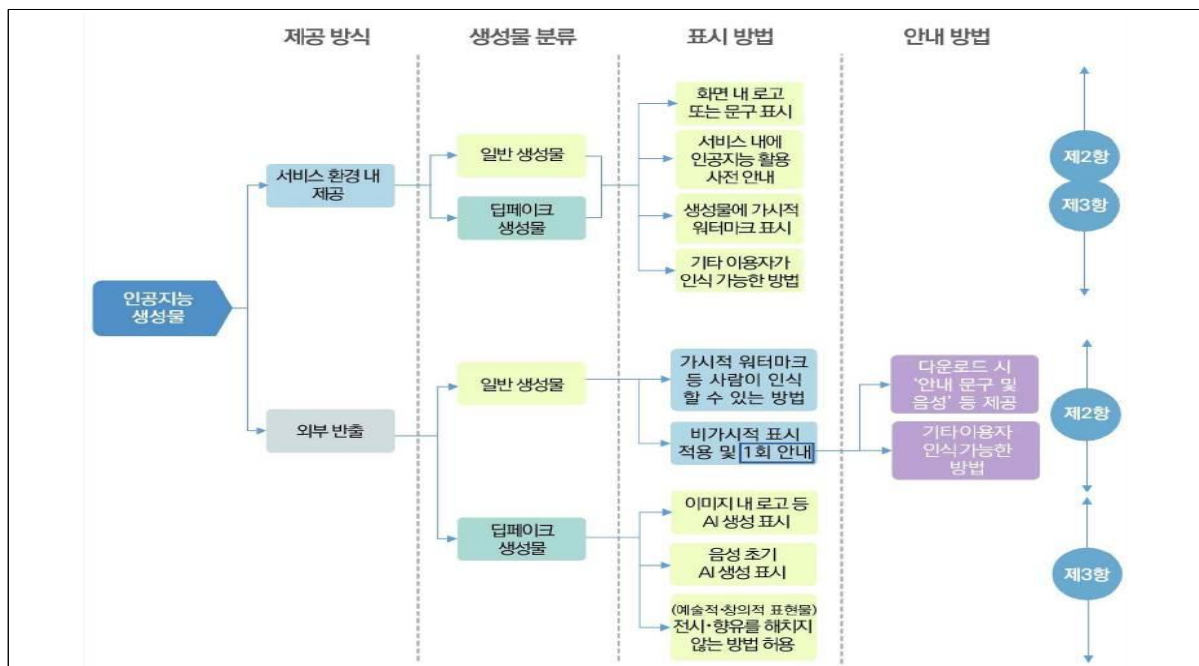
제23조(인공지능 투명성 확보 의무) ① 법 제31조제1항에 따라 인공지능사업자는 고영향 인공지능이나 생성형 인공지능을 이용한 제품 또는 서비스(이하 “제품등”이라 한다)를 제공하는 경우 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 방법으로 제품등이 해당 인공지능에 기반하여 운용된다는 사실을 이용자에게 사전에 고지해야 한다.

1. 제품등에 직접 기재하거나 계약서, 사용 설명서, 이용약관 등에 기재
2. 이용자의 화면 또는 단말기 등에 표시
3. 제품등을 제공하는 장소(해당 장소와 합리적으로 관련된 범위의 장소를 포함한다)에 인식하기 쉬운 방법으로 게시
4. 그 밖에 제품등의 특성을 고려하여 과학기술정보통신부장관이 인정하는 방법

하고 있음.

- 또한, 과학기술정보통신부는 인공지능사업자가 투명성 확보 의무를 원활하게 이행할 수 있도록 「인공지능 투명성 확보 가이드라인」을 발표하였으며 세부적인 이행 방법을 구체적인 예시를 통해 제시하고 있음.

<투명성 확보 의무 중 표시 의무 적용 흐름도>



자료 : 과학기술정보통신부, 「인공지능 투명성 확보 가이드라인」

② 인공지능사업자가 법 제31조제2항에 따른 표시를 할 때에는 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 방법으로 할 수 있다.

1. 사람이 인식할 수 있는 방법
2. 기계가 판독할 수 있는 방법. 이 경우 그 결과물이 생성형 인공지능에 의하여 생성되었다는 사실을 1회 이상 안내 문구·음성 등으로 제공해야 한다.

③ 법 제31조제3항에 따른 고지 또는 표시는 인공지능사업자가 다음 각 호의 사항을 고려하여 이용자가 명확하게 인식할 수 있는 방식으로 해야 한다.

1. 이용자가 시각, 청각 등을 통하거나 소프트웨어 등을 이용하여 쉽게 내용을 확인할 수 있는 방법으로 고지 또는 표시할 것
2. 주된 이용자의 나이, 신체적·사회적 조건 등을 고려하여 고지 또는 표시할 것

④ 제1항부터 제3항까지의 규정에도 불구하고 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 경우에는 제1항부터 제3항까지의 규정 중 전부 또는 일부를 적용하지 않을 수 있다.

1. 제품·서비스명, 이용자 화면이나 제품 결면 및 결과물에 표시된 문구 등을 고려할 때 고영향 인공지능 또는 생성형 인공지능을 활용한 사실이 명백한 경우
2. 인공지능사업자의 내부 업무 용도로만 사용되는 경우
3. 그 밖에 제품등의 유형·특성이나 결과물의 내용, 이용형태 및 기술 수준 등을 고려하여 법 제31조제1항부터 제3항까지의 규정 중 전부 또는 일부에 대한 적용 예외가 필요하다고 과학기술정보통신부장관이 정하여 고시하는 경우

- 개정안은 생성형 인공지능이 보조적인 수단으로만 사용되어 원래 데이터가 실질적으로 변경되지 않은 경우는 생성형 인공지능 결과물 표시 의무를 면제하도록 하고,

딥페이크 생성물에 대한 가시적인 표시 의무가 완화되어 적용되는 ‘예술적·창의적 표현물’의 범위를 「문화산업진흥 기본법」에 따른 문화산업과 관련된 문화상품으로 구체화하며, 그 표시 방식도 필요최소한으로 적용하도록 명시하려는 것임.
- 현행법에서 생성형 인공지능에 의하여 생성된 결과물에 대해 표시 의무를 부과하는 취지는 생성형 인공지능이 생성한 결과물이 실제로 존재하는 데이터나 콘텐츠와 혼동되는 것을 방지하기 위한 것이므로,

생성형 인공지능이 단순한 편집 보조 수준으로만 활용되어 원래 데이터의 내용을 실질적으로 변경하지 않는 경우에 대해서는 안 제31조제2항과 같이 표시 의무를 면제할 필요성이 있을 것으로 보임.
- 그리고, 딥페이크 생성물 표시 의무가 완화되는 ‘예술적·창의적 표현물’은 그 범위가 법률상 명확하게 규정되어 있지 않아 해석에 따라 포괄적으로 인정될 가능성이 있다는 점을 고려할 때,

안 제31조제3항과 같이 관련 법률을 인용하여 적용대상을 보다 구체화할 경우 표시 의무 적용 범위에 대한 수범자의 예측가능성을 일부 제고하는 효과가 있을 것으로 기대됨.
- 「인공지능 투명성 확보 가이드라인」은 예술적·창의적 표현물에 대하여

‘미술, 영화, 문학, 사진, 출판, 만화, 게임, 애니메이션 등 창의적 표현 활동에 따른 결과물’로 설명함.

- 다만, 개정안은 다음과 같은 사항을 고려할 필요가 있음.
- 첫째, 생성형 인공지능 제품·서비스가 보조적인 기능만 수행하는 것이 아니라 본질적인 생성 기능까지 함께 제공할 수 있는 경우, 인공지능사업자의 표시 의무 이행이 현실적으로 어려울 수 있어 이에 대한 검토가 필요한 것으로 보임.
- 생성형 인공지능 제품·서비스가 애초에 보조적인 기능만을 수행하도록 제작·설계된 경우에는 항상 표시 의무 적용이 면제되므로 인공지능사업자가 개발·제공단계에서 생성형 인공지능 결과물 표시를 하지 않도록 하면 됨.
- 그러나, 생성형 인공지능 제품·서비스가 보조적인 기능부터 이용자의 데이터를 실질적으로 변경하는 보다 본질적인 생성 기능까지 모두 수행할 수 있다면, 표시 의무의 적용 여부는 개발·제공 단계가 아니라 이용자의 구체적인 이용단계에서 결정될 것임.
- 안 제31조제2항 단서는 생성형 인공지능 또는 이를 이용한 제품 또는 서비스가 표준적인 편집의 보조에만 ‘활용’되는 경우 표시 의무를 면제하도록 규정하고 있어, 본질적인 생성 기능을 수행하는 생성형 인공지능 제품·서비스도 보조적으로 활용된다면 문언상 표시 의무가 면제되는 대상으로 보임.

- 그런데, 생성형 인공지능에 대한 표시 의무는 인공지능사업자에게 부과되는 것이므로, 이용단계에서 결정될 표시 여부를 인공지능사업자가 개발·제공단계에서 미리 설정하는 것이 현실적으로 가능하고 적절한지에 대해서 검토가 필요함.
- 둘째, 현행법에서 딥페이크 생성물 표시 의무를 완화하는 예술적·창의적 표현물의 범위를 안 제31조제3항과 같이 「문화산업진흥 기본법」에 따른 문화산업과 관련된 문화상품으로 구체화할 경우, 일부 표현물이 규제 완화 대상에서 제외되어 규제가 강화되는 결과가 초래될 수 있어 이에 대한 검토가 필요함.
- 현행법 제31조제3항에 따른 예술적·창의적 표현물은 표현물의 경제성·상업성 여부를 가리지 않고 모두 포함하고 있으나.
「문화산업진흥 기본법」에 따르면 ‘문화상품’의 정의는 ‘경제적 부가가치’의 창출을 전제³⁾로 하고 있으므로 문화상품에는 상업성이 없는 순수예술에 해당하는 표현물은 포함되지 않음.
- 따라서, 개정안이 시행될 경우 완화된 표시 의무를 이행하던 기존의 예술적·창의적 표현물 중 경제적 부가가치를 창출하지 않는 표현물은 강화된 표시 의무를 이행하여야 하므로 규제가 강화되는 결과로 이어질 수 있음.

3) 「문화산업진흥 기본법」

제2조(정의) 이 법에서 사용하는 용어의 뜻은 다음과 같다.

2. "문화상품"이란 예술성·창의성·오락성·여가성·대중성(이하 "문화적 요소"라 한다)이 내재되어 경제적 부가가치를 창출하는 유형·무형의 재화(문화콘텐츠, 디지털문화콘텐츠 및 멀티미디어문화콘텐츠를 포함한다)와 그 서비스 및 이들의 복합체를 말한다.

- 게다가, 경제적 이득을 발생시키지 않는 표현물에 상업적 표현물보다 강한 법적 의무를 부과하는 것이 타당한 것인지에 대한 검토도 필요해 보임.
- 셋째, 안 제31조제3항은 딥페이크 생성물 표시 의무가 완화되는 문화상품에서 「문화산업진흥 기본법」 제2조제1호사목의 ‘디지털문화콘텐츠, 사용자제작문화콘텐츠 및 멀티미디어문화콘텐츠의 수집·가공·개발·제작·생산·저장·검색·유통 등과 이에 관련된 서비스를 하는 산업’에 관련된 문화상품을 제외하고 있는데,

「문화산업진흥 기본법」 제2조제1호 각 목의 산업은 서로 중복될 수 있어 특정 콘텐츠의 구체적인 딥페이크 생성물 표시 의무 적용 여부가 불명확해질 우려가 있음.
- 안 제31조제3항이 문화상품에서 「문화산업진흥 기본법」 제2조제1호사목을 제외한 것은 디지털문화콘텐츠, 사용자제작문화콘텐츠 및 멀티미디어문화콘텐츠가 딥페이크 생성물 표시 의무 완화 대상에 포함될 경우 대다수의 콘텐츠에 규제 완화가 적용될 수 있어 이를 방지하려는 취지로 보임.
- 그런데, 딥페이크 생성물이 「문화산업진흥 기본법」 제2조제1호사목에 따른 디지털문화콘텐츠, 사용자제작문화콘텐츠 및 멀티미디어문화콘텐츠에 해당하면서 다른 목에 동시에 해당하는 경우에는 표시 의무 완화를 적용할지 불명확한 측면이 있으며,

같은 호 카목 또한 ‘가목부터 차목까지의 규정에 해당하는 각 문화산업 중 둘 이상이 혼합된 산업’으로 규정하여 각 목간 경계가 명확히 구분되지 않음을 전제로 하고 있음.

- 문화체육관광부는 「문화산업진흥 기본법」 제2조제1호사목의 디지털 문화콘텐츠 등의 범위는 폭넓게 인정되는 것이 타당하고 웹툰, UCC, 유튜브/넷플릭스 등 내에 있는 콘텐츠 등 디지털형식을 띠는 다양한 콘텐츠가 포섭될 수 있다고 설명함.

- 예를 들어, 웹툰은 「문화산업진흥 기본법」 제2조제1호바목에 따른 ‘만화’이지만 기본적으로 인터넷 환경에서 제공되는 ‘디지털문화콘텐츠’로 사목에 해당하기도 하여 딥페이크 생성물 표시 의무 완화 적용 여부가 불분명함.

○ 넷째, 안 제31조제3항에서 「문화산업진흥 기본법」 제2조제1호를 인용하여 ‘문화산업’의 범위를 구체적으로 규정하면서도, ‘문화상품’을 정의한 같은 조 제2호는 명시적으로 인용하지 않아 체계상 적절하지 않은 측면이 있음.

- 「문화산업진흥 기본법」 제2조제1호는 ‘문화산업’⁴⁾을 정의하면서 영

4) 「문화산업진흥 기본법」

제2조(정의) 이 법에서 사용하는 용어의 뜻은 다음과 같다.

1. "문화산업"이란 문화상품의 기획·개발·제작·생산·유통·소비 등과 이에 관련된 서비스를 하는 산업을 말하며, 다음 각 목의 어느 하나에 해당하는 것을 포함한다.

가. 영화·비디오물과 관련된 산업

나. 음악·게임과 관련된 산업

다. 출판·인쇄·정기간행물과 관련된 산업

라. 방송영상물과 관련된 산업

마. 「국가유산기본법」 제3조에 따른 국가유산과 관련된 산업

바. 만화·캐릭터·애니메이션·에듀테인먼트·모바일문화콘텐츠·디자인(산업디자인은 제외한다)·광고·공연·미술품·공예품과 관련된 산업

화·비디오물, 음악·게임, 출판·인쇄·정기간행물, 방송영상물 등 문화산업에 해당하는 분야를 구체적으로 나열하고 있고, 같은 조 제2호는 ‘문화상품’의 정의를 규정함.

- 안 제31조제3항에서 「문화산업진흥 기본법」 제2조제1호를 인용한 것은 현행법 제31조제3항에 따른 딥페이크 생성물 표시 의무가 완화된다는 ‘예술적·창의적 표현물’의 범위를 법률에 구체화하기 위하여 「문화산업진흥 기본법」에서 명시적으로 나열한 분야를 그대로 적용하려는 취지로 보임.
- 그러나, 실제로 현행법의 ‘예술적·창의적 표현물’을 대체하는 개념은 ‘문화상품’임에도 안 제31조제3항은 문화상품을 정의한 「문화산업진흥 기본법」 제2조제2호는 인용하지 않고 있으며, ‘문화산업’의 정의에 ‘문화상품’의 정의가 실질적으로 포함되어 있지도 않음.
- 따라서, 문언상 ‘문화상품’이 「문화산업진흥 기본법」에 따른 법률상 정의를 의미하는지 명확하기 해석되지 않을 소지가 있으므로, 「문화산업진흥 기본법」 제2조제2호도 명시적으로 인용되도록 수정할 필요가 있음.

- 이 경우, 「문화산업진흥 기본법」 제2조제2호에 따른 문화상품의 정의

사. 디지털문화콘텐츠, 사용자제작문화콘텐츠 및 멀티미디어문화콘텐츠의 수집·가공·개발·제작·생산·저장·검색·유통 등과 이에 관련된 서비스를 하는 산업

아. 대중문화예술산업

자. 전통적인 소재와 기법을 활용하여 상품의 생산과 유통이 이루어지는 산업으로서 의상, 조형물, 장식용품, 소품 및 생활용품 등과 관련된 산업

차. 문화상품을 대상으로 하는 전시회·박람회·건본시장 및 축제 등과 관련된 산업. 다만, 「전시산업발전법」 제2조제2호의 전시회·박람회·건본시장과 관련된 산업은 제외한다.

카. 가목부터 차목까지의 규정에 해당하는 각 문화산업 중 둘 이상이 혼합된 산업

에 디지털문화콘텐츠 및 멀티미디어문화콘텐츠가 포함되어 있으므로, 안 제31조제3항에 따라 표시의무가 완화되는 문화상품에 디지털문화콘텐츠 및 멀티미디어문화콘텐츠도 포함할 것인지 검토가 필요함.

○ 다섯째, 안 제31조제4항은 제2항에 따른 표시 의무에 대한 방법과 예외를 대통령령에 위임하여 정하도록 하고 있는데, 이는 안 제31조제2항에서 생성형 인공지능에 대한 표시 의무 예외를 새로 규정함에 따른 것으로 보임.

○ 그러나, 현행법 제31조제4항을 보면 ‘제1항에 따른 사전고지, 제2항에 따른 표시, 제3항에 따른 고지 또는 표시의 방법 및 그 예외 등’이라고 규정하고 있는데,

이때 ‘제3항에 따른 고지 또는 표시’ 뒤에 붙은 ‘방법 및 그 예외’는 ‘제3항에 따른 고지 또는 표시’에 대한 수식어만이 아니라 ‘제1항에 따른 사전고지’와 ‘제2항에 따른 표시’에 대해서도 동일하게 적용되는 것으로 해석하는 것이 적절함.

- 문언상 ‘사전고지’, ‘표시’, ‘고지 또는 표시’ 모두 방법과 예외를 하위법령에 위임할 필요가 있으며, 그러한 해석을 기준으로 현행법 시행령 제23조는 현행법 제1항부터 제3항까지 규정된 의무의 이행 방법에 대해서 규정하고 제4항은 그 예외를 규정⁵⁾하고 있음.

5) 「인공지능 발전과 신뢰 기반 조성 등에 관한 기본법 시행령」

제23조(인공지능 투명성 확보 의무) ① 법 제31조제1항에 따라 인공지능사업자는 고영향 인공지능이나 생성형 인공지능을 이용한 제품 또는 서비스(이하 "제품등"이라 한다)를 제공하는 경우 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 방법으로 제품등이 해당 인공지능에 기반하여 운용된다는 사실을 이용자에게 사전에 고지해야 한다.

1. 제품등에 직접 기재하거나 계약서, 사용 설명서, 이용약관 등에 기재

- 따라서, 현행법의 규정으로도 개정안의 취지를 달성할 수 있을 것으로 보여 현행 규정을 유지하는 것이 적절해 보임.
- 만약, 안 제31조제4항과 같이 ‘제2항에 따른 표시’ 뒤에 ‘방법과 그 예외’라는 표현을 추가한다면 ‘제1항에 따른 사전고지’에 대해서도 뒤에 같은 표현을 병기하는 방향으로 수정할 필요가 있음.
- 여섯째, 안 제31조제3항에 따르면 현재 딥페이크 생성물 표시 의무가 완화된 예술적·창의적 표현물 중 완화된 표시 의무를 적용받지 못하게 되므로,
이미 제공 중인 딥페이크 생성물에 대해서 안 제31조제3항을 적용할지 불분명한 문제가 있으므로 부칙에 적용례 또는 경과조치를 두어 적용관계를 명확히 할 필요가 있음.

-
- 2. 이용자의 화면 또는 단말기 등에 표시
 - 3. 제품등을 제공하는 장소(해당 장소와 합리적으로 관련된 범위의 장소를 포함한다)에 인식하기 쉬운 방법으로 게시
 - 4. 그 밖에 제품등의 특성을 고려하여 과학기술정보통신부장관이 인정하는 방법
 - ② 인공지능사업자가 법 제31조제2항에 따른 표시를 할 때에는 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 방법으로 할 수 있다.
 - 1. 사람이 인식할 수 있는 방법
 - 2. 기계가 판독할 수 있는 방법. 이 경우 그 결과물이 생성형 인공지능에 의하여 생성되었다는 사실을 1회 이상 안내 문구·음성 등으로 제공해야 한다.
 - ③ 법 제31조제3항에 따른 고지 또는 표시는 인공지능사업자가 다음 각 호의 사항을 고려하여 이용자가 명확하게 인식할 수 있는 방식으로 해야 한다.
 - 1. 이용자가 시각, 청각 등을 통하거나 소프트웨어 등을 이용하여 쉽게 내용을 확인할 수 있는 방법으로 고지 또는 표시할 것
 - 2. 주된 이용자의 나이, 신체적·사회적 조건 등을 고려하여 고지 또는 표시할 것
 - ④ 제1항부터 제3항까지의 규정에도 불구하고 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 경우에는 제1항부터 제3항까지의 규정 중 전부 또는 일부를 적용하지 않을 수 있다.
 - 1. 제품·서비스명, 이용자 화면이나 제품 겉면 및 결과물에 표시된 문구 등을 고려할 때 고영향 인공지능 또는 생성형 인공지능을 활용한 사실이 명백한 경우
 - 2. 인공지능사업자의 내부 업무 용도로만 사용되는 경우
 - 3. 그 밖에 제품등의 유형·특성이나 결과물의 내용, 이용형태 및 기술 수준 등을 고려하여 법 제31조제1항부터 제3항까지의 규정 중 전부 또는 일부에 대한 적용 예외가 필요하다고 과학기술정보통신부장관이 정하여 고시하는 경우

다. 정부 및 관련 단체 의견

1) 과학기술정보통신부: 신중검토

- 인공지능사업자의 예측 가능성 제고와 이행 부담 완화라는 개정 취지에는 공감하나, 법리적·체계적 문제를 고려하여 신중하게 검토할 필요가 있음.
- 생성형 인공지능을 보조적 수단으로 활용하는 경우 표시 의무의 예외를 인정하는 취지는 타당하나, 급변하는 기술 환경과 현행 법체계를 고려하였을 때 법률과 하위법령 중 어느 단계에서 규율할지에 대해 신중한 검토가 필요함
 - 현행법 시행령은 법률이 위임한 표시 의무의 방법 및 그 예외에 관한 사항을 이미 규정 중이므로 현행 법체계와 정합성에 대한 고려가 필요함.
- 그리고, 고지 또는 표시의 예외적 완화 대상으로 「문화산업진흥 기본법」상 ‘문화상품’의 정의를 인용하는 것은 인공지능기본법상 취지에 적합하지 않으며, 그 적용범위도 명확하지 않을 우려가 있음.
 - 「문화산업진흥 기본법」상 ‘문화상품’은 경제적 부가가치를 창출하는 재화·서비스를 의미하므로, 비상업적 순수예술은 대상에서 제외되는 것으로 해석될 우려가 있음.
 - 또한, 「문화산업진흥 기본법」 제2조제1호사목을 제외하는 경우 디지털콘텐츠 형태로 유통되는 생성물 다수가 완화 대상에서 배제되고,

하나의 생성물이 해당 조항의 여러 목에 해당하는 경우 적용 여부가 불명확해짐.

- 그리고, 현행법에서 이미 ‘전시·항유를 저해하지 않는 방식’을 명시적으로 허용하고 있으므로 ‘필요최소한’의 표현을 추가할 실익이 낮고, 적극 해석 시 규제 완화 조항의 취지에 반할 우려가 있음

- 마지막으로, 현행법 제31조제4항에서 “제1항에 따른 사전고지, 제2항에 따른 표시, 제3항에 따른 고지 또는 표시의 방법 및 그 예외 등”에서 ‘방법 및 그 예외’는 전단에 열거된 사항 전체에 대한 것으로 해석하는 것이 타당하므로 개정안의 취지가 이미 반영되어 있으며,

개정안이 시행되면 ‘제1항에 따른 사전고지’의 방법·예외 등은 위임 범위에 포함되지 않고 법률에서 별도 단서를 둔 사항만 위임되는 것으로 해석되어 혼란을 초래할 우려가 있음.

문 의 처
02)6788-5230