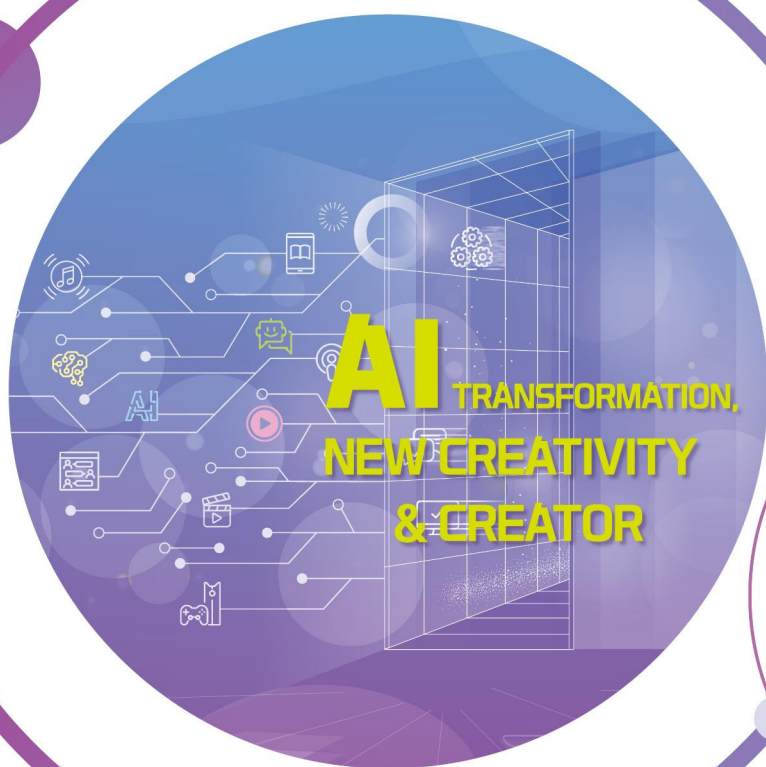


통권 169호 2024.08.02

KOCCA**FOCUS**

## AI와 함께하는 웹툰 산업과 스토리 창작의 미래



KOCCA  
FOCUS



한국콘텐츠진흥원  
KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY

# AI와 함께하는 웹툰 산업과 스토리 창작의 미래

박 수 진

한국콘텐츠진흥원 콘텐츠산업정책연구센터 미래정책팀 주임연구원  
jenny@kocca.kr

본 보고서는 6월 12일부터 14일까지 사흘간 개최한 <2024 콘텐츠산업포럼> 중 이야기포럼의 주요 내용을 재구성하였습니다. AI와 함께하는 콘텐츠 창·제작 현장의 효율화와 무한 가능성, 긍정적 변화 방향 등에 관한 이야기를 서술하고, AI 기술의 혁신적 진화가 산업 생태계에 가져올 새로운 기회 요인과 대응 방향에 대해 살펴보고자 합니다.

## SUMMARY

### ○ 웹툰 산업의 생성형 AI 활용

- 웹툰 시장 규모 대비 열악한 창작자의 노동 환경 개선과 빠른 업무 효율성을 위해 생성형 AI 도입이 본격화되고 있음
- ‘라이언로켓’, ‘네이버웹툰’, ‘오노마에이아이’ 등에서 Stable Diffusion 모델을 기반으로 웹툰에 특화된 인공지능 모델을 자체 개발, 활용 중

### ○ 스토리 창작 분야에서의 생성형 AI 활용

- 언어 생성 AI 알고리즘의 특성상 일관성 있는 줄거리의 유지가 힘들었으나, 대형 언어 모델의 지속적인 발전이 이루어지고 있으므로 활발한 논의 가능
- AI가 이야기산업 종사자의 자리를 대체하기보단 리서치, 브레인스토밍, 품질 검토 등의 도구로써 활용하여 공생하는 것을 기대

### ○ 창작 생태계의 대응 방향과 주요 시사점

- 생성형 AI를 적극적으로 도입하는 기업과 기성 작가들의 AI 지식 불균형 해소 필요
- AI 사용으로 인한 부정적 영향을 단순히 법으로 규제하기보단 이를 향유하는 창작자, 사용자를 위한 리터러시 교육 선행 요구

# AI와 함께하는 웹툰 산업과 스토리 창작의 미래

## CONTENTS

### 01

#### 웹툰 산업의 생성형 AI 활용

1. 웹툰 산업의 창작 환경 실태
2. 웹툰 산업 내 생성형 AI 기술 활용 현황
3. 향후 전망 예측

### 02

#### 스토리 창작 분야에서의 생성형 AI 활용

1. ChatGPT를 활용한 스토리 창작
2. 스토리 창작 분야 생성형 AI 기술 활용 현황
3. 향후 전망 예측

### 03

#### 창작 생태계의 대응 방향과 주요 시사점

1. 업계별 생성형 AI 기술 활용에 대한 창작자 반응
2. 생성형 AI 관련 주요 쟁점
3. AI 시대의 대응 방향과 시사점

본 보고서의 내용은 연구자의 견해이며, 본원의 공식 입장과는 다를 수 있습니다.

# 이 웹툰 산업의 생성형 AI 활용<sup>1)</sup>

## 1 웹툰 산업의 창작 환경 실태<sup>2)</sup>

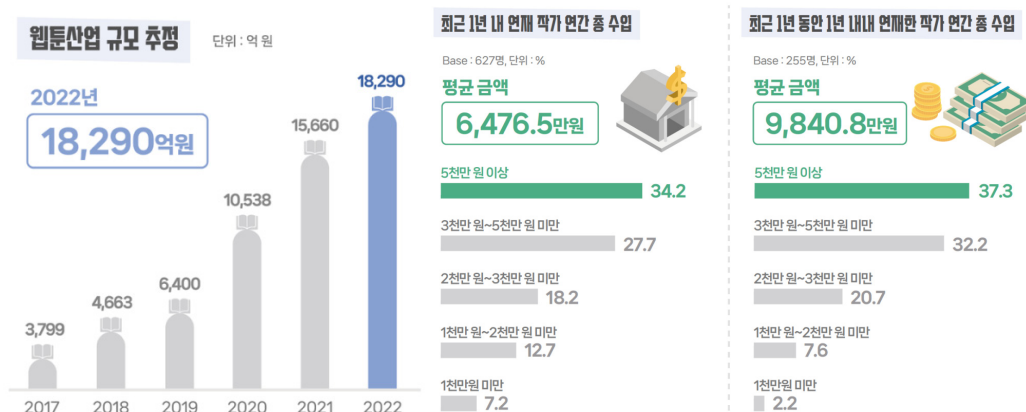


“소비자들은 웹툰을 3분 만에 빠르게 읽지만, 그 3분짜리 웹툰을 만들기 위해서는 엄청난 시간이 소요되고 있다. 6명이 5일 내내 그려도 80컷이 겨우 나온다고 한다. 콘티를 만들고, 스케치를 그리고, 선화, 채색, 명암, 후보정, 배경까지... 이런 컷들이 80장이 모여야 한 화가 완성된다. 그러다보니 웹툰 산업 종사자들의 고충이 커지고 있다. **지금의 노동 집약적인 방식은 반도체를 수제로 만드는 것과 같다**고 본다.”

\* 한국콘텐츠진흥원(2024.06.14.). <2024 콘텐츠산업포럼> 이야기포럼 정승환 대표(라이언로켓) 발표 내용 中

### ● 빠르게 성장하는 웹툰 산업과 그 이면의 창작 환경

- 2022년 국내 웹툰 산업 시장 규모는 역대 최대인 1조 8,290억 원을 기록
  - ▶ 2021년 1조 5,560억 원 대비 2,630억 원(16.8%) 증가
- ‘네이버웹툰’ 지난 6월 미국 나스닥 상장 및 150여 개 국가에서 서비스
- 2023년 하반기 기준 웹툰(만화) 수출 · 종사자는 전년 동기와 비교해 74.9% 증가
  - ▶ 이는 웹툰 특유의 ‘확장성’ 때문으로, OSMU(One Source Multi Use) 시스템의 근간이 되는 슈퍼 지식 재산권(IP)임과 동시에 다양한 영역을 한데 묶는 미디어믹스에 최적화된 콘텐츠로 볼 수 있음
- 반면 웹툰 작가 연평균 수입의 경우, 1년 내내 연재한 작가의 연간 총수입 및 최근 1년 이내 연재한 작가의 연평균 수입이 9,840만원과 6,476만원으로 전년도 대비 2,030만원, 2,097만원 감소하였음
  - ▶ 웹툰 이용 횟수 감소 및 산업 내 경쟁이 심화된 것이 원인으로 파악됨



[그림 1] 웹툰산업 규모 추정 및 연재 작가 연간 총 수입

1) <2024 콘텐츠산업포럼> 이야기포럼. 「웹툰 제작의 새로운 패러다임과 창작 환경 변화」(정승환 대표/라이언로켓) 발제를 재구성하였음

2) 한국콘텐츠진흥원(2024). 「2023 웹툰 실태조사(사업체·작가)」

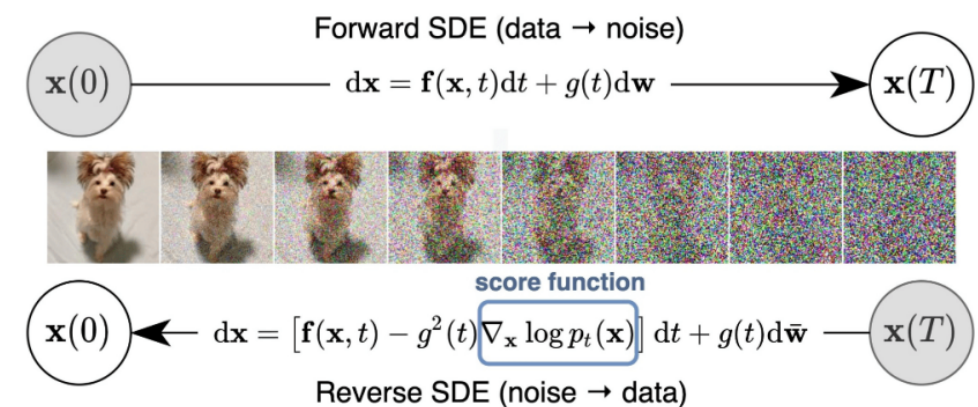
## ● 웹툰 산업 내 생성형 AI 도입 본격화

- 현재의 노동집약적 웹툰 제작 방식으로는 불안정한 수익, 건강 악화 등으로 인해 장기적인 창작 활동 불가능
  - ▶ 「2023 웹툰 실태조사」에 따르면 창작 활동 시 AI 활용 의향 조사에서 웹툰 제작사의 ‘의향 있음’ 비율은 41.2%, 웹툰 작가는 36.1%로 나타남
  - ▶ 생성형 AI는 창작 환경에서 노동환경을 개선해 업무 효율성을 높이고 작가의 그림체를 구현할 수 있다는 점에서 웹툰 시장의 주목받는 트렌드로 떠오르고 있음
  - ▶ 차세대 웹툰 작가 인재 양성 과정에서는 이미 AI 활용에 대한 교육이 이루어지고 있는 추세
    - \* 콘진원, <2024 웹툰 엑스퍼트 프로그램(웹툰 전문인력 양성 교육)> 내 ‘AI 활용 교육’
    - \* <2023 경남웹툰캠퍼스 웹툰 스킬업 교육 프로그램>의 비즈니스 특강 ‘AI를 활용한 웹툰 제작 교육’
    - \* <2023 2차 웹툰포럼>의 워크숍 ‘생성 AI(미드저니) 활용법’ 등
  - ▶ 웹툰 산업의 큰 문제점 중 하나인 ‘긴 제작 기간’을 단축시켜 트렌드에 빠르게 대응

## 2 웹툰 산업 내 생성형 AI 기술 활용 현황

### ● Stable Diffusion Model의 원리와 한계

- Stable Diffusion은 ‘Stability AI’에서 2022년에 출시한 딥러닝 모델로 확산 및 노이즈 제거 매커니즘을 통해 텍스트를 사용하여 이미지를 생성하거나 기존 이미지를 변형할 수 있다는 특징이 있음
  - ▶ 기본 원리 ⇒ “노이즈(흩어졌던 분자)에서 원하는 사진(정렬된 픽셀)을 생성하는 함수를 만들자”
  - ▶ 강아지 사진의 원본에 노이즈를 100번 입혀 아주 흐리게 만든 버전과 99번 입힌 버전을 준비하고, 전자를 ‘Diffusion Model’에 넣은 뒤 결과값을 후자와 비교함 ⇒ 이 과정을 반복 및 훈련시켜 노이즈로부터 명령한 이미지를 생성할 수 있게 됨



[그림 2] Stable Diffusion Model의 작동 원리 ©라이언로켓

- Stable Diffusion, 미드저니 등의 초거대 이미지 모델들은 공개된 후 단발성 이미지 제작에 유용하게 활용되고 있지만 웹툰 산업에서 필요로 하는 ‘일관성’이 부족한 것이 한계

## ● 웹툰 산업에서의 생성형 AI 도입 및 활용 사례

### • 라이언로켓

- ▶ 웹툰에 특화된 언어 모델을 자체 개발 및 적용한 생성형 AI <젠버스>를 활용하여 작가의 화풍 10장 가량을 학습시켜 결과물을 만들어 냄
- ▶ 로맨스 판타지 혹은 액션 등의 장르물에서도 충분히 캐릭터의 일관성을 유지하여 웹툰 제작



[그림 3] '라이언로켓'의 <젠버스>를 활용하여 생성된 웹툰 이미지 ©라이언로켓

### • 네이버웹툰

- ▶ 생성형 AI가 이용자의 사진을 웹툰 작가의 그림체로 변환시켜주는 <툰필터>는 지난해 5월 출시되어 5~12월 간 약 9천만 장의 이미지를 생성하고, 태국·인도네시아·프랑스·북미·대만·일본 등으로 서비스를 확대
- ▶ 창작자들의 그림체를 학습하여 저작권 논란이 없는 생성형 AI 도구 개발 계획

<표 1> 네이버 웹툰의 생성형 AI 활용 서비스 사례<sup>3)</sup>

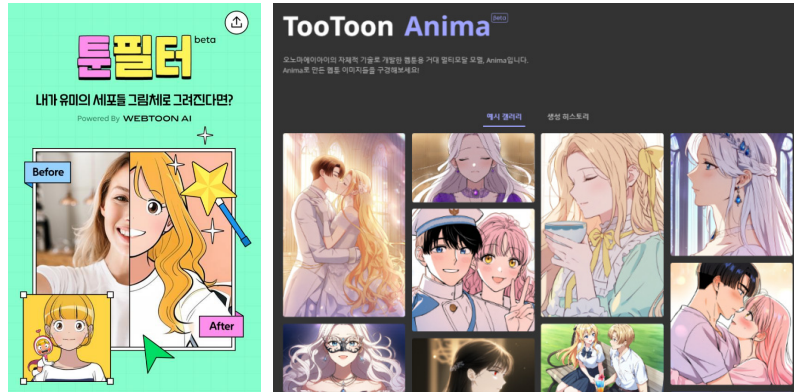
쉐이퍼	• 3D 캐릭터 모델링
콘스텔라	• 모델링 된 캐릭터를 2D로 변환
웹툰 AI 페인터	• 딥러닝 기술을 활용, 스케치 맥락에 맞는 채색에 도움
AI 캐리커처	• 이용자가 자신의 얼굴 사진을 넣으면 웹툰 작가의 그림체로 변환 • *2023년 5월 선보인 '툰필터'와 비슷하나 고도화됨
캐릭터챗	• '하이퍼클로바X'를 활용하여 웹툰 캐릭터와 대화 가능한 챗봇

### • 오노마에이아이<sup>4)</sup>

- ▶ 웹툰 창작 보조 서비스 <투툰(TOOTOON)>의 베이스 모델인 '아니마 디퓨전(Anima Diffusion XL)' 공개
- ▶ 학습 데이터로 공개된 1천만 장 이상의 일러스트레이션 이미지 데이터를 사용하여 저작권 문제의 소지 제거
- ▶ 여러 에피소드에 걸쳐 일관적인 그림체를 유지할 수 있도록 튜닝, 콘트 샷, 레퍼런스, 에셋 등에 주목하여 개발

3) 이투데이(2024.07.19.). 졸라맨 그리면 원고가 똑딱...네이버웹툰, '보조작가 AI'로 IP 확보한다.

4) 시타임스(2024.07.06.). 오노마에이아이, 웹툰 창작활동 보조 모델 '아니마 디퓨전' 공개.



[그림 4] 좌: '네이버웹툰'의 <툰필터> ©네이버웹툰 우: '오노마에이아이'의 <투툰(TOOTOON)> ©오노마에이아이

### 3 향후 전망 예측



“기술의 발전은 우리가 예상하는 것보다 항상 더 빠르게 올 것이라는 걸 염두에 두어야 한다. 해외 등지에서는 2025년도부터 이미지 분야에서 쓰일 수 있는 생성형 AI 레벨은 최고점에 다다를 것이라 예측하고 있다.”

\* 한국콘텐츠진흥원(2024.06.14.). <2024 콘텐츠산업포럼> 이야기포럼 정승환 대표(라이언로켓) 발표 내용 중

#### ● 향후 생성형 AI 기술 개발 예측

- ‘Sequoia Capital’에 따르면 2025년 이미지 분야에서 쓰일 수 있는 생성형 AI 레벨이 최고점에 다다를 것이라 예측<sup>5)</sup>
- ‘버티컬 AI’ 서비스 열풍이 거세지며 영상·커머셜 등의 분야에서도 고도화된 사업 모델이 탄생하고 있음

	PRE - 2020	2020	2022	2023?	2025?	2030?
TEXT	Spam detection Translation Basic Q&A	Basic copy writing First drafts	Longer form Second drafts	Vertical fine tuning gets good (scientific papers, etc)	Final drafts better than the human average	Final drafts better than professional writers
CODE	1-line auto-complete	Multi-line generation	Longer form Better accuracy	More languages More verticals	Text to product (draft)	Text to product (final), better than full-time developers
IMAGES			Art Logos Photography	Mock-ups (product design, architecture, etc.)	Final drafts (product design, architecture, etc.)	Final drafts better than professional artists, designers, photographers
VIDEO / 3D / GAMING			First attempts at 3D/video models	Basic / first draft videos and 3D files	Second drafts	AI Roblox Video games and movies are personalized dreams

Large model availability: ● First attempts ● Almost there ● Ready for prime time

[그림 5] Generative AI Systems Timeline ©Sequoia Capital

- 그러나 이미지 기반 AI 사용에 있어 학습 데이터와 생성 결과물 저작권에 대한 기준이 아직 미흡한 상황

5) Sequoia Capital(2022.09.19.). ‘Generative AI: A Creative New World’

## 02 스토리 창작 분야에서의 생성형 AI 활용<sup>6)</sup>

### 1 ChatGPT를 활용한 스토리 창작



“독창적이면서도 개연성이 좋고, 문장도 수려하지만 지금까지 보지 못한 새로운 것을 만들어내려면 인간 또한 생각나는 대로 쓰는 것이 아니라 굉장히 많은 시도와 탐색을 해야 한다. 지금의 언어 생성 AI는 복수의 시도를 하지 않고 학습된 데이터를 기반으로 그럴법한 단어를 하나씩 붙여나가는 것에 불과하다. **독창적이면서도 품질이 유지되는 AI 스토리 창작을 위해서는 투자와 노력이 많이 필요하다.**”

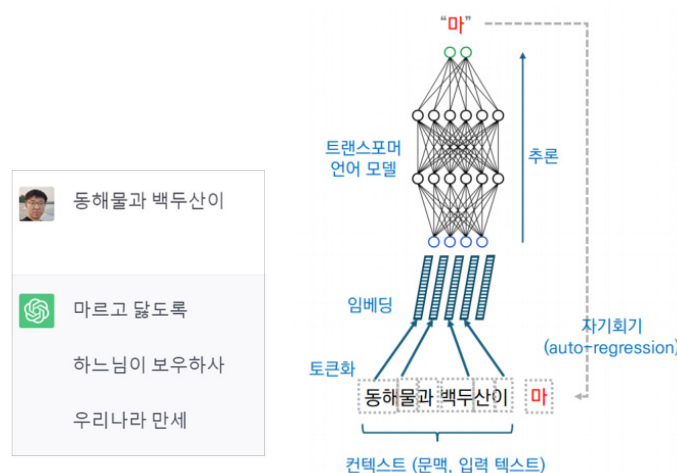
\* 한국콘텐츠진흥원(2024.06.14.). <2024 콘텐츠산업포럼> 이야기포럼 전윤호 작가 발표 내용 中

#### ● ChatGPT를 활용한 이야기 창작 사례와 한계

- 전윤호 작가는 ChatGPT-3.5(2023년 2월 기준)를 활용하여 소설 <매니페스트> 창작
- 기술 및 언어 생성 AI 특성상의 한계
  - ▶ 전형성이 높아 클리셰 범벅의 스토리가 구성되며, 작가가 구체적인 줄거리를 제시해야만 함
  - ▶ 소설에 필요한 욕설 혹은 비난 등의 표현을 생성하지 못하고 교훈적 결말로 끝내는 경향이 있음
  - ▶ 영어 포맷 대비 한국어 포맷의 기능적 저하로 인하여 영어 작업 후 ‘DeepL’을 이용하여 번역
  - ▶ 부적절한 콘텐츠의 생성을 사전에 차단하기 위해 역할극을 거부함

#### ● ChatGPT의 언어 생성 원리

- 언어 생성 AI(거대언어모델, LLM(Large Language Model))는 학습한 텍스트의 통계를 기반으로 다음 단어(토큰)의 예측을 반복하는 자기회기(Auto-regression) 방식으로 ‘이어쓰기’를 수행함



[그림 6] ChatGPT의 작동원리 ©전윤호 작가, OpenAI

6) <2024 콘텐츠산업포럼> 이야기포럼. 「생성형 AI와의 공생과 창작의 미래」(전윤호 작가) 발제를 재구성하였음

- 가능성 높은 단어를 순차적으로 추가할 경우, 전형적인 스토리만 생성되는 한계가 있음
- 참신하면서도 짜임새 있는 스토리를 생성하기 위해선 무작위성 증대 및 탐색 범위의 확장이 필요
- 추론이 단방향으로 검토 혹은 반복 없이 한 번에 이루어지기 때문에 스토리 창작 과정에 필요한 퇴고 과정을 진행할 수 없으므로, 긴 줄거리를 일관성 있게 유지하거나 복선·반전을 구사하기 어려움

## 2 스토리 창작 분야 생성형 AI 기술 활용 현황

### ● 텍스트 기반 대규모 언어 모델의 획기적 발전

- ‘Meta’의 <라마 3.1(Llama 3.1)>, ‘OpenAI’의 <GPT-4o>, ‘Anthropic’의 <클로드 3.5 소네트(Claude 3.5 Sonnet)> 등이 앞다투어 출시되며 대규모 언어 모델의 획기적인 발전을 불러일으킴
- 네이버 또한 ‘하이퍼클로바X’를 출시하며 한국어 특화 모델이라는 강점으로 대중에게 접근

### ● 스토리 창작 업계에서의 생성형 AI 도입 및 활용 사례

- 창의성이 요구되는 스토리 창작 업계에도 생성형 AI의 도입이 적극적으로 활용되고 있음
- 기성 작가들의 경우, 리서치 혹은 브레인 스토밍 과정, 캐릭터 설정, 로그라인 생성 등의 작업에서 주로 사용
- 올해 부천국제판타스틱영화제(BIFAN)에서 국내 영화제 최초로 ‘AI 경쟁부문’ 신설<sup>7)</sup>
  - ▶ 아마구치 히로키 감독의 <발전의 주기>는 미드저니로 이미지를 생성, Gen-2를 사용해 영상으로 변환하였으며, ‘수노’가 음향을 만들고, ChatGPT로 가사를 붙임
  - ▶ 데이브 클락 감독은 “과거 할리우드 엘리트층에 국한된 대형규모 영화를 누구나 만들 수 있게 됐다.”고 전함
- ‘DeepMind’의 <Dramatron>
  - ▶ 사전 훈련된 대규모 언어 모델로 일관된 텍스트 생성 가능
  - ▶ 간략한 스토리 요약, 등장인물 설명, 장면 플롯, 전환 포인트, 무대 설정, 간략한 대사와 같은 부분들을 인터랙티브하게 생성해 사용자에게 제시
  - ▶ 그러나 학습된 데이터 요소가 텍스트로 출력되기 때문에 표절 가능성이 있으며, 사용자가 직접 수정 및 보완 필요
- ‘스캐터랩’의 <제타>
  - ▶ 페르소나 챗봇의 일종으로 사용자가 직접 자신이 원하는 AI 캐릭터를 설정해 대화하며 하나의 내러티브를 써내려가는 방식
  - ▶ 대화 뿐 아니라, 지시문 입력 또는 심리 묘사 등도 가능
  - ▶ 스토리 창작 과정에서 캐릭터 설정값을 참고하는 데에 도움

7) 아시아경제(2024.07.06.). [대중문화 댄친 AI]③ “인간이 낼 수 없는 기괴한 표정 오색”...제작비 0원 AI영화 봐보니.

### 3 향후 전망 예측

#### ● 콘텐츠 포맷의 변화 가능성

- 스토리텔러 AI → 독자가 앞 내용을 잊었을 때 알려주거나, 복잡한 설정 또는 독자에게 익숙하지 않은 개념에 대해 설명해주거나 프로젝트 흐름을 끊지 않고 긴 스토리를 따라갈 수 있도록 길잡이 역할을 해주는 인공지능 기대

#### ● 번역 품질 상승

- 언어 AI 기업 'DeepL'에서는 최근 자사 번역서비스에 거대언어모델(LLM) 도입 및 아시아 시장 확장을 위해 중국어 번체 서비스를 시작
- 번역 수입이 되지 않은 작품을 독자가 스스로 번역하여 읽거나, 해외 수출 시에 AI 번역기를 활용하여 번역 품질 상승 기대
- 최근 번역 시장에서는 AI 번역기로 초벌 번역을 하고, 이를 번역가가 감수해 완성도를 높이는 '기계번역 사후 교정(MTPE)' 시스템이 일반화<sup>8)</sup>
  - ▶ 그러나 북미 최대 출판사 '펭귄랜덤하우스'를 비롯한 해외 대형 출판사들이 판권 계약을 하며 콘텐츠 유출 가능성 등으로 인해 '인공지능(AI) 번역기 사용 금지' 조항을 넣기도 함
  - ▶ 이미 AI 번역기를 활용 중인 번역가들과의 조율 및 합리적인 방안 모색 필요

#### ● 독창적인 콘텐츠 발굴

- 전문 글쓰기 훈련이 되어있지 않으나 아이디어가 있는 사용자가 AI를 활용하여 독창적인 콘텐츠를 창작하는 것 또한 가능
- 양적 증가에서 질적 증가로 이어지는 규모 확대 기대

8) 동아일보(2024.01.22.). [단독]해외 대형 출판사들, "AI 번역금지" 국내 출판사에 계약 요구.

## 03 창작 생태계의 대응 방안과 주요 시사점<sup>9)</sup>

### 1 업계별 생성형 AI 기술 활용에 대한 창작자 반응

#### ● (출판 업계) 아마추어 창작자에게는 기획의 관문, 그러나 저품질의 작품이 대량 생산되는 문제에 대한 논의 필요

- 일부 기성 작가들은 리서치, 브레인스토밍의 도구로 이용하며 도움을 많이 받고 있으나 여전히 활용 자체를 꺼려하는 작가 및 출판사가 많음
- 취미로 창작을 하는 아마추어 창작자들에게 새로운 기획의 문이 될 수 있음. 그러나 이로 인해 저품질의 작품이 대량 생산되면 정말 가치가 있는 작품도 묻힐 수 있다는 점에서 우려

#### ● (웹툰 업계) 기대와 공포의 생성형 AI, 지식 격차에 대한 우려 존재

- 도구로서의 AI가 주는 업무 효율성, 스토리에 대한 피드백 혹은 토론 등이 이루어지는 것에 기대
- 그러나 AI가 창작자의 아이디어를 학습하여 무분별하게 퍼트릴 수 있다는 우려 또한 존재
- 개발자와 창작자의 AI 지식 격차가 크기에 생성형 AI를 적극적으로 도입하고자 하는 대형 스튜디오의 입장과 개인 창작자의 상이한 입장을 해소할 수 있는 논의 필요
- 창작자 간에도 배경, 선, 채색, 명암 등 AI를 활용하는 범위에 대한 의견이 분분하여 이에 대한 업계 차원에서의 합의가 요구됨

#### ● (영상 업계) 할루시네이션 대처 방안 및 업무 효율성 증대에 대한 논의 필요

- 시나리오 작업 단계에서 AI를 활용하는 기성 작가들은 이미 존재하나, 학습된 데이터에 의한 할루시네이션(Hallucination, 환각 효과)으로 인해 정보의 신뢰도가 떨어지는 경우가 생김. 결국 고증을 위해선 한 번 더 검증 과정을 거쳐야 하기에, AI 활용이 업무 효율성을 높일 수 있는 방안이 맞는지에 대한 논의 필요
- 해외 세일즈, 투자 피칭을 위한 예고편 혹은 짧은 무브의 영상 제작에 활용

9) <2024 콘텐츠산업포럼> 이야기포럼. 「종합토론」 시대의 새로운 창작자, AI의 현주소와 대응방안(민세희 교수, 공병훈 교수, 이재민 소장, 김도연 대표, 전윤희 작가) 내용을 재구성하였음

## 2 생성형 AI 관련 주요 쟁점



“현재 웹툰 독자들을 보면 어릴 때부터 문화 경험이 클러스터 되어 완전히 구분되어 있다. 내가 보고 있는 커뮤니티 내부에서만 소통하다보니 외부와의 대화를 공격으로 치부하는 경향이 강하다. **생성형 AI를 통한 결과물은 데이터에 의한 편향성이 두드러진다. 이러한 불균형과 편견에 의해 문화 간의 벽이 더 두터워지기 전에 사회적으로 통합할 수 있는 노력이 반드시 필요하다.**”

\* 한국콘텐츠진흥원(2024.06.14.). <2024 콘텐츠산업포럼> 이야기포럼 전운호 작가 발표 내용 中

### ● (데이터 편향성) 빅데이터 학습에 의한 편향성 타파 논의 필요

- 잘못된 정보와 선입견 등 편향된 데이터로 인해 실제 사실을 왜곡하거나 차별을 고착화시키기도 함
  - ▶ 창작자 스스로 인식하고 검증하는 것이 반드시 필요
- 영어권, 특히 미국 중심으로 데이터가 수집되고 있기 때문에 지리적 불균형 또한 이루어짐
- 생성형 AI는 인터넷에 이미 퍼져있는 무료 콘텐츠를 많이 학습함. 그러나 국내에 출판된 많은 출판물들이 아직 디지털화 되지 않은 상태. 출판 업계는 인공지능 혹은 디지털에 의한 저항 의식이 강하므로 해당 생태계를 약화시키지 않으면서도 AI와 함께 발전해나갈 가능성이 있는가에 대한 논의 필요

### ● (윤리성) 창작자와 소비자 모두 책임감 있는 태도로 AI로 인한 윤리적 문제들을 경계해야 함

- 생성형 AI를 통한 1인 저작 시스템이 대중화되면서 창작자의 윤리성 문제가 불거짐
- 폭력적이거나 특정인에게 해를 가할 수 있는 창작물이 무작위로 확산·배포 될 수 있음을 항상 경계하고 제도적 차원에서 어떻게 막을 수 있을지를 고민해야 함
- 어떤 기술이든 양면성을 지니고 있음. 다양한 성별·직업·연령별 시각을 통한 관심 촉구 필요
  - ▶ 스마트폰의 시대가 도래했을 때, 대중들은 신종 범죄 행위와 디지털화로 인한 불편함 등을 걱정했지만 실제로 예상치 못하게 생긴 문제는 손쉽게 타인의 삶을 공유하게 되었을 때 청소년들이 느낀 위화감과 외모 강박, 그로 인한 사치·우울감 등의 부작용이었음

### 3 AI 시대의 대응 방향과 시사점

#### ● 규제 이전에 필요한 것은 AI 콘텐츠 리터러시 교육

- 현재 연령·산업·지역별 AI 활용 격차가 심하게 나타나고 있는 상태
- 누구나 생성형 AI를 활용해 창작물을 만들어낼 수 있는 시대가 오면서 그에 따라 온전히 개인의 윤리성에 기대어 만들어진 창작물이 무분별하게 배포됨. 거짓 뉴스, 허위 정보, 음란물 등을 올바르게 거르고 소비하기 위해선 AI 콘텐츠에 대한 디지털 리터러시 교육이 필수적
- AI를 활용할 수 있는지의 여부는 국가 경쟁력을 좌우하는 아주 중요한 변수가 될 수 있음. AI 활용 능력 격차를 줄이기 위한 제도적 지원과 교육이 절실

#### ● 창작자에겐 ‘무엇을 쓰느냐’보다 ‘얼마나 잘 쓰느냐’가 핵심

- 생성형 AI를 기반으로 한 창작 툴은 굉장한 속도로 발전 중이며, 1인 창작자를 비롯한 다양한 조건 속 창작자들의 핵심 도구로 떠오르고 있음
- 창작자들을 자본으로부터 해방시켜 충분히 적은 비용으로 퀄리티 높은 창작물을 만들어낼 수 있다는 이점이 크게 작용
- 그러나 여전히 무단 데이터 학습으로 인한 저작권 문제, 윤리적 가이드라인의 미비 등이 지적되고 있는 상황으로 창작자들이 다양한 교육을 통해 이를 학습해야 할 필요성 대두

## 참고문헌

- 한국콘텐츠진흥원(2024.06.14.). 〈2024 콘텐츠산업포럼〉 이야기포럼. 「웹툰 제작의 새로운 패러다임과 창작 환경 변화」(정승환 대표/라이언로켓)
- 한국콘텐츠진흥원(2024.06.14.). 〈2024 콘텐츠산업포럼〉 이야기포럼. 「생성형 AI와의 공생과 창작의 미래」(전윤호 작가)
- 한국콘텐츠진흥원(2024.06.12.). 〈2024 콘텐츠산업포럼〉 이야기포럼. 「종합토론」 시대의 새로운 창작자, AI의 현주소와 대응방안(민세희 교수, 공병훈 교수, 이재민 소장, 김도연 대표, 전윤호 작가)
- 한국콘텐츠진흥원(2024). 「2023 웹툰 실태조사(사업체 · 작가)」
- 이투데이(2024.07.19.). 졸라맨 그리면 원고가 똑딱…네이버웹툰, ‘보조작가 AI’로 IP 확보한다
- AI타임스(2024.07.06.). 오노마에이아이, 웹툰 창작활동 보조 모델 ‘아니마 디퓨전’ 공개
- Sequoia Capital(2022.09.19.). ‘Generative AI: A Creative New World’
- 아시아경제(2024.07.06.). [대중문화 댄친 AI]③ “인간이 낼 수 없는 기괴한 표정 오색”…제작비 0원 AI영화 봐보니
- 동아일보(2024.01.22.). [단독]해외 대형 출판사들, “AI 번역금지” 국내 출판사에 계약 요구