

중 국

[판례 분석] AI 생성 이미지의 단계별 독창성 심사 기준

2026. 10. 07.

국제협력팀

중국사무소

AI 생성 이미지의 생성 과정은 전단 구상, 생성 통제, 후단 가공 등 세 단계로 나누어지는데 전단 구상에서는 사전적 표현 설계, 생성 통제에서는 프롬프트, 파라미터를 통한 구체적 표현 요소의 선택·배열, 후단 가공에서는 생성 결과에 대한 실질적 수정이 독창적 표현을 형성하는지를 각각 판단하며 만일 세 단계 모두에 독창성이 없다면 저작물로 인정되지 않음.

1. 현황

생성형 AI를 이용한 이미지의 저작물성은 AI가 사용되었다는 사실 자체보다 자연인이 생성 과정에서 어떠한 지적 선택을 하였고, 그러한 선택이 최종 결과물의 구체적인 표현에 어떻게 반영되었는지가 중요한 문제로 다루어지고 있음. 특히 이미지 생성 AI에서는 프롬프트 입력, 파라미터 설정, 생성 결과의 선택 및 후속 수정 등 여러 단계에서 인간이 관여할 수 있으므로 어떠한 활동을 저작권법상 창작으로 평가할 수 있는지가 문제됨. 최고인민법원은 2026년 4월 <인민법원 지식재산권 사법보호 실시방안(2026-2030년)>(人民法院知识产权司法保护实施方案(2026-2030年))에서 자연인이 입력한 지시의 구체적인 내용과 결과의 선택·수정 과정 등을 종합적으로 고려하여 생성 내용에 자연인의 독창적인 선택과 표현이 구현되었는지를 판단하도록 제시하였음.

본문에서는 타인이 AI를 이용해 생성한 이미지를 무단으로 사용하여 발생한 저작권 침해 분쟁 사례를 통하여 AI 생성 이미지의 형성과정과 그 과정에서 구현될 수 있는 AI 생성 이미지의 독창성 판단 기준에 대하여 살펴봄.

2. 판례소개

사건 번호	1심	(2026)湘0105民初8031号
관할 법원	1심	후난성 창사시 카이푸구 인민법원(湖南省长沙市开福区人民法院)

당사자	A 씨		1심: 원고
	B 유치원		1심: 피고
핵심 쟁점	1심	A 씨가 권리를 주장하는 이미지가 저작권법상 저작물에 해당하는지 여부	
판결 결과	1심	A 씨가 권리를 주장하는 이미지는 저작권법상 저작물에 해당하지 않음. A 씨의 소송 청구를 기각함.	
관계 법령	· 저작권법(著作権法) 제3조 · 저작권법실시조례(著作権法实施条例) 제3조		
최종 판결일	2026년 8월 5일		

(1) 사건 개요

X 씨는 2025년 5월 8일 AI 이미지 생성 모델을 이용하여 단오절 향낭 이미지(이하 “사건 이미지”라 함)를 생성하였음. 생성 과정에서 “단오절 향낭, 여러 색상, 중국식 스타일, 중국식 글자 ‘단오절’ 포함”이라는 취지의 프롬프트를 입력하고, 이미지 비율 1:1, 해상도 1K를 설정하였으며 생성 이후 포토샵을 이용하여 여러 화면 레이어를 조정하고 이미지 하단의 중복된 “오절(午节)” 문자를 제거하였음. 같은 달 17일 해당 이미지는 X 씨의 샤오홍슈 계정에 공개되었음. 2025년 6월 3일 X 씨는 계약을 통해 A 씨에게 사건 이미지의 정보네트워크전파권을 포함한 저작권을 양도하였고, 계약 체결 전에 발생한 침해행위에 대해서도 A 씨가 권리구제를 할 수 있도록 약정하였음.

한편 B 유치원은 같은 해 5월 27일 Y SNS의 B 유치원 계정을 통해 단오절 휴무 안내 게시물에 무단으로 사건 이미지를 사용하였음.

A 씨는 이러한 행위가 사건 이미지의 정보네트워크전파권을 침해하였다고 주장하면서 B 유치원을 상대로 소송을 제기함.

(2) 핵심 쟁점

① 원고의 주장

A 씨는 X 씨로부터 사건 이미지의 저작권 및 계약 체결 전에 발생한 침해행위에 관한 권리구제 권한을 양도받아 사건 이미지에 대한 관련 권리를 보유하고 있으며, B 유치원이 저작권자의 허락 없이 위챗 공식계정 게시물에 사건 이미지를 사용함으로써 정보네트워크전파권을 침해하였다고 주장함.

② 피고의 주장

B 유치원은 자신의 사건 이미지 사용일이 A 씨의 권리취득일 및 저작권 등록일보다 앞서고 권

리양도의 기초자료도 충분하지 않으므로 A 씨의 원고적격이 의심된다고 항변함. 또한 사건 이미지는 AI를 이용하여 생성된 것으로 저작권법이 요구하는 독창성을 결하였으므로 이는 저작물로 인정되지 않는다고 주장함.

③ 핵심 쟁점

법원은 당사자의 위와 같은 주장 가운데 본건의 쟁점을 사건 이미지가 저작권법상 저작물에 해당하는지 여부로 명시적으로 특정하였음. 따라서 법원이 실제로 판단한 핵심 쟁점은 다음과 같음.

- 사건 이미지가 저작권법상 저작물에 해당하는지 여부

(3) 법원의 판단

1) 사건 이미지의 저작물 성립 여부

[요약] 법원은 사건 이미지의 생성 과정에는 생성 통제와 후단 가공의 두 단계가 존재하는데 생성 통제 단계에서 프롬프트와 기술 파라미터는 구체적인 표현에 관한 개성적인 선택이 존재하지 않고 후단 가공 역시 중복 문자 제거에 불과하므로 모든 단계에서 독창성이 구현되지 않았으므로 이는 저작권법상 저작물에 해당하지 않음.

① AI 생성물 독창성의 단계별 심사 구조

<저작권법> 제3조는 저작물을 문학·예술·과학 영역에서 독창성을 갖추고 일정한 형식으로 표현될 수 있는 지적 성과로 규정함. 따라서 사건 이미지가 AI 소프트웨어를 이용하여 생성되었다는 사실만으로 저작물성을 판단할 수 없고 자연인의 독창적인 지적 투입이 사건 이미지에 구현되었는지와 저작물의 구성요건을 충족하는지를 심사하여야 함. AI 생성물의 형성 과정은 전단 구상, 생성 통제, 후단 가공의 세 층위로 구분되며 이 중에서 전단 구상은 생성 전에 스케치나 구도안 등의 표현 설계를 마련하고 AI로 하여금 이에 따라 결과물을 생성하도록 하는 단계이며 후단 가공은 생성된 결과물에 실질적인 수정을 가하는 단계로서 양자는 전통적인 창작방식과 동일한 기준으로 독창성을 판단할 수 있음. 반면 생성 통제는 사용자가 프롬프트 입력, 파라미터 설정, 결과 선별 등의 방법을 통하여 대규모 모델로 이미지를 생성하도록 하는 방식으로 전통적인 창작방식과 명확히 구별되므로 저작권법의 기본 원리에 따라 독창성을 별도로 판단할 필요가 있음. 이에 각 층위의 활동을 구분하여 독창성을 심사해야 하며 서로 다른 층위의 활동을 혼합하여 평가해서는 안 됨.

② 생성 통제 단계의 독창성 판단

<저작권법상시조례> 제3조는 창작을 문학·예술·과학 저작물을 직접 발생시키는 지적 활동으로 규정하고 다른 사람의 창작을 위하여 보조적인 업무를 제공하는 행위는 창작에 포함하지 않음. 이에 따라 생성 통제 단계에서 독창성 판단의 핵심은 사용자가 표현요소를 선택하고 배열하였는

지에 있음. 사용자가 프롬프트와 파라미터 설정을 통하여 구도, 색채, 명암 등 표현요소를 선택하고 그에 따라 해당 표현요소를 결정하는 행위는 창작의 지적 활동에 해당하며 화면의 세부 내용을 모델이 실행·구현한다는 사정도 이러한 선택행위의 성격에 영향을 미치지 않음. 이때 생성 통제 단계의 독창성을 다음과 같은 세 측면에서 심사할 수 있음.

첫째, 프롬프트와 파라미터가 단순히 생성 대상의 설명에 머무르지 않고 표현 대상의 구체적인 형상, 화면 구도, 색채, 명암 등의 구체적인 표현요소를 직접 지향하는지 여부.

둘째, 최종 화면의 구체적인 표현 특성이 사용자의 프롬프트와 파라미터 설정에 대응하는지 여부.

셋째, 이러한 대응 관계에 있는 사용자의 선택이 배경이나 세부적인 종속 요소에만 나타나는 것이 아니라 화면의 주된 표현을 포괄하여 결과물에서 주도적인 위치를 차지하는지 여부.

③ 사건 이미지에 대한 적용

사건 이미지의 생성 과정에 관하여 먼저 ‘단오절 향낭...’이라는 프롬프트가 입력되고 해상도 1K와 이미지 비율 1:1이 설정된 후 포토샵을 이용한 후속 처리가 이루어졌음. 이 과정에는 스케치나 구도 설계 등에 해당하는 전단 구상이 존재하지 않고 생성 통제와 후단 가공만 존재함.

a. 생성 통제 과정에서의 독창성 존부

생성 통제 단계에서 “여러 색상”, “중국식 스타일” 등의 표현은 소재·색채·스타일에 관한 개괄적인 요구에 불과하고 향낭의 구체적인 형상, 화면 구도, 요소 배열 및 명암의 층위 등 구체적인 표현요소에 대하여 개성적인 선택을 한 것으로 보기 어려움. 또한 해상도와 이미지 비율은 일반적인 기술 파라미터로 표현에 관한 선택에 해당하지 않으므로 사용자의 통제행위가 구체적인 표현을 직접 지향하지 않았다고 보아 생성 통제 단계의 독창성이 존재하지 않음.

b. 후단 가공 단계에서의 독창성 존부

후단 가공 단계에서는 생성 전후의 이미지가 기본적으로 동일하고 중복된 “오절(午节)” 문자를 제거한 차이만 존재하는데 이는 결과물의 결함을 수정한 기술적인 처리에 불과하고 화면 구도, 색채, 시각적 효과 등에 실질적인 변화를 형성하지 않았으므로 독창적인 표현을 형성하기에 부족함. 따라서 사건 이미지는 저작권법의 보호를 받는 저작물에 해당하지 않음.

3. 판례분석

1) AI 생성 과정의 단계화와 독창성 심사의 단위

① 판단기준

본문 판례의 특징은 AI 생성 이미지를 완성된 결과물만을 기준으로 일괄 평가하지 않고, 자연인이 관여하는 지점을 전단 구상, 생성 통제, 후단 가공으로 구분한 후 각 단계에서 독창적인 표현이 형성되었는지를 별도로 판단한 점임. 전단 구상과 후단 가공은 기존의 창작행위와 유사한

기준으로 독창성을 판단할 수 있는 반면 생성 통제에서는 자연인의 입력과 대규모 모델의 생성이 결합되므로 사용자의 행위가 최종 결과의 구체적인 표현을 어느 정도 형성하였는지를 별도로 확인하는 구조를 취함.

② 판단방법

법원은 먼저 실제 생성 과정을 확인하여 어느 단계에서 자연인의 지적 활동이 이루어졌는지를 특정한 후 해당 활동이 결과물의 구체적인 표현에 어떠한 영향을 미쳤는지를 검토함. 본건에서는 별도의 스케치나 구도 설계 등과 같은 전단 구상이 없었으므로 생성 통제와 후단 가공만 심사하였고 생성 통제에서는 프롬프트와 파라미터가 구체적인 표현요소의 선택에 미친 영향을 비교하고 후단 가공에서는 생성 전후의 표현상 차이를 각각 비교함.

③ 법적 중요성

이러한 단계별 심사는 프롬프트 작성, 파라미터 설정, 생성 결과의 선택 및 후속 편집 등 서로 다른 성격의 인간 활동을 단순히 합산하는 것이 아니라 각 활동이 최종 결과의 구체적인 표현 형성에 실제로 기여하였는지를 구분하여 확인하도록 한다는 점에 의미가 있음. 따라서 자연인의 표현이 실제로 어느 단계에서 형성되었는지를 특정할 수 있고 한 단계에서 독창성이 인정되지 않더라도 다른 단계에서 별도의 독창적 표현이 형성되었는지를 개별적으로 검토할 수 있음. 이러한 판단 방법은 최고인민법원이 <인민법원 지식재산권 사법보호 실시방안(2026-2030년)>에서 자연인이 입력한 지시의 구체적 내용과 결과의 선택·수정 과정을 종합적으로 고려하도록 한 방향과 기본적으로 일치하는 것으로 볼 수 있음.

2) 생성 통제 단계에서 구체적 표현에 대한 선택

① 판단기준

본문 판례는 생성 통제 단계에서 단순히 인간의 지적 투입이 존재한다는 사실만으로 독창성을 인정하지 않고, 그러한 활동이 저작권법이 보호하는 구체적인 표현요소에 대한 선택과 배열로 이어졌는지를 중심으로 판단함. 법원이 제시한 각 판단기준은 각각 입력의 표현성, 입력과 출력의 대응 관계, 인간 기여의 비중이라는 것을 심사하는 것이라고 볼 수 있음. 첫 번째는 사용자의 프롬프트와 파라미터가 소재·스타일 수준을 넘어 구체적인 형상, 구도, 색채, 명암 등을 직접 지향하는지 여부이고 두 번째는 그러한 선택이 실제 최종 화면에서 식별 가능한 표현으로 나타나는지 여부이며 세 번째는 결과물에 나타난 인간의 선택이 주요 표현에서 어느 정도의 비중을 차지하는지를 확인하는 것임.

② 판단방법

본문 판례에서 법원이 사건 이미지의 독창성을 부정한 주요 이유는 프롬프트의 길이나 작성에 투입된 노력의 정도가 아니라 “단오절 향낭”, “여러 색상”, “중국식 스타일”이라는 지시가 생성 대상과 색채·스타일에 관한 개괄적인 요구에 머물렀고 향낭의 구체적인 형상, 화면 구도, 요소

배열 및 명암의 층위 등 표현요소에 관하여 사용자가 개성적인 선택을 하지 않았다고 본 데 있음. 따라서 프롬프트의 분량이나 난이도보다 그 내용이 최종 결과의 구체적인 표현을 어느 정도 선택·결정하였는지가 중요함. 특히 법원은 사용자가 구도, 색채, 명암 등 구체적인 표현요소를 선택하고 결정하였다면 화면의 세부 표현을 모델이 실행하였더라도 사용자의 선택행위가 창작에서 배제되는 것은 아니라고 지적함.

③ 법적 중요성

이러한 법원의 판단은 AI 생성 이미지의 저작물성을 단순히 AI를 이용하였는지 또는 프롬프트를 입력하였는지와 같은 형식적 사실이 아니라 자연인의 지적 활동이 최종 결과의 구체적인 표현 형성에 실질적으로 관여하였는지를 중심으로 판단하도록 하였다는 점에서 의미가 있음. 법원은 사용자가 프롬프트와 파라미터를 통하여 구도, 색채, 명암 등 구체적인 표현요소를 선택·결정하는 행위는 창작의 지적 활동에 해당할 수 있으며 화면의 세부 표현을 모델이 실행한다는 사정만으로 그러한 선택행위의 성격이 달라지는 것은 아니라고 보았음.

이와 같은 판단을 위해서는 프롬프트, 파라미터, 생성 결과의 선택·수정 등 실제 생성 과정을 확인할 수 있는 자료가 실무상 중요하다고 볼 수 있음. 다만 본문 판례에서는 생성 과정 자료가 부족하여 독창성이 부정된 것이 아니라 제출된 제작과정 자료를 통하여 확인된 인간의 활동 자체가 향상의 구체적인 형상, 화면 구도, 요소 배열, 명암의 층위 등 구체적인 표현에 관한 개성적인 선택에 이르지 못하였다는 이유로 독창성이 부정되었다는 점에 유의할 필요가 있음.

3) 후단 가공에서 새로운 표현의 형성 여부

① 판단기준

본문 판례에서 법원은 AI 생성 이후 사용자가 결과물을 수정한 경우에도 편집행위가 있었다는 사실 자체로 독창성을 인정하지 않고, 그 가공을 통하여 최종 결과에 새로운 독창적인 표현이 형성되었는지를 판단함. 법원은 중복된 문자를 제거한 행위를 결과물의 결함을 바로잡은 기술적 수정으로 보고 화면 구도, 색채, 시각적 효과에 실질적인 변화가 없는 이상 독창적 표현이 새롭게 형성된 것으로 볼 수 없다고 지적하였음.

② 판단방법

후단 가공의 독창성을 판단할 때에는 포토샵과 같은 전문적인 편집 도구를 사용하였는지, 또는 편집 작업을 여러 차례 수행하였는지보다 가공 전후의 구체적인 표현이 어떻게 달라졌는지를 비교하는 것이 중요함. 본문 판례에서 사건 이미지의 제작 과정에는 여러 화면 레이어를 조정한 사실이 나타나지만 실제 최종 결과에서 확인되는 차이는 중복된 문자의 제거에 그쳤음. 이는 법원은 편집 과정의 형식이나 작업량보다 해당 편집을 통하여 화면의 표현에 실질적인 변화가 발생하였는지를 중심으로 판단하였다고 볼 수 있음.

③ 법적 중요성

법원의 판단 내용을 보면 생성 통제 단계에서 독창성이 인정되지 않더라도 후단 가공을 통하여 화면의 구도, 색채, 형상, 시각적 효과 등에 새로운 독창적 표현이 형성된 경우에는 그 단계의 독창성을 별도로 검토할 수 있다고 볼 수 있음. 따라서 AI 생성 결과를 사람이 수정하였다는 사실 자체보다 해당 수정이 단순한 오류의 제거 또는 기술적 보정인지 아니면 최종 결과에 새로운 표현을 형성하는 창작적 변경인지 구별하는 것이 중요함.

4. 시사점

본문 판례는 AI 생성 이미지의 저작물성을 AI의 사용 여부나 프롬프트 입력 자체가 아니라 자연인의 지적 활동이 최종 결과의 구체적인 표현 형성에 어느 정도 반영되었는지를 중심으로 판단하였다는 점에서는 기존의 판례와 그 방향을 같이 하면서도 AI 생성 과정을 전단 구상·생성 통제·후단 가공 단계로 구분하고 각 단계에서 독창성이 구현되는 기준을 제시하였다는 점에서 그 의의가 있음.

■ 참고자료

판례
(2026)湘0105民初8031号