인공지능(AI) 권리침해: 피해구제와 산업 간 균형 찾는 유럽연합(EU)

정관영 법률사무소 데이터로 대표변호사

Ⅰ. 들어가며

2020년 오픈AI(OpenAI)는 기존의 언어예측모델보다 훨씬 성능이 개선된 GPT3를 출시한다. GPT2보다 100배 이상의 파라미터(Parameter, 매개변수)를 가진 GPT3는 훨씬 대규모의 데이터를 학습할 수 있었고, 그 결과 GPT3는 모든 상황에 일반적으로 두루 적용할 수 있는 일반인공지능(Artificial General Intelligence, AGI)을 추구할 수 있어 무궁무진한 범용성을 잠재하고 있었다. 이에 기반해 오픈AI는 2022년 11월 인간과 같은 응답을 생성하기 위해 특별히 설계한 챗GPT를 출시하였는데, 기존의 GPT3보다 '일반 대중들'이 더 쉽게 다가가고 챗GPT와 상호작용할 수 있게 한 점에 특징이 있다. 이는 챗GPT가 특정한 문

제 공간을 넘어 다양한 주제와 맥락에 대해 일관된 대화를 이끌어갈 수 있도록 개발된 '생성형 인공지능(Generative AI)'[1]이기 때문에 가능한 일이다. 이로써 오픈 AI는 일반인들의 초거대 인공지능에 대한 접근 문턱을 어마어마하게 낮추었다. 챗 GPT 출시에 충격을 받은 구글(Google), 아마존(Amazon), 메타(Meta) 등 미국의 빅테크 업체들은 자의 반 타의 반으로 인공지능 경쟁에 참전하게 된다. AI에 대한 기대가 만발한 가운데 글로벌 경쟁의 막이 열린 것이다. 다만, AI는 편향된 데이터와 신뢰성 문제, 데이터 보안과 프라이버시 문제, 직업 대체 우려 등 인간의 기본권과 권리 침해의 그림자를 안고 있는 것 또한 사실이다.

II. 인공지능기술의 명암(明暗)

이런 와중에 단순하게 생각하면 '빅테크 기업들끼리 경쟁해서 일반 소비자들이 더 좋은 인공지능 서비스를 제공 받으면 좋지 않으냐'고 치부할 수도 있겠지만 문제는 그렇게 단순하지 않다. 작금의 인공지능, 특히 생성형 인공지능의 문제점을 짚어보면 다음과 같다.

첫째, 인공지능 자체의 불완전성으로 인한 권리침해 우려다. 인공지능은 학습 데이터에 기반하여 작동하는데, 이 데이터가 편향되어 있다면 인공지능도 편향된 결과를 생성할 수 있다. 또한 인공지능은 때때로 예측할 수 없거나 불안정한 결과를 생성할 수 있고, 존재하지 않는 패턴이나 정보를 보거나 들은 것처럼 그릇 생성하는 '할루시네이션(Hallucination)' 오류를 일으키기도 한다. 이는 특히 의료, 법률 등의 중요한 분야에서 심각한 문제를 일으킬 수 있다.

둘째, 생성형 인공지능이 산출한 특정 결정이나 예측이 어떻게 만들어졌는지 명확하게 설명하기 어려운 '블랙박스'의 문제다. 생성형 인공지능은 복잡한 패턴을 학습하고 재현할 수 있지만 그 과정은 대부분 블랙박스로 보여진다.

셋째, 예측 불확실성의 문제다. 생성형 인공지능의 출력은 확률적이어서, 동일한 입력에 대해 매번 다른 출력을 생성한다. 이는 특정 문맥에서 일관성을 유지하는 데 어려움을 초래할 수 있다.

1) 생성형 인공지능은 기존에 본 적 없는 새로운 데이터를 생성하거나 조작하는 능력을 가지고 있다. 이는 인간이 아닌 시스템이 원본 데이터의 패턴과 구조를 이해하고 이를 기반으로 새로운 데이터를 생성하는 능력을 뜻한다.

넷째, 악용의 위험이다. 생성형 인공지능 기술이 잘못된 자의 손에 들어갈 경우, 가짜 뉴스 생성, 디지털 사기 등의 형태로 악용될 수 있다.

요컨대 인공지능 기술에는 명암이 있다. 인공지능이 효율적인 자동화, 창조력, 빅데이터 처리 등에 있어 탁월한 성과를 보여주고 있는 사실은 그 누구도 부인할 수 없다. 그러나 인간의 기본권과 권리 침해의 그림자도 있다. 명과 암, 어떤 측면에서 보든 지금이 인공지능 역사의 '변곡점'인 것만은 맞는 듯하다. 우리나라도 인공지능 산업을 놓고 벌이는 글로벌 패권 경쟁에서 자유롭지 않다는 점에서 EU가 두 마리 토끼(인공지능 산업발전과 권리침해 예방·구제)를 잡기 위해 취하고 있는 대응방안을 면밀히 살펴볼 필요가 있다.

Ⅲ. 인공지능의 권리침해에 관한 유럽연합의 입법대응

유럽연합(EU)은 2018년 〈유럽 인공지능 전략(Communication: Artificial Intelligence for Europe)〉을 발표한 이래 2019년 〈신뢰할 만한 AI윤리 가이드라인(Ethics Guidelines for Trustworthy AI)〉, 2020년 〈인공지능 백서(White Paper on Artificial Intelligence–A European approach to excellence and trust)〉를 발간하는 등 법·제도적인 측면에서 인공지능 전략을 꾸준히 추진해왔다. EU는 이러한 논의의 결과를 바탕으로 〈인공지능에 관한 통일규범의 제정 및 일부 연합제정법들의 개정을 위한 법안(Proposal for a Regulation laying down harmonized rules on artificial intelligence (The Artificial

Intelligence Act) and amending certain Union Legislative Acts)〉 (이하 '인공지능 법안'), 〈제조물책임 지침(Product Liability Directive)〉 (이하 'PLD') 개정안, 〈인공지능에 대한 비계약적 민사책임 지침(non-contractual civil liability rules to artificial intelligence, The AI Liability Directive)〉 (이하 'AI책임 지침') 제정안 등 입법을 추진하고 있다.[2)]

1. 인공지능 법안

가. 인공지능 법안의 적용범위

유럽연합 집행위원회(European Commission)는 2021년 4월 21일 유럽의회에 '인공지능 법안'을 발의하였다. 인공지능 법안은 (a) EU 내에서 인공지능 시스템(이하 'AI 시스템')을 시장에 출시하거나 서비스하는 공급자(해당 공급자의 소재지가 EU 내이든 제3국이든 무관), (b) EU 내에 있는 인공지능 시스템의 사용자, (c) 제3국에 있는 AI 시스템의 공급자 및 사용자(단, 시스템의 산출물이 EU 내에서 사용될 것)에 대하여 적용된다(제2조 제1항). 그러나 군사 목적으로만 개발되거나 사용되는 AI 시스템, 제3국의 공공기관 또는 국제기구가 EU 또는 EU 회원국과 법 집행 및 사법공조를 위해 국제협약의 틀 안에서 AI 시스템을 사용하는 경우에는 적용되지 않는다(제2조 제3항, 제4항).

나. 위험 단계별 규제 체계

EU 인공지능 법안의 가장 큰 특징은 AI 시스템의 위험도에 따른 이른바 '위험기반 접근(risk-based approach)' 방식에 있다. 인공지능 법안은 AI 시스템을 위험 수준에 따라 허용불가위험(unacceptable risk) 인공지능, 고위험(high risk) 인공지능, 특정 AI 시스템 및 최소수준위험(low or minimal risk) 인공지능으로 분류하였다.

이 중에서 허용불가위험 인공지능은 원칙적으로 금지된다. 고위험 인공지능은 원칙적으로 출시 전 적합성평가를 거쳐야 하는데, 그 종류로는 사람의 생체 인식

2) 인공지능 법안의 경우 여러 매체와 학술지를 통해 많이 알려졌기 때문에 여기에서는 그 개요만 소개하고, PLD 개정안과 AI책임 지침을 중심으로 살펴보고자 한다. 한편, 유럽의회는 지난 6월 14일(현지시간) 찬성 499표, 반대 28표, 기권 93표로 인공지능법안을 채택했다. EU 집행위원회를 통과하면 2026년부터 시행된다.

및 분류, 중요 인프라의 관리 및 운영, 교육 및 직업훈련, 고용, 인사관리 및 자영업 접근, 필수 공공서비스 및 민간서비스의 접근 및 향유, 법 집행, 이민·난민·국경 통제 관리, 사법 관리와 민주적 과정에 관한 AI 시스템이 있다. 고위험 AI 시스템의 제공자, 제조자, 수입자, 유통자, 사용자는 매우 높은 수준의 규제를 적용 받는다.[3] 그 밖에 특정 AI 시스템으로서 투명성 의무(Transparency obligations)의 대상[4]에 해당하는 AI 시스템(법안 Title Ⅳ), 법안 상의 규제가 적용되지 않는 최소수준위험 AI 시스템이 있다.

다. 시사점

인공지능 법안은 위험 기반 접근 방식을 통해 인공지능이 초래할 수 있는 위험도의 수준에 따라 차등적으로 규제함과 동시에 고위험 AI 시스템의 공급자·수입업자·사용자별로 각각에 특유한 의무를 부과하여, 규제에 대한 예측 가능성과 일관성, 기술 발전에 따른 대응의 유연성, 상충하는 법익 간의 균형과 조화를 최대한으로 꾀하고 있다. EU가 역량을 발휘하여 이와 같은 여러 가지 요소를 동시에 성취해낼지 주목할 일이다.

2. 제조물책임 지침 개정안

가. 논의의 배경

인공지능을 비롯한 소프트웨어가 장착된 제품 또는 인공지능 소프트웨어는 제조물책임법 상의 '제조물'에 해당할까? 해당된다면 인공지능이 장착된 제품이나 소프트웨어에 내재한 결함으로 말미암은 생명·신체 또는 재산에 발생한 손해에 대하여 제조자가 배상책임을 지게 되겠지만, 해당되지 않는다면 인공지능에 의한 권리침해 구제에 상당한 어려움이 야기될 것이다. 인공지능의 특성상 제조물책임법이 아닌 일반 민사 입증책임 분배 원칙에 따르면 소비자는 피해 구제를 받기 어렵게 된다. 인공지능이 내린 결론에 대해 개발자조차 그 경위를 설명할 수 없는 이른바 '인공지능의 블랙박스 문제'는 인공지능 소프트웨어의 '결함' 여부를 판단하기 어

3) 법안은 고위험 AI 시스템에 관하여 총 5개의 장(Chapter)을 할애하여 고위험 AI 시스템 공급자, 사용자, 수입업자별로 여러 가지 법적 의무를 부과하고 있다.

4) 인공지능 법안 제4편 제52조에서 특정 인공지능 시스템에 대한 투명성 의무를 규정하고 있다.

렵게 만들기 때문이다.

EU는 1985년 제조물책임 지침을 시행하여 소비자가 제품의 결함에 의해 피해를 입었을 때 보다 용이하게 보상이나 배상을 청구할 수 있는 방안을 제공해왔다. 그러나 제조물의 책임범위에 관해서는 제조되거나 가공된 '동산(動産)'과 같은 전통적인 제조물에 한정하여 해석해왔다. 때문에 기존 제조물책임 지침에 따른 제조물의 정의에서는 동산 이외의 경우를 상정하기 어렵다. 인공지능이 산업과 경제의 중심이 되고 전통적인 제조업체까지도 소프트웨어와의 융합을 생존의 조건으로 삼게 된 오늘날에는 맞지 않는 규정이 된 셈이다. 이에 4차 산업혁명 시대를 맞이하여 소프트웨어를 포함한 무형의 제품이나 서비스에 대하여도 제조물성을 인정해야 한다는 의견이 대두되고, 제조물책임 지침 시행 후 40년 가까운 시간이 흘러 지침의 개정 필요성에 대한 목소리 또한 높아졌다. 이에 유럽연합 집행위원회는 2022년 9월 28일 PLD 개정안을 제안하기에 이르렀다.

나. PLD 개정안의 주요내용

유럽연합 집행위원회는 디지털 시대와 순환경제 및 글로벌 가치사슬 영향에 부합하는 규범을 적용하기 위한 취지에서 PLD 개정안을 제안하였다. PLD 개정안은 결함 있는 제품(스마트 기술부터 의약품에 이르기까지)에 대한 제조사의 엄격한 책임에 관한 기존 규칙을 현대화하고, 결함 있는 제품이 피해를 입힐 경우 피해자가 공정한 보상을 받을 수 있도록 하는 것을 목표로 한다. 또한 인공지능 기능이 있는 제품으로 인한 피해자가 제조사에 대해 더 효과적으로 보상 청구를 할 수 있도록 돕고자 한다.

인공지능 관점에서 볼 때 이번 PLD 개정안에서 가장 중요한 포인트는 AI 시스템, 인공지능 지원 제품이나 소프트웨어가 손해를 야기하였을 경우 피해를 입은 자가 제조물책임 지침에 기하여 손해배상청구를 할 수 있도록 한 점이다. 개정안은 제조물의 범위를 전기, 디지털 제조 파일, 소프트웨어까지 확장하였다. 무형의 AI 시스템과 인공지능 기반 제조물도 지침 상의 "제조물"의 범위에 포함될 수 있음을 상정한 것이다. 이는 결함이 있는 인공지능이나 소프트웨어로 인해 피해를 입은 자가 제조업체의 과실을 입증하지 않아도 보상 받을 수 있는 길을 열었다는 점에서 의미가 크다. 나아가 개정안은 제조자들이 시장에 이미 출시한 제조물을 소프트웨어 업데이트나 머신러닝으로 변경할 때에도 책임을 질 수 있음을 규정하였다. 개정안은 기업이 새롭고 혁신적인 제품이나 소프트웨어에 투자할 수 있게끔

법적 안정성을 부여하고, AI 시스템과 관계된 결함으로 인해 피해를 입은 자가 공정한 보상을 받을 수 있도록 제도적으로 뒷받침하고 있는 점에 그 의의가 있다.

한편 PLD 개정안은 제조물에 결함이 있는지 여부를 법원이 판단함에 있어 인공지능 법안에 명시된 것을 포함하여 모든 의무적인 안전 요건을 고려하도록 하고 있다.

3. 인공지능책임 지침 제정안

가. 개요

유럽연합 집행위원회는 앞서 본 PLD 개정안을 제안함과 동시에 같은 날 AI책임 지침 제정안도 함께 발표하였다. 위원회는 이 새로운 지침을 통해 AI 시스템에 의해 발생한 손해에 대한 책임 프레임워크를 보완하고 현대화할 것을 제안하였다. 결국 AI책임 지침의 목적은 유럽 안에서 AI 시스템에 의해 피해를 입은 사람들이 그 밖의 기술에 의해 피해를 입은 사람들과 동일한 보호 수준을 누리게 하는 데 있다. 지침은 피해자가 AI 시스템에 의해 발생한 손해를 입증해야 하는 부담을 완화하기 위해 '인과관계 추정' 규정을 만들고, 피고로 하여금 손해를 입힌 것으로 의심되는 고위험 AI 시스템에 대한 '증거를 공개하도록 명령'하는 권한을 법원에 부여하고자 한다.

나. 제안 배경: 기존 법체계의 한계

오늘날 인공지능 기술은 건강(예: 질병 진단 도구), 이동성(예: 자율주행 시스템), 농업(예: 모니터링 도구) 등 다양한 분야에서 의사결정 과정을 개선하는 등 점점 더 많이 활용되고 있지만, 기존 손해배상 규정은 인공지능, 사물인터넷, 로봇 공학 등 새로운 디지털 기술의 맥락에서는 그것을 집행하기가 매우 복잡하고 어렵다. 이러한 복잡한 법집행으로 말미암아 EU 시민과 EU 기업들의 인공지능 기술에 대한 신뢰가 손상되었다는 것이 유럽연합 집행위원회가 제기한 우려점이다. 위와 같은 배경에서, 위원회는 신흥 디지털 기술에 대한 신뢰를 장려하고 인공지능 제품 및 서비스의 성공에 필요한 투자 안정성을 창출하고자 인공지능책임 지침 제안에 이르렀다. AI 시스템과 관련된 책임 문제가 해결돼야만 EU 시민과 기업들이 안심하고 인공지능 기술을 사용할 것이기 때문이다.

한편, EU에는 피해자가 입은 손해의 책임 청구에 관한 세 가지 방식이 존재한다. 과실 기반 책임 청구(손해, 과실 및 인과관계 입증 필요), 엄격한 책임 청구(과실과 무관), PLD에 의거한 결함이 있는 제품 제조자에 대한 청구(제품의 결함 및 그 결함과 손해 간의 인과관계를 증명해야 함)가 그것이다.

문제는 디지털 콘텐츠, 소프트웨어, 데이터가 수많은 신제품의 기능에 중요한 역할을 하지만, 이런 무형의 요소들이 제조물책임 지침 상의 '제조물'로 분류될 수 있는 범위가 분명하지 않다는 점이다. 이로 인해 소프트웨어, 특히 소프트웨어 업데이트로 인한 손해의 보상 방식과 책임 소재에 관한 법적 불확실성이 발생한다. 또한 기존의 PLD는 물리적 또는 물질적 피해에 대한 보상만을 제공한다는 한계가 있다. 나아가 인공지능의 고유한 특성들(예: 불투명성/투명성 부족, 설명 가능성, 자율성, 제한된 예측 가능성 등)은 입증책임의 충족을 특히나 어렵게 만든다. EU의 현행 배상책임 규정에 따르면 피해자가 손해배상을 청구하려면 일반적으로 손해의 존재, 책임 있는 자의 과실, 그 과실과 손해 간의 인과관계 또는 손해와 결함 간의 인과 관계를 증명해야 한다. 그러나 AI 시스템은 피해자가 잠재적 책임 있는 자의 과실이나 결함, 그리고 그 과실/결함과 손해 간의 인과관계를 식별하고 증명하는 것을 과도하게 어렵게 하거나 심지어 불가능하게 하는 특성을 가지고 있다. 그 결과 현행법상으로는 AI 시스템으로 인한 피해의 보상이나 배상이 극히 어려워지는 문제가 있다.

다. 목적 및 적용범위

AI책임 지침은 AI 시스템으로 인한 피해와 관련 정보에 대한 접근 및 입증책임 완화를 위한 통일된 규칙을 마련하고, 피해자(개인 또는 기업)에 대한 광범위한 보호 체계를 구축하여 인공지능을 육성하는 것을 목적으로 한다. 지침의 전반적인 목표는 인공지능으로 인한 피해자가 일반 제품에 의한 피해자와 동등한 보호를 받도록 보장함으로써 신뢰할 수 있는 인공지능의 전면적인 실현을 촉진하는 것이다. 유럽연합 집행위원회가 마련한 이 지침은 복잡한 AI 시스템의 특성으로 말미암아 피해자들이 제품과 손해 발생 사이의 인과관계를 입증하기 어려운 애로사항을 해소하는 데 주안점을 두고 있다.

AI책임 지침은 AI 시스템이 유발한 손해에 대한 비계약적 민사책임 규정('계약외' 민사책임 규정, 즉 피해자와 책임 있는 자 간의 계약관계에 상관없는)을 조화시키고자 한다. AI책임 지침은 인공지능 법안에 따라 고위험으로 정의되는지 여부와 상관없이, AI 시스템에 의해 발생한 손해에 적용된다. AI책임 지침은 형사 책임에 관해서는 적용되지 않지만, 국가기관이 인공지능 법안 상 의무 주체인 점을 감안할 때 국가 책임에 대해서는 적용될 수 있다.

PLD 지침과 관련하여, PLD 지침 개정안은 EU의 기존 제조물책임 제도를 현대화하는 것을 목표로 결함 있는 제품에 의해 발생한 손해에 대해 개인이 제조사를 상대로 청구하는 사안에 적용되는 반면, AI책임 지침은 국가 과실 기반 책임 제도의 개혁을 제안하여 손해를 야기한 AI 시스템에 영향을 끼친 과실에 대해 자연인·법인이 어떤 사람에게든 청구하는 사안에 적용된다는 점에 그 차이가 있다.

라. 주요내용

AI책임 지침은 두 개의 주요한 기능을 도입하여 누군가의 과실로 인한 피해자의 손해를 입증하는 법적 과정을 단순화하였다. 첫째는 인과관계 추정(Presumption of causality)에 관한 것이고 둘째는 증거 공개(Disclosure of evidence)에 대한 것이다.

(1) 인과관계의 추정

AI책임 지침의 인과관계 추정 규정은 손해배상 청구인(피해자)이 AI 시스템 공급자의 특정한 과실 또는 주의의무 위반으로 인한 피해 발생 과정을 자세하게 설

명해야 하는 어려움을 해소하는 데 도움을 줄 것으로 기대된다. 청구인의 입증책임을 대폭 완화하는 셈이다. 인과관계 추정은 다음의 조건이 모두 충족될 때 적용된다.

첫째, 어떤 AI 시스템이 EU 또는 국가의 특정한 의무를 위반하여 손해가 발생하였음을 청구인이 입증하였을 것(지침 제4조(1)(a))

단, 고위험 AI 시스템 제공자에 대한 손해배상 청구의 경우, 법원은 인공지능 법안에서 규정한 요구사항의 위반과 AI 시스템이 생성한 결과 또는 AI 시스템의 실패 사이의 인과관계를 추정해야 한다. 고위험 AI 시스템이 아닌 AI 시스템과 관련된 손해배상 청구의 경우, 청구인이 인과관계를 증명하는 것이 지나치게 어렵다고 법원이 인정할 때만 추정이 적용된다(제4조(5))

둘째, 각 사건의 정황에 따라, 피고의 과실이 AI 시스템이 만들어낸 결과물에 영향을 미치거나, AI 시스템이 결과물을 만들어내지 못하여 관련 손해가 발생하였을 합리적인 가능성이 있을 것(제1조(b))

셋째, AI 시스템이 만들어낸 결과물 또는 AI 시스템이 결과물을 만들어내지 못했기 때문에 손해가 발생하였음을 청구인이 입증하였을 것(제1조(c))

(2) 증거 공개

고위험 AI 시스템의 설계, 개발, 배포 및 운영에 잠재적으로 많은 사람들이 관련되어 있기 때문에, 청구인이 손해에 대해 잠재적으로 책임이 있는 사람을 식별하고 손해배상청구의 조건을 입증하는 것은 매우 어렵다. 이 문제를 해결하기 위해 AI책임 지침은 손해를 입힌 것으로 의심되는 고위험 AI 시스템에 대한 증거 공개를 명할 수 있는 권한을 국가 법원에 부여하였다(제3조(1)). 따라서 고위험 AI 시스템을 담당하는 회사는 특정 문서, 정보 및 로깅 요구사항 등 다양한 정보를 공개해야 한다.

청구인은 청구를 뒷받침할 충분한 증거를 제시하고 피고로부터 증거를 얻기 위해 적절한 노력을 기울여야 한다. 청구인은 또한 피고가 아닌 제공자 또는 사용자에게도 증거 공개를 요구할 수 있지만, 이는 피고로부터 증거를 수집하기 위한 모든 적절한 시도가 실패한 경우에만 가능하다. 또한 AI책임 지침은 법적 수단이 효과적일 수 있도록 법원에 증거 보존을 명령할 권한을 부여할 것이다(제3조(3)).

증거 공개는 손해배상청구를 뒷받침하는 데 필요하고도 적절해야 한다. 이와 관련하여 국가 법원은 모든 당사자(제3자 포함)의 정당한 이익과 영업비밀 및 공공 또는 국가 안보와 관련된 기밀 정보의 보호를 고려해야 한다(제3조(4)).

마. 이해관계자들의 시각

소비자단체와 시민사회단체들은 AI책임 지침을 환영하지만 이 지침에는 보이지 않는 문제점들이 있다고 주장한다. AI 시스템이 얼마나 불투명하고 복잡한지를 고려할 때, AI 시스템 운영자에게 잘못이 있음을 증명하는 책임을 소비자에게 부담지우는 것은 사실상 소비자들의 손해배상청구권 행사를 불가능하게 만들 것이라는 주장이다.

반면 테크 산업 일각에서는 AI책임 지침이 혁신에 암울한 영향을 미칠 수 있다고 우려한다. 제안된 지침이 비즈니스에 악영향을 미치고 광범위한 책임 청구를 초래하여 불필요하게 비즈니스와 보험 비용을 증가시킬 것이라고 강조한다. EU 시장에 암울한 영향을 미치고 혁신가, 창업가, 투자자에게 방해요소가 될 것이라는 주장이다.

여러 논란에도 불구하고 AI책임 지침은 AI 시스템으로 인하여 발생할 수 있는 소비자 권리침해와 인공지능 산업 혁신 사이에서 균형을 유지하면서 피해자가 법적 절차를 밟는 과정에서 마주치게 될 장벽을 제거하고자 하는 데 그 의의가 있다. AI책임 지침이 적용될 경우 AI 시스템이나 서비스로 인한 피해자의 구제가 좀 더 수월해질 전망이다.

Ⅳ. 유럽연합의 대응이 우리에게 주는 시사점

이상 살펴보았듯이 유럽연합의 대응은 각각의 AI 시스템이 야기하는 시장실패의 환부를 도려내는 방식은 아니다. 인공지능에 관하여 발생할 수 있는 제반 문제들을 상정하여 폭넓은 규제를 선제적으로 해나가는 것이 EU의 대응방식이라 할 수 있다. 이는 자칫 인공지능 산업 발전에 족쇄로 작용할 수도 있다. 그러나 인공지능 기술의 발전과 산업의 발전이 반드시 일치하지는 않는다는 점(예를 들어 자율자동차의 트롤리 딜레마(Trolley Dilemma)를 해결하지 못한다면 자율자동차 산업의 폭발적인 성장은 불가능)에서, 인공지능 권리침해에 대한 EU의 대응과 그것이 유럽의 인공지능 산업에 끼치는 파급효과를 유의 깊게 추적 관찰할 필요가 있다. 유럽연합의 대응이 성공하든 실패하든 간에 우리로서는 타산지석으로 삼기에 충분하기 때문이다.

어떤 시각으로 보든 간에 지구상의 어떤 국가보다 유럽연합이 인공지능 규제에 관하여 여러 해에 걸쳐 순차적·체계적으로 접근해온 것만은 부정할 수 없을 것이다. 우리도 2019년 12월 〈인공지능 국가전략〉을 발표하고 인공지능 윤리 기준을 마련하는 등 움직임이 있었지만, 인공지능에 대한 위험 기반 접근, 위험도에 따른 세부적인 책임 규정 등에 관해서는 구체적인 논의와 공론의 과정이 충분치 않은 상황이다. 오히려 우리나라야말로 EU보다 더 인공지능에 관한 제도적 대비의 필요성이 시급하다는 점에서 늦은 감이 있다. 지금이라도 인공지능의 기술 수준과 산업 발전에 발맞추어 인공지능으로 인한 기본권 침해와 민사책임에 관한 법제를 정비해야 한다.

기술은 중립적이기 때문에 '신뢰'가 있으면 사용할 수 있지만 없으면 사용할 수 없다. 인공지능의 위험성을 목도하고 있는 요즘, 인공지능에 대한 적절한 거버넌스와 규제는 소비자들에게 신뢰라는 보이지 않는 씨앗을 내리어 역설적으로 인공지능산업 발전의 토양으로 작용할 수 있다. 신뢰는 혁신에 박차를 가하는 보이지 않는 손이기 때문이다.