빅테크 공익소송
현황과 과제

📍 일 시: 2026년 8월 27일(목) 오후7시
📍 장 소: 온라인 줌

☑️ 사 회: 김기중 / 법무법인 동서양재 변호사, 정보인권연구소 이사
☑️ 발 제: 류민희 / 공익인권변호사모임 희망을만드는법 변호사
☑️ 토 론: 이은우 / 법무법인 지향 변호사, 디지털정의네트워크 자문위원
최호웅 / 법무법인 덕수 변호사, 민변 디지털정보위원회 위원장

☑️ 공동주최:
기업과인권네트워크, 디지털정의네트워크,
민주사회를위한 변호사모임 디지털정보위원회,
법무법인지향, 정보인권연구소, 희망을만드는법

빅테크[1] 공익소송[2], 현황과 과제

공익인권변호사모임 희망을만드는법
류민희[3]

1. 들어가며

1990년대를 기억하면 떠오르는 모뎀의 삐 소리와 PC통신의 접속 화면은 인터넷이 아직 하나의 거대한 가능성처럼 느껴지던 그때의 감각을 떠올리게 합니다. 분명 1990년대와 2000년대 초반, 인터넷을 설명하는 지배적인 언어는 낙관의 언어였습니다. 국경을 넘어선 소통, 정보의 민주화, 국가 검열로부터의 자유가 핵심적인 가치로 이야기되었고, 개인적으로도 새로운 미래와 가능성에 한껏 들떠 있던 시절이 떠오릅니다.

이러한 낙관적 인식은 기술이 기존의 법과 제도가 규율해 온 대상들과 본질적으로 다르며, 따라서 기존과는 다른 방식으로 다루어져야 한다는 **기술예외주의(tech exceptionalism)**로 이어졌습니다. 이는 초기 인터넷을 둘러싼 예외주의적 상상의 한 표현이었고, 국가권력에 대한 자유주의적 저항과 결합하면서 우리의 자유와 가능성의 지평을 상당 부분 넓혀주기도 했습니다. 분명 인권 운동에서는 "인터넷은 민주화와 연결을 촉진한다"는 낙관론이 깔려있었습니다. 2010~2011년 아랍의 봄 시기까지도 페이스북, 트위터는 민주주의를 촉진하는 도구로 크게 찬양받았습니다.[4]

그러나 2010년대에 들어서면서 이러한 낙관은 점차 흔들리기 시작했습니다. 소수의 거대 기술기업이 인터넷의 핵심 기반시설과 플랫폼을 지배하게 되었고, 기존의 권력관계와 불평등은 사라지기보다 새로운 기술적 구조 속에서 재편되고 때로는 더욱 증폭되었습니다. 이러한 변화 속에서 최근 국제적 공익소송과 사회운동의 담론이자 전략적 준거로 부상하고 있는 **기술정의(tech justice)**라는 개념을 살펴보고, 기술정의의 관점에서 제기된 소송들이 어떠한 문제의식과 실천적 전략을 제시해 왔는지 성과와 한계는 무엇인지 검토하며, 이를 바탕으로 한국의 맥락에서 어떤 실천적 함의를 도출할 수 있을지 모색해보려 합니다.

2. 기술정의(tech justice)로 오기까지

---

1) 확립된 법률용어는 아니고 언론과 정책 담론에서 형성된 서술적 용어입니다. 통상 알파벳(구글), 아마존, 애플, 메타, 마이크로소프트를 지칭하는 집합명사로 사용되어 왔습니다. 최근에는 생성형 인공지능 기업과 비미국계 기업이 여기에 포함되는지가 논쟁의 대상이 되고 있습니다. 법적 범주는 보통 규모 기준(EU DMA, DSA 등)을 택합니다. 일단 오늘 논의에서는 규모와 상관없이 유연하게 인프라적 지위, 설계 권한, 설계로부터 수익 등을 표지를 갖춘 사업자를 지칭하고, '빅테크'라는 명명이 적절하지 않을 때에는, '테크기업' 혹은 '기술기업' 혹은 '테크기업'이라는 단어를 사용하려 합니다.

2) 전략소송, 임팩트소송, 공익소송은 중첩적이지만 다른 개념으로서. 여기서는~

3) minhee.ryu@hopeandlaw.org

4) 물론 이러한 '연결'과 조직화, 동원의 가능성은 여전히 충분합니다.

기술정의(tech justice)는 어느 순간 돌연 등장한 개념은 아닙니다. 인권과 기술의 관계를 둘러싼 논의는 지난 30여 년 동안 여러 국면을 거치며 중심축을 조금씩 이동시켜 왔습니다. 오늘날 기술정의의 이름으로 제기되는 소송들이 어떤 역사적이고 규범적 조건 위에 서 있는지를 이해하기 위해 이러한 논의의 계보를 간략히 짚어보려 합니다.

가. 국가의 검열에서 기업의 책임으로

먼저, 1990년대 후반에는 각국 정부의 인터넷 검열 등이 대표적인 쟁점이었습니다. 그래서 이 시기 인권 담론의 기본적인 구도는 여전히 국가와 시민 사이의 수직적 관계에 놓여 있었습니다. 주요 문제는 국가의 규제와 검열로부터 인터넷의 자유를 어떻게 지킬 것인가였고, 기술기업은 그 자체로 권력을 행사하는 주체라기보다 자유로운 소통을 가능하게 하는 매개자로 이해되는 경우가 많았습니다.

그러던 2008년 존 러기(John Ruggie) 유엔 사무총장 기업과 인권 특별대표는 '보호, 존중, 구제(Protect, Respect and Remedy)' 체계를 제시했고, 2011년 유엔 인권이사회는 이를 구체화한 유엔 기업과 인권 이행원칙(UN Guiding Principles on Business and Human Rights, UNGPs)[5]을 승인했습니다. 이를 통해 국가의 인권 보호의무, 기업의 인권 존중책임, 구제에 대한 접근이라는 세 개의 축이 정립되었습니다. 2011년 경제협력개발기구(OECD)의 다국적기업 가이드라인[6]도 개정되어 인권에 관한 별도의 장이 마련되었습니다.

이 시기는 기업이 '**기업과 인권**' 틀거리를 통해 인권 담론에서 독자적인 책임의 주체로 자리잡기 시작했다는 점에서 큰 의미가 있습니다. 다만 유엔 기업과 인권 이행원칙은 법적 구속력이 없는 연성규범(soft law)이었고, 초기 논의의 주요 대상도 채굴산업이나 제조업의 공급망 문제였습니다. 물론 문서에는 기술기업이 명시적으로 등장했지만 오늘날처럼 플랫폼과 인공지능이 기업과 인권 논의의 전면에 등장하기 전으로 아직 논의의 중심에 있지 않았습니다.

나. 기술기업을 권력으로 인식

빅테크 및 기술기업이 그 자체로 인권과 민주주의에 영향을 미치는 독립적인 권력으로 인식되기 시작한 중요한 전환점은 2013년 에드워드 스노든(Edward Snowden)의 폭로였습니다. 국가의 대규모 감시가 기술기업이 보유한 기반시설과 데이터를 통해 이루어질 수 있다는 사실이 드러나면서, 기업을 더 이상 국가와 시민 사이의 중립적 매개자로만 이해하기 어려워졌습니다.

국제적 제도화도 뒤따랐습니다. 2013년 12월 유엔총회는「디지털 시대의 프라이버시권」결의 68/167을 채택했고, 2014년 유엔 인권최고대표사무소의 관련 보고서[7]가 발표되었으며, 2015

---

5) A/HRC/RES/17/4
국문본은 국가인권위원회 국가인권정보시스템 https://uhr.humanrights.go.kr/pub/uhrstd/1159
6) https://koreancp.kr/management/guidelines.php

년 유엔 특별절차에는 프라이버시권 특별보고관[8]이 신설되었습니다. 이 시기를 거치며 인권침해를 바라보는 축은 국가와 시민의 관계를 넘어 기업과 시민의 관계로 확장되기 시작했습니다.

2016년 미국 대통령 선거와 영국의 유럽연합 탈퇴 국민투표, 2018년 케임브리지 애널리티카(Cambridge Analytica) 사건[9]을 거치며 기술기업에 대한 비판은 이른바 테크래시(techlash)라는 이름으로 확산되었습니다.

문제의 범위도 프라이버시권을 넘어 빠르게 넓어졌습니다. 허위정보의 확산, 정치적 미세표적화(microtargeting), 알고리즘을 통한 여론 형성, 시장지배력, 플랫폼 노동, 이용자의 정신건강 등이 서로 연결된 문제로 다루어지기 시작했습니다. 유엔 미얀마 독립조사단이 로힝야족에 대한 폭력에서 SNS가 수행한 역할을 지적한 것도 같은 시기입니다.[10] 2018년 유럽연합 일반개인정보보호규정(General Data Protection Regulation, GDPR)의 본격적인 시행 역시 이러한 흐름 속에 놓여 있습니다.

이 국면에서 중요한 것은 문제를 바라보는 단위가 달라졌다는 점입니다. 논의는 특정한 개인정보 침해나 표현의 자유 침해에 대응하는 수준에서 벗어나, **기술산업의 사업모델과 시장구조 자체가 어떤 인권적 결과를 만들어내는지**를 묻는 방향으로 이동했습니다.

다. 기존 인권규범을 기술기업에 적용하다

2019년 유엔 인권최고대표사무소는 시민사회, 기업, 국가와 전문가들의 참여 아래 기업과 인권 기술 프로젝트(B-Tech Project, Business and Human Rights in Technology Project)를 출범시켰습니다. 유엔 기업과 인권 이행원칙을 기술기업의 사업과 제품에 어떻게 적용할 것인지 구체적인 지침을 마련하는 것이 목적이었습니다.

이 프로젝트는 기술기업의 사업모델에 내재한 인권위험, 인권실사와 기술의 최종사용(end-use), 구제에 대한 접근, 그리고 규제와 기업의 자율적 조치를 결합하는 이른바 스마트 믹스(smart mix)를 주요 의제로 다루어 왔습니다. 기술기업에 투자하는 투자자의 책임 역시 중요한 주제로 포함되었습니다. 이후 생성형 인공지능(generative AI)의 급속한 확산과 함께 인공지능 분야에 대한 작업도 확대되었습니다.

여기서 중요한 것은 완전히 새로운 인권규범이 만들어졌다는 점보다는, 이미 존재하던 기업과 인권의 원칙을 기술기업의 사업모델과 제품 설계에 적용할 수 있도록 구체화하기 시작했다는 점입니다. 그 결과 기업의 인권실사나 구제책임과 같은 연성규범(soft law)은 규제기관의 판단이나 소송에서 **기업의 행위를 평가하는 하나의 준거로 활용**될 수 있게 되었습니다.

---

7)
8)
9)
10)

라. 기술정의라는 질문

2020년대 들어 논의의 범위는 다시 넓어져 알고리즘에 의한 의사결정과 차별, 플랫폼 노동자의 법적 지위, 안면인식을 비롯한 생체정보의 수집과 활용, 디지털 접근 격차뿐 아니라 데이터센터가 사용하는 전력과 수자원처럼 기술산업이 소비하는 자원의 문제까지 서로 연결해서 보기 시작했습니다.

이러한 문제의식을 묶는 말 가운데 하나가 기술정의입니다. 다만 기술정의는 아직 엄밀하게 확립된 하나의 학술 개념이라기보다 여러 문제의식과 실천을 묶는 포괄적 개념에 가깝습니다.

영국의 캐털리스트 기술정의 네트워크(Catalyst Tech Justice Network)에 의하면, 첫째, 구조적 불평등에 도전하고 주변화된 공동체의 정의를 중심에 두는 기술 개발의 접근법이고, 둘째, 기술을 통해 보다 정의로운 사회를 만들고자 하는 사람과 조직의 사회운동이며, 셋째, 그러한 실천을 통해 도달하려는 사회적 상태를 의미합니다. 접근법과 운동, 목표가 하나의 개념 안에 함께 들어 있다는 점에서 기술정의는 다소 느슨한 용어입니다만 그 느슨함에도 불구하고 기존의 디지털 권리(digital rights) 접근과 구별됩니다.

디지털 권리의 전통적인 질문이 “나의 프라이버시권이나 표현의 자유가 침해되었는가”였다면, 기술정의는 ‘이 기술은 누가 설계했는가’, ‘누구의 필요와 이익이 설계 과정에 반영되었는가’. ‘기술이 만들어내는 이익과 위험은 누구에게 돌아가는가’, ‘그리고 그 과정에서 누가 의사결정에서 배제되는가’ 등의 질문을 던집니다.

따라서 기술정의는 개별적인 권리침해를 부정하거나 대체하려는 개념은 아니라, 오히려 권리침해가 반복해서 발생하는 설계와 소유, 시장구조와 권력관계까지 **분석의 대상으로 넓히자는 요구**에 가깝습니다.

알고리즘에 의한 차별을 예로 든다면, 기존의 권리 접근에서는 특정한 알고리즘이 특정한 사람을 차별했는지를 묻게 되지만, 기술정의의 관점에서는 여기에 더해 어떤 데이터를 사용했고, 어떤 목표를 최적화했으며, 누구의 관점이 설계 과정에서 빠져 있었는지를 묻습니다. 차별을 단순한 기술적 오류나 결함(bug)이 아니라 기술을 만들고 운영하는 사회적 관계의 결과로 보는 것입니다.

3. 왜 소송인가

기술정의가 구조와 배분의 문제를 제기한다면, 왜 굳이 그 문제를 법정으로 가져가야 할지, 소송이 잘 맞는 수단일지가 고민됩니다. 기술기업의 영향력이 커질수록 새로운 규제와 입법이 필요하다는 주장은 일견 자연스럽습니다. 실제로 인공지능, 플랫폼, 개인정보를 둘러싸고 각국에서 새로운 법률과 규제가 만들어지고 있습니다.

그러나 새로운 법의 제정만을 기다리는 접근에는 한계가 있습니다. 거대 기술기업은 오랫동안 **기술의 새로움을 규제에 대한 방어 논리**로 사용해 왔습니다. 지금의 법과 제도는 새로운 기술을 예상하지 못했으므로 기존 법으로는 충분히 규율할 수 없고, 새로운 법률이 마련되기 전까지는 책임을 묻기 어렵다는 주장입니다.

앞서 살펴본 기술예외주의(technological exceptionalism)는 여기에서도 반복됩니다. 기술이 기존의 대상과 다르다는 사실에서 곧바로 기존의 권리와 책임에 관한 법리가 적용되지 않는다는 결론이 도출되는 것입니다. 그러나 새로운 기술이 등장했다고 해서 계약과 불법행위, 소비자보호, 평등과 표현의 자유에 관한 기존의 법적 원칙까지 사라지는 것은 아닙니다.

관련 소송의 출발점은 오히려 반대입니다. 완전히 새로운 법이 만들어질 때까지 기다리는 것이 아니라, 지금까지 기술 영역에 충분히 적용되지 않았던 기존의 법리를 적극적으로 적용해 보는 것입니다. 기술기업이 새로운 방식으로 권력을 행사한다면, 기존 법이 그 권력을 어디까지 다룰 수 있는지를 실제 사건을 통해 시험하고 그 적용범위를 넓혀가는 것입니다.

가. 새로운 법을 기다리지 않는 전략

먼저 새로운 법과 규제를 기다리지 않고 기존 법의 적용 가능성을 다시 묻는 것입니다. 플랫폼이 이용자의 계정을 일방적으로 정지한다면 표현의 자유와 계약법, 약관규제의 문제로 다룰 수 있습니다. 서비스의 설계가 이용자의 정신적·신체적 피해를 유발한다면 불법행위법상의 주의의무나 제조물책임[11]의 문제를 제기할 수 있습니다. 알고리즘이 특정 집단에 체계적으로 불리하게 작용한다면 평등과 차별금지의 법리가 문제될 수 있습니다. 개인정보의 수집과 이용에는 개인정보보호법이, 시장지배력을 이용한 경쟁 제한에는 경쟁법이 적용될 수 있습니다. 이 법들은 대부분 오늘날의 플랫폼이나 생성형 인공지능을 염두에 두고 만들어진 것은 아닙니다. 그러나 그렇다고 해서 기술기업의 행위가 그 법들의 규율 대상에서 당연히 제외되는 것은 아닙니다.

따라서 기술정의 소송의 중요한 기능 가운데 하나는 “이 문제에는 아직 법이 없다”는 주장을 거부하는 것입니다. 이미 존재하는 법의 기본 원칙이 새로운 기술 환경에서도 작동하는지를 묻고, 실제 사건을 통해 그 적용범위를 넓혀가는 것입니다. 이 점에서 전략소송은 기술예외주의에 대한 하나의 실천적 반론이라고 할 수 있습니다. 기술이 아무리 새롭더라도 그것이 사회 안에서 사람의 권리와 안전, 노동과 재산, 정보와 표현에 영향을 미치는 이상 법적 책임의 영역 밖에 놓일 수는 없다는 점을 실제 사건을 통해 확인하는 것입니다.

나. 소송은 여러 수단 중 하나

여기에서 말하는 전략은 민사소송에 한정되지 않습니다. 실제로는 소송과 규제, 인권기구, 때로는 형사절차를 함께 사용하는 방식으로 이루어집니다. 피해자나 시민사회가 직접 소송을 제

11) AI 시대의 제조물책임법 https://www.lawtimes.co.kr/news/articleView.html?idxno=221590

기할 수도 있습니다. 브라질처럼 공익적 사건에 소를 제기할 권한을 가진 검사와 시민사회가 협력하여 사건을 만드는 방식도 있습니다. 영국의 통신규제기관(Ofcom)과 같은 분야별 감독기관이나 공정거래위원회와 같은 시장규제기관을 통해 먼저 조사를 촉발하고, 그 결과를 이후의 소송에 활용하는 방법도 가능합니다.

국가인권기구 역시 별도의 역할을 할 수 있습니다. 아직 법원이 판단하지 않은 알고리즘 차별이나 생체정보의 이용, 플랫폼상의 차별적 배제와 같은 문제를 먼저 인권의 언어로 명명하고 판단 기준을 제시할 수 있기 때문입니다. 법적 구속력이 제한되더라도 이후의 소송과 규제, 입법에서 활용할 수 있는 규범적 기록을 만들 수 있습니다.

오히려 소송은 여러 제도적 경로 가운데 하나이고, 다른 경로와 연결될 때 더 큰 효과를 낼 수 있습니다. 규제기관의 조사가 소송에 필요한 사실과 증거를 제공할 수 있고, 소송에서 확인된 사실이 다시 입법을 촉진할 수 있습니다. 인권기구의 판단이 새로운 법리를 구성하는 근거가 될 수도 있고, 하나의 판결이 다른 규제기관의 집행 방향에 영향을 줄 수도 있습니다.

다. 소송 전략이 꾀하는 것 - 법적으로 인식 가능한 권리침해와 책임의 문제로

기술정의의 관점에서 전략소송이 꾀하는 방향은 한 사건의 승소에만 있지 않습니다. 먼저 지금까지 기술 영역에 충분히 적용되지 않았던 기존 법리를 실제 사건에 적용하고, 새로운 유형의 피해를 법적으로 인식 가능한 권리침해와 책임의 문제로 만드는 것이 중요합니다. 소송 과정에서 기업 내부의 정보와 기술의 작동방식을 공적인 기록으로 끌어내는 것 역시 중요한 성과가 될 수 있습니다. 하나의 사건이 규제기관의 조사나 입법 논의를 촉발하고, 다른 법원의 판단에 영향을 미칠 수도 있습니다.

장기적으로는 기술기업이 새로운 기술을 내놓을 때마다 “기존 법으로는 다룰 수 없다”는 주장으로 돌아가는 구조 자체를 바꾸는 것이 중요합니다. 새로운 기술을 기존 법의 바깥에 놓는 대신, 기존의 권리와 책임에 관한 원칙이 기술의 변화 속에서도 어떻게 적용될 수 있는지를 지속적으로 확인하는 것입니다.

4. 기술정의를 소송으로 번역하기

이렇게 기술정의의 문제의식이 법정으로 들어오는 순간 하나의 긴장이 발생합니다. 기술정의가 구조와 배분, 설계의 문제를 묻는다면, 소송은 특정한 원고와 피고, 구체적인 권리침해와 인과관계를 요구하기 때문입니다. 기술정의 소송으로 옮기는 일은 단순히 새로운 권리를 주장하는 작업이라기보다, 구조적이고 배분적인 문제를 기존 법이 인식할 수 있는 형태로 번역하는 작업에 가깝습니다.

가. 구조적 피해를 개별 사건으로 만들기

근본적으로는 구조적 피해와 개별 사건과의 친하지 않음의 문제입니다. 정치적 미세표적화(political microtargeting)를 예로 들면, 가장 큰 해악은 반드시 특정 유권자 한 사람이 입은 손해에 있지 않을 수 있습니다. 서로 다른 유권자에게 서로 다른 정보가 비가시적으로 전달되면서 공론장 전체가 왜곡되는 것이 더 중요한 문제입니다. 추천 알고리즘 역시 특정 개인에게 언제나 동일한 방식의 차별을 가하는 것은 아닙니다. 어떤 집단의 콘텐츠가 지속적으로 덜 노출되거나, 특정 이용자들이 체계적으로 불리한 선택지에 노출되는 방식으로 작동할 수 있습니다. 피해의 성격 자체가 개별적이라기보다 확률적이고 분포적일 수 있는 것입니다.

그러나 법정에서는 결국 이를 다툴 원고가 필요합니다. 전략소송에서는 흔히 가장 분명하거나 중대한 피해를 입은 사람을 찾아 사건을 구성하게 됩니다. 문제는 그 한 사람의 피해가 애초에 문제 삼고자 했던 구조 전체를 반드시 보여주는 것은 아니라는 데 있습니다.

기술정의가 다루는 구조적 문제를 개별 권리침해로 구성하는 과정에서는 일정한 손실이 발생할 수밖에 없습니다. 전략소송의 과제는 그 손실을 최소화하면서 한 사람의 사건을 통해 보다 넓은 구조를 법원이 볼 수 있도록 만드는 데 있습니다.

나. 기술소송에 특유한 난점

기술 영역에서는 구조적 피해를 개별 사건으로 만드는 문제 외에도 몇 가지 어려움이 반복해서 나타납니다. 첫째는 동의의 문제입니다. 플랫폼 기업은 이용자가 약관에 동의했고 서비스를 자발적으로 이용했다고 주장할 수 있습니다. 그러나 중독적 설계(addictive design)나 기만적 설계가 문제라면 바로 그 '동의'가 어떤 조건에서 형성되었는지를 다시 물어야 합니다. 법이 자율적 선택으로 간주해 온 동의를 기술의 설계가 어떤 방식으로 유도하고 형성했는지를 다시 소송의 대상으로 삼아야 하는 것입니다.

둘째는 침해의 비가시성입니다. 이용자는 자신의 게시물이 의도적으로 덜 노출되고 있는지, 알고리즘이 자신을 어떤 범주로 분류했는지, 같은 조건에 놓인 다른 이용자에게 무엇이 추천되고 있는지 알기 어렵습니다. 이른바 그림자 차단(shadow banning)처럼 피해자가 침해 사실 자체를 인지하기 어려운 경우도 있습니다. 피해를 알 수 없다면 원고를 찾기 어렵고, 무엇이 일어났는지를 입증하는 것은 더욱 어렵습니다.

셋째는 시간의 문제입니다. 소송에는 몇 년이 걸리지만 기술 제품과 서비스는 몇 달 단위로 변경됩니다. 판결이 내려질 무렵에는 문제된 기능이 이미 사라지거나 다른 형태로 바뀌어 있을 수 있습니다. 기업은 이를 이유로 더 이상 다툴 실익이 없다고 주장할 수도 있습니다.

이러한 특성 때문에 기술소송에서는 청구원인의 선택뿐 아니라 사건을 언제 제기할 것인지, 어떤 자료를 먼저 확보할 것인지, 어떤 구제를 요구할 것인지까지 처음부터 함께 설계할 필요가 있습니다.

다. 분석틀과 법리

이하의 사건들은 세 가지 질문을 중심으로 살펴봅니다. 첫째, 어떤 피해를 소송 가능한 형태로 구성할 수 있는가. 누구를 원고로 세울 것인지, 어떤 피해를 특정할 것인지, 구조적 문제와 개별 피해 사이의 연결을 어떻게 설명할 것인지가 여기에 포함됩니다. 둘째, 그 피해를 어떤 권리 또는 법익의 침해로 설명할 것인가. 프라이버시, 표현의 자유, 평등, 소비자의 안전, 재산권 등 기술정의가 제기하는 문제를 법이 인식할 수 있는 언어로 번역하는 단계입니다. 셋째, 어떤 법적 경로를 통해 책임을 물을 것인가. 헌법, 불법행위법, 소비자보호법, 제조물책임법, 경쟁법, 개인정보보호법 등 기존 법체계 가운데 어떤 법리를 활용할 것인지 선택하는 문제입니다. 이 세 질문은 서로 분리되어 있기보다 순차적으로 연결됩니다. 구조적 문제를 구체적인 피해로 특정하고, 그 피해를 법적으로 보호되는 이익의 침해로 설명한 뒤, 이를 실제 청구원인과 구제수단에 연결해야 합니다.

라. 법체계마다 다른 진입점

물론 어떤 법리를 활용할 수 있는지는 각국의 법체계에 따라 달라집니다. 독일이나 남아프리카공화국처럼 기본권이 사인 간 관계에도 강하게 영향을 미치는 법체계에서는 헌법상 기본권이 중요한 출발점이 될 수 있습니다. 거대 플랫폼이 사실상 공론장의 기반시설로 기능하는 상황에서 이용자와 플랫폼의 관계를 단순한 사적 계약관계로만 볼 수 있는지가 문제됩니다. 유럽과 아프리카에서는 국내 헌법뿐 아니라 유럽인권재판소(European Court of Human Rights), 유럽연합 사법재판소(Court of Justice of the European Union), 아프리카인권재판소(African Court on Human and Peoples' Rights) 등 지역 인권체계의 판례도 중요한 규범적 자원이 됩니다.

반면 미국처럼 기본권의 사인 간 적용이 제한적인 법체계에서는 불법행위법상의 과실책임, 소비자보호법, 제조물책임법, 반독점법 등의 경로가 상대적으로 중요합니다. 최근 소셜미디어 소송에서 플랫폼의 유해성을 게시된 콘텐츠 자체가 아니라 제품 설계의 문제로 구성하는 전략도 이러한 법적 조건과 연결되어 있습니다.

저작권법 역시 생성형 인공지능 분야에서는 하나의 진입점이 될 수 있습니다. 학습 과정에서 저작물을 어떻게 취득하고 이용했는지처럼 비교적 구체적인 행위를 특정할 수 있다는 장점이 있습니다. 다만 저작권법은 기본적으로 권리자의 경제적 이해를 보호하는 법이므로, 그 강화가 언제나 기술정의의 목표와 일치하는 것은 아닙니다. 활용 가능한 법적 수단과 운동이 지향하는 가치는 구별해서 볼 필요가 있습니다.

따라서 기술정의 소송에서 하나의 이상적인 청구원인이 존재한다고 보기는 어렵습니다. 중요한 것은 각 법체계 안에서 기술기업의 행위와 권력을 문제 삼을 수 있는 법적 진입점을 찾아내고, 그것을 구체적인 피해와 연결하는 것입니다.

이하에서는 각 사건이 어떤 피해와 원고를 선택했는지, 이를 어떤 권리 또는 법익의 침해로

구성했는지, 그리고 어떤 법적 경로를 통해 책임을 물었는지를 살펴봅니다. 아울러 그 선택이 실제로 어떤 성과를 만들었고 어디에서 한계에 부딪혔는지도 함께 검토합니다.

5. 기술정의는 법정에서 어떻게 다투어지고 있는가[12)]

가. 중독적 설계(addictive design) - 캘리포니아 소셜미디어 사건

가장 대중적으로 알려지며 현재 진행형인 사건입니다. 캘리포니아 소송은 캘리포니아 주법원의 조정절차인 소셜미디어 사건(Social Media Cases, JCCP 5255)과 캘리포니아 북부연방지방법원의 연방 다지구소송(MDL 3047, In re: Social Media Adolescent Addiction/Personal Injury Products Liability)이 병행하여 진행되고 있습니다.[13)]

조정절차에는 가족과 교육구를 포함하여 1,600명 이상의 원고가 참여하고 있었고, 메타(Meta), 구글·알파벳(Google/Alphabet), 틱톡(TikTok), 스냅(Snap)이 주요 피고였습니다. 연방 절차에도 가족뿐 아니라 교육구, 지방정부와 29개 주 정부 등이 참여하고 있습니다. 개인의 정신건강 피해에서 출발한 문제가 학교와 지방정부가 부담하는 사회적 비용의 문제로 확장되고 있는 것입니다.

이 가운데 K.G.M. 사건은 실제 배심재판까지 도달한 첫 대표 사례로, 개인상해 표본재판(bellwether trial)으로 진행되었습니다. 소송은 소셜미디어 중독성 피해를 개인상해(personal injury)로 구성하고, 플랫폼의 중독적 기능을 제품 설계의 문제로 재구성했습니다. 전체 소송은 제조물책임(products liability)의 틀에서 전개되었지만, 배심이 실제 책임을 인정한 핵심 청구원인은 과실에 의한 설계(negligent design)와 과실에 의한 경고의무 위반(negligent failure to warn)이었습니다.

원고는 어린 시절부터 소셜미디어를 이용한 젊은 여성으로, 플랫폼 이용과 정신건강 피해 사

---

12) 국외 소송들을 살펴보기 위한 하나의 출발점으로 기술정의법 프로젝트(Tech Justice Law Project))의 기술 관련 조치·소송 트래커(Tech-Related Actions and Litigation Tracker)의 분류를 참고하려 합니다. 이 트래커는 현재의 기술 관련 소송을 대체로 반독점(antitrust), 인공지능·저작권 침해(AI/copyright infringement), 소비자보호(consumer protection), 제조물책임(products liability), 개인정보 침해 및 데이터 오용(privacy violations and data misuse), 아동 온라인 안전(children's online safety), 표현의 자유 관련 헌법 쟁점(First Amendment challenges), 국가안보·형사 청구(national security/criminal claims) 등의 범주로 나누어 보여줍니다.

이 분류는 엄밀한 법학적 유형론이라기보다 소송 실무적 분류에 가깝습니다. 아동에게 유해한 챗봇은 아동 온라인 안전의 문제이면서 제조물책임과 소비자보호의 문제일 수 있습니다. 추천 알고리즘은 표현의 자유, 개인정보, 소비자보호의 문제로 각각 구성될 수 있고, 생성형 인공지능 학습은 저작권의 문제로 법정에 들어갈 수 있습니다. 결국 같은 기술적 현상을 어떤 법적 언어로 번역할 때 어떤 가능성과 한계가 생기는가가 문제될 수 있습니다. 이하에서는 이러한 범주를 염두에 두되, 개별 사건을 중심으로 살펴보겠습니다.

13) https://techoversight.org/wp-content/uploads/2026/01/TOP-Fact-Sheet_-Landmark-2026-Social-Media-Cases.pdf

이의 관계를 주장했습니다. 재판에서는 단순히 이용시간이 길었다는 사실보다 어떤 기능이 반복적인 이용을 유도하도록 설계되었는지, 기업이 청소년에 대한 위험을 언제부터 알고 있었는지가 중요하게 다루어졌습니다. 원고 측은 정신의학, 신경과학, 소아과, 미디어 심리학 전문가들을 통해 플랫폼 설계와 정신건강 피해의 관계를 입증하려 했고, 경영진의 인식과 내부 의사결정 역시 쟁점이 되었습니다.

재판 직전 스냅과 틱톡은 각각 화해하여 이탈했고, 메타와 구글을 상대로 재판이 진행되었습니다. 약 6주간의 심리 끝에 2026년 3월 25일 배심은 총 600만 달러의 배상을 인정했습니다. 전보배상 300만 달러에 대해서는 메타의 책임을 70퍼센트, 구글의 책임을 30퍼센트로 배분했고, 별도로 300만 달러의 징벌배상을 인정했습니다. 소셜미디어의 중독적 설계를 문제 삼은 사건이 실제 배심평결까지 도달했다는 점에서 의미가 있습니다.

이 소송의 첫 번째 특징은 '콘텐츠'와 '설계'를 분리한 데 있습니다. 미국에서는 통신품위법 제230조(Section 230)가 오랫동안 플랫폼 책임소송의 큰 장벽이었습니다. 제3자가 만든 콘텐츠 때문에 피해를 입었다고 주장하면 플랫폼은 자신이 그 콘텐츠의 제작자가 아니라는 항변을 할 수 있었습니다.

원고들은 문제를 달리 구성했습니다. 유해한 개별 콘텐츠가 아니라 플랫폼 회사가 직접 만든 기능이 문제라는 것입니다. 무한 스크롤(infinite scroll), 자동재생(autoplay), 알고리즘에 의한 콘텐츠 추천(algorithmically curated content)처럼 체류시간과 참여도(engagement)를 높이기 위한 설계가 반복적인 사용을 유도하고, 특히 아동·청소년에게 예측 가능한 위험을 발생시켰다고 주장했습니다.

따라서 여기서 중독적 설계(addictive design)란 단순히 서비스가 재미있거나 이용자가 오래 사용한다는 뜻이 아닙니다. 사용을 계속하도록 유도하는 구체적인 설계 선택이 있었고, 기업이 보다 안전한 대안을 도입할 수 있었음에도 이를 충분히 하지 않았다는 법적 주장입니다.

문제되는 피해로는 강박적 이용, 수면 방해, 부정적인 사회적 비교, 신체 이미지 왜곡, 불안과 우울, 섭식장애, 자해와 자살사고 등이 제시되고 있습니다. 그동안 개인의 과도한 사용이나 자기관리 문제로 설명되기도 했던 현상을 제품의 구체적인 설계와 연결해 과실과 제조물책임의 문제로 바꾸어 놓은 것입니다.

두 번째 특징은 기업이 위험을 알고 있었는지가 중요하게 다루어진다는 점입니다. 원고 측은 내부문서와 증언을 토대로 경영진이 청소년 이용자에 대한 위험을 알고 있었음에도 성장과 참여도 지표를 우선하고, 그 위험을 부모와 대중에게 충분히 알리지 않았다고 주장합니다. 따라서 마크 저커버그(Mark Zuckerberg), 에번 스피걸(Evan Spiegel), 애덤 모세리(Adam Mosseri) 등 최고경영진이 무엇을 알고 어떤 결정을 내렸는지도 소송의 대상이 됩니다.

이런 구성은 전통적인 제조물책임 소송과 닮아 있습니다. 위험한 설계가 있었는가, 기업은 위험을 알았거나 알 수 있었는가, 더 안전한 대안설계가 가능했는가, 그럼에도 기존 설계를 유지했는가를 묻습니다. 이 소송을 지원하는 시민사회가 포드 핀토(Ford Pinto) 결함 사건이나

담배 소송을 선례로 제시하는 이유도 여기에 있습니다. 담배 소송에서도 단순히 흡연이 건강에 해롭다는 사실보다 기업이 중독성과 위험을 언제부터 알고 있었고, 이를 외부에 어떻게 설명했는지가 중요했습니다.

물론 인과관계의 어려움은 남습니다. 특정 청소년의 우울이나 자해가 특정 플랫폼 기능 때문에 발생했다고 단정하기는 어렵습니다. 다만 제품 설계의 문제로 구성하면 질문을 조금 달리 할 수 있습니다. 특정 게시물 하나가 피해를 직접 일으켰는지를 넘어, 플랫폼의 설계가 강박적인 이용이나 유해 콘텐츠에 대한 반복적 노출의 위험을 높였는지, 그리고 그 위험을 줄일 합리적인 대안이 있었는지를 물을 수 있습니다.

원고의 범위가 가족에서 교육구와 지방정부로 확대된 점도 중요합니다. 피해를 개인의 정신적 손해에만 한정하지 않고, 학교가 추가로 부담한 상담·교육·관리 비용과 같은 사회적 비용으로 구체화할 수 있기 때문입니다.

이 사건들이 지향하는 것도 금전배상에 그치지 않습니다. 제품의 설계를 바꾸고 산업 전반의 안전기준을 만드는 것이 더 장기적인 목표입니다.

이 점에서 중독적 설계 소송은 기술정의가 기존 법의 언어로 옮겨지는 방식을 잘 보여줍니다. '청소년의 정신건강 악화'라는 넓은 사회문제를 설계상의 과실과 경고의무 위반으로 구체화하고, 증거개시(discovery)를 통해 기업이 위험을 언제부터 알고 있었는지를 밝히면서 개인의 피해와 기업의 사업모델을 연결하려는 시도입니다.

이 소송의 핵심은 소셜미디어가 일반적으로 유해하다고 선언하는 데 있지 않습니다. 무한 스크롤이나 추천 알고리즘처럼 이용자의 행동을 형성하는 기능을 '제품 안전'의 문제로 법이 다룰 수 있는지를 시험하는 데 있습니다. 그렇게 되면 "콘텐츠는 제3자가 만들었고 이용은 개인이 선택했다"는 설명만으로는 충분하지 않습니다. 그 선택이 이루어지는 환경을 기업이 어떻게 설계했는지도 책임의 대상이 될 수 있기 때문입니다.

나. AI 안전 – 가르시아 대 캐릭터 테크놀로지스

가르시아 대 캐릭터 테크놀로지스(Garcia v. Character Technologies)는 2024년 10월 제기되어 현재도 진행 중인 플로리다 주 사건으로, 인공지능 챗봇 기업을 상대로 한 최초의 사망책임 소송(wrongful death lawsuit)으로 알려져 있습니다. 14세 청소년 시웰 셋저 3세(Sewell Setzer III)의 사망과 캐릭터.AI(Character.AI) 챗봇의 설계 및 상호작용 사이의 책임을 묻는 사건으로 원고는 사망 청소년의 어머니인 메간 가르시아입니다.

원고 측 주장에 따르면 시웰은 캐릭터.AI를 사용하기 시작한 뒤 챗봇과의 상호작용에 점차 몰입하면서 수면 부족, 학교생활의 어려움, 사회적 고립 등을 겪었습니다. 일부 챗봇은 연애 관계를 연상시키는 메시지를 보내거나 다른 여성과 관계를 맺지 말고 자신에게 '충실하라'는 식

으로 반응했습니다. 시웰이 자살에 관한 생각을 표현했을 때에도 충분한 안전장치가 작동하지 않았고, 챗봇이 관련 대화를 계속 이어갔다는 것이 원고의 주장입니다. 그는 이후 스스로 목숨을 끊었습니다.

시웰의 부모는 기술정의 법(Tech Justice Law)과 소셜미디어 피해자 법센터(Social Media Victims Law Center)의 대리를 받아 캐릭터 테크놀로지스(Character Technologies), 공동창업자인 노엄 셰이저(Noam Shazeer)와 다니엘 드 프레이타스 아디와르사나(Daniel de Freitas Adiwarsana), 그리고 구글(Google) 등을 상대로 소송을 제기했습니다. 원고 측은 구글 역시 해당 챗봇 제품의 개발과 자금조달에 관여했다고 주장했습니다.

청구원인은 사망책임, 설계상 결함과 경고의무 위반을 이유로 한 무과실 제조물책임(strict product liability), 과실(negligence), 법규 위반에 기초한 과실(negligence per se), 부당이득(unjust enrichment), 고의적 정신적 고통 가해(intentional infliction of emotional distress), 플로리다 불공정·기만적 거래관행법(Florida Unfair and Deceptive Trade Practices Act) 위반 등으로 구성되었습니다.

이 사건의 핵심은 챗봇이 생성한 개별 문장의 내용들만은 아닙니다. 원고들은 캐릭터.AI 자체가 인간과 정서적 관계를 맺는 것처럼 행동하도록 의인화되었고, 이용자의 심리적 취약성을 이용하도록 설계되었으며, 그러한 제품을 아동에게까지 제공했다는 점을 문제 삼았습니다. 즉 "챗봇이 무슨 말을 했는가"에서 한 걸음 더 나아가 "왜 인간과 애착관계를 형성하도록 제품을 설계했고, 그 위험에 어떤 안전장치를 두었는가"를 묻는 소송입니다.

2025년 5월 21일 연방지방법원은 피고들의 각하신청을 일부 인용하면서도 상당수 청구를 계속 심리할 수 있도록 했습니다. 이 단계에서 특히 두 가지 판단이 주목받았습니다.

첫째는 인공지능 챗봇의 출력과 표현의 자유의 관계입니다. 캐릭터 테크놀로지스 측은 이용자가 챗봇이 생성한 메시지를 받을 권리 역시 수정헌법 제1조의 보호를 받는다고 주장했습니다. 그러나 법원은 적어도 각하 단계에서는 챗봇의 출력에 헌법상 '표현(speech)'에 필요한 인간의 의도가 존재한다고 볼 수 없다고 판단하여 이 주장을 받아들이지 않았습니다. 이는 생성형 인공지능 기업이 자신이 제공하는 결과물을 한편으로는 자동적으로 생성된 알고리즘의 산물이라고 설명하면서, 책임이 문제될 때에는 이를 헌법상 보호되는 표현이라고 하며 모순적인 주장을 할 수 있는 문제이기도 합니다.

둘째는 구글에 대한 책임 가능성입니다. 법원은 캐릭터.AI의 행위를 방조했다는 원고 측 청구가 구글에 대해서도 계속 심리될 수 있다고 보았습니다. 이 부분은 직접 제품을 운영하는 회사뿐 아니라 자금, 기술, 디지털 기반시설 등을 제공한 더 큰 기술기업까지 책임의 범위를 확장할 수 있는지를 시험한다는 점에서 중요합니다.

앞서 본 소셜미디어 중독적 설계 소송과 공통점은 이용자의 행동이나 개별 콘텐츠에 책임을 돌리는 대신, 이용자의 행동과 심리상태에 영향을 주도록 만들어진 제품의 설계 자체를 책임의 대상으로 삼는다는 점입니다. 다만 생성형 인공지능 챗봇에서는 그 문제가 한층 더 직접적

입니다. 플랫폼이 제3자가 만든 콘텐츠를 추천하는 데 그치는 것이 아니라 이용자에게 말을 걸고, 관계를 형성하며, 대화를 지속시키는 콘텐츠 자체를 생성하기 때문입니다.

인간처럼 행동하고 정서적 애착을 유도하도록 설계된 챗봇을 아동에게 제공하는 기업이 어떤 수준의 주의의무와 안전장치를 부담해야 하는가, 그리고 그러한 위험을 예측할 수 있었다면 기존의 제조물책임과 과실책임을 적용할 수 있는가가 핵심입니다.

다. 레인 대 오픈AI

2025년 8월 26일 샌프란시스코 카운티 고등법원에 제기된 이 사건(CGC-25-628528)의 원고는 2025년 4월 사망한 16세 청소년의 부모이고, 피고는 OpenAI와 최고경영자 샘 올트먼 및 성명불상의 직원·투자자들이며, 청구원인은 과실, 제조물책임, 불법행위로 인한 사망입니다.

이 소송의 주목점은 챗봇이 유해한 내용을 출력하였다는 단순한 구성에 그치지 않고 설계 및 조직상의 의사결정을 몇 가지로 특정한 데 있습니다. 첫째, 자살 관련 사고가 탐지되면 대화를 종료시키던 보호 장치의 제거, 둘째, 이용자의 의도를 선의로 추정하도록 한 시스템 지시가 위기 자원 안내를 우회하게 하여 위험 신호의 인식 기준 자체를 상향시켰다는 점, 셋째, 의인화 설계를 통한 정서적 의존의 유발, 넷째, 모니터링 시스템이 자해 관련 내용을 반복 표시하였음에도 아무런 조치를 취하지 않은 부작위, 다섯째, 관여도 확대를 위하여 안전장치를 제거하고 조기 출시 압박으로 안전성 시험을 단축시킨 내부 유인 구조가 그것입니다.

둘째 부분은 개별 출력이 아니라 그 출력을 산출한 시스템 수준의 설정을 주목하게 하고, 넷째 부분에서는, 구체적 인식 후의 부작위를 다툼으로써 예견가능성 항변을 정면으로 차단합니다. 다섯째 부분에서는 Consumer Federation of America 사건과 같은 유형으로, 안전과 수익의 상충이 조직 내부에서 어떻게 해소되었는가를 청구의 대상으로 삼습니다.

오픈처AI는 2025년 11월 26일 답변서에서 인과관계의 단절(선행 위험 요인 등), 100회 이상의 위기 자원 안내, 창작 목적을 가장한 이용자의 안전장치 우회, 이용약관 위반을 주장하였습니다. 제품이 그렇게 작동하도록 설계된 방식대로 이용한 것이 이용자의 위반으로 재구성되어버린 것입니다. 하지만 안전장치가 우회가 용이하다는 사실 자체도 설계상 결함의 징표로 원용될 수 있습니다. 무과실 제조물책임에서는 회사가 노력하였는지가 아니라 통상의 이용에서 제품이 안전하였는지가 기준이기 때문입니다.

2025년 10월 소장 변경으로 고의적 위법행위 주장과 징벌배상이 추가되었고, 관련 사건들은 In re: ChatGPT Product Liability Cases(JCCP 5431)로 편성되어 2026년 7월 현재 공판 전 절차가 진행 중입니다. 한편 2025년 9월 피고 측이 증거개시 과정에서 유족에게 추도식 영상과 참석자 명단을 요구한 사실은, 전략소송이 원고에게 부과하는 비용이 증언의 부담을 넘어 사적 영역에 대한 조사로 전화될 수 있음을 보여줍니다. 소송의 설계 단계에서 이를 원고에게 고지하는 것은 대리인의 책무에 속합니다.

소송 계속 중 회사는 위기 자원 안내의 강화, 민감한 대화의 별도 추론 모델 전환, 보호자 통

제 기능, 미성년 이용자 대상 행동 규칙 갱신과 연령 예측 모델을 잇달아 시행하였습니다. 판결 없이 설계가 변경된 것으로서 승소만으로 성과를 평가할 수 없지만, 자발적 조치는 향후 주의의무 이행의 증거로 원용될 수 있고 소송 계속 중의 설계 변경은 통상 과실의 승인으로 취급되지 않으므로 책임을 인정하지 않은 채 비판을 흡수하는 수단이 되기도 합니다.

예견가능성 논증의 기초를 이루는 것은 규모입니다. 일간 활성 이용자 7억 명, 주간 이용자의 약 0.15퍼센트가 자살 관련 사고를 표현하고 약 0.07퍼센트가 정신증 또는 조증의 징후를 보인다는 자료에서 비율은 미미하나 절대수는 큽니다. 개별 이용자에 대한 위험이 통계적으로 낮더라도 회사가 그 존재와 규모를 인식하고 있었다면 주의의무의 수준은 그에 따라 상승합니다. 가르시아 사건이 제조물책임 구성의 가능성과 표현의 자유 항변의 배척을 확인하였다면, 레인 사건은 그 구성을 시스템 설정, 인지 후 부작위, 조직 내부의 유인 구조로 정교화하였습니다.

라. 소비자보호와 기술기업의 수익화 – 소비자연맹 대 메타

같은 플랫폼의 문제도 소비자보호라는 진입점으로 접근할 수 있습니다. 2026년 4월 제기된 소비자연맹 대 메타(Consumer Federation of America v. Meta) 사건에서 문제된 것은 페이스북의 사기 광고입니다.

원고들은 메타가 사기에 관여할 가능성이 높은 '고위험' 광고주를 내부적으로 식별하고 있었음에도 이들을 제거하지 않고 더 높은 광고가격을 부과하면서 계속 광고하도록 했다고 주장했습니다. 알고리즘이 사기에 취약한 이용자를 찾아 이러한 광고를 더 많이 노출시켰다는 주장도 포함되었습니다. 여기에서는 '유해 콘텐츠'의 존재만이 아니라 플랫폼이 그것으로 어떻게 수익을 얻었는지가 중요합니다. 메타가 사기 방지를 위한 내부 조치가 매출을 일정 수준 이상 감소시키지 못하도록 제한했다는 주장, 사기 광고를 낮은 심각도의 문제로 분류했다는 주장, 이용자 신고의 상당 부분을 처리하지 않았다는 주장도 내부문서를 근거로 제시되었습니다.

워싱턴 D.C.의 소비자보호절차법은 일정한 비영리단체나 공익단체가 소비자를 대표하여 위법한 거래관행의 중지를 요구할 수 있도록 합니다. 소비자연맹은 이 규정을 이용하여 직접 원고가 되었습니다. 피해자를 수천 명 모아 집단을 구성하는 대신 기존 시민사회단체가 원고가 되는 경로를 실체법 자체에서 찾았습니다.

이 사건을 통해 본 기술정의 소송에서 소비자보호법이 갖는 장점은 제품이 기술적으로 어떻게 작동하는지를 모두 밝혀내지 못하더라도 기업이 무엇을 알고 있었고 소비자에게 무엇을 말하거나 숨겼는지를 중심으로 사건을 구성할 수 있다는 점에 있습니다.

마. 개인정보 침해와 집단적 구제 – SOMI 대 틱톡

유럽에서는 개인정보보호가 거대 기술기업을 상대로 한 소송의 가장 중요한 법적 진입점 가운

데 하나가 되었습니다. 네덜란드의 시장정보연구재단(SOMI)은 네덜란드 집단손해배상 제도인 WAMCA를 이용해 틱톡을 상대로 소송을 제기했습니다. 모회사 바이트댄스(ByteDance)를 포함한 복수의 틱톡 법인이 피고가 되었습니다. 주요 주장은 아동 이용자의 개인정보와 프라이버시 침해였습니다. SOMI는 손해배상에 더하여 위법하게 수집된 개인정보의 파기와 함께 실효적인 연령확인, 부모의 동의 및 통제를 위한 시스템을 구축할 것도 요구하여, 개별적인 금전배상과 제품의 구조 변경을 결합하였습니다.

암스테르담 법원이 모회사를 포함한 여러 법인에 대해 네덜란드의 관할을 인정한 것 자체도 중요한 성과였습니다. 초국적 기업을 상대로 한 사건에서는 어느 법원이 피고를 재판할 수 있는지를 확보하는 것부터 본안에 상응하는 수준의 성과일 수 있습니다.

이 사건은 비재산적 손해의 집단적 산정에서 나타났습니다. 제1심은 프라이버시 침해로 인한 정신적 손해를 각 피해자별로 판단해야 한다고 보았습니다. 그러나 2025년 10월 암스테르담 항소법원은 비재산적 손해 역시 일정한 조건 아래 집단적으로 청구할 수 있다고 판단했습니다.

같은 데이터 수집과 알고리즘이 수백만 명에게 구조적으로 적용되는데, 모든 사람이 각각 자신의 정신적 손해를 증명해야 한다면 구조적인 침해는 소송 과정에서 다시 수백만 개의 개인 사건으로 해체됩니다. SOMI 사건은 집단적 손해산정을 통해 그 구조를 최대한 보존한 채 법정으로 가져가려 한 사례입니다.

SOMI는 이후 메타를 상대로 소송을 확대하고 덴마크에서도 유사한 사건을 추진했다는 점에서, 한 관할에서 얻은 경험과 법리를 다른 관할로 이전하는 국제적 전략소송의 장점을 확인할 수 있습니다.

바. 개인정보소송의 다양성 – 링과 지오펜스

개인정보 침해 및 데이터 오용이라는 범주 안에서도 사건의 법적 구성은 다양합니다. 아마존 링(Amazon Ring)의 '익숙한 얼굴(Familiar Faces)' 기능을 둘러싼 사건에서는 이용자가 기능을 선택했다고 하더라도 카메라 앞을 지나가는 제3자까지 안면인식의 대상이 되고 생체정보가 저장된다는 점이 문제되었습니다.

특히 일부 소송은 생체정보를 특별히 규율하는 법률에만 의존하지 않고 기만적 거래관행, 프라이버시 불법행위, 부당이득과 같은 일반 법리를 함께 사용했습니다. 특별법이 없는 관할에서도 사건을 제기할 수 있도록 청구를 설계한 것입니다.

반대로 채트리 대 미국(Chatrie v. United States)과 같은 지오펜스(geofence) 사건에서는 같은 데이터 문제가 기업의 책임이 아니라 국가의 수사권과 수정헌법상 프라이버시 문제로 나타납니다. 하나의 데이터가 기업과 이용자의 관계에서는 데이터보호의 문제가 되고, 기업과 국가의 관계에서는 국가감시와 기본권의 문제가 되었습니다.

사. 반독점 – 미국 및 원고 주 대 구글 LLC(U.S. and Plaintiff States v. Google LLC)

경쟁법은 다른 접근과는 성격이 다를 수 있습니다. 미국 및 원고 주 대 구글 LLC(U.S. and Plaintiff States v. Google LLC, No. 1:20-cv-03010, D.D.C.)에서 워싱턴 D.C. 연방지방법원은 2024년 구글이 배타적 배포계약을 통해 일반 검색서비스와 일반 검색 텍스트 광고시장에서 독점을 위법하게 유지했다고 판단했습니다. 이 사건은 미 법무부와 여러 주 정부가 셔먼법(Sherman Act) 제2조 위반을 이유로 제기한 반독점 소송입니다.

이후 별도의 구제절차에서 법원은 구글 검색, 크롬(Chrome), 구글 어시스턴트(Google Assistant), 제미나이(Gemini)의 배포와 관련한 배타적 계약을 제한하고, 일정한 검색 색인 및 이용자 상호작용 데이터를 경쟁사업자에게 제공하도록 명령했습니다. 반면 크롬의 매각 등 정부가 요구한 더 강한 구조적 구제는 받아들이지 않았습니다.

이 사건에서는 특정 피해자가 전면에 등장하지 않습니다. 무엇이 침해되었는지를 개인의 프라이버시나 정신적 손해로 설명하지도 않습니다. 문제의 대상은 시장구조 그 자체입니다. 그 대신 경쟁법은 기업의 계약 방식과 데이터의 흐름, 경우에 따라 기업구조 자체까지 변경할 수 있습니다.

불법행위와 제조물책임은 피해자에게 직접적인 배상을 제공할 수 있지만 산업구조에 미치는 영향은 제한될 수 있습니다. 반대로 경쟁법은 산업구조에 직접 개입할 수 있는 강력한 수단이지만, 그 성과가 특정 피해자의 구제로 이어지는 정도는 상대적으로 낮습니다. 피해자의 직접적인 구제와 구조적 변화 가운데 무엇을 우선할 것인지에 따라 전략적 의미가 달라집니다.

아. 인공지능과 저작권 – 바츠 대 앤트로픽과 캐드리 대 메타

생성형 인공지능은 저작권이라는 법적 수단을 통해서도 법정에 들어오고 있습니다. 대표적인 사건이 바츠 외 대 앤트로픽 PBC(Bartz et al. v. Anthropic PBC, No. 3:24-cv-05417)와 캐드리 외 대 메타 플랫폼스(Kadrey et al. v. Meta Platforms, Inc., No. 3:23-cv-03417)입니다. 두 사건 모두 캘리포니아 북부연방지방법원에서 진행되었고, 저작권이 있는 책을 대규모언어모델 학습에 이용한 행위와 그 책을 확보한 방식이 별개의 법적 문제인지를 다루었습니다.

바츠 대 앤트로픽은 작가 안드레아 바츠(Andrea Bartz), 찰스 그레이버(Charles Graeber), 커크 월리스 존슨(Kirk Wallace Johnson)이 앤트로픽(Anthropic)을 상대로 제기한 집단소송입니다. 앤트로픽은 클로드(Claude)를 비롯한 대규모언어모델을 개발하기 위해 대규모의 도서 데이터베이스를 구축했습니다. 그 과정에서 일부 종이책은 직접 구입한 뒤 제본을 제거하고 스캔해 디지털 파일로 만들었지만, 다른 수백만 권은 라이브러리 제네시스(LibGen), 파이리미(PiLiMi), 북스3(Books3) 등 이른바 그림자 도서관(shadow libraries)에서 내려받았습니다.

2025년 6월 23일 윌리엄 알섭(William Alsup) 판사는 이 두 행위를 구별했습니다. 저작물을

대규모언어모델의 학습자료로 사용하는 행위 자체는 공정이용(fair use)에 해당한다고 판단했습니다. 합법적으로 구입한 종이책을 검색 가능한 디지털 사본으로 변환해 내부적으로 보관한 행위 역시 별도의 이유로 공정이용이라고 보았습니다. 그러나 해적 사이트에서 책을 내려받아 앤트로픽의 영구적인 '중앙도서관(central library)'을 구축한 행위까지 학습을 위한 공정이용으로 볼 수는 없다고 판단했습니다. 그 부분은 별도의 저작권 침해 여부와 손해배상을 재판에서 판단해야 한다고 보았습니다. 공정이용이 학습이라는 이용행위를 정당화할 수 있다고 해서 해적판을 취득하고 별도의 자료정보고를 구축한 행위까지 자동으로 정당화되는 것은 아니라는 것입니다.

이 부분은 결국 본안재판까지 가지 않고 집단화해로 마무리되었습니다. 앤트로픽은 책임을 인정하지 않는 조건으로 15억 달러를 지급하고 대상이 된 해적판 자료를 폐기하는 데 합의했습니다. 2026년 7월 20일 연방법원은 약 48만 개 저작물을 대상으로 하는 화해를 최종 승인했습니다. 저작물당 지급액은 대략 3천 달러 수준입니다. 따라서 '해적판 취득이 저작권 침해라는 최종 판례'가 만들어진 것은 아니지만, 학습행위와 데이터 취득을 법적으로 분리한 2025년의 판단은 그대로 중요한 의미를 갖습니다.

유사한 사건으로 캐드리 외 대 메타 플랫폼스(Kadrey et al. v. Meta Platforms, Inc., No. 3:23-cv-03417-VC)에서도 나타납니다. 작가 리처드 캐드리(Richard Kadrey), 사라 실버먼(Sarah Silverman), 크리스토퍼 골든(Christopher Golden) 등은 메타가 자신들의 책을 이용하여 라마(Llama) 모델을 학습시킨 것이 저작권 침해라고 주장했습니다.

2025년 6월 25일 빈스 차브리아(Vince Chhabria) 판사는 당시 제출된 증거를 전제로 메타의 학습 목적 복제는 공정이용이라고 판단했습니다. 특히 원고들이 인공지능 모델 때문에 기존 저작물 시장이 희석된다는 점을 충분히 입증하지 못했다고 보았습니다. 다만 법원은 이 결론을 생성형 인공지능 학습 일반에 대한 포괄적인 면책으로 제시하지 않았습니다. 다른 원고가 시장 대체 또는 시장 희석에 관한 더 강한 증거를 제시한다면 결과가 달라질 수 있음을 판결 자체가 강조했습니다.

더 흥미로운 부분은 메타가 자료를 취득한 방식입니다. 원고들은 메타가 비트토렌트를 이용해 그림자 도서관의 저작물을 내려받는 과정에서 파일을 내려받기만 한 것이 아니라 다른 이용자에게 다시 전송하는 시딩(seeding)을 했다고 주장했습니다. 2026년 3월 25일 법원은 이러한 사실을 근거로 한 기여적 저작권 침해(contributory infringement) 청구를 추가하도록 허용했습니다. 즉 자신의 인공지능을 학습하기 위해 저작물을 복제한 행위가 공정이용이라 하더라도, 그 과정에서 해적판을 다른 이용자에게 다시 배포하는 행위까지 같은 항변으로 보호되는 것은 아니라는 문제가 별도로 남은 것입니다.

기술정의의 관점에서는 저작권이라는 경로의 한계도 분명합니다. 저작권은 기술기업의 대규모 데이터 취득을 통제하고 상당한 금전적 책임을 발생시킬 수 있는 강력한 수단이지만, 기본적으로 저작권자의 배타적 경제적 권리를 중심으로 작동합니다. 따라서 저작권의 강화가 반드시 데이터에 대한 공정한 접근이나 정보의 자유, 창작자의 다양성과 같은 기술정의의 목표와 일치하는 것은 아닙니다. 바츠와 캐드리 사건의 의미는 저작권이 기술정의의 완전한 해답이라는

데 있기보다, “인공지능이므로 기존의 권리관계와 데이터 취득의 적법성을 따질 필요가 없다”는 기술예외주의(technological exceptionalism)를 거부하는 하나의 법적 진입점을 보여준다는 데 있습니다.

자. 데이터센터와 오래된 생활방해 법리

인공지능을 둘러싼 법적 분쟁은 챗봇과 알고리즘에 머물지 않습니다. 대규모 인공지능 모델을 운영하기 위한 데이터센터가 늘어나면서 소음과 대기오염, 전력비용, 세제지원, 토지이용과 주민참여를 둘러싼 소송도 증가하고 있습니다. 이 영역에서는 새로운 특별법보다 생활방해, 과실, 환경법, 행정법과 같은 오래된 법리가 중요한 역할을 합니다.

대표적인 사례가 헤일리 외 대 xAI(Haley et al. v. X.AI Corp. et al., No. 3:26-cv-00148, N.D. Miss.)입니다. 2026년 미시시피주 사우스헤이븐 주민들은 xAI 데이터센터에 전력을 공급하는 가스발전 터빈에서 발생하는 지속적인 소음과 저주파 진동이 수면과 건강, 주택의 사용·수익을 침해했다며 집단소송을 제기했습니다. 청구원인은 사적 생활방해(private nuisance), 공적 생활방해(public nuisance), 과실(negligence) 등 전통적인 불법행위법이었습니다. 인공지능이라는 최신 산업의 물리적 외부효과를 오래된 생활방해 법리로 다투고 있는 것입니다.

같은 시설을 둘러싸고 전미유색인지위향상협회(NAACP) 등은 별도의 청정대기법(Clean Air Act) 소송도 제기했습니다. 원고들은 xAI가 가스터빈을 필요한 허가 없이 가동했다고 주장하며 가동 중지와 오염통제 조치를 요구했습니다. 데이터센터 주변 지역사회의 인종적 구성도 문제로 제기되면서, 인공지능 기반시설의 환경비용이 누구에게 집중되는가라는 환경정의(environmental justice)의 문제로 확장되었습니다.

다른 지역에서는 데이터센터의 경제적·정치적 비용이 쟁점이 되고 있습니다. 오리건주에서는 주민·교육·환경단체들이 데이터센터 기업에 대한 세제혜택 승인 절차를 다투었고, 유타주에서는 초대형 데이터센터 개발을 승인한 기관의 권한과 주민참여 부족을 문제 삼는 소송이 제기되었습니다. 반대로 위스콘신에서는 오라클(Oracle)이 데이터센터 사업자에게 전력설비 비용을 보증하도록 한 규제의 적법성을 다투기도 했습니다.

데이터센터 소송의 쟁점은 소음과 대기오염은 어느 지역사회가 부담하는지, 발전시설과 전력망 확충 비용은 기업과 일반 소비자 중 누가 부담하는지, 세제혜택과 입지 결정에 주민이 얼마나 참여할 수 있는지가 함께 문제됩니다. 기술정의의 관점에서 데이터센터는 인공지능이 결코 비물질적인 기술이 아니라는 점을 드러냅니다. 인공지능은 토지와 전력, 물, 발전시설을 필요로 하고, 그 비용과 위험은 특정 지역과 주민에게 집중될 수 있습니다. 동시에 이 사례들은 기술의 새로움이 반드시 새로운 법을 요구하는 것은 아니라는 점도 보여줍니다. 생활방해, 환경법, 공공요금 규제와 행정절차 같은 기존 법리를 통해서도 “인공지능의 물리적 비용을 누가 부담하는가”라는 분배의 문제를 법정에 올릴 수 있습니다.

차. 소결

앞에서 살펴본 사례들은 미국 소송이 상당한 비중을 차지합니다. 따라서 미국의 불법행위법, 제조물책임법, 집단소송, 증거개시(discovery), 배심재판과 같은 영미법적 제도를 전제로 형성된 전략을 다른 법체계에 그대로 옮기기에는 한계가 있습니다. 특히 높은 손해배상액과 광범위한 증거개시가 소송의 압력을 만들어내는 미국의 조건은 한국이나 대륙법계 국가에서는 그대로 재현되기 어렵습니다. 그럼에도 이러한 사례들은 기술정의의 문제를 기존 법체계 안에서 어떻게 소송 가능한 형태로 바꾸어낼 수 있는지에 관해 몇 가지 공통된 시사점을 보여줍니다.

첫째, 하나의 기술적 문제에는 여러 법적 진입점이 있을 수 있습니다. 인공지능 챗봇의 위험은 아동 온라인 안전이나 제조물책임의 문제로, 소셜미디어 알고리즘은 소비자보호나 개인정보보호의 문제로, 데이터 수집과 감시는 프라이버시와 기본권의 문제로 구성될 수 있습니다. 어떤 법적 경로를 선택하느냐에 따라 입증해야 할 사실과 가능한 구제수단도 달라집니다.

둘째, 무엇이 침해되었는지를 정하는 것만큼 기업의 행위를 어떻게 규정할 것인지가 중요합니다. 플랫폼을 단순한 서비스 제공자로 볼 것인지 안전성을 심사받아야 할 제품의 제공자로 볼 것인지, 문제를 제3자의 콘텐츠에서 찾을 것인지 플랫폼 자신의 설계에서 찾을 것인지에 따라 적용 가능한 법리가 달라집니다. 마찬가지로 플랫폼을 중립적 매개자로 볼 것인지, 알고리즘을 통해 정보의 노출과 확산을 적극적으로 결정하는 행위자로 볼 것인지도 책임의 범위를 좌우합니다.

셋째, 구조적인 피해를 누가 법정으로 가져올 것인지도 중요한 문제입니다. 원고는 피해자 개인, 가족, 소비자단체, 집단대표기구, 교육구와 지방정부, 검찰총장과 규제기관까지 다양한 주체가 소송과 집행에 참여하고 있습니다. 피해가 넓게 분산되어 있거나 개인이 자신의 피해를 인식하기 어려울수록 적절한 원고와 절차를 찾는 것 자체가 전략의 일부가 됩니다.

넷째, 구제의 목표도 손해배상에 한정되지 않습니다. 데이터 삭제, 계정이나 게시물의 복구, 연령확인과 부모통제 장치의 도입, 제품과 알고리즘의 설계 변경, 경쟁사업자에 대한 데이터 제공, 특정 사업관행의 중단 등 다양한 형태의 구조적 구제가 시도되고 있습니다. 전략소송의 성과 역시 최종적인 승패나 배상액만이 아니라 기업의 설계와 관행을 실제로 변화시켰는지까지 포함해 평가할 필요가 있습니다.

이러한 사례들이 공통적으로 보여주는 것은 기술정의 소송이 반드시 새로운 '기술법'을 기다리는 방식으로 전개되는 것은 아니라는 점입니다. 오히려 기존의 기본권, 불법행위, 소비자보호, 개인정보보호, 경쟁법과 같은 법리를 새로운 기술관계에 다시 적용하면서 그 적용범위를 시험하는 경우가 많습니다.

그 과정에서는 **기술기업이 자신의 행위를 설명해 온 범주를 그대로 받아들이지 않는 것이 중요**합니다. 단순한 새로운 서비스인가, 아니면 안전성에 대한 책임을 부담하는 제품인가. 플랫폼은 중립적인 통로인가, 아니면 정보의 노출과 수익화를 설계하는 행위자인가. 이용자의 행동은 순수한 개인의 선택인가, 아니면 특정한 행동을 유도하도록 구성된 환경 속에서 이루어

진 선택인가. 이러한 재구성이 기존 법리를 새로운 기술적 권력관계에 연결하는 출발점이 됩니다.

이러한 사건들은 한 국가 안에서 독립적으로 만들어지는 것이 아니며 한 국가에서 확보된 증거와 판례, 전문가와 소송기법이 다른 관할로 이동하여 국제적 공익소송의 가능성도 생깁니다.

6. 국제적 공익소송과 한국의 가능성

기술기업을 상대로 한 공익소송은 한 국가의 법원 안에서만 만들어지지 않습니다. 기업은 여러 국가에 법인을 두고 동일한 서비스를 제공하며, 제품의 설계와 데이터 처리, 실제 피해가 서로 다른 관할에서 이루어지기도 합니다. 따라서 기술정의 분야의 국제적 공익소송은 반드시 국제재판소에 사건을 제기한다는 의미라기보다, 여러 국가의 법률과 법원, 증거와 전문가, 시민사회가 서로 연결되는 소송전략에 가깝습니다.

한국의 경우 절차적으로 반드시 유리한 관할이라고 보기는 어렵습니다. 집단적 구제수단이 제한적이고 기업 내부자료에 접근하기 어려우며 손해배상액도 상대적으로 낮습니다. 그럼에도 해외의 소송을 지켜보는 데 그칠 수는 없습니다. 외국에서 만들어진 법리와 증거는 활용할 수 있지만, 한국에서 기업이 부담해야 할 의무와 한국 이용자의 구제는 결국 국내 절차를 통해 만들어야 하기 때문입니다.

가. 무엇이 '국제적'인가

첫째, 국제인권규범을 직접 기업책임의 근거로 사용하는 경우가 있습니다. 둘째, 한 국가의 법원이 여러 국가에 걸친 기업의 행위를 심리하는 경우도 있습니다. 셋째, 비슷한 문제를 여러 국가에서 병행하여 제기하는 방식입니다. 한 국가에서 소송이 시작된 뒤 다른 국가의 피해자나 시민사회가 유사한 소송을 제기하면서 법리와 증거가 축적될 수 있습니다. SOMI가 네덜란드에서 틱톡과 메타를 상대로 사건을 진행한 뒤 덴마크에서도 소송을 추진한 것이 한 사례입니다. 넷째, 사건 자체보다 소송에 필요한 자원이 국경을 넘는 경우입니다. 한 국가에서 공개된 내부문서, 전문가 보고서, 손해산정 방식, 판례와 법률논증이 다른 국가의 소송과 규제절차에서 다시 사용됩니다. 실제 국제적 기술소송에서는 이 마지막 형태가 가장 일상적이고 중요할 수 있습니다. 결국 각 관할이 제공하는 서로 다른 자원을 어떻게 조합할 것인지가 중요합니다.

나. 증거와 법리의 국제적 순환

거대 기술기업을 상대로 한 소송에서 가장 큰 문제 가운데 하나는 증거의 비대칭입니다. 추천 알고리즘이 어떻게 작동했는지, 기업이 위험을 언제부터 알고 있었는지, 내부에서 어떤 설계 변경을 검토했는지는 대부분 피고 기업이 보유한 정보입니다.

따라서 증거개시가 강한 관할에서 확보된 내부문서는 다른 국가에서도 중요한 자원이 될 수 있습니다. 미국 소셜미디어 소송에서 공개된 내부자료가 다른 국가의 규제기관이나 시민사회가 기업의 지식과 의사결정을 평가하는 데 사용될 수 있고, 한 국가에서 개발된 전문가 증언과 손해산정 방법 역시 다른 소송에서 활용될 수 있습니다.

판례도 이동합니다. 외국 판결이 국내 법원을 구속하지는 않지만, 새로운 기술적 관계를 기존 법리가 어떻게 다룰 수 있는지 보여주는 논거가 됩니다. 때로는 소송을 제기하는 시점도 조정할 필요가 있습니다. 한 사건에서 확보된 자료가 비밀유지 합의나 화해로 봉인되기 전에 다른 사건에서 이를 확보하거나 활용할 수 있도록 여러 국가의 사건을 연결하는 전략도 생각할 수 있습니다.

다. 한국에서 사용할 수 있는 법적 경로

한국에서도 하나의 이상적인 청구원인보다는 사건의 성격에 따라 여러 경로를 조합할 필요가 있습니다.

가장 기본적인 것은 불법행위책임입니다. 알고리즘이나 서비스 설계로 예견 가능한 피해가 발생했는데도 기업이 합리적인 조치를 취하지 않았다는 방식으로 민법상 주의의무를 구성할 수 있습니다. 미국의 소셜미디어 중독성 소송에서 발전한 설계상 과실과 경고의무 논리도 이 경로에서 참고할 수 있습니다. 소비자보호와 제조물책임도 중요한 가능성입니다. 다만 제조물책임법상 '제조물'에 소프트웨어나 알고리즘을 포함할 수 있는지가 선결문제가 됩니다. 개인정보 보호 분야에서는 한국의 실체적 규범이 비교적 잘 갖추어져 있습니다. 문제는 개인정보 침해로 인한 비재산적 손해도 상대적으로 낮게 평가된다는 점입니다. 규범의 강도와 실제 구제 사이에 간극이 있습니다. 국가인권위원회 진정도 별도의 경로로 활용할 수 있습니다. 알고리즘 차별, 생체정보 이용, 플랫폼에서의 차별적 배제처럼 아직 법원의 판단기준이 충분히 형성되지 않은 영역에서는 새로운 기술적 위험을 먼저 '인권의 문제'로 명명하는 의미가 있습니다. 권고 자체의 구속력은 제한적이지만 이후 소송의 차별 판단이나 주의의무의 기준, 규제와 입법 논의를 형성하는 데 활용할 수 있습니다. 시장지배력이나 자사우대, 플랫폼의 구조 자체가 문제인 경우에는 민사소송보다 공정거래위원회를 통한 경쟁법적 접근이 현실적으로 더 직접적일 수 있습니다. 저작권 역시 생성형 인공지능 분야에서는 법적 진입점은 될 수 있습니다.

라. 한국 소송의 주요 장벽

가장 큰 장벽은 원고, 증거, 관할, 비용과 손해입니다. 우선 집단소송과 단체소송의 범위가 좁습니다. 구조적인 피해가 수많은 이용자에게 조금씩 분산되어 있을 경우 이를 하나의 사건으로 묶어 손해배상을 구하기 어렵습니다. 증거 문제도 큽니다. 기업이 알고리즘의 작동방식과 내부 의사결정, 위험을 언제부터 인식했는지에 관한 자료를 대부분 독점하고 있지만 미국식 증거개시는 존재하지 않습니다. 문서제출명령을 얼마나 적극적으로 활용할 수 있는지, 개인정보보호위원회나 공정거래위원회가 조사 과정에서 확보한 정보를 민사절차와 어떻게 연결할지

가 중요합니다. 초국적 기업에서는 책임 주체의 문제도 생깁니다. 국내 법인은 존재하지만 중요한 설계와 정책 결정은 해외 본사에서 이루어지는 경우가 많습니다. 어느 법인을 피고로 삼을지, 해외 본사의 행위와 국내 피해를 어떻게 연결할지가 관할과 입증의 문제가 됩니다.

패소자 비용부담과 청구금액에 따른 인지대 역시 대규모 공익소송의 부담입니다. 여기에 개인정보 침해나 알고리즘 차별, 심리적 피해와 같은 비재산적 손해의 배상액이 낮다면 소송을 지속시킬 경제적 유인도 약해집니다.

마. 그래도 한국에서 다투어야 하는 이유

반대로 한국에는 비교법적으로 활용할 수 있는 조건도 있습니다. 미국의 통신품위법 제230조처럼 플랫폼에 광범위한 면책을 부여하는 일반조항이 없기 때문에, 콘텐츠 자체의 책임을 우회하기 위해 모든 사건을 '설계' 문제로 재구성해야 하는 것은 아닙니다. 서비스 구조와 설계가 직접 피해를 발생시켰다는 주장도 보다 직접적으로 제기할 수 있습니다.

또한 대륙법계인 한국에서는 미국의 배심평결보다 독일이나 네덜란드 판례의 논증 방식이 더 직접적인 참고가 될 수 있습니다. 기본권의 사인 간 효력, 민법상 주의의무, 집단적 개인정보 피해의 평가와 같은 쟁점에서 비교법적으로 가져올 자원이 상당합니다. 개인정보보호위원회, 공정거래위원회, 국가인권위원회 등 이미 존재하는 기관을 소송과 결합할 수 있다는 점도 장점입니다.

무엇보다 국내에서만 만들 수 있는 법리가 있습니다. 플랫폼의 알고리즘과 설계가 어떤 주의의무를 발생시키는지, 새로운 형태의 비재산적 손해를 어떻게 평가할지, 문서제출명령의 범위를 어디까지 인정할지는 결국 한국 법원이 판단해야 합니다. 외국 판례는 논거가 될 수 있지만 한국의 선례를 대신할 수는 없습니다.

기업의 설계 변경 역시 관할별로 이루어질 수 있습니다. 유럽에서 연령확인이나 아동보호 장치가 도입되었다고 해서 한국 이용자에게 자동으로 적용되는 것은 아닙니다. 외국 집단소송에서 인정된 손해배상도 한국의 피해자에게 돌아오지 않습니다. 법리와 담론은 확산될 수 있지만 구제는 대체로 해당 관할에서 다시 획득해야 합니다.

아시아에는 유럽인권재판소와 같은 지역 인권재판소도 없습니다. 많은 기술인권 쟁점에서 국내 법원이 사실상 최종적인 법적 판단 공간이 된다는 점은 제약이면서 동시에 국내 소송의 전략적 중요성을 높입니다.

바. 국제연대와 국내 소송의 결합

따라서 국제적 공익소송과 한국의 소송을 서로 대체적인 것으로 볼 필요는 없을 것 같습니다. 오히려 역할을 나누어 연결하는 것이 중요합니다.

증거개시가 강한 국가에서는 기업 내부자료를 확보하고, 집단적 구제가 발달한 관할에서는 새로운 손해산정 방식을 시험하며, 기본권의 사인 간 효력이 발달한 국가에서는 새로운 권리의무 관계를 발전시킬 수 있습니다. 한국에서는 그러한 자료와 법리를 민법, 개인정보보호법, 경쟁법과 기본권 체계에 맞게 다시 구성하여 국내의 의무와 구제를 만들어야 합니다.

결국 국제연대의 목적은 다른 관할에서 얻은 증거와 법리, 전문가와 경험을 국내 법정과 인권기구, 규제기관으로 가져오고, 국내에서 얻은 성과를 다시 국제적으로 순환시키는 것입니다. 기술기업의 권력이 이미 국경을 넘어 조직되어 있다면, 이를 통제하기 위한 법적 전략 역시 이러한 국제적 자원의 순환과 국내에서의 구체적인 판례 형성을 함께 필요로 합니다.

7. 나가며

여기 계신 분들을 포함해서 한국에서 기술과 인권의 문제를 법으로 다루려는 시도는 매우 오래 되었습니다. 정보인권이라는 접근 하에 개인정보 보호, 국가감시, 통신의 비밀, 인터넷상의 표현의 자유 등을 둘러싸고 이미 오랫동안 민형사소송과 헌법소송, 국가인권위원회 진정, 행정적 규제와 입법운동이 이어져 왔습니다. 이제 중독적 설계, 알고리즘 차별, 생성형 인공지능의 위험과 같은 새로운 형태의 피해에 어떻게 적용할 것인지에 관한 판례와 실무 경험을 더 축적하고자 합니다.

여전히 한국에서는 기술은 혁신의 대상이자 국가의 전략자산, 지원하고 육성해야 할 산업이라는 언어로 강하게 이야기되는 반면, 기술로 인해 발생하는 피해와 침해를 설명할 권리의 언어는 아직 충분히 유통되지 않고 있습니다. 개인적으로는 인권법 분야에 몸담아왔는데, 기술의 작동 원리를 이해하는 전문성과 그것을 인권침해와 법적 책임의 문제로 구성하는 법률 전문성의 영역의 형성이 서로 분리되어 있는 경우가 많아 그동안 충분히 학습하지 못했다는 자책도 하게 됩니다. 피해가 분산되어 있거나 당사자에게조차 보이지 않는 경우가 많다는 점까지 더해지며 피해자를 발견하고 조직하여 실제 소송 가능한 사건으로 만드는 일도 어려웠던 것 같습니다.

이 글을 쓰면서 이 과제를 조금 더 구체적으로 받아들이게 되었습니다. 해외에서 만들어지는 판례와 증거, 소송전략을 공부하는 데 그치지 않고, 비슷한 문제의식을 가진 많은 분들의 지혜를 더 구하고자 합니다. 아직 법적 이름을 얻지 못한 피해를 찾아내고, 그것을 권리침해와 책임의 문제로 구성하여 법원과 국가인권위원회, 규제기관이 판단할 수 있는 사건으로 만드는 일에 앞으로 더 많은 관심과 노력을 기울이고자 합니다. 기술을 예외로 남겨두지 않고, 기술이 만들어내는 자유와 위험, 이익과 부담이 누구에게 돌아가는지를 묻는 것. 그것이 지금 기술정의라는 이름으로 다시 시작해야 할 질문이라고 생각합니다. 감사합니다.

토론문 : 이은우

기술 정의를 위한 글로벌 연대에 대하여

이은우(법무법인 지향, 디지털네트워크 자문위원)

1. 감사의 말씀

먼저, 귀중한 경험을 공유해 주신 것에 대해 감사드립니다. 오랜 빅테크 대응의 역사 속에서도, '국제 연대'는 시작 단계입니다. 그런데, 빅테크 대응에서 국제 연대는 절실하게 필요한 영역입니다. 따라서 이 논의는 아주 필요한 논의이고, 앞으로 활발하게 이루어절 영역이라고 생각합니다.

저도 그 동안 빅테크에 대한 대응을 많이 해 왔는데, 그 중에서도 국제적인 대응을 하기 위해서 많은 노력을 기울여 왔습니다. 그 결실로 저는 현재 미국에서 구글과 애플을 상대로 한국의 앱 개발자를 대표 원고로 한 앱 개발자 집단소송을 진행하고 있습니다. 저는 이 소송을 위해 거의 5년 이상 추진해 왔는데, (i) 법률 검토를 거쳐, (ii) 한국의 대표 원고를 구성했고, (iii) 미국 로펌을 선택해서, (iv) 2025년, 미국 북부 캘리포니아 연방 지방법원에 구글과 애플을 상대로 집단소송을 제기했습니다. 현재 Motion to Dismiss 단계를 거치고 있으며, 이 단계가 지나면 Discovery 단계로 진입할 예정입니다. 이 소송은 인권을 내 걸고 제기된 소송은 아닌데, 저는 개인적으로 이 소송에 아주 큰 의미를 부여하고 있습니다. 언제 이 소송의 의미에 대해서 발표할 기회를 만들어 볼 생각입니다.

2. 발제문에 대한 의견

먼저 요약해서 저의 의견을 정리한다면, 다음과 같습니다.

첫째, 빅테크에 대한 대응이 필요하다는 점에 대해서 적극 동감합니다. 이와 관련하여, 국제적인 대응에 있어서, 주로 UN 중심의 대응을 정리해 주셨는데, 각국이나 국가연합의 제도적 틀 내에서 소비자 단체와 정부 기관 등의 역할 및 그 활용 등의 풍부한 경험과 성과에 대해서도 함께 살펴 본다면 보다 더 풍부하고 다양한 논의가 가능하다고 생각합니다.

둘째, "기술 정의"라는 개념에 대해서는 긍정적 측면과 부정적인 측면에 대한 생각이 섞여 있습니다. "기술 정의"라는 용어가 갖는 대범함과 상징성도 있지만, 자칫 다양한 논의를 포괄하여 담아내지 못하게 된다는 우려와, '기술'이라는 단어가 가져올 지나친 단순화의 우려가 있습니다.

셋째, 새로운 기술에 대한 대응에서 글로벌 대응이 필요하다는 점에 대해서는 적극 동감합니다.

3. UN과 각 국, 국가연합의 제도 활용의 통합

구조적 불평등에 도전하고 주변화된 공동체의 정의를 중심에 두는 기술 개발의 접근법이고, 둘째, 기술을 통해 보다 정의로운 사회를 만들고자 하는 사람과 조직의 사회운동이며, 셋째, 그러한 실천을 통해 도달하려는 사회적 상태를 의미합니다. 접근법과 운동, 목표가 하나의 개념 안에 함께 들어 있다는 점에서 기술정의는 다소 느슨한 용어입니다만 그 느슨함에도 불구하고 기존의 디지털 권리(digital rights) 접근과 구별됩니다.발제자는 새로운 기술, 주로 디지털 정보 기술로 인한 문제에 대해서 인권과 민주주의 등의 측면에서 조망하고 있습니다. 그런 문제의식에 대해서 적극적으로 동감합니다. 아울러 그

동안의 대응에 대해서 주로 UN 차원의 대응을 중심으로 기술했는데, 저는 여기에 덧붙여 각국, 국가연합의 제도를 활용한 여러 대응을 통합적으로 바라보면 좋겠다는 생각입니다.

UN의 대응은 분명 큰 장점이 있지만, 반면 단점도 있다고 생각합니다. UN 대응의 장점은 국경을 넘는 문제제기, 국익을 넘는 공동체의 문제의식, 그 중 인권의 측면에서는 실효성 있는 국제적인 기구를 운영하고 있는 전문가 집단으로서 전문성이 있다는 점입니다. 따라서 인권의 측면에서 여러 가지 선도적인 문제제기를 해 온 성과를 가지고 있습니다. 그런데, 반면 UN의 단점은 구속력이 제한되어 있다는 점입니다. 그래서 UN의 경우 실행력이 없거나 매우 약한 경우가 많습니다. 그리고 개별 국가나 국가연합의 규범이 만들어진 이후에 도입되는 경우가 많습니다.

빅테크에 대한 대응에서 그 문제점들에 대한 다양한 측면의 요소들, 예를 들어 독점, 소비자 보호, 기본권(프라이버시, 표현의 자유, 평등, 차별금지), 민주주의, 언론의 자유, 선거와 정당제도 등이 상호 작용하면서 해결책이 모색되어야 한다는 점에서, 국가나, 국가연합의 틀이 필요하고, 유용한 측면이 있습니다. 그래서 이런 점들을 함께 살펴 본다면 더 종합적인 시각과 대응이 가능하다고 생각합니다.

실제로 빅테크, 새로운 기술적 문제에 대한 각국, 국가연합(EU 등)의 대응이 활발하게 이루어져 왔습니다. 예를 들어 EU의 경우, 여러 가지 Directive(개인정보 보호에 관한 Directvie, ePrivacy, 소비자 보호에 관한 여러 가지 Directive 등), Regulation(GDPR, DMA, DSA, AIA 등)이 큰 역할을 하고 있습니다. 미국의 경우도, 다양한 입법(프라이버시, 경쟁, 소비자 보호, AI 관련 등)이 이루어져 왔고, 새로운 운동과 판례 등이 만들어져 왔습니다.

우리나라의 경우도, 그 동안 빅테크에 대한 다양한 대응이 이루어져 왔으며, 정보 인권 운동이 맥을 이어 나가고 있습니다. 그 과정의 다양한 문제의식이 인권, 국제적인 인권운동과 결합해 나가는 것은 큰 의미가 있다고 생각합니다.

4. 기술 정의(technology justice)란 무엇인가?

발제자가 사용하자고 제안하는 “기술 정의”의 개념은 첫째, 구조적 불평등에 도전하고 주변화된 공동체의 정의를 중심에 두는 기술 개발의 접근법이고, 둘째, 기술을 통해 보다 정의로운 사회를 만들고자 하는 사람과 조직의 사회운동이며, 셋째, 그러한 실천을 통해 도달하려는 사회적 상태를 의미한다고 제시합니다. 발제자는 기술정의가. 접근법과 운동, 목표가 하나의 개념 안에 함께 들어 있다는 점에서 기술정의는 다소 느슨한 용어이지만, 느슨함에도 불구하고 기존의 디지털 권리(digital rights) 접근과 구별된다고 합니다.

이 용어는 기술 개발의 목표를 불평등에 대한 도전, 공동체의 정의’를 기술 개발의 중심에 두는 기술적인 측면, 사회 운동, 사회의 목표를 통합하는 것이라고 하는데, 다음과 같은 의문을 들게 합니다.

첫째. 기술 정의는 모든 기업에게 요구할 수 있는 규범과 내용인가? 아니면 지향하고자 하는 가치인가? 라는 문제입니다. 예를 들어, 기술 정의는 ESG와 같이 규범화될 수 있는 내용인가?라는 문제입니다. 만약 규범화를 지향하는 것이라면, 그 구체적인 규범은 무엇인지를 발전시킬 필요가 있다고 생각합니다. 예를 들어, ESG의 경우는 항목별로 세분화하여 규범을 만들어 왔습니다. 한편, 기후 정의는 발제자가 제안하는 기술 정의와는 좀 더 다른 맥락으로 활용되는 개념으로 보입니다.

둘째, 그 동안의 용어와는 어떤 차이가 있는가? 셋째, 이 용어를 사용하는 것이 어떤 장점이 있는가?라는 문제를 해결할 필요가 있다고 생각합니다.

이런 질문의 전제로, 저는 이 용어는 긍정적 측면과 부정적인 측면에 대한 생각이 섞여 있다고 생각합니다.

장점으로는 “기술 정의”라는 용어가 갖는 대범함과 상징성이 있습니다. 그래서, 발제자의 표현처럼 접근법, 운동, 목표를 모두 포괄하는 용어가 될 수 있다는 점에서 장점이 있습니다. 그러나, 그 반면 그 범위가 애매하여 다양한 논의를 포괄하여 담아내지 못하게 된다는 우려가 있습니다. 실제로 현재 대상이 되는 ‘기술’은 그 영역이 너무나도 넓어서 우리 일상 생활의 거의 모든 부분을 포괄할 정도입니다. 이것은 매우 모순적인 문제를 야기한다고 생각합니다. 실제로 그 동안에 다양한 영역과 부문에서 이루어져 온 구체적인 문제 의식들이 기존의 운동과 괴리되어 나갈 우려가 있습니다. 그리고 ‘기술’에 대한 특별 대우를 전제하고 있다는 오해입니다. 즉. 기술 특별주의로 보여질 우려입니다.

이런 모든 점들을 고려할 때, 기술 정의라는 개념은 보편적으로 활용되기 위해서는 좀 더 구체적인 진화가 필요하다고 생각합니다.

5. 새로운 기술, 새로운 문제에 대한 새로운 법률과 새로운 대응

(1) 새로운 기술과 새로운 문제

새로운 기술로서 빅테크의 문제점에 대해서는 발제자의 문제의식에 전적으로 동의합니다.

특히, 플랫폼의 경우 (i) 독점의 문제, (ii) 관심경제와 맞춤형, 표적형 서비스의 문제로 개인정보, 자극적 알고리즘의 문제, (iii) 그리고 민주주의의 문제도 크게 제기되고 있습니다.

특히, 새로운 기술로서 AI의 경우 (i) 알고리즘, 투명성, 설명가능성, 블랙박스, (ii) 차별, (iii) 민주주의의 측면에서 다양한 문제를 야기하는데 다른 기술과는 달리 (iv) 국가 전략, 국가 이익(국방, 무기)과 관련된 문제라는 점에서 독특한 특징이 있고, 국제적인 대응이 어렵기도 하고, 그만큼 더 필요하기도 하다고 생각합니다.

한편, 새로 제기된 문제는 아니지만 오래된 문제가 현재화되어 해결해야 할 문제가 되어 있는 기후 문제도 우리에게는 긴박한 문제이고, 국제적인 협력이 필요한 문제라고 생각합니다.

(2) 새로운 법리, 새로운 법률, 새로운 대응

새로운 기술에 대한 새로운 법률로는 EU의 DMA, DSA, AIA 등이 있으며, 이 법률들이 만들어낸 새로운 개념들로는 대표적으로, Gatekeeper와 Core Platform Services (CPS), 초대형검색서비스 사업자, 초대형 온라인 플랫폼 사업자(Very large online platforms, VLOPs)와 초대형 온라인 검색 엔진 사업자(Very large search engines, VLSEs) 등이 있습니다.

한편, 유럽연합의 경우 제조물 책임법에 관한 지침을 마련하여 인공지능과 소프트웨어가 적용되도록 하였고, AIA와 연동되도록 하였습니다.

유럽연합의 소비자 관련 규정으로는 DFA를 추진 중이며, 이를 통해 알고리즘과 관련한 문제의 대응 등이 좀 더 효과적으로 이루어질 수 있게 할 계획이라고 합니다. 아울러 기후관련해서도 새로운 법제를 도입하여 대응하고 있습니다.

미국의 경우도 새로운 법률을 제정하고, 새로운 법리를 도입하는 등 대응하고 있습니다.

6. 미국의 소셜미디어 중독 소송과 제조물 책임법을 통한 대응

(1) 실체법에서의 유럽의 장점

소셜미디어의 중독성에 대한 대응에 있어서는 미국과 유럽의 장단점이 있다고 생각합니다. 실체법에서는 유럽연합이 훨씬 더 좋은 법률이 있고, 소송법에 있어서는 미국이 훨씬 더 좋은 제도가 있습니다.

소셜미디어의 중독성에 대해서는 유럽연합의 법률상 DSA의 '초대형 온라인 플랫폼(VLOP)'에 대한 시스템적 위험(Systemic Risks) 평가 및 완화 의무(제34조 및 제35조)가 가장 먼저 적용될 수 있습니다. 이 규정은 플랫폼이 자사의 서비스(알고리즘, 추천 시스템 등)가 사용자의 신체적·정신적 건강(중독성, 우울증 등)에 미치는 악영향을 매년 평가하고, 이를 완화할 구체적인 조치를 취할 의무를 부과합니다. 그리고, 다크 패턴(Dark Patterns) 금지(제25조)가 있어서, 사용자가 무의식적으로 플랫폼에 더 오래 머물도록 유도하거나 조작하는 기만적인 인터페이스 설계를 금지합니다. 무한 스크롤, 자동 재생, 알림 과부하 등 중독을 유발하는 설계는 이에 해당할 수 있습니다. 그리고, 미성년자 보호 강화 조항도 있습니다(28조). 그래서 플랫폼은 미성년자의 프로파일링(개인정보 분석)을 기반으로 한 타겟팅 광고를 할 수 없으며, 미성년자의 안전과 프라이버시를 최우선으로 하는 기본 설정을 제공해야 합니다. 아울러 GDPR은 사용자의 명시적 동의 없는 데이터 수집을 금지하며, 특히 아동의 데이터를 알고리즘 추천 시스템에 무분별하게 활용하는 것을 엄격하게 제한합니다.

반면, 미국의 경우는 기존의 법률 규정이 미비한 상태입니다. 사실 발제자도 소개한 것처럼 미국의 소셜미디어 중독 소송에서 제조물 책임법을 활용한 것은 통신품위법의 광범위한 면책조항을 통과하기 위해서였습니다. 즉, 제230조(Section 230)의 면책 특권의 우회로로 선택한 것입니다.

이 소송에서 '독립적인 제조물 설계 결함' 영역과 제3자 콘텐츠 관리와 결부되어 면책을 허용해야 하는 '발행인(Publisher)의 영역'을 분리하는 주장을 하였고, 그것이 일부 인용된 것입니다.

미국의 소셜미디어 중독소송에서 제조물의 '설계 결함(Product Defect)'으로 인정된 부분 (소송 진행 허가)은 (i) 무한 스크롤(Endless scroll) 및 자동 재생(Autoplay): (ii)푸시 알림 설계(Timing and clustering of notifications), (iii) 실효성 있는 부모 통제 도구(Parental Controls)의 결여, (iv) 화면 사용 시간 제한 시스템의 부재, (v) 외모 왜곡 필터(Appearance-altering filters) 제공 및 미표시, (vi) 허술한 연령 검증 시스템(Lack of robust age verification) 등입니다. 그리고 알려진 위험에 대한 경고 의무 위반도 책임을 인정했습니다.

반면, 설계 결합으로 인정되지 않은 부분은 (i) 중독성 유발 추천 알고리즘의 본질적 사용(Use of algorithms to promote addictive engagement), (ii) 기본 세션 한도 제한(Default protective limits), (iii) 특정 시간대 차단(Blocks to use during certain times), (iv) 아동 성착취물(CSAM) 및 유해 행위 예방을 위한 사전 스크리닝 의무, (v) 가짜 계정 확인 및 취약한 신고 도구(성매매/인신매매 관련) 등입니다.

따라서, 미국에서 소셜미디어 중독 문제에 대한 제조물 책임법리를 통한 소송은 절반의 성공으로 볼 수도 있다고 생각합니다.

반면, 유럽연합의 경우는 AI와 소프트웨어를 제조물책임의 대상으로 규정하는 지침이 개정되어, AI와 소프트웨어에 대해서는 전면적인 제조물책임법의 적용대상이 되었습니다.

(2) 절차법에서 미국의 우위

한편, 미국은 강력한 옵트아웃형 집단소송제도를 구비하고 있고, 강력한 디스커버리 절차가 있다. 미국에서 소셜미디어의 중독소송이 강력하게 제기될 수 있었고, 소송 과정에서 기업의 책임을 보여줄 수 있는 핵심 증거들이 확보될 수 있었던 것은 미국의 강력한 집단소송제도와 디스커버리 제도 덕분이었습니다.

(3) 두 가지 모두 매우 부족한 한국의 현실

한국의 경우는 절차법과 실체법 모두 매우 부실합니다.

첫째, 집단소송제도도 없고, 디스커버리 제도도 없으며, 피고 측의 자료 제출 거부시에는 효과적인 제재 수단이나, 피고에게 돌아가는 불이익이 매우 제한적입니다. 따라서 개인들이 길고, 어려운 본 소송을 강력하고, 효과적으로 수행하는 것은 극히 어려운 일입니다. 특히, 소송을 제기한 후에도 증거를 수집하는 효과적인 방법이 없기 때문에 피고에게 위협이 되지 못합니다.

둘째, 실체법에 있어서 한국에는 유럽연합의 DSA, DMA, AIA와 같은 규정이 없습니다. 현재 소셜미디어의 중독성 설계에 대응하여 활용할 수 있는 것은 개인정보보호법이나, 매우 좁은 범위에서 소비자를 다크 패턴으로부터 보호하는 몇 가지 법률규정이 전부입니다. 개인정보보호법에서 개인정보의 수집, 활용의 목적이 필수 서비스를 위한 것이 아니라면, 목적을 고지하고 동의를 받도록 하고, 마케팅이나 제3자 제공에 대해서는 명확한 동의를 얻도록 하는 규정 위반으로 문제제기를 하는 수 밖에 없습니다.

우리나라에도 DSA, DMA, AIA와 같은 법률 제정이 필요하다고 생각합니다. 그리고 EU에서 현재 추진하고 있는 Digital Fairness Act도 우리나라에 도입할 필요가 있다고 생각합니다. 한편, AI, 소프트웨어 등에도 제조물 책임법을 적용하는 것도 필요한 상황입니다.

7. 유럽연합 각국, 영국 등의 대응 - RAD 2020/1848 이후 집단구제 활성화

유럽연합의 경우는 RAD 2020/1848의 제정으로 단체소송제도가 각국에 도입된 이후 빅테크에 대한 대규모의 대응이 활발하게 이루어지고 있습니다. 그 동안의 대응을 보면, 빅테크의 개인정보 침해 이슈가 가장 많고, 빅테크의 앱독점, 검색 독점이나 광고 독점 등에 대한 대응이 이루어지고 있습니다. AIA의 실행 이후로는 AI에 대한 대응도 활발하게 추진되고 있으며, 알고리즘과 관련된 소송도 많이 제기되고 있습니다. 한편, 기후 문제와 관련한 법제를 활용한 소송도 최근 대폭 증가하였습니다.

8. 빅테크에 대응하기 위해 필요한 제도 개선

(1) 필수적인 과제

우리나라의 경우 빅테크에 대한 대응은 아직 미약한 상황입니다. 특히, 빅테크에 대한 대응에서는 다음의 제도 개선이 매우 중요하다고 생각합니다.

첫째, 집단소송제도의 도입.

집단소송제도가 도입되지 않을 경우, 소액 다수의 피해자가 빅테크를 향해 소송을 제기하고, 권리 침해를 중단시키거나, 권리를 회복하기가 아주 어렵습니다. 반면 집단소송제도가 도입되면 집단화된 대응으로 효고적으로 대응할 수 있습니다. 현재 집단소송제도 도입을 위한 논의가 활발하게 이루어지고 있고, 집단소송법 제정을 위한 연대 모임도 활발하게 운영되고 있습니다.

둘째, 강력한 증거조사제도의 도입.

강력한 증거조사 제도가 도입되지 않을 경우, 빅테크에 대한 소송에서 효과적으로 승소하기는 아주 어렵습니다. 현재 민사소송법을 개정하여, 디스커버리 제도의 일부 내용을 도입하는 논의가 활발하게 이루어지고 있습니다.

셋째, 소비자 운동의 발전

우리나라의 소비자 운동은 매우 미약한 수준입니다. 특히, 사법제도가 매우 열악하기 때문에 소비자운동에서 사법제도를 활용하는 사례는 극히 제한적입니다. 집단소송법의 도입이나 강력한 증거조사제도의 도입 등이 이루어진다면 소비자 운동이 발전하는데 큰 도움이 될 것입니다. 그러나, 이런 제도가 도입되기 전이라도 소비자 운동에 대해 관심을 가지고, 이를 위해 실천하는 것이 필요하다고 생각합니다.

넷째, 실체법의 도입.

빅테크 등에 대응하기 위해 유럽연합의 DSA, AIA, DFA와 같은 법률을 도입할 필요가 있습니다.

(2) 한국에서 시도할 수 있는 글로벌 대응

국내의 제도 개선과 더불어 글로벌 대응을 모색할 필요가 있습니다. 그 내용으로는 간단하게 살펴 보면, 글로벌 관할의 활용, 재판, 증거수집 등에서의 국제 공조 등을 들 수 있습니다.

첫째, 글로벌 관할의 활용. 예를 들어 빅테크의 관할 규정을 이용하여, 미국에서 소송을 제기하면서 미국이 집단소송제도를 활용할 수 있다.

둘째, 글로벌 디스커버리 활용,

소송은 자국 내에서 시작하더라도 미국 기업에 대해서는 미국에서 미국의 제도를 활용하여 디스커버리 절차를 진행할 수도 있습니다다. 이 절차에서는 타국 법원에서 조사해 놓은 법원의 자료를 활용할 수도 있고, 새로 시작할 수도 있을 것입니다. 그 외에 가능한 방법으로는 해외의 공신력 있는 전문가를 직접 활용하는 것도 추진해 볼 수 있을 것입니다.

(3) 글로벌 대응에서 중요한 점

빅테크와의 대응에서 중요한 것은 반드시 승소할 수 있도록 글로벌하게 연대해야 한다는 점입니다. 확실하게 글로벌한 연대를 한다면 그만큼 성공할 가능성은 높아진다고 생각합니다.

9. 법무법인 지향의 경험과 계획

법무법인 지향은 그 동안 빅테크에 대한 대응을 위해 미국에서 직접 집단소송을 제기하는 방안을 연구하여, 현재 미국 캘리포니아 북부 연방지방법원에서 빅테크인 구글과 애플에 대하여 집단소송을 진행하고 있습니다.

이 소송은 빅테크(애플과 구글)가 약관에서 본 약관과 관련한 소송 관할은 미국 캘리포니아 법원을 전속 관할로 한다고 규정하고 있기 때문에, 오히려 이 규정을 활용하여 미국의 집단소송제도를 활용하는 소송입니다. 이 소송은 한국에 집단소송제도가 미비한 상황에서 미국의 집단소송제도를 활용하는 선례적인 소송입니다.

이 소송에서 구글과 애플은 한국에서의 공정거래법 위반 행위에 대해서는 미국의 경쟁법(Clayton Act, 캘리포니아의 경쟁법인 Cartwright Act)을 적용할 수 없다는 FTAIA 규정에 따라서 미국에서 재판할 수 없다고 주장하였는데, 이에 대해 법무법인 지향은 '자사의 약관에 따라서 관할이 생기고, 적용할 법률은 한국의 공정거래법이 되어야 한다'고 법원에 주장하였습니다. 이에 대해 피고들은 한국의 공정거래법을 해석하고, 적용하여야 한다면 한국의 공정거래위원회와 한국 법원이 이를 수행하고, 판단하는 것이 국제예양의 원칙에 부합한다는 취지로 주장하였는데, 지향은 본 사건의 증거와 쟁점이 모두 미국에 있다는 점에서 미국에서의 재판을 회피해서는 안되고, 피고들의 주장은 그 동안 한국에서의 '관할 없음' 주장과 모순되는 '금반언'에 해당한다고 반박하였습니다. 따라서 미국 법원에서 다룰 수 있다는 주장입니다.

현재 이 소송은 위와 같은 쟁점으로 Motion to Dismiss 단계를 지나고 있습니다.

한편, 지향은 쿠팡 사건에서 미국 법원에서의 디스커버리를 계획하고, 준비하고 있습니다.

[끝].

토 론 발 언 요 지

법무법인 덕수 최호웅 변호사

1. 민변 디지털정보위원회 주요 대응 사례

▶ 개인정보 보호법 「가명정보의 처리에 관한 특례」조항 상의 '가명처리'에 대한 처리정지 요구권 소송(대법원 최종 기각 확정)

- 원고들은 SKT 이용자들로서, 통신사에게 "향후 원고들의 개인정보를 통신사 혹은 제3자의 과학적 연구, 통계, 공익적 기록보존의 목적으로 가명처리하는 것에 대하여 처리정지를 요구한다"라는 처리정지요구권을 행사하였으나, SKT는 이를 거부
- 2021. 2. 원고들은 SKT를 상대로 "피고는 원고들에 대 한 개인정보를 개인정보 보호법 제28조의2(가명정보의 처리)에 의한 가명정보로 처리하여서는 아니된다"라는 처리정지를 요구하는 소송을 제기
- 1심과 2심은 원고들의 청구를 인용하는 판결을 하였으나, 대법원은 이를 패소취지 파기환송판결을 하여, 재상고 끝에 최근 원고의 청구기각으로 확정됨(현재 헌재에서 해당 조항들에 대한 위헌법률소원 진행 중)

> 데이터 관련 신산업 육성이 범국가적 과제로 대두되고 인공지능, 클라우드, 사물인터넷 등 신기술을 활용한 데이터 이용이 필요한 상황에서 데이터 이용을 활성화하기 위한 가명정보조항의 입법취지를 고려하면, '가명처리'는 개인정보 보호법 제37조 제1항 제1문에서 처리정지 요구의 대상으로 정한 개인정보 '처리'에 해당하지 않는다고 보아야 한다.
> (파기환송 대법원 판결 이유 중)

▶ 인천공항 출입국 얼굴인식 인공지능 식별추적 헌법소원('22년 7월)(최종 기각)

- 2022년 7월 청구인들은 출입국관리법 관련 법령에 따라 출입국과정에서 생체정보 등이 수집된 국민 또는 외국인으로 법무부장관, 과학기술정보통신부장관, 인천출입국·외국인청장·국회의장의 공권력 행사로 기본권을 침해당했다는 이유로 헌법소원심판을 청구하였음
- 법무부장관, 과학기술정보통신부장관, 인천출입국·외국인청장이 2019. 4. 30.부터 2021. 10. 경까지 추진한 <인공지능 안면인식 개발 사업> 과정에서 내국인5,760만건 및 외국인 1억 2천만건의 생체정보 및 개인정보를 이용하고, 가공하여 민간기업에 제공한 개인정보처리 행위가 법률유보원칙, 적법절차의 원칙, 과잉금지원칙 등을 위배한 행정작용으로 청구인들

의 개인정보자기결정권 등 기본권을 침해한다고 지적하였음

- 청구인들은 피청구인들이 인공지능 알고리즘 학습목적 생체정보활용에 대한 금지 또는 정보주체를 보호하기 위한 방안을 마련하기 위한 입법 또는 행정적 조치를 하지 않는 것은, 안면인식 등 고위험 인공지능의 사용유예를 권고하고 있는 국제인권규범 등으로부터 도출되는 국가의 작위의무를 이행하지 않는 것으로 청구인들의 개인정보자기결정권 등 기본권을 침해한다고 지적하였음

▶ AI면접 정보공개 소송

- 2020년 공공기관에서 사용하는 인공지능 채용도구의 △공공기관의 공정한 채용절차 준수 유무 △개인정보 침해 여부 검토 △AI면접의 차별성과 편향적 결과 검토 등의 실태를 파악하고자 인공지능 채용을 진행한 13곳의 공공기관에 정보공개를 청구하였음
- 그 중 단순한 계약 자료 등 기초적인 정보에 대해서도 대부분 부존재한다고 답변했던 기관인 한국국제협력단, 그리고 AI면접과 AI서류평가 등의 채용도구를 적극적으로 사용하고 있는 기관인 한전KDN 두 기관을 대상으로 2020년 10월 정보공개 거부처분 취소소송을 제기함
- 그리고 약 1년 6개월 이후인 2022년 5월(수원지방법원 한국국제협력단 사건)과 6월(광주지방법원 한전KDN 사건)에 모두 원고 일부 승소 판결을 받았다.
- 각기 공개가 인용된 정보들은 다르지만 우리가 청구한 정보 중 부존재하거나 이미 공개되었다고 볼 수 있는 정보를 제외한 나머지 기관이 보유하고 있는 모든 정보는 공개하라는 것이 법원의 일관된 판단임. 법원은 특히 "이 사건 정보를 공개함으로써 공공기관의 계약 관련 정보에 관한 국민의 알 권리를 충족하고, 용역업체를 통해 인공지능 프로그램을 면접에 활용하는 과정에서 개인정보가 안전하게 잘 관리되고 있는지 등을 확인할 수 있는 계기가 될 수 있다."라며 정보공개 청구의 정당성을 판결문에서 언급함

▶ 메타 일방적 약관변경에 대한 문제제기 및 맞춤형 광고 문제 공론화(2022년)

- 2022년 메타는 필요하지 않은 광범위한 개인정보 처리에 대하여 '필수동의항목'으로 구성, 이에 동의하지 않는 이용자에게는 서비스 제공을 거부하겠다고 함.
- 이에 정보인권 단체를 비롯한 시민사회에서 시민들을 상대로 부당성을 알리고 그 과정에서 빅테크 기업의 주된 수입구조인 맞춤형 광고 구조를 공론화하였으며, 메타는 해당 약관변경 조치를 철회하기로 함
- 위와 같은 공론화 과정에서 개인정보보호위원회는 메타를 포함한 구글이 이용자 동의 없이 개인정보(이용자의 타사 행태정보)를 수집하여 온라인 맞춤형 광고에 활용하는 등 개인정보 보호법을 위반하였다고 판단하고, 시정명령과 함께 약 1,000억 원의 과징금 부과처분을 하게 됨(2022년 9월)

2. 향후 소송대응에 있어 주요 쟁점

▶ '개인정보'의 범위

- '가명처리'가 개인정보와 구별되는 개념이라는 대법원 판결, '형태정보, 광고식별자 등' 식별 가능성 해석 기준(식별의 주체 한정)을 통한 개인정보 범위 축소에 대한 사법적 판단 투쟁

▶ '동의'에 대한 실질적 해석 및 판단의 필요성

- 메타의 약관변경 사례를 비롯한 인공지능 기술 활용에 형식상 "동의"를 기반으로 면책 받고 활용하고자 하는 것에 대응하여 실질적 "동의"에 미치지 못한 경우 "동의"를 인정하지 못한다는 판례형성 필요

▶ 인공지능 관련 영향받는 자의 권리에 대한 사법적 판단 시도

- 자동화된 결정에 대한 거부권, 설명요구권, 인적개입에 의한 재처리 요구권 등

> 개인정보 보호법 제37조의2(자동화된 결정에 대한 정보주체의 권리)
>
> ①정보주체는 완전히 자동화된 시스템(인공지능 기술을 적용한 시스템을 포함한다)으로 개인정보를 처리하여 이루어지는 결정(행정기본법 제20조에 따른 행정청의 자동적 처분은 제외하며, 이하 이 조에서 "자동화된 결정"이라 한다)이 자신의 권리 또는 의무에 중대한 영향을 미치는 경우에는 해당 개인정보처리자에 대하여 해당 결정을 거부할 수 있는 권리를 가진다. 다만, 자동화된 결정이 제15조 제1항 제1호, 제2호 및 제4호에 따라 이루어지는 경우에는 그러하지 아니하다.
> ②정보주체는 개인정보처리자가 자동화된 결정을 한 경우에는 그 결정에 대하여 설명 등을 요구할 수 있다.
> ③개인정보처리자는 제1항 또는 제2항에 따라 정보주체가 자동화된 결정을 거부하거나 이에 대한 설명 등을 요구한 경우에는 정당한 사유가 없는 한 자동화된 결정을 적용하지 아니하거나 인적 개입에 의한 재처리·설명 등 필요한 조치를 하여야 한다.
> ④개인정보처리자는 자동화된 결정의 기준과 절차, 개인정보가 처리되는 방식 등을 정보주체가 쉽게 확인할 수 있도록 공개하여야 한다.
> ⑤제1항부터 제4항까지에서 규정한 사항 외에 자동화된 결정의 거부·설명 등의 요구에 따른 필요한 조치, 자동화된 결정의 기준·절차 및 개인정보가 처리되는 방식의 공개 등에 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.

- 해당 규정을 바탕으로 인공지능제품 또는 인공지능서비스를 제공받아 자신의 권리 또는 의무에 중대한 영향을 받는 결정(자동화된 결정)이 이루어 진 경우 이에 대하여 이용자는 해당 결정에 대하여 거부권, 설명요구권, 인적개입에 의한 재처리 요구권 등을 행사해 볼 가능성이 있음

▶ 개인정보 보호법 제37조(개인정보의 처리정지 등)

- 인공지능제품 또는 인공지능서비스를 제공받은 자인 "이용자"는 인공지능사업자가 자신의 개인정보 처리를 통하여 학습하거나, 고도화 하는 과정에 대하여 정보주체로서 그러한 처리를 정지요구하거나 해당 처리에 대한 동의를 철회하는 권리 행사해 볼 가능성