

# 불법 복제 확산과 ACR 기술 성장 속 개인정보 보호 이슈 동시 부상

## 사례포커스

### 스마트TV ACR 데이터 수집과 개인정보 침해 논란

스마트TV의 ACR 기술이 시청 데이터를 수집·활용하면서, 미국에서 TV 제조사를 상대로 소송이 제기됨. 이는 기술 확산과 함께 개인정보 보호 문제가 핵심 이슈로 부상하고 있음을 보여주는 사례임.

글로벌 ACR 시장 지역별 분석 (2025년 기준)

지역	시장 성숙도	주요 성장 요인
북미	지배적	인터넷 TV 확산, 자동화된 광고 기술 발전, 스트리밍 시청 데이터 활용 증가
유럽	성숙	콘텐츠 저작권 관리 강화, 개인정보 보호 규제 대응, TV-인터넷 결합 서비스 확산
아시아-태평양	가장 빠른 성장	OTT 시장 급성장, 인터넷 TV 이용 확대, 스마트 TV 보급 증가
라틴아메리카	신흥 시장	스트리밍 이용 증가, 불법 콘텐츠 대응 필요, 인터넷 TV 확산
중동-아프리카	확장 중	OTT 서비스 확대, 스포츠 중계 관리 수요 증가, 스마트 TV 보급 확대

## 뉴스브리프

글로벌 콘텐츠 산업에서 불법 복제 문제가 확산되는 가운데, 영국, 일본 등 주요 시장에서 불법 복제로 인한 저작권 침해 피해 규모가 급증하고 있음. 영국의 경우 스포츠 불법 복제 스트리밍 건수가 2022년 18억 건에서 2025년 기준 36억 건으로 두 배 이상 증가했으며, 불법 스트리밍은 불법 도박 시장과 결합되며 산업 전반에 구조적 위협으로 작용 중임. 일본 애니메이션 시장에서도 불법 복제로 인한 피해 규모가 2022년 약 130억 달러(원화 약 19.8조 원)에서 2025년 약 310억 달러(원화 약 47.4조 원) 수준으로, 3년 만에 3배 증가한 것으로 조사됨. 이는 글로벌 콘텐츠 소비 증가와 함께 불법 유통 채널이 동시에 확산되고 있음을 보여주는 대표적인 사례임.

이러한 환경 속에서 콘텐츠 식별 및 추적 기술에 대한 수요가 급증하며 ACR(Automatic Content Recognition)<sup>2)</sup> 시장도 빠르게 성장하고 있음. 글로벌 ACR 시장은 2025년 약 2,653억 달러(원화 약 406.7조 원) 규모에서 2035년 2조 8,377억 달러(원화 약 4,343.9조 원)까지 성장할 전망이다, 같은 기간 연평균 성장률은 약 26.74%로

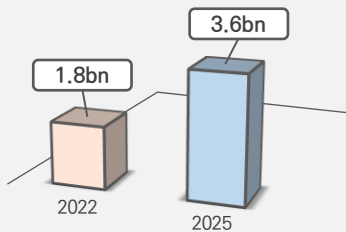
예측됨. 이는 불법 복제 대응 측면에서 ACR이 콘텐츠 식별·매칭 기술을 통해 불법 유통 탐지 및 차단을 가능하게 하는 핵심 기술로 주목받고 있음을 시사함.

다만 ACR 기술 확산은 새로운 부작용도 동시에 야기하고 있음. 스마트TV에 탑재된 ACR 기술이 이용자의 시청 기록 데이터를 실시간으로 수집 분석한 뒤 이를 광고 및 데이터 브로커에 판매하는 구조가 문제로 지적되고 있으며, 미국 텍사스주에서는 주요 스마트 TV 제조사를 대상으로 개인정보 침해 소송이 제기됨.

결국 ACR은 콘텐츠 산업의 불법 복제 대응과 데이터 기반 산업 확대를 동시에 가능하게 하는 핵심 기술인 동시에, 적절한 관리 없이 활용될 경우 개인정보 침해 및 데이터 오남용으로 이어질 수 있는 잠재적 리스크를 내포함. 이에 따라 개인정보·저작권 보호, 데이터 투명성 확보, 이용자 동의 체계 강화 등 제도적 대응 필요성이 커지고 있으며, 향후 ACR 시장은 기술 경쟁뿐 아니라 책임 있는 활용 및 규제 대응 역량이 핵심 경쟁 요소로 작용할 가능성이 높음.

### 영국 스포츠 불법 스트리밍 건수

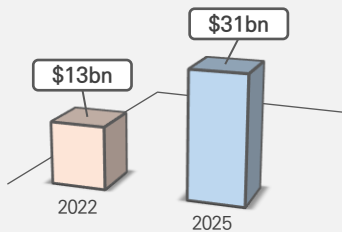
기준: 2022년&2025년, 단위: 십억 건



출처: The Guardian, "Sports piracy explodes in UK with 3.6bn illegal streams and rise of black-market bookmakers", 2026.01.15, <https://www.theguardian.com/sport/2026/jan/15/sports-piracy-explodes-uk-illegal-streams-black-market-bookmakers>

### 일본 애니메이션 불법 복제 피해 규모

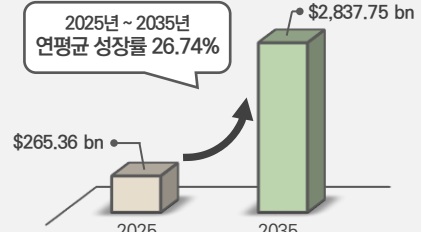
기준: 2022년&2025년, 단위: 십억 달러



출처: GamesRadar+, "Anime piracy has ballooned to a \$30 billion cost in 2025, the highest figure ever", 2026.01.29, <https://www.gamesradar.com/entertainment/anime-shows/anime-piracy-has-ballooned-to-a-usd30-billion-cost-in-2025-the-highest-figure-ever/>

### 글로벌 ACR 시장 규모

기준: 2025년&2035년, 단위: 십억 달러



출처: Market Research Future, "Automatic Content Recognition Market", 2026.04.21. 접속 기준, <https://www.marketresearchfuture.com/reports/automatic-content-recognition-market-1208>

### 본 보고서의 주요내용

콘텐츠 산업에서 불법 복제가 급증하는 가운데, 이를 대응하기 위한 ACR 기술 수요가 빠르게 증가하고 있음. 동시에 ACR은 이용자 데이터 활용에 따른 개인정보 이슈도 함께 제기됨.

### 본 보고서의 시사점

ACR은 불법 복제 대응과 데이터 비즈니스의 핵심 인프라로 자리잡고 있음. 향후 시장 경쟁력은 기술 성능뿐 아니라 개인정보 보호 등 규제 대응 역량에 의해 좌우될 가능성이 높음.

1) 1달러=1,530.50원(2026.04.01, KEB 하나은행 최초 매매기준율 적용)

2) ACR(Automatic Content Recognition): 지문 인식 및 워터마킹 알고리즘을 통해 오디오, 비디오, 이미지 콘텐츠를 실시간으로 식별하는 기술

\* 내용 출처: CryptoNewswireService, "\$10.8 Billion by 2032: 5 Media Intelligence Forces Driving the Automatic Content Recognition Market", 2026.04.13., <https://crypto.newswire.com/press-releases/10-8-billion-by-2032-5-media-intelligence-forces-driving-the-automatic-content-recognition-market/iapp>, "Automated content recognition technology takes privacy enforcement spotlight", 2026.01.26., <https://iapp.org/news/a/automated-content-recognition-technology-takes-privacy-enforcement-spotlight>

\* 통계 출처: The Guardian, "Sports piracy explodes in UK with 3.6bn illegal streams and rise of black-market bookmakers", 2026.01.15., <https://www.theguardian.com/sport/2026/jan/15/sports-piracy-explodes-uk-illegal-streams-black-market-bookmakers>  
GamesRadar+, "Anime piracy has ballooned to a \$30 billion cost in 2025, the highest figure ever", 2026.01.29., <https://www.gamesradar.com/entertainment/anime-shows/anime-piracy-has-ballooned-to-a-usd30-billion-cost-in-2025-the-highest-figure-ever/>  
Market Research Future, "Automatic Content Recognition Market", 2026.04.21. 접속 기준, <https://www.marketresearchfuture.com/reports/automatic-content-recognition-market-1208>