

글로벌 음악 및 영상 콘텐츠 소비 확대와 AI 기반 콘텐츠 제작·저작권 이슈 확산

사례포커스

■ 워너뮤직과 수노의 AI 음악 라이선스 협력

워너뮤직은 AI 음악 생성 플랫폼 수노와 라이선스 협력 체계를 구축해 아티스트 동의를 기반으로 AI 음악 활용을 추진함. 이는 AI 음악 시대에 저작권 보호와 합법적인 콘텐츠 활용 모델을 마련한 대표적인 사례임.

| AI 생성 음원, 스트리밍 시장에서의 인기 확대

단위: 백만

곡명	아티스트	스트리밍 횟수 (2026년 상반기)	
		미국 제외 국가	미국
Papaoutai (Afro Soul)	Chill77, Unjaps, Mikeeysmind	210.7	17.6
Let Me Be	The Second Voice	75.6	10.1
Live'n on Borrowed Time	Breaking Rust	13.4	19

출처: 루미네이트 2026년 상반기 보고서

뉴스브리프

글로벌 음악 및 영상 콘텐츠 시장에서 스트리밍 중심의 소비가 지속적으로 확대되고 있음. 시장조사업체 루미네이트(Luminate)에 따르면 2026년 상반기 글로벌 주문형 오디오 스트리밍 횟수는 2조 8,000억 회로 전년 동기 2조 5,000억 회와 2024년 2조 2,900억 회에서 꾸준히 증가했음.

음악 스트리밍 이용 증가와 함께 **생성형 AI 음원도 일부 곡들 중심으로 높은 재생 수를 기록하고 있음**. 2026년 상반기 AI 생성 음원 '파파우테(Papaoutai)'는 미국을 제외한 국가에서 2억 1,070만 회, 미국에서 1,760만 회를 기록했음. 다만 루미네이트는 AI 음원이 일시적인 화제성과 스트리밍 증가를 이끌고 있으나, 음악 소비 행태를 장기적으로 변화시키는 단계는 아니라고 평가했음.

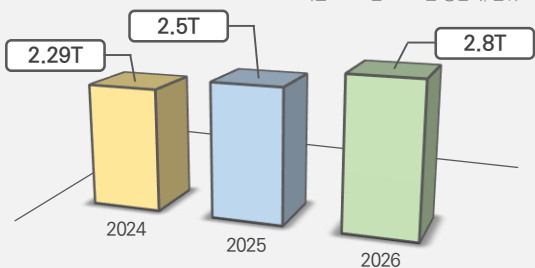
AI 음악 확산과 함께 **학습 데이터의 수집 및 이용 방식에 대한 저작권 문제도 부각되고 있음**. 언론사 404 미디어(404 Media)에 따르면 AI 음악 생성 플랫폼 수노(Suno)는 유튜브 뮤직(YouTube Music), 디저(Deezer)¹⁾, 지니어스(Genius)²⁾ 및 음원 라이브러리 등의

데이터를 모델 학습에 활용한 것으로 나타났음. 수노는 인터넷상의 공개된 음악 파일을 학습데이터로 사용한 것은 공정이용에 해당한다고 주장하고 있으나, 주요 음반사들은 대규모 저작권 침해를 이유로 소송을 제기한 상태임. 반면 워너뮤직은(Warner Music) 2025년 수노와 라이선스 협력 관계를 구축해 아티스트의 동의를 기반으로 AI 음악을 활용할 수 있는 체계를 마련했음.

영상 스트리밍 시장에서도 **콘텐츠 소비 확대와 AI 제작 기술 도입이 동시에 진행되고 있음**. 2026년 상반기 미국 오리지널 영화 및 TV 콘텐츠 시청시간의 57%를 넷플릭스(Netflix)가 차지하며 경쟁 플랫폼을 크게 앞섰음. 같은 해 넷플릭스는 약 300편의 프로그램 제작 과정에 **생성형 AI를 활용하여 제작했다고 밝혔음**. 다만 넷플릭스는 AI가 창작자를 대신하는 것이 아니라 고품질 콘텐츠 제작을 지원하는 기술이라고 강조했음. 결국 스트리밍 콘텐츠 소비가 확대되는 가운데 AI 기반 제작 기술의 활용도 증가하고 있으며, 특히 음악분야에서는 AI 학습 데이터와 관련한 저작권 및 라이선스 체계 정비의 필요성이 커지고 있음.

글로벌 주문형 오디오 스트리밍 횟수

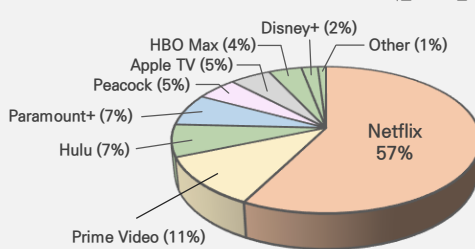
기준: 2024년~2026년 상반기, 단위: 조 회



출처: Variety, "About 300 Netflix Titles Used Generative AI This Year, Company Reveals", 2026.07.16., <https://variety.com/2026/biz/news/about-300-netflix-programs-used-ai-this-year-q2-earnings-1236812914/>

미국 영상 스트리밍의 오리지널 영화 및 TV 콘텐츠 시청시간

기준: 2026년 상반기, 단위: %



출처: Variety, "About 300 Netflix Titles Used Generative AI This Year, Company Reveals", 2026.07.16., <https://variety.com/2026/biz/news/about-300-netflix-programs-used-ai-this-year-q2-earnings-1236812914/>

본 보고서의 주요내용

글로벌 음악·영상 콘텐츠 시장은 스트리밍 소비 확대와 함께 AI 기반 콘텐츠 제작이 빠르게 확산되고 있음. 동시에 AI 학습 데이터 활용에 따른 저작권 문제가 주요 이슈로 부상하고 있음.

본 보고서의 시사점

글로벌 음악·영상 콘텐츠 시장의 AI 기반 콘텐츠 제작이 확대되면서 저작권 보호와 라이선스 관리가 콘텐츠 산업의 핵심 과제로 부상하고 있음.

1) 디저(Deezer): 프랑스에서 설립된 글로벌 음악 스트리밍 플랫폼

2) 지니어스(Genius): 미국에서 설립된 노래 가사와 곡 해설을 제공하는 음악 정보 플랫폼

* 내용 출처: AP, "Latin and country surge in the US as more music is being streamed than ever before", 2026.07.15., <https://apnews.com/article/streaming-music-tv-netflix-luminate-midyear-4516213bc46dfb557ffe645c086edf-musicradar-Suno-scraped-millions-of-songs-from-youtube-deezer-and-stock-music-libraries-according-to-hacked-data>, 2026.07.16., <https://www.musicradar.com/music-tech/suno-scraped-millions-of-songs-from-youtube-deezer-and-stock-music-libraries-according-to-hacked-data>, 2026.07.16., <https://variety.com/2026/biz/news/about-300-netflix-programs-used-ai-this-year-q2-earnings-1236812914/>

* 통계 출처: Variety, "About 300 Netflix Titles Used Generative AI This Year, Company Reveals", 2026.07.16., <https://variety.com/2026/biz/news/about-300-netflix-programs-used-ai-this-year-q2-earnings-1236812914/>