



저작권 이슈 브리프

SUMMARY

산업/기업

기술

산업 스포티파이 멀티 포맷 통합 사례로 본 출판물 권리 구조의 변화 조짐

플랫폼 기반 출판물 멀티 포맷 소비 확산과 권리 관리 단위의 재편

▶ 스포티파이가 오디오북 서비스를 22개 글로벌 시장으로 확대하고 영어권 카탈로그를 50만 타이틀 이상으로 확장하는 가운데 신규 청취자는 전년 대비 36%, 청취 시간은 37% 증가하며 스트리밍 기반 출판 유통의 영향력이 확대되고 있다. 2026년 2월 스포티파이는 북숍(Bookshop) 제휴로 앱 내 종이책 구매를 연결하고 ‘페이지 매치(Page Match)’ 기능으로 종이책·전자책과 오디오북 간 위치 전환을 지원하면서 단일 플랫폼 내 멀티 포맷 소비 구조를 강화하고 있다. 그러나 인쇄, 전자출판 및 오디오북이 분리 계약으로 운영되는 기존 권리 체계와 달리, 플랫폼은 포맷 간 소비를 연속적으로 매개해 권리 경계와 보상 산정 단위의 불일치가 확대되고 있다. 이에 따라 번들 구독에 따른 저작권료 감소 논란과 이용약관 기반 권리 범위 확장 이슈를 고려할 때, 포맷 간 권리 연계 기준과 소비 측정·보상 체계, 권리자 통제력 확보를 전제로 한 관리 구조 정비가 요구되고 있다.

산업 영국, 딥페이크 탐지 평가 프레임워크 구축으로 AI 생성 콘텐츠 대응 체계의 변화

딥페이크 탐지 표준화와 사전 차단 체계 도입이 콘텐츠 산업에 미치는 영향

▶ 생성형 AI 확산으로 딥페이크 콘텐츠가 급증하면서, 신고·삭제 중심의 사후 대응은 구조적 한계에 직면하고 있다. 이에 탐지 기술의 평가 기준을 정부 주도로 표준화하고, 생성·유통 단계에서 사전 차단 기능을 내재화하도록 플랫폼 책임을 강화하는 방향으로 전환되고 있다. 일례로 지난 2월 5일 영국은 마이크로소프트(Microsoft) 등과 협력해 ‘딥페이크 탐지 평가 프레임워크(Deepfake Detection Evaluation Framework)’ 개발 계획을 발표하였다. 영국은 비동의 딥페이크 제작을 형사처벌 대상으로 규정하고, 온라인안전법에 따라 플랫폼에 사전 예방 의무를 부과함으로써 규제 방식을 사후 삭제에서 사전 차단으로 전환하고 있다. 이러한 변화는 범죄 대응을 넘어, 디지털 복제 및 초상권 침해 탐지와 결합해 콘텐츠 산업 전반으로 확장될 가능성이 있다.



저작권 이슈 브리프

SUMMARY

산업/기업

기술

산업 유튜브 2026년 정책 변화 예고...AI 콘텐츠 관리 강화와 창작자 수익 구조 다변화

유튜브, 2026년 AI 저품질 콘텐츠 규제와 창작자 수익 생태계 재편 병행

▶ 유튜브 CEO 닐 모한은 2026년 1월 공개 서한을 통해 저품질 AI 콘텐츠인 'AI 슬롭' 확산 방지를 핵심 우선순위로 제시했다. 이에 따라 유튜브는 상위 100개 AI 슬롭 채널 중 16개 채널을 삭제하거나 콘텐츠를 전면 삭제하는 조치를 실행했다. 유튜브는 AI 슬롭을 차단하는 동시에 창작자용 AI 도구에는 지속 투자해 제작 환경을 지원할 예정이다. 또한 쇼핑·브랜드 딜·팬 펀딩 등 광고 외 수익원을 확대해 창작자의 광고 의존도를 낮추는 방향을 제시했다. 콘텐츠 포맷 측면에서는 쇼츠를 통한 신규 시청자 유입과 롱폼 콘텐츠를 통한 장기 수익화를 병행 강화할 계획이다. 유튜브의 AI 슬롭 제재는 대량 생산·조회수 극대화 전략의 한계를 보여주며, 향후 창작자 경쟁력이 콘텐츠 품질과 독창성 중심으로 이동할 가능성을 시사한다. 또한 유튜브의 수익화 옵션 확대는 창작자가 광고 수익 단일 의존에서 벗어나 쇼핑·브랜드 협업·팬 펀딩 등 복합 수익 구조를 설계할 필요성을 제기한다.

산업 아마존 AI Studio 사례로 본 영상 제작 AI 도입과 콘텐츠 산업의 구조 변화

제작비 압박 속 AI 전환 가속화: 아마존 AI Studio가 촉발한 영상 산업 변화

▶ 생성형 AI 기술이 영상 콘텐츠 제작 영역으로 확산되면서, 제작비 상승과 효율화 압박 속에서 기존의 인력 중심 제작 체계가 구조 조정 단계에 들어서고 있다. 특히 사전 제작부터 후반 작업까지 전 과정에 AI 도구가 도입되기 시작하면서, 영상 제작 업무 흐름을 설계하는 방식 자체가 바뀌고 있다. 이러한 변화에 따라 AI 도구의 활용은 단순한 비용 절감 수단을 넘어, 지식재산권 보호, 창작자 권리 보장, 품질 관리 등 제작 전반의 관리 기준을 사전에 마련하는 방향으로 확대되고 있다. 또한 제작 과정에서 AI가 생성한 결과물의 출처를 확인하고, 학습 데이터의 권리 관계를 점검하며, 인력과 AI의 역할 범위를 구분하는 문제가 새로운 관리 과제로 부상하고 있다. 결국 이러한 흐름은 개별 스튜디오의 기술 도입을 넘어, 글로벌 콘텐츠 산업 전반에서 제작 구조, 비용 체계, 권리 관리 방식 전반을 재정비하는 단계로 이어질 가능성을 보여준다.



저작권 이슈 브리프

SUMMARY

산업/기업

기술

산업 메타 AI 영상 생성 서비스 '바이브스(Vibes)' 독립형 앱으로 전환 추진

메타, AI 영상 '바이브스'를 독립형 앱으로 분리 시도 진행 중

▶ 메타(Meta)가 메타 AI(Meta AI) 앱 내 AI 생성 영상 서비스 '바이브스(Vibes)'를 독립형 앱으로 분리하는 테스트를 진행 중인 것으로 확인됐다. 메타는 사용자들의 AI 영상 생성·발견·공유 활동에 대한 관심이 높아지고 있다며, AI 영상 생성에 특화된 보다 집중적인 이용 환경을 제공하는 것이 목표라고 밝혔다. 바이브스는 영상 생성 기능과 소셜네트워크 요소를 결합한 구조를 채택해 기존 AI 영상 생성 서비스와 차별화된다는 평가를 받으며, 틱톡(TikTok)이나 인스타그램 릴스(Instagram Reels)와 유사한 숏폼 중심 사용자 경험을 제공하는 것으로 알려졌다. 업계에서는 바이브스의 독립형 전환 성공 여부가 단순한 영상 생성 도구 차원을 넘어 AI 생성 엔터테인먼트의 주류화 가능성과 소셜 플랫폼 운영 방식의 구조적 변화를 좌우하는 핵심 분기점이 될 것으로 전망하고 있다.

기술 주간 기술 동향

LLM 저작권 유출을 추적하는 Copyright Detective 기술

▶ 생성형 AI 기술의 발전은 대규모 언어 모델(LLM)이 학습 데이터를 무단으로 생성하는 심각한 저작권 문제를 야기했다. AI 기업들은 모델이 데이터를 '학습'할 뿐 '저장'하지 않는다고 주장하지만, 상당량의 저작물이 모델에서 그대로 추출될 수 있다는 연구 결과가 나오면서 기존의 단순 유사도 비교 방식의 한계가 명확해졌다. 이러한 배경 속에서 등장한 '카피라이트 디텍티브'는 저작권 침해를 단순 탐지가 아닌, 법의학적 '증거 발견 프로세스'로 접근하는 새로운 포렌식 감사 시스템이다. 이 시스템은 콘텐츠 재현 테스트, 의역 수준 분석, 설득적 탈옥 탐문 등 다각적인 탐지 기법을 통합하여, 블랙박스 형태의 상용 LLM이 가진 잠재적 위험까지 체계적으로 분석하고 시각화 대시보드로 제공한다. 이는 'AI는 학습할 뿐'이라는 추상적 논쟁을 넘어, AI 기업이 모델의 책임성을 데이터 기반으로 입증하는 객관적 근거를 제공하며, 향후 AI 산업의 법적 리스크 관리와 투명성 확보에 필수적인 도구로 자리 잡을 전망이다.



스포티파이 멀티 포맷 통합 사례로 본 출판물 계약 형태의 변화 조짐

오디오북 시장 성장과 스트리밍 플랫폼의 출판 유통 영역 확장

• 오디오북 시장의 구조적 성장과 스트리밍 플랫폼 간 경쟁 가속¹⁾

- 스포티파이(Spotify)는 2022년 오디오북 서비스를 도입한 이후 22개 글로벌 시장으로 확대했으며, 영어권 카탈로그는 약 50만 타이틀 이상으로 성장하고 신규 청취자 수는 전년 대비 36%, 청취 시간은 37% 증가함
- 기존 오디오북 시장은 아마존(Amazon)의 오디오블(Audible)*이 킨들(Kindle)** 전자책과의 연동을 통해 폐쇄형 생태계를 구축하며 지배적 지위를 유지해 왔으나, 스포티파이의 진입으로 플랫폼 간 경쟁 구도가 형성됨
- 다만, 종이책은 여전히 출판 매출의 약 73%를 차지하고 있으며²⁾, 뉴스코프(News Corp) 산하 하퍼콜린스(HarperCollins)는 독자와 유통사 양측의 도서 주문이 둔화되고 있다고 밝힌 바 있음

* 오디오블(Audible): 아마존이 운영하는 세계 최대 오디오북 플랫폼으로, 킨들 전자책과의 동기화 기능을 통해 자사 생태계 내 포맷 전환을 지원함

** 킨들(Kindle): 아마존이 운영하는 전자책 단말기·앱 기반 전자책 플랫폼으로, 전자책 구매·열람과 오디오블(Audible) 재생 위치 동기화를 지원함

• 스트리밍 플랫폼의 출판 유통 진출과 멀티 포맷 연결 시도

- 스포티파이는 2026년 2월 독립 서점 연계 플랫폼 북숍(Bookshop)과의 제휴를 공개했으며, 가격 책정 및 재고 관리, 배송 관리는 북숍이 담당하고 스포티파이는 구매 건당 제휴 수수료를 수취하는 구조임
- 이와 함께 공개된 페이지 매치(Page Match)* 기능은 종이책 또는 전자책의 페이지를 스마트폰 카메라로 스캔하면, 해당 위치에 대응하는 오디오북 재생 지점으로 자동 이동하는 포맷 전환 기술임
- 아마존의 위스퍼싱크(Whispersync)**가 자사 킨들 전자책과 오디오블 오디오북 간 동기화에 한정되는 반면, 페이지 매치는 출판사나 판매 경로에 관계없이 임의의 종이책을 스캔할 수 있는 개방형 구조로 설계됨

* 페이지 매치(Page Match): 스포티파이가 2026년 2월 공개한 기능으로, 광학문자인식(OCR) 기술을 활용해 종이책·전자책의 텍스트를 인식한 뒤 오디오북의 대응 지점과 연결하며, 역방향 전환도 지원함

** 위스퍼싱크(Whispersync): 킨들 전자책과 오디오블 오디오북 간 재생 위치를 자동 동기화해 읽기와 듣기를 이어서 이용할 수 있도록 지원하는 서비스

멀티 포맷 통합이 제기하는 출판물 권리의 구조적 과제

• 포맷별 분리된 권리 구조와 플랫폼 기반 포맷 연결 간의 긴장

- 출판물에 대한 계약은 인쇄, 전자출판 및 오디오북 등이 별도 계약으로 관리되어 왔으나, 페이지 매치는 포맷 간 소비를 단일 앱 내에서 연속적으로 연결함으로써 각 권리의 경계가 모호해지는 구조를 형성함

1) Reuters, "Spotify to let users buy physical books on app through Bookshop.org partnership", Reuters, 2026.02.06., <https://www.reuters.com/business/spotify-let-users-buy-physical-books-app-through-bookshoporg-partnership-2026-02-05/>

2) Spotify, "Spotify Partners With Bookshop.org and Debuts Page Match Feature to Bridge Physical, E-book, and Audio Formats", Spotify Newsroom, 2026.02.05., <https://newsroom.spotify.com/2026-02-05/bookshop-partnership-page-match-announcement/>

- 특히 페이지 매치는 플랫폼이 직접 라이선스하지 않은 종이책 저작물과도 기술적으로 상호작용하는 개방형 구조로, 기존의 포맷별 라이선스 체계가 전제하지 않았던 이용 형태를 발생시킴
- 페이지 매치의 OCR* 기반 텍스트 스캔은 저작물의 '복제'가 아닌 '위치 탐색' 목적으로 설계되었으나, 텍스트를 인식·처리하는 행위의 저작권법상 성격에 대해서는 해석의 여지가 남아 있음

* 광학문자인식(Optical Character Recognition): 텍스트 이미지를 기계가 읽을 수 있는 디지털 데이터로 변환하는 기술

• 오디오북 번들링에 따른 보상 체계 변동과 권리자 수익 구조의 변화³⁾

- 스포티파이는 프리미엄 구독에 오디오북을 포함하는 번들링(Bundling)* 방식을 채택함. 이에 미국 음악출판사협회(National Music Publishers' Association, NMPA)는 저작권료가 연간 약 1억 5,000만 달러(한화 약 2,155억 원)⁴⁾ 가까이 감소할 수 있다며 연방거래위원회(Federal Trade Commission, FTC)에 저작권료 체계가 왜곡되고 있다는 민원을 제기함
- 스포티파이는 약 10%에 해당하는 도서 청구 비율을 충족한 경우 저작권료를 지급하는 방식으로 운영되는 것으로 알려졌으며, 영국작가협회(UK Society of Authors)는 도서의 1회 소비 특성상 스트리밍 모델의 매출 잠식이 음악보다 클 수 있다고 우려함
- 멀티 포맷 소비가 확산될 경우, 동일 저작물에 대해 오디오북 스트리밍·종이책 구매·포맷 전환이 동시에 발생하는 환경에서 포맷별 소비를 어떻게 측정하고 보상할지에 대한 기준은 아직 부재함

* 번들링: 음악 팟캐스트·오디오북 등 복수의 콘텐츠를 하나의 구독 상품으로 제공하는 방식. 미국 저작권법상 번들링은 개별 구독 대비 낮은 저작권료 비율 적용

• 플랫폼 이용약관을 통한 권리 범위 확장과 권리자 통제력 약화 우려

- 스포티파이 산하 파인더웨이(Findaway, 현 Spotify for Authors)는 2024년 2월 이용약관을 개정해 광범위한 라이선스를 명시했으며, 이에 대해 AI 모델 학습 활용 가능성을 포함해 권리자의 배타적 권리를 제한할 수 있다는 비판이 제기됨
- 독립 저작자의 경우 해당 약관이 오디블과의 기존 독점 유통 계약과 충돌할 수 있어, 계약상 위반 위험에 노출되는 문제도 지적됨

[표1] 포맷 분리형 권리 구조와 플랫폼 통합형 소비 구조 비교

구분	기존 포맷 분리 구조	플랫폼 통합 구조(페이지 매치·번들링)
유통 경로	종이책·전자책·오디오북 별도 유통	단일 앱 내 발견·구매·청취 연결
권리 관리	종이책, 전자책, 오디오북 분리 계약	소비 흐름은 통합되나 계약은 분리 상태
소비 방식	포맷별 독립 소비	포맷 간 연속 소비(읽기↔듣기 전환)
보상 체계	판매·다운로드 기반 정산	스트리밍·번들 구독 기반 정산
플랫폼 역할	유통 채널	유통·발견·포맷 연결·증거 가능 통합
주요 쟁점	포맷별 권리 배분	포맷 간 소비 측정·보상 기준 불명확

출처: 참고문헌 종합하여 재구성

3) Millicent Weber, "Spotify's audiobook bundle has reduced music royalties. The music industry is fighting back - and authors have questions too", The Conversation, 2024.07.01., <https://theconversation.com/spotify-s-audiobook-bundle-has-reduced-music-royalties-the-music-industry-is-fighting-back-and-authors-have-questions-too-224156>

4) 1달러=1,436.70원(2026.02.02, KEB 하나은행 최초 매매기준율 적용)

시사점: 멀티 포맷 소비 환경에 대응하는 출판물 권리 체계의 정비 필요성

• 포맷 간 권리 연계 기준 정립과 보상 체계 설계의 과제

- 종이책·전자책·오디오북 간 소비가 단일 플랫폼 내에서 연속적으로 연결되는 환경에서는, 포맷별로 분리 관리되던 기존 권리 구조만으로 이용 조건과 보상 범위를 규율하기 어려운 상황이 발생할 수 있음
- 플랫폼이 직접 라이선스하지 않은 저작물과 기술적으로 상호작용하는 기능이 확산될 경우, 해당 행위의 법적 성격 규명과 함께 멀티 포맷 소비에 대한 측정·보상 기준의 산업 차원 합의가 필요함
- 오디오북 번들링에 따른 음악 저작권료 감소 사례에서 나타났듯, 복수 콘텐츠 유형을 단일 구독에 통합하는 방식은 개별 권리자의 보상 수준에 직접 영향을 미치며, 이에 대한 투명한 산정 기준의 확립이 필요함

• 플랫폼의 유통 중개 역할 확대에 따른 권리자 통제력 확보 과제

- 스트리밍 플랫폼이 실물 도서 유통과 포맷 전환 기능까지 통합하면서 콘텐츠 발견·소비·구매 전반에 대한 중개 역할이 확대되고 있으며, 이용약관을 통한 광범위한 권리 확보 시도에 대한 명확한 한계 설정이 과제로 남아 있음
- 출판 산업은 멀티 포맷 소비 확산을 새로운 독자층 유입과 매출 성장의 기회로 활용하되, 포맷별 권리 배분의 명확화와 권리자에 대한 공정한 보상 체계를 전제로 유통 구조를 설계할 필요가 있음

참고문헌

- Reuters, "Spotify to let users buy physical books on app through Bookshop.org partnership", Reuters, 2026.02.05., <https://www.reuters.com/business/spotify-let-users-buy-physical-books-app-through-bookshoporg-partnership-2026-02-05>
- Spotify, "Spotify Partners With Bookshop.org and Debuts Page Match Feature to Bridge Physical, E-book, and Audio Formats", Spotify Newsroom, 2026.02.05., <https://newsroom.spotify.com/2026-02-05/bookshop-partnership-page-match-announcement>
- Erin L. Cox, "Spotify Looks to Meet Readers Where They Are", Publishing Perspectives, 2026.02.05., <https://publishingperspectives.com/2026/02/spotify-looks-to-meet-readers-where-they-are>
- Millicent Weber, "Spotify's audiobook bundle has reduced music royalties. The music industry is fighting back - and authors have questions too", The Conversation, 2024.07.01., <https://theconversation.com/spotifys-audiobook-bundle-has-reduced-music-royalties-the-music-industry-is-fighting-back-and-authors-have-questions-too-224156>



저작권 이슈 브리프

SUMMARY

산업/기업

기술

영국, 딥페이크 탐지 평가 프레임워크 구축으로 AI 생성 콘텐츠 대응 체계의 변화

딥페이크 급증에 따른 사후 대응 방식의 한계점

• 생성형 AI 확산과 딥페이크 피해 사례 급증

- 생성형 AI 도구의 대중화로 딥페이크를 활용한 콘텐츠 제작 기술의 진입장벽이 낮아지면서, 전문 지식 없이도 정교한 합성 콘텐츠를 생성할 수 있는 환경이 조성됨
- 영국 정부 추산에 따르면 2025년 한 해 동안 공유된 딥페이크 콘텐츠는 약 800만 건으로, 2023년 50만 건 대비 16배 증가한 것으로 나타남¹⁾
- 2025년 그록(Grok)이 아동을 포함한 비동의 성적 이미지 생성에 악용된 사례가 보고되면서, 영국 통신 규제기관 Ofcom(Office of Communications)과 정보위원회(Information Commissioner's Office, ICO)가 병행 조사에 착수함

• 사후 대응 중심 규제의 구조적 한계

- 기존 딥페이크 대응은 피해 발생 이후 플랫폼에 삭제를 요청하거나 개별 사안에 대해 형사처벌을 추진하는 사후적 조치에 의존해 왔으나, 콘텐츠의 급속한 확산 속도를 제어하기에는 구조적으로 한계가 존재함
- 플랫폼 사업자의 경우 딥페이크 콘텐츠가 트래픽과 수익을 유발하는 측면이 있어, 자발적 삭제 요청에 신속히 응하지 않는 사례가 발생하며 실효성 문제가 제기됨
- 익명·해외 기반 플랫폼의 경우 법원 명령이나 법 집행기관의 삭제 요청을 무시하는 경우가 빈번하여, 국내법만으로는 글로벌 유통을 통제하기 어려운 실정임

정부 주도 딥페이크 탐지 표준체계 구축과 운영 메커니즘 변화

• 딥페이크 탐지 기술 평가 기준 수립과 정부-기업 간 협력 체계 정립

- 이에 지난 2월 5일 영국 과학혁신기술부(Department for Science, Innovation and Technology, DSIT)는 마이크로소프트(Microsoft) 및 학계·전문가와 협력하여 세계 최초의 '딥페이크 탐지 평가 프레임워크(Deepfake Detection Evaluation Framework)'를 개발한다고 발표함

1) Joe Bavier, "Britain to work with Microsoft to build deepfake detection system", Reuters, 2026.02.05., <https://www.reuters.com/world/uk/britain-work-with-microsoft-build-deepfake-detection-system-2026-02-05/>

- 해당 프레임워크는 성착취물, 금융 사기, 신원 사칭 등 실제 위협 유형에 대해 탐지 기술의 정확도와 한계를 평가하는 표준화된 기준을 제시하는 것을 목표로 함
- 영국 정부는 실제 위협 시나리오를 기반으로 딥페이크 탐지 기술을 테스트하여, 정부와 법 집행기관의 탐지 역량을 개선할 계획임

• 콘텐츠 생성 단계에서의 사전 규제 방안 도입

- 영국 정부는 딥페이크 규제를 기존의 사후 삭제 중심에서 생성 단계에서의 예방 중심으로 전환하고, 비동의 이미지 제작 자체를 형사 처벌 대상으로 규정하는 법률을 2026년 2월 6일부로 시행함
- 이는 기존의 딥페이크 콘텐츠의 유포·배포 행위를 처벌하는 방식과 달리 딥페이크 콘텐츠가 플랫폼에 업로드되기 전 단계에서도 위법 행위로 간주하도록 설계된 규제이며, '사전 예방 중심의 규제 설계*' 원칙을 반영한 것으로 평가됨
 - * 사전 예방 중심의 규제 설계(Safety by Design): 제품·서비스 설계 단계에서부터 안전 요소를 내재화하는 접근 방식
- 특히, 딥페이크를 활용한 성적 이미지 제작에 사용되는 '누디피케이션(Nudification)' 도구의 설계 및 공급 자체를 금지하는 추가 조치를 예고함

• 플랫폼 사업자 대상 딥페이크 예방 책임 확대

- 영국 정부는 비동의 딥페이크 콘텐츠 제작을 온라인안전법(Online Safety Act)* 상 우선 규제 대상으로 지정할 계획이며, 이에 따라 플랫폼 사업자는 피해 발생 후 대응이 아닌 사전 예방 조치를 의무적으로 이행해야 함
 - * 온라인안전법(Online Safety Act): 2023년 제정된 영국 법률로, 온라인 플랫폼에 불법·유해 콘텐츠 관리 의무를 부과함
- '딥페이크 탐지 평가 프레임워크'가 확립되면, 이를 기준으로 플랫폼 사업자에게 검증된 탐지 시스템 탑재를 요구하는 산업 표준이 형성될 것으로 전망됨
- 다만 보안 전문가들은 평판 있는 플랫폼은 탐지 결과에 따라 콘텐츠를 삭제하겠지만, 익명성·해외 기반 플랫폼은 삭제 요청을 무시할 가능성이 높아 실효성에는 한계가 있다고 지적함

[표1] 기존 규제 방식과 프레임워크 기반 규제 방식 비교

구분	기존 규제 방식	프레임워크 기반 규제 방식
규제 시점	유포 후 사후 삭제 중심	생성·업로드 단계에서 사전 차단 중심
처벌 대상	유포 행위 중심	비동의 이미지 제작 행위 자체를 범죄로 규정
기술 규제	플랫폼별 자체 탐지 시스템 운영	정부 주도 탐지 평가 기준 적용
플랫폼 의무	신고 후 대응(Reactive)	생성 단계 모니터링 및 탐지 조치 의무(Proactive)
평가 기준	표준화된 기준 부재	일관된 탐지 평가 표준 수립

출처: 참고문헌 종합하여 재구성

시사점: 콘텐츠 산업으로 확장 가능성과 과제

• 딥페이크 탐지와 저작물 보호 기술 메커니즘 간 유사성

- 영국의 딥페이크 탐지 평가 프레임워크가 핵심 탐지 대상으로 설정한 신원 사칭(impersonation)은 특정 인물의 얼굴·음성을 무단으로 합성하는 행위를 의미하며, 디지털 복제(digital replica)* 및 초상권 침해 위협과 밀접하게 관련됨
 - * 디지털 복제(Digital Replica): AI를 활용해 실존 인물의 외모·음성·동작 등을 재현한 합성 콘텐츠로, 배우·가수 등의 초상권 침해 논란 대상이 됨
- 범죄 예방 목적으로 개발된 딥페이크 탐지 기술은 무단 인물 재현 여부를 식별할 수 있어, 콘텐츠 산업에서도 무단 복제나 초상권 침해 대응에 활용될 수 있음
- 향후 정부 인증 탐지 표준이 확립될 경우, 플랫폼 사업자에 보다 엄격한 지식재산권 보호와 사전 필터링 조치를 요구할 수 있는 기술적·법적 근거를 확보하게 됨

• 글로벌 딥페이크 탐지 기술 표준화와 제도적 과제

- 현재 ‘딥페이크 탐지 평가 프레임워크’는 영국 규제 환경을 전제로 설계되어 있어, 글로벌 플랫폼에 일관된 기준을 적용하려면 국제적 협력 체계 구축이 우선되어야 함
- 탐지 기술만으로는 한계가 있으며, 법적 구속력이 없는 행동 강령이나 모범 사례 수준을 넘어 글로벌 차원의 법제 정비가 필수적임
- 이번 조치는 딥페이크 대응이 개별 플랫폼 자율 규제에서 정부 주도의 기술 표준화 체계로 이동하는 초기 사례이며, 향후 콘텐츠 산업의 저작물 보호 요구와 결합될 경우 규제 논의가 확대될 가능성이 있음

참고문헌

- Joe Bavier, “Britain to work with Microsoft to build deepfake detection system”, Reuters, 2026.02.05., <https://www.reuters.com/world/uk/britain-work-with-microsoft-build-deepfake-detection-system-2026-02-05/>
- Joel R. McConvey, “New UK deepfake detection testing framework, challenge aim to meet crisis head-on”, Biometric Update, 2026.02.06., <https://www.biometricupdate.com/202602/new-uk-deepfake-detection-testing-framework-challenge-aim-to-meet-crisis-head-on>
- Cyber Security Intelligence, “British Government To Develop A Deepfake Detection Framework”, 2026.02.05., <https://www.cybersecurityintelligence.com/blog/british-government-to-develop-a-deepfake-detection-framework-9096.html>
- Jess Phillips MP, The Rt Hon Liz Kendall MP, “Government leads global fight against deepfake threats”, Gov.UK, 2026.02.05., <https://www.gov.uk/government/news/government-leads-global-fight-against-deepfake-threats>



SUMMARY

산업/기업

기술

유튜브 2026년 정책 변화 예고...AI 콘텐츠 관리 강화와 창작자 수익 구조 다변화

AI 콘텐츠 관리 강화와 대규모 채널 제재의 실행

• 유튜브 CEO의 2026년 운영 방향 발표와 AI 슬롭 차단 선언

- 유튜브 CEO 닐 모한(Neal Mohan)은 2026년 1월 21일 공개 서한을 통해 저품질 AI 콘텐츠, 이른바 'AI 슬롭(AI slop)*' 확산 방지를 2026년 핵심 우선순위로 제시함¹⁾
- 닐 모한은 기존의 스팸·클릭베이트** 대응 시스템을 기반으로 저품질 AI 콘텐츠 확산을 줄이기 위한 시스템을 구축 중이라고 밝힘¹⁾
- 동시에 유튜브의 AI 제작 도구로 생성된 콘텐츠에는 명확한 라벨을 부착하고, 커뮤니티 가이드라인을 위반하는 유해 합성 미디어는 삭제한다는 방침을 제시함

* AI 슬롭(AI slop): AI 도구를 활용해 대량으로 생산되는 저품질·반복적 콘텐츠로, 주로 조회수와 광고 수익 극대화를 목적으로 제작

** 클릭베이트(clickbait): 실제 내용과 다르게 자극적인 제목·썸네일로 클릭을 유도하는 콘텐츠

• 발표 직후 대규모 AI 슬롭 채널 제재 조치의 실행

- 유튜브는 CEO 서한 발표 직후 상위 100개 AI 슬롭 채널 중 16개 채널을 삭제하거나 콘텐츠를 전면 삭제하는 조치를 실행함
- 제재 대상 16개 채널은 총 3,500만 명의 구독자와 47억 회의 조회수를 보유하고 있으며, 연간 광고 수익 추정액은 970만 달러(약 139억 원)²⁾ 이상으로 분석됨
- 대표 사례로 구독자 170만명, 조회수 20억 회를 보유한 한국 채널 'Three Minute Wisdom'은 140개 영상 중 120개가 삭제되었으며, 연간 광고 수익 추정액은 약 400만 달러(약 57억 원)였음
- 다만 인도 채널 구독자 300만 명, 조회수 20억회를 보유한 'Bandar Apna Dost'처럼 제재를 받지 않은 채널도 존재하며, 유튜브의 AI 콘텐츠와 인간 제작 콘텐츠 간 균형 기준은 아직 명확하지 않음

AI 도구 확대와 수익 전략 다변화의 병행 구조

• 창작자 대상 AI 도구 투자 확대와 품질 기반 활용 유도

- 유튜브는 AI 슬롭을 차단하는 동시에 창작자가 활용할 수 있는 자체 AI 도구에는 지속적으로 투자하는 전략을 취하고 있음
- 또한, 유튜브 측 발표에 따르면, 2025년 12월 기준 하루 평균 100만 개 이상의 채널이 영상 제작 과정에서 유튜브의 AI 기반 제작 도구를 사용한 것으로 집계됨

1) Neal Mohan, "From the CEO: What's coming to YouTube in 2026", Youtube Official Blog, 2026.01.21., <https://blog.youtube/inside-youtube/the-future-of-youtube-2026/>

2) 1달러=1,436.70원(2026.02.02, KEB 하나은행 최초 매매기준율 적용)

- 2026년에는 창작자가 자신의 외형을 활용하여 단편 영상을 제작할 수 있게 하거나, 텍스트 프롬프트 기반으로 게임과 음악을 생성할 수 있게 하는 기능이 도입될 예정임
- 닐 모한은 "AI는 표현을 위한 도구이지 대체재가 아니다"라고 밝혔으며³⁾, 업계 관계자 역시 유튜브가 AI 자체를 반대하는 것이 아니라 시스템을 악용한 반복적·저품질 콘텐츠를 대상으로 한다고 분석함⁴⁾

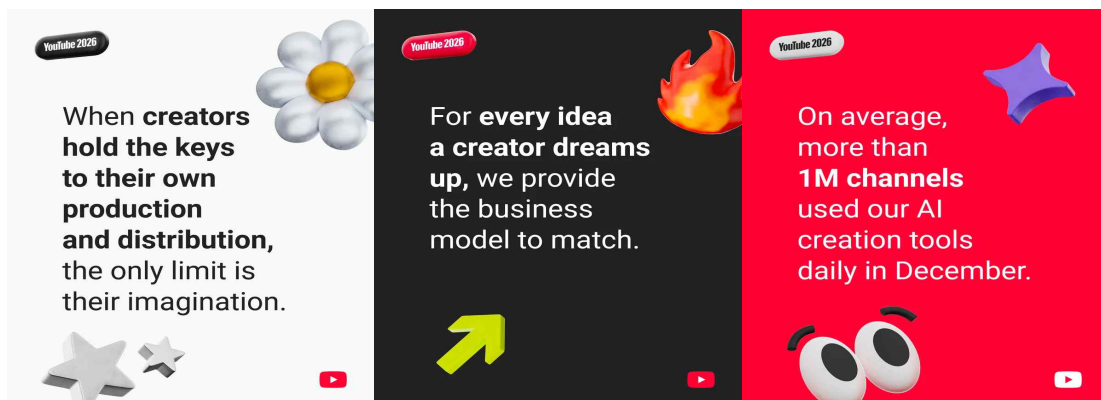
● **광고 의존도 완화를 위한 수익화 옵션 다변화**

- 유튜브는 창작자가 광고 수익에만 의존하지 않도록 2026년 쇼핑, 브랜드 딜, 팬 펀딩* 등 광고 외 수익원을 확대할 계획임
 - 유튜브 쇼핑은 현재 50만 명 이상의 창작자가 참여 중이며, 향후 앱 내 직접 구매 기능을 도입해 외부 사이트 이동 없이 거래가 가능하도록 할 계획임
 - 브랜드 딜의 경우 창작자가 영상에 삽입된 브랜드 광고 구간을 사후에 교체할 수 있는 기능을 제공받아, 기존 영상 라이브러리를 반복 수익원으로 활용할 수 있게 됨
- * 팬 펀딩(fan funding): 시청자가 창작자에게 직접 금전적 후원을 하는 방식으로, 유튜브에서는 슈퍼챗(super chat), 주얼(jewels) 등의 기능으로 제공됨

● **숏폼·롱폼 콘텐츠 병행과 TV 시장 경쟁력 강화**

- 유튜브는 숏폼과 롱폼 콘텐츠를 모두 강화하는 방향을 제시하고 있으며, 업계 분석에 따르면 숏폼은 신규 시청자 도달과 채널 성장에 기여하고, 롱폼 콘텐츠는 시청자의 체류 시간과 충성도를 높여 보다 안정적이고 장기적인 수익 창출에 기여하는 것으로 평가됨⁴⁾
- 쇼츠는 현재 일평균 2,000억 회 조회수를 기록하며, 2026년에는 이미지 포스트를 쇼츠 피드에 통합해 틱톡과 유사한 형태로 기능을 확장할 예정임
- 미국의 미디어 시청률 조사 기관인 닐슨(Nielsen)에 따르면, 유튜브는 롱폼 콘텐츠 기준 미국 내 스트리밍 시청 시간 1위를 약 3년간 유지하고 있으며, 60분 이상 롱폼 콘텐츠의 바이럴 사례도 증가하는 추세임²⁾
- 이러한 롱폼 콘텐츠 소비 확대 흐름은 TV 스크린 기반 시청 환경에서도 이어지고 있으며, 유튜브 TV는 스포츠·엔터테인먼트 등 10개 이상의 장르별 요금제와 한 화면에서 여러 콘텐츠를 동시에 시청할 수 있는 멀티뷰 기능을 도입해 전통적인 TV와 달리 시청자 선택권을 확대할 계획임

[그림1] 유튜브 2026년 운영 전략



출처: Neal Mohan, "From the CEO: What's coming to YouTube in 2026", Youtube Official Blog, 2026.01.21., <https://blog.youtube/inside-youtube/the-future-of-youtube-2026/>

3) Neal Mohan, "From the CEO: What's coming to YouTube in 2026", Youtube Official Blog, 2026.01.21., <https://blog.youtube/inside-youtube/the-future-of-youtube-2026/>

4) Alyssa Mercante, "The Rundown: What YouTube creators should expect to change in 2026", Digiday, 2026.02.04., <https://digiday.com/media/the-rundown-what-youtube-creators-should-expect-to-change-in-2026/>

창작자 경쟁력 기준 변화와 사업 모델 설계의 중요성

• 조회수 중심에서 품질·지속성 기반 경쟁으로의 이동

- 유튜브의 AI 슬롭 제재는 대량 생산·조회수 극대화 전략의 한계를 보여주며, 향후 창작자 경쟁력이 콘텐츠 품질과 독창성 중심으로 이동할 가능성을 시사함
- 업계 관계자는 “AI의 효율성이 품질과 진정성을 대체해서는 안 된다”며, 창작자가 제작팀을 구성하더라도 품질 유지가 핵심이라고 강조함³⁾
- 이러한 흐름은 단순히 저품질 콘텐츠를 규제하는 차원을 넘어, 플랫폼 전반의 콘텐츠 노출 방식과 추천 알고리즘 구조가 품질과 관련성 중심으로 재편되는 변화로 이어지고 있음
- 유튜브는 검색 결과에서 업로드 날짜·조회수·평점 기준 정렬 옵션을 제거했으며, 이는 사용자가 보다 관련성 높은 콘텐츠를 빠르게 찾으려 하기 위한 검색 경험 개편의 일환이라고 설명함
- 일부 창작자는 해당 변경이 소규모 채널의 속보성 콘텐츠 노출을 어렵게 할 수 있다고 우려하지만, 실제 콘텐츠 도달 범위는 게시 시점보다 시청자 참여도와 콘텐츠 관련성에 의해 결정되는 경향이 강하다는 분석도 제기됨

• 창작자의 다각화된 수익 구조 설계 필요성

- 유튜브의 수익화 옵션 확대는 창작자가 광고 수익 단일 의존에서 벗어나 쇼핑·브랜드 협업·팬 펀딩 등 복합 수익 구조를 설계할 필요성을 제기함
- 또한 쇼츠를 통한 신규 시청자 유입과 롱폼 콘텐츠를 통한 깊은 참여 및 장기 수익화가 병행될 필요성이 커지며, 콘텐츠 포맷 전략 역시 수익 모델 설계의 핵심 요소로 작용하고 있음
- 업계 전문가는 “바이럴 콘텐츠가 아닌 지속 가능한 무언가를 구축하라”며, 콘텐츠 포맷·사업 모델과 장기 계획을 갖춘 접근이 필요하다고 조언함⁵⁾
- 유튜브가 TV 스크린 점유율을 확대할 경우 프리미엄 브랜드 광고비가 창작자에게 유입될 가능성이 높아지며, 롱폼 콘텐츠의 수익화 잠재력도 함께 확대될 전망이다

참고문헌

- Neal Mohan, “From the CEO: What’s coming to YouTube in 2026”, Youtube Official Blog, 2026.01.21., <https://blog.youtube/inside-youtube/the-future-of-youtube-2026/>
- Alyssa Mercante, “The Rundown: What YouTube creators should expect to change in 2026”, Digiday, 2026.02.04., <https://digiday.com/media/the-rundown-what-youtube-creators-should-expect-to-change-in-2026/>
- Annie Bang, “YouTube says battling ‘AI slop’ is a top priority”, Los Angeles Times, 2026.02.21., <https://www.latimes.com/business/story/2026-01-21/youtube-says-battling-ai-slop-is-top-priority>
- Alan Palazon, “YouTube gets tough on ‘AI slop’ ruining the party for million-dollar ‘brain rot’ video channels”, Digital Camera World, 2026.02.09., <https://www.digitalcameraworld.com/tech/artificial-intelligence/youtube-gets-tough-on-ai-slop-ruining-the-party-for-million-dollar-brain-rot-video-channels>

5) Alyssa Mercante, “The Rundown: What YouTube creators should expect to change in 2026”, Digiday, 2026.02.04., <https://digiday.com/media/the-rundown-what-youtube-creators-should-expect-to-change-in-2026/>



아마존 AI Studio 사례로 본 영상 제작 AI 도입과 콘텐츠 산업의 구조 변화

영상 제작비 상승에 따른 AI 도구 도입 가속

• 글로벌 영상 제작비 상승과 스튜디오의 효율화 압박 확대

- 글로벌 영상 콘텐츠 시장은 스트리밍 플랫폼 경쟁 심화와 대형 IP 중심의 블록버스터 전략 확산으로 제작 단가가 구조적으로 상승하는 추세임. 이에 따라 단일 프로젝트당 투자 규모가 수억 달러대에 이르는 고비용 구조가 고착화되고 있음
- 미국의 영화 제작 트래킹 서비스인 프로드 프로(ProdPro)의 2025년 산업 보고서에 따르면 2024년 글로벌 영상 제작 건수는 전년 대비 18% 증가함
- 그러나, 이 수치는 2022년 대비 11% 감소한 수치이며, 미국 내 2024년 2분기 제작비 지출은 113억 달러(한화 약 16조 2,350억 원)¹⁾로 2022년 동기 대비 20% 감소해 업계 전반의 투자 위축이 수치로 확인됨²⁾
- 이러한 투자 위축은 스튜디오가 신규 프로젝트를 승인하거나 실험적 기획에 나서기 어려운 환경을 조성하며, 편수 축소와 리스크 회피 경향이 강화되면서 제작 효율화에 대한 산업적 압박이 확대되는 배경으로 작용하고 있음

• 아마존의 AI 제작 도구 도입과 업계 전반의 확산 조짐

- 이러한 배경 속에서 아마존 MGM 스튜디오(MGM Studios)는 2025년 8월 엔지니어, 데이터 과학자 중심의 소규모 전담 조직 'AI 스튜디오(AI Studio)'를 출범시켰으며, 2026년 3월에는 업계 파트너를 대상으로 비공개 베타 프로그램을 개시해 5월까지 초기 성과를 공유할 계획임
- AI 스튜디오를 총괄하는 앨버트 청(Albert Cheng)은 제작비 상승으로 인해 콘텐츠 물량을 확대하거나 창작적 리스크를 감수하기도 어려운 상황에서, AI가 제작 과정을 가속하되 인간 고유의 창작성을 대체하지는 않을 것이라는 입장을 밝힘³⁾
- 아마존 외에도 넷플릭스(Netflix)가 2025년 7월 시리즈 「엘 에테르나우타(El Eternauta)」에서 AI 생성 VFX*를 최종 영상에 활용하는 등 주요 스트리밍 플랫폼에서 스토리보드 생성, 배경 교체 등 사전 제작 단계의 AI 실험이 확산되면서, 산업 전반의 제작 공정 변화 조짐이 나타나고 있음

* VFX(Visual Effects): 촬영 이후 디지털 기술로 생성·합성하는 시각효과로, 영상 제작에서 가장 비용 집약적인 공정 가운데 하나임

1) 1달러=1,436.70원(2026.02.02, KEB 하나은행 최초 매매기준율 적용)

2) Katie Kilkeny, "How Production Shifted Since the Strikes, and Where Execs Are Looking to Film in 2025", The Hollywood Reporter, 2025.01.31., <https://www.hollywoodreporter.com/business/business-news/production-in-2024-where-to-film-2025-1236123826/>

3) Aarzo Sarin, "Amazon MGM Studios turns to AI to cut costs and speed up film and TV production", The Economic Times, 2026.02.10., <https://economictimes.indiatimes.com/ai/ai-insights/amazon-mgm-studios-turns-to-ai-to-cut-costs-and-speed-up-film-and-tv-production/articleshow/128141651.cms?from=mdr>

AI 영상 제작 도구의 기술 구조와 산업적 쟁점

• 사전 제작에서 후반 작업까지 영상 제작에서 AI 도구의 작동 방식

- 아마존 AI 스튜디오는 기존 소비자용 AI와 영상 제작 현장이 요구하는 정밀한 연출 통제 사이의 간극을 메우는 것을 핵심 과제로 설정하고 있으며, 숏 간 캐릭터 일관성 유지, 사전 시각화*, 편집 보정, 현지화 등 제작 전 과정에 걸친 도구를 개발 중임
 - * 사전 시각화(Previsualization, 프리비즈): 본격적인 촬영 전에 장면의 구도·카메라 움직임·VFX 배치 등을 3D 또는 AI로 사전 시뮬레이션하는 작업으로, 촬영 효율과 비용 예측에 활용됨
- 기술 인프라 측면에서, 아마존은 자사 웹서비스(Amazon Web Services, 이하 AWS)의 클라우드 컴퓨팅 자원을 기반으로 복수의 대형언어모델 제공업체와 협업하는 구조를 설계함.
- 또한, 사전 제작과 후반 작업 전반에서 다양한 모델 선택지를 제공하여 단일 모델 종속을 회피하고 유연한 제작 환경을 구축하는 것을 목표로 함
- 도구의 현장 적합성을 검증하기 위해, AI 스튜디오는 「말레피센트(Maleficent)」 제작자 로버트 스트롬버그(Robert Stromberg), 배우 겸 제작자 쿠날 네이어(Kunal Nayyar), 전 픽사(Pixar) 애니메이터 콜린 브래디(Colin Brady) 등 VFX·애니메이션 분야 전문가와 협업하며 기술 개발과 창작 현장 피드백을 병행하고 있음
- 이러한 기술 개발의 실증 사례로 아마존은 성경 서사극 「하우스 오브 데이비드(House of David)」 시즌2에서 실사 촬영 영상과 AI 생성 전투 장면을 결합해 약 350개 숏을 AI로 제작함. 이를 통해 대규모 시퀀스의 시각적 범위를 확장하면서도 제작비를 통제할 수 있음을 확인함⁴⁾

[그림1] 생성형 AI와 전통 VFX 도구를 결합하여 제작된 「하우스 오브 데이비드」의 장면



출처: Carolyn Giardina, "‘House of David’ Creator Explains Using AI to Create the Goliath Origin Sequence (EXCLUSIVE)", Variety, 2025.03.20., <https://variety.com/2025/artisans/features/house-of-david-ai-goliath-origin-sequence-1236341674/>

4) Gregory Zuckerman, "Amazon to Test AI Film and TV Tools in Closed Beta Next Month", Find Articles, 2026.02.04., <https://www.findarticles.com/amazon-to-test-ai-film-and-tv-tools-in-closed-beta-next-month/>

• AI 제작 환경에서의 지식재산권 보호를 위한 기술적 접근 및 한계

- AI 도구가 제작 파이프라인에 깊이 통합될수록, 제작 과정에서 생성 및 활용되는 데이터의 권리 관계를 어떻게 관리할 것인지가 핵심 과제로 대두됨
- 이에 대해 앨버트 청은 장면 데이터, 캐릭터 디자인, 촬영 영상이 범용 AI 모델에 재흡수되지 않도록 설계하는 것을 AI 스튜디오의 핵심 원칙으로 제시함. 이는 창작자 조합과 관리자가 지속 제기해온 학습 데이터 유출 우려에 대한 기술적 대응으로 해석됨
- 실무적으로도 스튜디오는 프로젝트 간 데이터 격리, 학습 피드백 차단을 위한 옵트인(opt-in) 통제, 그리고 AI 활용 요소를 사후 추적할 수 있는 워터마킹 및 감사 로그 등을 요구하고 있으며, AWS는 기존 미디어 보안 체계인 TPN* 표준과의 정합성을 확보하는 방향으로 인프라를 설계 중임
- 다만, AI 도구가 제작 공정 전반에 내재화될수록 학습 데이터의 출처 추적과 권리 관계 확인이 복잡해지는 구조적 한계가 존재하며, 개별 프로젝트 단위의 기술적 대응만으로는 산업 전체의 데이터 관리 체계를 충분히 담보하기 어렵다는 점이 과제로 남아 있음

* TPN(Trusted Partner Network): 미국영화협회(MPA)가 관리하는 콘텐츠 보안 인증 프로그램으로, 제작·유통 과정에서 미공개 콘텐츠의 유출을 방지하기 위한 업계 표준 보안 체계임

• AI 효율화와 제작 인력 구조 간 긴장의 가시화

- 이러한 기술적 과제와 별도로 AI 도입이 제작 인력 구조에 미치는 영향도 산업 내 주요 쟁점으로 부상함. 아마존은 AI 기술 진전에 따른 효율화를 감원 사유의 하나로 명시하며 2025년 10월부터 2026년 1월까지 약 3만 명의 기업 인력을 감축함⁵⁾
- 이번 감원에는 AI 스튜디오가 속한 프라임 비디오(Prime Video)와 MGM 스튜디오(MGM Studios)도 포함되어, AI 도입 부서에서 인력 축소가 병행되며 AI가 인간을 보조한다는 공식 입장과 실제 고용 구조 간 간극을 드러낸 사례로 업계의 주목을 받음
- 이에 대해 아마존은 작가, 감독, 배우, 디자이너가 기획부터 후반작업까지 핵심 의사결정에 관여하고 AI는 창작을 보조하는 도구에 불과하다는 입장을 유지함
- 그러나 2023년 할리우드 파업 이후 배우, VFX 아티스트 등 현장 수행 인력을 중심으로 한 경계감은 지속되고 있으며, ProdPro의 2025년 업계 설문에서도 프리랜서 제작자의 63%가 2024년 기대 수입에 미달했고 41%는 향후 5년 내 업계 이탈을 고려 중인 것으로 나타남⁶⁾

5) Dawn Chmielewski 외 1인, "Exclusive: Amazon plans to use AI to speed up TV and film production", Reuters, 2026.02.04., <https://www.reuters.com/business/media-telecom/amazon-plans-use-ai-speed-up-tv-film-production-2026-02-04/>

6) Katie Kilkeny, "How Production Shifted Since the Strikes, and Where Execs Are Looking to Film in 2025", The Hollywood Reporter, 2025.01.31., <https://www.hollywoodreporter.com/business/business-news/production-in-2024-where-to-film-2025-1236123826/>

시사점: 콘텐츠 산업의 AI 통합 제작 체계 정착 조건

• 기술 표준화와 기존 제작 파이프라인 호환성 확보의 필요성

- AI 제작 도구가 산업 전반에 정착되기 위해서는 기존 제작 현장에서 널리 사용되는 업계 표준 소프트웨어와의 원활한 통합이 선행 조건이 되며, 도구 간 호환성이 확보되지 않을 경우 업무 흐름의 단절로 인해 실질적 효율 개선이 제한될 수 있음
- 아울러 AI가 생성한 영상이 방송 및 극장 상영 품질 기준을 안정적으로 충족하는지 여부 역시 도입 확산의 핵심 변수로 작용함. 현재까지는 특정 장면 단위에서 실용성이 확인된 수준으로, 장르, 규모, 복잡도에 따른 범용적 적용 가능성은 추가 검증이 필요한 단계임
- 아마존이 2026년 3월 비공개 베타를 통해 업계 파트너의 실제 제작 환경에서 도구를 시험하는 것은 이러한 기술적 완성도와 현장 호환성을 동시에 검증하려는 시도로, 그 결과가 향후 AI 제작 도구의 산업 형성 과정에서 중요한 참고 사례로 작용할 수 있음

• 권리 보호와 효율화를 양립하는 산업 거버넌스 설계의 필요성

- 기술적 호환성과 함께, AI 기반 제작 체계가 지속 가능하게 운영되려면 지식재산권 보호, 창작자 권리 보장, AI 활용 투명성이 기술 설계 단계에서부터 내재화되어야 함. 이는 개별 스튜디오의 자율적 대응만으로는 충분하지 않아 산업 차원의 공통 기준 마련이 요구됨
- 특히 프로젝트 간 데이터 격리, AI 활용 요소의 출처 추적, 크레딧 귀속 기준 등은 스튜디오, 플랫폼, 창작자 간 이해관계가 교차하는 지점으로, 향후 콘텐츠 산업 내에서 기술 표준과 운영 규범이 함께 정비될 필요성이 제기됨
- 아마존의 사례는 대형 스트리밍 플랫폼이 자체 클라우드 인프라와 제작 역량을 결합해 AI 도구를 내재화하는 모델을 선도하고 있음을 보여주며, 이러한 움직임이 독립 제작사·중소 스튜디오를 포함한 산업 전반으로 확산되어 제작 비용 구조와 인력 운영 방식에 걸친 변화가 가속될 전망이다

참고문헌

- Katie Kilkenny, "How Production Shifted Since the Strikes, and Where Execs Are Looking to Film in 2025", The Hollywood Reporter, 2025.01.31., <https://www.hollywoodreporter.com/business/business-news/production-in-2024-where-to-film-2025-1236123826/>
- Aarzo Sarin, "Amazon MGM Studios turns to AI to cut costs and speed up film and TV production", The Economic Times, 2026.02.10., <https://economictimes.indiatimes.com/ai/ai-insights/amazon-mgm-studios-turns-to-ai-to-cut-costs-and-speed-up-film-and-tv-production/articleshow/128141651.cms?from=mdr>
- Gregory Zuckerman, "Amazon to Test AI Film and TV Tools in Closed Beta Next Month", Find Articles, 2026.02.04., <https://www.findarticles.com/amazon-to-test-ai-film-and-tv-tools-in-closed-beta-next-month/>
- Dawn Chmielewski 외 1인, "Exclusive: Amazon plans to use AI to speed up TV and film production", Reuters, 2026.02.04., <https://www.reuters.com/business/media-telecom/amazon-plans-use-ai-speed-up-tv-film-production-2026-02-04/>

저작권 이슈 브리프

SUMMARY

산업/기업

기술

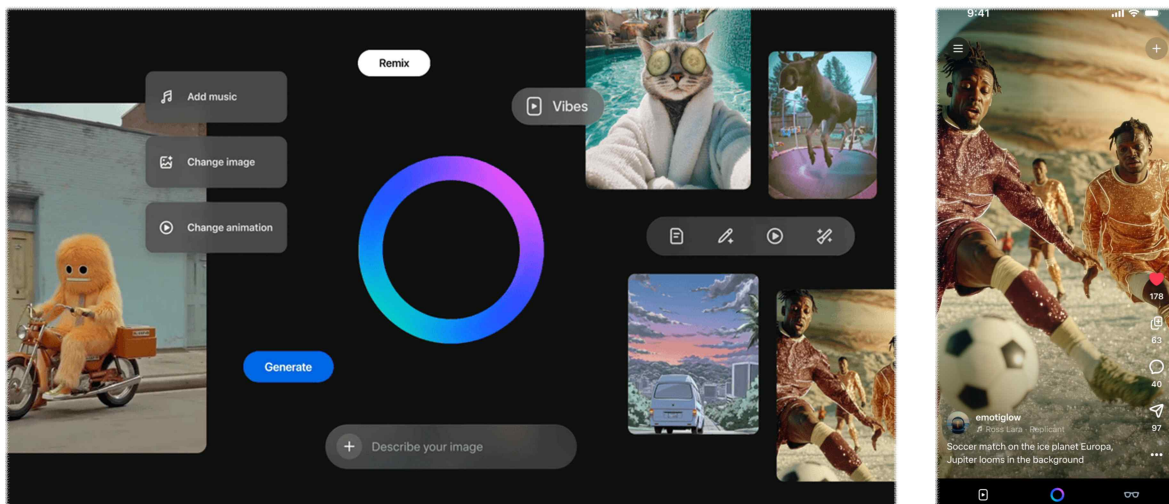
메타 AI 영상 생성 서비스 '바이브스(Vibes)' 독립형 앱으로 전환 추진

Meta AI에서 Vibes 독립형 앱으로의 전환

- 바이브스(Vibes) 서비스의 독립형 전환 배경과 시장 반응

- 메타(Meta)가 자사 생성형 AI 플랫폼인 메타 AI(Meta AI)에서 제공 중이던 AI 생성 영상 서비스 '바이브스(Vibes)'를 독립형 앱으로 분리하는 테스트를 진행 중인 것으로 확인됨
- 메타 AI는 AI 어시스턴트, 텍스트 생성, 이미지 생성 등 다양한 생성형 AI 기능을 하나의 앱에서 제공하는 통합 플랫폼으로, 해당 앱 내에서 바이브스는 AI 기반 영상 생성 및 공유를 담당하는 서비스로 제공되어왔음
- 메타는 사용자들의 AI 영상 생성, 발견, 공유 활동에 대한 관심이 증가하고 있다는 분석을 바탕으로 바이브스의 독립형 앱 개발을 진행하고 있으며, 이를 통해 AI 영상 생성에 특화된 집중적이고 몰입적인 사용 환경을 제공하고자 한다고 밝힘¹⁾
- 한편, 일각에서는 기존 메타 AI 앱 내부 기능으로 운영되던 바이브스가 독립형 앱으로 분리됨에 따라, 독립형 AI 생성 영상 서비스 시장에서 플랫폼 간 경쟁이 심화될 것이라는 전망도 제기되고 있음

[그림1] Vibes 영상 생성 인터페이스(좌)와 AI 영상 피드 화면(우)



출처: Meta Newsroom, "Introducing Vibes: A New Way to Discover and Create AI Videos", Meta, 2025.09.25., <https://about.fb.com/news/2025/09/introducing-vibes-ai-videos/>

1) Aisha Malik, "Meta tests a stand-alone app for its AI-generated 'Vibes' videos", TechCrunch, 2026.02.05. <https://techcrunch.com/2026/02/05/meta-tests-a-standalone-app-for-its-ai-generated-vibes-videos/>

소셜 기반 AI 영상 서비스의 기능과 서비스 전략

• Vibes의 영상 생성 도구와 소셜 플랫폼 통합 구조

- 바이브스는 영상 생성 기능에 소셜네트워크 서비스 요소를 결합했다는 점에서 기존 AI 영상 생성 서비스와 차별화된다고 평가됨
- 사용자는 바이브스 내 전용 피드를 통해 다른 이용자들이 제작한 AI 생성 영상을 탐색·발견할 수 있으며, 이는 틱톡(TikTok)이나 인스타그램(Instagram)의 릴스(Reels)와 유사한 숏폼 중심 사용자 경험을 제공함
- 완성된 영상은 바이브스 앱 내 피드에 직접 게시하거나, 개인 메시지로 다른 사용자에게 전송하거나, 인스타그램과 페이스북(Facebook)의 스토리(Stories) 및 릴스에 동시 게시하는 방식으로 배포 가능함
- 이와 같은 다중 플랫폼 연동 구조는 메타 생태계 전반의 연결성을 강화하고, 콘텐츠 확산 속도와 도달 범위를 확대하는 데 기여하는 요소로 분석됨

• 유사 플랫폼 사례: OpenAI Sora의 소셜 앱 전략

- 오픈 AI(OpenAI)의 소라(Sora) 앱은 사용자들이 영상을 생성하여 틱톡 스타일의 알고리즘 피드에서 공유할 수 있는 구조로 설계되어, AI 영상 생성 기술과 소셜 네트워크 요소를 결합한다는 점에서 바이브스의 접근 방식과 유사한 전략으로 평가됨
- 오픈 AI는 소라 앱 내 소셜 피드의 알고리즘 추천을 위해 사용자의 소라 사용 패턴, 위치 정보, 과거 게시물 반응은 물론 자사의 Chat GPT 대화 내용까지 함께 분석하여 활용함
- 바이브스가 메타 생태계 내 연동을 강조하는 것처럼, 소라는 오픈 AI 자체 서비스 간의 데이터 연계를 통한 개인화에 중점을 둔 전략으로 분석됨

[표1] 메타 AI 앱 내 서비스와 독립형 앱 비교

구분	메타 AI 앱 내 바이브스	독립형 Vibes 앱
서비스 형태	통합 AI 플랫폼(AI 어시스턴트, 텍스트-이미지 생성 등) 내 부분 기능	AI 영상 생성 및 공유에 특화된 전용 독립 앱
사용자 경험	다양한 AI 기능이 혼재된 환경에서 제한적 몰입도	AI 영상 생성에 집중된 몰입적 사용 환경 제공
접근성	메타 AI 앱 설치 후 내부 기능으로 접근	Vibes 앱 직접 설치 및 즉시 접근 가능

출처: 참고문헌 종합하여 재구성

AI 생성 영상 플랫폼의 업계 과제와 발전 가능성

• AI 슬롭 논란과 플랫폼별 콘텐츠 관리 전략

- AI 생성 영상 플랫폼의 확산과 함께 업계 내 우려도 구체화되고 있으며, 이른바 ‘AI 슬롭(AI slop)’*에 대한 문제 제기도 확대되고 있음

*AI 슬롭(AI slop): 생성형 인공지능이 대량으로 생산한 저품질·반복적 콘텐츠를 지칭하는 용어로, 주로 품질 검증 없이 알고리즘을 통해 확산되는 이미지·영상·텍스트 콘텐츠 범람 현상을 의미함

- 이러한 비판은 AI 생성 콘텐츠가 대량 생산 구조를 기반으로 확산되면서 창의성과 독창성이 결여된 파생적 콘텐츠가 증가할 수 있다는 우려를 반영하며, 동시에 플랫폼별로 상이한 콘텐츠 관리 전략도 함께 논쟁의 대상이 되고 있음

- 소라는 생성 이전 단계에서의 신원 확인 및 사전 필터링을 통해 부적절한 요소를 차단하는 등 비교적 엄격한 통제 구조를 채택하고 있는 것으로 알려짐. 반면 바이브스는 콘텐츠 게시 이후 사용자 신고와 자동 검열 시스템을 통해 사후적으로 관리하는 구조를 운영하는 것으로 전해짐
- 사전 통제 방식은 문제 콘텐츠의 확산을 원천적으로 차단할 수 있다는 장점이 있으나 창작 자유를 제약할 수 있다는 지적이 제기됨
- 반대로 사후 관리 방식은 빠른 콘텐츠 생성과 창의적 실험을 허용하는 구조이나, 유해 콘텐츠가 일시적으로라도 노출될 가능성이 존재함. 이에 따라 어떤 조절 방식이 보다 효과적인지에 대한 업계 내 논의가 지속되고 있음

• AI 생성 엔터테인먼트의 주류화 전망

- 바이브스를 비롯한 AI 영상 소셜 플랫폼의 성공 여부는 단순 영상 생성 도구로서의 기능을 넘어 AI 생성 엔터테인먼트의 주류화 여부와 소셜 플랫폼 운영 방식의 구조적 변화를 좌우할 중요한 변수로 작용할 것으로 전망됨
- 다만 업계에서는 합성 콘텐츠가 장기적인 사용자 참여를 유지할 수 있는지에 대해 의견이 엇갈리고 있음
- 일각에서는 AI 생성 콘텐츠의 제작 편의성과 참신성이 사용자들의 지속적인 관심을 유도할 수 있다고 보지만, 반대 측에서는 그동안 소셜 콘텐츠의 매력을 구성해온 인간적 요소와 감정적 공감대가 배제될 경우 지속가능성을 확보하기 어렵다는 회의적 시각을 제기하고 있음²⁾
- 이러한 논쟁은 AI 생성 콘텐츠의 본질적 가치와 구조적 한계를 둘러싼 문제로 확장되며, 향후 소셜 플랫폼의 발전 방향과 콘텐츠 생태계 재편 가능성을 판단하는 중요한 분기점이 될 것으로 예상됨

참고문헌

- Aisha Malik, "Meta tests a stand-alone app for its AI-generated 'Vibes' videos", TechCrunch, 2026.02.05. <https://techcrunch.com/2026/02/05/meta-tests-a-standalone-app-for-its-ai-generated-vibes-videos/>
- Meta Newsroom, "Introducing Vibes: A New Way to Discover and Create AI Videos", Meta, 2025.09.25., <https://about.fb.com/news/2025/09/introducing-vibes-ai-videos/>
- Markus Kasanmascheff, "Meta Tests Standalone Vibes App for AI-Generated Videos", WinBuzzer, 2026.02.09., <https://winbuzzer.com/2026/02/09/meta-tests-standalone-vibes-app-ai-videos-xxcwbvn/>
- Amanda Siberling, "OpenAI is launching the Sora app, its own TikTok competitor, alongside the Sora 2 model", TechCrunch, 2025.09.30., <https://techcrunch.com/2025/09/30/openai-is-launching-the-sora-app-its-own-tiktok-competitor-alongside-the-sora-2-model/>
- SARAH, "Sora vs Vibes: what AI-first video means for creators, brands and professionals", AI Sally, 2025.10.13., <https://aisally.substack.com/p/sora-vs-vibes-ai-social-video>

²⁾ Markus Kasanmascheff, "Meta Tests Standalone Vibes App for AI-Generated Videos", WinBuzzer, 2026.02.09., <https://winbuzzer.com/2026/02/09/meta-tests-standalone-vibes-app-ai-videos-xxcwbvn>



SUMMARY

산업/기업

기술

주간 기술 동향

LLM 저작권 유출을 추적하는 Copyright Detective 기술

• AI의 저작물 암기 문제와 증거 기반 탐지의 대두

대규모 언어 모델(LLM)을 필두로 한 생성형 AI 기술이 폭발적으로 성장하며 산업 전반에 혁신을 가져오고 있지만, 그 이면에서는 학습 데이터에 포함된 저작물을 무단으로 복제해내는 저작권 침해 문제가 부상하고 있다. 현행 저작권법은 창작자의 독점적 권리인 복제, 배포, 2차적 저작물 작성권을 보호하고 있으나, AI가 생성하는 결과물은 이러한 법의 테두리를 교묘하게 넘나들며 전례 없는 논쟁을 촉발시키고 있다. 특히 사용자의 특정 프롬프트에 따라 원본 저작물과 거의 동일하거나 상당 부분 유사한 텍스트를 생성하는 현상은 AI 기술이 창작의 도구를 넘어 저작권 침해 경로가 될 수 있다는 우려를 증폭시키고 있다.

구글(Google LLC), 오픈AI(OpenAI Group PBC) 등 글로벌 AI 기업들은 법적 분쟁에 대응하여 자사의 모델이 인간의 학습 방식과 유사하게 방대한 데이터로부터 패턴과 지식을 '학습'하는 것이지, 저작물을 '저장'하거나 '암기'하는 것이 아니라고 주장해왔다. 그러나 이러한 주장은 최근 연구 결과들에 의해 반박되고 있다. 특정 조건을 만족하거나 '탈옥(Jailbreak)'과 같은 기법을 사용하면 모델로부터 상당량의 저작물을 거의 원문 그대로 추출할 수 있다는 사실이 실험적으로 증명되었기 때문이다. 이러한 발견은 AI 모델이 단순한 학습을 넘어, 사실상 저작물을 내부적으로 복제하고 재생산할 수 있는 잠재적 위험을 내포하고 있음을 시사하며 AI 산업의 법적 책임 문제를 새로운 국면으로 이끌고 있다.

기존의 저작권 침해 탐지 기술은 주로 결과물의 표면적 유사도 비교에 의존했기에, 간헐적이거나 교묘하게 변형된 LLM의 저작물 유출 사례를 효과적으로 식별하는데 명백한 한계를 드러냈다. LLM의 출력은 동일한 프롬프트에도 확률적으로 변동하는 특성상 일회성 검사만으로 잠재 위험을 온전히 파악하기 어려워, 단편적 검사를 넘어 증거를 체계적으로 수집하고 분석하는 새로운 접근법의 필요성이 절실히 요구되었다.

이러한 배경 속에서 LLM의 저작권 위험을 종합적으로 탐지하는 포렌식 시스템이 해결책으로 부상했으며, 그 대표적 사례가 바로 카피라이트 디텍티브(Copyright Detective)다. 이 시스템은 저작권 침해를 단순 분류가 아닌, 잠재적 침해 증거를 수집하는 법의학적 프로세스로 접근하는 혁신적 관점을 제시한다. 다양한 탐지 기법을 통합한 카피라이트 디텍티브는 블랙박스 모델에 대해서도 체계적인 위험 탐지를 가능하게 하여 AI 산업의 투명성과 책임성을 높일 대안으로 기대된다.

LLM 저작권 침해 탐지의 기술적 난제

• 탐지 불가능한 지식 재산 탈취와 기존 저작권 보호 기술의 한계

- LLM의 저작권 침해 유형은 원문과 동일한 텍스트를 그대로 생성하는 '완전 일치 암기(verbatim memorization)'뿐만 아니라, 내용은 유지하고 표현을 미묘하게 바꾸는 '의역 유출(paraphrased leakage)' 형태로도 발생하여 탐지가 매우 까다로움
- 특히 상용 LLM은 내부 데이터나 모델 가중치에 직접 접근할 수 없는 '블랙박스' 형태로 제공되기 때문에, 오직 프롬프트 입력과 모델의 출력 결과물만을 기반으로 저작권 침해 가능성을 역추적해야 하는 근본적인 제약을 가짐
- 기존의 단순 텍스트 유사도 비교 방식은 의미는 유지한 채 구조와 어휘를 바꾼 교묘한 의역을 탐지하지 못하며, 동일한 입력에도 결과가 달라지는 LLM의 확률적 특성 때문에 간헐적으로 발생하는 침해를 포착하기 어려움

[사례] LLM 저작권 위험성 탐지를 위한 시스템, 카피라이트 디텍티브

• 카피라이트 디텍티브의 접근법

- 카피라이트 디텍티브는 LLM의 저작권 침해를 단순히 참/거짓으로 판별하는 정적 분류 문제에서 벗어나, 법적 판단의 근거가 될 수 있는 잠재적 위험 요소를 수집하고 검증하는 '증거 발견 프로세스'로 새롭게 접근함
- 이는 개발자나 검증 담당자가 잠재적 침해 사례를 체계적으로 탐지, 분석, 시각화할 수 있도록 지원하는 통합 탐지 플랫폼으로, 일반적인 사용에서는 드러나지 않는 모델의 숨겨진 저작권 위험을 표면화하는 것을 핵심 목표로 함
- 결과적으로 단순 텍스트 유사도 비교의 한계를 넘어 콘텐츠 재현, 의역 탐지 등 다각적인 기술 검증을 수행하며, 이를 통해 모델의 저작권 준수 책임을 입증할 수 있는 객관적인 기술적 근거를 마련함

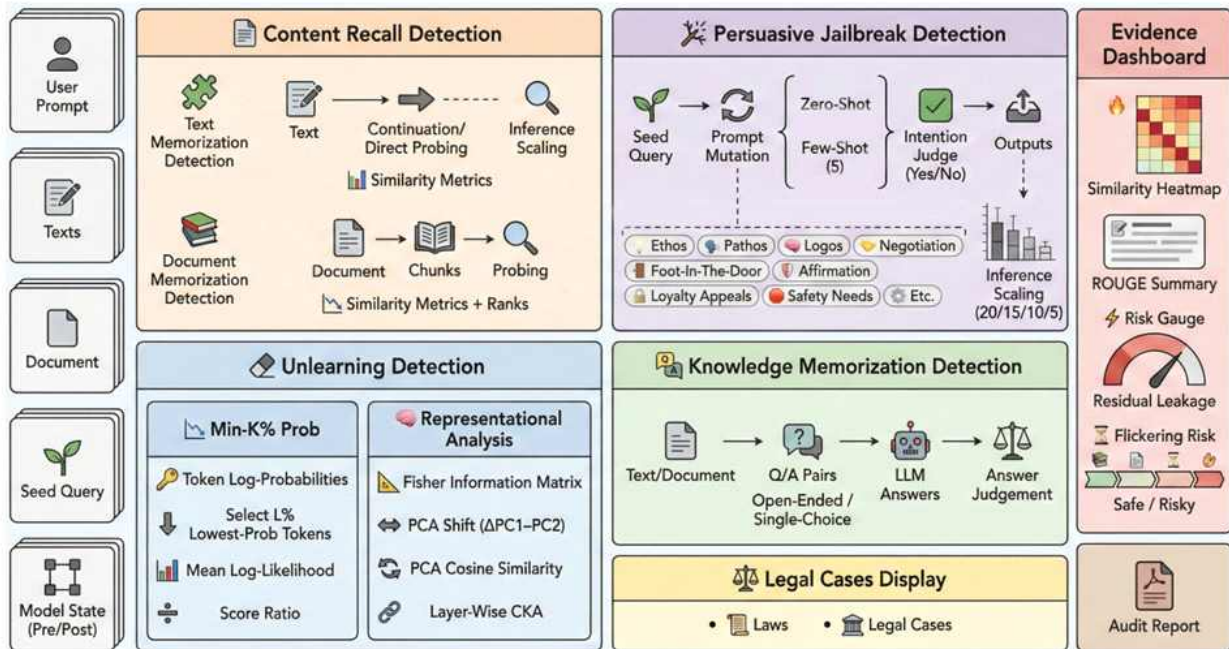
• 단계별 탐지 워크플로우 분석

- 카피라이트 디텍티브의 탐지는 사용자가 스트림릿(Streamlit)* 기반의 대화형 인터페이스에서 분석 대상 모델과 의심 저작물을 특정하는 것으로 시작되며, 이는 전체 탐지 과정의 범위와 목표를 설정하는 첫 단계임
- 이후 카피라이트 디텍티브는 입력된 텍스트의 후속 내용을 생성하게 하는 '콘텐츠 재현 탐지(content recall detection)'를 자동으로 수행하여, 모델이 원문을 문자 그대로 기억하는지에 대한 1차적인 증거를 확보하고 정량적 지표를 생성함
- 그 다음, 원문과 내용은 같지만 표현만 다른 의역 유출을 탐지하거나 모델의 안전장치를 우회하는 '설득 기반 탈옥 탐문(Persuasive Jailbreak Probing)**'을 진행하여, 표면적으로 드러나지 않는 잠재적 위험까지 능동적으로 찾아냄
- 마지막으로, 특정 데이터의 삭제 조치가 요구된 경우 '학습 제거 검증' 기능을 통해 해당 저작물이 실제로 생성되지 않음을 교차 확인하며, 모델의 저작권 준수 상태에 대한 최종 검증을 완료함

* 스트림릿: 프로그래밍에 대한 지식 없이도 머신러닝 모델을 쉽고 빠르게 시연하고 배포할 수 있도록 돕는 오픈소스 프레임워크

** 설득 기반 탈옥 탐문: 생성형 AI의 안전 정책을 우회하여 유해한 콘텐츠 또는 저작권 위반 콘텐츠를 생성하도록 유도하기 위해, 프롬프트에 심리학적 설득 기법을 활용하여 모델 취약점을 조사하는 기법

[그림] 카피라이트 디텍티브 통합 탐지 프레임워크 구조



출처: Guangwei Zhang 외 14인, "Copyright Detective: A Forensic System to Evidence LLMs Flickering Copyright Leakage Risks", arXiv, 2026.02.05., <https://www.arxiv.org/pdf/2602.05252>

• 통합 포렌식 플랫폼으로서의 특징과 의의

- 반복 탐지는 LLM의 확률적 특성에 대응하는 핵심 기능으로, 다양한 프롬프트와 생성 조건을 조합한 테스트를 통해 일회성 검사로는 놓치기 쉬운 간헐적 저작물 유출 가능성을 체계적으로 검증함
- 또한 여러 탐문 기법으로 수집된 개별 증거들을 단편적으로 제시하지 않고, 표준화된 프레임워크 안에서 자동으로 통합하고 시각화하여 검증 담당자가 잠재적 위험의 패턴과 심각도를 직관적으로 파악하게 함
- 무엇보다 이 시스템의 가장 큰 특징은 모델의 내부 구조나 가중치에 접근할 수 없는 블랙박스 환경에서도 효과적으로 작동한다는 점이며, 이는 외부 API*로만 제공되는 상용 LLM의 저작권 리스크까지 실용적으로 평가할 수 있게 함

* API(Application Programming Interface): 서로 다른 소프트웨어 애플리케이션이 데이터를 주고받고 기능을 공유할 수 있게 하는 규칙과 프로토콜의 집합

결론 및 시사점

• 기술적 의의 및 한계점

- 카피라이트 디텍티브는 블랙박스 환경에서도 작동하는 '포렌식 플랫폼'이라는 새로운 패러다임을 제시하며, 상용 AI의 책임성을 검증할 실질적 수단을 제공했다는 점에서 중요한 기술적 의의를 가짐
- 하지만 탐지 성능이 검증 담당자의 역량에 크게 의존하고 방대한 모델을 완전하게 검증하기에는 막대한 컴퓨팅 자원이 소요되는 명백한 기술적, 실용적 한계를 지님

• 산업적 전망 및 시사점

- AI 모델 개발 기업들은 이 시스템을 모델 출시 전 위험을 진단하는 내부 검증 도구로 활용하고, 향후 법적 분쟁에서 저작권 준수 노력을 입증하는 기술적 증거로 제시할 수 있을 것으로 전망됨
- 이는 결국 AI의 책임을 추상적 논쟁에서 데이터 기반의 증거로 논의하는 전환점을 마련하며, 기술 개발자와 저작권자 간의 건설적인 논의를 촉진할 것으로 기대됨

참고문헌

- Guangwei Zhang 외 14인, "Copyright Detective: A Forensic System to Evidence LLMs Flickering Copyright Leakage Risks", arXiv, 2026.02.05., <https://www.arxiv.org/pdf/2602.05252>
- Victor Tangemann, "Researchers Just Found Something That Could Shake the AI Industry to Its Core", Futurism, 2026.01.16., <https://futurism.com/artificial-intelligence/ai-industry-recall-copyright-books>