

미국 OTT 산업의 성장과 생성형 AI 확산 속 저작권 갈등 심화

사례포커스

넷플릭스 AI 학습 논란과 법적 대응 사례

넷플릭스는 성우 음성 데이터 AI 학습 계약으로 업계 반발을 초래하는 한편, 자사 콘텐츠 기반 AI 생성 영상에는 법적 대응에 나선. 이는 AI 활용과 IP 보호를 둘러싼 갈등이 심화됨을 보여주는 사례임.

| ByteDance AI 플랫폼을 둘러싼 주요 콘텐츠 기업의 입장 |

- Netflix: 「오징어 게임」, 「케이팝 데몬 헌터스」 캐릭터 디자인 등이 불법적으로 활용되었다고 지적함
- Warner Bros. Discovery: 「해리 포터」, 「벤티맨」 등 캐릭터 활용을 명백한 저작권 침해로 규정함
- Disney: 「스타워즈」, 「마블 유니버스」 등 자사 캐릭터가 불법 복제 및 활용되고 있다고 비판함
- Paramount: 「사우스 파크」, 「스타트렉」, 「대부」 등 다양한 IP가 무단 도용되었다고 주장함

뉴스브리프

미국 미디어 산업이 OTT¹⁾ 중심으로 재편되는 가운데, 콘텐츠 제작 영역에서 생성형 AI가 핵심 수단으로 자리 잡으며 산업내 구독 매출의 성장세와 하락세가 동시에 가속화되고 있음. 컨버전스 리서치 그룹(Convergence Research Group)의 보고서에 따르면, 2025년 미국 OTT 구독 매출은 776억 달러(원화 약 118.7조 원)²⁾로 전년 대비 약 14% 증가한 반면, TV 구독 매출은 640억 달러(원화 약 97.9조 원)로 약 10% 감소하며 전통 미디어의 하락세가 지속됨. 이는 소비자의 시청 패턴이 케이블, 위성에서 스트리밍으로 빠르게 이동하고 있음을 보여줌. 생성형 AI 콘텐츠 제작 시장의 성장세를 구체적으로 살펴보면, 글로벌 콘텐츠 제작 시장은 2025년 197.5억 달러(원화 약 30.2조 원)에서 2035년 1,430억 달러(원화 약 218.8조 원) 규모까지 성장할 것으로 전망됨. 이는 콘텐츠 제작 과정 전반에서 AI 활용이 확대되며 산업 전반의 생산 방식이 변화하고 있음을 시사함.

한편, 기술 확산 과정에서 산업 내부의 이해관계 갈등이 발생하고 있음. 대표적인 사례로, 독일 성우들은 넷플릭스(Netflix)의 AI 학습에 음성을

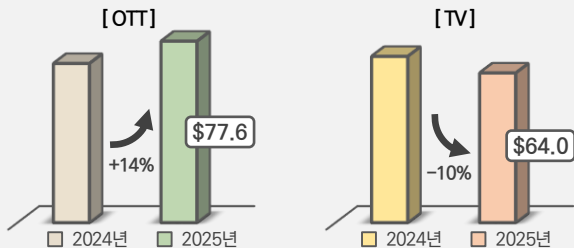
데이터를 활용하는 계약 조항에 반발하며 넷플릭스 보이콧을 진행함. 해당 계약에는 녹음된 음성을 AI 학습에 활용할 수 있다는 조항이 포함되어 있었으나, 성우에 대한 보상 기준이 명확하지 않아 강한 반발을 초래함.

한편, 플랫폼 기업 역시 AI를 무조건적으로 수용하는 데 그치지 않고, 자사 IP 보호를 위해 적극 대응하는 모습을 보임. 넷플릭스는 바이트댄스(ByteDance)가 개발한 AI 영상 생성 모델 'Seedance 2.0'에 대응하여 법적 조치를 진행함. 자사 콘텐츠를 기반으로 한 무단 생성 영상이 확산되자 강경 대응에 나선 상황임. 이번 사례는 AI가 저작권 침해 및 2차 창작의 경계 문제를 심화시키고 있음을 보여줌.

결국 미국 OTT 산업은 '성장'과 '통제'라는 두 가지 축이 동시에 강화되는 국면에 진입한 것으로 해석됨. OTT 매출 확대와 AI 기반 콘텐츠 생산 효율화는 산업 성장의 핵심 동력이지만, 동시에 저작권 보호, 창작자 권리, 데이터 활용 기준을 둘러싼 갈등도 심화되고 있음. 향후에는 AI 기술 도입 여부 자체보다, 'AI를 어떻게 활용하고 통제할 것인가'가 플랫폼 경쟁력의 핵심 요소로 작용할 것으로 전망됨.

미국 OTT 및 TV 구독 매출 시장 변화

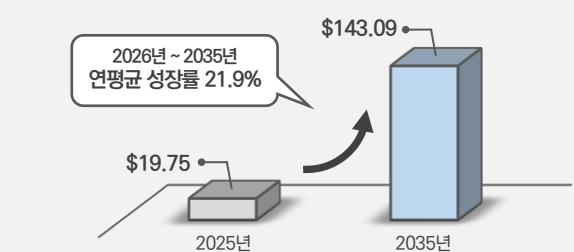
기준: 2024년&2025년, 단위: 십억 달러, %



출처: SmartBrief, "Streamers see revenue boost in 2025", 2026.03.24., <https://www.smartbrief.com/original/streamers-see-revenue-boost-in-2025>

글로벌 콘텐츠 제작 분야 생성형 AI 시장 규모

기준: 2025년&2035년, 단위: 십억 달러



출처: Precedence Research, "Generative AI in Content Creation Market Size, Share and Trends 2026 to 2035", 2026.02.23., <https://www.precedenceresearch.com/generative-ai-in-content-creation-market>

본 보고서의 주요내용

미국 미디어 산업은 OTT 중심으로 매출 성장을 이어가는 가운데, 콘텐츠 제작에 AI 활용이 빠르게 확대되고 있음. 그러나 AI의 저작권 문제에 대한 갈등도 심화되는 흐름임.

본 보고서의 시사점

OTT 산업은 AI 도입을 넘어 활용과 통제의 균형이 핵심 과제로 부상함. 향후 경쟁력은 콘텐츠 생산 효율성뿐 아니라 저작권 보호와 창작자 권리 조율에 의해 좌우될 가능성이 높음.

1) OTT(Over-The-Top media service): 인터넷을 통해 방송 프로그램 영화 교육 등 각종 미디어 콘텐츠를 제공하는 서비스
2) 1달러=1,530.50원(2026.04.01. KEB 하나은행 최초 매매기준율 적용, 이하 동일)

* 내용 출처: SmartBrief, "Streamers see revenue boost in 2025", 2026.03.24., <https://www.smartbrief.com/original/streamers-see-revenue-boost-in-2025>
Reuters, "German voice actors boycott Netflix over AI training concerns", 2026.02.04., <https://www.reuters.com/business/media-telecom/german-voice-actors-boycott-netflix-over-ai-training-concerns-2026-02-03/>
GamesRadar+, "Netflix joins the fight against Seedance 2.0, with the streamer targeting AI-generated Stranger Things and Kpop Demon Hunters videos: '[We] will not stand by and watch ByteDance treat our valued IP as free, public domain clip art'", 2026. 02.18., <https://www.gamesradar.com/entertainment/netflix/netflix-joins-the-fight-against-seedance-2-0-with-the-streamer-targeting-ai-generated-stranger-things-and-kpop-demon-hunters-videos-we-will-not-stand-by-and-watch-bytedance-treat-our-valued-ip-as-free-public-domain-clip-art/>

* 통계 출처: SmartBrief, "Streamers see revenue boost in 2025", 2026.03.24., <https://www.smartbrief.com/original/streamers-see-revenue-boost-in-2025>
Precedence Research, "Generative AI in Content Creation Market Size, Share and Trends 2026 to 2035", 2026.02.23., <https://www.precedenceresearch.com/generative-ai-in-content-creation-market>