

미국 미디어·엔터테인먼트 산업 AI 시장 성장과 저작권 분쟁 확대

사례포커스

· 메타(Meta) 대상 글로벌 출판사 집단소송

주요 출판사들은 메타가 불법 복제 도서와 인터넷 데이터를 무단 활용해 AI를 학습시켰다며 집단소송을 제기함. 이는 AI 학습 데이터 활용 범위를 둘러싼 저작권 갈등이 확대되고 있음을 보여주는 사례임.

| 2026년 AI 저작권 소송 관련 소식 |

- 2월: 미국작가권보호단체(The Authors Guild)가 Meta를 상대로 제기한 저작권 집단소송이, 1만 명 이상의 출판 작가 집단을 대표하는 공식 집단소송으로 법원의 승인을 받음.
- 3월: 미국음반산업협회(RIAA)가 Suno AI 및 Udio를 상대로 제기한 소송에서, 법원이 '공정 이용(Fair Use)'¹⁾ 주장을 근거로 한 소송 기각 요청을 받아들이지 않으며 소송이 계속 진행될 수 있게 됨.
- 4월: GettyImages가 Stability AI와 비공개 라이선스 계약을 체결하며, 델라웨어주에서 진행 중이던 양사 간 분쟁 일부를 해결함.

뉴스브리프

미국 미디어 및 엔터테인먼트 산업에서 AI는 다양한 분야에서 활용이 확대되며 산업 전반의 핵심 기술로 빠르게 자리 잡는 중임. 시장조사기관 보고서에 따르면 **미국 미디어 및 엔터테인먼트 AI 시장은 2025년 97억 달러(원화 약 14.3조 원)²⁾에서 2034년 479억 5천만 달러(원화 약 70.7조 원) 규모로 성장할 전망이다.** 성장 동력으로는 AI 기반 콘텐츠 제작, 시청자 분석, 자동 편집, 개인 맞춤형 추천 등의 활용 확대가 주목됨.

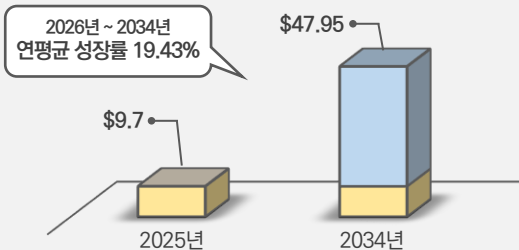
반면 시장 확대와 함께 저작권 분쟁도 급격히 증가하는 추세임. 미국 저작권 연합의 자료에 따르면 **AI 기업을 대상으로 제기된 저작권 침해 소송 건수는 2024년 말 약 30건에서 2025년 기준 70건 이상으로 두 배 넘게 증가함.** 특히 생성형 AI 기업들이 학습 과정에서 저작권 자료를 무단 활용했다는 논란이 확산되면서 관련 소송도 확대되는 양상임. 이러한 흐름 속에서 최근 **메타(Meta)는 글로벌 주요 출판사들로부터 집단소송을 당함.** 원고 측은 메타가 수백만 권의 불법 복제 도서와 인터넷 데이터를 무단으로 수집해

자사의 생성형 AI 모델 '라마(Llama)' 학습에 활용했다고 주장함. 또한 출판사들은 AI 모델이 저작물을 요약·복제·대체할 수 있게 되면서 작가와 출판사의 생계도 위협받고 있다고 주장함. 이러한 저작권 침해 논란은 문화계 전반에서 동시다발적으로 전개되고 있음. 미국영화협회(MPA)를 필두로 **디즈니(Disney), 워너브라더스(Warner Bros), 넷플릭스(Netflix), 소니픽처스(Sony Pictures) 등 주요 스튜디오는 바이트댄스(ByteDance)의 AI 영상 생성 서비스인 시댄스 2.0(Seedance 2.0)이 자사 콘텐츠를 무단 학습했다고 주장하며 법적 대응에 나섬.**

결국 미국 미디어 및 엔터테인먼트 산업의 AI 시장은 콘텐츠 제작 효율화와 개인화 서비스 확대를 기반으로 빠르게 성장하는 동시에, 창작자 권리 보호 문제를 둘러싼 갈등도 함께 심화되는 추세임. 향후 **기술 혁신 경쟁뿐 아니라 공정 이용 기준, 데이터 학습 범위, 창작성 인정 여부 등 법·제도적 기준 정립이 핵심 변수로 작용할 가능성이 높음.**

미국 미디어 및 엔터테인먼트 분야 AI 시장 규모

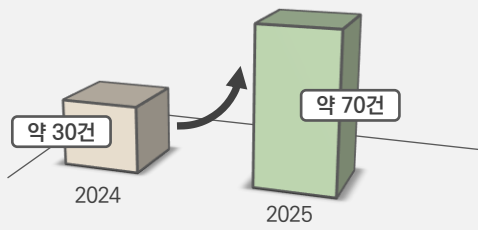
기준: 2025년&2034년, 단위: 십억 달러



출처: GlobeNewswire, "United States AI in Media & Entertainment Market Forecast and Company Analysis Report 2026-2034", 2026.04.28., <https://www.globenewswire.com/news-release/2026/04/28/28282948/28124/en/United-States-AI-in-Media-Entertainment-Market-Forecast-and-Company-Analysis-Report-2026-2034.html>

미국 AI기업 대상 저작권 침해 소송 건수

기준: 2024년&2025년, 단위: 건 수



출처: Copyright Alliance, "AI Copyright Lawsuit Developments in 2025: A Year in Review", 2026.01.08., <https://copyrightalliance.org/ai-copyright-lawsuit-developments-2025/>

본 보고서의 주요내용

미국 미디어·엔터테인먼트 산업에서 AI 시장이 빠르게 성장하는 가운데, 생성형 AI의 무단 학습 논란으로 저작권 분쟁도 급증하는 흐름이 나타남.

본 보고서의 시사점

미국 미디어·엔터테인먼트 산업의 AI 시장은 기술 성장과 함께 제도적 논의가 핵심 과제로 부상함. 향후 산업 경쟁력은 기술 혁신뿐 아니라 법·제도 대응 역량에 의해 좌우될 가능성이 높음.

1) 공정 이용(Fair Use): 저작권이 있는 콘텐츠를 일정 조건에서는 권리자 허락 없이도 제한적으로 사용할 수 있도록 인정하는 미국 저작권법상 원칙임.
2) 1달러=1,476.10원(2026.05.01. KEB 하나은행 최초 매매기준율 적용)

* 내용 출처: The Washington Post, "Publishers sue Meta, claiming it violated copyrights in training AI with their books", 2026.05.05., <https://www.washingtonpost.com/national-security/2026/05/05/publishers-sue-meta-ai-copyright/>
Los Angeles Times, "Hollywood studios escalate dispute over ByteDance's 'pervasive copyright infringement' with its AI tools", 2026.02.23., <https://www.latimes.com/entertainment-arts/business/story/2026-02-23/motion-pictures-association-raises-stakes-over-bytedances-illegal-ai>

* 통계 출처: GlobeNewswire, "United States AI in Media & Entertainment Market Forecast and Company Analysis Report 2026-2034", 2026.04.28., <https://www.globenewswire.com/news-release/2026/04/28/28282948/28124/en/United-States-AI-in-Media-Entertainment-Market-Forecast-and-Company-Analysis-Report-2026-2034.html>
Copyright Alliance, "AI Copyright Lawsuit Developments in 2025: A Year in Review", 2026.01.08., <https://copyrightalliance.org/ai-copyright-lawsuit-developments-2025/>