

# 글로벌 라이브 스트리밍 시장 성장과 저작권·플랫폼 규제 이슈 확대

## 사례포커스

### · 유튜브의 국가별 콘텐츠 제한과 VPN<sup>1)</sup> 우회 대응

유튜브는 국가별 라이선스 계약에 따라 콘텐츠 접근을 제한하고 있으며, VPN 우회 대응도 강화하고 있음. 이는 스트리밍 시장에서 라이선스 기반 콘텐츠 제한 문제가 지속되고 있음을 보여주는 사례임.

### | 주요 국가 스트리밍의 국가별 라이선스 제도 동향 |

- 인도: 저작권법과 정보기술법을 기반으로 플랫폼의 지역 제한 운영을 허용하고 있으며, 별도의 금지 규정은 없음.
- 미국: DMCA<sup>2)</sup>와 미국 저작권법(Title 17)을 기반으로 국가별 라이선스 모델을 지지함.
- EU: 소비자 권익 중심 접근을 취하며, 부당한 국가별 차단과 플랫폼의 공정성 투명성 강화를 추진 중임.
- 한국: 방송법과 IPTV법을 기반으로 지역별 콘텐츠 통제와 문화 보호 목적의 라이선스 체계를 운영 중임.

## 뉴스브리프

글로벌 라이브 스트리밍 시장이 모바일 콘텐츠 소비 확대 등에 힘입어 가파른 성장세를 보이고 있음. 해당 시장은 2025년 768억 6천만 달러(원화 약 113.4조 원)<sup>3)</sup>에서 2031년 3,185억 6천만 달러(원화 약 470.2조 원) 규모로 성장할 전망이다. 특히 크리에이터 중심의 플랫폼 활성화가 시장 확대를 견인하는 핵심 요인으로 분석됨.

다만, 이러한 시장 확대와 함께 플랫폼 내 불법 콘텐츠 문제도 본격화되고 있음. 유럽 조사기관인 인베스트게이트유럽(Investigate Europe)에 따르면 유튜브(YouTube)와 트위치(Twitch)의 일부 유명 스트리머들이 유럽 내 미인가 온라인 도박 사이트를 홍보하며 수익을 창출한 것으로 나타남. 또한, 일부 스트리머는 이용자들의 도박 손실 금액으로 이익을 얻고 있을 가능성이 제기됨.

한편, 주요 플랫폼인 유튜브를 중심으로 국가별 콘텐츠 이용 제한 문제도 지속되고 있음. 이는 대부분 국가별 라이선스 계약에 따른 것으로 분석됨. 음악·방송·영화 콘텐츠는 특정 국가에만 유통

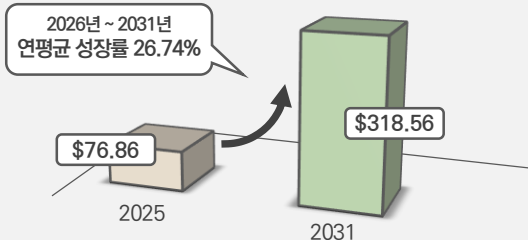
권리가 부여되는 경우가 많아 동일한 플랫폼에서도 국가별 제공 콘텐츠 차이가 발생하는 구조임. 이에 따라 일부 이용자들은 VPN(Virtual Private Network)을 통해 지역 제한을 우회하고 있으나, 유튜브는 이를 악관 위반 행위로 규정하고 IP 주소, 계정 사용 이력, 결제 국가 등을 활용한 탐지 시스템을 강화하는 중임.

이와 함께 VPN 시장 역시 빠르게 성장하는 추세임. 글로벌 VPN 시장 규모는 2025년 889억 6천만 달러(원화 약 131.3조 원)였으며, 2034년 약 5,342억 2천만 달러(원화 약 788.5조 원) 규모에 이를 전망이다. 스트리밍 플랫폼의 지역 제한과 콘텐츠 접근 차이가 VPN 수요 확대에도 영향을 미치는 것으로 분석됨.

결국 글로벌 라이브 스트리밍 시장은 빠른 성장과 함께 저작권 및 불법 콘텐츠 문제와 국가별 제한 문제를 동시에 안고 있는 상황임. 특히 저작권 보호 및 각국 법률 준수를 위한 지역 제한은 필수적 조치인 만큼, 콘텐츠 접근 제한과 VPN 우회 문제는 지속될 가능성이 높다는 분석이 제기됨.

### 글로벌 라이브 스트리밍 시장 규모

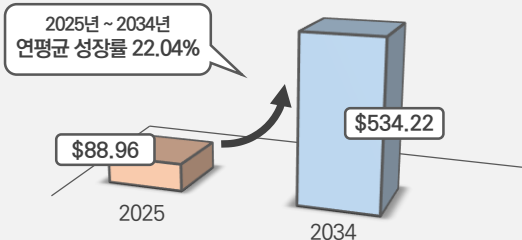
기준: 2025년&2031년, 단위: 십억 달러



출처: Mordor Intelligence, "LIVE STREAMING MARKET SIZE & SHARE ANALYSIS - GROWTH TRENDS AND FORECAST (2026 - 2031)", 2026.04.27, <https://www.mordorintelligence.com/industry-reports/live-streaming-market>

### 글로벌 VPN(Virtual Private Network) 시장 규모

기준: 2025년&2034년, 단위: 십억 달러



출처: Precedence Research, "Virtual Private Network (VPN) Market Size, Share and Trends 2025 to 2034", 2025.11.06, <https://www.precedenceresearch.com/virtual-private-network-market>

### 본 보고서의 주요내용

글로벌 라이브 스트리밍 시장이 빠르게 성장하는 가운데, 불법 콘텐츠·국가별 콘텐츠 제한 등 플랫폼 규제 이슈도 함께 확대되고 있음.

### 본 보고서의 시사점

라이브 스트리밍 산업은 성장과 함께 저작권·플랫폼 규제 문제가 핵심 과제로 부상함. 향후 시장 경쟁력은 규제 대응과 신뢰성 관리 역량이 중요한 요소로 작용할 가능성이 있음.

1) VPN(Virtual Private Network): 인터넷 연결 구간을 암호화하여 사용자의 데이터와 접속 정보를 보호해주는 네트워크 기술  
 2) DMCA(Digital Millennium Copyright Act): 1998년 미국에서 제정된 디지털 저작권 보호법  
 3) 1달러=1,476.10원(2026.05.01, KEB 하나은행 최초 매매기준율 적용)

\* 내용 출처: Investigate Europe, "Social media influencers steer millions of Europeans to unlicensed gambling websites", 2026.02.24, <https://www.investigate-europe.eu/posts/social-media-influencers-youtube-twitch-europeans-unlicensed-gambling-websites-BestForAndroid>, "Region-Locked YouTube Videos: Why They Happen and the Legitimate Workarounds", 2026.05.16., <https://bestforandroid.com/watch-country-blocked-youtube-videos/>

\* 통계 출처: Mordor Intelligence, "LIVE STREAMING MARKET SIZE & SHARE ANALYSIS - GROWTH TRENDS AND FORECAST (2026 - 2031)", 2026.04.27., <https://www.mordorintelligence.com/industry-reports/live-streaming-market>  
 Precedence Research, "Virtual Private Network (VPN) Market Size, Share and Trends 2025 to 2034", 2025.11.06., <https://www.precedenceresearch.com/virtual-private-network-market>