

스포츠 콘텐츠 산업의 성장과 라이브 중계 보호 기술

한국저작권위원회
정보기술팀
문수연
2026. 09. 21.

보고서 요약

스포츠 산업의 성장과 온라인동영상서비스(Over-The-Top, 이하 OTT)·디지털 플랫폼의 확산에 따라 스포츠 중계 콘텐츠의 경제적 가치도 높아지고 있다. 특히 라이브 스포츠는 경기 진행 중 이용 가치가 집중되고, 중계권도 라이브·하이라이트·온라인 이용 등으로 세분화되면서 콘텐츠의 권리와 이용 범위를 체계적으로 관리하는 중요성이 커지고 있다.

라이브 스포츠 콘텐츠 보호에는 지역 제한(Geo-blocking), 포렌식 워터마킹(Forensic Watermarking), 콘텐츠 핑거프린팅(Content Fingerprinting) 등의 기술이 활용된다. 이를 통해 허용된 범위 내에서 콘텐츠 접근을 관리하고, 불법 유출 발생 시 유출 출처를 식별하거나 온라인상의 불법 스트림을 신속하게 탐지·차단할 수 있다.

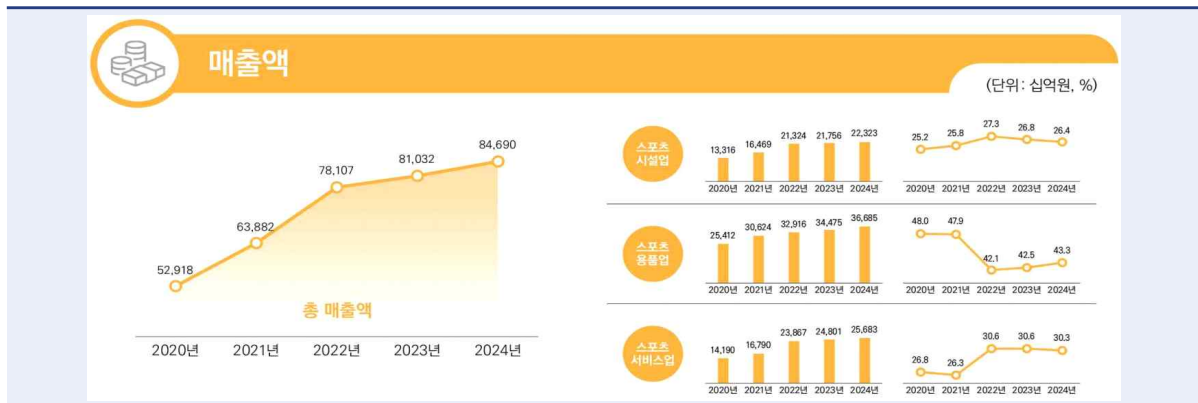
국내외에서는 디지털 중계권 관리, 멀티 DRM·포렌식 워터마킹 적용, 국제 공조를 통한 불법 스트리밍 단속 등 다양한 보호 방식이 활용되고 있다. 향후에는 접근 통제부터 탐지·유출 출처 식별·차단까지 보호 수단을 유기적으로 연계하는 한편, 적법한 콘텐츠와 이용자가 과도하게 제한되지 않도록 저작권 보호의 신속성과 이용자 권리 보호 간 균형을 함께 고려할 필요가 있다.

1. 스포츠 콘텐츠 산업과 중계 환경의 변화

가. 스포츠 콘텐츠 산업의 성장

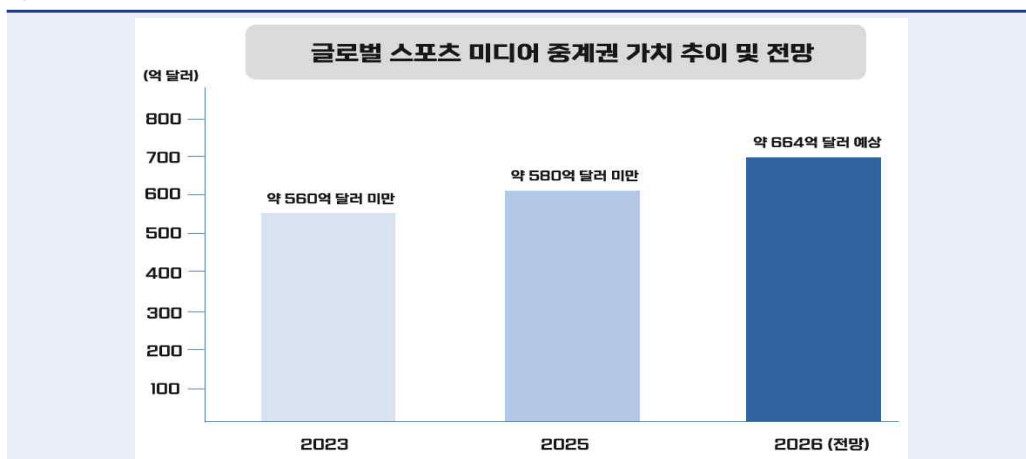
스포츠 산업은 시설·용품·서비스 분야를 포괄하는 주요 산업으로 성장하고 있다. 국내 스포츠 산업 매출액은 2024년 약 84조 7천억 원으로 역대 최대치를 기록했으며, 사업체 수도 2020년 9만 7,668개에서 2024년 13만 1,764개로 증가하는 등 산업 규모가 지속적으로 확대되고 있다.¹⁾

| 국내 스포츠 산업 매출액 추이(2020~2024)



스포츠 산업의 성장과 함께 미디어 시장에서 스포츠 중계권의 경제적 가치도 커지고 있다. 글로벌 스포츠 미디어 중계권의 가치는 2025년 580억 달러(원화 약 78조 원)²⁾에 조금 못 미치는 규모이며, 2026년에는 FIFA 월드컵 개최 등의 영향으로 약 664억 2천만 달러(원화 약 89조 원)까지 증가할 것으로 전망됐다. 스포츠 중계권은 경기 자체뿐 아니라 방송·스트리밍 사업자의 가입자 확보와 광고·구독 수익을 뒷받침하는 핵심 자산으로 기능하고 있다.³⁾

| 글로벌 스포츠 미디어 중계권 가치 추이 및 전망



1) 문화체육관광부, “24년 기준 스포츠 산업 매출액 84조 7천억 원, 역대 최대치 기록”, 2026.01.08.

2) 2026.09.08. 기준의 하나은행 환율 최초 매매 기준율을 적용. 해당 목차 이하 동일.

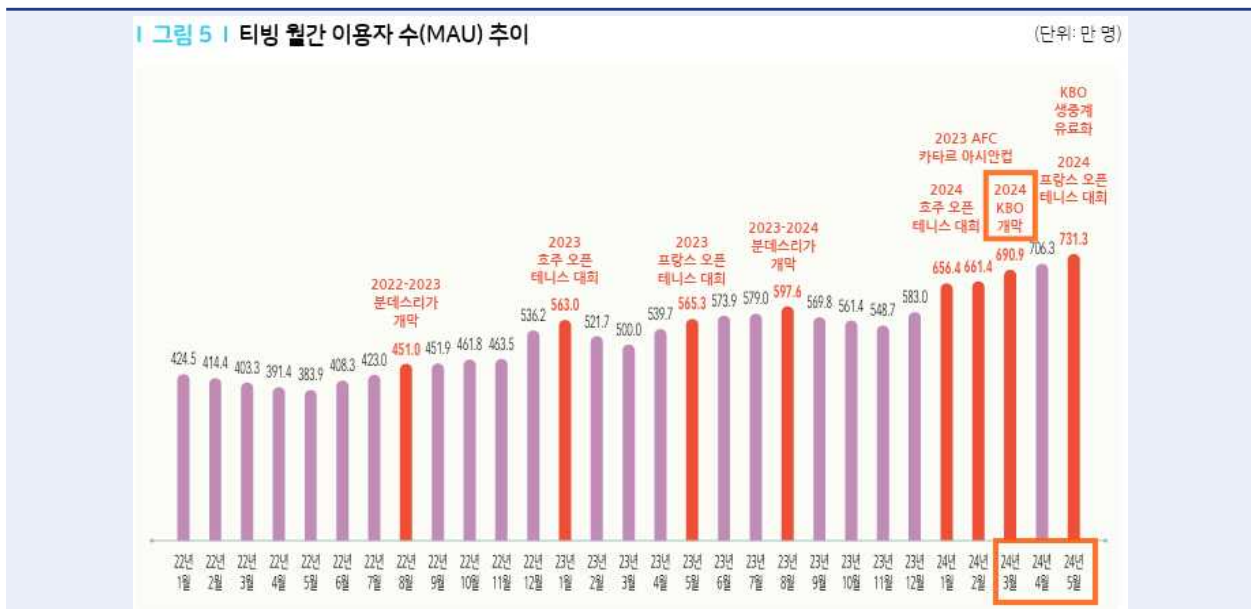
3) The Long Game from SportBusiness, “Global media rights: State of play”, 2026.09.09. 조회

나. TV 중심에서 OTT · 디지털 플랫폼으로 확대되는 스포츠 중계

스포츠 콘텐츠의 유통 방식은 기존 지상파·유료 방송 중심에서 OTT와 디지털 플랫폼으로 확대되고 있다. 국내 OTT 사업자들도 신규 가입자 유치와 이용자 재방문을 유도하기 위해 스포츠 중계권 확보에 적극적으로 나서고 있으며, 티빙·쿠팡플레이·스포티비 나우 등 주요 사업자에서는 스포츠 중계 이후 가입자 규모 확대 또는 신규 이용자 유입 효과가 나타났다.

대표적으로 티빙은 2024년 KBO⁴⁾ 개막 이후인 3~5월 평균 월간 이용자 수가 709만 5천 명으로 전년 동기 대비 32.6% 증가했고, 월평균 신규 설치 건수도 55만 8천 건으로 44.8% 증가했다. 다만 KISDI는 이러한 증가가 스포츠 중계만의 효과라고 단정하기 어렵고, 오리지널 콘텐츠와 사업자 간 합병 등 다른 요인도 함께 고려해야 한다고 설명하고 있다. 이런 점을 고려하더라도 스포츠 중계권이 OTT 사업자의 이용자 확보 전략에서 중요한 요소로 자리 잡고 있음을 확인할 수 있다.⁵⁾

| 스포츠 중계 전후 OTT 이용자 변화



※ 출처: KISDI 정보통신정책연구원, “OTT 사업자의 스포츠 중계권 확보에 따른 이용자 수 추이 분석”, 2024.06.26.

이러한 변화는 해외에서도 나타나고 있다. 글로벌 OTT 시장은 기존 주문형비디오(VOD) 중심에서 실시간 콘텐츠 영역으로 확장되고 있으며, 스포츠는 이러한 변화를 이끄는 핵심 콘텐츠로 자리 잡고 있다. NFL·F1⁶⁾ 등 주요 스포츠와 WWE⁷⁾와 같은 스포츠 엔터테인먼트 콘텐츠가 글로벌 OTT의 실시간 중계 콘텐츠로 확대되고 있고, 라이브 경기와 함께 실시간 통계·대화형 기능 등 새로운 시청 경험도 결합되고 있다.⁸⁾

4) KBO(Korea Baseball Organization): 국내 프로야구 리그를 주관하는 사단법인 한국야구위원회

5) KISDI 정보통신정책연구원, “OTT 사업자의 스포츠 중계권 확보에 따른 이용자 수 추이 분석”, 2024.06.26.

6) NFL(National Football League): 미국 프로미식축구 리그,

F1(Formula 1): 국제자동차연맹(FIA)이 관할하는 자동차 경주 세계선수권대회

7) WWE(World Wrestling Entertainment): 미국의 글로벌 스포츠 엔터테인먼트 기업

8) 한국콘텐츠진흥원, “글로벌 OTT의 진화: 실시간 생중계로 확장하는 스트리밍 플랫폼”, 2025.08.07.

다. 스포츠 중계권의 경제적 가치와 권리의 세분화

스포츠 중계권의 가치 상승은 국내 프로스포츠의 실제 계약에서도 나타나고 있다. KBO 리그의 2024~2026년 유무선 중계방송권 계약은 3년 총 1,350억 원, 연평균 450억 원 규모로 체결됐다. 이는 이전 계약인 5년 총 1,100억 원, 연평균 220억 원보다 연평균 금액이 두 배 이상 증가한 수준이다. 해당 계약에는 KBO 리그 전 경기와 주요 행사의 국내 유무선 중계권뿐 아니라 중계권 재판매에 대한 독점적 권리도 포함돼 있어, 디지털 환경에서 스포츠 중계 콘텐츠의 경제적 가치가 확대되고 있음을 보여준다.⁹⁾

스포츠 중계권은 라이브 중계, 하이라이트, 온라인 이용 등 이용 형태와 플랫폼에 따라 세분화되어 거래되기도 한다. 프리미어리그의 2025/26시즌부터 2028/29시즌까지 적용되는 영국 내 중계권 계약에서는 Sky Sports가 시즌당 최소 215경기의 생중계권, TNT Sports가 52경기의 생중계권을 확보했으며, BBC Sport는 380경기 전체의 하이라이트 권리와 추가 온라인 권리를 확보했다. 전체 계약 규모는 4년간 67억 파운드(원화 약 12조 원)에 달한다.¹⁰⁾

| KBO와 Premier League의 스포츠 중계권 구조 비교

구분	KBO	Premier League
권리 범위	유무선 중계·재판매	라이브·하이라이트·온라인
권리 구조	통합형	세분형
주요 특징	디지털 중계권 가치 확대	이용 형태별 권리 분할

※ 출처: 참고자료를 바탕으로 재구성

이처럼 스포츠 콘텐츠의 유통 채널이 다양해지고 중계권의 이용 범위가 세분화되면서, 허용된 이용자·지역·플랫폼 및 이용 형태에 따라 콘텐츠 접근과 이용을 관리하는 체계의 중요성도 커지고 있다. 특히 라이브 스포츠는 경기 진행 중 콘텐츠의 가치가 집중되는 특성이 있어, 불법 재송출이나 허용 범위를 벗어난 이용이 발생할 경우 이를 신속하게 탐지하고 대응할 수 있는 보호 체계가 요구된다.

9) (사)한국야구위원회, “KBO, CJ ENM과 2024~2026 유무선 중계방송권 계약 체결”, 2024.03.04.

10) Premier League, “Premier League completes sales process for UK live rights & free-to-air highlights”, 2023.12.04.

2. 스포츠 중계 콘텐츠의 권리 구조와 주요 침해 유형

스포츠 콘텐츠의 유통 확대와 중계권 가치 상승에 따라 중계 콘텐츠의 권리 보호 중요성도 커지고 있다. 특히 라이브 스포츠는 경기 진행 중 콘텐츠의 가치가 집중되는 특성이 있어, 권리 구조와 주요 침해 유형에 대한 체계적인 관리가 요구된다.

가. 스포츠 경기와 중계 콘텐츠의 권리 구조

스포츠 경기 자체는 경기 결과가 미리 정해지지 않고 각본에 따라 진행되지 않는다는 점에서 일반적으로 저작권법상 저작물로 인정되기 어렵다. 반면 경기장에서 제작·송출되는 **영상이나 방송 신호는 별도의 보호 대상이 될 수 있으며**, 이를 바탕으로 중계·미디어 권리가 거래되고 있다.¹¹⁾

스포츠 중계·미디어 권리는 일반적으로 국제연맹, 국가협회, 프로리그 등 경기 주최자가 보유·관리하고, 방송사나 미디어 사업자와의 계약을 통해 라이브 중계, 하이라이트, 주문형 콘텐츠 등의 이용 권한을 부여하는 방식으로 운영된다. 또한 권리는 국가·지역, TV·온라인·모바일 등 플랫폼, 라이브·지연 중계·하이라이트 등 이용 시점과 형태에 따라 세분화될 수 있다.¹²⁾

나. 라이브 스포츠의 불법 재송출

스포츠 중계 콘텐츠의 대표적인 침해 유형은 정당한 권한 없이 방송·스트리밍 신호를 인터넷으로 다시 송출하는 불법 재송출이다. 특히 라이브 스포츠는 경기 진행 중 콘텐츠의 가치가 집중되므로 불법 스트림¹³⁾을 신속하게 탐지·차단하는 것이 중요하다. 세계지식재산기구(World Intellectual Property Organization, 이하 WIPO)도 라이브 스포츠 방송이 인터넷상의 무단 재송출의 주요 대상이 되고 있다고 설명하고 있다.¹⁴⁾

EU 집행위원회는 라이브 이벤트 불법 복제에 대응하기 위해 **신속한 침해 통지 처리와 동적 금지명령(Dynamic Injunction)** 등의 조치를 권고하고 있다. 이후 평가에서도 일부 회원국에서 동적 금지명령 활용과 관계 기관 간 협력이 확대됐으나, 라이브 이벤트 불법 복제 수준이 전반적으로 크게 감소했다고 보기는 어렵다고 평가됐다.¹⁵⁾

11) WIPO, "Intellectual property and the specificity of sports", 2019.04.23.

12) WIPO, "Broadcasting and Media Rights in Sport", 2026.09.10. 조회.

13) * 스트림: 일정 크기로 잘라진 데이터 조각

** 스트리밍: 스트림 데이터를 전송받으면서 재생하는 과정(행위)

14) WIPO, "Broadcasting and Media Rights in Sport", 2026.09.10. 조회.,

WIPO, "Tackling Illegal Sports Streaming", 2026.09.10. 조회.

15) European Commission, "Recommendation on combating online piracy of sports and other live events", 2023.04.27.,

European Commission, "Commission takes stock of the progress made...", 2025.11.20.

다. 경기 영상의 무단 복제 · 재이용

스포츠 중계 콘텐츠는 전체 경기의 불법 재송출뿐 아니라 하이라이트·주요 장면·짧은 클립 등이 무단 복제·재배포되는 형태로도 이용될 수 있다. 중계권은 라이브 중계, 하이라이트, 다시 보기 등 이용 형태별로 구분될 수 있어 경기 영상의 일부를 이용하는 경우에도 해당 범위에 따른 권리 관계가 형성될 수 있다.¹⁶⁾

프리미어리그의 2025/26시즌부터 2028/29시즌까지 적용되는 영국 내 미디어 권리 입찰에서는 라이브 중계뿐 아니라 **준실시간(Near-live)**, **숏폼 클립 권리(Short-form clips rights)**, **무료 하이라이트** 등 콘텐츠 이용 형태에 따라 권리가 구분되어 제시되었다.¹⁷⁾

라. 계정 · 세션 및 접근 권한의 부정 이용

라이브 스포츠 스트리밍에서는 콘텐츠의 불법 복제뿐 아니라 정상적으로 부여된 이용 권한이 허용 범위를 벗어나 사용되는 경우도 발생할 수 있다. 특히 스포츠 중계권은 국가·지역이나 서비스 범위에 따라 이용 조건이 달라질 수 있어, 허가된 이용자와 기기에서만 콘텐츠에 접근할 수 있도록 관리하는 것이 중요하다.¹⁸⁾

이에 스트리밍 서비스에서는 DRM, 이용자 인증, 기기·세션 관리, 지역 제한 등을 활용하여 콘텐츠 접근 권한을 관리하고 비정상적인 접속이나 권한의 부정 이용을 제한한다.

| 스포츠 중계 콘텐츠의 주요 침해 유형



※ 출처: 참고자료를 바탕으로 재구성

16) WIPO, "Broadcasting and Media Rights in Sport", 2026.09.10. 조회.

17) Premier League, "Premier League issues Invitations to Tender for UK audio-visual rights", 2023.10.18.

18) WIPO, "Broadcasting and Media Rights in Sport", 2026.09.10. 조회.

3. 라이브 스포츠 콘텐츠의 실시간 보호 기술

가. 라이브 스트리밍 접근 권한 관리

라이브 스포츠 콘텐츠는 중계권이 국가·지역과 이용 방식에 따라 구분되는 경우가 많아, 허용된 이용 범위에 따라 콘텐츠 접근을 관리하는 것이 중요하다. 특히 스트리밍 서비스의 확대로 지역별 독점권 관리가 복잡해지면서, 특정 콘텐츠가 허용되지 않은 지역에서 이용되지 않도록 **지역 제한 (Geo-blocking)** 등의 접근 통제가 활용되고 있다.¹⁹⁾

나. 포렌식 워터마킹을 활용한 유출 출처 식별

포렌식 워터마킹(Forensic Watermarking)은 합법적으로 제공되는 라이브 스트림에 눈에 띄지 않는 식별정보를 삽입해 불법 유출된 콘텐츠의 출처를 추적하는 기술이다. 라이브 스포츠 환경에서는 유출된 스트림에서 워터마크 정보를 확인해 배포자·기기·가입자 수준에서 유출 출처를 식별할 수 있으며, 이를 바탕으로 불법 송출의 출처를 파악하고 신속한 조치를 취하는 데 활용될 수 있다.²⁰⁾

다. 실시간 스트림 탐지와 신속 대응

라이브 스포츠 불법 유통에 대응하기 위해서는 의심되는 스트림을 신속하게 식별하고 실제 침해 여부를 확인하는 과정이 중요하다. 유럽연합지식재산청(European Union Intellectual Property Office, 이하 EUIPO)는 라이브 이벤트 보호 과정에서 **콘텐츠 핑거프린팅(Content Fingerprinting)**을 이용해 합법 스트림과 의심 스트림을 실시간 비교하고, 동일하거나 유사한 콘텐츠를 식별할 수 있다고 설명한다. 불법 스트림이 확인되면 서버의 IP 주소 등 관련 정보를 확보하고, 포렌식 워터마킹이나 네트워크 분석을 활용해 유출 출처를 추가로 파악한 뒤 차단 등 후속 조치로 연결할 수 있다.²¹⁾

| 라이브 스포츠 콘텐츠 보호 단계별 주요 기술

단계	핵심 기술	역할
접근 통제	지역 제한 (Geo-blocking)	허용된 지역 내 콘텐츠 이용 관리
유출 출처 식별	포렌식 워터마킹 (Forensic Watermarking)	유출 콘텐츠의 출처 식별
탐지·대응	콘텐츠 핑거프린팅·네트워크 분석 (Content Fingerprinting·Network Analysis)	불법 스트림 식별 및 후속 차단

※ 출처: 참고자료를 바탕으로 재구성

19) WIPO, "Broadcasting and Media Rights in Sport", 2026.09.10. 조회.

20) EUIPO, "Live Event Piracy Discussion Paper", 2023.03.15.

21) EUIPO, "Live Event Piracy Discussion Paper", 2023.03.15.

4. 국내외 스포츠 콘텐츠 보호 사례

스포츠 콘텐츠의 디지털 유통이 확대되면서 권리자와 플랫폼은 중계권 관리, 접근 통제, 유출 출처 식별, 불법 스트리밍 차단 및 수사·집행 등 다양한 보호 수단을 활용하고 있다.

가. KBO의 디지털 중계권 이용 범위 관리

KBO는 2024~2026년 유무선 중계방송권 계약을 통해 CJ ENM에 KBO 리그 전 경기의 국내 중계방송권과 재판매에 대한 독점적 권리를 부여했다. 또한 다시 보기, 하이라이트, VOD 등 디지털 콘텐츠의 제공 범위도 함께 운영해, 온라인 유통 과정에서 권리 주체와 이용 범위를 계약으로 구체화하고 있다.²²⁾

나. FanCode의 멀티 DRM·포렌식 워터마킹 적용

인도의 스포츠 스트리밍 플랫폼 FanCode는 프리미엄 스포츠 콘텐츠 보호를 위해 멀티 DRM (Multi-DRM)과 NexGuard 포렌식 워터마킹을 결합한 보안 체계를 도입했다. 해당 솔루션은 클라우드 기반 서비스형 소프트웨어(Software as a Service, 이하 SaaS) 형태로 제공되며, 멀티 DRM과 포렌식 워터마킹을 기존 스트리밍 환경에 통합해 프리미엄 스포츠 콘텐츠의 보안과 불법 복제 대응을 지원한다. 1억 6천만 명 이상의 이용자를 보유한 스포츠 플랫폼에 적용됐다는 점에서, 접근 통제와 유출 추적 기술을 실제 서비스에 결합한 사례다.²³⁾

다. Premier League의 국제 공조 기반 불법 스트리밍 집행

Premier League는 불법 스포츠 스트리밍에 대응하기 위해 정부·수사기관과 연계한 국제 공조와 형사 집행에도 참여하고 있다. 2025년 브라질 법무·공공 안전부가 주도한 Operation 404 제 8단계에서는 Premier League가 참여한 가운데 불법 스트리밍 웹사이트 535개가 차단되고, 42건의 압수수색 영장과 4건의 체포영장이 집행됐다. 이는 스포츠 권리 보호가 온라인 기술적 차단에 그치지 않고 국제 공조와 실제 수사·집행으로 확대되고 있음을 보여준다.²⁴⁾

| 국내외 스포츠 콘텐츠 보호·대응 사례

구분	사례	주요 보호·대응 방식
국내	KBO	디지털 중계권·재판매 권리 관리
해외	FanCode	Multi-DRM + 포렌식 워터마킹
해외	Premier League	국제 공조·사이트 차단·수사 집행

※ 출처: 참고자료를 바탕으로 재구성

22) (사)한국야구위원회, “KBO, CJ ENM과 2024~2026 유무선 중계방송권 계약 체결”, 2024.03.04.

23) NAGRAVISION, “NAGRAVISION Streaming Security Solutions Chosen by FanCode to Tackle Sports Piracy and Enhance Experience of 160m+ Sports Fans”, 2024.09.09.

24) Premier League, “Premier League participates in South American anti-piracy operation”, 2025.12.05.

5. 시사점

스포츠 콘텐츠의 유통이 TV에서 OTT·모바일 등 다양한 디지털 플랫폼으로 확대되면서 스포츠 중계권의 활용 범위와 경제적 가치도 함께 커지고 있다. 특히 라이브 스포츠는 경기 진행 중 이용 가치가 가장 높은 콘텐츠이기 때문에, 경기 종료 이후의 사후 삭제보다 경기 중 불법 송출을 빠르게 탐지하고 중단시키는 능력이 중요하다.

이에 스포츠 콘텐츠 보호에서는 특정 기술 하나에 의존하기보다 접근 통제 → 실시간 탐지 → 유출 출처 식별 → 차단

을 연결하는 다층적 보호 체계가 요구된다. DRM과 인증·세션 관리는 무단 접근을 제한하고, 포렌식 워터마킹은 유출 계정이나 세션을 식별하며, 모니터링·콘텐츠 매칭 기술은 불법 스트림을 발견하는 역할을 수행한다. 이후 확보된 침해 정보를 플랫폼이나 인터넷 중개 서비스의 삭제·접근 차단 절차와 신속하게 연계하는 것이 실제 보호 효과를 높이는 핵심 요소라고 볼 수 있다.²⁵⁾

다만 신속한 차단을 위해 자동화된 기술을 확대하더라도 정상적인 이용이나 적법한 콘텐츠까지 함께 차단하는 문제가 발생하지 않도록 주의할 필요가 있다. EU 집행위원회 역시 라이브 이벤트 불법 복제 대응에서 신속한 조치와 함께 기본권 보호를 위한 안전장치가 필요하다고 강조하고 있다. 따라서 향후에는 정확한 콘텐츠 식별과 권리 정보 확인, 이의제기 절차 등을 함께 마련하여 저작권 보호의 신속성과 이용자 권리 보호 간 균형을 확보하는 방향으로 기술과 대응체계를 발전시킬 필요가 있다.²⁶⁾

25) European Commission, "Commission takes stock of the progress made...", 2025.11.20.,

UEFA, "UEFA partners with Alliance for Creativity and Entertainment (ACE) to enhance global anti-piracy strategy", 2025.10.21.

26) WIPO, "Broadcasting and Media Rights in Sport", 2026.09.10. 조회,

EUIPO, "Live Event Piracy Discussion Paper", 2023.03.15.,

European Commission, "Commission takes stock of the progress made...", 2025.11.20.

| 참고자료

- 문화체육관광부, “24년 기준 스포츠산업 매출액 84조 7천억 원, 역대 최대치 기록”, 2026.01.08., https://www.mcst.go.kr/site/s_notice/press/pressView.jsp?pSeq=22182
- The Long Game from SportBusiness, “Global media rights: State of play”, 2026.09.09. 조회, <https://longgame.sportbusiness.com/global-media-rights-state-of-play/>
- 정보통신정책연구원, “OTT 사업자의 스포츠 중계권 확보에 따른 이용자 수 추이 분석”, 2024.06.26., <https://www.kisdi.asia/report/view.do?arrMasterId=4334696&artId=1768736&key=m2102058837181&masterId=4334696>
- 한국콘텐츠진흥원, “글로벌 OTT의 진화: 실시간 생중계로 확장하는 스트리밍 플랫폼”, 2025.08.07., <https://welcon.kocca.kr/ko/insight-focus/rpt/39>
- (사)한국야구위원회, “KBO, CJ ENM과 2024~2026 유무선 중계방송권 계약 체결”, 2024.03.04., <https://www.koreabaseball.com/MediaNews/Notice/View.aspx?bdSe=9981>
- Premier League, “Premier League completes sales process for UK live rights & free-to-air highlights”, 2023.12.04., <https://www.premierleague.com/es/news/3807882>
- WIPO, “Intellectual property and the specificity of sports”, 2019.04.23., <https://www.wipo.int/pt/web/wipo-magazine/articles/intellectual-property-and-the-specificity-of-sports-40772>
- WIPO, “Broadcasting and Media Rights in Sport”, 2026.09.10. 조회, <https://www.wipo.int/en/web/sports/broadcasting>
- WIPO, “Tackling Illegal Sports Streaming”, 2026.09.10. 조회, <https://www.wipo.int/en/web/sports/broadcasting/illegal-streams>
- European Commission, “Recommendation on combating online piracy of sports and other live events”, 2023.04.27., <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/library/recommendation-combating-online-piracy-sports-and-other-live-events>
- European Commission, “Commission takes stock of the progress made in the take up of the measures of its 2023 Recommendation on combatting online piracy of sports and other live events”, 2025.11.20., <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/news/commission-takes-stock-progress-made-take-measures-its-2023-recommendation-combatting-online-piracy>
- Premier League, “Premier League issues Invitations to Tender for UK audio-visual rights”, 2023.10.18., <https://www.premierleague.com/en/news/3741409>
- EUIPO, “Live Event Piracy Discussion Paper”, 2023.03.15., <https://www.euipo.europa.eu/publications/live-event-piracy-discussion-paper>

| 참고자료

- NAGRAVISION, “NAGRAVISION Streaming Security Solutions Chosen by FanCode to Tackle Sports Piracy and Enhance Experience of 160m+ Sports Fans”, 2024.09.09.,
<https://www.nagra.com/nagravision-streaming-security-solutions-chosen-fancode-tackle-sports-piracy-and-enhance-experience>
- Premier League, “Premier League participates in South American anti-piracy operation”, 2025.12.05.,
<https://www.premierleague.com/en/news/4486647/premier-league-participates-in-south-american-anti-piracy-operation>
- UEFA, “UEFA partners with Alliance for Creativity and Entertainment (ACE) to enhance global anti-piracy strategy”, 2025.10.21.,
<https://www.uefa.com/news-media/news/029e-1f03559a29a2-79fe370aba50-1000--uefa-partners-with-alliance-for-creativity-and-entertainme/>