

K-콘텐츠, AI 만나다... 창작자·산업계, 저작권 보호 박차

국가AI전략위, 문화·콘텐츠분야
창의성·기술 결합 AI 문화강국 목표
음악저작권협회, '퓨처 랩' 신설
안무저작권협회, UCI 발급 추진
네이버웹툰, 불법 복제 콘텐츠 차단
넷플릭스, 저작권 분쟁 가능성 낮춰

정부가 K-콘텐츠 산업의 차세대 성장
동력으로 인공지능(AI)을 택한 가운데 창
작자 단체와 산업계가 저작권 보호·관리
체계 구축에 나섰다.

17일 정부에 따르면 국가AI전략위원
회는 올해 초 공공·산업 전반에 AI 생태계
를 구축하는 인공지능행동계획을 발표했
다. 독자 AI 모델과 GPU·데이터센터들
확대하는 등 AI 혁신 생태계를 조성하고
인공지능 전환(AX), 글로벌 AI 거버넌
스 구축 등이 골자다. 이 가운데 문화·콘
텐츠 분야는 창의성과 기술을 결합해 AI
기반 문화강국을 만들겠다는 게 목표다.
정책 추진 배경에는 업계 내 AI 활용



국내 창작자 단체와 산업계가 저작물에 대한 권리 보호 및 관리 체계를 본격 구축하고 있다.
/챗GPT로 생성한 이미지

비중 확대가 있다. 한국콘텐츠진흥원에
따르면 2025년 상반기 국내 콘텐츠 산업
의 생성형 AI 활용률은 20.0%로 전년 대
비 7.1% 증가했다. 과거 AI가 창작 행위
를 침해하는 기술이라는 인식에서 점차
결과물을 보조하는 도구로 변화하고 있는
것으로 분석된다.

창작자 단체는 최근 저작권 질서를 확
립하기 위한 표준화 작업에 돌입했다. 음
악저작권협회는 올해 체제 개편을 통해 A
I 저작권 컨트롤타워 '퓨처 랩'을 신설했
다. AI 활용을 통해 창작 활동을 한 저작
권자가 결과물에 대해 정당한 대가를 받
을 수 있는 가이드 라인을 마련하기 위해

서다.

한국인무저작권협회는 안무 콘텐츠에
국가표준 식별체계(UCI)를 발급하는 사
업을 한국저작권위원회와 공동 추진한다.
안무 콘텐츠를 디지털 자산으로 전환해
저작권료 징산 기반을 마련한다는 것이
다. 현실화 되면 음원 시장처럼 온라인동
영상서비스(OTT)와 숏폼에서 활용될 때
마다 사용료가 부과될 것으로 관측된다.

산업계는 저작권 보호를 위해 AI를 활
용하는 분위기다. 네이버웹툰은 '트레이
더'를 기동해 저작권 보호에 나서고 있
다. AI 기반 이미지 분석 기술을 활용해
불법 복제 콘텐츠를 사전에 차단하고 해
외 사이트 유출을 막는다. 이는 작가의 수
익성 증대로 이어졌다. 트레이더 시스템
을 강화한 결과 작품 게재와 동시에 불법
사이트로 유출되는 수가 90% 감소했고,
24시간 이내 불법 복제를 방어진작품의
결재액 평균은 23% 가량 증가했다. 최근
에는 AI 기술로 번역 시차를 제거해 국내
외 동시 연재하는 서비스를 시범 도입한
결과 해외 시장 결재액은 200% 이상 급증

했다.

글로벌 OTT 시장에서도 저작물 보호
를 위해 관리 기준을 강화하고 있다. 넷플
릭스는 지난해 공개한 생성형 AI 활용 가
이드라인을 통해 콘텐츠 제작에 생성형 A
I를 활용할 경우 사전 승인 절차를 의무화
하는 규정을 명시했다. 저작권 분쟁 가
능성을 낮춰 시청자들로부터 신뢰도를 확보
하기 위한 것으로 분석된다.

다만, AI 학습용 데이터 확보 정책을
둘러싼 논란은 남아 있다. 올해 초 과학기
술정보통신부 등 유관 기관은 AI 산업 경
쟁력 강화를 위해 창작자가 별도 거부 의
사를 표시하지 않으면 공개 저작물을 AI
학습 데이터로 활용할 수 있는 오픈아웃
방식을 검토하겠다고 밝혔다. 이 방식이
도입되면 일반 블로그·SNS 등에 공개된
콘텐츠는 기업이 우선 활용한 뒤 창작자
에게 보상하게 된다. 이에 대해 일각에서
는 사실상 기업의 무단 학습
을 허용할 수 있다는 지적이
나온다.

/조민선 기자

msjo@metroseoul.co.kr



metro

아시아 넘어 북미·유럽으로... K-게임, 콘솔·PC로 확장

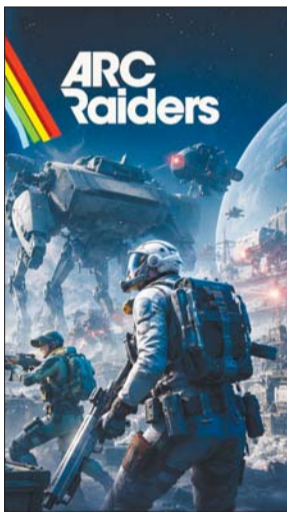
넥슨, 북미·유럽 매출 4배 이상 확대
크래프톤, '배틀그라운드' 인도 성과
필어비스, '붉은사막' 콘솔·PC 인기
넷마블·웹젠, 해외매출로 실적 방어

국내 게임업계의 성장 공식이 달라지고
있다. 과거 중국과 일본, 동남아 시장 중
심이던 K-게임이 올해 북미·유럽·인도
시장에서 잇따라 흥행에 성공하며 글로벌
시장의 주류 무대로 빠르게 이동하는 분
위이다. 모바일 중심 구조 역시 PC와 콘
솔로 확대되면서 한국 게임 산업의 체급
자체가 달라졌다는 평가가 나온다.

17일 게임업계에 따르면 국내 주요 게
임사들은 올해 1분기 해외 시장 성과를 앞
세워 역대 최대 실적을 기록하거나 국내
시장 부진을 방어했다. 특히 북미·유럽과
인도 시장이 핵심 성장 축으로 떠올랐다.

◆ 북미·유럽 뚫은 넥슨

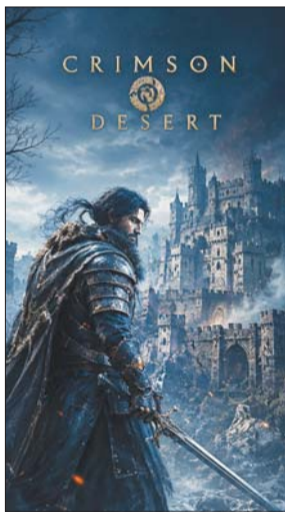
넥슨은 올해 1분기 매출 1조4201억원,
영업이익 5426억원으로 분기 기준 역대
최대 실적을 기록했다. 해외 매출은 전년
동기 대비 59% 증가했고 북미·유럽 매출



넥슨 아크레이더스.



크래프톤 배틀그라운드.



필어비스 붉은사막.

은 4배 이상 확대됐다.

성과 중심에는 메이플스토리 프랜차이즈와 신작 아크 레이드스가 있었다. 또 아크 레이드스는 글로벌 시장 흥행과 함께 영국 BAFTA 게임 어워드 2026 멀티플레이어 부문 수상하며 작품성까지 인정받았다.

업계에서는 넥슨이 기존 온라인게임 중심 이미지를 넘어 글로벌 멀티플랫폼 게

임사로 체질 전환에 속도를 내고 있다는 분석도 나온다.

◆ 인도 시장 장악한 크래프톤

크래프톤도 올해 1분기 매출 1조3714억원, 영업이익 5616억원으로 역대 최대 분기 실적을 갈아치웠다.

핵심은 인도 시장이었다. 배틀그라운드 모바일 인도 유료 결제 이용자 수가 전년 동기 대비 17% 증가하면서 배틀그라

운드 IP 분기 매출이 처음으로 1조원을 넘어섰다.

크래프톤은 단순 게임 서비스를 넘어 현지 e스포츠와 콘텐츠, 커뮤니티 생태계까지 확장하며 인도 시장 내 영향력을 키우고 있다. 업계에서는 사실상 인도 국민 게임 수준의 플랫폼 파워를 확보했다는 평가도 나온다.

◆ 콘솔 시장 존재감 키운 필어비스

필어비스는 신작 붉은사막 흥행에 힘입어 올해 1분기 매출 3285억원, 영업이익 2121억원으로 분기 최대 실적을 기록했다.

붉은사막은 지난 3월 글로벌 출시 이후 500만장 판매를 돌파하며 흥행을 이어갔다. 해외 매출 비중은 94%까지 확대됐고 북미·유럽 비중은 81%를 기록했다.

특히 플랫폼별 매출 비중이 콘솔과 PC에서 고르게 나타나며 한국 게임사들의 플랫폼 확장 가능성을 보여줬다는 평가다. 출시 초기 평론가 평가 부진으로 우려가 제기됐지만 이후 조작성 개선과 콘텐츠 업데이트를 빠르게 진행하며 글로벌

이용자 평가를 끌어올렸다.

◆ 해외 매출이 국내 부진 메웠다

국내 시장 침체를 해외 매출로 방어하는 흐름도 뚜렷해진다.

넷마블은 올해 1분기 매출의 79%를 해외에서 거뒀다. 북미 매출 비중은 41%로 국내보다 두 배 가까이 높았다. 신작 매출 기여가 제한적이었음에도 글로벌 매출 기반이 실적 방어 역할을 했다.

웹젠 역시 올해 1분기 해외 매출 비중이 51%를 기록하며 처음으로 국내 매출을 넘어섰다. 국내 게임시장 침체 속에서도 해외 매출이 안정적인 캐시카우 역할을 했다는 설명이다.

업계에서는 올해 1분기를 기점으로 K-게임 산업의 구조 변화가 본격화하고 있다는 분석이 나온다. 특정 국가와 모바일 플랫폼 의존에서 벗어나 글로벌 콘솔·멀티플랫폼 시장으로 영역을 넓히기 시작했다는 것이다.

게임업계 관계자는 "이제 K-게임 경쟁력은 국내 시장이 아니라 글로벌 시장에서 판기를 내는 구조로 바뀌고 있다"며 "북미와 유럽, 인도 시장에서 성과를 내는 기업 중심으로 산업 재편 속도가 더 빨라질 가능성이 높다"고 말했다.

/최빛나 기자 vitna@

네이버플러스 멤버십 사칭 피싱 주의보

'멤버십 결제 완료' 메일 발송으로
비밀번호 입력 유도... 클릭 자체

네이버플러스 멤버십 결제 안내 메일로
위장한 피싱 메일이 유포되면서 이용자
계정 정보 탈취 주의보가 내려졌다.

네이버는 네이버플러스 멤버십 결제 안내 메일로 위장해 이용자 계정 비밀번호 입력을 유도하는 피싱 메일이 유포되고 있어 주의가 필요하다고 17일 공지했다.

이번 피싱 메일은 '멤버십 결제 완료'라는 제목으로 발송되며 실제 네이버플러스 멤버십 결제 안내 메일과 유사한 형태로 제작됐다. 메일 본문에 포함된 '마이 멤버십으로 이동' 버튼을 클릭하면 피싱 사이

트로 연결돼 비밀번호 입력을 유도하는 방식이다.

피싱 메일은 결제일과 버튼 색상이 서로 다른 두 가지 버전으로 확인됐다. 업계에서는 동일한 유형의 메일을 대량으로 유포하는 피싱 캠페인 특징으로 보고 있다.

두 버전 모두 상품명과 결제 금액, 이용기간 등 실제 네이버플러스 멤버십 안내 메일과 동일한 형식을 사용해 이용자가 쉽게 속을 수 있도록 구성됐다.

다만 정상 메일과 달리 제목 앞에 영문 'MemberShip' 태그가 붙어 있으며 발신자 이메일 주소 역시 '@navercorp.com'이 아닌 다른 도메인을 사용한 것으로 나타났다.

피싱 사이트는 실제 네이버 ID 보안 설정 페이지와 유사하게 제작됐다. 로그인 화면이 아닌 비밀번호 재확인 화면으로 위장해 이미 로그인된 상태에서 보안을 위해 비밀번호를 다시 입력해야 하는 것처럼 속이는 방식이다.

특히 피싱 페이지는 접속 시 수신자의 이메일 주소가 자동 입력된 것처럼 보이도록 구성돼 이용자 혼란을 키우고 있다. 해당 페이지에서 입력한 비밀번호는 네이버 서버가 아닌 공격자 서버로 전송되는 것으로 확인됐다.

네이버 측은 "이미 피싱 페이지에 계정 정보를 입력한 경우 즉시 네이버 계정 비밀번호를 변경하고 동일한 아이디와 비밀번호를 사용하는 다른 사이트 비밀번호도 함께 변경해야 한다"고 안내했다.

/최빛나 기자

'창구' 스타트업 10곳, 구글 개발자 행사 참가

구글 플레이 스타트업 지원 프로그램
졸업 기업들, '구글 I/O' 전 일정 참여

구글 플레이 '창구' 프로그램을 졸업한 국내 모바일 앱·게임 스타트업 10곳이 구글의 연례 개발자 행사인 '구글 I/O 2026'에 참가해 글로벌 시장 진출 가능성을 모색한다.

17일 구글코리아는 구글 플레이 스타트업 지원 프로그램 '창구' 졸업 기업들은 오는 19일부터 20일까지 미국 캘리포니아주 샌프란시스코에서 열리는 구글 I/O 전 일정에 참여한다고 밝혔다.

참가 기업은 블루시그널·클레브레인·카운트다운에이아이·아티젠스페이스·트

이다·팀리미티드·플래닛·피터페터·슬링·뤼튼 등 10곳이다.

이들 기업 대부분은 AI 기술을 기반으로 헬스케어와 교육, 이미지 편집, 마케팅, 반려동물 건강관리 등 다양한 분야의 서비스를 운영하고 있다.

구글 I/O는 구글이 매년 개최하는 글로벌 개발자 행사로 최신 기술과 제품을 공개하고 전 세계 개발자들과 협업 방향을 논의하는 자리다.

창구는 구글 플레이가 중소벤처기업부, 창업진흥원과 함께 운영하는 국내 스타트업 지원 프로그램이다. 지난해 7기까지 총 660개 졸업 기업을 배출했다.

/최빛나 기자