

생성형 AI로 만든 '지브리풍' 이미지, 과연 저작권 침해일까?

한국저작권위원회
정보기술팀
박동현
2026. 2. 2.

보고서 요약

2025년 생성형 AI인 챗지피티를 이용하여 '지브리풍' 이미지를 만드는 것은 그야말로 대유행을 이끌었다. 당시 많은 사람들이 자신의 프로필 사진을 '지브리풍'으로 바꾸거나, 변환된 '지브리풍' 이미지를 SNS에 공유하며 유행에 동참했다. 이에 창작자들은 부정적인 시각을 나타내기도 했다.

'지브리풍' 이미지 유행을 보고 본인의 사진을 지브리 스타일로 변환한다고 할 때, 한 번쯤은 "지브리로부터 허락을 받아야 하는 것 아닌가?" 또는 "저작권법을 위반하는 것은 아닌가?"라는 의문이 들 수 있다.

스타일은 아이디어의 영역이며 아이디어는 저작권 보호 대상이 아니기 때문에 '지브리풍'과 같은 스타일로 이미지를 변환하는 것은 저작권 침해에 해당하지 않는다고 볼 수 있다. 하지만 아무런 제한 없이 사용할 수 있는 것은 아니며 특히 상업적인 목적으로 사용될 경우, 부정경쟁방지법 위반이 성립될 수 있다.

단순히 법적으로 문제가 되지 않는다고 해서, '지브리풍' 유행을 타며 마치 놀이나 재미처럼 휩쓸리기보다는 미래를 걱정하는 창작자들의 마음을 한 번 더 생각해 보는 것은 어떨까?

1. ‘지브리풍’ 이미지 변환의 대유행

2025년 생성형 AI인 챗지피티를 이용하여 ‘지브리풍’¹⁾ 이미지를 만드는 것은 그야말로 대유행을 이끌었다. 생성형 AI 프롬프트에 본인의 사진을 보내고 “지브리 스타일로 만들어 줘”라고 입력하면, 일본 지브리 스튜디오의 독특한 애니메이션 스타일로 변환된 이미지를 얻을 수 있었다. 현재 챗지피티에서 ‘지브리풍’으로의 이미지 변환 요구는 허용되지 않고 있다.

당시 많은 사람들이 자신의 프로필 사진을 ‘지브리풍’으로 바꾸거나, 변환된 ‘지브리풍’ 이미지를 SNS에 공유하며 유행에 동참했다. OpenAI 최고경영자(CEO) 샘 올트먼은 SNS 프로필 사진으로 ‘지브리풍’ 이미지를 사용하였으며, 방송인 전현무와 가수 윤종신은 자신의 사진을 지브리 스타일로 변환한 모습을 나란히 공개하기도 하며 신기하다는 반응을 보였다.

‘지브리풍’ 이미지 유행으로 인해, 전 세계적으로 생성형 AI에 특정 스타일로 이미지를 변환하는 요구가 급증했다. 국내 챗지피티 하루 이용자만 해도 2025년 3월 1일 기준 75만 명 수준에서, 한 달 동안 무려 125만 명으로 두 배 가까이 늘어났다고 한다. 샘 올트먼은 “그래픽 처리 장치인 GPU가 녹아내리고 있다”라고 표현하며 괜한 너스레를 떨기도 하였다.²⁾

‘지브리풍’ 이미지 변환에 대해 지브리 스튜디오의 공식적인 입장 표명은 없었으나, 창작자들의 시각은 부정적이다. 지브리의 공동 창립자 미야자키 하야오 감독은 “AI가 만든 결과물은 실제로 작업하는 사람의 고통을 전혀 모른다. 이런 기술들은 절대로 나의 작품에 사용되지 않을 것”이라며 생성형 AI에 대한 부정적인 입장을 전한 바 있다. 또한 만화 원피스의 애니메이션 감독 이시타니 메구미는 ‘지브리풍’ 이미지에 대해 “지브리의 브랜드 가치를 훼손할 수 있는 행위”라며 비판의 목소리를 높였다.³⁾

| SNS에 게시된 ‘지브리풍’ 이미지(샘 올트먼, 전현무, 윤종신)



※ 출처: 한경닷컴, “올트먼 “GPU 녹는다” 행복한 비명...‘지브리 프사’ 대유행”, 2025.04.01.

※ 출처: 노컷뉴스, “연예인도 폭 빠진 챗GPT ‘지브리 프사’ 열풍에...”힘 빠진다”, 2025.04.06.

1) ‘지브리풍’: 일본 애니메이션 스튜디오 지브리에서 만드는 화풍이나 작품과 같은 특정 스타일

2) YTN, “[열린라디오 YTN] 요즘 유행하는 ‘지브리 스타일’과 AI 저작권 문제”, 2025.04.06.

3) 노컷뉴스, “연예인도 폭 빠진 챗GPT ‘지브리 프사’ 열풍에...”힘 빠진다”, 2025.04.06.

2 ‘지브리풍’과 같은 스타일은 저작권 보호의 영역인가?

‘지브리풍’ 이미지 유행을 보고 본인의 사진을 지브리 스타일로 변환한다고 할 때, 한 번쯤은 “지브리로부터 허락을 받아야 하는 것 아닌가?” 또는 “저작권법을 위반하는 것은 아닌가?”라는 의문이 들 수 있다. 본 보고서는 일반인들이 생성형 AI를 사용하는 것에 있어서 이러한 의문을 조금이나마 해소하고 저작권법에 대한 이해를 높이기 위한 목적으로 작성하였다.

‘지브리풍’과 같은 화풍을 생성형 AI가 어떻게 만들 수 있는지와 관련되어 현재까지도 뜨겁게 논의되고 있는 주제인 학습데이터 이용 문제 즉, 생성형 AI 자체를 만드는 것에 있어서 저작권이 있는 자료를 권리자의 허락 없이 이용하였는지 또는 공정이용으로 할 수 있는지에 관한 논의는 다루지 않는다는 점을 미리 알린다.

가. 아이디어는 저작권 보호 대상인가?

우리나라 저작권법 제2조는 저작물을 인간의 사상 또는 감정을 표현한 창작물로 정의한다. 저작권법상 보호 대상은 인간의 사상 또는 감정을 말, 문자, 음, 색 등에 의하여 구체적으로 외부에 표현한 창작적인 표현 형식이고, 표현되어 있는 내용인 아이디어나 이론 등의 사상 및 감정 그 자체는 설사 독창성이나 신규성이 있다 하더라도 원칙적으로 저작권의 보호 대상이 되지 않는다고 보고 있다.⁴⁾

쉽게 이해할 수 있는 사례를 들어 설명해 보면, 일본 법원에 모바일 게임 서비스사 ‘상하이 문툰’이 일본 서비스사 ‘식스조이 홍콩’에게 자신들의 게임 화면 및 캐릭터가 실질적으로 동일하거나 유사하다고 저작권 침해 소송을 제기하였다.

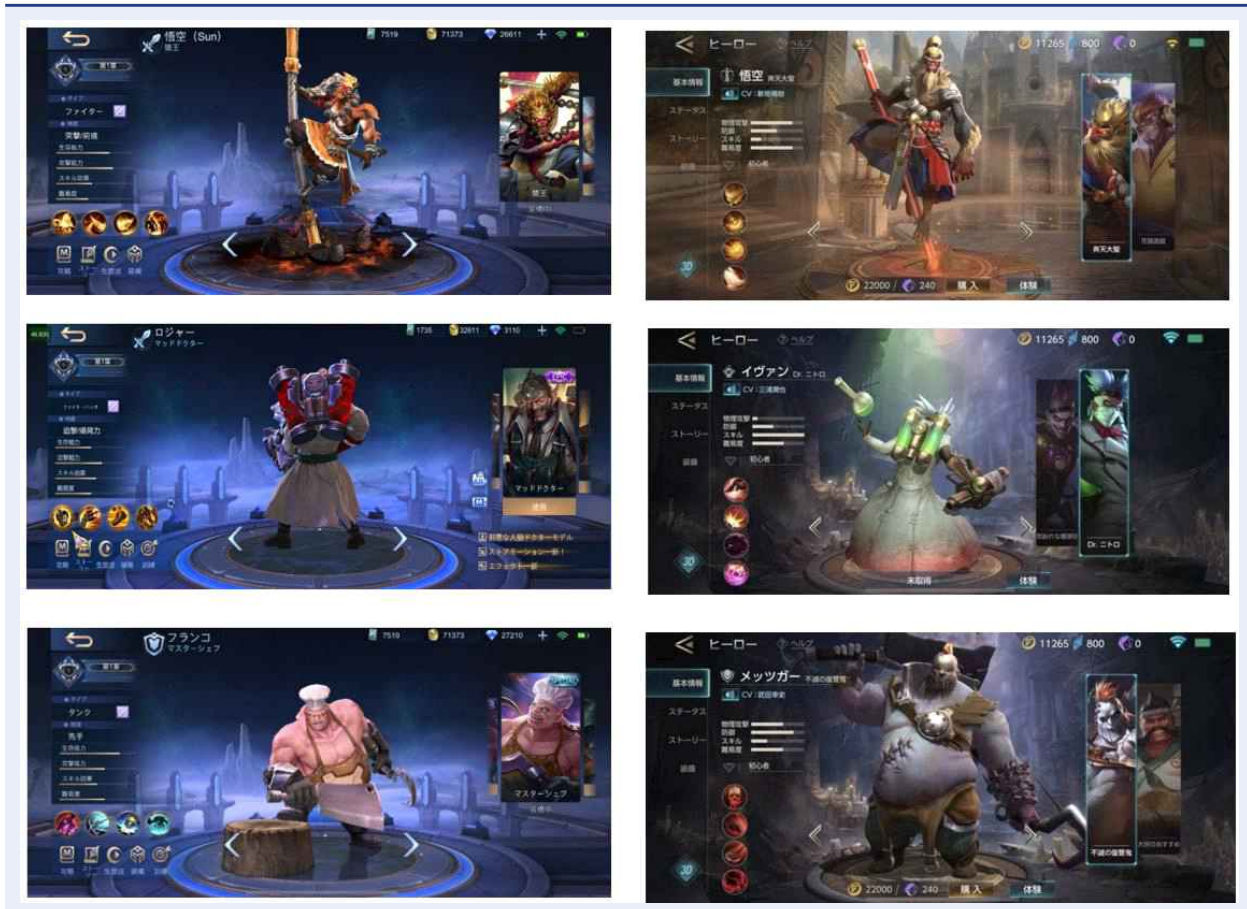
실제로 직접 게임 캐릭터를 비교해 보면, 우리가 흔히 알고 있는 손오공을 모티브로 한 원숭이 캐릭터가 있는데, 두 게임 캐릭터는 꽤 유사해 보인다는 것을 알 수 있다. 하지만 일본 법원은 저작권 침해로 받아들이지 않았는데 두 이미지에 등장하는 캐릭터가 염주 목걸이와 허리띠를 둘렀고, 손에 긴 막대기를 들고 있는 모습 등은 공통된 아이디어에 불과할 뿐, 서로 다른 형태와 색상 등으로 판단해 보았을 때 구체적인 표현은 상이하다는 것이다. 즉 공통적으로 발견되는 요소는 아이디어로 창작적인 표현으로 보기 어렵고, 표현상의 본질적인 특징에 있어 동일하거나 실질적으로 유사하다고 인정하기 어렵다는 점이다.⁵⁾

4) 최승재, “인공지능 프롬프트에 특정 작가의 스타일을 입력한 결과물의 저작권 침해 여부”, 한국저작권위원회, 2025.04.30.

5) 한국저작권위원회 저작권 교육 교재, “게임과 저작권”, 2025.09.

| 원고 ‘상하이 문톤’

| 피고 ‘식스조이 홍콩’



※ 출처: 한국저작권위원회 저작권 교육 교재, “게임과 저작권”, 2025.09.

나. 스타일은 아이디어인가?

구체적으로 스타일은 아이디어라고 규정되어 있는 것은 없으나, 앞에서 언급한 ‘지브리풍’과 같이 인공지능 프롬프트에서 사용되는 스타일은 아이디어의 영역으로 보는 견해가 많다. 스타일이라는 것이 작가가 상당한 시간 창작을 하면서 형성된 그 작가를 나타내는 독특한 특색인데, 스타일을 고안한 것의 신규성은 인정될 수 있고 스타일이라는 것이 특정한 화풍을 연상시킬 수 있다 하더라도, 아이디어로 보아 저작권 침해로 단정할 수 없다는 것이다.⁶⁾

인간의 창작에서도 제자는 스승의 스타일을 기초로 창작하게 되며, 실제로 작품을 그대로 모작하는 경험을 통해 성장한다. AI 또한 스타일을 학습하는 과정은 인간과 동일하다고 볼 수 있는데, 특정 스타일을 기초로 하여 생성된 결과물이 똑같은 스타일 또는 특징적인 느낌을 감득하도록 산출되었다고 해도 저작권 침해로 보긴 힘들다는 의미이다.

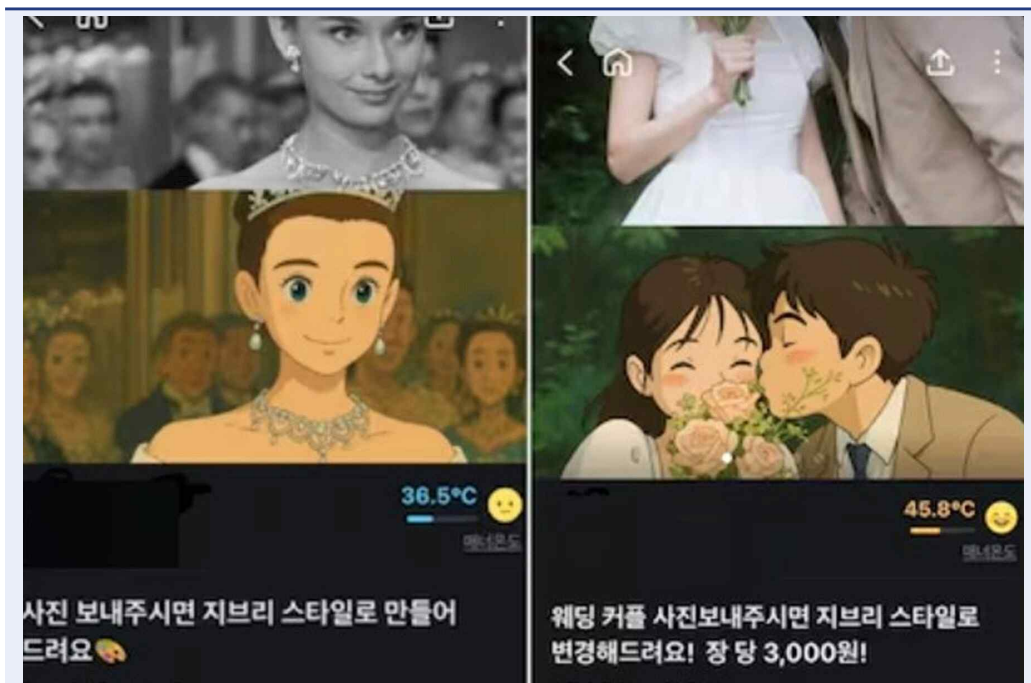
6) 최승재, “인공지능 프롬프트에 특정 작가의 스타일을 입력한 결과물의 저작권 침해 여부”, 한국저작권위원회, 2025.04.30.

다. 저작권법이 아니라 부정경쟁방지법?

앞에서 알아본 바(가. 와 나.)를 생각해 보면, 스타일은 아이디어의 영역이며 아이디어는 저작권 보호 대상이 아니기 때문에 '지브리풍'과 같은 스타일로 이미지 변환을 하는 것은 저작권 침해로 보지 않는다는 것을 알 수 있다. 하지만 예를 들어, "지브리의 애니메이션 작품 '하울의 움직이는 성'의 장면을 구체적으로 구현해 달라"는 요구로 얻어진 AI 산출물은 당연히 저작권법 위반이 될 수 있다.

그렇다면 특정 스타일로 변환한 AI 산출물을 아무런 제한 없이 특히, 상업적인 목적으로도 사용할 수 있는 것일까? '지브리풍' 유행으로 신종 거래가 등장했는데, 실제 일부 중고 거래 플랫폼에서는 "장당 2,000원에 바꿔드려요"라며 유료로 지브리 스타일로 변환해 주겠다는 상업성 판매 글까지 올라오기 시작했다.⁷⁾

| 지브리 스타일로 변환해 주겠다는 내용의 중고 거래 플랫폼 글



※ 출처: 조선일보, ““장당 2000원에 바꿔드려요”... ‘지브리풍’ 열풍에 등장한 신종 거래”, 2025.04.10.

이와 같은 신종 거래는 아이디어를 보호하지 않고 구체적인 표현을 보호하겠다는 우리나라 저작권법만으로 해결할 수 없는 문제이다. 하지만 생성형 AI를 이용하여 일정 금액을 받고 특정 스타일로 이미지 변환을 해준다는 일을 한다고 가정해 보면, 이는 상업적인 목적으로 특정 스타일 창작자의 동의 없이 부당한 이익을 취했다고 판단될 수 있기 때문에, 부정경쟁방지법 위반으로 처벌될 가능성이 있다는 점은 반드시 명심해야 한다.

7) 조선일보, ““장당 2000원에 바꿔드려요”... ‘지브리풍’ 열풍에 등장한 신종 거래”, 2025.04.10.

3. 시사점

생성형 AI가 인간이 할 수 있는 창작의 영역에서 생산성과 효율성을 높여주는 도구적 역할로 이용된다면 당연히 환영받을 일이다. 하지만 창작자 입장에서 본인 즉, 인간만이 할 수 있다고 여겨지던 부분을 생성형 AI가 대체할 수 있다고 생각해 보면, 자신의 생계 수단과 창작 산업에 대해 위기감이 느껴질 수밖에 없다. 앞서 알아본 '지브리풍' 이미지 변환에 대해 창작자들의 시각이 부정적이라는 것이 바로 이런 점을 나타낸다고 본다.

산업 디자인을 전공하고 있는 딸을 둔 아버지는 이와 같은 사실을 알고, '지브리풍' 유행에 따라 SNS에 올렸던 지브리 스타일의 이미지를 모두 삭제하겠다고 전했다. 미래 세대의 기회를 박탈할 수 있는 위기감을 생성형 AI가 가져올지도 모른다고 느꼈기 때문이다.⁸⁾

단순히 법적으로 문제가 되지 않는다고 해서, '지브리풍' 유행을 타며 마치 놀이나 재미처럼 휩쓸리기보다는 미래를 걱정하는 창작자들의 마음, 산업 디자인을 전공하고 있는 딸을 둔 아버지의 마음을 한 번 더 생각해 보는 것은 어떨까?

| 참고자료

- YTN, “[열린라디오 YTN] 요즘 유행하는 ‘지브리 스타일’과 AI 저작권 문제”, 2025.04.06., https://www.ytn.co.kr/_ln/0106_202504060103449813
- 한경닷컴, “올트먼 “GPU 녹는다” 행복한 비명…‘지브리 프사’ 대유행”, 2025.04.01., <https://www.hankyung.com/article/202504012315g>
- 노컷뉴스, “연예인도 폭 빠진 챗GPT ‘지브리 프사’ 열풍에…“힘 빠진다””, 2025.04.06., <https://v.daum.net/v/20250406162404962>
- 최승재, “인공지능 프롬프트에 특정 작가의 스타일을 입력한 결과물의 저작권 침해 여부”, 한국저작권위원회, 2025.04.30.
- 한국저작권위원회 저작권 교육 교재, “게임과 저작권”, 2025.09.
- 조선일보, ““장당 2000원에 바뀌드려요”… ‘지브리풍’ 열풍에 등장한 신종 거래”, 2025.04.10., https://www.chosun.com/national/national_general/2025/04/09/ONQ43271YRAA5K3XK3AQKSVNNY/

8) YTN, “[열린라디오 YTN] 요즘 유행하는 ‘지브리 스타일’과 AI 저작권 문제”, 2025.04.06.