

생성형 인공지능(GAI) 시대의 디자인 오리지널리티 재고찰

복제와 창작의 경계

Rethinking Design Originality in the Age of Generative AI

Boundaries Between Reproduction and Creation

주 저 자 : 손숙영 (Son, Sook Young) 중앙대학교 대학원 조형예술학과 강사
sonne73@naver.com

<https://doi.org/10.46248/kids.2025.3.554>

접수일 2025. 08. 20. / 심사완료일 2025. 08. 29. / 게재확정일 2025. 09. 08. / 게재일 2025. 09. 30.

Abstract

This study examines how the proliferation of digital reproduction and generative artificial intelligence reshapes the concept of originality in design. Building on Walter Benjamin's notion of aura and Jean Baudrillard's theory of simulacra, the analysis highlights the coexistence of reproduction and creation within a field of tension rather than opposition. Case studies of Midjourney and Stable Diffusion demonstrate how data-driven image generation blurs the boundaries between imitation and originality. Consequently, originality is redefined as a relational and distributed creativity that emerges through the intersection of data, algorithms, and socio-cultural contexts. Furthermore, the study argues for the restructuring of legal and ethical frameworks as well as the innovation of design literacy education. These insights provide practical guidance that extends beyond technological adaptation to encompass creators, institutions, and pedagogy as a whole.

Keyword

Originality(오리지널리티), GAI(Generative Artificial Intelligence, 생성형 인공지능), Digital Reproduction(디지털 복제), Design Education(디자인 교육)

요약

본 연구는 디지털 복제와 생성형 인공지능의 확산이 디자인 창작의 개념, 특히 오리지널리티의 의미를 어떻게 재구성하는지를 탐구한다. 벤야민의 아우라 개념과 보드리야르의 시뮬라크르 논의를 토대로, 복제와 창작이 대립적이지 않고 긴장 속에 공존하는 과정을 분석하였다. Midjourney와 Stable Diffusion 사례는 데이터 기반의 이미지 생성이 독창성과 모방의 경계를 모호하게 함을 보여준다. 이에 따라 오리지널리티는 절대적 독창성이 아니라 데이터와 알고리즘, 사회적 맥락이 교차하는 관계적·분산적 창의성으로 재정의된다. 나아가 법적·윤리적 규범의 재편과 디자인 리터러시 교육의 혁신이 요구되며, 이는 단순한 기술적 대응을 넘어 창작자·제도·교육 전반에 새로운 실천적 지침을 제시한다.

목차

1. 서론

- 1-1. 연구 배경 및 문제 제기
- 1-2. 연구 목적 및 방법

2. 복제와 창작의 이론적 전환

- 2-1. 벤야민 이후의 복제 논의; 아우라와 기술
- 2-2. 보드리야르와 시뮬라크르; 원본의 소멸
- 2-3. 디자인 오리지널리티 개념의 역사적 전개

3. GAI 창작 디자인 메커니즘

- 3-1. 데이터 기반 창작과 확률성
- 3-2. 디자인 프로세스에서의 AI 개입
- 3-3. 인간-AI 협업과 창작성의 분산

4. GAI 시대의 오리지널리티 쟁점

- 4-1. 오리지널리티의 해체와 재구성
- 4-2. 복제와 창작의 긴장; Midjourney, Stable Diffusion 사례
- 4-3. 법적, 윤리적 도전; 저작권 책임의 공정성

5. 결론

1. 서론

1-1. 연구 배경 및 문제 제기

디지털 기술의 급속한 발전은 예술과 디자인의 창작 방식을 근본적으로 전환시켰다. 과거에는 예술작품이 지닌 고유성, 즉 ‘오리지널리티(Originality, 원본성)¹⁾와 독창성(Creativity)’이 예술의 가치와 권위를 보장하는 핵심 요소였다. 그러나 20세기 사진과 영화와 같은 기술적 매체의 등장은 복제와 재현을 통한 예술 경험을 전혀 다른 차원으로 확장시켰다. 발터 벤야민(Walter Benjamin)은 『기계복제시대의 예술작품』(1939)에서 기술적 복제가 작품의 ‘아우라(aura)’를 붕괴시킴과 동시에 예술의 대중적 확산을 가능하게 한다고 분석하였으며, 복제 기술은 작품을 특정한 시간과 장소의 제약에서 해방시킴으로써 예술의 사회적 위상을 변화시킨다고 보았다.²⁾ 이후 장보드리야르(Jean Baudrillard)는 『시뮬라크르와 시뮬라시옹』(1981)에서 원본과 복제의 위계가 무너지는 현상을 이론화하며, 예술과 현실의 경계가 점차 희미해지는 과정을 설명하였다.

오늘날 생성형 인공지능(Generative Artificial Intelligence, 이하 GAI)의 등장은 이러한 논의를 한층 심화시킨다. GAI는 대규모 데이터 학습을 기반으로 텍스트, 이미지, 음향, 영상을 자동 생성하는 기술로, 인간이 주도해온 창작 행위를 대체하거나 협업적 방식으로 재구성한다. 예컨대 Midjourney, Stable Diffusion, ChatGPT 등은 디자이너의 아이디어 발상과 시각화 과정에 직접 개입함으로써 창작자의 고유한

역할을 재정의하도록 요구한다. 그러나 동시에 이러한 결과물이 과연 독자적 ‘창작물’로 인정될 수 있는지, 아니면 기존 데이터의 변형·재조합에 불과한지에 대한 본질적 논쟁이 발생한다.

따라서 오늘날 디자인 창작은 “오리지널리티란 무엇인가”라는 오래된 질문을 새로운 국면에서 다시 제기하고 있다. 전통적으로 오리지널리티는 단일한 창작자(Author)의 독창성에 의해 보장된다고 여겨졌지만, GAI와 같은 협업적 기술 환경 속에서는 이러한 관점이 급격히 약화되고 있다. 복제와 창작의 경계가 교차하는 지점에서 오리지널리티는 더 이상 고정된 속성이 아니라, 데이터-알고리즘-사용자-플랫폼이 상호작용하는 관계적 산물로 이해될 필요가 있다. 이러한 문제 제기는 단순한 미학적 논쟁을 넘어, 저작권·윤리·제도적 차원에서 디자인의 규범을 재편하도록 촉구한다.

1-2. 연구 목적 및 방법

본 연구의 목적은 디지털 복제 환경 속에서 창작과 오리지널리티의 개념이 어떠한 변화를 겪고 있는지를 규명하는 데 있다. 이를 위해 먼저 발터 벤야민과 장 보드리야르의 이론을 통해 복제 기술이 예술과 디자인의 고유성을 어떻게 전환시켜 왔는지를 이론적으로 고찰한다. 이어서 디자인의 영역에서 오리지널리티 개념의 역사적 전개를 검토함으로써, 기술 복제가 창작의 의미를 어떻게 재구성해 왔는지를 분석한다. 더 나아가 최근 주목받는 GAI의 사례를 중심으로 데이터 기반 창작, 디자인 프로세스에서의 AI 개입, 인간-기술 협업의 양상을 탐구한다.

연구 방법으로는 문헌 연구와 사례 분석을 병행한다. 문헌 연구에서는 미학, 디자인 연구, 미디어 이론에 관한 국내외 선행 연구를 폭넓게 검토하여 이론적 기반을 마련한다. 사례 분석에서는 실제 디자인 실천과 GAI 활용 사례를 통해 복제와 창작의 융합적 현상을 구체적으로 파악한다. 이러한 접근은 복제와 창작의 경계에서 재구성되는 오리지널리티의 의미를 학술적으로 규명하고, 실제 디자인 현장에서 나타나는 변화를 종합적으로 이해하는 데 기여할 것이다.

1) 본 연구에서 사용하는 오리지널리티(originality)는 단순히 독창성이나 참신함에 한정되지 않는다. 이는 예술·디자인에서 강조되는 원본성, 고유성 그리고 진정성을 포함하는 확장된 의미로 사용된다. 특히, 벤야민의 아우라 개념이나 보드리야르의 시뮬라크르 논의와 같이 복제와 원본의 관계를 탐구하는 맥락에서는 ‘독창성’보다 ‘오리지널리티’가 보다 정확한 학술적 용어라 할 수 있겠다. 따라서 본 논문은 생성형 인공지능 시대의 창작 논의를 다루면서 ‘오리지널리티’를 핵심 범주로 삼는다.

2) Walter Benjamin, 『Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit』 (1939), pp. 477-479.

2. 복제와 창작의 이론적 전환

2-1. 벤야민 이후의 복제 논의: 아우라와 기술 매개

복제 기술은 근대 이후 예술과 디자인의 개념을 근본적으로 재편한 핵심 요인으로 작용해왔다. 발터 벤야민(Walter Benjamin, 1892-1940)은 사진과 영화와 같은 기술적 복제가 예술작품의 '아우라(Aura)', 즉 독창성과 현존성에서 비롯되는 권위를 해체한다고 분석하였다. 아우라의 상실은 단순히 예술적 가치의 약화를 의미하는 것이 아니라, 예술을 대중적이고 정치적인 영역으로 확장시키는 계기를 마련하였다. 벤야민은 복제를 통해 예술이 소수의 엘리트적 향유를 넘어 대중의 일상 속으로 편입될 수 있다고 보았다.³⁾

이후 학계에서는 벤야민의 논지를 두 가지 측면에서 확장하였다. 첫째, 아우라의 해체가 예술의 종말을 의미하는가에 대한 논쟁이다. 일부 이론가들은 기술적 복제가 예술의 고유성을 소멸시킨다고 해석하는 반면, 다른 학자들은 아우라의 상실을 새로운 창작 가능성의 조건으로 보았다. 예컨대 사진과 영화는 전통적 회화와 조각이 지니던 유일성을 해체하는 동시에, 반복 재생과 대중적 배급을 통한 새로운 미학적 경험을 제공했다.

둘째, 기술 매개의 창작 개념에 관한 논의가 이어졌다. 복제 기술이 단순히 원본을 모방하는 행위가 아니라, 기술적 장치를 통해 새로운 시각적 형식과 의미를 산출할 수 있다는 점이 강조되었다. 영화의 몽타주, 사진의 다중 노출 등은 복제가 창작의 종속물이 아니라 창작의 조건으로 전환될 수 있음을 보여준다.

디지털 시대에 들어 이러한 논의는 더욱 심화되었다. 아우라는 물리적 현존성이 아닌, 디지털 매개 속에서의 관계적 가치로 재해석되기 시작했다. 디지털 이미지와 데이터는 무한 복제가 가능하지만, 특정한 맥락·플랫폼·사용자 경험 속에서만 독자적 의미를 획득한다. 예를 들어, NFT(Non-Fungible Token) 예술은 디지털 복제가 불가피한 환경에서 오히려 '유일성'을 기술적으로 재구성하는 시도로 해석될 수 있다. 이는 벤야민이 제시했던 아우라의 개념을 단순한 상실로 보는 것이 아니라, 새로운 기술 조건에 따라 변주되는 가치로 넓힌다는 해석이다.

따라서 벤야민 이후의 복제 논의는 '아우라의 상실'이라는 진단에서 멈추지 않는다. 오히려 복제 기술은 창작의 지형을 확장 시키며, 원본성과 독창성 개념을

시대적 조건에 따라 끊임없이 재구성하도록 만든다. 이러한 논의는 오늘날 GAI(생성형 인공지능) 환경에서 복제와 창작의 경계가 교차하는 현상을 이해하는 데 필수적인 이론적 토대를 제공한다.

2-2. 보드리야르와 시뮬라크르: 원본의 소멸

20세기 후반에 이르러, 복제와 창작의 논의는 발터 벤야민의 '아우라' 개념을 넘어 새로운 국면으로 확장되었다. 장 보드리야르(Jean Baudrillard)는 『시뮬라크르와 시뮬라시옹』(1981)에서 복제를 단순한 원본의 모사(Copy)가 아니라, 원본 자체를 무효화하고 독자적인 기호 체계를 구성하는 시뮬라크르(Simulacra) 개념으로 정의하였다. 보드리야르에게 시뮬라크르는 "더 이상 원본이 없는 이미지", 혹은 "원본과 동일하게 가능하지만 실제로는 자율적으로 존재하는 기호의 세계"를 의미한다. 이는 벤야민이 제기한 아우라의 해체를 더욱 급진적으로 밀고 나간 사유로 평가된다.

보드리야르는 시뮬라크르를 세 가지 단계로 구분한다. 첫째, 전근대적 단계에서 복제는 여전히 원본과의 위계적 관계를 유지하며, 모방의 차원에 머문다. 둘째, 산업화와 대중매체 시대에 복제는 원본과 거의 동일한 수준으로 가능하며, 위계가 약화된다. 셋째, 후기 현대 사회에서는 복제가 원본의 존재 여부를 무력화시키며, 오히려 원본이 복제에 의해 규정되거나 소멸되는 단계로 나아간다. 이 단계에서 창작은 더이상 유일한 작가의 의도를 전제하지 않으며, 복제 그 자체가 새로운 창작의 조건이 된다.⁴⁾

이러한 논의는 특히 디지털 매체 환경에서 현실적인 함의를 갖는다. 인터넷, 가상현실, SNS 플랫폼 속의 이미지는 원본과 복제의 위계를 구분하기 어렵다. 예컨대, 디지털 아트웍이나 밈(Meme)은 '원본'을 특정할 수 없으며, 무한한 공유와 변형을 통해 새로운 의미 체계를 생성한다. 원본의 소멸은 단순한 진정성(Authenticity)의 상실이 아니라, 디지털 환경에서 의미가 '생산되고 소비되는 방식' 자체가 변했다는 것을 보여준다. 이와 같은 맥락에서 디자인 오리진리티 개념 역시 전통적 '원작' 중심의 위계로는 설명할 수 없다. 시뮬라크르 사회에서 디자인의 독창성은 원본과 복제의 이분법을 해체하고, 끊임없는 재조합·변형·유통 속에서 맥락적으로 구성된다. 특히 GAI(생성형 인공지능)가 산출하는 결과물은 특정 원본에 종속되지 않고, 데

3) 발터 벤야민, 『기술적 복제시대의 예술작품』, 심철민 번역, 도서출판b, 2017. pp. 26-31.

4) 장 보드리야르, 『시뮬라시옹』, 하태환 번역, 민음사, 2012. pp. 143-153.

이터 집합의 통계적 패턴을 통해 새로운 형식을 산출한다는 점에서 보드리야르적 시뮬라크르의 대표적 사례라 할 수 있다.

따라서 보드리야르의 논의는 오늘날 GAI 시대의 디자인 오리지널리티를 이해하는 데 중요한 철학적 전환점을 제공한다. 원본의 소멸은 단순히 위기를 뜻하는 것이 아니라, 복제 그 자체가 창작의 조건으로 가능하는 시대적 전환을 의미한다. 이는 “디자인 오리지널리티는 더 이상 고정된 원본의 속성이 아니라, 시뮬라크르적 네트워크 속에서 끊임없이 생성되는 과정”이라는 새로운 정의로 확장될 수 있다.

2-3. 디자인 오리지널리티 개념의 역사적 전개

디자인에서 오리지널리티(Originality)는 시대적 맥락과 기술 환경의 변화 속에서 지속적으로 재정의되어 왔다. 근대 이전에는 작품의 유일성과 장인적 제작 방식이 곧 오리지널리티의 조건으로 이해되었다. 이는 르네상스 이후 작가의 서명(Signature)과 권위를 통해 제도화되었으며, 원본의 진위 여부가 작품 가치를 좌우하는 중요한 기준이 되었다.

19세기 산업혁명은 이러한 개념에 중대한 전환을 가져왔다. 기계적 대량생산은 창작의 독창성을 위협하는 요소로 비판받았고, 이에 대응해 전개된 예술과 공예운동은 수공예적 가치와 심미적 완결성을 통해 오리지널리티를 회복하려 하였다. 이 시기 디자인 담론에서 복제와 창작은 대립적인 관계로 자리 잡았으며, 이는 오늘날까지 중요한 연구 주제로 이어지고 있다.

20세기 모더니즘 디자인은 기능과 합리성, 순수성을 강조하면서 오리지널리티를 ‘형식적 혁신’과 동일시 하였다. 바우하우스는 예술과 기술의 통합을 통해 새로운 창조적 가치를 제시했으며, 이는 한국 근대 디자인 교육에도 직접적인 영향을 미쳤다. 그러나 1970년대 이후 포스트모더니즘은 오리지널리티를 절대적 개념으로 보지 않고, 차용·혼성·패스티시(Pastiche)와 같은 전략을 통해 새롭게 생산되는 차이와 다양성 속에서 오리지널리티를 탐색했다.

오늘날 디지털 환경과 인공지능 기반 창작은 다시금 오리지널리티 개념의 재구성을 요구한다. 생성적 알고리즘과 데이터 기반 창작은 원본과 복제의 구분을 모호하게 만들며, 오리지널리티를 고정된 속성이 아니라 ‘과정적 생성성(Processual Generativity)’으로 전환시킨다. 최근 한국 학계에서도 AI와 디자인 창작의 관계

를 분석하며, 복제와 창작의 경계가 허물어지는 지점에서 오리지널리티의 새로운 의미를 탐색하고 있다.

[표 1] 복제·창작·오리지널리티 논의의 전환

구분	핵심개념	창작·복제에 대한 시각	오리지널리티에 대한 함의
기술복제 시대 (20세기 초반)	발터 벤야민 아우라 (Aura)	기술 복제가 원본의 고유성 약화, 예술의 대중화 촉진	오리지널리티는 고유성·시간·장소에 의존
시뮬라시옹 시대 (20세기 후반)	장 보드리야르 시뮬라크르 (Simulacra)	원본과 복제의 위계 붕괴, 재현의 무한 반복	오리지널리티 개념 자체가 해체됨
GAI시대 (21세기)	GAI (Midjourney, Stable Diffusion 등) 데이터 기반 생성, 확률적 창작	알고리즘·사용자·플랫폼의 협업적 산출	오리지널리티는 관계적·분산적 산출로 재구성

3. GAI 창작 디자인 메커니즘

3-1. 데이터 기반 창작과 확률성

GAI는 기존의 규칙적 알고리즘과 달리 대규모 데이터에 내재된 통계적 패턴을 학습하고, 이를 기반으로 새로운 결과물을 산출한다. 이러한 창작 과정은 본질적으로 확률 분포에 근거한 예측과 변형의 연쇄로 이해할 수 있다. 다시 말해, GAI는 데이터셋 속에서 발견된 확률적 규칙을 토대로 다음에 올 요소를 계산하고, 이를 통해 결과물을 제시한다는 점에서 전통적인 창작 개념과 구별된다.⁵⁾

특히, 생성형 적대 신경망(Generative Adversarial Networks, GAN)이나 확산모델(Diffusion Model)과 같은 구조는 창작의 불확실성과 다양성을 체계적으로 구현한다.

GAN의 경우 생성기(Generator)와 판별기(Discriminator)가 경쟁적으로 학습하며 결과물의 정교함을 높여 가는데, 이는 창작 행위가 단일한 규칙에 수렴하지 않고 확률적 탐색과 오류 수정의 과정임을 보

5) Banh, L. 「Generative Artificial Intelligence」
Electronic Markets 33, 2023, p.11.

여준다. 또한 확산모델은 노이즈가 섞인 데이터를 점차 복원하는 과정을 통해, 무작위성과 규칙성이 교차하는 창작 메커니즘을 드러낸다.

이러한 확률성은 창작의 유일성과 고정성을 전제해 온 기존 예술 디자인의 논리에 근본적인 도전을 가한다. 동일 조건이나 지시어(프롬프트)에도 결과물은 매번 달라질 수 있으며, 이는 창작 행위가 단일한 원본 생산이 아니라 '다양한 가능성의 분포에서 선택되는 사건'임을 강조한다. 이러한 점에서 GAI는 창작의 개념을 고정적 산출물에서 우연성과 반복성, 데이터 기반의 분산적 생성으로 재구성하고 있다.

디자인 분야에서도 이러한 특성은 중요한 의미를 갖는다. 예컨대 GAN을 활용한 패션 디자인 연구는 무한히 변주되는 패턴을 제한함으로써 디자이너의 상상력 확장에 공헌한다. 또한 최근 학계에서는 인공지능 기반 이미지 생성 기술이 아이디어 발상 단계에서 새로운 조형적 영감을 제공하고, 제작 및 편집 과정에서 효율성과 정밀도를 강화한다는 분석이 제기되고 있다. 이처럼 GAI의 확률 기반 창작 메커니즘은 디자인 영역에 있어 단순한 도구적 차원을 넘어, 창작 주체와 과정의 재정의의 요구하는 새로운 패러다임으로 자리매김하고 있다.

3-2. 디자인 프로세스에서의 AI 개입

디자인 프로세스는 전통적으로 문제 정의(Problem Framing) → 아이디어 발상(Ideation) → 프로토타이핑(Prototyping) → 평가(Evaluation) → 수정(Refinement)이라는 순환적 구조를 갖는다. GAI의 개입은 이전 단계에 걸쳐 새로운 변화를 가져오며, 특히 아이디어 발상과 프로토타이핑 과정에서 두드러지게 작동한다.

첫째, 아이디어 발상 단계에서 AI는 방대한 시각 언어 데이터를 기반으로 빠르고 다양한 시안을 생성하여 디자이너에게 새로운 영감을 제공한다. 예컨대 Midjourney, DALL·E와 같은 이미지 생성 모델은 특정 키워드나 문장으로부터 수십 개의 시각적 결과물을 제시함으로써 브레인스토밍의 속도와 범위를 확장한다. 이러한 기능은 단순히 참고자료를 제공하는 수준을 넘어, 디자이너가 미처 고려하지 못한 시각적 개념적 조합을 드러내는 데 의의가 있다.

둘째, 프로토타이핑 단계에서 AI는 3D 모델링, 색채 조합, 형태 변주를 자동화하여 디자인 과정을 단축한다. 예를 들어, GAN 기반 연구에서는 가상공간에서

신발, 가구, 패션 패턴을 자동 생성하여 디자이너의 반복적 작업을 지원한 사례가 보고되었다. 또한 최근에는 텍스트 프롬프트를 통해 제품 렌더링·조명·재질 표현까지 가능하게 하여, 초기 프로토타입 제작에 투입되는 시간과 비용을 크게 절감한다.

셋째, 평가 및 수정 단계에서 AI는 인간의 선택을 보조하는 역할을 수행한다. 이미지 인식 및 피드백 알고리즘은 사용자 반응 데이터를 분석하여, 어떤 디자인이 선호될 가능성이 높은지를 예측한다. 이는 디자이너의 직관적 판단을 보완하며, 디자인 결과물의 사용자 적합성(User-fitness)을 높이는 데 기여한다.

그러나 이러한 AI 개입은 단순한 보조 도구를 넘어, 창작 주체성의 분산을 의미한다. 즉, 디자이너는 모든 창작의 '원천적 저자(Author)'가 아니라, AI와의 상호작용 속에서 새로운 결과를 선택·조율하는 큐레이터(Curator) 또는 편집자(Editor)로서 위치가 이동한다. 이 과정은 디자인 행위가 인간의 창의성에 독점적으로 귀속되지 않고, 데이터와 알고리즘의 조합으로 분산되는 현상을 보여준다.

결국, GAI의 디자인 프로세스 개입은 효율성과 창의적 다양성을 확대하는 동시에, 창작 주체와 산출물의 경계를 재구성한다는 점에서 학술적으로 중요한 의미를 갖는다.

3-3. 인간-AI 협업과 창작성의 분산

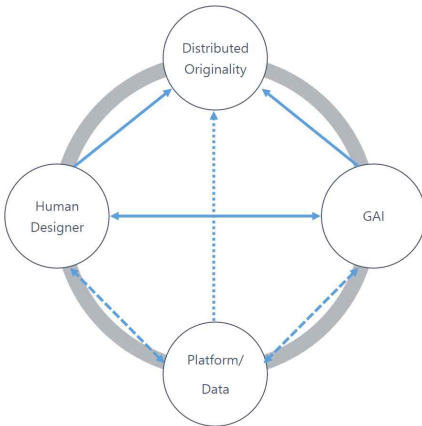
생성형 인공지능의 도입은 단순한 도구적 지원을 넘어, 인간과 기계가 협업하는 새로운 창작 패러다임을 형성하고 있다. 기존의 창작은 디자이너 개인의 독창성과 미적 판단을 전제로 삼았지만, 오늘날의 창작 과정은 데이터-알고리즘-인간의 직관이 결속되는 다중적 구조로 변화하고 있다. 이러한 맥락에서 창작성은 단일 주체의 고유한 능력으로 환원되지 않으며, 분산적(Distributed) 속성을 가진다고 평가된다.

첫째, 인간-AI 협업은 발상 단계에서의 상호작용을 통해 창작성을 확장한다. 디자이너는 AI에게 특정한 조건이나 맥락을 제시하고, AI는 이를 바탕으로 예상치 못한 결과를 산출한다. 이러한 상호작용은 디자이너에게 새로운 탐색의 경로를 제공하며, 창작의 '공동 산출(Co-production)'이라는 성격을 강화한다. 예를 들어, 건축 설계 분야에서는 AI가 수많은 공간 배치를 제안하고, 디자이너가 이를 선별·조율하는 방식으로 창작이 진행되고 있다.

둘째, 협업 과정은 창작 주체의 역할 이동을 의미한다. 디자이너는 최종 산출물을 직접 제작하는 유일한 저자가 아니라, AI가 생성한 다양한 가능성을 평가·편집·재구성하는 큐레이터로서의 위치를 갖는다. 이는 창작의 주체성을 분산시키는 동시에, 창작 과정의 새로운 권력관계를 드러낸다. 다시 말해, 창작의 권위가 인간에서 AI로 이동하는 것이 아니라, 인간과 AI 사이에 재분배되는 것이다.

셋째, 인간-AI 협업은 창작의 윤리적·법적 문제와도 직결된다. 저작권 제도는 전통적으로 인간의 창작 행위를 전제로 하지만, AI의 기여가 명백한 경우 창작물의 소유와 권한 배분을 둘러싼 논의가 불가피하다. 따라서 학문적·산업적 차원에서 창작 주체성의 분산은 단순한 기술적 변화가 아니라, 법적·사회적 담론으로 확장되는 복합적 문제임을 알 수 있다.⁶⁾

결국, 인간-AI 협업은 창작성을 개인적 능력에서 상호작용적 과정으로 전환시키며, 이는 예술·디자인 연구의 핵심적 쟁점을 형성하고 있다. 이러한 흐름은 앞으로의 디자인 담론에서, 창작을 이해하는 기본 전제를 근본적으로 재구성할 것을 요구한다.⁷⁾



[그림 1] GAI 시대 디자인 오리진리티의 분산적 형성 구조: 인간 디자이너·AI·데이터·플랫폼이 상호작용하며 오리진리티가 관계적으로 산출되는 과정

- 6) 차상욱, 「인공지능 창작물의 저작권 법상 보호 쟁점에 대한 개정방안에 관한 연구」, 한국저작권위원회, 2020, Vol.33 No.1, p.8.
- 7) ①실선 화살표(직접적 상호작용)_인간디자이너와 GAI사이의 협업, 그리고 이들이 직접적으로 분산된 오리진리티 형성에 기여하는 과정이다. 이는 창작 과정의 핵심적이고 적극적인 참여를 의미한다. ②점선 화살표(간접적/매개적 상호작용)_플랫폼과 데이터는 인간-AI 창작을 가능하게 하는 조건이자 환경이지만,

4. GAI 시대의 오리진리티 쟁점

4-1. 오리진리티의 해체와 재구성

디지털 기술과 인공지능(AI)의 확산은 오랫동안 예술과 디자인의 핵심 가치로 간주되었던 ‘오리진리티(Originality)’ 개념을 근본적으로 재구성하고 있다. 근대 이후 오리진리티는 창작자가 가진 독창성과 개별 작품의 유일성을 보증하는 담론적 장치였다. 그러나 오늘날 GAI가 생산하는 결과물은 데이터 기반의 ‘재조합(Recombination)’과 ‘확률적 생성(Probabilistic Generation)’의 산물로, 기존 자료의 축적과 변형을 통해 새로운 형식이 산출된다. 이 과정에서 창작물은 더 이상 단일한 창작 주체의 고유한 산물이 아니라, 다수의 원본 데이터와 알고리즘이 중첩된 결과물로 이해된다.

따라서 오리진리티는 절대적 가치로 존속하기보다는, 해체된 뒤 재구성되는 개념으로 작동한다. 즉, 전통적 의미의 독창성은 ‘데이터의 활용과 변형을 통해 새로운 의미를 창출하는 능력’으로 전환된다. 디자인 현장에서도 ‘창작자 개인의 독창성’보다 ‘협업적·분산적 창의성’이 강조되며, 오리진리티는 과정 중심적 개념으로 이동하고 있다. 이는 곧 오리진리티가 고정된 실체라 아니라, 시대적 조건과 기술 환경 속에서 끊임없이 재구성되는 담론적 실천임을 보여준다.

이러한 변화는 디자인 교육과 연구의 패러다임에도 영향을 미친다. 창작자는 고립된 천재적 개인이 아니라, 데이터·기계·사회적 네트워크와 상호작용하는 하나의 행위자로 자리매김한다.⁸⁾ 그 결과 오리진리티는 독창적 결과물 자체보다 과정, 맥락, 관계를 중시하는 개념으로 확장된다. 이는 궁극적으로 복제와 창작의 이분법적 경계를 넘어서는 새로운 창작윤리와 미학적 기준을 요청한다.

4-2. 복제와 창작의 긴장: Midjourney, Stable Diffusion 사례

GAI는 이미지·텍스트 등 방대한 데이터 세트(Date set)를 학습하여 새로운 결과물을 산출하는 과정에서,

- 직접적인 창작 행위보다는 간접적·매개적 영향력을 행사한다. 따라서 점선을 사용하여 보조적이지만 불가결한 역할을 표현했다.
- 8) 최치권, 「디자인 창의성 교육을 위한 인공지능과 인간 디자이너의 협업 기반 창작 프로세스 연구」, 한국디자인리서치학회, 2024, Vol.9 No.4, p.421.

복제(Reproduction)와 창작(Creation)의 경계를 재구성한다. 특히 Midjourney와 Stable Diffusion은 이러한 긴장을 가장 잘 드러내는 대표적 플랫폼이다.

우선, Midjourney의 경우 사용자가 텍스트 프롬프트를 입력하면 AI는 이를 시각적 형태로 변환한다. 이때 산출물은 고유하게 보이지만, 실상은 수많은 기존 이미지의 통계적 패턴과 스타일의 합성 결과이다. 이러한 ‘확률적 재조합’은 기존 예술작품의 흔적을 기반으로 새로운 형식을 도출하는데, 이는 전통적 의미의 창작 개념과 긴장을 일으킨다.

Stable Diffusion은 오픈소스 모델로서 학습 데이터와 알고리즘의 구조를 공개한다는 점에서 투명성을 확보했지만, 동시에 특정 작가의 회화적 스타일이 모방되는 문제가 발생했다. 예를 들어, 유명 일러스트레이터의 이름을 프롬프트에 입력하면 그 작가의 화풍을 거의 그대로 재현한 이미지가 출력되는 경우가 보고되었다. 이는 AI가 학습한 ‘집단지식 데이터 자산’이 개인 창작자의 독창성을 잠식하는 결과를 낳을 수 있음을 보여준다. 즉, GAI는 집단적 지식의 공유와 개인 창작자의 권리 보호라는 상반된 가치를 동시에 부각시킨다.

이러한 사례는 복제와 창작이 더이상 이분법적으로 구분될 수 없음을 시사한다. GAI는 원본을 복제하면서도 그 자체로는 존재하지 않았던 이미지를 산출한다. 다시 말해, AI 산출물은 ‘복제의 흔적을 지닌 창작’이자 ‘창작성 효과를 지닌 복제’라는 이중적 지위를 갖는다. 이러한 모순적 긴장은 예술 디자인 이론의 패러다임 전환을 촉발한다. 벤아민이 지적한 아우라의 상실 이후, 복제 기술은 창작을 위협하기보다는 창작의 조건이 되었으며, 오늘날 AI의 사례는 이 경향을 극단적으로 확장한다. 결국, Midjourney와 Stable Diffusion은 단순히 새로운 도구가 아니라, 복제와 창작의 관계를 근본적으로 재사유 하게 만드는 문화적 실험의 장이라 할 수 있다. 이는 디자인 연구자와 실무자 모두에게 창작의 독창성을 어떤 방식으로 정의하고 보호할 것인가라는 근본적 질문을 던진다.

4-3. 법적, 윤리적 도전: 저작권 책임의 공정성

GAI가 산출하는 결과물은 창작성과 기술적 자동성의 경계에 놓여 있으며, 이는 필연적으로 법적·윤리적 쟁점을 불러온다. 특히 저작권과 책임의 문제는 복제와 창작의 긴장이 사회 제도적 차원에서 어떻게 제도화될 수 있는지를 가능하게 한다.

첫째, 저작권 귀속의 문제가 제기된다. 전통적 저

작권 제도는 인간 창작자의 독창적 표현을 보호하는데 초점을 맞추고 있다. 그러나 GAI의 결과물은 다수의 데이터 세트를 기반으로 한 산출물이기에 그 법적 주체가 모호하다. 가령 Stable Diffusion의 경우, 특정 작가의 작품 스타일을 반영한 결과물이 산출되었을 때, 이는 새로운 저작물인지 아니면 원작자의 권리를 침해한 것인지 판단하기 어렵다. 현재 한국을 비롯한 여러 국가에서 이러한 문제를 해결할 명확한 법적 기준은 부재하다.⁹⁾

둘째, 책임 주체의 불명확성이다. AI 산출물이 저작권을 침해했을 경우, ‘그 책임이 누구에게 있는가’라는 질문은 여전히 논쟁적이다. 사용자가 직접 특정 작가명을 입력했을 때는 이용자의 책임이 강조될 수 있지만, 학습 데이터의 수집 단계에서 이미 원작의 저작권이 침해되었다면 개발사 또는 데이터 제공자에게 책임이 돌아갈 수 있다. 이러한 다층적 책임 구조는 법적 제도의 개편을 요구한다.

셋째, 윤리적 공정성 문제이다. AI 모델이 생성한 결과물은 원본 작가들의 창작물을 기반으로 한다. 그럼에도 불구하고 원작자에게는 어떠한 보상도 돌아가지 않는 경우가 대부분이다. 이는 ‘데이터 공정 사용(Fair Use)’과 ‘창작자 권익 보호’ 사이의 균형을 둘러싼 새로운 윤리적 과제를 제기한다. 최근 유럽연합(EU)에서는 ‘AI 법안(AI Act)’을 통해 학습 데이터 공개 및 투명성을 강화하려는 시도가 진행되고 있으며, 이는 공정성과 책임 분배를 제도적으로 마련하려는 움직임의 일환이다.¹⁰⁾ GAI 시대의 저작권 문제는 단순한 법적 분쟁 차원을 넘어 창작과 권리, 기술과 윤리 사이의 공정한 분배 구조를 모색하는 과제로 귀결된다. 이는 디자인 및 예술 연구자에게도 중요한 화두로, 단순히 기술의 가능성을 논의하는 것을 넘어 사회적·제도적 맥락에서 창작을 재구성하는 작업이 필요하다.

5. 결론

5-1. 디자인 오리지널리티의 재정의

GAI(생성형 인공지능)의 등장은 디자인에서 오리지널리티(Originality)의 의미를 근본적으로 재정의하도록

9) 류시원, 생성형 AI 프롬프트 입력에 대한 저작권법상 평가, 한국저작권위원회, 2024, Vol.37 No.4, P.106.

10) European Parliament, Artificial Intelligence Act: EU Legislation on AI, 2023.

요구한다. 전통적으로 오리지널리티는 독창적 발상과 개별 작가의 표현 양식에 기초한 것으로 이해되어 왔다. 그러나 디지털 복제 기술과 AI 생성 모델의 발전은 창작을 개별적 행위라기보다 집단적 데이터와 알고리즘적 조합의 산물로 드러나게 한다.

따라서 예술과 디자인에 있어서 오리지널리티는 절대적 독창성의 지표라기보다는, 데이터 기반의 반복과 변형 속에서 드러나는 관계적·맥락적 창의성으로 전환된다. 이는 벤야인이 제시한 아우라의 소멸 이후 예술 작품의 지위를 재사유 하는 문제와도 맞닿아 있으며, 오늘날에는 인간-AI 기술 협력 구조 속에서 발생하는 ‘분산된 창작성’으로 이해될 필요가 있다.

이러한 전환은 단순한 패러다임 변화가 아니라, 예술 디자인 담론의 핵심 개념을 다시 쓰는 작업이다. 오리지널리티는 더이상 단일 창작자의 소유물이 아니라, 데이터, 알고리즘, 사회적 맥락이 교차하는 지점에서 발생하는 새로운 형태의 창조적 차별성으로 자리 잡는다.

5-2. 제도적, 교육적 함의

이와 같은 변화는 제도와 교육 차원에서 심대한 함의를 갖는다. 첫째, 제도적 차원에서 저작권과 지적 재산권 체계는 ‘개인 창작자 보호’와 ‘공동 지식 자원의 활용’이라는 상반된 가치를 균형 있게 조정해야 한다. 학습 데이터 공개, 투명한 이용 규정, 원작자 보상 메커니즘 마련은 필수적 과제다. 특히 예술 디자인 분야에서는 특정 스타일이나 창작 방식이 무단 전용되는 것을 방지하는 새로운 규범이 마련되어야 한다.

둘째, 교육적 차원에서 디자인 교육은 ‘창의적 천재’라는 낭만적 모델에만 의존할 수 없다. 학생들은 AI 도구를 단순히 활용하는 차원을 넘어, AI와의 협업 과정에서 발생하는 창작적 분산성, 윤리적 책임, 사회적 파급력을 비판적으로 성찰해야 한다. 이는 디자인 리터러시(Design Literacy)의 새로운 확장으로, 디지털 시대 창작자가 갖추어야 할 핵심 역량이다.

궁극적으로, GAI 시대의 디자인 연구는 기술 발전에 수동적으로 대응하는 것이 아니라, 새로운 오리지널리티 개념을 학문적으로 재정립하고, 제도와 교육을 혁신적으로 재편하는 적극적 과제를 지닌다. 이러한 통찰은 단지 이론적 논의에 머무르지 않고, 창작자·교육자·정책 입안자 모두에게 실질적인 지침을 제공해야 한다.

참고문헌

1. 발터 벤야민, 『기술적 복제시대의 예술작품』, 심철민 번역, 도서출판b, 2017.
2. 장 보드리야르, 『시뮬라시옹』, 하태환 번역, 민음사, 2012.
3. 류시원, 생성형 AI 프롬프트 입력에 대한 저작권법상 평가, 한국저작권위원회, 2024, Vol.37 No.4
4. 차상욱, 「인공지능 창작물의 저작권 법상 보호 쟁점에 대한 개정방안에 관한 연구」, 한국저작권위원회, 2020, Vol.33 No.1.
5. 최치권, 「디자인 창의성 교육을 위한 인공지능과 인간 디자이너의 협업 기반 창작 프로세스 연구」, 한국디자인리서치학회, 2024
6. European Parliament, Artificial Intelligence Act: EU Legislation on AI, 2023.
7. Banh, L. 「Generative Artificial Intelligence」, Electronic Markets 33, 2023.
8. Candy, L., & Edmonds, E. The Routledge Companion to Practice-Based Research. Routledge. 2018.
9. Goodfellow, I., Pouget-Abadie, J., Mirza, M., Xu, B., Warde-Farley, D., Ozair, S., Courville, A., & Bengio, Y. “Generative Adversarial Nets.” Advances in Neural Information Processing Systems (NeurIPS 27). 2014.
10. McCormack, J., Gifford, T., & Hutchings, P. “Autonomy, Authenticity, Authorship and Intention in Computer Generated Art.” AI & Society, 34(4), 2019.
11. Latour, B. Reassembling the Social: An Introduction to Actor-Network-Theory. Oxford University Press. 2005
12. Walter Benjamin, 『Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit』, 1939
13. www.midjourney.com
14. www.stablediffusion.com