

# 생성형 AI 아트의 매체 조건과 작가성의 재구성: 운영 미학의 관점에서

김보경\*

산동예술대학교 교수 및 서울대학교 인문학연구원 객원연구원

## Media Conditions and the Reconfiguration of Authorship in Generative AI Art: From the Perspective of Operational Aesthetics

BO KYONG KIM\*

Professor, Shandong University of Art and Humanities of Seoul National University

**요약** 본 연구는 생성형 AI 아트를 단순한 창작 도구가 아니라 예술의 생산 조건과 감상 구조를 재편하는 미디어 생태학적 현상으로 고찰한다. 이를 위해 발터 벤야민, 레프 마노비치, 백남준의 매체 이론과 사이버네틱스 미학을 바탕으로 AI 아트의 매체적 조건을 분석하였다. 또한 생성형 AI 창작에서 작가성이 단일한 개인에게 귀속되지 않고 데이터, 알고리즘, 플랫폼, 사용자, 전시 제도 등이 결합된 분산적 구조로 재구성됨을 논의하였다. 본 연구는 이러한 변화 양상을 메타 작가, 켄타우로스 협업, 플랫폼 기반 집합적 작가성의 세 가지 모형으로 유형화하였다. 나아가 AI 아트에서 감상자는 작품을 수동적으로 해석하는 관객을 넘어 생성 과정에 개입하는 운영자로 전환된다고 보았다. 이러한 분석을 통해 본 연구는 실행, 피드백, 상호작용을 중심으로 한 ‘운영 미학’ 개념을 제안한다. 따라서 생성형 AI 아트는 기술적 유행이 아니라 인간과 기계, 데이터와 감각이 결합하는 동시대 예술의 새로운 미학적 실험장이라 할 수 있다.

**주제어** : 생성형 AI 아트, 매체 조건, 작가성의 재구성, 운영 미학, 미디어 생태학

**Abstract** This study examines generative AI art not as a mere creative tool, but as a media-ecological phenomenon that reorganizes the conditions of artistic production and the structure of aesthetic appreciation. To this end, it analyzes the media conditions of AI art based on the media theories of Walter Benjamin, Lev Manovich, and the cybernetic aesthetics of Nam June Paik. It also discusses how authorship in generative AI creation is not attributed to a single individual, but is reconfigured into a distributed structure in which data, algorithms, platforms, users, and exhibition institutions are combined. This study categorizes these changes into three models: the meta-author, centaur collaboration, and platform-based collective authorship. Furthermore, it argues that in AI art, the viewer is transformed from a passive audience who interprets the work into an operator who intervenes in the generative process. Through this analysis, this study proposes the concept of “operational aesthetics,” centered on execution, feedback, and interaction. Therefore, generative AI art is not a technological trend, but a new aesthetic laboratory of contemporary art in which humans and machines, data and sensation are combined.

**Key Words** : Generative AI Art, Media Conditions, Reconfiguration of Authorship, Operational Aesthetics, Media Ecology

## 1. 서론

2023년 보리스 엘다센(Boris Eldagsen)의 AI 이미지 작품이 소니 월드 포토그래피 어워드에서 수상한 이후, 작가 스스로 수상을 철회한 사건은 AI 아트를 둘러싼 예술적·제도적 논쟁을 본격적으로 드러낸 사례이다[1]. 이 사건은 단순한 수상 자격 논란을 넘어, 새로운 기술적 실천이 어떠한 조건에서 예술로 인정될 수 있는가라는 예술사적 질문을 다시 제기한다. 사진, 영화, 비디오, 컴퓨터 아트 등 새로운 매체가 등장할 때마다 예술은 그 경계와 정당성을 둘러싼 논쟁을 경험해 왔으며, 이는 예술의 정의가 고정된 본질이 아니라 매체 조건과 감각 구조, 제도적 수용 방식의 변화 속에서 재구성되어 왔음을 보여준다.

생성형 인공지능의 등장은 이러한 매체 전환의 연속선상에 있으면서도, 창작 주체성과 감상 경험의 구조를 보다 근본적으로 변화시킨다는 점에서 중요한 의미를 지닌다. 발터 벤야민은 기계적 복제가 예술의 아우라를 해체하는 동시에 새로운 집단적 감각을 형성한다고 보았다[2]. 오늘날 생성형 AI 아트 역시 단순한 기술 도구의 확장이 아니라, 데이터, 알고리즘, 플랫폼, 사용자 인터페이스가 결합된 복합적 미디어 환경 속에서 작동한다. 특히 사물인터넷 기반의 데이터 흐름, 알고리즘적 처리 구조, 플랫폼 기반 상호작용 체계는 예술의 생산 조건과 감상 조건을 동시에 재편하는 융복합적 매체 환경을 형성한다.

최근 AI 아트에 관한 연구는 창작자의 작가성 인식, 인간과 비인간 행위자의 관계, 생성형 AI 기반 제작 워크플로우를 중심으로 전개되어 왔다. 이나점·김지운은 AI 활용 제너러티브 아트 영상물에서 창작자의 작가성 인식을 분석하였고[3], 임우주·신지호는 행위자-네트워크 이론(ANT)을 통해 생성형 AI를 창작 네트워크에 개입하는 비인간 행위자로 해석하였다[4]. 또한 김정웅은 희스필드 AI 활용 사례를 통해 프롬프트, 이미지 레퍼런스, 토큰 비용, 생성 길이 제한, 플랫폼 가이드라인 등이 영상 제작 과정에 개입하는 사회기술적 조건임을 분석하였다[5]. 이러한 선행연구들은 AI 창작의 주체성, 인식, 제작 과정을 이해하는 데 중요한 기반을 제공하지만, 매체 조건, 작가성의 재구성, 감상 구조의 변화를 하나의 미학적 틀 안에서 통합적으로 설명하는 데에는 아직 한계가 있다.

본 연구는 이러한 문제의식에서 출발하여 생성형 AI 아트를 단순한 창작 보조 도구가 아니라, 예술의 생산 방식과 의미 형성 구조를 재편하는 미디어 생태학적 현상

으로 고찰하고자 한다. 이를 위해 본 연구는 문헌연구와 이론적 분석을 중심으로 벤야민, 맥루한, 마노비치, 백남준의 매체 이론과 사이버네틱스 미학을 검토하고, 생성형 AI 아트의 주요 사례를 통해 데이터, 알고리즘, 플랫폼, 사용자, 전시 제도가 결합하는 방식을 분석한다. 연구 질문은 다음 세 가지이다. 첫째, 생성형 AI 아트는 어떠한 매체 조건 속에서 작동하는가? 둘째, 이러한 조건은 작가성과 감상자의 위치를 어떻게 재구성하는가? 셋째, 생성형 AI 아트는 미디어 역사 속에서 어떠한 연속과 변형의 의미를 갖는가?

본 연구의 목적은 생성형 AI 아트를 매체 조건의 변화 속에서 작가성과 감상 구조를 재편하는 예술 형식으로 규정하고, 이를 설명할 수 있는 이론적 틀을 제시하는 데 있다. 구체적으로 본 논문은 작가성의 분산 구조를 메타작가, 켄타우로스 협업, 플랫폼 기반 집합적 작가성의 세 가지 모형으로 유형화하고, 기존의 재현 중심 미학을 넘어 실행, 피드백, 상호작용을 중심으로 한 ‘운영 미학(operational aesthetics)’ 개념을 제안한다. 이하에서는 먼저 생성형 AI 아트의 매체적 조건을 검토하고, 이어 작가성의 재구성과 감상자의 운영자화를 분석함으로써 생성형 AI 아트가 동시대 예술에서 갖는 미학적 의미를 밝히고자 한다.

## 2. 생성형 AI 아트의 매체적 조건

AI 아트는 예술사 속에서 갑자기 등장한 단절적 현상이라기보다, 컴퓨터 예술, 알고리즘 아트, 비디오 아트, 인터랙티브 미디어아트가 축적해 온 매체 실험의 연장선상에 놓인다. 프리터 나케의 플로터 드로잉[6], 베라 몰나르의 규칙 기반 변형 실험[7], 앤디 워홀의 반복적 실크스크린 작업[8]은 예술이 수공적 표현만이 아니라 규칙, 절차, 반복, 변형의 체계 속에서도 생성될 수 있음을 보여준다. 백남준의 미디어아트 역시 예술을 고정된 결과물이 아니라 신호, 기계, 관객, 환경이 상호작용하는 시스템의 차원으로 확장하였다[9]. 이러한 흐름은 생성형 AI 아트가 보여주는 실행, 피드백, 변형의 구조와 연결된다.

레프 마노비치의 디지털 미디어 이론은 이러한 변화를 설명하는 중요한 기반이 된다. 마노비치에 따르면 디지털 이미지는 더 이상 물질적 표면 위에 고정된 재현물이 아니라, 데이터 구조와 알고리즘적 연산을 통해 생성되는 과정적 산물이다[10]. 이 논의를 생성형 AI 아트에 적용하면, AI가 산출하는 이미지는 완결된 객체라기보다

잠재 공간(latent space)에서의 선택, 조합, 변형, 연산을 통해 나타나는 사건적 결과로 볼 수 있다. 즉 이미지는 존재하는 것이 아니라 발생하는 것이며, AI 아트에서 중요한 질문은 “무엇이 표현되었는가”를 넘어 “어떤 데이터와 알고리즘, 어떤 프롬프트와 플랫폼 조건을 통해 결과가 실현되었는가”로 확장된다.

생성형 AI 아트의 매체 조건은 네 가지 특징으로 정리할 수 있다. 첫째, 데이터 기반성이다. AI가 산출하는 이미지는 개별 작가의 기억이나 손기술만이 아니라 방대한 이미지 데이터와 문화적 양식의 축적을 바탕으로 생성된다. 둘째, 확률적 연산이다. 동일한 프롬프트를 입력하더라도 때면 다른 결과가 산출될 수 있으며, 이러한 차이는 알고리즘의 확률적 처리 과정에서 발생한다. 셋째, 플랫폼 의존성이다. 사용자는 Midjourney, Stable Diffusion, DALL·E, Runway, Higgsfield AI와 같은 플랫폼이 제공하는 인터페이스, 정책, 기능, 제한 조건 안에서 창작을 수행한다. 넷째, 반복적 피드백 구조이다. 사용자는 결과물을 확인한 뒤 프롬프트를 수정하고, 이미지를 선택하거나 폐기하며, 반복적 조정을 통해 작품의 방향을 형성한다.

이 구조 안에서 프롬프트는 생성 조건을 규정하는 설계 행위가 된다. 최근 ANT 관점의 연구들이 지적하듯, 생성형 AI 창작에서 프롬프트, 데이터셋, 알고리즘, 플랫폼, 가이드라인 정책은 모두 창작 과정에 개입하는 행위자로 작동한다. 프롬프트는 인간의 의도를 기술적 형식으로 번역하는 매개이며, 플랫폼은 창작 가능성을 열어주는 동시에 일정한 방식으로 제한하는 조건이 된다. 따라서 생성형 AI 아트에서 창작은 인간의 의도가 기계에 일방적으로 전달되는 과정이 아니라, 인간과 비인간 행위자들이 상호 번역하고 조정하는 사회기술적 과정에 가깝다.

이러한 조건은 벤야민의 기술복제 이론을 새롭게 읽게 한다. 벤야민이 기계적 복제가 원작의 아우라를 해체하면서도 새로운 감각 구조를 형성한다고 보았다면[2], 생성형 AI는 고정된 원본이 존재하지 않는 조건에서 이미지를 산출한다. AI 아트에서 생성되는 이미지는 원본의 복제물이 아니라, 데이터와 알고리즘, 프롬프트와 플랫폼이 결합하는 순간마다 새롭게 발생하는 사건이다. 따라서 고유성은 원작의 물리적 현존이 아니라, 매 생성 과정에서 발생하는 차이와 선택, 그리고 그 과정을 설계하고 조정하는 관계 속에서 형성된다.

요컨대 생성형 AI 아트의 결과물은 하나의 완성된 작품이라기보다 생성 절차의 흔적이자 작동 과정의 산물로

이해될 수 있다. 예술적 판단 역시 결과물의 외형적 완성도에 국한되지 않고, 생성 조건의 설계, 데이터와 알고리즘의 활용 방식, 프롬프트의 구성, 반복적 피드백의 과정에 의해 규정된다. 이는 예술의 중심이 표현에서 절차로, 재현에서 생성으로, 결과물에서 작동 방식으로 이동하고 있음을 의미한다. 따라서 생성형 AI 아트의 매체적 조건은 예술의 재료를 변화시키는 데 그치지 않고, 예술이 생성되고 경험되며 평가되는 방식 자체를 재구성한다.

### 3. 작가성의 재구성과 세 가지 모형

롤랑 바르트는 의미의 근원을 저자에서 독자로 이동시키며 “작가의 죽음”을 선언한 바 있다[11]. 이 선언은 저자가 더 이상 작품 의미의 유일한 근원이 아니라는 점을 강조한 것이었다. 생성형 AI 아트가 확산된 오늘날, 바르트의 문제의식은 새로운 기술적 현실 속에서 다시 소환된다. AI 아트의 생성 과정에서 창작 주체는 더 이상 단일한 개인으로 환원되지 않는다. 프롬프트를 입력하는 사용자, 모델을 설계한 엔지니어, 학습 데이터셋을 구축한 생산자, 알고리즘을 운영하는 플랫폼, 결과를 선별하고 전시하는 큐레이터와 제도까지 모두가 작품 형성과정에 관여하기 때문이다. 따라서 AI 아트에서 작가성은 한 명의 창작자에게 고정되는 속성이 아니라, 다양한 인간 및 비인간 행위자들이 결합하는 관계적 구조 속에서 형성된다.

이러한 변화는 창작의 의도가 개인 내부에서 자율적으로 발생한다는 전통적 관념을 흔든다. 생성형 AI 아트에서 이미지는 작가의 내면적 표현만으로 산출되지 않으며, 데이터, 알고리즘, 프롬프트, 플랫폼 정책, 사용자 피드백이 얹힌 연산 조건 속에서 발생한다. 또한 AI 활용 창작자들의 작가성 인식은 AI를 도구, 협력자, 창의성 확장의 매개, 혹은 정체성 혼란의 요인으로 다양하게 나타난다[12]. 이는 AI 아트에서 작가성이 더 이상 단일한 기준으로 설명되기 어렵다는 점을 보여준다. 본 연구는 이러한 작가성의 재구성을 메타 작가 모형, 켄타우로스 협업 모형, 플랫폼 기반 집합적 작가성 모형으로 유형화한다.

첫째, 메타 작가 모형은 인간 작가가 개별 이미지를 직접 제작하기보다 데이터와 알고리즘, 생성 조건을 설계하는 역할로 이동하는 경우를 의미한다. 레픽 아나들의 〈Unsupervised〉[13]는 이러한 작가성의 이동을 대표적으로 보여준다. 이 작품에서 인간 작가는 이미지를 직접 그리거나 조형하기보다, MoMA의 소장 데이터셋을

바탕으로 데이터의 선택, 모델의 학습 조건, 전시장 환경, 이미지 출력 방식 등 생성 시스템 전반을 조직한다. 작가성은 결과물의 표면이 아니라 결과가 발생하는 조건의 설계 과정에 위치한다. 레프 마노비치가 디지털 미디어를 데이터베이스와 알고리즘의 결합으로 설명한 것처럼[14], 생성형 AI 아트에서 작가는 데이터베이스적 가능성의 장을 구성하고 알고리즘이 그 안에서 이미지를 산출하도록 조건을 부여한다. 따라서 메타 작가 모형에서 창작은 손의 기술에서 연산 조건을 구성하는 설계 행위로 전환된다.

둘째, 켄타우로스 협업 모형은 인간과 기계가 상호작용을 통해 공동으로 창작을 수행하는 구조이다[15]. 이 모형에서 AI는 인간의 명령을 수동적으로 수행하는 도구가 아니라, 창작 과정에서 예측 불가능한 반응과 변형을 발생시키는 협업 파트너로 작동한다. 수젠 청(Souwen Chung)은 자신의 드로잉 스타일을 학습한 알고리즘과 로봇 장치를 활용하여 인간의 신체적 제스처와 기계적 움직임이 동시에 개입하는 공동 드로잉을 수행한다[16]. 이때 인간은 알고리즘이 만들어내는 오류, 지연, 비대칭적 반응을 감지하고 이를 다시 자신의 행위 안으로 수용한다. 기계 역시 인간의 손을 대체하는 보조 장치가 아니라, 인간의 지각과 표현 방식을 반사하고 확장하는 미학적 매개체로 기능한다. 따라서 이 모형에서 작가성은 단일 주체의 소유물이 아니라 인간과 기계가 함께 수행하는 관계적 과정으로 재정의된다.

셋째, 플랫폼 기반 집합적 작가성 모형은 생성형 AI 창작이 특정 개인이 아니라 플랫폼, 데이터, 사용자 집단, 알고리즘 정책이 결합된 네트워크 안에서 이루어진다는 점에 주목한다. 오늘날 Midjourney, Stable Diffusion, DALL·E, Runway, Higgsfield AI와 같은 플랫폼은 단순한 소프트웨어가 아니라 창작의 가능성과 한계를 동시에 규정하는 미디어 생태계이다. 사용자는 프롬프트, 파라미터, 시드 값, 이미지 레퍼런스 등을 조정하며 결과를 변주하지만, 그 선택은 플랫폼이 제공하는 인터페이스, 가이드라인, 과금 구조, 모델의 기술적 한계 안에서 이루어진다. 생성형 AI 영상 제작 워크플로우 연구가 보여주듯, 프롬프트, 이미지 레퍼런스, 토큰 비용, 생성 길이 제한, 플랫폼 정책은 모두 창작 과정에 개입하는 행위자로 작동한다[5]. 따라서 플랫폼 기반 AI 창작에서 개별 사용자는 전통적 의미의 단독 작가라기보다, 플랫폼이 제공하는 생성 가능성 안에서 결과를 조정하고 변주하는 생산자에 가깝다.

이 세 가지 모형을 종합하면, 생성형 AI 아트에서 작

가성은 특정 개인에게 귀속되지 않고 다양한 행위자 간의 관계 속에서 분산적으로 형성된다는 점을 확인할 수 있다. 메타 작가 모형은 작가가 생성 조건의 설계자로 이동했음을 보여주고, 켄타우로스 협업 모형은 인간과 기계의 상호작용 속에서 작가성이 수행됨을 보여준다. 플랫폼 기반 집합적 작가성 모형은 창작이 개별 작가의 행위를 넘어 플랫폼, 데이터, 사용자 집단, 제도적 환경이 결합된 네트워크적 과정임을 설명한다. 따라서 AI 아트는 작가의 소멸이 아니라 작가성의 재배치를 의미한다. 작가성은 더 이상 완성된 결과물의 소유에만 머무르지 않고, 생성 조건의 설계, 인간과 기계의 조율, 플랫폼의 제약과 가능성 속에서 결과를 선택하고 의미화하는 운영적 능력으로 확장된다. 이러한 작가성의 재구성은 다음 장에서 논의할 감상자의 변화, 즉 관객이 작품을 해석하는 위치에서 생성 과정에 개입하고 작동을 수행하는 운영자의 위치로 이동하는 과정과도 긴밀하게 연결된다.

#### 4. 감상자의 재구성: 관객에서 운영자로

생성형 AI 아트에서 작가성이 재구성되는 것과 함께 중요한 변화는 감상자의 역할 전환이다. 전통적 예술에서 감상자는 완성된 작품을 바라보고 해석하는 관객으로 규정되어 왔다. 그러나 생성형 AI와 인터랙티브 미디어 환경에서 감상자는 작품 외부에 머무는 수동적 관찰자가 아니라, 작품의 생성 조건에 개입하고 그 변화를 유도하는 능동적 운영자로 전환된다. 이때 감상은 단순히 작품을 보는 행위가 아니라, 시스템에 입력을 제공하고 피드백을 발생시키며 결과의 방향을 조정하는 수행적 행위가 된다.

이러한 변화는 인터랙티브 미디어아트의 사례에서 분명하게 드러난다. teamLab의 《Borderless》[17]는 관객의 움직임, 위치, 체류 시간, 신체적 반응을 실시간 데이터로 수집하여 전시 공간 전체의 시각적 변화를 생성한다. UFO Media Lab의 《Time Pasture》[18] 역시 감상자의 움직임을 감지하여 시간의 층위를 시각적으로 재구성하며, CUZ의 프로젝트 또한 관객의 데이터 입력과 신체적 참여에 따라 가상 환경이 변화하는 구조를 보여준다[19]. 이러한 사례들에서 감상자의 신체, 위치, 선택, 입력값은 작품 외부의 반응이 아니라 작품의 생성 조건으로 작동한다. 다시 말해 감상자는 완성된 작품을 사후적으로 해석하는 존재가 아니라, 작품이 발생하는 과정에 참여하는 행위자가 된다.

생성형 AI 아트에서 이러한 감상자의 변화는 더욱 확대된다. 관객은 AI 이미지나 영상을 단순히 감상하는 데 그치지 않고, 프롬프트를 입력하고, 결과물을 선택하거나 폐기하며, 다시 조건을 수정하는 과정을 반복한다. 이 과정에서 감상자는 창작자와 구별되는 별도의 수용자라기보다, 생성 시스템을 작동시키고 결과를 조정하는 운영적 주체로 나타난다. 프롬프트, 이미지 레퍼런스, 인터페이스, 플랫폼의 가이드라인, 알고리즘의 응답은 감상자의 행위와 결합하여 새로운 결과를 만들어내며, 감상은 해석의 차원을 넘어 실행과 조정의 차원으로 이동한다.

레프 마노비치는 현대 미디어 환경을 데이터베이스에서 패턴을 추출하고 실행하는 연산 시스템으로 설명한 바 있다[20]. 이 관점에서 감상자는 완성된 이미지를 소비하는 존재가 아니라, 데이터 흐름을 탐색하고 조합하며 실행하는 인터페이스적 주체가 된다. 생성형 AI 아트의 감상자는 이미지를 바라보는 동시에, 그 이미지가 생성되는 조건을 조정한다. 이는 감상 행위가 작품의 의미 해석에 머무르지 않고, 작품의 발생 조건을 구성하는 행위로 확장되었음을 의미한다.

이러한 변화는 전통적 재현 미학에서 운영 미학으로의 전환을 요청한다. 재현 미학이 완성된 작품의 형상, 의미, 상징, 해석을 중심으로 한다면, 운영 미학은 실행, 피드백, 반복, 조정, 상호작용의 과정을 중심으로 한다. 생성형 AI 아트에서 작품은 더 이상 고정된 객체가 아니라, 데이터와 알고리즘, 사용자 입력과 플랫폼 조건이 결합하여 작동하는 과정이다. 따라서 감상자는 작품의 외부 해석자가 아니라 시스템의 작동에 참여하는 공동 수행자가 된다. 바르트의 명제를 변주하자면, 텍스트의 탄생이 독자의 탄생을 의미했듯이 생성형 AI 아트에서 이미지의 탄생은 운영자의 탄생을 의미한다.

## 5. 결론

본 연구는 생성형 AI 아트를 예술의 생산 조건과 의미 형성 구조를 재편하는 미디어 생태학적 현상으로 고찰하였다. 생성형 AI 아트는 방대한 문화 데이터베이스, 알고리즘, 플랫폼, 인간의 프롬프트와 큐레이션 행위, 상호작용적 감상 환경이 결합된 분산적·협업적 예술 실천으로 정의될 수 있다. 이는 AI 아트를 결과 이미지의 미적 완성도만으로 판단하는 관점에서 벗어나, 이미지가 발생하는 매체 조건과 관계망 전체를 함께 분석해야 함을 의미한다. 특히 본 연구는 생성형 AI 아트의 작가성을 ‘운영

적 작가성’으로 개념화함으로써, AI 시대의 창작 주체가 결과물을 직접 생산하는 개인이 아니라 데이터, 알고리즘, 프롬프트, 플랫폼, 피드백 과정을 설계하고 조율하는 운영적 주체로 재구성됨을 주장한다.

본 연구의 논의는 세 가지로 정리된다. 첫째, 생성형 AI 아트에서 작가성은 단일한 개인에게 귀속되지 않고 데이터 생산자, 알고리즘 설계자, 플랫폼 운영자, 사용자, 전시 제도 등이 결합된 네트워크적 구조 속에서 분산적으로 형성된다. 본 연구가 제안한 메타 작가, 켄타우로스 협업, 플랫폼 기반 집합적 작가성 모형은 이러한 작가성의 재구성을 설명하기 위한 이론적 틀이다. 둘째, 감상자는 완성된 작품을 해석하는 외부 관객이 아니라, 프롬프트 입력, 선택, 피드백, 조정을 통해 작품 생성 과정에 개입하는 운영적 주체로 전환된다. 셋째, 이러한 변화는 재현과 해석 중심의 미학을 넘어 실행, 피드백, 반복, 상호작용을 중심으로 한 ‘운영 미학(operational aesthetics)’의 관점에서 설명될 수 있다.

이러한 점에서 생성형 AI 아트는 단순한 기술 혁신이 아니라, 장기적인 매체 전환의 흐름 속에서 예술의 존재 방식을 재구성하는 전환적 계기라 할 수 있다. 사진, 영화, 비디오, 컴퓨터 아트가 각각 예술의 생산과 감상 조건을 변화시켰듯이, 생성형 AI 아트는 인간과 기계, 데이터와 감각, 플랫폼과 제도가 결합하는 새로운 예술 형식을 보여준다. 따라서 오늘날 요구되는 것은 AI를 활용하는 기술적 숙련만이 아니라, 그 매체적 조건과 철학적 함의, 제도적 변화를 읽어낼 수 있는 새로운 예술 리터러시이다.

다만 본 연구는 이론적 고찰과 사례 분석을 중심으로 하였기 때문에, 실제 창작자와 관람자의 경험을 실증적으로 분석하는 데에는 한계가 있다. 후속 연구에서는 AI 아트 창작자의 제작 과정, 프롬프트 사용 방식, 관람자의 참여 경험, 플랫폼별 창작 조건을 구체적으로 비교 분석할 필요가 있다. 또한 생성형 AI 창작물이 제도권 예술장과 저작권 체계 안에서 어떻게 수용되는지에 대한 법적·윤리적 연구도 병행되어야 한다.

## REFERENCES

- [1] B. Eldagsen, "Sony World Photography Awards 2023", <https://www.eldagsen.com/sony-world-photography-awards-2023/>
- [2] W. Benjamin, *The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction*, Seoul, Korea: Gil Publishing, pp.92-96,

2007.

- [3] N. K. Lee and J. Y. Kim, "Analysis of Perception of Author for Creators in Generative Art Video Using AI", Journal of Digital Contents Society, Vol.25, No.12, pp.3561-3571, 2024.
- [4] W. J. Lim and J. H. Shin, "Generative AI and the Reconstruction of Artistic Subjectivity: Evidence from the ANT Perspective", Journal of Digital Contents Society, Vol.26, No.9, pp.2477-2485, 2025.
- [5] J. U. Kim, "A Study on Workflow in Generative AI-Based Video Production Through the Lens of Actor-Network Theory: Focusing on the Higgsfield AI", The Journal of Art and Media, Vol.25, No.1, pp.75-96, 2026.
- [6] F. Nake, "Computer Art Archive", <https://archive.compart.uni-bremen.de/>
- [7] V. Molnar, "Official Website", <http://www.veramolnar.com/>
- [8] A. Warhol, "The Andy Warhol Foundation for the Visual Arts", <https://www.warhol.org/>
- [9] N. J. Paik, "Nam June Paik Art Center", <https://njp.ggcf.kr/>
- [10] L. Manovich, The Language of New Media, Seoul, Korea: CommunicationBooks, p.114, 2014.
- [11] R. Barthes, "The Death of the Author", Image-Music-Text, New York, NY: Hill and Wang, pp.142-148, 1977.
- [12] B. Latour, Reassembling the Social: An Introduction to Actor-Network-Theory, Oxford, UK: Oxford University Press, 2005.
- [13] R. Anadol, "Unsupervised - MoMA Exhibition", <https://www.moma.org/calendar/exhibitions/5535>
- [14] L. Manovich and E. Arielli, Artificial Aesthetics: Generative AI, Art and Visual Media, 2025.
- [15] E. Mollick, Co-Intelligence: Living and Working with AI, New York, NY: Portfolio, 2024.
- [16] S. Chung, "Sougwen Chung Studio", <https://sougwen.com/>
- [17] teamLab, "teamLab Borderless", <https://www.teamlab.art/e/borderless/>
- [18] UFO Media Lab, "Archive", <https://ufo-medialab.com/>
- [19] CUZ, "Official Website", <https://cuz.art/>
- [20] L. Manovich, AI Aesthetics, Moscow, Russia: Strelka Press, pp.28-29, 2018.

김 보 경(KIM, BO KYONG)

[정회원]



- 2009년 8월 : 서울대학교 중어중문학(석사)
- 2015년 7월 : 북경대학교 영상미디어(박사)
- 2012년 9월 ~ 2019년 8월 : 북경대학교 문화산업연구원 연구원
- 2017년 9월 ~ 현재 : 서울대학교 인문학연구원 객원연구원
- 2019년 9월 ~ 2026년 2월 : 난창공대 문화산업연구원 원장, 미디어 커뮤니케이션 학과 교수
- 2026년 3월 ~ 현재 : 산동예술대 디지털 미디어 아트 학과 교수

<관심분야>

AI예술교육, 뉴미디어, 문화산업, 영상미디어