

디지털 콘텐츠 제작에서 시각적 판단 기준 형성에 관한 연구

A Study on the Formation of Visual Judgment Criteria in Digital Content Production

나소미^{1*}

So-Mi Nah^{1*}

요 약

디지털 콘텐츠 제작 환경은 생성형 AI의 확산으로 빠르게 변화하고 있으나, 동일한 도구를 활용하더라도 결과물의 완성도에는 여전히 차이가 존재한다. 이는 콘텐츠의 품질이 기술 활용 능력뿐 아니라 제작자가 보유한 시각적 판단 기준과 밀접하게 관련되어 있음을 시사한다. 본 연구는 디지털 콘텐츠 제작에서 시각적 판단 기준이 형성되는 과정을 고찰하고, 디자인 교육에서 지속적으로 강조되어 온 레퍼런스 탐색과 사례 분석의 의미를 재해석하고자 하였다. 이를 위해 시각적 문해력, 디자인 판단, 시각적 판단 기준의 관계를 정리하고, 노출·비교·분석·모방·실험·수정·내면화로 이어지는 7단계 순환 모형을 제안하였다. 고찰 결과, 레퍼런스 탐색은 단순한 자료 수집이 아니라 다양한 사례를 비교·분석하고 판단 기준을 내면화하는 핵심 학습 과정으로 나타났다. 또한 시각적 판단은 선천적 감각이 아니라 반복적인 관찰과 수정 경험을 통해 형성되는 전문 역량으로 이해될 수 있었다. 이러한 결과는 생성형 AI 시대 디자인 교육이 기술 활용 중심을 넘어 시각적 판단 기준 형성 중심으로 전환될 필요가 있음을 시사한다.

핵심어 : 시각적 판단 기준, 시각적 문해력, 디자인 판단, 레퍼런스 탐색, 생성형 AI

Abstract

The digital content production environment is rapidly changing with the expansion of generative AI technologies. However, even when the same tools are used, noticeable differences in the quality of outcomes remain. This suggests that content quality is determined not only by technical proficiency but also by the visual judgment criteria possessed by the creator. This study examines the process through which visual judgment criteria are formed in digital content production and reinterprets the educational significance of reference exploration and case analysis, which have long been emphasized in design education. To this end, the relationships among visual literacy, design judgment, and visual judgment criteria are explored, and a seven-stage cyclical model consisting of exposure, comparison, analysis, imitation, experimentation, revision, and internalization is proposed. The findings indicate that reference exploration functions not merely as a process of collecting materials but as a core learning activity through which learners compare, analyze, and internalize judgment criteria. Furthermore, visual judgment is understood not as an innate sense but as a professional competency developed through repeated observation, experimentation, and revision. These findings suggest that design education in the age of generative AI should move beyond a

¹ Department of CG Design, Catholic Kwandong University, Gangneung, Korea [Professor]
e-mail: nahsomi@cku.ac.kr

Received(July 20, 2026), Review Result(1st: August 8, 2026), Accepted(October 13, 2026), Published(October 31, 2026)



© 2026 The Authors. Published by NCISS.
This is an open access article licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.
To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>.

technology-centered approach and place greater emphasis on the formation of visual judgment criteria.

Keyword : Visual Judgment Criteria, Visual Literacy, Design Judgment, Reference Exploration, Generative AI

1. 서론

생성형 AI의 확산은 디지털 콘텐츠 제작 환경을 급격히 변화시키고 있다. 이미지 생성, 영상 편집, 레이아웃 구성 등 과거 전문적 숙련을 필요로 하던 제작 과정은 다양한 AI 도구를 통해 비교적 손쉽게 구현될 수 있게 되었다. 이러한 변화는 콘텐츠 제작의 진입장벽을 낮추고 창작 기회를 확대하였으나, 유사한 기술 수준과 동일한 도구를 활용하더라도 결과물의 완성도에는 여전히 뚜렷한 격차가 나타난다. 특히 교육 현장에서 관찰되는 현상은 기술 습득 여부보다 결과물을 평가하고 수정하는 시각적 판단 능력이 콘텐츠 품질에 더 큰 영향을 미친다는 점을 보여준다. 전통적인 디자인 교육은 레퍼런스 탐색, 사례 분석, 모방, 실험, 수정의 반복 과정을 통해 학습자의 시각적 판단 능력을 향상시켜 왔으나, 이러한 과정이 어떠한 방식으로 시각적 판단 기준을 형성하는지에 대한 이론적 설명은 상대적으로 부족하였다. 더욱이 생성형 AI 기반 제작 환경에서는 결과물 생성이 용이해지면서 탐색·분석·수정 과정이 축소되어, 학습자가 시행착오를 통해 판단 기준을 내면화할 기회가 줄어들 수 있다. 그 결과 학습자는 결과물을 빠르게 확보하더라도 그것이 왜 적절한지 스스로 설명하지 못하게 되며, 이는 판단 기준 없이 결과물만 축적되는 교육적 문제로 이어질 수 있다. 따라서 시각적 판단을 선천적 감각이나 직관의 문제가 아니라 경험과 과정을 통해 형성되는 전문적 역량으로 이해할 필요가 있다. 이에 본 연구는 다음과 같은 연구문제를 설정하였다. 첫째, 디지털 콘텐츠 제작에서 시각적 판단 기준은 어떠한 과정을 통해 형성되는가? 둘째, 레퍼런스 탐색, 사례 분석, 모방, 수정 경험은 시각적 판단 기준 형성 과정에서 어떠한 역할을 수행하는가? 셋째, 생성형 AI 기반 제작 환경은 시각적 판단 기준 형성 과정에 어떠한 변화를 가져오는가? 이를 위해 시각적 문해력, 디자인 판단, 반성적 실천에 관한 선행연구를 검토하고 이러한 디자인 교육 활동의 의미를 재해석하여, 시각적 판단 기준의 형성 과정을 설명하는 개념적 모형과 판단 기준 형성 중심의 디자인 교육 방향을 제시하고자 한다. 이는 선행연구에서 주로 개별적으로 논의되어 온 시각적 문해력과 디자인 판단을 판단 기준의 형성이라는 하나의 과정으로 통합하고, 생성형 AI 환경에서 그 과정이 약화되는 지점을 제시한다는 점에서 기존 논의와 차별성을 가진다. 나아가 이를 AI 활용 수업에 적용 가능한 성찰 장치로 연결한다는 점에서 실천적 의의를 지닌다.

2. 이론적 배경

2.1 시각적 문해력(Visual Literacy)

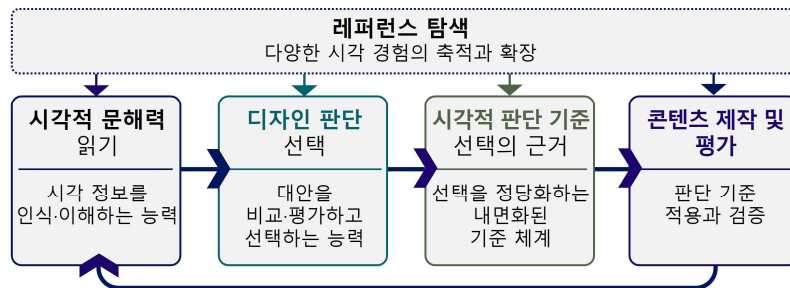
디지털 콘텐츠 제작의 전제가 되는 시각 정보의 읽기와 해석 능력은 일반적으로 시각적 문해력으로 설명되며, 이는 시각적 기호와 이미지를 이해하고 의미를 구성하는 능력을 가리킨다 [1]. Arnheim은 시각적 인지를 단순한 감각적 수용이 아니라 사고의 과정으로 보았으며, 시각 경험 자체가 의미 형성의 기반이 된다고 설명하였다 [2]. 시각적 문해력은 색채, 형태, 타이포그래피, 레이아웃, 이미지 등 시각 요소의 관계를 인식하고 해석하는 능력으로, 학습자는 다양한 사례를 경험하며 특정 디자인이 효과적인 이유를 이해하게 된다. 다만 이러한 이해는 읽기와 해석의 수준에 머물기 때문에, 시각적 문해력은 디자인 판단의 전제가 되는 기초 역량이라 할 수 있다.

2.2 디자인 판단(Design Judgment)

디자인은 다양한 시각적 대안 가운데 특정 방향을 선택하고 수정하며 결과물을 완성하는 끊임 없는 선택의 과정이다. Cross는 이를 디자이너 고유의 사고방식(Designerly Ways of Knowing)으로 설명하며 디자인 전문성이 적절한 해결안을 선택하는 능력에서 형성된다고 보았고 [3], Lawson 역시 디자이너의 문제 해결 방식이 일반적 사고 과정과 구별된다고 보았다 [4]. 또한 Schön은 전문 실천가가 작업 과정에서 자신의 판단을 성찰하고 수정한다고 설명하였다 [5]. 따라서 디자인 판단은 단순한 선호가 아니라 목적, 대상, 맥락, 전달 효과 등을 고려하여 선택을 수행하는 능력이다. 즉, 시각적 문해력이 읽기의 능력이라면 디자인 판단은 선택의 능력이라 할 수 있다.

2.3 시각적 판단 기준(Visual Judgment Criteria)

시각적 판단 기준은 특정 선택을 정당화하는 근거 체계로서, 결과물의 적절성과 완성도를 평가하기 위해 활용되는 내면화된 판단 원리이다. 초보 학습자는 결과물을 좋다거나 예쁘다고 평가하더라도 그 이유를 설명하지 못하는 경우가 많지만, 숙련된 디자이너는 정보 위계, 시선 흐름, 균형, 통일성, 맥락 적합성 등의 기준을 활용하여 자신의 선택을 설명한다. 이러한 차이는 기술 수준보다 판단 기준의 유무에서 비롯된다. 시각적 판단 기준은 다양한 사례의 관찰과 비교, 반복적인 실험과 수정 경험을 통해 형성되며, 이는 전문성이 의도적인 연습을 통해 점진적으로 발달한다는 전문성 발달 이론과도 부합한다 [6]. 세 개념은 독립적으로 작동하지 않고 순환 구조를 이룬다. 레퍼런스 탐색으로 축적된 시각 경험은 시각적 문해력을 통해 해석되어 디자인 판단의 바탕이 되고, 반복적인 제작과 성찰은 선택의 근거인 시각적 판단 기준을 형성한다. 이 기준은 콘텐츠 제작과 평가에 활용된 뒤 다시 새로운 레퍼런스 탐색으로 이어지므로, 레퍼런스 탐색은 일회성 자료 수집이 아니라 판단 기준을 지속적으로 정교화하는 학습 기제이다. 이를 정리하면 [그림 1]과 같다.



[그림 1] 시각적 판단 기준 형성의 순환 구조 모형

[Fig. 1] Cyclical Model of Visual Judgment Criteria Formation

판단 기준의 형성 여부는 레퍼런스 활용, 사례 관찰, 평가 기준, 수정 전략 등에서 초보 학습자와 전문가 간의 차이를 발생시킨다. 초보 학습자가 직관적 외형이나 개인적 취향에 의존하여 결과물을 평가한다면, 전문가는 목적과 맥락을 기반으로 명시적인 선택 근거를 제시하며 능동적으로 문제를 발견하고 수정한다. 이러한 격차는 7단계 형성 과정에서 비교·분석·실험·수정 단계를 얼마나 경험하였는가에 따라 점차 벌어지는 것으로 해석할 수 있으며, 이를 정리하면 [표 1]과 같다.

[표 1] 초보자와 전문가의 시각적 판단 특성 비교

[Table 1] Comparison of Visual Judgment Characteristics of Novice Learners and Experts

구분	초보 학습자	전문가
레퍼런스 탐색	사례 및 자료 수집 중심	판단 기준 형성 및 검증 중심
사례 인식	결과물 중심 관찰	구조 및 원리 중심 관찰
평가 기준	인상 및 선호 중심 평가	목적·맥락 기반 평가
수정 방식	외부 피드백 의존	자율적 문제 발견 및 개선
선택 근거	직관적·외형 중심	명시적 근거 제시
AI 프롬프트 제어	우연적 결과에 의존, 막연한 명령어 사용	디자인 원리를 반영한 명시적·단계적 재조정

3. 시각적 판단 기준의 형성 과정 모형

본 연구는 디자인 교육이 강조해 온 레퍼런스 탐색, 사례 분석, 모방, 실험, 수정을 단순한 제작 절차가 아니라 시각적 판단 기준을 형성하는 핵심 학습 기제로 보고, 이를 노출·비교·분석·모방·실험·수정·내면화의 7단계 순환 구조로 개념화하였다.

3.1 시각적 판단 기준의 7단계 형성 과정

형성 과정은 포스터, 영상, 광고, 웹사이트 등 다양한 시각 사례에 대한 노출에서 시작되며, 학습자는 이를 관찰하며 시각 경험을 축적하고, 이후 유사한 사례를 비교하면서 차이를 인식하게 된

다. 이러한 비교는 무엇이 다른가에 대한 인식을 넘어 왜 다른가를 탐색하는 분석 단계로 이어지며, 이 단계에서는 정보 위계, 시선 흐름, 색채 구성, 레이아웃 구조와 같은 시각 요소를 해석하는 시각적 문해력이 작동한다.

분석을 통해 이해된 구조는 모방을 통해 재현된다. 모방은 단순한 복제가 아니라 우수 사례의 구성 원리를 이해하기 위한 학습 과정이며, 언어로 온전히 설명되기 어려운 암묵적 지식을 직접 수행을 통해 체득하는 과정으로도 설명할 수 있다 [7]. 이후 학습자는 이를 자신의 목적과 상황에 맞게 변형하고 재구성하는 실험 단계로 나아가며, 디자인이 정답을 찾는 행위가 아니라 다양한 대안 가운데 적절한 선택을 수행하는 과정임을 경험하게 된다. 실험 결과물에 대한 수정은 오류를 교정하는 절차가 아니라 자신의 판단 기준을 검증하고 보완하는 과정이며, 교수자와 동료의 피드백은 이러한 검증을 촉진한다. 반복적인 수정 경험을 통해 축적된 이해는 점차 내면화되어, 새로운 콘텐츠를 접하거나 제작할 때 자동적으로 작동하는 판단 기준으로 전환된다. 생성형 AI 환경일수록 이러한 내면화 단계를 의도적으로 확보하기 위한 교육적 접근이 요구된다.

3.2 시각적 판단 기준 형성 모형의 재해석

7단계 형성 과정은 상호 연계된 순환 구조로 작동한다. [표 2]와 같이 노출·비교·분석 단계는 시각적 문해력 형성에 기여하며, 모방·실험·수정 단계는 다양한 대안을 적용하고 검증하는 디자인 판단 과정에 해당한다. 이러한 경험이 반복적으로 축적될 때 선택의 근거가 내면화되어 시각적 판단 기준이 형성된다. 내면화된 기준은 다시 새로운 사례를 보는 관점이 되어 다음 순환의 출발점이 된다. 특히 레퍼런스 탐색은 이 순환을 촉진하는 핵심 학습 기제로서 생성형 AI 환경에서도 유효한 교육적 가치를 지닌다.

[표 2] 시각적 판단 기준 형성 과정의 단계별 특성

[Table 2] Characteristics of Each Stage in the Visual Judgment Criteria Formation Process

개념 영역	단계	주요 활동	형성 결과
시각적 문해력	노출	다양한 시각 사례와 디자인 정보 접촉 및 경험 축적	시각 경험의 확장
	비교	사례 간 차이와 공통점 식별, 상대적 특성 인식	차이 인식·상대 평가
	분석	구성 요소와 표현 원리의 해석 및 의미 파악	구조 해석·원리 이해
디자인 판단	모방	우수 사례의 구조와 표현 방식 재현·적용	재현을 통한 학습
	실험	다양한 표현 방식과 대안의 탐색·변형	변형·응용 시도
	수정	평가와 피드백을 반영한 결과물 개선	피드백 반영·개선
시각적 판단 기준	내면화	반복 경험을 통한 판단 근거의 축적·체계화	판단 기준의 내면화

4. 생성형 AI 시대 시각적 판단 기준 형성 과정의 변화와 디자인 교육의 과제

4.1 생성형 AI 환경과 콘텐츠 제작 과정의 변화

과거 콘텐츠 제작이 관찰, 분석, 제작, 수정의 반복 과정을 중심으로 이루어졌다면, 현재는 텍스트 프롬프트만으로 이미지와 영상, 그래픽 결과물을 생성할 수 있게 되었다. 이는 뉴미디어가 수치적 코드화와 소프트웨어적 연산을 통해 기존 매체의 제작 문법을 근본적으로 재구성한다는 논의의 연장선에서 이해할 수 있다 [8]. 이러한 변화는 제작 효율성을 높이고 비전문가도 일정 수준 이상의 결과물을 생산할 수 있게 한다는 점에서 콘텐츠 제작의 민주화로 평가될 수 있다. 그러나 동일한 AI 도구를 사용하더라도 결과물의 수준 차이가 존재한다는 점은 결과물 생성의 용이성이 곧 전문성 형성을 의미하지 않으며, AI가 시각적 판단 기준 자체를 대신 형성해 줄 수는 없음을 시사한다. 이는 생성형 AI 시대에도 미적 판단의 주체성이 여전히 인간 제작자에게 남아 있다는 논의와 연결된다 [9].

4.2 결과물 중심 학습과 판단 기준 형성의 약화

생성형 AI 활용 환경에서는 수많은 사례를 탐색하고 분석하는 대신, AI가 제시하는 결과물 가운데 상대적으로 우수해 보이는 이미지를 선택하는 방식이 증가하고 있다. 문제는 이 과정에서 학습자가 왜 특정 결과물이 우수한지 설명하지 못하는 경우가 많다는 점이다. 즉, 결과물은 확보하였으나 판단 기준은 형성되지 않은 상태가 발생할 수 있다. 이는 AI가 프롬프트 입력만으로 최종 완성본에 가까운 시각 대안을 즉각적으로 대량 공급함에 따라, 학습자가 비교, 분석, 실험, 수정의 시행착오를 거치며 판단 기준을 검증하고 내면화할 성찰의 기회가 차단되는 인지적 병목 현상(Cognitive Bottleneck)이 발생하기 때문이다. 인지 부하 이론의 관점에서 보면, AI가 과제 수행의 인지적 부담을 줄여 주는 과정에서 스키마 형성에 필요한 의도적인 인지적 노력까지 함께 줄어드는 것이다 [10]. 이러한 상황에서 초보 학습자는 AI가 생성한 우연적인 시각적 대안을 개인적 선호에 의존해 무비판적으로 수용하는 반면, 전문가들은 AI 결과물의 구조적 문제점을 해석해 내고 이를 개선하기 위한 명시적 프롬프트 재조정(Refinement) 능력을 발휘한다. 결국 판단 기준의 약화는 AI 도구에 대한 종속성으로 이어져 초보자와 전문가의 격차를 더욱 심화시키는 주요 요인이 된다.

4.3 레퍼런스 탐색의 재해석

디자인 교육 현장에서 레퍼런스 탐색은 단순한 자료 수집 과정으로 이해되는 경우가 적지 않다. 그러나 레퍼런스 탐색은 무엇을 만들 것인가를 찾는 과정이 아니라, 다양한 시각적 해결 방식을

비교하며 특정 디자인이 효과적이거나 비효율적인 이유를 분석함으로써 어떻게 판단할 것인가를 학습하는 과정이다. 나아가 생성형 AI 시대의 레퍼런스 탐색은 패러다임의 전환을 요구한다. 과거의 레퍼런스 탐색이 외부 플랫폼에서 타인의 우수 사례를 검색하는 수집 행위였다면, AI 환경에서의 레퍼런스 탐색은 제작자가 생성한 다수의 시각 대안 가운데 최적의 안을 골라내는 내부적 스크리닝(Internal Screening) 및 큐레이션 과정으로 재정의된다. 대량 생성 환경에서 수많은 대안 가운데 적절한 안을 선별하는 기준은 결국 제작자 내부의 시각적 판단 기준이기 때문이다. 따라서 레퍼런스 탐색은 외부 자료의 단순 참고를 넘어, 대량 생성 환경에서 능동적 필터링 역량을 기르는 핵심 기제로 인식되어야 한다.

4.4 디자인 교육의 방향 전환

이미지 생성, 영상 제작, 편집 및 보정 기능은 AI 도구를 통해 더욱 발전할 가능성이 높지만, 어떠한 결과물을 선택하고 무엇을 수정할 것인가, 왜 특정 시각적 해결안이 더 적절한가를 판단하는 능력은 여전히 인간 디자이너의 영역으로 남아 있다. 따라서 생성형 AI 시대 디자인 교육은 레퍼런스 탐색, 비교 분석, 반복적 수정, 비평과 토론 등의 활동을 강화하여 기술 활용 교육에서 판단 기준 형성 교육으로 중심축을 이동시킬 필요가 있으며, 이는 반성적 실천가 양성을 강조해 온 교육적 전통과도 맥을 같이한다 [11].

이에 본 연구는 7단계 형성 모형이 AI 환경에서 왜곡되지 않도록 교육 현장에 적용 가능한 반성적 생성 프레임워크(Reflective Generation Framework)를 제안한다. 이는 학습자가 AI 도구를 활용할 때 최종 결과물만 제출하는 방식에서 벗어나, 1) AI 초안에서 발견한 시각적 한계(위계, 균형 등), 2) 이를 교정하기 위해 도출한 명시적 디자인 원리, 3) 이를 반영하여 수정한 차기 프로토타입 기록을 포함하는 반성적 저널(Reflective Journal)을 작성하도록 의무화하는 것이다. 이러한 장치는 AI의 자동화로 생략되기 쉬운 실험 및 수정의 인지적 노력을 의도적으로 복원함으로써, 학습자가 시각적 판단 기준을 안정적으로 내면화하도록 돕는 유효한 교육적 기제가 될 수 있다.

5. 결론

본 연구는 디지털 콘텐츠 제작에서 나타나는 결과물의 품질 차이를 기술 숙련도가 아닌 시각적 판단 기준의 형성 과정이라는 관점에서 고찰하였다. 시각적 문해력, 디자인 판단, 시각적 판단 기준을 각각 읽기, 선택, 선택의 근거 체계로 구분하고, 시각적 판단 기준을 선천적 감각이 아니라 반복적인 경험을 통해 형성되는 전문 역량으로 보는 관점에서 그 형성 과정을 노출, 비교, 분석, 모방, 실험, 수정, 내면화의 7단계 순환 구조로 개념화하였다. 또한 레퍼런스 탐색과 사례 분석이 단순한 자료 수집이 아니라 판단 기준을 형성하는 핵심 학습 과정임을 제시하였다.

생성형 AI는 콘텐츠 제작의 효율성을 향상시킬 수 있으나 시각적 판단 기준 자체를 대신 형성할 수는 없으며, 오히려 대량 공급 능력으로 인해 7단계 중 비교·분석·실험·수정의 고리를 약화시키는 인지적 병목을 유발할 위험이 있다. 따라서 미래 디자인 교육은 판단 기준을 형성할 수 있는 교육 경험을 어떻게 유지하고 강화할 것인가에 주목해야 하며, 반성적 생성 프레임워크와 같은 의도적인 성찰 기제가 실천적 대안이 될 수 있다. 결국 디지털 콘텐츠 제작에서 전문성을 결정하는 것은 특정 도구의 숙련 여부가 아니라 무엇을 선택하고 왜 그렇게 선택하는지를 설명할 수 있는 능력이다.

본 연구는 세 개념의 관계 속에서 판단 기준의 형성 절차를 7단계로 체계화하고, 레퍼런스 탐색을 AI 환경의 내부적 스크리닝 과정으로 재해석하였다는 점에서 의의를 지닌다. 다만 개념 모형을 제안한 이론적 연구로서 실증적 검증을 수행하지 못하였고, 세부 디자인 분야의 특성을 충분히 반영하지 못하였다는 한계를 가진다. 향후 연구에서는 전문가 인터뷰와 사례 분석을 통해 모형의 타당성을 검증하고, 반성적 생성 프레임워크를 실제 교육 현장에 적용하여 생성형 AI 환경에서 시각적 판단 기준 형성 과정이 어떻게 활성화되는지 검토할 필요가 있다.

References

- [1] D. A. Dondis, *A Primer of Visual Literacy*, MIT Press, 1973.
- [2] R. Arnheim, *Visual Thinking*, University of California Press, 1969.
- [3] N. Cross, *Designerly Ways of Knowing*, Springer, 2006.
- [4] B. Lawson, *How Designers Think: The Design Process Demystified*, Architectural Press, 2005.
- [5] D. A. Schön, *The Reflective Practitioner: How Professionals Think in Action*, Basic Books, 1983.
- [6] K. A. Ericsson, N. Charness, P. J. Feltovich, and R. R. Hoffman, Eds., *The Cambridge Handbook of Expertise and Expert Performance*, Cambridge University Press, 2006.
- [7] M. Polanyi, *The Tacit Dimension*, University of Chicago Press, 1966.
- [8] L. Manovich, *The Language of New Media*, MIT Press, 2001.
- [9] L. Manovich, *AI Aesthetics*, Strelka Press, 2018.
- [10] J. Sweller, "Cognitive load during problem solving: Effects on learning," *Cognitive Science*, vol. 12, no. 2, pp. 257-285, Apr. 1988, doi: 10.1207/s15516709cog1202_4.
- [11] D. A. Schön, *Educating the Reflective Practitioner*, Jossey-Bass, 1987.