

Analysis of Design Practitioners' Use and Perceptions of Generative AI

Sungmo Chung*

Department of AI Industrial Design, Professor, Hanyang Cyber University, Seoul, Korea

Abstract

Background This study investigates the current status and perceptions of generative artificial intelligence (AI) among practicing design professionals and empirically analyzes, according to the stepwise characteristics of the design process, the gap between perception and actual usage, factors influencing continuance intention, psychological and ethical factors undermining trust, and barriers to practical adoption and support needs.

Methods This survey-based quantitative empirical study organized its items into six domains: respondent characteristics, learning and usage experience, task areas of use, positive perceptions and expected effects, negative perceptions and concerns, and practical support needs. An online survey of practicing designers yielded a final sample of 148 respondents. The data were analyzed using descriptive statistics, frequency analysis, paired t-tests, the Friedman test, and multiple regression analysis.

Results The gap between perception and actual usage differed significantly across task domains, being largest for idea generation and smallest for document and presentation preparation. Continuance intention was significantly predicted only by efficiency. Perceived usefulness of idea generation and actual use of document and presentation preparation each predicted continuance intention through separate paths. Trust was significantly lowered only by concerns about accuracy, while concerns about originality erosion, plagiarism, and job insecurity showed no significant association with trust. Key adoption barriers were lack of result reliability, unfamiliarity with usage, copyright and legal risks, and cost burdens, while primary support needs were paid-tool support, copyright guidelines, integration into work processes, and standards for reviewing results.

Conclusions Expectations for generative AI are highest for idea generation, whereas continuance intention is more stably established for document and presentation preparation. Stable adoption of generative AI in design practice requires an introduction strategy that expands gradually from tasks with higher settlement potential, efficiency-based grounds for adoption, and separate operation of accuracy-verification systems and copyright-ethics standards.

Keywords Generative AI, Design Practitioners, Current Status of Use, Empirical Analysis

*Corresponding author: Sungmo Chung (lluviana@naver.com)

Citation: Chung, S. (2026). Analysis of Design Practitioners' Use and Perceptions of Generative AI. *Archives of Design Research*, 39(3), 197-211.

<http://dx.doi.org/10.15187/adr.2026.08.39.3.197>

Received : May. 06. 2026 ; **Reviewed :** Jul. 06. 2026 ; **Accepted :** Jul. 12. 2026

pISSN 1226-8046 **eISSN** 2288-2987

Copyright : This is an Open Access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0/>), which permits unrestricted educational and non-commercial use, provided the original work is properly cited.

1. 연구의 배경 및 목적

최근 생성형 AI의 비약적인 발전은 사회와 산업 전반에 걸쳐 협업구조와 생산방식의 패러다임을 전환하고 있다. 특히 디자인 산업에서 생성형 AI는 단순한 제작 보조 도구를 넘어 기획, 아이디어션, 시각화, 품질 검토에 이르는 디자인프로세스 전반에 영향을 미치며, 디자이너의 역할과 직무 구조를 재조정하고 있다. 이에 따라 실무 현장에서는 업무 효율에 대한 기대와 함께 직무 불안정성 및 역할 변화에 대한 우려가 공존하고 있다(Khuslen & Suh, 2024; KIDP, 2025).

이러한 기술적 전환에 대응하여, 여러 전문 분야에서는 이미 현장 실무자를 중심으로 생성형 AI의 활용 현황과 인식을 파악하려는 연구가 선제적으로 수행되었다. 언어 병리학 분야는 인식, 실제 활용, 교육 요구의 관계를 분석하였고(Lee & Yoon, 2025), 음악치료 분야는 AI 활용 인식과 현황, 발전 방안을 검토하였으며(Im et al., 2025), 건축설계 분야는 AI 활용 인식과 실제 업무 도입 사이의 간극을 분석하였다(Shin, J., 2025). 교육학 분야에서도 유아교사, 중등 미술교사, 물리교사, 한국어 교사 등을 대상으로 생성형 AI의 활용 현황과 인식, 수용 태도, 실무적 요구를 분석하는 연구가 이루어졌다(Son & Jung, 2024; Shin & Kim, 2025; Noh & Choi, 2026; Ahn & Park, 2025). 이들 연구는 공통적으로 생성형 AI에 대한 인식, 실제 활용, 교육 및 지원 요구 등을 실무자 수준에서 실증적으로 분석한 점에서 의의가 있다.

그러나 AI의 활용 현황과 인식에 대한 타 분야의 활발한 논의와 달리, 디자인 분야의 선행연구들은 주로 생성형 AI 기술의 기능적 효율성과 효과성, 또는 개별 도구의 기능과 기술 구현에 초점을 두는 경향이 있다(Shin, J., 2025). 이에 비해 실제 산업 현장에서 AI 기술 도입에 따라 직무 구조가 변화하는 과정에서, 실무 디자이너를 대상으로 설문조사를 통해 현장에서 겪는 구체적인 활용 실태와 심리적·윤리적 인식에 대한 통합적 분석은 상대적으로 부족한 실정이므로 이에 관한 연구의 필요성이 있다.

이에 본 연구의 목적은 현업 디자인 실무자를 대상으로 생성형 AI의 활용 현황과 인식을 조사하되, 디자인 프로세스의 단계적 특성을 반영하여 생성형 AI에 대한 기대와 실제 정착이 어느 지점에서 형성되고, 무엇이 그 정착을 가능하게 하거나 가로막는지를 실증적으로 규명하는 데 있다. 이를 통해 디자인 실무자와 조직이 생성형 AI를 어느 업무 단계부터 도입하고, 어떠한 조건에서 지속적인 활용으로 이어지게 할 수 있는지에 대한 구체적인 시사점을 제공하고, 나아가 디자인 산업에서 생성형 AI의 실효성 있는 정착을 위한 지원 방향을 도출하고자 한다.

본 연구의 목적을 달성하기 위하여 다음과 같이 연구문제를 설정하였다.

- 연구문제 1: 생성형 AI에 대한 인식과 활용의 간극은 디자인 실무에서 어떻게 나타나는가?
- 연구문제 2: 생성형 AI의 지속활용의향에 영향을 주는 요인은 무엇인가?
- 연구문제 3: 생성형 AI 활용에 대한 신뢰성을 저하시키는 심리적·윤리적 요인은 무엇인가?
- 연구문제 4: 생성형 AI의 실무 정착을 가로막는 핵심 장벽과 조직적·제도적 지원 요구는 무엇인가?

2. 선행연구 고찰을 통한 조사 및 분석 틀의 설계

2. 1. 설문 문항 구성을 위한 선행연구 고찰

본 연구에서는 디자인 실무자의 생성형 AI 활용 현황과 인식을 조사하기 위하여 다학제 선행연구에서 사용된 설문 구성과 조사 영역을 검토하였다. 한국어 교사 연구는 AI 활용 경험, 인식 및 태도, 교육 필요성을 중심으로 설문을 구성하였고(Ahn & Park, 2025), 언어병리사 연구는 AI 지식, 교육 경험, 실제 활용 경험, 활용 계획을

조사하였다(Lee & Yoon, 2025). 또한 음악치료 연구는 AI 활용 인식, 활용 현황, 발전 방안을 다루었으며(Im et al., 2025), 건축설계 실무자 연구는 기본 특성, 도입 현황, 실무자 인식, 장애요인, 요구사항을 중심으로 설문을 설계하였다(Shin, J., 2025). 이들 선행연구를 종합하면, 설문 영역은 대체로 연구대상자 특성, 학습 및 활용 경험, 활용 업무 분야, 긍정 인식 및 기대효과, 부정 인식 및 우려, 실무 지원 요구의 6개 영역으로 수렴하고 있었다.

이에 본 연구는 이러한 공통 구조를 바탕으로 설문 체계를 6개 영역으로 구성하되, 디자인 실무의 특성을 반영하여 문항을 조정하였다. 활용 업무 분야는 자료조사, 아이디어 발상, 시각화 작업, 문서·발표 자료작성이라는 네 항목으로 구성하였다. 이는 개별 업무를 단순히 병렬적으로 나열한 것이 아니라, 디자인 프로세스에서 통상적으로 거치는 조사-발상-구체화-전달의 단계적 흐름을 반영한 것이다. 또한 실무 지원 요구 영역은 보다 구체적인 분석을 위하여 가이드라인·매뉴얼 필요성과 교육 필요성을 포함하는 제도적 지원 필요성, 그리고 필요한 지원과 핵심 장애요인을 포함하는 조직적 지원 및 장애요인으로 구분하여 반영하였다.

본 연구의 설문 체계는 생성형 AI를 단순히 인식하고 사용하는가를 파악하는 데 그치지 않고, 디자인 실무자가 생성형 AI를 어떻게 학습하고 활용하며, 어떠한 기대와 우려 속에서 수용하고, 실무 정착을 위해 무엇을 요구하는가를 입체적으로 분석하기 위한 구조로 설계되었다. 이를 바탕으로 본 연구에서는 각 조사 영역에 대응하는 설문 문항을 C1-C26과 P27-P30으로 구성하였다. 이상의 내용을 종합하면 Table 1과 같다.

Table 1 Linkage Between Prior Survey Domains and Questionnaire Items

조사 영역	선행 조사 설문 내용	대응 문항	대표 선행 연구
연구대상자 특성	기본 정보, 직무 분야	C1-C3	Ahn & Park(2025), Shin & Kim(2025)
학습 및 활용 경험	AI 사용기간, 교육 경험, 사용 빈도, 학습경로, 사용 도구	C4-C8	Lee & Yoon(2025), Ahn & Park(2025)
활용 업무 분야	자료조사, 아이디어, 시각화, 문서·발표 자료	C9-C12	Lee & Yoon(2025), Shin, J.(2025)
긍정 인식 및 기대효과	지속 활용 의향, 효율성, 유용성, 용이성, 익숙도, 신뢰성, 만족도	C13-C22	Ahn & Park(2025), Im et al.(2025)
부정 인식 및 우려	독창성 약화, 표절 문제, 정확성 우려, 직무불안	C23-C26	Lee & Yoon(2025), Lee & Doo(2026)
실무 지원 요구	제도적 지원 필요성: 가이드라인·매뉴얼, 교육 요구, 제도적 지원	P27-P28	Lee & Yoon(2025), Shin, J.(2025)
	조직적 지원 및 장애요인: 필요한 지원 항목, 조직적 요구사항, 도입 장애요인	P29-P30	

2. 2. 분석의 틀 설정을 위한 이론적 고찰

본 연구는 1장에서 제시한 네 가지 연구문제를 인식과 활용 간의 간극, 지속활용의향과 기술수용 요인, 심리적·윤리적 딜레마, 장애요인과 조직적·제도적 지원 요구라는 네 가지 분석축으로 정립하였다. 생성형 AI라는 새로운 기술이 디자인 실무 과업과 프로세스에 도입되면서 나타나는 수용과 정착의 문제를 정교하게 검증하고 해석하기 위하여, 기술수용 및 디자인 프로세스 관련 선행연구를 바탕으로 세 가지 이론적 틀을 도입하였다.

첫째, 과업-기술 적합성 이론(Task-Technology Fit: TTF)을 생성형 AI와 디자인 실무 과업 간의 관계를 해석하는 통합적 관점으로 채택하였다. TTF는 정보기술이 성과에 긍정적 영향을 미치려면 실제로 활용될 뿐 아니라 지원하는 과업의 특성과 부합해야 한다고 본다(Goodhue & Thompson, 1995). 본 연구는 이 관점을 바탕으로 디자인 프로세스상 업무영역에 따른 인식-활용 간극, 그리고 지속활용의향이 업무영역별로 상이한 경로를 통해 설명될 수 있는지를 해석하고자 하였다.

둘째, 기술수용모델(Technology Acceptance Model: TAM)을 지속활용의향을 설명하는 기본 변인 체계로 채택하였다. TAM은 지각된 유용성과 용이성이 신기술에 대한 태도와 행동의도를 설명하는 대표적 모형이다(Davis, 1989). 특히 디자인 분야에서도 생성형 인공지능 이용 만족도와 지속사용 의도 간의 관계를 분석한 연구가 수행된 바 있어, 지속활용의향은 디자인 실무자의 생성형 AI 수용을 설명하는 핵심 변인으로 설정할 수 있다(Guo, Jung, & Lee, 2024). 본 연구에서 측정한 효율성, 사용용이성, 익숙도, 신뢰성은 TAM의 수용 변인을 디자인 실무 맥락에 맞게 조작화한 것이며, 이 가운데 신뢰성 변인은 심리적·윤리적 우려와의 관계를 해석하는 연결 변인으로 함께 활용하였다. 또한 생성형 AI 활용 과정에서 제기되는 저작권, 창작 주체성, 결과물 책임의 문제는 디자인 윤리의 주요 쟁점으로 논의되어 왔으므로, 본 연구에서는 독창성 약화, 표절 문제, 정확성 우려, 직무불안과 같은 우려 요인을 신뢰성과 연결하여 분석하였다(Lee, 2025).

셋째, TTF가 강조하는 과업 특성을 디자인 맥락에서 구체화하기 위해 길포드(Guilford, 1967)의 발산-수렴 구조(divergent-convergent structure)를 함께 활용하였다. 발산적 사고와 수렴적 사고는 본래 인간이 문제를 해결하는 과정에서 나타나는 인지적 조작을 구분한 개념으로, 각각 대안을 확장적으로 탐색하는 과정과 이를 좁혀 구체화·검증하는 과정을 가리킨다. 이 개념은 더블 다이아몬드 모델을 통해 디자인 프로세스의 ‘사고 단계’로 널리 알려져 있으나(Design Council, 2004), 그 본질은 특정 단계가 아니라 과업 수행 방식에 내재한 인지적 성격에 있다. 이에 따라 자료조사, 아이디어 발상, 시각화 작업, 문서·발표 자료작성과 같은 개별 업무영역 역시 각각 발산적 또는 수렴적 성격을 내재적으로 지닌다고 볼 수 있으며, 본 연구는 이러한 관점에서 이를 업무영역별 인식과 활용 수준의 차이를 해석하는 틀로 활용하였다.

Table 2 Linkage Between Analytical Axes and Theoretical Frameworks

분석의 축(연구문제)	이론적 배경	대표 선행 연구
인식과 활용 간의 간극(RQ 1)	TTF(통합관점), 발산-수렴 구조	Goodhue & Thompson(1995), Guilford(1967), Design Council(2004)
지속활용의향과 기술수용 요인(RQ 2)	TTF(통합관점), TAM	Goodhue & Thompson(1995), Davis(1989)
심리적·윤리적 딜레마 (RQ 3)	TAM	Davis(1989)

3. 연구설계

3. 1. 연구대상자 및 측정 도구

본 연구는 디자인 실무자의 생성형 AI 활용 현황과 인식을 분석하기 위한 설문조사 기반의 정량적 실증연구이다. 연구대상은 현업 디자인 실무자로 한정하였으나, 디자인 실무자 전체를 모집단으로 조사하기가 사실상 어려우므로, 비확률 표본추출의 편의표집법을 적용하였다. 자료 수집은 온라인 설문조사를 통해 이루어졌다. 측정도구는 총 6개 영역 30문항으로 구성하였다. 측정방식은 문항의 성격에 따라 5점 리커트 척도, 복수응답형, 단일선택형으로 구분하여 적용하였다. 척도로 측정된 문항들(C9~C26)의 내적 일관성을 검토한 결과 Cronbach's α 는 .847로 신뢰도를 확보한 것으로 확인되었다. 설문 문항은 Table 3과 같다.

Table 3 Composition of Survey Items and Measurement Scales

영역	설문 문항(문항 코드)	측정방법
연구대상자 특성	성별(C1), 연령대(C2), 디자인 실무 분야(C3)	단일선택형
학습 및 활용 경험	사용기간(C4), 사용빈도(C5), 교육경험(C6), 학습경로(C7), 주사용 AI 도구(C8)	단일선택형, 복수응답형(C8)
활용 업무 분야	자료조사(C9), 아이디어 발상(C10), 시각화 작업(C11), 문서·발표 자료작성(C12)	
긍정 인식과 기대효과	지속활용의향(C13), 효율성(C14), 사용용이성(C15), 익숙도(C16), 신뢰성(C17), 만족도(C18), 자료조사 유용성(C19), 아이디어 발상 유용성(C20), 시각화 작업 유용성(C21), 문서·발표 자료작성 유용성(C22)	5점 리커트 척도
부정 인식 및 우려	독창성 약화(C23), 표절 문제(C24), 정확성 우려(C25), 직무불안(C26)	
실무 지원 요구	제도적 지원 필요성: 가이드라인·매뉴얼 필요성(P27), AI 활용 교육의 필요성(P28) 조직적 지원 및 장애요인: 필요한 지원(P29), 핵심 장애요인(P30)	단일선택형

3. 2. 가설 설정 및 연구모형

본 연구는 앞서 제시한 분석의 축을 바탕으로 연구가설을 설정하였다. 장애요인과 조직적·제도적 지원 요구(RQ4)는 생성형 AI의 실무 정착 현황과 요구를 파악하기 위한 탐색적 분석으로 설정하였으며, 별도의 가설검증 대상에는 포함하지 않았다. 반면 인식과 활용 간의 간극(RQ1), 지속활용의향과 기술수용 요인(RQ2), 심리적·윤리적 딜레마(RQ3)는 통계적으로 검증하기 위하여 다음과 같이 연구가설을 설정하였다.

분석 1. 인식과 활용 간의 간극

- 가설 1: 인식과 활용 간의 간극은 업무영역에 따라 유의한 차이를 보일 것이다.

분석 2. 지속활용의향과 기술수용 요인

- 가설 2: 지속활용의향은 효율성, 사용용이성, 익숙도, 신뢰성과 같은 기술수용 요인에 의해 유의한 정(+)의 영향을 받을 것이다.
- 가설 3: 지속활용의향은 업무영역별 유용인식과 실제 활용이라는 서로 다른 경로를 통해 예측될 것이다.

분석 3. 심리적·윤리적 딜레마

- 가설 4: 심리·윤리적 우려 요인은 신뢰성에 유의한 영향을 미칠 것이다.

가설 2와 가설 3은 동일한 종속변수인 지속활용의향을 설명하지만, 가설 2는 TAM에 기반한 일반적 기술수용 요인(효율성, 사용용이성, 익숙도, 신뢰성)의 영향을, 가설 3은 TTF에 기반한 업무영역별 유용성 인식과 실제 활용 수준이라는 상이한 이론적 경로의 영향을 검증하는 것이므로, 두 가설은 하나의 통합모형이 아닌 별도의 회귀모형으로 검증하였다. 이상의 네 가지 분석의 축과 네 가지 연구가설의 관계를 종합한 연구모형은 Figure 1과 같다.

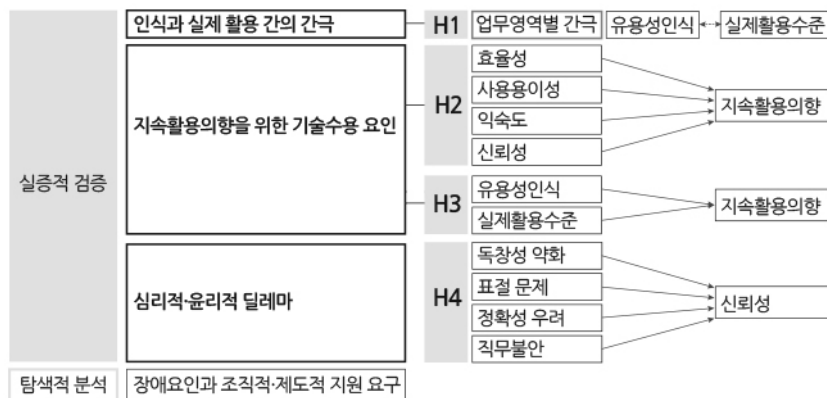


Figure 1 Research Model

3. 3. 연구수행 및 분석방법

본 조사는 2026년 3월 20일부터 4월 3일까지 2주간 한국디자인진흥원(KIDP)의 인적 네트워크를 통해 온라인으로 실시하였다. 총 159명의 유효 응답을 확보하였으나, 생성형 AI 사용기간 문항에서 ‘사용한 적 없음’으로 응답한 11명을 제외하고 148명을 최종 분석 표본으로 확정하였다. 자료 분석은 Stata/MP 16과 SPSS Statistics 25를 병행 활용하였으며, 기술통계, 빈도분석, 대응표본 t-검정, Friedman 검정, 다중회귀분석을 실시하였다.

4. 연구 분석 및 결과

4. 1. 연구대상자의 특성 및 AI 활용 현황

연구대상자의 특성을 살펴보면, 성별은 여성 82명(55.4%), 남성 66명(44.6%)으로 구성되었으며, 연령대는 30대가 57명(38.5%)으로 가장 높은 비중을 차지하였고, 다음으로 20대가 41명(27.7%)으로 나타났다. 디자인 분야는 시각디자인(24.3%), 제품디자인(23.0%), 공간·환경디자인(18.2%) 순으로 분포하였다.

Table 4 Characteristics of the Participants

(n=148)			
항목	응답	n	%
성별	남성	66	44.6
	여성	82	55.4
연령대	20대	41	27.7
	30대	57	38.5
	40대	16	10.8
	50대	29	19.6
	60대 이상	5	3.4
디자인 분야	시각디자인	36	24.3
	제품디자인	34	23.0
	공간·환경디자인	27	18.2
	디지털미디어·콘텐츠디자인	19	12.8
	서비스·경험(UI/UX)디자인	11	7.4
	융합디자인	7	4.7
	패션·텍스타일디자인	6	4.1
	공예디자인 및 디자인 연구·경영·교육	8	5.4

생성형 AI 활용 현황을 살펴보면, 사용기간은 ‘1년 이상’이 68명(45.9%)으로 가장 많았고, 다음으로 ‘6개월~1년 미만’이 33명(22.3%)으로 나타났다. 사용빈도는 ‘매일’이 65명(43.9%)으로 가장 높았으며, ‘주 1~2회 정도’ 31명(20.9%), ‘주 3회 이상’ 27명(18.2%) 순으로 나타나, 전체의 83.0%가 최소 주 1회 이상 생성형 AI를 활용하는 것으로 확인되었다. 이상의 결과는 Table 5와 같다.

Table 5 Duration and Frequency of Generative AI Use

(n=148)			
항목	응답	n	%
사용기간	3개월 미만	21	14.2
	3개월 이상 6개월 미만	26	17.6
	6개월 이상 1년 미만	33	22.3
	1년 이상	68	45.9
사용빈도	거의 사용하지 않음	6	4.1
	월 1~2회 정도	19	12.8
	주 1~2회 정도	31	20.9
	주 3회 이상	27	18.2
	매일	65	43.9

반면, 체계적인 교육 경험에 대해서는 응답자의 절반인 74명(50.0%)이 ‘받은 적 없다’고 응답하였다. 또한 학습경로는 ‘독학’ 60명(40.5%), 유튜브 등을 포함한 ‘무료 온라인 채널’ 35명(23.6%) 순으로 나타나, 전체의 64.1%가 생성형 AI 활용법을 자가 습득한 것으로 나타났다. 이는 실무 현장에서 생성형 AI 기술이 빠르게 확산되고 있음에도 불구하고, 이를 뒷받침할 체계적인 교육 인프라는 충분히 마련되지 못하고 있음을 시사한다. 이상의 결과는 Table 6과 같다.

Table 6 Educational Experience and Learning Pathways for Generative AI Use

(n=148)			
항목	응답	n	%
교육경험	받은 적 없음	74	50.0
	거의 받아보지 못함	21	14.2
	받은 적은 있음	29	19.6
	일정 수준 받아봄	21	14.2
	충분히 받아봄	3	2.0
학습경로	독학(직접 조작 및 시행착오)	60	40.5
	무료 온라인 채널(유튜브, SNS, 블로그)	35	23.6
	정규 대학 강의	24	16.2
	지인 및 동료(추천, 시연, 커뮤니티)	9	6.1
	학습 경험 없음	7	4.7
	유료 전문 강의(온라인/오프라인 학원)	5	3.4
	사내 직무 교육(직장 내 연수 및 교육)	5	3.4
	비정규 교육(특강, 워크숍, 세미나)	3	2.0

또한, 주로 사용하는 생성형 AI 도구(복수응답)를 분석한 결과, 상위 10위 중 범용 언어모델인 ChatGPT 130명(87.8%)과 Gemini 114명(77.0%)의 사용률이 가장 높게 나타났다. 이어 이미지 및 영상 작업에 특화된 Midjourney 47명(31.8%)과 Adobe Firefly 40명(27.0%) 순으로 나타났다. 이러한 결과는 디자인 실무자들이 자료조사, 아이디어 발상, 문서·발표 자료작성과 같은 텍스트 기반의 업무에서는 범용 언어모델을 주로 활용하고, 이미지 생성이 요구되는 디자인 작업에서는 이미지와 영상 생성에 특화된 AI 도구를 병행하여 활용하고 있음을 인지할 수 있다.

Table 7 Main AI Tools Used (Multiple Responses)

AI 도구	n	%	AI 도구	n	%
ChatGPT	130	87.8	Canva	24	16.2
Gemini	114	77.0	Grok	18	12.2
Midjourney	47	31.8	Vizcom	13	8.8
Adobe Firefly	40	27.0	Figma AI	11	7.4
Claude	24	16.2	Copilot	9	6.1

4. 2. 생성형 AI에 대한 인식과 활용 간의 간극

우선적으로 디자인 실무자가 수행하는 네 가지 업무영역에서 생성형 AI에 대한 유용성 인식(C19~C22)과 실제 활용 수준(C9~C12) 간의 차이를 확인하기 위하여 대응표본 *t*-검정을 Table 8과 같이 실시하였다. 분석 결과, 아이디어 발상에서만 유의한 차이가 나타났으며($p<.001$), 자료조사, 시각화 작업, 문서·발표 자료작성에서는 유의한 차이가 확인되지 않았다.

Table 8 Perception–Use Gap by Task Domain

	유용성 인식		실제 활용 수준		MD	<i>t</i>	<i>p</i>
	<i>M</i>	<i>SD</i>	<i>M</i>	<i>SD</i>			
자료조사 (C9 ↔ C19)	4.22	.78	4.11	1.05	.11	1.268	.207
아이디어 발상 (C10 ↔ C20)	4.37	.84	4.00	1.04	.37***	4.951	.001
시각화 작업 (C11 ↔ C21)	4.01	.99	4.05	1.13	-.04	-.495	.621
문서·발표 자료작성 (C12 ↔ C22)	4.05	.98	4.03	1.12	.02	.198	.844

* $p<.05$, ** $p<.01$, *** $p<.001$.

그러나 대응표본 *t*-검정은 각 업무영역 안에서 인식과 활용의 차이가 있는지를 확인하는 분석이므로, 업무영역 간 간극의 크기 자체가 유의하게 다른지는 별도로 검증할 필요가 있다. 이에 가설 1, 즉 인식과 활용 간의 간극이 업무영역에 따라 유의한 차이를 보이는지를 확인하기 위하여 Friedman 검정을 실시하였다. 분석 결과, 업무영역 간 간극의 크기는 유의하게 다른 것으로 나타났다($p<.001$). 특히 아이디어 발상 영역은 다른 업무영역보다 간극이 가장 컸고, 문서·발표 자료작성 영역은 간극이 상대적으로 작았다. 이는 생성형 AI가 발산적 단계인 아이디어 발상에서는 기대만큼 충분히 충족되지 못하지만, 수렴적 단계인 문서·발표 자료작성에서는 기대에 비교적 부합하게 활용되고 있음을 의미한다. 따라서 Table 9와 같이 업무영역에 따라 인식과 활용 간의 간극 차이가 유의하게 확인되었으므로 가설 1은 채택되었다.

Table 9 Friedman Test Results for Perception–Use Gaps by Task Domain

비교쌍	검정통계량	<i>p</i>
Friedman 전체 검정	$\chi^2=23.34$ ***	.001
아이디어 발상 vs 자료조사	$W=813.0$ **	.005
아이디어 발상 vs 시각화 작업	$W=620.0$ ***	.001
아이디어 발상 vs 문서·발표 자료작성	$W=1158.5$ **	.002
자료조사 vs 시각화 작업	$W=755.0$	.111
자료조사 vs 문서·발표 자료작성	$W=1311.0$	.535
시각화 작업 vs 문서·발표 자료작성	$W=1285.0$	.571

* $p<.05$, ** $p<.01$, *** $p<.001$.

4. 3. 생성형 AI에 대한 지속활용의향과 기술수용 요인

가설 2, 3은 서로 다른 이론적 경로를 검증하므로, 이를 하나의 위계적 회귀모형으로 통합하지 않고 각각 독립적인 회귀모형으로 검증하였다. 우선, 가설 2, 즉 지속활용의향이 효율성, 사용용이성, 익숙도, 신뢰성과 같은 기술수용 요인에 의해 유의한 정(+)의 영향을 받는지를 검증하기 위하여 다중회귀분석을 실시하였다. 분석 결과, 회귀모형은 유의하였으며, 효율성만이 지속활용의향에 유의한 정(+)의 영향을 미치는 것으로 확인되었다($\beta=.609, p<.001$). 이는 디자인 실무자가 생성형 AI를 지속적으로 활용하려는 이유가 사용이 쉽거나 익숙해서가 아니라, 실제 작업 효율을 높여준다고 인식하기 때문임을 의미한다. 따라서 가설 2는 효율성에 한하여 부분 채택되었다. 이상의 분석 결과는 Table 10과 같다.

Table 10 Regression Results for Continuance Intention

(n=148)						
독립변수	B	SE	β	t	p	VIF
상수	2.057	.267	—	7.716***	.001	—
효율성	.520	.060	.609***	8.616	.001	1.263
사용용이성	.018	.063	.026	.294	.769	1.976
익숙도	.042	.059	.067	.717	.474	2.197
신뢰성	.015	.048	.022	.308	.758	1.230
Model Summary: $R^2=.434$, Adjusted $R^2=.418$, $F=27.44$ * $p<.05$, ** $p<.01$, *** $p<.001$.						

다음으로 가설 3, 즉 지속활용의향이 유용성 인식과 실제 활용 수준이라는 서로 다른 경로를 통해 예측되는지를 검증하기 위하여, 업무영역별 유용성 인식(C19~C22)을 투입한 모형과 실제 활용 수준(C9~C12)을 투입한 모형을 각각 구성하였다. 먼저, 유용성 인식 모형에서는 아이디어 발상의 유용성 인식만이 지속활용의향에 유의한 정(+)의 영향을 미치는 것으로 확인되었고($\beta=.619, p<.001$), 자료조사, 시각화 작업, 문서·발표 자료작성의 유용성 인식은 유의하지 않았다. 이는 디자인 실무자가 생성형 AI를 계속 활용하려는 기대가 주로 아이디어를 확장하고 새로운 발상을 도출 수 있다는 인식에서 형성됨을 의미한다. 이상의 분석 결과는 Table 11과 같다.

Table 11 Continuance Intention by Perceived Usefulness Domain

(n=148)						
독립변수	B	SE	β	t	p	VIF
상수	2.43	.26	—	9.484***	.001	—
자료조사 유용성	.06	.07	.068	.814	.417	1.670
아이디어 발상 유용성	.48	.07	.619***	7.015	.001	1.860
시각화 유용성	-.01	.07	-.014	-.138	.890	2.380
문서·발표 자료작성 유용성	-.02	.06	-.031	-.318	.751	2.230
Model Summary: $R^2=.403$, Adjusted $R^2=.386$, $F=24.13$ * $p<.05$, ** $p<.01$, *** $p<.001$.						

다음으로 실제 활용 모형에서는 문서·발표 자료작성의 실제 활용만이 지속활용의향에 유의한 정(+)의 영향을 미치는 것으로 확인되었다($\beta=.324, p<.001$). 이는 생성형 AI에 대한 기대는 아이디어 발상 단계에서 형성되지만, 실제 사용 경험을 통해 문서화와 자료 전달 단계에서 실제 업무 효율을 체감하게 되면서 지속활용의향과 연결된다. 따라서 가설 3은 채택되었다. 이상의 분석 결과는 Table 12와 같다.

Table 12 Continuance Intention by Actual Use Domain

(n=148)						
독립변수	B	SE	β	t	p	VIF
상수	2.81	.19	—	14.800***	.001	—
자료조사 실활용	.08	.06	.126	1.244	.215	2.480
아이디어 발상 실활용	.11	.06	.172	1.843	.067	2.110
시각화 실활용	.08	.06	.141	1.488	.139	2.190
문서·발표 자료작성 실활용	.19	.05	.324***	3.895	.001	1.680
Model Summary: $R^2 = .412$, Adjusted $R^2 = .396$, $F = 25.061$ * $p < .05$, ** $p < .01$, *** $p < .001$.						

4. 4. 생성형 AI 활용에 대한 심리적·윤리적 딜레마

생성형 AI에 대한 신뢰성과 심리적·윤리적 우려 요인의 수준을 살펴보면, 가설 4, 즉 독창성 약화, 표절 문제, 정확성 우려, 직무불안과 같은 심리적·윤리적 우려 요인이 신뢰성에 유의한 영향을 미치는지를 검증하기 위하여 다중회귀분석을 실시하였다. 분석 결과, 회귀모형은 유의하였으며, 정확성 우려만이 신뢰성에 유의한 부(-)의 영향을 미치는 것으로 확인되었다($\beta = -.451$, $p < .001$). 이는 AI 디자인 결과가 정확하지 않을 수 있다는 걱정이 클수록 생성형 AI에 대한 신뢰성이 낮아진다는 것을 의미한다. 즉, 디자인 실무자의 생성형 AI 신뢰성이 윤리적 문제나 직무불안보다 결과물의 정확성 우려와 더 밀접하게 연결되는 것으로 나타났다. 이에 가설 4는 정확성 우려에 한하여 부분 채택되었다. 이상의 분석 결과는 Table 13과 같다.

Table 13 Regression Results for Effects of Concern Factors on Trust

(n=148)						
독립변수	B	SE	β	t	p	VIF
상수	4.56	.37	—	12.510***	.001	—
독창성 약화	-.06	.08	-.070	-.791	.430	1.360
표절 문제	.13	.11	.121	1.206	.230	1.760
정확성 우려	-.41	.08	-.451***	-5.252	.001	1.300
직무불안	-.04	.07	-.049	-.592	.555	1.200
Model Summary: $R^2 = .184$, Adjusted $R^2 = .162$, $F = 8.081$ * $p < .05$, ** $p < .01$, *** $p < .001$.						

4. 5. 생성형 AI 실무 정착의 장애요인과 조직적·제도적 지원 요구

본 연구의 분석 4, 장애요인과 조직적·제도적 지원 요구는 앞선 분석들과 달리 통계적 가설검증이 아니라, 생성형 AI의 실무 정착 과정에서 나타나는 주요 장애요인과 지원 요구를 파악하기 위한 탐색적 분석이다. 장애요인(P30)과 조직적 지원 요구(P29)는 단일선택형으로 조사하여 빈도분석을, 제도적 지원 필요성(P27, P28)은 5점 리커트 척도로 조사하여 기술통계를 실시하였다.

생성형 AI의 실무 정착을 저해하는 핵심 장애요인을 빈도분석한 결과, 결과 신뢰성 부족이 33.8%로 가장 높았고, 사용법 미숙 21.6%, 저작권·법적 위험 17.6%, 비용 부담 14.9% 순으로 나타났다. 이어서 조직적 지원 요구를 살펴본 결과, 유료 툴 지원이 33.8%로 가장 높았으며, 저작권 가이드 정립 18.9%, 기존 업무 프로세스 내 통합 17.6%, 결과물 검수 기준 15.5% 순으로 나타났다. 이는 생성형 AI의 실무 정착에서 유료 도구에 대한 접근성, 개인 디자이너의 사용 역량, AI 산출물을 실무 결과물로 채택할 수 있는 신뢰성·저작권·검수 기준의 문제가 복합적으로 제기되고 있는 것으로 해석할 수 있다. 이상의 탐색적 분석 결과는 Table 14와 같다.

Table 14 Frequency Analysis of Barriers and Support Needs

(n=148)					
장애요인(P30)			조직적 지원 요구 (P29)		
요인	n	%	요인	n	%
결과 신뢰성 부족	50	33.8	유료 톨 지원	50	33.8
사용법 미숙	32	21.6	저작권 가이드 정립	28	18.9
저작권·법적 위험	26	17.6	기존업무 프로세스 내 통합	26	17.6
비용 부담	22	14.9	결과물 검수 기준	23	15.5
조직적 지원 부족	9	6.1	보안 및 데이터 보호	11	7.4
보안 문제	6	4.1	사내 교육	8	5.4
기타	3	2.0	기타	2	1.4
합계	148	100.0	합계	148	100.0

제도적 지원 필요성을 살펴보면, 가이드라인·매뉴얼 필요성은 리커트 척도 응답 평균 4.18, AI 활용 교육의 필요성은 평균 4.22로 모두 높게 나타났다. 이는 디자인 실무자들이 생성형 AI 활용을 위한 기준과 교육의 필요성을 높게 인식하고 있음을 의미한다. 앞서 확인한 조직적 지원 요구와 장애요인 결과를 함께 고려할 때, 생성형 AI의 실무 정착을 위해서는 제도적 차원의 가이드라인과 교육, 조직적 차원의 유료 톨 지원, 검수 기준, 업무 프로세스 통합이 함께 마련될 필요가 있음을 시사한다. 이상의 탐색적 분석 결과는 Table 15와 같다.

Table 15 Descriptive Statistics for Institutional Support Needs

(n=148)							
요인	M	SD	1	2	3	4	5
n(%)							
가이드라인·매뉴얼	4.18	0.93	1 (0.7)	9 (6.1)	19 (12.8)	52 (35.1)	67 (45.3)
AI 활용 교육	4.22	0.95	3 (2.0)	5 (3.4)	20 (13.5)	48 (32.4)	72 (48.6)

4. 6. 분석 종합 결과

본 절에서는 앞서 수행한 통계분석 결과를, 과업-기술 적합성 이론(TTF)이라는 통합적 관점 아래 발산-수렴 구조와 기술수용모델(TAM)을 통해 재해석함으로써, 디자인 실무에서 생성형 AI가 수용되고 정착하는 과정의 구조를 밝히고자 하였다.

첫째, 과업-기술 적합성 이론(TTF) 관점에서 생성형 AI는 디자인 업무영역 전반에서 동일하게 적합한 도구로 활용되고 있지 않았다. 자료조사, 아이디어 발상, 시각화 작업, 문서·발표 자료작성과 같은 디자인 업무영역 가운데 아이디어 발상 영역에서는 유용할 것이라는 인식은 높으나 실제 활용은 이에 미치지 못하고 있었다. 이에 비해 문서·발표 자료작성에서는 인식한 만큼 실제로도 활용하고 있는 것으로 나타났다. 인식과 활용 간의 간극은 업무영역에 따라 유의하게 다르게 나타났으며, 이에 가설 1은 채택되었다($p<.001$).

둘째, 발산-수렴 구조 관점에서 디자인 업무 프로세스에서 생성형 AI에 대한 기대가 형성되는 지점과 실제 활용이 정착되는 지점은 서로 다르게 나타났다. 지속활용의향은 발산 단계인 아이디어 발상을 유용하다고 인식하는 데서 기대가 형성되지만, 실제로 그 의향이 이어지는 것은 수렴 단계인 문서·발표 자료작성의 활용 경험을 통해서였다. 지속활용의향은 업무영역별 유용성 인식과 실제 활용이라는 서로 다른 경로를 통해 예측되는 것으로 나타났으며, 이에 가설 3은 채택되었다($p<.001$). 이는 첫째에서 확인한 업무영역별 간극의 양상과도 일치한다.

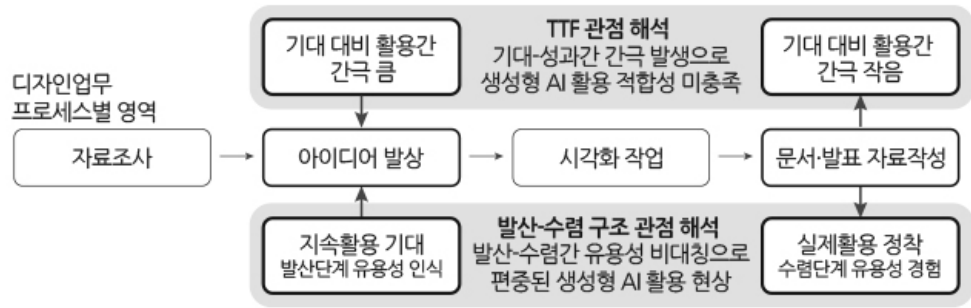


Figure 2 TTF and Divergent-Convergent Interpretation of the Design Process

셋째, 기술수용모델(TAM) 관점에서 생성형 AI에 대한 수용은 업무 효율과 결과물 정확성이라는 실무적 판단을 중심으로 형성되었다. 사용이 쉽거나 익숙해서가 아니라 실제 업무 효율을 높여준다고 인식할 때 지속활용의향이 형성되는 것으로 나타났으며, 이에 가설 2는 효율성에 한하여 부분 채택되었다($p<.001$). 또한 생성형 AI가 만든 결과물의 정확성에 대한 우려가 클수록 신뢰성이 유의하게 낮아지는 반면, 독창성 약화, 표절 문제, 직무불안은 본 분석에서 신뢰성을 유의하게 설명하는 요인으로 확인되지 않았다. 따라서 가설 4는 정확성 우려에 한하여 부분 채택되었다($p<.001$). 이는 생성형 AI에 대한 수용이 기술 자체에 대한 일반적 호감이나 친숙함이 아니라, 업무 효율성과 결과물 정확성이라는 실무적 판단을 중심으로 선택적으로 형성되고 있음을 보여준다.

넷째, 이러한 결과는 실무 정착 조건의 분석과도 연결된다. 핵심 장애요인과 지원 요구 분석에서는 결과 신뢰성 부족, 사용법 미숙, 저작권·법적 위험, 비용 부담이 주요 장애요인으로 나타났고, 조직적 지원 요구에서는 유료 툴 지원, 저작권 가이드 정립, 업무 프로세스 통합, 결과물 검수 기준이 높게 나타났다. 특히 핵심 장애요인 1위인 결과 신뢰성 부족은, 앞서 확인한 정확성 우려가 신뢰성을 유의하게 낮춘다는 결과와 같은 지점을 가리킨다. 즉 신뢰성 문제는 인식 차원에 머물지 않고 실무 현장에서 주요 장벽으로 인식되고 있음을 보여준다. 이는 생성형 AI의 실무 정착이 단순한 개인 사용 경험의 문제가 아니라, 유료 도구에 대한 접근성, 사용 역량, AI 산출물을 실무 결과물로 채택할 수 있는 신뢰성·저작권·검수 기준의 문제가 복합적으로 얹혀 있는 과정임을 보여준다.

이상을 종합하면, 디자인 실무 현장에서 생성형 AI에 대한 기대와 실제 정착은 업무영역에 따라 뚜렷한 비대칭을 보인다. 창작 과정에서 발산적 성격이 강한 아이디어 발상 단계에서는 생성형 AI가 유용할 것이라는 기대가 가장 크게 형성되지만, 그 기대만큼 실제 활용으로는 이어지지 못하고 있다. 반면 결과를 정리하고 전달하는 문서·발표 자료작성 단계에서는 효율성이 뚜렷하게 체감되면서 인식과 활용이 비교적 안정적으로 맞물려, 실제 지속적인 정착이 이루어지는 지점이 되고 있다. 이러한 비대칭은 생성형 AI가 생성한 결과에 대한 신뢰성 부족, 저작권·법적 위험과 같은 결과 책임성의 문제, 그리고 유료 툴 접근성과 사용 역량이라는 실무 조건과 함께 나타난다. 따라서 디자인 실무에서 생성형 AI의 수용은 창의적 가능성에 대한 기대만으로 형성되는 것이 아니라, 효율성, 정확성, 검수 기준, 도구 접근성과 같은 실무적 조건을 중심으로 선택적으로 정착되고 있는 과도기적 상태로 해석할 수 있다.

5. 결론 및 제언

본 연구는 현업 디자인 실무자 148명을 대상으로 생성형 AI의 활용 현황과 인식을 조사하고, 디자인 프로세스의 단계적 특성에 따라 생성형 AI에 대한 기대와 실제 정착이 어떻게 형성되는지를 실증적으로

분석하였다. 그 결과 생성형 AI에 대한 기대는 아이디어 발상과 같은 발산적 업무에서 가장 크게 형성되지만, 실제 지속활용은 문서·발표 자료작성과 같은 수렴적 업무에서 더 안정적으로 정착되는 것으로 나타났다. 이는 디자인 실무에서 생성형 AI의 수용이 창의성에 대한 기대만으로 정착되는 것이 아니라, 효율성, 정확성, 검수 기준, 도구 접근성 등 실무적 조건을 중심으로 선택적으로 이루어지고 있음을 보여준다.

이러한 결과는 심리적 우려와 윤리적 우려를 구분함으로써 더 정교하게 해석된다. 정확성 우려와 직무불안은 실무자가 업무 중 경험하는 심리적 차원의 우려인 반면, 독창성 약화와 표절 문제는 창작 규범 및 저작권과 관련된 윤리적 차원의 우려에 해당한다. 본 연구에서 신뢰성을 유의하게 낮춘 것은 정확성 우려뿐이었으며, 나머지 우려 요인은 신뢰성을 유의하게 설명하는 요인으로 확인되지 않았다. 이는 산출물의 정확성을 개선하는 기술적 노력만으로는 저작권이나 창작 정체성에 대한 우려가 해소된다고 보기 어려우며, 기술적 신뢰성 개선과 제도적·윤리적 기준 마련이 서로 대체될 수 없는 별개의 과제로 병행되어야 함을 보여준다.

이상의 분석 결과는 디자인 실무에서 생성형 AI 활용을 검토하는 데 다음과 같은 논의점을 제시한다. 첫째, 디자인 실무 현장에서 생성형 AI의 활용은 창의적 업무를 앞세운 일괄 도입보다, 정착 가능성이 높은 업무에서 시작하여 점진적으로 확장하는 방식이 더 현실적일 수 있다. 본 연구에서 응답자들이 실제로 지속활용의향을 형성한 지점은 아이디어 발상이 아니라 문서·발표 자료작성이었다. 이는 디자이너들이 실무에서 생성형 AI를 창의적 발상의 상징으로 먼저 받아들이기보다, 효율을 비교적 명확하게 체감할 수 있는 문서화·자료 정리 업무에서 먼저 사용 경험과 신뢰를 쌓고, 이를 바탕으로 아이디어 발상 단계로 활용을 점차 넓혀가는 방식이 현실적인 도입 경로가 될 수 있음을 시사한다.

둘째, 디자인 실무자들이 생성형 AI를 계속 활용하게 되는 이유는 사용이 쉽거나 익숙해서가 아니라, 실제 업무 효율이 개선된다고 인식하기 때문이다. 지속활용의향을 유의하게 예측한 기술수용 요인은 효율성이었으나, 동시에 사용법 미숙도 핵심 장애요인으로 확인되었다. 따라서 실무 현장에서는 도구 사용법 교육과 함께, 생성형 AI가 실제로 어떤 업무에서 시간과 비용을 얼마나 줄여주었는지를 구체적인 사례와 수치로 축적하고 공유함으로써, 사용 역량 강화와 효율성에 대한 확신을 동시에 높일 필요가 있다.

셋째, 디자인 실무자가 생성형 AI를 신뢰하게 되는 것과 저작권·고용에 대한 우려를 내려놓는 것은 서로 다른 문제로 다루어져야 한다. 신뢰성을 유의하게 낮춘 것은 정확성 우려였으며, 독창성 약화, 표절 문제, 직무불안은 본 분석에서 신뢰성을 유의하게 설명하는 요인으로 확인되지 않았다. 이는 디자이너가 생성형 AI 결과물의 정확성을 신뢰하게 되더라도, 저작권 침해나 고용 안정성에 대한 불안은 별도로 남아 있을 수 있음을 의미한다. 따라서 실무 현장에서는 결과물의 정확성을 확인하는 검수 절차와, 저작권·창작 기여·고용 변화에 관한 별도의 기준을 함께 마련하여, 디자이너가 이 두 종류의 우려를 각각 구체적으로 해소할 수 있도록 지원할 필요가 있다.

본 연구는 인식-활용 간극과 지속활용의향이 디자인 프로세스의 발산-수렴 단계에 따라 다르게 나타난다는 것을 실증함으로써, 인접 분야 연구의 일반적 기술수용 패턴을 재확인하는 데 그치지 않고 디자인 실무 고유의 통찰을 제공하였다는 점에서 의의를 지닌다. 다만 본 연구는 횡단자료에 기반한 예측적 해석의 한계, 편의표집에 따른 일반화 제한, 일부 세부분야의 표본 규모 제약, 장애요인·지원요구 분석의 탐색적 성격이라는 한계를 지닌다.

이에 후속 연구에서는 디자인 전공 학생과 같은 예비 실무자를 대상으로 한 비교 연구를 통해 생성형 AI에 대한 인식과 활용이 교육 단계와 실무 단계에서 어떻게 다르게 형성되는지를 살펴볼 필요가 있다. 아울러 종단적 조사를 통해 사용 경험이 축적됨에 따라 인식과 활용 간의 간극이 실제로 변화하는지를 확인하고, 디자인 세부 분야별 표본을 확대하여 분야 특유의 수용 양상을 보다 정교하게 검증하는 연구를 수행할 것을 기약하며 본 논문을 마무리한다.

References

1. Ahn, J., & Park, J. (2025). 한국어 교사의 생성형 AI 활용 현황과 인식 조사: 영향 요인 분석을 중심으로 [Korean Language Instructors' Use and Perceptions of Generative AI: An Analysis of Influencing Factors]. *Teacher Education Research*, 64(3), 340–357. <https://doi.org/10.15812/ter.64.3.202509.340>
2. Davis, F. D. (1989). Perceived usefulness, perceived ease of use, and user acceptance of information technology. *MIS Quarterly*, 13(3), 319–340. <https://doi.org/10.2307/249008>
3. Design Council. (2004). *The 'double diamond' design process model*. Design Council.
4. Goodhue, D. L., & Thompson, R. L. (1995). Task–technology fit and individual performance. *MIS Quarterly*, 19(2), 213–236. <https://doi.org/10.2307/249689>
5. Guilford, J. P. (1967). *The nature of human intelligence*. McGraw-Hill.
6. Guo, X.-C., Jung, E., & Lee, S. (2024). 디자이너의 생성형 인공지능(AIGC) 이용 만족도와 지속사용 의도에 미치는 영향 [The Impact of Designers' Satisfaction with Generative Artificial Intelligence (AIGC) Use on Their Intention to Continue Usage]. *Design Research*, 9(4), 369–383. <https://doi.org/10.46248/kidrs.2024.4.369>
7. Im, Y., Park, J., Roh, I., So, R., Lee, S., Cho, H., Bae, H., & Choi, Y. (2025). 음악치료에서의 AI 활용에 대한 음악치료사의 인식 조사 연구 [A Survey on Music Therapists' Perceptions of AI Utilization in Music Therapy]. *Korean Journal of Music Therapy*, 27(2), 29–56. <https://doi.org/10.21330/kjmt.2025.27.2.29>
8. Khuslen, T., & Suh, J. (2024). 생성형 인공지능 도입에 따른 디자이너 직무 변화와 직업 인식의 재구성 [The Impact of Generative AI on the Transformation of Designer Roles and the Reconfiguration of Professional Identity]. *Journal of Employment and Career*, 14(4), 1–23. <https://doi.org/10.35273/jec.2024.14.4.001>
9. Korea Institute of Design Promotion. (2025). *2024 디자인 산업분야 생성형 AI 활용 인력실태 및 교육훈련 수요 조사 [2024 Survey on Workforce Utilization of Generative AI and Education/Training Needs in the Design Industry]* [Report].
10. Lee, A. (2025). 인공지능(AI)과 디자인 윤리 사례 연구 [Case Study on Artificial Intelligence (AI) and Design Ethics]. *The Journal of the Convergence on Culture Technology*, 11(5), 433–440.
11. Lee, S., & Yoon, J. (2025). 언어병리 임상과 연구에서의 생성형 AI 활용 현황 및 인식 [Current Applications and Perceptions of Generative AI in Speech–Language Pathology Clinical Practice and Research]. *Journal of Speech–Language & Hearing Disorders*, 34(1), 155–169. <https://doi.org/10.15724/jslhd.2025.34.1.155>
12. Lee, Y., & Doo, H. (2026). 임상간호사의 AI 기반 간호실무 활용에 대한 인식: Q 방법론 적용 [Perceptions of Clinical Nurses Regarding AI-Based Nursing Practice: A Q Methodology Approach]. *Journal of Wellness*, 21(1), 133–141. <https://doi.org/10.21097/ksw.2026.2.21.1.133>
13. Noh, H., & Choi, J. (2026). 물리교사교육자의 생성형 AI 활용에 대한 인식과 실제 분석 [Analysis of Physics Teacher Educators' Perceptions and Practice in Utilizing Generative AI]. *Journal of Research in Curriculum & Instruction*, 30(1), 79–93. <https://doi.org/10.24231/rici.2026.30.1.79>
14. Shin, J. (2025). *국내 건축설계 분야 AI 도입에 대한 실무자의 인식 및 활용 실태에 관한 연구 [A Study on Practitioners' Perceptions and Utilization Status of AI Adoption in the Korean Architectural Design Industry]* [Master's thesis, Hanyang University Graduate School of Engineering].
15. Shin, S., & Kim, H. (2025). 중등 미술교사의 인식에 기초한 인공지능 기반 미술교육 활성화 방안 연구 [A Research on Secondary Art Teachers' Perceptions for Advancing AI-Based Art]. *Journal of Art Education*, 80, 155–187. <https://doi.org/10.35657/jae.2025.80.006>
16. Son, M., & Jung, H. (2024). 유아교사의 AI 활용 인식과 현황에 대한 주제범위 문헌고찰 [Teachers' Perception and Current Status of AI Utilization in Early Childhood Education: A Scoping Review]. *Journal of Children's Media & Education*, 23(4), 51–75. <https://doi.org/10.21183/kjcm.2024.12.23.4.51>

디자인 실무자의 생성형 AI 활용 현황과 인식 분석

정성모*

한양사이버대학교 AI산업디자인학과 교수, 서울, 대한민국

초록

연구배경 본 연구는 현업 디자인 실무자를 대상으로 생성형 AI의 활용 현황과 인식을 조사하고, 디자인 프로세스의 단계적 특성에 따라 인식과 활용 간의 간극, 지속활용의향에 영향을 미치는 요인, 신뢰성을 저하시키는 심리적·윤리적 요인, 실무 정착의 장애요인과 지원 요구를 실증적으로 분석하고자 하였다.

연구방법 본 연구는 설문조사 기반의 정량적 실증연구로 수행되었다. 설문 문항은 연구대상자 특성, 학습 및 활용 경험, 활용 업무 분야, 긍정 인식 및 기대효과, 부정 인식 및 우려, 실무 지원 요구의 6개 영역으로 구성하였다. 현업 디자이너를 대상으로 온라인 설문조사를 실시하여 148명을 분석 표본으로 확정하였으며, 기술통계, 빈도분석, 대응표본 t -검정, Friedman 검정, 다중회귀분석을 통해 분석하였다.

연구결과 인식과 활용 간의 간극은 업무영역에 따라 유의하게 다르게 나타나 아이디어 발상 영역에서 가장 컸고 문서·발표 자료작성 영역에서 상대적으로 작았다. 지속활용의향에는 효율성만이 유의한 정(+)의 영향을 미쳤으며, 아이디어 발상의 유용성 인식과 문서·발표 자료작성의 실제 활용이 각각 다른 경로로 지속활용의향을 예측하였다. 신뢰성은 정확성 우려에 의해서만 유의하게 낮아졌으며, 독창성 약화, 표절 문제, 직무불안과는 유의한 관련을 보이지 않았다. 핵심 장애요인으로서는 결과 신뢰성 부족, 사용법 미숙, 저작권·법적 위험, 비용 부담이, 주요 지원 요구로는 유료 툴 지원, 저작권 가이드, 업무프로세스 통합, 결과물 검수 기준이 확인되었다.

결론 생성형 AI에 대한 기대는 아이디어 발상 단계에서 가장 크게 형성되지만, 실제 지속활용은 문서·발표 자료작성 단계에서 더 안정적으로 정착되고 있다. 디자인 실무에서 생성형 AI의 안정적 정착을 위해서는 정착 가능성이 높은 업무부터 단계적으로 확장하는 도입 전략, 효율성 중심의 도입 근거 마련, 정확성 검증 체계와 저작권·윤리 기준을 구분하여 운영하는 접근이 병행될 필요가 있다.

주제어 생성형 AI, 디자인 실무자, 활용 현황, 실증분석