



The Journal of the Convergence on Culture Technology (JCCT)

Vol.11 No.5

ISSN : 2384-0358(Print) 2384-0366(Online)

AI 시대 공연예술 제작 연구

김서용

To cite this article : 김서용 (2025) AI 시대 공연예술 제작 연구, The Journal of the Convergence on Culture Technology (JCCT), 11:5, 173-179

① earticle에서 제공하는 모든 저작물의 저작권은 원저작자에게 있으며, 학술교육원은 각 저작물의 내용을 보증하거나 책임을 지지 않습니다.

② earticle에서 제공하는 콘텐츠를 무단 복제, 전송, 배포, 기타 저작권법에 위반되는 방법으로 이용할 경우, 관련 법령에 따라 민, 형사상의 책임을 질 수 있습니다.

www.earticle.net

<http://dx.doi.org/10.17703/JCCT.2025.11.5.173>

JCCT 2025-9-16

AI 시대 공연예술 제작 연구

A Study on Performing Arts Production in the AI Era

김서용*

Kim Seo Ryong*

요약 우리는 이제 인공지능의 시대라 해도 과언이 아닌 세상 속에서 살아가고 있다. 선사시대부터 인간은 도구를 사용하며 끊임없이 새로운 것을 발견해왔고, 이는 삶의 환경을 변화시켜왔다. 기술의 발전은 문명을 급속히 진화시켰고, 이는 문화와 예술에도 깊은 영향을 미치며 각 시대의 정체성을 형성해왔다. 오늘날 본격적으로 시작된 AI 시대는 다양한 영역에서 개념의 재정립을 요구하고 있다. 공연예술과 그 제작 환경 역시 이러한 시대적 변화에 적응하고, 예술과 기술이 융합된 창작을 실현하기 위해 AI의 활용이 점차 필수적으로 고려되고 있다. 이미 다양한 분야에서 활용되고 있는 AI는 예술 창작의 도구로 기능하며, 종합예술로서 공연예술의 구성 요소와 그 기능에도 새로운 변화를 일으키고 있다. 본 연구에서 우리는 AI에 대한 막연한 기대나 거부감에서 벗어나, AI 시대 공연예술의 구성요소와 그 기능을 재정의 하고자 한다. 더 나아가, 공연예술 제작 과정에서 AI의 활용 방식을 제시함으로써, AI 시대 공연예술 제작에 있어 필수 불가결한 도구로 개발하고 활용하는 데 필요한 이론적 기반을 마련하는 것을 목표로 한다.

주요어: AI 시대, 인공지능, 공연예술, 공연제작

Abstract We are now living in an era that can rightfully be called the age of artificial intelligence (AI). Since prehistoric times, humanity has continuously discovered new tools, transforming the environment of life. Technological advancements have accelerated the evolution of civilizations, deeply influencing culture and the arts, thereby shaping the identity of each era. The present AI era, which has now truly begun, demands a redefinition of concepts across various fields. The performing arts and their production environments are no exception, as they must adapt to this era of transformation. Utilizing AI to achieve the convergence of art and technology is becoming an essential task. Already widely applied in various fields, AI functions as a tool for artistic creation, bringing new changes to the components and functions of performing arts as a total work of art form. In this study, Our aims to move beyond vague expectations or fears of AI and to redefine the components and functions of performing arts in the AI era. Furthermore, by systematizing the use of AI in the process of producing performing arts, we aim to establish a theoretical foundation necessary for developing and utilizing it as an essential tool for producing performing arts in the AI era.

Keywords: AI era, artificial intelligence (AI), performing arts, performance production

*정회원, 청운대학교 공연기획경영학과 부교수(주저자)
접수일: 2025년 6월 30일, 수정완료일: 2025년 7월 29일
게재확정일: 2025년 8월 1일

Received: June 30, 2025 / Revised: July 29, 2025
Accepted: August 1, 2025
*Corresponding Author: ksrmgs@chungwoon.ac.kr
Dept. of Performing Arts Planning & Management,
Chungwoon Univ, Korea

I. 서론

이 시대의 진정한 예술가란 어떤 모습이어야 하는가? 급속히 진화하는 기술의 시대에서 예술가는 언제나 기술과의 융합을 목표로 삼아야 하는가? 물론 예술가는 어느 정도 시대적 환경을 반영하는 책임을 지닌다. 그러나 예술 본연의 미학 추구는 인간의 지성, 역사, 그리고 사회와 문화적 경험을 바탕으로 하며 실천을 목표로 하는 인간 중심의 자유 의지에서 비롯된 산물로 이해되어야 한다. 박휴용[1]은 ‘A.I.가 윤리적 판단과 행위의 주체로 등장하고 있는 기술 중심 사회에서 윤리학의 패러다임에는 포스트휴머니즘에 기반 한 정치윤리학에 대한 이해와 논의가 필요하다’라고 하였다. 그러나 무대라는 물리적으로 한정된 공간을 전제로 하는 공연예술은 삶의 일부분을 선택적으로 다루기 때문에 실연자가 무대 위에서 최종적으로 표현의 주체가 되고, 배우와 관객의 교감을 위한 한정적인 세계관을 다수의 예술가가 합의하며, 예술적 완성도를 위해 연출의 영역에서 사전에 지속적으로 수정 및 보완 하는 과정 자체를 포괄함으로 실용적 도구로서 AI가 공연예술에서 단독으로 주체성과 자율성을 가진 포스트휴머니즘의 영역이라고 보기 어렵다. 이는 최근 AI와 예술의 관계에서 매우 중요한 논점으로, AI 스스로 종합예술인 공연전반을 통제할 권한을 인간이 사전에 승인하고 조작하지 않는 한, 현재까지 AI는 하나의 구성요소일 뿐이기 때문이다. 한편 AI는 예술 창작의 효율성과 가능성을 크게 확장했지만, 동시에 저작권 침해, 창작 주체성, 윤리적 책임 등 복합적인 문제를 지속적으로 야기하고 있다. AI를 단순한 도구로만 보거나, 반대로 예술적 주체로 신격화하는 태도 모두 경계되어야 할 것으로, 인간을 중심으로 하는 AI의 시대상과 윤리적 차원의 연구가 병행 되어야 할 것이다. 본 연구에서는 공연예술 분야의 관점으로 바라보는 AI의 시대적 정의와 선행연구를 통해 공연예술의 구성요소인 작품과 무대 그리고 실연자와 관객의 변화를 살피고, 공연예술의 제작 과정에 AI가 중요한 역할을 하는 변화된 구성요소들을 재정의 하면서 각 과정상 AI의 기능을 중심으로 인공지능과 공연예술 제작 전반의 관계를 연구하고자 한다.

II. AI 시대와 공연예술

1. AI 시대적 정의

인공지능(Artificial Intelligence, AI)은 인간의 지적 능력을 대체하거나 보완, 자동화하는 기술을 의미한다. 컴퓨터의 연산과 기계적 처리가 가능한 범위와 수준에 따라 다양한 목표가 설정되며, 이러한 AI 기술이 적용된 시스템(에이전트)은 인간 삶의 거의 모든 영역에 영향을 미치고 있다. 인공지능을 넓은 범위의 의미로 파악하려면 산업혁명 이후 기계화된 공장에서 규칙적인 작업으로 인간의 생산성을 향상시켰던 기계문명을 그 시작으로 보아야 할 것이다. 단순한 규칙에 따른 기계적 반복의 기능에 더하여, 1950년 앨런 튜링이 ‘계산 기계와 지성(Computing Machinery and Intelligence)’에서 제시한 튜링 테스트 이후 인간처럼 스스로 판단하는 지능으로의 개발을 목표로 인간과 인공지능의 관계에 대해서 연구가 계속되었다. 최근의 인공지능은 알고리즘을 이용한 데이터 분석을 통해 스스로 학습하는 머신러닝(Machine Learning)과, 인간의 뇌를 모방한 인공신경망을 기반으로 고차원적인 패턴이나 이미지, 음성, 자연어를 인식 할 수 있는 딥 러닝(Deep Learning)으로 발전하였다.

AI 시대는 본격적으로 인공의 지적 능력이 물리적, 능동적 실행의 단계로 현실화 되는 시대이다. AI는 일상생활에서 부터 교육, 경제 활동과 문화와 예술의 현장 등 모든 영역에서 적극적으로 활용되고 있으며 더 나아가 우리의 의식 수준과 행동 양식, 행정과 법 제도에까지 영향을 미치는 인간 삶의 중요한 환경으로 자리 잡은 시대를 의미한다. 이를 위해서 인간과의 소통을 위한 자연어 처리(Natural Language Processing, NLP), 시각적인 정보를 해석하고 판단하는 컴퓨터 비전(Computer Vision), 작업 수행을 대신하는 로봇틱스(Robotics) 등의 연구와 기술개발이 함께 이루어지고 있다.[2]

2. AI 시대와 공연예술

공연은 종합예술이다. 인간의 삶이 단지 생존에 있지 않음을 설명하면서 다른 동물들과 차별화된 존재로 보는

테에는 예술을 향유하는 인간의 본성과 지적 활동에 가장 큰 이유가 있을 것이다. 공연예술은 다양한 인간의 예술이 하나의 통일성을 유지하기 위해 상호작용 하는 고차원적인 활동으로, 시대를 반영하는 독특한 양식과 흐름을 아름다움으로 표현하고 공감하는 과정 자체로 그 존재의 가치가 있다. AI가 시대적 환경으로 자리 잡았다면 그것을 단순한 기술이나 도구로 보아서도 안 되지만, 갑자기 맹목적으로 의존하거나 맥락을 파악하지 않고 무분별하게 사용해서도 안 될 것이다. AI 역시 공연의 예술적 통일성과 미학의 완성을 위해 기여하는 하나의 구성요소로 보아야 하며 작품과 무대, 배우와 관객의 교감을 위한 AI의 역할에 주목하여야 한다.

III. AI 시대 공연예술의 구성요소

공연예술의 구성요소는 시대에 따라 다양한 차원으로 고려되어야 한다. 제사의식과 축제의 형식으로 공연이 열렸던 시기부터 실내극장과 직업 예술가의 등장, 그리고 근대 이후 다양한 미디어와 경쟁하여 살아남은 현재의 공연 예술에 이르기까지, 공연예술이 성립되기 위한 구성 요소는 시대적으로 다양한 차이가 존재한다. 연극의 3요소에서 비롯된 공연의 구성요소는 배우(실연자), 희곡(작품), 관객이다. 거기에 각 시대의 문화와 기술 환경이 반영된 무대와 극장이 근대 이후 지금까지 일반적인 공연예술의 구성요소로 인식되어 왔다. AI 시대 공연예술의 구성요소를 ‘실연의 주체와 AI’, 무대제작 전반에 활용되는 ‘AI 디자인과 기술’, 작품의 예술성을 완성하는 ‘창작의 주체와 AI’, 마지막으로 ‘관객과 소통을 위한 AI’로 나누어 살펴보고, AI 시대에 적합한 공연예술의 구성요소로 재정의 하여야 할 필요성이 있다. 향후 보다 심도 있고 시대에 부응하는 공연예술의 연구를 위해서는, 역사적으로 정의된 각 시대 별 다양한 공연예술의 구성요소도 함께 살펴보고, 현재 AI의 근본적인 활용 근거를 고려해볼 필요가 있을 것이다. AI 시대 변화된 공연예술의 구성요소와 그 배경은 다음과 같다.

1. 실연의 주체와 AI

K-POP 그룹 aespa의 경우, AI 기술을 활용하여 실제 아이돌 멤버를 기반으로 한 가상의 AI 멤버를 생성하였다. ae-member들은 개별적인 자율성을 지니고 있으며, AI 기술을 통해 실제 멤버들의 표정, 언어 및 행동을 시뮬레이션할 수 있어 아티스트와의 상호작용 및 교류가 가능하다고 제작사는 설명한다. 이 ae-member들은 음악 비디오 촬영부터 콘서트까지 aespa 그룹 활동에 적극 참여하고 있다. Yuanxue Tian, Xinyi Shan, Jeanhun Chung[4]는 ‘AI 기술로 제작되는 aespa의 가상 아이돌이 아티스트와 팬 간의 더 빈번하고 깊이 있는 상호작용을 촉진’ 함을 설명하면서 실연의 주체로서 ae-member의 가능성을 확인하였다. 한편 모션캡처 기술과 AI로 완성한 가상 캐릭터로 활동하며 실연자가 노출되지 않는 플레이브(PLAVE)와 이세계아이돌의 경우에는 공연 활동을 보다 적극적으로 하고 있으며, 캐릭터와 실연 모두를 AI로 생성하는 이터니티(Eternity), 신디에잇(SYNDI8), 메이브(MAVE) 등은 메타버스 상의 콘서트로 활동 영역을 확장하였다. 아이돌 콘서트의 경우 기술의 진화를 적극적으로 받아들이고 다양한 콘텐츠로 확장되면서 AI의 산출물이 실연의 주체가 되고 있다. 음악 공연의 경우 2015년 미국 조지아텍(Georgia Tech)의 로봇 마림바 연주자 사이먼(Shimon)이 케네디센터에서 인간 연주자와 합동공연이 있었고, 우리나라에서는 2024년 4월 대학로극장 쿼드에서 거문고 연주자 허윤정이 AI와 즉흥 연주를 협연으로 선보였다. 두 공연 모두 연주가 학습된 머신러닝의 기술로, 예술적인 연주자와의 교감이라고 하기에는 아쉬움이 있으나, AI가 협연의 주체로 실연을 한 것은 분명했다. 2010년 일본의 극작가 히라타 오리자, 로봇공학자 이시구로 히로시의 협업 프로젝트인 ‘로봇 연극’ <사요나라(さようなら)>에 등장한 로봇 배우처럼 연극에서도 실연의 주체로 AI 기술이 지속적으로 도입되고 있지만 아직까지 큰 반향을 일으킨 사례는 없고 기술이 완벽하지 않다.

대부분 영상이 주요한 기술로 완성 되는 현재 AI 실연자의 경우 실시간 관객과의 교감, 유사 홀로그램 또는 영상 표출 시스템의 시각적 완성도, 무대 표현 요소로 무대미술과 조명과의 관계, 협연으로 등장하는 다른 실연자 등 공연을 위한 현실적인 한계를 극복해야 한다. 한편 코로나19로 인한 공연예술이 대안의 활동영역으로 선택한 메타

버스가 추구한 비대면 공연의 세계관과 기술적 신비감이 대면 상황의 복귀로 무너졌고 메타버스 서비스들이 줄줄이 막을 내렸다.[3] 여러 이유가 있겠으나 가장 큰 원인은 메타버스 콘텐츠가 기술 우선의 성급함으로 공연예술의 본질을 유지하려는 노력과 연구 없이 급하게 적용한 실험에 불과했기 때문이었다. 이를 반면교사로 삼아 공연예술 실연의 주체로 AI의 과제는 관객과 실연자간 정서적인 측면의 교감에 집중하여야 한다. 실시간 감정의 깊이를 조절 가능한 수준으로까지 상대 배우나 다른 협연자의 정보를 민감하게 수집 할 수 있어야 하고, 공연 현장 관객의 호응도, 심지어 그날의 날씨와 사회문화적 트렌드까지 사전에 고려하여, 표현 하고자 하는 예술성이 현실과 결합하는 AI 실연의 연구가 필요하다. 더하여 인간을 닮은 외관은 물론 예술적으로 섬세한 표현을 학습한 휴머노이드의 개발로 무대 위에 현존하는 실연자의 본질, 즉 연주와 연기, 춤과 같은 예술적 움직임을 공연장에서 직접 표현 할 수 있어야 할 것이다. 다만 인간의 관여 없이 스스로 판단하는 강 인공지능(AGI)의 예술가 로봇이 개발 된다고 하더라도 예술가로서 실연자는 자신의 예술행위에 대한 의식적 태도를 갖는 것이 예술의 본질이다. 스타니스랍스키가 ‘역할에 대한 배우의 작업(Работа актера над ролью)’에서 역할을 연기하는 동안 배우 스스로 자각 하는 것이 필요함을 강조한 것처럼, 결국 AI가 스스로 실연자로서 인간성을 학습한다고 하여도 완전한 실연의 주체가 될 수는 없을 것이다. AI 시대에는 공연예술의 구성요소로 실연의 주체가 인간인지, AI 인지를 사전에 분명히 밝히고 관객의 기대수준이 관극으로 이어지도록 AI 실연의 예술성에 대한 깊이 있는 연구가 필요하다. 영화에서나 그려지던 현실의 인간과 구분이 어려운 안드로이드 개발이 이루어진다면, 아마도 무대라는 한정된 세상에 가장 먼저 등장할 것이 분명하다.

2. AI 디자인과 기술

자율주행 자동차가 거리를 확보 하는 것처럼 이미 공연장의 메커니즘은 AI를 지향하고 있다. 신설되는 공연장이라면 최첨단 기술의 투자가 당연시 되고 있다. 미국의 The Sphere나 Cosm의 사례는 AI 시대 추구하여야 할 공연장의 구조와 메커니즘의 방향을 제시하고 있다. 두 공연장 모두 표 1과 같이 대규모 고품질의 영상구현이 가능한 특징과 공연 이외 스포츠와 영화 그리고 다양한 체험 콘텐츠를 AI 기반 시스템으로 제작, 운영하고 있다.[5] 공연 역사를 통해 무대 기술과 미술이 추구해온 스펙타클(Spectacle)은 디자인에서부터 제작, 현장 운영의 기술까지 통합적으로 관리하는 AI영역에서 다루어지는 것이 효과적이다.

표 1. The Sphere와 Cosm비교[5]

Table 1. Comparing the Sphere and Cosm[5]

Feature	The Sphere	Cosm
Primary Focus	Live Music & Concert	Multi-purpose(Sports, Art, Concert)
Venue Scale	366-foot structure	87-foot LED dome
Resolution	High-definition LED	8K resolution
Ai Implementation	Real-time effect, soundscapes	Audience-driven interaction, adaptive content
Space Configuration	Large-scale venue	Three-story, 65,000-square-foot intimate space
Price Point	Premium pricing	Starting \$20 for experience
Interactive Element	AI-driven effects, visual displays	Real-time audience interaction

AI 시대 무대기술이 공연예술 제작에 활용되는 목적과 분야를 예술적 통일성, 제작 효율 및 비용절감, 관객반응과 인터랙션, 정보제공으로 분류하여 표2와 같이 정리하였다. AI를 활용한 사전 제작의 기간 동안 연출가와 기획자, 실연자 및 참여 예술가 등은 연습과정에서 시행착오를 통하여 합의한 미학적 기준과 정보를 AI가 학습하도록 하여 공연 전 최종 확정하고, 공연 중 AI의 선택은 학습한 범위 내에서 예술적 통일성을 유지하는 표현방식을 선택 하여야 한다. 공연 중 AI와의 즉흥 연주, 공간디자인을 위한 2D에서 3D 이미지 변환[6], 음향과 조명이 연동되는 무대 환경과 분위기 조성과 같이 AI의 기본 데이터가 자율적으로 사용 되어질 수 있는 부분이 있다면, 그 역시 사전에

인간의 선택으로 AI와 다른 기술과 동기화를 위한 세팅(음악에 있어서는 템포와 화성, 무대 기술 제어와 데이터 교류를 위한 신호체계와 장치 등)이 반드시 필요하다.

표 2. AI 시대 무대기술 목적과 분야
Table 2. AI Stage Technology

활용 목적	활용 분야	구체적 내용
예술적 통일성	무대 연출 및 디자인	AI가 리허설의 데이터에 따라 조명, 영상 디자인, 작품 분석, 무대 디자인시 배치 최적화 등
	조명 및 음향과 영상 제어	배우 감정·동작, 관객의 반응 등을 감지하고 실시간으로 조명, 음향, 영상, 기계 등 무대장치를 통합 제어, 공연 분위기 극대화
	가상·증강현실(VR/AR) 무대	AI와 결합된 VR/AR로 디지털 캐릭터·가상 배경·홀로그램 등 새로운 무대 표현
제작 효율 및 비용 절감	공연 운영 및 매니지먼트	AI가 무대 장비·인력·리허설 일정 관리, 위기 대응, 제작 예산 관리 등
	대본 및 음악 창작	AI가 대본·음악·가사 자동 생성 또는 창작 지원, 데이터 기반 작품 제작
관객 반응과 인터랙션	관객 상호작용 및 피드백 분석	관객 반응(표정, 움직임 등) 분석, 공연 분석, 리뷰 분석에 따른 연출 실시간 변화, 맞춤형 경험 제공
정보제공	서비스 이미지와 정보	AI 음성 인식으로 번역, 자막, 오디오 디스크립션 등으로 장애인 관객 포함 공연 접근성 확대
	배우 연기 및 연습 지원	AI 모션 캡처·음성 분석으로 연기 연습 피드백, 발음 교정, 무대기술 최적화 지원, 안무 창작 지원 등

현재 공연예술 현장에서는 AI가 예술적 통일성을 유지하기 위한 시간적 통제력을 고도화하고 변수를 줄이기 위한 기술개발에 투자하고 있다. 2019년 부산시립무용단 창작 ‘남풍’에서 미디어아트와 무용가와의 협업으로 시작된 작품이 2025년 생성형 AI 영상의 도입으로까지 이어지는 사례와 같이 주로 무용공연 분야에서 작품의 완성도를 높이기 위한 다양한 시도가 적극적으로 이루어졌고, 최근까지 시극 ‘파포스’(2022-2023)와 같은 다양한 공연 형식의 장르적 실험이 시도되었다. 이제 AI의 기술적 발전은 현학적인 예술적 실험을 넘어 제작 전반의 효율성의 향상과 관객과의 실제적 교감을 디자인하고 예술적 공감에 기술적으로 기여할 수 있어야 한다.

3. 창작의 주체와 AI

타고난 재능이나 예술교육을 위한 비용을 감당 할 수 없더라도 누구나 예술가가 될 수 있는 시대가 되었다. 자연어 처리를 위한 LLM(Large Language Model)이 AI의 대중화를 선도하였고 생성형 AI가 예술의 도구로 자리 잡았다. 더 나아가 AI가 창작한 예술작품의 소유와 재산권의 문제까지 논의를 해야 하는 시대가 되었다. 최다혜, 김정용, 한다운, 오창훈[7]은 ‘일반인 집단과 디자인 관계자 집단은 생성 AI 수용에 전반적으로 인식의 차’가 존재하고 ‘실무적 활용 의향이 높은 직장인 그룹이 학생 그룹 대비 생성 AI 창작물에 대한 사용자의 저작권을 더 지지하는 경향’을 확인하였는데 이는 저작권법상 ‘아이디어와 표현의 이분법’의 원칙을 적용하여 판단하자면 일반인의 경우 AI를 창작을 위한 공유 아이디어나 사상의 개념으로, 전문 직업 창작자의 기준에서는 예술가 본인 저작물 창작의 표현 도구로 AI를 이해하고 있음을 단적으로 보여주는 연구이다. 2023년 문화체육관광부의 ‘AI 저작권 가이드’에 따르면 인간 개입 없는 AI 창작물의 저작권 등록은 인정되지 않는다.

이정전[8]은 ‘인공지능이 인간을 닮은 기계, 생각하는 기계를 만드는 것이라고 여기지 않는 것이 중요하다,’ 라는 인간중심적 사고와 인식의 중요성을 강조하였다. 특히 공연예술의 현장에서 AI는 인간에게 합리적이고 효율적인 아이디어를 제공함과 동시에 창작의 도구로 기능한다. 결국 인간의 선택으로 교감하는 과정이 공연예술의 원리라고 볼 때 창작의 주체로 AI를 파악하기 보다는 합리적이고 객관적인 보조자로 이해하여야 할 것이다. 다만 저작권의 문제에 있어서 이해가 충돌 된다면 AI 창작물에 인간 개입의 정도를 파악 할 수 있는 지표가 마련되고 디지털 콘

텐츠로 국가표준식별체계와 연계하여[9] 공식적인 근거로 남을 수 있는 장치가 필요하다. 공연예술 창작의 과정에서도 분야를 넘나드는 융합적 사고를 표현하며 인간 창작의 경계를 넘나드는 AI활용에 대한 창작자의 새로운 윤리 의식이 필요할 것이다.

4. 관객과 소통을 위한 AI

김정규, 한혜경, 이상기, 김무규[10]는 ‘가상현실(VR)이 이야기 전달 및 미디어 활용에서 관심을 끌고 있는 미디어의 한 종류’임을 강조하였고 권호창[11]은 인간의 호모 나랜스적 본질로 ‘불신의 유예’와 ‘마음이론’을 설명하였다. 인간은 가상현실처럼 공연예술이 허구라는 불신의 감정을 미뤄두고 배우나 다른 관객과 교감하고 감정을 이해하려 한다. 또 공연예술은 더 이상 무대라는 물리적 공간에만 머물지 않을 것이다. 관객을 위한 AI는 우주적인 무대와 현실을 초월하고자 하는 인간의 상상을 실시간 상호작용하여 공연에 반영시키거나 메타버스 속에서 현실화 하는 도구가 될 것이다. 공연예술의 구성요소로서 관객과의 교감과 현존성이 결국 공연이 성립되기 위한 필수요건이라고 할 때, AI시대 공연예술에서는 참여하는 관객 하나하나의 감성과 AI가 소통하고 개별 인식의 체계를 대상으로 무대를 완성해야 한다. 그리고 진정한 인간 1인 이상이 접속하는 순간부터 시공간을 초월하며 관객으로 참여하는 메타버스 공간의 공연도 성립된다고 볼 수 있을 것이다.

IV. 결 론

본 연구는 공연예술의 구성요소를 AI 시대적 환경에 따라 재정의 함으로써 공연예술 제작에 있어 예술과 기술의 융합을 새로운 미학적 완성으로 인식하는 대중과 시대적 요청에 부응하고, 공연예술의 구성요소를 위한 AI 활용의 당위성과 근거를 제시 하고자 하는데 의의가 있다. AI 시대적 환경 하에 공연예술의 첫 번째 구성요소로 ‘배우’는 ‘실연의 주체’로 개념을 확장시켜 무대 표현을 위한 학습된 AI를 실연자의 영역으로 포함 할 수 있어야 한다. 다만 무대 표현을 위한 실연의 영역은 다른 구성요소, 즉 무대와 관객의 물리적, 심리적 반응에 따라 다르게 표현 할 수 있는 다양성과 자연스러움이 전제되어야 한다. 두 번째 요소로 ‘무대’는 AI 디자인과 기술의 영역을 포괄하는 ‘융합적 공간’으로 정의하여 실제 무대기술과 미술에 기여하는 AI가 함께 연동됨을 전제로 하여야 할 것으로, 영상작업이 점점 더 중요한 기술로 역할을 할 것이다. 세 번째 ‘희곡(작품)’의 완성은 ‘AI 창작 도구(AI 에이전트)’를 활용한 다양한 작업의 창작이 공연이라는 종합예술 창작의 진입장벽을 낮추고 대중의 예술로 자리 잡게 할 것으로, 이를 위한 AI를 도구로 하는 창작자의 권리와 윤리적, 도덕적 문제에 대한 사회적 합의가 함께 고려되어야 할 것이다. 마지막으로 ‘관객’은 ‘시공간을 초월하는 관객’으로 그 존재가 현실과 메타버스를 넘나드는 AI 시대 공연예술의 수용자로, 기존 구성요소의 범위에 AI가 밀접하게 기능할 수 있는 존재로 인식 되어야 할 것이다.

AI 시대 공연예술 제작에 대한 연구자의 정의가 다소 이상적이고 급진적인 판단을 포함하고 있음을 인정한다. 그러나 지금 이 순간에도 빠른 속도로 발전하며 늘어나는 AI 기술과 에이전트를 이해하고 활용할 필요성이 있으며, AI 시대 공연예술의 제작은 시간과 공간의 한계를 극복하는 방향으로 전개 될 것으로, 각 요소들이 AI를 도구화 할 것이다. AI 시대 공연예술 제작 이론의 재정립을 계기로, 이후 공연예술의 구성요소에 따른 분야별 AI 연구로 이어져야 할 것이다.

References

- [1] Park, Hyu-Yong, "Can Artificial Intelligence(A.I.) be a Subjective Being for Ethics?: From a Lens of Posthumanism", Education & Learning: Global Creative Leader, Vol. 12, No. 1, 243-277, Dec 2022. DOI <http://dx.doi.org/10.34226/gcl.2022.12.1.243>

- [2] Kim, Jeong-Jung, Ko, Doo-Yeol, “AI research trends for general purpose working robot intelligence”, Information and Communications Magazine, Vol 40, No 5, 54-59. Apr 2023.
- [3] <https://www.thescoop.co.kr/news/articleView.html?idxno=306068>
- [4] Yuanxue Tian, Xinyi Shan, Jeanhun Chung, “A Study on K-POP Video Content Using Metaverse Virtual Technology”, International Journal of Advanced Smart Convergence, Vol.13, No.3, 273-278, Aug 2024. DOI <http://dx.doi.org/10.7236/IJASC.2024.13.3.273>
- [5] Phil Quist, “How Tech and AI Are Redefining Live Entertainment at Venues – The Sphere and Cosm”, PQ Notes: The Digital Stage, <https://pqnotes.substack.com/>
- [6] Ke Ma, Jeanhun Chung, “A Research on AI Generated 2D Image to 3D Modeling Technology”, International Journal of Internet, Broadcasting and Communication, Vol.16, No.2, 81-86, Mar 2024. DOI <http://dx.doi.org/10.7236/IJIBC.2024.16.2.81>
- [7] Dahye Choi, Jungyong Kim, Daeun Han, Changoon Oh, “Understanding User Perception of Generative AI and Copyright of AI-Generated Outputs: focusing on differences by user group”, The Journal of the Convergence on Culture Technology (JCCT), Vol. 9, No. 1, pp.777-786, January 31, 2023. DOI <http://dx.doi.org/10.17703/JCCT.2023.9.1.777>
- [8] Kyung Jun Lee, “AI Agents and Social Change”, CommunicationBooks, pp.97, 2024.
- [9] Yoon-Ho Kim, Seong-Hwan Cho, “A Study on the Linkage and integration of UCI(Universal Content Identifier) between ICN(Integrated Copyright Number)”, The Journal of The Institute of Internet, Broadcasting and Communication, Vol 14, No 5, pp.27-33, Oct 2014.
- [10] Jung Kyu Kim, Hyekyoung Han, Sang Khee Lee, Mookyu Kim, “Discussion on VR Storytelling Production”, International Journal of Advanced Culture Technology”, Vol.8, No.1, 213-217, Feb 2020. DOI <https://doi.org/10.17703/IJACT.2020.8.1.213>
- [11] Kwon Hochang, “Homo Narans and AI”, CommunicationBooks, pp.106, 2025.

