

대화형 AI를 활용한 프로덕션 콘셉트 도출 과정 연구

- 희곡 《파수꾼》을 대상으로 한 탐색적 자기 사례 연구 -

김영윤*

〈차례〉

1. 들어가기
2. 프로덕션 콘셉트 도출과 대화형 AI 활용의 전제
 - 2.1. 프로덕션 콘셉트와 해석 및 선택의 관계
 - 2.2. 대화형 AI의 매개적 기능과 한계
 - 2.3. 탐색적 자기 사례 연구의 설계와 분석 절차
3. 대화형 AI를 활용한 희곡 《파수꾼》의 프로덕션 콘셉트 도출 과정
 - 3.1. 해석 범주의 비교와 중심 해석의 선택: '이리 때'와 '흰 구름'
 - 3.2. 인물 중심축의 비교와 선택: '다', '나', '존장'
 - 3.3. 마스터 심벌의 도출: '양철북'과 '흰 구름'의 대비
 - 3.4. 대화형 AI 응답의 기능과 연구자의 수용·수정·배제
4. 나가기

1. 들어가기

생성형 AI는 예술 창작의 결과뿐 아니라 창작자가 사고하고 선택하는 과정에도 관여하고 있다. 텍스트 기반의 대화형 AI¹⁾는 사용자의 질문과 이전 대화의 맥락을 바탕으로 작품의 주제, 인물 관계, 상징과 무대화 방향을 제시한다. 이는

* 동국대학교 교수학습혁신센터 교수법연구 초빙교수

1) 본고에서 '생성형 AI'는 학습 데이터를 바탕으로 새로운 결과물을 생성하는 AI 기술 전반을 가리키는 상위 범주로, '대화형 AI'는 대규모 언어 모델(Large Language Model, LLM)을 기반으로 하는 챗봇 형태의 AI를 가리키는 하위 범주로 기술한다. 연출가의 프로덕션 콘셉트 도출 과정에는 대화형 AI가 개입하고 있으므로, 본고의 논의는 대화형 AI의 작동 방식과 그 매개적 특성에 집중하여 전개하도록 한다.

희곡을 분석하고 공연의 방향을 결정하는 연출가의 초기 작업과도 맞닿아 있다.

그러나 대화형 AI가 제시한 해석이나 이미지를 곧바로 연출가의 창작적 성과로 볼 수는 없다. AI의 응답은 사용자가 입력한 질문과 대화의 맥락에 따라 달라지며 그 적합성 역시 창작자의 판단을 거쳐야 한다. 따라서 대화형 AI의 활용을 논의하려면 AI가 무엇을 제시했는가뿐 아니라 연구자가 어떠한 판단을 미리 형성하고 있었는지, AI의 응답 가운데 무엇을 수용하거나 수정하고 배제했는지를 함께 살펴볼 필요가 있다. 연출가는 희곡에 내재한 여러 가능성 가운데 공연의 중심 방향을 선택하고 이를 배우, 공간, 이미지, 소리, 조명과 움직임으로 조직한다. 프로덕션 콘셉트는 이러한 선택을 하나의 방향으로 묶는 기준이다. 그러나 프로덕션 콘셉트의 도출은 희곡의 의미를 정리하는 데서 끝나지 않는다. 복수의 해석을 비교하고 인물의 관점을 정하며 이를 감각적인 무대 언어로 전환하는 과정이 필요하다.

본 연구는 대화형 AI를 활용하여 프로덕션 콘셉트를 도출하는 과정에서 연구자의 판단과 AI 응답이 어떠한 관계를 형성하는지 살펴보는 데 목적이 있다. 대화형 AI를 연출가의 판단을 대신하는 창작 주체로 보지 않으며 연구자의 생각을 그대로 정리하는 도구로만 한정하지도 않는다. AI가 연구자의 기존 판단을 재확인하거나 새로운 대안을 제시하고 추상적인 해석을 무대 언어로 구체화하는 지점을 구분하고자 한다. 사례 작품으로는 이강백의 희곡 《파수꾼》을 선정하였다. 이 작품은 ‘이리 떼와 ‘흰 구름’의 대비를 중심으로 허구와 진실, 공동체의 질서와 개인의 인식이 충돌한다. 또한 ‘다’, ‘나’, ‘존장’ 가운데 누구를 중심에 두는지에 따라 공연의 방향이 달라지며 망루, 양철북, 흰 구름 등의 요소를 공간과 소리, 이미지로 전환할 수 있다. 중심 해석과 인물 중심축, 무대 이미지의 선택이 서로 연결되는 과정을 살펴보기에 적합한 작품이다.

본 연구는 연출가인 연구자가 대화형 AI를 활용하여 《파수꾼》의 프로덕션 콘셉트를 도출한 과정을 분석하는 탐색적 자기 사례 연구이다. 프롬프트 설계와 AI 응답의 검토, 최종 선택은 연구자 한 사람이 수행하였다. 따라서 대화형 AI

활용의 보편적인 효과나 공연의 성과를 검증하기보다 연구자의 사전 판단과 AI 응답이 만나는 지점을 구체적으로 살펴보는 데 범위를 둔다.

이를 위해 다음의 연구질문을 설정한다.

첫째, 대화형 AI는 프로덕션 콘셉트 도출 과정에서 어떠한 기능을 수행하는가?

둘째, 연구자의 사전 판단과 AI를 통해 추가되거나 구체화된 관점은 어떻게 구분되는가?

셋째, 연구자는 어떠한 기준에 따라 AI 응답을 수용 · 수정 · 배제하고 이를 프로덕션 콘셉트로 조직하는가?

이상의 연구질문을 토대로 제2장에서는 프로덕션 콘셉트와 해석 및 선택의 관계, 대화형 AI의 기능과 한계를 살펴보고 연구 설계와 분석 절차를 제시한다. 제3장에서는 《과수꾼》의 중심 해석, 인물 중심축과 마스터 심벌을 단계적으로 도출하고 연구자의 판단과 AI 응답의 관계를 분석한다. 제4장에서는 연구 결과와 의의, 한계를 정리한다.

2. 프로덕션 콘셉트 도출과 대화형 AI 활용의 전제

프로덕션 콘셉트는 희곡에 대한 해석과 무대화 방향을 연결하는 초기 연출 작업의 기준이다. 한 편의 공연은 희곡의 의미를 전달하는 것만으로 완성되지 않는다. 인물 관계, 공간, 리듬, 이미지, 소리와 배우의 움직임이 일정한 방향 안에서 조직되어야 공연으로 성립한다. 프로덕션 콘셉트는 이 과정에서 개별 장면과 무대 요소가 산발적으로 배치되지 않도록 공연 전체의 방향을 정하는 판단 기준이 된다. 다운스(William M. Downs)는 프로덕션 콘셉트를 전체 프로덕션의 중심이 되는 은유(metaphor), 주제적 아이디어(thematic idea), 상징(symbol) 또는 알레고리(allegory)로 설명한다.²⁾ 김석만 역시 프로덕션 콘셉트를 작품에

대한 연출가의 포괄적 생각이자 공연에 참여하는 예술가들과 통일된 인식을 공유하기 위해 언어화된 연출가의 판단으로 보았다.³⁾ 프로덕션 콘셉트는 막연한 착상이나 분위기가 아니다. 희곡에 대한 해석을 무대적 선택으로 전환하고 공연의 여러 요소를 하나의 방향으로 조직하는 연출 원리이다.

본고에서는 프로덕션 콘셉트가 중심 해석, 인물 중심축, 핵심 무대 이미지의 연결을 통해 형성된다고 본다. 중심 해석은 작품에서 무엇을 주요 문제로 다룰 것인지 정하는 의미적 방향이다. 인물 중심축은 그 문제를 어떤 인물의 경험과 정서를 통해 드러낼 것인지 정하는 관점이다. 핵심 무대 이미지는 선택한 해석과 인물의 관점을 공간, 오브제, 소리, 조명, 리듬과 배우의 움직임으로 전환하는 감각적 장치이다. 이 가운데 공연 전체의 이미지와 감각을 통합하는 중심 원리를 마스터 심벌로 본다. 마스터 심벌은 반드시 하나의 오브제일 필요는 없다. 서로 대비되는 이미지나 반복되는 소리와 공간의 관계도 공연 전체를 조직한다면 마스터 심벌로 기능할 수 있다. 이 요소들은 각각 독립된 콘셉트가 아니다. 중심 해석이 프로덕션 콘셉트의 의미적 방향을 정하고 인물 중심축이 그 방향을 정서적·행동적 관점으로 좁히며 핵심 무대 이미지와 마스터 심벌이 이를 공연의 감각 구조로 구체화한다. 프로덕션 콘셉트는 이 선택들을 하나의 공연 방향으로 통합하는 상위 원리이다.

본고에서 대화형 AI를 활용한 프로덕션 콘셉트 도출은 작품의 해석 범주, 인물 중심축, 핵심 무대 이미지의 가능성을 대화형 AI와 함께 비교한 뒤 연구자가 그 응답을 검토하고 선택하는 과정을 뜻한다. 이 장에서는 프로덕션 콘셉트와 해석 및 선택의 관계를 먼저 살펴본다. 이어서 대화형 AI가 이 과정에서 수행하는 기능과 한계를 검토하고 본 연구의 설계와 분석 절차를 제시한다.

2) William M. Downs et al., 『The Art of Theatre: Then and Now』, (Boston: Cengage Learning, 2017), 156쪽 참조.

3) 김석만, 『인간의 마음을 사로잡는 연출』, (서울: 풀빛, 2009), 34쪽 참조.

2.1. 프로덕션 콘셉트와 해석 및 선택의 관계

프로덕션 콘셉트 도출은 희곡에 대한 해석에서 시작된다. 희곡은 하나의 고정된 의미만을 지닌 텍스트가 아니다. 인물 관계, 갈등 구조, 반복되는 이미지, 침묵과 공백, 시간과 공간, 정서와 분위기 등 여러 층위가 중첩되어 있다. 따라서 연출가가 희곡을 해석한다는 것은 줄거리와 주제를 정리하는 데 머물지 않는다. 텍스트 안에 놓인 여러 의미 가능성 가운데 공연으로 조직할 수 있는 방향을 발견하고 무대 언어로 전환할 가능성을 탐색하는 일이다.

파비스(Patrice Pavis)는 연출을 희곡 텍스트의 심층적 의미를 무대 배치, 조명, 의상, 배우의 신체와 제스처를 통해 물질적으로 드러내는 작업으로 설명한다.⁴⁾ 연출가의 해석은 하나의 정답을 찾는 행위라기보다 공연 가능한 의미의 방향을 정립하는 과정에 가깝다. 가다머(Hans-Georg Gadamer)의 해석학에서 해석자는 자신의 관점을 텍스트에 일방적으로 투사하는 존재가 아니다. 텍스트가 말하는 바와 해석자의 지평이 만나는 과정에서 의미가 형성된다.⁵⁾ 연출가의 희곡 해석도 이와 다르지 않다. 같은 희곡이라도 어떤 인물의 관점에 주목하는지, 어떤 상징을 중심으로 두는지, 어떤 시대적 감각과 연결하는지에 따라 다른 공연 방향이 만들어질 수 있다.

그러나 해석만으로 프로덕션 콘셉트가 완성되는 것은 아니다. 공연은 제한된 시간과 공간, 배우, 무대, 기술과 제작 조건 안에서 하나의 형식으로 구체화되어야 한다. 프로덕션 콘셉트 도출에는 여러 해석 가능성 가운데 무엇을 공연의 중심 원리로 삼을 것인지 정하는 선택이 뒤따른다. 이때 선택은 연출가의 취향을 표명하는 데 그치지 않는다. 희곡 텍스트에 대한 근거, 무대화 가능성, 관객이 공연 안에서 의미를 받아들일 수 있는 조건, 형식적 일관성, 실제 제작 조건

4) 파트리스 파비스, 『연극학 사전』, 신현숙·윤학로 옮김, (서울: 현대미학사, 1999), 341쪽 참조.

5) 한스게오르크 가다머, 임홍배 옮김, 『진리와 방법: 철학적 해석학의 기본 특징들2』, (파주: 문학동네, 2012), 308쪽 참조.

을 함께 고려하는 연출 판단이다. 같은 해석도 공연 공간과 배우의 구성, 기술적 조건에 따라 다른 형식으로 구현될 수 있다. 반대로 무대화하기 어려운 해석이나 공연 전체의 방향과 연결되지 않는 이미지는 선택에서 제외될 수 있다.

연출 과정의 선택은 해석적 선택, 형식적 선택, 실천적 선택으로 구분할 수 있다. 해석적 선택은 작품의 중심 주제, 인물 관계, 갈등 구조와 세계관의 방향을 정하는 것이다. 형식적 선택은 해석한 의미를 공간, 오브제, 조명, 소리, 리듬, 배우의 움직임과 장면 전환 방식으로 구체화하는 것이다. 실천적 선택은 리허설과 협업 과정에서 프로덕션 콘셉트를 조정하고 실현하는 것이다. 조준희가 동시대 연출을 배우, 무대, 조명, 음악, 오브제, 영상 등의 예술 요소를 조직하고 재맥락화하는 감각적 연출(directing of sensation)의 설계로 설명한 것처럼,⁶⁾ 프로덕션 콘셉트 도출은 무엇을 말할 것인가와 함께 그것을 어떤 감각 구조로 경험하게 할 것인가를 결정하는 작업이다.

본고는 이 가운데 해석적 선택과 형식적 선택의 초기 단계에 초점을 둔다. 먼저 희곡의 중심 해석을 도출하고 그 해석을 가장 분명하게 드러낼 인물 중심축을 정한다. 이후 중심 해석과 인물 중심축을 공간, 오브제, 소리와 이미지로 옮길 수 있는 핵심 무대 이미지를 선택한다. 중심 해석, 인물 중심축, 핵심 무대 이미지는 이러한 선택의 연쇄를 이루며 프로덕션 콘셉트는 이를 공연 전체의 방향으로 통합한다. 이 과정은 순차적으로만 이루어지지 않는다. 처음 도출한 해석이 인물 분석 과정에서 수정될 수 있고 무대 이미지와 장면 구성의 가능성을 검토하면서 작품의 중심 의미가 달라질 수도 있다. 선택한 이미지가 작품의 결말이나 인물의 행동과 맞지 않는다면 앞선 해석으로 돌아가 다시 판단해야 한다. 해석은 선택의 근거가 되고 선택의 결과는 다시 해석의 적합성을 확인하게 한다. 프로덕션 콘셉트 도출은 이처럼 해석과 선택이 반복되면서 공연의 방향을 좁혀가는 과정이다.

6) 조준희, 『직관의 예술, 연출』, (서울: 동국대학교출판부, 2026), 87쪽 참조.

2.2. 대화형 AI의 매개적 기능과 한계

대화형 AI는 프로덕션 콘셉트 도출 과정에서 연출가의 생각을 언어로 드러내고 여러 가능성을 비교하는 데 활용할 수 있다. 본고는 대화형 AI를 프로덕션 콘셉트를 독립적으로 결정하는 창작 주체로 보지 않는다. 그렇다고 연구자의 생각을 그대로 옮기는 중립적인 정리 도구로만 한정하지도 않는다. AI의 응답은 연구자가 제시한 질문과 대화의 맥락에서 만들어지지만 그 과정에서 기존 판단을 다른 방식으로 배열하거나 연구자가 미처 고려하지 않은 관계와 대안을 제시할 수 있기 때문이다.

인간과 LLM의 공동 창작 과정을 살펴본 선행연구에서도 LLM은 사용자의 사고를 대체하기보다 새로운 개념을 제안하거나 기존 생각에 다른 뉘앙스를 더하는 방식으로 활용되었다. 사용자는 AI의 산출물을 그대로 받아들이기보다 검토와 수정을 거쳐 자신의 판단에 통합하는 경향을 보였다.⁷⁾ 따라서 대화형 AI가 프로덕션 콘셉트 도출에 개입하는 방식은 AI가 답을 대신 만드느지의 문제가 아니라 연구자의 기존 판단과 어떤 관계를 형성하는지에 따라 살펴볼 필요가 있다.

본 연구에서는 대화형 AI의 기능을 재확인, 확장, 구체화로 구분한다.

재확인은 연구자가 사전에 형성한 해석이나 판단을 비교 가능한 언어로 다시 배열하는 기능이다. 연출가가 희곡을 읽으며 떠올린 해석 가능성은 개인의 사고나 작업 노트 안에 흩어져 있을 수 있다. 이 상태에서는 각각의 해석이 무엇을 설명하고 어디에서 충돌하는지 확인하기 어렵다. 대화형 AI가 작품의 상징, 인물 관계, 갈등 구조와 결말의 의미를 일정한 기준에 따라 병렬적으로 정리하면 연구자는 자신이 이미 고려한 판단의 차이를 보다 분명하게 확인할 수 있다.

7) Qian Wan et al., 「It Felt Like Having a Second Mind: Investigating Human-AI Co-creativity in Prewriting with Large Language Models」, 『Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction』, <Association for Computing Machinery> 8(CSCW1)(2024), 84:18쪽 참조.

AI가 연구자의 사전 판단과 같은 내용을 제시한 경우에는 이를 새로운 해석의 생성이 아니라 기존 판단의 재확인으로 분류한다.

확장은 연구자의 사전 판단에 없던 해석의 세부 내용이나 인물과 이미지 사이의 관계를 추가하는 기능이다. 연구자가 인물의 정치적 기능을 중심으로 질문 하더라도 AI는 그 인물의 정서적 위치나 다른 인물과의 관계에서 발생하는 비극성을 함께 제시할 수 있다. 기존 판단으로 충분히 설명되지 않던 장면이나 인물의 행동을 다른 관점에서 검토하게 하는 경우도 이에 포함된다. 다만 AI가 제시했다는 이유만으로 새로운 관점이 성립하는 것은 아니다. 희곡의 대사와 행동, 갈등 구조, 결말과 선행연구에 근거하는지를 검토해야 한다. 본 연구에서는 연구자의 사전 판단에 포함되지 않았으나 AI 응답을 계기로 새롭게 검토한 내용을 확장으로 분류한다.

구체화는 추상적인 해석과 주제를 공간, 오브제, 소리, 조명, 리듬과 배우의 움직임 같은 무대 요소로 연결하는 기능이다. 프로덕션 콘셉트는 작품의 의미를 설명하는 문장으로 끝나지 않는다. 실제 공연에서 관객이 보고 들을 수 있는 감각 구조로 전환되어야 한다. 대화형 AI가 상징적 이미지와 장면화의 가능성을 제시하면 연구자는 자신이 선택한 해석을 어떤 무대 언어로 옮길 수 있는지 점검할 수 있다. 그러나 AI가 제안한 무대화 방향은 실제 극장 공간, 배우의 신체, 리허설 과정과 제작 조건을 경험한 판단이 아니다. 적용 여부와 구체적인 방식은 연출가가 다시 결정해야 한다.

대화형 AI의 멀티턴(multi-turn) 대화 방식은 이러한 과정을 단계적으로 이어가는 데 적합하다. 연출가는 먼저 작품의 중심 해석을 질문하고 그 결과를 바탕으로 인물 중심축을 비교할 수 있다. 이후 앞선 선택을 대화의 맥락으로 삼아 핵심 무대 이미지와 장면 구성의 방향을 검토할 수 있다. 대화형 AI는 프롬프트에 포함된 명령문(instruction), 목표(intention), 배경 정보(context)와 이전 질문 및 응답의 맥락을 반영하여 후속 응답을 생성한다.⁸⁾ 따라서 매 단계에서 새로운 대화를 시작하기보다 앞선 선택을 후속 질문의 조건으로 제시하면 해석, 인물,

이미지의 관계를 연속적으로 검토할 수 있다.

이러한 연속성이 곧 방법론적 타당성을 보장하지는 않는다. 앞선 질문에 포함된 전제와 표현이 후속 응답의 범위를 제한할 수 있으며 잘못 입력한 판단도 대화가 이어지면서 반복될 수 있다. 멀티턴 대화는 프로덕션 콘셉트를 자동으로 정교하게 만드는 기술이 아니다. 이전 단계의 선택을 다음 단계에서 검토할 수 있도록 대화의 맥락을 유지하는 방식이다. 각 단계의 응답을 어떠한 기준으로 검토했는지 기록하지 않는다면 연구자의 사전 판단이 AI의 언어로 반복된 것인지 AI가 새로운 관점을 제시한 것인지 구분하기 어렵다.

대화형 AI의 응답은 작품에 대한 확정적 해석이나 객관적인 연출 판단이 아니다. LLM은 텍스트를 인간과 같은 방식으로 이해하는 해석 주체가 아니라 학습 데이터와 대화 맥락을 바탕으로 언어적 산출물을 생성하는 시스템이다. 벤더(Emily M. Bender) 등은 대규모 언어모델이 실제 의미 이해보다 언어 형식의 통계적 패턴에 따라 출력을 산출한다는 점을 비판적으로 지적하였다.⁹⁾ 오우양(Long Ouyang) 등도 LLM이 사용자의 의도와 항상 일치하지 않으며 부정확하거나 도움이 되지 않는 응답을 생성할 수 있음을 논의하였다.¹⁰⁾

학습 데이터의 언어적·문화적 편향도 고려해야 한다. 범용 LLM의 개발과 평가가 영어권 자료를 중심으로 이루어질 경우 영어권 사회의 규범과 가치가 응답에 더 강하게 반영될 수 있다.¹¹⁾ 한국 희곡을 다룰 때에는 작품이 놓인 역사적·

8) Haodong Duan et al., 「BotChat: Evaluating LLMs' Capabilities of Having Multi-Turn Dialogues」, 『Findings of the Association for Computational Linguistics: NAACL 2024』, <Association for Computational Linguistics> (2024), 3184쪽 참조.

9) Emily M. Bender et al., 「On the Dangers of Stochastic Parrots: Can Language Models Be Too Big?」, 『Proceedings of the 2021 ACM Conference on Fairness, Accountability, and Transparency』, <Association for Computing Machinery> (2021), 610쪽, 615-616쪽 참조.

10) Long Ouyang et al., 「Training Language Models to Follow Instructions with Human Feedback」, 『Advances in Neural Information Processing Systems』 35(2022), 27730-27731쪽 참조.

11) Kang Min Yoo et al., 「HyperCLOVA X Technical Report」, 『arXiv preprint arXiv:2404.01954』, <arXiv> (2024), 1-2쪽 참조.

문화적 맥락이 충분히 반영되지 않거나 익숙한 서구의 개념으로 인물과 상징이 정리될 가능성이 있다. AI가 제시한 설명이 그럴듯하더라도 희곡의 실제 대사와 장면에서 근거하는지 확인해야 하는 이유이다.

결국 대화형 AI를 활용한 프로덕션 콘셉트 도출에서 필요한 것은 응답의 직접적인 수용이 아니라 검토와 판단이다. 그래서 연출가는 AI 응답을 희곡 텍스트와 대조하고 작품의 구조와 결말을 설명할 수 있는지 반드시 확인해야 한다. 제시된 방향을 무대 언어로 전환할 수 있는지, 중심 해석과 인물 중심축이 일관되게 연결되는지, 관객이 공연 안에서 그 의미와 대비를 식별할 수 있는지, 실제 제작 조건에서 구현할 수 있는지도 검토해야 한다. AI는 이 과정에서 연구자의 사전 판단을 재확인하거나 일부 관점을 확장하고 추상적인 해석을 구체화할 수 있다. 응답을 수용하거나 수정하고 배제하는 판단과 최종 프로덕션 콘셉트에 대한 책임은 연출가에게 있다.

2.3. 탐색적 자기 사례 연구의 설계와 분석 절차

본 연구는 연출가인 연구자가 대화형 AI를 활용하여 희곡 《파수꾼》의 프로덕션 콘셉트를 도출한 과정을 분석하는 탐색적 자기 사례 연구이다. 프롬프트의 설계, AI 응답의 검토와 요약, 최종 선택을 연구자 한 사람이 수행하였다. 따라서 대화형 AI 활용의 보편적인 효과나 실제 공연의 성과를 검증하기보다 하나의 사례에서 연구자의 판단과 AI 응답이 어떠한 관계를 형성하는지 살펴보는 데 범위를 둔다.

질적 연구에서는 연구자가 연구의 전 과정에 관여하므로 자신의 경험과 판단이 연구에 개입하는 지점을 성찰할 필요가 있다. 김선아는 질적 연구에서 연구자가 차지하는 중요성에 주목하며 연구자가 현장 경험을 성찰하고 연구 과정을 면밀하게 검토해야 한다고 보았다.¹²⁾ 본 연구 역시 연구자의 주관성을 배제했다고 전제하지 않는다. AI와 대화하기 전에 형성한 판단과 AI가 추가한 내용,

연구자가 수용하거나 제외한 내용을 구분하여 판단의 과정을 드러내고자 한다.

단일 사례 연구는 통계적 일반화보다 특정한 상황에서 이루어진 판단과 변화의 과정을 구체적으로 살펴보는 데 목적이 있다. 플뤼브예르그(Bent Flyvbjerg)는 단일 사례도 맥락에 의존하는 지식을 제공하고 기존 설명을 검토하거나 새로운 연구 문제를 제기할 수 있다고 보았다.¹³⁾ 이에 본 연구는 대화형 AI를 활용한 프로덕션 콘셉트 도출의 일반적 모형을 검증하기보다 질문, 응답, 검토와 선택이 이어지는 과정을 기록한다.

사례 작품으로 《파수꾼》을 선정한 이유는 작품의 해석과 무대화 방향을 단계적으로 비교할 수 있기 때문이다. ‘이리 때’와 ‘흰 구름’의 대립은 허구와 진실의 문제를 형성하며 ‘다’, ‘나’, ‘촌장’ 가운데 누구를 중심에 두는지에 따라 공연의 정서적·정치적 방향이 달라진다. 망루, 양철북, 흰 구름 등의 요소가 공간, 소리와 이미지로 전환될 수 있다는 점도 중심 해석과 인물 중심축, 무대 이미지의 선택 과정을 살펴보기에 적합하다.

사례 분석에는 OpenAI의 ChatGPT 5.4 Thinking 모델을 사용하였다. 질의응답은 2026년 4월 24일 ChatGPT Plus 환경에서 한국어로 수행하였다. 《파수꾼》의 희곡 전문을 제공한 뒤 중심 해석, 인물 중심축, 핵심 무대 이미지의 순서로 질문하였다. 모든 질문은 하나의 대화창에서 이어졌으며 후속 질문에는 앞선 단계에서 선택한 해석과 인물을 조건으로 포함하였다.

분석 자료는 단계별 프롬프트와 후속 질문, AI의 원응답, 연구자의 사전 판단, 응답에 대한 검토 기록과 최종 선택으로 구성하였다. 존스(Kyle M. L. Jones)는 생성형 AI를 활용한 질적 연구에서 사용한 도구와 AI의 역할, 인간의 검토 과정, AI 산출물과 연구자의 판단이 만나는 지점을 기록해야 한다고 보았다.¹⁴⁾ 이에

12) 김선아, 「질적 연구에서 자기 성찰의 의미와 방법-미술교육 연구방법론적 탐구-」, 『조형교육』, <한국조형교육학회> 33(2009), 39쪽.

13) Bent Flyvbjerg, 「Five Misunderstandings About Case-Study Research」, 『Qualitative Inquiry』, <SAGE PUBLICATIONS, INC.> 12(2)(2006), 221-223쪽, 227-228쪽 참조.

14) Kyle M. L. Jones, 「Generative AI in Qualitative Research and Related Transparency Problems:

제3장에는 단계별 주요 프롬프트를 제시하고 대화형 AI 응답 가운데 프로덕션 콘셉트 도출과 직접 관련된 내용을 표로 요약하였다. 각 표에는 AI 응답의 주요 내용과 적용 기준, 연구자의 판단을 함께 제시하였다. AI 응답은 원문 전체가 아니라 연구자가 연구목적에 따라 검토·요약·재구성한 것이다.

AI 응답의 기능은 재확인, 확장, 구체화로 구분하였다. 연구자의 사전 판단과 같은 내용은 재확인으로, 기존 판단에 없었으나 AI 응답을 계기로 새롭게 검토한 내용은 확장으로 분류하였다. 추상적인 해석을 공간, 오브제, 소리, 조명, 리듬과 배우의 움직임으로 연결한 내용은 구체화로 분류하였다.

응답의 적합성은 텍스트 근거성, 무대화 가능성, 형식적 일관성, 관객 수용 가능성과 제작 조건을 기준으로 검토하였다. 희곡의 대사와 인물의 행동, 갈등 구조와 결말에 근거하는지 살펴보고 해당 해석을 무대 언어로 전환할 수 있는지 확인하였다. 또한 중심 해석, 인물 중심축, 마스터 심벌이 하나의 방향으로 연결되는지와 실제 제작 조건에서 구현할 수 있는지를 검토하였다. 관객 수용 가능성은 실제 관객 반응에 대한 검증이 아니라 장면과 무대 언어를 통해 선택한 의미가 전달될 수 있는지를 사전에 판단하는 기준으로 한정하였다.

AI 응답의 처리 방식은 수용, 수정, 배제로 나누었다. 희곡 텍스트와 연구자의 연출 방향에 부합하는 응답은 수용하였으며 일부 가능성은 인정되지만 의미나 적용 범위를 조정할 필요가 있는 경우에는 수정하였다. 텍스트 근거가 부족하거나 중심 해석과의 일관성 및 무대화 가능성을 확보하지 못한 응답은 배제하였다. 또한 해석적 가능성은 인정되더라도 본 연구가 선택한 중심 방향과 다른 응답은 최종 프로덕션 콘셉트에서 배제하였다.

분석은 중심 해석, 인물 중심축, 마스터 심벌의 순서로 진행하였다. 먼저 ‘이리 때’와 ‘흰 구름’을 중심으로 해석 범주를 비교하고 중심 해석을 선택하였다. 다음으로 ‘다’, ‘나’, ‘춘장’을 비교하여 인물 중심축을 정하였다. 마지막으로 망루,

양철북, 흰 구름의 무대적 기능을 검토하고 앞선 선택을 공간, 소리와 이미지로 통합하는 마스터 심벌을 도출하였다. 각 단계에서는 연구자의 사전 판단과 AI 응답의 기능을 구분하고 앞서 제시한 기준에 따라 응답을 수용·수정·배제하였다.

3. 대화형 AI를 활용한 희곡 《파수꾼》의 프로덕션 콘셉트 도출 과정

앞 장에서 제시한 절차에 따라 이 장에서는 이강백의 희곡 《파수꾼》을 대상으로 대화형 AI를 활용한 프로덕션 콘셉트 도출 과정을 살펴본다. 분석은 해석 범주의 비교와 중심 해석의 선택, 인물 중심축의 비교와 선택, 마스터 심벌의 도출이라는 세 단계로 진행한다. 각 단계에서는 먼저 연구자의 사전 판단을 밝힌 뒤 대화형 AI가 이를 재확인하거나 확장하고 구체화한 지점을 구분한다. 이후 텍스트 근거성, 무대화 가능성, 형식적 일관성, 관객 수용 가능성과 제작 조건을 적용하여 AI 응답을 수용·수정·배제하고 최종 선택으로 연결한다.

이 장에 제시한 AI 응답은 원응답 전문이 아니다. 프로덕션 콘셉트 도출과 직접 관련된 내용을 연구자가 검토하고 요약·재구성한 것이다. 각 절에는 단계별 주요 프롬프트를 제시하였다. 본문의 표에는 AI 응답의 주요 내용과 적용 기준, 연구자의 판단을 정리하였다. 연구자의 사전 판단과 AI가 추가하거나 구체화한 관점은 표 전후의 본문에서 구분하여 제시하였다. 따라서 표에 수록된 내용은 AI가 독립적으로 수행한 희곡 해석이나 완성된 프로덕션 콘셉트가 아니라 연구자가 자신의 판단을 비교하고 점검하기 위해 사용한 분석 자료이다.

《파수꾼》은 ‘이리 때’와 ‘흰 구름’의 대비, ‘다’, ‘나’, ‘촌장’의 관계, 망루와 양철북의 상징 구조를 통해 서로 다른 해석과 무대화 방향을 가능하게 한다. 이 작품은 주로 1970년대 정치적 알레고리의 맥락에서 읽혀 왔으나 정치 현실의 반영이라는 관점만으로 작품의 의미를 한정하기는 어렵다. 정우숙은 《파수꾼》을

정치적 알레고리에 국한하지 않고 종교적·존재론적 맥락에서 다시 읽을 수 있다고 보았다.¹⁵⁾ 김미선 역시 이 작품을 1970년대 현실 반영이라는 외재적 관점에만 한정하는 독법의 한계를 지적하였다.¹⁶⁾

본고에서는 기존의 정치적 알레고리 해석을 배제하지 않는다. 다만 공연의 정서적 중심을 어디에 둘 것인지 다시 검토한다. 《파수꾼》은 대립적인 상징 구조가 명확하고 어떤 인물을 중심에 두는지에 따라 작품의 관점이 달라진다. 희곡의 주요 상징이 공간과 소리, 이미지로 전환될 수 있다는 점에서도 프로덕션 콘셉트 형성의 선택 과정을 단계적으로 살펴보기에 적합하다.

3.1. 해석 범주의 비교와 중심 해석의 선택: ‘이리 떼’와 ‘흰 구름’

프로덕션 콘셉트를 도출하기 위해 먼저 작품의 중심 해석을 정한다. 《파수꾼》에서 가장 뚜렷한 상징적 대비는 ‘이리 떼’와 ‘흰 구름’이다. ‘이리 떼’는 마을 사람들이 두려워하는 외부의 위협으로 제시되지만 작품이 진행되면서 실제로는 존재하지 않는 허구였음이 드러난다. 반면 ‘흰 구름’은 ‘다’가 망루 위에서 직접 목격한 진실의 이미지이다.

‘다’는 망루 위에서 황야를 바라본 뒤 “황야 저쪽에는 흰 구름뿐이었어요.”라고 말하며 존장 또한 “이리 떼는 처음부터 없었다.”고 인정한다.¹⁷⁾ 그러나 존장은 이리 떼에 대항하는 과정에서 마을 사람들이 단결했고 그로 인해 질서가 형성되었다고 주장한다. 따라서 작품의 갈등은 단순히 거짓과 진실이 대립하는 데 있지 않다. 허구적 위협을 통해 유지되는 공동체의 질서와 그 허구를 직접 목격한 개인의 인식이 충돌하는 데 있다.

15) 정우숙, 「종교적 맥락에서의 이강백 희곡 <파수꾼> 재고」, 『현대문학의 연구』, <한국문학연구학회> 51(2013), 613-614쪽 참조.

16) 김미선, 「수용 미학의 관점에서 본 희곡 <파수꾼>」, 『한국극예술연구』, <한국극예술학회> 29(2009), 183-184쪽 참조.

17) 이강백, 『파수꾼』, (서울: 지식음만드는지식, 2014), 31, 41쪽.

연구자는 희곡 텍스트와 선행연구를 검토한 뒤 ‘권력과 질서의 허구’, ‘공동체 유지의 역설’, ‘진실을 본 개인의 비극’이라는 세 가지 해석 범주를 사전에 입력하였다. 다음의 프롬프트는 새로운 해석 범주를 생성하기 위한 질문이 아니라 세 범주가 작품의 어떤 층위를 설명하는지 비교하기 위해 사용하였다.

이강백의 《파수꾼》에서 ‘이리 떼와 ‘흰 구름’의 대비가 작품 전체의 주제와 세계관 형성에 어떤 의미를 갖는지 정리해줘. 이 작품을 ‘권력과 질서의 허구’, ‘공동체 유지의 역설’, ‘진실을 본 개인의 비극’이라는 세 가지 관점에서 각각 비교해줘.

세 가지 해석 범주는 모두 연구자가 사전에 도출한 것이다. 따라서 이 단계에서 AI가 새로운 해석을 만들었다고 보기는 어렵다. AI는 ‘권력과 질서의 허구’가 작품의 정치적 구조를 설명하고 ‘공동체 유지의 역설’이 거짓이 사회적 질서로 재생산되는 방식을 설명하며 ‘진실을 본 개인의 비극’이 ‘다’의 인식과 결말의 행동을 설명한다는 차이를 정리하였다. 이 단계에서 대화형 AI는 연구자의 사전 판단을 비교 가능한 형태로 배열하고 각 범주의 설명 범위를 구분하는 기능을 수행하였다.

〈표 1〉 해석 범주에 대한 대화형 AI 응답과 연구자의 판단

구분	AI 응답의 주요 내용	적용 기준	연구자의 판단
권력과 질서의 허구	‘이리 떼’를 공동체 통제를 위한 허구적 위협으로 정리함	정치적 구조에 대한 설명력	정치적 알레고리의 배경으로 수용하되 중심 해석에서는 제외
공동체 유지의 역설	거짓이 공동체 질서를 유지하는 조건으로 작동한다고 설명함	존장의 행동과 결말에 대한 설명력	중심 해석을 보완하는 구조적 조건으로 수용
진실을 본 개인의 비극	‘다’의 진실 목격과 결말의 허구 반복을 연결함	텍스트 근거성, 결말과의 연결성, 무대화 가능성	프로덕션 콘셉트의 중심 해석으로 선택

출처: OpenAI의 ChatGPT 5.4 Thinking과의 대화(2026.4.24.)를 연구자가 검토·요약·재구성함.

‘권력과 질서의 허구’는 작품의 정치적 알레고리성을 설명하는 데 유효하다. 이리 떼라는 존재하지 않는 위협이 공동체의 공포를 만들고 촌장은 그 공포를 이용하여 질서를 유지한다. 다만 이 해석을 공연의 중심에 둘 경우 무대의 초점은 촌장과 주민, 권력과 통제의 구조로 이동한다. ‘다’가 흰 구름을 목격한 이후 겪는 내적 변화는 체제의 허구를 드러내기 위한 사건으로 처리될 가능성이 크다.

‘공동체 유지의 역설’은 촌장의 논리를 보다 복합적으로 설명한다. 촌장은 이리 떼가 없다는 사실을 알면서도 거짓이 사라지면 마을의 질서 또한 무너질 것이라고 판단한다. 이 해석은 허구가 단순한 기만을 넘어 공동체의 운영 원리로 작동한다는 점을 드러낸다. 그러나 이 경우에도 공연의 중심은 개인의 경험보다 공동체의 구조에 놓이게 된다.

본 연구에서는 ‘진실을 본 개인의 비극’을 중심 해석으로 선택한다. 이 해석이 ‘흰 구름’을 목격한 ‘다’의 인식과 결말에서 다시 이리 떼를 외쳐야 하는 행동 사이의 긴장을 가장 직접적으로 설명하기 때문이다. ‘다’는 진실을 알게 된 뒤 이를 마을 사람들에게 전하려 하지만 촌장과의 대화를 거치면서 자신의 판단을 철회한다. 결국 그는 자신이 직접 본 것과 반대되는 “이리 떼다, 이리 떼! 이리 떼가 몰려온다!”¹⁸⁾라고 외친다.

이 선택에는 텍스트 근거성과 결말에 대한 설명력을 우선하여 적용하였다. ‘진실을 본 개인의 비극’은 ‘다’의 인식 전환과 결말의 행동을 하나의 흐름으로 설명한다. 진실의 목격, 이를 말하려는 시도, 촌장과의 대면, 공동체 앞에서의 철회, 허구의 반복이라는 과정이 분명하다. 배우의 신체와 발화, 양철북에 대한 반응을 통해 무대화할 수 있다는 점에서도 다른 두 해석보다 본고의 연출 방향에 적합하다. 따라서 중심 해석은 다음과 같이 정리할 수 있다.

진실을 보았으나 다시 허구를 반복해야 하는 개인의 비극

18) 이강백, 앞의 책, 47쪽.

3.2. 인물 중심축의 비교와 선택: ‘다’, ‘나’, ‘존장’

두 번째 단계에서는 앞서 선택한 중심 해석을 인물 중심축의 문제로 연결한다. 프로덕션 콘셉트는 추상적인 주제만으로 형성되지 않는다. 어떤 인물을 공연의 정서적 중심에 두느냐에 따라 장면의 리듬과 배우의 연기 방향, 관객이 사건을 경험하는 관점이 달라진다. 《파수꾼》에서도 ‘다’, ‘나’, ‘존장’ 가운데 누구를 중심에 두는지에 따라 다른 공연이 만들어질 수 있다. 이 단계에 앞서 연구자는 ‘진실을 본 개인의 비극을 중심 해석으로 선택했으므로’ ‘다’를 인물 중심축으로 삼을 가능성을 우선하여 고려하였다. 그러나 이를 바로 확정하지 않고 ‘나’와 ‘존장’을 중심에 둘 경우 형성되는 다른 공연 방향을 함께 비교하였다.

《파수꾼》의 ‘다’, ‘나’, ‘존장’의 관계를 중심으로 인물별 기능과 정서적 위치를 분석해줘. 이 작품을 연출할 때 ‘다’를 중심 인물로 둘 경우와 ‘나’ 또는 ‘존장’을 중심축으로 둘 경우 프로덕션 콘셉트가 어떻게 달라질 수 있는지도 설명해줘.

대화형 AI는 세 인물을 고정된 알레고리적 기능으로만 나누지 않고 각 인물을 중심에 둘 때 형성되는 공연의 정서적 방향을 비교하였다. ‘다’를 중심에 두면 작품은 진실을 목격한 개인의 흔들림과 편입의 이야기로 기울어진다. ‘나’를 중심에 두면 허구 속에서 자신의 삶의 의미를 지켜 온 존재의 비극이 강조된다. ‘존장’을 중심에 두면 공동체의 질서를 위해 거짓을 관리하는 권력의 논리가 전면에 놓인다.

연구자는 대화 전에 ‘다’를 중심 인물로 보고 있었으며 ‘나’를 허구에 속은 인물, ‘존장’을 허구를 관리하는 권력자로 파악하였다. AI 응답은 ‘다’에 관한 기존 판단을 크게 바꾸지 않았다. 다만 ‘나’를 단순히 속은 인물이 아니라 파수 행위에 자신의 삶의 의미를 부여한 인물로 정리하였다. ‘존장’도 일방적인 악인이라기보다 공동체의 붕괴를 막기 위해 거짓이 필요하다고 믿는 인물로 구체화하였다.

이는 세 인물의 윤리적 차이를 없애는 해석은 아니지만 ‘나’와 ‘촌장’을 중심으로 한 별도의 프로덕션 콘셉트가 가능하다는 점을 보여주었다.

〈표 2〉 인물 중심축에 대한 AI 응답과 연구자의 판단

인물 중심축	AI 응답의 주요 내용	적용 기준	연구자의 판단
‘다’	진실의 목적과 결말의 허구 반복을 하나의 정서적 흐름으로 제시함	중심 해석과의 연결성, 인물의 변화, 무대화 가능성	정서적 중심축으로 선택
‘나’	허구 속에서 파수의 의미를 유지해 온 존재의 비극으로 정리함	중심 해석과의 연결성	대안적 콘셉트로 확인되 최종 선택에서 배제
‘촌장’	공동체 질서를 위해 거짓을 관리하는 인물로 정리함	정치적 구조에 대한 설명력	구조적 해석으로 수용하되 인물 중심축에는 배제

출처: OpenAI의 ChatGPT 5.4 Thinking과의 대화(2026.4.24.)를 연구자가 검토·요약·재구성함.

‘나는 촌장에게 속기만 한 인물로 보기 어렵다. 그는 오랜 시간 황야를 지겨웠으며 파수의 의미를 자기 존재의 근거로 받아들인다. ‘나’를 중심축으로 삼으면 공연은 허구를 믿어 온 자의 비극이나 신념이 무너지는 순간을 다룰 수 있다. 이는 연구자가 ‘나’를 주로 허구에 속은 인물로 파악했던 사전 판단을 확장한다. 그러나 이러한 방향은 진실을 목격한 뒤 다시 허구를 말해야 하는 개인의 비극과는 다른 중심 해석을 요구한다.

‘촌장’ 역시 단순한 악인으로 처리하기 어렵다. 그는 이리 때가 없다는 사실을 알고 있지만 그 허구가 사라지면 마을의 질서도 무너진다고 판단한다. ‘촌장’을 중심에 두면 공연은 개인의 비극보다 공동체가 거짓을 필요로 하는 구조와 이를 관리하는 권력의 논리를 강조하게 된다. 정치적 알레고리를 강화하는 데에는 유효하지만 본 연구에서 선택한 중심 해석과는 거리가 있다.

반면 ‘다’는 작품 안에서 분명한 인식의 변화를 경험한다. 처음에는 이리 때를 두려워하고 기존 파수꾼의 말을 믿는다. 망루 위에서 흰 구름을 발견한 뒤에는

자신이 믿어 온 세계를 의심한다. 이후 진실을 마을에 알리려 하지만 촌장의 논리에 흔들리고 마지막에는 스스로 이리 떼를 외친다. ‘다’의 변화는 진실의 목적과 자기배반을 하나의 행동선으로 연결한다.

‘다’를 인물 중심축으로 선택하는 데에는 텍스트 근거성, 중심 해석과의 형식적 일관성과 무대화 가능성을 적용하였다. ‘다’는 인식 이전과 이후의 차이가 뚜렷하다. 그의 시선과 신체, 말의 속도, 양철북을 대하는 태도의 변화를 통해 내적 균열을 무대 위에 드러낼 수 있다. 따라서 본 연구에서는 ‘다’를 프로덕션 콘셉트의 정서적 중심축으로 선택한다.

이 단계에서 대화형 AI가 연구자의 ‘다’ 중심 판단을 변경한 것은 아니다. AI의 역할은 ‘나’와 ‘촌장’을 독립적인 프로덕션 콘셉트의 중심으로 배열하여 ‘다’가 유일한 정답이 아니라 본 연구의 중심 해석과 적용 기준에 따른 선택이라는 사실을 분명히 한 데 있다.

3.3. 마스터 심벌의 도출: ‘양철북’과 ‘흰 구름’의 대비

세 번째 단계에서는 앞서 선택한 중심 해석과 인물 중심축을 무대 이미지로 구체화한다. 프로덕션 콘셉트는 희곡의 의미를 설명하는 문장에 머물지 않는다. 공간, 소리, 조명, 오브제와 배우의 움직임은 통해 관객이 감각할 수 있는 공연 형식으로 전환되어야 한다.

마스터 심벌은 프로덕션 콘셉트를 감각적으로 압축하고 공연의 여러 요소를 하나의 방향으로 묶는 원리이다. 이영은은 마스터 심벌이 연출가의 중심 개념을 시각화하고 무대 디자인과 장면 구성, 배우 디렉팅을 통합하는 기능을 수행한다고 설명한다.¹⁹⁾ 마스터 심벌은 반드시 하나의 오브제로 한정될 필요가 없다. 복수의 이미지가 만드는 대비와 관계도 공연 전체의 공간, 소리, 조명과 배우의

19) 이영은, 「연극 연출에서 마스터 심벌(Master Symbol)의 개념과 활용에 대한 연구」, 『연기에 술연구』, <한국연기예술학회> 39(2025), 89-90쪽, 106-107쪽 참조

움직임을 일관되게 조직한다면 마스터 심벌로 기능할 수 있다.

본 연구에서 중심 해석은 ‘진실을 보았으나 다시 허구를 반복해야 하는 개인
의 비극’이며 인물 중심축은 ‘다’이다. 이를 통합한 프로덕션 콘셉트는 ‘흰 구름을
보았으나 다시 이리 떼를 외쳐야 하는 세계’로 도출하였다. 마스터 심벌은 이러
한 프로덕션 콘셉트를 공연의 감각 구조로 바꿀 수 있어야 한다.

연구자는 대화 전에 망루, 양철북, 흰 구름을 주요 무대 이미지로 추출하였다.
다만 세 이미지를 어떤 위계와 관계로 조직할 것인지까지 정하지는 않았다. 다
음의 프롬프트는 각 이미지의 상징을 다시 확인하고 중심 해석 및 인물 중심축
과 연결되는 방식을 검토하기 위해 사용하였다.

《파수꾼》을 ‘흰 구름을 보았으나 다시 이리 떼를 외쳐야 하는 세계’라는 프로덕
션 콘셉트로 무대화한다고 가정할 때 망루, 양철북, 흰 구름을 중심으로 마스터 심벌
로 활용 가능한 무대 이미지를 제안해줘, 각 이미지가 작품의 해석과 인물 중심축에
어떻게 연결되는지도 설명해줘.

AI는 연구자가 사전에 추출한 세 이미지를 공간적·청각적·시각적 기능으로
구분하였다. 망루는 감시와 통제의 수직적 공간으로, 양철북은 존재하지 않는
위협을 반복적으로 현실화하는 소리로, 흰 구름은 ‘다’가 목격한 진실의 이미지
로 정리하였다.

〈표 3〉 무대 이미지에 대한 AI 응답과 연구자의 판단

이미지	AI 응답의 주요 내용	적용 기준	연구자의 판단
망루	감시와 통제의 수직적 공 간으로 정리함	중심 해석과의 연결성	보조 공간으로 활용
양철북	존재하지 않는 위협을 반 복적으로 현실화하는 소리 로 정리함	무대화 가능성, 형식적 일 관성	‘들리는 허구’로 선택

흰 구름	‘다’가 목격한 진실과 허구 바깥의 세계로 정리함	중심 해석과의 연결성, 시 각화 가능성	‘보이는 진실로 선택
------	--------------------------------	--------------------------	-------------

출처: OpenAI의 ChatGPT 5.4 Thinking과의 대화(2026.4.24.)를 연구자가 검토·요약·재구성함.

망루를 중심에 두면 작품은 감시와 권력의 수직적 구조로 기울어진다. 높은 곳에 있는 ‘가는 보이지 않는 위협을 선포하고 아래의 파수꾼들은 그의 말을 확인하지 못한 채 양철북을 친다. 망루는 작품의 공간 질서를 형성하고 정보와 권위의 차이를 드러내는 데 유효하다. 그러나 ‘다’의 인식과 자기배반을 직접 형상화하는 이미지라기보다 그러한 사건이 발생하는 장소에 가깝다. 따라서 망루는 마스터 심벌이 아니라 공연의 수직적 질서를 만드는 보조 공간으로 활용한다.

양철북은 이리 떼의 출현을 알리는 소품에 그치지 않는다. 실제로 존재하지 않는 위협을 소리를 통해 공동체의 현실로 만드는 장치이다. 양철북이 울리면 마을 사람들은 이리 떼를 보지 못했음에도 위협을 믿고 행동한다. 소리가 반복될수록 이리 떼의 실재 여부는 중요하지 않게 된다. 양철북은 허구를 현실의 감각으로 바꾸고 공동체의 행동을 일정한 리듬 안에 묶는다. 이러한 점에서 양철북을 ‘들리는 허구’로 도출한다.

흰 구름은 ‘다’가 직접 목격한 진실이며 공동체가 유지해 온 공포의 바깥에 있는 세계를 나타낸다. 흰 구름을 반드시 사실적인 구름의 모양으로 재현할 필요는 없다. 양철북의 소리가 멈춘 뒤 나타나는 정적, 망루 위에 열리는 빈 공간, 백색의 조명이나 배우의 시선으로도 형상화할 수 있다. 따라서 흰 구름을 ‘보이는 진실’로 도출한다.

이 단계에서 AI는 새로운 무대 이미지를 제시하지 않았다. 망루, 양철북, 흰 구름은 모두 연구자가 희곡에서 사전에 추출한 요소이다. AI가 추가한 것은 세 이미지의 감각적 기능을 공간, 소리와 시각으로 나누고 양철북과 흰 구름의 관계를 허구와 진실의 감각적 충돌로 연결한 점이다. 연구자의 초기 판단이 세 이미지를 병렬적으로 검토하는 수준이었다면 AI 응답을 거치면서 양철북과 흰

구름의 대비가 공연 전체를 조직하는 중심 원리로 구체화되었다.

본 연구에서는 ‘양철북’과 ‘흰 구름’의 대비를 마스터 심벌로 선택한다. 이 선택에는 형식적 일관성, 무대화 가능성과 관객 수용 가능성을 적용하였다. 두 이미지는 각각 청각과 시각이라는 서로 다른 감각 양식을 사용한다. 관객은 양철북을 통해 허구를 듣고 흰 구름을 통해 진실을 보게 된다. 이 충돌은 ‘다’가 진실을 보았으나 공동체 안에서 다시 허구를 말해야 하는 상황을 설명하는 데 그치지 않고 공연의 소리와 이미지로 조직한다.

‘다’가 흰 구름을 목격하는 장면에서는 반복되던 양철북 소리를 멈추고 빈 공간과 백색의 빛을 드러낼 수 있다. 이는 ‘다’가 공동체의 허구적 리듬에서 잠시 벗어나는 순간이다. 이후 촌장과의 대면을 거치면서 양철북의 리듬이 다시 시작되고 ‘다’의 신체와 발화가 그 리듬에 점차 맞춰지도록 구성할 수 있다. 결말에서는 양철북 소리와 함께 ‘다’가 이리 때를 외치게 한다. 이를 통해 진실을 목격한 개인이 다시 허구의 감각 질서 안으로 편입되는 과정을 드러낼 수 있다.

이상의 선택을 종합하여 최종 프로덕션 콘셉트를 다음과 같이 정리할 수 있다.

흰 구름이라는 진실을 보았으나 양철북이 만들어내는 허구의 리듬 속에서 다시 이리 때를 외쳐야 하는 세계

이 프로덕션 콘셉트에서 ‘진실을 본 개인의 비극’은 중심 해석이며 ‘다’는 그 해석을 경험하는 인물 중심축이다. ‘양철북’과 ‘흰 구름’의 대비는 해석과 인물을 공연의 소리와 이미지로 전환하는 마스터 심벌이다.

3.4. 대화형 AI 응답의 기능과 연구자의 수용수장배제

앞선 세 단계에서 대화형 AI의 기능은 서로 다르게 나타났다. 해석 범주의 비교 단계에서 AI는 연구자가 사전에 입력한 세 해석의 차이를 정리하여 기존

판단을 재확인하였다. 인물 중심축의 비교 단계에서는 ‘나’와 ‘존장’을 중심으로 한 공연 방향을 제시하여 비교의 범위를 확장하였다. 마스터 심벌의 도출 단계에서는 연구자가 추출한 양철북과 흰 구름을 ‘들리는 허구’와 ‘보이는 진실’의 관계로 연결하여 무대화 방향을 구체화하였다.

첫 번째 단계에서 사용한 ‘권력과 질서의 허구’, ‘공동체 유지의 역설’, ‘진실을 본 개인의 비극’은 모두 연구자가 대화 전에 입력한 해석 범주였다. AI는 이를 새롭게 생성하기보다 각 범주가 작품의 어느 층위를 설명하는지 비교하였다. 두 번째 단계에서도 연구자는 이미 ‘다’를 중심 인물로 고려하고 있었다. 다만 AI 응답을 통해 ‘나’를 파수 행위에 삶의 의미를 부여한 인물로, ‘존장’을 공동체의 질서를 위해 거짓을 관리하는 인물로 다시 검토할 수 있었다.

세 번째 단계에서는 AI 응답을 통해 연구자의 판단이 보다 구체화되었다. 망루, 양철북, 흰 구름은 모두 연구자가 사전에 추출한 이미지였으나 그 관계와 위계는 정해지지 않은 상태였다. AI 응답을 검토하면서 양철북은 존재하지 않는 위협을 현실화하는 ‘들리는 허구’로, 흰 구름은 ‘다’가 목격한 ‘보이는 진실’로 구체화되었다. 이에 개별 이미지를 병렬적으로 배치하던 판단은 ‘들리는 허구와 보이는 진실의 충돌’이라는 마스터 심벌로 수정되었다.

연구자는 AI의 응답을 그대로 사용하지 않았다. 희곡 텍스트에 근거하고 중심 해석 및 인물 중심축과 연결되며 무대 언어로 전환할 수 있는 응답은 수용하였다. 작품의 일부를 설명하는 데에는 유효하지만 공연의 중심 방향과 거리가 있는 경우에는 보조적인 해석으로 수정하였다. 텍스트 근거가 부족하거나 프로덕션 콘셉트를 다른 방향으로 이동시키는 응답은 최종 선택에서 배제하였다.

문창현과 권동현은 이미지 생성형 AI와의 협업에서 생성된 결과 가운데 창작자가 작업에 적합한 이미지를 선택하는 과정을 ‘창의 선택’으로 설명하였다.²⁰⁾ 이미지 생성과 희곡 해석은 서로 다른 작업이지만 AI의 산출물이 인간의 검토와

20) 문창현·권동현, 「이미지 생성형 AI에 대한 사용자 수준의 이해와 애니메이션 제작 교육 적용 방안 연구」, 『만화애니메이션연구』, <한국만화애니메이션학회> 72(2023), 253쪽 참조.

선택을 거쳐 창작 과정에 반영된다는 점에서는 공통점을 갖는다. 본 연구에서도 프로덕션 콘셉트는 AI 응답 자체보다 연구자가 이를 평가하고 위계화하는 과정에서 형성되었다.

대화형 AI를 활용한 프로덕션 콘셉트 도출 과정은 연구자의 사전 판단, AI를 통한 재확인·확장·구체화, 판단 기준에 따른 수용·수정·배제, 프로덕션 콘셉트의 재조직으로 정리할 수 있다. 본 사례에서 AI는 프로덕션 콘셉트를 독립적으로 산출하지 않았다. 연구자의 해석을 언어화하고 대안을 비교하며 추상적인 개념을 무대 언어의 관계로 구체화하였다. 중심 해석과 인물 중심축, 마스터 심벌의 위계를 정하고 최종 프로덕션 콘셉트를 확정하는 판단은 연구자에게 남았다.

4. 나가기

본 연구는 대화형 AI를 활용하여 희곡 《파수꾼》의 프로덕션 콘셉트를 도출하는 과정을 살펴본 탐색적 자기 사례 연구이다. 연구자의 사전 판단과 AI를 통해 추가되거나 구체화된 관점을 구분하고 AI 응답이 어떠한 기준에 따라 수용·수정·배제되는지를 살펴보았다.

분석 결과 대화형 AI의 기능은 단계에 따라 다르게 나타났다. 해석 범주의 비교 단계에서는 연구자가 사전에 입력한 세 가지 해석의 차이를 정리하여 기존 판단을 재확인하였다. 인물 중심축의 비교 단계에서는 ‘나’와 ‘존장’을 중심으로 한 다른 공연 방향을 제시하여 비교의 범위를 확장하였다. 마스터 심벌의 도출 단계에서는 양철북과 흰 구름을 ‘들리는 허구’와 ‘보이는 진실’의 관계로 연결하여 연구자가 추출한 이미지를 무대의 감각 구조로 구체화하였다.

연구자는 희곡의 대사와 인물의 행동에 근거하고 중심 해석 및 인물 중심축과 연결되며 무대 언어로 전환할 수 있는 AI의 응답만을 수용하였다. 작품의

일부를 설명하는 데에는 유효하지만 공연의 중심 방향과 거리가 있는 응답은 보조적인 해석으로 수정하였다. 텍스트의 근거가 부족하거나 프로덕션 콘셉트를 다른 방향으로 이동시키는 응답은 최종 선택에서 배제하였다.

이를 통해 ‘진실을 본 개인의 비극’을 중심 해석으로 삼고 ‘다’를 인물 중심축으로 선택하였다. ‘양철북’과 ‘흰 구름’의 대비는 이를 공연의 소리와 이미지로 전환하는 마스터 심벌로 도출하였다. 최종적으로 도출한 프로덕션 콘셉트는 ‘흰 구름이라는 진실을 보았으나 양철북이 만들어내는 허구의 리듬 속에서 다시 이리 떼를 외쳐야 하는 세계’이다.

이 프로덕션 콘셉트는 《파수꾼》의 정치적 알레고리를 배제하지 않는다. 다만 공연의 정서적 중심을 권력의 허구를 폭로하는 데서 진실을 목격한 개인이 다시 허구의 언어를 반복하는 순간으로 옮긴다. 관객은 이리 떼가 존재하지 않는다는 사실보다 그 사실을 알고 있는 인물이 다시 공동체의 리듬에 편입되는 과정을 배우의 신체와 발화, 양철북의 소리와 흰 구름의 이미지를 통해 경험하게 된다.

본 연구의 의의는 대화형 AI의 창작 능력을 입증한 데 있지 않다. 연구자의 사전 판단, AI 응답의 기능, 응답을 평가한 기준과 최종 선택의 관계를 하나의 사례 안에서 구분하여 제시했다는 데 있다. 대화형 AI는 프로덕션 콘셉트를 결정하는 주체라기보다 연구자의 판단을 언어화하고 대안을 비교하며 추상적인 해석을 무대 언어로 구체화하는 제한적인 매개로 활용될 수 있다.

다만 본 연구는 한 명의 연구자와 하나의 희곡을 대상으로 하였으며 도출한 프로덕션 콘셉트를 실제 공연과 리허설을 통해 검증하지 못하였다. 후속 연구에서는 여러 연출가와 희곡, AI 모델을 적용하여 결과의 차이를 비교할 필요가 있다. 또한 실제 공연 제작을 통해 프로덕션 콘셉트가 배우의 작업과 무대 구성, 관객의 수용에 어떠한 영향을 미치는지 확인해야 한다.

참고문헌

단행본

- 김석만, 『인간의 마음을 사로잡는 연출』, (서울: 풀빛, 2009)
- 빠트리스 파비스, 『연극학 사전』, 신현숙·윤학로 옮김, (서울: 현대미학사, 1999)
- 이강백, 『파수꾼』, (서울: 지식올만드는지식, 2014)
- 조준희, 『직관의 예술, 연출』, (서울: 동국대학교출판부, 2026)
- 한스게오르크 가다머, 『진리와 방법: 철학적 해석학의 기본 특징들2』, 임홍배 옮김, (과주: 문학동네, 2012)
- William M. Downs et al., 『The Art of Theatre: Then and Now』, (Boston: Cengage Learning, 2017)

학술논문

- 김미선, 「수용 미학의 관점에서 본 희곡 〈파수꾼〉」, 『한국극예술연구』, 〈한국극예술학회〉 29(2009)
- 김선아, 「질적 연구에서 자기 성찰의 의미와 방법-미술교육 연구방법론적 탐구-」, 『조형교육』, 〈한국조형교육학회〉 33(2009)
- 문창현·권동현, 「이미지 생성형 AI에 대한 사용자 수준의 이해와 애니메이션 제작 교육 적용 방안 연구」, 『만화애니메이션연구』, 〈한국만화애니메이션학회〉 72(2023)
- 이영은, 「연극 연출에서 마스터 심벌(Master Symbol)의 개념과 활용에 대한 연구」, 『연기예술연구』, 〈한국연기예술학회〉 39(2025)
- 정우숙, 「종교적 맥락에서의 이강백 희곡 〈파수꾼〉 재고」, 『현대문학의 연구』, 〈한국문학연구학회〉 51(2013)
- Bent Flyvbjerg, 「Five Misunderstandings About Case-Study Research」, 『Qualitative Inquiry』, 〈SAGE PUBLICATIONS, INC.〉 12(2)(2006)
- Emily M. Bender et al., 「On the Dangers of Stochastic Parrots: Can Language Models Be Too Big?」, 『Proceedings of the 2021 ACM Conference on Fairness, Accountability, and Transparency』, 〈Association for Computing Machinery〉 (2021)
- Haodong Duan et al., 「BotChat: Evaluating LLMs' Capabilities of Having Multi-Turn Dialogues」, 『Findings of the Association for Computational Linguistics: NAACL 2024』, 〈Association for Computational Linguistics〉 (2024)

- Kang Min Yoo et al., 「HyperCLOVA X Technical Report」, 『arXiv preprint arXiv:2404.01954』, 〈arXiv〉 (2024)
- Kyle M. L. Jones, 「Generative AI in Qualitative Research and Related Transparency Problems: A Novel Heuristic for Disclosing Uses of AI」, 『International Journal of Qualitative Methods』, 〈International Institute for Qualitative Methodology〉 24(2025)
- Long Ouyang et al., 「Training Language Models to Follow Instructions with Human Feedback」, 『Advances in Neural Information Processing Systems』, 〈Neural Information Processing Systems Foundation〉 35(2022)
- Qian Wan et al., 「It Felt Like Having a Second Mind: Investigating Human-AI Co-creativity in Prewriting with Large Language Models」, 『Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction』, 〈Association for Computing Machinery〉 8(CSCW1)(2024)

생성형 AI

- OpenAI, ChatGPT(GPT-5.4 Thinking), 「과수꾼 프로덕션 콘셉트」, 2026.4.24. 대화,
<https://chatgpt.com/share/6a68aa5f-e27c-83e8-bc66-236426f7c6cd>, 접속일:
2026.07.28.

Abstract

Developing a Theatre Production Concept with Conversational AI

: A n Exploratory Practitioner–Researcher Case Study of Lee Kang-baek’s *The Watchman*

Kim, Yung-Yoon

This study examines how a theatre director’s judgment interacts with conversational AI in the process of developing a production concept. Rather than treating AI as an autonomous creative agent, the study focuses on how its responses are reviewed, modified, or rejected through the director’s interpretive choices. Lee Kang-baek’s play *The Watchman* was selected as the case because its contrasting symbols, character perspectives, and stage images allow the process of interpretation and theatricalization to be examined in distinct stages.

The study adopts an exploratory case-study approach in which the theatre director also serves as the researcher. The process was divided into three stages: comparing interpretive frameworks, selecting a central character perspective, and developing a master symbol. The researcher recorded prior judgments before interacting with conversational AI and analyzed the responses according to three functions: reaffirmation, expansion, and concretization. The responses were evaluated on the basis of textual grounding, stageability, formal coherence, audience comprehensibility, and production conditions.

The findings show that conversational AI performed different functions at each stage. It reaffirmed the researcher’s pre-established interpretive frameworks, expanded the range of possible character perspectives, and concretized the relationship between major stage images. Through this process, “the tragedy of an individual who has witnessed the truth” was selected as the central

interpretation, while the character “Da” was chosen as the emotional axis of the production. The contrast between the tin drum and the white cloud was developed as a master symbol representing “audible falsehood” and “visible truth.” The final production concept was defined as a world in which an individual who has witnessed the truth represented by the white cloud is compelled to repeat the fiction of the wolf pack within the rhythm produced by the tin drum.

The study argues that conversational AI does not determine a production concept by itself. Its practical value lies in externalizing the director’s thoughts, presenting alternatives, and translating abstract interpretations into stageable relationships. However, the study is limited to one researcher, one play, and one AI-assisted process, and the resulting production concept was not tested through rehearsal or performance.

주제어: 대화형 AI(Conversational AI), 프로덕션 콘셉트(Production Concept),
연극연출(Theatre Directing), 탐색적 사례 연구(Exploratory Case Study),
《파수꾼》(The Watchman)

제출일: 2026년 06월 30일

접수일: 2026년 07월 01일

심사완료일: 2026년 08월 02일

게재확정일: 2026년 08월 07일