



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

석사학위논문

생성형 인공지능(AI)을 활용한
공연 제작 과정 연구

: <S.H.O.W>를 중심으로

A Study on the Production Process of Using
Generative Artificial Intelligence (AI)
: Focusing on <S.H.O.W>

2026년 8월

세종대학교 대학원
영화예술학과
이 민 정

생성형 인공지능(AI)을 활용한
공연 제작 과정 연구

: <S.H.O.W>를 중심으로

A Study on the Production Process of Using
Generative Artificial Intelligence (AI)

: Focusing on <S.H.O.W>

지도교수 라경민

이 논문을 연극예술학 석사학위논문으로 제출함

2026년 8월

세종대학교 대학원

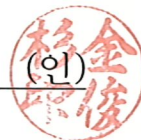
영화예술학과

이 민 정

이민정의 석사학위논문을 인준함

2026년 8월

심사위원장 _____ 김 준 삼



심사위원 _____ 배 수 진



심사위원 _____ 라 경 민



국문초록

본 연구는 생성형 AI를 활용한 공연 제작 과정의 적용 방식과 그 의미를 분석하는 것을 목적으로 한다. 최근 생성형 AI는 텍스트, 이미지, 음악, 영상 등 다양한 창작 영역에서 활용되며 예술 창작 방식의 변화를 이끌고 있다. 이에 본 연구는 공연예술 분야에서 생성형 AI가 단순한 도구를 넘어 창작 과정에 어떻게 개입하고 협업적 매체로 기능할 수 있는지를 탐구하고자 하였다.

연구 방법으로는 이론적 고찰과 실제 창작 실험을 결합한 방식이 적용되었다. 먼저 공연예술에서의 AI 활용 사례를 분석하고, 이를 바탕으로 연구자가 직접 참여한 이머시브 공연 <S.H.O.W>를 제작하였다. 해당 공연은 디바이징 씨어터 방식으로 구성되었으며, 공연 제작 전반에 생성형 AI를 활용하였다. 특히 텍스트 개발, 시각 자료 제작, 음악 및 영상 제작 과정에 생성형 AI를 활용하였으며, 실시간 관객 참여 기반 콘텐츠 생성 구조를 설계하였다.

연구 결과, 생성형 AI는 아이디어 발상과 초안 생성, 반복적 수정 과정에서 창작자의 사고를 확장하고 정교화하는 도구로 기능하였으며, 다양한 대안을 제시하는 협업적 파트너로 작동하였다. 그러나 동시에 결과의 비결정성과 할루시네이션 현상 등의 한계도 확인되었다. 이에 따라 생성형 AI를 활용한 창작 과정에서는 AI 리터러시에 대한 이해가 중요하게 요구되며, 생성 결과를 비판적으로 검토하고 선별·수정하는 인간 창작자의 개입이 필수적임을 확인하였다.

또한 관객 참여 기반 실시간 AI 활용은 공연의 현장성과 몰입도를 강화하는 요소로 작용하였다. 관객의 응답이 즉각적으로 이미지와 음악으로 변

환되어 공연에 반영되는 구조는 기존 공연과 차별화된 경험을 제공하였으며, 관객이 수동적 관람자를 넘어 공연 구성 과정에 능동적으로 참여하는 주체로 기능할 가능성을 보여주었다.

종합적으로 본 연구는 생성형 AI가 공연 제작 과정에서 단순한 보조 도구를 넘어 창작 구조를 재구성하는 협업적 파트너로 기능할 수 있음을 확인하였다. 이는 향후 공연예술에서 AI 활용의 방향성을 제시하며, 인간 창작자와 AI 간 역할 분담 및 창작 윤리에 대한 논의의 필요성을 시사한다.

주요어 : 생성형 인공지능(AI), AI 협업 창작, 공연 창작 과정, 실시간 상호작용, 이머시브 공연

목차

I. 서론	1
1. 연구 배경 및 목적	1
2. 연구 방법 및 제한점	4
II. 이론적 배경	7
1. 공연예술과 AI	7
1.1 생성형 AI의 특성	7
1.2 생성형 AI 기반 예술 창작의 주요 쟁점	8
1.3 쟁점에 따른 창작 구조의 변화	11
1.4 AI 활용 공연 사례	13
III. AI를 활용한 공연 제작 설계	24
1. 제작 기획 방향 설정	24
2. 공연 형식 및 구조적 목표 설정	24
3. AI 활용 구조 및 적용 전략	25
3.1 이전 공연에서의 AI 활용 경험	26
3.2 AI 활용 사례에서 도출된 특징	29
3.3 <S.H.O.W> 공연에서의 AI 활용 설계	30
3.4 공연 구성 및 제작 체계	33

IV. 공연 제작 구조와 실제 37

1. 공연 제작 과정 분석 37

1.1 공연 제작 원칙 설정 37

1.2 사용 프로그램의 탐색과 선택 41

2. 생성형 AI의 창작 요소별 활용 42

2.1 텍스트 생성형 AI의 활용 양상 42

2.2 이미지 생성형 AI의 활용 양상 52

2.3 사운드 생성형 AI의 활용 양상 58

2.4 영상 생성형 AI의 활용 양상 66

3. 공연 결과물 분석 74

3.1 공연 중 실시간 상호작용 구현 분석 74

3.2 관객 반응 및 설문 결과 분석 79

V. 결론 90

1. 연구의 의의와 윤리적 과제 90

2. 기대 효과 및 발전 방향 95

참고문헌 99

부록 103

Abstract 104

표 목차

<표1> <S.H.O.W> 제작진	33
<표2> <S.H.O.W> 공연 구성안	33
<표3> 영상 생성 구성안	67

그림 목차

<그림 1> 생성형 AI 저작권 논란 보도 화면	10
<그림 2> <파포스> 포스터	14
<그림 3> 시극을 무대에 올린 AI 보도 화면	14
<그림 4> <파포스> 공연 장면 (1)	15
<그림 5> <파포스> 공연 장면 (2)	15
<그림 6> <파포스2.0> 포스터	18
<그림 7> <파포스2.0> 공연 장면	18
<그림 8> <보이스 오브 햄릿> 공연 장면	19
<그림 9> <보이스 오브 햄릿> 포스터	19
<그림 10> <별은 낮에도 있다> 포스터	21
<그림 11> <별은 낮에도 있다> 공연 장면	21
<그림 12> AI 생성 이미지	27
<그림 13> 공연 착장 의상 및 헤어	27
<그림 14> <Emo LAB 사운드 시스템> 장면	28
<그림 15> <Emo LAB 정서 연금술> 장면	28
<그림 16> <안녕하세요. 연출 수운오입니다.> 팜플렛	29
<그림 17> <안녕하세요. 연출 수운오입니다.> 공연 장면	29
<그림 18> GPTs 닉네임 생성기	46
<그림 19> <S.H.O.W> 고사 장면 중 GPTs QR	46
<그림 20> <S.H.O.W> 공연 포스터	53
<그림 21> 실제 엽서 활용 사진	53
<그림 22> 공연 중 레드카펫 촬영	55
<그림 23> AI 이미지 제작	55
<그림 24> 공연 중 실시간 이미지 제작	55
<그림 25> 공연 중 이미지 활용 장면	55
<그림 26> 손가락 오류 (1)	56
<그림 27> 손가락 오류 (2)	56

I. 서론

1. 연구 배경 및 목적

최근 생성형 인공지능(Artificial Intelligence, 이하 AI)은 급속한 기술 발전과 함께 텍스트, 이미지, 음악 등 다양한 형태의 콘텐츠를 생성하는 기술로 발전하며 여러 분야로 확산되고 있다. 이러한 생성형 AI는 정보 검색, 글쓰기, 이미지 제작, 음악 생성 등 다양한 영역에서 활용되며, 점차 일상 속 보편적인 도구로 자리 잡고 있다.

특히 대표적인 생성형 AI 서비스인 ChatGPT는 출시 두 달 만에 “월간 활성 사용자 수 1억 명에 도달한 것으로 추정”¹⁾될 만큼 빠르게 확산되었다. 이와 함께 이미지 생성 AI와 음악 생성 AI 등 다양한 생성형 AI 서비스 또한 동시에 발전하며 사용자층을 확대하고 있다.

국내에서도 2025년 8월 기준 ChatGPT 이용자가 약 2,000만 명을 돌파한 것으로 보고 되었다.²⁾ 이는 생성형 AI가 특정 전문가 집단을 넘어, 일반 사용자까지 폭넓게 활용되는 보편적 창작 도구로 자리매김하고 있음을 시사한다.

이러한 생성형 AI의 확산은 예술 영역으로도 빠르게 확장되며, 창작의 새로운 도구로 자리 잡고 있다. 문학, 미술, 영화, 음악 등 다양한 분야에서 AI는 창작 과정의 일부를 보조하거나 대체하는 방식으로 활용되고 있으며, 이는 예술 창작 방식에 실질적인 변화를 가져오고 있다.

문학에서는 AI가 소설과 시의 초고를 생성하는 데 활용되고 있으며 “‘한국 문학의 거장’ 황석영 작가가 신작 소설 <할매> 집필 과정에서 챗GPT를 활용했다는 사실을 공개”³⁾한 사례는 생성형 AI가 전통적인 문학 창작 영역

1) Krystal Hu, “ChatGPT sets record for fastest-growing user base - analyst note”, *Euro news*, 2023.02.02, <https://www.euronews.com/next/2023/02/02/openai-chatgpt>(검색일: 2026.03.22.).

2) 공인희, “한국 챗GPT 사용자 2,000만 명, 글로벌 통계엔 왜 없을까?”, *AI Matters*, 2024.10.27., <https://aimatters.co.kr/news-report/feature-article/33158/>(검색일: 2026.03.22.) 참조.

3) 김상훈, “[논설위원의 뉴스 요리] 황석영은 왜 챗GPT로 소설 썼나?”, *부산일보*, 2026.02.21., <https://www.busan.com/view/busan/view.php?code=202602191640260>

에도 도입되고 있음을 보여준다. 특히 이러한 사례는 고전적 작가 중심의 창작 방식이 기술과 결합하며 변화하고 있음을 드러내는 동시에, 고령의 작가가 생성형 AI를 창작 도구로 수용했다는 점에서 문학 영역 역시 AI 기술의 영향권으로 확장되고 있음을 보여준다.

영화 분야에서도 AI의 활용은 빠르게 확장되고 있다. AI는 시나리오 작성과 스토리보드 제작뿐 아니라 이미지 생성, 영상 편집, 후반 작업 등 다양한 제작 과정에 활용되며, 창작 전반에 적극적으로 개입하고 있다. 특히 “영상이나 게임, 웹툰 등 이미지를 대량 생산해야 하는 업계는 즉각적인 비용 절감 효과를 얻을 수 있기에 인공지능으로 대체 가능한 부분을 빠르게 찾아 실험하고 실제 적용하고 있는 실정이다”⁴⁾ 이러한 흐름은 생성형 AI가 산업 구조 변화와도 밀접하게 연결되어 있음을 보여준다.

이와 같은 산업적 흐름과 더불어, “AI로 만든 영화를 심사하는 국제대회가 증가하고 있다”⁵⁾는 점은 AI 기반 창작물이 점차 제도적·예술적으로 인정받고 있음을 보여준다. 이는 생성형 AI가 단순한 기술적 도구를 넘어, 새로운 창작 방식과 미학적 가능성을 제시하는 독립적인 창작 매체로 확장되고 있음을 보여준다.

음악 분야에서도 AI는 작곡 과정에 적극적으로 활용되고 있다. 작곡 AI “AIVA의 작품인 <제네시스(Genesis)>는 클래식 거장들의 작품에 필적하는 복잡한 멜로디와 화성 구조”⁶⁾를 구현한 사례로 논의되며, 이는 AI가 음악 창작의 고도화된 영역에도 접근하고 있음을 시사한다. 또한 생성형 AI를 통해 사용자가 원하는 장르와 가사를 결합하여 곡을 제작할 수 있게 되면서, 창작의 진입장벽이 낮아지고 있다. 이러한 변화는 예술 창작이 특정 전문가의 영역을 넘어 보다 확장되고 있음을 보여준다.

이처럼 생성형 AI는 예술 창작 전반에 걸쳐 활용되며 창작자의 아이디어를 확장하고 작업 효율성을 높이는 데 기여하고 있다. 동시에 이는 창작 과

5599 (검색일: 2026.04.10.).

4) 이동후, 「창작·예술 분야의 생성형 AI 활용 방법에 대한 연구」, 『학술발표논문집』, 한국컴퓨터정보학회, Vol.31 No.2, 2023, 570쪽.

5) 유치석, “AI 시대일수록 우리 손은 따뜻한 주머니가 필요해”, 전북도민일보, 2026.01.27., <https://www.domin.co.kr/news/articleView.html?idxno=1543698>(검색일: 2026.04.10.).

6) 심인섭, 『AI와 음악의 변화』, 커뮤니케이션북스, 2025, 6쪽.

정과 결과물의 형식, 나아가 예술 생산 구조 자체에도 변화를 야기하고 있다. 그럼에도 불구하고 공연예술 분야에서의 AI 활용은 상대적으로 제한적으로 논의되어 왔으며, 특히 실제 공연 제작 과정에서 AI가 어떻게 활용되고 창작 과정에 어떠한 방식으로 통합되는지에 대한 구체적이고 체계적인 분석은 부족한 실정이다.

공연예술은 텍스트, 이미지, 음악, 신체, 공간 등 다양한 요소가 유기적으로 결합되는 종합예술로서, 생성형 AI가 개입할 수 있는 접점이 매우 넓은 영역이다. 특히 연극은 창작자 간의 상호작용과 현장성이 중요한 장르로, AI의 도입이 단순한 제작 보조를 넘어 창작 구조와 협업 방식에 변화를 가져올 수 있는 가능성을 내포하고 있다. 생성형 AI는 아이디어 생성과 선택 과정에 개입함으로써 창작 과정에 새로운 변수를 형성하며, 이는 기존의 연극 제작 방식과는 다른 창작 패러다임으로 이어질 가능성을 지닌다. 따라서 연극 분야에서의 AI 활용을 체계적으로 분석하는 것은 동시대 예술 창작의 확장 가능성을 탐색하는 데 중요한 의미를 가진다.

이에 본 연구는 다음과 같은 질문에서 출발한다.

첫째, 생성형 AI는 공연 제작 과정에서 어떠한 방식으로 활용되며 창작의 각 단계에서 어떤 역할을 수행하는가?

둘째, AI의 도입은 공연 제작의 협업 구조와 창작자의 역할에 어떠한 변화를 가져오는가?

셋째, 이러한 변화는 연극 창작의 방식과 예술적 결과물에 어떠한 영향을 미치는가?

이를 바탕으로 본 연구는 실제 공연 제작 사례를 중심으로 생성형 AI의 활용 양상을 분석하고, 텍스트, 이미지, 영상, 사운드 등 각 창작 영역에서의 적용 방식과 그 효과를 구체적으로 고찰하고자 한다. 나아가 생성형 AI를 단순한 기술적 도구가 아닌 창작 과정에 참여하는 협력적 매개로 바라보고, 공연 제작 구조의 변화와 그 의미를 실증적으로 분석함으로써, 향후 공연예술 분야에서의 AI 활용 가능성과 방향성을 제시하고자 한다.

2. 연구 방법 및 제한점

2.1 연구 방법

본 연구는 생성형 AI를 활용한 공연 제작 과정의 적용 방식과 그 효과를 분석하고자 한다. 이를 위해 이론적 고찰과 실제 창작 실험을 결합한 연구를 수행하며, 사례 분석→공연 제작→과정 및 결과 분석의 세 단계로 구성된 연구 설계를 적용한다.

첫째, 선행 사례 분석 단계에서는 공연예술 분야에서 나타난 AI 활용 사례를 조사 및 분석한다. 국내 공연 사례를 중심으로 AI가 공연 제작 과정에서 어떠한 방식으로 적용되고 있는지를 검토하고, 기술 활용 방식과 그에 따른 창작 구조의 변화를 도출한다. 또한 연구자의 기존 공연 중 AI를 활용한 사례인 <EmoLAB: 정서적 재난편>, <안녕하세요. 연출 수운오입니다.>를 함께 분석하여, 실제 창작 현장에서 나타난 활용 양상과 한계, 가능성을 구체적으로 파악하고자 한다.

둘째, 공연 제작 단계에서는 앞선 분석을 토대로 생성형 AI를 실제 공연 제작 과정에 적용한다. 이와 함께 AI 스터디를 병행하여 새로운 기술에 대한 이해를 확장하고, 기존에 활용해온 AI 기술의 변화와 발전 양상을 검토한다. 이를 바탕으로 AI 기술을 공연 제작에 효과적으로 활용할 수 있는 방안을 지속적으로 논의한다. 공연 제작은 디바이징 씬어터⁷⁾의 형태로 이루어지며, 대본 창작, 이미지 및 영상 생성, 사운드 제작 등 각 창작 단계에서 AI의 활용 방식을 설계하고 적용한다. 이 과정에서 인간 창작자와 AI 간의 협업 구조를 형성하고, 각 단계에서 AI가 수행하는 역할과 개입 방식을 관찰하고 기록함으로써, AI가 공연 제작 구조에 미치는 영향을 분석한다.

7) 디바이징 구성에서부터 공연까지의 전체 과정에 걸쳐 전 제작 집단이 참여하여 연극이나 퍼포먼스를 만드는 창작 방식이다. 이는 모든 구성원이 동등한 위치에서 작업함으로써 협업이 프로젝트 전반을 규정한다는 점에서 ‘공동 창작’과 밀접하게 연관된다. 배규림, 「디바이징 씬어터 창작 사례 연구: <Emo LAB: 정서적 재난편>을 중심으로」, 세종대학교 석사학위논문, 2026, 9-10쪽 재인용.

셋째, 과정 및 결과 분석 단계에서는 공연 제작 및 실행 이후 나타난 결과를 정성적 방법을 중심으로 분석한다. 이를 위해 제작 과정에서 작성된 연습 일지와 공연 관련 자료를 분석하고, 제작 참여자를 대상으로 한 인터뷰를 실시하여 AI 협업 과정에서의 경험을 조사한다. 또한 관객 설문조사를 통해 공연 과정에서의 반응과 인식을 수집한다. 이러한 자료를 바탕으로 AI 활용이 창작자와 관객에게 미친 영향과 공연 경험의 변화 양상을 종합적으로 분석한다.

종합적으로 본 연구는 사례 분석, 공연 제작, 사후 분석이 유기적으로 연결되는 구조를 통해, 생성형 AI가 공연 제작 과정에서 어떠한 방식으로 창작에 개입하고 인간 창작자와 협업할 수 있는지를 실증적으로 탐색하고, 그 가능성과 한계를 분석하는 것을 목적으로 한다.

2.2 연구의 제한점

본 연구는 생성형 AI를 활용한 공연 제작 과정을 실제 창작 실험과 결합하여 분석하였다는 점에서 의의를 가지지만, 다음과 같은 제한점을 지닌다.

첫째, 본 연구는 연구자가 공연 제작 과정에 직접 참여하여 관찰 및 분석을 수행하였다는 점에서 연구자의 주관적 해석이 일부 개입될 가능성을 가진다. 특히 디바이징 씨어터 기반의 공동창작 과정에서는 참여자 간의 상호작용과 현장 경험이 중요하게 작용하기 때문에, 과정 분석에 있어 완전한 객관성을 확보하는 데 한계가 존재한다.

둘째, 관객 설문조사 및 참여자 인터뷰의 규모가 제한적이라는 점 역시 한계로 작용한다. 본 공연은 회차당 20명 이내의 소규모 이머시브 공연 형태로 진행되었기 때문에, 관객 반응과 경험 분석 또한 비교적 소수의 표본을 중심으로 이루어졌다. 따라서 본 연구의 결과를 일반화하여 해석하는 데에는 한계가 존재한다.

셋째, 생성형 AI 기술은 매우 빠른 속도로 변화하고 있으며, 사용 가능한 플랫폼과 기능 또한 지속적으로 발전하고 있다. 이에 따라 본 연구에서 활용된 기술 환경과 제작 방식은 특정 시점의 기술적 조건을 기반으로 한다

는 한계를 가진다. 따라서 후속 연구에서는 변화된 기술 환경에 따른 새로운 공연 제작 구조와 활용 방식에 대한 지속적인 검토가 필요하다.

넷째, 생성형 AI의 활용 결과는 창작자의 AI 활용 역량과 이해도에 따라 차이가 발생할 수 있다는 한계를 가진다. 동일한 AI 도구를 사용하더라도 프롬프트 설계 방식, 결과 선별 능력, 기술 활용 경험 등에 따라 생성 결과와 창작 과정의 방향성이 달라질 수 있다. 이는 생성형 AI 기반 창작 과정이 단순히 기술 자체에 의해 결정되는 것이 아니라, 이를 활용하는 창작자의 리터러시와 해석 능력에 크게 영향을 받는다는 점을 시사한다.

그럼에도 불구하고 본 연구는 생성형 AI를 실제 공연 제작 과정 전반에 적용하고, 이를 실천적 사례를 통해 분석하였다는 점에서 의의를 가진다. 특히 AI를 단순한 기술적 도구가 아니라 인간 창작자와 상호작용하는 협력적 존재로 탐색하였다는 점에서, 향후 공연예술 분야의 AI 활용 연구를 위한 기초 자료로 활용될 수 있을 것이다.

II. 이론적 배경

1. 공연예술과 AI

1.1 생성형 AI의 특성

생성형 AI는 기존 데이터를 학습하여 새로운 텍스트, 이미지, 음악 등의 결과물을 생성하는 기술로, 최근 다양한 창작 영역에서 활발히 활용되고 있다. “기존의 AI는 주로 데이터를 이용해 예측하거나 분류하는 역할에 국한되었다. 이에 비해 생성형 AI는 새로운 데이터를 생성하는 능력을 갖추고 있어, 기존 AI 기술과의 주요한 차별점을 지닌다.”⁸⁾ 이러한 차이는 생성형 AI가 단순한 정보 분석 도구를 넘어 새로운 콘텐츠를 생산하는 창작 기술로 확장되고 있음을 보여준다.

특히 생성형 AI는 확률적 모델과 대규모 데이터 학습에 기반하며, 동일한 입력에 대해서도 다양한 결과를 생성할 수 있는 비결정성을 특징으로 한다. 이는 하나의 정답을 도출하기보다는 다수의 가능성을 생성한다는 점에서, 창작 과정에 새로운 접근 방식을 제시한다. 즉, 생성형 AI는 정답을 제공하는 시스템이 아니라, 선택 가능한 결과들의 스펙트럼을 확장하는 장치로 기능한다.

과거 AI 기술은 전문적인 지식이 필요한 분야로 인식되었으며, 일반 대중이 접근하기 어려운 영역으로 여겨졌다. 그러나 최근 생성형 AI 서비스가 대중화되면서 비전문가도 비교적 쉽게 다양한 창작 과정에 참여할 수 있는 환경이 형성되고 있다. “생성형 AI의 가장 큰 장점은 전문적인 지식이나 훈련을 받지 않은 일반인들도 높은 수준의 텍스트, 이미지, 음악, 동영상 등 다양한 형태의 데이터를 활용해 새로운 콘텐츠를 생성할 수 있다는 점이다.”⁹⁾ 이러한 변화는 기존에 전문가 중심으로 이루어졌던 창작 영역이 일

8) 강보현, 『AI와 예술』, 커뮤니케이션북스, 2024, 2쪽.

9) 위의 책, 2024, 3쪽.

반 사용자에게까지 확장되고 있음을 보여주며, 창작 환경의 접근성과 참여 구조에도 변화를 가져오고 있다.

생성형 AI는 창작의 진입 장벽을 낮추는 동시에, 아이디어 발상 단계부터 결과물 제작에 이르기까지 창작의 전 과정에서 활용되고 있다. 또한 창작자의 작업 효율을 높이고 표현의 범위를 확장하는 역할을 수행한다. 특히 방대한 데이터를 기반으로 다양한 변형과 조합을 신속하게 생성함으로써, 창작자가 기존에 시도하지 않았던 표현 방식이나 사과의 경로를 탐색하도록 유도한다.

이와 같은 특성은 생성형 AI를 단순한 도구로 한정하기 어렵게 만든다. 생성형 AI는 창작을 독립적으로 수행하는 주체라기보다, 창작자가 선택하고 해석할 수 있는 다양한 가능성을 제시하는 협력적 존재로 작용한다. 즉, 생성형 AI는 결과물을 독립적으로 생산하는 주체라기보다, 창작 과정의 가능성을 확장하는 협력적 매개체로 기능한다.

1.2 생성형 AI 기반 예술 창작의 주요 쟁점

생성형 AI의 확산은 예술 창작의 방식뿐 아니라 창작성, 창작 주체, 예술적 가치와 같은 전통적 개념에 대한 재검토를 요구하며, 이에 따라 다양한 쟁점들이 제기되고 있다.

1.2.1 창작 주체 및 예술적 가치

생성형 AI가 만들어낸 결과물을 독립적인 예술 창작으로 볼 수 있는지, 혹은 이를 활용한 인간을 창작의 주체로 보아야 하는지에 대한 논의가 지속되고 있다. 이는 예술에서 ‘창작자란 누구인가’라는 근본적인 질문과 연결되며, 나아가 생성형 AI를 단순 기술 도구로 볼 것인지, 협업자로 볼 것인지에 대한 인식의 차이로 확장된다.

이와 관련하여 생성형 AI의 도입은 예술 창작 과정에서 인간 중심으로 구성되어 왔던 창작 구조 자체에 변화를 가져오고 있으며, 비인간 행위자의

참여가 점차 확대되고 있다.

“컴퓨터와 인터넷을 기반으로 한 자동화되어 나타나는 알고리즘, 인공지능(AI), 센서 기반 추적 시스템 등 비인간 행위자의 참여가 주요한 창작 동력으로 급부상하고 있다. 이런 거대한 전환의 흐름 속에서 필연적으로 ‘창작 주체성’에 대한 재고가 요구된다.”¹⁰⁾

이와 같은 변화는 창작 과정에서 인간 중심의 단일한 창작 주체 개념이 재정의될 필요가 있음을 시사한다. 즉, 창작의 주체를 인간으로 한정할 것인지, 혹은 AI와 같은 비인간 행위자를 포함한 확장된 개념으로 재정의할 것인지에 대한 논의가 요구된다.

또한 이러한 논의는 AI가 생성한 결과물이 과연 예술로 인정될 수 있는지에 대한 문제로 이어진다. 이는 예술적 가치 판단의 기준이 창작 주체에 있는지, 혹은 결과물 자체에 있는지에 대한 관점의 차이와 밀접하게 관련된다. 김제민은 AI에 대한 인식을 두려움의 대상, 도구적 존재, 그리고 새로운 인식을 가능하게 하는 존재로 구분한 바 있다.¹¹⁾ 이러한 인식의 차이는 AI를 예술 창작에 수용하는 방식뿐 아니라 그 결과물을 예술로 인정하는 기준에도 영향을 미친다.

1.2.2 저작권 및 윤리적 문제

생성형 AI는 기존 데이터를 학습하여 결과물을 생성하는 특성상, 학습 데이터의 출처와 사용에 대한 정당성, 그리고 생성 결과물의 저작권 귀속 문제를 둘러싼 법적·윤리적 논쟁을 야기한다. 특히 생성 과정에서 활용되는 데이터가 원저작자의 동의 없이 수집·학습되는 경우, 이는 저작권 침해 가능성과 직결되며, AI 결과물의 법적 지위에 대한 논의를 더욱 복잡하게 만

10) 조충범, 조준희, 「동시대 뉴미디어 씨어터에 나타난 창작 주체성 변화와 쟁점」, 『예술교육연구』, 한국예술교육학회, Vol.23 No.2, 2025, 211쪽.

11) Limenwalker 유튜브 채널, “[PAPHOS] 인공지능 시극 파포스 (2022) Interview - 연출 김제민, 개발자 김근형, 카카오브레인 김재인(업로드: 2022. 9. 18.)”, <https://www.youtube.com/watch?v=sSplFTEvA-4>(검색일: 2026.03.29.) 참조.

든다.

이와 관련하여 한국문화체육관광부와 한국저작권위원회는 2023년 12월 27일 「생성형 AI 저작권 안내서」¹²⁾를 발표하고, 생성형 AI 활용 과정에서 발생할 수 있는 저작권 문제와 이용자의 유의사항을 제시한 바 있다. 이는 생성형 AI 기술의 확산과 함께 저작권에 대한 제도적 대응이 요구되고 있음을 보여준다.

또한 생성형 AI의 이미지 생성 기능을 활용하여 특정 작가나 스튜디오의 화풍을 모방하는 사례가 확산되면서, 저작권 및 윤리 문제에 대한 논의가 더욱 심화되고 있다. 예를 들어, 2025년 3월을 전후로 사용자의 사진을 일본 애니메이션 제작사 스튜디오 지브리의 화풍으로 변환하는 이른바 ‘지브리풍 이미지’가 전 세계적으로 확산되었으며, 이는 원작자의 스타일을 무단으로 학습·재현한 것에 대한 저작권 침해 논란을 촉발하였다.¹³⁾ 이와 같은 사례는 특정 예술가의 스타일을 창작 자원으로 볼 수 있는지, 혹은 보호되어야 할 창작 결과로 간주해야 하는지에 대한 논쟁을 심화시키고 있다.



<그림 1> 생성형 AI 저작권 논란 보도 화면¹⁴⁾

12) 「생성형 AI 저작권 안내서」는 2023년 12월 기준 현행 법률과 판례를 토대로 작성된 자료로, 한국저작권위원회 홈페이지에서 PDF 형식으로 확인할 수 있다.

문화체육관광부와 한국저작권위원회는 저작권자와 이용자의 입장을 균형 있게 반영한 제도 마련을 통해 AI 기술 발전과 산업 진흥을 도모하는 한편, 인간의 창작활동이 존중받는 저작권 생태계 조성을 위해 지속적으로 노력하고 있음을 밝히고 있다.

<https://www.copyright.or.kr/notify/notice/view.do?brdctsn=55402#>, (검색일: 2025.05.04.) 참조.

13) 한의정, 「인공지능 활용 예술작품의 권리와 책임 문제」, 『디지털영상학술지』, 한국디지털영상학회, Vol.22 No.2, 2025, 172쪽 참조.

14) MBCNEWS 유튜브 채널, “‘지브리 화풍’ 7억 개···저작권·초상권 ‘위협’ (2025.04.07./뉴스투데이/MBC)(업로드: 2025.04.07.)”,

이러한 논의는 생성형 AI 시대에 예술적 창작과 기술 발전 사이의 관계를 어떻게 설정할 것인가에 대한 문제로 확장된다. 특히 창작 규제를 지나치게 강화할 경우 기술 및 산업의 성장을 저해할 위험이 있기 때문에, “예술적 저작권을 보호하는 것과 선행 예술을 기반으로 하는 AI 혁신을 허용하는 것 사이에서 균형”¹⁵⁾을 모색할 필요가 있다.

한편 이러한 상황 속에서도 생성형 AI를 일방적으로 배제하기보다, 새로운 창작 환경 속에서 이를 어떻게 수용하고 활용할 것인가에 대한 논의 역시 중요하게 제기되고 있다. 김혜연 안무가는 앞으로 인공지능을 활용하는 사람과 활용하지 않는 사람 간의 대결 구도가 형성될 것이라고 언급했다.¹⁶⁾ 이러한 발언은 AI 활용 역량이 창작자의 경쟁력과 밀접하게 연관될 수 있음을 시사한다.

이와 같이 생성형 AI는 저작권 및 윤리적 문제를 동반하면서도 동시에 새로운 창작 가능성을 확장하는 양면적 특성을 지닌다. 따라서 향후 생성형 AI를 활용한 예술 창작에서는 기술적 활용 능력뿐 아니라, 저작권과 윤리에 대한 비판적 인식과 책임 있는 태도가 함께 요구된다고 할 수 있다.

이러한 논의는 생성형 AI를 둘러싼 주요 쟁점을 드러낸다. 한편 이러한 쟁점은 단순한 갈등을 넘어, 예술 창작의 구조와 창작자 역할의 변화를 수반하는 새로운 흐름으로 이어지고 있다.

1.3 쟁점에 따른 창작 구조의 변화

1.3.1 생성 결과의 해석과 창작자의 역할

생성형 AI는 확률적 모델에 기반하여 동일한 입력에도 다양한 결과를 생성하는 비결정성을 지니며, 이로 인해 결과의 예측 가능성과 일관성이 제한된다. 또한 학습 데이터에 내재된 편향이나 부정확한 정보로 인해 왜곡되거

<https://www.youtube.com/watch?v=AeUx8ltLhlI>(검색일: 2025.05.09.).

15) 손영화, 「인공지능 예술과 저작권」, 『법학연구』, 인하대학교 법학연구소, Vol.28 No.2, 2025, 348쪽.

16) 김혜연 안무가, 서울국제예술포럼 토론 중 발언, 2025.11.04. 참조.

나 오류를 포함한 결과가 생성될 가능성도 존재한다.

이와 함께 생성형 AI는 데이터 편향이나 부정확한 정보 생성과 같은 문제를 내포하고 있으며, 이는 결과물의 신뢰성과 책임 소재에 대한 논의로 이어진다. 즉, AI가 생성한 결과물에 오류나 편향이 포함될 경우, 그 책임을 누구에게 귀속시킬 것인지에 대한 문제 역시 중요한 쟁점으로 부각된다.

이러한 특성은 생성형 AI의 결과를 그대로 수용하는 데 한계를 발생시키며, 결과물의 신뢰성과 적절성을 판단하는 과정이 필수적으로 요구된다. 이에 따라 창작자는 단순히 AI를 활용하는 사용자를 넘어, 생성된 결과를 해석하고 선택, 수정하며 맥락 속에서 재구성하는 역할을 수행하게 된다.

나아가 이러한 변화는 창작 노동의 구조에도 영향을 미친다. 생성형 AI는 콘텐츠 생산 속도를 향상시키는 동시에, 일부 창작 영역에서 인간의 역할을 대체할 가능성을 제기한다. 그러나 동시에 AI의 불완전성과 비결정성으로 인해, 결과를 해석하고 의미를 부여하는 인간 창작자의 역할은 더욱 중요해진다. 이러한 점에서 생성형 AI 환경에서는 기술 활용 능력을 넘어, “그 작동 원리와 한계, 윤리적 위험성을 비판적으로 이해할 수 있는 AI 리터러시의 확대가 필수적이다.”¹⁷⁾ 결국 생성형 AI 환경에서 창작자는 결과를 생산하는 주체라기보다, 생성된 가능성들을 선별하고 조율하며 그 의미를 구성하는 책임 주체로 재정의된다.

1.3.2 생성형 AI와 예술 창작 패러다임의 전환

생성형 AI를 둘러싼 이러한 논의는 새로운 기술이 등장할 때마다 반복되어 온 예술사적 흐름 속에서 이해될 필요가 있다. 카메라의 발명은 회화의 역할과 가치를 재정의하게 만들었으며, Lejaren Hiller의 「Illiac Suite」는 기계를 통한 음악 생성의 가능성을 제시하며 당시 사회에 큰 충격을 주었다.¹⁸⁾ 그러나 이후 사진은 하나의 독립된 예술 장르로 자리 잡았고, 컴퓨터

17) 진동영, “에이전틱 AI 시대의 책임과 과제”, 서울경제, 2026.04.13., <https://www.sedaily.com/article/20031965?ref=naver>(검색일: 2026.04.15.).

18) 김연재 외 7명, 『생성형 인공지능으로 예술하기』, 한국예술연구소 예술교육총서 제15권, 2024, 36쪽 참조.

음악 또한 일상적인 창작 방식으로 수용되었다.

최근 생성형 AI의 발전은 이러한 변화의 연장선상에 있으며, 전문적인 훈련을 받지 않은 개인 또한 창작에 참여할 수 있는 환경을 확장시키고 있다. 이는 예술의 생산 방식뿐 아니라 참여의 방식까지 변화시키며, 예술의 민주화라는 측면에서도 중요한 의미를 지닌다.

특히 공연예술의 맥락에서 이러한 변화는 더욱 두드러진다. 실시간성과 현장성을 기반으로 하는 공연은 생성형 AI의 비결정성과 결합되며, 매 회차마다 다른 결과를 생성하는 비선형적이고 가변적인 구조를 가능하게 한다. 이는 공연을 미리 고정된 결과물이 아닌, 관객의 반응과 상호작용 속에서 지속적으로 생성되는 열린 구조로 확장시킨다.

따라서 현재 우리는 생성형 AI를 둘러싼 논의가 활발히 이루어지고 있는 과도기에 위치해 있다고 볼 수 있다. 이 시기에는 다양한 쟁점과 논의가 병존하지만, 이를 단순한 위협으로 인식하기보다 새로운 창작 가능성을 확장하는 계기로 이해할 필요가 있다. 생성형 AI는 인간과의 협업을 기반으로 새로운 창작 구조를 형성하며, 향후 예술의 생산과 수용 방식을 재구성하는 중요한 기술적·문화적 전환점으로 작용할 것이다.

1.4 AI 활용 공연 사례

1.4.1 AI 시극 <파포스>(2022)

생성형 AI를 활용한 연극 사례로는 리멘워커(대표 김제민)가 선보인 AI 시극 <파포스>를 들 수 있다. 본 작품은 2022년 8월 12일부터 14일까지 대학로예술극장 소극장에서 공연되었으며, 시를 창작하는 AI ‘시아(SIA)’가 극작에 참여한 것이 특징이다. 공연 자료에 따르면 작가로서 AI 시아의 이름이 함께 명시되어 있다.¹⁹⁾ 이는 생성형 AI가 실제 창작 과정에 하나의 창작 주체로 참여하였음을 보여준다.

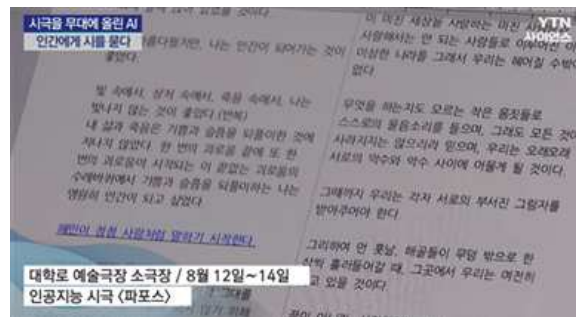
19) 신연수, “‘AI 예술’은 장르될 것”...AI가 연극 대본 쓰고 출연까지”, *arte*, 2023.08.03., <https://www.arte.co.kr/stage/news/2343>(검색일: 2026.03.30.) 참조.

본 작품은 AI 시아가 생성한 시를 바탕으로 인간 창작자들이 공동창작 방식으로 구성한 공연으로, 인간과 기계의 관계 속에서 이루어지는 예술적 공진화의 가능성을 탐색하였다.²⁰⁾ 이러한 점에서 <파포스>는 생성형 AI가 단순한 보조 도구를 넘어 공연예술의 창작 구조 안에서 협업적 창작 주체로 기능할 수 있음을 보여주는 사례라 할 수 있다.

“시아는 2021년 카카오브레인의 초거대 AI 언어 모델 KoGPT를 기반으로 태어난 인공지능이다. 인터넷 백과사전, 뉴스 등을 읽으며 한국어를 공부하고, 약 1만 편의 시를 읽고서 작법을 배워 시를 쓸 수 있게 되었다.”²¹⁾ 이러한 특성은 AI가 단편적인 기능 수행을 넘어, 인간과 협력하여 창작 과정에 참여할 수 있는 가능성을 보여준다.



<그림 2> <파포스> 포스터²²⁾



<그림 3> 시극을 무대에 올린 AI 보도 화면²³⁾

이와 함께 <파포스>는 AI가 생성한 텍스트를 단순히 재현하는 데 그치지 않고, 이를 수행하는 배우의 역할과 공연 구조에도 변화를 가져왔다는 점에

20) 앞의 Limenwalker 인터넷 영상 자료 참조.

21) NOL 티켓, 인공지능 시극 <파포스> 공연 정보,

<https://tickets.interpark.com/goods/22009385?tab=2>(검색일: 2026.03.29.).

22) 위의 인터넷 자료.

23) YTN 유튜브 채널, “시 쓰는 AI, 인간에게 던지는 화두는? / YTN(업로드: 2022.08.07.)”,

<https://www.youtube.com/watch?v=fpcBWpumBbc>(검색일: 2026.05.10.).

서 주목할 필요가 있다. 무대 위에서 시아를 제외한 배우들의 등장은 비교적 자유롭게 구성되었으며, 전통적인 서사 중심 구조보다는 장면 간의 명확한 인과관계가 약화된 비선형적 흐름 속에서 각자의 퍼포먼스를 통해 의미를 생성하는 방식이 강조된다.²⁴⁾ 이러한 공연 방식은 기존의 극적 서사 구조에서 벗어나 연극적 행위 자체를 하나의 시적 표현으로 확장시키는 특징을 보인다.

특히 배우들은 정해진 인물 관계나 서사적 역할에 고정되기보다, 분절된 시의 행과 연을 읊으며 자신의 감각과 해석을 기반으로 무대 위 수행을 이어간다. 이 과정에서 AI가 생성한 시의 의미는 하나의 고정된 메시지로 전달되기보다, 배우의 신체와 발화를 통해 재구성되며 관객에게 새로운 감각적 자극으로 전달된다.²⁵⁾ 이러한 구조는 배우가 고정된 서사와 대사 전달에 머무르기보다, 장면 안에서 보다 자유롭고 유동적으로 수행할 수 있는 가능성을 확장시켰다는 점에서 의미가 있다.

또한 관객 역시 이야기의 전개를 따라가기보다, 무대 위에서 발생하는 언어, 신체, 감각의 결합을 통해 작품을 경험하게 되며, 이는 기존의 서사 중심적 연극 수용 방식에서 벗어난 새로운 공연 경험의 가능성을 보여준다.



<그림 4> <파포스> 공연 장면 (1)²⁶⁾ <그림 5> <파포스> 공연 장면 (2)²⁷⁾

24) 김현정, 「메타씨어터 ‘파포스’ 극에 나타난 연극적 효용성 연구」, 『연기예술연구』, 한국 연기예술학회, Vol.28 No.4, 2022, 49쪽 참조.

25) 위의 논문, 50쪽 참조.

26) 앞의 Limenwalker 인터넷 영상 자료.

27) 앞의 Limenwalker 인터넷 영상 자료.

연출가 김제민은 “인공지능을 통해 동시대의 질문을 발견하고 인간에 대한 본질적인 탐구를 바탕으로 작업하고 있다”고 언급하며, 주체와 객체, 가상과 실재, 포스트휴먼 등의 주제를 탐구한다고 밝힌 바 있다.²⁸⁾ 이는 AI가 인간의 사고와 창작을 대체하는 존재가 아니라, 새로운 질문을 생성하고 창작의 가능성을 확장하는 매개로 기능할 수 있음을 시사한다.

더 나아가 <파포스>는 AI가 무대 위 퍼포머의 역할 창조를 확장하는 요소로 작용할 수 있음을 보여준다. AI가 생성한 결과물을 인간 배우가 수행하고 재해석하는 과정 속에서 배우의 표현 역량은 더욱 중요해지며, 인간과 AI의 협업은 공연의 몰입을 확장시키는 방향으로 작동한다. 이는 AI가 단순한 도구를 넘어 공연의 구조와 표현 방식에 영향을 미치는 창작 매체로 기능할 수 있음을 의미한다.

따라서 <파포스>는 AI를 창작 과정에 도입함으로써 기존 연극 형식의 경계를 확장하고, 인간과 비인간의 협업을 통해 새로운 극예술의 가능성을 탐색하는 전환점으로 이해할 수 있다.

1.4.2 <파포스 2.0>(2023)의 확장된 창작 구조

<파포스>의 후속 작품으로, 2023년 8월 10일부터 13일까지 인사동 코트에서 <파포스 2.0>가 공연되었다. 본 작품은 AI와 인간의 협업 구조를 보다 확장한 형태로 발전된 공연으로, 생성형 AI가 공연 제작 과정 전반에 참여하는 새로운 창작 방식을 시도하였다.

특히 극작 과정에서는 인공지능 시아뿐만 아니라 생성형 AI인 ChatGPT가 함께 참여하였다. 구체적인 대본 공동창작 과정은 다음과 같다.

- “1. 시, 극장, 촉각 등의 주제어를 바탕으로 전체 플롯을 구성합니다.
2. 주제어에서 파생된 키워드를 도출하고, 시제를 선정합니다.
3. 선정된 시제를 기반으로 인공지능 시아가 시를 생성합니다.

28) NOL 티켓, 인공지능 시극 <파포스> 공연 정보,
<https://tickets.interpark.com/goods/22009385?tab=2>(검색일: 2026.03.29.) 참조.

4. 생성된 시를 활용하여 전체 플롯을 재구성하고, 문장을 보완합니다.
5. ChatGPT를 이용해 대본의 일부 문장과 단락을 윤색합니다.
6. 3번과 4번 과정을 반복해서 작업합니다.
7. 연습과정을 거쳐 공연대본을 완성합니다.”²⁹⁾

이러한 창작 방식은 AI와 인간이 순환적으로 개입하는 협업 구조를 형성하며, 단일 주체에 의한 창작이 아닌 새로운 다층적 창작 과정의 가능성을 보여준다.

또한 본 작품은 공연 구성에 있어서도 AI와 관객의 상호작용을 적극적으로 도입하였다. 공연 중 “관객들이 시어와 문장을 제시하면 시아는 시를 생성해 낸다. 그러면 관객들은 이 시를 낭독하고, 연출가와 작가는 시아의 시를 다시 재구성해 새로운 글을 만들어 낸다.”³⁰⁾ 더불어 QR코드를 활용해 투표하는 참여 방식을 통해 관객이 서사 전개에 직접 개입하도록 설계함으로써, 공연의 흐름이 매회 달라지는 가변적 구조를 형성하였다.

이와 같은 구조는 전통적인 연극의 고정된 서사 방식에서 벗어나, AI와 창작자, 그리고 관객이 함께 참여하는 과정 중심의 공연 형태를 구현한다. 특히 AI가 장면 구성과 서사 요소를 생성하고, 관객의 선택이 이에 영향을 미치는 방식은 연극의 즉흥성과 상호작용성을 강화하며, 공연의 현존성과 공동창작 개념을 확장시키는 특징을 보인다.

나아가 이러한 구조는 <파포스>가 AI가 생성한 텍스트의 해석에 초점을 두었던 것과 달리, <파포스 2.0>에서는 AI와 인간, 그리고 관객이 모두 창작 과정에 참여하는 네트워크적 구조로 확장되었음을 보여준다.

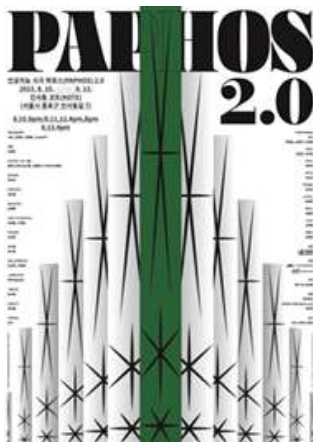
<파포스 2.0>은 AI와 인간의 공동창작 구조를 보다 확장된 형태로 실험하였으며, 이는 창작 주체가 단일한 존재에서 다수의 관계적 존재로 확장되었음을 의미한다. 특히 관객의 제시를 출발점으로 AI, 창작자, 퍼포머, 다시 관객으로 이어지는 구조는 창작 과정이 순환적으로 이루어짐을 보여준다.

29) NOL 티켓, 인공지능 시극 파포스(PAPHOS) 2.0 공연정보,
<https://tickets.interpark.com/goods/23009736?tab=2>(검색일: 2026.03.29.).

30) 이숙정, “[리뷰] 인공지능과 인간이 함께 창작한 시극 ‘파포스 2.0’”, 민중의 소리, 2023.08.16., <https://vop.co.kr/A00001638330.html>(검색일:03.29.).

이는 ‘관객-인공지능-창작자-퍼포머-관객’으로 이어지는 다층적 상호작용 구조를 형성하며, 각 단계의 결과가 재해석되고 변형되는 특징을 나타낸다.³¹⁾ 이러한 구조는 생성형 AI 기반 공연이 고정된 서사와 결과 중심의 구조에서 벗어나, 관객의 참여와 AI의 실시간 생성 결과에 따라 지속적으로 변화하는 비선형적·가변적 공연 구조로 확장될 가능성을 보여준다.

결과적으로 <파포스 2.0>은 AI를 단순한 보조 수단이 아닌 협력적 창작 주체로 제시하고, 창작자·인공지능·관객 간의 상호작용을 기반으로 새로운 공연 미학을 탐색한 사례라 할 수 있다.



<그림 6> <파포스2.0> 포스터³²⁾



<그림 7> <파포스2.0> 공연 장면³³⁾

1.4.3 AI 기반 뮤지컬 사례: <보이스 오브 햄릿>(2025)

뮤지컬 <보이스 오브 햄릿>은 AI 기술을 활용한 전세계 최초의 뮤지컬로, 인간 창작자와 AI의 공존 가능성을 탐색한 작품이다. 국립극장 하늘극

31) 허재성, 「생성형 인공지능을 활용한 공연 제작의 실제-객체지향존재론의 관점에서 본 파포스(PAPHOS) 2.0> 분석」, 『한국연극학』, 한국연극학회, Vol.1 No.87, 2024, 186쪽 참조.

32) NOL 티켓, 인공지능 시극 파포스(PAPHOS) 2.0, 앞의 인터넷 자료.

33) 이숙정, “[리뷰] 인공지능과 인간이 함께 창작한 시극 ‘파포스 2.0’”, 민중의 소리, <https://vop.co.kr/A00001638330.html>(검색일: 2026.05.13.).

장에서 2025년 5월 16일부터 6월 28일까지 공연되었으며, 제작사 이모셔널 씨어터의 ‘The Voice Series’ 첫 번째 작품으로 기획되었다.³⁴⁾ 이러한 제작 배경은 본 작품이 단순한 기술 활용을 넘어, AI를 창작 과정에 적극적으로 개입시키려는 시도였음을 보여준다.

작품은 셰익스피어의 「햄릿」을 기반으로, ‘1인극’과 ‘콘서트’ 형식을 결합한 모노드라마 구조로 구성되었으며, 인더스트리얼 록 음악을 중심으로 햄릿의 내면적 목소리와 감정의 변화를 표현한다. 특히 작사 및 작곡 과정에서 ‘AI 기반 작품 개발 모델’이 보조적으로 활용되었다.³⁵⁾ 이 과정에서 AI는 창작의 일부를 담당하는 생성 도구로 기능한 반면, 의미를 해석하고 감정의 깊이를 부여하는 역할은 인간 창작자가 수행하였다.



<그림 8> <보이스 오브 햄릿> 공연 장면³⁶⁾



<그림 9> <보이스 오브 햄릿> 포스터³⁷⁾

이는 AI가 결과를 생성하더라도 최종적인 서사 구성과 완성도는 인간의 선택과 판단에 의해 결정된다는 점을 보여준다. 실제로 음악 슈퍼바이저 김성수의 편곡을 통해 AI 기반 결과물은 더욱 정교하게 발전되었다.³⁸⁾ 이는

34) 국립극장, 이모셔널씨어터 <보이스 오브 햄릿> 공연 소개, <https://www.ntok.go.kr/ntok/pm/prfinng/performanceDetail.do?mi=21008&perflid=266808>(검색일: 2026.03.29.) 참조.

35) 국립극장, 위의 글 참조.

36) 최승연, “AI와 한국 뮤지컬의 동시대성”, *The Musical*, 2025.06.25., <https://www.themusical.co.kr/Magazine/Detail?num=5470>(검색일: 2026.03.29.).

37) 국립극장, 위의 글.

AI의 생성 능력과 인간의 해석 능력이 결합되는 협업 구조를 구체적으로 보여주는 사례라 할 수 있다.

또한 본 작품은 무대, 조명, 영상 요소를 유기적으로 결합하여 ‘심연의 경계’라는 콘셉트를 시각적으로 구현하고, 단일 배우의 퍼포먼스를 중심으로 감정의 밀도를 극대화하였다. 이러한 연출 방식은 기술과 예술의 결합을 통해 기존 뮤지컬 형식을 확장하려는 시도로 평가된다.³⁹⁾ 이는 단순한 기술 도입을 넘어, 기술과 예술의 융합 가능성을 탐색한 실천적 시도라는 점에서 의미를 지닌다.

결과적으로 <보이스 오브 햄릿>은 AI를 단순한 도구가 아닌 창작 과정에 참여하는 보조적 협력자로 활용한 사례로서, 공연예술에서 AI의 실질적 적용 가능성과 동시에 그 한계를 함께 보여주는 작품이라 할 수 있다.

1.4.4 AI 사운드 기반 연극 사례: <별은 낮에도 있다>(2026)

연극 <별은 낮에도 있다>는 2026년 1월 3일부터 17일까지 대학로 나인홀 1관에서 공연된 작품으로, 생성형 AI로 만든 음악을 공연 전반에 적용한 사례이다. 본 작품은 단기기억상실증을 가진 이미영과 매일 처음처럼 그녀를 사랑하는 오진호의 이야기를 중심으로, 잊혀져도 사라지지 않는 것에 대해 묻는 드라마티 연극이다.⁴⁰⁾ 이는 생성형 AI 음악을 통해 공연의 감성적 분위기와 기억의 정서를 청각적으로 구현하고자 하였다는 점에서 주목할 수 있다.

이 작품의 가장 큰 특징은 AI 음악과 아날로그 무대의 결합이다. 공연의 연출가 문민형은 공연 시작 전 아날로그와 AI의 결합과 함께, 공연에 삽입된 음악 90% 이상이 생성형 AI Suno를 통해 직접 제작하였다는 점을 강조했다.⁴¹⁾ 이 부분은 공연 안내에도 음악 구성에 AI Suno의 이름이 올라간

38) 국립극장, “계간 국립극장” 2025년 5월호 Vol. 418 록으로 표현하는 햄릿의 내면, <https://www.ntok.go.kr/ntok/wz/webz/webzineView.do?mi=21057&chapSn=52006&wzSn=206001>(검색일: 2026.03.29.) 참조.

39) 최승연, 앞의 보도 자료 참조.

40) NOL 티켓, <별은 낮에도 있다> 공연 정보, <https://tickets.interpark.com/goods/25017962>(검색일: 2026.03.29.) 참조.

것을 볼 수 있다. AI 음악은 과장되지 않은 멜로디와 반복적인 리듬을 통해 극의 정서적 흐름을 보조하는 역할을 수행하며, 장면마다 달라지는 AI 테마곡을 통해 ‘기억의 반복과 변주’라는 주제를 청각적으로 구현한다.

특히 이 공연은 AI 음악이라는 첨단 기술과 OHP(오버헤드 프로젝터) 및 필름과 같은 아날로그 무대 장치를 결합함으로써, 상반된 감성의 공존을 시도한다. 디지털 영상 대신 손으로 조작하는 빛과 필름을 활용하여 관객에게 오래된 기억을 환기시키는 시각적 경험을 제공하며, 이를 통해 기술과 감성이 결합된 독특한 무대 언어를 형성한다. 연출가 문민형은 이러한 연출 방식에 대해, 새로운 기술과 오래된 감성의 충돌을 통해 오히려 인간적인 감정을 더욱 선명하게 드러내고자 했다고 밝히고 있다.⁴²⁾ 이는 AI를 단순한 기술적 요소로 사용하는 것이 아니라, 공연의 감성 구조를 구성하는 하나의 장치로 활용한 사례라 할 수 있다.



<그림 10> <별은 낮에도 있다> 포스터⁴³⁾



<그림 11> <별은 낮에도 있다> 공연 장면

41) 문민형 연출가, <별은 낮에도 있다> 공연 관람 전 생성형 AI 활용 관련 발언, 2026.01.11. 참조.

42) 문성식, 별은 낮에도 있다 작 연출 문민형, 연극 <별은 낮에도 있다> “AI음악과 아날로그 OHP가 만난 새로운 감성 연극”, 플레이뉴스, 2025.12.25. <https://ewha.biz/550584>(검색일: 2026.03.29.) 참조.

43) NOL 티켓, <별은 낮에도 있다> 앞의 인터넷 자료.

한편, AI 음악의 활용은 긍정적 효과와 함께 한계 또한 드러낸다. 공연 시작 전 하우스 음악부터 반복적으로 제시된 리듬과 단어는 후반부에서 노래로 재등장하는 구조로 관객에게 익숙함과 정서적 연결을 형성하는 데 기여하였다.

그러나 가사가 없는 음악에 비해 가사가 포함된 음악에서는 AI 생성 특유의 음성 표현이 상대적으로 두드러지게 나타났다. 특히 공연 마지막 장면에서 AI 음성으로 재생되는 음악에 맞추어 배우가 립싱크를 수행하는 방식은, 관객에게 이질감을 유발하고 감정 몰입을 저해할 우려가 있다. 이는 AI 기반 사운드가 인간의 직접적인 표현과 결합될 때 발생할 수 있는 감각적 간극을 보여주는 사례로 볼 수 있다.

이와 같이 <별은 낮에도 있다>는 생성형 AI를 공연의 사운드 요소로 적극 활용하면서도, 인간의 감성과 표현 사이에서 발생하는 긴장과 한계를 드러내는 사례로서, AI 음악 기반 공연의 가능성과 과제를 동시에 보여준다.

1.4.5 공연 사례를 통한 활용 양상과 한계

앞서 살펴본 <파포스>, <파포스2.0>, <보이스 오브 햄릿>, <별은 낮에도 있다>의 사례를 종합해 보면, 생성형 AI는 공연예술에서 단일한 방식으로 활용되기보다 창작 과정의 다양한 층위에서 서로 다른 역할로 적용되고 있음을 확인할 수 있다.

먼저 <파포스>는 AI가 시 텍스트를 생성하고 서사 구성에 참여함으로써 극작의 주체로 기능한 사례이며, <보이스 오브 햄릿>은 작사·작곡 과정에서 AI를 활용하여 인간 창작자가 이를 선별·재구성하는 협업 구조를 보여준다. 한편 <별은 낮에도 있다>는 생성형 AI 음악을 통해 공연의 정서적 흐름을 구성하는 사운드 중심의 활용 방식을 나타낸다.

이와 같이 생성형 AI는 텍스트, 사운드 등 각기 다른 창작 영역에서 적용되며, 창작 과정에 참여하는 협력적 주체로 기능하고 있다. 특히 세 사례에서 공통적으로 나타나는 특징은 AI가 생성한 결과물을 인간 창작자가 해석·선별·재구성하는 과정을 통해 최종 작품이 완성된다는 점이다. 이는 현

재 공연예술에서의 AI 활용이 인간 창작을 대체하기보다는 보완하고 확장하는 방향으로 이루어지고 있음을 보여준다.

또한 이러한 공연들은 관객과의 관계 측면에서도 변화를 나타낸다. <파포스>에서는 관객이 서사 생성 과정에 참여하고, <별은 낮에도 있다>에서는 반복되는 사운드를 통해 감정적 경험이 형성되는 등, AI는 공연 경험을 구성하는 중요한 매개로 작용한다.

그러나 이러한 가능성과 동시에 한계 또한 분명히 드러난다. 특히 AI 음성과 인간 배우의 표현 사이에서 발생하는 미묘한 이질감은 기술적 완성도와 감정적 전달 사이의 간극을 드러낸다. 이는 생성형 AI가 생성하는 결과물이 형식적으로는 완성도를 갖추고 있음에도 불구하고, 공연예술에서 중요한 요소인 현장성과 정서적 전달력을 충분히 구현하지 못할 수 있음을 시사한다.

또한 현재의 공연 사례들은 생성형 AI를 특정 창작 영역에 제한적으로 적용하는 경향을 보인다. <파포스>는 텍스트 생성에, <보이스 오브 햄릿>과 <별은 낮에도 있다>는 주로 사운드 생성에 중점을 두고 있으며, 텍스트·이미지·사운드·영상 등 다양한 생성형 AI 기술이 유기적으로 결합된 통합적 활용 사례는 아직 제한적인 수준에 머물러 있다. 이러한 분절적 활용 방식은 생성형 AI가 공연의 전체 구조를 변형하는 단계까지 확장되지 못하고, 개별 요소에 머무르는 한계를 보여준다.

따라서 현재 공연예술에서의 생성형 AI 활용은 실험적 단계에 있으며, 창작 가능성을 확장하는 동시에 해결해야 할 과제를 내포하고 있다. 이러한 맥락에서 공연 제작 과정 전반에 걸친 AI의 통합적 활용 방식과 인간과 AI의 협업 구조에 대한 보다 체계적인 연구가 필요하다.

Ⅲ. AI를 활용한 공연 제작 설계

1. 제작 기획 방향 설정

본 연구에서 제작된 공연 <S.H.O.W>는 생성형 AI를 공연 제작 과정 전반에 실험적으로 적용하는 것을 주요 목표로 기획되었다. “현재 창작 과정에서 생성형 AI는 아이디어 발상, 초안 작성 및 편집 과정에서 보조 도구로 사용되고 있으며, 이와 관련한 창작자와 생성형 AI의 협업 플랫폼도 계속해서 등장하고 있다”⁴⁴⁾ 이러한 흐름은 창작 영역에서 생성형 AI의 활용 가능성이 확대되고 있음을 보여주며, 이러한 기술은 공연예술에서도 새로운 창작 방식과 제작 구조를 제시할 수 있는 잠재력을 지닌다. 본 공연은 이러한 가능성을 바탕으로 생성형 AI를 단순한 보조 도구로 사용하는 것을 넘어, 공연 제작 과정과 공연 진행 구조 속에 적극적으로 통합하는 것을 목표로 하였다.

공연 제목 <S.H.O.W>는 Signal · Highlight · Own · Who are you?의 약자로, 관객이 스스로를 인식하고 표현하는 과정에 참여하도록 설계된 공연의 개념을 함축적으로 드러낸다. 이는 관객 참여를 통해 공연이 구성되고 완성되는 구조를 상징적으로 보여준다.

2. 공연 형식 및 구조적 목표 설정

이러한 개념을 바탕으로 본 공연은 관객 참여를 중심으로 한 이머시브 형식의 공연을 지향하였다. 전통적인 공연 형식이 관객을 수동적인 감상자로 위치시키는 경우가 많다면, 본 공연에서는 관객이 공연의 진행에 직접 참여하고 공연의 전반적인 장면을 구성하는 역할을 수행하도록 설계하였다. 이에 따라 공연은 고정된 서사를 전달하는 방식이 아니라, 관객의 참여 방식과 반응에 따라 장면과 흐름이 변동될 수 있는 유동적인 구조를 갖도록

44) 김학수, 『AI와 창작 패러다임의 전환』, 커뮤니케이션북스, 2024, vii쪽.

구성되었다. 이러한 구조는 생성형 AI가 지닌 즉흥성과 비결정성을 공연 환경에서 실험적으로 활용하기에 적합한 형식으로 판단된다.

특히 생성형 AI 기술을 공연에 적용하는 과정에서는 기술적 특성으로 인해 예측하기 어려운 변수들이 발생할 가능성이 존재한다. 기술과 예술의 융복합 공연 콘텐츠 경진대회 ‘합톤(HABTHON)’에 참여하는 과정에서 멘토로 참여했던 이재민은 AI 기술을 활용한 공연에서는 기술적 변수로 인해 즉흥적인 상황이 발생할 가능성이 높으며, 이러한 특성을 수용할 수 있는 공연 형식이 필요하다고 언급한 바 있다.⁴⁵⁾ 이러한 관점을 고려할 때, 생성형 AI를 활용한 공연은 사전에 완전히 통제된 구조보다는 예측 불가능성을 수용할 수 있는 형식이 요구된다.

이에 본 공연은 관객이 부담 없이 참여할 수 있도록 전체적인 분위기와 장르를 비교적 가볍고 유희적인 성격의 희극적 형식으로 설정하였다. 희극적 형식은 공연 중 발생할 수 있는 다양한 즉흥적 상황이나 예측하지 못한 관객 반응을 자연스럽게 수용하고, 이를 공연의 일부로 전환할 수 있는 유연성을 지닌다. 특히 관객 참여형 구조와 실시간 AI 활용이 결합되는 경우 계획되지 않은 상황이 발생할 가능성이 높다는 점에서, 희극적 요소는 공연의 유연성과 수용성을 확보하는 형식적 장치로 활용되었다.

결과적으로 본 공연은 생성형 AI 기술을 창작 과정 전반에 통합함으로써, 공연예술에서 인간 창작자와 AI의 협업 방식이 실제로 어떻게 구현될 수 있는지를 탐색하고자 하였다. 이는 생성형 AI를 단순한 도구를 넘어 창작 과정에 참여하는 협력적 요소로 바라보고, 공연 제작 구조의 변화를 실천적으로 드러내는 사례로서 의의를 가진다.

3. AI 활용 구조 및 적용 전략

본 연구에서는 생성형 AI를 공연 제작 과정에 적용하기에 앞서, 공연 제작 초반 단계에서는 다음과 같은 작업을 병행하였다.

첫째, 생성형 AI의 활용 가능성을 탐색하기 위해 팀 내부에서 AI 스터디

45) 이재민 멘토, 2025 합톤(HABTHON) 참여 당시 발언, 2025.06.19. 참조.

를 병행하며 작업을 진행하였다. 본 연구자를 포함한 함께 작업하는 팀원들은 생성형 AI를 전문적으로 활용하는 전문가가 아니었기 때문에, 빠르게 변화하는 기술 환경을 이해하고 공연 제작에 적용하기 위해 학습 과정이 필요하였다. 이에 따라 스터디는 텍스트, 이미지, 사운드, 영상을 중심으로 네 개의 영역으로 나누어 진행되었으며, 각 영역에서 활용이 가능한 AI 도구와 생성 방식, 그리고 공연 제작에 적용할 수 있는 방법을 함께 탐색하였다. 이러한 과정을 통해 생성형 AI를 공연 제작 과정에 어떻게 적용할 수 있을지에 대한 기초적인 실험과 논의가 이루어졌다.

이후 공연 제작 과정에서 팀원들은 초기 스터디 과정에서 축적된 경험을 바탕으로 각자 특정 분야를 맡아 역할을 분담하여 진행을 한다. 이러한 제작 방식은 생성형 AI를 단순한 기술적 도구가 아니라 창작 과정에 참여하는 협업적 매체로 인식하려는 시도라고 볼 수 있다.

둘째, 연구자가 이전 공연 제작 과정에서 경험한 AI 활용 사례를 바탕으로 공연 환경에서의 활용 가능성을 검토하였다.

연구자는 이전 공연 <EmoLAB: 정서적 재난편>과 <안녕하세요. 연출 수운오입니다.> 제작 과정에서 생성형 AI를 활용한 창작 실험을 진행한 바 있으며, 이러한 경험은 본 연구에서 제작된 <S.H.O.W>의 AI 활용 구조를 설계하는 데 중요한 참고가 되었다.

3.1 이전 공연에서의 AI 활용 경험

3.1.1 <EmoLAB: 정서적 재난편>(2025)

공연 <EmoLAB: 정서적 재난편>에서는 생성형 AI를 대본 제작, 이미지 제작, 음악 생성 등 다양한 창작 영역에서 활용하였다.

대본 제작 과정에서는 공연의 설정이나 장면 구성을 구체화하는 과정에서 생성형 AI를 활용하였다. 특히 서사 구성이나 구체적인 장면 설정이 막히는 경우 생성형 AI를 통해 다양한 아이디어를 탐색하고 이를 바탕으로 공연의 서사 구조를 발전시키는 방식으로 활용하였다.

또한 공연에 활용되는 시각 자료 제작 과정에서도 이미지 생성 AI가 사용되었다. 공연 공간을 구성하기 위한 시각 자료와 캐릭터 이미지를 제작하는 과정에서 생성형 AI는 창작자가 구상한 이미지를 보다 구체적으로 시각화하는 데 도움을 주었다.



<그림 12> AI 생성 이미지



<그림 13> 공연 착장 의상 및 헤어

이와 함께 공연 진행 과정에서는 관객이 공유한 이야기를 바탕으로 실시간 음악을 생성하는 장면이 구성되었다.

“<Emo LAB 사운드 시스템> 장면은 ‘Suno’를 활용하여 관객이 쓴 정서적 재난 사연을 공연 중 즉시 음악으로 작하는 실험으로 구성되었다. 이 장면의 완성을 위해 음악 디자이너는 작사·작곡법에 대한 자문을 제공하고, 실제 쇼케이스 및 본 공연 중 Suno를 활용한 즉흥 작곡이 실행 가능하도록 기술적 구조를 설계하였다. 이는 기술적 협업이 단순한 지원이 아니라 창작적 행위로 확장된 사례라 할 수 있다.”⁴⁶⁾

46) 배규림, 앞의 논문, 31쪽.

이는 생성된 음악을 공연의 일부 장면에 활용함으로써 관객의 참여가 공연의 내용에 직접 반영되는 구조를 실험적으로 시도한 것이다.



<그림 14> <Emo LAB 사운드 시스템>
장면



<그림 15> <Emo LAB 정서 연금술>
장면

특히 해당 공연에서는 연구자가 관객과 1대1 혹은 2대1 형태로 직접 마주하며 공연을 진행하는 장면이 포함되어 있었기 때문에, 대본 제작과 공연 기획을 연구자가 주도적으로 수행해야 했다. 이러한 과정에서 생성형 AI는 창작 과정에서의 부담을 완화하고 아이디어를 확장하는 보조 도구로 활용되었다.

3.1.2 <안녕하세요. 연출 수운오입니다.>(2025)

공연 <안녕하세요. 연출 수운오입니다.>는 앞서 언급한 합톤에 참가하는 과정에서 창작·제작된 작품이다. 이 공연에서는 음악 생성 AI인 Suno를 활용하여 공연에 필요한 음악을 제작하였다.

공연 진행 과정에서는 관객이 공유한 이야기나 상황을 바탕으로 음악을 생성하고, 이를 기반으로 배우들이 즉흥적으로 연기를 전개하는 방식이 적용되었다. 이러한 구조는 관객의 참여가 공연의 전개 과정에 직접적인 영향을 미치는 방식으로 작동하였다.

특히 김태용, 오영진 멘토는 생성형 AI를 공연에 적용하는 과정에서 발생하는 즉흥성과 예측 불가능성을 고려하여 장르를 코미디로 설정할 것을 조

언하였다.⁴⁷⁾ 실시간으로 AI를 활용하는 공연은 결과를 사전에 완전히 통제하기 어렵기 때문에, 이러한 특성을 수용할 수 있는 형식으로서 즉흥성이 기반이 된 코미디 장르가 적합하다는 판단이 이루어졌다.

또한 해당 공연에서는 생성형 AI를 하나의 등장 캐릭터로 설정하여 공연 서사 속에 포함시키는 실험적 시도도 이루어졌다. 이를 통해 AI를 단순한 기술적 도구가 아닌 공연의 구성 요소로 활용할 수 있는 가능성을 탐색하였다.

한편, 합톤에 참가한 2박 3일 동안 공연의 콘셉트와 대본은 수차례 수정되었으며, 이 과정에서 텍스트 생성형 AI를 활용하여 아이디어를 구체화하고 이를 대본으로 발전시키는 작업이 병행되었다. 그 결과, 기존에 인간 창작자만으로 작업할 때에 비해 작업 속도가 향상되었고, 제한된 시간 내에서 다양한 창작적 시도를 수행할 수 있었다는 점에서 의미 있는 사례라 할 수 있다.



<그림 16> <안녕하세요. 연출 수운오입니다.> 팸플렛
<그림 17> <안녕하세요. 연출 수운오입니다.> 공연 장면⁴⁸⁾

3.2. AI 활용 사례에서 도출된 특징

이전 공연 제작 과정에서의 본 연구자의 경험과 더불어 AI를 활용한 공연 사례들을 종합적으로 검토한 결과, 생성형 AI는 공연 창작 과정에서 다

47) 김태용·오영진 멘토, 2025 합톤(HABTHON) 참여 당시 발언, 2025.06.20. 참조.

48) 춘천시공연예술창업지원센터 유튜브 채널, “2025 HABTHON 두번째 이야기 | 춘천시공연예술창업지원센터 | 공연예술창업 | 합센터 | 해커톤 | 대외활동 | 창업지원(업로드: 2025. 6. 27.)”, <https://www.youtube.com/watch?v=bQf4ct9eXk0>(검색일: 2026.05.13.).

양한 방식으로 기능할 수 있음을 확인하였다.

첫째, 생성형 AI는 창작 초기 단계에서 아이디어를 확장하는 도구로 활용된다. 대본 구성이나 장면 설정 등 창작 과정에서 정체가 발생하는 경우, 다양한 아이디어를 빠르게 탐색할 수 있다는 점에서 창작 과정의 전개를 촉진하는 역할을 한다.

둘째, 생성형 AI는 관객 참여와 결합될 때 새로운 상호작용 구조를 형성한다. 관객의 이야기를 바탕으로 음악을 실시간으로 생성하거나, 이에 따라 배우의 연기와 장면 전개가 변화하는 방식은 관객이 공연의 진행에 영향을 미치는 참여자로 기능하도록 한다.

셋째, 생성형 AI의 활용은 공연의 즉흥성과 유동성을 강화하는 요소로 작용한다. 생성형 AI의 결과물은 비결정성을 지니기 때문에 공연 진행 과정에서 예측하기 어려운 변수가 발생할 수 있으며, 이러한 특성은 공연의 즉흥적 요소와 결합되어 새로운 전개 가능성을 형성한다. 이러한 특성은 고정된 서사 구조보다는 관객의 선택과 참여에 따라 공연이 변화하는 이머시브 공연 형식과 높은 친화성을 가지며, 생성형 AI는 이머시브 공연에서의 상호작용성을 확장하는 매개로 기능한다. 나아가 이러한 상호작용은 공연이 매 회차마다 다르게 구성되는 경험을 가능하게 함으로써, 공연예술의 본질적 특성인 현장성을 강화하는 방향으로 작용한다.

이와 같이 도출된 특징들은 생성형 AI가 공연 창작 과정에서 단순한 보조 도구를 넘어, 상호작용과 즉흥성을 확장하는 요소로 기능할 수 있음을 보여준다. 이에 본 연구에서는 이러한 특성을 반영하여 <S.H.O.W>의 공연 구조를 설계하고자 하였다.

3.3. <S.H.O.W> 공연에서의 AI 활용 설계

3.3.1 AI 활용 구조 설계 개요

AI 스터디를 통해 기존 공연 제작 시기와 비교하여 새롭게 발전된 생성형 AI 기술의 특성과 활용 가능성을 탐색하고, 이를 공연 설계에 반영하고

자 하였다. 특히 이전 공연을 준비할 당시 주로 사용된 음악 생성 도구인 Suno 또한 기술적 완성도와 기능이 향상된 모습을 보였다.

이에 따라 본 공연에서는 텍스트 생성, 이미지 생성, 사운드 생성뿐만 아니라 기존에 활용하지 않았던 영상 생성 영역까지 확장하여, 다양한 창작 영역에서 생성형 AI를 활용함으로써 공연 제작 과정과 공연 진행 과정 전반에 AI가 활용될 수 있도록 구조를 설계하고자 하였다. 이러한 구조는 생성형 AI를 단순한 결과 생성 도구가 아니라 공연 창작 과정에 참여하는 협업적 매체로 활용하기 위한 시도로 볼 수 있다.

이와 같은 이전 공연 제작 경험을 바탕으로 본 연구에서 제작되는 <S.H.O.W>에서는 생성형 AI를 공연 제작 과정 전반에 보다 체계적으로 적용하기 위한 활용 구조를 설계하고자 하였다. 이를 위해 공연 제작 과정에서 활용 가능한 창작 영역을 텍스트, 이미지, 사운드, 영상으로 구분하고, 각 영역에서 생성형 AI를 활용하는 방식을 구체적으로 계획하였다. 또한 이러한 구조는 공연 제작 과정뿐 아니라 공연 진행 과정에서도 실시간으로 생성형 AI가 활용될 수 있도록 설계하는 것을 특징으로 한다.

3.3.2 창작 영역별 AI 활용 설계

(1) 텍스트

먼저 텍스트 생성 영역에서는 생성형 AI를 공연 기획 단계와 대본 제작 과정에서 활용하는 방안을 설계하였다. 공연의 전체적인 구조를 구성하고 기획 및 연출 방향을 구체화하는 과정에서 생성형 AI를 활용하여 다양한 아이디어를 탐색하며, 장면 설정이나 서사 구조를 구체화하는 과정에서 보조 도구로 활용하는 것을 계획하였다. 또한 GPTs 기능을 활용하여 공연 캐릭터 설정을 구축하거나 관객 참여 활동에 활용되는 테스트 형식의 콘텐츠를 제작하는 등, 공연 참여 구조를 구성하는 과정에서도 생성형 AI를 활용하고자 하였다.

(2) 이미지

이미지 생성 영역에서는 공연 홍보와 공연에 필요한 시각 자료 제작에 생성형 AI를 활용하는 방안을 설계하였다. 공연 포스터, 엽서, 안내장 등 공연 진행에 필요한 다양한 시각 자료를 제작하는 과정에서 이미지 생성 AI를 활용하고자 하였으며, 공연 진행 과정에서는 관객 참여 활동의 일환으로 관객의 정보를 바탕으로 공연 중 찍은 사진을 실시간으로 이미지로 생성하여 관객이 공연의 창작 과정에 직접 참여하는 경험을 제공하도록 계획하였다.

(3) 사운드

사운드 생성 영역에서는 음악 생성 AI를 활용하여 공연에 필요한 음악을 제작하는 구조를 설계하였다. 극 중 사용되는 음악의 모든 부분을 생성형 AI를 통해 제작하는 것을 계획하였으며, 공연 진행 과정에서는 관객이 공유한 이야기나 경험을 바탕으로 음악을 실시간으로 생성해 들려주는 장면을 구성하여 관객 참여가 공연의 일부 콘텐츠로 반영되도록 설계하고자 하였다.

(4) 영상

한편 본 공연에서는 이전 공연 제작 경험에서 활용하지 않았던 영상 생성 영역까지 활용 범위를 확장하고자 하였다. 공연 제작 과정에서 진행되는 AI 스터디를 통해 최근 발전한 생성형 AI 기술의 활용 가능성을 탐색하고, 다양한 영상 생성 실험을 수행함으로써 공연 홍보 영상 및 공연 진행에 활용될 영상 콘텐츠 제작 가능성을 검토하였다. 나아가 실시간 영상 생성의 적용 가능성에 대해서도 모색하며, 창작 과정의 확장을 도모하고자 하였다.

이와 같이 <S.H.O.W>에서는 텍스트, 이미지, 사운드, 영상과 같은 다양한 창작 영역에서 생성형 AI를 활용함으로써 공연 제작 과정과 공연 진행 과정 전반에 AI가 적용될 수 있는 구조를 설계하고자 하였다. 이러한 시도는 생성형 AI를 단순한 결과 생성 도구로 사용하는 것을 넘어, 공연 창작 과정에 참여하는 협업적 매체로 활용하기 위한 실천적 접근으로 볼 수 있다.

3.4 공연 구성 및 제작 체계

본 공연의 제작진 구성과 공연의 전체적인 흐름은 다음의 표와 같이 정리할 수 있다.

<표1> <S.H.O.W> 제작진

공동창작	배규림, 서대덕, 양주비, 이민정
연출	배규림
퍼포머	서대덕, 양주비, 이민정
조명	이현동
음향	김대원
촬영	주유진
진행	곽민제, 신도준, 여기준, 조영애

<표2> <S.H.O.W> 공연 구성안

공연 개요	공연명	S.H.O.W (Signal · Highlight · Own · Who are you?) 부제: 시그널이 켜지면 쇼가 시작됩니다.
	주제(주요 키워드)	연결. 타인과의 연결 이전에, 나 자신과 다시 연결 되는 순간
	핵심 질문	“나는 지금 나와 연결되어 있는가?”
	관객의 위치	그저 바라만 보는 관람자가 아닌 공연의 배우이자 주인공.
	공연 공간	세종대학교 충무관 지하 1층 혼(극장), 혼 반입구
	주요 특징	AI 기술 사용, 이머시브, 관객 참여, 공연 전 사전 활동

<p>관객 사전 활동</p>	<p>목적: 공연 전부터 관객의 시그널을 서서히 켜는 구간 : 사전 질문을 통한 자기 탐색 : 정답이 없는 질문을 통해 자기 인식의 씨앗 심기</p> <p>구성 흐름: 초대장 → 안내장 → 오픈 채팅방 입장</p> <p>*AI로 만든 관객 초대 영상 사용</p> <p>오픈 채팅방 : 본격적인 공연으로 들어가기 전의 완충 지대 : 질문들을 통해 서서히 본인을 알아보는 공간</p> <p>*채팅방 질문(닉네임 설정)이 고민된다면 GPTs(닉네임 생성기) 사용 권장</p>
<p>공연 시작 30분 전 입장 및 전환 구간</p>	<p>목적: 일상에서 공연 세계관으로 전환</p> <p>단계별 구성</p> <p>체크인 및 명찰 부여: 실명 → 닉네임 전환 : 사회적 역할에서 벗어나는 첫 단계</p> <p>특별한 의상 착용 → 레드카펫 및 포토존 → 명패 좌석 착석 : 특별한 날, 자신이 주인공이자 특별한 존재라는 인식</p> <p>*레드카펫에서 관객 사진 촬영(이후 AI 이미지 활용)</p> <p>나를 알아보는 고사 + 촛불 고사 = 자기 인식 계기 형성</p>

	<p>쫓불 = 참여 상태 시각화 (쫓불은 이후 공연 전반에서 참여, 거리 두기, 선택의 상징으로 기능)</p> <p>*고사 작성 중 고민이 될 경우 도움을 줄 GPTs(삼행시 메이커) 사용 권장</p>
공연 오프닝	<p>MC 오프닝: 공연 세계관 제시 및 참여 방식 안내 -S.H.O.W의 의미 선언 -쇼의 규칙 설명: 참여는 선택, 쫓불을 켜고 끄는 행위 자체가 하나의 표현</p> <p>*MC 오프닝 음악 AI Suno 사용</p>
도입	<p>특정 인물의 이야기 제시: 관객의 상황을 대변하며 공감 형성.</p> <p>핵심 장면: 자기소개서 앞에서 멈춰 버리는 상태. 다른 사람도 아닌 자신을 소개하는 것이 어렵고, 본인에 대해 잘 알지 못하는 상황.</p> <p>*ChatGPT를 활용한 실시간 음성 채팅 대화</p>
관객 참여 프로 그램 및 시상식	<p><주요 프로그램></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 빙고 2. 몸으로 말해요 3. 관객 인터뷰(칭찬쇼 포함) 4. 시상식: 다양한 참여 기반 시상. 참여 행위의 의미 강화 및

	<p>자기 인식 확장. 시상을 하는 모든 상은 나를 드러낸 순간에 대한 축하가 담겨 있다.</p> <p>5. 베스트 드레서 투표</p> <p>*실시간으로 AI 기반 캐릭터 이미지 생성 후 공연에 사용(관객 입장 시 포토존 촬영 사진 활용)</p> <p>6. 관객들의 칭찬을 바탕으로 만들어지는 칭찬송 감상</p> <p>: 관객 참여를 공연 콘텐츠로 전환</p> <p>*AI Suno를 사용하여, 관객 응답 기반 실시간 음악 제작</p>
<p>폐막 공연 및 커튼콜</p>	<p>퍼포머, 스태프, 관객 모두가 주인공이 되어 함께 하나의 공연을 만들어감. 폐막 공연은 배우의 노래와 춤으로 시작되며, 이후 스태프들도 공연 곳곳에서 등장하여 함께 노래와 춤에 참여함. 관객들 또한 사전에 배운 포인트 안무를 함께 수행하며 공연에 참여함. 커튼콜 역시 퍼포머, 스태프, 관객 모두가 함께 인사하는 방식으로 진행됨. 이를 통해 모두가 공연의 주인공이자 함께 만들어가는 참여자임을 보여줌.</p> <p>퍼포머가 관객에게 들려주고 싶은 노래 → 관객 답변 기반으로 만든 노래</p> <p>공연이 관객의 언어로 완성됨</p> <p>*AI Suno를 사용하여 만든 곡에 배우들이 직접 녹음을 하여 폐막 공연 음악으로 사용</p>

Ⅳ. 공연 제작 구조와 실제

1. 공연 제작 과정 분석

1.1 공연 제작 원칙 설정

본격적인 공연 준비에 앞서 연구자와 제작진은 공연의 제작 방향과 운영 방식을 어떻게 설정할 것인지에 대한 사전 논의 과정을 거쳤다. 본 작품은 디바이징 씨어터 형식을 기반으로 팀원들과 공동창작을 수행하는 구조를 전제로 하였으며, 이는 생성형 AI를 텍스트, 이미지, 사운드 등 다양한 창작 요소에 적용하고 실험하기 위해서는 고정된 대본 중심의 제작 방식보다 유연한 창작 구조가 필요하다고 판단하였기 때문이다.

특히 생성형 AI를 공연 제작 과정 전반에 적용하고자 한 만큼, 일반적인 공연 제작 준비와는 별도로 창작 방식, 협업 구조, 기술 학습 방식에 대한 합의가 선행될 필요가 있었다. 이에 따라 본 연구에서는 공연 준비 초기 단계에서 다음의 세 가지 원칙을 중심으로 제작 구조를 설정하였다.

1.1.1 아이디어 기록과 공유

팀원 각자가 매일 자유롭게 아이디어를 기록하는 ‘아니면 말고 노트’를 활성화시켰다. 이는 공연과 직접적으로 관련된 아이디어뿐 아니라 자료 조사 과정에서 발견한 내용, 일상 속에서 떠오른 단상, 사소한 감정이나 이미지 등 창작과 연결될 수 있는 모든 생각을 제한 없이 기록하는 방식이다. 분량이나 형식에도 제한을 두지 않았으며, 짧은 메모나 단문, 장문의 서술 모두 허용하였다. 중요한 것은 완성된 아이디어를 제출하는 것이 아니라 매일 지속적으로 사고의 흔적을 남기는 데 있었다.

이 노트는 노션(Notion) 플랫폼을 활용하여 실시간으로 공유되었으며, 팀원들은 서로의 기록을 자유롭게 열람할 수 있도록 하였다. 이를 통해 각자

자신의 아이디어만 축적하는 것이 아니라 타인의 생각을 읽고 새로운 영감을 얻거나 댓글을 통해 의견을 덧붙이며 상호 자극을 주고받을 수 있었다. 특히 대면 연습이 없는 날에도 창작적 대화가 지속될 수 있었다는 점에서, 이 시스템은 물리적으로 분리된 시간 속에서도 협업을 유지하게 하는 장치로 기능하였다.

이러한 방식은 이전 작품인 <EmoLAB: 정서적 재난편>의 제작 과정에서 처음 시도되었다. 당시 공동창작 과정에서 ‘완벽한 의견만을 제시해야 한다’는 부담을 줄이고, 미완성된 생각이나 단편적 이미지까지 자유롭게 제안할 수 있는 환경이 필요하다는 판단에서 출발하였다. 이는 디바이징 씨어터의 핵심 가치인 집단적 사고와 공동창작의 태도와도 맞닿아 있다.

실제로 사소해 보이는 제안이 작품의 핵심 장면으로 확장된 사례도 있었다. <EmoLAB: 정서적 재난편> 제작 당시 자유로운 대화 과정에서 언급된 ‘숨사탕’이라는 소재는 이후 공연 속 주요 실험 장면으로 발전하였다. 이처럼 즉흥적이고 비정형적인 아이디어를 수용하는 구조는 디바이징 방식의 창작에서 중요한 동력으로 작용하였다.

또한 이 방식은 팀원들이 회의 시간 외에도 지속적으로 창작 과정에 참여하도록 만들었으며, 아이디어 생산이 특정 시간과 장소에 한정되지 않도록 확장시키는 효과를 보였다. 더불어 즉흥적으로 기록된 메모들이 이후 장면 구성이나 콘셉트 설정의 기초 자료로 활용되기도 하였다. 따라서 ‘아니면 말고 노트’는 단순한 메모 시스템이 아니라 실패 가능성을 두려워하지 않고 다양한 아이디어를 축적·순환시키는 집단 창작의 기반 구조로 볼 수 있다.

1.1.2 AI 스터디의 병행과 기술 학습의 공동화

공연 제작과 동시에 AI 스터디를 병행하는 구조를 설정하였다. 연구자를 포함한 제작진은 AI 기술의 전문 개발자가 아니었으며, 텍스트, 음악, 이미지, 영상 등 각 창작 분야의 전문 실무자 역시 아니었다. 따라서 생성형 AI를 공연에 효과적으로 활용하기 위해서는 단순히 도구를 사용하는 수준을

넘어, 기술의 특성과 가능성을 함께 학습하는 과정이 필요하였다.

이에 따라 제작진은 생성형 AI의 활용 영역을 텍스트, 사운드, 이미지, 영상의 네 분야로 나누고, 각자 관심 있는 영역을 선택하여 관련 프로그램과 기능을 조사·실험하도록 하였다. 이후 각자가 학습한 내용을 팀원들과 공유하고, 실제로 프로그램을 함께 사용해보며 공연 안에서 어떤 방식으로 적용할 수 있을지 논의하였다.

이러한 구조는 기술 학습을 개인의 역량에 맡기지 않고 집단적 지식으로 전환했다는 점에서 의미가 있다. 한 명의 숙련자가 기술을 독점하는 방식이 아니라, 모두가 기본적인 이해를 공유하고 함께 실험함으로써 AI 활용 가능성을 공동으로 확장해 나가는 협업 구조를 형성하였다. 이러한 과정에서 특정 기능 구현 과정의 어려움이나 실험의 실패 경험 또한 공유되었으며, 이는 다른 제작진이 해결 방식을 함께 모색하거나 대안을 제시하는 계기로 작용하였다. 나아가 한 구성원의 경험이 다른 구성원의 문제 해결로 이어지는 등, 경험의 순환을 통해 집단적 학습이 이루어졌다.

특히 AI 스터디는 단순한 기능 습득을 넘어, 제작진이 기술을 비판적으로 이해하고 공연의 맥락에 맞게 재구성하는 과정이었다. 이는 기술 활용의 주도권을 외부 전문가에게 의존하기보다 창작자 집단 내부로 가져왔다는 점에서 의미가 있으며, 동시에 창작자가 자신의 아이디어를 타인의 매개를 거치지 않고 직접 구현해 볼 수 있는 환경을 형성했다는 점에서도 중요한 의미를 지닌다. 또한 이 과정은 새로운 도구의 등장과 지속적인 기술 발전에 따라 창작 방식 역시 유동적으로 변화할 수 있음을 체감하게 한 실천적 연구 과정이었다.

1.1.3 AI 활용에 대한 창작자 태도의 공유

AI를 활용하는 과정에서 제작진이 공통적으로 공유해야 할 인식과 태도에 대해 사전에 논의하였다. 생성형 AI는 여전히 기술적·윤리적 쟁점이 지속적으로 논의되고 있는 영역이며, 창작 현장에서도 저작권, 책임 소재, 창작 주체성 등의 문제가 지속적으로 제기되고 있다. 따라서 본 공연에서는

기술 활용의 효율성만을 추구하기보다, AI를 어떤 태도로 사용할 것인가에 대한 합의가 중요하다고 보았다.

특히 현시대 AI의 “‘생성’이란, 기계를 대리자로 삼아 어떤 결과물을 ‘만드는 행위’가 아니라 그것을 사용하는 인간 창작자로 하여금 어딘가 ‘탐험하는 행위’라는 뜻에 가깝다.”⁴⁹⁾ 이러한 관점에서 제작진은 다음과 같은 네 가지 원칙을 설정하고, 제작 전 과정에서 이를 공동의 기준으로 삼았다.

첫째, AI는 인간 창작자를 대체하는 존재가 아니라 창작을 보조하는 협업 파트너로 인식한다.

둘째, 익숙하지 않은 작업에 대해서도 두려움을 갖기보다 제한된 기간 안에서 다양한 시도를 적극적으로 수행한다.

셋째, 원하는 결과를 도출하기 위해서는 단순한 입력이 아니라, AI에 적절한 질문을 설계하는 프롬프트 작성 능력이 중요함을 인식한다.

넷째, AI가 제시한 결과에 머무르지 않고, 인간 창작자의 판단과 사고를 지속적으로 개입시킨다.

이와 더불어, 인간과 AI의 공동창작에 대한 선행 연구에서는 “인간과 AI 공동창작 공연예술에서 인공지능이 강하게 개입하면 개입할수록 예술의 의미와 인간의 창의가 시험받는 것을 확인”⁵⁰⁾할 수 있다고 언급한다. 이는 AI의 개입이 확대될수록 창작 과정에서 인간의 역할이 축소되는 것이 아니라, 오히려 결과물의 의미를 해석하고 방향을 설정하는 주체로서 인간의 책임과 판단이 더욱 중요해짐을 시사한다.

이러한 맥락에서 생성형 AI를 공연 제작 전반에 활용한다는 것은 단순히 작업 효율을 높이는 것을 넘어, 인간 창작자가 지속적으로 사고하고 개입해야 하는 창작 환경을 의미한다. 따라서 본 공연에서 설정한 창작 원칙은 기술 활용의 기준을 제시하는 데 그치지 않고, 인간의 창의적 판단을 유지하기 위한 실천적 장치로 기능하였다.

49) 오영진, 「#챗GPT는 만들지 않는다. 단지 인간과 함께 탐험할 뿐」, 『연극평론』, 한국연극평론가협회, Vol.109 No.-, 2023, 145쪽.

50) 김영운, 조준희, 「인간-AI 공동창작 공연예술 특성 연구: 국내 AI 공연예술 작품을 중심으로」, 『지식과 교양』, 목원대학교 교양교육혁신연구센터, Vol.- No.14, 2024, 414쪽.

1.2 사용 프로그램의 탐색과 선택

공연 준비 초기 단계에서는 특정 프로그램에 한정하지 않고 다양한 생성형 AI를 폭넓게 탐색하는 방향을 설정하였다. 생성형 AI 기술은 빠른 속도로 발전하고 있으며, 자료 조사, 프레젠테이션 제작, 디자인, 영상 편집, 음성 더빙 등 세부 영역마다 강점을 지닌 프로그램이 지속적으로 등장하고 있다.

또한 동일한 프로그램이라 하더라도 사용자 성향과 작업 목적에 따라 효율성이 다르게 나타날 수 있다는 점을 고려하여, 제작진은 여러 프로그램을 직접 사용해 보며 기능적 특성과 활용 가능성을 비교·검토하였다. 이를 바탕으로 공연 제작 과정 속 각자의 작업 방식과 창작 목적에 적합한 도구를 선택하여 활용하고자 하였다.

더불어 다양한 프로그램을 병행하여 실험하는 과정은 기술별 강점과 활용 범위를 파악하는 데에도 중요한 기준으로 작용하였다. 이러한 탐색 과정은 특정 도구에 의존하기보다, 창작 목적과 상황에 따라 적절한 기술을 선택하는 전략으로 이어졌다. 일부 도구는 기대에 미치지 못하는 결과를 보이기도 하였으나, 이러한 경험 역시 도구 선택의 기준을 보다 명확히 하는 과정으로 기능하였다.

결과적으로 본 연구의 제작 과정은 특정 프로그램 중심의 접근이 아니라, 창작 목적에 따라 다양한 기술을 유연하게 선택하고 적용하는 실천적 구조를 지향하였다.

이러한 초기 설계와 도구 탐색 과정을 바탕으로, 다음 단계에서는 생성형 AI를 실제 공연 제작 과정에 적용한 사례를 구체적으로 살펴보고자 한다. 특히 텍스트, 이미지, 사운드 등 주요 창작 요소별로 AI가 어떠한 방식으로 활용되었는지를 중심으로 제작 과정의 실재를 분석한다.

2. 생성형 AI의 창작 요소별 활용

2.1 텍스트 생성형 AI의 활용 양상

공연 제작 초기 단계에서 가장 먼저 이루어진 작업은 리서치를 통해 공연의 방향성과 아이디어를 구체화하는 과정이었다. 본 연구에서는 생성형 AI가 창작 협업 파트너로서 어떠한 효용과 한계를 가지는지를 실제 제작 환경 속에서 확인하기 위해, 자료 조사와 아이디어 발상 단계에서도 다양한 AI 프로그램을 적극적으로 활용하였다. 이는 생성형 AI가 단순히 결과물을 생성하는 기술에 머무르지 않고, 창작의 초기 단계인 탐색과 구상 과정에 어떻게 개입할 수 있는지를 검토하기 위한 실천적 시도이기도 하였다.

2.1.1 리서치

리서치 과정에서는 제작진 다수가 이미 일상적으로 활용하고 있던 ChatGPT를 자연스럽게 사용하였다. 그러나 특정 플랫폼에만 의존할 경우 정보 탐색 방식이 제한될 수 있다고 판단하여, 자료 조사에 강점을 가진 것으로 알려진 Perplexity AI(퍼플렉시티), DeepSeek(딥시크), Google(제미나이), Anthropic(클로드) 등을 함께 비교·활용하였다.

기존의 검색 엔진은 사용자가 직접 자료를 선별하고 여러 페이지의 정보를 종합해야 하는 방식인 반면, 생성형 AI는 질문에 대한 요약, 비교, 정리된 응답을 즉각적으로 제공한다는 점에서 초기 리서치 단계의 시간 효율성을 높였다. 특히 공연 제작 준비 기간이 제한되어 있는 상황에서, 짧은 시간 안에 다수의 자료를 빠르게 탐색하고 핵심 내용을 파악할 수 있다는 점은 중요한 장점으로 작용하였다.

제작진은 각 프로그램을 직접 사용해 본 뒤, 응답 정확도, 자료 출처 제시 여부, 사용 편의성, 아이디어 확장 가능성 등의 측면에서 체감 후기를 공유하였다. 전반적으로 사용자들은 각 프로그램마다 분명한 장단점이 존재한다고 평가하였다. 예를 들어 일부 프로그램은 답변의 길이가 지나치게 길

거나 핵심 정보 파악이 어렵다는 의견이 있었고, 일부는 출처 링크를 함께 제공하여 자료 검증이 용이하다는 장점이 언급되었다. 반면 반복 질문이 이어질수록 부정확하거나 허구적인 정보를 제시하는 경우도 있어 신뢰성 측면의 한계 역시 확인되었다.

특히 제작진이 공통적으로 지적한 문제는, 생성형 AI가 사실 확인이 필요한 질문에 대해서도 그럴듯한 서술을 제시하거나, 존재하지 않는 정보를 자연스럽게 구성하여 응답하는 현상이었다. 이는 생성형 AI의 대표적 한계로 지적되는 할루시네이션(hallucination) 현상과도 연결된다. 이러한 현상은 “단순히 잘못된 정보를 생성하는 것을 넘어, 생성된 결과가 매우 그럴듯하여 사용자에게 혼란을 줄 수 있다는 점에서 문제”⁵¹⁾가 된다. 따라서 리서치 단계에서 AI를 활용할 경우, 단순히 결과를 수용하기보다 출처 확인과 교차 검증이 필수적이라는 점을 체감할 수 있었다.

한편 여러 프로그램을 시도하였음에도 최종적으로는 다시 ChatGPT를 중심으로 활용하게 되는 경향도 나타났다. 이는 성능의 절대적 우위 때문이라기보다, 사용자들이 가장 익숙하게 사용해 온 인터페이스와 대화 방식, 접근성 등이 영향을 미친 결과로 볼 수 있다. 즉, 실제 창작 현장에서 도구 선택은 기술적 성능뿐 아니라 사용자의 친숙도, 반복 사용 경험과도 밀접하게 관련되어 있음을 보여준다.

2.1.2 아이디어 구축

자료 조사 이후 공연의 콘셉트와 장면 구성을 구체화하는 아이디어 구축 과정에서는 주로 ChatGPT를 활용하였다. 이 단계에서 AI는 단순히 정보를 제공하는 검색 도구라기보다, 창작 과정에서 지속적으로 대화를 나누는 협업적 파트너로 기능하였다. 특히 대화형 AI의 특성상 이전 대화의 맥락을 일정 부분 유지한 채 질문을 심화할 수 있었고, 이는 단발성 검색보다 아이디어를 점진적으로 발전시키는 데 효과적으로 작용하였다.

51) 정영범, 할루시네이션: 생성형 인공지능 그리고 시각 변이, 서울시립대학교 석사학위논문, 2024, 27쪽.

제작 과정에서 체감한 AI의 주요 역할은 다음과 같이 정리할 수 있다.

첫째, 막연하게 떠오르는 아이디어를 구조화하고 정리하는 역할이다. 창작 초기 단계에서는 단편적인 이미지나 감정, 설명하기 어려운 감각적 아이디어가 먼저 떠오르는 경우가 많다. 이때 AI는 사용자가 제시한 단서를 바탕으로 이를 문장화하거나 항목별로 정리함으로써 사고를 명료화하는 데 도움을 주었다.

둘째, 사고가 정체되었을 때 새로운 발상을 제공하는 역할이다. 특정 장면이나 콘셉트에서 아이디어가 막히는 경우, AI는 다양한 변형안과 대안을 제시하며 사고의 폭을 넓히는 기능을 수행하였다. 비록 제시된 아이디어가 그대로 채택되지 않더라도, 기존에 생각하지 못했던 방향을 자극한다는 점에서 창작적 촉매로 작용하였다.

셋째, 시간과 장소의 제약 없이 언제든지 대화할 수 있는 파트너 역할이다. 공연 제작은 정해진 회의 시간 외에도 개인이 홀로 고민하는 시간이 길다. AI는 이러한 시간 속에서 즉각적으로 반응하고 대화를 이어갈 수 있다는 점에서, 상시적인 브레인스토밍 상대가 되어 주었다. 이는 아이디어를 혼자 머릿속에 머무르게 하지 않고 외부화하도록 돕는 기능을 하였다.

넷째, 반복적인 수정과 재질문을 통해 아이디어를 점진적으로 발전시키는 역할이다. 하나의 질문에 대한 단발적 응답에 그치는 것이 아니라, 사용자가 다시 질문하고 방향을 수정하면서 아이디어를 여러 차례 다듬을 수 있었다. 이는 회의 시간을 기다리지 않고도 개인 차원에서 창작 실험을 이어갈 수 있게 하였다.

이 과정에서 AI는 대안을 제시하고 사고를 확장하는 역할을 담당하였으며, 최종 선택과 방향 설정은 인간 창작자가 수행하였다. 즉, AI는 제안자이자 확장자의 역할을 하였고, 인간은 편집자이자 결정자의 역할을 수행하였다. 이러한 역할 분담은 생성형 AI가 인간 창작을 대체하기보다, 인간의 창의적 판단을 보조하는 방식으로 작동하고 있음을 보여준다.

2.1.3. GPTs 기능의 활용

공연 제작 과정에서 텍스트 생성형 AI는 단순히 문장을 생성하거나 질문에 답하는 기능을 넘어 활용되었다. 본 연구에서는 ChatGPT의 맞춤형 기능인 GPTs를 포함하여, 텍스트 생성형 AI가 공연 제작 과정에서 어떠한 방식으로 확장적으로 활용될 수 있는지를 실험하였다. 이를 통해 생성형 AI가 단순한 질의응답 도구를 넘어 특정 목적과 맥락에 맞추어 설계되는 협업 도구로 기능할 수 있는 가능성을 탐색하였다.

GPTs는 OpenAI가 2023년 11월 ChatGPT 업데이트를 통해 공개한 기능으로, 사용자가 별도의 프로그래밍 지식 없이도 특정 목적에 맞는 맞춤형 챗봇을 직접 설계하고 활용할 수 있도록 한 서비스이다. 사용자는 GPTs에 역할, 말투, 응답 방식, 참고 자료, 금지 사항 등을 사전에 설정함으로써 특정 목적에 최적화된 AI 도구를 제작할 수 있다.

일반적인 대화형 AI가 매번 새로운 대화 맥락에서 작동하는 일회성 질의응답 구조에 가깝다면, GPTs는 특정 역할과 규칙, 참고 자료를 지속적으로 반영하도록 설계할 수 있다는 점에서 차이를 가진다. 이는 동일한 콘셉트와 세계관을 장기간 유지하며 세부 요소를 반복적으로 발전시켜야 하는 공연 제작 환경에 보다 적합한 구조라 할 수 있다. 즉, 공연 창작 과정에서 GPTs는 일관된 창작 파트너를 확보하게 하는 기능적 장점을 지닌다.

제작진은 스터디 과정에서 이 기능을 검토한 뒤, 공연 제작과 운영 과정에서 다양하게 활용할 수 있는 가능성을 확인하였다. 특히 단순한 범용 챗봇이 아니라 공연의 콘셉트와 참여 구조에 맞춘 맞춤형 도구를 제작할 수 있다는 점에서 높은 활용성을 지닌다고 판단하였다. 이에 따라 다음과 같은 활용 아이디어를 구상하였다.

(1) 캐릭터 생성 및 구축

공연 속 인물의 성격, 말투, 세계관 등을 사전에 입력함으로써 특정 캐릭터처럼 대화하는 GPTs를 제작하고, 이를 캐릭터 개발이나 서사 보조 도구로 활용하고자 하였다. 이는 배우와 창작자가 인물의 성격을 탐색하거나 캐

릭터의 언어적 특성을 구체화하는 데 도움을 줄 수 있었다. 특히 캐릭터형 GPTs는 인물의 사고방식과 감정 반응을 시뮬레이션함으로써, 배우와 창작자가 인물을 보다 입체적으로 탐색하는 창작 파트너로 기능할 수 있었다.

(2) 특정 프로그램 제작

공연 중 관객의 고민을 유희적으로 해소할 수 있는 참여형 프로그램의 필요성이 제기되었다. 이에 따라 간단한 질문에 대한 응답을 바탕으로 결과값을 도출하고, 이를 통해 닉네임을 생성 및 삼행시를 제시하는 GPTs 기반 프로그램을 구상하였다. 이러한 장치는 관객의 고민을 직접 해결하기보다는, 이를 놀이적 방식으로 전환하여 경험하게 하는 데 목적이 있다.

<S.H.O.W>의 관객 참여 구조에서는 관객을 일상적 정체성에서 잠시 벗어나 새로운 역할로 초대하는 장치가 중요하게 작용하였다. 이에 따라 관객의 성향 및 응답 데이터를 기반으로 개성 있는 닉네임을 생성하는 GPTs를 설계하였으며, 이는 관객이 공연 내에서 새로운 정체성을 부여받고 몰입을 강화하는 도구로 기능하였다.



<그림 18> GPTs 닉네임 생성기 <그림 19> <S.H.O.W> 고사 장면 중 GPTs QR

해당 GPTs는 별도의 파일을 업로드하여 참고 자료를 반영하는 방식과, 채팅 기반으로 역할과 지침을 설정하는 방식을 병행하여 제작되었다. 이를 통해 GPTs는 단순한 질의응답형 도구를 넘어, 공연 맥락에 맞게 설계된 참여 장치이자 반복 활용 가능한 디지털 협업 매체로 확장될 수 있음을 확인

하였다.

한편, GPTs는 설정값에 따라 일부 오류가 생기면서, 실제 공연 맥락과 어긋나는 결과가 생성되는 사례도 관찰되었다. 이러한 한계는 맞춤형 AI의 활용 과정에서 초기 설계의 정교성과 지속적인 수정·보완 과정이 필요하다는 점을 나타낸다.

2.1.4 타 생성형 AI 활용 지원

텍스트 생성형 AI는 자체적인 결과물을 생산하는 기능 외에도, 이미지, 음악, 영상 생성형 AI를 보다 효과적으로 활용할 수 있도록 지원하는 역할을 수행하였다. 이를 통해 다른 생성형 AI 도구의 활용을 보조하고 창작 과정 전반을 지원하는 중심 도구로 기능하였다.

생성형 AI를 활용하는 과정에서 중요한 요소 중 하나는 ‘프롬프트’ 작성 능력이다. 동일한 프로그램이라 하더라도 어떤 방식으로 요청을 입력하느냐에 따라 결과물의 완성도는 크게 달라진다. 이때 텍스트 생성형 AI는 사용자의 막연한 아이디어를 구체적이고 구조화된 프롬프트로 변환해 주는 역할을 수행하였다.

(1) 이미지

이미지 생성형 AI의 경우, 단순히 “무대 위에서 상을 받는 사람”이라고 입력하는 것보다, 장면 구성, 인물의 표정, 조명 분위기, 카메라 구도, 색감, 화풍 등을 구체적으로 기술할수록 원하는 결과에 가까운 이미지가 생성되었다. 또한 다수의 이미지 생성 프로그램은 영어 프롬프트에 상대적으로 높은 인식률을 보이는 경우가 많아, 텍스트 생성형 AI를 활용하여 한국어 아이디어를 영어 기반의 시각적 프롬프트로 번역·정리하는 방식이 효과적이었다.

즉, 사용자가 구체적인 이미지 아이디어를 제시하면, 텍스트 생성형 AI는 이를 해당 프로그램에 적합한 영어 프롬프트 형식으로 재구성해 주었다. 이러한 작업은 보다 정교한 결과물을 얻는 데 중요한 역할을 하였다.

이는 단순한 기술 사용 능력을 넘어, 자신의 상상과 연출 의도를 언어로 구체화하는 새로운 창작 역량이 요구됨을 의미한다. 따라서 프롬프트 작성 능력은 생성형 AI 시대의 새로운 창작 문해력으로 이해할 수 있다.

(2) 사운드

텍스트 생성형 AI는 사운드 생성형 AI를 활용하는 과정에서도 중요한 보조 도구로 기능하였다. 앞서 언급한 것처럼 음악 생성 프로그램 역시 프롬프트의 형식과 구체성이 결과물에 큰 영향을 미쳤기 때문에, 텍스트 생성형 AI를 활용하여 장르, 분위기, 악기 구성, 템포, 감정선 등을 구조화한 프롬프트를 작성하였다.

또한 가사 제작 과정에서도 높은 활용도를 보였다. 사용자가 원하는 주제나 핵심 문장을 입력하면, 이를 바탕으로 Verse, Chorus, Bridge 등의 대중음악 구조에 맞추어 가사를 재구성하거나, 특정 장르의 리듬감에 맞게 다듬는 작업이 가능하였다.

이는 단순히 가사를 대신 작성하는 기능이라기보다, 창작자가 가지고 있는 핵심 메시지를 음악적 형식에 맞게 정리하고 확장하는 협업 과정으로 이해할 수 있다.

(3) 영상

영상 작업에서는 텍스트 생성형 AI가 전체적인 스토리라인 구성, 등장 캐릭터 설정, 장면 아이디어 발상, 이미지 및 영상 생성 도구용 프롬프트 작성 등에 활용되었다.

특히 영상 생성 AI는 짧은 지시문보다 구체적인 장면 설명과 연출 의도가 포함된 프롬프트에서 더 안정적인 결과를 보이는 경우가 많았다. 이에 따라 텍스트 생성형 AI는 사용자의 막연한 아이디어를 촬영 콘티에 가까운 설명으로 정리해 주는 역할을 수행하였다. 이는 공연에 필요한 영상 자료를 준비하는 과정에서 효율성을 높였다.

또한 영상 작업은 텍스트, 이미지, 음악 요소가 복합적으로 결합되는 영역이라는 점에서, 텍스트 생성형 AI가 여러 생성형 AI 도구를 연결하고 조

을하는 역할을 수행하는 사례라 할 수 있다.

2.1.5 실시간 음성 채팅의 활용

공연 준비 초기 단계에서 제작진은 생성형 AI와의 실시간 음성 채팅 장면을 작품에 포함하고자 하였다. 이는 일상 속에서 사람들이 AI와 자연스럽게 대화를 나누는 현상에서 출발한 아이디어로, 인간이 기계와 감정적 대화를 나누는 모습이 익숙하면서도 동시에 낯설게 느껴지는 감각에 주목한 것이다. 특히 고민 상담이나 정서적 위로를 위해 AI와 대화하는 양상은, 인간과 AI의 상호작용이 일상 속에서 더욱 자연스럽게 이루어지고 있음을 보여주는 사례로 판단하였다.

실제 공연 구현 과정에서는 ChatGPT의 음성 대화 기능을 활용하였다. 다만 연습 과정에서 기본 응답이 지나치게 길어지는 경향이 확인되었고, 이는 공연의 장면 호흡을 저해할 수 있는 요소로 작용하였다. 이에 따라 사전 프롬프트 설정을 통해 “답변은 3줄 이내로 간결하게 제시할 것”이라는 조건을 부여하여 응답 길이를 조절하였다. 이는 생성형 AI의 결과를 그대로 수용하기보다 공연 매체의 시간성과 리듬에 맞게 재설계할 필요가 있음을 보여준다.

또한 실시간 음성 채팅은 고정된 대사가 아닌 즉시 생성되는 응답이라는 점에서 공연의 현장성을 강화하는 요소로 작용하였다. 동일한 질문에도 표현과 어조가 미세하게 달라질 수 있었으며, 이러한 차이는 장면에 일정한 즉흥성을 부여하였다. 그러나 이러한 특성은 동시에 예측 불가능성을 동반하기 때문에, 연출적으로는 즉흥성과 통제 사이의 균형이 요구되었다. 특히 응답의 길이, 정서적 적합성, 장면 흐름과의 조화를 고려한 프롬프트 설계와 진행 속도의 조율이 필수적으로 이루어져야 했다.

한편 극장 리허설 과정에서는 AI 음성이 객석까지 명확하게 전달되지 않는 문제가 발생하였다. 이에 제작진은 여러 음성 옵션을 비교한 끝에 발음 전달력이 높은 음성으로 변경함으로써 청취성을 개선하였다.

결과적으로 실시간 음성 채팅 장면에서 AI는 단순한 정보 제공자를 넘어,

극 중 인물의 감정을 반영하는 상대이자 새로운 소통 대상을 상징하는 존재로 기능하였다. 또한 본 사례는 생성형 AI를 공연에 도입할 때 서사적 의미뿐만 아니라 응답 길이, 음성 전달력, 장면 리듬, 예측 가능성 등 공연적 조건에 맞춘 세밀한 조정이 병행되어야 함을 보여준다. 비록 비교적 짧은 장면이었으나, 동시대 인간관계의 변화와 기술 매개 소통의 양상을 압축적으로 드러냈다는 점에서 의의를 지닌다.

2.1.6 기타 활용 및 운영 특징

그 외에도 “너는 지금부터 공연 연출가다”와 같이 특정 역할을 특정 역할을 부여함으로써, 사용자가 원하는 관점에 기반한 응답을 생성하도록 유도할 수 있었다. 이러한 역할 기반 프롬프팅은 하나의 AI를 다양한 전문가의 관점에서 활용할 수 있게 해주었다.

또한 개인정보 보호 및 아이디어 유출에 대한 우려로 인해, 사용 전 대화 기록 저장 여부나 데이터 학습 활용 여부를 확인하고 관련 설정을 점검하기도 하였다. 이는 창작 과정에서 생성되는 아이디어 역시 중요한 지적 자산이라는 점을 인식한 결과였다.

단체 채팅 기능 역시 팀 단위 협업에서 유용하게 검토되었다. 다수의 참여자가 동일한 대화방에서 아이디어를 주고받고 AI의 답변을 함께 검토하는 구조는 향후 공동창작 환경에서 새로운 협업 방식으로 발전할 가능성을 보여주었다.

한편 유료 버전과 무료 버전 사이의 성능 차이, 사용 횟수 제한, 응답 속도, 최신 기능 접근성 등의 차이도 체감되었다. 이는 창작 현장에서 기술 활용이 개인의 경제적 조건과도 연결될 수 있음을 보여주는 지점이다.

또한 음성 기록 기반 서비스인 클로바노트를 활용하여 연습 일지를 자동 정리하는 방안도 검토하였다. 그러나 당시 기준으로는 맥락 이해나 세부적인 디테일 면에서 한계가 있어, 연습 일지는 사람이 직접 정리하는 방식이 더 적합하다는 결론에 도달하였다. 이는 생성형 AI가 모든 업무를 대체하기보다, 작업의 성격에 따라 선택적으로 활용되어야 함을 보여준다.

2.1.7 활용 과정에서 드러난 한계와 AI 리터러시의 필요성

물론 AI가 항상 유의미한 아이디어나 정확한 정보를 제공하는 것은 아니었다. 사용자의 의도와 다른 방향의 답변을 반복하거나, 부정확한 정보와 피상적인 아이디어를 제시하는 경우도 적지 않았다. 때로는 이러한 응답이 오히려 작업의 흐름을 방해하거나 피로감을 유발하기도 하였다.

그러나 이러한 한계는 역설적으로 인간 창작자의 능동적 판단을 더욱 요구하는 계기가 되기도 하였다. AI의 부정확한 제안을 검토하고 수정하는 과정에서 오히려 창작자는 자신의 의도를 다시 점검하게 되었고, 예상치 못한 오류에서 새로운 발상의 계기를 얻는 경우도 있었다. “할루시네이션 현상을 통해 생성된 비정상적이고 기괴한 이미지들은 오히려 기존에 인간의 창작 과정에서 흔히 접하지 못했던 새로운 시각적 경험을 제공”⁵²⁾ 하는 것처럼 새로운 시각을 확장시키게 된 것이다. 즉, AI의 한계는 단순한 실패가 아니라 인간 창작자의 재해석을 촉발하는 계기로도 작용할 수 있었다.

이러한 경험은 생성형 AI 활용에서 AI 리터러시의 중요성을 보여준다. AI 리터러시란 AI의 응답을 무비판적으로 수용하지 않고, 정보의 신뢰성을 판단하며, 목적에 맞게 질문을 설계하고 결과를 재구성할 수 있는 능력을 의미한다. 특히 리서치와 아이디어 구축 단계에서는 정확성 검토, 출처 확인, 질문 설계 능력이 핵심적으로 요구되었다.

또한 창작 현장에서의 AI 리터러시는 단순한 기술 활용 능력을 넘어, 결과물의 미학적 가치와 작품 맥락 적합성을 판단하는 역할도 포함한다. 즉, 동일한 도구를 사용하더라도 어떤 질문을 던지고 어떤 결과를 선택하느냐에 따라 창작의 질은 크게 달라질 수 있다. 따라서 공연 제작 과정에서 생성형 AI를 효과적으로 활용하기 위해서는 단순히 최신 도구를 사용하는 능력보다, 결과를 해석하고 선택하며 창작적으로 전환하는 인간 창작자의 비판적 활용 역량이 더욱 중요하다고 할 수 있다.

52) 정영범, 앞의 논문, 28쪽.

2.1.7 텍스트 생성형 AI 활용의 종합적 특징

리서치와 아이디어 구축 단계에서의 AI 활용은 생성형 AI가 단순한 정보 검색 도구를 넘어, 창작자의 사고를 자극하고 아이디어를 외부화하는 협업적 매체로 기능할 수 있음을 보여주었다. 동시에 환각 현상, 정보 왜곡, 피상적 제안과 같은 한계 역시 분명히 확인되었으며, 이는 생성형 AI의 활용이 기술 자체보다 이를 비판적으로 해석하고 재구성하는 인간 창작자의 역량에 크게 의존함을 시사한다.

또한 텍스트 생성형 AI는 단순한 텍스트 생성 도구를 넘어 공연 맞춤형 참여 구조를 설계하고, 다양한 생성형 AI 도구를 연결하는 과정에서 중요한 매개 역할을 수행하였다. 특히 아이디어를 프롬프트로 바꾸고 제작 과정 전반을 조율하는 역할을 수행했다는 점에서, 텍스트 생성형 AI는 공연 제작 과정에서 협업적 매체로서의 가능성을 확장하는 기술로 작용하였다.

2.2 이미지 생성형 AI의 활용 양상

공연 제작 과정에서 이미지 생성형 AI는 홍보물 제작, 무대 운영 보조 자료 제작, 공연 중 실시간 관객 참여 장면 구성 등 다양한 영역에서 활용되었다. 본 연구에서는 ChatGPT의 이미지 생성 기능, Midjourney, 나노바나나 등 복수의 이미지 생성 도구를 상황에 따라 선택적으로 활용하였다.

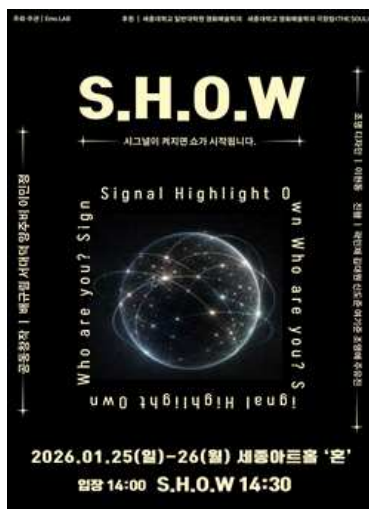
각 프로그램은 동일한 프롬프트를 입력하더라도 결과 이미지의 분위기와 구성 방식에서 차이를 보였으며, 생성 속도, 결과물의 다양성, 수정 기능, 세부 편집 가능 범위 등에서도 서로 다른 특성을 나타냈다. 이는 이미지 생성형 AI가 단일한 도구가 아니라, 서로 다른 특성과 기능을 지닌 플랫폼들로 구성되어 있음을 보여준다. 이에 따라 제작진은 작업 목적과 결과물의 성격에 따라 적절한 도구를 선택하여 활용하였다.

또한 이미지 생성형 AI는 완성된 이미지를 생산하는 도구를 넘어, 아직 언어로 충분히 구체화되지 않은 무대 분위기와 시각 콘셉트를 가시화하는데 활용되었다. 공연 제작 과정에서 장면 이미지나 공간의 분위기를 시각적

으로 확인할 수 있다는 점에서, 기존의 무드보드나 레퍼런스 탐색 중심의 작업 방식과는 다른 접근이 가능함을 확인할 수 있었다.

2.2.1 시각 자료 제작

공연 준비 과정에서는 시각적 요소에 생성형 AI를 적용할 수 있는 다양한 방안을 모색하였다. 그중 포스터 제작 과정에서는 생성형 AI를 활용하여 공연 로고를 제작하였다. 공연의 핵심 메시지와 분위기를 반영한 다양한 시안을 생성한 후, 제작진의 선별 및 수정 과정을 거쳐 최종 디자인에 적용하였다.



<그림 20> <S.H.O.W> 공연 포스터



<그림 21> 실제 엽서 활용 사진

또한 관객에게 제공될 엽서 디자인을 논의하던 중, 엽서 뒷면에 공연의 분위기를 효과적으로 전달할 수 있는 이미지가 필요하다는 의견이 제시되었다. 그러나 공연 일정이 임박한 상황에서 별도의 촬영과 디자인 외주, 후반 작업을 진행하기에는 시간적 제약이 존재하였다. 이에 퍼포머들의 사진을 기반으로 생성형 AI를 활용해 새로운 이미지를 제작하고, 이를 엽서 인쇄물에 적용하였다.

이 과정은 이미지 생성형 AI가 제한된 제작 환경에서 효율적인 시각 자료 제작 수단으로 기능할 수 있음을 보여준다. 일반적으로 인쇄물용 이미지를 제작하기 위해서는 기획, 촬영, 보정, 디자인 수정 등 여러 단계의 제작 과정이 요구되지만, 생성형 AI는 짧은 시간 안에 다양한 시안을 생성할 수 있었다. 또한 제작진은 여러 결과물을 비교·선별하는 과정을 통해 공연의 정서와 가장 부합하는 이미지를 선택할 수 있었다. 이러한 사례는 이미지 생성형 AI가 단순한 결과물 생성 기술을 넘어, 제한된 시간과 예산 속에서 공연의 시각 콘셉트를 신속하게 구현할 수 있는 실무적 창작 도구로 기능할 수 있음을 보여준다.

2.2.2 공연 중 실시간 이미지 생성

생성형 AI를 공연에 적용할 때 가장 큰 매력 중 하나는 실시간 활용 가능성이다. 사용자의 입력값에 따라 짧은 시간 안에 결과물이 생성되는 구조는 공연의 현장성과 결합될 때 관객의 몰입도를 강화하는 효과를 가진다. 이러한 특성은 이전 작품인 <EmoLAB: 정서적 재난편>에서 관객의 이야기를 기반으로 음악을 실시간 생성하였을 때, 관객이 높은 흥미와 반응을 보였던 경험을 통해 확인된 바 있다. 당시 관객은 자신이 제공한 정보가 즉각적으로 새로운 콘텐츠로 전환되는 과정 자체에 매력을 느끼는 모습을 보였다. 이에 따라 본 공연에서는 이러한 실시간 생성 구조를 이미지 영역으로 확장하고자 하였다.

<S.H.O.W>에서는 관객에게 “평소 입고 싶었지만 입지 못했던 특별한 옷”이라는 드레스코드를 제안하고, 공연 시작 전 분장실 공간에서 퍼포머가 관객의 스타일링을 돕는 장면을 구성하였다. 이는 단순한 대기 시간이 아니라 관객의 개성과 욕망을 시각적으로 드러내는 사전 퍼포먼스 구조로 기능하였다. 이후 스타일링이 반영된 관객의 사진을 촬영하고, 이를 기반으로 생성형 AI를 활용하여 관객 개개인의 특성을 반영한 이미지를 실시간으로 생성하였다. 이러한 과정은 관객 맞춤형 시각 콘텐츠를 형성함으로써 개인화된 공연 경험을 가능하게 한다.



<그림 22> 공연 중 레드카펫 촬영



<그림 23> AI 이미지 제작

완성된 이미지는 공연 중 빔 프로젝터를 통해 무대 공간에 투사되었으며, 관객은 자신의 이미지가 공연 장면의 일부로 재구성되는 과정을 직접 경험하게 된다. 다만 관객의 사진을 기반으로 이미지를 생성하는 과정에서는 초상권 및 개인정보 활용에 대한 사전 안내와 동의 절차가 필수적으로 요구된다. 본 공연에서는 이에 대한 사전 동의 절차를 마련하여 운영하였으며, 향후 유사한 기술을 공연에 적용할 경우 명확한 운영 기준과 윤리적 가이드라인의 수립이 필요하다.



<그림 24> 공연 중 실시간 이미지 제작



<그림 25> 공연 중 이미지 활용 장면

2.2.3 AI 이미지 생성의 한계

한편 공연장 내 분장실, 안내 공간, 소품용 이미지 등 비교적 간단한 시각 자료를 제작하는 과정에서도 생성형 AI의 활용 가능성을 검토하였다. 초기에는 이러한 작업 역시 AI를 활용하면 빠르게 처리할 수 있을 것으로 기대하였다. 실제로 배경 이미지 제거, 장식용 이미지, 콘셉트 시안 제작 등에서는 일정 수준의 효율성을 보였다.

그러나 세부 작업 단계에서는 반복적으로 오류가 발생하였다. 대표적으로 인물 이미지에서 손가락 개수가 비정상적으로 표현되거나, 손의 방향과 관절 구조가 부자연스럽게 뒤틀리는 현상이 나타났다. 또한 배경 제거 과정에서 의도하지 않은 부분까지 함께 삭제되거나, 얼굴 형태가 왜곡되는 경우도 있었다. 이는 겉보기에는 간단한 작업처럼 보이더라도, 실제 공연 현장에서 사용 가능할 수준의 완성도를 확보하기 위해서는 여전히 인간의 수정과 검수가 필수적임을 보여준다.



<그림 26> 손가락 오류 (1)



<그림 27> 손가락 오류 (2)

이와 관련한 선행 연구에서도 이미지 생성 도구 사용 초기 단계에서 인간의 손가락 구현이 원활하지 않았으며, 손가락 개수 오류가 대표적으로 나타났다는 유사한 지적을 볼 수 있다.⁵³⁾ 이후 일부 프로그램에서는 이러한

문제를 보완하기 위한 부분 수정 기능이 도입되기도 하였지만, 아직 더 개선해야 하는 부분으로 볼 수 있다.

또한 실제 AI 활용 광고 이미지 사례에서도 손가락 오류, 손 꺾임 현상, 신체 비례 왜곡 등이 반복적으로 지적된 바 있다. 이는 이미지 생성 기술이 빠르게 발전하고 있음에도 불구하고, 인간 신체 표현과 정교한 디테일 구현에서는 여전히 개선이 필요한 단계임을 보여준다. 다만 이러한 오류는 현 시점의 기술적 한계이지만, 지속적인 모델 업데이트를 통해 빠르게 개선되고 있다는 점 역시 함께 고려할 필요가 있다. 이 과정에서 인간 창작자의 역할은 직접 모든 이미지를 제작하는 사람이라기보다, AI가 생성한 결과물을 선별하고 수정하며 작품의 미학적 방향에 맞게 판단하는 디렉터의 역할로 이동하였다. 즉, 제작 노동의 일부는 자동화되었지만, 미학적 판단과 최종 책임은 여전히 인간 창작자에게 남아 있었다.

2.2.4 이미지 생성형 AI 활용의 종합적 특징

이미지 생성 과정은 생성형 AI가 공연예술에서 시각 자료 제작, 관객 참여 장면 구성 등 다양한 층위에서 활용될 수 있음을 보여주었다. 특히 짧은 시간 안에 다수의 시안을 생성할 수 있다는 점과, 관객 정보를 기반으로 실시간 이미지를 생성할 수 있다는 점은 기존 제작 방식과 구별되는 주요한 특징이라 할 수 있다.

이러한 특성은 제작 효율성의 향상뿐 아니라, 관객 참여와 개인화된 공연 경험을 확장하는 데에도 기여하였다. 반면, 결과물의 완성도, 신체 표현 오류, 세부 편집의 한계 등은 여전히 인간의 수정과 검수를 필요로 하는 요소로 나타났다. 이는 이미지 생성형 AI가 완전한 자동화 도구라기보다, 인간 창작자의 개입을 전제로 작동하는 기술임을 시사한다. 결국 이미지 생성형 AI의 가치는 자동 생산 자체보다, 인간 창작자가 이를 어떻게 선별·수정·연출하느냐에 따라 결정된다고 할 수 있다.

즉, 이미지 생성형 AI는 인간 디자이너나 연출자를 대체하는 기술이라기

53) JIN HONGLIN, 「예술 창작 과정에서 보조적 수단으로서의 인공지능 활용 실행연구」, 한국예술종합학교 예술전문사 학위논문, 2024, 83쪽 참조.

보다, 아이디어를 빠르게 시각화하고 새로운 참여 경험을 설계하도록 돕는 협업적 관계로 이해하는 것이 적절하다.

2.3 사운드 생성형 AI의 활용 양상

<S.H.O.W>의 제작 과정에서 사운드 생성형 AI는 공연의 음악을 구성하는 핵심 매체로 활용되었다. 본 공연에서는 한 곡을 제외한 대부분의 음악이 생성형 AI 플랫폼을 통해 제작되었으며, 이는 AI가 단순한 보조 수단을 넘어 공연의 정서, 리듬, 장면 전환, 관객 경험을 형성하는 창작 요소로 기능하였음을 보여준다.

특히 AI 음악은 배경 음악에 머무르지 않고 폐막 퍼포먼스 곡, 관객 참여형 실시간 음악 등 공연의 주요 장면에 적극적으로 배치되었다. 이를 통해 생성형 AI 음악이 공연예술에서 서사적·구조적 요소로 확장될 수 있음을 확인할 수 있었다.

또한 본 제작진은 전문 작곡가 집단이 아님에도 불구하고 AI를 활용하여 다수의 공연 음악을 제작할 수 있었으며, 이는 창작의 진입 장벽이 낮아졌음을 보여준다. 다만 생성된 결과물의 선택과 수정, 적용 과정에서의 미적 판단과 편집 역량은 여전히 중요한 요소로 작용하였다.

2.3.1 AI 음악 제작 과정의 특징

제작진은 Suno를 활용하여 공연에 필요한 다수의 음악을 제작하였다. 그러나 참여자 인터뷰 내용을 종합하면, AI 음악 제작은 단순히 한 번의 입력으로 완성된 결과물을 얻는 자동 생성 과정이라기보다, 반복적인 시도와 선택, 수정, 재구성을 필요로 하는 편집 중심의 작업으로 나타났다.

참여자 S는 “원하는 프롬프트를 입력해도 거의 주사위를 굴리듯 랜덤으로 노래가 생성된다”⁵⁴⁾고 설명하였다. 즉, 동일한 프롬프트를 입력하더라도

54) 신도준, 조영애, “공연 <S.H.O.W> 창작 과정에 대하여 연구자와의 공동 인터뷰”, 세종대학교 공개토론 1215호, 2026년 3월 20일.

결과물이 매번 달라지기 때문에, 원하는 곡을 얻기 위해서는 한 번의 생성으로 끝나는 것이 아니라 수차례 결과물을 생성하고 비교하면서 가장 적합한 버전을 찾아가는 과정이 요구되었다. 특히 그는 “노래가 생각보다 잘 안 나올 때 시간적 압박이 있었다”⁵⁵⁾고 언급하였다. 이는 실시간으로 음악을 제작하는 과정에서 생성형 AI가 작업 속도를 높여주는 도구인 동시에, 반복 생성과 선별 과정에서 또 다른 시간 부담을 초래할 수 있음을 보여준다.

참여자 D 역시 “한 프롬프트만 계속 사용할 경우 유사한 결과가 반복될 수 있기 때문에, 스타일이 다른 프롬프트를 여러 개 구성하여 지속적으로 시도하였다”⁵⁶⁾고 설명하였다. 이는 AI 음악 제작이 확률적 생성 구조에 기반한 탐색 과정임을 시사한다.

이처럼 생성형 AI 음악 제작 과정은 단순 자동 생성이라기보다, 다양한 결과를 생성한 뒤 비교·선별하는 반복적 탐색 구조를 중심으로 이루어졌으며, 이는 기존의 작곡 방식과는 다른 작업 흐름을 형성하였다.

2.3.2 프롬프트 전략과 창작자 역할의 변화

이와 같은 작업 과정에서 프롬프트는 단순한 입력문을 넘어, 음악의 스타일과 방향을 조율하는 전략적 도구로 기능하였다. 제작진은 하나의 프롬프트를 반복하기보다 서로 다른 스타일의 프롬프트를 병렬적으로 실험하며, 그중 가장 적합한 결과를 선택하고 발전시키는 방식을 취하였다.

동시에 예측 불가능한 결과 생성은 작업 효율을 저하시킬 수 있는 요소로 작용하는 한편, 인간이 의도하지 않은 멜로디와 전개를 발견하게 하는 창작 자극으로도 기능하였다. 즉, 랜덤성은 제약이자 동시에 새로운 가능성의 원천으로 작용하였다.

특히 폐막 퍼포먼스 곡 <S.H.O.W>의 경우, 여러 차례의 프롬프트 실험을 통해 도출된 하나의 “원본”을 중심으로 후속 작업이 진행되었다. 그러나 이 과정에서도 세부를 조정하는 단계에서 결과가 크게 변형될 수 있다는 점이

55) 신도준, 조영애, 앞의 인터뷰.

56) 배규립, 서대덕, 양주비, “공연 <S.H.O.W> 창작 과정에 대하여 연구자와의 공동 인터뷰”, 세종대학교 공개토관 1215호, 2026년 3월 20일.

어려움으로 작용하였다.

또한 다수의 결과물 중 하나를 선택해야 하는 과정은 결정 피로를 유발하기도 하였다. 생성형 AI는 다양한 선택지를 제공하지만, 그 결과를 최종적으로 판단하고 책임지는 주체는 여전히 인간 창작자였다. 따라서 AI 음악 제작 과정에서 창작자의 역할은 직접 생산하는 작곡가에서, 결과를 기획·선별·편집·조율하는 프로듀서적 역할로 재구성되었다고 볼 수 있다.

2.3.3 AI 음악 생성의 한계와 인간 수행성의 부각

(1) 가사 작성과 발음 문제

사운드 생성 과정에서 가장 자주 언급된 기술적 한계는 가사의 전달력과 발음 문제였다. 참여자 S는 “AI가 가사를 이상하게 쓰거나, 이상하게 발음하는 경우가 있었다”⁵⁷⁾고 언급했다. 이로 인해 가사가 명확하게 전달되지 않거나 곡의 완성도가 기대에 미치지 못하는 경우가 있었다. 특히 단어 자체가 왜곡되거나 발음이 뭉개지는 경우, 관객은 청취 과정에서 이질감을 느끼게 되며, 그 지점에서 AI 사용 여부를 인지하게 될 가능성이 높아진다.

참여자 D 역시 숫자와 한글의 표기 방식, 영어와 한글이 혼합된 표현 등에서 발음 오류가 빈번하게 발생하였다고 언급하였다. 예를 들어 동일한 의미의 ‘1학년’과 ‘일학년’이 서로 다르게 발음되거나, 영어와 한글이 결합된 표현에서 부자연스러운 음성이 생성되는 문제가 나타났다.⁵⁸⁾ 이는 AI 음악 생성 모델이 한국어의 음절 구조 및 이중적 문자 체계를 완전히 자연스럽게 처리하지 못하고 있음을 시사한다.

더 나아가 참여자 D는 이러한 문제를 작사 방식과의 관계 속에서 해석하였다. 그는 “노래는 줄글이 아니라 음과 박자 위에 가사가 배치되는 구조인데, 이를 고려하지 않은 채 가사를 입력할 경우 AI가 멜로디와 박자에 맞추기 위해 발음을 변형하거나 왜곡하는 것 같다”⁵⁹⁾고 설명하였다. 이는 단순한 발음 정확도의 문제가 아니라, 가사가 음악적 리듬 구조와 부합하지 않

57) 신도준, 조영애, 앞의 인터뷰.

58) 배규림, 서대덕, 양주비, 앞의 인터뷰 참조.

59) 배규림, 서대덕, 양주비, 앞의 인터뷰.

을 때 오류가 더욱 빈번하게 발생함을 보여준다.

이러한 경험은 AI 음악 제작에서 가사 작성이 단순한 문장 생성과는 다른 차원의 작업임을 드러낸다. 발음의 용이성, 음절 수, 박자 적합성, 반복 구조 등을 고려한 작사가 요구되며, 이는 기존의 언어적 표현 능력과는 구별되는 새로운 창작 역량으로 볼 수 있다. 따라서 생성형 AI 기반 음악 제작에서는 ‘좋은 문장’을 만드는 것을 넘어, 실제로 노래로 구현될 수 있는 언어를 설계하는 감각이 중요한 요소로 작용하였다.

(2) 인간의 창작 주도성

인터뷰에서 주목할 부분은, 모든 과정에서 AI를 적극적으로 활용했음에도 정작 핵심 가사는 인간이 직접 작성했다는 점이다. 참여자 D는 폐막 퍼포먼스 곡 <S.H.O.W>의 후렴구에 대해 “ChatGPT가 말해주는 가사들이 마음에 안 들었다”⁶⁰⁾고 언급하였다. 그는 ChatGPT가 제안하는 가사가 지나치게 장황하거나, 노래로 부르기에 적합하지 않다고 느꼈고, 결과적으로 사람들이 다 따라 부를 수 있는 어떤 후렴구를 줘야 한다는 생각에 직접 핵심 가사를 쓴 것이다.

이는 생성형 AI가 아이디어를 확장하거나 초안을 제안하는 데에는 유용하지만, 관객이 함께 따라 부를 수 있는 후렴구처럼 공연의 메시지를 집약하는 핵심 언어를 만드는 데에는 한계를 보였다는 점을 시사한다. 참여자 D는 “ChatGPT를 자꾸 쓰다 보면 오히려 더 스트레스를 받는다. 이 느낌을 모르나 싶어서 결국 내 머리로 생각하게 된다”⁶¹⁾고 말하였다. 이는 AI와 인간의 협업이 언제나 AI 의존으로 흐르는 것이 아니라, 오히려 AI의 한계를 통해 창작자가 자신의 감각을 더 선명하게 발견하는 과정이 될 수 있음을 보여준다.

또한 작사를 하기 전 제작진 모두가 관객에게 들려주고 싶은 말을 모아서 시작했다. 즉, 본 공연의 음악 작업은 AI가 처음부터 끝까지 만들어준 결과물이 아니라, 제작진이 전달하고 싶은 메시지와 핵심 문장을 먼저 설정하고, 이를 AI와의 협업을 통해 음악 형식으로 구현한 과정이었다.

60) 배규림, 서대덕, 양주비, 앞의 인터뷰.

61) 배규림, 서대덕, 양주비, 앞의 인터뷰.

(3) AI 음성과 배우 음성의 수행적 차이

공연의 마지막 장면에서 사용된 폐막 퍼포먼스 곡 <S.H.O.W>는 본 작품의 핵심 메시지를 담은 곡이다. 이 곡은 초기 단계에서 AI 보컬 버전으로 제작되었으나, 최종적으로는 배우들이 직접 녹음한 버전이 사용되었다. 이러한 선택은 기술적 완성도와 공연적 전달력이 반드시 일치하지 않음을 보여주는 사례라 할 수 있다.

여기서 ‘수행적 차이’란 단순한 음성의 질적 차이를 넘어, 노래가 특정한 몸과 감정, 그리고 공연의 맥락 속에서 발화될 때 형성되는 현장적·감각적 전달 방식의 차이를 의미한다. 참여자 Y는 AI가 부른 버전에 대해 “정석대로 부른 느낌”⁶²⁾이라고 평가한 반면, 배우들이 직접 부른 버전에 대해서는 “노래를 부르면서 행복해하는 표정이 그려졌고, 감정이 더 잘 느껴졌다”⁶³⁾고 말했다. 이는 AI 음성이 일정한 안정성과 정확성을 제공하더라도, 공연에서는 목소리에 실린 감정의 흔적과 인물의 존재감이 더욱 중요한 요소로 작용함을 시사한다.

또한 본 연구자는 AI 음성이 사용된 다른 공연에서 배우가 립싱크를 수행하는 장면에서 이질감을 경험한 바 있으며, 특히 <S.H.O.W>의 주제곡과 같이 공연의 메시지를 직접적으로 전달하는 장면에서는 배우의 실제 발화가 더욱 적절하다고 판단하였다. 그 외 “AI가 부른 것은 인간미가 없다”⁶⁴⁾, “노래만 들었을 때는 잘 모르겠지만, 연극이라서 배우들이 부른 게 좋았다”⁶⁵⁾ 등 배우가 직접 녹음한 버전을 더 선호하는 모습을 볼 수 있었다. 이는 공연에서 음악이 단순한 청각적 요소에 그치지 않고, 그것을 수행하는 신체와 서사, 상황과 결합되어 인식된다는 점을 보여준다.

62) 배규림, 서대덕, 양주비, 앞의 인터뷰.

63) 배규림, 서대덕, 양주비, 앞의 인터뷰.

64) 신도준, 조영애, 앞의 인터뷰.

65) 배규림, 서대덕, 양주비, 앞의 인터뷰.



<그림 28> 폐막 음악 녹음 현장



<그림 29> 폐막 퍼포먼스 장면

특히 배우의 실제 목소리는 음정의 정확성을 넘어, 호흡, 떨림, 긴장감, 그리고 현장 에너지와 같은 비가시적 요소를 함께 전달한다. 이는 공연예술에서 음악적 감동이 단순한 청각적 완성도만으로 결정되지 않음을 보여준다.

다만 동시에 “AI가 부른 노래라는 사실을 알고 있기 때문에 거부감이 생길 수 있으며, 이를 모르는 경우 오히려 더 완성도 높은 노래로 인식될 가능성도 있다.”⁶⁶⁾ 이는 AI 음성에 대한 평가는 결과물 자체뿐 아니라, 그것이 AI에 의해 생성되었다는 사실에 대한 인식 여부에 따라 달라질 수 있음을 시사한다.

2.3.6 기술 발전과 제작 활용 방식의 변화

인터뷰에서 중요하게 드러난 또 다른 지점은, 제작진이 Suno의 성능 향상을 뚜렷하게 체감하고 있었다는 점이다. 참여자 D는 이전 공연에서도 Suno를 활용한 경험이 있었는데, 당시에는 “안 되는 것도 많고 실수도 많아서 답답했다”⁶⁷⁾고 회고하였다. 그러나 이번 작업에서는 업데이트를 통해 성능이 분명히 개선되었으며, “훨씬 더 깔끔해지고, 되는 게 많아졌다”⁶⁸⁾고 평

66) 배규림, 서대덕, 양주비, 앞의 인터뷰.

67) 배규림, 서대덕, 양주비, 앞의 인터뷰.

68) 배규림, 서대덕, 양주비, 앞의 인터뷰.

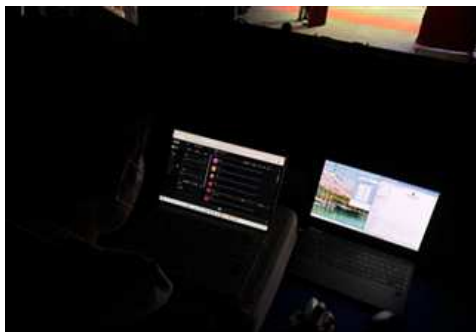
가하였다.

또한 이번에는 Suno 요금제 중에서도 가장 상위 버전을 사용하였다. 그 덕분에 보다 다양한 기능을 활용할 수 있었다. 특히 배우들이 직접 노래를 녹음하고 활용할 수 있었던 배경에는, 이전보다 음성과 반주를 분리하거나 MR 형태로 변환하는 기능이 강화된 점이 큰 영향을 미쳤다. 이는 단순히 AI가 노래를 생성하는 수준을 넘어, 생성된 결과물을 공연 활용에 적합한 형태로 가공할 수 있게 되었음을 의미한다.

다만 그는 “예전에는 안 되는 게 많아서 가진 기능을 거의 100% 활용하는 느낌이였다면, 지금은 되는 것이 많아졌는데도 시간과 제약 때문에 다양한 기능을 극에 다 녹이지 못해 아쉬웠다”⁶⁹⁾고 말하였다. 이는 기술 발전이 곧바로 창작 현장에서의 완전한 활용으로 이어지는 것은 아니라는 점을 보여준다.

2.3.7 실시간 음악 생성과 전략

본 공연에서는 생성형 AI의 특성을 활용하여 관객의 답변을 바탕으로 공연 중 실시간으로 노래를 제작하는 장면도 구성하였다. 관객의 특징이나 발화를 바탕으로 즉석에서 짧은 노래를 만들어 들려주는 방식이었으며, 제작진은 이를 일종의 ‘칭찬송’ 구조로 활용하였다.



<그림 30> 공연 중 실시간 음악 생성



<그림 31> 생성된 음악(칭찬송) 감상 장면

69) 배규림, 서대덕, 양주비, 앞의 인터뷰.

실시간 곡 제작에서 가장 중요했던 원칙으로 “관객이 이 노래가 내 이야기로 만들어졌다는 것을 인지해야 한다”⁷⁰⁾는 점을 강조하였다. 따라서 가사에는 일반적인 표현이 아니라, 관객이 말한 구체적 특징이나 닉네임, 특정 사물, 특정 행동 등이 반드시 포함되어야 했다. 예를 들어 단순히 “의자에 앉았어요”라고 쓰는 것이 아니라, “빨간 의자에 앉아 있었어요”처럼 구체적 디테일을 넣어야 한다는 것이다.⁷¹⁾ 이러한 디테일적인 부분들이 모여, 관객은 ‘이 노래가 정말 실시간으로 내 이야기로 만들어졌구나’를 체감할 수 있다.

또한 공연적 타이밍까지 고려한 디테일을 제시하였다. 노래 초반부에는 관객이 아직 자기 이야기라고 인지하지 못할 수 있으므로, 초반에는 흘러가도 괜찮은 가사를 배치하고, 중반 이후에 닉네임이나 직접 말한 디테일을 삽입하여 관객의 집중이 높아지는 순간 강하게 꽂히도록 구성해야 한다고 설명하였다.

이처럼 실시간 AI 음악 생성은 단순한 기술적 생성이 아니라, 관객의 반응 구조와 주의 집중 흐름을 고려한 정교한 연출 장치였다. 관객의 반응은 기술 자체보다, 자신의 말과 경험이 콘텐츠로 반영되었다는 인식에서 더욱 크게 나타났다. 즉, 공연예술에서 AI 음악의 가장 큰 강점은 완성도 높은 음원 제작 자체뿐만 아니라, 짧은 시간 안에 현장 맥락에 반응하는 맞춤형 콘텐츠를 생성할 수 있다는 점에 있었다.

2.3.8 사운드 생성형 AI 활용의 종합적 특징

<S.H.O.W>의 사운드 생성 과정은 생성형 AI가 단순한 배경 음악 제작을 넘어, 서사 전달, 감정 형성, 관객 참여, 실시간 현장 이벤트 구성까지 확장될 수 있음을 보여준다. 동시에 이는 AI가 인간 창작을 대체하기보다, 오히려 선택과 개입을 요구하는 협업 구조임을 드러낸다. 특히 AI 음성과 배우의 실제 음성 비교는 기술적 완성도와 공연적 진정성이 일치하지 않음을 보여주며, 공연의 핵심이 기술적 완성도가 아닌 인간의 감정 표현과 현장성

70) 배규림, 서대덕, 양주비, 앞의 인터뷰.

71) 배규림, 서대덕, 양주비, 앞의 인터뷰 참조.

에 있음을 확인하게 한다.

한편 실시간 음악 생성은 관객의 발화와 경험을 즉각적으로 공연 콘텐츠로 전환하며, 관객 참여적 공연 구조를 가능하게 하였다. 이 과정에서 프롬프트 설계, 결과 선별 및 수정, 맥락 적용 등 다양한 층위에서 인간 창작자의 역할은 오히려 강화되었다.

결과적으로 생성형 AI는 음악 제작의 진입 장벽을 낮추는 동시에, 감정과 의미를 완성하는 데 있어 인간의 감각과 수행을 더욱 요구한다. 즉, 사운드 생성형 AI의 가치는 자동 작곡 자체뿐만 아니라, 인간과 기술의 협업을 통해 새로운 청각적 경험과 참여 구조를 형성하는 데 있다.

2.4 영상 생성형 AI의 활용 양상

2.4.1 영상 생성의 특성과 제작 구조

공연 제작 과정에서 영상 생성형 AI는 공연 홍보 영상 제작과 무대 내 서사 보조 장면 구성이라는 두 가지 목적 아래 활용되었다. 본 연구에서는 미드저니(Midjourney), 나노바나나(Nanobanana), Google Veo, 캐럿(Carrot) 등 다양한 영상·이미지 생성 도구를 사용하였다. 각 프로그램은 이미지 생성 능력, 움직임 구현 방식, 영상 전환 구조 등에서 차이를 보였으며, 제작 과정 중 목적에 따라 선택적으로 활용되었다.

영상은 텍스트, 이미지, 사운드가 모두 결합된 종합 매체로서, 앞서 활용한 생성형 AI의 여러 영역이 통합적으로 만나는 지점이라 할 수 있다. 하나의 영상이 완성되기 위해서는 이야기 구조, 시각 이미지, 배경 음악, 장면 전환 등이 유기적으로 결합되어야 한다. 따라서 영상 생성 과정은 텍스트, 이미지, 사운드 생성 기술을 종합적으로 이해하고 활용해야 하는 보다 복합적인 작업이었다.

<표3> 영상 생성 구성안

<전체적인 영상 스타일>

일상생활을 그린 따뜻한 미니 애니메이션

영상 비율 (16:9)

영상 길이: 약 30초

<영상 시나리오>

1. 친구와의 전화 대화

주인공이 휴대폰을 들고 친구와 통화 중 친구에게 따뜻한 위로와 칭찬을 해 주는 모습

2. 자기소개서 작성의 어려움

- 전화를 끊고 노트북 앞에 앉음
- 노트북 화면은 빈 페이지 상태
- 자기소개서를 작성하려고 하나 키보드 위에서 손이 머뭇거림
- 자신에 대한 질문에 어려움과 막막함을 느낌
- 고민하고 괴로워하는 모습

3. S.H.O.W. 초대장 도착

- 갑자기 휴대폰 알림이 울림
- 신비로운 빛을 내는 화면을 보니 S.H.O.W. 공연 로고 화면이 뜸

4. 새로운 시작

- 주인공이 초대장 화면을 조심스럽게 터치하는 모습
- 터치하는 순간 화면이 빛나며 희망적인 분위기로 전환
- 공연 제목 타이틀과 함께 영상 마무리

<인물 설정>		
캐릭터 디자인 스타일	귀여운 3D 애니메이션 스타일	
캐릭터 제작 레퍼런스	<p>프롬프트:</p> <p>첨부한 레퍼런스 사진을 바탕으로 애니메이션 캐릭터 만들어 줘. 단, 지브리, 디즈니와 같은 특정 애니메이션 스타일은 안 돼.</p>	<p>첨부한 레퍼런스 사진:</p> 
캐릭터 디테일 수정	1차 캐릭터	캐릭터 의상 변경
		
	옷 색상 변경	목걸이 제거
		

<상세 장면 구성 및 장면별 사용 이미지>



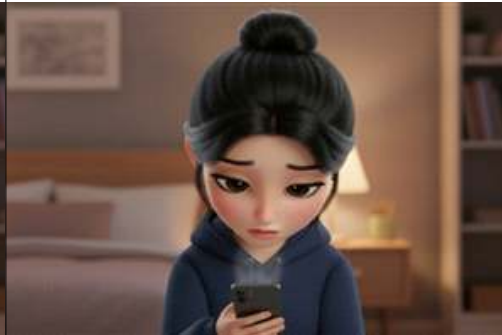
장면1. 친구와 통화 중인 주인공(1)



장면1. 친구와 통화 중인 주인공(2)



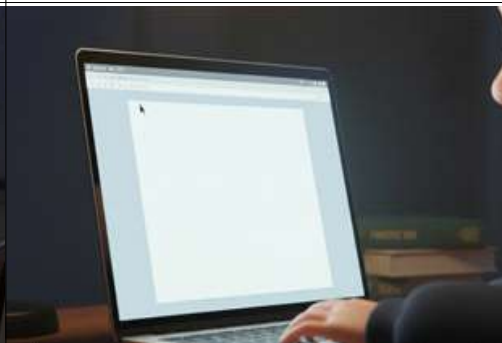
장면1. 친구와 통화 중인 주인공(3)



장면2. 통화 종료 후 장면 전환



장면3. 자기소개서 앞에서 고민하는 주인공



장면4. 빈 문서 화면을 바라보는 주인공



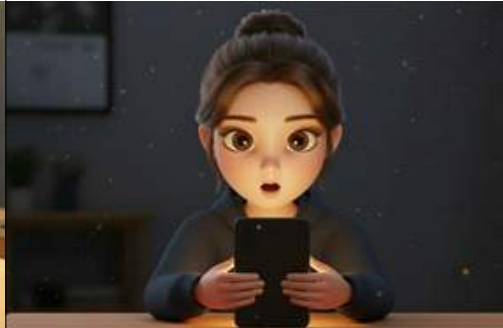
장면5. 망설이는 손가락 클로즈업



장면6. 괴로워하는 주인공



장면7. 휴대폰 화면에 뜬 <S.H.O.W>
로고



장면8. 신비로운 빛을 내는 휴대폰
화면



장면9. 화면을 터치하는 손가락(1)



장면9. 화면을 터치하는 손가락(2)



위 과정은 기존의 영상 제작 방식처럼 전문 편집 기술에 의존하기보다, 텍스트 생성형 AI를 통한 서사 구성, 이미지 생성형 AI를 통한 캐릭터 및 장면 제작, 영상 생성형 AI를 통한 움직임 구현이 결합된 복합적 제작 구조로 진행되었다. 특히 연구자는 전문적인 영상 제작 경험이 없음에도 불구하고, 생성형 AI를 활용하여 머릿속에 구상한 장면을 실제 영상으로 구현할 수 있었다. 이는 생성형 AI가 영상 제작 과정의 기술적 진입 장벽을 완화하고 창작 방식의 확장을 가능하게 함을 보여준다.

2.4.2 창작 경험의 변화와 제작 효율성

본 연구자는 영상 작업에 대한 전문적인 경험이 없는 초보자였다. 기존에는 간단한 영상 편집 프로그램을 통해 영상을 자르고 붙이는 정도의 작업만 경험하였으며, 직접 새로운 영상을 제작할 수 있으리라고는 생각하지 못하였다. 그러나 이번 제작 과정에서 생성형 AI를 활용하여 머릿속에만 존재하던 장면을 이미지로 구현하고, 이를 다시 영상으로 확장하는 경험은 매우 의미 있는 창작 과정으로 다가왔다. 기존에는 상상에 머물렀던 장면을 비교적 빠르게 시각화할 수 있다는 점은 창작자에게 큰 해방감을 제공하였다. 이는 영상 제작 기술의 민주화를 보여주는 사례라 할 수 있으며, 전문 기술을 갖추지 않은 창작자에게도 자신의 아이디어를 직접 구현할 수 있는 가능성을 열어주었다.

기존의 영상 제작은 편집 기술, 모션 그래픽 능력, 인력과 시간 등의 조

건이 필요했으나, 생성형 AI는 비교적 간단한 입력과 반복 수정만으로도 일정 수준의 결과물을 구현할 수 있게 하였다. 이러한 점은 공연예술 현장에서 예산과 시간의 제약 속에서도 새로운 영상 콘텐츠를 실험할 수 있도록 만드는 장점으로 작용하였다. 특히 실제 촬영이 어렵거나 비용 부담이 큰 장면, 현실 무대 위에서 구현하기 어려운 상징적 이미지 등을 빠르게 시각화할 수 있다는 점은 생성형 AI의 실질적인 활용 가능성을 보여준다.

2.4.3 생성 과정의 한계와 인간의 개입

다만 AI를 활용한다고 해서 사용자가 원하는 장면이 즉시 완벽하게 구현되는 것은 아니었다. 이미지와 영상 모두 사용자의 의도를 1회 생성만으로 정확히 반영하기 어려웠으며, 원하는 분위기와 움직임을 얻기 위해서는 프롬프트 수정, 이미지 재생성, 장면 재구성 등의 반복적인 과정이 필요하였다. 특히 등장인물의 표정, 신체 움직임, 카메라 시점, 장면 전환의 자연스러움 등은 세밀한 조정이 요구되었다. 이미지 한 장과 달리 영상은 움직임의 연속성과 장면 간 연결성까지 고려해야 하므로 더 많은 반복 작업과 시간이 필요하였다. 결국 원하는 결과가 즉시 완성되지는 않았으며, 무엇을 수정하고 어떤 장면을 선택할 것인가에 대한 인간 창작자의 판단이 더욱 중요해졌다. 이는 영상 생성형 AI 역시 자동 완성 도구라기보다, 인간 창작자의 선택과 편집을 전제로 하는 협업 도구임을 보여준다.

2.4.4 영상의 공연적 기능과 서사 구조

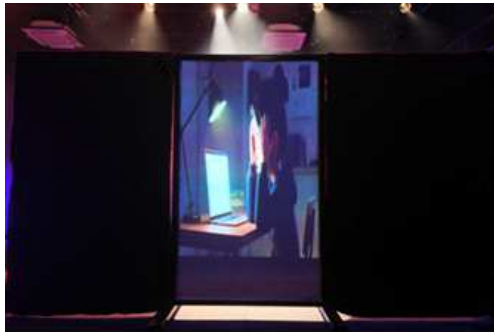
본 공연에서 영상 제작의 목적은 크게 두 가지로 정리할 수 있다.

첫째, 공연의 핵심 메시지를 함축적으로 전달하고 관객을 공연으로 유도하는 홍보적 기능이다.

둘째, 실제 무대에 등장하는 퍼포머와 영상 속 캐릭터 이미지를 유사하게 구성함으로써 동일 인물이라는 인식을 형성하고, 공연 시작 전 해당 영상을 상영하여 등장인물의 상황과 정서를 사전에 이해하도록 돕는 서사적 장치

로서의 기능이다. 이는 단순한 홍보물을 넘어, 공연 시작 이전 관객의 정서적 기대감을 형성하는 프롤로그적 기능으로도 이해할 수 있다.

이후 영상 속 인물이 실제 무대 위에 등장하여 연기를 이어감으로써, 관객은 영상과 현실 무대가 연결되는 경험을 하게 된다. 가상의 이미지로 먼저 제시된 존재가 실제 배우의 몸으로 이어지는 순간, 관객은 서사가 화면 밖 현실로 확장되는 감각을 느끼게 되며, 이는 공연 초반 몰입도와 흥미를 높이는 효과를 기대할 수 있다.



<그림 32> 공연 중 영상 사용 장면



<그림 33> 영상과 연결되는 배우 독백 장면

영상에 담고자 한 핵심 메시지는 자기 자신과의 연결에 소홀해지고 있는 것은 아닌지 돌아보자는 질문이었다. 또한 관객 각자가 자신의 ‘시그널’을 켜고 스스로를 인식하는 계기를 제공하고자 하였다. 나아가 이러한 사람들을 <S.H.O.W>로 초대하고, 자신의 신호를 다시 발견할 수 있도록 하는 메시지를 영상 안에 담고자 하였다.

결과적으로 영상 생성 과정은 생성형 AI가 단순히 홍보물을 제작하는 수단에 머무르지 않고, 공연의 세계관을 사전에 전달하고 무대 서사를 확장하는 매체로 활용될 수 있음을 보여주었다. 나아가 공연 시작 전부터 관객이 작품의 분위기와 메시지를 경험하도록 함으로써, 공연의 경험 범위를 무대 밖으로 확장하는 장치로 기능하였다.

3. 공연 결과물 분석

3.1 공연 중 실시간 상호작용 구현 분석

<S.H.O.W>에서 실시간 상호작용은 단순한 관객 참여 장치를 넘어, 관객의 응답이 생성형 AI를 통해 공연의 구성 요소로 전환되는 방식으로 설계되었다. 즉, 본 공연에서 관객은 미리 준비된 공연을 수용하는 존재에 머무르지 않고, 자신의 발화와 이미지, 선택이 공연의 진행과 결과 형성에 영향을 미치는 주체로 기능하였다. 이러한 점에서 <S.H.O.W>의 실시간 상호작용은 전통적인 참여형 공연에서의 선택형 반응을 넘어, 관객·퍼포머·AI가 공연의 전개 과정에 상호작용적으로 관여하는 구조로 이해할 수 있다.

3.1.1 실시간 상호작용의 구성 방식

본 공연에서 실시간 상호작용은 크게 세 가지 층위로 구조화되어 나타났다.

첫째, 관객의 사진이나 시각적 정보를 즉시 결과물로 전환하는 이미지 기반 상호작용이다. 포토존에서 촬영된 관객의 사진은 AI를 통해 캐릭터 이미지로 변환되어 무대에서 다시 제시되었으며, 이 과정을 통해 관객은 자신의 이미지가 공연의 시각적 구성에 참여하는 경험을 하였다.

둘째, 관객의 발화와 응답을 음악으로 전환하는 사운드 기반 상호작용이다. 공연 중 인터뷰나 질문 응답으로 수집된 관객의 말은 즉석에서 음악의 가사로 변환되었고, 이는 ‘칭찬송’ 형태로 재구성되어 다시 관객에게 제시되었다. 이러한 구조는 관객의 발화가 공연 내부의 청각적 요소로 전환된다는 점에서 특징적이다.

셋째, 배우의 즉흥 연기와 사회적 진행을 중심으로 한 수행 기반 상호작용이다. 관객의 반응과 태도, 말투, 분위기에 따라 배우들은 진행 속도와 표현 방식을 조정하였으며, 이러한 수행적 유연성은 AI 기반 결과물과 결합되면서 공연 전체의 현장성을 강화하였다.

따라서 본 공연의 실시간 상호작용은 AI 단독의 생성 결과라기보다, 이를 수용하고 장면 안에서 재구성하는 배우의 수행을 통해 완성된 것으로 이해할 수 있다.

3.1.2 실시간 상호작용의 구조화된 생성 과정

본 공연의 실시간 상호작용은 단순한 우발적 즉흥이 아니라, 사전 준비와 설계에 기반하여 형성된다는 점에서 중요한 특징을 가진다. 공연 참여자 일부는 “연습에 거의 참여하지 않았음에도 진행 과정에 큰 어려움이 없었다”⁷²⁾고 언급하였으며, 이는 사전에 전달된 프롬프트와 운영 방식이 비교적 명확하게 구조화되어 있었음을 시사한다. 또한 공연 중 오류가 발생하더라도 이미 연습 과정에서 경험했던 오류였기 때문에 대처 가능한 범위였다.⁷³⁾ 즉, 무대 위의 즉흥성은 무대 밖의 반복적인 실험과 실패, 수정 과정을 통해 가능해진 것이었다.

이러한 점은 본 공연의 실시간 상호작용이 사전에 준비된 설계와 조율의 결과임을 보여준다. 제작진은 적절한 프롬프트를 탐색하고 이를 공유 가능한 형태로 정리하였으며, 발생 가능한 오류 상황 또한 사전에 검토하였다. 또한 이러한 구조화된 프롬프트 설계 방식은 참여자가 공연 준비 과정에 제한적으로 참여하더라도 일정 수준의 수행이 가능하도록 하며, 결과적으로 제작 과정의 효율성을 높이는 데 기여하는 것으로 볼 수 있다.

나아가 인터뷰에서 반복적으로 확인되는 특징은, 실시간 상호작용의 성공이 특정 개인의 기술적 숙련에만 의존하지 않았다는 점이다. 이는 프롬프트가 단순한 입력문을 넘어, 공동창작 과정에서 공유 가능한 작업 매뉴얼로 기능했음을 의미한다.

3.1.3 관객 발화의 공연화 과정

본 공연에서 관객은 단순히 참여하는 것을 넘어, 자신의 발화가 공연 안

72) 신도준, 조영애, 앞의 인터뷰.

73) 배규림, 서대덕, 양주비, 앞의 인터뷰 참조.

에서 재구성되어 다시 제시되는 과정을 경험하였다. 특히 참여자 인터뷰에서 드러나듯, 실시간 음악 생성의 핵심은 단순히 노래를 빠르게 만들어내는 데 있지 않았다. 중요한 것은 관객이 자신의 이야기가 공연에 반영되었다고 인지할 수 있도록 하는 데 있었다. 일반적인 표현이 아니라 닉네임, 특정 행동, 구체적인 사물 등 개인적 디테일을 가사 안에 삽입한 이유도 여기에 있었다.

이는 실시간 상호작용의 본질이 기술적 속도에 있는 것이 아니라, 관객이 자신의 흔적을 공연 안에서 재인식하는 순간에 있음을 보여준다. 관객은 자신의 발화가 공연에 반영되었음을 인지하는 순간, 단순한 관람자의 위치를 넘어 공연 과정에 참여하고 있다는 감각을 경험하게 된다. 따라서 실시간 상호작용의 핵심은 입력과 출력의 기술적 연결 자체가 아니라, 그 연결을 관객이 체감할 수 있도록 구성하는 드라마투르그에 있다고 볼 수 있다.

3.1.4 배우 수행성의 확장

실시간 상호작용 구조가 강화될수록 배우는 정해진 대사를 수행하는 존재에 머무르지 않고, 관객과 AI 사이를 연결하는 역할을 수행하게 되었다. 이는 관객 설문에서 “배우들이 자유로워 보였다”⁷⁴⁾는 반응을 통해서도 확인된다. 이러한 자유로움이 단순한 즉흥성과 배우의 역량에서 비롯된 것이 아니라, 배우들이 기획, 대본, 음악, 이미지, 영상 작업에 직접 참여하며 작품 전반을 깊이 이해했기 때문에 가능했다고 해석할 수 있다.

즉, 배우는 AI 결과물을 기계적으로 전달하는 존재가 아니라, 그 결과가 공연 안에서 설득력 있게 작동하도록 맥락을 부여하고 리듬을 조정하는 역할을 수행하였다. 또한 즉흥 연기에 대한 불안감이 있었던 퍼포머는 다양한 경우의 수를 시뮬레이션하며 준비하는 과정 속에서 점차 흥미를 느끼며 배우의 능력이 향상된 모습을 볼 수 있었다.⁷⁵⁾ 이는 실시간 상호작용이 배우에게 단순한 부담으로 작용하는 것이 아니라, 자신의 개성과 즉흥성을 보다 적극적으로 발현할 수 있는 환경으로 기능할 수 있음을 보여준다.

74) 「〈S.H.O.W〉 관객 설문」, 2026. (부록 참조).

75) 배규림, 서대덕, 양주비, 앞의 인터뷰 참조.

3.1.5 AI의 랜덤성의 양면성

인터뷰 전반에서 반복적으로 등장하는 단어는 “랜덤”이었다. 생성형 AI를 활용해 음악을 만든 참여자 모두 “동일한 프롬프트를 입력하더라도 결과가 매번 달라진다”는 점을 AI 활용의 주요 특징이자 한계로 지적하였다. 어떤 경우에는 몇 차례의 시도만으로 만족스러운 결과가 도출되었지만, 다른 경우에는 수십 번을 반복해도 원하는 결과를 얻기 어려웠다. 이는 제작 과정에서 시간적 부담과 피로를 유발하는 요소로 작용하였다.

그러나 공연적 관점에서 보면 이러한 랜덤성은 단순히 부정적인 요소로만 볼 수 없다. 생성 결과가 매 회차 달라질 수 있다는 점은 공연을 고정된 재현이 아니라, 현장에서 생성되는 사건으로 만든다. 다시 말해 랜덤성은 실시간 상호작용의 불안정성을 증가시키는 동시에, 공연예술의 현장성을 강화하는 양면적 특성을 지닌다. 본 공연은 이러한 양면성을 내포하면서도, 사전 준비와 구조화를 통해 그 위험을 줄이면서도 현장 생성의 감각은 유지하려고 했다는 점에서 의미가 있다.

3.1.6 인간 수행의 중요성

AI가 실시간으로 생성한 다양한 결과물과 함께, 관객에게 깊이 남은 것은 인간의 목소리와 수행이다. 인터뷰에서 반복적으로 드러나듯, AI가 생성한 노래는 정석적이고 깔끔한 특징을 지니고 있었으나, 배우가 직접 부른 노래에는 표정, 감정, 인간미가 함께 담겨 있었다. 또한 영상 역시 AI가 생성했지만, 그 안에 배우의 실제 목소리가 결합될 때 관객에게 더 큰 울림을 준다는 반응이 확인되었다.⁷⁶⁾

이는 공연에서의 실시간 상호작용의 핵심이 AI 자체에 있지 않음을 보여준다. AI는 빠르게 변환하고 생성하는 매개로 기능하였지만, 그 결과를 살아 있는 공연으로 완성한 것은 인간의 목소리, 신체, 그리고 현장 수행이었다. 따라서 <S.H.O.W>의 실시간 상호작용은 AI가 인간을 대체하는 공연이

76) 신도준, 조영애, 앞의 인터뷰 참조.

아니라, AI를 매개로 인간 수행의 중요성이 더욱 부각되는 공연으로 볼 수 있다.

3.1.7 기술의 비가시화

AI를 공연 제작에 활용함에 있어 핵심 중 하나는, 공연에서 생성형 AI를 반드시 전면에 드러낼 필요가 있는가에 대한 문제 제기였다.⁷⁷⁾ 생성형 AI가 즉흥성과 빠른 생성에 특화된 기술인 만큼, 이를 이머시브 구조 안에서 드러내기보다 배경에서 작동하도록 할 때 오히려 몰입도가 높아질 수 있다고 보았다.

이는 본 공연의 실시간 상호작용이 AI를 전면에 내세워 기술 자체를 강조하기보다, 관객이 상호작용 과정 속에서 자연스럽게 기술의 작동을 경험하도록 구성되었음을 보여준다. 다시 말해, 기술은 인지의 대상이기보다 경험을 가능하게 하는 조건으로 작동하였다.

즉, <S.H.O.W>의 실시간 상호작용은 기술 시연을 목적으로 하기보다, 공연 구성의 기반으로 작동하는 보이지 않는 동력으로 기능하였으며, 이는 관객이 기술 자체보다 경험 그 자체에 더 몰입하도록 만드는 효과를 만들었다.

3.1.8 종합적 평가

종합하면, <S.H.O.W>의 실시간 상호작용은 관객의 발화와 이미지가 생성형 AI를 통해 공연 요소로 전환되고, 배우의 수행을 통해 장면에 통합되는 구조로 구현되었다. 이 과정에서 관객은 감상자를 넘어 공연 전개에 영향을 미치는 참여자로 기능하였으며, 배우는 수행자를 넘어 상호작용을 조율하는 역할로 확장되었다.

이러한 실시간성은 프롬프트 설계와 반복 실험을 통해 구조화된 상태에서 구현되었으며, 생성형 AI의 비결정성은 제작 과정에서는 한계로 나타나

77) 배규림, 서대덕, 양주비, 앞의 인터뷰 참조.

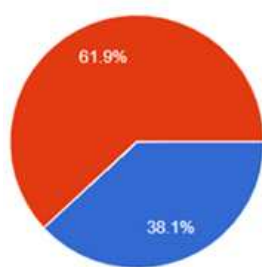
기도 했으나 공연에서는 현장성과 변주성을 강화하는 요소로 작용하였다. 또한 본 공연은 기술을 전면에 드러내기보다 비가시적으로 작동하도록 구성하여 관객이 경험에 집중하도록 하였으며, 공연의 중심이 여전히 인간 수행에 있음을 보여준다.

결과적으로 <S.H.O.W>는 생성형 AI를 단순한 도구가 아닌, 관객 참여와 수행 방식, 공연 경험을 조직하는 매개로 활용한 사례로서, 새로운 공연 창작 구조의 가능성과 과제를 제시한다.

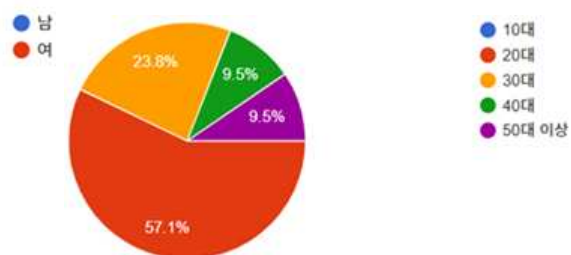
3.2 관객 반응 및 설문 결과 분석

3.2.1 응답자 특성 및 AI 활용 경험

본 공연 <S.H.O.W>의 결과물에 대한 관객 반응을 확인하기 위해 사후 설문을 실시하였다. 총 응답자는 21명이었으며, 성별은 여성 61.9%, 남성 38.1%로 나타났다. 연령대는 20대가 57.1%로 가장 높은 비율을 차지하였고, 30대는 23.8%, 40대와 50대 이상은 각각 9.5%로 조사되었다.⁷⁸⁾ 이러한 결과는 본 공연이 주로 20~30대 관객층을 중심으로 수용되었음을 보여주며, 동시에 중장년층 관객에게도 일정 부분 도달하였음을 시사한다.



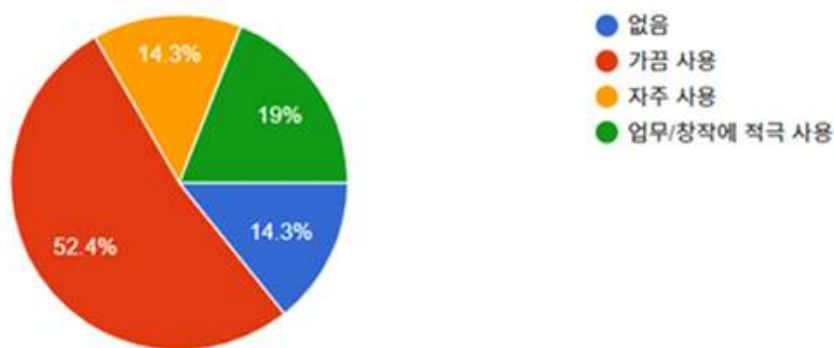
<그림 34> 응답자의 성별 분포



<그림 35> 응답자의 연령대 분포

78) 앞의 설문 참조.

응답자의 생성형 AI 활용 경험을 살펴보면, ‘가끔 사용한다’는 응답이 52.4%로 가장 높았고, ‘업무/창작에 적극 사용한다’는 응답이 19%, ‘자주 사용한다’는 응답이 14.3%, ‘없다’는 응답이 14.3%로 나타났다.⁷⁹⁾ 즉, 관객 다수는 생성형 AI를 전혀 모르는 상태라기보다, 이미 일상적 혹은 실무적 차원에서 일정 부분 경험한 상태에서 공연을 관람한 것으로 해석할 수 있다.



<그림 36> 생성형 AI 사용 빈도에 대한 응답 분포

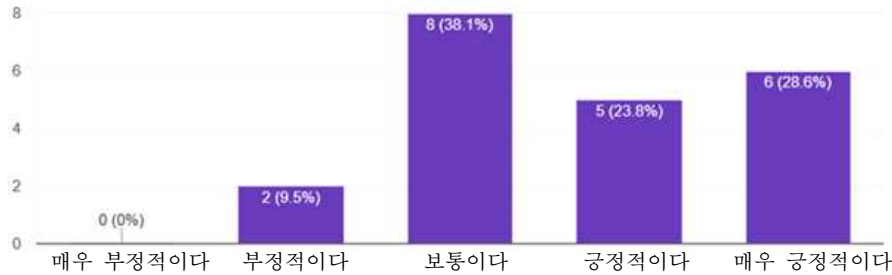
3.2.2 AI 활용에 대한 전반적 인식

(1) 관람 경험에 미친 영향

AI 사용 사실이 관람 경험에 미친 영향에 대한 평가는 전반적으로 긍정적으로 나타났다. 극단적으로 부정적인 평가가 거의 없었다는 점은, AI 활용이 관람 경험을 해치거나 거부감을 유발하는 요소로 작동하지는 않았음을 보여준다. 동시에 보통이다 응답 비중이 적지 않다는 점은, AI 활용이 모든 관객에게 강한 인상이나 긍정적인 확신을 제공한 것은 아니며, 일부 관객에게는 여전히 비교적 중립적인 수준에서 경험되었음을 시사한다.

79) 앞의 설문 참조.

질문. AI 사용 사실이 관람 경험에 미친 영향은?



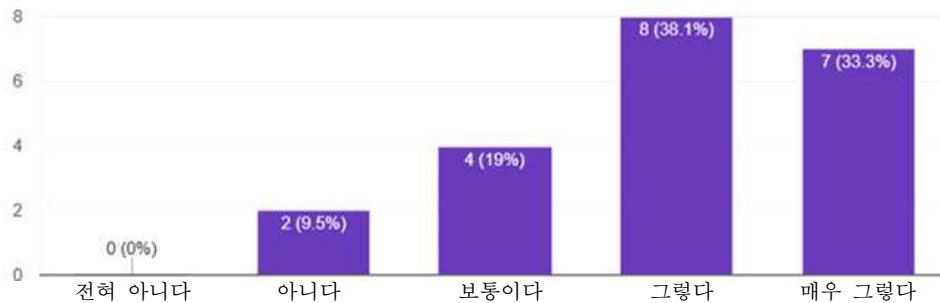
<그림 37> 생성형 AI 사용이 관람 경험에 미친 영향에 대한 인식 결과

이는 생성형 AI가 관람 경험에 긍정적으로 작용할 수 있는 가능성을 보여주는 동시에, 그 효과가 관객에 따라 다르게 나타날 수 있음을 의미한다. 이러한 차이는 관객의 사전 경험 수준, 기술에 대한 친숙도, 그리고 공연 참여 방식의 차이에 따라 발생했을 가능성이 있다.

(2) 창의성과 새로움 인식

반면 “AI 활용은 공연의 창의성과 새로움에 기여했다”는 항목에서는 그렇다와 매우 그렇다 응답이 총 71.4%로 나타났다. 이는 관객들이 AI 활용을 공연 형식 및 경험 차원에서 공연의 새로움과 차별성에 기여한 요소로 인식했음을 보여준다.

질문. AI 활용은 공연의 창의성과 새로움에 기여했다.



<그림 38> 생성형 AI 사용이 관람 경험에 미친 영향에 대한 인식 결과

실제 주관식 응답에서도 “처음 포토존에서 찍은 사진이 AI로 바뀌어 무대에 바로 사용된 점”, “조금 전 상황이 바로 음악으로 만들어져 나오는 점”, “실시간으로 사용하여 공연의 현장성이 극대화된 순간”, “AI를 통한 공연 인트로가 실제 인물과 기술 간 교차점을 시각적으로 해석했다는 점”⁸⁰⁾ 등이 인상 깊은 요소로 반복 언급되었다.

이는 관객이 AI의 기술적 존재 자체보다, 실시간 변환성과 즉각성, 그리고 자신의 참여가 공연에 반영되는 과정에서 더욱 강한 인상을 받았음을 보여준다. 즉, 관객에게 각인된 것은 AI의 존재 자체라기보다, AI를 매개로 형성된 상호작용적 경험의 방식이었다고 할 수 있다.

(3) 감정 및 메시지와의 관계

“AI 요소가 공연의 감정이나 메시지를 방해하지 않았다”는 문항에서는 아래와 같은 응답이 분포하였다.



<그림 39> 공연의 감정 및 메시지 전달에 관한 인식 결과

대체로 긍정 응답이 우세하지만, 부정적이거나 중립적인 응답 역시 일정 부분 존재한다는 점이 주목된다. 이는 AI 활용이 공연의 정서와 충돌하지 않았다는 인식이 전반적으로 우세했음을 보여주는 동시에, 일부 관객에게는 기술 요소가 메시지 전달과 완전히 조화된 것으로는 느껴지지 않았음을 뜻한다.

80) 앞의 설문.

실제 자유 서술에서도 “공연에 AI를 이용했는데, 과하지 않고 적당하게 이용할 수 있는 요소에 사용되었다”는 긍정적 의견이 있는 반면, 다른 응답에서는 “관객들에게 전하고자 하는 것이 AI의 활용인지, 공연에서 말하는 치유적 메시지인지 의문이 들었다”, “극을 통한 메시지 전달력이 부족하다는 느낌이 존재한다”⁸¹⁾는 비판도 함께 나타났다. 따라서 본 공연은 AI를 정서적 흐름을 크게 해치지 않는 수준으로 통합하는 데는 일정 부분 성공하였으나, AI 활용과 공연의 핵심 메시지 사이의 필연성을 더 명확하게 설득할 필요가 있었던 것으로 보인다.

(4) 의미 있는 장치로서의 인식

“AI 사용은 기술 과시가 아닌 의미 있는 장치로 느껴졌다”는 문항에서는 아래와 같은 응답이 분포하였다.

질문. AI 사용은 ‘기술 과시’가 아닌 의미 있는 장치로 느껴졌다.



<그림 40> 생성형 AI 사용이 기술 과시를 넘어 의미 있는 장치로 인식된 정도

이는 관객 다수가 AI를 단순한 기술 과시나 시각적 효과의 차원으로만 인식하지 않고, 공연의 구조 안에서 기능하는 요소로 받아들였음을 보여준다. 다만 주관식 응답에서는 “노래 만들기, 캐릭터화 등 이미 알려진 방식의 활용처럼 느껴져 다소 단조로웠다”, “예상치 못한 방식의 활용이 더 있었으면 좋았겠다”, “AI 답변의 우연성이 공연의 흐름에 더 반영되었다면 흥미로웠을 것 같다”⁸²⁾는 의견도 제시되었다.

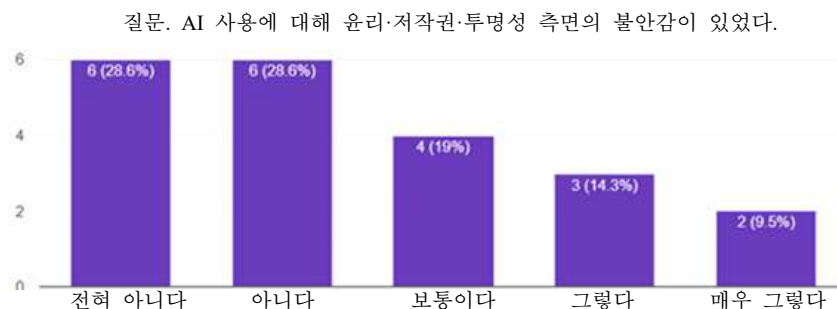
81) 앞의 설문.

이는 관객이 단순히 AI가 ‘사용되었다’는 사실을 넘어, 그 활용 방식과 공연 구조에 미치는 영향까지 고려하여 평가하는 경향을 보이고 있음을 시사한다. 다시 말해, 본 공연의 AI 활용은 일정 수준의 의미 있는 요소로 수용되었으나, 향후에는 보다 예측 불가능하고 구조적으로 깊이 개입하는 방식으로의 확장이 요구된다고 해석할 수 있다.

3.2.3 윤리적 인식과 수용 태도

윤리·저작권·투명성 측면의 불안감은 상대적으로 낮은 수준으로 나타났다. 이는 적어도 본 공연의 수용 맥락 안에서는 관객들이 AI 활용 자체를 심각한 윤리적 위협으로 인식하지 않았음을 시사한다.

다만 이 수치는 윤리 문제에 대한 관심이 없었다기보다, 공연의 분위기와 참여 구조가 기술적 불안을 전면화하기보다 체험적 흥미와 참여감을 우선적으로 제공했기 때문에 윤리적 문제의식이 상대적으로 후순위로 인식되었을 가능성을 함께 보여준다.



<그림 41> 생성형 AI 사용에 대한 윤리·저작권·투명성 측면의 불안감 인식

특히 본 공연은 AI가 인간 배우를 완전히 대체하는 방식이 아니라, 관객의 실시간 반응을 이미지와 음악으로 생성하여 관객 참여를 확장하는 장치로 활용했기 때문에, 관객이 인식하는 위협 수준 또한 상대적으로 낮게 나타난 것으로 해석할 수 있다.

82) 앞의 설문.

3.2.4 향후 기대 및 확장 가능성

향후 생성형 AI를 활용한 공연에 대한 관심도는 매우 높게 나타났다. 매우 높다는 응답이 각각 42.9%로, 합계 85.8%에 달하였다.⁸³⁾ 이는 관객이 이번 공연을 단순한 일회성 실험으로 보지 않고, 생성형 AI와 공연예술의 결합 가능성 자체에 상당한 흥미를 느꼈음을 시사한다.

질문: 향후 생성형 AI를 활용한 공연에 대한 본인의 관심도는?



<그림 42> 생성형 AI를 활용한 공연에 대한 향후 관심도

실제로 자유 응답에서는 “앞으로 우리가 어떻게 AI와 함께 살아갈 방향을 제시해준 것 같다”, “앞으로 미래에 이런 형식의 공연이 많아진다면 연극업계에도 새로운 바람이 불 것 같다”, “새로운 장르의 공연을 본 듯하다”⁸⁴⁾는 반응이 나타났다. 이러한 응답은 본 공연이 하나의 완성된 형식이라기보다 향후 발전 가능한 형식으로 수용되었음을 보여주며, 나아가 생성형 AI를 활용한 공연이 기존의 전통적인 연극 형식을 확장하여 새로운 방식의 연극으로 전환될 수 있는 가능성을 시사한다.

83) 앞의 설문 참조.

84) 앞의 설문.

3.2.5 관객 경험 요소 분석

주관식 응답을 종합하면, 공연 중 가장 인상 깊었던 요소는 크게 세 가지 범주로 정리할 수 있다.

(1) 실시간 이미지, 음악 생성

관객들은 자신이 포토존에서 찍은 사진이 곧바로 이미지로 변환되어 무대에 사용되는 경험을 강하게 기억하였다. 또한 “내가 했던 말이 음악으로 나오는 것”, “질문 답안이 곧바로 노래 가사로 반영되는 것”, “관객 인터뷰로 중독성 있는 노래를 만들어 들려준 것”⁸⁵⁾과 같은 응답이 두드러지게 나타났다.

이러한 반응은 관객의 언어와 이미지가 실시간으로 공연에 반영되는 구조가 관객을 단순 수용자가 아닌 공연 생성 과정의 참여 주체로 전환시키는 경험을 형성했음을 보여준다. 이는 공연을 사전에 완결된 결과물이 아니라, 현장에서 생성되는 과정적 사건으로 인식하게 만든다는 점에서 기존 공연 형식과 차별화된다.

다만 이러한 실시간 생성 경험은 결과의 비결정성과 기술적 완성도에 따라 몰입도가 달라질 가능성을 내포하며, 일부 관객에게는 일시적인 기술적 흥미로 소비될 위험 또한 존재한다.

(2) 관객 참여 구조

관객을 시상식 참여자로 설정한 형식, 런웨이, 관객 응답을 중심으로 전개되는 구조가 인상적이라는 반응이 많았다. 특히 “이런 공연은 처음이라 신선했다”, “시상식 참여자 컨셉으로 극의 주인공이 된 느낌”, “입장하는 순간 배우로 호명되는 방식이 인상적이었다”, “살면서 겪어보지 못할 경험을 한 것 같다”⁸⁶⁾는 응답에서 나타나듯, 관객은 공연 안에서 능동적으로 참여하는 경험을 긍정적으로 인식하였다.

이러한 응답을 종합하면, 관객이 경험한 주요 특징은 신선함, 소통, 환대,

85) 앞의 설문.

86) 앞의 설문.

참여의 즐거움, 새로운 경험 등으로 요약될 수 있다. 특히 관객을 일방적인 관람자가 아닌 ‘환영받는 존재’로 설정한 구조는 참여를 자연스럽게 유도하며, 공연에 대한 심리적 접근성을 높이는 역할을 수행한 것으로 볼 수 있다.

또한 “전체적으로 편안한 분위기 속에서 진행되어 좋았다”, “내향적인 사람들도 적당히 참여할 수 있는 선이라 좋았다”⁸⁷⁾는 반응은 참여 과정에서의 부담이 완화되었음을 보여준다. 이는 본 공연이 단순히 참여를 요구하는 방식이 아니라, 관객이 비교적 안전하게 주목받고 참여할 수 있는 환경을 형성하고자 했음을 시사한다.

(3) 퍼포머의 수행과 공연 경험의 매개

AI 인트로 영상과 함께 이어지는 무대 위 독백 장면, 덩기덕의 진행 등 인간 퍼포머의 수행 역시 관객에게 강한 인상을 남긴 요소로 나타났다.⁸⁸⁾ 이는 관객에게 남은 인상이 단순한 AI 기술의 신기함에 국한되지 않으며, 기술과 인간 수행, 그리고 관객 참여가 결합 되어 형성되는 경험적 순간들이었음을 보여준다.

특히 본 공연에서 퍼포머는 AI를 통해 생성된 요소들과 관객의 반응을 매개하고, 이를 하나의 공연 흐름으로 조직하는 중심적 역할을 수행하였다. 이러한 수행은 AI 기술, 관객 참여, 서사적 요소들을 단순한 병렬적 구성으로 두는 것이 아니라, 이를 상호 연결하고 통합하여 관객이 하나의 의미 있는 공연 경험으로 인지하도록 만드는 과정으로 작용한다.

다시 말해, AI를 통해 생성된 결과와 관객의 반응은 배우의 수행을 통해 조율되고 결합되며 비로소 공연적 의미를 획득하게 된다. 이러한 점에서 인간 퍼포머의 수행은 개별 요소들을 통합하여 공연 경험으로 성립시키는 핵심 매개로 기능한다.

따라서 관객 경험은 개별 요소의 효과라기보다, 기술과 인간 수행, 그리고 관객 참여가 상호작용하며 형성되는 과정적 경험으로 이해할 수 있다. 이는 기술과 참여 구조가 확장될수록, 이를 조직하고 의미화하는 인간 수행

87) 앞의 설문.

88) 앞의 설문 참조.

의 중요성이 더욱 부각됨을 시사한다.

3.2.6 보완점 및 발전 과제

반면 보완점에 대한 응답은 작품이 향후 어떤 방향으로 발전해야 하는지를 구체적으로 보여준다.

첫째, AI 활용 방식의 심화 필요성이다. 일부 관객은 현재의 AI 활용이 흥미롭기는 했지만 다소 익숙하고 예측 가능했다고 평가하였다.⁸⁹⁾ 이는 향후에는 실시간성이나 우연성, 구조적 개입의 정도를 더 높여 AI가 단순한 보조 장치가 아니라 공연의 전개 방식 자체를 흔드는 요소로 작동할 가능성을 실험할 필요가 있음을 시사한다.

둘째, 메시지와 AI 활용의 연결성 강화이다. “왜 AI라는 매개체를 활용하여 이 공연의 메시지를 전달해야만 했는가”라는 질문은 매우 중요하다. 이 응답은 작품이 따뜻하고 치유적인 메시지를 전달하는 데에는 일정 부분 성공했지만, 그 메시지와 AI라는 형식 사이의 논리적·미학적 연결고리를 더 선명하게 제시해야 한다는 과제를 남긴다.

이러한 보완점들은 생성형 AI가 공연에서 단순한 기술적 장치로 기능하는 것을 넘어, 서사와 구조 전반에 깊이 개입하는 방향으로 확장될 필요가 있음을 보여준다. 동시에 이는 AI 활용이 작품의 주제와 긴밀하게 결합될 때, 보다 설득력 있는 공연 경험으로 이어질 수 있음을 시사한다.

3.2.7 종합 분석

종합하면, 관객 설문 결과는 <S.H.O.W>가 생성형 AI를 공연의 창의성과 새로움을 강화하는 요소로 유의미하게 활용되었음을 보여준다. 특히 실시간 이미지 및 음악 생성, 관객 응답의 즉각적 공연화 구조, 시상식 포맷을 통한 관객 주인공화 전략은 관객에게 강한 인상을 남기며, 생성형 AI가 공연 예술에서 새로운 경험을 구성할 수 있는 가능성을 드러냈다.

89) 앞의 설문 참조.

또한 관객들은 신선함, 즐거움, 환대, 참여의 재미를 경험하였으며, 이는 기술 자체보다 인간 퍼포머와 관객 참여 구조가 유기적으로 결합될 때 높은 몰입과 만족도가 형성됨을 시사한다. 즉, 공연예술에서 AI의 효과는 기술 자체가 아니라, 그것이 어떠한 드라마투르기와 상호작용 구조 속에 배치되는가에 따라 결정된다고 볼 수 있다.

한편 일부 관객들은 AI 활용 방식의 반복 가능성, 메시지와 기술 활용 간의 연결성 부족과 같은 문제를 지적하였다. 이는 생성형 AI 도입만으로 새로운 공연성이 확보되는 것이 아니라, 기술 활용의 필연성과 예술적 완성도를 함께 설계해야 함을 보여준다. 동시에 관객은 AI가 보다 예측 불가능하고 구조적으로 깊이 개입하는 방향으로 발전하기를 기대하고 있는 것으로 나타났다.

따라서 <S.H.O.W>는 생성형 AI 기반 관객 참여형 공연의 가능성을 확인한 사례이자, 향후 공연예술이 해결해야 할 미학적·구조적 과제를 드러낸 실험적 작품이라 할 수 있다. 나아가 이는 생성형 AI가 공연예술에서 창작 방식과 공연 경험, 그리고 관객과의 관계를 재구성하는 매개로 작동할 수 있음을 보여주는 중요한 실천적 사례로 평가된다.

V. 결론

1. 연구 의의와 윤리적 과제

1.1 연구 의의

본 연구는 생성형 AI를 공연 제작 과정 전반에 통합적으로 적용한 사례를 분석함으로써, 공연예술에서 AI가 단순한 보조 도구를 넘어 창작 과정과 공연 형식, 그리고 관객 경험을 확장하는 요소로 작동할 수 있음을 실천적으로 제시하였다는 점에서 의의를 가진다.

(1) 창작 파트너로서의 생성형 AI

특히 <S.H.O.W>의 제작 과정은 텍스트, 이미지, 사운드, 영상 등 다양한 창작 영역에서 생성형 AI를 활용하고, 이를 디바이징 씨어터 기반의 공동 창작 방식과 결합함으로써, 기술 학습·실험·적용이 하나의 창작 시스템 안에서 순환되는 구조를 형성하였다. 이 과정에서 생성형 AI는 단순한 결과 생성 도구가 아니라, 아이디어를 확장하고 구조를 정리하며 창작자의 사고를 자극하는 창작 파트너로 기능하였다. 이는 생성형 AI가 창작을 대체하는 것이 아니라, 인간 창작과 상호작용하며 새로운 창작 방식을 형성하는 협업적 주체로 작용할 수 있음을 보여준다.

(2) 창작자 역량과 역할 변화

본 연구에서 주목되는 변화는, 생성형 AI의 활용이 단순한 작업 효율성 향상을 넘어 창작자의 수행 능력 자체를 확장시키는 방향으로 작용했다는 점이다. 기존 공연 제작 환경에서는 음악, 영상, 디자인 등 각 분야의 전문 인력에 의존해야 했던 작업들을, 생성형 AI를 통해 창작자가 직접 수행할 수 있게 되면서, 자신의 아이디어를 별도의 전문 인력 개입 없이 즉각적으로 구현할 수 있는 환경이 형성되었다. 이는 공동창작 기반의 공연 제작에

서 요구되는 복합적인 창작 역량을 확장시키며, 창작자가 보다 주도적인 창작 주체로 변화하고 있음을 시사한다.

또한 생성형 AI 기반 창작 환경에서는 창작자의 역할이 단순한 생산자를 넘어, AI가 생성한 다양한 결과를 평가하고 선별하며 편집하는 선택자이자 조정자로 재구성된다. 이는 새로운 창작 역량의 등장으로 볼 수 있으며, 어떤 결과를 선택하고 어떻게 수정하며 맥락화할 것인가에 대한 판단 능력이 창작의 질을 결정짓는 핵심 요소로 작용한다.

한편 실제 제작 과정에서는 AI 결과물의 발음 오류, 표현의 어색함, 디테일 부족 등이 확인되었으며, 이러한 한계는 인간 창작자의 2차 가공을 통해 보완되었다. 특히 음악과 영상 내레이션에서 인간의 직접적인 목소리와 감정 표현이 개입된 결과물이 더 높은 전달력과 몰입도를 가지는 것으로 나타났다. 이는 생성형 AI 활용 환경에서도 인간 창작자의 개입이 필수적임을 보여준다.

(3) 경제 구조의 변화와 창작 접근성의 확장

생성형 AI의 활용은 공연 제작의 경제적 구조에도 실질적인 변화를 가져온다. 기존 공연 제작에서는 음악, 영상, 디자인 등 다양한 제작 요소를 구현하기 위해 상당한 비용이 요구되었으며, 이로 인해 실험적 시도나 반복적인 수정 작업이 제한되는 경우가 많았다.

그러나 생성형 AI를 활용할 경우, 비교적 낮은 비용의 구독 기반 환경에서 다양한 시도를 반복적으로 수행할 수 있게 되면서 창작 과정에서의 경제적 부담이 크게 감소하였다. 이는 창작자가 실패에 대한 부담 없이 다양한 아이디어를 실험할 수 있는 환경을 조성하며, 결과적으로 공연예술 창작의 접근성과 실험 가능성을 동시에 확장시키는 요인으로 작용한다.

이와 같은 변화는 창작자가 기존의 기술적·경제적 제약으로 인해 시도하지 못했던 표현 방식과 실험을 가능하게 하며, 공연예술 창작의 범위와 주체를 확장시키는 데 중요한 역할을 한다.

(4) 공연 구조와 패러다임 전환

본 연구에서 실험한 실시간 생성형 AI의 활용 방식은 연극의 구조적 패러다임 전환 가능성을 보여준다. 기존 연극이 사전에 완성된 텍스트와 연출 구조를 기반으로 반복 재현되는 형식에 가까웠다면, 생성형 AI 기반의 실시간 생성 구조는 관객의 응답과 현장의 상황에 따라 공연 내용의 일부가 즉각적으로 변화하는 공연 구조를 가능하게 한다.

특히 관객의 모습과 발화가 실시간으로 이미지와 음악으로 변환되어 공연에 반영되는 과정은, 공연을 고정된 결과물이 아닌 매 순간 새롭게 구성되는 과정으로 전환시키며, 관객을 수동적 수용자가 아닌 공연 구성 과정에 참여하는 주체로 위치시킨다. 이는 전통적인 공연 양식에서 벗어나 새로운 공연 패러다임을 제시하며, 향후 기술 매개 상호작용을 기반으로 한 공연 형식의 확장 가능성을 시사한다.

1.2 윤리적 과제

(1) 정보 신뢰성과 AI 리터러시

이러한 가능성과 함께, 생성형 AI 활용에 있어 필수적으로 요구되는 윤리적 과제 또한 확인된다. 무엇보다 중요한 것은 AI 리터러시 능력의 확립이다. 생성형 AI는 매우 유용한 도구이지만, 그 결과물은 항상 정확하거나 적절한 것은 아니며, 특히 사실이 아닌 정보를 사실처럼 생성하는 할루시네이션 현상이 발생할 수 있다. 이러한 특성은 공연 제작 과정에서 부정확한 정보나 맥락에 맞지 않는 결과물이 그대로 활용될 위험을 내포하고 있으며, 공연과 같이 실시간으로 관객과 소통하는 예술 형식에서는 이러한 오류가 더욱 직접적인 영향을 미칠 수 있다.

따라서 창작자는 AI의 결과를 무비판적으로 수용하기보다, 이를 검증하고 선별하는 태도를 갖추어야 한다. 이는 단순히 기술을 사용하는 능력을 넘어, 정보의 신뢰성과 적합성을 판단하는 비판적 사고 능력이 창작 과정에서 핵심 역량으로 부상하고 있음을 의미한다. 특히 생성형 AI가 제공하는 결과는 그럴듯한 형태를 띠는 경우가 많기 때문에, 창작자는 결과의 완성도에

현혹되기보다 그 근거와 맥락을 함께 검토하는 태도를 유지해야 한다. 이러한 점에서 AI 리터러시는 단순한 활용 능력이 아니라, 창작의 방향과 결과를 결정짓는 중요한 판단 능력으로 이해될 필요가 있다.

(2) 저작권과 데이터 출처의 문제

또한 생성형 AI의 활용은 저작권 및 데이터 출처에 대한 윤리적 문제와도 긴밀하게 연결된다. 생성형 AI는 방대한 데이터를 학습하여 결과를 생성하지만, 그 학습 데이터의 출처가 명확하게 공개되지 않는 경우가 많으며, 이로 인해 결과물이 어떤 창작물에 기반하고 있는지 확인하기 어려운 상황이 발생한다.

특히 기존 창작물의 스타일이나 표현 방식을 재구성하는 과정에서, 의도하지 않더라도 특정 작가나 작품의 특징이 반영될 가능성이 있으며, 이는 저작권 침해 또는 창작물의 무단 재사용 문제로 이어질 수 있다. 공연예술과 같이 텍스트, 음악, 이미지, 영상 등 다양한 창작 요소가 결합되는 분야에서는 이러한 문제가 더욱 복합적으로 나타나며, 생성된 결과물이 누구의 창작물로 간주될 수 있는지에 대한 경계 또한 모호해진다.

따라서 창작자는 생성형 AI를 활용하는 과정에서 결과물의 출처와 활용 방식에 대한 윤리적 기준을 인식하고, 이를 책임 있게 관리할 필요가 있다. 이는 단순히 법적 문제를 회피하기 위한 차원을 넘어, 창작 행위 자체에 대한 윤리적 책임을 어떻게 인식할 것인가와도 연결되는 문제라 할 수 있다.

(3) 창작 주체성과 인간 중심 창작 구조

더불어 생성형 AI의 활용 확대는 창작 주체성에 대한 재고를 요구한다. 생성형 AI가 생성한 결과물이 창작 과정에서 차지하는 비중이 점차 확대될 경우, 창작자의 고유한 사고와 표현이 상대적으로 약화될 가능성 또한 존재한다. 특히 반복적인 AI 활용은 창작자가 스스로 문제를 탐색하고 해결하는 과정보다, AI의 제안을 수용하는 방식으로 사고가 전환될 위험을 내포하고 있다.

실제로 생성형 AI는 빠르고 효율적인 결과를 제공하기 때문에, 창작자가

깊이 있는 고민을 거치기보다 즉각적인 결과를 선택하게 되는 경향을 강화할 수 있다. 이러한 변화는 창작 과정의 효율성을 높이는 동시에, 장기적으로는 창작자의 사고 과정이 단순화되거나 의존성이 강화되는 결과를 초래할 수 있다.

따라서 생성형 AI는 창작을 대체하는 수단이 아니라, 창작자의 사고를 확장하고 자극하는 도구로 활용되어야 하며, 인간 중심의 창작 구조를 유지하는 것이 중요하다. 즉, AI는 아이디어를 제안하고 확장하는 역할을 수행하되, 창작의 방향 설정과 의미 구성은 인간 창작자가 주도하는 구조가 유지되어야 한다. 이러한 균형이 유지될 때, 생성형 AI는 창작 주체성을 약화시키는 요소가 아니라 오히려 강화하는 도구로 기능할 수 있을 것이다.

(4) 책임 주체와 윤리적 판단

생성형 AI 기반 창작 환경에서는 책임의 주체에 대한 문제 또한 중요한 논점으로 제기된다. 생성형 AI가 결과물을 생성하는 과정에 깊이 개입하더라도, 해당 결과를 선택하고 공연에 적용하는 것은 결국 인간 창작자의 판단에 의해 이루어진다. 따라서 결과물에 오류나 부적절한 표현이 포함될 경우, 그 책임은 AI가 아닌 이를 활용한 인간 창작자에게 귀속된다.

이는 생성형 AI가 창작 과정에 참여하는 환경에서도 창작자의 역할이 단순한 사용자에게 머무르지 않으며, 결과를 최종적으로 판단하고 책임지는 주체로서의 역할이 더욱 강조된다는 점을 의미한다. 특히 공연예술과 같이 관객과 직접적으로 소통하는 장르에서는, 결과물의 윤리적 적절성과 사회적 영향에 대한 책임이 더욱 중요하게 작용한다.

따라서 창작자는 AI를 활용하는 과정에서 기술적 효율성뿐 아니라, 결과의 의미와 영향에 대한 윤리적 판단을 함께 고려해야 하며, 이는 창작 과정 전반에서 지속적으로 요구되는 책임 의식이라 할 수 있다.

2. 기대 효과 및 발전 방향

2.1 기대 효과

본 연구를 통해 확인된 생성형 AI의 공연예술 적용은 단순한 기술 도입을 넘어, 창작 방식과 제작 구조의 확장을 가능하게 하는 새로운 실천적 방법론으로 기능할 수 있음을 보여준다. 생성형 AI는 창작자가 직접 다양한 매체를 다룰 수 있도록 지원함으로써 제작 과정의 효율성을 높이고, 창작의 진입 장벽을 낮추는 데 기여한다. 이는 공동창작 환경에서 참여자의 역할을 확장시키고, 창작 과정에서의 자율성과 주체성을 강화하는 기반이 된다.

생성형 AI의 활용은 기존 공연 제작 환경에서 요구되었던 전문 인력 및 제작 비용의 부담을 일부 완화시키며, 소규모 창작 환경에서도 다양한 시도를 가능하게 하였다는 점에서 의미를 가진다. 과거에는 음악, 영상, 이미지, 홍보물 제작 등을 위해 각 분야의 전문 인력과 장비가 필요하였으나, 생성형 AI의 발전은 창작자가 직접 여러 매체를 실험하고 구현할 수 있는 환경을 확대시키고 있다. 이는 특정 분야의 기술 경험이 부족한 창작자 역시 비교적 완성도 있는 결과물을 제작할 수 있도록 지원하며, 기존의 전문 기술 중심 제작 구조에 변화를 가져올 가능성을 보여준다.

또한 생성형 AI 기반 작업은 프롬프트와 제작 과정을 공유·축적할 수 있다는 점에서도 주목할 만하다. 이는 기존 예술 창작에서 개인의 숙련 경험에 의존하던 일부 제작 과정을 일정 부분 표준화하고, 창작 노하우의 공유 및 인수인계를 보다 용이하게 만든다는 점에서 의미를 가진다. 이러한 변화는 단순한 비용 절감 차원을 넘어, 창작자가 다양한 장르와 매체를 넘나들며 작업할 수 있는 수행성과 확장성을 강화한다는 점에서 중요한 의미를 가진다.

물론 최종 결과물의 완성도는 여전히 창작자의 기획력과 선별 능력, AI 리터러시에 영향을 받지만, 생성형 AI는 창작 과정의 접근성을 높이고 새로운 창작 참여자를 유입시키는 계기로 작용할 수 있다. 이는 향후 공연예술 창작 환경의 다양성과 실험성을 확대시키는 기반이 될 수 있을 것이다.

특히 실시간 생성 기술과 관객 참여 구조의 결합은 공연의 현장성과 몰입도를 강화하며, 매 회차 다른 결과를 생성하는 비선형적 공연 구조를 가능하게 한다. 이는 기존의 텍스트 중심, 고정 서사 중심의 공연 형식에서 벗어나, 관객 경험 중심의 유동적인 공연 구조로의 전환 가능성을 보여주며, 공연예술의 형식적 확장에 중요한 시사점을 제공한다.

2.2 발전 방향

한편, 생성형 AI 기반 공연 제작은 다양한 가능성을 보여주었으나, 실제 창작 및 운영 과정에서는 여러 한계와 과제가 확인되었다. 특히 본 연구는 생성형 AI를 공연 제작 전반에 실질적으로 적용하는 과정에서 기술적·창작적·운영적 차원의 문제들을 경험하였으며, 이는 향후 관련 연구와 제작 환경에서 지속적으로 보완되어야 할 부분이라 할 수 있다.

첫째, 생성형 AI의 결과물은 높은 비결정성을 지니고 있어 결과의 일관성과 예측 가능성이 제한되는 문제가 나타났다. 동일한 프롬프트를 입력하더라도 매번 다른 결과가 생성되었으며, 원하는 결과물이 도출될 때까지 반복적인 생성과 수정, 선별 과정이 필요하였다. 음악 생성 과정에서는 발음 오류, 문장 호흡의 부자연스러움, 리듬과 가사의 불일치 등이 반복적으로 나타났다으며, 이미지 생성 과정에서도 손가락 표현 오류나 의도한 분위기와 다른 결과물이 생성되는 경우가 빈번하였다. 이는 생성형 AI가 제작 시간을 단축시키는 동시에, 결과를 선별하고 수정하는 과정에서 추가적인 시간과 노동을 요구할 수 있음을 보여준다. 즉, 생성형 AI 기반 창작은 단순한 자동화 과정이라기보다, 인간 창작자의 지속적인 개입과 판단을 전제로 작동하는 협업 구조에 가깝다는 점이 확인되었다.

둘째, 실시간 생성 기반 공연 구조는 높은 현장성과 몰입도를 형성하는 동시에 공연 운영의 불안정성을 증가시키는 요인으로 작용하였다. 관객의 응답에 따라 음악과 이미지가 즉시 생성되는 구조는 매 회차 다른 공연 경험을 가능하게 하였으나, 생성 속도의 지연이나 예측 불가능한 결과는 공연의 리듬과 흐름을 저해할 가능성 또한 내포하고 있었다. 따라서 실시간 AI

활용 공연은 단순한 기술 적용을 넘어, 돌발 상황에 대응할 수 있는 운영 체계와 즉흥적 수행 능력을 함께 요구한다는 점이 확인되었다. 이는 실시간 AI 기반 공연이 예측 불가능성을 공연 구조 안에서 조율해야 하는 새로운 연출 방식과 수행 체계를 필요로 한다는 점을 시사한다.

셋째, 생성형 AI 활용 결과는 창작자의 기술 이해도와 AI 리터러시 수준에 따라 차이를 보였다. 프롬프트 작성 능력, 결과물의 선별 및 수정 능력, 플랫폼별 특성에 대한 이해 정도에 따라 결과물의 완성도와 작업 효율성이 달라졌으며, 이는 생성형 AI의 접근성은 확대되었으나, 결과물의 완성도와 활용 방식은 여전히 창작자의 역량에 영향을 받을 수 있음을 시사한다. 또한 AI 활용 경험이 부족한 경우 원하는 결과에 도달하기까지 더 많은 시행착오와 시간이 요구되었으며, 결과적으로 창작자의 기술 접근성과 학습 경험이 중요한 변수로 작용하였다. 이는 향후 생성형 AI 기반 창작 환경에서 기술 활용 능력과 AI 리터러시 교육이 중요한 과제로 작용할 수 있음을 보여준다.

넷째, 현재의 생성형 AI 플랫폼은 특정 서비스 및 기술 환경에 대한 의존성이 높다는 한계가 존재한다. 본 연구에서 활용한 음악·이미지 생성 플랫폼들은 버전 업데이트, 요금 정책 등에 따라 결과 품질과 활용 가능 범위가 지속적으로 변화하였으며, 일부 기능은 유료 환경에서만 제한적으로 제공되었다. 이는 생성형 AI 기반 공연 제작이 안정적인 창작 방법론으로 정착되기 위해서는 기술 플랫폼 변화에 대한 지속적인 대응과 운영 비용 문제에 대한 논의가 필요함을 보여준다. 동시에 창작 환경이 특정 플랫폼에 종속될 가능성이 존재한다는 점에서, 향후 기술 의존성과 지속 가능성에 대한 논의 역시 함께 이루어질 필요가 있다.

다섯째, 생성형 AI의 활용이 공연의 본질적 의미와 서사 구조보다 기술적 새로움 자체에 집중될 가능성 또한 확인되었다. 실제 관객 반응에서도 AI 활용 방식이 흥미롭기는 했으나 다소 익숙하거나 예측 가능하게 느껴졌다는 의견이 나타났으며 이는 단순히 AI를 사용하는 것만으로 공연의 예술적 완성도가 확보되는 것은 아니라는 점을 보여준다.⁹⁰⁾ 따라서 향후에는 AI를

90) 앞의 설문 참조.

기술적 장치로 소비하는 수준을 넘어, 공연의 주제·서사·관객 경험과 유기적으로 결합시키는 드라마투르그적 설계가 더욱 중요하게 논의될 필요가 있다.

또한 생성형 AI의 활용은 저작권, 데이터 학습 출처, 결과물의 책임 주체, 창작 주체성 등의 윤리적 문제와도 지속적으로 연결된다. 특히 인간 창작자의 역할이 결과를 선택·수정·재구성하는 방향으로 이동함에 따라, 향후에는 인간과 AI의 협업 과정에서 창작의 권한과 책임의 범위를 어떻게 설정할 것인가에 대한 논의 역시 지속적으로 이루어질 필요가 있다.

참고문헌

1. 국내서

- 강보현, 『AI와 예술』, 커뮤니케이션북스, 2024.
- 김시열, 『인공지능과 지식의 소유』, 커뮤니케이션북스, 2024.
- 김연재 외 7명, 『생성형 인공지능으로 예술하기』, 한국예술연구소 예술교육총서 제15권, 2024.
- 김학수, 『AI와 창작 패러다임의 전환』, 커뮤니케이션북스, 2024.
- 심인섭, 『AI와 음악의 변화』, 커뮤니케이션북스, 2025.

2. 국내 학위 논문

- 배규림, 「디바이징 씨어터 창작 사례 연구: <Emo LAB: 정서적 재난편>을 중심으로」, 세종대학교 석사학위논문, 2026.
- 정영범, 할루시네이션: 생성형 인공지능 그리고 시각 변이, 서울시립대학교 석사학위논문, 2024.
- 황유나, 「연극 제작을 위한 리서치 파트너로서의 인공지능 활용 사례 연구」, 동국대학교 석사학위논문, 2025.
- JIN HONGLIN, 「예술 창작 과정에서 보조적 수단으로서의 인공지능 활용 실행연구」, 한국예술종합학교 예술전문사 학위논문, 2024.

3. 국내 학술 논문

- 김영윤, 조준희, 「인간-AI 공연예술 특성 연구: 국내 AI 공연예술 작품을 중심으로」, 『지식과 교양』, 목원대학교 교양교육혁신연구센터, Vol.- No.14, 2024.

- 김현정, 「메타씨어터 ‘파포스’ 극에 나타난 연극적 효용성 연구」, 『연기 예술연구』, 한국연기예술학회, Vol.28 No.4, 2022.
- 손영화, 「인공지능 예술과 저작권」, 『법학연구』, 인하대학교 법학연구소, Vol.28 No.2, 2025.
- 조충범, 조준희, 동시대 뉴미디어 씨어터에 나타난 창작 주체성 변화와 쟁점, 『예술교육연구』, 한국예술교육학회, Vol.23 No.2, 2025.
- 오영진, 「#챗GPT는 만들지 않는다. 단지 인간과 함께 탐험할 뿐」, 『연극평론』, 한국연극평론가협회, Vol.109 No.-, 2023.
- 이동후, 「창작·예술 분야의 생성형 AI 활용 방법에 대한 연구」, 『학술발표논문집』, 한국컴퓨터정보학회, Vol.31 No.2, 2023.
- 한의정, 「인공지능 활용 예술작품의 권리와 책임 문제」, 『디지털영상학술지』, 한국디지털영상학회, Vol.22 No.2, 2025.
- 허재성, 「생성형 인공지능을 활용한 공연 제작의 실제-객체지향존재론의 관점에서 본 파포스 <(PAPHOS) 2.0> 분석」, 『한국연극학』, 한국연극학회, Vol.1 No.87, 2024.

4. 기사

- 공인희, “한국 챗GPT 사용자 2,000만 명, 글로벌 통계엔 왜 없을까?”, *AI Matters*, 2024.10.27., <https://aimatters.co.kr/news-report/feature-article/33158/>(검색일: 2026.03.22.).
- 김상훈, “[논설위원의 뉴스 요리] 황석영은 왜 챗GPT로 소설 썼나?”, *부산일보*, 2026.02.21., <https://www.busan.com/view/busan/view.php?code=2026021916402605599>(검색일: 2026.04.10.).
- 문성식, *별은 낮에도 있다* 작 연출 문민형, 연극 <별은 낮에도 있다> “AI음악과 아날로그 OHP가 만난 새로운 감성 연극”, *플레이뉴스*, 2025.12.25. <https://ewha.biz/550584>(검색일: 2026.03.29.).
- 신연수, ““AI 예술’은 장르될 것”…AI가 연극 대본 쓰고 출연까지”, *arte*, 2023.08.03., <https://www.arte.co.kr/stage/news/2343>(검색일: 2026.03.30.).

유치석, “AI 시대일수록 우리 손은 따뜻한 주머니가 필요해”, 전북도민일보, 2026.01.27., <https://www.domin.co.kr/news/articleView.html?idxno=1543698>(검색일: 2026.04.10.).

이숙정, “[리뷰] 인공지능과 인간이 함께 창작한 시극 ‘파포스 2.0’”, 민중의 소리, 2023.08.16., <https://vop.co.kr/A00001638330.html>(검색일: 03.29.).

진동영, “에이전틱 AI 시대의 책임과 과제”, 서울경제, 2026.04.13., <https://www.sedaily.com/article/20031965?ref=naver>(검색일: 2026.04.15.).

최승연, “AI와 한국 뮤지컬의 동시대성”, *The Musical*, 2025.06.25., <https://www.themusical.co.kr/Magazine/Detail?num=5470>(검색일: 2026.03.29.).

Krystal Hu, “ChatGPT sets record for fastest-growing user base - analyst note”, *Euro news*, 2023.02.02., <https://www.euronews.com/next/2023/02/02/openai-chatgpt>(검색일: 2026.03.22.).

5. 인터넷 영상 자료

춘천시공연예술창업지원센터 유튜브 채널, “2025 HABTHON 두번째 이야기 | 춘천시공연예술창업지원센터 | 공연예술창업 | 합센터 | 해커톤 | 대외활동 | 창업지원(업로드: 2025. 6. 27.)”, <https://www.youtube.com/watch?v=bQf4ct9eXk0>(검색일: 2026.05.13.).

Limenwalker 유튜브 채널, “[PAPHOS] 인공지능 시극 파포스 (2022) Interview - 연출 김제민, 개발자 김근형, 카카오브레인 김재인(업로드: 2022. 9. 18.)”, <https://www.youtube.com/watch?v=sSplFTEvA-4>(검색일: 2026.03.29.).

MBCNEWS 유튜브 채널, “‘지브리 화풍’ 7억 개··저작권·초상권 ‘위협’(2025.04.07./뉴스투데이/MBC)(업로드: 2025.04.07.)”, <https://www.youtube.com/watch?v=AeUx8ltLhII>(검색일: 2025.05.09.).

YTN 유튜브 채널, “시 쓰는 AI, 인간에게 던지는 화두는? / YTN(업로드: 2022.08.07.)”, <https://www.youtube.com/watch?v=fpcBWpumBbc>(검색일: 2026.05.10.).

6. 인터넷 검색

국립극장, “계간 국립극장” 2025년 5월호 Vol. 418 록으로 표현하는 햄릿의 내면,<https://www.ntok.go.kr/ntok/wz/webz/webzineView.do?mi=21057&chapSn=52006&wzSn=206001>(검색일: 2026.03.29.).

국립극장, 이모셔널씨어터 <보이스 오브 햄릿> 공연 소개,
<https://www.ntok.go.kr/ntok/pm/prfmng/performanceDetail.do?mi=21008&performanceId=266808>(검색일: 2026.03.29.).

NOL 티켓, <별은 낮에도 있다> 공연정보,
<https://tickets.interpark.com/goods/25017962>(검색일: 2026.03.29.).

NOL 티켓, 인공지능 시극 <파포스> 공연정보,
<https://tickets.interpark.com/goods/22009385?tab=2>(검색일: 2026.03.29.).

NOL 티켓, 인공지능 시극 파포스(PAPHOS) 2.0 공연정보,
<https://tickets.interpark.com/goods/23009736?tab=2>(검색일: 2026.03.29.).

한국저작권위원회, 「생성형 AI 저작권 안내서」
<https://www.copyright.or.kr/notify/notice/view.do?brdctsno=55402#>, (검색일: 2025.05.04.).

7. 인터뷰

배규림, 서대덕, 양주비, “공연 <S.H.O.W> 창작 과정에 대하여 연구자와의 공동 인터뷰”, 세종대학교 광개토관 1215호, 2026년 3월 20일.

신도준, 조영애, “공연 <S.H.O.W> 창작 과정에 대하여 연구자와의 공동 인터뷰”, 세종대학교 광개토관 1215호, 2026년 3월 19일.

부록

1. <S.H.O.W> 참여자 인터뷰



2. <S.H.O.W> 관객 설문



Abstract
A Study on the Production Process of Using
Generative Artificial Intelligence (AI)
: Focusing on <S.H.O.W>

Lee Min-jeong
Major in Acting Art
Department of Film Art
The Graduate School
Sejong University

This study aims to analyze the application of generative artificial intelligence (AI) in the performance creation process and examine its significance. In recent years, generative AI has been utilized in various creative fields, including text, images, music, and video, bringing changes to artistic creation. Accordingly, this study explores how generative AI can function not merely as a tool but also intervene in the creative process and serve as a collaborative medium in the field of performing arts.

As the research method, this study adopted an approach combining a theoretical review with a practical creative experiment. First, cases of AI applications in the performing arts were analyzed. Based on this analysis, the researcher produced the immersive performance <S.H.O.W>. The performance was developed using a devising theatre approach, and generative AI was utilized throughout the entire performance creation process. In particular,

generative AI was applied to text development, visual content production, music composition, and video production, and a real-time audience participation-based content generation structure was designed.

The findings indicate that generative AI functioned as a tool that expanded and refined the creator's thinking during idea generation, draft creation, and iterative revision, while also serving as a collaborative partner by providing diverse alternatives. However, limitations such as the non-deterministic nature of AI-generated outputs and AI hallucinations were also identified. Accordingly, the findings confirm that an understanding of AI literacy is essential in the creative process utilizing generative AI and that human creators' intervention in critically reviewing, selecting, and revising AI-generated outputs is indispensable.

Furthermore, the real-time use of generative AI based on audience participation enhanced the liveness and immersion of the performance. The structure, in which audience responses were immediately transformed into images and music and incorporated into the performance, provided an experience distinct from conventional performances and demonstrated the potential for audiences to move beyond the role of passive spectators and function as active participants in the process of performance composition.

Overall, this study confirms that generative AI can function not merely as a supportive tool but as a collaborative partner capable of restructuring the creative framework of the performance creation process. These findings suggest future directions for the use of AI in the performing arts and highlight the need for further discussion regarding the division of roles between human creators and AI, as well as creative ethics.

Keywords : Generative Artificial Intelligence (AI), AI Collaborative Creation, Performance Production Process, Real-time Interaction, Immersive Performance