



제12차 교양교육혁신연구센터 학술대회

# “문화예술창작과 테크놀로지”

발표집

2026년 5월 21일 목요일 13:00~17:30

온라인 Zoom



# 제12차 교양교육혁신연구센터 학술대회

## < 문화예술창작과 테크놀로지 >

2026. 05. 21. (목) 13:00~17:30 · Zoom(온라인) 진행

주최: 목원대학교 스톡스대학 | 주관: 목원대학교 교양교육혁신연구센터

구분	일정	주요 내용	사회
개회	13:00~13:10	<b>개회사</b> 여상수(목원대학교 교양교육혁신연구센터 센터장)	
1부	13:10~13:35	<b>[발표1] 생성형 AI 시대 영화교육의 큐레토리얼 페다고지: 즉시성에 저항하는 성찰적 시간성 회복 모델</b> 발표자: 고병정(제주한라대학교)	장수경 (목원대학교)
	13:35~13:50	발표1 - 토론 및 논평 논평자: 김석인(연성대학교)	
	13:50~14:15	<b>[발표2] 디지털 기술에서 소외된 것들에 관하여. - 본인의 작품을 중심으로</b> 발표자: 김우진(강원대학교)	
	14:15~14:30	발표2 - 토론 및 논평 논평자: 정옥희(전주교육대학교)	
휴식	14:30~14:45	휴식	
2부	14:45~15:10	<b>[발표3] 생성형 AI 시대 연출가의 해석과 선택 - 대화형 AI를 활용한 연극 프로덕션 콘셉트 형성 과정을 중심으로</b> 발표자: 김영운(동국대학교)	장수경 (목원대학교)
	15:10~15:25	발표3 - 토론 및 논평 논평자: 조충범(인하대학교)	
	15:25~15:50	<b>[발표4] 딥러닝을 활용한 정악 합주 재생성</b> 발표자: 정다샘(서강대학교)	
	15:50~16:05	발표4 - 토론 및 논평 논평자: 곽내정(배재대학교)	
휴식	16:05~16:20	휴식	
학문후속세대 발표	16:20~16:40	<b>[발표1] 인공지능을 어떻게 사유하게 하는 예술적 체험으로 만드는가?</b> 발표자: 배준형(카이스트 문화기술대학원 박사과정)	이아람찬 (목원대학교)
	16:40~17:00	<b>[발표2] 담장(談場): AI 기반 서사 생성기</b> 발표자: 정채연(고려대학교 대학원 국어국문학과 석사과정)	
종합토론	17:00~17:20	종합토론	
연구윤리교육	17:20~17:25	연구윤리교육	
폐회	17:25~17:30	폐회사	

# 목 차

## [발표1]

- 생성형 AI 시대 영화교육의 큐레토리얼 페다고지: 즉시성에 저항하는 성찰적 시간성 회복 모델 (제주한라대학교, 고병정)..... 05
- 토론 및 논평 (연성대학교, 김석인)..... 17

## [발표2]

- 디지털 기술에서 소외된 것들에 관하여: 본인의 작품을 중심으로 (강원대학교, 김우진)..... 19
- 토론 및 논평 (전주교육대학교, 정옥희)..... 28

## [발표3]

- 생성형 AI 시대 연출가의 해석과 선택 - 대화형 AI를 활용한 연극 프로덕션 콘셉트 형성 과정을 중심으로 (동국대학교, 김영윤)..... 31
- 토론 및 논평 (인하대학교, 조충범)..... 46

## [발표4]

- 딥러닝을 활용한 정악 합주 재생성 (서강대학교, 정다샘)..... 48
- 토론 및 논평 (배재대학교, 곽내정)..... 63

## [학문후속세대 발표]

- 인공지능을 어떻게 사유하게 하는 예술적체험으로 만드는가? (카이스트 문화기술대학원 박사과정, 배준형)..... 67
- 담장(談場): AI 기반 서사 생성기 (고려대학교 대학원 국어국문학과 석사과정, 정채연)..... 87
- 연구윤리규정..... 95

# 생성형 AI 시대 영화교육의 큐레토리얼 페다고지

## 즉시성에 대항하는 성찰적 시간성 회복 모델

고병정(제주한라대학교)

# 생성형 AI 시대 영화교육의 큐레이토리얼 페다고지

: 즉시성에 저항하는 성찰적 시간성 회복 모델

고병정 (제주한라대학교)

## 1. 서론

### 1) 연구의 필요성

2022년 11월 OpenAI의 ChatGPT가 일반에 공개된 이래, 생성형 인공지능 기술은 불과 2년이라는 짧은 기간 동안 영화영상 제작의 전 공정을 근본적으로 재편하였다. OpenAI의 Sora, Runway ML의 Gen-3 Alpha, Stability AI의 Stable Video Diffusion 등 영상 생성 모델들은 텍스트 프롬프트만으로 고해상도 동영상을 수 초 이내에 생성하며, 영화 제작에서 오랜 기간 누적되어 온 '기예로서의 숙련'과 '공정 속의 시간'이라는 두 축을 동시에 해체하고 있다. 이는 단순한 기술적 변화가 아니라, 영화라는 매체가 인간 노동·시간·사유와 맺어왔던 고유의 관계망 자체를 재구조화하는 사건이다. 본 연구는 이러한 사건이 영화교육에 던지는 근본적 질문, 즉 'AI가 인간보다 빠르게 영상을 만들 수 있는 시대에, 영화교육은 무엇을 가르쳐야 하는가'라는 물음에 대한 응답을 시도한다. 이러한 기술적 충격은 영화교육 현장에서 즉각적이고 가시적인 변화로 나타나고 있다. 국내 영화교육은 코로나19 팬데믹을 경유하며 구글 클래스룸을 비롯한 에듀테크 도구를 적극적으로 도입하였고, 비대면 수업의 효율성을 경험하는 과정에서 수업 방식 전반에 대한 사고의 유연화를 이루었다<sup>1)</sup>. 박종호(2023)는 대학 영화교육 현장에서 구글 클래스룸의 활용이 학습자의 능동적 참여와 자율적 학습 환경 조성에 기여하였음을 실증적으로 보고하였다<sup>2)</sup>. 기술 친화적 토양 위에서 생성형 AI는 한층 더 강력한 도구로 영화교육에 진입하고 있으며, 진승현(2024)은 AI 기술이 영상 제작 교육의 효율을 비약적으로 향상시키는 새로운 가능성을 열었음을 분석하였다<sup>3)</sup>. 같은 맥락에서 진승현(2024)은 미디어 아트와 결합한 예술영상제작 교육 환경의 재설계 필요성을 제기하면서, 프롬프트 엔지니어링과 융합 실습 환경 구축이 영화교육의 새로운 과제로 부상하였음을 지적하였다<sup>4)</sup>.

그러나 이와 같은 기술 수용 흐름은 '기능적 활용'과 '산업적 효율성'이라는 단일한 척도에 의해 주도되고 있다는 한계를 노정한다. 정승은(2025)은 AI를 활용한 영상 제작의 효용성 향상을 논하면서 기술적 숙련도 못지않게 연속성과 몰입감을 고도화하는 방향이 요청됨을 지적하였으나, 그의 논의는 여전히 '제작 공정의 최적화'라는 산업적 프레임 안에 위치하고 있다<sup>5)</sup>. 윤용아(2025)는 한국 종합대학의 영화 제작 교육이 지나치게 기술 중심의 기능인 양성에 편중되어 있음을 비판적으로 진단하며, 인문학적 소

1)오세섭, 「코로나 팬데믹으로 인한 영화교육의 변화: 수업 방식에 대한 사고의 유연화 경험을 중심으로」, 『영화연구』 95호, 한국영화학회, 2023, 41-74쪽.

2)박종호, 「대학 영화교육에서의 구글 클래스룸 활용에 대한 연구」, 『한국콘텐츠학회논문지』 23권 12호, 한국콘텐츠학회, 2023, 207-217쪽.

3)진승현, 「AI 기술을 활용한 영상 제작 교육과 현재와 미래 전망에 관한 연구」, 『예술교육연구』 22권 2호, 한국예술교육학회, 2024, 99-111쪽.

4)진승현, 「미디어 아트영상제작을 바탕으로 한 예술영상제작 교육의 환경 연구」, 『예술교육연구』 22권 4호, 한국예술교육학회, 2024, 105-120쪽.

5)정승은, 「생성형 AI 활용 영상제작의 효용성 향상 연구」, 『예술교육연구』 23권 1호, 한국예술교육학회, 2025, 39-55쪽.

양과 작가적 성찰을 회복할 것을 강력하게 요청하였다<sup>6)</sup>. 류훈(2025)은 빔 벤더스의 영화 <퍼펙트 데이즈>를 중심으로 한국 영화교육에서 감각·감정·정서 교육의 필요성을 역설하며, 데이터로 환원될 수 없는 인간 고유의 감성과 정서적 깊이가 영화교육의 본령이 되어야 한다고 주장하였다<sup>7)</sup>. 이러한 일련의 비판적 논의들은 공통적으로 한 가지 사실을 가리킨다. 즉, 현재의 AI 수용 담론이 ‘영화란 무엇이며, 영화교육은 무엇을 위한 것인가’라는 본질적 물음을 우회한 채 진행되고 있다는 것이다.

본 연구가 가장 첨예하게 주목하는 문제는, 생성형 AI가 영화 창작과 교육에 내재해 있던 ‘시간성’을 근본적으로 붕괴시킨다는 사실이다. 전통적 영화 제작 교육은 구상-촬영-편집이라는 선형적 시간 구조 속에서 ‘속고의 시간’과 ‘실수로부터의 학습’을 핵심 가치로 삼아왔다. 한 컷을 위해 며칠을 기다리고, 한 장면의 편집을 위해 수십 차례 다시 보는 그 더디고 반복적인 시간이야말로 영화 만들기의 사유적 깊이를 형성하는 자리였다. 그러나 AI는 ‘즉각적 피드백’과 ‘무한 재생성’이라는 두 가지 기제를 통해 이러한 시간성을 해체한다. 박은지(2025)는 영화 리터러시 교육이 단순한 영화 감상이나 분석을 넘어 ‘시네필리아에서 페다고지로의 전환’을 이루어야 하며, 영화를 선별하고 사회와 관계 맺으며 주체적으로 사유하는 능력의 함양이 핵심이라고 주장한 바 있다<sup>8)</sup>. 박은지의 통찰은 본 연구의 문제의식과 정확히 공명하는데, 그것은 AI가 만들어낸 즉시성의 환경 속에서 영화교육이 회복해야 할 것이 ‘선택과 사유’의 시간이라는 점이다. 이러한 맥락에서 본 연구는 앙리 베르그손의 『물질과 기억』(1896)에서 제시된 철학적 통찰을 이론적 토대로 삼는다. 베르그손은 기억을 단순한 과거 데이터의 저장이 아닌, 현재의 지각과 끊임없이 상호작용하며 의미를 재창조하는 역동적 과정으로 이해하였다. 베르그손에게 시간은 분할 가능한 균질적 단위들의 합이 아니라, 질적으로 융합되어 흐르는 ‘지속(durée)’이며, 인간의 의식은 바로 이 지속 속에서만 ‘선택’과 ‘판단’을 수행할 수 있다. 본 연구자는 선행연구에서 AI의 잠재 공간과 베르그손의 순수 기억 사이의 구조적 유사성과 존재론적 차이를 규명한 바 있다. 이 선행연구가 밝힌 바와 같이, AI의 기억은 ‘가상적 보존’과 ‘선택적 현실화’라는 측면에서 인간 기억과 표면적 유사성을 보이지만, 지속의 결여라는 결정적 차이로 인해 질적으로 근본적인 비대칭을 노출한다. 다시 말해 AI는 데이터를 ‘재생’할 수는 있어도, 인간처럼 과거를 현재 안에서 재창조하는 ‘회상’을 수행할 수는 없다.

따라서 본 연구는 영화교육이 직면한 위기를 다음과 같이 정식화한다. 영화교육은 한편으로 AI의 도구적 효율성에 무비판적으로 흡수되어 ‘프롬프트 엔지니어링 트레이닝’으로 환원될 위험에 처해 있고, 다른 한편으로는 AI를 전면적으로 거부하는 기술혐오적 태도로 후퇴하여 시대적 현실로부터 단절될 위험에 처해 있다. 본 연구는 이 두 극단을 모두 거부하며, 그 사이에서 ‘제3의 길’을 모색한다. 그것은 AI의 기술적 가능성을 충분히 인정하되, 인간 고유의 ‘느림의 미학’, ‘사유의 시간’, ‘판단의 성찰성’을 적극적으로 회복하는 비판적 페다고지의 길이며, 본 연구가 제안하는 ‘큐레토리얼 페다고지’는 바로 이 길의 구체적 형상이다.

## 2) 연구의 내용

본 연구는 생성형 AI 시대 영화교육의 존재론적 위기를 진단하고, 알고리즘적 즉시성에 대응하는 대안적 교육 모델로서 ‘성찰적 큐레이션’의 페다고지를 이론적·실천적으로 정립하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 본 연구는 다음의 다섯 가지 핵심 연구문제를 설정한다. 첫째, 생성형 AI의 즉시성은 영화교육의 시간적 구조를 어떻게 변형시키며, 이것이 학습자의 인지적·정서적 경험에 미치는 영향은 무엇인가. 둘째, ‘성찰적 큐레이션’은 기존의 영화교육 방법론과 어떻게 차별화되며, 그 이론적 정당성은 어디에

6)윤용아, 「한국 종합대학 영화 제작 교육의 방향성 고찰」, 『영상기술연구』 49호, 한국영상제작기술학회, 2025, 171-193쪽.

7)류훈, 「한국 영화교육에 있어서 감각, 감정, 정서교육의 필요성: 영화 <퍼펙트 데이즈>를 중심으로」, 『예술교육연구』 23권 2호, 한국예술교육학회, 2025, 1-19쪽.

8)박은지, 「영화 리터러시의 재매개를 위한 논의: 시네필리아에서 페다고지로의 전환, ‘관객 개발」, 『영화연구』 103호, 한국영화학회, 2025, 223-258쪽.

있는가. 셋째, 큐레토리얼 페다고지의 실천적 구성요소는 무엇이며, 이것이 AI 시대의 영화교육 현장에서 어떻게 구현될 수 있는가. 넷째, 성찰적 큐레이션 교육 모델은 학습자의 비판적 사고, 미적 판단력, 시간성 인식에 어떠한 교육적 효과를 발휘하는가. 다섯째, 베르그손의 ‘지속’ 개념과 스티글러의 ‘제3차 파지’ 개념은 AI 시대 영화교육의 시간성 회복에 어떠한 이론적 기여를 하는가. 본 연구는 위의 연구문제에 응답하기 위해 이론 연구, 질적 연구, 실험연구를 통합하는 혼합방법론을 채택하며, 2년에 걸쳐 단계적으로 수행된다. 1차년도는 이론적 토대 구축과 현장 실태 조사에 집중한다. 베르그손의 지속 철학, 베르나르 스티글러의 기술철학, 매튜 플래너건의 느린 시네마 담론, 큐레이터 연구의 페다고지적 큐레이션 개념, 알랭 베르갈라의 시네마 가설을 종합적으로 검토하여 ‘성찰적 큐레이션’ 페다고지의 이론적 틀을 구축한다. 동시에 대학 영화학과 교수 20명, 영화 전공 대학생 40명을 대상으로 심층 인터뷰와 포커스 그룹 인터뷰를 수행하여 국내 영화교육 현장의 AI 도입 실태를 질적으로 규명한다. 2차년도는 1차년도의 이론적·경험적 성과를 토대로 ‘성찰적 큐레이션’ 교육 모델을 ‘느린 감상-비교적 사유-의미 배치’의 3단계로 구체화하고, 16주간의 파일럿 프로그램을 준실험 설계로 실행하여 그 교육적 효과를 검증한다. 더불어 지역사회와 연계한 영화교육 모델을 탐색함으로써, 큐레토리얼 페다고지가 교육기관의 경계를 넘어 지역의 문화적 재생과 어떻게 접촉할 수 있는지를 모색한다.

## 2. 이론적 배경

### 1) 베르그손의 지속과 순수 기억: 영화교육적 시간성의 철학적 근거

본 연구가 베르그손의 철학을 핵심 이론적 준거로 채택하는 이유는, 그의 사유가 ‘시간이란 무엇인가’와 ‘기억이란 무엇인가’라는 두 물음에 대해 AI 시대를 미리 사유한 듯한 통찰을 제공하기 때문이다. 베르그손은 『물질과 기억』(1896)에서 시간을 두 가지로 구분한다. 하나는 공간화된 시간(*temps spatialisé*)으로, 시계의 눈금처럼 등질적이고 분할 가능한 외재적 시간이다. 다른 하나는 ‘지속(*durée*)’으로, 의식 속에서 질적으로 융합되어 흐르는 내재적이며 환원 불가능한 시간이다<sup>9)</sup>. 베르그손에게 의식 활동의 본질은 후자, 곧 지속에 있으며, 인간 사유의 창조성·자유·선택은 모두 이 지속의 속성으로부터 도출된다. 공간화된 시간은 측정과 계산의 대상이지만, 지속은 오직 직관을 통해서만 접근될 수 있는 질적 흐름이다. 이러한 시간 이해 위에서 베르그손은 기억의 두 양태를 구분한다. 하나는 ‘습관 기억’으로, 신체에 각인된 반복적 운동 도식이다. 다른 하나는 ‘순수 기억’으로, 모든 과거가 의식의 기저에 잠재 상태로 보존된 가상적 영역이다<sup>10)</sup>. 베르그손은 순수 기억의 구조를 ‘역원추’ 모델로 시각화한다. 원추의 정점 S는 신체가 현재의 행위와 접촉하는 점이고, 원추의 밑면은 모든 과거가 저장된 영역이다. 우리가 어떤 것을 기억할 때, 과거 전체가 정점을 향해 수렴하면서 현재의 필요에 따라 ‘선택적으로 현실화’된다<sup>11)</sup>. 베르그손에게 기억한다는 것은 단순한 데이터 검색이 아니라, 매 순간 살아있는 현재의 요구에 응답하기 위해 과거 전체를 재편하고 재해석하는 창조적 행위이다.

본 연구자의 선행연구(박철진·고병정, 2025)는 베르그손의 이러한 기억 이론을 통해 생성형 AI의 잠재 공간 구조를 분석하였다<sup>12)</sup>. 이 연구의 핵심 논점은 다음과 같이 정리된다. 첫째, AI의 잠재 공간과 베르그손의 순수 기억은 ‘가상적 보존’과 ‘선택적 현실화’라는 측면에서 구조적 유사성을 갖는다. 트랜스포머 기반의 거대 언어 모델은 학습된 모든 데이터를 고차원 벡터 공간에 분산 저장하며, 입력된 프롬프트에 따라 그 중 일부를 선택적으로 활성화한다. 둘째, 그러나 이러한 표면적 유사성은 결정적 비대

9) Bergson, Henri. *Matter and Memory*, Trans. N. M. Paul & W. S. Palmer. New York: Zone Books, 1988, p. 79.

10) Bergson, Henri. *op. cit.*, p. 81.

11) *Ibid.*, p. 83.

12) 박철진·고병정, 「AI는 어떻게 기억하는가?: 베르그손의 『물질과 기억』으로 본 생성형 AI의 잠재 공간과 환각」, 『인문콘텐츠』 78호, 인문콘텐츠학회, 2025, 190쪽.

칭을 은폐한다. AI의 잠재 공간에는 ‘지속’이 없다. 그것은 학습 시점에 ‘얼어붙은 과거’의 통계적 분포일 뿐이며, 현재의 살아있는 요구에 응답하여 자기 자신을 재편하지 않는다. 따라서 AI의 ‘환각’은 창조적 도약이 아니라, 데이터 분포의 간극에서 발생하는 확률적 실패, 곧 ‘통계적 유령’에 지나지 않는다<sup>13)</sup>. 이러한 분석은 영화교육에 결정적인 함의를 갖는다. 만약 AI가 인간처럼 기억할 수 없다면, AI는 인간처럼 ‘선택’할 수도 없다는 결론이 도출된다. 선택은 단순한 출력의 결정이 아니라, 자신의 과거 전체를 현재의 요구에 비추어 재해석하고 재편하는 행위이다. 영화 한 편을 만든다는 것은, 감독이 자신의 살아온 시간 전체를 한 컷의 구도와 한 호흡의 편집 속에 응축하는 작업이다. 이 응축은 통계적 패턴 인식이 아니라, 지속 속에서 이루어지는 질적 종합이다. 따라서 영화교육이 AI에 흡수되어 ‘프롬프트 입력 훈련’으로 환원되는 순간, 우리는 영화 만들기의 본질, 곧 ‘지속 속에서의 선택’이라는 활동을 잃게 된다. 본 연구는 베르그손의 지속 개념을 영화교육의 핵심 가치로 재정립함으로써, 이러한 위기에 응답한다. 여기서 ‘성찰적 시간성의 회복’이란, 단순히 천천히 가르치는 것이 아니라, 학습자가 영화와 마주하는 매 순간을 지속의 시간으로 살아내도록 하는 페다고지적 기획이다.

## 2) 스티글러의 제3차 파지와 외재화된 기억의 정치학

베르그손이 기억의 존재론적 차원을 사유하였다면, 베르나르 스티글러는 기억의 ‘기술적 외재화’가 인간 의식과 사회에 미치는 영향을 비판적으로 분석한다. 스티글러는 후설의 시간 의식 분석을 비판적으로 계승하면서 인간의 기억을 세 층위로 구분한다. 1차 파지는 현재의 흐름 속에서 직접 지각된 것이 의식 속에 잠시 머무르는 것이고, 2차 파지는 그것이 개인의 기억으로 침전된 것이다. 스티글러의 결정적 기여는 여기에 ‘제3차 파지’라는 개념을 추가한 데 있다. 제3차 파지란 책·사진·영화·디지털 데이터처럼 ‘기억이 인간 외부의 기술적 매체에 외재화·물질화된 것’을 가리킨다. 스티글러에게 영화는 제3차 파지의 가장 강력한 형식 중 하나이다. 영화는 시간의 흐름을 매체에 기록함으로써, 보는 이로 하여금 자신의 시간 의식을 영화의 시간성과 동기화하도록 만든다. 영화관에서 우리는 일종의 ‘시간의 기증자’가 되며, 우리의 의식은 영화의 흐름 속에서 새롭게 조직된다. 이러한 동기화의 경험이야말로 영화교육이 학습자에게 제공하는 핵심 가치이다. 그러나 스티글러는 동시에 디지털 기술이 제3차 파지를 산업적·자동적 규모로 확장하면서, 인간의 기억과 의식을 외부에서 ‘조작 가능한 자원’으로 변환시키는 위험을 경고한다. 알고리즘적 추천 시스템은 우리가 무엇을 기억하고 무엇을 잊을지를 우리도 모르는 사이에 결정하고, 거대 언어 모델은 인류의 텍스트적 기억 전체를 통계적 분포로 재편한다. 이러한 관점에서 보면, 생성형 AI는 단순한 도구가 아니라 ‘제3차 파지의 자동화’라는 역사적 사건의 정점이다. 스티글러의 분석을 따르면, AI 시대의 위기는 인간이 기억을 외재화한다는 사실 자체에 있는 것이 아니라, 외재화된 기억이 산업적 알고리즘에 의해 ‘우리도 모르는 사이에 우리를 대신해 작동’하기 시작했다는 데 있다. 영화교육의 맥락에서 이 사건은 학습자가 영화를 ‘선택’하고 ‘맥락화’하고 ‘해석’하는 능동적 활동이, AI의 자동 추천과 자동 생성에 의해 점진적으로 대체될 위험을 의미한다. 본 연구가 제안하는 ‘큐레토리얼 페다고지’는 바로 이 위험에 대한 페다고지적 응답이다. 큐레이션은 외재화된 기억(영화·이미지·텍스트)을 학습자가 자신의 살아있는 시간 속으로 다시 끌어들이고, 비교하고, 배치하고, 해석하는 과정이다. 그것은 제3차 파지를 다시 한번 ‘1차 파지화’하고 ‘2차 파지화’하는 활동, 곧 외재화된 기억을 살아있는 의식 속으로 회복시키는 활동이다.

## 3) 느린 시네마와 지속의 미학: 즉시성에 대항하는 영화적 전략

베르그손과 스티글러의 철학적 사유는 영화 미학의 영역에서 ‘느린 시네마’ 담론과 만난다. 매튜 플래너건은 2008년의 선구적 논의에서 동시대 세계 영화의 한 흐름을 ‘느린 시네마’로 명명하며, 그 미학적·정치적 의의를 분석하였다. 플래너건이 주목한 감독들은 헝가리의 벨라 타르, 대만의 차이밍량, 태국

13)박철진·고병정, 앞의 글, 203쪽.

의 아피차퐁 위라세타쿤 등이며, 이들 작품의 공통된 특징은 극단적으로 긴 테이크, 최소한의 내러티브, 일상적 시간의 응시, 관객의 능동적 참여 요청이다. 벨라 타르의 <사탄탱고>(1994)는 7시간 19분에 걸쳐 헝가리 시골 마을의 진흙탕과 비, 인간의 권태와 절망을 응시한다. 차이밍량의 <안녕, 용문객잔>(2003)은 폐관을 앞둔 영화관의 마지막 상영을 거의 대사 없이 따라가며 영화의 시간성 그 자체를 영화화한다. 느린 시네마의 미학적 핵심은 '시간의 가시화'이다. 할리우드 고전 영화가 컷의 정교한 직조를 통해 시간의 흐름을 '투명하게' 만들었다면, 느린 시네마는 컷의 부재 혹은 극도의 절제를 통해 시간 그 자체를 영화의 주인공으로 삼는다. 한 장면이 길어질수록, 관객은 이야기의 진행을 기다리는 수동적 위치에서 벗어나 화면 안에서 일어나는 미세한 변화-빛의 이동, 공기의 흐름, 인물의 호흡-를 능동적으로 발견하는 위치로 옮겨진다. 이때 관객의 시간 의식은 영화의 지속과 동기화되며, 베르그손이 말한 '지속의 직관'이 영화 경험 속에서 실현된다. 본 연구는 이 미학적 원리를 페다고지로 전환한다. 즉, 느린 시네마는 단지 감상의 대상이 아니라, 학습자의 시간 감각을 재훈련하는 '교육적 매체'가 될 수 있다는 것이다. 느린 시네마의 페다고지적 전유가 갖는 의의는, 그것이 AI의 즉시성에 대한 가장 직접적인 미학적 대항이라는 점에 있다. AI가 수 초 내에 영상을 생성한다면, 느린 시네마는 한 장면을 위해 수 분, 수십 분의 응시를 요구한다. AI가 '이미 알려진 것의 통계적 재조합'이라면, 느린 시네마는 '아직 발견되지 않은 것의 응시적 출현'이다. 본 연구의 '느린 감상' 단계는 이러한 미학적 대조를 교육 활동으로 구체화한다. 학습자들은 7시간 19분의 <사탄탱고>를 분할 시청이 아닌 온전한 감상으로 경험하며, 감상 직후의 즉각적 토론을 의도적으로 금지한 채 24-48시간의 '침묵의 시간'을 거친 뒤에 비로소 성찰 일지를 작성한다. 이러한 절차는 '즉각적 반응' 대신 '숙성된 사유'를 요청하며, AI 시대의 영화교육이 회복해야 할 시간성의 한 형식을 구체화한다.

#### 4) 큐레이터 연구와 페다고지컬 큐레이션의 영화교육적 전환

'큐레이션'이라는 개념은 본래 미술관·박물관의 전시 기획에서 유래하였으나, 21세기 들어 미디어 환경의 정보 과잉 속에서 점차 보편적 문화 실천으로 확산되었다. 그러나 큐레이션이라는 용어가 일상적으로 사용될수록, 그 본래의 사유적 깊이는 오히려 희미해지는 역설이 발생한다. 즉, '큐레이션'이 단지 '추천' 혹은 '선택'의 동의어로 축소되는 경향이 그것이다. 본 연구는 큐레이터 연구의 학문적 전통으로 돌아가, 큐레이션의 본래적 의미를 회복하고자 한다. 큐레이션은 첫째, 맥락화이다. 한 작품을 어떠한 역사적·미학적·사회적 맥락에 위치시키는가의 문제이다. 둘째, 비교와 병치이다. 어떤 작품들을 함께 놓을 때 어떤 의미가 발생하는가의 문제이다. 셋째, 배치이다. 어떤 순서로, 어떤 공간적 관계 속에 놓을 것인가의 문제이다. 넷째, 해석이다. 그 모든 선택과 배치가 무엇을 말하고자 하는가의 문제이다. 이러한 큐레이션의 사유적 깊이를 교육 영역으로 확장한 선구적 연구가 로이스 펜폴드(2019)의 '페다고지컬 큐레이션' 개념이다. 펜폴드는 미술관 큐레이터의 실천이 어린이 학습과 어떻게 연결될 수 있는지를 탐구하면서, 큐레이션이 교사의 활동과 본질적 친연성을 갖는다고 주장하였다. 가르친다는 것은 어떤 자료를 어떤 맥락에서 어떤 순서로 어떤 의미를 향해 배열하는가의 문제이며, 이는 정확히 큐레이터의 작업과 동일한 구조를 갖는다는 것이다. 본 연구는 펜폴드의 통찰을 영화교육의 영역으로 확장한다. 그러나 본 연구의 기여는 단순한 적용이 아니라, '영화교육 자체가 본래적으로 큐레토리얼한 활동'임을 재확인하는 데 있다. 한 학기의 영화 수업이란 결국 어떤 영화를 어떤 순서로 보여주고 어떤 맥락에서 논의할 것인가의 문제이며, 이 점에서 영화교사는 본질적으로 큐레이터이다. 본 연구가 강조하는 '성찰적 큐레이션'은 큐레이션의 이러한 사유적 깊이를 학습자에게로 이양하는 페다고지이다. 즉, 학습자 자신이 큐레이터가 되어 영화를 선택하고, 비교하고, 배치하고, 해석하는 활동을 수행한다. 이때 학습자는 더 이상 영화의 수동적 소비자가 아니라, 영화와 영화 사이에 의미를 발생시키는 능동적 사유 주체로 위치 지어진다. 본 연구의 '비교적 사유' 단계와 '의미 배치' 단계는 이러한 큐레토리얼 사유를 교육 활동으로 구체화한 것이다. 학습자들은 음식과 사회를 다룬 영화들-이타미 주조의 <탐포포>(1985), 이안

의 <음식남녀>(1994), 브릴렌테 멘도사의 <키나타이>(2009)–을 비교 분석하면서 미적 전략, 서사 구조, 사회비평적 관점이 어떻게 다르게 작동하는지를 큐레이터 노트로 작성한다. 그리고 마지막 단계에서는 자신만의 주제를 설정하여 5-7편의 영화로 구성된 미니 영화제를 기획함으로써, 큐레토리얼 사유의 종합적 실천을 수행한다.

### 5) 베르갈라의 시네마 가설과 변경의 교육

본 연구의 이론적 토대를 완성하는 마지막 축은 알랭 베르갈라의 『시네마 가설(The Cinema Hypothesis)』(2016)이다. 베르갈라는 누벨바그 비평가 출신의 영화학자로, 프랑스 교육부의 영화교육 담당관으로 활동하면서 학교 영화교육의 철학적·실천적 토대를 정립한 인물이다. 그의 핵심 주장은 영화교육이 단지 ‘영화에 대한 지식 전달’이나 ‘제작 기술의 훈련’이 아니라, 학습자의 세계 인식을 근본적으로 변화시키는 ‘변경’의 경험이 되어야 한다는 것이다. 여기서 ‘변경’이란 단순한 변화가 아니라, 학습자가 이전과는 다른 방식으로 세계를 보고 느끼고 사유하게 되는 질적 전환을 가리킨다. 베르갈라의 두 번째 핵심 주장은 영화를 ‘예술로서’ 가르쳐야 한다는 것이다. 그는 학교 영화교육이 흔히 빠지는 두 가지 오류를 비판한다. 하나는 영화를 단지 ‘교과 내용을 전달하는 매개’로 활용하는 도구주의적 오류이고, 다른 하나는 영화를 ‘기술적 산물’로 환원하여 그 미학적·예술적 차원을 외면하는 기능주의적 오류이다. 베르갈라는 이 두 오류 모두를 거부하며, 학습자에게 영화사의 걸작들을 ‘예술 작품으로서’ 직접 경험하게 할 것을 강조한다. 이때 중요한 것은 작품의 ‘선택’과 ‘배치’이다. 어떤 작품을 어떤 순서로 보여주는가가 학습자의 세계 인식 변경에 결정적인 영향을 미치며, 이 점에서 베르갈라의 영화교육론은 본질적으로 큐레토리얼하다. 본 연구는 베르갈라의 두 통찰–‘변경의 교육’과 ‘예술로서의 영화’–을 AI 시대의 한국적 맥락에서 재해석한다. AI가 즉각적이고 무한한 콘텐츠를 생산하는 시대에 학습자가 가장 절실히 필요로 하는 경험은 ‘이미 본 것의 빠른 소비’가 아니라 ‘진정으로 새로운 것과의 만남’이다. 베르갈라적 의미의 ‘변경’은 빠른 영상의 빠른 소비로는 결코 도달할 수 없으며, 오직 한 작품과 충분한 시간을 들여 마주하는 ‘느린 만남’ 속에서만 가능하다. 본 연구는 이러한 베르갈라적 통찰을 ‘성찰적 큐레이션’ 모델의 핵심 원리로 통합한다. 즉, 큐레토리얼 페다고지의 궁극적 목표는 단지 ‘큐레이션 기술’의 습득이 아니라, 큐레이션이라는 활동을 통해 학습자가 영화와 세계를 보는 자신의 눈을 근본적으로 ‘변경’하는 경험을 제공하는 것이다.

## 3. 연구의 방법

### 1) 혼합방법론 설계의 정당화

본 연구는 이론 연구·질적 연구·실행연구를 통합하는 혼합방법론 설계를 채택한다. 이러한 설계의 정당성은 본 연구의 대상이 갖는 다차원적 성격에서 도출된다. ‘AI 시대 영화교육의 위기와 대안’이라는 주제는 첫째, 시간성과 기억의 존재론적 차원이라는 철학적 문제이고, 둘째, 한국 영화교육 현장의 구체적 실천이라는 경험적 문제이며, 셋째, 새로운 교육 모델의 효과성이라는 실증적 문제이다. 어느 하나의 방법론으로는 이 세 차원을 모두 다룰 수 없기에, 본 연구는 이론·질적·실행의 세 방법을 단계적·통합적으로 결합한다. 1차년도 전반기에는 이론 연구를 통해 ‘성찰적 큐레이션’의 개념적 토대를 구축하고, 1차년도 후반기에는 질적 연구를 통해 한국 영화교육 현장의 실태를 규명하며, 2차년도에는 이론과 현장 자료를 종합하여 교육 모델을 설계하고 실행연구로 그 효과를 검증한다.

## 2) 질적 연구: 영화교육 현장의 실태와 인식 조사

질적 연구의 참여자는 목적 표집을 통해 두 집단으로 구성된다. 첫 번째 집단은 4년제 대학 영화학과 교수 20명이며, AI 도구를 활용한 영화교육 경험이 있는 교수를 우선 선정하고 이론·연출·촬영·편집 등 다양한 세부 전공을 균등하게 포함한다. 두 번째 집단은 영화 및 관련 학과 재학생 40명이며, ChatGPT·Midjourney·Runway 등 AI 도구의 사용 경험이 있는 학생을 대상으로 하되 1학년부터 4학년까지 학년별로 균등하게 분포시킨다. 자료 수집은 심층 인터뷰와 포커스 그룹 인터뷰를 병행하며, 모든 인터뷰는 반구조화 형식으로 진행된다. 주요 질문 영역은 AI 도구 사용 경험과 인식, 영화교육에서의 시간성 경험, 큐레이션과 선택의 경험, 교육 현장의 변화와 요구의 네 가지로 설정된다. 수집된 자료는 브라운과 클락(2006)이 제안한 6단계 주제 분석 절차에 따라 분석한다<sup>14)</sup>. 1단계 자료 친숙화에서는 모든 인터뷰 녹취록을 반복 청취하고 전사 자료를 정독하며 전체 자료에 대한 직관적 이해를 형성한다. 2단계 초기 코드 생성에서는 자료 전반에 걸쳐 의미 있는 단위들을 체계적으로 코딩한다. 3단계 주제 탐색에서는 코드들을 잠재적 주제로 묶는다. 4단계 주제 검토에서는 주제들이 코드 단위와 자료 전체에 일관되게 부합하는지 검토한다. 5단계 주제 정의 및 명명에서는 각 주제의 본질을 명확히 정의하고 명명한다. 6단계 보고서 작성에서는 분석 결과를 학술적 글쓰기로 종합한다. 이러한 6단계 절차는 질적 연구의 엄밀성과 투명성을 확보하는 표준적 방법이며, 본 연구는 두 명 이상의 코더에 의한 코드 비교와 참여자 점검을 통해 분석의 신뢰도를 보강한다.

## 3) 실험연구: 성찰적 큐레이션 모델의 파일럿 적용과 효과성 검증

2차년도의 실험연구는 준실험 설계를 채택한다. 실험집단은 ‘성찰적 큐레이션’ 모델을 적용한 대학 영화 전공 수업의 학습자 30명이고, 통제집단은 일반적 영화교육을 수강하는 타 대학 영화 전공 수업의 학습자 30명이다. 실험 기간은 16주의 1학기이며, 1-4주는 느린 감상 단계, 5-8주는 비교적 사유 단계, 9-12주는 의미 배치 단계, 13-16주는 발표·피드백·최종 성찰의 단계로 구성된다. 자료 수집은 사전 검사·과정 데이터·사후검사·심층 인터뷰의 다층적 방식으로 이루어진다. 사전검사와 사후검사에서는 비판적 사고 성향 검사, 미적 판단력 검사, 시간성 인식 척도가 사용되며, 과정 데이터로는 학습자의 성찰 일지·큐레이터 노트·프로그램 노트가 수집된다. 마지막으로 실험집단 학습자 10명을 대상으로 심층 인터뷰를 수행하여 양적 측정으로는 포착되지 않는 경험의 질적 차원을 보완적으로 규명한다. 자료 분석은 양적·질적 통합 분석을 수행한다. 양적 분석에서는 실험집단과 통제집단의 사전-사후 검사 점수에 대해 대응표본 t검정과 공분산분석(ANCOVA)을 적용하여 교육 효과의 유의성을 검증한다. 질적 분석에서는 성찰 일지와 큐레이터 노트를 주제 분석을 통해 분석함으로써 학습자가 경험한 인지적·정서적 변화의 양상을 규명한다. 마지막으로 양적·질적 결과를 통합 해석하는 혼합 분석 단계에서, 두 자료 사이의 수렴과 발산을 검토하고 그것이 ‘성찰적 큐레이션’ 모델의 작동 메커니즘에 대해 시사하는 바를 도출한다. 이러한 다층적·통합적 분석은 단일 방법론의 한계를 보완하면서 모델의 효과성에 대한 풍부하고 신뢰도 높은 증거를 산출할 것이다.

# 4. 연구의 결과

## 1) 성찰적 큐레이션 페다고지의 이론적 정립

본 연구의 첫 번째 예상 성과는 ‘성찰적 큐레이션’ 개념의 이론적 정립이다. 본 연구는 베르그손의 지

14) Braun, Virginia & Clarke, Victoria. "Using thematic analysis in psychology", *Qualitative Research in Psychology*, vol. 3, no. 2, Routledge, 2006, p. 77.

속, 스티글러의 제3차 파지, 플래너건의 느린 시네마, 펜폴드의 페다고지컬 큐레이션, 베르갈라의 변경 개념을 종합하여, 성찰적 큐레이션을 다음과 같이 정의한다. 성찰적 큐레이션이란 ‘학습자가 영화 작품들을 선택·맥락화·비교·배치·해석하는 일련의 활동을 통해, 외재화된 영상적 기억(제3차 파지)을 자신의 살아있는 시간(지속) 속으로 능동적으로 회복시키고, 이 과정에서 자신의 세계 인식을 근본적으로 변경하는 고차원적 사유 활동’이다. 이 정의는 다음의 다섯 가지 핵심 요소를 포함한다. 첫째, 학습자의 능동성. 둘째, 영화의 다원성과 비교 가능성. 셋째, 시간성의 회복. 넷째, 사유의 고차원성. 다섯째, 인식의 변경. 이러한 정의는 기존 영화교육 담론의 어느 위치와도 환원되지 않는 새로운 좌표를 점유한다. 시네필리아 담론이 영화에 대한 정서적 애착을 강조하고, 영화 리터러시 담론이 영화 텍스트의 해독 능력을 강조하며, 시네 리터러시 담론이 영화를 통한 비판적 사고 함양을 강조한다면, 성찰적 큐레이션은 이 모든 차원을 ‘큐레이션이라는 활동’ 속에서 통합한다. 즉, 학습자는 영화를 사랑하면서(시네필리아), 해독하면서(리터러시), 비판하면서(시네 리터러시), 동시에 자신의 큐레토리얼 관점을 형성하고 그 관점으로 영화들을 새롭게 배치한다. 이러한 통합적 활동은 어느 단일 차원으로 환원될 수 없는 새로운 사유의 형식이며, 본 연구는 이를 ‘큐레토리얼 페다고지’라는 이름 아래 영화교육학의 새로운 이론적 좌표로 제시한다.

## 2) 3단계 교육 모델의 구조와 내용

본 연구의 두 번째 예상 성과는 성찰적 큐레이션을 구현하는 3단계 교육 모델의 구체적 설계이다. 1단계는 ‘느린 감상’이다. 이 단계의 목표는 AI의 즉시성에 대하여 ‘지속의 경험’을 회복하는 것이다. 활동의 핵심은 느린 시네마 작품을 분할 시청 없이 온전한 호흡으로 감상하는 것이며, 대표적 작품으로는 벨라 타르의 <사탄탱고>(1994, 7시간 19분), 차이밍량의 <안녕, 용문객잔>(2003), 아피차퐁 위라세타쿤의 <앵글 분미>(2010)가 사용된다. 감상 직후의 즉각적 토론은 의도적으로 금지되며, 학습자는 24-48시간의 ‘침묵의 시간’을 거친 뒤에 비로소 개인 성찰 일지를 작성한다. 일지의 핵심 질문은 ‘이 영화가 나의 세계 인식에 어떠한 변경을 가져왔는가’이며, 이는 베르갈라적 의미의 변경 개념을 직접적으로 반영한다. 2단계는 ‘비교적 사유’이다. 이 단계의 목표는 큐레이션의 핵심 활동인 ‘선택과 배치’를 본격적으로 훈련하는 것이다. 학습자들은 동일한 주제를 다룬 여러 영화들을 비교·대조하는 과제를 수행한다. 예시 주제로는 ‘음식과 사회’가 설정될 수 있으며, 이 경우 이타미 주조의 <탐포포>(1985), 이안의 <음식남녀>(1994), 브릴란테 멘도사의 <키나타이>(2009) 등이 비교 대상이 된다. 학습자는 미적 전략, 서사 구조, 사회비평적 관점, 시간성의 운용 방식 등 다층적 차원에서 작품들을 비교 분석하는 ‘큐레이터 노트’를 작성한다. 이 단계의 평가는 단지 정확한 분석의 수행 여부가 아니라, 작품들 사이에 의미 있는 관계를 설정하고 그 관계로부터 새로운 해석을 도출하는 능력에 초점이 맞추어진다. 3단계는 ‘의미 배치’이다. 이 단계는 학습자가 자신만의 큐레토리얼 관점을 형성하는 종합적 단계이다. 학습자는 특정 주제를 설정하여 미니 영화제 형식의 영화 프로그램을 기획한다. 가능한 주제로는 ‘AI 시대의 인간성’, ‘도시와 고독’, ‘음식을 통한 문화 비평’ 등이 있다. 학습자는 5-7편의 영화를 선정하고, 상영 순서를 결정하며, 그 결정의 정당성을 논변한다. 또한 각 영화에 대한 소개와 프로그램 전체의 서사를 담은 프로그램 노트를 작성하고, 동료들과의 피드백 세션을 통해 자신의 큐레토리얼 관점을 정련한다. 이 단계의 평가 기준은 큐레토리얼 관점의 명확성, 영화 선택의 적절성, 프로그램의 일관성, 노트의 비평적 깊이이다. 본 연구는 이 3단계 모델이 단지 영화교육의 기법이 아니라, 학습자의 인지·정서·미적 감각을 통합적으로 함양하는 페다고지의 새로운 형식임을 입증할 것이다.

## 3) 교육적 효과의 검증과 학문적·사회적 기여

본 연구의 세 번째 예상 성과는 16주간의 파일럿 프로그램을 통한 모델의 교육적 효과 검증이다. 본

연구는 실험집단이 통제집단에 비해 비판적 사고 성향, 미적 판단력, 시간성 인식의 세 차원에서 통계적으로 유의한 향상을 보일 것으로 가설한다. 특히 시간성 인식의 차원에서는 ‘즉각적 결과를 추구하는 경향’의 감소와 ‘숙고와 응시의 가치를 인정하는 경향’의 증가가 두드러질 것으로 예상된다. 더불어 질적 자료 분석을 통해 양적 효과의 이면에 있는 학습 경험의 질적 변화를 규명할 수 있을 것이다. 학습자들의 성찰 일지와 큐레이터 노트는 ‘기다림의 가치’, ‘비교의 즐거움’, ‘배치의 사유’, ‘세계 인식의 변경’ 등 본 연구의 이론적 주장을 경험적으로 뒷받침하는 풍부한 자료를 제공할 것으로 기대된다. 본 연구의 학문적 기여는 다음과 같이 정리된다. 첫째, 영화교육학 분야에 ‘큐레토리얼 페다고지’라는 새로운 이론적 틀을 최초로 도입함으로써, 생성형 AI에 대한 무비판적 수용 또는 전면적 거부라는 이분법을 넘어서는 비판적 중도의 길을 개척한다. 둘째, 베르그손의 철학을 영화교육의 실천적 모델로 전환한 최초의 연구로서, 철학과 교육학의 학제간 융합 연구의 모범 사례를 구축한다. 셋째, 느린 시네마 담론을 페다고지로 전유한 선구적 연구로서, 영화 미학 이론과 교육 실천의 생산적 대화를 촉진한다. 넷째, 한국 영화교육 현장의 AI 도입 실태에 대한 최초의 체계적 질적 연구로서, 후속 연구의 기초 자료를 축적한다. 다섯째, KCI 등재지의 게재를 통해 한국 영화교육 연구의 국제적 위상을 제고한다. 사회적 기여는 다음과 같다. 첫째, 대학 영화학과와 중등학교 영화교육 현장에서 즉시 활용 가능한 실천적 가이드라인을 제공한다. 둘째, AI 리터러시 교육의 인문학적 토대를 강화함으로써, 도구 활용 기술 중심의 기존 AI 교육 담론에 비판적 균형을 부여한다. 셋째, 지역문화예술교육 현장에 새로운 모델을 제안한다. 본 연구의 지역사회 연계 모델은 지역의 사라져가는 풍경·전통·이야기를 학습자들이 영상으로 기록하는 ‘지역 아카이빙 프로젝트’와, 지역 영화제의 특별 프로그램을 학습자들이 기획하는 ‘지역 영화제 큐레이션’의 두 축으로 구성된다. 이 모델은 영화교육이 교육기관 내부의 활동을 넘어 지역사회의 문화적 재생과 연계될 수 있는 가능성을 구체적으로 제시한다. 넷째, 문화예술교육사 자격증 소지자의 전문성 강화에 기여하며, 1급 제도 도입 시 필요한 고차원적 기획·연구 역량의 구체적 사례를 제공한다.

## 5. 결론 및 제언

본 연구는 생성형 AI의 알고리즘적 즉시성이 영화교육의 시간성을 근본적으로 재편하는 역사적 국면에서, 그 재편에 대응하는 대안적 페다고지로서 ‘성찰적 큐레이션’ 모델을 이론적·실천적으로 정립하는 것을 목표로 한다. 본 연구는 이를 위해 베르그손의 지속 철학, 스티글러의 제3차 파지 개념, 플래너건의 느린 시네마 담론, 펜폴드의 페다고지컬 큐레이션, 베르갈라의 시네마 가설을 이론적 토대로 삼고, 한국 영화교육 현장의 질적 조사와 16주간의 파일럿 프로그램 실행연구를 결합하는 혼합방법론 설계를 채택한다. 본 연구의 기획은 단지 새로운 교육 기법의 제안이 아니라, AI 시대 영화교육이 어떠한 가치 위에 자신을 재정초할 것인가에 대한 근본적 응답의 시도이다. 본 연구가 도달하고자 하는 가장 중요한 통찰은 다음과 같다. AI는 영화 만들기를 빠르게 만들 수는 있지만, 영화 보기를 깊게 만들 수는 없다. 영화교육의 본령은 영화를 빠르게 만드는 데 있는 것이 아니라, 영화를 깊게 보는 데 있다. 깊게 본다는 것은 한 작품 앞에 충분한 시간을 들여 자신의 살아있는 시간을 그 작품의 시간과 마주치게 한다는 것이며, 그 마주침 속에서 자신의 세계 인식이 변경되는 경험을 한다는 것이다. AI가 인간보다 빠르게 영상을 생산할 수 있는 시대에 영화교육이 회복해야 할 자리는 바로 이 ‘느린 마주침’의 자리, 곧 큐레토리얼 사유의 자리이다. 본 연구가 제안하는 ‘성찰적 큐레이션’ 페다고지는 이 자리를 학습자에게 되돌려주기 위한 구체적·체계적 기획이다. 본 연구는 또한 후속 연구를 위한 다양한 가능성을 열어둔다. 첫째, 본 연구의 큐레토리얼 페다고지 모델은 영화 외의 다른 예술 분야—음악, 미술, 연극, 무용—로 확장하여 적용될 수 있다. 큐레이션의 사유적 깊이는 모든 예술교육에 보편적으로 적용 가능한 가치를 지닌다. 둘째, 본 연구는 대학 수준의 영화교육을 중심으로 설계되었으나, 그 원리는 초등·중등 교육과정의 발달 단계에 맞게 조정되어 적용될 수 있다. 셋째, AI 기술의 발전 속도를 고려할 때, 향후 5

년·10년 후 영화교육 현장의 변화를 추적하는 종단 연구로 본 연구가 확장될 수 있다. 넷째, 본 연구의 지역사회 연계 모델은 인구소멸 위기에 처한 지역들의 문화적 재생 전략으로 발전될 수 있는 가능성을 갖는다. 마지막으로 본 연구는 영화교육 정책 차원에서 다음과 같은 제언을 제시한다. 첫째, 교육부와 문화체육관광부는 AI 시대 영화교육의 정책적 방향을 ‘기술 활용 능력’과 ‘인문학적 사유 능력’의 균형 있는 함양으로 설정해야 한다. 둘째, 영화진흥위원회와 한국문화예술교육진흥원은 ‘성찰적 큐레이션’ 모델을 단기 워크숍, 교사 연수, 일반인 대상 영화교육 등 다양한 형태로 적용할 수 있는 프로그램을 개발해야 한다. 셋째, 문화예술교육사 1급 제도의 도입과 함께, 큐레토리얼 페다고지 역량을 1급 자격의 핵심 요건 중 하나로 포함하는 방안을 검토할 필요가 있다. 본 연구는 이러한 정책적 제언이 단지 행정적 권고에 그치지 않고, AI 시대 한국 영화교육의 새로운 출발을 위한 구체적·실효적 토대로 작동하기를 기대한다.

## ■ 참고문헌

### 국내 문헌

- 고병정, 「헬로우아트랩 사업의 사례 분석: 푸른영화학교를 중심으로」, 『모드니 예술』 19호, 한국문화예술교육학회, 2022, 103-113쪽.
- 고병정, 「메타버스 플랫폼을 활용한 영화 제작 교육 연구」, 『예술교육연구』 21권 3호, 한국예술교육학회, 2023, 137-152쪽.
- 고병정, 「문화예술교육사 자격증의 실효성 강화와 1급 제도의 도입: 지역사회 인구소멸 대응을 위한 문화예술 활동의 역할」, 『예술교육연구』 23권 2호, 한국예술교육학회, 2025, 51-66쪽.
- 고병정, 「AI 시대의 예술 교육 연구: 미네르바 대학 사례를 통한 창의적 교육 패러다임」, 『예술교육연구』 23권 3호, 한국예술교육학회, 2025, 201-219쪽.
- 류훈, 「한국 영화교육에 있어서 감각, 감정, 정서교육의 필요성: 영화 <퍼펙트 데이즈>를 중심으로」, 『예술교육연구』 23권 2호, 한국예술교육학회, 2025, 1-19쪽.
- 박은지, 「영화 리더러시의 재매개를 위한 논의: 시네필리아에서 페다고지로의 전환, ‘관객 개발」, 『영화연구』 103호, 한국영화학회, 2025, 223-258쪽.
- 박종호, 「대학 영화교육에서의 구글 클래스룸 활용에 대한 연구」, 『한국콘텐츠학회논문지』 23권 12호, 한국콘텐츠학회, 2023, 207-217쪽.
- 박철진·고병정, 「AI는 어떻게 기억하는가?: 베르그손의 『물질과 기억』으로 본 생성형 AI의 잠재 공간과 환각」, 『인문콘텐츠』 78호, 인문콘텐츠학회, 2025, 187-206쪽.
- 오세섭, 「코로나 팬데믹으로 인한 영화교육의 변화: 수업 방식에 대한 사고의 유연화 경험을 중심으로」, 『영화연구』 95호, 한국영화학회, 2023, 41-74쪽.
- 윤용아, 「한국 종합대학 영화 제작 교육의 방향성 고찰」, 『영상기술연구』 49호, 한국영상제작기술학회, 2025, 171-193쪽.
- 이대영·오수빈, 「예술고등학교 교육과정 개선방향 연구: 연극·영화과를 중심으로」, 『예술교육연구』 22권 4호, 한국예술교육학회, 2024, 31-51쪽.
- 이도균, 「시네리터러시 능력 향상을 위한 교수학습설계 모형 개발: 3년제 전문대학교 영화영상과를 중심으로」, 『문화기술의 융합』 20권 1호, 국제문화기술진흥원, 2024.
- 이수진·김석범, 「영화제작교육을 위한 단편영화 주제 변화 양태 분석: 부산국제영화제 및 전주국제영화제 상영 단편 영화를 중심으로」, 『예술교육연구』 22권 2호, 한국예술교육학회, 2024, 215-231쪽.
- 이수진·김석범, 「영화제작교육을 위한 장편영화 주제 변화 양태 분석: 영화진흥위원회 독립장편영화 제작지원작을 중심으로」, 『예술교육연구』 22권 3호, 한국예술교육학회, 2024, 339-360쪽.
- 이수진·김석범, 「영화 전공 교육과정 내 AI 교육 도입을 위한 글로벌 동향 및 교육 사례 분석」, 『예술교육연구』 23권 3호, 한국예술교육학회, 2025, 281-298쪽.
- 장민용, 「실험영화 제작교육을 위한 기초연구」, 『예술교육연구』 20권 3호, 한국예술교육학회, 2022, 91-101쪽.
- 정승은, 「생성형 AI 활용 영상제작의 효용성 향상 연구」, 『예술교육연구』 23권 1호, 한국예술교육학회, 2025, 39-55쪽.
- 진승현, 「코로나 19시대 온라인 영상 수업에 관한 수요자 성향 분석에 따른 변화 연구: 영화 영상실습 제작, SNS 중심으로」, 『예술교육연구』 20권 4호, 한국예술교육학회, 2022, 121-137쪽.
- 진승현, 「AI 기술을 활용한 영상 제작 교육과 현재와 미래 전망에 관한 연구」, 『예술교육연구』 22권 2호, 한국예술교육학회, 2024, 99-111쪽.
- 진승현, 「미디어 아트영상제작을 바탕으로 한 예술영상제작 교육의 환경 연구」, 『예술교육연구』 22권 4호, 한국예술교육학회, 2024, 105-120쪽.

## 해외 문헌

- Bergson, Henri. *Matter and Memory*, Trans. N. M. Paul & W. S. Palmer, New York: Zone Books, 1988. (Original work published 1896)
- Braun, Virginia & Clarke, Victoria. "Using thematic analysis in psychology", *Qualitative Research in Psychology*, vol. 3, no. 2, Routledge, 2006, pp. 77-101.
- Henriksen, Erik Eriksson. "Algorithmically generated memories: Automated remembrance through appropriated perception", *Memory, Mind & Media*, vol. 3, e11, Cambridge University Press, 2024, pp. 1-15.
- Hoskins, Andrew. "AI and memory", *Memory, Mind & Media*, vol. 3, e18, Cambridge University Press, 2024, pp. 1-21.

# 「생성형 AI 시대 영화교육의 큐레토리얼 페다고지 : 즉시성에 저항하는 성찰적 시간성 회복 모델」 에 대한 논평문

김석인 (연성대학교)

본 연구는 생성형 AI라는 미증유의 기술적 사건이 영화교육의 시간성을 근본적으로 해체하는 역사적 국면에서, 이를 단순한 도구적 수용이나 기술혐오적 거부로 환원하지 않고 '성찰적 큐레이션'이라는 새로운 페다고지의 좌표를 제시한다고 평가합니다.

첫째, 베르그손의 지속(durée)과 순수 기억, 스티글러의 제3차 파지, 플래너건의 느린 시네마, 펜폴드의 페다고지컬 큐레이션, 베르갈라의 시네마 가설을 유기적으로 직조하여 하나의 정합적 이론 체계로 구축하신 발표자의 학문적 역량이 돋보입니다. 특히 AI의 잠재 공간과 베르그손의 순수 기억 사이의 구조적 유사성과 존재론적 비대칭을 규명하시고, 이를 통해 AI의 '환각'을 '통계적 유령'으로 재정의하신 통찰은 단순한 교육학적 논의를 넘어 철학적 사유를 했다는 점이 의미 있습니다.

둘째, '느린 감상-비교적 사유-의미 배치'로 이어지는 3단계 모델은 추상적 이념에 머물지 않고 16주의 구체적 실행 설계로 결정화되어 있으며, <사탄탕고>의 온전한 감상, '24-48시간의 침묵의 시간', 큐레이터 노트와 미니 영화제 기획에 이르기까지 매 단계가 명료한 페다고지적 의도와 미학적 정당성을 담지하고 있습니다. 이론과 실천의 견고한 결합은 본 연구가 단지 담론적 제안이 아니라 현장에서 작동 가능한 실효적 모델임을 확인합니다.

셋째, 이론 연구와 질적 연구, 실행연구를 통합하는 혼합방법론 설계는 연구 대상의 다차원성에 정확히 부응하며, 2년에 걸친 단계적 수행 계획은 학술적 엄밀성과 현장적 적실성을 동시에 확보합니다. 브라운과 클락의 6단계 주제 분석 절차의 채택, 준실험 설계를 통한 효과성 검증, 양적·질적 통합 분석의 다층적 구조는 후속 연구를 기대할 만 합니다.

넷째, 영화교육학에 '큐레토리얼 페다고지'라는 새로운 이론적 좌표를 제시하시고, 베르그손 철학을 영화교육의 실천적 모델로 전환하신 점, 느린 시네마 담론을 페다고지로 전유하신 점은 의미가 있습니다. 지역 사회 연계 모델을 통해 영화교육이 인구소멸 위기에 처한 지역의 문화적 재생과 접촉할 수 있는 가능성을 구체적으로 제시하신 점 또한 사회적 책무성을 의미합니다.

다섯째, "AI는 영화 만들기를 빠르게 만들 수는 있지만, 영화 보기를 깊게 만들 수는 없다"는 발표자의 통찰은 AI 시대 영화교육이 회복해야 할 가치의 본령을 가장 압축적이고도 시적인 언어로 정식화한 명제로서, 향후 한국 영화교육 담론의 좌표가 될 만하다고 평가합니다. '느린 마주침'의 자리를 학습자에게 되돌려주는 본 연구의 기획은 영화교육의 가장 근원적인 본령을 회복하는 시대적 응답입니다.

영화교육학을 넘어 음악·미술·연극·무용 등 예술교육 전반에 깊은 영감을 줄 보편적 가치를 지니며, 나아가 AI 리터러시 교육의 인문학적 토대를 강화함으로써 한국 교육 담론 전반에 비판적 균형을 이루고 있습니다. 본 연구가 AI 시대 한국 영화교육의 새로운 출발을 여는 이정표를 넘어, 한국 인문학과 예술교육의 자랑스러운 성취가 되기를 바랍니다. 감사합니다.

**디지털 기술에서 소외된 것들에 대하여**  
**본인의 작품을 중심으로**

김우진(강원대학교)

# 디지털 기술에서 소외된 것들에 관하여

: 본인의 작품을 중심으로

김우진(강원대학교)

## 1. 서론

### 1) 연구의 필요성

본 연구는 동시대 디지털 전환의 흐름 속에서 소외되거나 배제되는 언어들의 문제를 살펴보고, 이러한 문제가 동시대 예술 안에서 어떻게 포착되고 드러날 수 있는지에 대해 고찰하고자 한다. 오늘날 디지털 기술은 현실 물리적 세계의 여러 모습을 가상 공간으로 이동시키며 개개인의 일상 전반에 깊숙이 개입한다. 특히 네트워크 기반 환경의 확대와 대화형 인공지능의 등장은 가상과 현실의 경계를 더욱 모호하게 만들었다. 언어는 이러한 변화 속에서 단순한 의사소통의 수단을 넘어 디지털 세계에 접근하기 위한 조건이자 배제의 기준으로 작동하게 되었다.

디지털 공간은 모두에게 동등하게 열려있는 듯 보인다. 그러나 실제로는 그렇지 않다. 디지털 공간에서의 정보의 생산과 사용은 영어를 중심으로 한 일부 중심 언어에만 한정되어 있다. 이는 생성형 인공지능의 등장과 함께 더 강화되었으며, 그 결과 다수의 소수 언어는 디지털 환경 안에서 충분히 생성되지 못하는 상황에 놓이게 되었다. 유네스코의 「이니셔티브 바벨(Initiative Babel)」은 전세계 90%의 언어는 인터넷에서 지속적으로 등장하지 않는다고 언급한다.<sup>1)</sup> 언어에 따라 접근할 수 있는 자료의 질도 달라지게 된다. 일부 전문가들은 영어 편향된 인공지능 시스템으로 인해 비영어권 사용자는 정보의 질에 있어서 차별 받는다고 언급한다.<sup>2)</sup> 이는 언어를 매개로 동시대 기술 재편의 광경 속에서 어느 세계를 중심에 두고 나머지의 세계가 어떻게 주변화가 되는지에 대한 문제로 확장하여 바라볼 수 있게 한다.

### 2) 연구의 내용

본 연구는 이러한 동시대 광경을 바탕으로 디지털 전환의 과정에서 소외되는 언어의 문제를 연구자의 예술 프로젝트와 연결하여 논의하고자 한다. 이를 위해 먼저 디지털 세계의 등장이 언어의 위계를 어떻게 재편하였는지 이자벨 엘리스 자그(Isabelle Alice Zaugg)의 논의를 통해 알아보고, 언어의 디지털 소외 과정에 대해 안드라스 코나이(Andras Kornai 1957~ )의 이론적 배경을 바탕으로 살피고자 한다. 이를 바탕으로 연구자의 작품인 <유령과 바다 그리고 뫼비우스>, <그리고 나는 짧은 연극을 만들기로 결심했다> 시리즈를 분석함으로써 언어의 멸종과 디지털 소외라는 동시대 담론이 어떠한 방식으로 예술적 언어로 변환하였는지 고찰하고자 한다.

1) UNESCO, 「Initiative Babel」, 『UNESCO』 2005,  
<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000139844> (2026.04.26. 접속)

2) 조 타이다, 「챗 GPT의 편향성... 비영어권 사용자가 소외되는 3가지 측면」, 『BBC 뉴스 코리아』, 2023. 11.05  
<https://www.bbc.com/korean/articles/cy6200g5xq3o> (2026.04.26. 접속)

## 2. 이론적 배경

### 1) 디지털 전환과 언어 권력의 재편

기술의 발달로 인한 디지털 세계의 등장과 그로 인해 현실 물리 세계의 디지털 공간으로의 확장은 물리적 공간이 가진 한계를 해결할 것이라 여겨졌다. 그리고 디지털 세계는 누구나 언제든지 접근 가능할 것이라 긍정적으로 평가되어 왔다. 그러나 실제의 디지털 환경은 모두에게 열려있는 공간은 아니다. 이는 언어에게도 마찬가지로 적용된다. 디지털 공간은 모든 언어 사용자에게 열려있는 가능성의 공간이 아니라, 특정 언어 위주로 설계되고, 이를 바탕으로 데이터가 만들어지는 구조를 가진다. 위르겐 하버마스(Jürgen Habermas, 1929-2026)는 “공공 영역”이라는 개념을 제시하며, 이는 대중이 의견을 교환하고, 토론하는 공간으로 이 곳에서 정치 행동과 참여 문화의 기반이 마련된다고 주장한다. 그는 공공 영역의 자유와 개방의 정도가 사회의 흐름을 결정하게 될 것이라고 언급한다.<sup>3)</sup> 자그는 이를 인터넷 영역에 대입하면서 인터넷은 ‘디지털’ 공공 영역이며, 디지털 기술과 네트워크가 어떻게 작동해야 하는지에 대한 규범에 대해 논의해야 할 때라고 언급한다. 그는 전세계 상당 수의 인구가 그들의 언어가 디지털로 완전히 지원되지 않아 제한된다면, 디지털 공공 영역은 개방의 공간이 될 수 없으며, 그 안에서 공정한 경쟁의 장이 만들어지지 못할 것이라 언급한다. 나아가 세계의 소외된 공동체의 이익을 대변할 수 있는 공간을 형성하지 못할 것이라 주장한다.<sup>4)</sup> 자그가 우려한 바와 같이 언어는 디지털 세계 안에서 단순히 언어로 존재하는 것이 아니라, 이를 입력하는 방식과 변환하는 방식 등 디지털 코드로 대변되는 방식에 따라 차별 지어진다. 또 각 언어에 따라 다른 데이터의 양적 차이는 각각의 언어 사용자에게 다른 효율성을 부여한다. 2003년 유네스코가 발간한 웹자료집 「이니셔티브 바벨」에서는 웹에서 콘텐츠를 생산하는 언어의 분포도를 살폈는데, 70%가 넘는 영역을 영어가 차지하고 있었으며, 중국어, 독일어 등 주요 언어들이 나머지 26%를 그리고 대다수의 나머지 언어가 2%를 차지하였다.<sup>5)</sup> 이는 현대 기술 중심의 공간에서 언어는 한쪽으로 기울어져 있음을 보여준다. 즉, 일부 언어는 디지털 공간에서 빠르게 확장하며 정보의 우위를 점령하는가 하면, 그런 기회를 얻지 못한 언어들은 입력 조작 어렵거나, 양질의 내용을 생산하는 것에서 멀어져 있다 할 수 있다.

이러한 점에서 디지털 환경은 새로운 형태의 언어 권력이 작동하는 공간으로 볼 수 있다. 과거의 제국주의적 언어 질서는 교육과 행정 언어와 결합하며 사람들에게 특정 언어를 중심으로 생활하게 하였다면, 오늘날의 언어의 권력은 이에 더해 인공지능 언어 등 디지털 세계 안에서의 언어의 질서에 따라 은밀하게 재생산되는 구조를 가진다. 데이터 과학자인 예니 전은 여러 언어로 오픈 AI사의 GPT 4를 가지고 동일한 수학 문제를 풀었을 때, 이미 많은 데이터를 확보있다고 알려진 한국어 등의 언어조차 영어나 독일어 등과 같은 주요 언어로 질문했을 때에 비해 계산을 마치는데 오랜 시간이 걸렸으며 현저히 낮은 질적 결과물과 받게 되었다고 하였다. 더불어 같은 답에 도달하기까지 더 많은 질문의 과정이 필요했다고 언급한다. 영어는 초고자원 언어로 영어를 모어로 사용하는 영어 화자는 전 세계 인구의 16%에 불과하지만 전세계 인터넷 콘텐츠의 63.7%는 영어로 제작되어 있는 것을 고려한다면 디지털 세계 안에서 언어의 불평등은 쉽게 상상할 수 있다.<sup>6)</sup> 반면 소수 언어들은 기계 번역과 생성형 인공지능이 처리할 수 있는 범위에 편입되지 못하고 있다. 그 결과 언어 사용자들은 디지털로 확장된 세계 안에서 활동하기 위해서, 혹은 더 나은 정보를 얻기 위해서 특정 언어를 습득하도록 훈련된다. 이 과정에서 소수 언어 사용자들은 자신의 모어의 위치와 한계를 체감하게 된다. 이러한 이유에서 언어의 디지털 소외 현상은 단순히 기술적 편의성의 문제가 아니라 기술의 발달과 함께 중심과 주변으로의 더욱 공고히 재편되는 구조적인 문제로까지 고려해야 한다.

3) Jürgen Habermas, *The Structural Transformation of the Public Sphere: An Inquiry into a Category of Bourgeois Society*. Cambridge, Mass.: The MIT Press, 1989, 89-129쪽.

4) Isabelle Alice Zaugg, *Digitizing Ethiopic: Coding for Linguistic Continuity in the Face of Digital Extinction*, American University Washitong D.C., 2017, 17쪽.

5) UNESCO, op.cit., 2005, 2쪽.

6) 조 타이디, op.cit., 2023.

## 2) 언어의 디지털 멸종

전 세계에는 약 7100여개의 언어가 존재한다고 알려져 있다.<sup>7)</sup> 마이클 크라우스(Michael Krauss 1934~2019)는 21세기 내에 동시대 현존하는 언어의 20-50%는 임박한 소멸의 위험에 있으며 결국에는 10%의 언어만이 생존할 것이라 경고한다. 크리스토퍼 모슬리(Christopher Moseley, 1950~)는 “*UNESCO Atlas of the World's Languages in Danger*”에서 현대 언어의 43%를 멸종 위기로 간주하며, 위험 규모에서는 574개의 언어가 아주 심각한 멸종 위기 단계에 있고, 529개의 언어는 심각한 위기에 처한 언어로, 645개의 언어는 분명한 위기에 처한 단계, 마지막으로 595개의 언어는 취약한 언어로 간주한다.<sup>8)</sup> 소멸 위기 언어까지 가지 않더라도 주요 언어를 제외하고는 디지털 환경에 충분히 진입해 있거나 디지털 변환의 혜택을 누리는 언어는 극히 일부에 불과하다. ‘디지털 언어 죽음(Digital language death)’에서 안드라스 코나이(András Kornai, 1957~)는 세계 언어들의 디지털 활력도를 기계적으로 분류하였는데, 낙관적으로 바라봤을 때 5%의 언어만이 디지털 활력을 가지고 있었고, 나머지 95%의 언어는 이미 디지털로의 전환 능력을 상실하였다고 주장한다.<sup>9)</sup> 디지털 커뮤니케이션에 익숙한 세대들은 디지털 세계 안에서 활동하기 위해서 그 안의 주요 언어를 배우고, 활용한다. 현실 속에서는 여전히 생존해있는 언어라 하더라도 물리적, 전통적 세계의 언어와 디지털 세계의 언어가 다르게 이루어지는 경우, 젊은 세대들은 옛 언어보다 디지털 상에서 권력을 가지고 있는 언어를 더 중요하게 여기게 된다.<sup>10)</sup> 이는 한 언어가 단지 사용자의 수의 감소로 사라지는 것이 아니라 디지털 환경 안에서 활성화되지 못하기에 공적 공간에서 점차 보이지 않게 되는 것을 의미한다. 디지털 변환의 기회를 얻지 못한 언어는 결국 비물리적 공간 안에서 존재 가치를 인정받지 못하고, 그 결과 물리적 현실에서의 소멸을 가속화하게 되는 것이다.

디지털 공간 안에서 하나의 언어가 사라지는 것은 기술의 결핍으로만 고려하고 끝날 문제는 아니다. 한 언어가 소멸하는 것은 그 안에 존재하던 독특한 세계 역시 사라진다는 것을 의미한다. 디지털 공간 안에서 특정 언어가 생성되지 못한다는 것은 그 언어가 가지고 있는 대체 불가능한 지식이 디지털화 되지 못하고 사라짐을 의미한다. 데이비드 해리슨(K. David Harrison, 1966~)은 언어는 정체성, 문화, 소속감과 연결되어 있다고 논의한다. 언어의 디지털 소멸로 인해 자원이 부족한 소수 언어를 사용하는 사람들이 가장 먼저 손실을 겪게 될 것이다. 그러나 언어는 인간 지식 및 지혜와 얽혀있는 것으로 하나를 잃으면 다른 것들은 연쇄적으로 무너지게 된다. 생물다양성처럼 언어의 다양성은 우리가 예상할 수 없는 사건을 해결할 수 있는 독특한 인식 방식을 가지고 있을 수 있기에 이를 기록하지 못하면 우리는 미래에 발생할 어떤 문제에 대한 열쇠를 잃어버리게 되는 것이다. 결국 언어 다양성은 전 세계 모두에게 영향을 미치게 된다.<sup>11)</sup> 더불어 번역이 가지는 불완전성으로 소수 언어가 품고 있는 지혜는 중심 언어로 그대로 번역되기 불가능하다. 소수 언어 안에만 존재하는 특정 생물종 지식, 풍토에 대한 지혜는 그대로 번역되지 않는 한계를 가진다. 따라서 언어의 디지털 소외는 단순히 보존을 넘어 생태계의 위협과도 연결된다. 데이비드 하몬은 생물의 다양성과 언어와의 상관관계를 연구하였는데, 고등척추동물을 지칭하는 파푸아뉴기니의 명칭은 847개로 영어를 사용하는 미국의 143개에 비해 약 6배가 많다고 언급한다.<sup>12)</sup> 연구자의 작품 제작을 위한 사전 연구는 문헌 연구를 시작으로 현장 연구를 통해 이루어진다. 현재까지 작품 연구를 위해 조사한 한국의 제주어, 일본의 아이누, 우치나구치, 동티모르의 맘베, 인도네시아의 캄베라, 코디 등의 언어에서도 이와 같은 지점이 포착된다. 현지 조사를 위해 소수어를 생성형 인공지능에 입력하였을 때, 매번 답이 달라지거나,

7) “How many languages in the world are unwritten?”, Ethnologue, <https://www.ethnologue.com/faq/how-many-languages-unwritten/> (2026.05.01. 접속)

8) Wolfgang Ulrich Dressler, “Independent, Dependent and Independent Variable in Language Decay and Language Death”, *European Review*, vol.26 no.1 120쪽.

9) Andras Kornai, “Digital Language Death”. *PLOS ONE*, vol.8 no.10, e77056., 9쪽. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0077056> (2026.04.26. 접속)

10) Ibid., 2쪽.

11) K. David Harrison, *When Languages Dies: The Extinction of the World's Languages and the Erosion of Human Knowledge*, Oxford University Press. 2007.

Isabelle Alice Zaugg op. cit., 13쪽에서 재인용.

12) 미우라 노부타카, 『언어제국주의』, 이연숙(역), 돌베개, 2005, 400쪽.

자료부족으로 ‘지역 전문가를 찾아가시오’ 혹은 ‘알 수 없음’이라는 결과값이 도출되었다. 대만의 객가어나 민남어와 같이 현실에서는 여전히 많이 사용되지만, 디지털 변환에 있어서 멀어져있는 있음을 연구과정을 통해 확인할 수 있었다. 이들 언어로만 되어 있는 생명종의 이름 및 생명종을 다루는 지혜는 이들 언어가 사라지면 같이 사라질 수 있는 위험에 처해 있다. 이들 언어는 디지털 기술 발전의 바깥에서 배제되고 있다.

이러한 문제의식은 디지털 자료화의 논의와도 연결된다. 소수 언어와 관련된 자료는 디지털로 전환되더라도 방대한 데이터의 공간 안에서 노출의 기회를 얻지 못하여 디지털 공간 안에서 존재하나 존재하지 못하는 보이지 않는 실체가 된다. 피터 제란드(Peter Gerrand, 1966~)은 전체 인터넷 규모에서 디지털 소수 언어 콘텐츠는 백분율별 분석에 드러날 수 있을 정도로 일반적이지 않다고 언급한다. 그는 3000개의 샘플 웹주소 중 백분율 분석에 의미있게 대입할 수 있는 언어는 15개 정도의 주요 언어일 뿐이었다고 언급한다.<sup>13)</sup> 또한 일부 문자 언어는 키보드 입력 체계나 유니코드 체계 안에서 안정적으로 편입되지 못해 디지털 공간에 진입하는 첫 단계부터 제약을 받는다. ISO/IEC 10646는 문자언어를 식별하는 국제 표준으로 유니코드와 연동이 된다. 이를 채택하기 위한 국제 회의가 열리는데, 자금의 부족, 기술 전문성의 부족, 정부의 정책 우선 순위에서 밀리는 등 여러 이유로 디지털 소수 언어들은 회의에 배제되는 경우가 대다수다. 이는 이들 소수 언어가 결국 디지털 전환 기회에서 밀려나게 되는 이유가 된다.<sup>14)</sup> 유니코드 대표 마크 데이비스(Mark Davis)는 현존 언어의 98%는 디지털 전환에 매우 불리한 상황이라고 언급한다.<sup>15)</sup> 이처럼 동시대 언어의 디지털 소외는 심각한 수준으로 이루어지고 있으며, 특별한 대책을 찾을 수 없는 것이 현실이다.

### 3. 작품 프로젝트 분석

본 장에서는 연구자의 두 개의 작품 시리즈를 분석하고 한다. 작품의 사전 제작과정에서 사용한 현장 조사와 인터뷰 수집 등의 자료 조사의 방법과 언어의 디지털 소멸을 시각화하여 드러내기 위해 차용한 기계 번역 및 생성형 인공지능 실험 등 작품 제작의 방법적 측면이 작업 안에서 어떻게 시각적 이미지와 의미적 지점으로 연결되는지 분석하고자 한다. 이를 통해 언어를 매개로 예술이 디지털 소수에 대한 논의를 드러내는 방식에 대해 논의하고자 한다.

#### 1) <유령과 바다 그리고 뫼비우스>: 언어의 디지털 소멸과 지역 소멸의 중첩

<유령과 바다 그리고 뫼비우스>는 디지털 멸종에 처한 언어의 상황을 지역 소멸의 이야기와 연결하여 풀어낸 2채널 영상 설치 작품이다. 이 작품은 대다수의 정보가 디지털 자료로 변환되는 동시대에 소수 언어 자체와 그와 관련된 자료는 이러한 변환 과정에서 소외되고 있다는 사실에서 출발한다. 연구자는 이를 단지 언어와 그와 관련된 자료에 대한 소극적인 결핍의 문제로 보지 않고, 이면의 이유에 대해 논의를 확장하여 생각하고자 하였다. 더불어 이와 유사하게 중심으로의 이동이 지역의 소멸을 가속화시키는 현실의 모습을 연결함으로써, 디지털 공간의 소외와 물리적 공간의 소멸은 서로 닮아있음을 드러내고자 하였다. 제란드의 언급과 같이 소수 언어와 관련 있는 자료는 존재하기는 하지만, 그 내용의 양과 사용 빈도를 고

13) Peter Gerrand, “Estimating Linguistic Diversity on the Internet: A Taxonomy to Avoid Pitfalls and Paradoxes”, *Journal of Computer-Mediated Communication*, vol. 12 no.4, 2007, 1298-1321쪽.

14) Isabelle Alice Zaugg op. cit., 52쪽.

15) Unicode Inc., “Unicode Launches Adopt-a-Character Campaign to Support the World’s “Digitally Disadvantaged” Living Language”, Unicode Inc., 2015.12.16.  
<https://blog.unicode.org/2015/12/unicode-launches-adopt-character.html>(2026.04.15. 접속)

려했을 때, 방대한 데이터 모음 사이에서 정보의 제공은 거의 불가능하다.<sup>16)</sup> 유사하게 한국의 정책 연구자들은 서울권으로 권력과 자본의 이동으로 인해 2040년에는 약 217개의 지역이 소멸되며, 약 95.2%의 지방자치단체가 소멸위험 지역으로 분류될 것이라고 예측한다.<sup>17)</sup> 작품 내용이 되는 스크립트는 언어의 디지털 소외와 한국의 지역 소멸 관련 조사자료를 바탕으로 연결되는 지점의 것을 산문시의 형식으로 변환하여 제작 되었다. 작업은 이러한 내용적 측면 위에 현실에서 가족이 떠나 폐허로 남은 집과 디지털 세계에서 생성되지 못하는 집의 이미지를 결합하여 구성된다.



그림 2 김우진, <유령과 바다 그리고 뫼비우스>, 2채 그림 3 김우진, <유령과 바다 그리고 뫼비우스>, 2채  
 년 영상설치, FHD, 4채널 사운드, 8분 59초, 2022. 년 영상설치, FHD, 4채널 사운드, 8분 59초, 2022.

언어는 단지 의사 소통의 수단이 아니라, 그 언어가 사용하던 장소와 공동체의 기억을 저장하고 전달한다. 언어의 쇠퇴는 특정 지역만이 가지고 있던 삶의 방식과 독특한 지식 체계의 붕괴와도 연결된다고 할 수 있다. 영상 작품은 세 가지의 목소리로 구성된다. 사라지는 언어와 만들어지지 못하는 디지털 세계는 영상 중간에 들어나는 실제의 목소리로, 이 둘을 바라보는 현실 세계의 화자인 '나'의 이야기는 목소리는 사라진 스크립트 형태로 드러낸다. 목소리를 동시대 보여지는 모습과 반대로 드러내면서 관객이 사라지는 두 존재의 목소리에 더 집중하게 하도록 유도하였다.

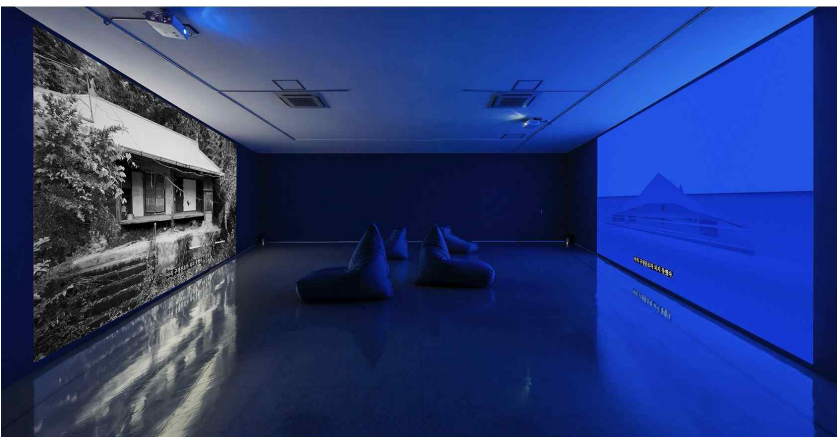


그림 4 김우진, <유령과 바다 그리고 뫼비우스> 설치 방면, 2채년 영  
 상설치, FHD, 4채널 사운드, 8분 59초, 2022.

작품은 유령으로 명명한 두 세계, 디지털 세계에서 사라지는 언어로 대변될 수 있는 만들어지지 못하는 집과 현실의 폐가를 서로 마주보게 설치하여 관객에게 두 세계가 평행세계로 겹쳐서 인식될 수 있도록 유도하였다. 자손이 돌아오지 않고, 사람이 떠난 집이 폐허가 되어 더 이상 집의 기능을 하지 못하게 되는 현실의 장면은 데이터와 입력 가능성의 부족으로 가상 세계 안에서 생성되지 못하는 집의 이미지와 병치된다. 여기서의 집은 단순한 건축물이 아니

라 언어와 기억이 머물던 장소의 은유로 작동한다. 이러한 설치 방식은 관객으로 하여금 현실과 가상의 두

16) Peter Gerrand, op. cit., 2007, 1298-1321쪽.

17) 이영석, 송선해, 「고졸 취업자의 지역이동 결정 요인」, 『노동정책연구』, 20권 4호, 2020, 94쪽.

소멸이 분리된 현상이 아니라 하나의 구조 속에서 이루어지는 일이라는 것을 감각할 수 있도록 유도한다.

1) <그리고 나는 짧은 연극을 만들기로 결심했다> 시리즈: 번역 실패와 소수어의 비가시성

<그리고 나는 짧은 연극을 만들기로 결심했다> 시리즈는 일본 홋카이도의 아이누어와 오키나와의 우치나구치를 소재로, 아시아의 소수 언어와 이들의 디지털 변환 문제를 다루는 2채널 영상 설치 작품이다. 아이누어의 경우 과거 러시아 사할린 지역과 일본의 홋카이도를 중심으로 퍼진 언어였지만, 현재는 러시아 내의 아이누어는 멸종하였고, 홋카이도의 아이누어는 유네스코에 의해 가장 위험에 처한 언어로 지정되어 있다. 18) 오키나와의 우치나구치는 역시 과거 한 나라의 언어였지만, 현재 빠르게 소멸하고 있는 언어로, 언어학자들은 현재의 추세라면 2080년경 완전히 소멸할 수 있다고 예측한다.19) 작품은 각 언어와 관련하여 연구를 하거나 교육을 하는 언어학자, 문화인류학자, 박물관 종사자 등 관련 인물들을 인터뷰를 통해 언어와 관련한 기억을 수집하고, 이를 토대로 제작되었다. 본 작품 시리즈의 중요한 특징은 이들의 기억을 단순히 기록하고 드러내는 것에 그치지 않고, 기계 번역과 생성형 인공지능과 연결하여 풀어보는 것으로 소수 언어가 디지털 시스템 안에서 어떻게 실패하고 왜곡되는지 드러나는 점을 들 수 있다. 본 영상 시리즈에서 드러나는 디지털 번역 도구는 소통을 원활하게 하는 투명한 장치가 아니라 언어적 위계를 드러내는 비판적 장치로 활용된다.



그림 5 김우진, <그리고 나는 짧은 연극을 만들기로 결심했다\_파트 A>, 2채널 영상설치, FHD, 21분 5초, 2024-2025

작품 제작 과정 전반에서 Chat GPT3.5와 4.0, Deeple, Papago, 구글 번역 등 생성형 AI와 기계 번역 도구를 사용하였다. 그리고 나오는 결과값을 바탕으로 인터뷰를 진행하였고, 나아가 인터뷰 후 이를 번역하는 데에도 사용하였다. 한국어와 일본어 사이의 인터뷰는 이 과정을 통해 무리없이 진행할 수 있었다. 번역에 있어서도 마찬가지였다. 어색한 부분이 다소 있었으나, 의미를 전달하는데 크게 해치는 부분이 없었다. 그러나 인터뷰 대상자가 아이누어와 우치나구치로 말한 부분에서는 예외였다. 아이누어의 경우 가타가나와 로마자 알파벳으로 표기하는데, 이 두 경우 모두에서 기계 번역은 전혀 알 수 없는 외계어를 결과값으로 도출했다. GPT 3.5의 경우 언어의 종류를 짐작하는 정도를 보일 뿐 번역에는 실패하였다는 결과값은 내보였다. 반면 GPT 4.0의 경우 동일한 입력을 여러 차례 시도했을 때마다 전혀 다른 결과값을 보여주었고, 일부의 시도의 경우 언어의 종류조차 인식하지 못하는 오류를 생성했다. 이러한 실패는 작품의 마지막 장면에서 기계가 만들어낸 결과를 보임으로써 디지털 시스템이 어떻게 소수 언어를 인식하지 못하는지 시각적으로 노출된다. 이는 단순히 기술의 오류로 치부할 것은 아니다. 이는 특정 언어, 나아가 디지털 변환의 사각 지대에 놓여 있는 것들에 대해 구조적으로 도외시 함을 드러내는 것이라 할 수 있다.

18) Christopher Moseley, *Atlas of the World's Languages in Danger*, Unesco, 2010, 50-52쪽.

19) Mark Robert Anderson, *Emergent Language Shift in Okinawa*, The University of Sydney, 2009, 282-284쪽.



그림 6 김우진, <그리고 나는 짧은 연극을 만들기로 결심했다\_파트 U>, 설치장면, 2채널 영상설치, FHD, 21분 5초, 2024-2025

사실상 제한된 번역과 해석의 장치 위에 놓여있음을 인식하게 하는 형식적인 장치이다. 이를 통해 디지털 번역 시스템의 작동 오류를 드러내는 것을 넘어서 인간 인식 자체가 얼마나 좁은 장치 안에서 작동하는지 질문한다.

#### 4. 결론 및 제언

본 연구는 동시대 디지털 전환 과정에서 소외되고 있는 것들을 언어를 중심으로 알아보았다. 특히 주요 언어를 중심으로 개발되고 있는 기술기반의 디지털 환경과 생성형 인공지능 시스템이 다수의 소수 언어들에 무관심하며 이들을 디지털 영역 안으로 끌어들이는데 등외시 하는 현상을 유네스코, 안드라스 코나이, 이자벨 자그 등의 논의를 통해 확인하였다. 이를 통해 언어의 디지털 소외의 문제는 단순하게 기술적 결핍의 문제가 아니라 디지털 공공 영역 안에서 누가 말하고, 기록될 수 있는지 결정하는 권력 구조의 문제임을 논의하였다. 이러한 문제의식은 연구자의 작품 분석을 통해 예술 언어로 번역되는 방식과 연결하여 논의하였다. <유령과 바다 그리고 뫼비우스>는 언어의 디지털 소멸과 지역 소멸을 마주보게 함으로써 디지털 공간과 물리적 공간에서 유사하게 진행되는 소외의 구조를 시·지각적으로 드러냈다. 물리적으로 버려진 집과 디지털 세계 안에서 생성되지 못하고 무너지는 집은 데이터 변환의 실패를 넘어 공동체의 기억과 지식이 기록되지 못한 채 사라지는 것을 은유적으로 드러낸다. 이 두 세계는 상이한 어떤 형태의 세계가 아닌, 디지털 기술 바깥에 존재하는, 서로가 유사하게 닮은 소멸의 세계인 것이다.

<그리고 나는 짧은 연극을 만들기로 결심했다> 시리즈는 기계 번역과 생성형 인공지능을 활용한 번역의 실패를 드러내며 디지털 시스템 안에서 언어가 어떻게 보여지지 않게 되는지 시각적으로 드러냈다. 아이누와 우치나구치로 대변되는 소수 언어의 번역 실패와 오류의 결과값 산출은 기술의 한계를 드러내는 것을 넘어 디지털 기술이 소수로 대변되는 것들을 어떻게 소외시키는 지를 보여주는 지점이기도 하다. 이때 기계 번역 및 디지털 기술은 중립적 소통의 도구가 되는 것이 아니라 언어 간의 위계를 드러내는 장치가 된다.

본 연구는 연구자의 작품을 통해 디지털 기술에서 소외되는 것들에 대해 공감각적으로 드러내며 예술의 사회 비판적 기능에 대해 논의하고자 하였다. 소수언어의 디지털 소외는 통계와 수치로만 환원될 수 없는 문제이며, 예술은 이러한 보이지 않는 배제를 경험할 수 있는 위치로 가져오는 중요한 매개가 될 수 있다. 예술은 동시대 기술기반의 다양한 확장의 이면, 심각한 한계의 모습을 드러낼 수 있는 중요한 실험의 장이 될 수 있다. 디지털로 대변되는 기술 확장 시대, 예술이 이를 어떠한 방식으로 받아들이고 어떻게 비판적

으로 질문을 찾을 수 있을지 고민해봐야 할 것이다.

## ■ 참고문헌

- 미우라 노부타카, 『언어제국주의』, 이연숙(역), 돌베개, 2005.
- 이영석, 송선해, 「고졸 취업자의 지역이동 결정 요인」, 『노동정책연구』, 20권 4호, 2020.
- 조 타이디, 「챗 GPT의 편향성... 비영어권 사용자가 소외되는 3가지 측면」, 『BBC 뉴스 코리아』, 2023. 11.05.  
<https://www.bbc.com/korean/articles/cy6200g5xq3o> (2026.04.26. 접속)
- Anderson, Mark, *Emergent Language Shift in Okinawa*, The University of Sydney, 2009.
- Dressler, Wolfgang, “Independent, Dependent and Independent Variable in Language Decay and Language Death”, *European Review*, vol.26 no.1, 2017
- Habermas, Jürgen, *The Structural Transformation of the Public Sphere: An Inquiry into a Category of Bourgeois Society*. Cambridge, Mass.: The MIT Press, 1989.
- Harrison, K David, *When Languages Dies: The Extinction of the World’s Languages and the Erosion of Human Knowledge*, Oxford University Press. 2007.
- Ethnologue, “How many languages in the world are unwritten?”, Ethnologue,  
<https://www.ethnologue.com/faq/how-many-languages-unwritten/> (2026.05.01. 접속)
- Kornai, Andras, “Digital Language Death”. *PLOS ONE*, vol.8 no.10, e77056.,  
<https://doi.org/10.1371/journal.pone.0077056> (2026.04.26. 접속)
- Moseley, Christopher. *Atlas of the World’s Languages in Danger*, UNESCO, 2010,
- Peter Gerrand, “Estimating Linguistic Diversity on the Internet: A Taxonomy to Avoid Pitfalls and Paradoxes”, *Journal of Computer-Mediated Communication*, vol. 12 no.4, 2007.
- Unicode Inc., “Unicode Launches Adopt-a-Character Campaign to Support the World’s Digitally Disadvantaged Living Language”, Unicode Inc., 2015.12.16.  
<https://blog.unicode.org/2015/12/unicode-launches-adopt-character.html>(2026.04.15. 접속)
- UNESCO, *Initiative Babel*, UNESCO, 2005.  
<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000139844> (2026.04.26. 접속)
- Zaugg, Isabelle A., *Digitizing Ethiopic: Coding for Linguistic Continuity in the Face of Digital Extinction*, American University Washitong D.C., 2017.

# 「디지털 기술에서 소외된 것들에 관하여: 본인의 작품을 중심으로」에 대한 논평문

정옥희(전주교육대학교)

본 연구는 최근 급속도로 산업과 연구, 그리고 예술 분야 전반에 광범위하게 영향력을 행사하는 생성형 AI와 인터넷 환경이 영어 등 특정 중심 언어 위주로 설계됨에 따라 전 세계 대다수의 소수 언어가 디지털 공간에서 배제되고 사라지는 '디지털 기술에 의한 소멸과 소외' 현상을 본 발표자의 작품 분석으로 비판적으로 바라보도록 하는 데 중요한 시사점을 제공합니다. 본 발표자의 작품에서 이러한 현상이 단순히 기술적 결핍이 아닌 권력 구조의 문제임을 지적하며, 자신의 영상 설치 작품인 <유령과 바다 그리고 뫼비우스>와 <그리고 나는 짧은 연극을 만들기로 결심했다> 시리즈를 통해 디지털 소외를 지역 소멸 및 번역의 실패와 연결하여 시각화합니다. 특히, 디지털 AI 번역 도구들을 사용하면서 제대로 작동하지 않는 소수 언어들이 그 언어가 품고 있을 지혜와 지식, 풍토들이 점차 소외되며, 존재 가치를 잃어가면서 우리가 얼마나 많은 소중한 것들을 놓치고 있는지에 대해 깊이 통찰하는 기회가 되었습니다. 영상 설치 작품인 <유령과 바다 그리고 뫼비우스>에서 디지털 공간의 소외와 물리적 공간의 소멸을 현재 제가 몸담고 있는 전북 지역의 소멸 문제와 연관지어 생각하게 되었고, 디지털 공간의 소외와 물리적 공간의 소멸이 서로 닮아있으며, 이 문제가 인류의 미래, 그리고 우리가 사는 지역의 중요한 문제와 연관되고 있음을 다시 생각하게 되었습니다. 실제 본 토론자도 이러한 문제를 알고는 있었지만, 그런 문제들이 실제 우리가 겪고 있는 지역 소멸 및 낙후된 환경에서 소외되는 문화에 어떠한 영향을 미칠 것인가에 대해서는 구체적으로 생각해 보지 못했던 것 같습니다. 이 발표문을 읽으면서 미술교육자로서 이 토론자는 예술은 기술의 발전 이면에 숨겨진 비가시적인 배제를 드러내고 비판적 질문을 던지는 중요한 매개체이자 실험의 장임을 깨닫게 되었습니다.

따라서 이 발표문에서 제기하는 문제들을 미술교육적 측면에서 그 시사점을 발견할 수 있었습니다.

첫째, 디지털 기술을 단순히 창작의 도구로 활용하는 것을 넘어 기술(AI, 디지털 플랫폼)이 가진 내재적 편향성과 권력 구조를 비판적으로 바라보게 합니다. 이는 학습자가 기술 지상주의에서 벗어나 사회적 소수자와 소외된 가치를 예술로 통찰하도록 하는 중요한 메시지를 전달합니다. 따라서 디지털 전환 환경 속 동시대 사회문제에 대한 비판적 문해력을 함양하는 것이 미술교육의 중요한 목표 중 하나가 되어야 할 것으로 생각됩니다.

둘째, 본 발표자의 작품들은 언어학, 데이터 과학, 인류학적 현장 연구를 예술적 서사(산문시, 영상 설치)와 결합하는 과정을 보여줍니다. 이는 미술교육 현장에서 다학제적 접근을 통해 주제를 심화하고, 데이터나 기계 번역의 '오류'조차 예술적 표현의 장치로 치환할 수 있는 창의적 사고를 자극합니다. 이는 미술교육이 시각적인 이미지를 데이터화하고 은유적 사고를 결합하여 융복합적 예술 실천 모델을 제시해줍니다.

셋째, 통계와 수치로만 존재하는 소수 언어의 위기를 '폐가'나 '무대의 제한적 구조' 같은 시각적 은유로 변환함으로써, 학습자들에게 멀게 느껴지는 사회 문제를 감각적이고 공감 가능한 경험으로 전달하는 예술의 사회 비판적 기능을 학습하게 합니다. 즉 예술이 사회적 역할을 공감하도록 하는 심미적 감수성에 대한

중요성을 상기하게 합니다.

넷째, 본 발표자의 작품들은 기계 번역과 생성형 AI를 단순한 편의 도구가 아닌, 언어 간의 위계를 드러내는 '비판적 매체'로 재정의합니다. 이는 학생들이 디지털 도구를 사용할 때 그 도구가 세계를 어떻게 재구성하고 제약하는지 인식하게 하는 중요한 교육적 지점이 된다는 것을 시사합니다.

다만, 예술이 단순한 자기표현을 넘어 사회참여적 미술(Socially Engaged Art)로 나아가기 위한 방향을 찾기 위해 세 가지의 좀 구체적인 질문을 드리고자 합니다.

질문 1. 작품 <유령과 바다 그리고 뫼비우스>에서 소수 언어의 위기를 표현하기 위해 왜 하필 '영상 설치'와 '페가'라는 공간적 은유를 선택하셨나요? 디지털 세계의 무형적인 소외를 물리적 장소로 시각화할 때 가장 중요하게 고려한 지점은 무엇입니까?

이 질문은 디지털 데이터의 비가시성을 학생들에게 시각적으로 전달하는 효과적인 방법론을 배우기 위함입니다.

질문 2. 연구자께서는 기술적 결함으로 치부될 수 있는 '번역의 실패'나 '오류'를 예술적 장치로 활용하셨습니다. 이러한 '실패'가 어떻게 단순한 정보를 넘어 예술적 서사나 미학적 가치를 획득하게 되는지, 그 전환 과정이 궁금합니다.

이 질문은 실패와 오류를 창의적인 표현의 기회로 바라보는 예술적 사고방식을 교육에 적용하기 위함입니다.

질문 3. 생성형 AI의 편향성을 비판하면서도 작가는 결국 기술(영상, 편집 툴 등)을 활용해 창작할 수밖에 없습니다. 기술에 대한 비판적 태도를 유지하면서 동시에 그 기술을 활용해야 하는 예술가의 모순적 상황을 어떻게 균형 있게 다루고 계신가요?

이 질문은 AI 시대의 학습자들이 기술에 매몰되지 않고 주체적으로 도구를 사용하는 법을 가르치기 위함입니다.

위 세 질문은 미술교육적 측면에서 궁금한 점이지만 제한된 시간에 구체적으로 답변해주기 어려우시다면, 디지털 멸종 위기에 처한 언어 사용자들이 이 작품을 접했을 때 어떤 반응을 기대하시는지의 측면에서 포괄적으로 답변해주시면 감사하겠습니다.

# 생성형 AI 시대 연출가의 해석과 선택

## 대화형 시를 통한 연극 프로덕션 콘셉트 형성 과정을 중심으로

김영운(동국대학교 교수학습혁신센터)

# 생성형 AI 시대 연출가의 해석과 선택

: 대화형 AI를 활용한 연극 프로덕션 콘셉트 형성 과정을 중심으로

김영운(동국대학교 교수학습혁신센터)

## 1. 서론

생성형 AI(Generative AI)의 등장은 예술 창작 환경 전반에 변화를 가져오고 있다. 텍스트, 이미지, 음악, 영상 생성 기술은 결과물의 생산에만 머물지 않고 창작의 초기 단계에도 개입하기 시작했다. 최근에는 기획, 조사, 아이디어 발상, 초안 작성, 시각화 등에서 그 활용 가능성이 활발하게 논의되고 있다. 이러한 변화는 연극 창작과 연출 작업에도 직접 연결된다. 특히 대화형 AI(Conversational AI)<sup>1)</sup>는 질의응답을 통해 작품의 주제, 인물 관계, 시대적 맥락, 상징적 이미지, 형식적 아이디어를 빠르게 제안할 수 있다는 점에서 연출가의 초기 사유 과정과 프로덕션 콘셉트 형성 과정에 새로운 조건을 형성하고 있다. 그러나 이러한 기술적 변화가 곧바로 연출 작업의 본질적 변화를 뜻하는 것은 아니다. 연출은 희곡을 읽고 해석한 뒤 그 의미를 무대의 감각적 질서와 형식으로 조직하는 창작 행위이기에 정보를 수집하거나 아이디어를 나열하는 데 머물지 않는다. 텍스트의 복수 의미 가능성을 탐색하고 그 가운데 특정한 방향을 선택하며 공간, 배우, 리듬, 이미지, 사운드 등 다양한 공연 요소를 하나의 프로덕션 콘셉트로 구조화하는 것이 연출 작업의 핵심이다. 따라서 생성형 AI 시대에 제기되는 핵심 질문은 ‘AI가 연출을 대신할 수 있는가?’가 아니다. 더 중요한 것은 대화형 AI 활용 환경 속에서 연출가의 해석과 선택이 어떤 방식으로 재조정되며 프로덕션 콘셉트 형성 과정이 어떠한 구조적 변화를 보이는가에 있다.

그동안 생성형 AI와 예술 창작의 관계를 다룬 연구는 크게 세 방향으로 전개되어 왔다. 첫째는 AI와 예술 창작 주체성에 관한 논의다. 이와 관련하여서는 생성형 AI 활용 예술 창작에서 인간 창작자의 역할 변화와 창작 판단의 문제를 다룬 연구, LLM 활용 환경에서 작가의 감독·선별·조직 기능을 논의한 연구, 프롬프트 중심의 이야기 창작 과정을 분석한 연구 등이 있다.<sup>2)</sup> 둘째는 연극·공연 분야의 AI 활용에 관한 논의다. 이 영역에서는 AI 프롬프트 엔지니어링과 드라마투르그의 역할 변화, 디지털 퍼포먼스 환경에서 AI가 연극 연출에 개입하는 방식, 대형 언어모델을 활용한 연극 대본 생성 가능성 등이 검토되었다.<sup>3)</sup> 셋째는 인간-AI 공동창의성에 관한 논의다. 이 흐름에서는 LLM 활용 과정에서 인간 사용자가 AI 산출물을 어떻

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

2) 신정원, 「디지털 전환기 생성형 인공지능을 활용한 예술 창작의 지속가능성 연구」, 『한국예술연구』 제47호, 한국예술종합학교 한국예술연구소, 2025; 윤나라, 「콘텐츠 창작과 AI 리터러시: LLM의 패러프레이징을 중심으로」, 『인문콘텐츠』 제72호, 인문콘텐츠학회, 2024; 조선영, 「생성형 인공지능과 이야기 창작: 프롬프트를 중심으로」, 『시민인문학』 제46호, 인문학연구소, 2024.

3) 김현정, 「AI 프롬프트 엔지니어링을 활용한 드라마투르그 연구 - 창조적 우연성(Creative Serendipity)의 확장을 중심으로 -」, 『연기예술연구』 제39권, 한국연기예술학회, 2025; Ali Saad Latif et al., “The Role of AI in Theater Directing: New Approaches to Digital Performances”, 2025 IEEE 4th International Conference on Computing and Machine Intelligence (ICMI), IEEE, 2025; Rudolf Rosa et al., “THEaiTRE 1.0: Interactive generation of theatre play scripts”, *arXiv preprint arXiv:2102.08892*, 2021.

게 검토하고 자신의 판단 속에 통합하는지를 중심으로 인간과 AI의 협업적 창작 가능성이 논의되었다.<sup>4)</sup> 이러한 연구들은 생성형 AI 환경에서 인간 창작자의 역할, AI 활용의 가능성과 한계, 인간-AI 협업의 조건을 다양한 방식으로 조명해 왔다. 그러나 연극 분야에서는 창작 주체성의 위기나 기술 활용 가능성에 대한 일반론적 논의가 상대적으로 많았으며 대화형 AI가 연출가의 작업에서 어떤 질문을 유도하고 어떤 해석의 후보군을 외화하며 그 이후 연출가가 어떤 기준으로 선택과 배제를 수행하는지에 대한 구체적 분석은 아직 충분하지 않다. 이 때문에 생성형 AI를 단순한 보조 도구나 직접적 창작 주체로 보는 관점을 넘어 연출가의 해석과 선택이 이루어지는 조건을 변화시키는 매개적 환경으로 파악할 필요가 있다.

본고는 이러한 문제의식에서 출발하여 대화형 AI를 활용한 실제 사례 분석을 통해 연출가의 해석과 선택이 어떠한 방식으로 전개되는지를 살펴보고자 한다. 연구는 이론적 고찰과 사례 분석을 결합한 방식으로 진행된다. 먼저 이론적 고찰을 통해 프로덕션 콘셉트 형성을 해석과 선택의 상호작용 구조로 정리하고 생성형 AI 환경이 이 구조에 개입하는 조건을 기술적·인식론적 차원에서 분석한다. 이후 사례 분석에서는 이강백의 <파수꾼>을 대상으로 대화형 AI를 활용한 프로덕션 콘셉트 형성 과정을 검토한다. 본고의 사례 분석은 연구자가 연출가의 위치에서 <파수꾼>의 중심 상징, 인물 관계, 마스터 심벌, 결말에 관한 프롬프트를 설계하고 그에 대한 대화형 AI의 응답을 검토한 뒤, 연출가의 관점에서 선택과 배제의 판단 과정을 분석하는 방식으로 이루어진다. 분석 자료는 프롬프트, 대화형 AI의 응답, 응답에 대한 연출가의 검토와 판단으로 구성된다.<sup>5)</sup> 분석의 초점은 AI 응답의 완성도나 독창성 자체가 아니라 대화형 AI가 어떤 해석 후보군을 외화하고 그 후보군 사이의 선택 기준을 어떻게 가시화하며 최종적으로 연출가의 프로덕션 콘셉트 형성 과정에 어떤 방식으로 개입하는가에 있다.

이를 위해 본고는 이강백(1947~)의 <파수꾼>을 사례 작품으로 삼는다. <파수꾼>은 ‘이리 떼’와 ‘흰 구름’의 대비, ‘다’, ‘나’, ‘촌장’의 관계, 망루와 양철북의 상징 구조, 결말부의 반복적 외침을 통해 복수의 해석 가능성을 열어두는 작품이다. 따라서 이 작품은 대화형 AI가 해석의 후보군을 외화하는 방식과 그 이후 연출가가 어떤 기준으로 선택과 배제를 수행하는지를 검토하기에 적절한 사례라 할 수 있다. 특히 본고는 <파수꾼>의 프로덕션 콘셉트가 하나의 AI 응답에서 곧바로 도출되는 것이 아니라 프롬프트 설계, 응답 검토, 해석적 선택, 형식적 선택, 결말의 조정을 거치며 재귀적으로 구조화되는 과정을 분석하고자 한다.

본고의 구성은 다음과 같다. 2장에서는 연출가의 프로덕션 콘셉트 형성에 대한 이론적 이해를 바탕으로 프로덕션 콘셉트를 공연 전체를 조직하는 상위의 미학적 원리로 정의하고 그 형성 구조를 해석과 선택이라는 두 축으로 정리한다. 3장에서는 생성형 AI 시대 연극 창작 환경의 변화와 대화형 AI의 매개적 특성을 검토하여 대화형 AI가 연출가의 해석과 선택에 어떤 조건 변화를 가져오는지 살펴본다. 4장에서는 이강백의 <파수꾼>을 사례로 하여 대화형 AI 활용 과정에서 산출된 프롬프트, 응답, 연출가의 판단 과정을 분석함으로써 해석과 선택이 실제로 어떤 방식으로 전개되고 재귀적으로 구조화되는지를 검토한다.

## 2. 연출가의 프로덕션 콘셉트 형성에 대한 이론적 이해

### 1) 프로덕션 콘셉트 형성의 주체로서 연출가와 그 위상

연출가는 근대 연극의 성립과 더불어 등장한 창작 주체이다. 연출가 등장 이전의 연극에서는 작가, 배우, 무대감독 등이 상연의 여러 요소를 분산적으로 담당하였으며, 텍스트의 해석에서 무대 위 구현에 이르

4) Qian Wan et al., “It Felt Like Having a Second Mind: Investigating Human-AI Co-creativity in Prewriting with Large Language Models”, *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction 8(CSCWI)*, 2024.

5) 본고의 사례 분석에는 OpenAI의 ChatGPT를 활용하였음을 밝힌다. 사례 분석을 위한 질의응답은 2026년 4월 24일 ChatGPT Plus 환경에서 수행되었으며 기술된 프롬프트는 본 연구자가 연출가의 위치에서 <파수꾼>의 프로덕션 콘셉트 형성 과정을 검토하기 위해 설계하였다.

는 전 과정을 통합적으로 조직하는 단일한 예술 주체는 분명하게 확립되어 있지 않았다. 그러나 마이닝겐 공작(Duke of Saxe-Meiningen, 1826~1914) 이후 무대의 통일성과 앙상블, 시각적 구성의 일관성이 강조되기 시작하면서 연출가는 희곡의 의미를 해석하고 이를 공연의 총체적 형식으로 조직하는 핵심 주체로 자리매김하게 되었다. 이러한 변화는 연출가를 단순한 무대 운영자나 조정자가 아니라 작품 전체의 방향과 미학적 질서를 설계하는 창작자로 부각시켰다.

이러한 맥락에서 연출 작업은 텍스트를 무대 위에 있는 그대로 옮기는 것이 아니라 희곡의 의미를 무대적 언어로 재구성하는 행위로 이해될 수 있다. 파비스(Patrice Pavis, 1947~)는 연출의 여러 기능 가운데 ‘의미의 현동화’를 설명하며 연출이 희곡 텍스트의 심층적 의미를 무대배치, 조명, 의상, 배우의 신체와 제스처 등 다양한 무대 수단을 통해 물질적으로 분명하게 드러내는 작업이라고 설명한다.<sup>6)</sup> 연출가는 텍스트의 의미를 파악하는 데 그치지 않고 그것을 시각적·청각적·신체적 차원으로 번안하고 조직하는 역할을 수행하며, 연출은 해석과 형상화 모두를 아우르는 창작 행위이다. 때문에 연출 작업의 중심에는 공연 전체를 관통하는 상위의 조직 원리인 프로덕션 콘셉트(The Production Concept)가 요청된다.

다운스(William M. Downs, 1955~)에 따르면, 프로덕션 콘셉트란 “전체 프로덕션의 중심이 되는 은유(metaphor), 주제적 아이디어(thematic idea), 상징(symbol), 또는 알레고리(allegory)”<sup>7)</sup>이다. 국내 연출 담론에서도 김석만(1951~)은 프로덕션 콘셉트에 대해 대상 작품에 대한 가장 포괄적인 생각이며, 공연에 참여하는 예술가들과 작품에 대해 통일된 인식을 공유하기 위해 연출가가 자신의 생각을 언어로 표현하는 것이라고 설명한 바 있다.<sup>8)</sup> 두 정의는 각각 프로덕션 콘셉트의 미학적 형식과 협업적 기능을 강조한다는 점에서 상호보완적이다. 따라서 본고에서는 이 두 측면을 함께 포괄하여 프로덕션 콘셉트를 연출가가 텍스트에 대한 해석을 바탕으로 공연의 감각, 이미지, 리듬, 관계, 정서를 하나의 방향으로 조직하는 상위의 미학적 원리이자 매개적 개념으로 정의하고자 한다.

프로덕션 콘셉트가 분명할 때 개별 무대 요소들은 상호 충돌하지 않고 하나의 구조 안에서 유기적으로 작동할 수 있다. 반대로 프로덕션 콘셉트가 불명확할 경우 무대 위 요소들은 각각 독자적으로 존재할 뿐 공연 전체를 관통하는 통일된 미적 경험을 형성하기 어려우며 관객의 수용 역시 응집력을 잃게 된다.

## 2) 프로덕션 콘셉트 형성의 두 가지 구조

프로덕션 콘셉트는 어느 한 순간 직관적으로 형성되는 결과가 아니라 연출가가 텍스트와 공연 가능성 사이를 왕복하며 의미를 조직해가는 과정 속에서 형성되는 개념이다. 이 과정은 크게 해석(interpretation)과 선택(selection)이라는 두 축의 상호작용으로 설명할 수 있다. 여기서 해석은 텍스트와 공연 재료 속에서 의미 가능성을 열어내고 배열하는 발산(divergence) 과정이며, 선택은 그렇게 열린 가능성들에 위계를 부여하고 특정한 공연 언어로 구체화하는 수렴(convergence)의 과정이다. 따라서 해석과 선택은 선형적인 인과관계가 아니라 상호보완적 피드백 관계로 이해될 필요가 있다.

### ① 연출가의 해석

희곡은 본질적으로 다의적(polysemic)인 텍스트이다. 텍스트는 언어적 의미만을 담고 있는 것이 아니라 시간과 공간, 인물 관계, 갈등 구조, 반복되는 이미지, 침묵과 공백, 정서와 정동(affects) 등의 요소를 모두 포함하는 복합적 층위를 지닌다. 따라서 연출가가 한 편의 희곡을 해석한다는 것은 단순히 작품의 줄거리를 파악하거나 인물의 심리를 이해하는 데 그치지 않는다. 연출의 해석은 텍스트가 내포한 여러 의미 가

6) 파비스는 이에 대해 스타니슬랍스키를 사례로 든다. 그에 따르면, 연출은 모든 무대 수단들—무대배치, 조명, 의상 등—과 놀이수단들—배우의 연기, 신체성과 제스처성—을 사용하여 희곡텍스트의 심층적 의미를 물질적으로 분명하게 표현하는 것이다.(파트리스 파비스 저, 신현숙, 윤학로 역, 『연극학 사전』, 현대미학사, 1999, 341쪽 참조.)

7) William M. Downs et al., *The Art of Theatre: Then and Now*, Cengage Learning, 2017, p.156.

8) 김석만, 『인간의 마음을 사로잡는 연출』, 풀빛, 2009, 34쪽 참조.

능성 가운데 무엇이 공연에 생명력을 불어넣을 수 있는지를 탐색하는 과정이며 동시에 그 의미를 공연 언어로 전환할 수 있는 잠재적 형식을 발견하는 과정이기 때문이다.

이러한 해석의 성격은 가다머(Hans-Georg Gadamer, 1900~2002)의 해석학을 통해 보다 분명하게 설명될 수 있다. 그에 따르면 해석은 이해와 불가분의 관계로 긴밀하게 관련되어 있으며 공연을 위한 전체적 작품 해석은 타당성을 지닌 수많은 부분적 판단들의 종합이다.<sup>9)</sup> 때문에 그는 텍스트와 해석자 간의 해석학적 대화를 중요시 여긴다.

오히려 중요한 것은 텍스트 자체를 이해하는 것이다. 그러기 위해서는 텍스트의 의미를 재발견하는 과정에서 항상 해석자 자신의 생각이 함께 작용해야 한다. 그런 한에는 해석자 자신의 지평이 결정적인 역할을 한다. 그렇다고 해서 물론 해석자 자신의 관점을 미리 정해놓고서 그대로 관찰시켜서는 안 되며, 텍스트가 말하는 바를 올바르게 이해하는데 도움이 될 수 있도록 자신의 견해를 제시하고 자유롭게 의미의 가능성을 개진해야 한다.<sup>10)</sup>

가다머의 해석은 해석자가 자신의 지평과 텍스트의 지평을 융합시키는 지평융합(Fusion of Horizons, Horizontverschmelzung)의 과정을 통해 새로운 의미가 현전하는 사건이다. 그런데 과거의 지평과 현재의 지평이 융합될 때 현재의 지평이 어떻게 형성되어 있는가에 따라서 텍스트나 작품의 진리는 달라질 수밖에 없다. 따라서 동일한 작품, 텍스트, 역사적 사건 등에 대한 각 시대의 이해는 언제나 완결의 형태로 성취될 수 없고 이후에 계속해서 새롭게 성취될 여지를 남긴다.<sup>11)</sup> 따라서 연출가의 해석은 역시 텍스트의 원래 의미를 단순 재현하는 행위라 볼 수 없으며 같은 희곡이라도 시대마다 전혀 다른 프로덕션 콘셉트가 나올 수밖에 없다. 해석은 텍스트에 잠재된 의미를 일방적으로 꺼내는 작업이 아니라 텍스트와 현재가 만나는 지점에서 새로운 의미를 구성하는 과정이기 때문이다. 그러므로 연출가의 해석은 작품이 산출된 시대적 맥락과 자신이 속한 현재의 미학적·사회적 조건 사이를 오가며 두 지평이 교차하는 지점에서 공연 가능한 의미를 재발견하는 예술 작업이라 할 수 있다. 다만 가다머의 지평융합은 텍스트와 해석자 사이에서 일어나는 의미 사건, 즉 양자가 모두 의미를 향해 열려 있는 존재론적 관계를 전제한다. 이 점은 이후 대화형 AI의 매개적 특성을 논할 때 중요한 준거가 된다. 대화형 AI와의 상호작용은 언어적 형식의 교환이라는 점에서 해석학적 대화와 표면적 유사성을 지니지만 AI가 텍스트의 의미를 향해 스스로 열려 있는 해석주체인지는 별도로 검토되어야 하기 때문이다.

그러나 해석은 그 자체로 공연이 되지 않는다. 해석이 열어놓은 의미 가능성은 무한하지만 실제 공연은 유한한 시간과 공간, 인력과 예산, 매체 조건 속에서 하나의 형식으로 구체화되어야 하기 때문에, 연출가의 해석은 필연적으로 선택을 요청한다. 다시 말해 해석은 가능성의 확장이며 선택은 그 확장된 가능성에 구조를 부여하는 과정이라 볼 수 있다.

## ② 연출가의 선택

선택은 해석을 통해 확보된 여러 가능성 가운데 어떤 방향을 공연의 중심 원리로 채택할 것인지를 결정하는 행위이다. 하지만 이는 하나의 결정을 의미하지 않는다. 오히려 연출가의 선택은 상호 연쇄적인 다층의 판단 구조로 이루어진다. 조준희(1975~)가 지적하듯 동시대 연출 행위는 텍스트의 의미 전달에 집중하는 서사적 연출(directing of meaning)에 머무르지 않고 배우, 무대, 조명, 음악, 오브제, 영상 등의 서로 다른 예술 요소들을 조직하고 배열하고 재맥락하는 감각적 연출(directing of sensation)의 설계로 확장되었다.<sup>12)</sup> 다시 말해 오늘날 연출가의 선택은 무엇을 말할 것인가의 문제일 뿐 아니라 그것을 어떤 감각 구

9) 한스게오르크 가다머 저, 임홍배 역, 『진리와 방법: 철학적 해석학의 기본 특징들2』, 문학동네, 2012, 323-325쪽 참조.

10) 위의 책, 308쪽.

11) 설민, 「하이데거의 진리개념과의 비교를 통한 가다머의 해석학적 진리개념 규명」, 『철학』 제160집, 한국철학회, 2024, 188, 190쪽 참조.

12) 조준희, 『직관의 예술, 연출』, 동국대학교출판부, 2026, 87쪽 참조.

조와 경험 형식으로 제시할 것인가, 무엇을 배제하고 한정하여 어느 것에 집중하게 할 것인가의 문제이기도 하다. 이런 점에서 선택은 다층적 의미의 결정이자 감각의 조직이므로 동시대 연출 환경에서 더욱 중요해졌다고 할 수 있으며 프로덕션 콘셉트는 바로 이러한 복합적 선택의 응축된 결과라고 볼 수 있다.

본고에서는 연출가의 선택을 크게 세 층위로 나누어 본다. 첫째는 해석적 선택이다. 이는 작품 내부에 관한 선택으로 중심 주제, 장르, 인물 관계, 갈등 구조, 세계관의 방향을 설정하는 선택이다. 둘째는 형식적 선택이다. 이는 작품의 형상화에 대한 부분으로 테크니컬 디자인, 공간 구성, 전환, 스타일, 리듬과 템포, 톤과 매너 등 공연의 형식 언어를 조직하는 선택이다. 셋째는 실천적 선택이다. 이는 프로덕션에 대한 부분으로 디자인 협업, 배우 리허설, 장면 조정 등과 같이 프로덕션 콘셉트를 실제 무대 작업으로 연결하는 선택이다. 이처럼 선택은 해석적 결정에 그치지 않고 형식적 조직과 감각적 배치의 차원까지 포함한다. 선택의 기준 또한 해석처럼 단일하지 않다. 연출가는 텍스트에 대한 충실성과 동시대 관객의 수용 가능성 사이에서 판단해야 하며 작품의 보편성과 이번 프로덕션만의 고유성 사이에서도 조율의 여지를 탐색해야 한다. 또한 작가의 의도, 연출가 자신의 미학적 관점, 협업 예술가들의 제안, 극장의 물리적 조건, 제작 현실까지 함께 고려해야 한다. 이 기준들은 단순히 병렬적으로 나열되는 것이 아니라 상호충돌하거나 긴장 관계를 형성할 수 있으므로 연출가는 그 충돌을 어떤 기준으로 조정하고 우선순위를 결정하는가의 문제를 끊임없이 마주하게 된다. 이러한 점에서 선택은 단순히 연출가 개인의 직관의 표명이 아니라 복수의 기준과 조건을 조정하면서 하나의 방향을 결정하는 종합적 판단 행위라고 할 수 있다.

결국 프로덕션 콘셉트의 형성은 해석과 선택이 반복적으로 서로를 수정하고 갱신하는 과정 속에서 이루어진다고 볼 수 있다. 연출가는 해석을 통해 가능성을 넓히고, 선택을 통해 가능성을 좁히며, 그렇게 좁혀진 결과를 다시 해석의 자원으로 되돌려 새로운 방향을 검토한다. 이 재귀적 운동은 연출가가 프리 프로덕션 단계에서 반복적으로 경험하는 구조적 특성으로 해석과 선택의 피드백이 순환하면서 프로덕션 콘셉트가 정교화되는 과정을 재귀적 구조화(recursive structuring)라 칭할 수 있다. 결국 연출가의 핵심 역량은 열린 가능성 가운데 무엇을 어떤 기준으로 선택하고 구조화하는가에 달려 있다. 다만 이 재귀적 구조화는 연출가가 고독하게 텍스트와 마주하던 방식에서도 이미 작동하던 구조다. 즉 생성형 AI 환경에서 새롭게 발생하는 것은 해석과 선택의 재귀적 구조 그 자체가 아니다. 연출가의 프로덕션 콘셉트 형성 과정에서 해석과 선택의 순환은 이미 작동해 왔다. 다만 대화형 AI의 개입은 그 순환이 이루어지는 조건을 변화시킨다. 첫째, 순환의 각 단계에서 검토 가능한 해석 후보군이 언어적 목록으로 외화된다. 둘째, 복수의 선택 기준이 병렬적으로 제시되면서 기준들 사이의 충돌이 연출가에게 명시적으로 가시화된다. 셋째, 자료 조사와 사유의 물리적 시간이 단축되면서 해석-선택-재해석의 피드백 주기가 빨라진다. 본고는 이러한 조건 변화가 연출가의 재귀적 구조화 과정을 질적으로 재조정한다고 본다.

이러한 관점은 다음 장에서 생성형 AI 시대의 대화형 AI가 연출가의 해석과 선택의 구조에 어떠한 방식으로 개입하는지를 분석하기 위한 이론적 토대가 된다. 특히 대화형 AI가 연출가의 해석 범위를 어떻게 외화하고 또 선택 기준의 충돌 구조를 어떻게 가시화하는지, 그리고 재귀적 구조화 과정에서 어떤 매개적 기능을 수행하는지는 다음 장의 핵심 검토 대상으로 삼을 수 있다.

### 3. 생성형 AI 시대 연극 창작 환경과 대화형 AI의 매개적 특성

#### 1) 생성형 AI 시대 연극 창작에서 콘셉트 형성 조건의 변화

2020년대 들어 생성형 AI는 텍스트, 이미지, 음악, 영상 등 다양한 창작 영역에서 활용 가능성이 논의되는 기술 환경으로 부상하였다. 이러한 변화는 예술 분야에서도 기술 혁신의 성과를 수용하여 표현의 새로운 가능성을 탐색하도록 촉진해 왔으며 최근에는 생성형 AI 모델의 발전과 함께 예술 표현의 영역과 경계

가 확장되고 있음이 논의되고 있다.<sup>13)</sup> 특히 공연예술 분야에서는 AI가 대본을 직접 생성하거나 연출 작업에 기술적으로 개입하는 사례가 실험적으로 탐색되고 있으며,<sup>14)</sup> 이는 연극 창작에서 AI가 단순한 정보 검색 도구를 넘어 창작 과정 자체에 개입하는 조건으로 부상하고 있음을 보여준다.

종래의 연극 창작에서 프로덕션 콘셉트 형성은 희곡 분석, 관련 자료 조사, 선행 공연 사례 검토 등 연출가의 프리 프로덕션 작업과 개인의 경험, 미학적 판단에 크게 의존해 왔다. 그러나 생성형 AI 환경에서는 콘셉트 형성 초기에 접촉할 수 있는 자료의 양과 형식이 이전과는 다른 방식으로 제시될 수 있다. 생성형 AI는 작품의 시대적 맥락, 유사한 주제의 변형 가능성, 인물 관계의 해석 방향, 상징적 이미지의 조합 가능성 등을 비교적 빠르게 언어화하여 제안할 수 있으며 이는 연출가가 초기 발상을 전개하고 검토하는 방식에 변화를 가져올 가능성을 시사한다. 다만 이때 생성형 AI가 제공하는 것은 완성된 결과물이 아니다. 그것은 새로운 개념을 제안하거나 막연한 생각에 뉘앙스를 부여하는 수준의 보조적 산출물에 가깝고 사용자는 이를 그대로 수용하기보다 스스로 검증하고 자신의 판단 속에 통합하는 경향을 보인다.<sup>15)</sup>

이 점에서 생성형 AI 환경의 변화가 연출가에게 가져오는 핵심 조건 변화는 세 가지로 정리할 수 있다. 첫째, 해석의 후보군이 외화된다. 연출가가 혼자 텍스트를 읽으며 내부적으로 순환시키던 해석의 가능성들이 질문과 응답의 형태로 가시적 언어 목록이 된다. 둘째, 선택 기준의 충돌이 드러난다. 복수의 해석 방향이 나란히 제시될 때 연출가는 자신이 어떤 기준으로 하나를 선택하고 다른 것을 배제하는지를 더 명시적으로 직면하게 된다. 셋째, 재귀적 구조화의 속도가 변화한다. 이전에는 시간과 자료 조사의 물리적 조건에 따라 느리게 순환하던 해석-선택-재해석의 피드백 구조가 대화형 AI 환경에서는 훨씬 빠른 주기로 반복될 수 있다. 이 때문에 생성형 AI 환경의 변화는 해석과 선택의 구조를 없애는 방향으로 이해되어서는 안 된다. 오히려 그것은 2장에서 논의한 해석과 선택의 구조를 외부화하고 가속하는 조건으로 작용할 가능성이 있다.

그렇다고 해서 이러한 조건 변화가 곧바로 창작의 심화로 이어진다고 단정할 수는 없다. 생성형 AI는 해석 가능성을 넓히고 비교 검토의 속도를 높일 수 있지만 동시에 평균적이거나 상투적인 응답을 반복할 가능성도 지닌다. 또한 인간은 합성 텍스트(synthetic text)에 실제보다 더 많은 의미를 부여할 수 있으므로 이에 대한 비판적 거리두기가 필요하다.<sup>16)</sup> LLM은 의미 자체를 이해하기보다 학습 데이터에서 관찰한 언어 형식의 패턴을 바탕으로 출력을 생성하는 구조를 가지기 때문이다.<sup>17)</sup> 따라서 생성형 AI 시대의 연극 창작 환경 변화는 연출가의 역할이 축소된다는 뜻보다 연출가의 판단 기준과 비판적 검토 능력이 새로운 방식으로 요청된다는 뜻에 가깝다.

## 2) 대화형 AI의 매개적 특성

본고에서 '매개적 환경'이란 대화형 AI를 연출가의 해석과 선택이 이루어지는 조건을 변화시키는 상호작용 구조로 파악하는 개념이다. 이는 대화형 AI를 정답을 제공하는 외부 권위나 창작을 대신하는 자율적 주체로 보지 않으며 동시에 단순한 정보 검색 도구로도 보지 않는다는 것을 의미한다. 대화형 AI는 연출가가 자신의 해석과 선택을 언어화하고 비교하고 재조정하도록 만드는 조건, 즉 사고의 외화와 재귀적 구조화를 촉진하는 환경으로 이해하는 것이 적절하다. 이상의 이해를 바탕으로 대화형 AI의 매개적 특성을 기술적 작동 방식과 인식론적 위치로 나누어 살펴본다.

13) 신정원, 앞의 논문, 48쪽 참조.

14) Ali Saad Latif et al., op.cit., p. 1., Rudolf Rosa et al., op.cit., p.1.

15) Qian Wan et al., op.cit., p.84:18.

16) Emily M. Bender et al., "On the Dangers of Stochastic Parrots: Can Language Models Be Too Big?", *Proceedings of the 2021 ACM Conference on Fairness, Accountability, and Transparency*, 2021, pp.610-611.

17) *ibid.*, p.610, 615-616.

## ① 대화형 AI의 기술적 작동 방식과 생성 구조

대화형 AI는 LLM을 기반으로 사용자와 자연어로 상호작용하며 응답을 생성하는 시스템이다. 그러나 언어 모델의 규모가 커진다고 해서 그것이 곧바로 사용자의 의도를 더 잘 따르는 것은 아니며 실제 모델은 비사실적이거나 비도움적이거나 부적절한 응답을 산출할 수 있다.<sup>18)</sup> 따라서 대화형 AI의 응답은 고정된 정답의 제시라기보다 학습 데이터에서 관찰한 언어 형식의 패턴을 바탕으로 생성된 산출물로 이해하는 편이 적절하다.<sup>19)</sup> 이러한 확률적 생성 구조는 하나의 질문에 대해 단일한 정답을 고정적으로 제시하는 것이 아니라 표현 방식과 강조점이 다른 응답을 산출할 가능성을 열어둔다. 연출가의 입장에서 이는 복수의 해석안과 이미지적 발상을 비교하고 그중 일부를 선별하여 고유한 프로덕션 콘셉트를 발전시키는 조건으로 작용할 수 있다. 즉 대화형 AI의 확률적 생성 구조는 연출가가 검토 가능한 해석의 후보군을 드러내는 기술적 조건으로 기능한다.

또한 대화형 AI는 인간과의 멀티턴 대화를 핵심 능력으로 삼으며 사용자 프롬프트에 담긴 명령문(instruction), 목표(intention), 배경 정보(context)를 반영하는 방향으로 응답을 생성한다.<sup>20)</sup> 이는 사용자가 처음부터 모든 맥락을 다시 제시하지 않더라도 앞서 논의된 작품의 배경, 인물 관계, 주제, 미학적 지향을 이어받아 대화를 전개할 수 있음을 뜻한다. 이 특성은 프로덕션 콘셉트 형성이 재귀적 구조화의 과정이라는 점과 자연스럽게 연결된다. 연출가는 이전 응답을 바탕으로 관점을 압축하거나 확장하고 해석의 대안을 비교하면서 콘셉트를 점진적으로 정교화할 수 있다. 다만 멀티턴(multi-turn) 대화 능력이 언제나 안정적으로 유지되는 것은 아니다. 대화의 차수가 증가할수록 명령문-준수(instruction-following)의 약화, 장황한 응답, 반복적 발화 등이 나타날 가능성도 보고되고 있기 때문이다.<sup>21)</sup> 따라서 대화형 AI의 기술적 구조는 재귀적 구조화를 지원하는 조건이기도 하지만 동시에 그 구조의 안정성을 연출가가 직접 관리해야 하는 조건이기도 하다.

## ② 대화형 AI의 인식론적 위치와 사고 매개 기능

대화형 AI의 매개적 특성을 기술적 작동 원리만으로 설명하기 어려운 이유는 그것이 인간의 인식과 사고에 개입하는 방식이 단순한 정보 전달과 다른 구조를 지니기 때문이다. 실제로 LLM은 사용자의 의도에 본질적으로 잘 정렬되어 있지 않으며 사실을 만들어내거나, 편향되거나, 유해하거나, 단순히 도움이 되지 않는 출력을 산출할 수 있다.<sup>22)</sup> 따라서 대화형 AI의 응답은 객관적 사실의 무매개적 반영이라기보다 학습 데이터에서 관찰된 언어 형식의 패턴과 응답 생성 조건이 개입한 언어적 산출물로 이해하는 편이 더 신중하다.<sup>23)</sup> 이 점은 연극 창작과 같은 해석 중심의 영역에서 특히 중요하다. 대화형 AI는 특정 작품에 대해 가능한 해석을 제시할 수 있지만 그 해석을 작품 자체에 내재한 단일한 진실의 제시로 보기는 어렵다. 오히려 그것은 학습된 언어 자료와 대화 맥락을 바탕으로 산출된 하나의 응답이며 그 안에는 일반화된 독해, 통념적 서사 구조, 문화적 중심성의 편향이 반영될 가능성이 있다. 특히 최신 LLM의 발전이 주로 영어 텍스트 기반으로 이루어져 온 결과 영어권 사회의 규범과 가치가 과대표집되는 경향이 있으므로,<sup>24)</sup> 한국 희

18) Long Ouyang et al., "Training Language Models to Follow Instructions with Human Feedback", *Advances in Neural Information Processing Systems*, Vol. 35, 2022, pp.27729-27730.

19) Emily M. Bender et al., op.cit., p.616.

20) Haodong Duan et al., "BotChat: Evaluating LLMs' Capabilities of Having Multi-Turn Dialogues", *Findings of the Association for Computational Linguistics: NAACL 2024*, 2024, p.3184.

21) ibid., pp.3184-3185.

22) Long Ouyang et al., op.cit., pp.27729-27730.

23) Emily M. Bender et al., op.cit., p.616.

24) HyperCLOVA X 기술 보고서는 한국어 특화 LLM 개발의 맥락에서 영어권 편향 문제를 확인하는 근거로 인용한다. 한국어 텍스트를 다루는 창작 환경에서 범용 LLM의 문화적 편향이 실질적 한계로 작용할 수 있다는 점을 지적하는 것이 이 인용의 논점이다.(Yoo, Kang Min, et al., "HyperCLOVA X Technical Report", *arXiv preprint arXiv:2404.01954*, 2024, pp.1-2.)

곡이나 한국 연출 담론처럼 문화적 맥락 의존성이 높은 영역에서는 대화형 AI가 제시하는 해석 방향이 한국어 텍스트의 문화적 층위를 충분히 반영하는지 연출가가 별도로 검토해야 한다는 점이 선택 기준의 충돌 문제로 직결된다.

여기서 잠시 2장에서 선술한 가다머의 문제로 돌아올 필요가 있다. 가다머의 지평융합은 텍스트와 해석자 모두가 의미를 향해 열려 있는 존재론적 관계를 전제한다. 해석자는 자신의 지평을 텍스트의 지평과 마주 세우며 새로운 의미가 현전하는 사건에 참여한다. 반면 대화형 AI는 텍스트의 의미를 향해 스스로 열려 있는 해석 주체가 아니라 학습 데이터의 패턴에서 언어적 산출물을 생성하는 시스템이다. 따라서 연출가와 대화형 AI 사이의 상호작용을 해석학적 대화와 같은 차원에 놓는 것은 적절하지 않다. 그러나 연출가의 질문이 반복되는 과정에서 연출가 자신의 해석 전제가 언어화되고, 그렇게 외화된 전제가 응답을 통해 되비추어지며, 기존 관점이 재검토되고 새로운 해석 가능성이 열릴 수 있다는 점에서 제한적 유비는 가능하다. 결정적 차이는 이 과정에서 의미를 구성하는 주체가 어디까지나 연출가라는 데 있다. 이 간극은 대화형 AI의 매개적 특성을 부정하는 근거가 아니라 오히려 그 특성의 성격을 더 정확히 규정하는 근거가 된다. 의미 구성의 주체가 연출가에게 있다는 사실은 대화형 AI가 제시하는 해석 후보군을 어떤 질문으로 끌어내고 어떤 기준으로 선별하느냐가 결정적이라는 것을 뜻하기 때문이다. 다시 말해 AI와 인간 사이의 존재론적 비대칭이 클수록 연출가의 질문 설계 역량은 더욱 핵심적인 위치를 차지하게 된다.

그럼에도 대화형 AI는 연출가의 사고를 촉진하는 일정한 매개 기능을 수행할 가능성을 지닌다. 대화형 AI와의 상호작용은 사용자의 사유를 질문의 형태로 언어화하게 만들고 그렇게 표현된 질문은 다시 응답을 통해 되비추어진다. 이 과정에서 사용자는 자신이 무엇을 강조하고 무엇을 전제하고 있는지를 보다 선명하게 인식할 수 있다. 선행 연구에서도 LLM은 새로운 개념을 생성하거나 기존 생각에 뉘앙스를 부여하는 보조적 역할을 수행하는 반면, 사용자는 그 결과를 그대로 수용하기보다 스스로 검증하고 자신의 판단 속에 통합하는 경향을 보였다.<sup>25)</sup> 이와 관련하여 김현정은 연극예술 영역에서 AI 프롬프트 엔지니어링이 창작자와 인공지능의 협업이라는 새로운 예술적 지형을 형성하고 있으며 이에 따라 드라마투르그의 역할 역시 확장된 예술적 주체로 재구성될 수 있다고 본다. 또한 그는 드라마투르그와 AI의 상호작용을 의도적 질문의 개념화, AI를 통한 비선형적 생성의 촉발, 통찰적 의미의 재구성이라는 세 단계의 창작 순환으로 설명한다.<sup>26)</sup> 이러한 점에서 대화형 AI는 해석의 발산과 선택의 수렴이 반복적으로 왕복하는 구조를 외화하고 그 과정에서 연출가가 자신의 판단을 재검토하도록 만드는 매개로 기능할 수 있다.

이상의 논의를 종합하면, 대화형 AI는 정답을 제공하는 외부 권위가 아니라 연출가의 해석과 선택이 이루어지는 조건을 바꾸는 매개적 상호작용 환경이라 할 수 있다. 따라서 생성형 AI 시대의 변화는 연출가의 창작 주체성의 소멸이 아니라 해석과 선택이 이루어지는 경로, 비교 가능한 대안의 범위, 판단의 피드백 구조가 재조정된다는 데 있다. 이 조건 속에서 연출가에게 요청되는 것은 AI가 제시하는 응답을 수용하거나 거부하는 수동적 판단이 아니다. 질문을 어떻게 설계하고, AI의 응답이 드러내는 해석 후보군 가운데 무엇을 선택 기준으로 삼으며, 선택 기준들이 충돌할 때 어떤 원리로 조정하는가를 능동적으로 구조화하는 역량이다. 이것이 바로 재귀적 구조화 과정에서 대화형 AI가 매개적 환경으로 기능하는 방식이다. 다음 장에서는 이강백의 <파수꾼>을 사례로 이 과정이 실제로 어떻게 전개되는지를 검토한다.

#### 4. 대화형 AI를 활용한 연극 프로덕션 개념 형성 과정의 사례 분석

본 장에서는 이강백의 <파수꾼>을 사례로 삼아 대화형 AI를 활용한 연극 프로덕션 개념 형성 과정에서 연출가의 해석과 선택이 어떤 방식으로 전개되는지를 분석한다. 본 장의 분석 자료는 연구자가 연출가

25) Qian Wan et al., op.cit., p.84:18.

26) 김현정, 앞의 논문, 159-160, 163, 165쪽.

의 위치에서 입력한 프롬프트, 이에 대한 대화형 AI의 응답, 그리고 응답을 검토한 뒤 이루어진 연출가의 선택과 배제의 판단으로 구성된다. 따라서 각 단계에서 제시되는 프롬프트는 실제 사례 분석을 위해 입력된 질문이며, 응답 범주는 대화형 AI의 응답에서 도출된 핵심 해석 후보군을 정리한 것이다. 분석의 초점은 AI 응답의 정확성이나 독창성 자체가 아니라 대화형 AI가 어떤 해석 가능성을 외화하고 그 가능성들 사이에서 연출가가 어떤 기준으로 선택과 배제를 수행하는가에 있다.

<파수꾼>은 1970년대 정치적 알레고리라는 접근으로 자주 해석되어 왔지만 그 해석법을 하나의 방향에만 고정하는 것은 작품의 의미 층위를 지나치게 제한할 수 있다. 정우숙은 <파수꾼>이 기존의 정치적 알레고리 중심 독법에 갇혀 있지 않으며 1990년대 이후 제기된 다양한 독법들을 통해 보다 입체적으로 재해석될 수 있다고 보았다.<sup>27)</sup> 김미선 역시 이 작품을 1970년대 현실 반영이라는 외재적 관점에만 고착시키는 것은 제한적이라고 지적하였다.<sup>28)</sup> 이러한 점에서 <파수꾼>은 대화형 AI가 해석의 후보군을 외화하는 방식과 그 이후 연출가의 선택이 프로덕션 콘셉트 조직에 어떻게 개입하는지를 검토하기에 적절한 텍스트라 할 수 있다.

본 장의 사례 분석은 세 단계로 이루어진다. 첫째, ‘이리 떼’와 ‘흰 구름’의 대비를 중심으로 작품의 중심 갈등과 세계관을 분석한다. 둘째, ‘다’, ‘나’, ‘촌장’의 관계를 중심으로 인물별 기능과 정서적 위치를 비교한다. 셋째, 망루, 양철북, 바람, 흰 구름의 이미지를 중심으로 마스터 심벌과 결말 방식을 검토한다. 이 세 단계는 3장에서 제시한 해석 후보군의 외화, 선택 기준의 가시화, 재귀적 구조화의 조건 변화가 실제 사례에서 어떻게 작동하는지를 보여준다.

## 1) 대화형 AI를 통한 <파수꾼>의 해석과 연출 선택의 전개

<파수꾼>을 연출하기 위해 대화형 AI를 활용한 첫 단계에서는 작품의 중심 갈등을 어떤 방향으로 읽을 것인가를 묻는 질문을 설정하였다. 이에 따라 첫 번째 단계에서는 작품의 중심 상징인 ‘이리 떼’와 ‘흰 구름’의 대비를 중심으로 다음과 같은 프롬프트를 입력하였다.

이강백 <파수꾼>에서 ‘이리 떼’와 ‘흰 구름’의 대비가 작품 전체의 주제와 세계관 형성에 어떤 의미를 갖는지 정리해줘. 이 작품을 ‘권력과 질서의 허구’, ‘공동체 유지의 역설’, 그리고 ‘진실을 본 개인의 비극’이라는 세 가지 관점에서 각각 비교해줘.

이 프롬프트는 작품의 중심 상징을 한 번에 정리하기 위한 질문이다. 실제 텍스트에서 ‘다’는 망루 위에 올라가 향야를 본 뒤 “향야 저쪽에는 흰 구름뿐이었어요.”<sup>29)</sup>라고 말한다. 반면 ‘촌장’은 “이리 떼는 처음부터 없었다.”<sup>30)</sup>고 밝히면서도, 사람들이 이리 떼에 대항하기 위해 단결했고 그 과정에서 마을의 질서가 형성되었다고 주장한다. 이 두 장면은 <파수꾼>의 중심 갈등이 허구적 위협을 통해 공동체 질서를 유지하는 구조와 그것을 목격한 개인의 인식이 충돌하는 데 있음을 드러낸다. 이에 대해 대화형 AI는 작품을 세 가지 방향에서 해석할 수 있다고 응답하였다. 첫째, ‘이리 떼’를 권력이 만들어낸 허구적 위협으로 보고 작품을 정치적 우화로 읽는 방향이다. 둘째, 허구임을 알면서도 공동체의 질서를 유지하기 위해 거짓이 반복되는 구조에 주목하는 방향이다. 셋째, 진실을 본 개인이 끝내 그 진실을 실현하지 못하고 다시 허구의 언어를 반복하게 되는 비극으로 읽는 방향이다. 이 응답은 <파수꾼>의 해석 가능성을 단일한 정치적 알레고리로 고정하지 않고 권력 비판, 공동체 질서, 개인의 인식이라는 세 갈래의 해석 후보군으로 외화하였다.

27) 정우숙, 「종교적 맥락에서의 이강백 희곡 <파수꾼> 재고」, 『현대문학의 연구』 제51호, 한국문학연구학회, 2013, 613-614쪽.

28) 김미선, 「수용 미학의 관점에서 본 희곡 <파수꾼>」, 『한국극예술연구』 제29집, 한국극예술학회, 2009, 183-184쪽.

29) 이강백, 『파수꾼』, 지식올만드는지식, 2014, 31쪽.

30) 위의 책, 41쪽.

이 단계에서 중요한 것은 대화형 AI가 세 가지 해석 중 하나를 정답으로 결정했다는 점이 아니다. 오히려 대화형 AI의 응답은 연출가가 선택해야 할 해석의 분기를 명시적으로 드러냈다. 연출가의 관점에서 정치적 우화의 해석은 작품의 시대적 맥락을 설명하는 데 유효하지만 그것만으로는 ‘다’가 결말에서 다시 이리 떼를 외치는 장면의 내적 균열을 충분히 설명하기 어렵다. 반면 ‘진실을 본 개인의 비극’이라는 해석은 ‘흰 구름’을 본 인식과 다시 허구의 언어를 반복해야 하는 결말 사이의 긴장을 가장 선명하게 드러낸다. 따라서 본 사례 분석에서는 ‘권력과 질서의 허구’를 배경적 조건으로 유지하되 프로덕션 콘셉트의 중심축은 ‘진실을 보았으나 다시 허구를 반복해야 하는 개인의 비극’으로 설정하였다.

두 번째 단계에서는 작품의 중심 갈등을 인물 관계의 문제로 전환하였다. 프로덕션 콘셉트는 추상적 주제의 설정만으로 완성되지 않는다. 어떤 인물을 공연의 정서적 중심에 놓느냐에 따라 작품의 감각 구조와 관객의 수용 방식이 달라지기 때문이다. 이에 따라 다음과 같은 프롬프트를 입력하였다.

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

이 질문은 해석을 인물 중심의 선택 문제로 전환한다. 대화형 AI의 응답은 ‘다’, ‘나’, ‘촌장’을 서로 다른 정서적 중심축으로 정리하였다. ‘다’를 중심에 둘 경우 작품은 진실을 목격한 개인의 좌절과 편입의 이야기로 기울어진다. ‘나’를 중심에 둘 경우 작품은 허구를 믿음으로써 자신의 삶의 의미를 지탱해 온 존재의 비극을 강조하게 된다. ‘촌장’을 중심에 둘 경우 작품은 공동체를 유지하기 위해 거짓을 관리하는 권력의 역설을 전면화한다.

이 응답은 인물별 기능을 단순히 정리하는 데 그치지 않고 인물 중심축의 선택이 프로덕션 콘셉트의 방향을 어떻게 바꾸는지를 가시화하였다. 노인 파수꾼 ‘나’는 허구를 믿는 존재이지만 단순한 체제의 도구로 환원되기 어렵다. 그는 자신의 삶을 향야의 질서와 연결된 고귀한 희생으로 이해하며 김미선이 지적한 대로 자기와 세계를 해석할 수 있는 자의식이 살아 있는 역동적 인물이기도 하다.<sup>31)</sup> ‘촌장’ 역시 악인이라는 도식만으로 설명되지 않는다. 그는 이리 떼가 없다는 사실을 알지만 질서가 무너지면 공동체 전체가 무너진다고 믿으며 그 때문에 허구를 유지하려 한다. 반면 ‘다’는 진실을 목격한 인물이지만 그 진실을 끝까지 실현하는 존재로 남지 못하고 다시 이리 떼가 온다는 경고를 외친다.

연출가의 판단에서 가장 중요한 것은 첫 번째 단계에서 선택한 해석 중심축과 두 번째 단계의 인물 중심축이 일관성을 갖는가이다. 첫 번째 단계에서 프로덕션 콘셉트의 중심축을 ‘진실을 보았으나 다시 허구를 반복해야 하는 개인의 비극’으로 설정했다면 정서적 중심은 ‘다’에게 놓이는 것이 가장 적절하다. ‘나’를 중심에 두면 허구 속에서 삶의 의미를 유지해 온 존재의 비극이 강조되고 ‘촌장’을 중심에 두면 질서 유지를 위해 거짓을 관리하는 권력의 역설이 강조된다. 그러나 본 사례 분석의 프로덕션 콘셉트는 진실 인식 이후의 자기배반과 편입을 핵심으로 삼기 때문에 ‘다’를 공연의 정서적 중심으로 설정하는 것이 앞선 해석 선택과 가장 긴밀하게 연결된다.

세 번째 단계에서는 해석과 인물 중심축을 실제 무대 언어로 전환하는 문제를 검토하였다. 프로덕션 콘셉트는 작품 해석이나 인물 분석에 머물지 않고 공간, 소리, 이미지, 배우의 움직임, 마스터 심벌(Master Symbol)<sup>32)</sup> 등을 조직하는 감각 구조로 구체화되어야 한다. 이에 따라 다음과 같은 프롬프트를 입력하였다.

31) 김미선, 앞의 논문, 183-184쪽.

32) 이영은은 마스터 심벌이 연출가의 중심 개념을 시각화하여 공연의 통일성을 확보하고, 무대 디자인·장면 구성·배우 디렉팅 등 연출 전반을 통합하는 구조적 축으로 기능한다고 보았다. 또한 그는 복잡한 시공간 구조를 하나의 연극적 세계로 통합하고, 연출의 철학과 미학을 시각적으로 드러내는 데 마스터 심벌이 핵심적 역할을 한다고 설명한다.(이영은, 「연극 연출에서 마스터 심벌(Master Symbol)의 개념과 활용에 대한 연구」, 『연기예술연구』 제39권, 한국연기예술학회, 2025, 89-90쪽, 106-107쪽 참조; William M. Downs et al., op.cit., p.156.)

<파수꾼>을 ‘흰 구름을 보았으나 다시 이리 때를 외쳐야 하는 세계’라는 프로덕션 콘셉트로 무대화한다고 가정할 때, 망루·양철북·바람·배우의 위치와 움직임 중심을 공간, 음향, 배우 작업의 연출 방향을 제안해줘. 결말 장면은 냉소적 반복, 비극적 자기배반, 질서의 지속이라는 세 가지 버전으로 나누어 설명해줘.

이 프롬프트는 앞선 두 단계에서 선택된 해석 중심축과 인물 중심축을 무대적 감각으로 조직하기 위한 질문이다. 대화형 AI의 응답은 망루, 양철북, 바람, 흰 구름을 각각 다른 감각 구조의 중심으로 정리하였다. 망루는 감시와 권위의 수직적 구조를 드러내는 이미지로 제시되었고 양철북은 허구적 공포를 반복적으로 현실화하는 소리의 장치로 제시되었다. 바람과 황야의 빈 공간, 흰 구름은 허구 이전에 존재하는 세계의 고요함과 진실의 감각을 드러내는 이미지로 정리되었다. 또한 결말 장면은 냉소적 반복, 비극적 자기배반, 질서의 지속이라는 세 방향으로 나누어 제시되었다.

이 응답을 통해 연출가의 선택 기준은 다시 한 번 가시화된다. 망루를 중심 이미지로 삼으면 공연은 권력과 감시의 수직적 구조를 강조하게 된다. 양철북을 중심으로 삼으면 허구적 공포가 어떻게 공동체의 행동을 조직하는가가 강조된다. 흰 구름과 바람의 이미지를 중심으로 삼으면 허구보다 먼저 존재하는 세계의 고요함과 진실의 감각이 부각된다. 본 사례 분석에서는 이 세 이미지 중 어느 하나만을 단독으로 선택하기보다 ‘양철북’과 ‘흰 구름’의 대비를 프로덕션 콘셉트의 핵심 감각 구조로 설정하였다. 양철북이 허구를 반복적으로 현실화하는 소리라면 흰 구름은 그 허구 바깥에 존재하는 진실의 이미지이다. 따라서 두 이미지를 대비시키는 방식은 ‘진실을 보았으나 다시 허구를 외쳐야 하는 세계’라는 프로덕션 콘셉트를 가장 명확하게 무대화할 수 있다.

다음의 표는 <파수꾼>의 프로덕션 콘셉트 형성을 위해 수행한 대화형 AI 활용 과정을 단계별로 정리한 것이다.

[표 1] 대화형 AI를 활용한 <파수꾼> 프로덕션 콘셉트 형성 과정

단계	프롬프트의 목적	대화형 AI의 응답 범주	연출가의 판단 지점
1단계	<ul style="list-style-type: none"> <li>‘이리 때’와 ‘흰 구름’의 대비를 통해 작품의 중심 갈등과 세계관을 분석</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>권력과 질서의 허구</li> <li>공동체 유지의 역할</li> <li>진실을 본 개인의 비극</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>정치적 우화만으로 작품을 한정하지 않고, ‘진실을 보았으나 다시 허구를 반복해야 하는 개인의 비극’을 중심축으로 선택</li> </ul>
2단계	<ul style="list-style-type: none"> <li>‘다’, ‘나’, ‘촌장’의 관계를 통해 인물별 기능과 정서적 중심을 비교</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>‘다’ 중심: 진실 인식과 편입의 비극</li> <li>‘나’ 중심: 허구 속 삶의 의미</li> <li>‘촌장’ 중심: 질서 유지를 위한 거짓의 관리</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>‘다’를 공연의 정서적 중심으로 설정하고, 결말의 자기배반을 프로덕션 콘셉트의 핵심 장면으로 판단</li> </ul>
3단계	<ul style="list-style-type: none"> <li>망루, 양철북, 바람, 흰 구름을 중심으로 마스터 심벌과 결말 방식을 검토</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>망루: 권력의 수직성</li> <li>양철북: 허구적 공포와 체제의 리듬</li> <li>흰 구름: 허구 바깥의 진실</li> <li>결말: 냉소적 반복, 비극적 자기배반, 질서의 지속</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>양철북과 흰 구름의 대비를 핵심 감각 구조로 삼고, 결말은 비극적 자기배반의 방식으로 처리</li> </ul>

[표 1]에서 확인할 수 있듯이 대화형 AI는 단일한 프로덕션 콘셉트를 완성해 제시한 것이 아니라 연출가가 비교·검토할 수 있는 해석 후보군과 연출 선택의 가능성을 외화하였다. 중요한 것은 AI 응답의 산출 자체가 아니라 그 응답을 통해 연출가의 선택 기준이 명시적으로 드러난다는 점이다. 프로덕션 콘셉트는 이러한 응답 유형 가운데 무엇을 중심축으로 삼고 어떤 감각 구조로 조직할 것인지를 연출가가 판단하는 과정 속에서 형성된다.

## 2) 프로덕션 콘셉트의 재귀적 구조화와 연출가의 판단

앞 절의 분석은 대화형 AI가 <파수꾼>의 해석 후보군과 연출 선택의 가능성을 단계별로 외화하는 방식을 보여준다. 그러나 프로덕션 콘셉트는 각 단계의 선택이 순서대로 누적되는 방식으로만 형성되지 않는다. 오히려 후속 단계의 선택은 앞선 해석을 다시 검토하게 만들고, 앞선 선택의 위계와 의미를 소급하여 조정한다. 이처럼 해석과 선택이 상호 수정되며 프로덕션 콘셉트가 점진적으로 정교화되는 과정을 본고에서는 재귀적 구조화로 본다.

<파수꾼>의 사례에서 재귀적 구조화는 첫 번째 해석 선택과 두 번째 인물 중심축 선택 사이에서 먼저 드러난다. 첫 번째 프롬프트에 대한 응답에서 대화형 AI는 작품을 ‘권력과 질서의 허구’, ‘공동체 유지의 역설’, ‘진실을 본 개인의 비극’이라는 세 방향으로 정리하였다. 이 가운데 ‘권력과 질서의 허구’는 작품의 정치적 알레고리성을 설명하는 데 유효하다. 그러나 두 번째 단계에서 ‘나’와 ‘촌장’의 정서적 위치를 검토하면 작품은 단순한 권력 비판의 도식으로 환원되지 않는다. ‘나’는 허구의 전달자이지만 동시에 그 허구 속에서 자신의 삶의 의미를 구성해 온 존재이고, ‘촌장’은 거짓의 설계자이지만 그 거짓 없이는 질서를 유지할 수 없다고 믿는 관리자형 인물이다. 이처럼 인물의 정서적 결을 검토하는 과정은 첫 번째 단계의 해석을 수정하게 만든다. 따라서 대화형 AI의 응답에서 도출된 첫 번째 해석 범주는 프로덕션 콘셉트의 출발점에 머문다. 연출가는 그 응답을 그대로 수용하는 것이 아니라 실제 텍스트와 인물 관계를 대조하면서 어떤 해석을 확장하고 어떤 해석을 축소할지 판단해야 한다. 이 과정에서 정치적 알레고리의 해석은 완전히 배제되지 않지만 본 사례 분석의 중심축에서는 후퇴한다. 대신 ‘다’를 중심으로 한 진실 인식과 자기배반의 구조가 전면화된다. 이것은 해석의 선택이 인물 중심축의 선택을 낳고 인물 중심축의 선택이 다시 초기 해석의 위계를 조정하는 재귀적 구조화의 사례라 할 수 있다.

재귀적 구조화가 가장 선명하게 드러나는 지점은 결말이다. ‘다’는 흰 구름을 보았고, ‘촌장’은 이리 떼가 애초부터 없음을 인정한다. 그럼에도 작품의 마지막에서는 다시 “이리 떼다, 이리 떼! 이리 떼가 몰려온다!”<sup>33)</sup>라는 외침과 양철북 소리가 반복된다. 연출가가 이 결말을 어떻게 해석하고 어떤 감각 구조로 처리하느냐에 따라 프로덕션 콘셉트의 최종 의미는 달라진다. 대화형 AI의 응답은 결말 방식을 냉소적 반복, 비극적 자기배반, 질서의 지속이라는 세 방향으로 제시하였다. 냉소적 반복으로 선택할 경우 공연은 허구적 질서가 계속 반복되는 구조를 강조하게 된다. 이 방향은 체제의 지속성과 개인의 무력감을 드러내는 데 효과적이다. 그러나 이 경우 ‘다’의 내적 균열보다 구조의 냉소적 특성이 더 강하게 부각될 수 있다. 질서의 지속으로 선택할 경우 공동체가 허구를 통해 스스로를 유지하는 방식이 강조된다. 이 방향은 ‘촌장’의 논리를 중심에 둘 때 설득력을 얻지만 ‘다’를 정서적 중심으로 설정한 앞선 선택과는 거리가 생긴다. 반면 비극적 자기배반으로 선택할 경우 흰 구름을 본 ‘다’가 다시 이리 떼를 외쳐야 하는 내적 붕괴가 전면화된다. 이 방향은 첫 번째 단계에서 설정한 ‘진실을 본 개인의 비극’, 두 번째 단계에서 선택한 ‘다’ 중심의 정서 구조, 세 번째 단계에서 설정한 ‘양철북과 흰 구름의 대비’를 하나의 감각 구조로 묶어낸다. 이 점에서 결말의 선택은 단순히 마지막 장면의 연출 방식만을 결정하지 않는다. 그것은 앞선 세 단계의 해석과 선택이 서로 일관되게 조직되었는지를 검증하는 지점이다. ‘다’를 중심에 두고 ‘진실을 본 개인의 비극’을 해석 축으로 삼았다면 결말을 냉소적 반복이나 질서의 지속으로 처리하는 것은 앞선 선택들과 충돌할 가능성이 있다. 반대로 비극적 자기배반으로 처리하면 세 단계의 선택이 하나의 감각 구조로 수렴된다. 따라서 본 사례 분석에서 <파수꾼>의 최종 프로덕션 콘셉트는 ‘흰 구름을 보았으나 다시 이리 떼를 외쳐야 하는 세계’로 정리된다.

이 콘셉트에서 흰 구름은 ‘다’가 목격한 진실의 이미지이고, 양철북은 그 진실을 덮어버리는 허구적 공포의 소리이다. 결말에서 양철북 소리가 반복될수록 흰 구름의 이미지는 사라지는 것이 아니라 오히려 관객의 기억 속에서 더 선명하게 남는다. 이 대비는 <파수꾼>을 단순한 권력 비판의 우화로 제한하지 않고 진실을 인식한 개인이 다시 허구의 질서 안으로 편입되는 비극으로 조직한다. 결국 대화형 AI는 이러한 콘

33) 이강백, 앞의 책, 47쪽.

셉트를 직접 산출한 것이 아니라 연출가가 해석 후보군과 선택 기준을 비교하고 조정할 수 있도록 사고의 분기를 외화한 것이다.

본 장의 사례 분석을 통해 확인된 점은 다음과 같다. 첫째, 대화형 AI는 <파수꾼>의 다층적 해석 가능성을 단계별 프롬프트를 통해 외화하는 데 유효하게 기능하였다. 둘째, 그러나 어떤 해석을 중심축으로 삼을 것인지, 어떤 인물을 정서적 중심에 둘 것인지, 어떤 이미지를 마스터 심벌로 조직할 것인지, 그리고 결말을 어떤 감각 구조로 처리할 것인지에 대한 최종 판단은 연출가에게 남아 있었다. 셋째, 이 판단들은 단선적으로 완결되지 않았으며 후속 단계의 선택이 앞선 해석을 소급하여 수정하는 재귀적 구조화의 과정 속에서 프로덕션 콘셉트를 점진적으로 정교화하였다. 이 세 가지는 2장에서 정리한 해석과 선택의 상호작용 구조, 3장에서 분석한 대화형 AI의 매개적 특성이 실제 사례에서 어떻게 작동하는지를 구체적으로 보여준다.

## 5. 결론

본고의 이론적 고찰과 <파수꾼> 사례 분석을 통해 확인된 핵심은 다음과 같다. 대화형 AI는 프로덕션 콘셉트를 직접 산출하는 주체가 아니라 연출가의 해석과 선택 과정을 언어적으로 외화하고 복수의 해석 후보군과 연출 방향을 비교·검토할 수 있게 만드는 매개적 환경으로 기능한다. 다시 말해 대화형 AI 활용의 의의는 정답의 제공에 있는 것이 아니라 질문의 구성과 판단의 경로를 보다 명시적으로 드러내는 데 있다. 따라서 생성형 AI 시대의 핵심 변화는 연출가의 창작 주체성이 약화되거나 대체되는 데 있지 않다. 오히려 해석과 선택이 이루어지는 경로, 비교 가능한 해석·연출 대안의 범위, 판단의 피드백 구조가 재조정된다는 데 있다. 이러한 결론은 이론적 고찰과 사례 분석을 통해 단계적으로 확인되었다.

먼저 2장에서는 프로덕션 콘셉트를 공연 전체를 조직하는 상위의 미학적 원리로 규정하고, 그 형성 과정을 해석과 선택의 상호작용 구조로 정리하였다. 이 과정에서 연출가의 해석은 텍스트의 의미 가능성을 확장하는 발산의 과정이며, 선택은 그 가능성들에 위계를 부여하고 공연 언어로 구체화하는 수렴의 과정으로 파악되었다. 또한 프로덕션 콘셉트는 해석과 선택이 단선적으로 연결된 결과가 아니라, 후속 선택이 앞선 해석을 다시 조정하고 갱신하는 재귀적 구조화의 과정 속에서 형성된다는 점을 밝혔다. 3장에서는 생성형 AI 시대 연극 창작 환경의 변화와 대화형 AI의 기술적·인식론적 특성을 검토하였다. 이를 통해 대화형 AI가 연출가의 사고를 대신하는 것이 아니라 해석 후보군의 외화, 선택 기준의 가시화, 피드백 구조의 가속을 통해 연출가의 판단 과정을 재조정하는 조건으로 기능함을 논의하였다. 4장의 <파수꾼> 사례 분석은 이러한 이론적 논의를 구체적으로 보여주었다. 본고는 ‘이리 떼’와 ‘흰 구름’의 대비, ‘다’, ‘나’, ‘촌장’의 인물 관계, 망루와 양철북의 상징 구조, 결말 장면의 처리 방식을 중심으로 대화형 AI 활용 과정을 분석하였다. 그 결과 대화형 AI는 작품을 ‘권력과 질서의 허구’, ‘공동체 유지의 역설’, ‘진실을 본 개인의 비극’이라는 복수의 해석 방향으로 외화하였다. 그러나 이 가운데 무엇을 프로덕션 콘셉트의 중심축으로 삼을 것인지는 AI가 아니라 연출가의 판단에 의해 결정되었다. 본 사례 분석에서는 정치적 알레고리의 해석을 배경적 조건으로 유지하되 ‘진실을 보았으나 다시 허구를 반복해야 하는 개인의 비극’을 프로덕션 콘셉트의 중심축으로 설정하였다. 인물 중심축의 선택에서도 같은 구조가 확인되었다. 대화형 AI는 ‘다’, ‘나’, ‘촌장’을 각각 다른 정서적 중심으로 제시하였으나 최종적으로 어떤 인물을 공연의 중심에 놓을 것인지는 연출가의 선택에 달려 있었다. ‘나’를 중심에 둘 경우 작품은 허구 속에서 삶의 의미를 유지해 온 존재의 비극으로 기울고 ‘촌장’을 중심에 둘 경우 질서를 유지하기 위해 거짓을 관리하는 권력의 역설이 강조된다. 그러나 본 사례 분석에서는 앞선 해석 중심축과의 일관성을 고려하여 ‘다’를 공연의 정서적 중심으로 설정하였다. 이는 프로덕션 콘셉트가 단순한 주제 설정이 아니라 해석적 선택과 인물 중심 선택이 서로를 조정하는 과정 속에서 형성된다는 점을 보여준다. 마스터 심벌과 결말의 분석은 재귀적 구조화의 과정을 더욱 분명하게 드러낸다. 대화형 AI는 망루, 양철북, 바람, 흰 구름을 각각 다른 감각 구조의 중심으로 제

시하였고 결말 역시 냉소적 반복, 비극적 자기배반, 질서의 지속이라는 방향으로 구분하였다. 그러나 본 사례 분석에서는 ‘양철북’과 ‘흰 구름’의 대비를 핵심 감각 구조로 설정하였다. 양철북이 허구적 공포를 반복적으로 현실화하는 소리라면 흰 구름은 그 허구 바깥에 존재하는 진실의 이미지이다. 이 대비를 통해 <파수꾼>의 최종 프로덕션 콘셉트는 ‘흰 구름을 보았으나 다시 이리 때를 외쳐야 하는 세계’로 정리되었다. 이 콘셉트는 첫 번째 단계의 해석 선택, 두 번째 단계의 인물 중심 선택, 세 번째 단계의 마스터 심벌 선택, 그리고 결말의 판단이 상호 조정된 결과이다.

본고의 의의는 두 가지로 정리할 수 있다. 첫째, 생성형 AI를 연출가의 창작 주체성을 위협하는 외부 기술이나 단순한 보조 도구로 환원하지 않고 연출가의 해석과 선택이 이루어지는 조건을 변화시키는 매개적 환경으로 파악했다는 점이다. 이는 <파수꾼>의 사례 분석에서 대화형 AI가 해석 후보군을 단계적으로 외화했지만 주제의 중심축 설정과 결말의 감각 구조 선택은 여전히 연출가의 판단에 의해 이루어졌다는 점을 통해 확인된다. 둘째, 프로덕션 콘셉트 형성 과정을 해석과 선택의 재귀적 구조화로 정리하고 이를 대화형 AI 활용 환경 속에서 검토함으로써 생성형 AI 시대 연출 작업의 핵심이 기술 사용 자체보다 질문 설계, 선택 기준의 조정, 판단의 재구성에 있음을 드러냈다는 점이다. 이 논의는 연극 연출론 내부의 문제에 한정되지 않는다. 생성형 AI가 콘텐츠 기획과 창작의 초기 구상 단계에 개입하는 상황에서 본고의 분석은 인간 창작자가 AI 산출물을 어떻게 해석 자원으로 전환하고 선택 기준을 구조화하는가를 보여주는 문화콘텐츠 창작 방법론의 사례로 확장될 수 있다.

다만 본고는 하나의 사례 작품을 중심으로 사례 분석을 수행했다는 점에서 한계를 지닌다. 또한 대화형 AI의 활용을 실제 프로덕션 전 과정에 장기적으로 적용한 실증 자료를 제시하지는 못하였다. 본고의 분석은 프리 프로덕션 단계에서 프로덕션 콘셉트가 형성되는 과정에 초점을 두었기 때문에 실제 리허설 과정에서 배우, 디자이너, 드라마투르그 등 협업 주체들과의 상호작용 속에서 AI 활용이 어떻게 조정되는지까지 다루지는 못하였다. 따라서 후속 연구에서는 서로 다른 유형의 희곡과 창작 환경으로 사례를 확대하고 실제 리허설 과정, 디자인 협업, 배우 작업, 관객 수용까지 포함하는 구체적인 실천 연구로 나아갈 필요가 있다. 나아가 생성형 AI 활용이 연출가 개인의 판단 구조에 미치는 영향뿐 아니라 공동창작 환경에서 협업 관계와 역할 분담을 어떻게 재조정하는지에 대한 검토도 필요하다.

그럼에도 생성형 AI 시대의 연출 작업은 여전히 해석과 선택의 예술이다. 대화형 AI는 연출가를 대신해 프로덕션 콘셉트를 완성하는 주체가 아니라 연출가가 자신의 질문을 명료화하고 해석의 가능성을 비교하며 선택의 기준을 재점검하도록 만드는 매개적 환경이다. 따라서 대화형 AI의 등장은 연출 작업의 해석적·선택적 성격을 약화시키기보다 오히려 그 성격을 더 선명하게 드러내는 계기가 될 수 있다.

## ■ 참고문헌

### 단행본

- 빠트리스 파비스 저, 신현숙, 윤학로 역, 『연극학 사전』, 현대미학사, 1999.
- 스티븐 디슨 저, 주경란, 강미전, 주경미, 심하경, 신원정 역, 『디지털 퍼포먼스』, 칼라박스, 2023.
- 아서 I. 밀러 저, 김동환, 최영호 역, 『아티스트 인 머신 : AI 창의성의 세계』, 컬처북스, 2022.
- 이강백, 『파수꾼/보석과 여인』, 지식을만드는지식, 2014.
- 조준희, 『식관의 예술, 연출』, 동국대학교출판부, 2026.
- 한스게오르크 가다머 저, 임홍배 역, 『진리와 방법: 철학적 해석학의 기본 특징들2』, 문학동네, 2012.
- William M. Downs et al., *The Art of Theatre: Then and Now*, Cengage Learning, 2017.

### 학술논문

- 김미선, 「수용 미학의 관점에서 본 희곡 <파수꾼>」, 『한국극예술연구』 제29집, 한국극예술학회, 2009, 183-216쪽.
- 김현정, 「AI 프롬프트 엔지니어링을 활용한 드라마투르그 연구 - 창조적 우연성(Creative Serendipity)의 확장을 중심으로 -」, 『연기예술연구』 제39권, 한국연기예술학회, 2025, 159-181쪽.
- 설민, 「하이데거의 진리개념과의 비교를 통한 가다머의 해석학적 진리개념 규명」, 『철학』 제160집, 한국철학회, 2024, 173-198쪽.
- 신정원, 「디지털 전환기 생성형 인공지능을 활용한 예술 창작의 지속가능성 연구」, 『한국예술연구』 제47호, 한국예술종합학교 한국예술연구소, 2025, 31-52쪽.
- 윤나라, 「콘텐츠 창작과 AI 리터러시: LLM의 패러프레이징을 중심으로」, 『인문콘텐츠』 제72호, 인문콘텐츠학회, 2024, 325-342쪽.
- 이영은, 「연극 연출에서 마스터 심벌(Master Symbol)의 개념과 활용에 대한 연구」, 『연기예술연구』 제39권, 한국연기예술학회, 2025, 89-111쪽.
- 정우숙, 「종교적 맥락에서의 이강백 희곡 <파수꾼> 재고」, 『현대문학의 연구』 제51호, 한국문학연구학회, 2013, 613-642쪽.
- 조선영, 「생성형 인공지능과 이야기 창작: 프롬프트를 중심으로」, 『시민인문학』 제46호, 인문학연구소, 2024, 189-213쪽.
- Ali Saad Latif et al., "The Role of AI in Theater Directing: New Approaches to Digital Performances", *2025 IEEE 4th International Conference on Computing and Machine Intelligence (ICMI)*, IEEE, 2025.
- Emily M. Bender et al., "On the Dangers of Stochastic Parrots: Can Language Models Be Too Big?", *Proceedings of the 2021 ACM Conference on Fairness, Accountability, and Transparency*, 2021, pp.610-623.
- Haodong Duan et al., "BotChat: Evaluating LLMs' Capabilities of Having Multi-Turn Dialogues", *Findings of the Association for Computational Linguistics: NAACL 2024*, 2024, pp.3184-3200.
- Long Ouyang et al., "Training Language Models to Follow Instructions with Human Feedback", *Advances in Neural Information Processing Systems, Vol. 35*, 2022, pp.27730-27744.
- Qian Wan et al., "It Felt Like Having a Second Mind: Investigating Human-AI Co-creativity in Prewriting with Large Language Models", *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction 8(CSCWI)*, 2024, pp.84:1-84:26.
- Rosa, Rudolf, et al., "THEaiTRE 1.0: Interactive Generation of Theatre Play Scripts", *arXiv preprint arXiv:2102.08892v1*, 2021, pp.1-6.
- Yoo, Kang Min, et al, "HyperCLOVA X Technical Report", *arXiv preprint arXiv:2404.01954*, 2024, pp.1-44.

### 인터넷 사이트

- OpenAI, ChatGPT, <https://chat.openai.com>, 2026년 4월 24일 접속.

# 「생성형 AI 시대 연출가의 해석과 선택: 대화형 AI를 활용한 연극 프로덕션 콘셉트 형성 과정을 중심으로」에 대한 논평문

조충범(인하대학교 연극영화학과)

최근 생성형 AI와 공연예술을 연결하는 논의는 여러 자리에서 자주 접하게 됩니다. 김영운 선생님의 발표는 생성형 AI를 결과물 생산의 도구에 한정하지 않고, 연출가가 프로덕션 콘셉트를 형성해 가는 과정, 다시 말해 작품을 해석하고 여러 가능성 가운데 하나의 방향을 선택해 가는 과정을 다루고 있다는 점이 흥미로웠습니다.

특히 선생님께서 대화형 AI를 연출가의 사고를 대신하는 주체가 아닌, 해석의 가능성을 확장하고 선택의 기준을 드러내는 매개적 환경으로 보신 것에 주목하였습니다. 이강백의 <파수꾼>을 사례로 프로덕션 콘셉트로 연결하여 방법론을 전개하신 부분도 논의의 구체성을 확보하는 데 도움이 되었다고 생각합니다.

프로덕션 제작 과정에서 연출의 콘셉트는 텍스트 독해, 시대적 맥락, 배우의 신체, 무대 공간, 관객의 수용 가능성 등을 조율하면서 만들어지는 판단의 결과물에 가깝습니다. 그러한 점에서 대화형 AI가 여러 해석의 후보군을 제시하고, 연출가가 그것을 비교, 반박 및 변형하면서 자신의 방향을 정교화할 수 있다는 주장은 충분히 설득력이 있습니다.

발표문을 통해 더 심화된 논의를 진행하고 싶은 지점도 있습니다. 우선 AI가 제시하는 해석의 가능성이 얼마나 새로운 것인가에 대한 문제입니다. 생성형 AI가 제공하는 빠른 속도의 답변은 기존의 언어 데이터와 문화적 패턴 위에서 구성됩니다. 따라서 AI가 제공하는 해석은 창작에 대한 확장성을 제공하는 것처럼 보이면서도, 실제로는 이미 익숙한 해석의 언어를 재배열하는 것일 수 있습니다. AI의 답변이 새로운 연출적 발견인지, 아니면 그럴듯하게 정리된 상투적 해석인지 구분하지 못한다면, AI의 활용은 창작의 확장이라기보다 평균적 판단의 반복으로 흐를 가능성도 있다고 생각합니다. 또 하나의 논의점은 ‘해석’과 ‘선택’의 구조가 연출 작업 전체에 어느 정도까지 적용될 수 있는가 하는 문제입니다. 희곡 텍스트를 중심으로 한 작업에서는 이 구조가 비교적 분명하게 드러납니다. 그러나 집단창작 형식, 이머시브, 다큐멘터리 씨어터와 같은 포스트드라마 연극 형식의 창작 기반 환경에서는 선택과 해석이 사후에 진행되기도 합니다. 이는 연극 연출의 보편적 구조라기보다는 희곡 기반 프로덕션 콘셉트 과정에 잘 맞는 모델로 봐야하지 않을까 생각했습니다. 이러한 인식을 바탕으로 세 가지 질문을 드리고자 합니다.

1. 대화형 AI가 연출가의 해석 가능성을 확장하는 매개로 기능할 수 있다고 하셨는데, AI가 제시하는 해석이 새로운 연출적 가능성인지, 기존 해석의 재조합인지 판단하는 기준은 무엇이라고 보시는지 궁금합니다.
2. 주지한바와 같이 ‘해석’과 ‘선택’ 측면에서, 희곡 중심의 작품 연출 외에 포스트드라마 연극 형식의 창작 방식에도 동일한 방식으로 적용될 수 있다고 보시는지, 아니면 창작 방식의 따라 AI의 역할과 분석틀도 달라져야 한다고 보시는지 궁금합니다. 만약 창작 방식에 따라 AI의 역할과 분석틀이 달라져야 한다면, 그 경우 대화형 AI는 어떤 방식으로 활용될 수 있을지도 함께 듣고 싶습니다.
3. AI가 최종결정을 하지 않는다 하더라도, 반복적인 대화 과정 속에서 연출가의 선택 기준 자체를 바꿀 가능성이 있다고 생각합니다. 이 경우 연출가의 창작 주체성은 단순히 유지 및 약화된다고 말하기보다 AI와의 관계 속에서 재구성된다고 볼 수 있을 듯합니다. 선생님께서는 생성형 AI와의 상호작용 속에서 연출가의 창작주체성을 어떻게 정의할 수 있다고 보시는지 궁금합니다.

# 딥러닝을 활용한 정악 합주 재생성

정다샘(서강대학교 아트&테크놀로지학과)

# 딥러닝을 활용한 정악 합주 재생성

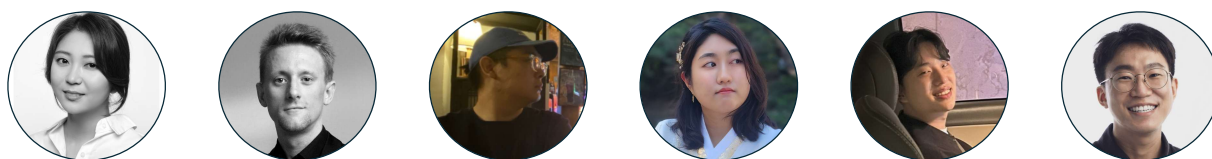
서강대학교 아트&테크놀로지학과  
정다샘



## 소개

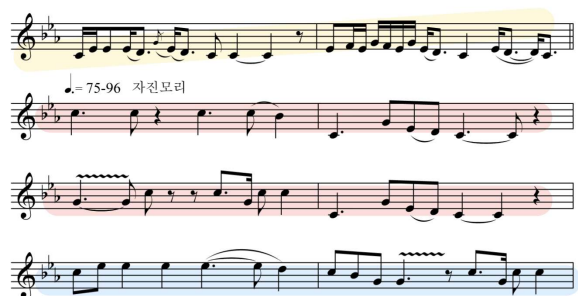
- 카이스트 기계공학과 학사 졸업
- 카이스트 문화기술대학원 석사, 박사 졸업
  - 기계학습을 이용한 피아노 연주 채보와 모델링
- SK 텔레콤 T-Brain Research Scientist (2020-2021)
- 서강대학교 아트&테크놀로지학과 조교수 (2021-25) 부교수 (2025-)
- ICML, NeurIPS Area Chair / ISMIR 2025 General Chair
- 판소리학회 이사

# 육룡이 다시 나르샤 Six Dragons Fly Again: Reviving 15th Century Korean Court Music



한단비내린, Mark Gotham, 김동민, 박한나, 이시훈, 정다섬

Danbinaerin Han, Mark Gotham, Dongmin Kim, Hannah Park, Sihun Lee, and Dasaem Jeong, "Six Dragons Fly Again: Reviving 15th-Century Korean Court Music with Transformers and Novel Encoding", Presented at ISMIR 2024 (Best Paper Award)



VSTi

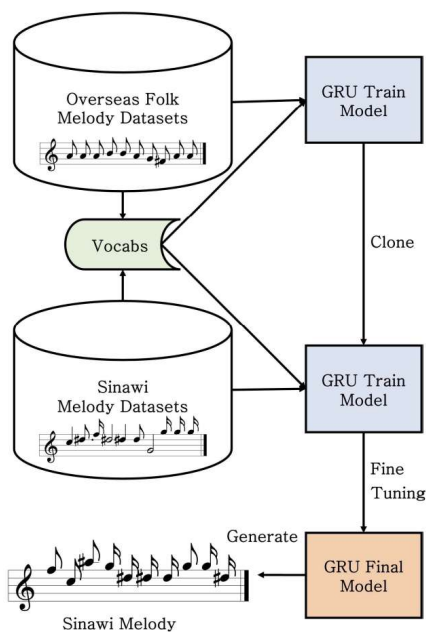


그림 1. 학습 파이프라인 구조도  
Fig. 1. Diagram of training pipeline

# AI Music Generation Challenge 2022

boblsturm Update README.md e81e0c0 · 10 months ago 25 Commits

README.md Update README.md 10 months ago

## The Ai Music Generation Challenge 2022

Unlike the previous two editions (2020, 2021), there are three sub-challenges this year. Participants can compete in any number of these sub-challenges.

### What are the three sub-challenges?

1. Build an artificial system that generates the most plausible reels, as judged against the 350 published in F. O'Neill "The Dance Music of Ireland: O'Neill's 1001" (1907). Up to two prizes will be awarded, and performances of the best ones will occur at some point in both Sweden and Ireland. The panel of judges consists of four (human) experts in Irish traditional music and performance.
2. Build an artificial judge. This judge must detect plagiarism, analyze the appropriateness of rhythm, mode, and accidentals, and grade the structure and melody, of any given tune (with reference to the 350 reels published in F. O'Neill "The Dance Music of Ireland: O'Neill's 1001" (1907)). These artificial judges will be applied to the submissions, and their output compared with the responses of the four human judges. The system with the least error in prediction will win an award. (This could also be an output of the system built for challenge 1.)
3. Build an artificial system that generates titles for given tunes. These systems will be applied to reels selected by the judges, who will vote on which titles they believe fit best each tune. (This could also be an output of the system built for challenge 1.)
4. Only one submission from each participant will be allowed in each of the sub-challenges.

Twenty-four settings

DOWNLOAD ABC

ABC SHEET MUSIC

PLAY AUDIO PRINT

Added by Jeremy 24 years ago.

The Session

# 2022 AI Generation Challenge

## Irish folk song generation

Tune No.	Judge A		Judge B		Judge C		Judge D	
	Stage 1	Structure/Melody	Stage 1	Structure/Melody	Stage 1	Structure/Melody	Stage 1	Structure/Melody
15	5	5	5	3	5	3	3	3
24	5	5	5	4	5	2	4	4
56	5	5	5	4	5	2	4	4
162	5	5	5	4	5	2	4	4
317	5	5	5	3	5	1	4	4
397	5	5	5	2	4	1	4	2
420	5	5	5	2	4	1	4	4
428	5	5	5	5	5	3	3	4
920	5	5	5	4	5	4	P	4
960	5	5	5	3	5	1	M	4
151	5	5	5	3	5	1	5	4
211	5	5	5	3	5	1	2	2
257	5	5	4	2	2	2	3	3
447	5	5	3	3	4	3	R	3
507	5	5	5	5	5	5	5	5
577	P	5	5	5	P	5	5	4
673	5	2	3	3	P	1	1	R
771	4	2	R	3	R	1	R	R
888	5	4	4	2	5	1	1	4
952	4	4	3	3	5	2	4	3
4	5	1	5	3	2	1	R	3
85	5	3	4	4	5	1	3	3
197	5	3	4	4	5	1	1	1
409	5	3	4	2	R	R	M	3
550	4	5	3	3	3	3	R	3
793	5	4	5	3	5	2	3	1
895	5	4	5	3	1	1	4	3
921	5	4	4	3	5	1	4	3
973	4	1	4	3	M	3	M	P
986	5	4	3	2	R	2	P	2
37	5	4	4	2	5	2	4	3
222	4	3	R	4	3	3	M	4
241	5	5	5	5	3	3	4	3
442	5	5	5	5	5	2	M	4
539	4	5	5	3	2	3	R	4
560	5	4	4	3	4	2	M	4
642	5	5	5	4	4	2	4	4
710	5	4	5	4	5	2	M	5
806	P	5	P	5	P	5	5	5
979	5	5	5	4	5	2	4	4
17	5	5	4	3	4	1	3	3
20	5	4	4	2	3	1	4	4
66	4	3	2	3	5	1	R	4
267	5	4	5	5	4	3	4	4
349	5	4	5	5	5	1	4	3
533	5	4	5	5	5	2	2	2
646	5	5	5	4	5	3	5	5
884	5	2	4	1	R	4	M	3
903	5	5	4	3	4	1	3	3
907	4	4	4	1	4	1	R	1

## 국립국악원의 의뢰

- 세종대왕이 용비어천가를 가사로 세 곡을 작곡하여 남김
  - 여민락, 치화평, 취풍형
- 이 중에서 여민락만 현재까지 공연됨
- 나머지 곡을 공연 가능한 형태로 만들 수 있을까?





# 여민락을 활용한 시대 변환의 초기 결과



취풍형의 거문고 악보의 시대 변천을 시뮬레이션 한 결과



최종 거문고 보를 바탕으로 생성한 총보



조선왕조실록에 기록 된 세종대왕의 맥북프로 던짐 사건에 대해 알려줘



세종대왕의 맥북프로 던짐 사건은 역사서적인 조선왕조실록에 기록된 일화로, 15세기 조선시대 세종대왕이 새로 개발한 훈민정음(한글)의 초고를 작성하던 중, 문서 작성 중단에 대한 담당자에게 분노하여 맥북프로와 함께 그를 방으로 던진 사건입니다.

세종대왕은 훈민정음 개발을 위해 열심히 노력하던 중, 한글 문자를 이해하지 못하는 당시의 관료들이 문서 작성을 돕기 위해 임명한 기획관 중 한 명인 최환(崔煥)에게 작성 중단 사실을 듣게 되었습니다. 세종대왕은 이에 분노하여 최환을 부르고, 맥북프로를 함께 들고 그를 방으로 불러들이며 화를 내었습니다. 이후, 세종대왕은 훈민정음의 초고 작성을 다른 담당자에게 넘겨주게 되었습니다.

이 사건은 조선시대의 통치자로서 세종대왕이 어떻게 민족문화를 발전시키기 위해 노력했는지를 보여주는 일화로 유명합니다. 또한, 세종대왕의 열정과 업무처리에 대한 철저한 태도를 보여주는 사례로도 언급되고 있습니다.

x.com @yechanism\_

# 문제1: 곡의 음악적 특징이 크게 다르다

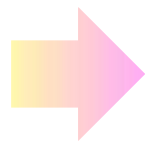
## 여민락 『세종실록악보』

## 치화평(致和平)

## 취풍형(醉豊亨)

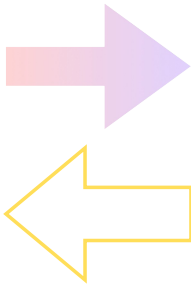
# 문제2: 원본 선율의 흔적이 사라진다

## 취풍형(醉豊亨)



# 문제3: 오선보를 정간보로 변환하는 것이 까다롭다

汰	汰
潢	南
汰	南
南	林
林	林



시김새를 오선보로 풀어쓰는 것은 쉽지만  
오선보를 다시 시김새로 표현하는 것은 까다로움

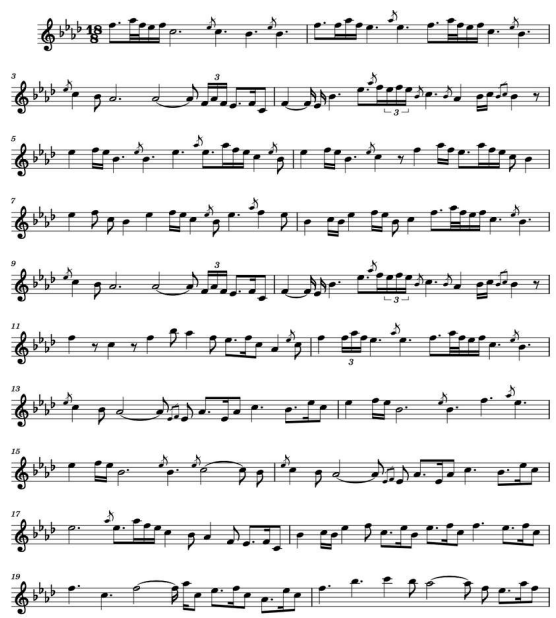
대금정악보 - 40

밑도드리 대금

二章										一章		一 字 五 音 七 弄
林	潢	潢	潢	太	南	汰	汰	南	南	南	南	①
南	南	南	南	南	南	南	南	南	南	南	南	i
南	南	南	南	南	南	南	南	南	南	南	南	...
南	南	南	南	南	南	南	南	南	南	南	南	.
南	南	南	南	南	南	南	南	南	南	南	南	

밑도드리  
尾還入

수연장지곡  
善延長之曲



밑도드리 대금의  
오선보 역보

국악을 오선보로 표현하는 것이 적합할까?

문제1: 곡의 음악적 특징이 크게 다르다

→ 데이터셋을 확장한다

문제2: 원본 선율의 흔적이 사라진다

→ 양방향 언어 모델을 활용한다

문제3: 오선보를 정간보로 변환하는 것이 까다롭다

→ 정간보 기호를 그대로 생성한다

## 데이터셋 구성

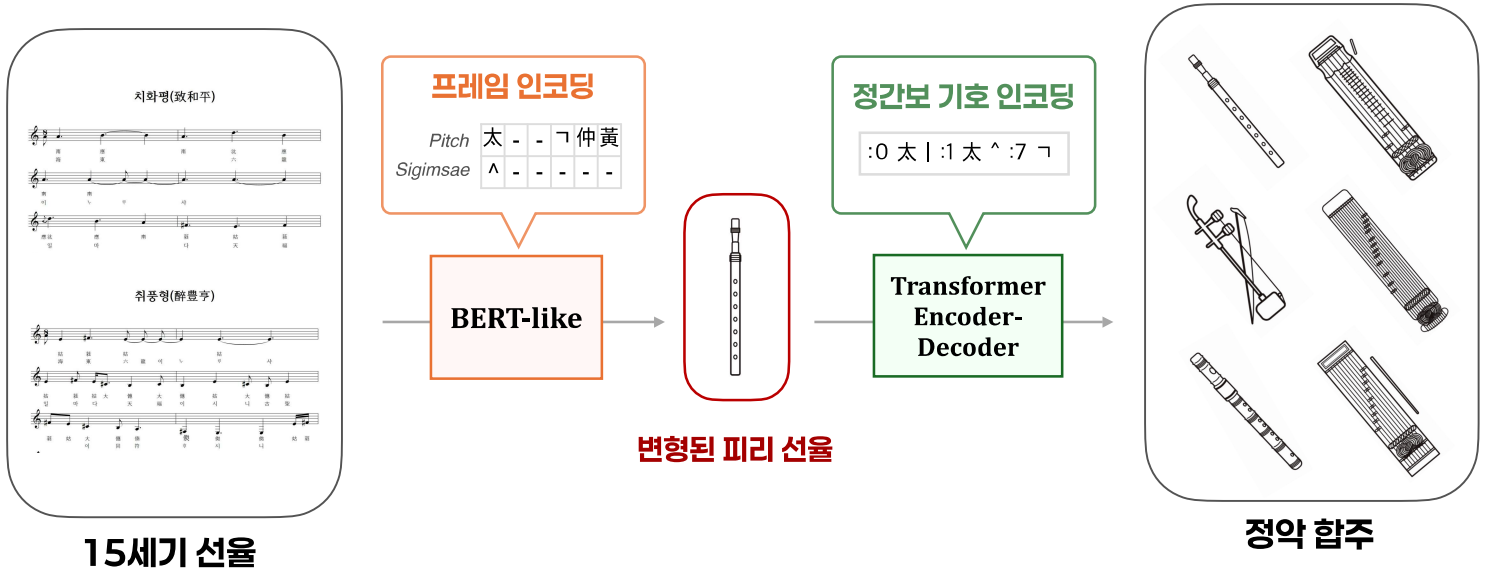
### 정간보 광학음악인식

- 타겟 데이터: 국립국악원 출판 정악보
  - 2014-2016년 출판
  - 6개 악기에 대해 90여개의 곡 수록
- 악보집은 무료로 공개돼있으나 PDF 파일로만 존재
  - 기계가독한 형태로 변환해야함
- 정간보 용 광학음악인식을 개발하여 적용

정간보										악기	곡명	
滑	法	法	法	法	法	法	法	法	法	法	○	여 민 락 與 民 樂
法	法	法	法	法	法	法	法	法	法	法	○	
法	法	法	法	法	法	法	法	法	法	法	○	
法	法	法	法	法	法	法	法	法	法	法	○	
法	法	法	法	法	法	法	法	法	法	法	○	승 평 만 세 지 곡
法	法	法	法	法	法	法	法	法	法	法	○	昇 平 萬 歲 之 曲

the first page of <Yeo-Min-Rak>

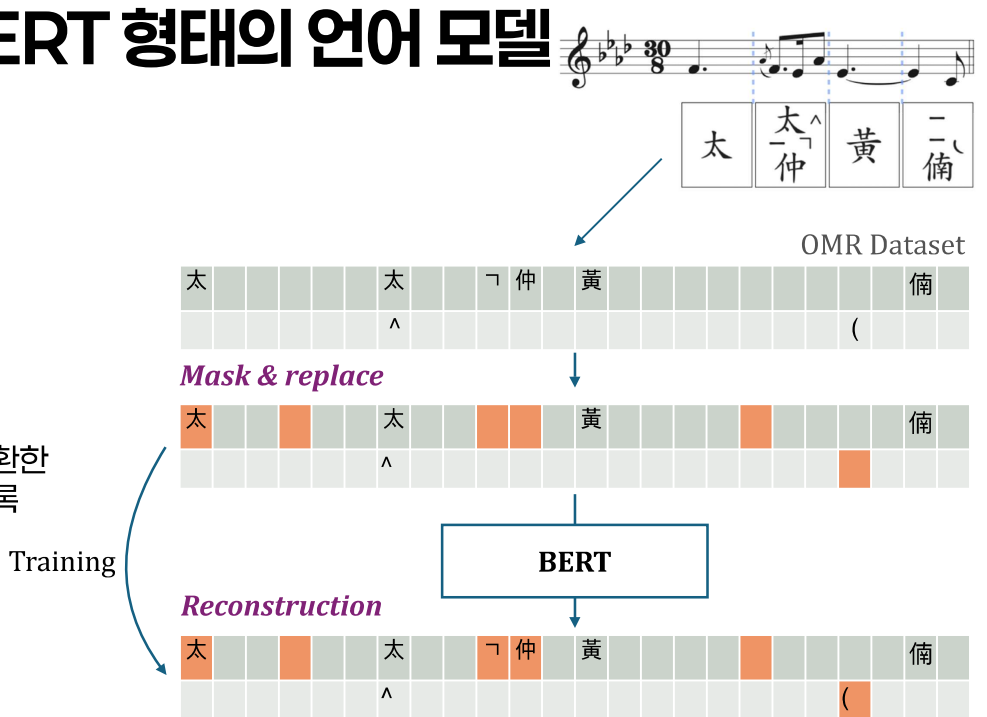
# 치화평과 취풍형의 생성 과정



## BERT 형태의 언어 모델

### - 프레임 인코딩 (Piano Roll)

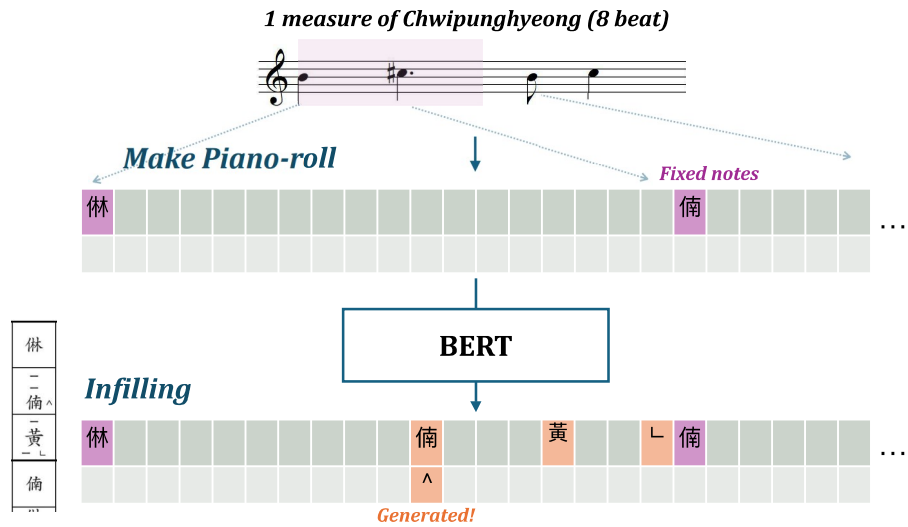
- 학습: 원본 음악의 음표를 가리거나 치환한 뒤 모델에게 원래 음표를 맞추도록 학습



# BERT 형태의 언어 모델

## - 프레임 인코딩 (Piano Roll)

- 추론:
  - 기존 15세기 선율 음표를 지정된 박자 위치에 고정 시킴
  - 나머지 사이 칸에 들어갈 음표들을 예측



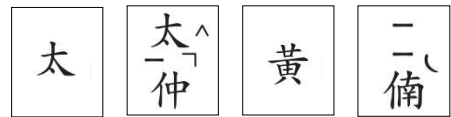
# 서양 오선보와 정간보의 차이



Note Duration: 3 1.5 0.5 1 5 1

$$3 + 1.5 + 0.5 + 1 = 6$$

Note Onset: 0 3 4.5 5 6 11



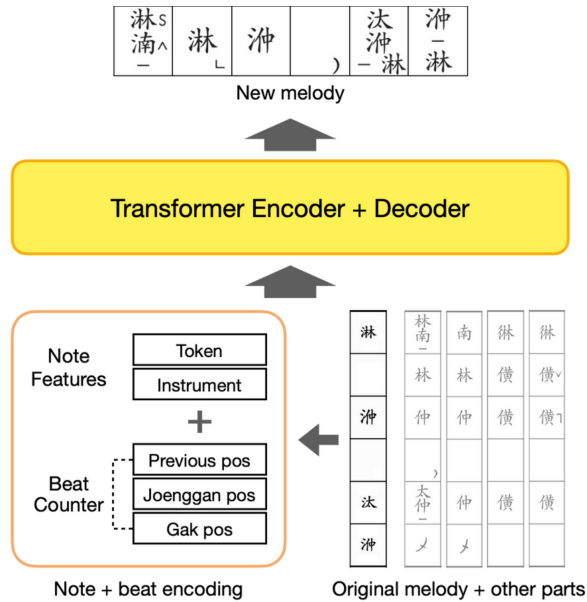
Note Onset: 0 3 4.5 5 6 11

$$11 - 6 = 5$$

Note Duration: 3 1.5 0.5 1 5 1

# 앙상블 파트 악보 생성

## Transformer Sequence-to-Sequence



# 정간보 기호 인코딩

## 정간보의 형태를 그대로 따르는 인코딩 형식

林南 林 仲

0

1 2 3

4 5 6 7 8 9

10 11

12 13 14 15

太

仲

길이 기반  
오선보) Bb(임) 8분음표 C(남) 4분음표 Bb(임) 점4분음표 Ab(중) 점2분음표

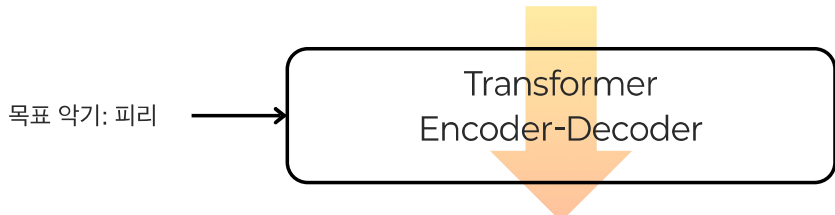
위치 기반  
정간보 인코딩) :1 임 :2 남 | :0 임 | :0 중 |

:1 태 니레 :7 니 :3 중

# 정간보 인코딩

대금 :0 청고 | :0 청황 | :0 같은음표 | :1 청황 미는표 :7 니 :3 남 | :1 청태 :3 청고 | :1 청태 :3 청황 | :1 청태 :7 니나 :3 청황

해금 :0 고 | :0 황 | | :2 - 미는표 :3 배남 | :1 태 :3 고 | :1 태 :3 황 | :1 태 :3 황 | :1 고 :3 태 | :0 황 | | :1 황 :3 태 | :1 태 니레 :3 황

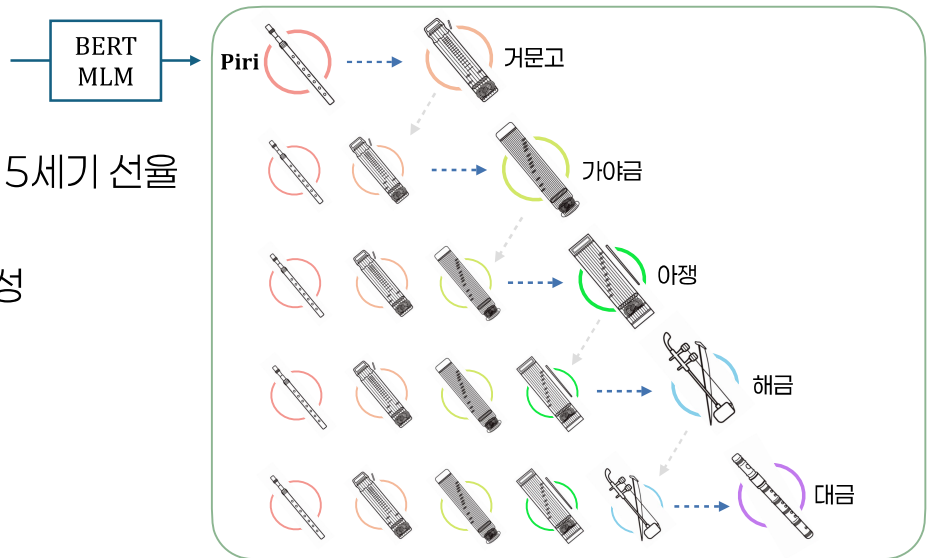


출력 :0 고 미는표 | :0 황 | :0 황 | :1 황 :7 니 :3 배남 | :1 태 :3 고 | :1 태 :3 황 | :1 태 :3 황 | :1 고 :3 태 | :0 황 | | :1 황 :3 태 | :1 고 :7 노 :3 황

모델이 입력을 정간보 기호로 받고  
출력 역시 정간보 기호로서 원하는 악기 선율을 완성함

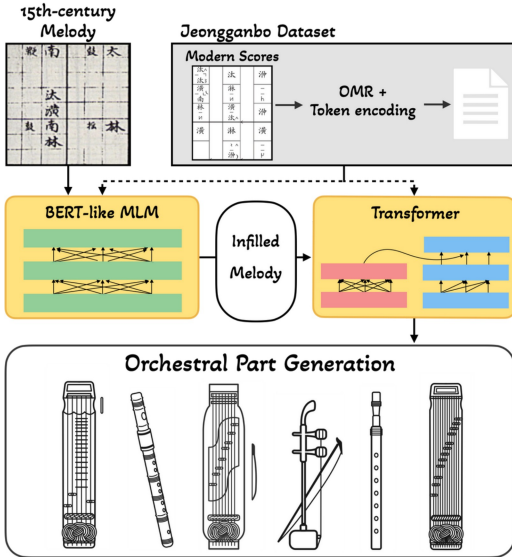
# 치화평, 취풍형 생성

- BERT MLM을 이용해서 15세기 선율을 현행 피리 선율로 변환
- 악기를 하나씩 차례 대로 생성



# 생성 결과

최종 생성된 결과로 만든 정간보 이미지



거문고	가야금	아쟁	해금	피리	대금
ㄴ	ㄴ	ㄴ	ㄴ	ㄴ	ㄴ
	二 備		二 備	二 備 <sup>^</sup>	二 南 <sup>^</sup>
備	備	黃 <sub>レ</sub>	黃 <sub>レ</sub>	黃 <sub>レ</sub>	黃 <sub>レ</sub> <sub>h</sub>
ㄴ	ㄴ	ㄴ	備	備	南
			ㄴ	ㄴ	ㄴ
			ㄴ	ㄴ	ㄴ
ㄴ	ㄴ	ㄴ	ㄴ	ㄴ	ㄴ
			ㄴ <sup>^</sup>	ㄴ <sup>^</sup>	ㄴ <sup>^</sup>
	備	備	備	備 <sup>^</sup>	南 <sup>^</sup>
					二 林

# 웹 데모

[six-dragons-fly-again.site](http://six-dragons-fly-again.site)

## 인공지능 시대의 국악

- 인공지능은 더 많은 사람들이 국악을 즐길 수 있게 도와줄까?
- 국악스러운 것이 무엇인지 인공지능으로 설명할 수 있을까?
- 인공지능 활용이 국악인들을 소외시키진 않을까?

# 「딥러닝 기반 국악 합주 재생성 연구」에 대한 논평문

곽내정(배재대학교)

## 1. 발표 자료 요약

본 발표는 15세기 조선 시대 세종대왕께서 작곡하시고 용비어천가를 가사로 삼았던 세 곡(여민락, 치화평, 취풍형) 중, 현재는 전승이 단절된 '치화평'과 '취풍형'을 딥러닝 기술을 활용하여 현대 정악 합주 형태로 재생성하고자 한 매우 고무적인 연구입니다. 발표자께서는 기존의 오선보 기반 역보 방식이 지닌 한계, 즉 국악 고유의 음악적 특징 왜곡, 원본 선율 흔적의 소실, 그리고 오선보와 정간보 간 상호 변환의 까다로움 등을 정면으로 지적하셨습니다. 이를 극복하기 위해 국립국악원의 정악보 PDF 자료를 기계가독형 데이터로 변환하고자 정간보 전용 광학음악인식(OMR) 기술을 개발하여 적용하셨습니다. 또한, 시대적 선율 변환을 위해 BERT 기반의 마스크 언어 모델(MLM) 프레임 인코딩 방식을 도입하셨으며, 이를 통해 15세기 선율을 현대 피리 선율로 치환하고 예측하는 모델을 구축하셨습니다. 나아가 앙상블 파트 생성을 위해 Transformer Encoder-Decoder 구조 및 정간보의 형태를 직관적으로 반영하는 '정간보 기호 인코딩' 방식을 제안하셨고, 피리, 대금, 해금 등 각 악기별 선율을 순차적으로 확장하여 완성해 나가는 파이프라인을 성공적으로 구현해 내셨습니다.

## 2. 학술적 논평 (강점 및 한계)

본 연구가 지닌 학술적 강점은 크게 세 가지로 요약할 수 있습니다. 첫째, 전통 음악학(국악학)의 문헌학적 한계와 데이터 부족 문제를 공학적 접근(정간보 OMR 및 인코딩 모델 개발)을 통해 주도적으로 해결하고자 노력하셨다는 점입니다. 둘째, 서양음악 중심의 기존 AI 음악 생성 연구에서 탈피하여, 시김새나 정간보의 고유한 시공간적 구조 등 국악의 핵심적인 특징을 보존할 수 있는 맞춤형 인코딩 체계를 제안하셨다는 점에서 독창성이 매우 높다고 판단됩니다. 셋째, 단순한 단선율 생성을 넘어 악기 간의 유기적 관계성을 고려한 다성부 정악 합주 형태로까지 확장함으로써 실질적인 연주 재생성 가능성을 입증하셨다는 점입니다.

다만, 향후 학술적 논의의 심화를 위해 몇 가지 함께 고려해볼 만한 사항도 존재합니다. 역사적으로 15세기부터 21세기까지의 국악 변천사는 선율의 단순한 탈락이나 추가에 그치지 않고, 장단 체계의 변화, 조(Mode)의 변화, 연주 관습의 변화 등 복합적인 요인이 작용해 왔습니다. 본 연구에서 활용하신 BERT MLM 방식은 특정 박자 위치에 음표를 고정하고 사이 칸을 채워 넣는 구조(Infilling)적 접근을 취하고 있기에, 시대 경과에 따른 유기적이고 구조적인 '음악적 패러다임의 변화'까지 완벽히 모델링하기에는 다소간의 제약이 있을 수 있다는 점이 아쉬움으로 남습니다.

### 3. 질의사항 (3가지)

**질의 1 (음악학적 타당성 검증 관련):** 발표자께서는 BERT MLM 모델과 Transformer 구조를 통해 최종적으로 치화평과 취풍형의 현대적 정악 합주 악보를 성공적으로 생성해 내셨습니다. 그렇다면 이렇게 생성된 결과물이 실제로 현대 정악의 음악적 어법(예: 악기별 전형적인 선율 진행, 시김새의 조화 등)에 긴밀히 부합하는지 평가하기 위해, 국악 전문가(인간 평가단)를 대상으로 한 정성적 청취 평가나 국악학적 분석 검증이 어느 정도 이루어졌는지, 혹은 향후에 구체적인 검증 계획을 가지고 계시는지 궁금합니다.

**질의 2 (데이터셋 확장 및 OMR 인식을 관련):** 발표 내용 중 국립국악원 출판 정악보 PDF를 기계가독형 데이터로 변환하기 위해 '정간보용 광학음악인식(OMR)' 기술을 개발하여 적용하셨다고 언급해 주셨습니다. 정간보는 격자 구조 내에 울명과 다양한 시김새 기호가 복잡하게 혼재되어 있어 인식이 매우 까다로울 것으로 생각되는데, 현재 개발된 정간보 OMR의 대략적인 인식 정확도(Accuracy) 수준은 어느 정도이며, 오인식된 데이터가 딥러닝 모델의 학습 결과에 미치는 부정적 영향을 최소화하기 위해 어떤 예외 처리나 데이터 정제 과정을 거치셨는지 궁금합니다.

**질의 3 (국악인의 소외 문제와 협업의 지향점 관련):** 결론부에서 인공지능의 활용이 국악인들을 소외시키지 않을까라는 매우 깊이 있는 질문을 주셨습니다. 본 연구를 통해 복원된 치화평과 취풍형 악보가 단순히 컴퓨터 프로그램(VSTi)을 통해 기계적으로 재생되는 것에 그치지 않고, 실제 국악 연주자들과의 협업을 통해 무대 위에서 '인간의 숨결'로 표현되기 위해서, AI 연구진과 현장 국악인 간의 상생적 협업 구도를 어떻게 설계하고 계시는지 알고 싶습니다.

# 학문후속세대 발표

# **인공지능을 어떻게 사유하게 하는 예술적 체험으로 만드는가?**

배준형(카이스트 문화기술대학원 박사과정)

# 인공지능을 어떻게 사유하게 하는 예술적 체험으로 만드는가?

발표자: 배준형

2026.05.21.

Introduction	Concept	Design & Artwork	Development	User Test	Conclusion
--------------	---------	------------------	-------------	-----------	------------

## 자기 소개

- **작가** : 관객이 페르소나를 내려놓고 세계와 본연의 감각으로 조우하는 접점을 설계
  - 국립아시아문화전당, 국립중앙과학관, 대전시립미술관, 대전예술의전당, 양평군립미술관, 제1회 서울융합예술페스티벌 《Unfold X》, 2024 강원 동계청소년올림픽 연계 전시 《2024 문화올림픽 전시프로그램 - 지구를 구하는 멋진 이야기들》, ISMIR 음악 세션, 서울시청 서울림, 서울로미디어캔버스, 해치마당 등에서 전시/공연/상영
- **연구자** : Music-Motion Synthesis, Knowledge-Based System, Research Creation 에 대해 연구
  - KAIST 문화기술대학원 Music and Audio Computing Lab 박사과정 (지도교수: 남주한)
  - NeurIPS, Siggraph Asia, CHI, ISMAR, ISMIR, ICMC, ISEA, ISB 등에 논문 발표
- **기획자** : 한국 MZ세대 아트앤티크 필드의 네트워킹 활성화
  - 한국 민간 최대 아트앤티크 커뮤니티 APE Talk의 PD
  - 한국문화예술위원회 연구위원, 서울문화재단 미래연구파트너로 활동

## 인공지능에 대해 비평하는 작업 (2021 - 현재)

인공지능 시대에 발생하는 편향과 오독, 인간-인공지능 협업이 빚어내는 서사를 게임·VR·퍼포먼스 등으로 펼쳐 보이며 예술적 가능성을 비판적으로 탐구한다



Classy Trash Monster (2022-5)



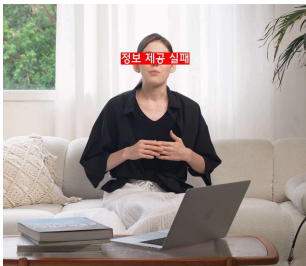
진리를 훔친 자 (2022-3)



AI 피아니스트 (2023-현재)



MIND GAME (2024-현재)



이것은 여백이 아니다 (2025)



Rokkaku No No No (2026)



Fixion (2026)

## 반복해서 붙잡아온 질문

AI와 만난 인간은 무엇을 새롭게 경험하고, 무엇을 다시 생각하게 되는가.



<진리를 훔친 자> (2022-3) : AI와 교감하며 주인공이 마주하는 희로애락의 장면들

## AI를 사유하게 하는 예술적 체험

관객이 AI의 작동을 감각하고, 의심하고, 해석할 수 있는 상황



작동 방식

오류

한계

반복성

편향

예술가는 모델의 출력물만이 아니라 모델이 작동하는 조건, 관객의 위치, 해석의 흐름을 함께 조직한다.

<Rokaku No No No> (2026) : 생성 모델 내부의 작가 특화 뉴런을 시각화

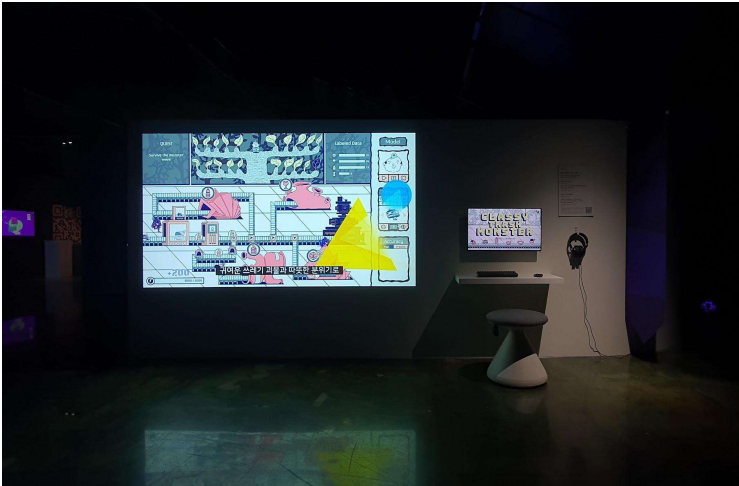
## Classy Trash Monster (2022, 2025)

비전공자 학생에게 머신러닝을 교육하는 시리어스 게임



## Classy Trash Monster (2022, 2025)

비전공자 학생에게 머신러닝을 교육하는 시리우스 게임



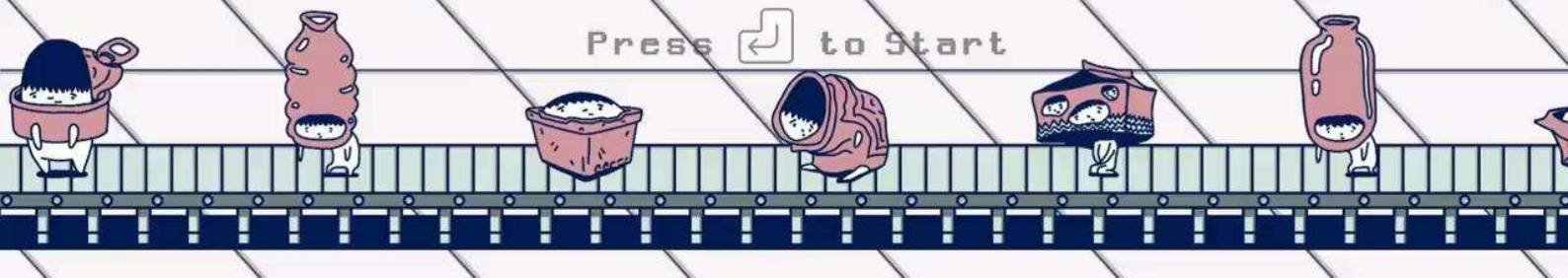
제 1회 서울융합예술페스티벌 Unfold X 2022, 에스팩토리,  
서울, 대한민국 (Nov. 7-19, 2022)



제 15회 국제과학관심포지엄, 국립중앙과학관,  
대전, 대한민국 (Oct. 30-31, 2025)

CLASSY  
TRASH  
MONSTER

Press  to Start



9	Introduction	<b>Concept</b>	Design & Artwork	Development	User Test	Conclusion
---	--------------	----------------	------------------	-------------	-----------	------------

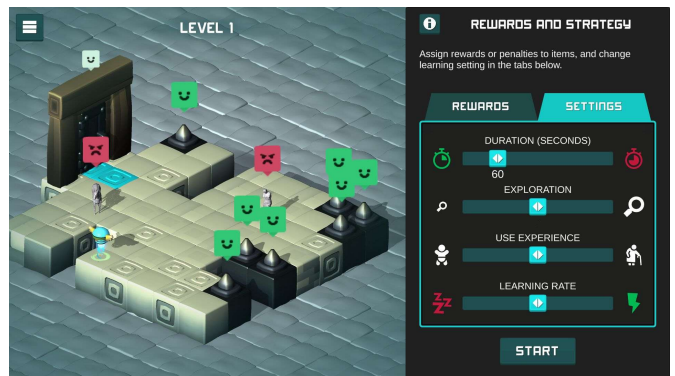
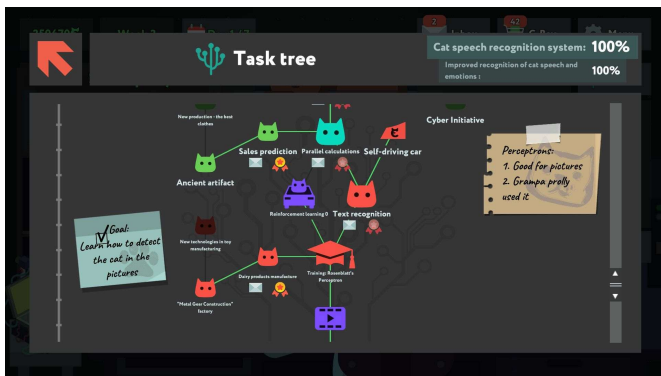
## 핵심 대상



- 성인 학생 중 컴퓨터 공학 배경 지식 없이 머신러닝 수업을 처음 듣는 사람들
- 머신러닝을 처음 배울 때 겪는 문제점:
  - 머신러닝의 작동 원리에 대한 이해 부족
    - 머신러닝 모델이 인간처럼 사고하고 사람의 노력이 거의 필요 없다고 생각함
  - 머신러닝 학습을 과대평가하거나 두려워함
    - 미디어를 통해 알려진 머신러닝의 평판에 근거해 생각하며, 자신이 부적합하다고 여김

10	Introduction	<b>Concept</b>	Design & Artwork	Development	User Test	Conclusion
----	--------------	----------------	------------------	-------------	-----------	------------

## 게임 목표

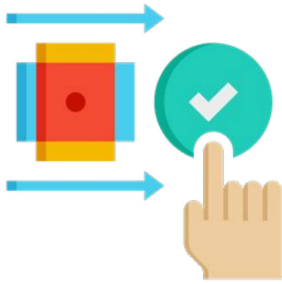


- 성인 초보자의 문제를 해결하도록 설계된 기존 게임이 없음
- 특정 타겟이 없거나 미성년 학생을 대상으로 함

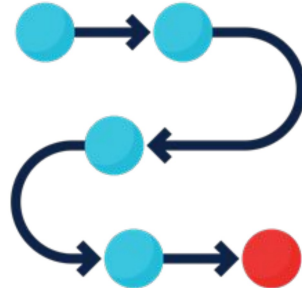
**목표: 핵심 대상의 문제 해결을 위해 설계된 게임 개발**

## 핵심 대상에게 필요한 것

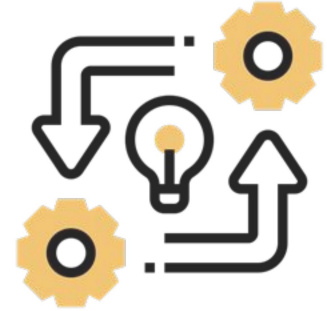
대상의 특성을 기반으로



방법이 아닌  
개념 학습에 집중



머신러닝  
기본 단계 가르치기



반복하며 배우기  
명확한 피드백

## 왜 머신러닝 공부에서 데이터에 대한 이해가 중요한가?

Home > Products > Machine Learning > Courses

도움이 되었나요?

### Data Dependencies

[Send feedback](#)

Data is as important to ML developers as code is to traditional programmers. This lesson focuses on the kinds of questions you should be asking of your data.

Estimated Time: 10 minutes

**Learning Objectives**

- Understand data dependencies in production ML systems.

## Data Dependencies

[Customize and cc](#)

1x 1 / 7

- 머신러닝은 데이터에 의존적
- 이를 아는 것은 머신러닝의 한계와 능력을 정확히 이해하는 데 필수적
- 초보자는 이에 대한 이해가 얇은 경우가 많음
- 머신러닝 모델 학습 과정과 연관된 데이터 의존성을 이해하는 것은 결과를 해석하는 데 중요하다

Introduction	<b>Concept</b>	Design & Artwork	Development	User Test	Conclusion
--------------	----------------	------------------	-------------	-----------	------------

### 왜 디펜스 게임 장르로 개발했는가?

CTM 핵심 메카닉 = 머신러닝 분류 모델 학습

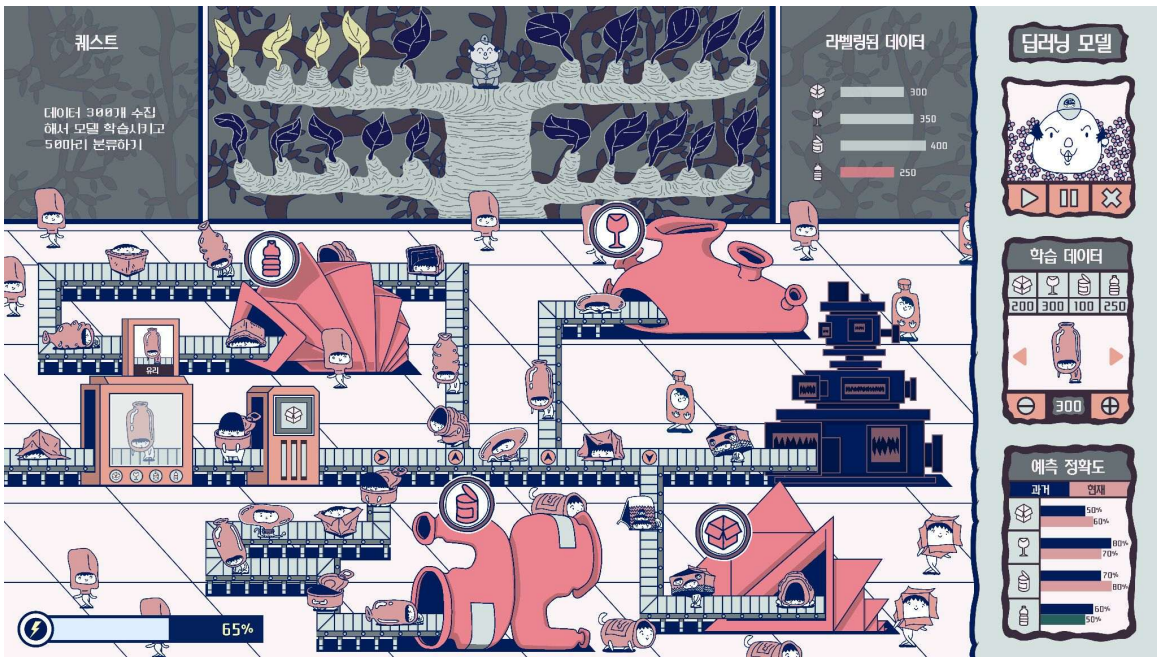


명확한 게임 목표가  
핵심 메카닉과 연결됨

계획·평가·재계획 시간을 줌

Introduction	Concept	<b>Design &amp; Artwork</b>	Development	User Test	Conclusion
--------------	---------	-----------------------------	-------------	-----------	------------

### Classy Trash Monster



### 게임 테마

## Work Content

CTM

Our goal is to put "sad trash monsters" into recycling machines, which have recently emerged as serious social problems, to help them live as happy members of society.

Paper Monster

Glass Monster

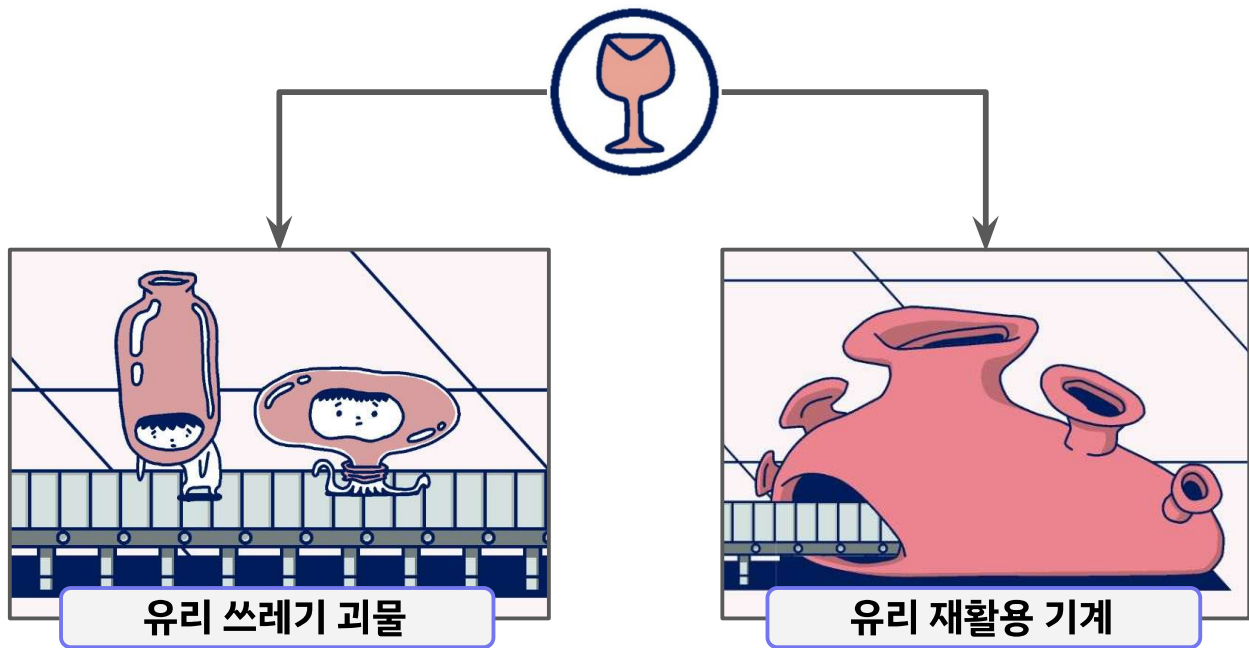
Can Monster

Plastic Monster

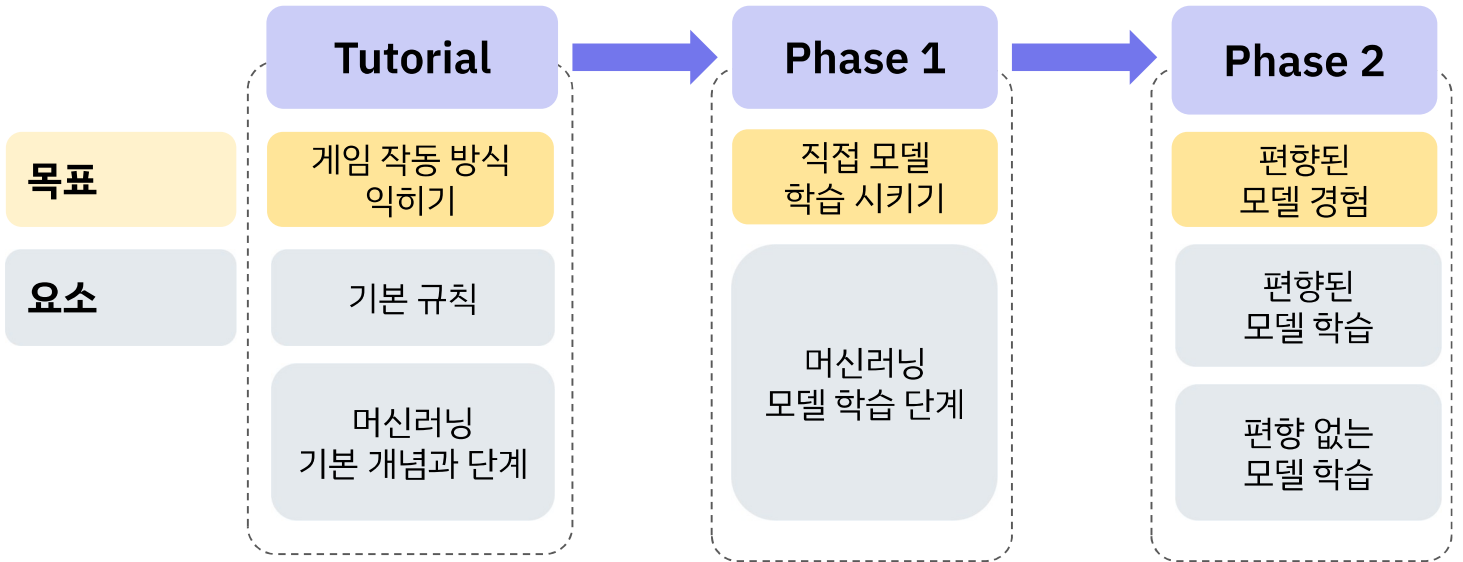
➔

Recycled Monster

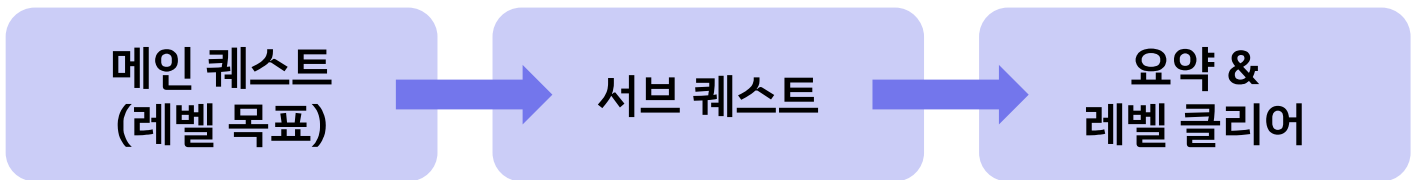
### 직관적인 이해



### 학습 곡선에 따른 레벨

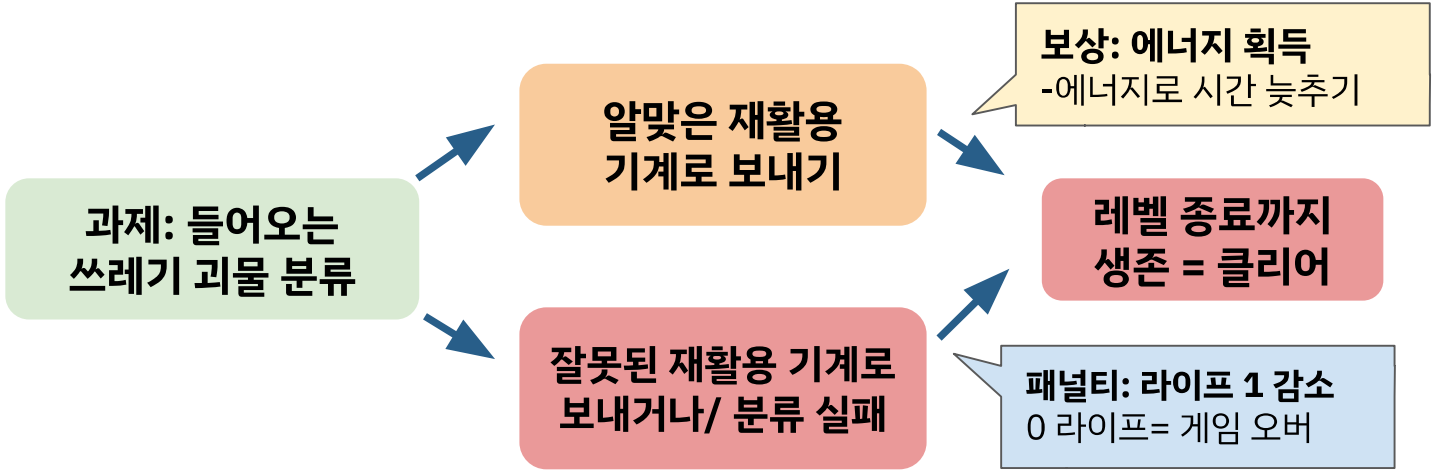


### 각 레벨의 퀘스트



Introduction	Concept	<b>Design &amp; Artwork</b>	Development	User Test	Conclusion
--------------	---------	-----------------------------	-------------	-----------	------------

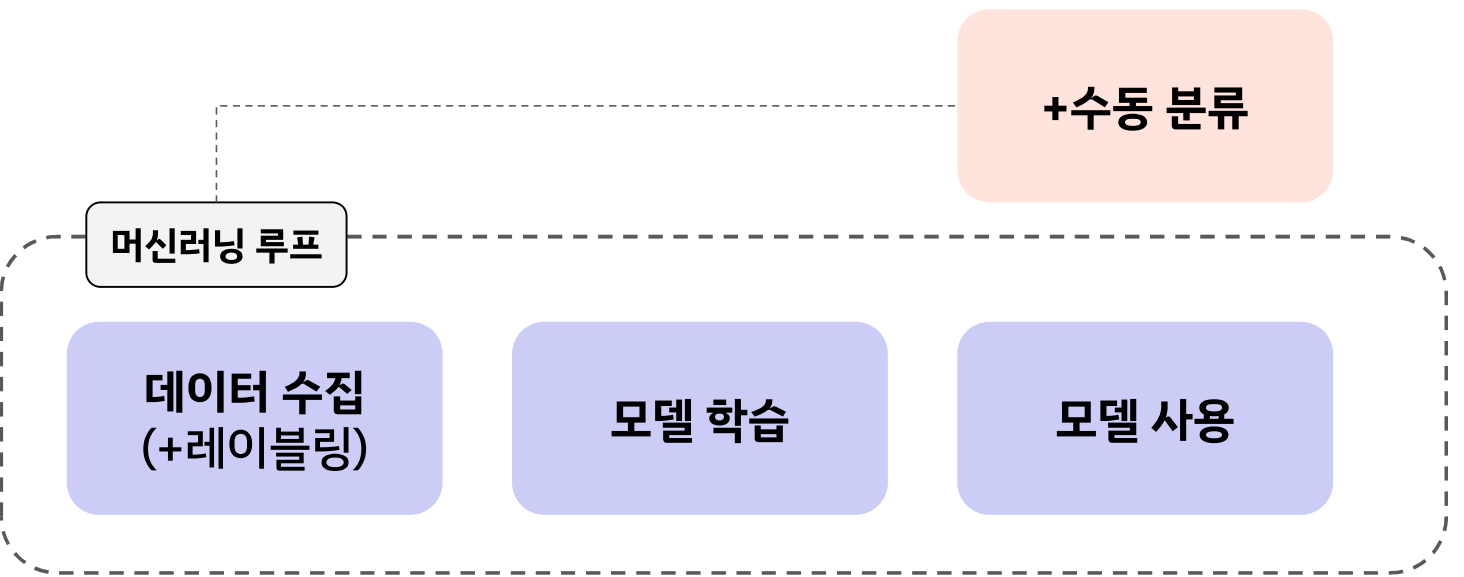
### 핵심 피드백 루프



- **분류 방법:** 수동 분류하거나 머신러닝 모델을 학습시켜서 사용
- 몬스터 수와 속도가 증가하므로 수동 분류는 점점 어려워짐

Introduction	Concept	Design & Artwork	<b>Development</b>	User Test	Conclusion
--------------	---------	------------------	--------------------	-----------	------------

### 핵심 게임 요소



Introduction	Concept	Design & Artwork	<b>Development</b>	User Test	Conclusion
--------------	---------	------------------	--------------------	-----------	------------

### 데이터 수집



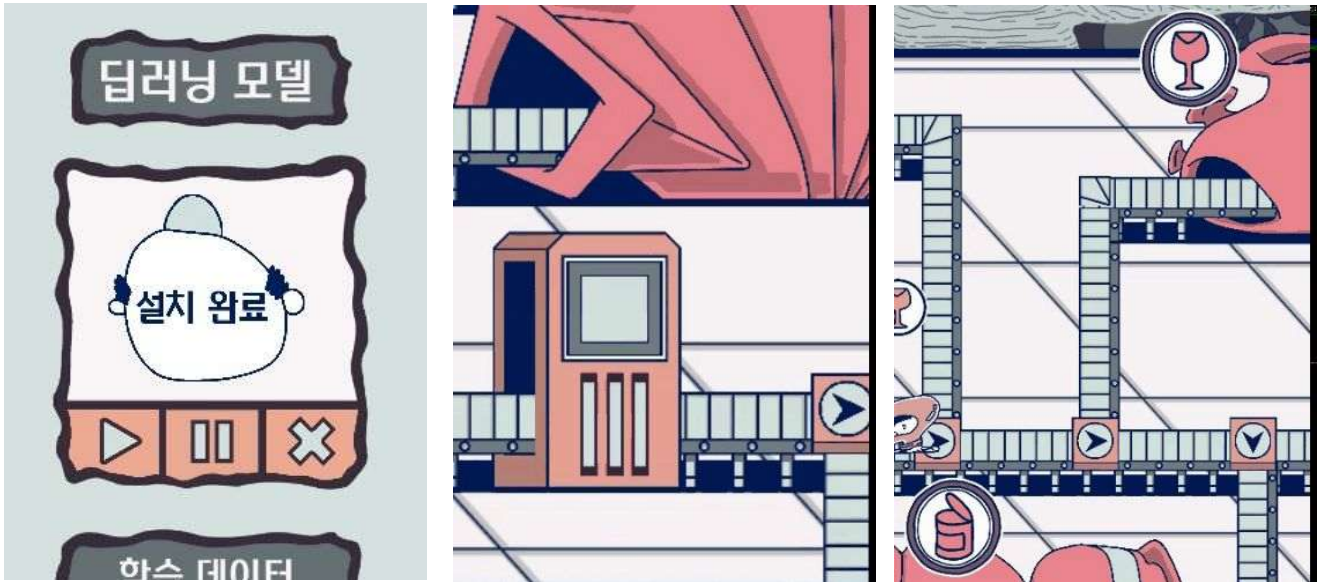
Introduction	Concept	Design & Artwork	<b>Development</b>	User Test	Conclusion
--------------	---------	------------------	--------------------	-----------	------------

### 모델 학습



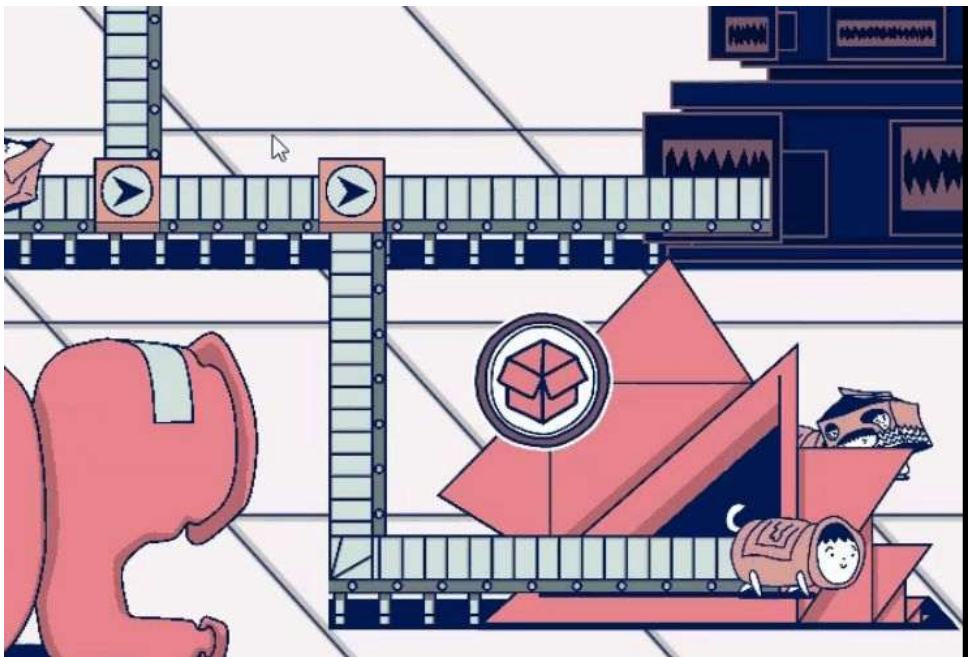
Introduction	Concept	Design & Artwork	<b>Development</b>	User Test	Conclusion
--------------	---------	------------------	--------------------	-----------	------------

### 모델 설치 및 모델 사용



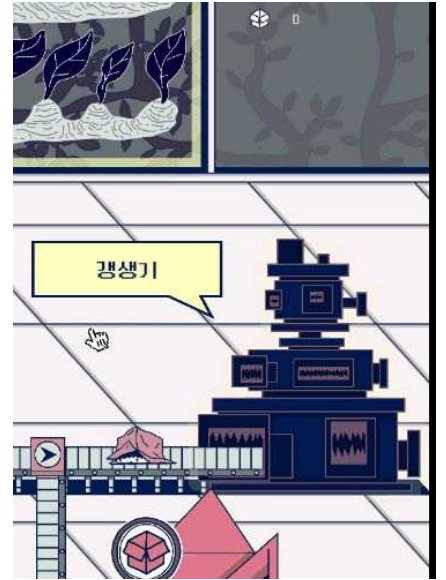
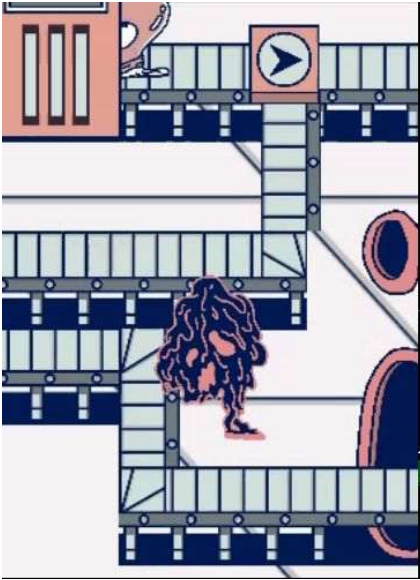
Introduction	Concept	Design & Artwork	<b>Development</b>	User Test	Conclusion
--------------	---------	------------------	--------------------	-----------	------------

### 수동 분류



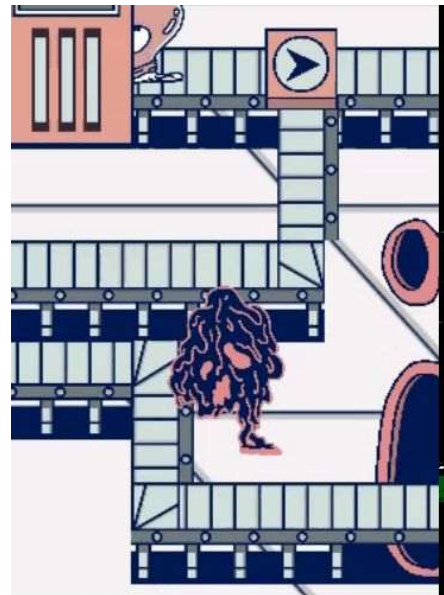
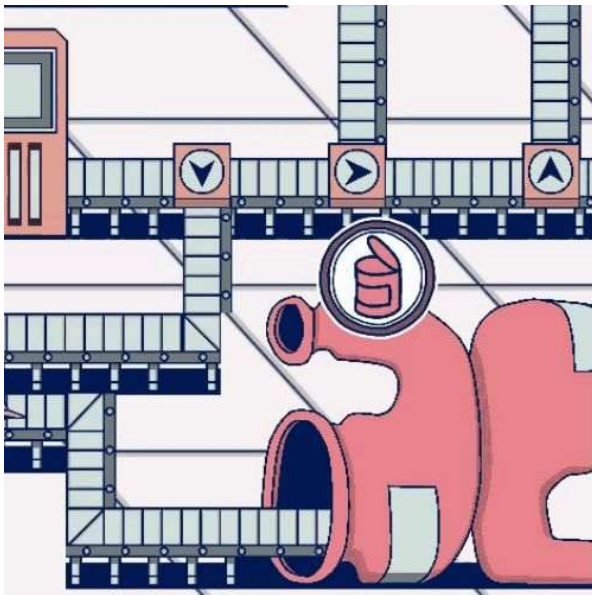
Introduction	Concept	Design & Artwork	<b>Development</b>	User Test	Conclusion
--------------	---------	------------------	--------------------	-----------	------------

### 라이프 시스템



Introduction	Concept	Design & Artwork	<b>Development</b>	User Test	Conclusion
--------------	---------	------------------	--------------------	-----------	------------

### 돌연변이



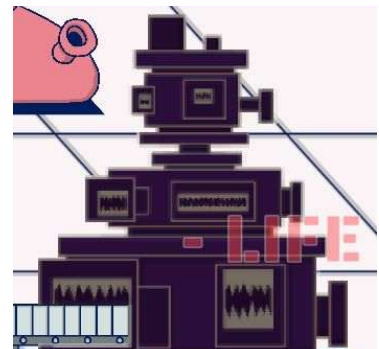
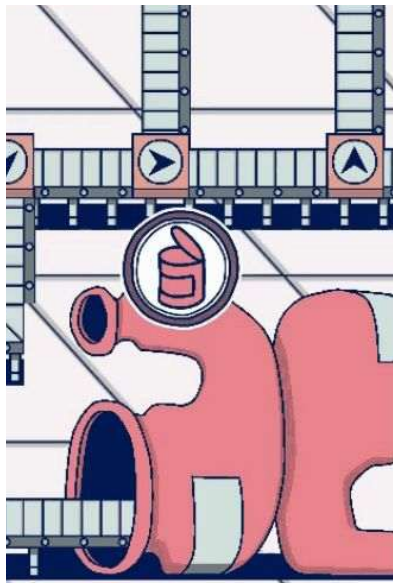
Introduction	Concept	Design & Artwork	<b>Development</b>	User Test	Conclusion
--------------	---------	------------------	--------------------	-----------	------------

### 에너지 (시간 감속기)



Introduction	Concept	Design & Artwork	<b>Development</b>	User Test	Conclusion
--------------	---------	------------------	--------------------	-----------	------------

### 오디오 비주얼 피드백



Introduction	Concept	Design & Artwork	Development	<b>User Test</b>	Conclusion
--------------	---------	------------------	-------------	------------------	------------

## 피험자

컴퓨터공학/공학을 전공하지 않았고 머신러닝 수업을 들은 적이 없는 학생

### 성별

**여성 3명 · 남성 3명**

### 학력 · 전공 · ML 경험

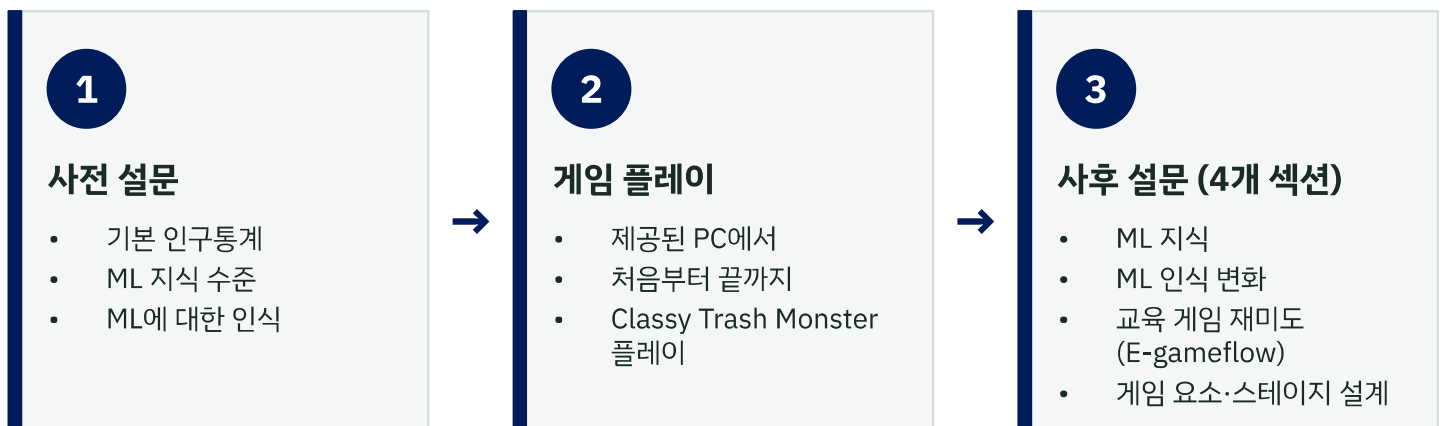
**20대 학·석사생, 비(非)CS 전공, ML 경험 없음**

### 게임 숙련도

낮음 3명 (여 2 · 남 1)  
높음 3명 (여 1 · 남 2)

Introduction	Concept	Design & Artwork	Development	<b>User Test</b>	Conclusion
--------------	---------	------------------	-------------	------------------	------------

## 사용자 평가 절차



Introduction	Concept	Design & Artwork	Development	<b>User Test</b>	Conclusion
--------------	---------	------------------	-------------	------------------	------------

## 평가 결과

### ① ML 학습 효과

플레이 후 ML 단계·데이터 역할·모델 동작에 대한 답변이 더 구체적이고 정확해짐.

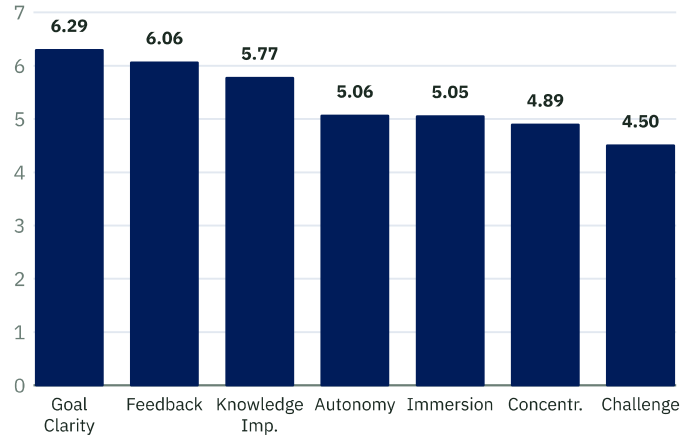
예) “wrong result” → “biased result”

### ② ML 인식 변화

ML이 덜 어렵게 느껴졌고 학습에 대한 자신감도 상승.

**5 / 6명** ML이 일상과 더 관련 있다고 느낌

### ③ 게임 재미도 (E-gameflow, 7점 척도)



\* Challenge 점수가 상대적으로 낮음 → 일부 참가자에게 다소 어렵게 느껴짐

Introduction	Concept	Design & Artwork	Development	User Test	<b>Conclusion</b>
--------------	---------	------------------	-------------	-----------	-------------------

## 결론

비전공 학생도 게임을 통해 머신러닝 기본 개념을 효과적으로 학습할 수 있다

## 01

### ML 학습 효과

ML 단계·데이터 역할·모델 동작을 더 구체적이고 정확한 언어로 설명할 수 있게 됨

## 02

### 인식 개선

ML이 덜 어렵게 느껴지고 학습 자신감이 상승. 일상과의 관련성도 더 잘 인식 (5/6명)

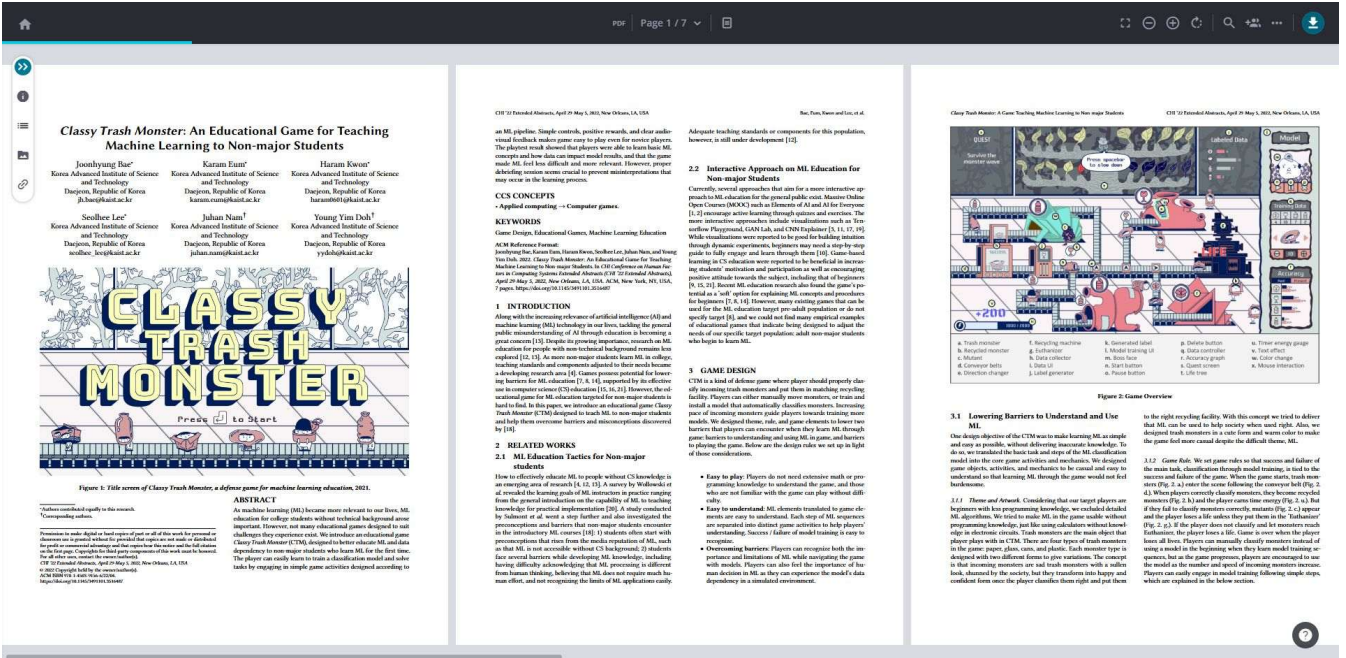
## 03

### 게임 경험 양호

Goal Clarity 6.29, Feedback 6.06 등 E-gameflow 주요 항목에서 긍정적 점수

**한계** 게임 단독으로는 복잡한 ML 개념 학습에 충분치 않음 → 수업에서는 디브리핑 세션 병행 권장  
**향후** 실제 강의실 환경에서 검증, 표본 확대를 통한 통계적 효과 입증, 보다 복잡한 ML 개념으로 확장

# Classy Trash Monster: An Educational Game for Teaching Machine Learning to Non-major Students



## CTM은 무엇을 사유하게 했는가 관객이 AI를 감각·의심·해석할 수 있는 다섯 가지 조건으로 디자인 회수

- 01 작동 방식** 데이터 수집 → 모델 학습 → 사용의 ML 루프를 게임 메카닉 자체로 변환. 플레이가 곧 ML 작동 과정이 됨.
- 02 편향** Phase 1(편향된 모델)과 Phase 2(편향 없는 모델)를 단계로 배치해 두 상태를 직접 비교 체험.
- 03 한계** 모델 단독으로 부족할 때 수동 분류를 병행하도록 설계. 모델의 작동 범위를 게임 진행으로 체감.
- 04 오류** 분류 실패 시 라이프 즉시 감소. 오류가 추상이 아닌 결과로 다가옴.
- 05 반복성** 재학습·재배치 루프를 반복하며 데이터 의존성을 체득.

Introduction	Concept	Design & Artwork	Development	User Test	<b>Conclusion</b>
--------------	---------	------------------	-------------	-----------	-------------------

## 다시, 처음 질문으로

# AI와 만난 인간은 무엇을 새롭게 경험하고, 무엇을 다시 생각하게 되는가.

예술가는 출력물이 아니라 모델이 작동하는 **조건·관객의 위치·해석의 흐름**을 조직한다.

→ CTM은 분류 모델의 작동 조건을 **디펜스 게임이라는 플레이어의 형식**으로 조직했다.

Introduction	Concept	Design & Artwork	Development	User Test	<b>Conclusion</b>
--------------	---------	------------------	-------------	-----------	-------------------

## 크레딧

기획/ 게임 디자인/ 미술 감독/ 영상 제작: **배준형**

게임 디자인/ 플레이테스트: **엄가람**

게임 디자인/ 게임 개발: **권하람**

게임 디자인/ UI 개발: **이설희**

지도교수: **도영임, 남주한**

음악: **최은진**

\* 문화체육관광부, 한국콘텐츠진흥원 부설 문화체육관광 기술진흥센터의 <문화콘텐츠 R&D 전문인력 양성 사업 (문화기술선도 대학원)>, 연구개발 과제 '게임 이머징 테크놀로지 R&D 전문인력 양성' 의 개발 콘텐츠 일부

# THANK YOU



# 담장(談場)

## AI 기반 서사 생성기

정채연(고려대학교 국문과 고전문학 석사과정)

# 담장 (談場)

: AI 기반 서사 생성기(의 제작記)



정채연

고려대 국문과 고전문학 석사과정생

## 목차

0. 구술+서사, AI, 할루시네이션
1. 1차 시도 — AI가 생각하는 '구술성'이란
2. 2차 시도 — AI가 생각하는 '설화'란
3. 3차 시도 — 인간이 생각하는 '이야기'란
4. 시연
5. 시도를 마치며

02

# 0장

**다루고 싶었던 키워드들...**

구술성

+

서사

- 전공인 고전문학을 다뤄야하지 않을까?
- ▶ 구비서사 중에서도 (보편성이 있고 길이가 짧아 시가 감당할 수 있을) 설화를 다루자

---

<div style="text-align: center; border: 1px solid gray; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"><b>AI</b></div> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 이미지 혹은 영상 생성?</li> <li>▶ 고전의 영상화엔 고증이 필요... 텍스트로 가자</li> </ul>	<div style="text-align: center; border: 1px solid gray; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"><b>할루시네이션</b></div> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 창작에 도움이 되지 않을까?</li> <li>▶ AI의 특징 그 자체를 보는 건 어떨까</li> </ul>
---	--

03

# 1장

## " AI가 생각하는 구술성이란 무엇일까? "

인간 - 기계(AI) 사이 소통이 자연스러워진 시대,  
 인간과 '대화'를 주고 받는 위치에 선 AI에게  
 구비 서사의 전승을 맡겨볼 수 있지 않을까.  
 서사 구조를 인간처럼 파악할까? 어떤 요소를 추가하고 변형하고 삭제하는가?

04

# 1장

**모델:** ChatGPT 5.5 Thinking / Gemini 3.1 Pro / Claude Sonnet 4.6

**프롬프트:** 아래 입력한 이야기를 다른 사람에게 다시 들려주듯이 자연스럽게 재서술해 주세요.

**이야기:** 옛날에 한 사람이 당개를 가는데 가는 길에서 구렁이가 나와서 너는 내에 오마니를 잡아먹었으니까 나는 너를 잡아먹겠다 하구 달라들었다. 이 사람은 야 구렁아 나는 지금 당개 가는 길이니깐 당개 갔다 돌아올 적에 잡아먹어라구 했다. 그러니까 구렁이는 그카라 하구 갔다. 이 사람은 색시 집에 갔는데 돌아갈 적에 구렁이한테 잡혀먹힐 것이 걱정이 돼서 큰상을 받구두 먹디 못하구 울구만 있었다. 가시 아버지레 이걸 보구 와 우능가 물었다. 이 사람은 당개올 적에 구렁이가 나와서 잡아먹갔는 거를 당개갔다 돌아올 적에 잡아먹으라 했더니 그카라 하구서 놔줘서 당개왔는데 이자 돌아갈 적에 구렁이한테 잡혀먹힐 것을 생각하니 슬퍼서 운다구 했다. 가시 아버지는 넘네 말구 가바라 하멘 한 번 때리면 數千里 가는 말을 주었다. 이 사람은 그 말을 타구 갔더니 구렁이는 나와서 기다리구 있었다. 구렁이는 연덕 하나를 내놓구, 이 연덕에는 짚으면 놈을 죽이는 모가 있구 뉘으면 놈을 살리는 모가 있다. 네레 한 본 뉘어 보라 했다. 새시방은 한 모를 뉘구 너 죽어라 했다. 그랬더니 구렁이는 죽었다. 이 사람은 그 연덕을 개지구 집에 돌아와서 잘살았다구 한다. <임석재전집\_神妙한 硯滴>

## 05

**선정 이유:** 해당 각편이 구조적으로 탈락된 부분이 많아 AI의 적극적 변이를 기대하였음

# 1장

### ChatGPT

옛날에 한 사람이 색시 집으로 가고 있었다. 그런데 길을 가던 중에 큰 구렁이가 나타나니 그 사람에게 달라들며 말했다. "내가 네 어머니를 잡아먹었으니, 나도 너를 잡아먹겠다." 그 사람은 깜짝 놀라 구렁이에게 말했다. "구렁아, 내가 지금은 색시 집에 가는 길이다. 그러니 지금 말고, 색시 집에 다녀와서 돌아올 때 나를 잡아먹어라." 그러자 구렁이는 그렇게 하겠다고 그 사람을 그냥 보내 주었다. 그 사람은 색시 집에 도착했지만, 마음이 편할 수가 없었다. 돌아가는 길에 구렁이에게 잡아먹힐 생각을 하니, 장안이 저러 온 운상도 제대로 먹지 못하고 울기만 했다. 그 모습을 본 장인이 물었다. "왜 그렇게 울고 있느냐?" 그 사람이 대답했다. "제가 여기 오는 길에 구렁이를 만났습니다. 그 구렁이가 저더러 제 어머니를 잡아먹었으니 저도 잡아먹겠다고 했습니다. 그래서 제가 색시 집에 다녀온 뒤 돌아가는 길에 잡아먹으라고 했더니, 구렁이가 그렇게 하겠다고 저를 보내 주었습니다. 이제 돌아가면 그 구렁이에게 잡아먹힐 것이지, 그 생각에 슬퍼서 죽습니다." 그러자 장인은 남에게 말하지 말고 가 보라며, 한 번 지면 수천 리를 간다는 말을 그에게 주었다. 그 사람은 그 말을 타고 돌아왔다. 길에는 과연 구렁이가 나와서 그를 기다리고 있었다. 구렁이는 연덕 하나를 내놓으며 말했다. "이 연덕에는 짚으면 놈을 죽이는 모가 있고, 짚으면 놈을 살리는 모가 있다. 내가 한번 짚어 보아라." 새시방은 그 가운데 한 모를 짚으며 말했다. "너 죽어라!" 그러자 구렁이가 그 자리에서 죽었다. 그 사람은 그 연덕을 가지고 집으로 돌아갔고, 그 뒤로 잘살았다고 한다.

### Gemini

옛날이야기 하나 들려드릴게요. 조금 무뎠던 사투리 맛이 있어 더 정겨운 이야기입니다.

**구렁이와의 약속과 신비한 연덕**

옛날 옛적에 한 남자가 처가(당개)를 가려고 길을 나서는데, 갑자기 커다란 구렁이 한 마리가 말을 가로막아 버렸다. 그러더니 대뜸 "내가 네 어머니를 잡아먹었으니, 나도 너를 잡아먹어야겠다!" 하며 달려드는 거예요. 그러자 이 남자가 침착하게 말했어요. "야, 구렁아, 나 지금 처가엔 가는 길이니깐, 갔다가 돌아올 때 잡아먹어라." 구렁이는 그 말을 들더니 "그러마" 하고는 물러났어요.

무사히 처가에 도착했지만, 돌아갈 때 구렁이한테 잡혀 먹힐 생각을 하니 걱정이 이만저만이 아닌 거예요. 큰 상을 차려주어도 도무지 먹질 못하구 울기만 했어요. 장인이든이 아들 보고 왜 무느 나고 울고, 남자는 있었던 일을 솔직하게 털어놓았어요.

그러자 장인이든이 말했어요. "걱정 말고 가봐라." 하면서 한 번만 때려도 수천 리를 달리는 명마를 한 필 내줬어요. 남자는 그 말을 타고 길을 나섰어요.

역시나 구렁이가 나와서 기다리고 있었어요. 그런데 구렁이는 뜻밖에도 연덕 하나를 내밀며 말했어요. "이 연덕에는 두 종류의 법씨가 있다. 알개 심으면 사람을 죽이는 벼가 되고, 짚이 심으면 사람을 살리는 벼가 된다. 네가 한번 심어봐라."

남자는 딱딱하게 한 모를 짚이 심으며 외쳤어요. "너 죽어라!" 그러자 구렁이는 그 자리에서 죽고 말았어요.

남자는 그 신비한 연덕을 가지고 집으로 돌아와 오묘오묘 살았다고 해요.

**차기에서의 눈물**

남자는 무사히 처가에 도착했지만, 돌아가는 길에 구렁이에게 잡아먹힐 생각을 하니 눈물이 잠잠했습니다. 장인이든이 장성것 처러준 큰상을 받고도 손가락 하나 들지 못한 채 망연 울기만 했죠.

이를 이상하게 여기 장인이든이 왜 그러냐고 묻자, 남자는 오는 길에 있었던 구렁이와의 약속을 털어놓았답니다. 사연을 다 들은 장인이든은 아예 웃으며 사위를 달랬습니다.

"야보게, 너무 걱정 말게나. 내가 명마를 내어주지."

장인이든은 사위에게 특별한 선물을 하나를 건넸습니다. 바로 한 번 때리면 수천 리를 달리는 신묘한 말이었죠.

**구렁이와의 대결과 변천**

남자가 그 명마를 타고 돌아가는 길, 아니나 다를까 구렁이가 길목을 지키고 서 있었답니다. 그런데 구렁이가 이번엔 묘한 제안을 하나 합니다. "연덕(연덕 모양의 보물 혹은 도구) 하나를 내놓으며 말했죠."

"이 연덕에는 두 개의 모서리가 있다. 한쪽을 짚으면 사람을 죽일 수 있고, 다른 쪽을 짚으면 사람을 살릴 수 있지. 자, 내가 한번 골라보아라."

남자는 지레 겁이 났는지 모서리를 짚으며 외쳤습니다.

"네, 아님! 죽어라!"

그 순간, 기세등등하던 구렁이는 그 자리에서 쓰러져 죽고 말았답니다. 남자는 사위를 살리고 죽이는 신비한 보물인 그 연덕을 쫓겨 집으로 돌아갔고, 그 뒤로 아주 오랫동안 행복하게 잘 살았다고 하네요.

### Claude

옛날에 한 남자가 처가(당개)에 가는 길이었어요. 그런데 가다 보니 갑자기 구렁이 한 마리가 나타나서 "내가 네 어머니를 잡아먹었으니 나도 너를 잡아먹겠다!" 하며 달려드는 거예요. 그러자 이 남자가 침착하게 말했어요. "야, 구렁아, 나 지금 처가엔 가는 길이니깐, 갔다가 돌아올 때 잡아먹어라." 구렁이는 그 말을 들더니 "그러마" 하고는 물러났어요.

무사히 처가에 도착했지만, 돌아갈 때 구렁이한테 잡혀 먹힐 생각을 하니 걱정이 이만저만이 아닌 거예요. 큰 상을 차려주어도 도무지 먹질 못하구 울기만 했어요. 장인이든이 아들 보고 왜 무느 나고 울고, 남자는 있었던 일을 솔직하게 털어놓았어요.

그러자 장인이든이 말했어요. "걱정 말고 가봐라." 하면서 한 번만 때려도 수천 리를 달리는 명마를 한 필 내줬어요. 남자는 그 말을 타고 길을 나섰어요.

역시나 구렁이가 나와서 기다리고 있었어요. 그런데 구렁이는 뜻밖에도 연덕 하나를 내밀며 말했어요. "이 연덕에는 두 종류의 법씨가 있다. 알개 심으면 사람을 죽이는 벼가 되고, 짚이 심으면 사람을 살리는 벼가 된다. 네가 한번 심어봐라."

남자는 딱딱하게 한 모를 짚이 심으며 외쳤어요. "너 죽어라!" 그러자 구렁이는 그 자리에서 죽고 말았어요.

남자는 그 신비한 연덕을 가지고 집으로 돌아와 오묘오묘 살았다고 해요.

- 1) 방언과 어투
  - 2) 불명확 어휘 처리
  - 3) 정서 및 묘사 위주 추가
- GPT - 원문 보존형  
 Gemini - 표현 보충형  
 Claude - 의미 재해석형

## 06

# 2장

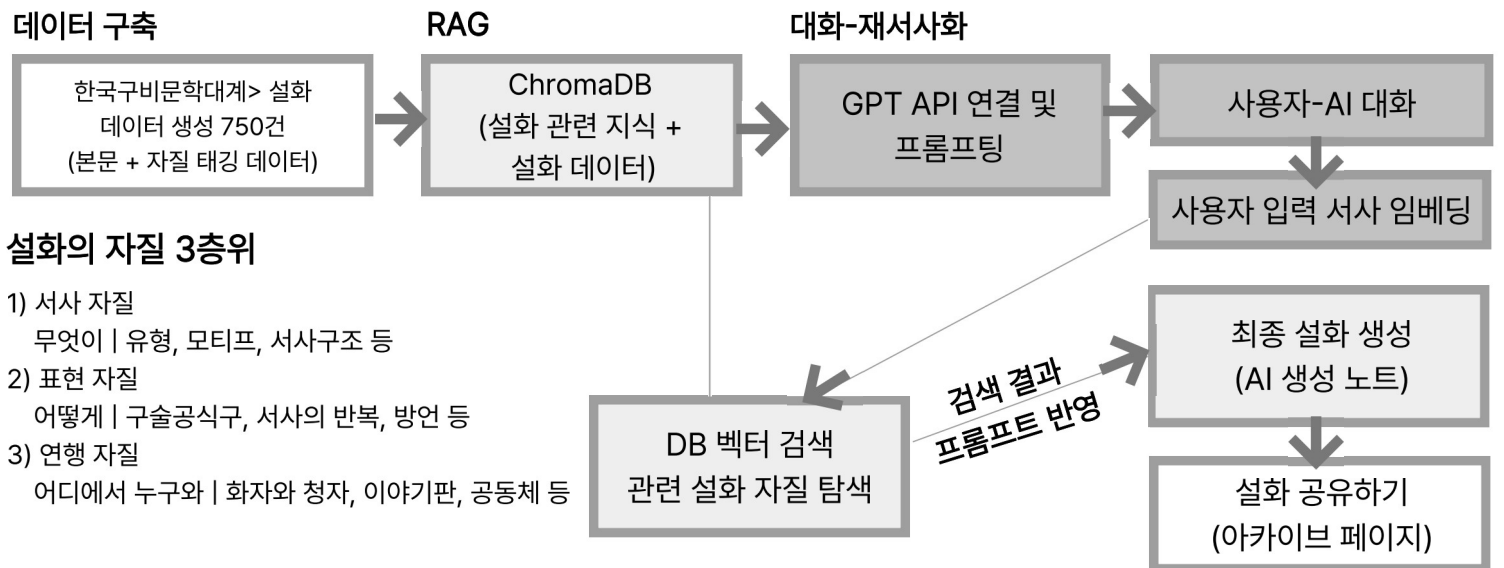
## " AI가 생각하는 설화란 무엇일까? "

AI는 서사를 적극적으로 변형하라는 프롬프트 없이는 주어진 서사를 유지하는 경향이 있다.  
 그렇다면 RAG로 한국 설화 데이터를 제공하고,  
 아예 입력된 이야기를 설화처럼 생성해달라고 하면 어떨까.  
 설화의 자질이 무엇인지 아는 지식에 기반하여 적극적으로 판단하는 모습을 보일까.

07

### 목적

한국 설화와 자질 데이터를 제공받은 LLM이 사용자 경험담을 듣고, 묻고, 단서를 포착해 최종 서사로 재구성하는 과정 탐구





3  
장

## AI 기반 서사 생성 추리물 &lt;답장&gt; - 그날 밤 호랑이가 겪은 진실은? (가제)

**기획 의도:** 자신의 판단을 추리의 형식으로 서술하고, 이후 타 플레이어의 결과를 공유하며 설화에 여러 각편이 존재하는 의미와 가치에 대해 생각해본다.

**소재:** 설화에는 다양한 각편이 있어 서사 구조가 거의 비슷한데 결말이 달라지거나, 특정 기능을 하는 소재의 종류가 달라진다고 하는 경우가 있다. 가령 <임석재전집 한국구전설화>에는 호랑이가 무언가에 놀라서 벌어지는 이야기가 많은데, 호랑이를 놀래킨 소재가 매우 다양하게 나오며, 이야기에 도둑이나 토끼, 곰이 나오기도 한다. 물론 설화에는 답이 없지만, 읽을 때마다 어떤 이야기가 가장 진실에 가까울지 상상하곤 하였다. 이에 착안하여 플레이어가 탐정이 되어 해당 설화 유형에 나오는 모든 캐릭터와 인터뷰를 하며 자신이 생각하는 '진실'로 설화를 재구성해보는 추리 서사물을 기획해보았다. 기획자가 정한 답이 아닌 플레이어의 생각에 따라 결말이 구성되어야 하므로, 해당 설화의 여러 각편 데이터를 참조한 시가 매번 자유롭게 캐릭터 인터뷰 내용을 및 결말까지의 진행 과정을 생성할 수 있도록 하였다.

11

4  
장

## 시연

[화면 전환 후 시연 예정]

시연

12

# 5 장

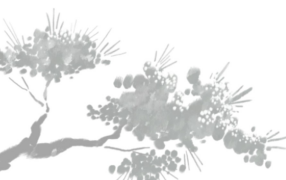
## AI와 협업할 때...

- AI의 역할을 확실히 정한다 (메인 VS 보조)
- 다만, 메인으로 갈수록 고품질의 관련 데이터가 매우 필요하다
- 아이디어를 정하고, 실제 서비스를 개발하는 일보다 데이터 제작이 더 힘들 수 있다
- 제대로 된 데이터를 만드는 일에는 전공지식이 필요하다


13



# 감사합니다



E-Mail : [sally413@korea.ac.kr](mailto:sally413@korea.ac.kr)



# 연구윤리규정

# 연구윤리규정

제정 2018. 3. 1.

개정 2021. 3. 1.

개정 2022. 3. 1.

## 제1장 총칙

### 제1조(목적)

<지식과 교양>은 교육부의 「연구윤리 확보를 위한 지침」(교육부훈령 제263호)을 준수한다. 본 규정은 목원대학교 교양교육혁신연구센터에서 발행하는 <지식과 교양>에 수록되는 학술발표와 논문 등 저작물의 투고, 심사윤리 등에 관한 내용을 정하는 것에 목적이 있다. 본 규정에 제시되지 않은 사항은 교육부의 「연구윤리 확보를 위한 지침」을 우선해 따른다.

### 제2조(적용대상 및 서약)

- 1) <지식과 교양>의 편집위원 및 학술운영위원, 논문 심사위원, 투고자는 본 규정을 준수하기로 서약하여야 한다.(서약서, 별첨 1, 2)
- 2) <지식과 교양>의 편집위원회는 원고모집을 공고할 때 본 규정을 함께 공고하여야 하고, 심사자는 심사를 승낙할 때 본 규정을 준수하기로 서약하여야 한다.
- 3) 투고자는 논문 투고시 연구윤리를 준수할 것을 서약하는 ‘연구윤리규정준수서약서’와 한국연구재단 한국학술지인용색인(<http://www.kci.go.kr>)에서 제공하는 ‘문헌 유사도 검사’ 서비스의 검증결과(KCI 문헌유사도 검사 종합결과 확인서)를 반드시 함께 제출해야 한다.

### 제3조(저자의 투고윤리기준 및 연구부정행위의 정의)

원고는 독창성을 갖는 저작물이어야 하며, 다른 정기학술지나 단행본에 이미 발표된 것이 아니어야 한다. 또한 타인의 저작물을 표절한 내용이 담겨서는 아니 된다. 타인의 저작물은 문서를 포함한 이미지 자료도 포함된다. 표절의 기준은 국가기관 혹은 아래의 기준을 따른다.

#### 1) 표절 :

- (1) 원저자의 아이디어, 논리, 고유한 용어, 데이터, 분석 체계 등을 출처를 명확하게 밝히지 않고 의도적으로 자기 것인 것처럼 활용하거나 무단으로 사용하는 경우로, 이는 사용언어가 다른 경우에도 해당한다.
- (2) 타인의 저술이나 논문의 핵심 개념의 전부 또는 일부를 인용부호 없이 원문 그대로 옮기거나 광범위하게 인용하는 경우
- (3) 가져온 원 저작물의 출처를 밝혔더라도 인용된 저작물이 내용 또는 분량에서 새로운 저작물의 주된 부분을 구성하게 되는 경우
- (4) 타인의 연구계획서 및 기고된 논문에 대한 동료심사를 통해 연구에 직접적으로 관여하지 않았음에도 아이디어 전체나 일부분을 그대로 또는 피상적으로 수정하여 자신의 이름으로 발표하여 타인의 연구를 도용하는 경우

#### 2) 위조 : 실험, 관찰 등의 존재하지 않는 자료나 연구결과 등을 허위로 만들어내는 행위

#### 3) 변조 : 연구 재료·장비·과정 등을 의도적으로 조작하거나 자료를 마음대로 변형·삭제하는 행위

- (1) 수집한 원 자료의 내용을 결과를 왜곡할 의도로 변경, 누락, 추가하는 것
- (2) 연구기록에서 날짜나 실험과정을 사후에 바꾸는 것
- (3) 연구대상이나 연구방법 등을 사실과 다르게 설명하는 것
- (4) 임의로 표본을 자르거나 통계 분석 결과를 그릇되게 설명하는 것

#### 4) 중복 게재 :

- (1) 게재 예정이거나 심사 중인 연구물을 포함해 자신이 기존에 발표한 논문, 자료, 연구결과를 인용 없이 동일 언어 또는 다른 언어로 중복하여 학회지에 재수록하는 경우로, 사전에 해당 학술지의 허락을 받는 경우는 중복게재에 해당하지 않을 수 있다.
- (2) 대부분의 연구 결과가 같고 대부분 문장이 같은 경우도 중복게재에 해당한다.
- (3) 단행본이나 정기학술지에 출간되지 않은 자신의 석, 박사 학위논문의 일부를 활용하여 작성된 원고는 중복게재에 해당한다. 단 자신이 이미 발표한 저작물을 부분적으로 활용하며 새로운 학술적 논점을 추가시켜 분석하고 있는 저작물은 중복게재에 해당하지 않을 수 있다. 다만 그 작성 경과를 반드시 저작물에 적시하여야 한다.

#### 5) 부당한 저자표시

연구내용 또는 결과에 대하여 공헌 또는 기여를 한 사람에게 정당한 이유 없이 논문저자 자격을 부여하지 않거나, 공헌 또는 기여를 하지 않은 자에게 감사의 표시 또는 예우 등을 이유로 논문저자 자격을 부여하여서는 아니 된다.

- (1) 연구에 실질적으로 공헌 또는 기여하지 않은 사람을 제1저자, 공동 저자 또는 교신저자로 올리는 경우
- (2) 연구내용 또는 결과에 대하여 과학적·기술적 공헌 또는 기여를 한 사람에게 정당한 이유 없이 논문저자 자격을 부여하지 않는 경우
- (3) 논문의 저자 중 특수관계인(미성년 연구자, 논문 투고자의 가족(배우자, 자녀 등 4촌 이내))으로서, 논문투고의 공동저자일 경우 논문의 투고, 심사, 출간 과정에서 위반행위에 대한 조사 가능성이 있는 경우
- (4) 논문에서 저자는 주저자(제1저자), 교신저자, 공동저자로 나눈다.

(1) 저자가 2인 이상인 경우 각 저자의 역할을 표시하여야 한다. 연구와 논문작성에 있어서 가장 많은 기여를 한 저자를 “주저자”로, 논문의 투고, 심사, 출간 과정에서 <지식과 교양> 편집위원회, 혹은 운영위원회 등과 연락을 담당할 저자를 “교신저자”로 표시한다.

#### (2) 교신저자

- ① 교신저자는 논문투고 및 심사자와 교신하는 투고의 전 과정을 책임지는 연구책임자이다.
- ② 교신저자는 공동저자의 표시와 그 순서에 대하여 입증책임을 지고, 저자 표시 순서에서 맨 뒤에 배치한다.
- ③ 교신저자는 공동저자들에게 최종 논문을 회람하여야 하고 투고 사실을 알려 확인받아야 한다. 또한 논문 심사 후 수정을 해야 하는 경우에도 교신저자는 이를 공동 저자에게 알려서 승인을 받아야 한다.

#### (3) 주저자(제1저자)

저자의 표시 순서에서 제일 앞에 두고, 데이터를 수집하고 실험한 자, 그 결과를 해석하고 원고 초안을 작성한 연구의 주요 기여자이다.

#### (4) 공동저자

- ① 연구에 참여한 공동 연구원 및 연구보조원, 연구 수행 중 중요한 연구 정보를 상의하고 결론에 도달하는데 기여한 자이다.
- ② 공동저자의 포함 범위는 연구의 계획, 개념 확립, 수행, 결과분석 및 연구 결과의 작성에 현격히 기여한 자이다.
- ③ 공동저자의 표시순서는 연구에 참여한 상대적 기여도에 따라 배치한다. 저자 표시순서는 교신저자 주도하에 참여한 저자들 간의 합의에 의해 결정되어야 한다.

### 제4조(젠더혁신정책)

투고자의 논문은 젠더혁신 정책에서 추천하는 가이드라인(<http://gister.re.kr>)을 성실히 준수하여야 한다.

- 1) 논문은 생물학적 차이를 나타내는 성(sex)과 정체성에 관한 것이거나 정신적 혹은 문화적 구분을 나타내는 젠더(gender)를 구별하여 사용하여야 한다.
- 2) 논문은 연구 참가자의 성, 젠더, 또는 둘 모두를 보고해야 하며, 동물이나 세포의 성을 보고해야 한다. 또한 성과 젠더를 결정하기 위해 사용된 방법도 기술해야 한다.
- 3) 연구내용이 한쪽 성 또는 젠더만을 대상으로 한 경우, 저자는 명백한 경우를 제외하고(예를 들면 전립선암) 그 이유를 논문 내에 합리적으로 설명해야 한다.
- 4) 저자는 인종(race) 또는 민족집단(ethnicity)을 결정한 방법과 그 구분의 연구상 필요성을 기술하여야 한다.

### 제5조(편집위원의 편집윤리기준)

- 1) 편집위원은 투고된 저작물에 대하여 지체 없이 심사에 관한 적절한 조치를 취해야 하며, 투고된 저작물의 게재 여부를 결정하는 모든 책임을 진다.
- 2) 편집위원은 투고된 저작물을 저자의 성별, 나이, 소속기관은 물론이고 어떤 선임견이나 사적인 친분과도 무관하게 오로지 저작물의 질적 수준과 투고규정 및 심사규정에 근거하여 공정하게 취급하여야 한다.
- 3) 편집위원은 투고된 저작물의 심사를 해당 분야의 전문적 지식과 공정한 판단능력을 지닌 심사자에게 의뢰하여야 한다.
- 4) 편집위원은 투고된 저작물의 게재가 결정될 때까지는 저자에 대한 사항이나 저작물의 내용을 공개해서는 아니 되고, 저자의 인격과 학문의 자유를 존중하여야 한다.

### 제6조(심사자의 심사윤리기준)

- 1) 심사자는 편집위원회가 심사 의뢰하는 저작물을 심사기준이 정한 바에 따라 성실하게 심사하고, 심사결과를 편집위원회에 통지하여야 한다. 이 경우 자신이 해당 저작물의 내용을 평가하는 데에 책임자가 아니라고 판단될 경우에는 그 사실을 편집위원회에 지체 없이 통지하여야 한다.
- 2) 심사자는 논문 투고자와 동일 기관 소속이어서는 아니 되며, 심사자는 개인적인 학술적 신념이나 저자와의 사적인 친분관계를 떠나 객관적이고 공정한 기준에 의해 저작물을 심사하여야 한다. 심사자는 저자의 인격과 학문의 자유를 존중해야 하고, 충분한 근거를

명시하지 않은 채 또는 심사자 본인의 관점이나 해석과 상충된다는 이유로 게재불가 또는 전면수정 후 재투고로 결정해서는 아니 된다.

3) 심사자가 투고된 저작물이 제3조의 각항을 위반한 사실을 발견한 때에는 지체없이 그 사실을 편집위원회 및 제7조에 의한 윤리위원회에 알려야 한다.

4) 심사자는 심사를 의뢰받은 사실, 심사대상 저작물의 모든 사항 등을 누설하여서는 아니 된다. 저작물이 게재된 학술지가 출판되기 전에 저자의 동의 없이 저작물의 내용을 인용해서는 아니 된다.

## 제2장 윤리위원회의 설치 및 운영

### 제7조(윤리위원회의 설치 및 기능)

1) 본 규정의 목적을 달성하기 위하여 <지식과 교양>의 윤리위원회를 설치한다.

2) 윤리위원회는 목원대학교 교양교육혁신연구센터장 및 편집위원장, 교양교육혁신연구센터장이 위촉하는 인사 5인 내외로 구성되며, 교양교육혁신연구센터장이 그 위원장을 맡는다.

3) 위원장은 위원회의 회의를 소집하고, 회의는 특별한 규정이 없는 한 재적위원 과반수 출석과 출석위원 과반수 찬성으로 의결한다.

4) 위원회에서 필요하다고 인정될 때에는 관계자를 출석케하여 의견을 청취할 수 있다.

5) 회의는 비공개를 원칙으로 한다.

6) 연구윤리위원회 연구윤리의 확립과 관련된 다음 각 호의 사항을 심의의결한다.

- (1) 연구윤리 제도 수립 및 운영에 관한 사항
- (2) 연구 부정행위 조사 결과의 처리 및 후속 제재 조치에 관한 사항
- (3) 조사위원회 구성 및 조사 결과 승인에 관한 사항
- (4) 제보자 보호 및 비밀 유지에 관한 사항
- (5) 기타 위원장이 부치는 사항

### 제8조(위원회의 권한과 의무)

1) 위원회는 조사과정에서 제보자, 피조사자, 증인에 대하여 출석과 자료 제출을 요구할 수 있다.

2) 위원회는 증거의 멸실, 파손, 은닉 또는 변조 등을 방지하기 위하여 상당한 조치를 취할 수 있다.

3) 위원회 위원은 심의와 관련된 제반 사항에 대하여 비밀을 준수하여야 한다.

## 제3장 위반행위의 조사

### 제9조(위반행위의 조사 개시)

1) 위원회는 구체적인 제보가 있거나 상당한 의혹이 있을 경우에는 본 규정 위반행위(이하 '위반행위'라고 한다)의 존재 여부를 조사하여야 한다.

2) 위원장은 편집위원장과 협의하여 예비조사를 실시할 수 있다.

### 제10조(출석 및 자료제출 요구)

1) 위원회는 제보자·피조사자·증인 및 참고인에 대하여 출석을 요구할 수 있으며, 이 경우 피조사자는 이에 반드시 응해야 한다.

2) 위원회는 피조사자에게 자료의 제출을 요구할 수 있다.

3) 위반행위의 입증은 윤리위원회에 있다. 다만, 피조사자 자료제출을 거부하거나 파기한 경우에는 피조사자에게 입증책임이 있다.

### 제11조(위반행위 조사의 기간)

1) 위반행위의 조사 기간은 예비조사와 본조사로 나누어 실시한다. 예비조사는 제보 또는 신고일로부터 30일 이내에 착수하며, 본 조사는 예비조사 개시일로부터 6개월 이내에 종료하여야 한다.

2) 위반행위에 대한 조사시효는 만 5년으로 한다. 그 이전의 부정행위에 대해서는 접수하였더라도 처리하지 않음을 원칙으로 한다.

3) 다음에 해당될 경우에는 위반행위에 대한 조사를 실시하여야 한다.

- (1) 5년 이전의 위반행위라도 후속 연구의 기획, 연구비 신청, 연구의 수행, 연구결과와 보고 및 발표가 5년 이내일 경우.
- (2) 공공의 복지 또는 안전에 위험이 발생하거나, 발생할 우려가 있는 경우.

### 제12조(제보자와 피조사자의 권리 보호 및 비밀엄수)

1) 어떠한 경우에도 제보자의 신원을 직, 간접적으로 노출시켜서는 안 되며, 제보자의 신원은 반드시 필요한 경우가 아니면 조사결과

보고서에 포함하지 아니 한다.

- 2) 위반행위 여부에 대한 검증이 완료될 때까지 피조사자의 명예나 권리가 침해되지 않도록 비밀을 준수하고, 윤리위원회의 심사를 통해 구체적인 혐의가 인정되기 이전까지 피조사자는 연구윤리를 위반하지 않은 것으로 본다.
- 3) 제보, 조사, 심의, 의결 등 조사와 관련된 모든 사항은 비밀로 하며, 조사에 직·간접적으로 참여한 자는 조사와 직무수행 과정에서 취득한 모든 정보를 부당하게 누설하여서는 아니 된다. 다만 공개의 필요성이 있는 경우 위원회의 의결을 거쳐 공개할 수 있다.

### 제13조(제척, 기피, 회피)

- 1) 당해 조사와 직접적인 이해관계가 있는 위원은 조사 및 안건의 심의, 의결에서 제척된다.
- 2) 제보자 또는 피조사자는 위원에게 공정성을 기대하기 어려운 사정이 있는 때에는 그 이유를 밝혀 기피를 신청할 수 있다. 위원회의 의결로 기피신청이 인용된 경우에는 당해 안건의 조사 및 심의, 의결에 관여할 수 없다.
- 3) 위원은 제1항 또는 제2항의 사유가 있는 경우에는 위원장의 허가를 얻어 회피할 수 있다.

### 제14조(이의제기 및 진술기회의 보장)

위원회는 제보자와 피조사자에게 의견진술, 이의제기 및 반론의 기회를 동등하게 보장하여야 하며 관련 절차를 사전에 알려주어야 한다.

### 제15조(판정)

- 1) 위원회는 이의제기 또는 반론의 내용을 토대로 조사내용 및 결과를 확정한다.
- 2) 위원회는 재적위원 과반수 출석과 출석위원 3분의 2이상의 찬성으로, 피조사 사실과 관련한 피조사자의 위반행위 여부를 확인하는 판정을 한다.

## 제4장 조사 이후의 조치

### 제16조(조사결과에 따른 조치)

- 1) 윤리위원회가 위반행위에 대하여 제재하기로 결정한 경우에는 다음 각 호의 제재를 부과하여야 한다.
  - (1) 본 규정에 위반된 저작물이 <지식과 교양>에 게재된 경우에는 해당 저작물의 게재의 소급적 무효화 및 논문목록에서 삭제
  - (2) 향후 10년 이상 <지식과 교양> 투고 금지
  - (3) 본 규정의 위반 사실을 <지식과 교양> 및 교양교육혁신연구센터 홈페이지에 공지
  - (4) 본 규정의 위반 사실을 한국연구재단에 통보
  - (5) 기타 윤리의 준수를 위해서 필요한 사안으로서 윤리위원회가 정하는 제재사항
- 2) 전항 제3호의 공지는 저자명, 논문명, 논문의 수록 권·호수, 취소일자, 취소이유 등이 포함되어야 한다.

### 제17조(결과의 통지)

위원장은 조사 결과에 대한 위원회의 결정을 서면으로 작성하여 지체없이 제보자 및 피조사자 등 관련자에게 이를 통지한다.

### 제18조(재심의)

피조사자 또는 제보자는 위원회의 결정에 불복할 경우 제17조의 통지를 받은 날부터 20일 이내에 이유를 기재한 서면으로 위원회에 재심을 요청할 수 있다.

### 제19조(명예회복 등 후속조치)

재심의 결과 위반행위가 없었던 것으로 확정될 경우, 위원회는 피조사자 혹은 혐의자의 명예회복을 위해 노력하여 적절한 후속조치를 취할 수 있다.

### 제20조(기록의 보관 및 공개)

- 1) 조사와 관련된 기록은 조사 종료 시점을 기준으로 5년간 보관하여야 한다.
- 2) 판정이 끝난 이후 결과는 교양교육혁신연구센터 <지식과 교양> 운영위원회와 편집위원회에 보고되어야 한다. 다만, 제보자, 조사위원, 참고인, 자문에 참여한 자의 명단 등 신원과 관련된 정보에 대해서는 당사자에게 불이익을 줄 가능성이 있을 경우에 위원회의 결의로 그 공개대상에서 제외할 수 있다.

## 제5장 보칙

### 제21조(개정)

본 규정은 <지식과 교양> 편집위원회의 결의에 의하여 개정될 수 있다.

### 부 칙

- 1)(시행일) 본 규정은 2018년 3월 1일부터 시행한다.
- 2)(시행일) 본 개정 규정은 2021년 3월 1일부터 시행한다.
- 3)(시행일) 본 개정 규정은 2022년 3월 1일부터 시행한다.

