

AI는 좋은 관객이 될 수 있는가?

- 생성형 AI 기반 관객 반응에 대한 한 안무가의 회고적 수용 경험 -

임준혁*

I. 서론

II. 연구 방법

III. 연구 결과 및 분석

IV. 결론 및 제언

참고문헌

Abstract

I. 서론

생성형 인공지능(Generative AI)의 발전은 예술 창작의 환경과 방식에 적지 않은 변화를 가져오고 있다. 텍스트, 이미지, 음악 등 다양한 영역에서 AI는 보조 도구를 넘어 창작에 개입하는 새로운 행위자로 논의되며, 이러한 흐름은 무용 분야로도 확장되어 안무 생성, 동작 분석, 무용 교육 등의 연구가 축적되고 있다(Liu & Sra, 2024; Nogueira et al., 2024; Wang, 2024; Baía Reis et al., 2025). 그러나 이들 논의는 대체로 AI를 ‘생산하는 행위자’, 즉 안무를 만들고, 동작을 분석하고, 기술을 가르치는 도구로 전제해 왔다. AI가 완성된 작품을 ‘읽고 받아들이는’ 수용적 위치에 설 수 있는가, 그리고 그 읽기가 창작자에게 어떤 의미를 가지는가의 문제는 상대적으로 거의 다루어지지 않았다.

무용 창작에서 관객의 반응은 단순한 감상이나 평가를 넘어 작품의 해석과 의미 생성에 참여하는 과정으로 이해되어 왔다(전예화, 2025; 김지영·박현정, 2012). 무용학에서 관객은 공연을 수동적으로 감상하는 존재가 아니라 의미 생성에 참여하는 주체로 논의되며(Reason & Reynolds, 2010; Foster, 2011), 특히 Reason과 Reynolds(2010)는 운동감각적 공감을, Foster(2011)는 안무적 공감을 통해 관객이 자신의 신체 경험을 동원해 작품을 수용한다고 보았다. 안무가는 창작 내내 ‘누가 이 움직임의 보고, 어떻게 읽을 것인가’를 상상하지만, 그 관객의 시선은 작품이 무대에 오르기 전까지 안무가의 머릿속 상상으로만 존재한다. 바로 이 지점에서 본 연구의 질문이 출발한다. 만약 생성형 AI가 완성된 작품에 대해 관객의 위치에서 해석적·수용적 반응을 제공한다면, 창작자는 자신이 상상해 온 관객의 시선을 외부화된 텍스트의 형태로 처음 마주하게 되는 셈이다. 이때 창작자는 그 반응을 어떻게 받아들이고 의미화하는가. 다만 AI는 텍스트 기반의 해석적 반응을 제공할 수 있을 뿐, 인간 관객의 체현적 공감과 같은 차원에 놓이기는 어렵다(Reason & Reynolds, 2010; Foster, 2011). 따라서 본 연구가 다루는 ‘AI 관객성(AI audiencehood)’은 인간

* 국민대학교 예술대학 무용전공 겸임 교수, rimbak@naver.com

관객의 체현적 관객성과 구별되는 차원으로 전제된다.

기존의 생성형 AI와 예술 창작 연구는 주로 AI의 생산 능력, 공동 창작 가능성, 창작 진정성, 예술가 정체성 문제를 중심으로 전개되어 왔고(Zhou & Lee, 2024; Messer, 2024; Bird, 2024), 국내에서도 문화예술 분야의 AI 창작 실태(김종국, 2025)와 창작도구 유형(정지운, 2022)을 다룬 연구가 이루어졌다. 그러나 이러한 논의는 AI가 무엇을 만들어 내는가에 집중했을 뿐, AI가 완성된 작품을 어떻게 읽어 주며 그 읽기를 창작자가 어떻게 수용하는가는 본격적으로 묻지 않았다. 또한 기존 피드백 연구도 대체로 교정적 피드백에 주목해 왔으며(Li, 2025; Chen, 2025), 작품에 대한 감상·해석·관객적 반응을 다루는 창작적·관객적 피드백 논의는 충분히 축적되지 못했다.

본 연구는 AI가 실시간 창작 과정에 개입하여 창작자의 선택을 변화시키는 국면을 다루지 않는다. 대신 이미 완성된 작품에 대한 사후적 수용이라는 별개의 국면에 주목하며, 이를 통해 ‘AI 관객성’이라는 개념을 발견적으로 생성하는 데 목적을 둔다. 이러한 설계는 다음과 같은 이점을 가진다. 첫째, 창작자의 선택이 이미 종결된 완성작을 대상으로 하므로, AI의 반응이 창작을 ‘바꾸는’ 효과와 뒤섞이지 않은 채, 창작자가 그 반응을 어떻게 해석하고 의미화하는가를 비교적 선명하게 관찰할 수 있다. 둘째, 창작 당시의 일지·영상 등 기록 자료가 남아 있어, 창작자의 회고가 기억에만 의존하지 않고 당대의 흔적과 대조될 수 있다. 셋째, 이는 AI가 실시간 도구를 넘어 완성된 작품을 다시 보게 하는 사후적 성찰 장치로 기능할 수 있는지를 탐색하게 해 준다. 다만 이 설계는 AI 반응이 실제 창작 행동을 어떻게 변화시키지는 밝힐 수 없다는 한계를 함께 지니며, 본 연구는 이를 처음부터 연구의 범위 밖에 둔다.

이러한 배경에서 본 연구의 목적은 다음과 같다. 생성형 AI가 관객의 위치에서 완성작에 대한 해석적·수용적 반응을 제공할 때, 한 안무가가 이를 어떻게 받아들이고 해석하는지, 그리고 그 경험이 자신의 작품 이해와 창작자 정체성에 대한 사후적 인식과 어떻게 연결되는지를 구체적으로 살펴보는 것이다. 나아가 기존에 남아 있는 평론·수용 자료와의 비교를 통해, AI가 어떤 의미에서 ‘좋은 관객’이 될 수 있고 어디에서 그 한계가 드러나는지를 검토한다. 이때 본 연구는 이러한 단일 사례에 대한 심층적 탐색을 통해, 인간 관객성과 구별되는 ‘AI 관객성’의 개념적 윤곽을 생성·제안하는 것을 궁극적 목적으로 삼는다. 따라서 본 연구의 단일 사례는 일반화를 위한 표본이 아니라, 새로운 개념을 발견적으로 예시하기 위한 도구적 사례(instrumental case)로 설정된 것이다(Stake, 1995).

이에 따라 다음 연구 질문을 설정하였다. 첫째, 무용 창작자는 사후적으로 제시된 생성형 AI의 관객 반응을 어떻게 수용하고 해석하는가. 둘째, AI 관객 반응은 창작자의 정체성과 표현 전략에 대한 회고적 이해와 어떠한 관련을 가지는가. 셋째, 인간 관객 또는 평론의 수용 자료와 AI 관객 반응은 어떠한 공통점과 차이를 보이는가. 본 연구는 인간이 AI를 사회적 행위자처럼 대하는 경향(Nass & Moon, 2000; Jiang et al., 2024)을 이론적 배경으로 참조한다.

II. 연구 방법

1. 연구 설계

본 연구는 질적 사례연구(qualitative case study) 방법을 적용하였다. 사례연구는 특정 현상을 그것이

놓여 있는 실제 맥락 속에서 이해하고자 할 때 유용한 연구 접근으로 알려져 있다(Yin, 2018). 본 연구가 다루고자 하는 문제는 무용 창작의 맥락에서 생성형 AI의 관객 반응이 창작자에게 어떠한 관객적 의미를 가지는가에 관한 것으로, 이는 작품 자체뿐 아니라 창작 당시의 자료, 사후적 회고, 그리고 AI와의 상호작용이 함께 얹혀 있는 현상으로 이해할 수 있다. 따라서 본 연구에서는 이러한 맥락적 특성을 고려할 수 있는 질적 사례연구를 통해 접근하고자 하였다.

아울러 본 연구는 이미 완료된 작품과 그 창작 자료를 바탕으로 생성형 AI의 관객 반응을 사후적으로 구성하고, 이에 대한 창작자의 해석을 살펴보는 단일 사례연구(single-case study)로 설계하였다. 이는 실시간 창작 개입을 관찰하는 연구와는 구별되는 방식으로, AI 관객성의 가능성과 한계를 탐색하기 위한 하나의 사례적 접근으로 볼 수 있다. 또한 본 연구는 특정 사례 자체를 기술하는 데 그치지보다, 이 사례를 통해 무용 창작에서 AI의 관객 반응이 어떠한 의미로 경험될 수 있는지를 보다 구체적으로 이해하고자 하였다. 점에서 도구적 사례연구(instrumental case study)의 성격을 가진다(Stake, 1995).

이때 본 연구의 목적은 ‘인간 관객성과 구별되는 AI 관객성’이라는, 기존 이론으로 충분히 포착되지 않는 현상의 개념적 윤곽을 발견적으로 생성하는 데 있다. 이처럼 새로운 개념의 구조를 탐색할 때 하나의 사례를 깊이 들여다보는 접근은, 다수 사례로부터 통계적·경험적 일반화를 도출하려는 접근보다 오히려 연구 목적에 부합한다. 즉 본 연구에서 단일 사례는 모집단을 대표하는 표본(sample)이 아니라, 개념을 예시하고 그 경계를 드러내는 발견적 장치(heuristic device)로 기능한다. 따라서 본 연구의 결과는 ‘무용 창작 일반’에 대한 일반화로 제시되지 않으며, 한 안무가의 회고적 수용 경험에 대한 심층적 해석을 통해 후속 연구가 검토할 수 있는 개념적 단서를 제안하는 데 그 목적이 있다.

2. 연구 참여자

본 연구의 참여자는 한국춤을 기반으로 동시대적 창작 작업을 수행해 온 전문 안무가 1인(이하 ‘참여자 A’)이다. 참여자 A는 15년 이상의 창작 경력을 지닌 여성 안무가로, 예술단체를 이끌며 다수의 창작 작품을 발표해 왔다. 전통춤의 신체 어법과 호흡을 토대로 한국 춤 어휘를 현대적으로 재해석하는 작업 세계를 형성해 왔으며, 사회적·정서적 문제의식을 반영한 작품 창작을 지속해 온 인물로 이해할 수 있다. 또한 새로운 매체와 해석 방식에 비교적 개방적인 태도를 지니고 있었다.

참여자 선정은 대표성을 전제한 표집이 아니라, 연구 목적에 비추어 정보가 풍부한 사례를 택하는 목적적 표집(purposive sampling)에 따른 것이다(Patton, 2015). 특히 참여자 A의 작업은 언어화·시각화가 어려운 한국춤의 호흡과 여백을 중심에 두고 있는데, 이러한 특성은 결과적으로 AI의 관객 반응이 포착하는 것과 포착하지 못하는 것의 경계, 즉 ‘AI 관객성’의 경계를 살펴보기에 유용한 조건이 되었다.

참여자 선정 기준은 다음과 같다. 첫째, 전문적 무용 창작 활동을 지속하고 있는 안무가일 것. 둘째, 자신의 과거 창작 자료를 연구 목적으로 제공하고, 이를 바탕으로 생성된 AI의 관객 반응에 대해 회고적으로 성찰할 수 있을 것. 셋째, 자신의 창작 경험과 작품 형성 과정을 언어화할 수 있을 것. 참여자 A는 본 연구의 취지에 동의하고, 자신이 과거에 창작·발표한 특정 작품의 관련 자료를 제공하는 한편, 해당 자료를 기반으로 생성된 AI의 관객 반응에 대한 인터뷰와 해석 과정에 참여하기로 동의하였다.

참여자의 인적 사항은 익명화하여 제시하였으며(구체적 익명화 방식은 7절에서 기술한다), 그 이유는 다음과 같다. 익명화는 참여자가 자신의 작품이나 AI 반응에 대한 비판적 견해를 솔직하게 진술할 수 있

도록 하기 위한 선택이자, 본 연구의 초점이 특정 안무가의 작업 세계 분석이 아니라 ‘AI 관객성’ 개념의 탐색에 있기 때문이기도 하다. 같은 이유에서 제목 또한 특정 창작자나 작품이 아니라, 연구가 생성하려는 개념과 그 경험적 초점을 드러내는 방식으로 설정하였다.

3. 연구 대상 작품 및 자료 구성

본 연구는 참여자 A가 과거에 창작·발표한 특정 작품 1편(이하 ‘작품 X’)을 연구 대상으로 삼았다. 작품 X는 이미 창작과 공연이 완료된 작품으로, 본 연구는 해당 작품의 생성 과정과 결과물을 사후적으로 재구성하는 방식으로 진행되었다.

본 연구에서 활용한 자료는 다음과 같다. 첫째, 작품 X의 창작 당시 작성된 안무 및 연습 일지. 둘째, 창작 과정에서 생산된 동작 리서치 영상 5개. 셋째, 작품에 대해 발표된 평론가의 평 및 비평 텍스트. 넷째, 작품의 초기 단계 기록 영상. 다섯째, 최종 공연 영상이다.

이 자료들은 작품의 창작 의도, 움직임 형성 과정, 장면 구성의 변화, 외부 수용의 흔적, 최종 결과물의 특성을 다층적으로 보여주는 자료로서, 본 연구에서 AI 관객 반응 생성의 기초 자료이자 참여자 회고 인터뷰의 촉발 자료로 활용되었다. 다만 이 자료들은 그 성격과 형태에 따라 AI에 입력되는 방식이 달랐는데, 구체적인 입력 및 매개 방식은 다음 절에서 기술한다.

4. AI 관객 반응 생성 절차

가. AI 관객 반응 생성 절차 설계

본 연구에서 활용한 AI 관객 반응은 대규모 언어 모델(Large Language Model, LLM)을 기반으로 생성하였다. 구체적으로 OpenAI의 GPT-5.4 모델을 사용하였으며(2026년 4월 기준), 프롬프트는 AI가 ‘관객’의 위치에서 작품에 대한 해석적·수용적 반응을 제공하도록 설계하였다.

다만 본 연구의 ‘AI 관객 반응’은 별도로 개발된 시스템의 산출물이 아니라, 연구자가 작품 자료를 선별·요약하여 구성한 입력문과 프롬프트에 GPT-5.4가 응답한 결과물이다. 즉 AI가 작품을 자율적으로 관람한 반응이 아니라, 연구자의 자료 구성에 의해 매개된 생성물이다. 본 연구는 이러한 매개성을 한계로만 보지 않고, 텍스트화된 자료를 경유해서만 성립하는 ‘AI 관객성’의 본질적 조건으로 이해하며, 이는 결론에서 다시 논의한다.

프롬프트 설계의 핵심 원칙은 다음과 같다. 첫째, AI에게 무용 비평가나 전문가가 아닌 ‘관객’의 역할을 부여하였다. 이는 기술적 평가가 아닌 수용적·해석적 반응을 유도하기 위함이다. 둘째, 작품에 대한 정서적 반응, 이미지 연상, 의미 해석, 인상적인 장면 등을 포함하도록 요청하였다. 셋째, 긍정적 반응과 비판적 반응을 모두 포함하되, 가능한 한 건설적 관점을 유지하도록 하였다. 넷째, AI 관객 반응은 실시간 창작 과정에 대한 즉각적 반응이 아니라, 완성된 작품과 그 기록 자료를 바탕으로 한 사후적 관객 반응으로 구성하였다.

실제 사용한 프롬프트의 예시는 다음과 같다.

www.kci.go.kr

[프롬프트 예시]

“당신은 무용 공연을 관람하는 관객입니다. 아래에 제시되는 무용 작품의 설명과 창작 관련 자료를 읽고, 관객의 입장에서 솔직한 반응을 작성해 주세요. 다음 항목을 포함해 주세요: (1) 작품을 보며 느낀 감정이나 정서적 반응, (2) 떠오르는 이미지나 연상, (3) 작품이 전달하고자 하는 의미에 대한 당신의 해석, (4) 가장 인상 깊었던 장면과 그 이유, (5) 관객으로서 아쉽거나 더 보고 싶었던 부분. 전문적 비평이 아닌, 관객으로서의 자연스러운 반응을 중심으로 작성해 주세요.”

AI에 입력한 자료는 (1) 작품의 안무 의도 및 개요, (2) 주요 장면에 대한 상세 서술, (3) 무대 구성·음악·의상 등의 정보, (4) 초기 기록 영상 및 최종 공연 영상, (5) 안무 및 연습 일지와 동작 리서치 자료에서 추출한 핵심 내용이다. 이때 자료 유형에 따라 입력 방식이 달랐다. 안무 및 연습 일지, 동작 리서치 자료, 초기 기록 영상은 연구자가 정리한 기술문 형태로 입력하였고, 최종 공연 영상은 영상 파일 자체를 GPT-5.4에 입력하였다(용량 제약으로 약 3분 단위 분할 입력). 이때 모델은 영상을 연속적으로 ‘시청’하는 것이 아니라 일정 간격으로 추출된 프레임과 음성 정보를 분석하므로, AI는 무대 구성, 수행 주체의 배치, 장면 전환, 전체 정서 흐름 등을 프레임 단위 정보로부터 읽어 반응하였다. 다만 이 방식은 미세한 움직임이나 호흡과 같은 연속적 요소를 충분히 포착하기 어렵다는 한계를 지닌다. 모든 AI 관객 반응 텍스트는 원문 그대로 보존하여 분석 자료로 활용하였다.

나. AI 관객 반응 생성 절차

AI 관객 반응의 생성은 작품 X의 창작 자료를 내용상 몇 개의 주요 국면으로 재구성한 뒤, 각 국면에 대해 AI가 관객적 반응을 제시하도록 하는 방식으로 이루어졌다. 예를 들어 초기 구상 및 움직임 탐색 단계, 장면 구성의 발전 단계, 초기 기록 영상이 보여주는 중간 형상, 최종 공연 단계 등으로 자료를 구획하고, 각 구획별로 작품을 본 관객의 입장에서 반응을 생성하게 하였다. 이 과정은 다음 <그림 1>과 같은 절차로 이루어졌다.



<그림 1> AI 관객 반응 생성 절차

먼저 연구자는 안무 및 연습 일지, 동작 리서치 영상, 초기 기록 영상, 최종 공연 영상, 평론가의 평을 반복 검토하면서 작품의 형성 과정을 요약·정리하였다. 다음으로 각 자료의 성격에 따라 작품의 주요 장면, 움직임의 특성, 정서적 분위기, 구성상의 변화, 외부 수용의 쟁점을 정리한 뒤, 이를 AI 입력문으로 구성하

였다. 앞서 기술한 바와 같이 자료 유형에 따라 입력 방식에 차이가 있었으며(기술문 기반 입력과 영상 직접 입력의 병행), 자료별 요약과 반영 방식은 다음 <표 1>과 같다.

<표 1> AI 관객 반응 생성을 위한 자료별 요약 및 반영 방식

자료명	자료 구분	AI 입력 반영 여부	핵심 요약	AI 입력문에 넣을 핵심 요소	인터뷰 연계 주제	비고
안무 및 연습 일지	창작 기록 자료	요약 후 반영	작품 의도, 수정 과정, 반복 키워드	작품 출발점, 장면 형성 이유, 수정 흔적	창작 맥락 회고 / 수정 전략의 회고적 재해석	익명화 필요
동작 리서치 영상 1	영상 자료	요약 후 반영	초기 움직임 탐색	움직임 특징, 분위기, 이미지	창작 맥락 회고 / 창작적 거울	장면 요약 필요
동작 리서치 영상 2	영상 자료	요약 후 반영	초기 장면 실험	반복, 공간 사용, 신체 중심		.
동작 리서치 영상 3	영상 자료	요약 후 반영	구조화 과정	연결 방식, 전환, 정서 변화	창작 맥락 회고 / 수정 전략의 회고적 재해석	.
동작 리서치 영상 4	영상 자료	요약 후 반영	수정·변형	삭제/강화 요소		.
동작 리서치 영상 5	영상 자료	요약 후 반영	완성 직전 구조	최종 버전으로 이어진 핵심 장면		.
초기작 기록 영상	기록 영상	요약 후 반영(기술문 형태)	중간 형상	구조·분위기·최종본과 차이	창작 맥락 회고 / 외부의 관점 / 수정 전략의 회고적 재해석	장면 단위 정리
최종 공연 영상	공연 영상	영상 파일 직접 입력 (프레임·음성 분석)	최종 완성본	전체 구조, 주요 장면, 정서 흐름	AI 관객 반응 첫 인상 / 수용 방식 / 인간 반응과의 비교 / 종합 평가	타임코드 권장
평론가의 평	수용 자료	참고만 함 또는 요약 후 반영	외부 해석	핵심 키워드, 해석 쟁점	외부의 관점 / 인간 반응과의 비교	인용 출처 정리

이후 연구자는 각 자료를 바탕으로 작성된 입력문에 동일한 기본 프롬프트를 적용하여 AI 관객 반응을 생성하였으며, 생성된 반응은 자료의 성격과 대응 관계를 확인할 수 있도록 별도로 정리·보관하였다. 이 절차를 통해 생성된 AI 관객 반응은 참여자 A에게 제시되었으며, 참여자는 자신의 실제 창작 당시 의도, 수정 과정, 감각적 경험과 비교하면서 해당 반응을 회고적으로 진술하였다. 참여자의 구체적인 회고적 진술을 수집하기 위한 인터뷰 설계는 다음 절에서 기술한다.

5. 심층인터뷰 및 보조 자료 활용

가. 반구조화된 심층인터뷰

참여자 A를 대상으로 반구조화된 심층인터뷰를 실시하였다. 이 인터뷰는 AI 시스템의 성능이나 피드백 품질을 평가하기 위한 것이 아니라, 창작자가 AI의 관객 반응을 자신의 창작 경험에 비추어 어떻게 수용하고 의미화하는지를 살펴보기 위한 것이다. 이때 참여자가 해석한 대상은 AI가 작품을 자율적으로 관람한 결과가 아니라, 앞서 기술한 대로 연구자의 자료 구성에 의해 매개된 AI 생성 텍스트였음을 전제한다.

인터뷰는 작품 X의 창작 자료 검토와 AI 관객 반응 제시 이후 진행되었으며, 참여자가 당시의 창작 맥락을 회고하고 AI 관객 반응에 대한 해석을 충분히 진술할 수 있도록 구성하였다. 인터뷰 질문은 크게 세 영역으로 이루어졌다.

첫째, 당시 창작 과정에 대한 회고이다. 여기에는 작품의 출발점, 주요 장면 형성 과정, 안무적 선택의 이유, 수정 및 변화의 계기 등이 포함되었다.

둘째, AI 관객 반응에 대한 해석이다. 여기에는 AI 관객 반응이 자신의 작품을 어떻게 읽고 있다고 느꼈는지, 그 해석이 낮설거나 유효하게 느껴진 지점은 무엇인지, 실제 자신의 의도와 어떤 간극이 있었는지에 대한 질문이 포함되었다.

셋째, AI 관객성에 대한 인식이다. 여기에는 인간 관객 또는 평론가의 반응과 비교할 때 AI 관객 반응은 어떤 점에서 유사하거나 상이한지, 창작자에게 어떤 의미를 가질 수 있는지, 향후 활용 가능성과 한계는 무엇인지에 대한 질문이 포함되었다.

반구조화된 인터뷰에서 활용한 핵심 질문 목록은 다음 <표 2>와 같다. 이 질문들은 인터뷰 상황에서 참여자의 응답에 따라 후속 질문으로 유연하게 확장되었다.

<표 2> 반구조화된 인터뷰 핵심 질문 목록

질 문	
1	이 작품을 처음 구상하게 된 계기와 당시 가장 중요하게 생각했던 문제의식은 무엇이었나요?
2	안무 및 연습 일지, 동작 리서치 영상, 초기 기록 영상을 다시 보았을 때, 당시 자신의 창작 방식이나 관심사가 어떻게 떠오르나요?
3	AI 관객 반응을 처음 읽었을 때 어떤 느낌이나 반응이 있었나요? 그 반응이 의미 있다고 느껴졌나요, 아니면 낮설거나 부적절하다고 느껴졌나요?
4	AI 관객 반응 가운데 특히 인상적이거나 유효하다고 느껴진 부분은 무엇이었나요? 그 이유는 무엇이었나요?
5	반대로 AI 관객 반응 가운데 작품을 잘못 읽었다고 느껴지거나 받아들이기 어려웠던 부분은 무엇이었나요?
6	AI 관객 반응을 통해 자신의 작품을 새롭게 보게 되었다고 느낀 순간이 있었나요? 있었다면 어떤 의미에서 그러했나요?
7	AI 관객 반응이 관객에 대한 생각이나 상상을 다시 하게 만든 부분이 있었나요?
8	기존의 평론이나 인간 관객의 반응과 비교했을 때, AI 관객 반응의 가장 큰 차이는 무엇이라고 생각하나요?

9	AI 관객 반응을 읽으면서, 만약 이러한 반응을 창작 당시 접했다라면 다르게 선택했을 수 있다고 느낀 장면이나 흐름이 있었나요?
10	전체적으로 볼 때, AI는 당신에게 어떤 의미에서 ‘관객’이 될 수 있다고 생각하나요? 또는 되기 어렵다고 본다면 그 이유는 무엇인가요?

본 연구의 인터뷰는 실시간 창작 과정의 변화를 종단적으로 추적하기 위한 것이 아니라, 이미 완료된 작품과 그 창작 자료를 바탕으로 한 회고적 해석을 수집하기 위한 것이었다. 따라서 인터뷰는 “당시 실제로 무엇을 했는가”와 “지금 AI 관객 반응을 통해 그것을 어떻게 다시 읽게 되는가”라는 두 층위를 함께 다룰 수 있도록 설계하였다.

나. 기존 수용 자료의 활용

본 연구는 별도의 인간 관객 집단으로부터 새로운 피드백을 수집하는 설계를 취하지 않았다. 대신 작품 X에 대해 이미 생산되어 있는 평론가의 평 및 관련 수용 자료를 보조 자료로 활용하였다. 이러한 자료는 작품이 외부에서 어떻게 읽히고 해석되었는지를 보여주는 참조 자료로서, 참여자의 회고적 진술 및 AI 관객 반응과의 비교를 위한 맥락을 제공하였다.

기존 수용 자료는 본 연구에서 인간 관객의 반응을 직접 대표하는 자료라기보다, 작품에 대한 외부 해석의 흔적을 보여주는 자료로 이해하였다. 따라서 본 연구는 AI 관객 반응과 인간 반응의 차이를 실험적으로 검증하기보다, 참여자가 경험한 외부 반응의 기억과 기록, 그리고 AI가 생성한 관객적 반응을 질적으로 비교·해석하는 데 초점을 두었다. 이러한 점에서 기존 수용 자료는 AI 관객 반응의 의미를 상대화하고 해석의 층위를 풍부하게 하는 보조축으로 기능하였다.

다. 창작 자료의 해석적 활용

본 연구는 실시간 창작 동행 연구가 아니므로, 연구 기간 중 새롭게 작성된 창작 일지를 자료로 활용하지 않았다. 대신 작품 X의 창작 당시 생산된 안무 및 연습 일지, 동작 리서치 영상, 초기 기록 영상 등을 창작 과정의 흔적을 보여주는 핵심 자료로 활용하였다. 이러한 자료는 참여자의 기억에만 의존하지 않고, 창작 당시의 사고 과정과 수정의 맥락, 움직임 탐색의 방향을 보다 구체적으로 재구성할 수 있게 한다는 점에서 중요하다.

특히 안무 및 연습 일지는 작품의 의도와 변화 과정을 언어적으로 보여주는 자료로 활용되었고, 동작 리서치 영상과 초기 기록 영상은 움직임의 형성 과정과 장면의 변화를 시각적으로 확인할 수 있는 자료로 활용되었다. 연구자는 이러한 자료를 반복 검토하면서 작품 형성의 주요 국면을 정리하였고, 이를 AI 입력문 구성과 인터뷰 질문 설계의 기초로 삼았다. 따라서 본 연구에서 창작 자료는 단순한 배경 자료가 아니라, 참여자의 회고적 해석과 AI 관객 반응 생성 과정을 연결하는 핵심 자료로 기능하였다.

6. 자료 분석 방법

수집된 자료는 Braun과 Clarke가 제안한 성찰적 주제분석(reflexive thematic analysis) 방법(Braun & Clarke, 2006, 2022)을 적용하여 분석하였다. 성찰적 주제분석은 연구자의 위치와 관점이 분석에 개입함

을 인정하면서, 자료 속에서 의미 있는 패턴을 체계적으로 도출하는 방법이다(Braun & Clarke, 2006, 2022). 본 연구의 분석 대상은 참여자 인터뷰 전사본, 안무 및 연습 일지, 동작 리서치 영상에 대한 기술문, 초기 및 최종 기록 영상에 대한 관찰 메모, 평론 텍스트, 그리고 AI가 생성한 관객 반응 텍스트이다. 이러한 다원적 자료를 함께 검토함으로써, 작품 형성 과정에 대한 참여자의 회고와 AI 관객 반응에 대한 수용 양상을 함께 이해하고자 하였다. 분석 절차는 다음 <그림 2>와 같다.



Braun & Clarke(2006) 성찰적 주제 분석(reflexive thematic analysis) 기반

<그림 2> 6단계 주제 분석 절차

특히 본 연구는 이 자료들의 시간성과 관점이 서로 다르다는 점을 고려하여, 창작 당시의 기록은 ‘당시의 흔적’으로, 인터뷰는 ‘사후적 재해석’으로, AI 관객 반응은 ‘재구성된 관객 반응’으로 각각 위치 지어, 이들을 단순 비교하지 않고 분석의 층위를 구분하여 해석하고자 하였다. 코딩 과정이 어떠한 방식으로 상위 주제 도출로 이어지는지를 예시적으로 제시하면 다음 <표 3>과 같다.

<표 3> 코딩 과정 예시: 원자료에서 상위 주제 도출까지

분석 단계	내용
원자료 (인터뷰 발화)	“그냥 내가 한 행위를 어떤 타인의 시선으로 보는 것 같은 느낌이 되게 좋았고, 제가 한 어떤 행위들, 무용수들이 무대에서 했던 어떤 행위들을 어쨌든 하나의 주제성과 그다음에 어떤 맥락 안에서 읽어주는 것 같은 느낌이 재미있었어요. 도움이 됐던 것 같아요.”
초기 코드	타인의 시선으로 작품 다시 보기 / 작품 행위의 주제적 맥락화 / 회고적 이해의 심화
하위 주제	타인의 시선을 통한 자기 작품의 재이해
상위 주제	‘창작적 거울’로서의 AI

위의 예시에서 보듯이, 본 연구에서는 참여자의 구체적 진술에서 의미 단위를 추출하고, 이를 초기 코드로 명명한 뒤, 유사한 코드들을 묶어 하위 주제를 형성하고, 다시 보다 포괄적인 상위 주제로 발전시키

는 절차를 거쳤다. 이 과정은 연구자가 인터뷰 발화와 창작 자료, AI 관객 반응 자료를 함께 검토하면서, 참여자가 자신의 작품을 어떠한 방식으로 재이해하고 있는지, 그리고 그 과정에서 AI 관객 반응이 어떠한 해석적 기능을 수행하고 있는지를 분석적으로 파악하기 위한 것이었다.

7. 연구 윤리 및 연구의 신뢰성 확보

본 연구는 참여자에게 연구 목적, 절차, 자료 활용 방식, 익명성 보장, 중도 철회 가능성 등을 충분히 설명한 뒤 동의를 받아 진행하였다. 참여자의 실명, 작품명, 단체명, 기타 식별 가능한 정보는 논문 서술과 정에서 익명화하거나 축약하여 제시하였으며, 본문에서는 참여자 코드 ‘A’로 표기하였다(익명화를 택한 이유는 2절에서 기술하였다). 특히 본 연구는 이미 발표된 작품과 그 관련 자료를 활용하지만, 연구 참여자의 식별 가능성을 낮추기 위해 자료 인용과 사례 제시에서도 익명성 보호 원칙을 유지하였다.

또한 질적 연구의 신뢰도(trustworthiness) 확보를 위해 Lincoln과 Guba(1985)의 기준을 참고하여 다음과 같은 전략을 적용하고자 하였다. 첫째, 자료 삼각검증(triangulation)을 실시하였다. 안무 및 연습 일지, 동작 리서치 영상, 초기 및 최종 기록 영상, 평론 텍스트, AI 관객 반응, 인터뷰 자료를 함께 검토함으로써 해석의 일관성을 확보하고자 하였다. 둘째, 참여자 확인(member checking)을 실시하였다. 연구자가 정리한 해석과 기술이 참여자의 경험을 적절히 반영하는지 점검하고자 하였다. 셋째, 동료검토(peer debriefing)를 활용하였다. 질적 연구 경험이 있는 연구자와의 논의를 통해 코딩과 주제화 과정의 타당성을 검토하고자 하였다. 넷째, 감사 추적(audit trail)을 위해 자료 정리, AI 입력문 구성, 관객 반응 생성, 인터뷰, 코딩, 주제 도출의 과정을 단계적으로 문서화하였다. 다섯째, 풍부한 기술(thick description)을 통해 연구 맥락과 자료의 특성을 충분히 제시함으로써 독자가 연구 결과의 전이 가능성을 판단할 수 있도록 하고자 하였다.

III. 연구 결과 및 분석

1. 창작자의 AI 관객 반응 수용 양상

Braun과 Clarke(2006, 2022)의 성찰적 주제분석 결과, 참여자 A는 완성된 작품과 그 창작 자료를 다시 검토하는 과정에서 AI 관객 반응을 하나의 사후적 관객 반응으로 경험하고 해석하는 경향을 보였다. 이 절에서는 참여자 A가 이러한 AI 관객 반응을 어떤 태도로 받아들였는가, 즉 수용의 양상에 초점을 둔다. 이는 AI 반응을 무엇으로 경험하였는가(AI 관객성의 유형)를 다루는 다음 절(2절)과 구별되는 분석축으로, 본 절은 ‘수용의 태도’를, 다음 절은 ‘경험된 관객성의 성격’을 각각 다룬다.

이러한 결과는 참여자의 진술, 창작 당시 기록 자료, AI 관객 반응, 작품 수용 자료를 교차 검토한 내용을 바탕으로 도출되었다. 초기 기록 영상과 최종 공연 영상을 함께 검토한 결과, 작품은 리추얼, 대지와 자연의 감각, 공명하는 소리와 공동체적 수행성이라는 핵심 축을 유지하면서도, 무대 공간의 구성, 소리 장치의 활용, 수행 주체의 배치, 집단과 개별 수행의 관계가 보다 정교하게 조직된 방향으로 발전한 것으로 정리할 수 있었다. 다만 본 연구에서 이러한 비교는 작품의 변화 양상 자체를 독립적으로 분석하기 위한 것이 아니라, AI 관객 반응이 어떠한 자료적 맥락에서 생성되었는지, 그리고 참여자 A가 자신의 창작 과정을 어떠한 층위에서 회고적으로 재해석하는지를 이해하기 위한 보조적 맥락으로 기능하였다. 특히 참

여자 A는 초기작과 최종작의 차이를 회고하면서, 최종작에서 공동체, 이주의 몸, 그리고 이 땅을 함께 돌보는 존재로서의 태도가 보다 분명하게 전면화되었다고 진술하였다.

참여자 A의 AI 관객 반응 수용 방식은 단일한 양상으로 나타나지 않았으며, 작품의 창작 자료를 다시 읽고 보는 과정에서 몇 가지 태도로 구분해볼 수 있었다. 이는 실시간 창작 과정에서의 즉각적 반응이라기보다, 과거의 창작 흔적과 현재의 AI 관객 반응을 대면하면서 형성된 사후적 수용 양상으로 이해할 수 있다. 실제로 참여자 A는 AI 관객 반응을 처음 접했을 때 “이거 AI가 한 건가 싶어서, 혹시 일반 관객이 인터뷰한 걸 보내준 건 아닌가 하고 몇 번이나 다시 봤어요”라고 말하며, “제가 생각했던 것 이상으로 굉장히 상세하게 작품에 대해서 해석해서 이야기를 하고 있구나 이런 인상을 받았습니다”라고 진술하였다. 이러한 반응은 AI 관객 반응이 예상보다 훨씬 구체적이고 설득력 있는 외부 반응으로 받아들여졌음을 드러낸다.

가. 적극적 수용: 자기 작품의 핵심을 확인하는 계기

참여자 A는 AI 관객 반응의 일부가 자신이 중요하게 여겼던 작품의 정서적 층위와 구조적 요소를 비교적 정확하게 읽어내고 있다고 느꼈다. 특히 안무 및 연습 일지, 초기 기록 영상, 최종 공연 영상을 다시 검토하는 과정에서 AI가 특정 장면과 구성 원리를 자신의 의도와 연결 지어 읽어내는 방식이 유효하게 받아들여지는 경우가 있었다. 이러한 경우 AI 관객 반응은 과거 창작을 다시 이해하게 하는 하나의 확인의 계기로 작용한 것으로 볼 수 있다. 참여자 A는 “이 작업에서 가장 중요하게 여겼던 것은 음악과 춤이 분리되지 않고 함께 동등하게 자리하는 형식이었는데, AI가 이를 「소리와 몸을 함께 발전시켜가는 방식」으로 읽어낸 점이 인상 깊었다”고 진술하였다. 또한 “「다음 세대를 위한 의식」이라는 표현과 리추얼에 대한 참여자들의 사유에 대한 어떤 그런 해석이 인상 깊었던 것 같아요”라고 덧붙였다. 이는 AI 관객 반응이 안무가가 중시했던 핵심 문제의식을 비교적 정확하게 포착하고 있었음을 보여준다.

나. 선택적 수용: 유효한 해석만을 취사선택함

한편 참여자 A는 AI 관객 반응 전체를 수용하기보다, 자신의 창작 의도 및 당시의 작품 맥락과 부합하는 해석을 중심으로 받아들이는 태도를 보였다. 즉, AI의 반응을 하나의 가능한 독해로 인정하면서도, 그것이 실제 창작 당시의 의도나 감각과 다를 경우에는 일정한 거리를 유지하였다. 이는 참여자가 AI 관객 반응을 절대적 판단으로 받아들이기보다, 자신의 작품을 다시 생각하게 하는 외부 자극으로 활용하고 있었음을 보여준다. 참여자 A는 “AI는 저에 대한 정보나 작업 이력, 평론가의 주관적 해석이나 외부 이론 없이 작품 자체를 중심으로 반응을 제시했기 때문에, 오히려 더 객관적이고 직관적으로 느껴졌다”고 진술하였다. 이러한 진술은 AI의 반응이 작품 외적인 배경지식보다 작품 내부의 자료와 구조에 집중해 주었기 때문에 오히려 더 유효하게 느껴졌음을 시사한다.

다. 비판적 거리두기: AI 관객 반응의 한계를 전제한 수용 태도

참여자 A는 AI 관객 반응을 절대적 판단이 아니라 일정한 한계를 지닌 외부 자극으로 대하는 태도를 취하였다. 본 항에서 주목하는 것은 AI가 무엇을 포착하지 못했는가라는 한계의 내용 자체(이는 2절 다.목에서 다룬다)보다, 참여자가 그러한 한계를 인지한 채 일정한 거리를 두고 AI 반응을 받아들였다는 수

용의 태도이다. 참여자 A는 AI 관객 반응의 감각적 깊이와 디테일 포착에 한계가 있음을 인식하였으며, 이러한 인식 위에서 AI 반응을 완전한 관객의 반응으로 보기보다 유용하되 제한적인 참조로 받아들였다. 이러한 태도는 다음 진술에서 드러난다. 참여자 A는 “연습 일지를 처음 봤을 때는 그런 인상이 크게 없었는데, 작품이 점점 더 깊은 단계로 들어갈수록 이 이상으로는 나오기 힘들겠다는 생각도 들었던 것 같아요”라고 말하였다. 이는 참여자가 AI를 완전한 관객으로 보기보다, 한계를 지닌 보조적 해석 주체로 위치시키며 거리를 두고 수용하였음을 보여준다.

2. 경험된 AI 관객성의 유형

앞 절이 참여자 A가 AI 관객 반응을 어떤 태도로 받아들였는가에 주목했다면, 본 절은 그 반응을 무엇으로 경험하였는가, 즉 AI를 어떤 성격의 관객으로 경험하였는가에 주목한다. 분석 결과, 참여자 A가 경험한 AI 관객성은 ‘창작적 거울’, ‘외부의 관점’, 그리고 그 경계로서의 ‘기계적 간섭’이라는 세 차원으로 나타났다. 이 세 차원은 상호 배타적이라기보다 작품 자료와 AI 반응의 내용에 따라 유동적으로 교차하였으며, 뒤에서 논의할 ‘AI 관객성’ 개념을 구성하는 세 측면에 해당한다.

가. ‘창작적 거울’로서의 AI

참여자 A는 AI 관객 반응이 자신의 작품을 낯설게 비추어 주는 거울과 같은 기능을 수행한다고 인식하였다. 특히 창작 당시 중요하게 생각했지만 명시적으로 언어화하지 않았던 정서와 장면의 의미가 AI의 서술을 통해 다시 확인되거나 보다 분명하게 정리되는 경험이 나타났다. 이러한 경험은 AI가 창작자의 무의식이나 숨겨진 의도를 실제로 알아냈다고보다, 참여자가 자신의 작품을 다시 바라보게 만드는 반사적 계기를 제공했다는 점에서 의미가 있다. 참여자 A는 “그냥 내가 한 행위를 어떤 타인의 시선으로 보는 것 같은 느낌이 되게 좋았고, 제가 한 어떤 행위들, 무용수들이 무대에서 했던 어떤 행위들을 어쨌든 하나의 주제성과 그다음에 어떤 맥락 안에서 읽어주는 것 같은 느낌이 재미있었어요. 도움이 됐던 것 같아요”라고 진술하였다. 또한 “이 반응을 작품을 안무하는 단계에서 미리 봤더라면, 한 번 더 깊이 고민해 봤으면 좋았겠다 싶은 지점이 있었다”라고 말해, AI 관객 반응이 작품을 다시 생각하게 만드는 창작적 거울의 역할을 수행하고 있었음을 보여주었다.

나. ‘외부의 관점’으로서의 AI

AI 관객 반응은 참여자 A에게 작품 바깥의 시선을 상기시키는 외부 관점으로도 작동하였다. 특히 안무 및 연습 일지와 영상 자료를 다시 검토하는 과정에서, 참여자는 자신이 당시에는 창작 내부자의 시각에 머물러 있었음을 자각하였으며, AI가 제시한 장면 해석이나 시선의 이동 방식이 관객의 반응을 상상하게 하는 촉매가 되었다고 진술하였다. 이는 AI 관객 반응이 실제 관객 반응 그 자체라기보다, 관객성을 환기하는 계기로 작용할 수 있음을 시사한다. 참여자 A는 “계속 읽다 보니, 뒤로 갈수록 마치 관객이 나에게 직접 말을 건네는 것 같은 인상이 들었다”라고 했고, “AI 반응이라는 사실을 알고서도 계속 사람이 쓴 것 같은 착각이 들었다”라고도 진술하였다. 또한 “관객에 따라 해석의 진입점이 다를 수 있다는 부분을 읽으면서, 다음번에 이 작품을 다시 하게 되면 이런 점들을 참고해 작품을 좀 더 다양한 관점에서 봐야겠다고 생각했다”라고 진술하였다. 이러한 발화는 AI 관객 반응이 참여자 A에게 실제 관객의 시선과 유사한 외

부 관점으로 경험되었음을 보여준다.

다. ‘기계적 간섭’으로서의 AI: AI 관객성의 경계

반면 일부 AI 관객 반응은 참여자 A에게 작품의 섬세한 감각과 디테일을 충분히 포착하지 못하는 제한된 반응으로 받아들여졌다. 특히 작품의 아주 작은 움직임, 호흡, 정서적 결을 언어적 구조로 전환하는 데에는 한계가 있다고 느껴지는 지점에서, AI 관객 반응은 유용하면서도 부분적인 반응으로 해석되었다. 이 차원은 AI 관객성이 인간 관객성과 구별되는 경계를 드러낸다는 점에서 특히 중요하다. 참여자 A는 “무용수들에게 눈 깜빡임과 같은 작은 디테일과 섬세한 호흡의 느낌까지 많이 요구했기 때문에, 그런 부분까지 AI가 읽어내기는 어려웠을 것”이라고 진술하였으며, “영상으로 보면 일반 관객도 볼 수 있을 만한 부분은 있겠지만, 아주 섬세한 호흡의 느낌까지 AI가 포착하기는 어려웠을 것”이라고 말했다. 이러한 한계는 앞서 연구 방법에서 기술한 AI의 영상 처리 방식, 즉 연속적 움직임이 아니라 프레임 단위의 시각 정보와 음성을 분석하는 방식과도 연결된다. 이처럼 AI는 작품을 완전하게 재현하는 관객이라기보다, 일정한 구조와 입력 조건 안에서만 작동하는 제한된 해석 주체로 이해될 수 있다.

3. AI 관객 반응과 창작자 정체성 및 표현 전략에 대한 사후적 이해

본 절은 AI 관객 반응이 창작 당시의 수정 행동을 직접 유발했는지를 다루지 않는다. 대신 참여자 A가 작품 자료와 AI 관객 반응을 함께 검토하는 회고적 과정에서 자신의 창작자 정체성과 표현 선택을 어떻게 다시 이해하게 되었는지에 주목한다.

가. 정서적 반응의 다층성

참여자 A는 AI 관객 반응에 대해 흥미, 낯섦, 거리감, 자극 등의 복합적 반응을 보였다. 인간의 반응과 달리 AI 관객 반응은 관계적 부담이 적기 때문에 방어적으로 대응하지 않고 받아들일 수 있는 측면이 있었으나, 동시에 인간 관객의 반응이 지닌 살아 있는 몸의 역사와 현장성은 다르게 느껴진다고 보았다. 참여자 A는 “AI라는 툴을 가지고 활용을 하는 거라서, 이 AI와 엄청나게 깊은 대화를 이 이상으로 바라면서 하지는 않을 것 같아요. 내가 필요하고 적절한 정보를 취하는 용도로 쓸 것 같거든요”라고 하였다. 또 “인간관계에서는 상대방이 어떻게 느낄지를 많이 고려하게 되는데, AI에게는 그런 어려움 없이 좀 더 편안하게 이야기할 수 있는 부분이 있다”라고 말해, AI 관객 반응이 정서적으로는 부담이 적고 실용적인 도구로 기능하고 있음을 드러냈다. 동시에 그는 “한 존재가 자신의 몸의 역사와 자신의 어떤 배경과 이런 것들을 가지고 피드백을 해주는 정서는 분명히 좀 다른 것 같기는 해요”라고 말해, 인간 반응과 AI 반응의 정서적 차이를 분명히 했다.

나. 관객 상상의 재구성

참여자 A는 “AI 관객 반응을 접하면서 작품을 바라보는 관객의 존재를 새롭게 의식하게 되었다”고 진술하였다. 이는 창작 당시 실제로 특정 관객을 염두에 두고 작업했는지와는 별개로, 사후적으로 작품을 다시 마주하는 과정에서 타인의 수용 가능성을 더 구체적으로 상상하게 되었음을 뜻한다. 참여자 A는 “계속 보면서 점점 뒤로 갈수록 이게 관객이 나한테 얘기를 해 주는 것 같더라는 계속 그런 인상이 들었어

요”라고 했고, “질문의 형식이 좋았었던 것은, 어쨌든 초기에 일지를 보고 쓴 피드백을 받고, 그다음에 초기작을 보고, 그다음에 마지막 최종작을 보고, 그다음에 그 두 개를 비교해서 본 거잖아요. 그러니까 조금 더 심도 있게 이 대화가 조금 이루어졌다”라고 진술하였다. 이러한 발화는 AI 관객 반응이 단순한 결과물이 아니라 관객 상상을 다시 조직하게 하는 계기로 작용했음을 보여준다.

다. 작품 수정 전략에 대한 회고적 재해석

참여자 A는 AI 관객 반응을 읽으며, 만약 이러한 반응을 창작 당시 접했다라면 일부 지점을 더 깊이 고민하거나 자신의 선택을 보다 구체화했을 가능성이 있다고 회고하였다. 다만 그는 작품의 방향을 근본적으로 바꾸기보다는, 자신이 이미 품고 있던 문제의식과 선택을 보다 구체화하고 견고하게 만드는 데 도움이 되었을 것이라고 보았다. 참여자 A는 “피드백을 주고받는 과정에서 AI가 드라마터그의 역할 전부는 아니더라도, 그 일부 기능을 보조하거나 지원할 수 있겠다고 느꼈다”고 하였고, “작품의 방향이 크게 달라지지는 않았을 것 같지만, 오히려 자신의 생각을 더 구체화하고 견고하게 만드는 데에는 도움이 되었을 것 같다”고 진술하였다. 이는 AI 관객 반응이 창작의 방향을 바꾸는 장치라기보다, 이미 존재하는 창작의도를 점진하고 확장하는 사후적 참조 장치로 작용할 수 있음을 보여준다.

라. 표현 선택과 안무 해석의 재구성

참여자 A는 AI 관객 반응이 작품의 방향을 바꾸거나 자신이 전혀 의도하지 않았던 의미를 새롭게 부여했다기보다, 자신이 중요하게 생각했던 지점을 다시 확인하고 구체화하는 데 도움을 줄 수 있다고 보았다. 그는 AI가 읽어낸 이미지와 정서가 자신의 작품 이해를 “바꾼 건 딱히 없는 것 같아요”라고 했으며, 의도하지 않았던 해석이 작품을 다시 설명하는 언어가 되었다고 느낀 부분도 “사실 그런 부분은 크게 안 느껴졌던 것 같아요”라고 말했다. 그러나 동시에 초기작과 최종작을 함께 비교한 반응에서 “단순히 장면의 차이를 나열하는 것이 아니라, 무엇이 어떻게 달라졌는지를 공간과 소리라는 개념으로 짚어준 점이 인상적이었다”고 진술하였다. 또한 “이를 통해 자신이 작품의 어느 지점을 고민하고 발전시키려 했는지를 보다 구체적으로 확인할 수 있었다”고 보았다. 따라서 AI 관객 반응은 작품 이해를 전환시키기보다는, 안무가가 자신의 표현 선택과 안무적 판단을 더 분명하게 설명하도록 돕는 보조적 매개로 기능한 것으로 이해할 수 있다.

4. 인간 관객 반응과 AI 관객 반응의 공통점과 차이

본 절에서는 참여자 A의 진술과 기존 수용 자료를 바탕으로, 인간 관객 또는 평론의 반응과 AI 관객 반응이 어떠한 공통점과 차이를 가지는지를 공감성, 반응 형식, 정서적 거리, 즉시성, 해석의 가변성의 차원에서 검토하고자 하였다. 다만 본 연구는 별도의 인간 관객 집단으로부터 새로운 피드백을 수집한 설계가 아니므로, 여기서의 비교는 실험적 조건 아래 이루어진 직접 비교가 아니라, 참여자가 경험한 인간 수용 자료와 본 연구에서 생성된 AI 관객 반응 사이의 차이를 바탕으로 한 해석적 비교로 이해할 필요가 있다.

가. 공통점

참여자 A는 인간 관객의 반응과 AI 관객 반응 모두 작품을 외부의 시선으로 다시 보게 한다는 점에서 일정한 공통성을 지닌다고 보았다. 즉, 두 반응 모두 창작자가 자기 작품을 외부의 시선 속에서 다시 바라

보게 한다는 점에서, 작품 해석의 복수 가능성을 열어주는 기능을 수행하였다. 실제로 참여자 A는 “가장 큰 공통점은 일단 작품에 대해서 이야기한다는 점인 것 같아요. 작품을 보고 말할 수 있다, 그 역할을 수행할 수 있다”라고 진술하였다.

나. 차이점

그러나 인간 관객 또는 평론가의 반응과 AI 관객 반응은 몇 가지 점에서 분명한 차이를 보였다.

첫째, 공감성(empathy)의 차이이다. 인간 관객의 반응은 신체적 공명, 공연장의 분위기, 관계적 맥락 등을 포함하는 반면, AI 관객 반응은 텍스트화된 자료를 바탕으로 생성된 해석이라는 점에서 체현적 공감을 직접적으로 수행하기 어렵다. 참여자 A는 “인간은 본다는 것에 있어서 아주 섬세하게 들여다볼 수 있는 존재”인 반면, AI는 “어떻게 입력해 주느냐에 따라서 이게 조금 다르다”고 설명하였다. 또한 그는 “한 존재가 자신의 몸의 역사와 자신의 어떤 배경과 이런 것들을 가지고 피드백을 해주는 정서는 분명히 좀 다른 것 같기는 해요”라고 말해, 인간의 반응이 단순한 정보 전달이 아니라 몸의 역사와 삶의 배경을 지닌 채 전달되는 정서를 포함한다는 점에서 AI와 다르게 느껴진다고 보았다.

둘째, 반응 형식(response format)의 차이이다. 인간의 평론이나 감상은 개별적 경험과 배경에 따라 보다 맥락적으로 전개되는 반면, AI 관객 반응은 입력된 자료를 중심으로 비교적 구조화된 방식으로 반응을 조직하는 경향이 있다. 참여자 A는 “작품 구조상 중복과 교차가 많은 만큼, AI 또한 이러한 요소들을 반복적으로 언급할 수밖에 없는 측면이 있다”고 보았다. 반면 인간 평론은 종종 평론가 자신의 배경지식과 이론, 개인적 관심이 보다 강하게 개입하는 것으로 느껴졌다고 덧붙였다.

셋째, 정서적 거리(emotional distance)의 차이이다. 인간의 반응은 때로 더 직접적이고 부담스럽게 다가올 수 있는 반면, AI 관객 반응은 비인격적이기 때문에 보다 안전한 거리에서 검토될 수 있다. 참여자 A는 “인간과의 관계에서는 상대방의 반응을 고려해야 하는 부담이 따르지만, AI에게는 그러한 관계적 어려움 없이 보다 편안하게 이야기할 수 있다”고 진술하였다.

넷째, 즉시성과 재구성 가능성(immediacy and reconfigurability)의 차이이다. AI 관객 반응은 동일 작품 자료에 대해 질문 방식과 프롬프트를 바꾸어 반복 생성할 수 있다는 점에서, 기존의 인간 수용 자료와는 다른 가변성을 지닌다. 참여자 A는 “그냥 다 물어볼 수 있는 거”, “계속 수정하고 계속 다시 물어보고 피드백도 받고”라고 말하며, 이러한 반복 가능성이 관계에서 오는 부담 없이 작동한다는 점을 장점으로 보았다. 또 평론은 “평론에서 끝이면 안 되는 문화”라고 하면서, AI와는 “그다음이 되잖아요”라고 말해, 대화가 이어질 수 있다는 점을 중요한 차이로 지적하였다. 이상의 비교를 공감성, 반응 형식, 정서적 거리, 즉시성, 해석의 가변성의 차원에서 정리하면 아래 <표 4>와 같다.

<표 4> 인간 관객 또는 기존 수용 자료와 AI 관객 반응의 비교

비교 차원	인간 관객 또는 기존 수용 자료	AI 관객 반응
공감성	체현적 공감, 신체적 반응, 관계적 맥락을 포함할 수 있음	정서 명명과 해석은 가능하나 직접적인 체현적 공감에는 한계가 있음
반응 형식	개별적 경험과 맥락에 따라 보다 다양하게 전개됨	입력된 자료를 중심으로 비교적 구조화된 방식으로 반응이 조직됨

정서적 거리	직접적이고 때로는 부담스럽게 다가올 수 있음	비인격적이어서 비교적 안전한 거리에서 검토 가능함
즉시성	새 반응을 얻기 위해 시간과 상황 조율이 필요함	질문 방식에 따라 반복적·즉각적으로 생성하고 다시 물어볼 수 있음
해석의 가변성	개별 관객, 평론가, 맥락에 따라 다양하게 나타남	프롬프트와 입력 방식에 따라 달라질 수 있으며, 반복적 탐색이 가능함

다. 종합 분석

종합하면, 참여자 A의 진술을 바탕으로 볼 때 인간 관객의 반응과 AI 관객 반응은 모두 작품을 외부의 시선으로 다시 보게 한다는 점에서는 공통점을 지니지만, 그 반응이 형성되는 감각적 기반과 해석 방식에서는 차이를 보이는 것으로 이해할 수 있다. 인간 관객 또는 평론가는 체현된 감각과 맥락적 경험을 바탕으로 작품을 수용하는 반면, 본 연구에서의 AI는 기록 자료, 연구자가 구성한 기술문, 그리고 영상 자료에 대한 프레임 단위의 분석을 바탕으로 작품을 해석하였다. 이러한 차이는 본 연구가 제안하는 ‘AI 관객성’이 인간 관객성과 어떤 관계에 놓이는지를 분명히 보여준다. 이러한 점에서 AI는 인간 관객을 대신하는 완전한 관객이라기보다, 창작자가 자신의 작품을 다시 읽고 관객성을 사유하게 만드는 보완적 해석 장치이자 또 다른 관객으로 이해하는 것이 보다 타당하다. 실제로 참여자 A는 “AI도 또 다른 하나의 관객이라는 생각이 들고, 그것에서 뭔가 제가 생각했었던 지점들을 조금 더 견고히 해 주는 역할을 할 때도 있고, 보조적인 어떤 관객이자 어떤 피드백을 해 줄 수 있는 또 다른 동료라고 생각하게 되는 것 같아요”라고 진술하였다. 마지막으로 그는 “관객으로서도 작용할 수 있겠다는 생각이 듭니다”라고 말해, AI 관객성의 가능성을 비교적 분명하게 인정하였다.

IV. 결론 및 제언

본 연구는 무용 창작에서 생성형 AI의 관객 반응이 창작자에게 어떠한 의미를 가지는지를, 완성된 작품과 창작 자료를 바탕으로 AI 관객 반응을 사후적으로 구성하고 창작자의 회고적 해석을 분석하는 질적 사례연구를 통해 탐색하였다.

연구 결과를 연구 질문별로 정리하면 다음과 같다. 첫째, 무용 창작자는 AI 관객 반응을 적극적 수용·선택적 수용·비판적 거리두기라는 서로 다른 태도로 받아들였으며, 그 반응을 ‘창작적 거울’·‘외부의 관점’·경계로서의 ‘기계적 간섭’이라는 세 차원의 관객성으로 경험하였다. 둘째, AI 관객 반응은 창작자가 자신의 정체성과 표현 전략을 사후적으로 재검토하고 구체화하는 과정과 관련되었다. 셋째, 인간 관객 또는 평론의 반응과 AI 관객 반응은 모두 외부의 시선을 제공하나, 공감성·정서적 거리·반응 형식·즉시성의 측면에서 차이를 보였다. 다만 이상의 결과는 한 안무가의 단일 사례에서 도출된 것으로, 무용 창작 일반에 대한 일반화가 아니라 ‘AI 관객성’ 개념을 발견적으로 생성하기 위한 사례적 근거임을 밝혀 둔다.

이를 종합하여 본 연구는 ‘AI 관객성(AI audiencehood)’ 개념을 제안한다. AI 관객성이란 생성형 AI가 완성된 작품에 수용적·해석적 반응을 제공함으로써 창작자가 자신의 작품과 관객의 존재를 새롭게 사유하도록 만드는, 인간 관객성과 구별되는 보완적·해석적 관객 기능을 의미한다. 본 연구의 사례에 비추어

이 개념은 네 층위로 구체화된다.

핵심 기능은 거울성이다. AI 관객성은 창작자가 자신의 작품을 타인의 시선으로 낯설게 다시 보게 하는데, 이는 AI가 창작자의 숨은 의도를 간파해서가 아니라 자신의 작업을 외부의 위치에서 재대면하게 하는 계기를 제공하기 때문이다(III장 2절 가). 이를 가능하게 하는 메커니즘은 외부화로, 안무가가 상상으로만 품고 있던 관객의 시선을 검토 가능한 텍스트의 형태로 꺼내 놓는다(III장 2절 나). 한편 그 작동은 반복 가능성과 낮은 관계적 부담이라는 조건에 의해 인간 관객성과 구별되며, 관계적 부담 없이 반복적으로 생성·검토될 수 있다는 점에서 일회적인 인간 관객의 반응과 다른 방식으로 성찰을 지원한다(III장 4절). 그러나 그 경계는 분명하다. AI 관객성은 호흡·여백·미세한 움직임의 결과 같은 비가시적·연속적 요소를 충분히 포착하지 못하며, 이 지점에서 인간 관객의 체현적 관객성과 구별된다(III장 2절 다). 따라서 AI 관객성은 인간 관객을 대체하는 것이 아니라 보완하는 관객 경험으로, Reason과 Reynolds(2010) 및 Foster(2011)의 체현적 관객성과 구별되는 해석적·구조적 차원의 관객 기능으로 위치 지을 수 있다(Nass & Moon, 2000).

본 연구의 의의는 다음과 같다. 첫째, ‘AI 관객성’이라는 개념을 발견적으로 제안하고 네 층위로 구조화하였다는 이론적 기여가 있다. 둘째, 무용 창작 맥락에서 AI를 관객적 반응 주체로 탐색하였다. 셋째, 창작자라는 특수한 사용자 집단이 AI 관객 반응을 어떻게 수용·의미화하는지를 살폈다. 넷째, 교정적 피드백 중심 논의를 넘어 창작적·관객적 피드백 유형을 제시하였다. 다섯째, AI 관객 반응이 완성작을 다시 해석하고 성찰을 촉진하는 사후적 도구로도 활용될 수 있음을 보였다.

본 연구는 다음 한계를 지닌다. 첫째, 단일 사례에 기반하므로 일반화에는 한계가 있으나, 이는 개념의 발견적 생성을 목적으로 한 설계에서 비롯된 것으로 다중 사례 검토가 후속 과제로 남는다. 둘째, 사후 재구성에 기반한 회고적 연구이므로 AI 관객 반응이 실제 창작 행동에 미치는 변화는 직접 검증하지 못하였다. 셋째, 자료 유형에 따라 입력 방식이 달라(기술문 입력과 영상의 프레임 단위 분석), 접근이 일관되지 않았으며 이는 AI 관객 반응이 연구자의 자료 구성에 매개된 결과물이라는 점(II장 4절)과 연결된다. 넷째, 인간 관객의 반응은 새로 수집한 자료가 아니라 기존 평론과 참여자의 기억을 통해 간접 비교되었다. 다섯째, 대규모 언어 모델은 환각·프롬프트 의존성·문화적 편향 등의 기술적 한계를 지닌다.

후속 연구에서는 다중 사례연구, 실시간 개입형과 사후 재구성형 설계의 비교, 멀티모달 AI 기반 피드백의 탐색, 다른 공연예술 분야로의 확장, 프롬프트 설계가 수용 경험에 미치는 영향에 대한 검토가 필요하다.

- Braun, V., & Clarke, V. (2022). *Thematic analysis: A practical guide*. Sage.
- Foster, S. L. (2011). *Choreographing empathy: Kinesthesia in performance*. Routledge.
- Lincoln, Y. S., & Guba, E. G. (1985). *Naturalistic inquiry*. Sage.
- Patton, M. Q. (2015). *Qualitative research & evaluation methods: Integrating theory and practice* (4th ed.). Sage.
- Stake, R. E. (1995). *The art of case study research*. Sage.
- Yin, R. K. (2018). *Case study research and applications: Design and methods* (6th ed.). Sage.
- 김종국 (2025). 문화예술 AI 창작의 실태와 쟁점. **한국데이터전략학회**, 32(1), 55-64. <https://doi.org/10.21219/jitam.2025.32.1.055>
- 김지영, 박현정 (2012). 무용 연구에서의 비언어적 메타 커뮤니케이션 이론의 관점. **무용예술학연구**, 36(36), 19-41.
- 전예화 (2025). ‘남다른.점’의 수용미학적 고찰: 관객의 시차적 수용을 중심으로. **순천향 인문과학논총**, 44(4), 133-150.
- 정지윤 (2022). 인공지능을 활용한 AI 예술 창작도구 사례 연구. **성균관대학교 트랜스 미디어 연구소**, 13, 117-140. <https://doi.org/10.23086/trans.2022.13.06>
- Baía Reis, A., Vaškū, P., & Solmošiová, S. (2025). Artificial intelligence in dance choreography: A practice-as-research exploration of human-AI co-creation using ChatGPT-4. **International Journal of Performance Arts and Digital Media**, 21(2), 284-304. <https://doi.org/10.1080/14794713.2025.2515754>
- Bird, C. (2024). Artists and AI: Creative interactions and tensions. In *Extended Abstracts of the CHI Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI EA '24)* (pp. 1-6). ACM. <https://doi.org/10.1145/3613905.3651041>
- Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. **Qualitative Research in Psychology**, 3(2), 77-101. <https://doi.org/10.1191/1478088706qp063oa>
- Chen, J. (2025). Dance education using digital technologies: Enhancing effectiveness by facilitating student-teacher feedback. **Theatre, Dance and Performance Training**, 16(1), 12-31. <https://doi.org/10.1080/19443927.2024.2436670>
- Heigl, R. (2025). Generative artificial intelligence in creative contexts: A systematic review and future research agenda. **Management Review Quarterly**, 76, 955-992. <https://doi.org/10.1007/s11301-025-00494-9>
- Li, N. (2025). AI-based dance evaluation systems and personalized instruction: Possibilities and boundaries of dance education in the intelligent era. **Journal of Education, Humanities, and Social Research**, 2(4), 43-52. <https://doi.org/10.71222/39t0ef66>
- Liu, Y., & Sra, M. (2024). DanceGen: Supporting choreography ideation and prototyping with

- generative AI. In *Proceedings of the 2024 ACM Designing Interactive Systems Conference (DIS '24)* (pp. 1-19). ACM. <https://doi.org/10.1145/3643834.3661594>
- Jiang, T., Sun, Z., Fu, S., & Lv, Y. (2024). Human-AI interaction research agenda: A user-centered perspective. *Data and Information Management*, 100078. <https://doi.org/10.1016/j.dim.2024.100078>
- Messer, U. (2024). Co-creating art with generative artificial intelligence: Implications for artworks and artists. *Computers in Human Behavior: Artificial Humans*, 2(1), 100056. <https://doi.org/10.1016/j.chbah.2024.100056>
- Nass, C., & Moon, Y. (2000). Machines and mindlessness: Social responses to computers. *Journal of Social Issues*, 56(1), 81-103. <https://doi.org/10.1111/0022-4537.00153>
- Nogueira, M. R., Menezes, P., & de Carvalho, J. M. (2024). Exploring the impact of machine learning on dance performance: A systematic review. *International Journal of Performance Arts and Digital Media*, 20(1), 60-109. <https://doi.org/10.1080/14794713.2024.2338927>
- Reason, M., & Reynolds, D. (2010). Kinesthesia, empathy, and related pleasures: An inquiry into audience experiences of watching dance. *Dance Research Journal*, 42(2), 49-75. <https://doi.org/10.1017/S0149767700001030>
- Wang, Z. (2024). Artificial intelligence in dance education: Using immersive technologies for teaching dance skills. *Technology in Society*, 77, 102579. <https://doi.org/10.1016/j.techsoc.2024.102579>
- Zhou, E. B., & Lee, D. (2024). Generative artificial intelligence, human creativity, and art. *PNAS Nexus*, 3(3), pgae052. <https://doi.org/10.1093/pnasnexus/pgae052>

논문투고일 2026. 04. 12.
심사일 2026. 05. 17.
심사완료일 2026. 06. 18.

Can AI Be a Good Audience?

– A Choreographer’s Retrospective Reception of AI-Generated Audience Responses –

Rim, Jun He

Adjunct Professor, Kookmin University

This study explores the meaning of AI-generated audience responses for a choreographer in dance creation. Focusing on one completed dance work, the study retrospectively constructed AI audience responses from archived creative materials—choreographic and rehearsal notes, movement research videos, an early-stage recording, a final performance video, and a published review—and examined the choreographer’s reflective interpretation of them through a semi-structured interview.

The participant received the AI responses through active acceptance, selective acceptance, and critical distancing, and experienced them as a “creative mirror,” an “external viewpoint,” and “mechanical interference.” Building on these findings, the study proposes the concept of AI audiencehood: a complementary, interpretive audience function distinct from human audiencehood, defined by its core (mirroring), mechanism (externalizing the imagined audience’s gaze into reviewable text), conditions (repeatability and low relational burden), and boundary (the absence of embodied empathy). As a single instrumental case, the study aims not at generalization but at the heuristic generation of this concept.

Keywords: Dance Creation(무용 창작), Generative AI(생성형 AI), AI Audience Response(AI 관객 반응), AI Audiencehood(AI 관객성), Choreographer Experience(창작자 경험)