

생성형 AI와 예술 경험의 재구성: 사운즈스케이프 창작을 중심으로

Reconfiguration of Artistic Experience through Generative AI: Focusing on Soundscape Creation

정혜윤¹

Hye Yun Jeong¹

요 약

본 연구는 생성형 AI 환경에서 예술 경험이 어떠한 방식으로 재구성되는지를 탐구하는 데 목적이 있다. 이를 위해 연구자가 직접 기획·운영한 생성형 AI 기반 사운즈스케이프 창작 워크숍을 중심으로, 가톨릭대학교 학부생 30명과 수원대학교 학부 및 석사과정생 10명을 대상으로 동일한 커리큘럼의 100분 워크숍을 실시하였다. 연구 자료는 관찰 일지, 개방형 설문지, 사후 초점 집단 면담을 통해 수집하였으며, 지속적 비교 분석법을 적용하여 분석하였다. 분석은 존 듀이의 경험으로서의 예술과 맥신 그린의 상상력 개념을 바탕으로 ‘몸’, ‘감각’, ‘주체’의 세 차원에서 수행되었다. 연구 결과에 따르면, 생성형 AI는 창작 과정에서 재료와의 물리적 ‘겪음’을 약화시키고, 상상적 탐색을 전형적 결과의 선택으로 전환시키며, 창작 주체를 과정 속에서 형성되는 존재라기보다 결과를 승인하는 사용자로 재편하는 경향을 보였다. 특히 비전공자 집단은 생성 결과에 대해 즉각적인 만족감과 성취감을 경험한 반면, 전공자 집단은 생성 결과의 상투성과 한계를 보다 비판적으로 인식하였다. 이러한 결과는 생성형 AI가 예술 창작의 접근성을 확대하는 동시에 예술 경험의 밀도, 상상력의 자율성, 창작 주체성의 형성 방식을 재구성하고 있음을 시사한다.

핵심어 : 생성형 AI, 예술 경험, 아우라, 사운즈스케이프, 창작 주체성

Abstract

This study aims to explore how artistic experience is reconfigured in the environment of generative AI. To this end, a generative AI-based soundscape creation workshop designed and conducted by the researcher was examined. A total of 40 participants, including 30 undergraduate students from The Catholic University of Korea and 10 undergraduate and master's students from The University of Suwon, participated in a 100-minute workshop under the same curriculum. Data were collected through observation notes, open-ended questionnaires, and post-workshop focus group interviews, and were qualitatively analyzed using the constant comparative method. The analysis was conducted across three dimensions—body, perception, and subjectivity—based on John Dewey's concept of art as experience and Maxine Greene's notion of imagination. The findings indicate that generative AI tends to weaken the physical “undergoing” involved in the creative

¹ School of Music & Technology, The University of Suwon, Gyeonggi-do, Korea [Visiting Professor]
e-mail: 1240013@suwon.ac.kr

Received(July 19, 2026), Review Result(1st: August 3, 2026), Accepted(August 7, 2026), Published(August 31, 2026)



© 2026 The Authors. Published by NCISS.
This is an open access article licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.
To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>.

process, transform imaginative exploration into the selection of stereotyped outputs, and reconfigure the creative subject from one formed through process into a user who approves results. In particular, the non-major group experienced immediate satisfaction and a strong sense of achievement in response to the generated outputs, whereas the major group recognized more critically the conventionality and limitations of those outputs. These findings suggest that generative AI not only expands accessibility to artistic creation but also reshapes the density of artistic experience, the autonomy of imagination, and the formation of creative subjectivity.

Keyword : Generative AI, Artistic Experience, Aura, Soundscape, Creative Subjectivity

1. 서론

생성형 AI는 거의 모든 분야에서 패러다임 전환을 부르고 있다 [1]. 생성형 AI의 확산은 단순한 기술 혁신을 넘어 인간의 창작 방식과 예술 경험의 구조 자체를 변화시키고 있다. 과거에는 복잡한 음악 이론과 악기 연주 기술, 고가의 장비가 필요했기 때문에 많은 사람들이 음악 창작자의 문턱을 넘지 못했다. 그러나 생성형 AI가 음악 창작 과정에 도입되면서, 누구나 쉽게 작곡가가 될 수 있는 길이 열렸다 [2]. 특히 텍스트 기반 오디오 생성 기술은 전문적인 지식이나 장비 없이도 누구나 손쉽게 음향과 음악을 만들 수 있는 환경을 제공한다. 그러나 이러한 변화의 핵심은 단순히 창작의 효율성이 향상되었다는 데 있지 않다. 오히려 “예술 경험이 어떠한 방식으로 구성되고, 감각이 어떻게 조직되며, 창작 주체성이 어떻게 형성되는가”에 대한 근본적인 질문이 새롭게 대두되는 점에 있다. 즉, 생성형 AI는 창작 도구의 변화에 머무르지 않고 인간과 기술, 예술 사이의 관계를 재정립하는 계기를 마련하고 있다.

본 연구는 생성형 AI 기술의 기능적 가능성이나 성능 자체를 평가하는 데 목적을 두지 않는다. 대신 연구자가 직접 기획하고 진행한 ‘생성형 AI 기술을 활용한 사운드시스템 창작 워크숍’을 바탕으로, 생성형 AI 환경에서 예술 경험이 실제로 어떠한 방식으로 재구성되는지를 탐구하고자 한다. 이를 위해 본 연구는 다음의 연구 질문을 설정하였다. 첫째, 생성형 AI를 활용한 창작 과정에서 학습자의 신체적 ‘경험’과 창작 행위의 경험 구조는 어떠한 방식으로 변화하는가. 둘째, 생성형 AI가 제공하는 결과의 즉시성과 전형성은 학습자의 감각적 상상과 미적 판단에 어떠한 영향을 미치는가. 셋째, 예술적 숙련도와 배경지식의 차이에 따라 생성형 AI 환경에서 형성되는 창작 주체성은 어떠한 차이를 보이는가. 이러한 질문을 통해 본 연구는 생성형 AI 시대 예술 경험의 변화 양상을 비판적으로 조명하고, 기술과 예술, 인간의 관계를 새롭게 사유하기 위한 이론적 단초를 마련하고자 한다.

2. 음악사적 맥락에서의 기술과 예술: ‘아우라’의 상실과 예술 경험의 변화

2.1 발터 벤야민의 통찰: 복제 기술의 등장과 아우라의 약화

생성형 AI가 예술 경험을 어떻게 변화시키고 있는지를 이해하기 위해서, 먼저 기술과 예술의 관계가 역사적으로 어떻게 전개되어 왔는지 살펴볼 필요가 있다. 음악사를 비롯한 예술의 역사는 새로운 기술의 등장과 함께 창작 방식과 감상 경험이 지속적으로 변화해 온 과정이었다. 특히 근대 이후의 기술 발전은 예술 작품의 생산과 유통 구조를 넘어서 인간이 예술을 지각하는 방식 자체를 근본적으로 뒤바꿔 놓았다. 이러한 변화에 대해 발터 벤야민(Walter Benjamin)은 『기술 복제 시대의 예술 작품』에서 “소리의 기술적 복제는 지난 세기말에 착수되어 있었다.”며 기술 매체가 예술에 미친 파급력을 분석한다. 그에 따르면, 예술 작품의 원작이 갖는 ‘지금-여기’라는 진본성과 유일무이한 현존성 [3], 즉, ‘아우라’는 특정한 시간과 공간 속에서 경험되는 고유한 현존성을 내포하며, 기술적 복제와 대량 유통이 가능해지면서 점차 붕괴되었다. 음악사적 맥락에서 이는 결정적인 전환점이었다. 과거의 음악은 연주회장이라는 물리적 공간과 실시간 연주라는 ‘지금-여기’의 조건 속에서만 경험할 수 있는 일회적 아우라를 지녔으나, 축음기와 음반의 발명 등 녹음 기술의 등장은 음악을 시공간의 제약으로부터 해방시키는 동시에 대량 소비의 대상으로 재편하였다.

하지만 벤야민은 이를 단순한 원본 가치의 상실로만 보지 않았다. 복제 기술의 발전은 예술에 대한 대중의 접근성을 폭발적으로 확대하는 동시에, 인간이 예술을 경험하고 지각하는 방식 자체를 재편했다. 즉, 기술은 예술을 생산하는 단순한 도구를 넘어 예술 경험의 조건을 규정하는 매개체로 작동하게 된 것이다.

2.2 무한한 복제를 넘어선 생성: 생성형 AI와 예술 경험의 재구성

오늘날 생성형 AI는 벤야민이 제기했던 기술 복제 시대의 예술적 담론을 새로운 차원으로 확장시킨다. 사진, 녹음, 영화와 같은 기존 기술이 원본을 전제로 그것을 복제하고 재매개하는 방식으로 예술 경험을 변화시켰다면, 생성형 AI는 텍스트 기반 오디오 생성 기술(Text to Audio, TTA)을 통해 사용자의 언어적 지시만으로 음향과 음악을 생성함으로써 원본과 복제의 관계 자체를 근본적으로 재구성한다. 즉, 기존 기술이 원본의 권위를 약화시키면서도 여전히 원본을 전제한 복제 체계에 머물렀다면, 생성형 AI는 데이터의 통계적 학습을 통해 원본의 개념을 해체하는 결과물을 무한히 산출할 수 있다는 점에서 복제의 논리를 넘어선다.

이러한 변화는 매체 기술의 발전과 긴밀한 상호작용 속에서 형성되어 온 사운드 아트의 역사적 맥락과 맞닿아 있다. 사운드 아트는 음악과 미술의 경계를 넘나드는 탈경계적 예술 실천으로 발전해 왔으며, 소리의 생산·기록·편집·전달을 둘러싼 기술적 조건의 변화와 함께 그 실천의 범위를 확장해 왔다. 특히 오디오 기술의 발전은 소리를 생산하고 기록하는 방식뿐만 아니라 이를 편집하고 변형하며 전달하는 방식에도 새로운 가능성을 제공함으로써 사운드 아트의 표현 영역과 실천 방식을 확장하는 데 핵심적인 역할을 해왔다 [4]. 특히 인쇄 기술, 녹음 기술, 마그네틱 테이프, 디지털 오디오 워크스테이션으로 이어지는 기술사는 소리를 단순히 재현하는 수준을 넘어 저장, 복사, 편

집, 재배치의 방식 자체를 변화시켜 왔다.

그러나 생성형 AI의 등장은 단지 기존 기술사의 연장에 머무르지 않는다. 기술적 계보의 연속성 위에 놓여 있으면서도, 창작이 이루어지는 내적 논리에서는 이전의 패러다임과 질적인 차이를 드러낸다. 구체음악과 초기 전자 음악, 그리고 이후의 힙합과 일렉트로닉 음악은 기존 소리를 선택하고 배열하는 과정을 창작 행위로 정당화하였지만, 그 과정은 여전히 인간 창작자의 의식적 판단과 역사적·문화적 맥락에 기반하고 있었다. 반면, 생성형 AI는 방대한 데이터를 학습하여 원본이 명시되지 않은 결과물을 산출하며, 이 과정에서 인간은 소리를 직접 다루는 창작자라기보다 알고리즘이 제시한 결과를 선택, 평가, 승인하는 사용자가 된다.

이와 같은 맥락에서 생성형 AI는 누구나 손쉽게 음향과 음악을 제작할 수 있는 환경을 제공함으로써 창작의 민주화를 촉진하는 한편 [5], 사용자를 알고리즘과 협력하는 새로운 창작 주체로 재위치시킨다. 특히 본 연구에서 다루는 사운드시케이프(Soundscape)는 현실 세계의 환경음을 경청하고 발견하는 데서 출발하는 개념이라는 점에서, 생성형 AI가 텍스트를 통해 가상의 환경음을 생성하고 이를 선택하게 하는 과정은 예술 작품의 현존성뿐 아니라 현실 환경과 인간 감각 사이의 생태적 관계까지 재구성하는 문제를 제기한다. 이러한 문제의식은 기술이 매개하는 환경 속에서 변화하는 감각과 예술 경험을 고찰하고, 이를 바탕으로 본 연구의 사운드시케이프 창작 워크숍을 분석하는 핵심적인 이론적 토대가 된다.

3. 연구 방법

본 연구는 생성형 AI 환경에서 예술 경험이 어떠한 방식으로 재구성되는지를 탐색하기 위한 질적 사례연구로 설계되었다. 연구자는 직접 생성형 AI 기반 사운드시케이프 창작 워크숍을 기획·운영하였으며, 참여자들이 자신의 경험을 언어화하고, 이를 AI 도구를 통해 소리로 생성한 뒤 결과를 청취·선택·수정하는 전 과정을 분석 대상으로 삼았다.

연구 참여자는 목적 표집(Purposive Sampling)을 통해 선정하였으며, 가톨릭대학교 비전공 학부생 30명과 수원대학교 전공 학부·석사과정생 10명, 총 40명이 참여하였다. 참여자를 두 집단으로 구성한 이유는 생성형 AI 기반 창작 경험이 예술적 숙련도와 전공 경험의 정도에 따라 다르게 수용될 가능성이 있다고 보았기 때문이다. 즉, 비전공자 집단은 생성 결과의 즉시성과 접근성에 보다 민감하게 반응할 수 있는 반면, 예술 관련 학습 경험을 지닌 전공자 집단은 생성 결과를 자신의 기존 미적 기준과 창작 경험에 비추어 보다 비판적이고 성찰적으로 판단할 가능성이 있다고 보았다. 따라서 본 연구의 표집은 통계적 일반화보다, 생성형 AI 환경에서 드러나는 예술 경험의 차이를 질적으로 비교·분석하기 위한 데 목적이 있다.

워크숍은 두 집단 모두 동일한 커리큘럼으로 각각 100분 동안 진행되었으며, 경험의 선택과 언

어화, 프롬프트 입력 및 생성, 생성 결과의 청취와 판단, 선택 및 재구성, 최종 결과물 완성의 단계로 구성되었다. 먼저 참여자들은 자신이 표현하고자 하는 장면, 기억, 정서, 혹은 감각적 경험을 선정하고 이를 언어로 기술하였다. 이후 이를 프롬프트로 전환하여 AI 도구에 입력하고 소리를 생성하였다. 다음으로 생성된 결과를 반복 청취하며 자신이 의도한 감각적 이미지와의 부합 여부를 판단하고, 필요한 경우 프롬프트를 수정하거나 다른 생성 결과를 선택하였다. 이후 선택된 소리를 배열·선별·재구성하여 하나의 사운드시스템 결과물로 완성하도록 하였다. 연구자는 이 과정에서 참여자들이 생성 결과를 즉각적으로 수용하는지, 비판적으로 거리 두는지, 혹은 결과를 자신의 창작물로 인식하는지에 주목하였다.

자료 수집은 관찰 일지, 개방형 설문지, 사후 초점 집단 면담(Focus Group Interview, FGI)을 통해 이루어졌다. 연구자는 워크숍 전 과정에서 참여자들의 발화, 선택, 수정, 반복 청취, 만족과 망설임의 양상 등을 관찰 일지에 기록하였고, 워크숍 종료 직후 개방형 설문을 통해 창작 과정에서 느낀 편리함과 어려움, 결과물에 대한 만족 여부, 자신이 상상한 이미지와 생성된 소리의 관계, 창작자로서의 감각과 역할에 대한 인식을 서술하도록 하였다. 또한 사후 초점 집단 면담을 실시하여 설문만으로는 드러내기 어려운 인식의 차이와 경험에 대한 해석 및 의미 부여의 과정을 심층적으로 파악하였으며, 면담 내용은 녹취 후 축어록으로 작성하여 분석 자료로 활용하였다. 수집된 질적 자료는 지속적 비교 분석법(Constant Comparative Method)을 적용하여 분석하였으며, 최종적으로 생성형 AI 기반 창작 경험의 변화를 ‘몸’, ‘감각’, ‘주체’의 세 차원으로 범주화하였다. 이러한 범주화는 자료에서 반복적으로 나타난 의미와 특성을 도출한 뒤, 이를 존 듀이(John Dewey)의 경험으로서의 예술, 맥신 그린(Maxine Greene)의 상상력 개념, 그리고 예술적 효능감과 창작 주체성에 관한 논의를 토대로 해석하고 정교화하는 과정을 거쳐 구성되었다.

본 연구에서 활용한 일레븐랩스(ElevenLabs)의 텍스트 기반 오디오 생성 기술은 비전문가의 창작 진입 장벽을 낮추는 이점이 있으나, 연구 참여자가 파형, 음색적 질감, 노이즈, 시간적 전개 등을 직접 정밀하게 제어·조작하기보다 생성 결과를 청취한 후 선택·수정하는 제한적 개입 방식에 머무르게 한다는 한계를 지닌다. 따라서 본 연구에서 관찰된 ‘겪음’의 약화, 생성 결과의 전형성, 그리고 창작 주체가 사후 결과물을 수용·선별하는 ‘사용자’로 머무르는 경향은 생성형 AI 기술 전반의 본질적 한계로 일반화하기보다, 해당 도구의 인터페이스 특성과 텍스트 기반 생성 메커니즘이 반영된 결과로 해석하는 것이 타당하다.

4. 철학적 해석: 존 듀이와 맥신 그린의 관점에서 본 워크숍의 의미

본 연구는 생성형 AI 환경에서 재구성되는 학습자의 예술 경험을 ‘몸(겪음)’, ‘감각(상상)’, ‘주체(효능감)’라는 세 가지 축으로 분석하고자 한다.

이는 존 듀이가 『경험으로서의 예술』에서 강조한 ‘하나의 경험(An Experience)’이 완성되는 내부적 구조와 직결된다. 듀이에게 미적 경험이란 인간(유기체)이 환경과 끊임없이 상호작용하는 역동적인 과정이다. 그는 예술적 경험이 단순히 머릿속의 관념이나 결과물의 획득에 머무는 것이 아니라, 물리적 재료를 신체로 받아내는 역동적 과정 속에서 지각이 확장되고, 마침내 능동적 행위자로서의 존재를 확인하는 통합적 사건이라고 보았다. 이러한 듀이의 경험 이론을 바탕으로 세 가지 축의 미학적 개념과 의미를 정립하면 다음과 같다.

- 몸(경험): 재료와의 물리적 저항 경험
- 감각(상상): 생성된 소리 범주 내에서의 선택적 구성
- 주체(효능감): 창작 행위자로서의 자기 인식

듀이는 『경험으로서의 예술』에서 “진정한 의미에서 하나의 경험은 실천적, 심미적, 지적 양태들이 서로 분리될 수 없이 통합되어 하나의 단일한 경험을 형성하며, 경험은 행함과 겪음의 상호작용 속에서 완결된다 [6].”고 말한다. 여기서 ‘겪음’은 단순한 수용이 아니라, 재료와의 물리적 저항 속에서 형성되는 능동적 경험을 의미한다. 이러한 관점에서 볼 때, 본 워크숍은 단순한 결과 생성의 과정이 아니라, 학습자가 AI가 생성한 결과와 상호작용하며 자신의 의도를 조정해 나가는 경험의 조직 과정으로 이해될 수 있다. 그러나 듀이가 강조한 ‘겪음’이 재료와의 저항을 전제로 한다는 점을 고려하면, 생성형 AI 환경에서는 이러한 저항이 상당 부분 약화된다는 한계를 보여준다.

한편, 맥신 그린은 “상상력을 발휘하여 새롭게 부상하는 대상에 주목할 때, 우리는 더 많은 가능성을 접하게 된다 [7].”고 말하며, 상상력을 주어진 현실을 넘어서는 가능성의 확장으로 본다. 그러나 생성형 AI는 가능한 소리를 사전적으로 제시함으로써 감각 경험이 형성되기 이전에 인지적·지각적 범주를 일정 부분 규정한다. 이러한 철학적 논의를 바탕으로, 다음 장에서는 생성형 AI 기술을 활용한 사운드시스템 창작 워크숍에서 관찰된 학습자들의 행동 양상과 주관적 서술을 중심으로, 생성형 AI 환경에서 예술 경험이 실제로 어떠한 방식으로 재구성되는지를 살펴보고자 한다.

5. 학습자의 초상: 생성형 AI 환경에서의 예술 경험

본 워크숍 사례에서 학습자는 더 이상 단순히 기술을 수행하는 존재로 머무르지 않는다. 학습자는 생성형 AI가 산출한 결과들 사이에서 의미를 선택하고 재구성하는 ‘심미적 큐레이터’이자, 동시에 그 결과를 자신의 의도와 기준에 비추어 조정하는 ‘비판적 편집자’가 된다. 그러나 이러한 변화는 단순히 창작 주체의 역할이 확장되었다는 의미만을 갖지 않는다. 오히려 생성형 AI가 창작의 과정을 축소하고 결과의 즉시성을 전면화함으로써 예술 경험을 구성하는 신체적 겪음, 감각적 상상, 주체적 개입의 방식 자체가 재편되고 있음을 시사한다.

실제 워크숍 과정에서 관찰된 학습자들의 행동 양상과 진술 내용을 분석한 결과, 두 집단은 생성형 AI가 제공하는 결과를 수용하고 해석하는 방식에서 [표 1]과 같이 뚜렷한 차이를 보였다. 이러한 차이는 단순한 집단 구분을 넘어, 생성형 AI 환경에서 예술 경험이 전공 경험의 정도에 따라 상이한 방식으로 조직되고 있음을 보여준다. 이를 ‘몸’, ‘감각’, ‘주체’의 세 차원에서 순차적으로 살펴보고자 한다.

[표 1] 참여 집단 간 생성형 AI 창작 반응

[Table 1] Participant Responses to Generative AI Creation

비전공자 집단(비전공 학부생)	전공자 집단(전공 학부·석사과정생)
▪ 즉각적인 결과 중심 수용 경향 ▪ “완성된 소리”에 대한 빠른 만족 ▪ 선택 중심의 단순 편집 방식	▪ 생성 결과에 대한 비판적 검토 ▪ 반복적 수정 및 구조적 편집 ▪ “AI 결과의 한계”에 대한 문제 제기

5.1 몸: 소리 재료와의 물리적 저항 경험 ‘겪음’의 약화

사운드 아트는 비가시성 환경 속에서 소리를 매개로, 듣기를 주된 소통 방식으로 삼는 예술 형태이다 [8]. 창작자는 노이즈, 공간성, 주파수 변화, 청각적 피로와 같은 요소를 직접 청취하고 경험하는 과정 속에서 소리를 구성한다. 이러한 과정은 단순한 결과 산출이 아니라, 감각적·물리적 저항을 수반하는 ‘겪음’의 경험이다. 이에 대해 듀이는 다음과 같이 말한다. “저항이나 장애가 없으면 감정이나 흥미, 공포나 희망, 좌절감이나, 자신감을 가지는 것 또한 불가능하다 [6].”

기술이 제공하는 도구적 편의성은 역설적으로 듀이가 강조한 ‘물리적 저항’을 상실시키는 결과를 낳는다. 그 결과 학습자는 ‘소리를 만들어가는 행위자’에서 ‘이미 생성된 소리를 선택하는 사용자’로 위치가 이동하게 된다. 이와 함께 소리를 구성하는 과정에서 요구되는 청각적 노동과 물리적 경험 구조 역시 약화된다. 워크숍 과정에서 이러한 변화는 두 집단 모두에게서 확인되었으나, 그 수용 양상은 다르게 나타났다. 비전공자 집단은 생성형 AI가 제시한 결과를 별다른 저항 없이 수용하며, 창작 과정 자체보다는 ‘원하는 소리가 빠르게 나왔다’는 사실에 더 큰 만족을 보였다. 이들에게 생성형 AI는 복잡한 기술적 과정을 단축시켜 주는 효율적 도구로 경험되었으며, 창작은 재료와의 장기적 상호작용이라기보다 적절한 결과를 선택하는 행위에 가깝게 인식되었다. 반면, 전공자 집단은 생성 결과를 즉각 수용하기보다, 그것이 자신의 의도와 얼마나 어긋나는지를 검토하며 추가적인 수정과 편집의 필요성을 더 강하게 인식하였다. 즉, 비전공자 집단이 물리적 저항의 감소를 편의성과 성취감의 차원에서 수용했다면, 전공자 집단은 그 감소 자체가 창작 행위의 밀도를 약화시키는 문제로 인식한 것이다. 이러한 차이는 단순한 기능적 숙련도의 격차를 넘어, 생성형 AI 환경에서 ‘겪음’이 이루어지는 구조적 방식 자체가 집단 간에 질적으로 상이함을 시사한다. 즉, 전공자 집단은 AI의 생성 결과를 그대로 수용하기보다, 자신이 지닌 내적 미적 기준과 생성물 사이

에서 이를 능동적으로 재구성·개입하려는 태도를 뚜렷하게 보였다.

이러한 차이는 듀이가 말한 ‘하나의 경험’이 단순한 결과 획득이 아니라 저항과 조정, 긴장과 해소의 과정을 통해 성립한다는 점을 다시 환기시킨다. 생성형 AI는 결과를 빠르게 제공함으로써 창작의 문턱을 낮추지만, 동시에 창작자가 재료와 부딪히며 자신의 감각과 판단을 조율하는 과정적 층위를 축소시킨다. 결국 생성형 AI 환경에서 창작자는 소리를 ‘만드는’ 존재라기보다, 이미 산출된 소리들 가운데 적절한 것을 ‘선택하는’ 존재로 이동하게 되며, 이 과정에서 예술 경험의 신체적 밀도는 약화될 가능성이 높아진다. 이처럼 생성형 AI는 창작 과정에서 몸이 개입하는 방식을 변화시키며 예술 경험의 물리적 토대를 재편한다. 그러나 예술 경험의 변화는 신체적 노동의 축소에만 머물지 않는다. 몸의 개입이 약화된 지점에서, 학습자가 세계를 감각하고 상상하는 방식 또한 새로운 제약과 가능성 속에서 재조직된다.

5.2 감각: 규정된 감각, 갇힌 상상력

생성형 AI 환경에서 두 번째로 주목해야 할 변화는 감각과 상상력의 조직 방식이다. 사운드시케이프 창작은 본래 특정 심상이나 정서를 청각적으로 구성해 가는 과정이며, 이때 창작자는 자신의 기억, 경험, 분위기, 리듬감 등을 종합하여 아직 존재하지 않는 감각적 세계를 상상한다. 그러나 생성형 AI는 통계적으로 가장 그럴듯하고 전형적인 소리를 즉시 제시함으로써 상상력이 미지의 가능성을 탐색하는 과정이라기보다 이미 제시된 옵션 가운데 하나를 선택하는 행위로 수렴되게 만들 수 있다. 생성형 AI는 ‘그럴듯한 소리’를 통계적으로 생성하는 과정에서, 사용자가 경험하게 될 감각의 범위를 사전에 구성하고 규정한다. 이로 인해 상상은 감각 이후에 확장적으로 작동하기 보다, 이미 구조화된 결과의 틀 안에서 제한적으로 이루어진다. 실제 워크숍에서도 동일한 프롬프트(예: “파도가 치는 바다”)를 입력했을 때, 유사한 음높이와 음색의 소리가 반복적으로 생성되는 특성이 확인되었다.

이러한 생성 결과의 전형성은 학습자 집단에 따라 이를 수용하고 해석하는 인식의 차이로 이어졌다. 비전공자 집단은 생성 결과를 ‘완성된 소리’로 인식하며, 그것을 하나의 출발점이라기보다 곧바로 활용 가능한 결과물로 받아들이는 경향을 보였다. 이들에게 생성형 AI는 상상의 재료를 확장하는 도구라기보다, 상상해야 할 자리를 빠르게 채워 주는 장치로 작동하는 측면이 있었다. 반면, 전공자 집단은 생성 결과가 지나치게 전형적이거나 상투적이라는 점에 보다 민감하게 반응하였고, 자신이 의도한 감각적 이미지와 생성 결과 사이의 간극을 적극적으로 문제화하였다. 즉, 비전공자 집단은 AI가 제시하는 감각의 틀 안에서 비교적 빠르게 수용적 태도를 형성한 반면, 전공자 집단은 그 틀이 자신의 상상력을 제한하고 있음을 인식하며 불만과 거리감을 드러낸 것이다.

생성형 AI는 감각의 확장을 지원하는 도구인 동시에, 감각 경험의 방향과 범위를 규정하는 조건으로 작용할 수 있다. 이러한 점은 맥신 그린이가 말한 상상력의 의미를 다시 환기시킨다. 그린은 학

습에서 진정한 변화가 이루어지기 위해서는 “대상을 다른 방향으로 상상하는 능력 [7]”이 필요하다고 말한다. 이는 상상력이 아직 실현되지 않은 가능성을 탐색하고 확장하는 인식의 작용임을 의미한다. 상상력은 주어진 세계를 그대로 수용하는 기능이 아니라, 그것을 다르게 보고 새롭게 구성할 수 있게 하는 가능성의 힘이다. 그러나 생성형 AI가 제공하는 결과가 지나치게 빠르고 매끄럽게 제시될 때, 학습자는 오히려 그 가능성을 확장하기보다 이미 제시된 형식 안에 자신의 감각을 맞추게 될 위험이 있다. 이는 AI가 제시하는 감각의 틀 안에서 창작자가 자신의 상상과 표현을 조정하도록 만들 수 있다는 역설적 가능성을 지닌다. 특히 이러한 감각의 틀이 데이터에 기반한 전형적인 표현 양식과 결합할 경우, 상상력은 단순히 확장되는 것이 아니라 일정한 방향으로 유도되고 규정될 가능성이 있다. 나아가 몸의 직접적인 개입이 축소되고 감각의 가능성이 이러한 전형성 안에서 조정되는 과정은 창작의 결과뿐만 아니라 창작 주체의 형성 방식에도 영향을 미친다. 따라서 생성형 AI 환경에서 창작의 문제는 단지 ‘어떻게 만들 것인가’ 또는 ‘무엇을 상상할 것인가’에 머무르지 않고, ‘누가 창작하고 있다고 느끼는가’라는 창작 주체의 문제로 확장된다.

5.3 주체: ‘가짜 효능감’과 창작 주체성의 재편

생성형 AI 환경에서 세 번째로 드러나는 변화는 창작 주체성이 형성되는 과정이다. 전통적인 창작 과정에서 주체성은 반복적인 시도와 실패, 수정과 판단, 재구성을 거치며 형성된다. 즉, 주체는 결과를 단순히 소유함으로써 성립하는 것이 아니라, 그 결과에 도달하기까지의 과정 속에서 자기 판단과 감각을 지속적으로 시험하는 가운데 형성된다. 그러나 생성형 AI는 복잡한 과정적 개입 없이도 높은 완성도를 지닌 결과를 빠르게 제공함으로써 창작 과정에 대한 실제 개입과 무관하게 강한 성취감과 효능감을 경험하게 만들 수 있다.

이러한 양상은 비전공자 집단에서 특히 두드러지게 나타났다. 학부생 A는 설문에서 “음악 프로그램을 전혀 다룰 줄 모르는데도 프롬프트 몇 줄로 완벽한 바다 소리가 나와서 마치 내가 뛰어난 사운드 디자이너가 된 것 같은 성취감을 느꼈다”고 진술했다. 이 진술은 생성형 AI가 기술적 숙련을 대체함으로써 비전공자에게 강한 접근성과 자신감을 제공한다는 점을 보여준다. 반면, 전공자 집단은 이러한 효능감을 보다 쉽게 수용하지 않았다. 석사과정생 B는 “프롬프트를 바꿀 때마다 AI가 너무 빠르고 상투적인 파도 소리만 반복했고, 내가 창작을 하는 게 아니라 AI의 기획안을 최종 검수하고 승인만 해주는 기계가 된 느낌이었다”고 표현하였다. 즉, 전공자 집단은 생성형 AI가 제공하는 효율성과 편의성을 경험하면서도, 그 안에서 자신의 미적 판단이 수행되는 자리가 좁아지는 문제를 보다 분명하게 인식하고 있었다.

이와 같이 생성형 AI 환경에서 창작 주체는 이중적인 방식으로 재구성된다. 한편으로 기술은 비전공자에게 창작의 문턱을 낮추고 즉각적인 효능감을 제공함으로써 새로운 참여 가능성을 연다. 다른 한편으로 그 효능감은 실제적인 예술적 숙련과 성찰적 개입을 동반하지 않을 경우, ‘내가 창

작했다'는 감각만을 강화하는 가짜 효능감으로 작동할 수 있다. 반대로 전공자의 경우에는 생성형 AI가 제공하는 결과의 한계를 더 명확하게 인식함으로써 오히려 창작 주체로서의 자기 위치를 재검토하게 되는 역설적인 상황이 발생한다. 결국 생성형 AI는 주체를 단순히 강화하거나 약화시키는 것이 아니라, 창작자와 기술의 관계 속에서 주체성의 성격 자체를 재편하고 있다고 볼 수 있다.

듀이는 주체를 외부의 결과물을 단순히 생산하는 존재가 아니라, 경험의 과정 속에서 형성되어 가는 존재로 본다. 그는 “‘하나의 경험’ 속에서는 경험을 구성하는 내용들이 경험이 전개되는 과정에 따라 지속적으로 통합된다 [6].”고 보며, 창작 주체성 또한 결과가 아니라 과정 속에서 구성된다고 강조한다. 이를 바탕으로 볼 때, 창작 주체성 역시 결과 자체가 아니라 경험과 창작의 과정 속에서 구성되는 것으로 이해할 수 있다. 그러나 생성형 AI 환경에서 창작 과정은 이러한 과정의 비중이 축소되고, 학습자는 비교적 즉각적으로 결과를 획득하게 된다. 이때 형성되는 효능감은 과정의 축적을 통해 형성되기보다, 결과의 획득 자체에 기반하게 된다.

그런 또한 주체성을 ‘깨어있음’과 연결하여, “상상력은 예기치 못한 것들, 예측 불가능성을 분명히 다룬다 [7].”라고 말한다. 이는 상상력이 단순히 주어진 것을 선택하는 능력이 아니라, 아직 주어지지 않은 가능성을 인식하고 확장하는 인식의 태도임을 의미한다. 그러나 생성형 AI 환경에서 이루어지는 선택은 이러한 가능성의 확장이라기보다, 이미 사전적으로 제시된 옵션 중 하나를 승인하는 행위로 축소될 수 있다. 결과적으로 학습자는 창작 과정을 통해 능동적으로 주체성을 형성하는 존재라기보다, 구성된 가능성의 범위 안에서 반응하고 선택하는 존재로 전환될 위험에 놓이게 된다.

6. 종합 논의: 생성형 AI는 경험을 어떻게 재구성하는가

본 연구에서 예술 경험은 단순히 결과물을 생성하는 행위가 아니라, 삶의 경험이 감각적 구조로 재조직되는 과정으로 정의된다. 이러한 관점에서 예술 경험은 다음과 같은 세 가지 차원을 통해 구체화된다.

- 개인의 기억 또는 삶의 맥락이 언어화되고
- 그것이 청각적 형태로 변환되며
- 다시 청취를 통해 재해석되는 순환적 과정

듀이의 관점에서 이러한 과정은 경험의 연속성 속에서 의미가 재구성되는 것으로, 그린의 관점에서는 현실을 재인식하고 확장하는 상상력의 실천으로 해석된다. 그러나 생성형 AI 환경에서는 이러한 전이 과정이 상당 부분 자동화된다. 삶의 맥락은 사용자의 직접적인 물리적·실천적 개입 없이도 즉각적으로 소리로 변환되며, 이로 인해 경험이 형성되는 과정의 밀도는 약화될 수 있다. 결과적으로 [표 2]와 같이 생성형 AI는 예술 경험을 기존과는 다른 방식으로 구조화하며, 경험의 형

성과 작동 방식을 변화시킨다.

[표 2] 생성형 AI 환경에서 예술 경험의 변화 양상

[Table 2] Patterns of Change in Artistic Experience in Generative AI Environments

몸	감각	주체
행위 중심의 겪음 → 결과 중심의 선택	상상적 탐색 → 사전 규정된 인지 및 지각	과정 속 형성되는 존재 → 결과를 승인하는 사용

이 변화는 단순한 기술적 효율성의 문제가 아니라, 예술 경험을 구성하는 조건이 재구성되는 현상이다. 그러나 중요한 것은 이 변화가 학습자의 수준과 경험에 따라 상이하게 나타난다는 점이다. 예를 들어, 비전공자 집단은 AI를 주로 즉각적인 결과 생성 도구로 수용하는 경향을 보이는 반면, 전공자 집단은 생성 결과에 대해 비판적 거리를 유지하며 AI를 활용하는 경향이 나타났다.

7. 가능성과 한계에 대한 비판적 성찰

발터 벤야민은 복제 기술이 예술 작품의 아우라를 약화시키며 인간의 예술 경험 방식을 변화시킨다고 보았으나, 오늘날 생성형 AI 시대의 예술은 더 이상 원본과 복제의 이분법적 구도에만 머무르지 않는다. ‘원본 없는 생성’과 ‘무한한 산출’이 가능해진 환경에서 논의의 핵심은 “예술을 경험하고 창작하는 과정 자체가 어떻게 재구성되는가”에 있다. 이러한 변화는 다음과 같은 중요한 시사점을 제시한다.

첫째, 창작 진입 장벽을 낮춤으로써 창작의 민주화를 촉진한다. 고도의 기술적 숙련이나 전문 장비 없이도 언어적 지시를 통해 음향과 음악을 창작할 수 있게 되면서 전문가 중심에 머물렀던 창작의 영역이 보다 폭넓게 대중에게 개방된다.

둘째, 창작의 중심축이 물리적·기술적 조작에서 의미 구성과 미적 판단으로 이동한다. 창작자는 직접 소리를 가공하기보다 지향하는 분위기와 정서를 언어로 구체화하고, 출력된 결과물을 청취·선택·조합하는 과정을 통해 작업을 완성해 나간다.

이러한 양상은 벤야민이 포착했던 기술 매체에 따른 예술 경험의 변화가 생성형 AI 환경에서 새로운 국면으로 전개되고 있음을 보여준다. 복제 기술이 원본의 현존성과 아우라를 약화시키고 예술의 지각과 수용 방식을 변화시켰다면, 생성형 AI는 이러한 변화의 연장선에서 창작 주체성과 감각의 조직 방식 자체에도 변화를 가져오고 있다.

그러나 이러한 변화는 오히려 생성의 편리성이 경험의 깊이를 약화시키는 것은 아닌가라는 비판적 질문을 제기한다. 예를 들어, “생성의 편리함은 경험의 깊이를 대체할 수 있는가?”, “선택 중심의 창작은 여전히 창작이라 할 수 있는가?”, “상상력은 실제로 확장되고 있는가, 아니면 이미 구조화된 범주 안에서 작동하고 있는가?”와 같은 근본적인 물음이 포함된다. 따라서 오늘날의 문제

는 기술이 매개하는 새로운 환경 속에서 인간의 감각과 주체성이 어떠한 방식으로 형성되고 변화하며, 그 과정에서 예술 경험의 의미가 어떻게 재정의 되는가를 성찰하는 데 있다.

본 연구는 특정 대학의 학부생 및 대학원생을 대상으로 100분간 진행된 단기 워크숍과 특정 텍스트 기반 오디오 생성 도구를 중심으로 수행되었다는 점에서 연구 결과를 생성형 AI 기반 예술 경험 전반으로 일반화하는 데 한계가 있다. 따라서 본 연구의 결과는 생성형 AI 환경 전반의 보편적 구조를 규명한 결론이라기보다, 특정 교육적 맥락에서 관찰된 예술 경험의 재구성 양상과 그 가능성을 탐색적으로 보여주는 결과로 이해할 필요가 있다.

또한 본 연구에서 활용한 생성형 AI 도구가 일레븐랩스로 한정되어 있다는 점 역시 고려할 필요가 있다. 도구마다 인터페이스의 구성과 생성 방식, 사용자와의 상호작용 구조가 상이하므로, 이러한 기술적 특성이 참여자의 지각과 판단, 창작 과정 및 창작 주체성 형성에 일정한 영향을 미쳤을 가능성을 배제할 수 없다. 따라서 향후 연구에서는 다양한 생성형 AI 도구와 매체 환경을 비교하고, 보다 다양한 참여자와 장기적인 창작 활동을 대상으로 연구를 확장할 필요가 있다.

그럼에도 불구하고 본 연구는 생성형 AI 환경에서 예술 경험이 어떠한 방식으로 재구성되는지를 창작 주체성의 관점에서 탐색하고, 이러한 변화가 예술교육의 실천과 방향성에 어떠한 함의를 갖는지를 구체적인 워크숍 사례를 통해 살펴본다는 점에서 의의가 있다. 또한 본 연구의 결과는 향후 생성형 AI 기반 예술 경험과 예술교육의 관계를 탐구하는 후속 연구를 위한 기초 자료로 활용될 수 있을 것이다.

8. 결론 및 제언: AI 시대에도 유효한 예술적 주체와 사유의 가치

본 연구는 생성형 AI 기술을 활용한 사운드시케이프 창작 워크숍 사례를 바탕으로, 생성형 AI 환경에서 예술 경험이 어떠한 방식으로 재구성되는지를 고찰하였다. 이를 위해 본 연구는 예술 경험을 결과물의 생산이 아니라 ‘몸’, ‘감각’, ‘주체’가 상호작용하는 과정적 구조로 파악하고, 생성형 AI가 이러한 구조에 미치는 변화를 분석하였다. 그 결과, 재료와의 물리적 저항, 감각적 탐색, 주체적 개입과 같은 예술 경험의 핵심 과정들을 축소하거나 다른 방식으로 전환시킬 가능성을 지닌다는 점을 확인하였다.

듀이가 말한 경험으로서의 예술은 결과물 그 자체가 아니라 환경과의 상호작용 속에서 형성되는 긴장과 저항, 조정과 통합의 과정이다. 이러한 관점에서 볼 때 생성형 AI는 예술 작품을 보다 손쉽게 만들 수 있게 해 주는 기술이지만, 바로 그 효율성 때문에 창작 경험을 구성하는 시행착오와 물질적 탐구, 감각적 몰입의 시간을 줄여 버릴 수 있다. 또한 그린의 관점에서 보더라도 상상력은 주어진 현실을 넘어 새로운 가능성을 열어가는 주체적 역량인데, 생성형 AI가 제시하는 매끄럽고 전형적인 결과는 오히려 상상력을 데이터 기반의 익숙한 범주 안에 고정시킬 위험을 안고 있

다. 이처럼 생성형 AI는 예술 창작의 민주화를 가능하게 하는 한편, 예술 경험의 깊이와 주체성의 형성 방식에 중대한 변화를 초래하는 이중적 성격을 지닌다.

그럼에도 불구하고 본 연구가 궁극적으로 강조하고자 하는 바는 기술의 우위나 열위 자체가 아니라, 예술의 본질이 여전히 인간의 사유와 해석, 그리고 주체적으로 의미를 형성하고 가치를 부여하는 실천에 있다는 점이다. 생성형 AI가 아무리 정교한 결과를 산출하더라도 그것이 예술 경험으로 전환되기 위해서는 그 결과를 어떠한 방식으로 수용하고, 어떠한 맥락 속에 배치하며, 어떠한 의미로 다시 읽어 내는가 하는 인간의 주체적 개입이 필수적이다.

따라서 AI 시대에 더욱 중요해지는 것은 기술이 인간을 대체할 수 있는가의 문제가 아니라, 인간이 기술과의 관계 속에서 자신의 감각과 판단, 상상력과 성찰을 어떠한 방식으로 유지하고 재구성할 것인가의 문제이다. 다시 말해, 생성형 AI 시대의 예술 교육은 단순한 기술 활용 능력의 습득을 넘어, 기술이 제공하는 결과를 비판적으로 해석하고 이를 자신의 경험 및 표현 의도와 연결할 수 있는 창작 주체를 형성하는 데 중점을 두어야 한다.

향후 연구에서는 텍스트 기반 오디오 생성 기술을 넘어 이미지, 영상, 인터랙티브 미디어 등 다매체 생성형 AI 도구를 활용한 교차 검증이 요구된다. 또한 보다 장기적인 창작 과정에 대한 추적 관찰과 심층 인터뷰를 병행함으로써 생성형 AI가 예술적 주체와 미적 사유의 형성 과정에 미치는 영향을 더욱 정밀하고 체계적으로 규명할 필요가 있다. 특히 비전공자와 전공자, 초보 창작자와 숙련 창작자 사이에서 생성형 AI가 어떠한 교육적 효과를 나타내는지를 비교하는 연구는 AI 시대 예술 교육의 방향을 설정하는 데 중요한 시사점을 제공할 수 있을 것이다.

References

- [1] N. S. Shin, *Our child in the AI era*, JigeumBook, 2024.
- [2] H. I. Koo, *Generative AI composing + lyrics mastering*, ChackbaseBook, 2024.
- [3] W. Benjamin, *The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction*, MIT Press, 1936.
- [4] E. Y. Lee, "The Evolving Sound Art (Part 1): Sonic Singularities and Chronicle Traces," *The Journal of the Convergence on Culture Technology*, vol. 6, no. 1, pp. 395-401, Feb. 2020, doi: 10.17703/JCCT.2020.6.1.395.
- [5] C. Lee, "The impact of generative AI on school music," *Art Education Policy Review*, vol. 126, no. 4, pp. 255-262, Jan. 2025, doi: 10.1080/10632913.2025.2451373.
- [6] J. Dewey, *Art as Experience*, Penguin Publishing Group, 2005.
- [7] M. Greene, *Releasing the Imagination*, Jossey-Bass, 2000.
- [8] B. Gottlieb and J. Y. Yang, *Sound+Art: Between Music, Media Art and the Simple Act of Listening*, Misulmunhwa, 2008.