

석사학위논문

무용 작품
「Simulacra」에 대한 연구

2026년

한 성 대 학 교 대 학 원

무 용 학 과

무 용 공 연 전 공

양 서 진

석사학위논문
지도교수 정석순

무용 작품
「Simulacra」에 대한 연구

A Study on the Dance Work 「Simulacra」

2025년 12월 일

한성대학교 대학원

무용학과

무용공연전공

양서진

석사학위논문
지도교수 정석순

무용 작품
「Simulacra」에 대한 연구

A Study on the Dance Work 「Simulacra」

위 논문을 무용학 석사학위 논문으로 제출함

2025년 12월 일

한성대학교 대학원

무용학과

무용공연전공

양서진

양서진의 무용학 석사학위 논문을 인준함

2025년 12월 일

심사위원장 박재홍 (인)

심사위원 김남용 (인)

심사위원 정석순 (인)

국 문 초 록

무용 작품 「Simulacra」에 대한 연구

한 성 대 학 교 대 학 원
무 용 학 과
무 용 공 연 전 공
양 서 진

본 논문은 현 사회적 이슈인 생성형 AI기술을 악용하여 만든 딥페이크 범죄로 인한 피해자들의 고통을 주제로 누구나 딥페이크의 피해자가 될 수 있다는 위험성을 전달하고자 하는 무용 작품 「Simulacra」에 대한 분석 및 연구이다.

현재 사회는 인공지능 기술이 나날히 발전하고 있으며, 그렇게 발전된 기술은 다양한 디지털 콘텐츠의 창작 및 n차 창작의 원천이 되고 있다. 그 기술들 중 하나인 딥페이크 기술은 현재 긍정적 작용보다는 부정적인 면을 넘어 디지털 성범죄, 허위조작정보의 생성 등 다양한 범죄수단으로도 활용되어 심각한 사회적 문제로 대두되고 있다. 딥페이크 기술로 생겨난 피해자들은 심리적 불안과 또 다시 유포될지 모르는 공포심을 유발해 피해자들의 삶에 장기적인 영향을 미친다.

본 연구자는 딥페이크 기술로 인해 발생한 사회적 문제를 분석하고 딥

페이커 기술의 피해 사례, 법적 제도, 피해자들의 현황을 조사하였으며, 각 피해자들의 심리적 영향을 분석하였다. 작품을 통해 피해자들의 고통을 표현하고 현재 딥페이크 기술로 생성한 허위조작정보들이 발생시키고 있는 문제성과 해당 기술로 만들어진 콘텐츠들은 현재 많은 사람들이 쉽게 만들 수 있다는 점을 본다면 피해자들의 범위도 특정 유명인 뿐만 아닌 연령에 구분 없이 주위의 모든 사람들이 대상화 될 수 있다는 위험성을 전달하여, 딥페이크 기술로 인한 범죄와 피해가 줄어드길 바라는 마음으로 작품 「Simulacra」 을 창작하였다.

무용 작품 「Simulacra」 에서는 도입부를 포함하여 총 5장으로 구성되어 있으며, 각 장마다 딥페이크의 생산, 딥페이크 피해를 당하기 전과 유포된 후의 모습들, 극단적인 선택까지 가는 피해자의 심리적 불안을 표현하며, 피해자가 생김에도 불구하고 끊임없이 다시 생산 및 유포를 하는 현실적 상황을 보여주고자 하였다. 작품의 의미를 효과적으로 전달하기 위해 본 연구자를 포함한 4명의 무용수와 장면을 구성하였고, AI를 통해 제작하는 과정의 영상과 피해자의 사진이 점점깨지는 효과로 만든 영상 등 미디어 영상 매체를 함께 활용하였으며, 실제로 본 연구자의 딥페이크된 모습의 사진을 무대 위에 뿌리고 관객들에게 전달하여 유포되는 과정의 장면을 통해 피해자의 정신적 고통을 극적으로 표현하고자 하였다.

본 연구 및 창작과정을 통해 딥페이크 기술로 인한 피해자들의 상황과 정신적 피해를 보여주어 딥페이크 기술의 사회적 관심을 높이고자 하며, 타인의 일이라고 등한시 하지 않고 자신을 포함한 누구나 딥페이크로 인한 피해를 겪을 수 있다는 위험성을 전달하여 딥페이크 범죄의 심각성을 강조하고자 한다.

【주요어】 딥페이크, 허위조작정보, 디지털 성범죄, 가짜뉴스, 유포

목 차

I. 서 론	1
II. 이론적 배경	5
2.1 딥페이크	5
2.1.1 딥페이크의 개념	5
2.1.2 딥페이크와 가짜뉴스	6
2.2 디지털 성범죄	7
2.2.1 디지털 성범죄의 정의	7
2.2.2 디지털 성범죄의 피해 현황	8
2.2.3 디지털 성범죄와 딥페이크	10
2.3 선행연구	11
III. 작품 개요	13
3.1 작품형식 및 구조	13
3.2 작품의 구성요소 및 표현 매체	15
3.2.1 움직임 표현 방법	15
3.2.2 의상	19
3.2.3 조명	24
3.2.4 음악	25
3.2.5 소품	29
3.2.6 영상	33
IV. 작품 분석	34
4.1 도입부	37
4.1.1 내용 및 안무 의도	37
4.1.2 움직임 구성 및 표현	37
4.1.3 음악	40

4.1.4 조명	40
4.2 1장	42
4.2.1 내용 및 안무 의도	42
4.2.2 움직임 구성 및 표현	42
4.2.3 음악	44
4.2.4 조명	45
4.3 2장	46
4.3.1 내용 및 안무 의도	46
4.3.2 움직임 구성 및 표현	46
4.3.3 음악	48
4.3.4 조명	48
4.4 3장	51
4.4.1 내용 및 안무 의도	51
4.4.2 움직임 구성 및 표현	51
4.4.3 음악	54
4.4.4 조명	54
4.5 Outro	56
4.5.1 내용 및 안무 의도	56
4.5.2 움직임 구성 및 표현	56
4.5.3 음악	57
4.5.4 조명	57
V. 결 론	59
참 고 문 헌	61
부 록	64
ABSTRACT	68

표 목 차

[표 3-1] 작품 구성	14
[표 3-2] 작품 속 무용수들의 캐릭터	16
[표 3-3] 음악 구성	27
[표 4-1] 작품 개요	30
[표 4-2] 도입부 장면 조명 분석	41
[표 4-3] 1장 조명 분석	45
[표 4-4] 2장 조명 분석	49
[표 4-5] 3장 조명 분석	55
[표 4-6] Outro 조명 분석	58

사 진 목 차

[사진 2-1] 디지털 성범죄의 유형 및 예시	8
[사진 2-2] 디지털 성범죄의 연도별 피해접수 현황	9
[사진 3-1, 2, 3] 무용수 1 의상 [앞, 옆, 뒤]	20
[사진 3-4] 무용수 3 의상 [앞]	20
[사진 3-5, 6] 무용수 3 의상 [옆, 뒤]	21
[사진 3-7, 8] 무용수 4 의상 [앞, 옆]	21
[사진 3-9] 무용수 4 의상 [뒤]	22
[사진 3-10, 11, 12] 무용수 2 의상 [앞, 옆, 뒤]	22
[사진 3-13, 14] 무용수 2 의상 2 [앞, 뒤]	23
[사진 3-15] 딥페이크로 만든 사진 100장의 이미지	30
[사진 3-16] 2장에서 사용된 소품 1	31
[사진 3-17] 2장에서 사용된 소품 2	31
[사진 3-18] 3장에서 사용된 소품	31
[사진 3-19] 4장에서 사용된 소품	32
[사진 4-1] 무대 위 영상 활용 1	38
[사진 4-2] [사진 4-1] 영상 이미지	38
[사진 4-3] 생산자의 팬터마임 움직임 1	38
[사진 4-4] 생산자의 팬터마임 움직임 2	38
[사진 4-5] 생산자의 팬터마임 움직임 3	39
[사진 4-6] 생산자의 팬터마임 움직임 4	39
[사진 4-7] 생산자의 희열과 광기 1	39
[사진 4-8] 생산자의 희열과 광기 2	39
[사진 4-9] 평범한 일상을 살아가는 사람들 솔로	43
[사진 4-10] 평범한 일상을 살아가는 사람들 듀엣	43
[사진 4-11] 평범한 일상을 살아가는 사람들 군무 1	43
[사진 4-12] 평범한 일상을 살아가는 사람들 군무 2	43
[사진 4-13] 평범한 일상을 살아가는 사람들 군무 3	44
[사진 4-14] 평범한 일상을 살아가는 사람들 군무 4	44

[사진 4-15] 딥페이크로 만들어진 자신의 모습을 발견 1	47
[사진 4-16] 딥페이크로 만들어진 자신의 모습을 발견 2	47
[사진 4-17] 혼란스러워 하는 피해자	47
[사진 4-18] 쓰러진 피해자	47
[사진 4-19] 딥페이크로 만들어진 캐릭터가 딥페이크 범죄 피해자의 진 정한 모습으로 바뀌는 장면	48
[사진 4-20] 딥페이크 이미지의 유포	48
[사진 4-21] 무대 위 영상 활용 2	52
[사진 4-22] [사진 4-21] 영상 이미지	52
[사진 4-23] 내면이 무너진 피해자 1	52
[사진 4-24] 내면이 무너진 피해자 2	52
[사진 4-25] 현실을 도피하는 피해자 1	53
[사진 4-26] 현실을 도피하는 피해자 2	53
[사진 4-27] 극단적 선택을 시도하는 피해자 1	53
[사진 4-28] 극단적 선택을 시도하는 피해자 2	53
[사진 4-29] 무대 위 영상 활용 3	56
[사진 4-30] [사진 4-29] 영상 이미지	56
[사진 4-31] 또 다시 생산하는 생산자의 팬터마임 움직임	57
[사진 4-32] 희열을 느끼는 생산자	57

I. 서론

본 논문은 현 사회적 이슈인 생성형 AI기술을 악용하여 만든 딥페이크 범죄로 인한 피해자들의 고통을 주제로 누구나 딥페이크의 피해자가 될 수 있다는 위험성을 전달하고자 하는 무용 작품 「Simulacra」에 대한 분석 및 연구이다.

현재 사회는 인공지능 기술이 나날히 발전하고 있다. 인공지능의 개념은 1950년 존 매카시가 미국 다트머스 대학에서 개최한 컨퍼런스에서 정립되었다. 이때의 컨퍼런스를 통하여 AI는 독립적인 연구분야로 자리를 잡게되며 AI 연구의 시발점이라고 할 수있다. 하지만 1995년 이전까지는 전문가 시스템의 한계와 높은 유지보수 비용과 복잡한 연구과정으로 인해 연구가 침체되었다. 이후 제프리 힌튼 교수의 연구를 통해 오늘날 인공지능 심층 학습인 ‘딥 러닝(deep learning)’의 기초가 되는 심층 신뢰 신경망과 비지도 사전훈련 기법이 제안되었다. 해당 기법들과 빅데이터를 이용하여 딥러닝 알고리즘은 크게 발전되었다. 2016년 구글 딥마인드에서 개발한 알파고가 이세돌 9단과의 바둑대결에서 승리하는 사건을 계기로 인공지능 기술의 발전은 전세계에 각인되었으며, 오늘날 2022년 OpenAI의 ChatGPT를 필두로 구글사의 Gemini 등 텍스트 이미지, 코드 등을 생성할 수 있는 생성형 AI가 등장하였다.¹⁾ 이렇게 발전된 기술은 다양한 디지털 콘텐츠의 창작 및 n차 창작의 원천이 되고 있다. 영화, 드라마, 애니메이션과 같은 디지털 콘텐츠에서 딥페이크 기술을 사용하고 있다. 배우들의 나이를 조절할 수도 있으며, 고인이 된 배우를 등장시킴과 동시에 목소리를 변조하여 만들어 내는 것처럼 기존에 표현하기 어려웠던 연출을 가능하게 만들었다. 이렇듯 제작자들의 창의력을 극대화 시킴과 동시에 작품의 완성도와 몰입도를 높일 수 있는 긍정적 작용을

1) 이중배. (2025.03.18). [인공지능 역사] ① 생성형 AI로 발전하기까지의 인공지능 발전 5대 사건. 디지털포용뉴스. <https://www.dginclusion.com/news/articleView.html?idxno=612>

보여주고있다.

하지만 위의 긍정적인 사례들과 다르게 딥페이크 기술의 악용으로 부정적인 면을 넘어 범죄수단으로까지 이용되고 있다. 인공지능신문의 보도에 따르면 AI 기술이 발전하면서 가수의 음성을 정밀하게 무단으로 복제해 새로운 곡을 생성하는 사례가 늘어나고 있으며, 이는 저작권 보호와 음악산업의 지속가능성을 위협하는 요인으로 지적되고 있다.²⁾ 뿐만 아니라 이미지나 동영상을 합성·조작하여 실제로 없었던 일을 실제로 일어난 것처럼 만들어 허위조작정보를 발생 시킬 수 있다. 예를 들어, 2018년 4월 영화감독인 조던 필(Jordan Peele)은 버락 오바마 전 미국 대통령이 “트럼프는 완전히 쓸모없는 인간이다”라고 말하는 가짜 동영상을 공개하였다. 전 세계를 충격에 빠트릴 뻔했던 해당 영상은 미국 인터넷 매체인 버즈피드의 테스트 작품으로 밝혀지면서 딥페이크 기술의 위험성을 경고하기도 하였다.³⁾ 국내에서의 딥페이크 범죄 유형은 가짜뉴스와 같은 허위조작정보의 생성, 보이스 피싱, 디지털 성범죄 등이 있다. 그 중 비율이 가장 높게 측정되고 유형은 디지털 성범죄로 심각한 사회적 문제가 되고 있으며, 피해자들은 명예훼손, 인격권 침해, 성적 수치심 등에 대한 피해 사례가 계속해서 증가되고 있다. 이러한 사례로 여성가족부에서 운영하는 디성센터에 접수된 딥페이크 성범죄물 신규 피해자는 2022년 124명에서 2024년 1104명으로 2년 사이 약 9배가 폭증된 것으로 나타나고 있다.⁴⁾ 뉴스타파의 보도에 따르면 2024년 경찰청에 접수된 딥페이크 성범죄 사건은 총 1,094건으로 이중 573명의 피의자가 검거되었다. 검거된 피의자들의 연령대를 분포하였을 때 10대의 비중이 463명으로 무려 80%가 넘게 차지하는 것으로 나타났다. 피해를 입은 해당 학생의 부모는 ‘심리상태는 약간 불안정한 상태예요. 허벅지 등 칼로 자해를 좀 했어요. 집에 오면 방에서 나오지 않아요. 상담 중에 딸이 아빠가 죽는 꿈을 꾸었다고요. 자살 생각

2) 전미준. (2025.03.11). 소니뮤직, AI 딥페이크 음악 확산에 강력대응... 英 정부에 저작권 보호 강화 촉구. 인공지능신문.

<https://www.aitimes.kr/news/articleView.html?idxno=34177>

3) 허재경. (2022.11.24). 오바마 대통령도 당했던 '딥페이크' 기세등등. 한국일보.

<https://www.hankookilbo.com/News/Read/A2022111812580003756?did=NA>

4) 한지은, 유승혁. (2025.03.07). "신고 1시간 만에 삭제"... 딥페이크戰 최전선서 싸우는 '디성센터'. 서울 Public news.

https://go.seoul.co.kr/news/newsView.php?id=20250307019002&wlog_tag3=naver

까지 한다고...' 1년정도 지난 피해자의 현재 상황에 대해 답변하였다. 현직 교사인 반디(가명)는 가르치는 학생들에게 피해를 입었다고 한다. '학생들과 마주 앉아 밥을 먹는 것이 두려워지고, 교단에 설 때 안정제를 꼭 먹어야 했다'5)라며 피해 후 겪은 심리적 고통을 토로했다.

딥페이크 기술로 만들어진 콘텐츠들은 인공지능 기술의 발전에 따라 더욱 정교하고 자연스럽게 구현되고 있다. 본래 교사양 디지털 콘텐츠 제작은 일부 전문가들만의 영역이었으나, 딥페이크 기술이 보편화되면서 전문가뿐만이 아닌 일반인 즉, 모든 사람들이 누구나 쉽게 교사양 디지털 콘텐츠를 만들 수 있게 되었다. 하지만 해당 기술은 명예훼손, 인격권 침해와 같은 수많은 피해자들을 만들어내는 심각한 사회적 문제가 되고 있으며, 현재까지도 많은 피해자들은 또 다시 유포될지 모른다는 두려움과 공포속에서 정신적인 피해를 받고 있다. 이와 같이 가짜뉴스의 콘텐츠 생성, 디지털 범죄, 허위조작정보로 인한 미디어에 대한 신뢰성 하락 등과 같은 부정적인 방면으로 악용되는 사례가 늘어나고 있다.

따라서 본 연구자는 현재 딥페이크 기술로 생성한 허위조작정보들이 발생시키고 있는 문제성과 해당 기술로 만들어진 콘텐츠들은 현재 많은 사람들이 쉽게 만들 수 있다는 점을 본다면 피해자들의 범위도 특정 유명인 뿐만 아닌 연령에 구분 없이 주위의 모든 사람들이 딥페이크의 피해자가 될 수 있다는 위험성을 전달하고자 작품 「Simulacra」 을 제작•연구하였다.

무용 작품 「Simulacra」 의 구성은 다음과 같다. 도입부 장면에서는 영상 매체와 함께 딥페이크가 만들어지는 과정과 생산하는 사람의 희열과 광기를 보여주하고자 하였다. 이 행위 자체가 범죄라고 인식하지 않고 순수한 재미를 목적으로 시작한 캐릭터의 모습을 드러내고자 하였다. 1장에서는 딥페이크로 피해를 보기 전의 평범한 일상을 살아가는 사람들의 모습을 4명의 무용수가 일상적 움직임의 군무로 표현하였다. 2장에서는 미러링 기법의 듀엣 움직임을 통해 딥페이크로 나온 자신의 모습을 발견하며 나오는 혼란스러움과 딥페이크로 만들어진 이미지가 유포 되면서 피해자의 내면이 무너지기 시작하는 계

5) 김새봄, 변지민, 추적단불꽃 원은지 대표. (2025.03.27). [주간 뉴스타파] 딥페이크의 공범들② 학교 딥페이크, 가해자가 돌아왔다. 뉴스타파.
<https://newstapa.org/article/74aqq>

기를 나타내었다. 3장에서는 피해자의 내면이 무너지게 되면서 삶의 의미를 잃어버리고 좌절하다가 극단적 선택까지 생각하게되는 피해자의 심리적 불안과 고통을 솔로 장면으로 고통스러워 하는 몸부림과 표정으로 나타내었다. 마지막 장면에서는 도입부 장면의 모습을 다시 영상 매체와 함께 반복적인 형태를 보여주었다. 피해자가 있음에도 불구하고 현재 진행형으로 끊임없이 생산 및 유포가 진행되고 있는 모습을 보여주며, 피해자는 계속해서 늘어나는 상황으로 누구나 딥페이크의 피해자가 될 수 있다는 위험성을 전달하고자 하였다.

무용 작품 「Simulacra」에 대한 연구 및 분석으로 연구 절차는 다음과 같다. II장은 작품의 이론적 배경에 대해 살펴본다. III장에서는 작품의 의도 및 형식, 구성요소들을 알아보고 IV장에서는 작품을 각 장으로 구분하여 연구 및 분석하였다. V장은 결론으로 무용 작품 「Simulacra」 창작 과정과 연구 과정을 요약하고 기대효과에 대해 서술한다.

II. 이론적 배경

2.1 딥페이크

2.1.1 딥페이크의 개념

딥페이크의 어원은 2017년 12월 말, 미국의 최대 온라인 커뮤니티 사이트인 ‘레딧(Reddit)’에 ‘Deepfakes’라는 아이디를 가진 회원이 유명 배우의 얼굴을 합성하여 조작한 여러 개의 포르노 영상을 게시하였다. 영상의 자연스러움으로 인해 많은 사람들은 실제적으로 있었던 영상이 사고로 유출된 것인지 아닌지 의심할 정도였지만, 해당 영상을 제작한 ‘Deepfakes’는 해당 영상은 원래 포르노 배우의 얼굴에 인공지능 기술을 적용하여 여성 배우, 가수의 얼굴로 바꿔치기한 것을 밝히며 이후로 나오는 신체부위 또는 얼굴을 조작, 합성하는 기술을 대표하는 이름이 되었다.⁶⁾ 이전에는 신체 부위의 조작 및 합성을 하기 위해서는 Adobe사의 포토샵(Adobe Photoshop) 또는 프리미어 프로(Adobe Premiere Pro)와 같은 이미지 및 영상 편집 프로그램을 사용해야 했다. 하지만 딥페이크 기술이 알려진 이후부터는 딥페이크 기술을 탑재한 온라인 소프트웨어 및 앱들이 출시를 하고 오픈 소스로 배포되면서 공개된 딥러닝(deep learning) 알고리즘을 이용하여 누구나 전문가와 같은 정교한 가짜 이미지와 동영상, 목소리도 생성해 낼 수 있게 되었다.

딥페이크와 구별되는 기술로는 ‘샬로우페이크(Shallowfakes 또는 Cheapfakes)’기술이 있으며 이 기술은 딥페이크와 달리 AI를 사용하지 않거나, 기본적인 편집 소프트웨어를 사용하여 영상의 재생속도와 오디오의 속도를 조절하는 것과 같은 단순한 조작만 가능하기에 딥페이크 기술과 달리 비교적 품질이 낮은 영상을 말한다.⁷⁾

6) 홍수경. (2023). 딥페이크(deepfake)를 통한 허위조작정보의 형사적 규제방안에 관한 연구 (국내석사학위논문). 경찰대학 경찰대학 치안대학원, 충청남도.

국내에서의 ‘딥페이크(deepfake)’는 인공 지능 심층 학습을 뜻하는 ‘딥 러닝(deep learning)’과 ‘가짜’를 뜻하는 ‘페이크(fake)’의 합성어로 인공지능(AI) 기술을 활용하여 사진이나 영상에 다른 이미지를 중첩·결합해 가공의 새 이미지나 영상을 만들어내는 기술 및 기존 인물의 얼굴이나, 특정 부위를 합성한 영상 편집물을 말한다.⁸⁾

2.1.2 딥페이크와 가짜뉴스

딥페이크로 조작된 자료들은 가짜뉴스⁹⁾가 제작되는 원인으로 작용되고 있다. 레코디드퓨처의 2023년 7월부터 2024년 7월까지 전 세계 38개국에서 발견된 82개의 딥페이크 데이터 세트를 분석한 보고서 ‘정치적 딥페이크의 목표, 목적 및 새로운 전술’에 따르면 데이터 세트가 발견된 국가 중 30개 국가에서 중요한 선거가 치러졌으며, 딥페이크 영상이 선거에 큰 영향을 미친 사례가 여러건이 나타났다. 튀르키예에서는 무하렘 인세는 딥페이크로 조작된 성적 스캔들을 담은 동영상 공개 후 후보 사퇴를 선언했으며, 유력 대선 후보였던 케말 클르츠다로울루는 무장단체를 지지하는 내용으로 조작된 영상이 유포됐다. 슬로바키아에서는 국회의원 선거 직전, 진보적 정당의 미할 시메츠카가 일간지 기자와 함께 소수민족의 표를 사는 내용의 조작된 음성이 등장했는데, 슬로바키아 선거법 상 선거일 전 48시간 동안 언론과 정치인이 선거에 영향을 줄 수 있는 내용의 발언을 할 수 없어서 이를 제대로 반박하지 못했다.¹⁰⁾

또 다른 사례로 2019년 봄, 미국 연방하원의장인 낸시 펠로시(Nancy Pelosi)의 술에 취하여 어눌하게 말을 하는 동영상이 유포된 적이 있다. 하지만 이 동영상은 딥페이크 기술을 사용한 것이 아닌 ‘샬로우페이크

7) 허순철. (2022). 유튜브 딥페이크(deepfake) 영상과 허위사실공표. 미디어와 인격권, 8(1), 1-47.

8) 딥페이크 . (n.d.).
https://www.korean.go.kr/front/imprv/refineView.do?mn_id=158&imprv_refine_seq=20745.

9) 가짜 뉴스 . (n.d.).
https://opendict.korean.go.kr/dictionary/view?sense_no=1381433&viewType=confirm.

10) 김선애. (2024.10.19). 딥페이크로 대선 후보도 사퇴령·정치 목적 딥페이크, 민주주의 위협. 데이터넷. <https://www.datanet.co.kr/news/articleView.html?idxno=197137>

(Shallowfakes)’라는 기술을 사용한 사례이다. 샬로우페이크 기술은 단순한 조작만 가능하지만 동영상의 재생속도를 늦추고 목소리가 자연스럽게 들리도록 목소리 피치를 조절하는 작업으로만 만들어진 것에 불과했지만, 해당 영상에서 나온 낸시 펠로시의 모습은 진짜 술에 취한 듯 한 모습을 보였다는 점에서 가장 논란이 되었다. AI를 통한 딥페이크 기술을 사용하지 않은 단순한 조작만으로도 현실이 왜곡되고 정치적 목적으로 이용되는 모습을 보이며 전문가들은 “딥페이크 기술이 발전하고 더욱 일반화 될수록 허위조작정보의 도전은 심화될 것”이라는 우려¹¹⁾를 표현했다. 위의 사례들을 통해 국내에서도 공직선거법 제82조의8¹²⁾과 같이 최근 일부 개정되어 적용되고 있다.

2.2 디지털 성범죄

2.2.1 디지털 성범죄의 정의

디지털 성범죄는 ‘사이버 성범죄’, ‘온라인 성폭력’ 및 ‘디지털 성폭력’과 혼용되어 사용되기도 하고, 특정 행위를 일컫는 ‘불법촬영’, ‘리벤지 포르노’등과 같이 혼용되어 사용되고 있다. 카메라 등 디지털 기기를 이용하여 상대방의 동의없이 신체 일부나 성적인 장면을 불법 촬영하거나, 불법촬영물 등을 유포•유포 협박•저장•전시 또는 유통•소비하는 행위 및 사이버 공간에서 타인의 성적 자율권과 인격권을 침해하는 행위를 모두 포괄하는 성범죄를 의미한다고 법제처는 정의하였다.¹³⁾ 법제처의 자료를 통하여 현재 일어나고 있는 디지털 성범죄의 유형 및 예시에 대해 다음의 사진과 함께 살펴보려고 한다.

11) 정성호. (2019.05.29). WP "펠로시 조작 동영상, 새 가짜뉴스 대응할 준비부족 드러내". 연합뉴스. <https://www.yna.co.kr/view/AKR20190529027900091?input=1195m>.

12) "공직선거법 제82조의8(딥페이킹영상등을 이용한 선거운동)". (2025. 01. 07). <https://www.law.go.kr/LSW//lsLinkCommonInfo.do?lsJoLnkSeq=1022178609&chrClsCd=&ancYnChk=>.

13) 디지털 성범죄의 범위 . (2025. 10. 15). https://easylaw.go.kr/CSP/CnpClsMain.laf?popMenu=ov&csmSeq=1594&ccfNo=1&cciNo=1&cnpClsNo=1&menuType=cnpcls#copyAddress&search_put=.

[사진 2-1] 디지털 성범죄의 유형 및 예시

구분	예시
불법촬영	<ul style="list-style-type: none"> - 신체의 일부(치마 속, 뒷모습, 전신, 얼굴, 나체 등)나 특정 행위(용변 보는 행위, 성행위 등)를 촬영 - 공공 화장실에 이상한 휴지몽치가 있길래 확인해보니 카메라가 설치되어 있었어요. - 애인과 숙박업소에서 자고 있는데 무언가 반짝여서 보니 카메라였어요.
유포·재유포	<ul style="list-style-type: none"> - 동의하에 촬영한 성적인 촬영물, 동의 없이 촬영한 성적인 촬영물을 단체대화방, SNS, 성인사이트, 커뮤니티 등에 동의 없이 유포 - 인터넷 커뮤니티에 저 모르게 촬영된 제 사진이 올라왔어요. - 헤어진 연인과 찍었던 성적 촬영물이 성인사이트에 올라간 것을 알게 됐어요. - 모델 아르바이트를 하며 찍은 노출사진이 계약서와 다르게 외부에 유출 되었어요.
유포 협박	<ul style="list-style-type: none"> - 성적 촬영물을 유포하겠다는 협박 - 헤어진 남자친구가 재회를 요구하며 성관계 동영상을 저의 가족, 지인들에게 유포하겠다고 말해요. - 저의 사진을 유포하겠다고며 금전, 또 다른 촬영물을 요구해요.
허위영상물 제작 및 유포·재유포	<ul style="list-style-type: none"> - 음란물에 유명인이나 일반인의 얼굴을 합성·편집 - 피해자의 일상적 사진을 성적인 사진과 합성 후 유포
소지·구입·저장·시청	<ul style="list-style-type: none"> - 불법촬영·유포물을 다운로드하거나 시청함
유통·소비	<ul style="list-style-type: none"> - 성인 사이트 등 플랫폼 사업자 및 이용자, 피해를 확산시키는 재유포자 - 영리 목적으로 불법촬영물의 유포 방조·협력 및 공유 등의 방식으로 소비
아동·청소년 대상 성착취·그루밍	<ul style="list-style-type: none"> - 미성년 피해자가 스스로 촬영하여 전송해 준 촬영물 유포를 협박의 수단으로 삼아 좀 더 높은 수위의 촬영물을 요구 - 취약한 상황에 처한 피해자에게 접근해 성적 대화를 반복하거나 친밀감을 쌓은 뒤 성적 행위를 하도록 유인
성적 괴롭힘	<ul style="list-style-type: none"> - 사이버 공간 내에서 성적 내용을 포함한 명예훼손 또는 모욕 - 원치 않는 성적 이미지나 영상(링크) 제공 - SNS, 단톡방 등에서 성희롱(성적인 내용의 글을 담아 피해자의 일상 사진을 게시)

2.2.2 디지털 성범죄의 피해 현황

법체처에서 운영하는 찾기 쉬운 생활법령정보에 게시된 현황 자료에 따르면 일명 ‘디성센터’라 불리는 디지털 성범죄 피해자 지원센터에 접수된 피해 발생 건수는 2022년 기준 총 12,727건, 2023년 14,565건, 2024년 16,833건으로 매년 10% 이상의 피해 접수가 증가되고 있다. 그 중 접수율 1위를 차지하고 있는 피해접수는 유포불안(2022년 30.1%, 2023년 31.3%, 2024년 25.9%) 유형이며 2위는 불법촬영(2022년 21.1%, 2023년 20.1%, 2024년 24.9%) 유형 3위, 4위는 1위의 유형과 비슷한 성질을 지닌 유포협박(2022년

18%, 2023년 18.3%, 204년 13.3%)과 유포(2022년 19.5%, 2023년 18.7%, 2024년 13.3%)의 유형을 나타내고 있다.

[사진 2-2] 디지털 성범죄의 연도별 피해접수 현황

구분	합계	불법촬영	합성·편집	유포	유포협박	유포불안	사이버 괴롭힘	기타
2022	12,727 (100.0%)	2,684 (21.1%)	212 (1.7%)	2,481 (19.5%)	2,284 (18.0%)	3,836 (30.1%)	534 (4.2%)	696 (5.4%)
2023	14,565 (100.0%)	2,927 (20.1%)	423 (2.9%)	2,717 (18.7%)	2,664 (18.3%)	4,566 (31.3%)	500 (3.4%)	768 (5.3%)
2024	16,833 (100.0%)	4,182 (24.9%)	1,384 (8.2%)	2,890 (17.2%)	2,244 (13.3%)	4,358 (25.9%)	354 (2.1%)	1,421 (8.4%)

이러한 현상은 온라인 플랫폼의 보안성, 익명으로 인한 증거 수집의 어려움과 은폐가 용이함을 이용하여 디지털 콘텐츠의 특성인 복제가능성, 변형가능성, 확산성 등 무한대로 확장시키는 가능성을 이루고 있기에 가장 많은 비율을 차지하는 것으로 보이고 있다. 디지털 기술이 발전하는 것에 따라 온라인 공간을 매개로 하여 디지털 콘텐츠를 이용한 디지털 성범죄는 피해 및 가해의 규모는 계속해서 확장되고 있다.¹⁴⁾ 2024년 기준 합성·편집 피해접수 유형이 전체적인 비율로는 8.2%라는 2번째로 가장 낮은 접수현황을 차지하고 있지만 2023년과 2024년을 비교하였을 때 5.3% 비율로 가장 많은 비율로 상승한 것을 나타내고 있다. 해당 비율을 통해 현재에도 많은 허위조작정보가 생성되고 있으며 딥페이크 기술이 발전됨에 따라 비율이 더욱 증가될 수 있음을 시사하고 있다.

14) 디지털 성범죄의 특징 및 현황 . (2025. 10. 15).

https://easylaw.go.kr/CSP/CnpClsMain.laf?popMenu=ov&csmSeq=1594&ccfNo=1&ccinO=1&cnpClsNo=2&search_put=.

2.2.3 디지털 성범죄와 딥페이크

딥페이크 기술의 경우 현재 음란 영상물을 유포하는 불법사이트에서 가장 많이 악용되고 있으며 초상권 및 기본권 등 여러 방면에서의 인권 침해 문제를 야기하고 있다. 실제로 유명 배우 및 아이돌들을 대상으로 한 딥페이크로 조작된 음란 영상물을 텔레그램에서 유포되고 있었다. 뉴스1의 보도에 따르면 연예인을 소재로 한 ‘성인 딥페이크물’ 전용방을 4개 확인할 수 있었으며, 그 중 여성 아이돌 가수를 대상으로 한 딥페이크물이 올라와 있는 방에는 최대 2000명이 넘는 회원들이 딥페이크로 조작된 사진과 동영상을 올려 공유하고 있는 것으로 파악되었다고 한다.¹⁵⁾ 이러한 피해는 유명인뿐만 아닌 일반인을 넘어 성인에만 국한되지 않는다. 뉴시스에 따르면 제주도에 위치한 국제학교에서 재학생을 상대로 한 딥페이크 사이트를 통해 또다른 신체 사진과 합성하는 식으로 허위 음란 영상물을 제작한 혐의로 총 11명의 피해자가 있던 것으로 드러났다.¹⁶⁾ 또한, 나라살림연구소의 ‘디지털 성 범죄 피해자 지원 예산 및 인력 분석’ 보고서에 따르면 디성센터 피해자 지원 건수는 2018년 3만 3921건에서 매년 늘어 2023년 27만 5520건 까지 뛰어올랐다. 6년동안 불법촬영물 삭제 지원(91만 1560건)의 비중이 가장 컸지만 최근 딥페이크 성범죄 경찰신고 건수는 2024년 10월 기준 964건으로, 관련 통계가 처음 작성된 2021년과 비교해 무려 517% 늘어난 것으로 집계되었다.¹⁷⁾ 이러한 사례들로 인하여 국내에서도 「성폭력범죄의 처벌 등에 관한 특례법」 제14조의2는 2024년 10월 16일 일부 개정되어 시행되었으며¹⁸⁾, 「학교폭력예방 및 대책에 관한 법률」 제2조 1의3은 2025년 1월 31일 일부 개정되어 2025년 8월

15) 황덕현. (2020.03.27). [단독] '유명 女아이돌 딥페이크' 텔레그램방 확인..경찰 "엄정 수사". 뉴스1. <https://news.v.daum.net/v/20200327060021240>

16) 오영재. (2025.03.13). 제주국제학교 '딥페이크' 10대 측 "가정법원 보내달라". 공감언론 뉴시스. https://www.news1.com/view/NISX20250313_0003098048

17) 이지은. (2025.03.07). "디성센터 인력 1명당 연 7065건 담당...최소 23억원 증액 필요". 이데일리 <https://www.edaily.co.kr/News/Read?newsId=03348886642101024&mediaCodeNo=257>

18) 성폭력범죄의 처벌 등에 관한 특례법 제14조의2 . (2025.10.01). <https://www.law.go.kr/법령/성폭력범죄의 처벌 등에 관한 특례법>.

1일부터 시행되었다.¹⁹⁾ 이와 같이 딥페이크로 인한 디지털 성범죄가 늘어남에 따라 교육부에서도 초중고 학생들을 대상으로 한 딥페이크 성범죄 예방 교육을 현재 시행하고있다.

2.3 선행연구

이동하 안무가의 작품 「Golconde」는 현대 사회 속 인간의 존재와 정체성에 대해 이야기한 작품으로, 현대인의 익명성 및 집단화, 집단 속 개인의 존재, 물질만능주의와 인간의 욕망 등을 나타내었다. 무용수들은 정형화된 일상적 팬터마임 움직임을 반복하는 것을 주요 안무기법으로 사용하였다. 해당 안무기법을 통해 현대인들의 단조롭고 목적없이 돌아가는 일상의 루틴을 시각화하였는데 효과적이었다. 특히 감정을 배제하고 기계적인 형태로 반복되는 팬터마임 움직임은 집단 속에서 개인이 겪는 익명성과 집단 및 소외적인 부분을 표현한다. 이후 군무에서 이탈하여 각 솔로를 하는 장면은 기계적인 움직임과 대비되는 부분을 보여주며, 집단 속 자신의 정체성을 찾으려는 개인의 고독한 사유와 몸부림을 표현하였다. 마지막 장면에서는 무대 위에 수많은 돈이 뿌려지고 그 위에서 이루어진 무용수들의 몸짓은 물질과 자본의 논리 위에서 미쳐가는 현대인의 모습을 상징적으로 표현한다. 이는 ‘돈’이라는 오브제를 통해 인간의 본질적인 가치가 물질에 의해 매몰된 물질만능주의인 현실 사회를 직설적으로 비판하며 마무리되는 작품이다.

본 연구자는 이동하 안무가의 작품 「Golconde」에서 사용된 일상적 팬터마임 움직임과 반복성의 활용에 주목하였다. 해당 작품에서 팬터마임 움직임과 반복성은 현대 사회의 시스템 속에서 개인이 자율성을 상실하고 소모품처럼 기능하게 되는 모습을 상징적으로 표현하였다.

본 연구자의 작품 「Simulacra」의 1장에서는 딥페이크 범죄 피해를 입기 전, 평범한 일상을 살아가고 있는 대중들의 모습을 표현하고자 하였다. 이때 작품 「Golconde」의 팬터마임 움직임과 반복성 기법을 차용하여 키보드와

19) 학교폭력 예방 및 대책에 관한 법률 제2조(정의) 1의 3 . (2025.11.11).
https://www.law.go.kr/법령/학교폭력예방_및_대책에_관한_법률.

마우스를 클릭하거나 지하철에서 조는 모습, 커피를 따르는 모습 등 구체적인 일상 동작을 정형화하고 반복함으로써, 누구나 피해자가 될 수 있다는 보편성을 강조하였다. 이동하 안무가의 작품 「Golconde」에서 팬티마임 움직임과 반복성 기법이 단조로운 일상과 집단 속 익명성을 표현하는데 성공했던 것처럼, 작품 「Simulacra」에서는 딥페이크 범죄의 위협에 무방비하게 노출되기 쉬운 대중의 일상적 모습을 팬티마임 움직임의 단조로움을 통해 관객들이 바라보는 작품 속 맥락을 명확하게 전달하고자 하였다

윌리엄 포사이드(William Forsythe)의 작품 「One Flat Thing, reproduced」는 격렬하고도 위태로운 움직임 속에서 대위법적 구조를 시각적으로 탐구한 작품이다. 무대 위엔 수많은 금속테이블이 배치되어 있으며, 무용수들은 테이블의 위, 아래, 사이를 빠르고 정확한 속도로 움직인다. 수많은 테이블 배치로 인한 제한적 공간은 해당 작품에서 안무적으로 중요한 제약 조건으로 작용하였다. 테이블은 단순한 무대 배치가 아닌, 무용수끼리의 긴장감을 시각화 한 부분이다. 테이블을 사이에 두고 미러링 동작 및 미세한 접촉, 집단적인 움직임 속에서 포착되는 개별적인 반응들은 인간적인 감정과 관계성을 표현하였다. 이러한 미러링 및 다른 안무기법이 적용된 동작들은 대칭 및 동일한 방향으로 수행하여 작품의 명확한 구조를 제시하며, 관객들의 집중도와 시각적 효과를 부각시켰다. 이를 통해 윌리엄 포사이드는 인간 신체의 논리적 잠재력과 극도의 조직화된 움직임을 탐구하며, 혼돈 속의 질서를 보여주하고자 하였다.

본 연구자는 윌리엄 포사이드의 안무기법을 바탕으로 본 연구자의 작품 「Simulacra」에 해당 안무기법을 반영하여 관객들이 바라보는 작품 속 맥락을 새로운 시각으로 분석하고자 하였다. 미러링 안무기법을 통한 동작의 연출은 두 무용수의 이미지를 동일하게 만드는 효과를 부여하고자 하였다. 작품 속 딥페이크 범죄 피해자 캐릭터는 딥페이크 된 피해자의 이미지의 캐릭터를 마주하며, 현실을 부정하고 심리적 불안감과 같은 감정들이 고조되는 것을 강조하여 표현하고자 미러링 기법을 사용하였다. 이를 통해 피해자의 자아가 점점 파괴되고 사회적 관계에서 고립되는 피해자의 현실과 미러링 붕괴를 통해 피해자의 고통의 깊이와 절망감을 전달하고자 하였다.

Ⅲ. 작품 개요

3.1 작품형식 및 구조

본 연구자의 작품 「Simulacra」은 최근 사회적 문제로 대두 되고 있는 딥페이크 기술을 악용하여 나타난 피해자들의 고통을 표현하며, 자신을 포함한 누구나 딥페이크로 인한 피해를 겪을 수 있다는 위험성을 전달하여 딥페이크 기술의 심각성을 강조하고자 안무한 작품이다. 딥페이크가 생성한 허위 조작정보, 콘텐츠들로 인해 명예훼손, 인격권 침해, 정신적 고통을 겪고 있는 피해자들의 상황에 문제 의식을 느껴, 그들의 입장에서 딥페이크로 생성된 허위조작정보가 발생하는 과정과 그 과정에서 오는 정신적 피해 및 유포될지 모른다는 공포를 작품으로 표현하고자 하였다.

작품에서는 딥페이크 피해자들이 겪은 정신적 피해와 감정의 변화에 대해 표현할 수 있는 방법을 찾고자 했으며, 단순히 움직임뿐만 아니라 소품, 조명, 음악, 영상 미디어 등 다양한 연출적인 요소를 활용하여 주제를 선명하게 전달할 수 있도록 장면을 구상하였다.

무용 작품 「Simulacra」은 도입부 장면을 포함하여 총 5장으로 구성되었으며, 다음과 같이 [표 3-1]로 정리하여 이해를 돕고자 한다.

[표 3-1] 작품 구성

장면	내용	표현방법	음악	시간
도입부	딤페이크 생산자	키보드와 마우스 클릭을 하는 모습으로 영상과 함께 딤페이크를 만드는 과정을 표현한 장면	키보드 및 마우스 클릭 asmr, Sd Laika - Great God Pan	2분 15초
1장	우리는 모두...	딤페이크로 피해를 보기 전 평범한 일상을 지내고 있는 모습을 각 솔로 및 군무로 표현한 장면	Maurice Ravel - Bolero	5분
2장	딤페이크의 시작	미러링 기법 움직임을 사용하여 딤페이크로 만들어진 자신의 모습을 발견하고 혼란스러워 하는 모습을 보여주며, 딤페이크 된 사진을 무대에 뿌리며 유포되는 모습을 표현한 장면	양서진(자작곡) - Simulacra	6분
3장	유포와 무너진 피해자	영상 매체를 통해 피해자의 내면이 산산조각 나며 솔로 움직임을 통한 심리적 불안 및 고통을 표현한 장면	박상수(ZZal Studio)- Menace Loom	3분 30초
Outro	돌고 도는 악몽	피해자가 있음에도 불구하고 계속해서 진행되는 현실적인 모습을 표현한 장면	키보드 및 마우스 클릭 asmr	1분 15초

3.2 작품의 구성요소 및 표현 매체

3.2.1 움직임 표현방법

무용 작품 「Simulacra」은 평범한 일상을 살아가는 회사원을 표현하는 일상적 행위를 모티브로 한 팬터마임 움직임과 현대무용 테크닉의 움직임을 기반으로 창작한 작품으로, 미러링 기법의 움직임과 컨택 움직임, 솔로 및 4인의 군무 형식의 움직임으로 구성되었다. 작품에서의 무용수 4명은 각 장면마다 캐릭터성을 지니고 있으며 작품의 의미를 전달하기 위해 팬터마임 움직임을 활용한 일상적 행위와 무용 움직임 및 표정변화의 시각적 표현에 중점을 두었다. 이러한 움직임을 바탕으로 무용수들의 의상 변화, 조명, 음악, 소품, 영상을 통해 장면이 전환되며 작품이 진행된다.

작품 「Simulacra」에서는 딥페이크 기술로 인하여 생긴 피해자라는 캐릭터를 명확하게 전달하기 위해 연구자의 얼굴을 매개체로 만든 딥페이크 된 사진을 소품으로 사용하였다. 해당 사진을 무대 위에 뿌리는 행위와 관객석에 나누어주는 행동 즉, 유포 행위를 실질적으로 행하며 피해자가 고통을 표현하기 위한 개연성을 가질 수 있었다. 이후로 피해자는 3장의 솔로파트에서 심리적 불안을 표현한 떨림, 표정의 쭈그러짐과 얼굴을 가리는 듯한 제스처, 자해를 하는 듯한 목을 움켜지는 행위, 신체의 일부를 때리고 고통에 겨워 몸부림 치는 움직임, 흠뻑러져 있는 자신의 딥페이크 된 이미지를 보고 사진을 숨기고 싶어하여 사진을 찢거나 입안으로 구겨넣는 행위 등을 통하여 피해자의 심리적 불안 및 고통을 시각적으로 극대화하고자 하였다.

작품 「Simulacra」은 연구자를 포함한 총 4명의 무용수가 출연하였으며, 작품 속에서 각 장면마다 어떤 의미를 전달하기 위한 캐릭터를 지니고 있는 지 각 장면과 무용수의 등장 순서에 따라 다음과 같은 [표 3-2]로 정리하였다.

[표 3-2] 작품 속 무용수들의 캐릭터

장면	무용수 캐릭터
도입부	무용수 2: 딥페이크 생산자
1장	무용수 1, 2, 3, 4: 딥페이크 피해가 발생하기 전 평범한 일상을 보내고 있는 사람들
2장	무용수 1: 딥페이크 피해자 무용수 3: 무용수 1의 딥페이크 된 이미지
3장	무용수 1: 딥페이크 피해자 무용수 3: 무용수 1의 딥페이크 된 이미지 무용수 4: 일반 시민으로써 딥페이크 된 이미지를 유포하고 있는 사람
Outro	무용수 1: 극단적 선택을 해버린 딥페이크 피해자 무용수 2: 피해자가 있음에도 불구하고 또 다시 딥페이크를 생산하는 자

위와 같이 딥페이크 된 이미지와 자료가 만들어지는 과정과 피해자가 발생한 단계까지 보여주는 모습을 통해 장면의 이해를 돕고, 피해자의 고통과 누구나 딥페이크의 피해자가 될 수 있다는 위험성을 전달하고자 하는 작품의 메시지를 효과적으로 전달하고자 하였다.

도입부 장면에서는 영상 매체와 함께 딥페이크가 만들어지는 과정과 생산하는 사람의 희열과 광기를 보여주며 이 행위 자체가 범죄라고 인식하지 않고 순수한 재미를 목적으로 딥페이크 된 이미지 및 동영상을 생산하는 캐릭터의 모습을 드러내고자 하였다. 무용수 2의 캐릭터를 효과적으로 전달하기 위하여 키보드와 마우스를 클릭하는 일상적 행위의 팬터마임 움직임과 광기적인 떨림 및 이동 동선을 구성하였다.

1장에서는 딥페이크로 피해를 보기 전의 평범한 일상을 살아가는 사람들의 모습을 4명의 무용수가 일상적 움직임을 각각의 솔로와 듀엣, 군무로 표현하였다. 각각의 무용수들은 컴퓨터로 일을 진행중인 사람, 지하철을 타고 점점 잠이 오는 것과 옷을 정돈하는 사람, 상사에게 고개를 숙이는 사람, 커피를 타서 상사에게 전달하는 사람 등 회사원의 일상적 생활을 모티브로 한 움직임을 표현한다. 군무 형식에서는 침대에서 일어나기 전 꿈틀거리는 행위, 잠에서 깬 후 머리를 긁고 기지개를 피는 행위, 시간을 확인하고 서두르는 행위, 지하철을 타고 가는 듯한 행위 등 일상적인 평범한 생활에서 발견할 수 있는 행위를 모티브로 동작화하여 딥페이크 기술로 피해를 당하기 전 평범한 일상을 표현한다.

2장에서는 딥페이크로 나온 자신의 모습을 발견하며 시작된다. 무용수 1은 무용수 3의 무용수 1의 딥페이크 된 이미지 및 동영상이라는 캐릭터를 표현하기 위해 미러링 기법의 듀엣 움직임을 사용하여 무용수 1의 또 다른 자신이라는 이미지를 관객에게 표현한다. 무용수 1은 무용수 3의 캐릭터를 부정하기 위해 미러링 기법의 움직임에서 벗어나고 대치하는 움직임 행위를 하며 혼란스러움을 느끼고 떨리는 움직임이 점점 극대화하면서 쓰러지게 된다. 해당 움직임과 행위들을 통해 딥페이크 된 이미지를 마주친 피해자의 현실적인 혼란스러움을 표현하였다. 무용수 3이 무용수 1의 걸 옷을 빼앗아 자신이

입는 장면을 통하여 딥페이크로 만들어진 무용수 3의 캐릭터가 무용수 1의 진정한 모습으로 보이게 연출하였다. 이를 통해 관객으로 하여금 딥페이크 된 모습도 타인이 보기에는 딥페이크로 만들어진 이미지의 사람으로 보인다는 의미를 담았으며, 무용수 4가 등장하여 무용수 1의 딥페이크로 만들어진 이미지를 무대 위로 뿌리고 관객들에게 나누어주며 유포가 되었음을 전달하고자 하였다.

3장에서는 무용수 3, 4의 캐릭터가 퇴장을 하고 연구자의 사진이 점점 깨지다가 부수지는 이미지의 영상 매체를 사용하여 피해자의 내면이 무너지게 된 것을 시각적으로 극대화하여 표현하고자 하였다. 피해자의 내면이 무너지게 되면서 삶의 의미를 잃어버리고 좌절하다가 극단적 선택까지 생각하는 모습을 표현하고자 하였다. 피해자의 심리적 불안과 고통을 솔로 장면으로 고통스러워 하는 몸부림과 표정으로 고통받고 있는 피해자의 내면을 음악과 함께 3단계로 나누어 강조하였다. 첫 번째는 무대 위에 뿌려진 사진들을 둘러보며 떨고 있는 행위를 통해 피해자의 심리적 불안을 표현하며, 지속적으로 얼굴을 가리려는 듯한 제스처와 손바닥으로 가리는 행위의 움직임으로 표현한다. 두 번째는 무대의 업스테이지 구석으로 이동하는 것으로 현실에서 도망가고자 하는 듯한 모습, 지속적으로 얼굴을 보이려 다가도 누군가 지켜보는 것에 겁에 질린 듯 가리는 행위 등을 통해 표현한다. 세 번째는 목을 움켜쥐는 행위, 무게 중심을 떨어트리는 drop하는 동작, 자신의 가슴과 얼굴을 때리고 벽으로 달려가 부딪히며 쓰러지는 모습을 통해 피해자가 극단적 선택까지 가는 불안 및 고통을 표현한다.

마지막 장면에서는 도입부 장면의 모습과 같이 무용수 2가 등장한다. 무대 위에 뿌려진 사진과 쓰러져 있는 무용수 1의 모습을 무시하고 다시 영상 매체와 함께 키보드와 마우스를 클릭하는 일상적 행위를 표현한다. 피해자가 있음에도 불구하고 현재 진행형으로 끊임없이 생산 및 유포가 진행되고 있는 모습을 표현하며 작품이 마무리된다.

3.2.2 의상

무대의상이란 공연예술에서 등장인물의 극중 역할이나 성격을 전달하기 위해 배우가 몸에 입고 걸치는 모든 것을 말하는 것으로 관객으로 하여금 실제 인물을 잇고 극중 인물을 인지하도록 도우며 무대 위에서 다른 무대미술들과의 조화를 통하여 무대의 극적인 효과를 증폭시키는 역할을 한다.²⁰⁾

무용 작품 「Simulacra」의 의상은 무용수들의 역할인 딥페이크 생산자의 어두운 이미지와 평범한 일상을 살아가던 사람이라는 모습으로 구분하여 착용한다. 딥페이크를 생산하는 역할의 무용수는 어두운 분위기를 연출하기 위해 검은색 바지와 검은색 후드를 덮어쓴 후드티로 선정하였고 누구나 딥페이크의 피해자가 될 수 있는 일상성을 강조하기 위해 평범한 일상을 지내는 대중들인 회사원의 이미지를 부각하고자 흰색 셔츠, 검은색 바지, 검은색 자켓을 선택하였다. 무용수들의 의상을 통일하게 된 의의는 딥페이크 기술은 일상적으로 사용할 수 있으며 누구나 유포자 및 피해자가 될 수 있음을 강조하고자 한다.

20) 최영로. (1997). 무대의상 디자인을 위한 조명연구(국내석사학위논문). 동덕여자대학교 디자인대학원, 서울.



[사진 3-1] 무용수 1 의상 [앞]



[사진 3-2] 무용수 1 의상 [옆]



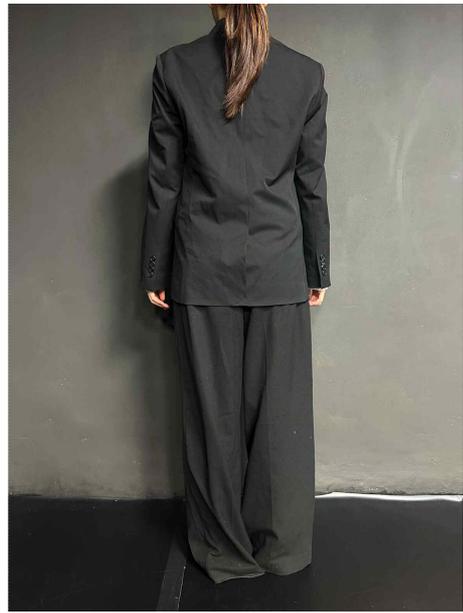
[사진 3-3] 무용수 1 의상 [뒤]



[사진 3-4] 무용수 3 의상 [앞]



[사진 3-5] 무용수 3 의상 [옆]



[사진 3-6] 무용수 3 의상 [뒤]



[사진 3-7] 무용수 4 의상 [앞]



[사진 3-8] 무용수 4 의상 [옆]



[사진 3-9] 무용수 4 의상 [뒤]



[사진 3-10] 무용수 2 의상 [앞]



[사진 3-11] 무용수 2 의상 [옆]



[사진 3-12] 무용수 2 의상 [뒤]



[사진 3-13] 무용수 2 의상 2 [앞] [사진 3-14] 무용수 2 의상 2 [뒤]

[사진 3-10], [사진 3-13]과 같이 무용수 2는 [사진 3-13]의 의상을 도입 부 장면에서 착용하고 출연•퇴장 후 [사진 3-10]으로 환복하여 1장에 재등장 한다. 딥페이크 기술을 만드는 사람은 특정 전문인이 아닌 우리 사회 주위 누구나 있을 수 있음을 암시하는 부분이며, 마지막 Outro장면에서 [사진 3-13]으로 다시 환복하여 재등장 한다. 피해자가 있음에도 불구하고 현재 진행형으로 끊임없이 생산 및 유포가 진행되고 있는 모습을 보여주는 부분이다. 작품을 마무리하는 단계로 다른 무용수들과 캐릭터의 차별성을 두기 위하여 의상을 통해 변화를 주었다.

3.2.3 조명

무용조명은 단순히 무대공간을 밝히고 돋보이게 하는 기능적인 것뿐 아니라, 신체의 움직임에 아름답게 강조하고 의상의 디자인과 색상을 돋보이게 하며, 무대에서의 상상력을 불러일으키게 한다. 또한 무용적 감각 및 기술을 선과 색채의 형태로 표현하여 관객의 지적, 정서적 감동을 일으키는데 춤의 보조적인 역할을 한다. 무용 작품은 단순한 움직임의 나열이 아니고 특별한 동작의 훈련을 통해서 구성된 예술작품이기에, 창작의도와 작품내용에 맞게 충분히 전달되어야 한다. 따라서 조명디자이너는 이러한 작품의 내용에 부합될 수 있게 작품의 본질적인 주제에 대해서 안무가와 심도 깊은 논의를 하고, 그에 따른 조명의 아이디어를 발전시켜 작품을 디자인하여야 한다.²¹⁾

이에 따라 본 연구자는 「Simulacra」의 각 장면의 의도에 맞게 조명을 구성하였다. 장면 변화, 무용수들의 감정, 장면의 내재된 의미, 영상 미디어 재생 및 음악 분위기에 따라 조명을 구성하여 무용 작품 「Simulacra」의 연출적 효과를 극대화하였다.

도입부 장면에서는 암전 상태로 시작한다. 영상 매체의 장면 내용을 보여주기 위하여 암전상태로 시작하며, 영상 매체의 재생이 끝난 후 센터에 있는 무용수 2를 화이트 톤의 조명을 비추게 된다. 무용수 2가 점점 다운스테이지 방향인 관객석을 향해 다가오면서 조명이 무용수 2를 집중적으로 비추는 것으로 전환되는데, 이는 딥페이크 기술로 생산된 위협들이 점점 다가오는 이미지를 나타냄으로써 작품 속 배경의 시작을 암시하는 장면으로 보여주고 암전 상태로 fade out되면서 도입부 장면이 마무리 된다.

1장에서는 암전 상태에서 fade in으로 전체조명이 들어오게 된다. 바쁘고 평범하게 살아가는 현대인들의 일상적인 분위기를 나타내기 위해 화이트톤 색감의 조명으로 사용하였으며, 1장의 장면이 마무리 되면서 다시 한번 fade out으로 암전으로 바뀌는 것으로 장면 전환을 보여주었다.

2장에서는 딥페이크로 만들어진 자신의 모습을 발견하며 시작되는 작품의

21) 신성환. (2017). 무대공간에 따른 효과적인 조명디자인 방법 연구(국내석사학위논문). 국민대학교 종합예술대학원, 서울.

하이라이트 장면으로 어두운 분위기 연출을 위한 탑 조명과 빨간색 계열의 전체 조명을 사용하여 강조하였다. 자신의 딥페이크 된 이미지를 처음 마주하는 장면은 탑 조명으로 무용수 2명의 이미지를 집중시켜 강조하였고, 해당 이미지가 진정 자신인지의 의심, 공포, 불안과 같은 혼란스러운 감정들과 움직임은 빨간색 계열의 전체 조명으로 확장시켜 연출하였다. 무용수 1이 쓰러지게 되면서 사선 흰색 조명과 붉은색 계열의 조명으로 변환되며 장면이 전환된다. 이후 무용수 4가 등장하여 무대 위에 사진을 뿌리는 모습과 관객에게 나누어주는 행동들을 명확하게 보여주며 어두운 분위기와 아무렇지 않게 행동하는 표정과 몸짓을 통해 대비감을 나타내었다.

3장에서는 2장이 끝난 후 무용수 3, 4가 모두 퇴장 한 뒤 영상 매체를 재생하기 위하여 잠시 암전상태로 fade out으로 전환된다. 영상 매체가 끝난 후 탑 조명으로 쓰러진 무용수 1을 비추게 되는데 한정된 공간 속 유포된 자료들로 인한 심리적 불안감을 고조시키면서 시작한다. 이후 고조되는 감정, 불안감, 공포 등을 표현하며 극단적 선택까지 가게되는 피해자의 고통과 좌절을 표현하기 위해 파란색 계열의 전체조명을 주로 사용하여 극적으로 연출하였다.

마지막 장면인 Outro 장면에서는 도입부 장면과 같은 조명을 사용하여 반복되고 있는 현실로 끊임없는 생산과 유포를 강조하고자 하였고 무용수 2의 이미지를 각인 시키기 위하여 미소를 보여주는 장면을 2초정도 유지한 후 컷 아웃으로 작품이 마무리된다.

3.2.4 음악

무용과 음악은 각각 독립된 예술 형태로, 서로 상호작용하며 예술적 가치를 높여왔다. 최근에는 무용공연을 활성화하기 위해 음악사용에 있어 다양한 시도가 진행되고 있으며, 음악 무대에서도 대중에게 새로운 연출 스타일을 선보이기 위해 고급 예술 분야와의 협업을 통한 다양한 무대 모습을 탐색하고 있다. 이 과정에서 무용은 중요한 역할을 하며, 음악 무대에서도 볼 수 있게 되었다. 음악이 단지 청각적인 즐거움에 국한되지 않고 시각적인 요소를 포함

하는것이 일반적으로 받아들여지고 있으며, 대중가수들의 공연에서 무용수들의 참여 역시 이제는익숙한 풍경이 되었다. 이러한 변화는 대중음악과 현대무용이 어우러져 새로운 예술적 경험을제공하고 있다는 것을 보여준다.²²⁾

본 연구자는 무용 작품 「Simulacra」의 음악이 무용수들의 움직임과 작품의 장면 의도에 맞게 어우러지는 5가지 음악을 선정 및 편곡•제작하였으며 작품에 사용한 다음과 같은 [표 3-3]에 정리하였다.

22) 오윤겸. (2023). 음악의 시각화를 적용한 현대무용 작품의 대중화 예술기반연구(국내박사 학위논문). 국민대학교 일반대학원, 서울.

[표 3-3] 음악 구성

<p>도입부</p>	<p>키보드 및 마우스 클릭 asmr, Sd Laika - Great God Pan을 합친 편곡 제작</p>
<p>1장</p>	<p>Maurice Ravel - Bolero, 편곡 제작</p>
<p>2장</p>	<p>양서진 - Simulacra, 자체 제작</p>
<p>3장</p>	<p>유리가 깨지는 듯한 asmr 박상수(ZZal Studio) - Menace Loom 편곡 제작</p>
<p>Outro</p>	<p>키보드 및 마우스 클릭 asmr, 자체 제작</p>

본 연구자가 음악을 편곡하고 사용한 작품 속 의미는 다음과 같다.

도입부 장면에서 사용한 음악은 키보드 및 마우스 클릭 asmr, Sd Laika - Great God Pan을 합친 편곡 제작하여 사용하였다. 키보드 및 마우스 클릭 asmr은 영상 매체를 재생하는 것에서 무용수 2의 팬터마임 움직임에 생동감을 주기 위해 사용하였으며, 이어져서 나오는 Sd Laika의 Great God Pan곡 중 앞 부분의 기괴하고 무언가 깨지는 듯한 사운드는 긴장감을 고조시키는 음악으로 작품 속 배경을 전달하는 역할을 하였다. 이어져서 나오는 빠르고 기괴한 질감을 가진 강렬한 일렉트로닉 사운드는 생산하는 사람의 희열과 광기를 보여주며 이 행위 자체가 범죄라고 인식하지 않고 순수한 재미를 목적으로 하는 캐릭터의 모습을 드러내고자 하였다.

1장에서는 Maurice Ravel - Bolero를 편곡 제작하여 사용한 음악이다. 1장에서는 도입부의 장면과는 대비되는 평안한 사운드의 음악으로 평범한 일상을 살아가는 사람들의 모습을 반복되는 리듬과 함께 가벼운 분위기를 조성하고자 하였다. 곡이 진행됨에 따라 악기가 추가되면서 고조되는 Maurice Ravel - Bolero 음악의 특징을 이용하여 4명의 무용수가 솔로 형식으로 각자의 팬터마임 움직임을 진행하였다. 이후 음악이 고조되면서 4인 군무로 변환하여 일상적 생활을 모티브로 만든 움직임을 통해 딥페이크 기술로 피해를 당하기 이전의 평범한 일상을 살아가는 모습을 보여주고자 하였다.

2장에서는 양서진 - Simulacra라는 컴퓨터 에러음을 바탕으로 본 연구자가 작곡한 음악을 사용하였다.

2장의 첫 장면은 1장이 마무리 된 직후로 딥페이크 된 자신의 모습을 발견하고 해당 이미지는 무엇인지에 대한 불안 및 초조를 보여주며, 긴장감을 고조시키기 위하여 무음으로 시작하게 된다. 이후 무용수 1과 무용수 3의 손이 만나면서 양서진 - Simulacra의 겹겹이 쌓이는 에러음과 드럼의 킥, 스네어음을 통해 2장의 주 내용인 딥페이크로 만들어진 자신의 모습을 발견하면서 나오는 혼란스러운 감정을 컴퓨터 에러음에 빗대어 표현하는 것을 목적으로 제작하여 무겁고 어두운 분위기를 조성하였다. 2장은 작품 「Simulacra」의 하이라이트 장면으로써 3장의 피해자들의 고통에 대한 의미를 부각시키고

자 무용수들의 미러링, 컨택 움직임을 통해 긴장감과 불안함, 혼란스러운 감정을 음악을 통해 강조하였다.

3장에서는 유리가 깨지는 듯한 asmr과 박상수(ZZal Studio) - Menace Loom 음악을 편곡 제작하여 사용하였다.

3장의 유리가 깨지는 듯한 asmr은 영상 매체와 함께 사용되는데 피해자의 무너진 정신과 마음을 직접적으로 보여주는 것으로 장면이 시작되며, 이후 박상수(ZZal Studio) - Menace Loom을 편곡 제작한 음악이 나오면서 피해자들의 심리적 불안, 고통 및 좌절하는 이미지를 강조하고자 하였다. 해당 음악은 편곡 제작하여 3번의 반복 재생으로 피해자의 감정 상태 및 불안감이 단계적으로 변하는 모습을 표현하고 저음의 어두운 분위기의 소리를 통해 감성적으로 표현하여 작품 속에서 극단적인 선택을 한 피해자의 모습에 깊은 여운과 의미를 남기고자 하였다.

작품의 마지막 장면인 Outro 장면에서는 자체 제작한 키보드 및 마우스 클릭 asmr을 사용하였다. 해당 장면은 도입부 장면과 동일한 방식으로 진행하며, 영상 매체와 함께 키보드 및 마우스 클릭 asmr을 사용하게된다. 이러한 장면은 피해자가 있음에도 불구하고 현재 진행형으로 끊임없이 생산 및 유포가 진행되고 있는 모습을 표현하며, 작품 속 의미인 누구나 딥페이크로 인한 피해를 겪을 수 있다는 위험성을 전달하여 딥페이크 기술의 심각성을 강조하기 위하여 도입부와 동일한 형태의 모습을 보여주기 위하여 작품의 마지막 음악으로 사용되었다.

3.2.5 소품

오브제는 창작 영감을 불러일으킬 수 있다. 창작의 영감은 대부분 생활에서 비롯된 것으로, 생활 속 소재를 바탕으로 한 창작물로 더욱 리얼리티하다. 하지만 실제 창작은 생활 속에서 소재를 추출하는 데 시간이 많이 걸리지 않으며, 생활 속에서 오브제와 삶의 연결을 통해 영감을 끌어내고 오브제의 선염과 보조 역할을 발전시킬 수 있다. 오브제는 무용 작품의 주제를 부각시킬 수 있다. 춤은 조명, 오브제, 의상,음악, 몸짓 등이 어우러진 종합적인 예술

공연 형식이며, 춤의 창작 사상을 명확하게 반영하고, 춤의 공연 효과를 증대시켜 무용 작품의 주제를 부각시킨다. 오브제는 은유적인 표현의 특징을 담을 수 있다. 무용 작품은 대부분 전문적인 몸짓으로 공연하지만 관객 대부분은 작품의 창작 마인드를 읽을 수 없기 때문에 오브제의 보조가 필요하다. 생활 속에서 흔히 볼 수 있는 오브제를 선택함으로써 시청자가 이 오브제를 통해 이해와 체험을 할 수 있게 도와준다.²³⁾

본 연구자는 작품 「Simulacra」의 표현 방법의 범위를 확장하고 명확한 의미 전달을 하고자 본 연구자의 딥페이크 기술로 만든 사진 100장을 소품으로 활용하여 주제를 표현하였다.



[사진 3-15] 딥페이크로 만든 사진 100장의 이미지

23) 우동평. (2021). 무용창작에서 오브제의 은유적 표현 방식 연구(국내석사학위논문). 국민대학교 일반대학원, 서울.

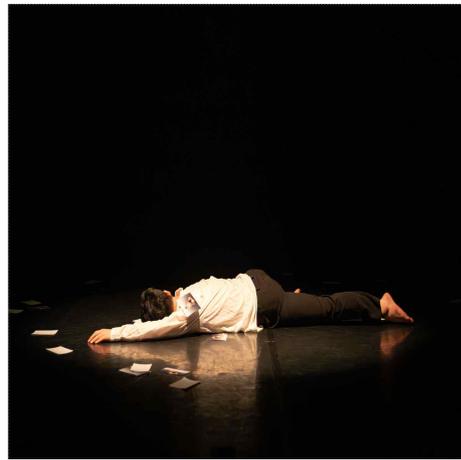
무용 작품 「Simulacra」에서는 주제인 딥페이크와 유포를 상징하는 [사진 3-15]의 사진 100장을 사용하였다. 이는 작품 안에서 피해자가 발견한 딥페이크 이미지와 유포 및 유포 됨으로써 발생한 피해자의 심리적 불안 및 공포심 등과 같은 의미를 부여하였다.

소품이 사용되는 순간은 2장의 마지막 장면부터 Outro 장면까지 사용되는데 다음의 [사진 3-16, 사진 3-17, 사진 3-18, 사진 3-19]를 통해 의미를 전달하고자 한다.



[사진 3-16] 2장에서 사용된 소품

1



[사진 3-17] 2장에서 사용된 소품

2



[사진 3-18] 3장에서 사용된 소품

[사진 3-16]은 3장의 도입부 부분인 딥페이크 기술로 만들어진 이미지 및 동영상과 같은 자료들이 유포되는 과정을 상징하는 모습이며, [사진 3-17]는 [사진 3-16]의 과정으로 인해 고통을 받고있는 모습을 의미하고 [사진 3-18]은 유포되어버린 딥페이크 기술로 만들어진 자신의 이미지 및 동영상과 같은 자료들을 보며 심리적 불안 및 고통을 표현하는 모습을 보여주어 피해자의 내면이 무너져 내리는 모습을 의미하는 장면으로 소품이 사용되었다.



[사진 3-19] 4장에서 사용된 소품

[사진 3-19]는 마지막 장면인 Outro 장면이다. 해당 장면은 사진이 유포되고 피해자가 극단적인 선택을 했음에도 불구하고 현재 진행형으로 끊임없이 생산 및 유포가 진행되고 있는 모습을 표현하며, 작품 속 의미인 누구나 딥페이크로 인한 피해를 겪을 수 있다는 위험성을 전달하여 딥페이크 기술의 심각성을 강조하기 위하여 무대 미술적 방면으로 소품이 사용되었다.

3.2.6 영상

영상테크놀로지는 인간의 상상력을 실현시켜줄 수 있는, 현실의 기록과 재현을 뛰어넘어 가상의 세계를 창조하여 우리에게 경험시켜줄 뿐만 아니라 작품의 완성도를 높여준다. 또한 새로운 표현공간의 활용으로 공간의 자유성을 제시해 주며 표현영역의 확대를 가져와 무용작품의 새로운 실험적 접근을 도모할 수 있다. 또한 무용에서 영상테크놀로지는 무대기술을 응용한 시각기법으로 시간과 장소를 초월한 동시성을 띤다. 또 하나의 특징은 무대공간을 다양하고 실험적인 영상연출기법을 보여주며, 영상테크놀로지가 무용과 절묘하게 조화되어 경이로운 감동을 자아낸다. 4차원을 넘나드는 첨단 영상이미지는 시간과 공간의 벽을 허물면서 조화롭게 어우러져 가상 세계에 온 것처럼 착각을 불러일으킨다. 영상의 화려한 색채와 자유로운 빛의 유영으로 시각적 충격과 감동을 주며 무대라는 평면 공간에서 시.공간을 초월한 환상적 체험으로 관객들에게 센세이션을 불러일으킨다. 특히 오늘날 즉각적이고 빠른 정보 전달에 익숙한 관객들에게 무대라는 한 공간에서 이루어지는 직접적인 체험은 대중들에게 예술 현장을 목격할 수 있게 해준다.²⁴⁾

작품 「Simulacra」의 영상은 총 3가지를 사용하였다. 도입부 장면에서 Google사의 AI 모델인 Gemini와 대화하는 영상을 통해 딥페이크를 생산하는 모습을 은유적으로 투영하였으며, 3장에서는 본 연구자의 사진이 깨지는 듯한 영상을 사용하여 피해자의 내면이 무너지는 모습을 직접적 표현으로 사용하며, 마지막 장면인 Outro 장면에서는 도입부 장면과 같은 형식으로 Gemini와 대화하는 영상을 통해 딥페이크 기술로 인한 피해는 끝이 나지 않고 계속해서 진행되고 있는 현실을 의미하는 것으로 작품은 마무리된다.

24) 강수민. (2010). 영상테크놀로지를 활용한 무용작품에 관한 연구(국내석사학위논문). 대구가톨릭대학교, 서울.

IV. 작품 분석

1. 작품 제목: 「Simulacra」

현재 딥페이크 기술로 만들어진 콘텐츠들은 인공지능 기술의 발전에 따라 더욱 정교하고 자연스럽게 구현되고 있다. 본래 고사양 디지털 콘텐츠 제작은 일부 전문가들만의 영역이었으나, 딥페이크 기술이 보편화되면서 전문가뿐만이 아닌 누구나 쉽게 고사양 디지털 콘텐츠를 만들 수 있게 되었다. 이러한 현상을 보며 실재보다 더 실제 같은 가상라는 의미를 가진 「Simulacra」를 작품 제목으로 선정하였다.

2. 작품 주제

딥페이크 기술의 악용으로 인해 발생한 피해자들의 고통

3. 작품 의도

현재 사회는 인공지능 기술이 나날이 발전하고 있다. 이렇게 발전된 기술은 다양한 디지털 콘텐츠 창작 및 N차 창작의 원천이 되고 있으며, 그 중 딥페이크 기술로 만들어진 콘텐츠들은 인공지능 기술의 발전에 따라 더욱 정교하고 자연스럽게 구현되고 있다. 본래 고사양 디지털 콘텐츠 제작은 일부 전문가들의 영역이었으나, 딥페이크 기술이 보편화되면서 전문가뿐만 아니라 일반인, 즉 모든 사람들이 쉽게 고사양 디지털 콘텐츠를 만들 수 있게 되었다. 하지만 해당 기술은 현재 긍정적인 측면보다 부정적인 면이 부각되어 범죄 수단으로까지 악용되고 있다. 이미지나 동영상을 합성•조작하여 실제로 없었던 일을 사실처럼 꾸며내는 허위 조작 정보가 발생하고 있으며, 이는 가짜뉴

스 생성, 디지털 성범죄, 미디어에 대한 신뢰성 하락 등 심각한 사회적 문제를 만들고 있다. 이로 인해 명예훼손, 인격권 침해와 같은 수많은 피해자가 발생하고 있으며, 이들은 ‘또 다시 유포될지 모른다’는 두려움과 공포 속에서 정신적인 고통을 겪고 있다. 작품 「Simulacra」를 통해 딥페이크 기술로 인해 발생하는 문제점과, 특정 유명인뿐만 아니라 연령에 관계없이 우리 모두가 피해의 대상이 될 수 있다는 위험성을 전달하여, 딥페이크 기술로 인한 범죄와 피해가 줄어드길 바라는 마음을 작품에 담았다.

4. 작품 내용

어느 날 나는 쓰레기가 되었다. 내가 하지 않았던 일들이 퍼지게 되면서 억울함을 주장하였지만 사진과 영상에는 나의 모습이 담겨있었다. 이것을 해결해야 하지만 할 수 없었다. 퍼지는 것은 순식간이었고 삭제하여도 또 다시 퍼지게 되었다. 나는 그렇게 아무 것도 할 수 없었다. 오롯이 가만히 있으며 두려움과 공포 속에서 허우적대는 것 이외엔...

[표 4-1] 작품 개요

안무	양서진
출연	양서진, 강예람, 차문호, 손성민
음악	<p>도입부: 키보드 및 마우스 클릭 asmr, Sd Laika - Great God Pan을 합친 편곡 제작 1장: Maurice Ravel - Bolero, 편곡 제작 2장: 양서진 - Simulacra, 자체 제작 3장: 우리가 깨지는 듯한 asmr 박상수(ZZal Studio) - Menace Loom 편곡 제작 Outro: 키보드 및 마우스 클릭 asmr, 자체 제작</p>
소품	사진 100장
영상	미디어 영상 3개 (자체 제작)
작품시간	약 19분

4.1 도입부

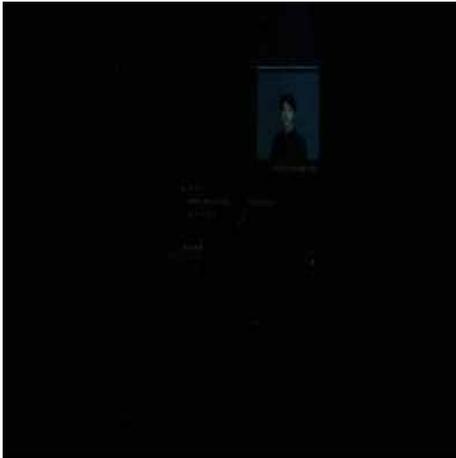
4.1.1 내용 및 안무 의도

도입부에서는 딥페이크가 생산되는 과정과 생산자의 광기적인 모습을 보여주하고자 한다.

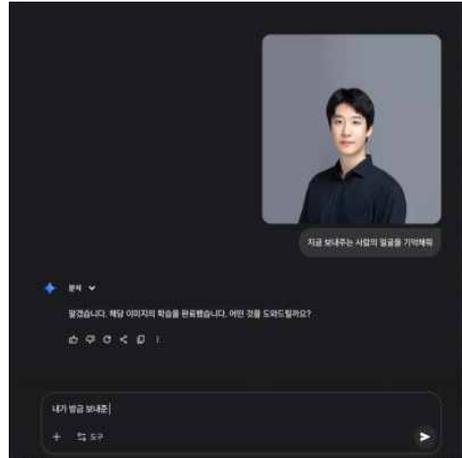
딥페이크가 생산되는 과정을 영상매체와 함께 팬터마임 움직임에 활용하여 표현하고 딥페이크를 생산하는 사람들의 광기적인 모습과 위험성을 전달하여 긴장감을 주기 위해 무대의 센터에서 다운스테이지 방향으로 점점 다가오는 이동 동선을 구성하였다.

4.1.2 움직임 구성 및 표현

작품의 도입부 장면에서는 가장 중요하게 표현하고자 한 것은 생산자의 희열과 광기적인 모습을 보여주는 것이었다. [사진 4-1], [사진 4-2]의 영상매체와 함께 딥페이크가 만들어지는 과정과 생산하는 사람의 희열과 광기를 보여주며, 이 행위 자체가 범죄라고 인식하지 않고 순수한 재미를 목적으로 딥페이크 된 이미지 및 동영상을 생산하는 캐릭터의 모습을 드러내고자 하였다.



[사진 4-1] 무대 위 영상 활용 1



[사진 4-2] [사진 4-1] 영상 이미지

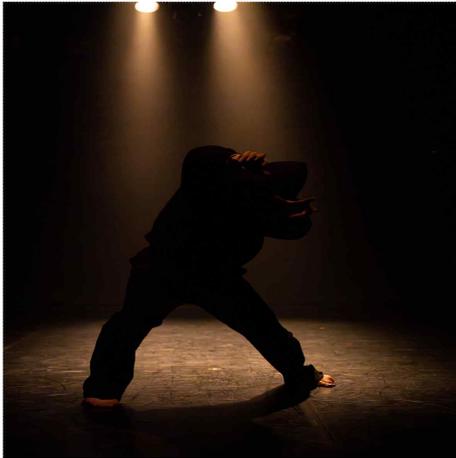
[사진 4-3]부터 [사진 4-6]은 무용수 2의 캐릭터를 효과적으로 전달하기 위하여 키보드와 마우스를 클릭하는 일상적 행위의 팬터마임 움직임과 광기적인 떨림 및 이동 동선을 구성하여 표현하고자 하였다.



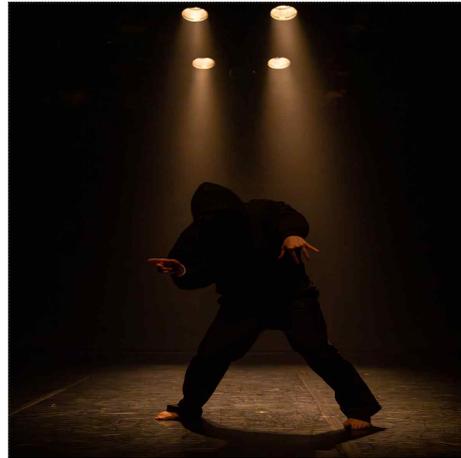
[사진 4-3] 생산자의 팬터마임 움직임 1



[사진 4-4] 생산자의 팬터마임 움직임 2



[사진 4-5] 생산자의 팬터마임
움직임 3



[사진 4-6] 생산자의 팬터마임
움직임 4

[사진 4-7], [사진 4-8]에서는 도입부 장면의 광기적인 모습과 희열을 느끼는 부분으로 생산자의 웃고 있는 모습을 보여준 뒤 마무리된다. 이는 작품에서 생산자의 희열과 광기적인 모습을 시각적으로 표현한 것이며, 이어지는 1장의 평화로운 일상의 흐름과 대비되도록 연출하였다.



[사진 4-7] 생산자의 희열과 광기
1



[사진 4-8] 생산자의 희열과 광기
2

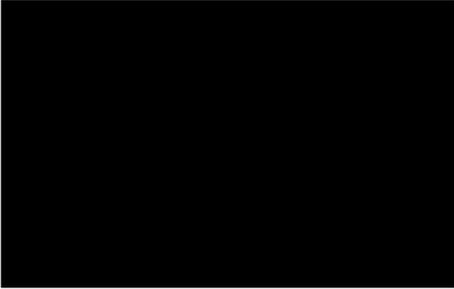
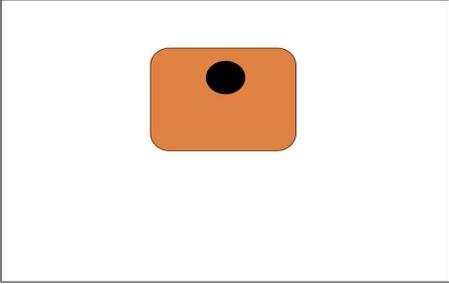
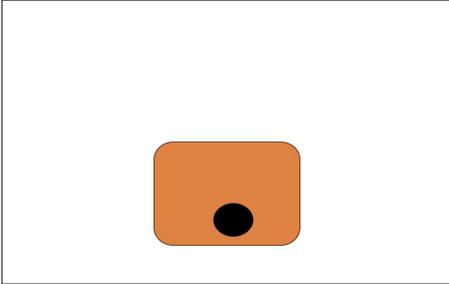
4.1.3 음악

도입부 장면에서 사용한 음악은 키보드 및 마우스 클릭 asmr과 Sd Laika - Great God Pan의 음악을 섞어 편곡 제작한 곡이다. 키보드 및 마우스 클릭 asmr을 통해 영상 매체에서 딥페이크 이미지 및 영상을 제작하는 듯한 이미지를 생동감있게 전달하고자 하였다. 이후로 연결되는 Sd Laika - Great God Pan은 기괴하고 깨지는 듯한 사운드로 긴장감을 고조시키며, 빠르고 기괴한 질감을 가진 강렬한 일렉트로닉 사운드는 생산하는 사람의 희열과 광기를 보여주고자 하였다. 해당 사운드들을 섞음으로써 작품이 시작되고 관객의 시선을 집중시키며, 도입부 장면에 몰입하여 의미를 명확하게 전달하기 위해 편곡 제작하게 되었다.

4.1.4 조명

도입부에서 조명은 영상 매체의 재생을 위해 암전 상태로 시작하게 된다. 이후 영상 매체의 재생이 종료 된 후 엠버 톤의 센터 조명을 사용하여 무용수의 움직임에 따라 길 모양의 조명을 통해 딥페이크의 다가오는 위험성이라는 이미지를 보여주고자 하였다. 도입부 장면의 엔딩 부분에서는 무용수 2의 희열을 느끼는 얼굴 표정을 강조하기 위해 무용수 2가 위치한 다운스태이지 센터 부분만 비추는 조명을 사용하고 뒤를 돌아보며 암전이 된다.

[표 4-2] 도입부 장면 조명 분석

무대공간	조명내용	장면 내용
	<p>#1 -암전 -첫 번째 음악 시작 0초~0:30초</p>	<p>업스테이지의 벽에서 Gemini와 대화를 하고 있는 영상이 나오며 암전상태에서 남자 무용수는 영상에 비쳐지기만 한다. 영상의 길이는 30초로 그 이후로 조명이 전환되기 시작한다.</p>
	<p>#2 -센터 업스테이지 조명 -밝기: 50% -엠버색 조명 -전환 시간 5초 -첫 번째 음악시작 0:31</p>	<p>영상 매체가 종료된 후 무용수 2의 모습이 보이며 점점 다운스테이지로 내려오기 시작한다.</p>
	<p>#2 -센터 다운스테이지 조명 -밝기: 50% -엠버색 조명 -전환 시간 3초</p>	<p>무용수 2의 위치가 다운스테이지로 가까이 오면서 조명이 #2에서 #3으로 전환된다.</p>

4.2 1장

4.2.1 내용 및 안무 의도

1장에서는 딥페이크 범죄로 인한 피해를 입기 전 평범한 일상을 살아가는 사람들의 모습을 4명의 무용수와 함께 구성하였으며, 일상적 생활 움직임을 각각의 솔로와 듀엣, 군무 형식으로 표현하였다. 각각의 무용수들은 컴퓨터로 일을 진행중인 사람, 지하철을 타고 점점 잠이 오는 것과 옷을 정돈하는 사람, 상사에게 고개를 숙이는 사람, 커피를 타서 상사에게 전달하는 사람 등 회사원의 일상적 생활을 모티브로 한 움직임을 표현한다. 이 장면을 통해 딥페이크 범죄의 피해를 입기 전 평범한 일상을 지내는 사람들을 연기적인 요소와 함께 도입부와 대비되는 장면으로 표현하고자 하였다. 이는 도입부 장면에서 딥페이크 범죄의 다가오는 위험성을 관객에게 보여주어 긴장감을 조성했다면, 1장에서는 딥페이크 범죄 피해를 입기 전의 상황을 보여주어 긴장감을 완화하여 평안한 일상의 느낌을 전달하고자 하였다.

4.2.2 움직임 구성 및 표현

1장에서는 딥페이크로 피해를 보기 전의 평범한 일상을 살아가는 사람들의 모습을 4명의 무용수가 일상적 움직임을 각각의 솔로와 듀엣, 군무로 표현하였다. 각각의 무용수들은 컴퓨터로 일을 진행중인 사람, 지하철을 타고 점점 잠이 오는 것과 옷을 정돈하는 사람, 상사에게 고개를 숙이는 사람, 커피를 타서 상사에게 전달하는 사람 등 회사원의 일상적 생활을 모티브로 한 움직임을 표현한다. 군무 형식에서는 침대에서 일어나기 전 꿈틀거리는 행위, 잠에서 깬 후 머리를 긁고 기지개를 피는 행위, 시간을 확인하고 서두르는 행위, 지하철을 타고 가는 듯한 행위 등 일상적인 평범한 생활에서 발견할 수 있는 행위를 모티브로 동작화하여 딥페이크 기술로 피해를 당하기 전 평범한 일상을 표현한다.



[사진 4-9] 평범한 일상을
살아가는 사람들 솔로



[사진 4-10] 평범한 일상을
살아가는 사람들 듀엣

[사진 4-9]와 [사진 4-10]은 평범한 일상을 살아가는 사람들의 일상적 행위를 각각의 솔로와 듀엣을 통해 표현하고자 하였다.



[사진 4-11] 평범한 일상을
살아가는 사람들 군무 1



[사진 4-12] 평범한 일상을
살아가는 사람들 군무 2



[사진 4-13] 평범한 일상을
살아가는 사람들 군무 3



[사진 4-14] 평범한 일상을
살아가는 사람들 군무 4

[사진 4-11]부터 [사진 4-14]는 기지개를 피는 행위, 지하철을 타고 가는 행위, 옷을 정돈하는 행위 등 일상적인 평범한 생활에서 발견할 수 있는 행위를 모티브로 동작화하여 딥페이크 기술로 피해를 당하기 전 평범한 일상을 군무 형식으로 표현하고자 하였다.

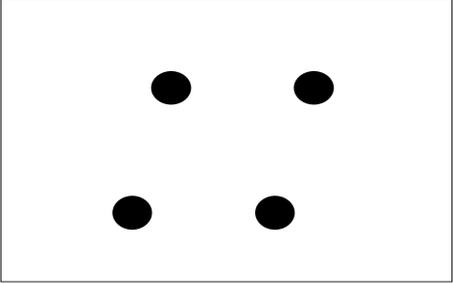
4.2.3 음악

1장에서 사용한 음악은 Maurice Ravel의 Bolero를 편곡 제작한 곡이다. 1장에서는 도입부의 장면과는 대비되는 평안한 사운드의 음악으로 평범한 일상을 살아가는 사람들의 모습을 반복되는 리듬과 함께 가벼운 분위기를 조성하고자 하였다. 곡이 진행됨에 따라 악기가 추가되면서 고조되는 Maurice Ravel - Bolero 음악의 특징을 이용하였다. 4명의 무용수가 각자의 솔로 형식으로 팬티마임 움직임을 진행하여 각 무용수들의 캐릭터를 보여준 뒤 4인 군무로 변환하여 관객의 시선을 집중시키고자 하였다. 이를 통해 일상적 생활을 모티브로 만든 움직임을 통해 딥페이크 기술로 피해를 당하기 이전의 평범한 일상을 살아가는 모습을 보여주고자 하였다.

4.2.4 조명

평범한 일상을 지내는 각각의 사람들을 시각적으로 부각하기 위하여 화이트톤의 전체 조명을 사용하였다. 이를 통해 딥페이크 범죄 피해를 당하기 이전의 평안한 일상을 지내는 사람들의 이미지를 극대화 시키고자 하였고, 무용수들이 흩어져 있다가 군무로 바뀌고 센터로 모이게 되면서 관객들의 시선을 한곳에 집중시키고자 하였다.

[표 4-3] 1장 조명 분석

무대공간	조명내용	장면 내용
	<ul style="list-style-type: none"> -전체 조명 -밝기: 80% -화이트 조명 -전환 시간 5초 -두 번째 음악시작 0:01 	<p>도입부 장면 솔로를 하던 남자 무용수가 퇴장 후 2번째 음악이 나오며 조명이 전환된다. 조명이 켜지면서 여자무용수가 등장한다.</p>

4.3 2장

4.3.1 내용 및 안무 의도

2장은 작품의 하이라이트로 딥페이크로 만들어진 자신의 모습을 발견하고, 혼란스러움을 느끼면서 피해자의 내면이 붕괴되기 시작하는 장면이다. 듀엣으로 이루어진 미러링 기법의 움직임과 컨택 움직임들을 사용하여 2명의 무용수가 한 사람이라는 이미지를 각인시키고자 하였다. 이후 걸 옷을 빼앗아 입는 장면을 통하여 딥페이크로 만들어진 캐릭터가 딥페이크 범죄 피해자의 진정한 모습으로 보이게 연출하였다. 이를 통해 관객으로 하여금 딥페이크 된 모습도 타인이 보기에는 딥페이크로 만들어진 이미지의 사람으로 보인다는 의미를 담았으며, 딥페이크로 만들어진 이미지를 무대 위로 뿌리고 관객들에게 나누어주며 유포가 되었음을 전달하고자 하였다.

이 장면을 통해 딥페이크를 통해 나온 자신의 이미지를 부정 및 혼란스러워 하는 감정을 보여주고자 하였으며, 2장의 엔딩 부분에서 혼란스러운 감정들이 절정에 치달으며 쓰러지게 되는 피해자의 모습과 유포되는 것을 표현하였다.

4.3.2 움직임 구성 및 표현

2장에서는 딥페이크로 나온 자신의 모습을 발견하며 시작된다. 무용수 1은 무용수 3의 무용수 1의 딥페이크 된 이미지 및 동영상이라는 캐릭터를 표현하기 위해 미러링 기법의 듀엣 움직임을 사용하여 무용수 1의 또 다른 자신이라는 이미지를 관객에게 표현한다. 무용수 1은 무용수 3의 캐릭터를 부정하기 위해 미러링 기법의 움직임에서 벗어나고 대치하는 움직임 행위를 하며 혼란스러움을 느끼고 떨리는 움직임이 점점 극대화하면서 쓰러지게 된다. 해당 움직임과 행위들을 통해 딥페이크 된 이미지를 마주친 피해자의 현실적인 혼란스러움과 유포까지의 과정을 [사진 4-15]부터 [사진 4-20]으로 표현하였다.



[사진 4-15] 딥페이크로 만들어진
자신의 모습을 발견 1



[사진 4-16] 딥페이크로 만들어진
자신의 모습을 발견 2



[사진 4-17] 혼란스러워하는
피해자



[사진 4-18] 쓰러진 피해자



[사진 4-19] 딥페이크로 만들어진 캐릭터가 딥페이크 범죄 피해자의 진정한 모습으로 바뀌는 장면



[사진 4-20] 딥페이크 이미지의 유포

4.3.3 음악

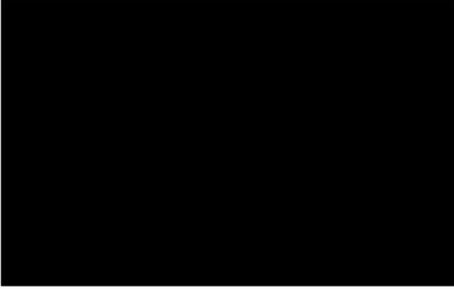
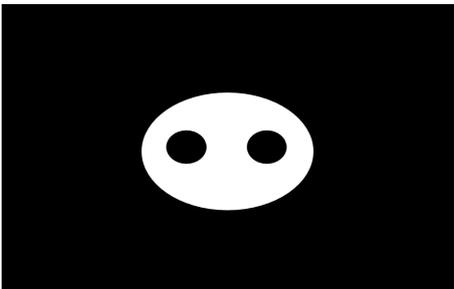
2장의 첫 장면은 1장이 마무리 된 후로 긴장감을 고조시키기 위하여 무음으로 시작하게 된다. 이후 무용수 1과 무용수 3의 손이 만나면서 양서진 - Simulacra의 겹겹이 쌓이는 에러음과 드럼의 킥, 스네어음으로 만든 음악을 사용하였다. 2장의 주 내용인 딥페이크로 만들어진 자신의 모습을 발견하면서 나오는 혼란스러운 감정을 컴퓨터 에러음에 빗대어 표현하는 것을 목적으로 제작하여 무겁고 어두운 분위기를 조성하였다. 이를 통해 관객들에게 긴장감을 조성하여 딥페이크 범죄를 겪게되는 피해자의 모습을 표현하고자 하였다.

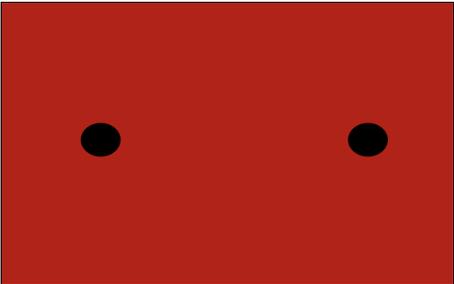
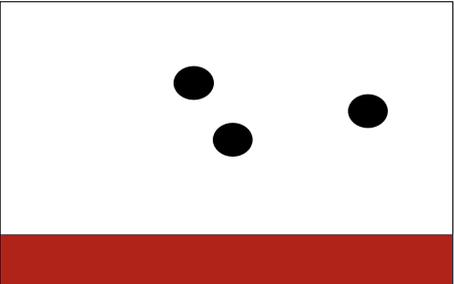
4.3.4 조명

2장에서 조명은 딥페이크로 만들어진 자신의 모습을 발견하며 시작되는 작품의 하이라이트 장면으로 어두운 분위기 연출을 위하여 암전상태에서 탐조명과 빨간색 계열의 전체 조명을 사용하여 강조하였다. 자신의 딥페이크 된

이미지를 처음 마주하는 장면은 암전상태에서 탑 조명으로 무용수 2명의 이미지를 부각시키고자 하였다. 이후 공포, 불안과 같은 혼란스러운 감정들과 움직임 강조하기 위해 빨간색 계열의 전체 조명으로 확장시켜 연출하였다. 이후 사선 흰색 조명과 붉은색 계열의 조명으로 변환되며 장면이 전환되며, 무대 위에 사진을 뿌리는 모습과 관객에게 나누어주는 행동들을 명확하게 보여주고자 하였다. 이를 통해 어두운 분위기와 아무렇지 않게 행동하는 표정과 몸짓을 통해 대비감을 나타내고자 하였다.

[표 4-4] 2장 조명 분석

무대공간	조명내용	장면 내용
	<p>#1</p> <ul style="list-style-type: none"> -암전 -첫 번째 음악 종료 후 암전 -전환 시간 7초 	<p>1장의 음악이 종료되고 서서히 암전된다.</p>
	<p>#2</p> <ul style="list-style-type: none"> -센터 탑 조명 -밝기: 50% -화이트톤 조명 -전환 시간 5초 -암전 이후 5초 후 	<p>센터 탑 조명이 들어오면서 무용수 2명이 들어오게 된다.</p>

	<p>#3</p> <ul style="list-style-type: none"> -전체 조명 -붉은색 계열 조명 -밝기: 50% -전환 시간 3초 	<p>무용수 1과 무용수 3의 손이 2번째 마주치며 멀리 떨어질 때 전환된다.</p>
	<p>#4</p> <ul style="list-style-type: none"> -전체 조명 및 관객석 조명 -화이트톤 및 붉은색 계열 조명 -밝기: 50% -전환 시간 3초 	<p>무용수 1이 쓰러진 후 조명이 전환된다. 이후 무용수 4가 등장하여 무대 위에 사진을 뿌린다.</p>

4.4 3장

4.4.1 내용 및 안무 의도

3장에서는 연구자의 사진이 균열이 생기다가 깨지는 [사진 4-21]과 [사진 4-22]의 이미지의 영상 매체를 보여주며, 피해자의 내면이 무너지게 된 것을 시각적으로 극대화하여 표현하고자 하였다. 3장의 장면은 솔로로 구성하여 피해자의 심리적 불안 및 내면의 고통을 명확하게 전달하고자 하였다. 피해자의 내면이 무너지게 되면서 삶의 의미를 잃어버리고 좌절하다가 극단적 선택까지 생각하는 모습을 표현하며, 관객들에게 디페이크 범죄 피해자들의 심각한 현실을 보여주하고자 하는 의도를 담았다.

4.4.2 움직임 구성 및 표현

피해자의 심리적 불안과 고통을 솔로 장면으로 고통스러워하는 몸부림과 표정으로 고통받고 있는 피해자의 내면을 음악과 함께 3단계로 나누어 강조하였다. 첫 번째는 무대 위에 뿌려진 사진들을 둘러보며 떨고 있는 행위를 통해 피해자의 심리적 불안을 표현하며, 지속적으로 얼굴을 가리려는 듯한 제스처와 손바닥으로 가리는 행위의 움직임으로 표현한다. 두 번째는 무대의 업스테이지 구석으로 이동하는 것으로 현실에서 도망가고자 하는 듯한 모습, 지속적으로 얼굴을 보이려 다가도 누군가 지켜보는 것에 겁에 질린 듯 가리는 행위 등을 통해 표현한다. 세 번째는 목을 움켜쥐는 행위, 무게 중심을 떨어트리는 drop하는 동작, 자신의 가슴과 얼굴을 때리고 벽으로 달려가 부딪히며 쓰러지는 모습을 통해 피해자가 극단적 선택까지 가는 불안 및 고통을 표현하였다.

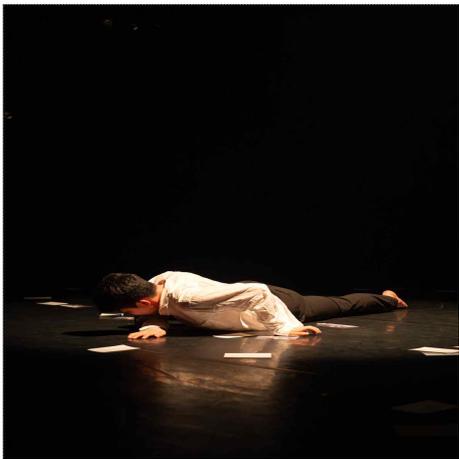
[사진 4-23]부터 [사진 4-28]의 모습을 통해 피해자의 심리적 불안과 내면의 고통이 변해가는 과정을 보여주하고자 하였다.



[사진 4-21] 무대 위 영상활용 2



[사진 4-22] [사진 4-21]의 영상
이미지



[사진 4-23] 내면이 무너진 피해자

1



[사진 4-24] 내면이 무너진 피해자

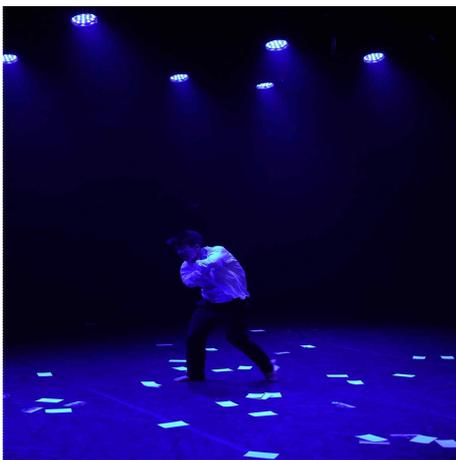
2



[사진 4-25] 현실을 도피하는
피해자 1



[사진 4-26] 현실을 도피하는
피해자 2



[사진 4-27] 극단적 선택을
시도하는 피해자 1



[사진 4-28] 극단적 선택을
시도하는 피해자 2

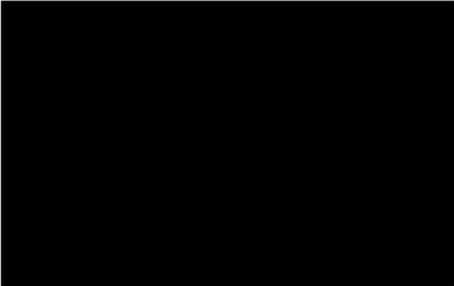
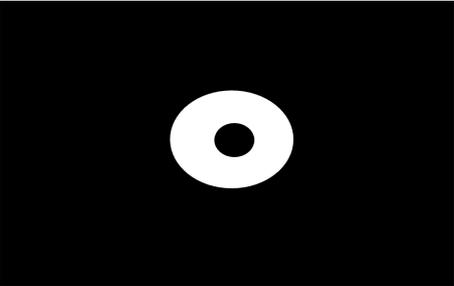
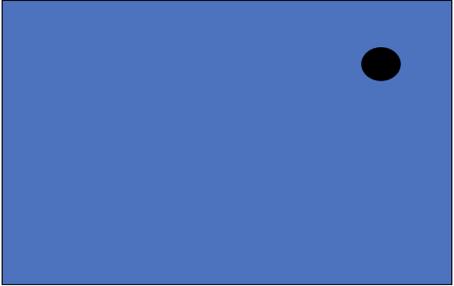
4.4.3 음악

3장의 유리가 깨지는 듯한 asmr은 영상 매체와 함께 사용된다. 피해자의 무너진 정신과 마음을 직접적으로 보여주는 것으로 장면이 시작되며, 이후 박상수(ZZal Studio) - Menace Loom을 편곡 제작한 음악이 나오면서 피해자들의 심리적 불안, 고통 및 좌절하는 이미지를 강조하고자 하였다. 해당 음악은 편곡 제작하여 3번의 반복 재생으로 피해자의 감정 상태 및 불안감이 단계적으로 변하는 모습을 표현하고 저음의 어두운 분위기의 소리를 통해 감성적으로 표현하여 작품 속에서 극단적인 선택을 한 피해자의 모습에 깊은 여운과 의미를 남기고자 하였다.

4.4.4 조명

3장에서는 2장이 끝난 후 영상 매체를 재생하기 위하여 잠시 암전 상태로 fade out되며 전환된다. 영상 매체가 끝난 후 탑 조명으로 쓰러진 무용수에게 비추어 관객들의 시선을 집중시키고자 하였으며, 한정된 공간 속 유포된 자료들로 인한 심리적 불안감을 고조시키는 장면을 연출했다. 이후 고조되는 감정, 불안감, 공포 등을 표현하며, 극단적 선택까지 가게되는 피해자의 고통과 좌절을 표현하기 위해 파란색 계열의 전체조명을 주로 사용하여 극적으로 연출하였다.

[표 4-5] 3장 조명 분석

무대공간	조명내용	장면 내용
	<p>#1</p> <ul style="list-style-type: none"> -암전 -전환 시간 3초 	<p>유포 장면이 끝난 후 무용수 3, 4가 퇴장하면 영상 매체의 재생을 위하여 암전으로 전환된다.</p>
	<p>#2</p> <ul style="list-style-type: none"> -센터 탑 조명 -밝기: 50% -화이트톤 조명 -전환 시간 3초 	<p>영상 매체가 종료된 후 센터 탑 조명으로 전환된다.</p>
	<p>#3</p> <ul style="list-style-type: none"> -전체 조명 -푸른색 계열 조명 -밝기: 50% -전환 시간 7초 	<p>무용수 1이 상수 업 스테이지로 이동하면 전체조명으로 전환된다.</p>

4.5 Outro

4.5.1 내용 및 안무 의도

Outro는 작품의 마지막 장면으로 도입부 장면의 모습과 같이 덤페이스크 생산자가 재등장한다. 무대 위에 뿌려진 사진과 쓰러져 있는 피해자의 모습을 무시하고 다시 영상 매체와 함께 키보드와 마우스를 클릭하는 일상적 행위를 표현한다. 피해자가 있음에도 불구하고 현재 진행형으로 끊임없이 생산 및 유포가 진행되고 있는 모습을 표현하며 작품이 마무리된다. 이를 통해 누구나 덤페이스크로 인한 피해를 겪을 수 있다는 위험성을 전달한다는 작품의 메시지를 전달하고자 하였다.

4.5.2 움직임 구성 및 표현

[사진 4-1], [사진 4-2]의 영상 매체와 함께 작품의 도입부와 같은 형식의 키보드와 마우스를 클릭하는 듯한 팬터마임 움직임을 보여준다. 이후 생산자의 미소를 보여주며, 희열을 계속해서 느끼는 광기적인 모습을 표현하면서 작품이 마무리된다.



[사진 4-29] 무대 위 영상 활용 3



[사진 4-30] [사진 4-29] 영상 이미지



[사진 4-31] 또 다시 생산하는
생산자의 팬터마임 움직임



[사진 4-32] 희열을 느끼는 생산자

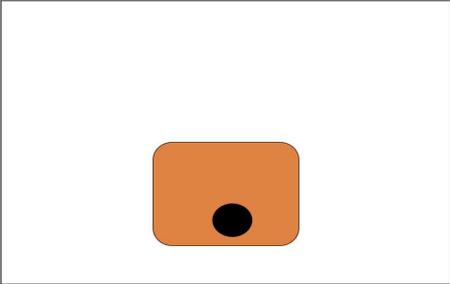
4.5.3 음악

작품의 마지막 장면인 Outro 장면에서는 자체 제작한 키보드 및 마우스 클릭 asmr을 사용하였다. 해당 장면은 도입부 장면과 동일한 방식으로 진행하며, 영상 매체와 함께 키보드 및 마우스 클릭 asmr을 사용하게된다. 이러한 장면은 피해자가 있음에도 불구하고 현재 진행형으로 끊임없이 생산 및 유포가 진행되고 있는 모습을 표현하고자 작품의 마지막 음악으로 사용하였다.

4.5.4 조명

마지막 장면인 Outro 장면에서는 도입부 장면과 같은 센터 다운스테이지 조명을 사용하였다. 끊임없는 생산과 유포를 하는 생산자의 이미지를 부각시키고자 하였으며, 미소를 보여주는 장면을 2초정도 유지한 후 컷 아웃으로 작품이 마무리된다.

[표 4-6] Outro 조명 분석

무대공간	조명내용	장면 내용
	<p>#1</p> <ul style="list-style-type: none"> - 센터 다운스태이지 조명 - 밝기: 40% - 앰버색 조명 - 전환 시간 3초 	<p>무용수 1이 쓰러진 후 조명이 전환되면서 생산자 캐릭터인 무용수 2가 등장한다.</p>
	<p>#2</p> <ul style="list-style-type: none"> - 암전 - 미소 지은 2초 후 컷 아웃 	<p>무용수 2의 팬터마임 움직임이 끝난 후 정면을 바라보고 미소를 지은 2초 후 암전으로 컷 아웃되며 작품이 마무리된다.</p>

V. 결 론

본 논문은 최근 사회적 문제로 대두된 생성형 AI 기술을 악용하여 만든 딥페이크 범죄로 인한 피해자들의 고통을 주제로, 누구나 딥페이크의 피해자가 될 수 있다는 위험성을 전달하고자 하는 무용 작품 「Simulacra」에 대한 분석 및 연구이다.

본 연구자는 AI기술이 급속도로 발전하는 현 사회에서 딥페이크 기술의 출현으로 허위조작 정보가 범람함에 따라, 사회를 넘어 개인의 삶이 파괴되는 현실을 목격하여 딥페이크 범죄에 대한 깊은 문제의식을 가지게 되었다. 긍정적인 기술 발전의 어두운 이면에는 누구나 예기치 않는 피해자가 될 수 있다는 잠재적 위험이 도사리고 있었다. 이러한 현실 안에서, 본 연구자는 특정 유명인 뿐만 아니라 평범한 일상을 살아가는 우리 모두가 범죄의 대상이 될 수 있음을 경고하고, 피해자가 겪는 심리적 고통의 무게를 전달하고자 작품 「Simulacra」를 창작하게 되었다.

작품 「Simulacra」는 작품 제작에 앞서 딥페이크의 정의와 범죄 유형, 실제 사례들을 조사했으며, 딥페이크가 생산 및 유포되는 과정에 따른 피해자들의 감정 변화를 표현할 방법을 모색하고 연구하였다. 각 장마다 딥페이크가 생산되고, 유포되어 한 사람의 내면을 무너뜨리는 과정을 단계적으로 시각화하였다. 본 연구자는 주제 의식을 명확하게 전달하기 위해 무용수들의 캐릭터를 생산자, 평범한 시민, 유포자, 그리고 절망에 빠진 피해자로 구체화하여 설정하였다. 또한, 무용수의 움직임만으로는 전달하기 어려운 기술적 범죄의 과정을 보완하기 위해 AI 챗봇과의 대화 영상이나 딥페이크 이미지가 깨지는 영상 효과 등 미디어 매체를 적극적으로 활용하였다. 특히, 실제 본 연구자의 딥페이크 사진 100장을 무대에 흩뿌리고 관객에게 직접 전달하는 연출은 ‘유포’라는 행위가 주는 공포감을 관객들로 하여금 실제적으로 체감하게 하려는 의도였다. 이러한 창작 및 연구 과정을 통해 본 연구자는 「Simulacra」가 딥페이크 범죄의 심각성을 알리고, 이를 해결하기 위한 사회적 관심과 근본적인

대책 마련의 필요성을 환기하는 데 기여하고자 하였다. 영상 매체와 소품의 적극적인 활용은 추상적인 무용 언어를 보완하여 관객들에게 사회적 메시지를 직관적으로 전달하는 데 효과적이었다. 그러나 몇 가지 아쉬움과 한계점 또한 발견할 수 있었다. 신체 움직임을 주된 언어로 하는 무용의 특성상, 각 장면의 의도가 관객 개개인의 해석에 따라 다르게 받아들여질 수 있는 의미 변질의 가능성이 존재하였다. 특히 피해자가 겪는 미세한 심리적 불안과 고통의 층위를 움직임만으로 완벽하게 전달하는 데에는 표현적 한계가 있었음을 확인하였다. 또한, 영상 매체를 통해 딥페이크 생산 과정을 표현하였으나, 제작의 구체적인 매커니즘을 모두 담아내지 못하여 사전 지식이 없는 관객에게는 이해의 어려움을 줄 수 있다는 점, 그리고 2장에서 활용된 미러링 기법의 연출이 주제 전달에 있어 다소 추상적으로 비칠 수 있다는 점은 아쉬움으로 남는다.

그럼에도 불구하고, 이 과정을 통해 연구자는 예술이 사회적 문제를 어떻게 포착하고 표현해야 하는지에 대한 깊이 있는 배움을 얻을 수 있었다. 본 연구에서 드러난 한계점은 향후 더욱 명확한 의미 전달을 위해 무용 움직임에만 국한되지 않고, 다양한 예술 장르와의 융복합을 시도하여 더욱 입체적이고 실험적인 방식으로 접근해야 한다는 후속 연구의 필요성을 확인하는 계기가 되었다.

결론적으로 본 연구자는 「Simulacra」의 제작 과정을 통해 딥페이크 범죄가 단순한 기술의 문제가 아니라, 우리 곁의 누군가가 겪을 수 있는 아픔임을 호소하고자 하였다. 이번 제작 과정을 발판 삼아, 연구자는 앞으로도 예술가로서 사회적 책임감을 가지고 우리 사회가 직면한 다양한 문제들을 예리하게 포착하고, 예술을 통해 사회에 필요한 메시지를 지속적으로 전달하는 작업을 이어나가고자 한다.

참 고 문 헌

1. 국내문헌

- 강수민.(2010). 영상테크놀로지를 활용한 무용작품에 관한 연구(국내석사학위 논문). 대구가톨릭대학교, 서울.
- 신성환.(2017). 무대공간에 따른 효과적인 조명디자인 방법 연구(국내석사학위논문). 국민대학교 종합예술대학원, 서울.
- 오윤겸.(2023). 음악의 시각화를 적용한 현대무용 작품의 대중화 예술기반연구(국내박사학위논문). 국민대학교 일반대학원, 서울.
- 우동평.(2021). 무용창작에서 오브제의 은유적 표현 방식 연구(국내석사학위논문). 국민대학교 일반대학원, 서울.
- 최영로.(1997). 무대의상 디자인을 위한 조명연구(국내석사학위논문). 동덕여자대학교 디자인대학원, 서울.
- 홍수경.(2023). 딥페이크(deepfake)를 통한 허위조작정보의 형사적 규제방안에 관한 연구(국내석사학위논문). 경찰대학 경찰대학 치안대학원, 충청남도.
- 허순철.(2022). 유튜브 딥페이크(deepfake) 영상과 허위사실공표. 미디어와 인격권, 8(1), 1-47.

2. 기타

가짜 뉴스.(n.d.).

https://opendict.korean.go.kr/dictionary/view?sense_no=1381433&viewType=confirm.

김새봄, 변지민, 추적단불꽃 원은지 대표.(2025.03.27). [주간 뉴스타파]

딥페이크의 공범들② 학교 딥페이크, 가해자가 돌아왔다. 뉴스타파.
<https://newstapa.org/article/74aqg>

김선애.(2024.10.19). 딥페이크로 대선 후보도 사퇴령·정치 목적 딥페이크,
 민주주의 위협. 데이터넷.
<https://www.datanet.co.kr/news/articleView.html?idxno=197137>

딥페이크.(n.d.).
https://www.korean.go.kr/front/imprv/refineView.do?mn_id=158&imprv_refine_seq=20745.

디지털 성범죄의 범위.(2025. 10. 15).
https://easylaw.go.kr/CSP/CnpClsMain.laf?popMenu=ov&csmSeq=1594&ccfNo=1&cciNo=1&cnpClsNo=1&menuType=cnpcls#copyAddress&search_put=.

디지털 성범죄의 특징 및 현황.(2025. 10. 15).
https://easylaw.go.kr/CSP/CnpClsMain.laf?popMenu=ov&csmSeq=1594&ccfNo=1&cciNo=1&cnpClsNo=2&search_put=.

성폭력범죄의 처벌 등에 관한 특례법 제14조의2.(2025.10.01.).
https://www.law.go.kr/법령/성폭력범죄의처벌_등에_관한_특례법.

오영재.(2025.03.13). 제주국제학교 '딥페이크' 10대 측 "가정법원 보내달라".
 공감언론 뉴시스.
https://www.newsis.com/view/NISX20250313_0003098048

이지은.(2025.03.07). "디성센터 인력 1명당 연 7065건 담당...최소 23억원
 증액 필요". 이데일리.
<https://www.edaily.co.kr/News/Read?newsId=03348886642101024&mediaCodeNo=257>

이중배. (2025.03.18). [인공지능 역사] ① 생성형 AI로 발전하기까지의
 인공지능 발전 5대 사건. 디지털포용뉴스.
<https://www.dginclusion.com/news/articleView.html?idxno=612>

정성호.(2019.05.29). WP "팰로시 조작 동영상, 새 가짜뉴스 대응할 준비부족
 드러내". 연합뉴스.

<https://www.yna.co.kr/view/AKR20190529027900091?input=1195m>

전미준.(2025.03.11). 소니뮤직, AI 딥페이크 음악 확산에 강력대응... 英 정부에 저작권 보호 강화 촉구. 인공지능신문.

<https://www.aitimes.kr/news/articleView.html?idxno=34177>

학교폭력 예방 및 대책에 관한 법률 제2조(정의) 1의 3.(2025.11.11).

https://www.law.go.kr/법령/학교폭력예방_및_대책에_관한_법률.

한지은, 유승혁.(2025.03.07). "신고 1시간 만에 삭제"... 딥페이크戰 최전선서 싸우는 '디성센터' . 서울 Public news.

https://go.seoul.co.kr/news/newsView.php?id=20250307019002&wlog_tag3=naver

허재경.(2022.11.24). 오바마 대통령도 당했던 '딥페이크' 기세등등. 한국일보.

<https://www.hankookilbo.com/News/Read/A2022111812580003756?did=NA>

황덕현.(2020.03.27). [단독] '유명 女아이돌 딥페이크' 텔레그램방 확인..경찰 "엄정 수사". 뉴스1.

<https://news.v.daum.net/v/20200327060021240>

"공직선거법 제82조의8(딥페이크영상등을 이용한 선거운동)".(2025. 01. 07).

[https://www.law.go.kr/LSW//lsLinkCommonInfo.do?lsJoLnkSeq=1022178609&chrClsCd=&ancYnChk=.](https://www.law.go.kr/LSW//lsLinkCommonInfo.do?lsJoLnkSeq=1022178609&chrClsCd=&ancYnChk=)

부 록

작품명	Simulacra
일 시	2025년 11월 12일 수요일 PM 7:30
장 소	M극장
작품 시간	약 19분
안무자	양서진
출연진	양서진, 강예람, 차문호, 손성민
음악	도입부: 키보드 및 마우스 클릭 asmr, Sd Laika - Great God Pan을 합친 편곡 제작 1장: Maurice Ravel - Bolero, 편곡 제작 2장: 양서진 - Simulacra, 자체 제작 3장: 우리가 깨지는 듯한 asmr 박상수(ZZal Studio) - Menace Loom 편곡 제작 Outro: 키보드 및 마우스 클릭 asmr, 자체 제작
소품	사진 100장
조명감독	허 환
무대감독	손성현

팜플렛

**12 NOV
2025**

**2025 한성대학교대학원
무용학과 무용공연전공
석사학위청구 작품발표회**

**M극장
2025. 11. 12. (wed) 7:30pm**

HSU 한성대학교 주최 주관 한성대학교 일반대학원 무용학과
HANSUNG UNIVERSITY: 전화 / 02)760-4107 홈페이지 www.hansung.ac.kr

안무 의도

현재 사회는 인공지능 기술이 나날이 발전하고 있다.

이렇게 발전된 기술은 다양한 디지털 콘텐츠 창작 및 N차 창작의 원천이 되고 있으며, 그 중 딥페이크 기술로 만들어진 콘텐츠들은 인공지능 기술의 발전에 따라 더욱 정교하고 자연스럽게 구현되고 있다.

본래 고사양 디지털 콘텐츠 제작은 일부 전문가들의 영역이었으나, 딥페이크 기술이 보편화되면서 전문가뿐만 아니라 일반인, 즉 모든 사람들이 쉽게 고사양 디지털 콘텐츠를 만들 수 있게 되었다.

하지만 해당 기술은 현재 긍정적인 측면보다 부정적인 면이 부각되어 범죄 수단으로까지 악용되고 있다. 이미지나 동영상을 합성·조작하여 실제로 없었던 일을 사실처럼 꾸며내는 허위 조작 정보가 발생하고 있으며, 이는 가짜 뉴스 생성, 디지털 성범죄, 미디어에 대한 신뢰성 하락 등 심각한 사회적 문제를 만들고 있다.

이로 인해 명예훼손, 인격권 침해와 같은 수많은 피해자가 발생하고 있으며, 이들은 '또 다시 유포될지 모른다'는 두려움과 공포 속에서 정신적인 고통을 겪고 있다. 작품 『Simulacra』를 통해 딥페이크 기술로 인해 발생하는 문제점과, 특정 유명인뿐만 아니라 연령에 관계없이 우리 모두가 피해의 대상이 될 수 있다는 위험성을 전달하여, 딥페이크 기술로 인한 범죄와 피해가 줄어드길 바라는 마음을 작품에 담았다.

Simulacra

안무 및 출연
양서진



출연



차문호



강예림



손성민

어느 날 나는 쓰레기가 되었다.
내가 하지 않았던 일들이 퍼지게 되면서 억울함을 주장하였지만
사진과 영상에는 나의 모습이 담겨있었다.

이것을 해결해야 하지만 할 수 없었다.
퍼지는 것은 순식간이었고 삭제하여도 또 다시 퍼지게 되었다.
나는 그렇게 아무 것도 할 수 없었다.
오롯이 가만히 있으며 두려움과 공포 속에서 허우적대는 것 이외엔...

ABSTRACT

A Study on the Dance Work 「Simulacra」

Yang, Seo-Jin

Major in Dance Performance

Dept. of Dance

The Graduate School

Hansung University

This paper presents an analysis and study of the dance performance 「Simulacra」, a work addressing the suffering of victims of deepfake crimes—a major current social issue stemming from the malicious use of generative AI technology—to convey the risk that anyone can become a victim of deepfakes.

Contemporary society is witnessing the rapid development of artificial intelligence technology, which has become the source for creating various digital content and its subsequent derivative works. Deepfake technology, one such advancement, is now transcending its negative aspects to be utilized as a means for various crimes, including digital sexual offenses and the creation of fake manipulated information, thus emerging as a serious social problem rather than serving a positive function. Victims

created by deepfake technology experience psychological distress and the fear of re-dissemination, which causes long-term impacts on their lives.

This study analyzed the social problems caused by deepfake technology, investigated deepfake victim cases, legal frameworks, and the status of victims, and examined the psychological impact on each victim. Through the performance, the author aimed to express the victims' suffering and highlight the problems arising from the fake manipulated information currently produced by deepfake technology. Given the ease with which many people can create such content, the scope of victims is not limited to specific celebrities but extends to anyone of any age. The performance 「Simulacra」 was created with the hope of reducing crimes and damages caused by deepfake technology by conveying this inherent danger.

The dance performance 「Simulacra」 consists of a total of five acts, including the introduction. Each act expresses the production of deepfakes, the state of the victim before and after deepfake dissemination, and the victim's psychological distress leading to extreme choices. It also aims to show the reality of the constant reproduction and dissemination despite the existence of victims. To effectively convey the work's meaning, the author composed the scenes with four dancers, including the researcher, and utilized media content such as videos showing the AI creation process and videos with glitching effects on the victim's photo. Furthermore, the scene depicting the dissemination process, where a deepfaked photo of the author was actually scattered on the stage and delivered to the audience, was intended to dramatically express the mental suffering of the victim.

Through this research and creation process, the author seeks to raise social awareness of deepfake technology by illustrating the circumstances and psychological damage experienced by the victims. By conveying the

risk that anyone, including oneself, can suffer harm from deepfakes—rather than dismissing it as someone else's problem—this work emphasizes the severity of deepfake technology.

【Key words】 Deepfake, false manipulation information, digital sex crimes, fake news, dissemination