

생성형 인공지능과 이야기 창작

: 프롬프트를 중심으로

조선영*

1. 서론
2. 이야기 창작과 프롬프트 유형
3. 민담 형태론을 활용한 프롬프트
4. 결론

1. 서론

본 연구는 생성형 인공지능인 챗GPT를 활용하여 이야기를 만들고 그 과정을 고찰해 보는 것으로 생성된 결과보다는 질문 즉, 프롬프트에 중심을 둔 연구이다. 2022년 메타버스를 지나 2023년은 거대 인공지능의 시대이다. 특히 생성 AI인 챗GPT의 사용은 짧은 기간 동안 대중 속으로 깊이 있게 스며들었다. 챗GPT는 초창기만 해도 교육기관에서 우려의 목소리가 컸다. 하지만, 2023년 9월 ‘전 국민 AI 일상화’ 정책¹⁾으로 생성 AI를 활용한 수업을 긍정적으로 추진하고 있다. 성균관대학교 영상학과 이해민 교수는 2023년 1학기에 ‘인공지능과 예술’이라는 주제로 이미지 생성 AI인 Dall-E와 Midjourney를 이용하여 작품 만드는 수업을 진행했다. 학생이 입력한 텍스트 내용을 중심으로 AI가 그림을 그리는 것으로 AI와의 협업

* 영남대학교 동아시아문화학과, 박사과정, jismatia@naver.com

1) <https://www.korea.kr/news/policyNewsView.do?newsId=148920174>

을 체험해 볼 수 있으며 학생들의 반응도 긍정적이다.²⁾ 경기도 은여울초등학교 이슬기 교사는 인공지능 웹툰 프로그램 ‘투닝’을 활용하여 어려운 속담을 표현해 보는 수업을 진행하였다. AI를 수업에 활용해 본 교사들은 학습 동기를 긍정적으로 부여 할 수 있어서 교사의 보조 역할로 충분하다고 평가했다.³⁾

또한 생성 AI를 활용한 글쓰기 연구도 점점 늘어나고 있다. 오선경⁴⁾은 대학 교양 과목의 글쓰기 활동에서 대학 및 교수자 중심의 챗GPT 활용 가이드라인이 아니라 학습자 중심의 활용 방안과 가이드라인을 고민했다는 점에서 가치가 있으며, 챗GPT 활용 글쓰기에서는 질 높은 답변을 얻기 위한 프롬프트 작성이 중요하다고 강조한다. 장성민⁵⁾은 챗GPT 시대에 인간의 노력 없이 생성 인공지능 기술에만 의존하여 작성된 글이 쓰기 능력을 가늠하는 잣대가 되어서는 안 되며, 프롬프트를 전략적으로 생성하는 능력과 초고를 다듬어 재구성하는 능력이 무엇보다 중요하다고 주장한다. 이는 본 논문의 연구 목적인 ‘결과보다 질문에 중심을 둔 연구’와도 연결이 된다.

교육부는 2025년부터 수학·영어·정보 교과에 인공지능(AI) 기술을 적용한 디지털교과서를 개발한다는 계획이다.⁶⁾ 즉, 인공지능 디지털 교과서를 도입해 학생 맞춤형 디지털 교육을 하고자 하는 것이다. 계획은 3개의 교과목으로 시작하지만 순차적으로 전 과목에 확대되어 실시될 것이다. 이에 연구자는 국어 교과에 해당하는 글쓰기 영역 중 하나인 이야기 쓰기를 생성형 인공지능으로 창작하는 연구를 통해 인

2) <https://www.joongang.co.kr/article/25192683>

3) <https://www.joongang.co.kr/article/25192682>

4) 오선경, 「대학 교양 글쓰기에서의 챗GPT 활용 사례와 학습자 인식 연구」, 『교양교육 연구』 17권, 한국교양교육학회, 2023, 11~23쪽.

5) 장성민, 「생성 인공지능 기술은 인간의 쓰기 능력을 대신할 수 있는가?」, 『국어교육』 181, 한국어교육학회, 2023, 119~160쪽.

6) <https://www.korea.kr/news/top50View.do?newsId=148912094>

공지능을 활용한 글쓰기에 대해서도 함께 고찰해 보고자 한다.

이야기 창작에 사용된 생성형 인공지능은 챗GPT와 MS 이미지 크리에이터이다. 먼저, 챗GPT는 미국의 인공지능 기업이자 비영리 단체인 OpenAI가 만든 초거대 대화형 언어 모델이다. 언어 모델이란 어떤 질문을 받았을 때 대답을 만들어 내는 것을 말한다.⁷⁾ 챗GPT 외에도 Bard, 뮌튼, AskUP 등 다양한 언어 모델이 있지만, 연구를 시작할 당시인 4월에 가장 대중적이면서도 가상의 내용을 무료로 다양하게 생성해 주는 것에 좀 더 특화된 모델인 챗GPT를 선택하게 되었다.

MS 이미지 크리에이터는 Microsoft Edge 브라우저에 내장된 AI 기반 무료 이미지 생성기로, 사용자의 입력 텍스트를 기반으로 이미지를 생성하며 이미지의 스타일도 함께 주문할 수 있다. 예를 들어, ‘강아지와 고양이가 함께 노는 장면을 빈센트 반 고흐 스타일로 그려줘’라고 입력하면 [그림 1]처럼 빈센트 반 고흐 스타일이 적용된 이미지가 생성된다.



[그림 1] 빈센트 반 고흐 스타일이 적용된 강아지와 고양이

연구를 시작할 당시 MS 이미지 크리에이터는 영어로만 질문이 가능하였기 때문에 구글 번역기나 네이버 파파고를 함께 사용하였다. 지금은 한국어로 질문해도 이미지가 생성된다. 앞서 언급된 이

7) 김철수, 『챗GPT와 글쓰기』, 위키북스, 2023.

미지 생성형 인공지능 Dall-E는 유료이며 Midjourney는 참여자들과의 소통도 함께 이루어지는 공간이어서 연구에 참여하는 학습자의 안전을 위해 무료이면서 이미지만 생성할 수 있는 MS 이미지 크리에이터를 선택하였다.

본 연구는 이야기를 창작하는 것에 그 목적이 있지만, 학습자의 만족도와 흥미도를 올리기 위해서 이미지 생성기도 함께 사용하여 e-book에 추가하였다. 또한 학습자가 초등학생이라 텍스트만 생성하는 것보다 이미지를 함께 생성하는 것이 이야기를 내면화하는 데 도움이 되어서이다. 이미지를 생성하기 위해서는 생성된 결과물인 텍스트를 분석해서 읽어야 하고, 텍스트에 어울리는 이미지를 만들기 위해서는 이야기 속의 장면을 문장으로 만들어 질문해야 하기 때문이다. 하지만, 본 논문에서는 챗GPT를 활용하여 이야기 만드는 것을 중심으로 연구의 범위를 좁혀 논의하고자 한다.

연구에 참여한 학습자는 대구광역시 동구에 거주하는 13세의 초등학생 9명이다. 연구를 시작할 당시 챗GPT 사용 권장 나이는 18세 이상이었으며, 18세 미만인 경우는 선생님이나 학부모의 지도하에 사용하도록 안내하고 있었다. 이에 교육적인 차원에서 안전하게 연구를 진행하기 위해서 연구에 참여한 학습자들은 부모 동의하에 회원가입을 마친 후 연구자의 지도하에 참여하였다. 현재 챗GPT는 13세 이상 사용을 권장하고 있으며 MS 이미지 크리에이터는 나이를 제한하고 있지 않다. 연구는 90분씩 총 5차시에 걸쳐 진행되었다.

1차시에는 다양한 질문을 통해 챗GPT와 대화하는 시간을 가졌다. 끝말잇기를 하자고 제안하는 학습자, ‘나 배고파’로 대화를 시작하는 학습자, 숙제를 물어보는 학습자 등 궁금한 것에 대해 자유롭게 물어보는 시간을 가진 뒤, 이야기를 생성하기 위한 프롬프트의 예시를 알려주었다. 2차시에는 각자 만들고 싶은 이야기를 챗GPT에게 자유롭게 질문하여 이야기를 생성하도록 하였으며, 질문은 최소 5번 이

상 하도록 권유하였다. 3차시에는 블라디미르 프로프의 민담 형태론을 기준으로 프롬프트를 구성한 후 이야기를 생성하였으며, 4차시에는 이야기와 관련된 이미지를 생성하고 5차시에는 텍스트와 이미지를 편집하여 e-book 스타일로 완성하였다.

2. 이야기 창작과 프롬프트 유형

‘프롬프트(Prompt)’는 모니터에서 반짝이는 빈칸으로 컴퓨터가 명령 들을 준비를 하고 있다는 신호이며⁸⁾, 그 신호에 맞추어 학습자는 명령어인 질문을 입력하여 생성 AI와 소통한다. 네이버나 구글과 같은 검색엔진에서 검색 창에 단어를 입력하듯이 챗GPT도 프롬프트 창에 질문을 입력하면 된다. 다만 차이가 있다면 기존 검색엔진에서는 사용자가 검색 결과를 훑어보면서 정보를 선택하여 읽고 판단하였다면, 챗GPT는 생성된 결과물을 읽고 판단하면 되니 시간을 단축한다는 점에서 효과적이다. 다만, 판단에 있어서 생성 AI의 결과물에 대한 사실 여부를 검증하는 팩트 체크가 중요하지만, 본 연구가 이야기를 창작하는 분야라서 팩트 체크 보다는 생성물의 내용에 집중하였다.

생성 AI를 활용하여 이야기를 창작하기 위해서 질문을 입력하는 과정은 기존의 이야기 창작 방식과 차이가 있다. 아이디어를 구상하고 플롯을 정한 후 집필하기와 수정하기를 반복하면서 이야기를 창작하는 기존의 방식에 비해 생성 AI는 이 모든 과정을 프롬프트를 통해 쉽고 빠르게 창작한다. 즉, AI가 질문을 바탕으로 이야기를 생성하기 때문에 직접 이야기를 구성하고 작성하는 것에 비해 시간과

8) 이시한, 『챗GPT가 바꿀 우리 인류의 미래 GPT제너레이션』, 북모먼트, 2023. 본 논문에서는 문장의 흐름에 맞추어 프롬프트와 질문을 번갈아 가며 기술하였다.

노력을 줄일 수 있다. 또한, AI는 많은 양의 데이터를 학습하였기 때문에 학습자의 상상력과 창의력을 뛰어넘는 이야기도 제공할 수 있다. 하지만 중요한 것은 질문 즉 프롬프트이다. 프롬프트에 따라 생성된 결과물에 차이가 생기기 때문이다. 따라서 프롬프트는 생성 AI에게 다양한 창작의 방향을 제공해 주는 것과 동시에 창작의 범위도 제한하게 된다.

생성 AI가 창작한 이야기는 시간의 순서대로 사건이 전개되는 선형적인 형태의 글이며 발단, 전개, 위기, 절정, 결말의 구조를 정해진 분량에 이야기로 담아 내기 때문에 사건의 전개가 빠른 줄거리 중심인 경우가 대부분이다. 그러다 보니 언뜻 보기에 생성된 이야기가 그럴듯해 보일지 모르지만 분석해 보면 허술한 곳이 많다. 아래 이야기는 학습자 A의 첫 번째 프롬프트인 ‘검은색의 새가 있었다. 그 새는 날면서 지구의 모든 것을 보고 싶었다. 이를 바탕으로 이야기를 만들어라’의 생성된 결과물이다.

한 마리 검은색 새가 있었다. 그 새는 끝없는 하늘을 날아다니며 지구의 모든 것을 보고 싶었다. 그 새는 자유롭게 날아다니면서 순간마다 새로운 경험을 하고 멋진 풍경을 만나곤 했다. 어느 날, 그 새는 멀리서 바다의 푸른 물결이 이리저리 춤을 추는 모습을 보았다. 그래서 그 새는 바다 위를 날아가며, 맑고 투명한 물속을 바라보았다. 무수한 물고기들이 서로 교감하며, 해양 생물들은 자신들만의 생태계를 이루고 있었다. 그 새는 그 풍경을 보면서 자신이 얼마나 작고 조그만 존재인지 깨달았다. 그 새는 더 이상 그저 지상의 존재만을 바라보는 것이 아니라, 자신이 살고 있는 세계가 얼마나 아름다운지를 깨달았다. 그 새는 무수한 생명체들과 함께 지구 위에서 살아가는 모든 존재가 얼마나 소중하고 멋진 것인지를 깨달았다. 그 새의 여행은 계속되었다. 그는 지구의 각 지역을 돌아다니며, 다양한 문화와 인종을 접하곤 했다. 그 새는 자신이 보고 듣고 느낀 것들을 날갯짓으로 전 세계에 전하는 역할을 하였다. 그 새는 결국 지구의 모든 것을 보며, 더 이상 보고 싶은 것이 없다는 것을 깨달았다.

프롬프트의 내용대로 이야기가 생성되기는 했지만, 깨달음에 대한 좀 더 자연스러운 전개와 계속된 여행 및 다양한 문화에 대한 자세한 표현이나 지구의 모든 것을 보며 깨달음을 얻었을 때 검은색 새의 속마음을 감정적으로 담아내는 표현들은 제공되고 있지 않아 아쉽다. 물론 단계적으로 질문을 만들어 관련 내용을 생성할 수는 있겠지만 질문을 어떻게 해야 하는지에 대한 고민이 필요하다. 이에 본 연구의 2장에서는 생성물에 대한 학습자의 질문을 분석하여 프롬프트 유형을 수용적 관점과 비판적 관점에서 고찰해 보고자 한다.

〈표 1〉 2차시에 진행한 프롬프트(민담 형태론 활용 전)

| 학습자 | 프롬프트의 내용 |
|-----|--|
| A | ① 검은색의 새가 있었다. 그 새는 날면서 지구의 모든 것을 보고 싶었다. 이를 바탕으로 이야기를 만들어라. ② 인물 사건 배경으로 정리해 줘. ③ 검은색 새의 외모는 어떻게 추천해 봐. ④ 이야기의 내용을 기준으로 장소를 추천해 봐. ⑤ 사건을 더 구체적으로 설명해 줘. ⑥ 어둡고 무서운 돌로 이루어진 동굴에서 탈출하고 싶은 흰색 새가 있다. 이 새는 생각한다. 이 동굴에서 나갈 수 있을까? 이 새는 작은 몸으로 탈출에 성공한다. 그리고 자유를 느낀다. 이를 바탕으로 뒷이야기를 이어라. ⑦ 흰색 새의 이름은 뭐라고 정할지 추천해 줘. ⑧ 22살 청년이 라일리라는 이름을 가지고 있는 흰색 새를 잡아서 가두는 내용으로 수정해 줘. |
| B | ① 한국의 속담을 20가지만 알려줘. ② 둘다리도 두들겨 보고 건너라는 속담에 관해서 이야기를 만들어줘. ③ 둘다리도 두들겨 보고 건너라는 속담의 뜻은 확산하더라도 신중하고 조심해야 한다는 뜻이야. 내가 알려준 속담의 뜻이 담겨있는 이야기를 만들어줘. ④ 이야기를 20줄로 만들어줘. ⑤ 둘다리도 두들겨 보고 건너는 사건 말고 시험을 칠 때 확실한 답의 문제를 틀린 것으로 내용을 바꿔서 만들어줘. 주인공의 이름은 지은이로 해주고. ⑥ 지은이는 어떤 과목 시험을 쳤는지 추측해서 다시 작성해 줘. ⑦ 초등학교 6학년 여학생의 수준에 맞게 이야기를 편집해 줘. ⑧ 주인공인 지은이의 성격을 활발하고 '허당끼'가 있는 캐릭터로 바꾸고 부정적인 결말로 다시 만들어줘. |
| C | ① 빨간 강아지가 부모와 친구한테 차별받지만, 그것을 이겨내는 이야기를 만들어줘. ② 위 이야기와 다른 내용으로 다시 만들어줘. ③ 위 이야기를 더 길고 섬세하게 이야기해 줘. ④ 빨간 강아지가 부모와 친구한테 차별받지만 그걸 이겨내려고 친구와 같이 모험을 떠나는 이야기로 수정해 줘. ⑤ 더 길게 만들어줘. |
| D | ① 지은이의 가족은 교통사고로 숨졌다. 유일하게 남은 지은이는 이후 우울증에 시달렸다. 하지만 친구들의 도움으로 이겨내고 잘 살았다는 내용으로 이야기를 만들어줘. ② 지은이의 이야기를 좀 더 길게 써 줘. ③ 쓸데없는 말은 빼 줘. |

| 학습자 | 프롬프트의 내용 |
|-----|--|
| E | ① 판타지 세계에 살고 있는 웅감한 용사를 인물, 사건, 배경으로 설명해 줘. ② 에델리온의 외모, 성격 등을 구체적으로 추측해서 말해줘. ③ 에델리온이 사건을 벌이며 다니는 곳이 어디야? ④ 더 구체적으로 장소를 알려줘. ⑤ 장소는 흑마법사의 요새에 있는 길로 할게. 그곳은 어떻게 생겼고 어떻게 생긴 건축물들이 있는지 알려줘. ⑥ 지금까지 나온 내용들로 이야기 만들어줘. ⑦ 대화도 넣어서 한 페이지에 700단어로 작성해 줘. ⑧ 위 내용을 동화 스타일로 편집해 줘. |
| F | ① 폐허를 학교로 만든 아름다리 초등학교에 다니는 5학년 3반의 한사랑이라는 소녀와 12명의 아이가 밤 12시에 학교로 와서 숨바꼭질하는 이야기를 지어줘. ② 위 내용을 공포 스타일로 수정해 줘. ③ 솔레인 한사랑을 빼고 12명의 아이가 사라졌고, 그 아이들을 찾기 위해 추리를 잘하는 신바다라는 친구와 함께 사건을 파헤치는데, 코무노시라는 귀신의 원한을 풀해주고 친구들을 구해주는 이야기를 지어줘. ④ 대화문을 넣어서 페이지마다 1,500자로 작성해 줘. |
| G | ① 분홍색 사자가 농장에서 탈출하는 동화를 만들어줘. ② 인물, 사건, 배경을 중심으로 내용을 10줄로 요약해 줘. ③ 분홍색 사자의 성격에 대해 알려줘. ④ 분홍색 사자가 어떻게 생겼는지 알려줘. 이 이야기의 장소는 어디야? ⑤ 무슨 농장이니? ⑥ 페이지마다 대화 내용을 포함해 줘. ⑦ 페이지마다 1,500자로 작성해 줘. |
| H | ① ‘가는 말이 고아야 오는 말이 곱다’라는 속담을 주제로 이야기를 만들어줘. ② 위의 이야기에서 주인의 이름을 넣어서 다시 지어줘. ③ 이야기를 길게 만들어줘. |
| I | ① ‘일본 귀신 토리가 폐가에 살고 있었는데 그 폐가에 로운이라는 이름을 가진 중학생의 고모가 그 집을 지었다. 그러던 어느 날, 로운이가 고모 집에 갔는데 고모부가 주식을 하다가 돈을 다 날려서 집이 망했다. 너무 힘들어하는 로운이를 보고 일본의 귀신 토리가 재물산을 불러와서 망한 고모 집을 부잣집으로 만들어 주었다.’라는 내용으로 이야기를 만들어줘. ② 위의 이야기를 다른 공간으로 바꾸고 싶은데 어떤 공간으로 바꾸는 게 좋을까? 10가지만 추천해 줘. ③ 공간을 고대 신전으로 바꿔서 작성해 줘. ④ 이 이야기 속에 인물을 2명 더 추가한다면 어떻게 변할까? 내용의 흐름에 맞게 작성해 줘. |

위의 <표 1>은 2차시에 진행한 프롬프트이다. 학습자가 이야기를 창작하기 위해 챗GPT에게 질문한 것으로, ①번 질문을 통해 생성된 결과물을 읽고 궁금한 것에 대해 순차적으로 질문한 것이다. 본 연구가 프롬프트에 중심을 둔 연구이기에 생성된 결과물은 필요한 경우를 제외하고는 연구의 대상에서 제외하였다. 이는 생성 AI가 질문의 내용을 대부분 반영한 결과물을 만들어 주기 때문이다. 따라서 질문 즉, 프롬프트와 프롬프트 사이를 분석해 보면 결과물을 어느

정도 예측할 수 있다. 대부분의 학습자들은 처음 생성된 결과물에 만족하는 편이다. “제가 쓴 것보다 더 완벽해요. 와! 이 정도면 예술인데요. 고칠 것이 없어요. 전 만족합니다.”처럼 수용적이었으며, 이는 인간의 사고력과 창의력을 저하하는 중요한 원인이 된다.

사전적 의미에서의 ‘수용적’은 어떠한 것을 받아들이는 것이며, ‘비판적’은 사물을 분석하여 각각의 의미와 가치를 인정하고 전체의 미와의 관계를 분명히 하며 그 존재의 논리적 기초를 밝히는 것이다. 이를 본 연구에 일부 적용해 보면 챗GPT가 생성한 이야기의 내용을 그대로 받아들이는 것을 수용적이라 한다면, 비판적은 챗GPT가 생성한 이야기를 분석하여 내용을 수정하거나 재구성하는 것으로 생성물의 내용에 변화가 생기는 것이라 할 수 있다.

여기서 내용의 변화는 질문에 따라 생성된 결과물이 이전 단계와 비교했을 때 인물이나 사건을 중심으로 차이가 생긴 것이다. 즉, 학습자의 질문으로 인해 이야기 흐름에 변화가 나타난 것이다. 좀 더 정확한 연구를 위해서는 결과물을 분석하는 것도 필요하겠지만, 앞서 언급한 것처럼 프롬프트를 순서대로 분석해 보면 단계마다 생성된 결과물을 관찰하지 않아도 프롬프트와 프롬프트 사이의 흐름을 통해 수용적 관점인지 비판적 관점인지 구분할 수 있다.

〈표 1〉의 학습자 A는 ①번 질문에서 ‘검은색 새’에 대한 이야기를 생성한 후 ②번부터 ⑤번까지의 질문을 통해 이야기의 내용을 정리하고 외모, 장소, 사건에 대해 구체화한 다음 ⑥번 질문에서 어둡고 무서운 돌로 이루어진 동굴에서 탈출하고 싶어 하는 흰색 새를 주인공을 바꾼다. 즉, 이야기는 지구의 모든 것을 보고 싶어 하는 ‘검은색 새’에 대한 내용에서 동굴에서 탈출하고 싶어 하는 ‘흰색 새’에 대한 내용으로 수정되었으며, 바로 이 부분이 비판적 관점이 시작되는 부분이다.

또한, 22살 청년이 흰색 새를 잡아서 가두는 내용을 추가하라는

⑧번 질문을 통해 흰색 새가 왜 동굴에서 탈출해야 하는지에 대한 흐름이 자연스럽게 이어지게 된다. 이는 앞서 언급한 생성 AI가 만든 글의 단점 중 하나인 자연스러운 글의 맥락을 보완하는 과정이면서, 이야기의 논리적인 기초를 밝히는 과정이다. 정리해 보면 학습자 A가 처음 생성된 결과물을 읽고 내용을 분석한 후 인물과 사건을 재구성하는 것으로 챗GPT가 생성한 이야기를 비판적 관점에서 바라보는 사례라 할 수 있다.

| | |
|---|---|
| <p>② 번 프롬프트</p> <p>돌다리도 두들겨 보고 건너라 그 말에 청년은 확신을 유지하되, 속담의 뜻을 깊이 생각했습니다. 결국 그는 돌다리에다가 가서 물살을 신중하게 살폈고, <u>돌다리의 튼튼함을 확인했습니다</u>. 청년은 <u>단단한 돌다리를 통해 강을 성공적으로 건넜습니다</u>.</p> | <p>③ 번 프롬프트</p> <p>돌다리는 견고하게 서 있었습니다. 그런데도 불구하고, 그는 <u>계속해서 두들기기를 반복했습니다</u>. <u>이 때문에 다리를 건너려는 다른 사람들은 기다리며 찬찬히 그의 행동을 지켜 보았습니다</u>. 한 시간이 지난 뒤, 청년은 드디어 돌다리를 건너기로 결심했습니다. 그가 건널 때마다 마을 사람들은 그의 두들거림에 대해 웃음을 참지 못하며 서로 눈을 흘겼습니다. 그러나 청년은 결국 성공적으로 반대편으로 건너갔습니다.</p> |
| <p>⑧ 번 프롬프트</p> <p><u>그녀는 항상 낙관적인 마인드로 도전했어</u>. 하지만 시험 도중에 <u>지은이는 자신의 '허당끼'가 문제가 됐어</u>. 그녀는 유머 감각에 휩싸여서 <u>정답을 찾지 못했고</u>, 주위에서는 그녀의 실수에 대한 웃음소리가 새어났어. 시험이 끝난 후, 지은이는 성적표를 받았을 때 큰 충격을 받았어. 그녀는 예상치 못한 낮은 점수로 인해 실망에 휩싸였고, 친구들 사이에서도 <u>자신의 '허당끼'를 반성하며 웃음을 잃어 가는 기색이었어</u>. 이후로도 지은이는 그날의 실수로 부터 힘들게 벗어나지 못했어. 자신에 대한 불안감과 실망이 계속해서 그녀를 둘러싸고 있었고, 친구와의 관계도 이전만큼 활발하지 않게 되었어. <u>이런 부정적인 경험은 지은이에게 큰 충격을 안겨주었고</u>, 그녀의 긍정적인 에너지와 웃음이 사라져버린 것처럼 보였지.</p> | <p>⑤ 번 프롬프트</p> <p>시험지에는 다른 학생들과는 다르게 지은이만을 위한 함정이 하나 있었습니다. <u>시험의 한 문제에서 지은이는 자신의 확신 속에서 답을 골랐지만, 바로 그 답이 틀렸습니다</u>. 이 문제는 단순한 지식만으로 해결하기 어려운, 논리적인 사고와 신중한 판단이 필요한 문제였던 것이었습니다. 지은이는 처음에는 놀랐고, 그리고는 실수한 것일까 하는 의문이 떠올랐습니다. 그러나 마음을 가다듬은 후에 지은이는 시험을 치를 때에도 <u>"돌다리도 두들겨 보고 건너라"라는 속담이 떠올랐습니다</u>.</p> |

[그림 2] 학습자 B의 프롬프트별 생성된 결과물

위의 [그림 2]는 학습자 B의 ②, ③, ⑤, ⑧번 프롬프트의 결과물이다. 밑줄 친 부분은 이전 단계인 ①, ②, ④, ⑦번의 결과물과 비교했을 때 내용에 변화가 있는 부분을 나타낸 것이다. 학습자 B는 ②번에서 ①번 결과물 중 ‘돌다리도 두들겨 보고 건너라’라는 속담으로 이야기를 만들었으며, 챗GPT가 이해하고 있는 속담의 의미와 학습자 B가 알고 있는 속담의 의미가 달라 ③번에서 속담의 의미를 다

시 알려주고 내용을 수정하였다.

⑤번에서는 둘다리를 두드리는 것 대신에 시험문제의 답을 틀리는 것으로 사건을 수정하라고 요청했으며 ⑧번에서 주인공의 성격을 활발하고 ‘허당끼’가 있는 캐릭터로 변경하고 이야기의 결말도 부정적으로 요청해서 내용의 흐름을 바꾸어 놓았다. 처음 생성된 결과물과 비교해 보면 이야기의 주인공은 남자에서 여자로, 사건은 둘다리의 튼튼함에서 시험문제 틀리기로 수정이 되면서 이야기가 재구성되었다. 따라서 학습자 B도 챗GPT의 생성물을 비판적인 관점으로 바라보고 있다.

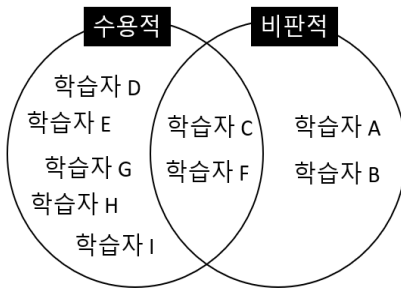
학습자 C는 ①번 질문의 ‘부모와 친구한테 차별받는 것을 이겨내는 이야기’에 대한 구체적인 내용이 생성되지 않았거나 마음에 들지 않았기 때문에 ④번 질문에서 ‘차별받지만 그걸 이겨내려고 친구와 같이 모험을 떠나는 이야기로 수정’해달라고 요구했으며 이에 따라 사건에 변화가 생겼다고 추측할 수 있다.

학습자 F는 ③번 질문에서 사건을 구체적으로 주문했다. 12명의 아이가 사라지고 친구 ‘신바다’와 귀신 ‘코무노시’가 등장하며 사라지는 아이들을 구출하는 이야기로 내용을 수정했다. 이는 ①번 질문의 숨바꼭질 이야기와 ②번 질문의 공포 스타일로 수정한 결과물을 읽은 후 학습자 F가 이야기의 방향을 새롭게 정하여 질문한 경우라고 볼 수 있다.

〈표 1〉의 프롬프트 중에서 ‘길게’ ‘구체적으로’ ‘섬세하게’ ‘동화 스타일로’ ‘공포 스타일로’ ‘6학년 여학생의 수준에 맞게’와 같은 표현은 인물과 사건의 흐름에 변화를 가져오기보다는 명사와 서술어의 변화 그리고 부사와 형용사의 추가로 문장이 길어지는 효과만 있었기 때문에 비판적 입장으로 보기에 한계가 있다.

예를 들어 [그림 2] 학습자 B의 ⑧번 프롬프트 결과물을 공포 스타일로 수정했을 경우 ‘지은이는 수학 시험에서 기이한 경험을 맞았

다.’ ‘어두운 분위기의 문제들이 그녀를 휘감았다.’ ‘어두운 웃음소리는 지은이의 귀에 날카로운 소리로 울려 퍼졌다.’ ‘지은이는 그날의 악몽에서 벗어나지 못했다.’ ‘웃음소리가 사라진 채 무성한 어둠에 휩싸여 지은이는 끝없이 쓸쓸하게 남겨진다.’처럼 ‘기이한’ ‘어두운’ ‘날카로운’ ‘악몽’ ‘어둠에’ ‘쓸쓸하게’와 같은 단어들로 문장 일부가 수정되었을 뿐 인물이나 사건의 흐름에는 큰 변화가 없다.



[그림 3] 학습자별 프롬프트 유형
(민담 형태론 활용 전)

위 [그림 3]은 <표 1>의 프롬프트 유형을 수용적 및 비판적 관점에서 그 정도의 차이를 정리해 놓은 것이다. ①번 프롬프트를 기준으로 마지막 생성된 결과물을 비교했을 때, 인물과 사건의 전개가 전반적으로 달라져 이야기 흐름에 변화를 가져온 학습자 A와 B의 프롬프트는 비판적이며, 학습자 C와 F는 부분적으로 내용이 수정되거나 추가된 경우여서 수용적이면서도 비판적이라 볼 수 있고, 나머지 5명의 프롬프트는 생성된 결과물을 그대로 받아들여 수용적이라 볼 수 있다. 생성 AI를 활용한 이야기 창작 과정을 글쓰기로 확장해 생각해 보면, 이러한 수용적 관점은 인간의 사고력과 창의력을 저하하는 중요한 원인으로 작용할 수 있으며 이를 간과해서는 안 된다.

3. 민담 형태론을 활용한 프롬프트

2장에서 살펴본 것처럼 대부분의 학습자들은 챗GPT가 생성한 이야기를 수용하는 입장에 가까웠다. 그렇다면 생성 AI를 활용하여 이야기를 창작하는 과정에 있어서 프롬프트를 인물과 사건을 기준으로 구체화한다면 수용적이더라도 이야기 창작의 주도권을 오롯이 생성 AI에게 넘겨주는 일은 피할 수 있으며, 이는 인간의 사고력과 창의력을 저하하는 원인에서 벗어날 수 있는 하나의 방법이 될 것이다. 이에 연구자는 생성 AI에게 블라디미르 프로프의 민담 형태론을 활용한 프롬프트를 적용하여 이야기를 창작해보았다.

민담 형태론은 러시아의 민속학자 블라디미르 프로프가 제시한 민담의 구조에 대한 이론이다. 프로프는 민담의 구조를 구성하는 기본적인 단위 31개를 제시하며, 이 31개의 기능은 이야기 전개에 영향을 미치는 사건이나 행위를 의미한다. 또한 대부분의 민담에서 줄거리는 금지된 행위를 시작으로 고난과 구원의 순서로 전개되며 이야기를 시작하고 갈등을 조성하거나 해결하면서 결말로 이어지는 구조로, 이야기를 구성하는 기본 단위의 연결 선상에 있다.

이는 창작의 순서를 제시하기 때문에 학습자들에게 효과적인 도구 활용이 가능하다. 따라서 생성 AI로 이야기를 창작하는 과정에 있어서 프로프의 31개 기능은 인물과 사건을 구체화하여 학습자의 질문 능력을 확장하며, 프롬프트를 비판적인 관점으로 바라보게 하는 밑거름이자 이야기를 보다 체계적이고 효과적으로 창작하는 데 도움이 된다.

〈표 2〉 블라디미르 프로프의 민담 형태론: 연구자 버전

| 번호 | 내 용 |
|----|--|
| 1 | 등장인물 중 한 사람이 어디론가 떠난다(사라진다). |
| 2 | 주인공에게 금지가 내려진다. (~하지 마라) |
| 3 | 주인공이 금지를 위반한다. |
| 4 | 악당이 정보를 찾고자 시도한다. |
| 5 | 악당에게 희생자에 대한 정보가 제공된다. |
| 6 | 악당이 희생자를 속이려 한다. 희생자를 납치하거나 주인공이 악당을 위해 뭔가를 하도록 만들거나, 악당을 친구로 생각하게 만들어 협력을 획득한다. |
| 7 | 희생자가 속임수에 넘어가고, 자신의 의지와 상관없이 악당을 돕게 된다. |
| 8 | 악당이 등장인물 중 한 명에게 해를 끼치거나 손해를 입힌다(납치, 도둑, 방화, 유괴, 주술 걸기 등). |
| 9 | 주인공에게 도움의 요청이 들어온다. 주인공이 멀리 떠난다. |
| 10 | 주인공은 불행에 대항하는 행동을 하는 것에 동의하거나 대항할 것을 결심한다. |
| 11 | 주인공이 (공간을) 떠난다. 이때 새로운 인물이 등장하여 주인공이 어떤 (마법적인) 수단을 얻게 된다. |
| 12 | 주인공은 시험을 당하거나 공격당한다. 이로써 원조자(도와주는 사람)를 얻게 된다. 도중에 곤경에 처한 사람이 도움을 청하기도 한다. |
| 13 | 주인공이 자신 주변에 일어나는 사건들에 반응하게 된다. |
| 14 | 주인공이 (마법의) 도구를 획득한다. |
| 15 | 주인공은 그가 찾는 대상이 존재하는 장소로 옮겨지거나 안내된다. |
| 16 | 주인공과 악당이 직접적인 싸움에 돌입한다. |
| 17 | 주인공이 표지(표시나 특징)를 받는다. |
| 18 | 악당이 패배한다. |
| 19 | 최초의 불행 또는 부족이 해소된다. |
| 20 | 주인공이 돌아온다. |
| 21 | 주인공이 추적당한다. |
| 22 | 주인공이 추적에서 벗어난다. |
| 23 | 주인공이 집이나 다른 공간으로 몰래 들어간다. |
| 24 | 가짜 주인공이 부당한 요구를 제안한다. |
| 25 | 주인공에게 어려운 과제가 부여된다. |
| 26 | 과제가 해결된다. |
| 27 | 가짜 주인공으로 혼란스러웠던 상황에서 진짜 주인공이 확실해진다. |
| 28 | 가짜 주인공 또는 악당의 정체가 드러난다. |
| 29 | 주인공이 새로운 모습으로 변신한다. |
| 30 | 악당이 벌을 받는다. |
| 31 | 주인공이 행복해진다. |

프로프의 민담 형태론은 ‘마법담’에 대한 내용을 다루고 있어서 시대적인 배경이 맞지 않거나 마법적인 요소로 이야기를 창작하는 경우가 아니라면 별 도움이 되지 않을 수 있다. 따라서 연구자는 위의 <표 2>처럼 프로프의 민담 형태론⁹⁾을 학습자가 참고하기 쉽도록 일부 수정하여 제공하였다. 학습자는 <표 2>를 참고하여 질문할 내용을 부분적으로 선택하거나 내용을 일부 수정하여 질문을 만드는 등 이야기 속의 인물과 사건에 변화를 주었다.

학습자 A

1번 (등장인물 중 한 명이 물건(금)이 없다) - 5번 - 14번 (악당이 마법의 도구를 획득하고 투명하게 되어 주인공을 괴롭힌다) - 28번 - 30번 - 31번

학습자 E

2번 - 7번 - 9번 - 10번 - 11번 (새로운 인물: 조력자와 훈련함) - 21번 - 16번 - 18번 - 30번 - 31번

[그림 4] 학습자 A와 E가 선택한 <표 2>의 번호와 내용

[그림 4]는 학습자 A와 E가 선택한 <표 2>의 번호와 내용이다. 학습자 A는 1번에서 주인공 대신 물건의 부재를 선택하였고 14번에서도 주인공 대신 악당이 마법의 도구를 획득하는 것으로 수정하여 구성하였다. 학습자 E는 <표 2>의 번호를 순차적으로 선택하지 않았으며, 11번에서는 새로운 인물을 등장시켜 조력자로 설정하고 함께 훈련하는 내용을 주인공이 얻게 되는 수단으로 구성하였다. 이는 창작의 자유를 위해서 민담 형태론을 학습자의 의도에 맞게 수정한 것이다.

아래 [그림 5]의 학습자 I는 <표 2>의 1번과 6번을 확장하였다. 이는 민담 형태론의 내용이 학습자가 생성하고자 하는 이야기의 호

9) 블라디미르 프로프 지음, 어건주 옮김, 『민담 형태론』, 지식을만드는지식, 2009.

름과 일치하지 않아서이며, 이 또한 없는 내용은 자유롭게 구성하되 반드시 31개의 내용을 읽어본 후 구성하도록 하였기 때문이다.

학습자 H

- 1번 학교에서 한 아이가 실종 됨.
- 2번 실종된 장소에 들어가지 말라는 명령이 내려짐
- 3번 악당의 정보를 찾기 위해 친구와 골목으로 들어 감.
- 9번 검은 물체가 보여 도망을 침
- 14번 가방을 발견한다.
- 8번 사람의 형체를 한 검은 물체가 친구를 찔렀고 다음 날 용의자가 잡혔다.
- 15번 일주일 뒤 다시 골목에 들어간다. 검은 물줄기가 있어 따라간다. 문을 발견한다.
그 안에는 친구가 손발이 묶인 채 있다.
- 11번 괴한을 피해 도망간다.
- 12번 다음날 반 친구들과 함께 다시 골목에 간다.
- 16번 괴한과 싸운다.
- 18번 이긴다. 기사에 나온다

학습자 I

- 1번 A, B, C가 놀고 있는데 C가 화장실에 감
A가 C의 뒷담화를 시작함. B는 이야기를 듣기 싫어서 자리를 박차고 일어 남.
C가 돌아옴
- 6번 A는 너무 화가나서 C와 B를 이간질 함
C와 B는 사이가 멀어짐. 그때 D가 나타나서 둘의 문제를 풀어 줌. C와 B는 A에게 가서 화를 냄.
A가 갑자기 울어서 C와 B는 A를 달래고 나서 A의 이야기를 들어 줌.
A의 말에 C는 화가 났지만 참고 다시 화해하게 됨.
A는 다신 뒷담화와 이간질을 하지 않기로 결심하고 더 나은 우정을 위해 향해 감.

[그림 5] 학습자 H와 I가 선택한 <표 2>의 번호와 내용

학습자 H는 <표 1>에서 ‘가는 말이 고아야 오는 말이 곱다’라는 속담을 주제로 단순하게 구성했던 프롬프트에 비해 [그림 5]에서는 사건의 구성이 구체적이다. 아이가 실종되며 악당의 정보를 찾기 위해 친구와 골목으로 들어가고, 검은 물체를 등장시켜 골목에서 손발이 묶인 채 발견되며 괴한과 싸우는 등 인물 간의 관계나 사건이 자세하게 작성 되어져 있다.

학습자 B

- 2번 하늘에서 주인공에게 10층 이상의 높은 곳에 올라가지 말라는 지시가 내려온다.
- 8번 악당이 주인공의 친구에게 흑마법으로 주술을 걸었다.
- 11번 주인공의 어머니가 주인공에게 불과 물을 다루는 능력이 있는 목걸이가 있다고 알려준다.
- 14번 위기의 순간에 마법의 능력을 활용한다.
- 25번 도망간 나라의 적에게 풍수와 불이 나게끔 하는 과제를 받는다.
- 29번 마법도구를 완전히 활용하게 되어 변신한다.
- 30번 악당이 나라에서 추방되었지만 주인공의 도움으로 다시 돌아와 흑마법의 기술을 버린다

학습자 C

- 1번 A의 아빠가 회사에 가다가 악당에게 납치됨. 이유는 아빠에게 많은 재산이 있어서.
- 13번 A는 아빠를 찾으러 깊은 산속에 감.
- 14번 A가 깊은 산속에 가다가 사람이나 동물의 흔적이 보이는 신비한 안경을 얻게 됨.
- 15번 A는 아빠의 흔적을 따라 아빠를 찾으러 감.
- 25번 악당은 A가 아빠를 찾으러 간 것을 알고 분장 하여 A를 혼란스럽게 만들음.

학습자 D

- 1번 가출한 소녀가 혼자살고 있는데 같이 가출했던 옆집 언니들이 점점 사라짐.
- 6번 납치범이 배달 온 것처럼 꾸미고 소녀를 납치해 감.
- 8번 소녀와 언니들은 만나고 납치범은 소녀에게 언니들을 협박하면서 때리라고 함.
- 9번 때린 모습이 경찰에 노출되어 소녀는 소년원에 가게 됨.
- 10번 주인공은 소년원에서 심한 폭력에 대항할 것을 결심 함.
- 13번 밖으로 나와서 행복하게 살고 있다는 언니들의 소식을 듣고 화가 나서 언니들을 찾아 감.
- 15번 납치범의 부하를 잡아서 납치범의 위치를 알게 됨.
- 16번 납치범과 마주한 소녀는 납치범과 싸우게 됨.
- 18번 납치범이 패배함. 납치범의 정체가 소녀의 아빠라는 사실을 알고 놀람.

[그림 6] 학습자 B, C, D가 선택한 <표 2>의 번호와 내용

위 [그림 6]의 학습자 B, C, D는 <표 2>의 번호를 순차적으로 선택하였으며 주인공, 조력자, 악당 등 인물의 관계 설정과 그들 사이에서 일어나는 사건의 원인과 결말이 자연스럽게 연결되도록 구성함으로써 생성된 이야기가 줄거리 중심이 아닌 맥락 있는 내용으로 전개되어진다는 것을 예측할 수 있다.

특히 <표 1>에서 차별받는 강아지가 이를 극복하기 위해 모험을 떠나는 이야기를 생성한 학습자 C와 부모의 교통사고로 우울증에 걸린 주인공이 친구의 도움으로 극복하는 이야기를 생성한 학습자 D의 프롬프트가 주제 중심이었다면, [그림 6]에서는 ‘재산이 많아서’ ‘동물의 흔적이 보이는 신비한 안경을 얻게’ ‘배달 온 것처럼 꾸미고’ ‘경찰에 노출되어’ ‘화가 나서’ ‘납치범과 마주한 소녀는’ ‘소녀의 아빠라는 사실을 알고’처럼 사건의 근거에 해당하는 내용이 프롬프트에 포함되어 있다.

이처럼 학습자들은 민담 형태론을 기준으로 질문의 기초를 구성한 후 프롬프트를 작성하였으며, 그 결과 아래의 예시 1)부터 예시 3)까지 총 3가지의 형태로 분류되었다. 예시 1)과 예시 2)는 첫 번째 프롬프트로 길이가 긴 편에 속하지만 한 번의 질문으로 인물의 행위와 사건이 구체적으로 생성되었으며, 두 번째 프롬프트부터는 전체 내용의 길이나 인물들이 나누는 대화 넣기 등의 질문을 통해 이야기를 완성하였다. 예시 3)은 단계별 프롬프트를 통해 이야기를 완성한 경우로 프롬프트의 길이는 짧으며, 비슷한 내용이 생성될 때마다 그 차이를 찾기 위해 반복해서 읽는 과정이 필요했다.

예시 1)

- ① 내가 이야기를 만들 거야. 네가 도와줘. 배경은 학교야. 등장인물은 주인공, 악당(일진), 후원자(악당 편), 조력자(주인공 편) 이렇게 있어. 이야기 순서는 주인공의 부모님이 주인공에게 금지를 내려. 절대 싸우지 말라고. 악당은 후원자와 같은 편이 돼. 그 이후 주인공은 악당과 작은 갈등이 생겨. 그 갈등은 점점 커지고 둘의 사이는 더욱 나빠져. 그래서 주인공은 악당에게 찍히게 돼. 주인공은 이에 대항할 것을 결심하지. 이때 주인공은 조력자를 만나서 함께 훈련하게 돼. 훈련할 때 악당과 후원자는 주인공을 추적하고 기습 공격을 함. 이후 악당과 주인공은 직접적으로 싸우게 되는데 이 이야기를 주인공이 이기고 악당은 벌을 받게 되는 해피엔딩으로 만들어줘. 그리고 이야기에 대화문을 넣어주고 13살이 이해할 만한 단어만 사용해 줘.

예시 2)

- ① ‘a와 b와 c가 놀고 있었는데 c가 화장실에 감 - a가 c의 뒷담화를 하기 시작함 - b는 이야기를 듣기 싫어서 자리를 박차고 일어남 - c가 돌아옴 - a는 b의 행동에 당황스럽기도 하고 화가 나서 b와 c를 이간질함 - b와 c는 사이가 멀어짐 - 그때 d가 나타나서 둘의 문제를 풀어줌 - b와 c는 a에 가서 화를 냄 - a는 갑자기 화를 내는 친구들 때문에 울

www.kci.go.kr

게 됨 - a가 갑자기 울어서 b와 c는 a를 달래고 나서 a의 이야기를 들어줌 - a의 말에 c는 화가 났지만 참고 다시 화해하게 됨 - a는 이 일로 인해 많이 반성하고 더 나은 우정을 향해 달려감 이라는 내용으로 이야기를 만들어줘.

예시 3)

- ① 안녕? 이제부터 너와 내가 이야기를 쓸 거야. 먼저 이야기의 주인공을 만들어 보자. 나이가 18살인 소녀로 직업은 학생이야.
- ② 주원이라는 이름은 어때?
- ③ 이 이야기의 배경은 마법 세계야.
- ④ 평범한 일상에서 마법 능력을 얻어 악당과 싸우는 줄거리로 수정해 줘.
- ⑤ 주원이라는 18살 소녀가 평범한 일상에서 마법 능력을 얻어 악당과 싸우는 줄거리야. 이야기 초반에 하늘에서 주원이에게 10층 이상의 높은 곳에 올라가지 말라는 지시가 내려오고 주원이는 그 지시를 실수로 어기는 이야기를 추가해 줘.
- ⑥ 주원이가 마법 능력을 받기 전에 지시가 내려와야 해.
- ⑦ 높은 곳으로 올라가지 않기로 결심한 이야기 다음에 다음 이야기를 추가해 줘. 악당은 주원의 라이벌인데 주원의 친한 친구에게 흑마법을 부려 주술을 거는 내용을 추가해 줘.
- ⑧ 주원이는 라이벌이 자신의 친한 친구에게 주술 건 것을 눈치채고 친구를 원래대로 돌려놓는 이야기를 추가해 줘.
- ⑨ 주원이는 자신이 마법 능력을 가지고 있다는 사실을 몰라야 해.
- ⑩ 물과 불을 마음대로 조절할 수 있는 능력이 담긴 목걸이가 있는데 그 목걸이의 본래 주인은 주원이라서 주원이가 찾아야 한다고 알려주는 걸로 바꿔줘.
- ⑪ 목걸이를 찾으러 주원이가 숲속으로 들어가야 해.
- ⑫ 주원의 주변에는 많은 사건이 있었지만 주원이는 모든 것을 헤쳐나가고 결국엔 신비의 동굴에 있는 보랏빛 목걸이를 찾아 집으로 돌아왔는데 라이벌이 주원을 막고 결투를 신청해서 싸워야 해.
- ⑬ 흑마법과 물, 불의 싸움이 시작되어서 주원이가 이기고 라이벌은 패배하고 능력을 잃게 되고 주원이가 라이벌을 불러 모두 다 같이 행복하게

끝이 나.

⑭ 지금까지의 이야기들을 하나로 묶어서 적어줘.

위의 예시들처럼 민담 형태론을 활용하여 질문한 경우는 그렇지 않은 경우에 비해 인물의 행위와 사건이 구체적으로 표현되는 것을 볼 수 있다. 예시 1)의 내용 중 금지가 내려지는 것, 악당이 후원자와 같은 편이 되는 것, 주인공이 악당에게 찍히는 것, 함께 훈련하는 것 등과 같이 사건을 구체적으로 질문하거나 예시 2)의 당황스러워하는 것, 화가 나는 것, 우는 것, 참는 것, 반성하는 것 등과 같이 인물의 감정과 관련된 내용을 질문에 담아내는 것을 통해 알 수 있다.

또한 예시 3)에서는 이야기 흐름을 위해 사건의 순서도 함께 고민하는 것을 볼 수 있다. ⑥번 프롬프트의 ‘마법 능력을 받기 전에 지시가 내려와야 해’와 ⑦번 프롬프트의 ‘높은 곳으로 올라가지 않기로 결심한 이야기 다음에 다음 이야기를 추가해 줘’를 그 예로 들 수 있다. ⑥번은 챗GPT가 생성한 결과물을 읽은 후 사건의 순서를 학습자가 변경한 것이고 ⑦번은 ⑥번의 경험을 통해 새로운 사건이 추가될 위치를 챗GPT에게 알려준 것이다.

이처럼 민담 형태론을 활용하여 인물과 사건에 대해 구체적으로 고민한 후 프롬프트를 작성한 경우는 생성 AI가 만든 이야기를 학습자가 수용적으로 받아들인다 하더라도 이야기 창작의 주도권을 오롯이 생성 AI에게 넘겨준 것이라고 말하기는 힘들다. 또한 단순히 주제 중심으로 프롬프트를 생성한 경우에 비해 프롬프트의 내용이 구체적이라 사고력도 증가할 것이며 프롬프트의 31개 요소는 창의력에도 영향을 미칠 것이다.

4. 결론

생성형 인공지능으로 이야기를 창작하는 과정은 질문 즉 프롬프트의 연속이다. 질문에 따라 생성되는 결과물이 달라지며 질문의 능력에 따라 생성되는 결과물의 질도 달라진다. 따라서 어떻게 질문하느냐가 중요해졌다. 이에 우리는 이론가들의 검증된 이론을 디지털 공간에 적용할 수 있도록 시스템화하는 것이 필요하다. 그 첫 단추로서 블라디미르 프로프의 민담 형태론을 활용하여 인물과 사건을 구체화하는 프롬프트를 만들어 챗GPT에 적용해 보았다.



[그림 7] 인쇄물(왼쪽)과 e-book(오른쪽)

[그림 7]은 학습자들이 생성형 인공지능인 챗GPT와 MS 이미지 크리에이터를 사용하여 만든 결과물로서 왼쪽은 출판물 형태로 인쇄한 것이며 오른쪽은 e-book 형태로 완성한 페이지의 일부이다. 본 연구에서 창작한 이야기 외에도 시·연극 대본·동화·편지 등 다양하게 구성되어 있다. 결과물만 두고 생각해 보면 글쓰기에 재능이 없어도 책을 만들 수 있다는 특별한 경험이 가능하다.

이처럼 생성 AI는 인간이 미처 생각하지도 못한 영역에까지 확장

되어 새로운 형태의 이야기를 빠른 속도로 만들어낸다. 이는 사고(思考)의 범위를 증폭시키며 새로운 형태의 글쓰기로 자리 잡고 있다. 다만, 생성 AI가 만든 이야기를 빠르고 편하다는 이유로 수용적인 자세로만 받아들이게 되면, 사용자는 자신의 생각을 펼치기보다는 인공지능이 만들어 준 이야기를 따라가게 된다. 이는 인간의 사고력과 창의력에 위협을 초래할 수 있다. 따라서, 인공지능이 만들어 준 이야기에 비판적인 자세로 접근하는 능력을 키워 나가는 것이 무엇보다 중요하다.

본 연구에 참여한 9명이 전체를 대변할 수는 없겠지만, 디지털을 활용하여 이야기를 창작하는 연구가 부족한 현시점에서 생성 AI를 활용한 이야기 창작은 디지털 글쓰기의 실천적인 접근을 시도했다는 점에서 연구의 가치가 있다. 또한 과학기술을 이용해 인간의 정신적·육체적 능력을 개선하려는 지적·문화적 운동인 트랜스 휴머니즘(Transhumanism)의 관점에서도 인간의 이야기 창작 능력을 증폭시켜 주는 새로운 형태의 글쓰기에 대한 접근이라는 점이 후속 연구자들에게 긍정적인 영향력을 미치리라 기대한다.

〈참고문헌〉

- 과학기술정보통신부, 「내년9090억원 투입해 전국민AI 일상화 시대 앞당긴다」, 『대한민국 정책브리핑 정책뉴스』, 2023.9.13., <https://www.korea.kr/news/policyNewsView.do?newsId=148920174> [검색일자: 2023년 12월 29일]
- 교육부, 「내년 9090억원 투입해 전국민 AI 일상화 시대 앞당긴다」, 『대한민국 정책브리핑 정책뉴스』, 2023.2.23., <https://www.korea.kr/news/top50View.do?newsId=148912094> [검색일자: 2023년 12월 29일]
- 김철수, 『챗GPT와 글쓰기』, 위키북스, 2023.
- 블라디미르 프로프 엮음, 어건주 옮김, 『민담 형태론』, 지식을만드는지식, 2009.
- 오선경, 「대학 교양 글쓰기에서의 챗GPT 활용 사례와 학습자 인식 연구」, 『교양교육연구』 제17권, 한국교양교육학회, 2023, 11~23쪽.
- 이시한, 『챗GPT가 바꿀 우리 인류의 미래 GPT제너레이션』, 북모먼트, 2023.
- 장성민, 「생성 인공지능 기술은 인간의 쓰기 능력을 대신할 수 있는가?」, 『국어교육』 제181권, 한국어교육학회, 2023, 119~160쪽.
- 장윤서, 「"챗GPT 안 쓰면, 학점 깎아요"...'표절' 걱정했던 대학이 바뀐다[생성형AI 임팩트]」, 『중앙일보』, 2023.09.15., <https://www.joongang.co.kr/article/25192683> [검색일자: 2023년 12월 29일]
- 최민지, 「속담 풀이? 순식간에 웹툰으로 똑딱...AI 선생님에 애들 까르르[생성형AI 임팩트]」, 『중앙일보』, 2023.09.15., <https://www.joongang.co.kr/article/25192682> [검색일자: 2023년 12월 29일]

본 논문은 생성형 인공지능을 활용하여 이야기를 창작하는 과정에 있어서 질문 즉, 프롬프트의 중요성과 생성된 결과물에 대한 수용적 및 비판적 입장에 대해 고찰해 본다. 키오스크로 주문만 하면 음식이 조리되어 나오는 것처럼 이제 이야기도 주문하는 시대이다. 내가 만들고 싶은 이야기를 챗GPT와 같은 생성 AI에게 주문만 하면 1분도 채 걸리지 않아 이야기가 생성된다. 빠르고 편리한 만큼 위험한 요소도 있다. 생성물에 대한 사용자의 무분별한 수용적 자세는 사고력과 창의력을 위협하게 만든다. 이를 극복하기 위해서는 질문 즉 프롬프트의 능력을 키워야 한다. 본 연구에서는 13세의 초등학교 9명을 대상으로 챗GPT에게 자유롭게 질문하여 이야기를 창작한 경우와 블라디미르 프로프의 민담 형태론 31가지를 활용하여 질문한 경우를 비교하면서 프롬프트의 중요성과 인공지능 시대에 글쓰기 영역 중 하나인 이야기 창작에 대해 고찰해 보았다.

주제어: 인공지능, 챗GPT, 이야기 창작, 프롬프트, 민담 형태론

Generative Artificial Intelligence and Narrative Creation
: A Focus on Prompts

Cho, SunYoung (YeungNam University)

This paper explores the significance of prompts and the need for both receptive and critical perspectives on the outcomes in the process of creating stories using generative artificial intelligence. In the era of AI, where one can simply instruct platforms like ChatGPT to generate a story, the convenience comes with potential risks. Indiscriminate acceptance of generated content by users poses a danger to cognitive abilities and creativity. To overcome this, it is crucial to enhance the ability to question, essentially improving the power of prompts. In this study, we reflect on the importance of prompts and the art of storytelling in the age of artificial intelligence, utilizing Vladimir Propp's 31 functions of folktales as a framework.

Key Words: Artificial Intelligence, ChatGPT, Storytelling, Prompts, Folklore Morphology

