

AI를 활용한 고전소설의 ‘수용과 생산’ 교육 — 〈옥루몽〉과 RPG의 결합

최일범 부산대학교 국어교육과 대학원 박사수료(제1저자)

정보배 부산대학교 국어교육과 조교수(교신저자)

- I. 머리말
- II. RPG와 〈옥루몽〉의 결합을 위한 예비적 검토
- III. RPG와 결합한 〈옥루몽〉 교육방안 설계
- IV. 맺음말

I. 머리말

본 논문은 2022 개정 국어과 교육과정의 특성에 맞는 문학교육의 한 방안으로서, 고전소설 〈옥루몽〉의 게임 시나리오화를 통한 고전소설의 교육방안을 모색하고자 한다.

〈옥루몽〉은 몽자류 소설¹⁾로 분류되며, 천상계의 인물인 주인공이 꿈을 통해 인간으로 태어나 부귀영화와 애정을 실현하는 내용이 주를 이룬다. 남자 주인공인 양창곡은 천계의 ‘문창성군’이라는 인물로, 어느 날 옥황상제가 배푼 잔치에서 술에 취해 속세에 대한 호기심과 그리움이 담긴 시를 지었다. 이를 눈치챈 태을진군이 옥황상제에게 문창성을 인간 세상에 한번 내려보내 접기를 소멸시킬 것을 제안했고, 옥제는 끄덕이며 웃음을 띤다. 이후 문창성은 백옥루에서 여러 선녀들과 달구경을 하며 즐거운 시간을 보내다 취해 잠

1) 소설사에서 〈구운몽〉, 〈옥루몽〉과 같은 일군의 소설들을 ‘몽자류 소설’로 분류하기도 한다. 꿈을 소재로 현실-꿈-현실의 순환 구조를 가지며, 몽유자가 꿈 전 반드시 어떤 염원이나 욕구로 갈등하고, 꿈을 통해 이를 해소하는 것이 특징이다(차용주, 1990: 224-228).

들고, 이를 본 관음보살이 인간 세상의 인연을 만들어 묘한 이치와 맑은 본성을 깨닫게 하고자 꿈을 통해 그들을 속세로 보내면서 여섯 인물들의 인간 삶이 시작된다.

같은 몽자류 소설로, 한국 교육현장에서 이미 많이 알려지고 오래 교육되어 온 작품은 <구운몽>이다. 국문학사적으로 기념비적 작품이며 깊이 있는 주제의식을 갖추었기에 교육적 가치를 의심할 바 없는 정전이지만, 지금껏 이 작품의 메시지가 십대 학습자들에게 제대로 전달될 수 있을 것인지에 대해 많은 이들이 의구심을 가져왔다. 주인공이 겪는 성(聖)과 속(俗) 사이의 고뇌, 인간이 속세에서 갖는 욕망의 허무함과 함께, 이 작품의 궁극적 지향점인 ‘그 무엇도 차이와 경계를 가지지 않는다’는 불교적 깨달음은 성인도 이해하기 쉽지 않다. 교육을 통해 작품의 궁극적 의미에 도달했다고 해도 학습자들이 자기 삶의 가치로 내면화하여 받아들이는 것은 또 다른 차원의 문제로 존재한다.

<옥루몽>은 이에 비해 한층 풍부한 소재를 갖추었으며, 주제의식 또한 <구운몽>보다 교조적인 색채를 덜어낸 느낌의 작품이라 학습자들이 좀 더 친숙하게 여길 만하다.²⁾ 공통적으로 두 몽자류 소설은 꿈속 서사가 작품에서 큰 비중을 차지한다. 이는 진진한 인간 삶의 모습과 욕망을 가감 없이 보여주어 작품의 궁극적 주제의식을 더욱 강조한다. 독자가 이를 납득하려면 반드시 이입해야 하는 것이 꿈속 인물의 삶이다. 그러나 교과서에 등장하는 <구운몽>의 발췌 수록되는 부분은 꿈에서 깬 후 궁극적 깨달음에 이르는 부분을 중심으로 다루는 편이라, 학습자가 이를 서사문학으로서 읽고 몰입하여 흥미를 갖기 쉽지 않다.³⁾ 그나마 <구운몽>의 꿈속 삶은 인물의 운명을 뒤

2) <옥루몽>은 현실과 인생을 환몽적인 것으로 부정하는 허무성을 전제로 한 작품이 아니며, 문창성의 천상계 생활은 양창곡의 비범성을 미화시키는 데에 일차적 구실을 하는 등 다른 몽자류와 주제가 상반되는 속성이 있다(차용주, 1981: 80-84).

3) 현재 고등학교에서 교육되고 있는 2015 개정 문학 교과서 중 3종(지학사, 천재, 금성)이 <구운몽>을 본 제재로 삼고 있으며, 천재, 지학사 출판 문학 교과서에는 <구운몽>을 꿈 밖의 이야기인 입몽 전과 각몽 후 내용을 수록했고 꿈 속 이야기인 양소유의 긴 삶을 한 문

흔들만한 심각한 갈등이 없다. <옥루몽>은 <구운몽>에 비해 서사 진행 방향이 다채롭고 갈등이 만들어내는 서사의 굴곡도 커서 학습자들의 몰입과 흥미를 더욱 유도할 가능성이 높다.

<옥루몽>이 갖는 국문학사적 가치와 위상이 분명하고 관련 선행연구도 축적되어 왔으나 교육방안에 대한 연구는 소략하며, 특히 중등학교 학습자들을 위한 교육방안 모색은 전무한 편이다.⁴⁾ 이에 본 논문은 2022 개정 교육과정의 강조점에 맞는 새로운 관점으로 <옥루몽>의 교육방안을 제시해 보고자 한다.⁵⁾

2022 개정 국어과 교육과정은 여러 방향의 눈에 띄는 변화가 있으나 가장 큰 점은 역량 명칭의 변화이다. 기존 2015 개정 교육과정의 자료·정보 활용 역량이 디지털·미디어 역량으로 변화하였다(교육부, 2022: 4). 이로써 학습자를 둘러싼 매체환경 변화를 더욱 강조했다. 이는 관련 선택과목 개설, 국어과 내 여러 성취기준의 신설에서 그 영향과 변화를 살필 수 있다.

문학 교육과정에서 ‘과정·기능’ 범주에 포함된 ‘문학의 수용과 생산’이 구체화되고 그 비중이 확대된 점 또한 두드러진다. 기존 2015 개정 문학 교육과정에서 독립된 한 영역이던 ‘수용과 생산’은 2022 개정 문학 교육과정의 ‘과정·기능’ 범주 내로 편입되었으며 문학 작품 특성 탐구 및 해석, 감상, 비평, 창작, 소통의 단계로 세분화하여 제시되고 있다.⁶⁾ 이는 2015 개정 교육

단의 중략 줄거리로 처리했다. 금성출판사 수록 문학 교과서는 유일하게 양소유가 백능과와 인연을 맺는 장면을 중심으로 수록했다.

- 4) <옥루몽> 내의 첨예한 정치적 갈등을 교육적으로 접근할 것을 주장한 연구(조광국, 2012: 365-391), 양창곡의 인물형을 『대학』의 명명덕, 친민, 지어지선과 관련지어 인성교육적 의미를 도출한 연구(신봉진, 2012: 35-68), <옥루몽>을 통해 한국 전통 대화의 원리를 연구하여 ‘언행일치의 중요성, 숨김과 드러냄의 중요성, 관계 인식의 중요성, 정서 교감의 중요성’을 도출한 연구(김지혜, 2016: 241-268), <옥루몽>을 오늘날의 화두 혹은 키워드와 결합하여 새로운 문화콘텐츠의 서사로 다시 쓰기를 학습자들에게 제안한 연구(정선희, 2023: 67-89)가 있다.
- 5) 본 연구에서 제안하는 교육방안은 고등학교 2학년 이상의 학습자를 대상으로 하며, 대학교 학습자까지 폭넓게 적용 가능하다.
- 6) 2022 개정 문학과 교육과정에서는 ‘과정·기능’ 범주의 내용 요소로 ‘문학의 특성 탐구하

과정의 ‘수용과 생산’ 영역에 해당하는 활동들로, 기존에 비해 한층 확대된 양상으로 볼 수 있다. 2022 개정 교육과정 또한 전반적으로 역량 중심을 지향하고 있으며, 지식을 학습자가 어떻게 운용하고 활용하는지를 중점에 두고 있는 것이기에, ‘수용과 생산’의 확대와 구체화 경향 또한 이러한 역량중심 지향성과 궤를 같이한다고 평가할 수 있다(이인화, 2023: 56-68). 따라서 문학교육 또한 작품의 수용에만 그치기보다 적극적으로 그 결과를 표현하고 공유하고 창작하는 단계까지 안내될 수 있어야 할 것이다. 이에 본 논문에서는 2022 개정 국어과 교육과정에서의 디지털·미디어 역량의 등장과 강화, 문학 교육과정에서 역량 중심 및 수용과 생산 영역의 심화·확대 경향을 참고로 하여, 본 논문에서는 학습자들이 고전소설의 수용과 생산 과정에 적극적으로 참여할 만한 교육방안을 고민해 보고자 한다. 이를 위해 게임 시나리오 요소와 AI를 도입, 활용하여 학습자들에게 친숙한 서사 양식과 매체로 학습자가 <옥루몽>의 서사를 읽고 자신의 견해를 담아 재창작하는 방안을 설계하여 제안하는 것이 목표이다. 이러한 시도를 통해 지금 이 시대에 고전문학이 갖는 교육 제재로의 가능성 또한 확인할 수 있을 것이다.

II. RPG와 <옥루몽>의 결합을 위한 예비적 검토

1. 게임 시나리오와 RPG의 특징

게임은 ‘규칙을 정해 놓고 승부를 겨루는 놀이’, ‘승패가 있는 운동 경기

기, 문학 작품 해석하기, 문학 작품 감상하기, 문학 작품 비평하기, 문학 작품 재구성·창작하기, 문학 소통하기’로 두고 있어(교육부, 2015: 136) 사실상 기존 ‘수용과 생산’의 내용을 수행 중심으로 구체화한 점이 눈에 띈다. 2015 교육과정에서 ‘수용과 생산’의 내용 요소는 ‘작품의 내용과 형식, 작품의 맥락, 문학과 인접 분야, 작품의 수용과 소통, 작품의 재구성 및 창작, 문학과 매체’로(교육부, 2015: 124), 지식·수행요소가 구분 없이 제시되고 있다.

나 시합'을 이르며, 일종의 놀이 혹은 겨루기라 할 수 있다. 온라인과 인터넷 공간이 크게 확대된 만큼, 이 시대의 많은 학습자들이 여가의 일종으로 온라인게임 혹은 모바일 게임을 즐기고 있으며, 이미 비중 있는 일상의 일부가 되었다.

게임을 학습에 도입하는 것은 흥미 유발과 몰입이라는 장점이 있으나, 학습의 완성도와 깊이 및 교육의 본질적 목적 달성 측면에서 우려되는 면도 있다. 그러나 본 연구에서 '게임'의 교육적 활용이란, 이미 만들어진 게임을 통한 경쟁적 성취 위주의 활동 혹은 실제 게임 제작을 유도하는 것은 아니다. 게임 설계에 담긴 서사 문법이나 흐름의 방식을 활용하여 학습자의 창의적 해석과 재창작을 하도록 의도하는 것이다. 따라서 학습자들이 이미 가진 게임의 경험이나 기억을 자유롭게 활용하여 게임을 설계하는 설계도인 게임 시나리오를 만들어보게 하는 것을 유도하고자 한다.

게임 시나리오란 영화 시나리오와 비슷하게 게임의 이야기를 글로 풀어낸 것이다. 그러나 단순 이야기만 담는다면 기존 서사물과 다를 바 없기에, 흘러가는 이야기뿐 아니라 게임을 구성하는 모든 요소까지 포함한 넓은 양식이라 할 수 있다. 게임 시나리오 작업은 크게 '세계관 구축과 스토리텔링, 그리고 대사 쓰기' 세 가지로 이루어진다(김정남·김정현, 2018: 438). 여기에 서사의 구심점인 캐릭터의 구축도 중요하다. 이는 서사 문학의 구성요소인 인물, 사건, 배경에 대응되는 요소들이라 할 수 있다. 여기에 퀘스트, 아이템, 설정 등도 부가적 요소가 된다.⁷⁾

이를 학습자들이 작성할 문서로 시각화하면 다음과 같다.

-
- 7) 스토리는 게임의 주요 줄거리, 등장인물, 배경 설정을 포함한다. 세계관은 게임이 펼쳐지는 배경이 되는 시공간에 대한 모든 설정 혹은 설명(역사, 문화, 기술 등)이다. 캐릭터는 주인공, 조력자, 악당 등 게임에 등장하는 모든 캐릭터를 말한다. 퀘스트는 게임 진행을 위한 목표와 과제, 아이템은 게임에서 퀘스트 달성을 위해 캐릭터가 사용하는 물건이나 무기에 대한 설정과 소개, 설정은 게임의 규칙과 환경 정의, 공간 구조, 난이도 설정 등을 내용으로 한다.

1. 게임의 목적 (작성자: ○○○) - 배점 5점

2. 게임의 줄거리 (작성자: ○○○) - 배점 5점

3. 세계관: 시간적 배경과 공간적 배경 - 총 배점 30점

3.1. 시간적 배경 리스트: 상의 필수 5항목 포함 2~3항목을 자유롭게 더 추가 작성합니다. (작성자: ○○○)

항목	세부사항	비고
시대		
계급제도		
도덕		
종교		
역사		
경제		
주거 환경		
가계		

3.2. 공간적 배경 리스트: 필수 항목 따로 없을, 적어도 10개 항목 이상 작성합니다. (작성자: ○○○)

항목	세부사항	비고
로비		
캐릭터		
주요장		
화장실		
(복도)		
화장실		
방		
(침실)		
아문		
상점		
연당		

4. 주요 캐릭터(PC, NPC) 설정 형식: 인물은 5명 이상을 등장시킬 것 - 총 배점 30점 (작성자: ○○○)

이름: 하영	나이: 47	직업: 무직	유형: PC
외모	단정하게 잘린 갈색 머리카락은 뺨 아래로 살짝 흘러내리며, 눈은 깊고 맑은 회색이다. 피부는 부드럽고 건강한 갈색을 띠고 있다. 키는 175cm로 평균보다 약간 높고, 체중은 75kg로 근육질의 체격을 보인다.		
성격 및 특징	자신과 가까운 사람에게는 따뜻하고 친절하지만, 낯선 사람에게는 다소 거리낌이 있다. 과거에 겪었던 일을 잊지 못하며, 때로는 과거의 기억이 현재의 행동을 좌우한다. 매우 신중하고 계획적인 성격이다.		
능력	고도로 훈련된 전투 능력과 뛰어난 리더십을 가진다.		
주된 행동	일과를 성실히 수행하며, 타인을 돕는 것을 좋아한다.		
희망 목표	평화와 번영을 위한 세상을 만들기 위해 노력한다.		

5. 스토리텔링(10개 이상의 Scene 구성 및 대사) - 총 배점 30점 (작성: 1인)

Scene 1

발생조건	장소	목표미션
장면(기대 및 연출)	대사	

Scene 2

발생조건	장소	목표미션
장면(기대 및 연출)	대사	

Scene 3

발생조건	장소	목표미션
장면(기대 및 연출)	대사	

6. 아이템(무기, 방어구, 회복제, 몬스터 등) 설정 - 자유로운 형식, 창작 가능함. (작성: 1인)

아이템 이름	이펙트	효과

〈그림 1〉 게임 시나리오 양식(정보매, 2024: 172-173)

학습자들에게 위의 양식으로 작성을 안내할 때에는 우선 서사 갈래의 구성요소인 인물, 사건, 배경을 중심으로 소설을 이해하여 정리하게 하고, 이를 바탕으로 캐릭터, 장면과 퀘스트, 세계관 구축을 상상을 곁들여 구성해 보게 하도록 안내한다. 또한 게임이 지향하는 궁극적 목표와 재미 요소, 아이템과 사운드 등 부가적인 효과를 자율적으로 첨가하는 것과, 학습자들의 평소 게임 경험을 적극 차용하여 아이디어에 반영하는 것을 허용할 수 있다(정보매, 2024: 167).

본 연구에서 주목하는 게임 양식은 롤플레잉 게임(Role Playing Game, 이하 RPG로 약칭)이다. 플레이어가 가상세계에서 캐릭터를 맡아 그가 가진

역할(Role) 수행을 하며 다양한 모험을 겪고 성장하는 게임 장르로, 여러 온라인 게임 유형 중 문학교육과의 친연성이 높을 것으로 예상된다.

RPG의 주요 특징은 다음과 같다. RPG는 우선 ‘캐릭터의 성장’이 돋보이는 게임이다. 플레이어는 게임 내에서 캐릭터를 육성하며 성장시켜 나가는 과정을 즐기는데, 이는 게임 진행에 전략적인 요소이다. 둘째, 서사 진행 측면에서 모험의 기회가 제공되고, 특히 ‘다변수 서사’⁸⁾를 통해 이야기가 플레이어의 선택에 따라 다양하게 분기되어 흘러가므로 서사 진행에 있어 플레이어에게 한층 높은 자유도를 제공한다. 셋째, 서사 진행을 통한 아이템 수집 혹은 레벨 업(Level up)을 특징으로 하여 플레이어에게 성취감을 주며, 넷째, 캐릭터가 플레이를 펼칠 수 있는 배경이 ‘풍부한 세계관’을 바탕으로 구축되어 몰입을 유도한다(김정남·김정현, 2018: 128-134; 이상우, 2012: 98-107). RPG는 인물의 특성이나 인물을 둘러싼 주변 환경, 인물이 수행해야 할 역할이나 임무 및 사건들이 종합적으로 중시되며, 플레이어는 성장 혹은 임무 수행을 목표로 주인공에 감정 이입하여 서사를 깊이 체험하게 된다. 따라서 서사 장르의 문학교육과 친연성이 높으며 교수·학습에 끌어들이 수 있는 요소가 다분하다.

2. <옥루몽>과 RPG의 관련성 및 AI의 역할

고전소설 <옥루몽> 또한 인물의 성장 과정이 돋보이는 서사이다. 천상의 인물 문창성이 꿈에서 인간 양창곡으로 환생하여 인간 삶의 진진함을

8) ‘다중 스토리 구조’라고도 하며, RPG에서 플레이어의 선택과 행동에 따라 이야기가 분기되고 변화하는 것을 의미한다(김정남·김정현, 2018: 400-401). 마치 사다리타기, 혹은 선택지 게임을 하듯 플레이어의 선택이 주인공의 운명을 결정하는 것뿐 아니라 플레이 방식, 전투 결과, 심지어 우연한 사건에까지 영향을 주어 더욱 복잡하고 자유로운 경험을 제공한다. 플레이어의 선택에 따라 스토리의 전개나 결말까지 달라지는 ‘다변수서사’는 RPG의 큰 매력이자 장점이다. 이는 플레이어에게 감동, 즐거움, 긴장감 등 다양한 감정적 체험을 선사하며, 게임에 대한 참여도와 능동성을 높이는 요소이다.

체험하는 것을 목표로 한다. 이 작품에 많은 영향을 준 <구운몽>의 경우 성인이 성과 속의 구별을 초월한 깨달음을 얻는 것이 주제 의식이자 서사의 최종 목표였지만, <옥루몽>은 비교적 그런 몽자류 서사가 갖는 교훈이나 목적 의식의 무게를 덜어내고 현실의 삶과 인간의 욕망을 긍정적으로 바라보게 하는 소설이다. 주인공의 목적이라고 한다면 인간 세상에서 인간으로서 체험할 수 있는 희로애락을 모두 체험하고, 천상계에서부터 인연이 시작된 선녀들과 인간 삶에서 다시 만나 인연을 맺어 가는 것이다. 이들을 모두 만나고 인간으로서 지극한 부귀영화를 누리는 것이 양창곡의 목표라 할 수 있다.

다변수 서사라는 특징은 <옥루몽> 서사가 갖는 가능성과 다양성을 더욱 증폭시킬 수 있다. <옥루몽>은 <구운몽>보다 분량도 길며 사건과 갈등이 만 들어내는 서사의 굴곡도 더욱 생동감이 있다. 따라서 학습자들이 서사를 따라가며 인물의 선택에 대해 다양한 의견과 가능성을 가질 기회도 많을 것이다. ‘만약 양창곡이 강남홍을 만난 후 과거시험을 미루었다면?’ 혹은 ‘강남홍이 전쟁에서 다시 마주친 양창곡을 그냥 모른 척했다면?’ 등을 가정해 보게 한다면 학습자가 작품을 기준으로 인물의 입장에 이입하거나 다양하고 창의적인 해석의 가능성을 가질 수 있을 것이다.

아이템을 수집하는 것을 특징으로 하는 RPG는 일종의 레벨 업 과정과도 유사하다. 양창곡은 처음부터 모든 조건이 완벽하게 갖추어진 채 태어난 것이 아니다. 일인지하 만인지상의 지위에 오르기까지, 그는 중앙이 아닌 변방에서 태어나 과거 시험을 보러 힘든 길을 가야 했고 중간에 도적에게 옷과 전 재산을 빼앗기는 수모까지 겪어가며 여정을 떠났다. 마침내 과거에 급제하고 관직을 얻었지만, 황실에 의한 늑혼(勒婚)과 전쟁 출전 등 이후에도 다양한 우여곡절을 거쳤다. 하나하나의 고비를 착실히 넘으며 마침내 사랑과 부귀영화를 모두 성취하기에 이른다. 이러한 양창곡의 인생 역정을 RPG로 변환해 본다면, 이는 학습자들이 게임의 문법으로 작품을 재해석하는 기회가 되기에 충분하다.

<구운몽>은 양소유라는 한 남성의 삶을 중심으로 여덟 명의 여성이 차

레로 그와 인연을 맺는 이야기가 펼쳐져서 여성 인물의 비중이 분산되어 있고 적은 편이지만, 〈옥루몽〉은 여성 인물이 다섯 명으로 집중되어 작품 내에서 각각의 삶이 큰 비중을 갖고 개성적으로 전개된다. 그중 양창곡과 강남홍이 인연을 맺는 과정이 두드러진다. 강남홍은 미천한 기생 출신이지만, 자신의 능력을 최대로 발휘하여 전쟁에서 큰 공을 세우는 등 신분의 한계를 초월하여 주체적인 삶을 살아간다. 또 양창곡과 함께 전쟁에 참여하여 위기를 극복하고, 그의 입신양명을 돕는 등 적극적인 역할을 한다. 〈옥루몽〉 주인공은 사실상 양창곡의 첩이자 가장 많은 활약을 보이는 ‘강남홍’이라는 견해가 많다.

일찍이 많은 연구자들이 이러한 강남홍의 인물 형상에 주목했다. 최지연(2004)은 강남홍이 남성성을 강조한 기존 여성영웅과 달리, 여성미가 부각되어 영웅성과 양창곡의 조력자 성격을 동시에 가지며, 남주인공의 공명 의식 실현을 돕는 인물이라 보았다. 신향화(2009) 또한 강남홍이 남성 인물보다 능력이나 군공 면에서도 월등하나 가부장에 충성을 다하고 있는 점을 거론했다. 유해인(2022)은 강남홍이 열행을 재전유한 여성이라 진단했다. 내외법을 위반하여 전장을 누빈 목적은 지기(知己) 양창곡을 위한 것임을 분명히 함으로써 열(烈)이 충(忠)으로 확장됨 없이 단독으로 존재하게 했다. 이는 남성이 자신의 상대 여성에게 지기로서 사랑의 최대 실현을 보장하면서도, 남성이 원하는 여성상 그 이상의 확장을 제한하려 한 서사전략이라는 해석이다.

위 연구는 모두 강남홍이 뛰어나고 개성적이긴 하나 양창곡과의 관계에서만 움직이는, 혹은 그를 통해서만 자아를 실현하는 인물이라 보고 있다. 그러나 두 인물은 여성영웅소설 속 주인공들과 달리 ‘지기(知己)’로 맺어진 사랑하는 사이라는 점을 염두에 두어야 할 것이다. 이런 점에서 그들의 독특한 관계는 〈옥루몽〉의 대중성과 인기와도 연결된다. 김종철(1990)은 〈옥루몽〉이 통속성 가운데 진지성을 겸비할 수 있었던 것 중 하나로 ‘지기로서 결합했던 남녀의 결합 방식’이라 언급했다. 이는 조선후기 소설에서 남녀 결합

에서 매우 중요한 가치로 부각된 신의를 수용한 것이며, 강남홍이라는 진취적 여성상의 등장 또한 이 작품의 주목할 만한 지점이라 언급했다. 조남기(2008)는 19세기 고전소설의 대중성 지향 양상에 있어 여성 인물 구체화를 중요 요소 중 하나로 보았으며 남성과 여성 독자 모두의 관심과 흥미를 모두 반영하는 수평적 세계로 전이되고 있음에 주목했다. 이는 기존 유교관념인 충이 조선후기 심층적이고 다층적인 분화를 보이는 그 이면에 ‘개인의 행복을 추구하는 양상’이 있다고 본 것이다. 그 영향으로 강남홍에게서도 양창곡의 부귀공명에의 지향과 그 실현을 위한 조력자로의 형상화 경향을 발견할 수 있는 것이다.

이와 같이 <옥루몽>은 양창곡과 함께 강남홍이라는 인물의 서사가 큰 비중을 차지하며 또한 주목을 요한다. 특히 두 인물이 지기 관계로 묶여 등장하는 점은 서사 진행에 있어서 큰 동력으로 작용한다. 이에 따라 본 연구에서도 양창곡만이 아닌 두 인물을 주인공으로 한 시나리오 제작을 제안하고자 한다.

그렇다면 고전소설을 게임 시나리오로 변환하는 교육 활동에서 AI가 어떠한 필요성을 가지며, 어떻게 활용될 수 있을까? 앞서 2022 개정 교육과정 국어과 및 문학 교육과정에서 두드러진 점으로 ‘디지털·미디어 역량’의 등장과 ‘수용과 생산’ 과정의 강화를 확인했다. AI의 활용이 이러한 두 특징과 관련된 한 방안이 될 것이라 기대하며, 특히 기존 ‘수용과 생산’에서 어려움이 있었던 ‘생산’, 즉 ‘창작’의 적극적 시도 기회가 마련되었다.

생성형 AI 등장과 관련하여 국어교육과 문학교육에서 시도, 혹은 방향을 제안한 선행연구들을 살펴보고자 한다. 강동훈(2023)은 ChatGPT의 영향으로 쓰기 교육 측면에서 ‘양질의 글 산출 도전, 쓰기 과정의 중요성 강조, 흥미와 치유 기능 강조’를 전망했다. 홍정래·윤정안(2023)은 ChatGPT가 글쓰기 과정을 자동화하고 효율성을 높여 ‘시간 절약, 생산성 향상, 문장·표현·어휘 선택’ 등의 면에서 도움을 줄 수 있다고 언급했다. 그러나 지나친 의존은 ‘표절, 편향된 정보, 거짓 정보’ 등의 문제점뿐 아니라 ‘비판적 사고 능력,

창의력, 독창성 등 저하'를 초래할 수 있으므로 이에 대한 대비 및 윤리 교육 강화를 주장했다. 유진현(2020)은 기존 교육이 학습자에게 본질적 창작 기회와 경험을 제공하지 못했다는 반성적 고찰과 함께, 인공지능 시대의 문학 창작 교육이 그 대안이 되어야 한다고 주장했다. 이를 통해 학습자가 창작의 본질적 경험을 갖도록 하며, 더불어 창작자(필자)의 책임과 독자의 위상 및 인공지능이 창작한 문학에 대한 가치의 고민도 필요함을 언급했다.

노대원(2024) 또한 ChatGPT는 문학 창작 과정의 자동화와 효율성에 주목했다. 이후 실제 소설 교육에 이를 활용하여 생성 AI 튜터, AI 코치, AI 멘토와 같은 다양한 역할을 통해 학생 중심의 교수·학습 활동을 지원할 수 있음을 확인했다. 또한, 빈번한 저부담 시험 도입과 분산 학습 전략을 통해 학생의 오개념을 파악하고, 문학 이론 및 텍스트 수업에 AI를 효과적으로 적용할 수 있는 방법들을 제시했다. 서보호(2024)는 문학교육에서 '비꿔쓰기' 활동 실시 결과, 학습자들은 소설을 이미지나 시로 변환하는 활동을 통해 장르 문식성을 자연스럽게 습득하고, 인공지능의 결과물과 자신의 상상 간의 차이를 발견하였다. 위의 두 연구는 문학 창작 교육 차원에서 내용생성, 새로운 내용 예측, 완성된 내용의 교정 차원까지 다방면으로 AI를 문학교육에 활용했으며, 장르 변환 활동에서도 그 가능성을 확인했다.

AI와 결합한 문학교육의 특징과 관련된 연구 내용까지 종합해 볼 때 게임 시나리오를 제작할 때에는 다음과 같은 방식으로 AI를 활용할 수 있다. 첫째, 내용 생성 측면에서, 특히 캐릭터와 세계관의 생성과 구체화에 도움을 받을 수 있다. 작품의 줄거리를 간략히 입력 후 인물의 구체적 외모나 기술에 대한 세부 묘사를 해 달라고 하거나, 고전소설 속 시대 사회적 배경에 대한 구체적 정보를 통해 시나리오의 세계관 구성에 많은 도움을 받을 수 있을 것이다. 둘째, 스토리 전개 방향 예측이 가능하다. 줄거리를 입력하고 예상되는 다양한 경우의 스토리 흐름을 제시 요청하는 것이 가능하다. 그러나 남용하기보다는 먼저 학습자들에게 예상의 시간이나 기회를 가지게 한 후에 추가적 도움을 받게 하는 방향으로 하는 것이 좋다. 셋째, 인물 대사 및 디테일

한 문장 생성과 교정이 가능하다. 시나리오에 어느 정도 골격이 갖추어졌다면 게임에 등장하는 장면별 대사나 문장들의 생성, 이후 적절한 방식으로 교정이 가능할 것이다.

AI 활용 시 주의사항은 다음과 같다. 우선 창의성의 한계 측면이다. AI는 창의적인 아이디어를 제시할 수 있지만, 기존 언어 적층물에서 조합된 정보들이므로 사용자인 인간의 직관과 감성을 완전히 대체할 수는 없다는 점을 염두에 두며 의존하지 말아야 한다. 또한 정확성 검증이 필수다. AI가 일으키는 환각(hallucination)뿐 아니라 거짓 출처 등의 위험 등 AI가 생성한 정보는 항상 검토하고 수정해야 한다. 또한 AI가 생성한 정보가 종교나 인종 등의 윤리적 문제에서 편향적인 정보를 제시하지 않는지 비판적으로 검토하고 사회적 통념이나 윤리적인 기준에 어긋나지 않도록 주의해야 할 것이다.

위에서 논의한 내용을 바탕으로 하여, III장에서는 실제 내용을 AI를 활용해 실제 게임 시나리오의 일부인 스토리의 골격과 분기되는 다중 서사의 일부를 생성해 봄으로써 본 교육방안의 가능성을 타진해 보고자 한다.

III. RPG와 결합한 <옥루몽> 교육방안 설계

1. RPG 시나리오 제작을 위한 서사 흐름도 작성

<옥루몽>의 꿈속, 즉 인간계의 삶에서 중심이 되는 인물은 문창성을 전신(前身)으로 한 '양창곡'과 그와 천상계에서 인연이 있는 선녀 중 한 명이던 홍난성을 전신으로 한 강남홍이다. 강남홍은 작품 초반부에 양창곡과 인연을 처음 맺지만, 곧 그와 이별하고 도주하여 타국에서 무예를 연마하며 숨어 산다. 이후 양창곡이 출전한 전쟁에 남장한 채 타국의 장수로 출전하여 겨루

다 극적으로 재회하여 다시 인연을 이어간다. 두 사람의 첫 만남과 이별, 이후 먼 타국에서 일어난 전쟁에서 극적인 재회가 이 작품의 초반에 펼쳐지며, 독자의 흥미를 이끄는 부분이다.

양창곡과 강남홍은 <옥루몽>에서 가장 돋보이는 지기 사이로 사실상 공동 주인공이며, 따라서 이들의 만남과 재회는 작품에서 큰 비중을 가진다. 줄거리(개요)는 다음과 같다.⁹⁾

- ① 문창성이 양창곡이라는 인물로 인간 세계에 태어나 15세 때 과거를 보러 집을 떠나 황성(皇城)으로 출발했다.
- ② 홍난성은 강남홍이란 인물로 태어났으며, 강남홍은 문장과 가무 자색이 세상에 다시 없는 항주 유명한 기생이 되었다.
- ③ 양창곡이 과거에 응시하러 서울로 가던 길에 우연히 압강정 시회(詩會)에 참석하여 그 자리에 기녀로 참석한 강남홍을 보고 그녀의 미모와 재능에 매료되었다.
- ④ 강남홍은 양창곡의 풍채와 문장력에 감탄하며 첫눈에 호감을 갖는다. 여러 사람의 꾀박을 피해 엇갈리던 두 사람은 마침내 강남홍 집에서 만나고, 진심까지 확인한 후 지기로 맺어진다.
- ⑤ 양창곡은 과거를 보러 떠나면서, 과거 급제 후 강남홍이 추천한 윤소저를 정처로 맞아 결혼하고 강남홍을 첩으로 삼기로 약속한다.
- ⑥ 양창곡이 떠난 후 소주자사(蘇州刺史) 황공이 강남홍의 미모를 탐하여 연회를 베풀어 그녀를 겁탈하려 시도한다.
- ⑦ 강남홍은 황공을 피하기 위해 연회 도중에 강물에 투신자살하여 양창곡과 연락이 끊어진다.
- ⑧ 윤소저가 보낸 손삼랑에 의해 목숨을 구한 강남홍은 후 남쪽 탈탈국(脫脫國)

9) <옥루몽>은 전체 작품 길이가 꽤 긴 작품에 속한다. 따라서 학습을 위해서는 일정 부분 발췌하여 제시할 수밖에 없는데, 본 논문에서는 주요 두 인물의 첫 만남과 이별, 재회의 과정까지를 중점적으로 다루고자 한다. 이는 전체 64회 중 18회까지의 내용에 해당한다. 수업 목표에 따라 변경하거나 더 확대하여 대주제를 설정할 수 있다.

에 도착해 절에 가서 몸을 의탁한다. 절의 백운도사에게서 의약과 점술, 검술 등 술법을 배우기 시작했다.

- ⑨ 양창곡은 강남홍이 죽었다는 소식을 듣고 슬퍼하며 이후 과거 급제하고 운 소저와 결혼한다. 이후 나탁이 일으킨 남쪽 변란을 제압하기 위해 전쟁에 출전한다.
- ⑩ 무술 실력을 연마한 강남홍은 나탁이 일으킨 명나라와의 전쟁에 나탁을 돕기 위해 홍훈탈이라는 장수로 남장하여 전쟁에 참여했다.
- ⑪ 마침내 전쟁터에서 두 사람은 재회하고 강남홍은 명나라 군대로 귀순한다.
- ⑫ 강남홍은 양창곡 옆에서 군공을 세우도록 도와 마침내 전쟁을 명나라의 승리로 이끌어 그의 입신양명에 결정적 역할을 한다.

위의 줄거리(개요) ①~⑫는 다음과 같이 두 인물을 중심으로 세 단계의 수행 과제(미션)로 정리할 수 있다.

- 양창곡: 강남홍과 인연 맺기(①~④), 과거 급제하기(⑤, ⑨), 강남홍과 재회하고 전쟁에서 승리하기(⑪, ⑫)
- 강남홍: 양창곡과 인연 맺기(②~④), 황공의 겁탈을 피해 물에 빠진 후 살아남아 탈탈국으로 가기(⑥~⑧), 양창곡과 재회 후 전쟁에서 승리하기(⑩~⑫)

교수자는 위와 같이 안내해 주고, 이러한 관점에 따라 학습자가 <옥루몽>을 RPG의 관점으로 재구성하기 위해 전체 ①~⑫까지의 서사를 다음과 같은 틀로 단계화하여 제시할 수 있다. <표1>과 같이 서사를 단계화하는 과정에서 학습자들은 작품을 게임 시나리오로 재창작하기 전, 모듈학습을 통해 상호 토론함으로써 작품에 대한 전반적 감상의 합의 과정에 이르게 될 것이다.

〈표1〉 〈옥루몽〉 초반부 서사 단계화(예시)

대주제 (전체 목표)	천상계의 신선과 선녀였던 양창곡과 강남홍, 인간으로 환생하여 어떻게 지기로 맺어진 후, 다시 재회하여 전쟁에서 승리할 수 있을까?		
↓			
소주제 (레벨)	해결해야 할 세부문제(예)	다중 서사의 분기 양상(예)	결과물 (①의 경우)
1. 두 사람의 첫 만남과 인연 맺기	(1) 압감정 사회에서 만나 강남홍에게 반한 양창곡, 어떻게 인연을 이어갈 것인가?	①양창곡이 지은 시가 강남홍에 의해 훌륭한 시로 채택되다. ②강남홍이 양창곡의 시가 아닌 언변과 풍채에 매료되다.	강남홍에게 시가 채택되어 노래가 됨. 강남홍과의 대화 기회를 얻음.
	(2) 강남홍은 어떻게 양창곡과 둘만의 만남 기회를 가질 것인가?	①강남홍이 불러 준 노래 가사 속 힌트로 양창곡이 강남홍의 집 찾기에 성공하다. ②양창곡이 집 찾기에 실패하여 두 사람은 엇갈리게 되다.	강남홍의 집 도착, 두 사람이 연인 사이가 됨.
↓			
2. 양창곡의 과거 급제, 강남홍의 시련과 도주	(1) 양창곡은 과거 급제를 무사히 할 수 있었을까?	①무난하게 과거에 급제하다. ②과거 급제에 실패하여 고향으로 귀환하다.	과거 급제 후 관직과 재물 획득, 윤소저와의 혼인
	(2) 강남홍은 황여옥의 겁박을 어떻게 피할까?	①배 위의 연회에서 뛰어내린 후 손삼랑에 의해 구출되다. ②배 위에서 뛰어내렸으나 다시 붙잡혀 황여옥에게 끌려가다.	목숨을 구함, 이후 도술 실력 연마
↓			
3. 두 사람의 재회와 전쟁에서의 승리	(1) 양창곡은 전쟁에서 남장한 장수 강남홍을 알아볼 수 있었을까?	①남장한 홍흔탈이 강남홍임을 알아보고 자기 진영으로 데려오다. ②강남홍을 알아보지 못하고 끝까지 싸우다 패배하고 달아나다.	강남홍이 떨어뜨린 칼 획득, 전쟁 승리
	(2) 강남홍은 양창곡에게 자신의 존재를 알릴 수 있었을까?	①양창곡을 알아보고 칼을 떨어뜨린 후 자신이 강남홍임을 고백하다. ②양창곡을 알아 보았으나 기회를 얻지 못해 계속 싸워서 양창곡을 달아나게 하다.	양창곡에게 자신의 존재를 알림, 명나라로 귀순, 전쟁 승리

〈표 1〉의 대주제는 이 작품 전체가 몽자류 소설로서 갖는 서사의 최종 목적을, 작품 초반부 두 인물이 갖는 공동의 목적으로 수렴하여 제시해 본 것이다. 서사 단계화의 틀을 제시하는 것은 교수자의 역할이지만, 학습자의 작품 이해도에 따라 세부 내용을 채우는 데 학습자가 기여하는 정도는 유동적일 수 있다. 일부는 예시로 교수자가 채우고, 분기별 서사에 해당하는 부분을 비워두는 등 학습자의 적절한 참여를 유도하는 것이 좋다.

대주제에 부속된 소주제 1~3은 앞의 줄거리(개요) ①~②를 세 단계의 수행 과제(미션)로 정리한 것을 반영했다. 소설 전체의 초반부에 해당되는 내용으로, 소주제 1은 두 인물이 처음 만나 지기가 될 것을 맹세했으나 다시 헤어지는 부분, 소주제 2는 두 사람이 헤어진 상태에서 각각 과거급제, 살아 남아 무술 연마 등 각자의 목적을 이루는 부분, 소주제 3은 이후 전쟁터에서 만나 재회하고 전쟁을 승리로 이끄는 부분에 해당한다. RPG의 특징인 ‘캐릭터의 성장 서사적 측면’을 염두에 두고 각각의 소주제를 통과할 때마다 두 인물이 레벨업하는 것을 가정한다.¹⁰⁾

소주제 1~3에 각각 부속된 (1)과 (2)는 각각의 서사 흐름에 맞게 인물이 ‘해결해야 할 세부분제’ 형태로 바꾼 것이며 (1)은 양창곡의 입장, (2)는 강남홍의 입장에서 인물이 실제 작품 속에서 맞닥뜨리고 해결해야 했던 문제 형태로 제시한 것이다. 이에 따라 분기 양상을 ①과 ②로 나누어 제시했다. ①은 실제 작품 줄거리에 따라 정리한 것이고, ②는 실제 작품 줄거리에서 벗어난 인물의 선택을 필자가 가상으로 작성한 것이다. 플레이어가 실제로 이러한 구조로 구성된 RPG를 한다고 할 때, 장면별로 화면 진행이 멈춘 후 ①과 ②의 두 개의 선택지가 주어진다는 설정이다. 만일 플레이어가 ①을 선택하면 작품 기존 서사를 그대로 따라가는 구조로 진행이 될 것이다. 반대로,

10) 소주제 1에서 두 사람이 지기로 맺어질 경우 결과물을 획득하고 레벨 업하여 소주제 2의 단계로 진입하며, 과거 급제, 도술 실력 연마에 성공하면 레벨 업하여 소주제 3의 단계로 진입하여 게임이 진행된다는 설정이다. 이후 두 사람이 재회하여 협력 후 전쟁에서 승리하면 전체 게임의 목표를 완수하게 된다.

학습자가 한 번이라도 ②를 선택하게 되면 작품이 기존 서사와는 다른 방향으로 흘러가게 되는 구조이다.¹¹⁾

교수자는 <표 1>을 제시할 때 학습자의 수준이나 수업의 시수 등의 여건을 고려하여 대주제 외에 모두 빈칸으로 제시하여 작성을 안내하거나, 소주제와 ‘해결해야 할 세부문제’ 일부를 작성하게끔 제시할 수도 있다. 학습자는 빈칸을 홀로 채워보거나, 모듈별로 의논하여 채워볼 수도 있다. 특히 ②는 학습자의 창의적 사고가 요구되는 부분이므로, 먼저 학습자 혹은 모듈끼리 협력하여 채워보게 한 후 나머지 부분을 AI의 도움을 받거나 AI와 협업하여 채워볼 수 있을 것이다.¹²⁾ 위의 <표 1>은 서사를 모두 학습하고 진행할 수도 있고, 학습 중간 중간에 긴 소설의 내용을 정리해 가면서 활용한다면 학습자들이 내용 정리와 상호 토론을 결합할 수 있어 유용할 것이라 기대한다.

2. 단계별 프롬프트 작성과 AI의 시나리오 산출

<표 1>의 내용을 기반으로 그다음 단계인 구체적 시나리오 산출의 가능성을 살펴보기 위해 본절에서는 시범적으로 AI를 활용하여 답변의 정도를 살펴보고자 한다. 이를 통해 학습자가 AI와의 협업을 통해 작품의 재창작 수행이 가능한지 확인해 볼 것이다. 본 연구에서 활용한 AI 도구는 네이버 기반 생성형 AI인 클로바 X(CLOVA X)와 구글 기반 AI인 제미니(Gemini)이며,¹³⁾ 이들의 답변 산출 내용을 비교하고, 이후의 활용방안을 예로 제시하고

-
- 11) 게임의 핵심 미션은 <표 1>의 예시인 소주제 1~3과 같고, 핵심 미션을 학습자 스스로 창작하거나 세부 보조 미션을 AI와 함께 창작하는 형태로 내용을 추가, 보강할 수 있다.
 - 12) 경우에 따라 선택지를 세 가지로 더 추가, 확대하여 플레이어에게 제안할 수도 있다. 실제로 롤플레이 게임들은 선택지가 세 개인 경우가 많다. 본고는 학습량의 부담을 고려하여 2개로 제안하였다.
 - 13) 클로바 X는 한국 네이버에서 개발되었으며 이에 따라 한국어 이해력과 한국 특화 지식 및 문제해결에 있어 전문성이 높을 것으로 기대되며(배문규, 2024), 제미니는 장문의 문서 작성 시 정확도를 평가했을 때 가장 점수가 높았다(조형주, 2015). 이에 각각의 장단점을

자 한다.

학습자는 먼저 앞에 제시한 줄거리(개요)①~⑫를 AI에 입력한 후, 그 내용을 기반으로 하여 “위의 줄거리 ⑦번에서 만약 강물에 빠진 강남홍이 다시 황여옥에 의해 건져졌거나, 도망치다가 붙잡혔다면 이야기는 어떻게 전개 되었을까?”와 같이 질문할 수 있다.¹⁴⁾ 이는 <표 1>의 소주제 2의 세부문제인 (2) ‘강남홍은 황여옥의 겁박을 어떻게 피할까?’의 선택지였던 ②를 장면별 시나리오로 구체화하고자 AI에 던진 질문이며, 다음 <표 2>가 그 답변이다.

<표 2> 분기별 장면 구체화를 위한 질문과 AI의 답변

질문: 위의 ⑦번에서 만약 강물에 빠진 강남홍이 다시 황여옥에 의해 건져졌거나, 도망치다가 붙잡혔다면 이야기는 어떻게 전개되었을까?	
<클로바 X의 답변>	
<ul style="list-style-type: none">• 황여옥의 강요: 황여옥은 강제로 그녀를 취하려 할 것입니다. 이에 강남홍은 저항하지만, 황여옥은 그녀를 협박하며 강제로 굴복시키려 할 것입니다.• 탈출 시도: 그녀는 자신의 기지와 능력을 활용하여 황여옥의 감시를 뚫고 탈출을 시도할 것입니다. 하지만, 황여옥의 세력이 강하기 때문에 탈출은 쉽지 않을 것입니다.• 양창곡과의 이별: 양창곡은 큰 슬픔과 분노를 느낄 것입니다. 그는 강남홍을 구하기 위해 노력하지만, 황여옥의 세력이 강하기 때문에 쉽지 않을 것입니다.• 새로운 운명: 강남홍은 황여옥의 곁에서 고통스럽게 지내면서도, 능력을 키워가며 복수를 준비할 것입니다. 양창곡은 강남홍을 구하기 위해 노력하면서도, 윤소저와의 결혼 생활을 이어갈 것입니다.• 재회와 복수: 강남홍은 자신의 능력을 키워 황여옥에게 복수를 시도할 것입니다. 양창곡은 소식을 듣고 돕기 위해 나설 것입니다. 두 사람은 함께 황여옥을 물리치며, 다시 한번 서로의 사랑을 확인할 것입니다.• 해피엔딩: 강남홍은 황여옥을 물리치고 자유를 되찾으며, 양창곡과 함께 행복한 삶을 살게 될 것입니다. 윤소저는 강남홍을 받아들이고, 세 사람은 함께 살아갈 것입니다.	

<제미니의 답변>	
1. 황여옥에 의해 건져진 경우: <ul style="list-style-type: none">• 황여옥의 집착 심화: 황여옥은 강남홍을 소유물처럼 여기며 더욱 집착하여 감금하거나, 끊임없이 감시할 것입니다.	
고려하여 두 AI 사용 후 결과를 비교했다.	
14)	이와 같은 질문을 하기 전 앞서 정리한 ①~⑫를 대화창에 입력하여 사전 프롬프트 작업을 했다. 이후 이를 기반으로 질문하고 얻은 답변이다. 이 과정에서 AI에 역할을 부여(게임 시나리오 작가처럼 답변을 요구)한다면 좀 더 양식에 적합한 답변을 구할 수 있을 것이다.

- 강남홍의 고립 심화: 강남홍은 황여옥의 감시를 피해 도망칠 수 없게 되고, 외로운 삶을 살아가게 됩니다.
- 양창곡과의 재회 불가능성 증가: 황여옥의 방해로 양재회는 더욱 어려워질 것입니다. 우연히 만난다 하더라도, 황여옥의 감시 때문에 자유롭게 사랑을 나눌 수 없을 것입니다.
- 강남홍의 복수심 증폭: 황여옥에게 억압받는 삶 속에서 강남홍은 복수심을 키워나갈 것입니다. 복수를 하거나, 처지를 비판하여 비극적인 결말을 맞이할 수도 있습니다.

2. 도망치다 붙잡힌 경우:

- 황여옥의 분노 폭발: 강남홍이 자신을 속이고 도망치려 했다는 사실에 분노하여 가혹한 처벌을 내릴 것입니다.
- 강남홍의 신분 변화: 도망치는 과정에서 강남홍의 신분이 노출될 수 있으며, 사회적으로 매장되거나 더욱 비참한 삶을 살게 될 수 있습니다.
- 양창곡과의 재회 가능성 감소: 붙잡힌 강남홍은 더욱 깊은 곳에 숨어야 하므로 재회는 더욱 어려워질 것입니다.
- 강남홍의 의지 꺾임: 끊임없는 도망과 붙잡힘을 반복하며 강남홍은 희망을 잃고 절망적인 삶을 살아가는 수도 있습니다.

위와 같이 학습자는 강남홍이 본래 내용과 달리 황여옥에게 구조되어 붙잡힌다면 이야기의 세부 내용이 어떻게 전개될 수 있는지에 대해 질문할 수 있다. 이에 대한 답변은 차후 RPG의 세부 내용 작성에 참고할 수 있을 것이다.

같은 질문에 대해 우선 클로바 X는 ‘황여옥의 강요, 재탈출 시도, 양창곡과의 이별, 재회와 복수, 해피엔딩’으로 제시했다. 살펴보면 ‘양창곡과의 이별’이나 ‘해피엔딩’은 각각 ‘황여옥의 강요’나 ‘재회와 복수’와 연결된 이야기라 독립된 서사 전개라 보기 어렵다. 학습자들은 산출된 내용을 살펴서 취사선택할 필요가 있다. 제미니가 산출한 내용은 ‘황여옥에 의해 건져진 경우’와 ‘도망치다 붙잡힌 경우’로 좀 더 범주화해서 답변을 제시했다. 여러 답변들 중 중복을 합쳐 고려하면 각각 인물들의 감정 심화, 강남홍의 신분 변화 등 실제적인 내용을 제시하기도 했다.

학습자 입장에서 만일 위의 세부분제 2-(2)에서 강남홍이 ①, ②도 아닌 다른 선택을 할 가능성은 없을지 의문을 제기할 수 있다. 작품의 원래 내용인 물에 빠진 후 도주, 필자의 예상인 다시 붙잡히는 내용도 아닌 더 다양한 경우의 이야기가 궁금할 수 있다. 따라서 기존 답변에 내용에 이어 “위의

경우에서 강남홍이 황여옥의 강요를 피할 다른 방법은 없었을까?”와 같은 질문을 AI에 한 결과 <표 3>과 같이 답변했다.

<표 3> 다변수 서사의 아이디어 점검을 위한 질문과 AI의 답변

질문: 위의 경우에서 강남홍이 황여옥의 강요를 피할 다른 방법은 없었을까?	
<클로바 X의 답변>	
<ul style="list-style-type: none">• 도움 요청: 친구나 가족, 혹은 다른 기생들에게 도움을 요청하여 위협으로부터 벗어날 방법을 찾을 수 있습니다.• 변신: 남자 옷을 입고 머리를 잘라 남자로 위장하거나, 다른 지역으로 도망쳐 새 신분을 얻을 수도 있습니다.• 도주: 연회를 베푸는 동안 몰래 도주할 수 있습니다. 근처에 미리 숨겨둔 말이나 마차를 타고 도망치거나, 다른 사람의 도움을 받아 다른 지역으로 이동할 수도 있습니다.• 협상: 황여옥에게 자신의 몸값을 지불하거나, 다른 조건을 제시하여 황여옥의 요구를 받아들일 수도 있습니다.• 자살: 이 경우, 그녀의 죽음은 양창국에게 큰 충격을 줄 것이며, 이야기는 비극적인 방향으로 전개 가능성이 높습니다.	
<제미나이의 답변>	
<ol style="list-style-type: none">1. 사회적 제약:<ul style="list-style-type: none">• 여성의 사회적 지위: 당시는 여성의 사회적 지위가 매우 낮았습니다. 기생은 더욱더 여성을 약자로 만들었고, 황여옥과 같은 권력자에게 저항하기는 매우 어려웠을 것입니다.• 법적 보호의 부재: 여성에 대한 법적 보호가 미비했기에 황여옥의 횡포에 법적 도움을 기대하기 어려웠을 것입니다.2. 인물의 한계:<ul style="list-style-type: none">• 강남홍의 신분: 기생이라는 신분은 강남홍에게 많은 제약을 가했을 것입니다. 사회적인 눈총을 받을 것을 두려워하거나, 황여옥에게 의존할 수밖에 없는 상황이었을 수 있습니다.• 황여옥의 권력: 황여옥은 지역의 유력자로서 강력한 권력을 가지고 있었기 때문에 함부로 대항하기 어려웠을 것입니다.3. 탈출 가능성:<ul style="list-style-type: none">• 외부의 도움: 양창국이나 다른 인물의 도움을 받아 탈출할 수 있었을지도 모릅니다. 하지만 양창국은 당시 과거 시험 준비 중이었고, 다른 인물이 있다면 왜 강남홍을 돕지 않았는지에 대한 설명이 필요합니다.• 자신의 재능 활용: 강남홍은 문장과 가무, 그리고 후에 익힌 무예 등 다양한 재능을 가지고 있었습니다. 이러한 재능을 이용하여 위기를 모면하거나, 새로운 길을 개척할 수 있었을지도 모릅니다.• 운명적인 만남: 우연한 기회에 다른 사람을 만나 도움을 받거나, 새로운 삶을 시작할 수 있었을지도 모릅니다.4. 다른 가능성:<ul style="list-style-type: none">• 황여옥의 변화: 황여옥이 강남홍의 진심을 깨닫고 태도를 바꿀 수도 있습니다. 하지만 이는 황여옥의 성격과 상황 설정에 따라 달라질 수 있습니다.• 사회적 변화: 당시 사회에 큰 변화가 일어나면서 강남홍이 새로운 기회를 얻을 수도 있습니다. 예를 들어, 전쟁이 일어나거나 새로운 정권이 들어서면서 사회 질서가 붕괴되고 강남홍이 자유를 얻을 수 있을지도 모릅니다.	

클로바 X는 ‘도움요청, 변신, 도주, 협상, 자살’을 제안했다. 변신이나 협상은 필자가 AI를 활용하기 전 작성한 ②에 비해 참신한 이야기 방향의 제안이라 생각된다. AI의 제안이 더 좋다고 판단할 경우 전체 세부 시나리오 작성 방향 또한 수정할 수 있다. 제미니는 작품 배경이 된 조선후기 역사적 상황을 고려한 답변을 제출하여 눈에 띈다. 당시 여성들의 지위나 신분적 한계를 고려하여 강남홍이 제한적인 선택을 할 수밖에 없었다고 하거나, 강남홍이 가진 기녀로서의 재능을 활용한 운명 개척, 두 사람의 지위가 역전될 만한 사회적 상황의 변화까지 아이디어로 제시하고 있어 고전소설을 당시 시대적 배경과 연결 지어 풍부하게 이해할 기회가 마련된다.

3. AI 산출물의 수정과 재구성을 통한 시나리오 완성

앞에서 주요 서사를 단계화하고, 다변수 서사로 구체화하는 과정에서 AI가 조인할 수 있음을 확인했다. 학습자는 이를 바탕으로 구체적인 RPG로의 장면별 시나리오 일부를 작성할 수 있다. 본절에서는 AI의 산출 내용을 참고하여 세부 내용 중 일부를 세부 시나리오로 재창작해 봄으로써 AI와의 협업을 통한 학습자의 활동 수행 가능성을 살펴보고자 한다.

앞서 제시한 <표 1>의 소주제 2는 양창곡과 강남홍의 이별과 시련 단계였다. 앞의 2절에서 AI와 대화하여 산출한 내용을 기반으로 하여, ‘(2) 강남홍은 황여옥의 겁박을 어떻게 피할까?’에서 두 선택지에 따라 달라지는 게임 내용을 구체적 장면 시나리오로 제시해보고자 한다. 먼저 2-(2)-① 실제 작품 줄거리대로 진행될 경우를 <표 4>와 같이 작성한다. 내용은 “①배 위의 연회에서 뛰어내린 후 손삼랑에 의해 구출되다”이다. 이는 작품의 실제 전개 방향에 충실히 진행될 경우 게임 화면에 제시될 장면을 구체화한 것이다. 특히 대사 부분을 AI와 협업하여 <표4>와 같이 완성할 수 있다.

〈표 4〉 장면별 시나리오 구체화 예시 (1)

S#: 1	장소: 배 위
발생조건	목표미션
강남홍이 황여옥의 연회에 참석하기 위해 배에 올라 탐	황여옥을 피해 물에 뛰어들기
장면(카메라 및 연출)	대사 (AI와의 협업)
강남홍이 힘이없이 배에 올라타고, 황여옥과 짧은 대화 후 물에 빠진다.	황공: 강남홍, 나의 아름다운 여인이여, 오늘 밤 그대의 아름다움을 만끽하게 해주겠소. 강남홍: 감사하지만, 저는 이미 마음속에 품은 분이 있습니다. 황공: 흥, 기생 주제에 무슨... 내 손아귀에서 벗어날 수 있을 것 같으나! 강남홍: 차라리 이 물에 몸을 던지겠습니다! ¹⁵⁾

↓

S#: 2	장소: 또다른 배 위
발생조건	목표미션
강남홍이 뛰어내린 후 손삼랑에 의해 구출	정신 차린 후 손삼랑과 함께 멀리 도망치기
장면(카메라 및 연출)	대사 (AI와의 협업)
배에서 갑작스레 뛰어내린 강남홍을 배 아래 숨어 있던 손삼랑이 구출, 멀리 헤엄쳐서 어떤 배 위에 오름	손삼랑: 아씨, 정신 처리세요! 큰일 납니다! 강남홍: 여기는... 어디죠? 저는... 어찌다... 손삼랑: 윤소저 마님께서 아씨를 구하라고 저를 보내셨어요. 아씨, 이대로는 위험합니다. 일단 이 배를 따라 어디로든 가 보아요. 황공의 손길이 미치지 않을 최대한 먼 곳으로요. ¹⁶⁾

다음으로 2-(2)-② 실제 작품 줄거리와는 다른 방향으로 진행될 경우를 〈표 5〉와 같이 작성해 본다. 내용은 “②배 위에서 뛰어내렸으나 다시 붙잡

- 15) 제미나이의 답변으로 구성하였다.
- 16) 제미나이의 답변을 일부 수정하여 구성하였다. 손삼랑과 강남홍은 우연히 탈탈국의 도착한 것이다. 따라서 손삼랑이 본래 탈탈국의 백운도사를 알고 있는 것처럼 AI가 답변한 내용을 수정하였다. 기존에 AI가 답변한 내용은 “아씨, 이대로는 위험합니다. 저와 함께 탈탈국으로 가세요. 그곳이라면 황공의 손길이 미치지 않을 겁니다.”였다.

혀 황여옥에게 끌려가다”이며, 여기서 <표 2>에서 제시된 클로바 X의 답변을 참고하여, “강남홍이 황여옥에게 다시 붙잡혔으나 남장 후 재탈출을 시도하다”로 수정, 구체화하여 작성 후 이 부분에 대한 S#3의 대사를 AI에 요청하여 완성하였다.

<표 5> 장면별 시나리오 구체화 예시 (2)

S#: 1 - <표 3>의 S#: 1과 동일함.	
↓	
S#: 2	장소: 황여옥의 집
발생조건	목표미션
물에 빠진 후 바로 구출된 강남홍이 황여옥 집에서 깨어남.	분노한 황여옥을 진정시키기
장면(카메라 및 연출)	대사(필자가 작성)
분노한 황여옥과 그 앞에 꿇어 었은 강남홍의 모습	<p>황여옥: 네가 감히 나를 피해 도망치다니, 용서할 수 없다!</p> <p>강남홍: 제가 잘못 생각했네요. 당신 뜻대로 하겠어요</p> <p>황여옥: 진작 그럴 것이지! 내가 너를 세상에서 가장 행복한 여자로 만들어 줄 것이다.</p>
↓	
S#: 3	장소: 황여옥의 집 뒷문 앞
발생조건	목표미션
황여옥 남자종의 도움으로 뒷문까지 도착함.	남장 후 황여옥의 집 무사히 빠져 나가기
장면(카메라 및 연출)	대사 (AI와의 협업)
황여옥의 집 뒷문 앞에서 두 사람이 대화를 나눈다. 강남홍은 남자 옷을 입어 남장한 상태다.	<p>부하: 아씨, 저를 따라오세요. 뒷문으로 안내해 드리겠습니다.</p> <p>강남홍: 정말 고마워요. 당신 덕분에 탈출할 수 있겠어요.</p> <p>부하: 아닙니다. 저는 예전부터 아씨를 존경해왔습니다.</p> <p>아씨가 이런 곤경에 처한 것을 보고만 있을 수 없었습니다.</p> <p>강남홍: 당신의 도움에 정말 감사드립니다. 언젠가 이 은혜를 꼭 갚겠습니다.</p> <p>부하: 그런 말씀 마세요. 저는 그저 아씨가 자유롭게 살기를 바랄 뿐입니다.¹⁷⁾</p>

17) 대사 부분을 클로바 X의 도움을 받아 완성했다.

앞의 <표 4>, <표 5>에 제시한 RPG의 장면별 시나리오 요소인 ‘발생조건, 목표미션, 장면, 대사’의 각 항목을 모두 AI의 도움 혹은 답변으로 작성하는 것이 가능함을 확인할 수 있다. 그러나 ‘발생조건, 목표미션, 장면’은 작품 내용의 재정리 수준에 해당하는 서술이므로 학습자들이 직접 하도록 하는 것이 좋다. 만에 하나 학습자들에게 할당된 장면이 많아서 학습 부담이 커질 경우 AI의 도움을 받는 부분에 대해 교수·학습 계획 안에서 조정이나 안내가 가능하다. 반면에, 대사는 비교적 창의성이 요구되는 작업이라 학습자들이 모두 구성하기에는 시간 소요가 많이 드는 편이다. 따라서 학습자가 AI의 도움을 일부 받을 수 있도록 안내하는 것이 좋다. 그러나 이 또한 하나가 아닌 둘 이상의 AI 도구에 요청하고 결과물을 상호 비교한 후 최종 작성에 참고한다면 그 과정에서 학습자들의 비판적·창의적 사고력 향상을 유도할 수 있을 것이다.

IV. 맺음말

본 연구는 2022 개정 국어과, 문학과 교육과정의 변화에 맞는 고전소설 교육의 한 방안으로서, 교육을 목적으로 한 고전소설 옥루몽의 RPG 게임 시나리오 변환 활동 구성 방안을 중점적으로 논의해 보았다. 이 과정에서 AI의 도움을 받아 학습자들이 창작의 부담을 덜고 여러 도움과 흥미를 얻을 수 있는 교육방안을 설계하고, 실제로 AI와 협업하여 학습자의 입장에서 예시작 일부를 창작해 봄으로써 이의 실행 가능성을 살펴보았다.

이를 실제 수업에 적용할 경우 PBL 수업 모형을 적용하여 진행하는 것을 제안한다. PBL은 학습자의 맥락과 환경에 맞는 문제를 제시하고, 학습자들이 이를 해결하기 위한 자료 수집과 역할 분담을 거쳐 결과물을 총합하고, 발표 후 성찰하는 것을 단계화한 수업 모형이다. 본 연구에서 제안한 교육방

안은 협력 학습이 아니더라도 AI 활용 정도에 따라 개별 학습자도 수행이 가능하다는 장점이 있다. 그러나 최종 결과물은 다양한 학습자들의 상호 소통 후 결과물일 때 더욱 풍부한 내용이 될 것이고, 또 그 과정에서 학습자 간의 의견 교환이 활발하게 일어날 수 있을 것이다. AI 도구 활용 없이도 가능한 학습이지만, 만약 활용한다면 개별 학습자의 한계나 교실 수업의 시공간적 한계와 함께 현행 교육과정에서 강조하는 디지털·미디어 역량 함양을 꾀할 수 있다. 또한 문제해결 경험을 통한 비판적·창의적 사고 역량 및 협업을 통한 공동체·대인관계 역량과 의사소통 역량 등 현행 교육과정이 제시하고 있는 다양한 역량 함양을 기대할 수 있다.

본 연구에서 실제 창작한 예시작의 일부를 AI와 협업하여 작성할 때 무료 버전을 활용했다. 학습자별로 유료, 무료의 접근사정이 다를 것이므로 최대한 무료 버전으로 손쉽게 활용할 수 있는 방향으로 설계하는 것이 좋다고 판단된다. 유료 버전이 답변의 질과 깊이가 더 나을 것이라 예상되지만 실제 활용한 결과 무료버전에서 큰 불편을 느끼지 못했다. 간혹 내용을 잘 모르거나 오독하여 제시하는 경우가 있었는데, 이 경우 학습자의 사실 검증 노력이나 비판적 사고력을 펼칠 기회로 생각하여 평가기준으로 사전 안내하는 등 이를 교수자가 적절히 활용할 수 있다.

무엇보다 이와 같은 작품의 수용과 생산 활동이 활발히 이루어지려면 학습자가 작품의 내용을 섬세하게 이해하고 이에 대한 자신의 반응을 명료화하는 과정이 필수적이다. 모둠 및 협업 학습을 통해 재창작 활동을 하려면 작품 감상에 대한 전반적인 합의 과정 도출 또한 필요하다. 이와 같은 수업이 효과를 거두려면, 인물 중심 서사 속 인물의 가치판단과 행동의 장면에 대한 개별 학습자의 수용과 감상들이 명료화되고 학습자 간 적절한 협의를 도출할 수 있는 활동이 먼저 진행되어야 할 것이다.

본 연구는 개정 교육과정의 변화에 따른 새로운 고전소설 교육방안을 제시했다는 의의가 있다. 그러나 지면의 한계로 교육방안을 설계와 제언에서 논의를 마무리하게 되었다. 차후 후속 연구를 실시하여 중등학교 교실 수

업이나 강의실에서 학습자들을 상대로 본 연구에서 제안한 교육방안을 실행하고, 이후 학습자들의 결과물과 소감을 취합할 예정이다. 이를 바탕으로 본 연구에서 제안한 교육방안의 교육적 실효성을 추가로 논의하고자 한다.

* 본 논문은 2025.01.31. 투고되었으며, 2025.02.11. 심사가 시작되어 2025.03.10. 심사가 종료되었음.

참고문헌

- 강동훈(2023), 「챗지피티(ChatGPT)의 등장과 국어교육의 대응」, 『국어문학』 82, 469-496.
- 교육부(2015), 『국어과 교육과정(제2015-74호)』, 세종: 교육부.
- 교육부(2022), 『국어과 교육과정(제2022-33호)』, 세종: 교육부.
- 김정남·김정현(2018), 『게임의 운명을 결정하는 기획과 시나리오』, 서울: e비즈박스.
- 김종철(1990), 「『옥루몽』의 대중성과 진지성」, 『한국학보』 16(4), 4022-4046.
- 김지혜(2016), 「『옥루몽』을 통해 본 한국 전통 대화의 원리 및 교육적 함의」, 『고전문학과 교육』 31, 241-268.
- 노대원(2024), 「소설 가르치는 로봇—생성 AI를 활용한 문학교육 교수·학습 전략과 사례」, 『비평문학』 90, 35-65.
- 배문규(2024. 2. 27.), 하이퍼클로바X, 챗GPT·제미니보다 한국어 이해력 높았다, 경향신문, 검색일자 2025. 1. 30., 사이트 주소 <https://m.khan.co.kr/article/202402272126005/>amp.
- 서보호(2024), 「AI를 활용한 소설 교육 방안 연구—소설에 대한 매체 및 장르 바뀌쓰기를 중심으로」, 『비평문학』 94, 145-172.
- 신봉진(2012), 「고전문학 작품의 활용을 통한 인성교육 방안 탐구: 『옥루몽』 양창곡의 인물형을 중심으로」, 『인문학논총』 12(1), 35-68.
- 신향화(2009), 「『옥루몽』 소고—강남홍 인물 분석을 중심으로」, 『한국문예비평연구』 30, 353-372.
- 유진현(2020), 「인공지능 시대의 문학교육을 위한 시론(試論)」, 『문학교육학』 68, 119-153.
- 유해인(2022), 「19세기 여성 하위주체 강남홍의 열의 재전유와 그 의의」, 『어문논집』 99, 79-104.
- 이상우(2012), 『게임, 게이머, 플레이: 인문학으로 읽는 게임』, 서울: 자음과 모음.
- 이인화(2023), 「‘역량 함양을 위한 교육과정’으로서 2022 개정 국어과 교육과정 문학 영역의 점검」, 『새국어교육』 134, 55-95.
- 정보배(2024), 「다매체 시대 고전소설 교육의 방향 모색 -허생전과 RPG의 결합」, 『국어문학』 86, 157-184.
- 정선희(2023), 「대학 전공교육으로서의 고전소설 수업 방안 연구」, 『한국고전연구』 61, 67-89.
- 조광국(2012), 「문학 교과에서 고전대하소설의 활용—〈옥루몽〉, 〈하진양문록〉, 〈유효공선행록〉을 중심으로—」, 『문학교육학』 38, 365-391.
- 조남기(2008), 「『옥루몽』의 대중적 성취와 그 주제의식 연구」, 『어문학보』 36, 139-161.
- 조형주(2015. 1. 14.), 가장 믿을만한 AI 모델은?...1~3위 제미니, 4위 클로드 3.5 소네트, 5위 GPT-4o, AI포스트, 검색일자 2025. 1. 30., 사이트 주소 <https://www.aipostkorea.com/news/articleViewAmp.html?idxno=5675>.
- 차용주(1981), 『옥루몽 연구』, 서울: 형설출판사.

차용주(1990), 「구운몽과 옥루몽의 세계」, 한국고전소설편찬위원회, 『한국고전소설론』, 서울: 새문사.

최지연(2004), 「『옥루몽』의 여성 인물 형상화와 그 의미」, 『한국고전연구』 10, 65-96.

홍래성·윤정안(2023), 「인공지능 시대의 리터러시에 관한 시론적 탐색」, 『비평문학』 89, 53-85.

AI를 활용한 고전소설의 ‘수용과 생산’ 교육 — 〈옥루몽〉과 RPG의 결합

최일범 · 정보배

본 연구는 2022 개정 국어과, 문학과 교육과정의 변화에 맞는 고전소설 교육의 한 방안으로서 고전소설 〈옥루몽〉의 RPG 게임 시나리오 변환 교육 방안을 설계하고, 제안했다. 이 과정에서 AI의 도움을 받아 학습자들이 창작의 부담을 덜고 여러 도움과 흥미를 얻을 수 있도록 설계하였고, 실제로 AI와 협업하여 본 연구에서 예시작 일부를 창작해 봄으로써 이의 실행 가능성을 살펴보았다. 이러한 교육 방안이 실제로 교육 현장에서 실행된다면 학습자들이 작품의 창의적 해석과 장르 변환 과정에서의 문제해결 경험을 통해 비판적·창의적 사고 역량을 함양할 수 있고, AI 도구 사용과 관련된 디지털·미디어 역량을 함양할 수 있으며, 협업 과정에서 공동체·대인관계 역량과 의사소통 역량 함양 등 현행 교육과정이 제시하는 다양한 역량 함양을 기대할 수 있다.

핵심어 〈옥루몽〉, 고전소설 교육, RPG, AI, 2022 개정 국어과 교육과정, 역량 중심 문학교육

Education on ‘Reception and Production’ of Korean classical novels using AI — the combination of 〈Okrumong〉 and RPG

Cui Yifan · Jeong Bobae

This study designed and proposed an educational plan for the conversion of classical novel 〈Okrumong〉's RPG game scenario as a way to adapt to the 2022 revised Korean language department, literature, and curriculum. With the help of AI in this process, it was designed to help learners ease the burden of creation and gain various help and interest. In fact, we examined its feasibility by collaborating with AI to create some of the preliminary works in this study. If these educational plans are actually implemented in the educational field, learners will be able to cultivate the various competencies emphasized in the current curriculum.

KEYWORDS 〈Okrumong〉, classical novel education, RPG, AI, 2022 revised Korean language course, competency-oriented literature education