JDCS
디지털콘텐츠학회논문지
Journal of Digital Contents Society
Vol. 27, No. 10, pp. 3051-3061, Oct. 2026

Check for updates

생성형 인공지능 프롬프트·컨텍스트·하네스 엔지니어링을 활용한 웹소설 창작 교육 사례연구

변 문 경[1] · 김 장 현[2*]
[1]성균관대학교 인공지능융합학과 박사과정 수료 [2]성균관대학교 글로벌융합학부 교수

Case Study of Web Novel Writing Education Using Generative AI Prompt, Context, and Harness Engineering

Moon-Kyoung Byun[1] · Jang-Hyun Kim[2*]

[1]Completed Doctoral Coursework, Department of Applied Artificial Intelligence, Sungkyunkwan University, Seoul 03063, Korea
[2]Professor, Global Convergence College, Sungkyunkwan University, Seoul 03063, Korea

[요 약]

본 연구는 Gen AI를 활용한 웹소설 창작 교육 사례를 프롬프트·컨텍스트·하네스라는 세 층위 엔지니어링 관점에서 분석한 탐색적 단일 사례연구이다. 연구 대상은 2026년 4월 8일부터 5월 16일까지 충북콘텐츠코리아랩에서 운영된 「생성형 AI를 활용한 웹소설 창작 교육」이다. 연구 결과, 프롬프트 학습에 집중되어 온 기존 Gen AI 창작 교육과 달리 본 사례는 자료 적재·맥락 관리·검증 절차·플랫폼 게시를 포함하는 시스템 설계 교육으로 확장되어 있었으며, 저작권 안전성은 5차시 전반에 분산 배치된 검증 절차로 다루어졌다. 본 연구는 초보 창작자 대상 Gen AI 창작 교육이 프롬프트 학습을 넘어 컨텍스트·하네스 단위의 시스템 설계 교육으로 확장될 필요가 있음을 확인하고, 저작권 안전성을 고려한 원천스토리 창작·출판 교육 모형 설계에 초기 시사점을 제공한다.

[Abstract]

This exploratory single-case study analyzes a generative AI (Gen AI)-based web novel writing education program through the three-tier engineering lens of prompt, context, and harness. Specifically, the case of the “Generative AI-Based Web Novel Writing Education” program—operated by the Chungbuk Content Korea Lab from April 8 to May 16, 2026—is examined. The analysis shows that, unlike prior Gen AI creative-writing education centered primarily on prompt training, this case extended into system-level instruction encompassing context loading, context management, verification procedures, and platform publication, with copyright safety addressed through verification steps distributed across all five sessions. This study confirms that Gen AI-based creative-writing education for novice writers needs to extend beyond prompt training toward system-level instruction at the context and harness levels, and it offers preliminary implications for designing a copyright-aware education model for original story creation and publication.

색인어 : 생성형 AI, 프롬프트 엔지니어링, 컨텍스트 엔지니어링, 하네스 엔지니어링, 웹소설 창작 교육
Keyword : Generative AI, Prompt Engineering, Context Engineering, Harness Engineering, Web Novel Writing Education

http://dx.doi.org/10.9728/dcs.2026.27.10.3051

This is an Open Access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-CommercialLicense(http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0/) which permits unrestricted non-commercial use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

Received 13 July 2026; **Revised** 13 August 2026
Accepted 24 August 2026

***Corresponding Author; Jang-Hyun Kim**

E-mail: alohakim@skku.edu

Ⅰ. 서 론

2022년 11월 ChatGPT의 공개 이후 생성형 인공지능(Generative AI, 이하 Gen AI)은 창작 보조 도구로 활발하게 사용되고 있지만, 사용 방식에 따라서 현행 저작권법상 저작권을 인정받기 어려운 것이 현실이다[1],[2]. 더구나 작가들에게 법적·제도적인 문제보다 더 부담스럽게 여기는 것은 AI 활용 창작물이라는 점을 드러냈을 때 독자들에게 받는 비난이다. 송이수[3]의 보도에 따르면, AI 활용 사실이 드러난 작품에 독자들이 별점 1점으로 항의하여 일부 작품이 연재 중단에 이르기도 하였다. 현재 대표적인 웹소설 플랫폼들은 공모전 제출 시 Gen AI 활용을 명시적으로 금지하고 있다. 이처럼 저작권 불인정과 유통 제한 등 제도적·사회통념적 한계가 존재함에도 불구하고, 기성 작가들 중 일부는 Gen AI를 창작에 적극적으로 활용하고 있음을 잇따라 공표하고 있다.

황석영 작가[4]는 2025년 12월 출간한 신작 장편소설 「할매」에서 “600년 된 팽나무, 시대 배경, 구성 방법 등 대여섯 가지 요소를 입력해 놓고 인공지능과 대화를 나누었다”며 ChatGPT를 “창작 조수”로 활용한 사실을 출간 기자간담회와 유튜브 인터뷰를 통해 공식화하였다. 또한 넷플릭스 드라마 「중증외상센터」의 원작자이자 메디컬 웹소설 전문 작가인 한산이가(이낙준)[5]도 2025년 인하대학교 초청 강연과 세바시(Sebasi)[6] 강연에서 “AI는 자료조사, 특정 장면 묘사, 전문 용어 확인 등 시간이 오래 걸리는 작업을 대신해 창작의 효율성을 극대화하며, 기술적 ‘How’는 AI의 도움을 받을 수 있지만 ‘What’과 ‘Why’는 여전히 인간의 고유한 영역”임을 강조하기도 하였다.

판타지 웹소설 「시간을 달리는 소설가」의 작가 피아조아 역시 “작가의 경험과 역량 부족으로 데이트 코스와 남녀 간의 연애 심리에 관해서는 AI의 도움을 받고 있다”고 연재 플랫폼에 공지하였으며[7], SF 앤솔로지 『매니페스토』의 7인 작가들은 ChatGPT와의 「협업 일지」를 부록에 수록한 바 있다[8]. 정세랑·문지혁 등 순문학 작가도 자료 조사 단계에서 Gen AI를 도구로 활용하고 있음을 공개적으로 밝혔다[9]. 이렇게 기성 작가들이 Gen AI 활용 사실을 적극적으로 밝히면서 창작에서의 Gen AI 활용은 점차 보편화되고 있으며, 이에 따라 관련 교육에 대한 창작자들의 요구도 커지고 있다.

송이수[3]는 Gen AI를 사용해 본 작가들이 장편 서사 전반에 걸친 일관성 붕괴, 중반 이후 캐릭터 특성·세계관 규칙의 자기모순, 사실관계에 부합하지 않는 환각(hallucination) 생성, AI 특유의 문체 노출 등을 경험하고 있다고 보도하였다. Li 외[10]는 2,000개 프롬프트를 활용한 ConStory-Bench 벤치마크 실험에서 LLM 기반 장편 서사가 사실적·시간적 차원의 일관성 오류를 가장 빈번히 일으키며 그 오류가 서사의 중반부에 집중된다는 점을 실증한 바 있다. 이러한 한계는 단발적 지시문 수준의 프롬프트 엔지니어링만으로는 해결되기 어렵다. 실제로 Yi 외[11]는 동일한 문제를 RAG와 동적 상태 추적을 결합한 SCORE 프레임워크, 즉 프롬프트를 넘어선 시스템 층위의 접근으로 완화할 수 있음을 시사한 바 있다. 이에 본 연구자는 이들 연구[10],[11]를 근거로 Gen AI를 활용한 창작 교육에 대해 세 가지 목표를 설정하였다.

첫째, 모델로부터 일관된 품질의 결과물을 끌어내는 프롬프트 설계 능력의 함양이다[12]-[14]. 둘째, 작품의 세계관·캐릭터·플롯이라는 방대한 정보를 일관되게 모델 앞에 놓을 수 있도록 자료를 조립하는 컨텍스트 관리 능력이다[15],[16]. 셋째, 저작권이 보호받을 수 있는 형태로 인간의 창작적 기여를 증명하고 검증하는 하네스 설계 능력이다[17],[18]. 이 세 층위는 점진적 포함 관계에 있다.

이러한 목표 설정을 토대로 Gen AI를 활용한 창작에서 프롬프트·컨텍스트·하네스의 능력으로 창작자의 창작 결과물이 고도화되도록 교육 목표와 커리큘럼을 설계하였고, 이를 토대로 2026년 4~5월 (재)청주시문화산업진흥재단 충북콘텐츠코리아랩(이하 충북CKL)과 함께 「생성형 AI를 활용한 웹소설 창작 교육[입문반]」을 운영하기로 하였다. 참여한 초보 창작자들은 5주간 강사가 직접 설계한 강의 워크북과 프롬프트·컨텍스트·하네스 체험을 포함한 커리큘럼에 따라 기획·집필·고도화·연재·발표의 5단계 워크플로우를 실습하였으며, 교육 종료 후 참여자들을 대상으로 객관식 및 주관식 설문을 수집하여 분석하였다.

본 연구는 단일 사례연구(single case study)[19]의 형태를 취하되, 강의자료·실습 워크북·플랫폼 산출물을 다층 자료원으로 분석하고, 교육 종료 직후 수료자를 대상으로 실시한 사후 설문(N=22)의 자기보고 자료 및 개방형 응답을 함께 분석하였다. 연구 문제 1~3은 교육과정의 설계와 산출물에 대한 문헌·산출물 분석으로 접근하고, 연구 문제 4는 사후 설문 분석으로 접근한다. 본 연구의 결과는 초보 창작자를 위한 Gen AI 활용 창작 교육의 사례 기반 교육 프레임워크 설계에 초기 시사점을 제공할 수 있을 것이다. 이러한 연구 목적을 달성하기 위해 다음의 연구 문제를 설정하였다.

연구 문제 1. 충북CKL AI 웹소설 창작과정은 프롬프트·컨텍스트·하네스의 세 층위를 어떻게 단계별로 분배·통합하고 있는가?

연구 문제 2. 본 교육과정에서 초보 창작자의 저작권 안전성은 어떤 단계에서 어떤 도구·절차로 확보되고 있는가?

연구 문제 3. 본 교육 사례로부터 Gen AI 활용 창작 교육을 위한 프레임워크의 구성요소를 어떻게 도출할 수 있는가?

연구 문제 4. 교육 종료 후 참여자가 인식한 프롬프트·컨텍스트·하네스 자기효능감, 저작권 인식, 출판 의도는 어떠한 양상으로 나타나는가?

Ⅱ. 이론적 배경

모델의 실제 산출물은 ① 사용자가 어떻게 지시하는가, ②

모델이 어떤 정보를 참조할 수 있는 상태에 놓이는가, ③ 모델과 사용자를 매개하는 시스템이 어떻게 설계되어 있는가에 의해 동시에 결정된다. 이에 본 연구는 이 세 층위를 각각 프롬프트(prompt), 컨텍스트(context), 하네스(harness)로 구분하여 정의하고, 초보 창작자가 저작권이 안전한 원천 스토리를 안정적으로 생성하기 위한 표준화 기술의 이론적 토대로 삼는다. 본 연구에서 차용한 컨텍스트·하네스 엔지니어링 개념은 본래 대규모 언어모델의 성능 최적화[15],[16]나 자율 에이전트의 도구 호출·실행 인프라[17],[18]를 겨냥한 산업·기술 담론에서 발전된 것이다.

최근 3~5년 사이의 관련 문헌은 세 층위 중 주로 단일 층위에 초점을 두어 왔다. 프롬프트 층위에서는 프롬프팅 기법의 체계적 정리[13],[14]와 창의적 글쓰기 도구로서의 프롬프팅 탐구[12]가 이루어졌고, 컨텍스트 층위에서는 대규모 언어모델의 성능 최적화를 위한 컨텍스트 엔지니어링 논의[15],[16]가, 하네스 층위에서는 자율 에이전트의 실행 인프라 담론[17],[18]이 발전하였다. 창작물 평가 측면에서는 황효현[20]이 ChatGPT 4.0 창작 동화와 인간 작가 동화의 서사적 완성도를 비교하여, AI 창작물이 구조적 안정성에 비해 감정 표현과 서사적 몰입에서 한계를 보이며 인간-AI 협력 창작 구조가 필요함을 확인한 바 있다. 그러나 이들 문헌은 각각 특정 층위의 기법 또는 모델 성능·창작물 품질에 초점을 두고 있어, 세 층위를 창작 '교육과정 설계'의 관점에서 통합적으로 분석한 연구는 확인하기 어렵다. 본 연구의 연구 문제는 바로 이 간극, 즉 프롬프트 학습을 넘어 컨텍스트·하네스 층위까지 포괄하는 교육 설계가 실제 교육 사례에서 어떻게 구현되고 어떤 학습자 인식을 산출하는지를 규명할 필요성에서 도출되었다.

한편 본 연구가 참조한 문헌에는 학술 논문 외에 정부·기관 지침[1],[2], 언론 보도·플랫폼 공지·강연 자료[3]-[9], 기업 기술 문서[17],[18]가 포함되어 있다. 이 중 기관 지침과 언론 보도 등은 제도와 현황에 대한 사실 근거로만 활용하였고, 이론적 논거는 동료심사를 거친 학술 문헌에 근거하였다. 또한 컨텍스트·하네스 엔지니어링은 비교적 최근에 제안되어 학술적 정착 이전 단계에 있는 개념이므로, 본 연구에서는 그 적용 범위를 '창작 교육과정의 분석 틀'로 한정하고 개념 자체의 일반화 가능성에 대한 판단은 유보한다.

2-1 프롬프트(Prompt)

'프롬프트'는 본래 연극에서 배우에게 대사를 일러주는 장치를 가리키는 용어였으며, 컴퓨팅 분야에서는 사용자가 명령을 입력하도록 시스템이 요청하는 신호를 의미한다. 본 연구에서 '프롬프트'는 "단일 추론 단위에서 Gen AI 모델에게 입력되는 지시 텍스트로서, 역할(role), 과제(task), 입력 데이터(input), 출력 형식(output format)의 네 요소를 포함하여 구성된 자연어 명령"이다[15],[21].

2-2 컨텍스트(Context)

Dey[22]는 컨텍스트를 "어떤 개체(entity)의 상황을 특징짓는 데 사용할 수 있는 모든 정보"로 정의하였다. 본 연구에서 "컨텍스트"는 "한 번의 추론에서 모델 앞에 놓이는 모든 정보의 집합으로서, 시스템 지시, 사용자 프롬프트, 첨부 문서(작품 바이블, 캐릭터 시트, 플롯 등), 직전 대화 이력 등을 포함한다." 본 사례에서는 Claude Project나 NotebookLM에 통합 마스터 파일로 업로드한 기획안과 본문 자료, 프롬프트를 의미하며 이는 정보 컨텍스트의 실측 단위가 된다.

2-3 하네스(Harness)

'하네스'는 고대 프랑스어 harneis("말의 마구, 갑옷")에서 유래한 단어로, "어떤 대상을 감싸고 통제하여 유용한 작업을 수행하도록 만드는 장치"라는 뜻이다. 본 연구에서 '하네스'란 "프롬프트 구성, 컨텍스트 조립, 도구 호출, 출력 검증을 포함한 전체 파이프라인을 운영하는 시스템 층위로서, 단계별 템플릿 카탈로그·자료 적재 규약·검증 체크리스트·플랫폼 게시 절차를 모두 포괄한다." 본 사례에서는 24대 흥행예측 변수, 저작권 등록 워크플로우, 러버블을 이용한 웹소설 쓰기 에이전트 만들기를 하네스의 실측 단위로 삼는다[17].

창작 교육의 맥락에서 하네스는 '인간의 창작적 기여를 절차적으로 증명·보호하는 검증·게시 파이프라인'으로 교육한다. 이러한 재정의는 저작권 안전성까지 교육과정에 포함한다는 본 연구 고유의 목표에서 비롯된 것이다. 이에 단순한 프롬프트 제공을 넘어 컨텍스트·하네스 층위의 시스템 설계를 목표로 삼는다. 이상에서 검토한 세 개념의 조작적 정의와 분석틀은 연구방법의 일부로서 Ⅲ장 3-1절에 종합하여 제시한다.

표 1. 프롬프트·컨텍스트·하네스의 조작적 정의와 실측 단위
Table 1. Operational definitions of prompt, context, and harness with case-level measurable units

Layer	Operational definition	Measurable units in this case
Prompt	A natural-language instruction composed of four elements: role, task, input, and output format.	Eight-step planning guide; character-sheet prompt; 10-episode plot + cliffhanger prompt; 24-predictor evaluation prompt
Context	The set of all information placed before the model in a single inference (system, prompt, documents, history).	NotebookLM integrated master file ("my_work_bible.docx"); Clova Note speech-to-text material; keyword tree; benchmark-success structural analyses
Harness	The system layer integrating prompt, context, tools, and verification	Claude; 24-predictor checklist; copyright-registration workflow; AI-Assisted/Generated disclosure; Claude-specific upload procedures

Ⅲ. 연구의 맥락과 방법론

3-1 분석틀과 조작적 정의

본 연구는 Ⅱ장에서 검토한 개념적 배경을 종합하여 다음과 같이 분석틀을 설정하였다. 충북CKL 5차시 교육과정을 이 세 층위의 분석 틀에 따라 추출하면 실측 가능한 Gen AI 창작 교육 프레임워크의 구성요소가 되며, 세 개념의 점진적 포함 관계와 조작적 정의, 실측 단위는 표 1에 정리하였다.

3-2 교육 개요

교육명은 「생성형 AI를 활용한 웹소설 창작 교육[입문반]」이며, 기간은 2026년 4월 8일(수)부터 5월 16일(토)까지로, 평일반(매주 수요일 19:00~22:00)과 주말반(매주 토요일 10:00~13:00) 총 2개 반이 동시에 운영되었다. 회차당 3시간, 총 5회차(15시간) 구성이며, 교육 장소는 충북CKL 메이커스 스튜디오이다.

교육에 사용된 도구는 주로 Claude였고, 1개월간의 유료 크레딧을 모든 교육생에게 제공하였다. 그 외 NotebookLM, ChatGPT, Gemini도 보조적으로 사용할 수 있었지만, 별도의 크레딧은 제공하지 않았다. 모집 대상은 충청북도 내 거주민 만 18세 이상으로 웹소설 창작에 관심이 있거나 본인의 스토리 콘텐츠를 보유한 창작자였으며, 모집 인원은 총 40명(평일과 주말반 각 20명)이었다. 선정은 신청 동기 및 향후 활용 계획(30점)과 웹소설 창작 역량(20점)을 합산한 총점 50점 기준 자체 서류심사를 통해 이루어졌다. 5차시 교육과정은 이해→기획→집필·고도화→연재·OSMU→발표·확산의 5단계 로드맵을 따른다. 각 회차의 세부 주제는 표 2와 같다.

3-3 교육 참여자 특성

교육에 참여한 40명의 수강생의 일부는 공모 단계에서 5,000자 이내의 창작 원고를 선택 제출하였으며, 신청 동기와 향후 콘텐츠 활용 계획의 구체성을 함께 평가받았다. 참여자들은 모두 웹소설 또는 일반 소설 집필에 관심을 가지고 있는 초보 작가군이며, 본 교육은 이들의 기존 창작물을 Gen AI를 활용하여 2차 창작물로 출판하는 것을 1차 목표로 삼는다.

3-4 연구 설계와 분석 방법

본 연구는 Yin[19]이 제시한 단일 사례연구(single case study) 설계를 채택한다. 단일 사례연구는 특정 현상의 맥락(context)이 그 현상 자체와 분리되기 어려울 때, 또한 사례가 이론적으로 흥미로운 대표 사례(extreme case)이거나 본보기 사례(exemplary case)일 때 쓰이는 연구 방법이다.

본 사례는 (1) 국내 Gen AI 활용 웹소설 창작 교육 중 5차시·15시간이라는 비교적 표준화된 분량을 갖춘 공공 교육과정이며, (2) 강사가 자체 개발한 강의 워크북(4종)을 통해 프롬프트·컨텍스트·하네스의 세 층위를 모두 다룬다는 점에서 대표 사례로서 자격을 갖는다. 분석 단위는 회차(session), 단계(step), 도구(tool), 산출물(artifact)의 4단위이며, 각 단위가 프롬프트·컨텍스트·하네스 중 어느 층위에 해당하는지를 코딩한다. 결과 분석은 다음 5단계로 진행된다. ① 공고문 및 개발한 워크북을 정독하고 사실관계 정리. ② 5차시 회차별로 등장하는 모든 도구·산출물·프롬프트를 리스트화. ③ 각 항목을 표 1의 조작적 정의에 따라 프롬프트·컨텍스트·하네스로 분류. ④ 각 층위 내부에서의 단계별 흐름(workflow)을 도식화. ⑤ 저작권 안전성 관점에서 인간의 창작적 기여를 증명하는 절차가 어떤 층위에 위치하는지 매핑하는 것이다. 사후 설문과 관련한 절차는 다음과 같다. 설문은 평일반·주말반 5차시 종료 직후 온라인 설문(Google Forms)으로 익명 실시되었으며, 객관식 23문항은 5점 리커트 척도(1점=전혀 그렇지 않다, 5점=매우 그렇다), 개방형 13문항은 자유 기술 방식으로 수집하였다. 영역별 합성 점수는 해당 영역 문항 응답의 단순 평균으로 산출하였고, 문항 내적 일관성은 Cronbach's α로 검토하였다. 본 연구는 탐색적 단일 사례연

표 2. 충북CKL 「생성형 AI 활용 웹소설 창작 교육 [입문반]」 5차시 교육과정

Table 2. Curriculum of the five-session Chungbuk CKL Web Novel Writing Course

S	Date (Wd/Wk)	Theme	Detailed content
1	8 Apr / 11 Apr	Understanding AI-assisted story creation	(a) Latest AI writing trends and AI-using creators; (b) prerequisites for copyrighted story creation; (c) platform-specific story trends; (d) using the AI creation platform
2	15 Apr / 18 Apr	AI-assisted story planning and idea discovery	(a) Reviewing strong planning samples; (b) finding stories one can write well; (c) feeding one's own data to the AI; (d) drafting a planning document and writing episode 1 with AI review
3	22 Apr / 25 Apr	Writing and refining stories with AI	(a) Designing and verifying multidimensional characters; (b) refining the plan with AI; (c) writing episodes 2–3 with AI review; (d) spelling/spacing proofreading
4	29 Apr / 9 May	Web novel serialisation and OSMU	(a) AI success prediction and revision; (b) completing serial-ready text; (c) cover/detail-page promotion; (d) securing secondary copyright (short-form, film script); (e) completing drafts through episode 10
5	6 May / 16 May	Participant work presentations	(a) Feedback on further AI-based refinement; (b) starting platform serialisation and sharing outcomes

구로서 표본(N=22)이 모집단 일반화를 위한 추론통계의 전제를 충족하기 어렵다고 판단하여 유의수준에 기반한 가설검정은 실시하지 않았으며, 모든 통계치는 본 사례 내 응답 경향을 기술하는 수준에서 해석하였다. 아울러 연구 문제 4는 참여자의 자기효능감·저작권 인식·출판 의도라는 인식 수준을 1차 분석 대상으로 하며, 4-4절의 실제 출판·연재 행동 분석은 이러한 인식이 행동으로 이어지는 양상을 보완적으로 살펴보기 위한 사례 분석으로서 수행되었음을 밝혀 둔다.

Ⅳ. 연구 결과

4-1 연구 문제 1: 세 층위의 단계별 분배·통합

충북CKL 5차시 수업은 프롬프트·컨텍스트·하네스의 세 층위를 회차별로 점진적으로 누적하고 통합하는 방식으로 이루어졌다. 1회차는 프롬프트와 도구 환경의 도입, 2회차는 컨텍스트 구축의 본격화, 3회차는 프롬프트와 컨텍스트의 결합, 4회차는 하네스의 완성(24대 흥행예측·플랫폼 절차·2차 저작권 확보), 5회차는 하네스의 실전 가동(플랫폼 연재 시작)으로 구성된다. 각 층위는 독립적으로 다루어지는 것이 아니라, 회차가 진행될수록 상위 층위로 확장되며 이전 층위의 산출물을 그대로 입력으로 흡수하는 누적 구조를 갖는다. 이 구조는 표 3과 같이 요약할 수 있다.

표 3. 5차시 회차별 프롬프트·컨텍스트·하네스 분배 매트릭스
Table 3. Distribution matrix of prompt, context, and harness across five sessions

S	Prompt	Context	Harness
1	Audiovisual-literary-content master prompt	2025 AI trends; USCO four principles; platform-trend data	the Claude onboarding and basic use
2	Eight-step planning guide; keyword-tree→idea prompt	NotebookLM work bible; Clova Note; success-structure material (core)	Seven-item self-check; emulation-plagiarism protocol
3	AI character-sheet generation; text-review prompt	Accumulated S1-S2 material + character sheets	Mandatory-human-touch protocol; proofreading workflow
4	10-episode plot + cliffhanger; 24-predictor evaluation; platform-fit; AI image KR→EN	Own text; platform bestseller analyses	24-predictor checklist; upload procedures; secondary copyright (core)
5	Presentation blurb/synopsis prompt	All accumulated work material	Platform registration; AI disclosure; outcome-sharing loop (complete)

표 3에서 보듯 컨텍스트 층위는 2회차에, 하네스 층위는 4회차에 각각 핵심으로 배치되어, 본 교육은 '프롬프트 학습→자료 적재→시스템 운영'의 자연스러운 학습 곡선을 따르고 있다. 또한 모든 회차에서 세 층위가 어떤 형태로든 함께 작동한다는 점은, 본 교육이 단일 층위의 분리 교육이 아니라 통합 시스템 교육임을 보여준다.

4-2 연구 문제 2: 저작권 안전성 관리의 단계별 절차

본 교육은 저작권 안전성을 단일 시점이 아닌 5단계에 걸쳐 분산 배치하여 확보하는 것을 목표로 하였다. ① 1회차의 USCO(U.S. Copyright Office) 4원칙 학습은 저작권을 인식하고 Gen AI를 사용하는 토대를 제공한다. ② 2회차의 모방-표절 구분 원칙과 자기점검표는 기획 단계의 저작권 안전장치이다. ③ 3회차의 '인간의 손질 의무화'는 집필 단계의 핵심 안전장치이며, AI 결과물을 작가가 직접 수정·재구성하여 인간의 창작적 기여를 명시적으로 증명하도록 요구한다. ④ 4회차의 2차 저작권 추가 확보는 OSMU 확장 시 발생하는 추가 저작권 등록을 다룬다. ⑤ 5회차의 플랫폼 연재 등록 단계에서는 AI Generated 고지 절차가 작동한다. 이 5단계 안전장치는 모두 하네스 층위에서 구현된다. 다시 말해 저작권 안전성은 개별 프롬프트의 우수성이 아니라, 워크플로우 전체에 분산 배치된 검증 체크포인트의 누적 효과로 확보된다. 이 점에서 본 교육은 단순 프롬프트 학습 중심의 교육과는 다른 설계 철학을 반영하였다.

4-3 연구 문제 3: 사례 기반 교육 프레임워크의 구성요소

충북CKL 사례에서 추출한 Gen AI 활용 웹소설 창작 교육의 사례 기반 프레임워크는 다음 네 가지 구성요소로 일반화해볼 수 있다.

첫째, 단계별 프롬프트 카탈로그 제공이다. 본 교육에서는 최소 14종(8단계 기획서, 캐릭터 시트, 10화 플롯+ 클리프행어, 24대 흥행예측, A~E 5종 통합 프롬프트, AI 이미지 변환 등)의 프롬프트가 제공되고 실제 사용되었으며, 각 프롬프트는 역할·과제·입력·출력 형식의 4요소 구조를 명시적으로 갖추고 있다. 향후 다른 장르(웹툰·시나리오·게임 시나리오 등)로 본 모형을 이식할 때, 이 카탈로그의 구조를 그대로 유지한 채 내용물만 교체하면 된다.

둘째, 자료 적재 규약. NotebookLM이나 Claude Project에 내 작품에 대한 최종 파일 업로드, 키워드 트리 작성 규칙이 본 사례에서 적용한 핵심 창작 규약이다. 이 규약은 '작가가 창작한 자료를 먼저 AI에 업로드하고 고도화해야 한다'는 원칙에 따른다.

셋째, 검증 체크리스트. 7항목 자기점검표(타깃·플랫폼·왜 지금·구조·주인공 명료성·현실적 개연성·참고할 히트작), 24대 흥행예측 변수, USCO 4원칙이 본 사례의 다층 검증 도구이다. 특히 24대 변수가 LLM 호환 프롬프트 토큰으로도 작동한다는 점에서, 검증 도구와 프롬프트 도구의 경계가 흐려

지는 특징도 확인할 수 있었다.

넷째, 플랫폼 게시 절차(publication procedure). 플랫폼 적합도 진단(A 프롬프트), 플랫폼별 업로드 절차, 메타데이터 작성(표지·상세페이지·태그), AI 사용 고지(AI Assisted vs Generated), 2차 저작권 확보(숏폼·영화대본)가 본 사례의 출판 절차 체계이다. 이 4단계 절차는 본 교육이 '창작 교육'에 그치지 않고 '출판 및 공표를 목적으로 한 교육'임을 분명하게 드러낸다.

4-4 연구 문제 4: 사후 측정 자료에 나타난 참여자 인식의 양상

설문 문항은 표 4와 같이 프롬프트, 컨텍스트, 하네스 자기효능감, 저작권 인식 및 출판 의향에 대한 것으로, 응답은 5점 리커트 척도로 수집하였다. 평일반과 주말반 교육 5차시를 모두 종료하고 「충북CKL 수업 참여자 만족도 및 효과성 설문조사」를 실시하고 자료(N=22)를 연구 문제 3의 사례 기반 교육 프레임워크의 네 가지 구성요소와 대응시켜 분석한다. 분석은 (1) 응답자 특성, (2) 다섯 영역별 합성 점수와 내적 일관성, (3) 13개 개방형 응답의 주제 분석, (4) 실제 출판·연재 행동으로의 전환의 네 측면에서 순차적으로 분석한다.

4-5 응답자 특성

응답자는 모두 4회차 이상 출석한 수료자 22명으로, 모집 인원 40명 대비 응답률은 55.0%이다. 사전 Gen AI 경험(Q2 개방형 응답) 분석 결과, 전체 응답자 22명 중 21명(95.5%)이 본 교육 이전에 어떤 형태로든 Gen AI를 사용한 경험을 보고하였으며, 1명(R22)만이 "없음"으로 응답하였다. 사용 도구는 ChatGPT(13명)가 가장 많았고, 그 뒤로 Gemini(7명), Claude(4명), Copilot 및 Nano Banana 각 1명 순이었다.

사용 용도는 문서·보고서·PPT 정리(6명), 영상·이미지·애니메이션 제작(5명), 단순 검색·문답·교정(5명), 기획안 작성·자료수집(3명) 순으로 분포하였다. 이 분포에서 본 교육의 출발선은 'Gen AI를 처음 접하는 입문자'가 아니라 '단편적 사용 경험은 있으나 창작 워크플로우로 통합하지 못한 초보 창작자'였음을 알 수 있으며, 이는 입문 수준의 도구 소개를 넘어 컨텍스트·하네스 단위의 체계화 교육을 목표로 한 설계 의도와도 부합한다. 응답 집단의 특성과 관련하여, 교육 운영 만족도 문항에서는 수업 난이도를 '적절했다'로 평가한 응답이 19명(86.4%)이었고, 강사의 전문성(M=4.82, SD=0.39), 수업 자료의 충실도(M=4.82, SD=0.39), 실습 시간의 적절성(M=4.45, SD=0.80), 운영진의 지원 및 안내(M=4.77, SD=0.53) 등 운영 만족도가 전반적으로 높게 나타났다. 다만 응답자가 4회차 이상 출석한 수료자로 한정되어 미수료·미응답자 18명의 인식은 반영되지 않았으므로, 본 결과의 해석 범위는 과정을 끝까지 이수한 학습자의 경험으로 한정한다.

표 4. 사후 설문의 영역별 문항 구성 (23문항)

Table 4. Item composition of the post-course survey by domain (23 items)

Domain	Item
Prompt self-efficacy (M=4.06, α=.967)	
P1	I can select an appropriate AI platform for my writing and create and use prompts with it.
P2	I can design prompts to obtain suitable outputs such as plots and characters.
P3	I can convert evaluation tools such as the 24 commercial-success predictors into prompts to review my own work.
P4	I can iteratively refine my prompts to improve the output when AI-generated text is unsatisfactory.
P5	I can write prompts for web-novel-specific outputs such as cliffhangers, loglines, and synopses.
Context self-efficacy (M=3.90, α=.890)	
C1	I can organize my work's worldview, characters, and plot into a single integrated master file.
C2	I can feed my own materials back into AI tools such as Claude to generate text.
C3	I can integrate and utilize my materials with tools such as NotebookLM.
C4	I can build a keyword tree to provide the AI with trend-aligned context.
C5	I can perform benchmark-based creation by drawing on structural analyses of successful works.
Harness self-efficacy (M=3.87, α=.897)	
H1	I can now use AI to carry out the full planning-writing-refinement-serialization workflow.
H2	I can appropriately generate the outputs I need using Claude.
H3	I can verify and refine my work with the 24-predictor commercial-success checklist.
H4	I can create my work's cover, promotional materials, and other assets using AI.
H5	I understand and can apply platform-specific upload procedures and AI-use disclosure procedures.
Copyright awareness (M=4.23, α=.925)	
R1	I understand that copyright is not recognized for mere prompt input alone.
R2	I understand that human creative contribution (selection, arrangement, and revision) is the basis of copyright.
R3	I understand the obligation to disclose AI generation when a work is created with AI.
R4	Through using AI, I have come to recognize the difference between emulation and plagiarism.
R5	I can explain the procedures for registering and publishing a work in a copyright-safe form.
Publication intention (M=4.26, α=.883)	
I1	I intend to serialize the work created in this course on a platform within the next six months.
I2	I intend to apply the methods learned in this course to creating other works.
I3	I intend to expand the work written in this course into derivative works and other formats.

4-6 다섯 영역별 합성 점수와 내적 일관성

23개 문항을 다섯 영역으로 묶어 분석한 결과, 다섯 영역 모두 5점 척도의 중간값(3.0)을 큰 폭으로 상회하였다(범위 M=3.87–4.26). 가장 높은 영역은 출판 의도(M=4.26, SD=0.78)였으며, 그 다음 저작권 인식(M=4.23, SD=0.72), 프롬프트 자기효능감(M=4.06, SD=0.86), 컨텍스트 자기효능감(M=3.90, SD=0.81), 하네스 자기효능감(M=3.87, SD=0.86)의 순이었다.

N=15 기반 1차 분석에서는 프롬프트 자기효능감(M=4.24)이 저작권 인식(M=4.19)을 근소하게 앞섰으나, N=22로 표본이 확대되면서 저작권 인식이 프롬프트 자기효능감을 상회하는 두 번째 영역으로 이동하였다. USCO 4원칙, '인간의 손질 의무화', AI 사용 고지 절차로 구성된 본 사례 기반 교육 프레임워크의 저작권 학습 모듈이 학습자에게 그만큼 안정적으로 자리 잡았다고 해석할 수 있는 부분이다. 각 영역의 Cronbach's α는 .883~.967로 높게 나타났다. 다만 표본이 22명으로 작고 탐색적 사후 조사라는 점에서, 이 값은 본 표본 내 문항 응답의 일관성을 기술하는 수준으로 해석하였다. 결과는 표 5에 정리하였다.

표 5. 다섯 영역별 사후 측정 기술통계 및 내적 일관성(N=22)
Table 5. Descriptive statistics and internal consistency by domain (N=22)

Domain	Items	M	SD	Cronbach's α	% ≥ 4
Prompt self-efficacy (P1–P5)	5	4.06	0.86	.967	69.1
Context self-efficacy (C1–C5)	5	3.90	0.81	.890	63.6
Harness self-efficacy (H1–H5)	5	3.87	0.86	.897	65.5
Copyright awareness (R1–R5)	5	4.23	0.72	.925	77.3
Publication intention (I1–I3)	3	4.26	0.78	.883	83.3
Total (23 items)	23	4.05	0.94	.971	70.8

표 5의 결과는 본 사례 기반 교육 프레임워크의 네 구성요소가 학습자 자기보고 수준에서 모두 안정적인 자기효능감·인식·의도를 산출하고 있음을 보여준다. 특히 저작권 인식 영역(M=4.23, α=.925)이 출판 의도에 이어 두 번째로 높게 측정된 것도 이러한 해석과 같은 맥락에 있다. 프롬프트 영역(M=4.06, α=.967)이 세 번째로 높은 점수와 가장 높은 내적 일관성을 동시에 보인 것으로 미루어, 본 교육의 14종 프롬프트 카탈로그는 학습자에게 비교적 일관된 인지 구조로 받아들여진 것으로 판단된다.

반면 컨텍스트(M=3.90)와 하네스(M=3.87)는 다른 영역보다 약 0.2~0.4점 낮은 수치를 보였는데, 이는 컨텍스트·하네스 층위의 학습이 시스템적·절차적 성격을 지녀 단기 교육만으로는 학습자가 충분히 체화하기 어려운 영역임을 반영한다. 이후 개방형 응답 분석에서도 이 두 영역에서 "5주는 짧다"·"심화반이 필요하다"는 시간 부족 호소가 집중된 점은 이 해석을 뒷받침한다. 다만 이 수치는 모두 학습자 자기보고에 기반한 것으로, 높은 평균이 곧 객관적 학습 성취나 실제 창작 역량의 향상을 의미한다고 해석하는 데에는 신중할 필요가 있다.

4-7 개방형 응답의 주제 분석

개방형 응답의 분석은 Braun과 Clarke[23]가 제시한 6단계 주제 분석(thematic analysis) 절차에 따라 수행하였다. 첫째, 자료 숙지 단계에서 연구자는 22명의 개방형 응답 전체를 반복적으로 정독하며 초기 인상을 메모하였다. 둘째, 초기 코딩 단계에서 응답을 의미 단위로 나누어 유의미한 진술에 코드를 부여하였다. 셋째, 주제 탐색 단계에서 유사한 코드를 묶어 잠정 주제를 구성하였다. 넷째, 주제 검토 단계에서 각 주제를 원자료 및 본 연구의 세 층위(프롬프트·컨텍스트·하네스) 분석 틀과 대조하여 주제의 타당성을 점검하였다. 다섯째, 주제 정의·명명 단계에서 각 주제의 범위와 명칭을 확정하였다. 여섯째, 보고 단계에서 대표 진술을 선정하여 표로 제시하였다. 코딩은 연구자가 1차로 수행하고, 도출된 주제와 대표 진술의 적절성을 공동으로 검토하여 이견이 있는 경우 합의를 통해 조정하였다. 다만 본 연구는 단일 사례에 대한 질적 분석과 그 결과의 기술을 목적으로 하여 신뢰도의 정량적 산출은 별도로 수행하지 않았다.

주제 분석 절차에 따라 13개 개방형 문항의 응답을 코딩한 결과, 본 사례 기반 교육 프레임워크의 네 가지 구성요소 각각에 대응하는 학습자 진술이 풍부하게 추출되었다. N=22로 표본이 확대되면서 1차 분석에서 추출된 다섯 핵심 주제가 보다 명확히 강화되는 동시에, 본업과 결합한 실무 활용(다큐멘터리·공연예술·교육 콘텐츠), 그리고 "AI는 정규분포의 평균에 가깝다"는 비판적 메타 인식이라는 추가 주제가 새롭게 출현하였다. 표 6은 주요 주제와 대표 진술(원문 인용)을 정리한 것이며, 모든 인용은 응답자 익명 코드(R1–R22)로 표기하였다.

주제 분석 결과는 양적 결과와 서로 맞물린다. 첫째, 프롬프트 영역의 안정적 점수(M=4.06, α=.967)는 '강사 프롬프트의 즉시 적용 가능성', '교차검증 루틴의 내재화', '역할·목적·대상·톤앤매너의 구조적 설계'라는 세 주제로 구체화하였다. 둘째, 컨텍스트 영역에서는 Claude를 활용한 장문 처리, NotebookLM을 활용한 요약과 작품, 퍼플렉시티를 활용한 자료처리를 각각 차별화하여 인식하고 있었으며, C4(키워드 트리, M=3.45)의 낮은 점수는 "키워드는 본인이 직접 구성하

표 6. 개방형 응답에서 추출된 주요 주제와 대표 진술(N=22)
Table 6. Major themes and representative quotations from open-ended responses (N=22)

Thematic area	Extracted core themes	Representative quotations
Prompt layer (Q3, Q4)	1. Immediate applicability of instructor prompts 2. Quality gains via cross-validation 3. Structural design of role/purpose/audience/tone 4. Iterative single-prompt refinement	"Seeing the prompts and plans the writer actually uses, down to applying them, meant I could use them immediately" (R6); "Cross-validating a draft across several AI tools minimised errors and exposed weaknesses from multiple angles" (R12); "The more concretely I set role, purpose, audience, tone, and output format, the more refined the result" (R19).
Context layer (Q5, Q6)	1. Claude's long-text/style strength 2. Objectifying one's work via NotebookLM podcasts 3. Role division across Claude/NotebookLM/Perplexity 4. Token limits and world-change difficulty	"Claude is excellent at recognising and analysing long literary text, so I resubscribed after the course; with Clova Note and NotebookLM it is very efficient for developing a work" (R4); "Making a podcast-style promo via NotebookLM was fun and helped me judge whether my story was interesting" (R7); "Claude enables multidimensional writing and keeps exact length" (R12).
Harness layer (Q7, Q8)	1. The 24 predictors as a 'good vs. sellable story' diagnostic 2. Recasting niche material for mass appeal 3. Systematic mapping of strengths/weaknesses 4. Redesign from single genre to genre blend	"Applying the 24-predictor checklist, I realised my plan under-considered the 'sellable' side; I shifted from a single genre to a blend" (R14); "I could identify strengths to push and weaknesses to hide—it felt systematically organised" (R12); "I could render a niche story more broadly appealing" (R13).
Copyright awareness (Q9)	1. Shift from 'mere use' to 'safe use' 2. Reframing AI as companion/assistant 3. Writing primary works oneself, AI for secondary 4. Internalising mandatory human touch	"I used to think AI works could just be uploaded; now I feel such works are hard to recognise as creations—I treat AI as a companion and revise much of the manuscript myself" (R12); "Where I had used AI as if it were mine, now I see it as an assistant for time-saving and ideation" (R14); "I now clearly understand copyright; I will write the primary work without AI and register ideas later" (R15); "The creator's interpretation, modification, and reconstruction matter more than using AI output as is" (R19).
Limits of AI and rediscovery of authorship (Q6, Q10)	1. Consistency collapse in long form 2. Exposure of AI-specific style 3. The decisiveness of the writer's 'seed money' 4. AI output as the 'mean of a distribution'	"Up to episode 3 results were satisfying, but repeated edits drifted off course—ultimately the human idea must come first" (R11); "Without the writer's seed-money intent and message, creation drifts" (R13); "I concluded AI output is close to the mean of a normal distribution" (R22); "Deciding direction and meaning remains the human's role" (R19).
Profession/ OSMU integration (Q12, Q13)	1. Refining one's documentary/performance work 2. Expanding disability-arts/education content 3. Consistency in drama/film scripts 4. OSMU into games/webtoons/video	"I aim to create web-novel and content loglines and stories linked to my profession, targeting formal serialisation" (R12); "I write drama and film scripts, and the content helps prevent consistency loss and world collapse" (R22); "I plan to expand a sustainable disability-arts operating model into a content business" (R19).
Operational/ expansion needs (Q11, Q12)	1. Five weeks too short; advanced course requested 2. Demand for critique/1:1 editing 3. A practicum after real serialisation 4. Long-run (100+ episode) know-how	"An advanced course would be good, centred on those with a clear work, with feedback on the work" (R1); "A small advanced/practicum cohort that uploads real manuscripts and learns post-publication management would help" (R12); "Web novels need 100+ episodes; I want deeper instruction on sustaining that" (R21).

라"는 강사의 요청이 학습자 일부에게 도전적이었음을 시사한다.

셋째, 하네스 영역에서는 24대 변수가 다수 응답자로부터 '좋은 이야기와 팔리는 이야기를 분별하는 진단 도구'로 기술되어, 검증 체크리스트가 작품 방향 자체를 변화시키는 절차로 활용되었음을 확인할 수 있었다. 특히 R14의 사례에서 '장르 단일성에서 장르 혼합(역사 미스터리+ 재난 스릴러+ 로맨스)으로의 재설계'라는 구체적 작품 전환이 확인된 것은 본 프레임워크의 작동을 보여 주는 대표적인 예시 사례로 평가된다. 넷째, 저작권 인식에서는 '단순 활용에서 안전한 활용으로', 'AI를 동반자이자 보조로 인식', '1차 저작물은 직접 작성, 2차에 AI 활용'이라는 세 축의 인식 이동이 다수 응답자에게 일관되게 보고되었고, 이는 USCO 4원칙과 '인간의 손질 의무화' 규약이 의도한 학습 방향과 부합하는 결과로 해석된다(저작권 인식 영역 M=4.23). 다섯째, AI의 한계와 작가성의 재발견이라는 다섯 번째 주제는 본 연구의 분석틀에는 사전 정의되지 않았으나 자료에서 귀납적으로 출현한 핵심 주제로, Gen AI 활용 교육이 단지 도구 사용을 가르치는 것을 넘어 '작가의 시드머니(seed money)란 무엇인가'라는 작가의 정체성에 대한 질문을 학습자에게 환기시켰음을 보여준다. 특히 R22의 "AI 결과물은 정규분포의 평균에 가깝다"는 비판적 메타 인식은 본 교육이 AI에 대한 단순한 긍정·옹호를 넘어 균형 잡힌 비판적 활용에 대한 인식 형성까지 촉진하였을 가능성을 시사한다. 여섯째, N=22로 표본이 확대되면서 새롭게 두드러진 '본업·OSMU 결합 활용' 주제는 본 교육의 내용이 웹소설 단일 장르를 넘어 다큐멘터리(R12)·드라마 시

나리오(R22)·장애 예술 콘텐츠(R19)·게임 개발(R8) 등 인접 영역으로 실제 전이되고 있음을 보여주는 것으로, 본 사례 기반 교육 프레임워크의 도메인 확장 가능성을 시사한다.

4-8 실제 출판·연재 행동으로의 전환

본 절에서는 사후 설문(Q13)에서 참여자가 보고한 향후 창작·출판 계획을 실제 실행 수준에 따라 (A) 검증 가능한 실제 실행, (B) 실행 준비·임박, (C) 본업 결합 활용 의향의 세 층위로 구분하여 살펴본다. (A) 검증 가능한 실제 실행(5명): R2는 공모전에 작품을 출품 완료하였고, R3은 문피아 연재 URL(library.munpia.com)을 직접 제출하였으며, R11과 R15는 조아라 연재 URL(joara.com)을 제출하였다. R12는 휴먼다큐멘터리에 본 교육 노하우를 접목하여 6월 20일 방송 예정 회차의 프리프로덕션을 시작하였으며, 본 과정에서 정교화한 기획안을 바탕으로 6월부터 다큐멘터리 촬영에 들어갈 예정임을 보고하였다. (B) 실행 준비·임박(5명, 조사 시점 기준 실제 게시 미확인): R4(대한민국 스토리 공모전 출판·영상 분야 세 작품 출품 예정), R9(문피아 업로드 임박), R10(문피아 연재 계획 중), R14(한 달 내 문피아 연재 시작 예정, 향후 원천스토리 사업화 추진), R20(디리토/문피아 연재 희망). (C) 본업 결합 활용 의향: R6(웹소설·웹툰·영상 제작 시 AI 활용), R8(플랫폼 연재 및 게임 개발), R19(장애예술·공연예술 콘텐츠 사업화), R22(드라마 대본·영화 시나리오 작성 시 일관성·세계관 붕괴 방지 도구로 활용 중).

정리하면, 검증한 실제 실행은 5명(R2·R3·R11·R12·R15)이었으며, 그중 3명(R3·R11·R15)은 외부 플랫폼 URL을 함께 제출하였다. 나머지 응답자는 실행 준비·임박(B) 또는 본업 결합 활용 의향(C) 단계로 보고되었다. 따라서 실제 출판 행동으로의 전환은 주로 검증 가능한 5명의 사례에 근거하며, (B)·(C) 층위는 실행 의향의 표현으로 해석하는 것이 타당하다. 이러한 결과는 출판 의도 영역의 자기보고 점수(M=4.26, 그중 I2 '다른 작품 적용 의향' M=4.36)가 일부 참여자에게서 실제 행동으로 이어졌음을 보여주는 한편, 다수의 참여자에게는 실행 의향 수준에서 관찰되었음을 시사한다. 특히 R12의 사례처럼 웹소설 교육에서 학습한 기획서 정교화와 24대 변수 체크리스트가 방송용 다큐멘터리의 기획·취재·연출 단계로 전이된 점은, 본 프레임워크의 도메인 확장 가능성을 예시적으로 보여주는 단일 사례 근거로 해석된다.

4-9 종합

이상의 분석을 종합하면 다음과 같다. 첫째, 본 교육은 5차시에 걸쳐 프롬프트·컨텍스트·하네스의 세 층위를 누적·통합한 단일한 학습 곡선을 따른다. 둘째, 본 교육이 추출한 사례 기반 교육 프레임워크는 사후 측정에서 모두 4점 내외(범위 M=3.87–4.26)의 안정적 자기보고를 산출하였고, .883~.967 범위의 높은 내적 일관성을 보였다. 셋째, 다섯 영역 중 출판 의도(M=4.26)와 저작권 인식(M=4.23)이 가장 높게, 프롬프트 자기효능감(M=4.06)이 그다음이고, 컨텍스트(M=3.90)·하네스(M=3.87) 자기효능감이 상대적으로 낮게 측정된 패턴은 본 사례 기반 교육 프레임워크가 '가치·태도·인식 차원은 5차시 안에 견고하게 형성되나, 단편적 도구 사용 능력은 즉각적으로 향상되며, 시스템적·절차적 능력은 추가 학습이 필요'한 3단계 점진적 학습 구조를 가지고 있음을 시사한다. 넷째, 개방형 응답에서는 앞서 기술한 여섯 가지 주제가 양적 결과와 일치하는 방향으로 추출되었다. 다섯째, 22명 중 최소 10명(45.5%)이 실제 연재·출품·제작을 개시하였거나 임박한 상태로 보고하여, 학습 경험이 일부 참여자에게서 자기보고 수준을 넘어 행동 수준의 변화로 이어질 가능성이 관찰되었다. 이처럼 양적·질적 결과가 서로 일치하는 양상은, 본 사례 기반 교육 프레임워크가 초보 창작자를 위한 Gen AI 활용 웹소설 창작 교육으로 작동할 수 있음을 보여 주는 하나의 사례적 근거가 된다.

본 연구 결과의 타당성을 살펴보기 위해 응답 분산이 가장 낮은(23문항 전부 동일값으로 응답한) 응답자 3명을 제외한 보수적 민감도 분석(N=19)을 수행한 결과, 다섯 영역의 평균은 M=3.69–4.14 범위에서 모두 중간값(3.0)을 안정적으로 상회하였고, 다섯 영역의 상대적 순위(출판 의도≥저작권 인식>프롬프트>컨텍스트>하네스)와 영역별 내적 일관성(α=.849–.961)도 본 분석과 일관되게 유지되었다. 이는 본 사례 기반 교육 프레임워크에 대한 학습자 인식 결과가 특정 응답자의 극단적 응답 패턴에 의존하지 않음을 보여준다.

V. 논의 및 결론

본 연구는 충북CKL「생성형 AI를 활용한 웹소설 창작 교육 [입문반]」 사례를 프롬프트·컨텍스트·하네스 세 층위의 분석틀을 사용하여 분석하고, 초보 창작자용 Gen AI 웹소설 창작 교육의 사례 기반 교육 프레임워크 구성요소를 추출하여 향후 교육에 대한 시사점을 얻고자 하였다.

본 교육은 5차시에 걸쳐 세 층위를 누적·통합하는 학습으로 단일 층위가 아닌 통합 시스템 학습을 지향한다. 또한 창작물에 대한 저작권은 단일 시점이 아니라 5단계에 분산된 검증 포인트의 누적 효과로 확보하며, 이는 이전의 교육과 구별되는 특징이다. 따라서 본 연구로 추출 가능한 사례 기반 교육 프레임워크는 단계별 프롬프트 카탈로그, 자료 적재 규약, 검증 체크리스트, 플랫폼 게시 절차의 네 요소로 구성하였다.

사후 측정 결과 USCO 4원칙·인간 손질 의무화·AI 사용 고지로 구성된 저작권 학습 모듈이 5차시 안에서 가장 견고하게 내재화된 것으로 해석되며, 네 구성요소 모두 학습자 자기보고에서 일관되게 긍정적으로 측정되었다. 개방형 응답 주제 분석에서 추출된 여섯 가지 주제는 양적 결과와 일치하는 양상을 보였으며, 응답자 22명 중 최소 10명(45.5%)이 교육 종

료 직후 또는 1개월 이내 실제 연재·출품·제작을 개시하거나 임박한 상태로 보고하여 출판 의도 점수(M=4.26)가 일부 참여자에게서 행동 수준의 변화와 연결될 가능성을 시사하였다. 특히 R12의 사례처럼 본 프레임워크의 절차가 방송 다큐멘터리 제작으로 전이된 점은 타 장르 전이 가능성의 사례적 신호로도 해석할 수 있다.

이러한 결과를 기존 연구와 비교하여 다음과 같은 함의를 도출하였다. 첫째, Li 외[10]가 실증한 LLM 장편 서사의 일관성 오류와 Yi 외[11]가 제안한 시스템 층위의 완화 접근은, 본 사례에서 학습자들이 컨텍스트·하네스 층위에 대한 추가 학습 요구를 집중적으로 표출한 결과와 맞닿아 있다. 즉 산업·기술 연구가 모델 측면에서 확인한 '프롬프트 너머의 문제'가 교육 현장에서는 학습자의 체감 난도와 심화 교육 요구로 나타난 것이다. 둘째, 황효현[20]이 확인한 AI 창작물의 감정 표현·서사 몰입의 한계와 인간-AI 협력 창작의 필요성은, 본 교육의 '인간의 손질 의무화' 규약 및 개방형 응답에서 나타난 '작가의 시드머니' 재발견과 같은 방향을 가리킨다. 셋째, 프롬프팅을 창의적 글쓰기 도구로 분석한 전현주[12]의 논의가 개별 기법 층위에 초점을 두었다면, 본 연구는 이를 교육과정 설계 층위로 확장하여 프롬프트·컨텍스트·하네스가 회차별로 누적·통합되는 교육 구조를 제시하였다는 점에서 차별적이다.

본 연구는 산업·기술 분야의 프롬프트·컨텍스트·하네스 엔지니어링 개념을 창작 교육에 이식한 초기 시도이며, Gen AI 창작 교육이 프롬프트 학습을 넘어 시스템 설계 교육으로 확장되어야 한다는 명제에 대한 근거를 탐색적으로 제시하였다. 특히 효과가 '가치·태도·인식(출판 의도·저작권) > 단편적 도구 사용(프롬프트) > 시스템적·절차적 능력(컨텍스트·하네스)'이라는 3단계 위계로 정렬되고 이 패턴이 보수적 민감도 분석(N=19)에서도 재현된 점은, 가치·태도가 단기 교육으로 즉각 향상되는 반면 시스템적 능력의 계발에는 추가 학습이 필요함을 시사한다. 실천적으로는 공공 교육기관·대학·출판사가 도입·변형할 수 있는 청사진을 제공하며, 점수가 낮은 문항(C4 키워드 트리, H3 변수 체크리스트, C5 벤치마크)은 보강 지점을, 다수의 심화·실전 교육 요구는 입문→심화→실전 3단계 모듈로의 확장 필요성을 가리킨다. 아울러 본 연구에서 관찰된 다큐멘터리(R12)·드라마 시나리오(R22)·장애 예술 콘텐츠(R19)·게임(R8) 등 인접 장르로의 전이 양상은, 본 모형을 웹툰·시나리오·게임 스토리 등 타 장르 콘텐츠 창작 교육으로 확장·변형하는 후속 연구의 필요성을 시사한다.

본 연구의 한계점과 향후 연구에 대한 제안점은 다음과 같다. 우선 한계점으로는 사후 단일 시점 측정으로 인과 추론·효과 크기 검증의 제약, N=22의 통계적 일반화 부족, 자기보고 기반이라 외부 객관 지표와의 연결이 미흡, 비교 또는 통제집단 부재, 단일 사례연구의 일반화 한계, 24대 변수의 시장 적합성 타당화가 남는다. 이러한 한계를 보완하기 위한 향후 연구 방향으로는 사전-사후 측정과 지연 측정을 포함한 종단 설계로 학습 효과의 지속성과 변화 양상을 확인하는 연구, 비교·통제집단을 갖춘 준실험 설계로 교육 효과를 검증하는 연구, 연재 지속률·조회수·정식 연재 전환 등 외부 객관 지표와 자기보고 자료를 연계하는 연구, 웹툰·시나리오·게임 스토리 등 타 장르 창작 교육으로 본 프레임워크를 이식하는 연구를 제안한다.

그럼에도 본 연구는 AI를 단순 도구가 아닌 협업 파트너로 보고, 미래 작가 교육이 '어떤 문장을 입력할 것인가'에서 '어떤 정보 환경을 어떤 시스템으로 운영하고 인간의 창작적 기여를 어떻게 증명·보호할 것인가'로 확장되어야 함을 보여 주는 초기 근거 자료를 제시했다는 데서 의의를 찾을 수 있다.

감사의 글

이 논문은 2026년도 교육부 및 서울특별시의 재원으로 서울앵커센터의 지원을 받아 수행된 지역성장 인재양성체계(ANCHOR)의 결과입니다. (2026-ANCHOR-01-018-04) 아울러 연구와 데이터수집에 함께해주신 청주시문화산업진흥재단(충북콘텐츠코리아랩)과 교육생들에게 감사드립니다.

참고문헌

[1] Ministry of Culture, Sports and Tourism and Korea Copyright Commission. Guide to Copyright Registration for Generative AI-Assisted Works [Internet]. Available: https://www.copyright.or.kr/information-materials/publication/research-report/view.do?brdctsno=54253.

[2] U.S. Copyright Office. Copyright and Artificial Intelligence, Part 2: Copyrightability [Internet]. Available: https://www.copyright.gov/ai/.

[3] I.-S. Song. Web Novel Writers' AI Dilemma: "Reader Ratings" [Internet]. Available: https://www.mediaus.co.kr/news/articleView.html?idxno=316497.

[4] The Chosun Ilbo. Author Hwang Sok-yong "I Used AI"... but Banned in Writing Contests [Internet]. Available: https://www.chosun.com/culture-life/culture_general/2026/02/02/ADCHCE5GXFAYDFD5A5SNJL3DOM.

[5] Inha University. Invited Lecture by Author Lee Nak-jun Held [Internet]. Available: https://www.inha.ac.kr/bbs/kr/11/40170/artclView.do.

[6] Sebasi. How the Original Author of Netflix's Severe Trauma Center Uses AI [Internet]. Available: https://www.youtube.com/watch?v=Jo8vyK8LRzU.

[7] P. G. Jung. Popular Web Novelist Who Confessed to Using AI Gets Sympathy Instead [Internet]. Available: https://www.newsis.com/view/NISX20250612_0003210259.

[8] D. Kim, Naplgaeng, J. Shin, S. Oh, Y. Yun, Y. Jeon, ... and ChatGPT. *Manifesto: A Collaborative SF Anthology Created*

with ChatGPT, Paju: Neofiction, 2023.

[9] J. H. Moon. Moon Ji-hyeok's Wise Literary Life [Internet]. Available: https://www.chosun.com/opinion/specialist_column/2026/04/13/3CRTNKTRIFDDNFGDJ5L7HJTTBQ/.

[10] J. Li, X. Guo, Y. Wu, R. K.-W. Lee, H. Li, and Y. Xie, "Lost in Stories: Consistency Bugs in Long Story Generation by LLMs," arXiv:2603.05890, 2026. https://doi.org/10.48550/arXiv.2603.05890

[11] Q. Yi, Y. He, J. Wang, X. Song, S. Qian, X. Yuan, ... and J. Ni, "SCORE: Story Coherence and Retrieval Enhancement for AI Narratives," arXiv:2503.23512, 2025. https://doi.org/10.48550/arXiv.2503.23512

[12] H. Chun, "Study on Prompting in Generative AI: A Creative Writing Tool for the Digital Era," *Journal of Digital Contents Society*, Vol. 26, No. 2, pp. 275-285, February 2025. https://doi.org/10.9728/dcs.2025.26.2.275

[13] S. Schulhoff, M. Ilie, N. Balepur, K. Kahadze, A. Liu, C. Si, ... and P. Resnik, "The Prompt Report: A Systematic Survey of Prompt Engineering Techniques," arXiv:2406.06608, 2024. https://doi.org/10.48550/arXiv.2406.06608

[14] J. White, Q. Fu, S. Hays, M. Sandborn, C. Olea, H. Gilbert, ... and D. C. Schmidt, "A Prompt Pattern Catalog to Enhance Prompt Engineering with ChatGPT," in *Proceedings of the 30th Conference on Pattern Languages of Programs (PLoP '23)*, Monticello: IL, pp. 1-31, 2023. https://doi.org/10.48550/arXiv.2302.11382

[15] Q. Hua, L. Ye, D. Fu, Y. Xiao, X. Cai, Y. Wu, ... and P. Liu, "Context Engineering 2.0: The Context of Context Engineering," arXiv:2510.26493, 2025. https://doi.org/10.48550/arXiv.2510.26493

[16] L. Mei, J. Yao, Y. Ge, Y. Wang, B. Bi, Y. Cai, ... and S. Liu, "A Survey of Context Engineering for Large Language Models," arXiv:2507.13334, 2025. https://doi.org/10.48550/arXiv.2507.13334

[17] Anthropic. Demystifying Evals for AI Agents [Internet]. Available: https://www.anthropic.com/engineering/demystifying-evals-for-ai-agents.

[18] Anthropic. Building Effective Agents [Internet]. Available: https://www.anthropic.com/research/building-effective-agents.

[19] R. K. Yin, *Case Study Research and Applications: Design and Methods*, 6th ed. Thousand Oaks, CA: Sage Publications, 2018.

[20] H.-H. Hwang, "Analysis of Narrative Coherence in Children's Stories Created by ChatGPT 4.0: Comparative Study with Human Authors," *Journal of Digital Contents Society*, Vol. 26, No. 7, pp. 1731-1740, July 2025. https://doi.org/10.9728/dcs.2025.26.7.1731

[21] T. B. Brown, B. Mann, N. Ryder, M. Subbiah, J. D. Kaplan, P. Dhariwal, ... and D. Amodei, "Language Models Are Few-Shot Learners," in *Advances in Neural Information Processing Systems*, Vol. 33, pp. 1877-1901, 2020. https://doi.org/10.48550/arXiv.2005.14165

[22] A. K. Dey, "Understanding and Using Context," *Personal and Ubiquitous Computing*, Vol. 5, No. 1, pp. 4-7, February 2001. https://doi.org/10.1007/s007790170019

[23] V. Braun and V. Clarke, "Using Thematic Analysis in Psychology," *Qualitative Research in Psychology*, Vol. 3, No. 2, pp. 77-101, 2006. https://doi.org/10.1191/1478088706qp063oa



변문경(Moon-Kyoung Byun)

2002년 : 성균관대학교 화학, 국어국문학 학사
2015년 : 성균관대학교 교육학석사
2018년 : 성균관대학교 일반대학원 교육공학 박사(Ph.D)
2020년～2022년: 성균관대학교 대학원 인공지능 융합학과 박사과정 수료
2021년～현 재: ㈜메타유니버스 스토리피아 랩 대표
※관심분야: AI 스토리텔링, 흥행예측, 세계관, 컨텍스트 엔지니어링, AI 융합교육, 캡스톤디자인, STEM 교육



김장현(Jang-Hyun Kim)

1996년 : 연세대학교 경제학과 학사
1998년 : 연세대학교 신문방송학과 석사
2007년 : 뉴욕주립대학교버펄로캠퍼스 대학원 커뮤니케이션 박사
2014년～현 재: 성균관대학교 글로벌융합학부 교수
※관심분야 : 데이터사이언스, 인공지능 응용