이야기 속 놀이가 실제 나들이로

AI와 만든 또치 동화를 게임으로 확장한 가족의 경험



한줄소개: 엄마가 구상한 동화를 AI와 함께 다듬고 선택형 게임으로 확장해, 딸아이와의 놀이를 실제 밤 줍기 나들이로 이어간 사례입니다.

01. 어떤 상황에서 AI를 활용했나요?

저는 AI와 함께 딸아이와 읽을 그림책을 만들고 있습니다. 딸아이는 글 읽기와 자신의 감정을 표현하는 것을 어려워했습니다. "어떻게 하면 감정을 조금 더 쉽고 재미있게 이해할 수 있을까?"라는 고민에서 이 그림책이 시작되었습니다.

아이가 좋아하는 동물을 주인공으로 삼으면 이야기를 더 편하게 받아들이지 않을까 생각했습니다.

다양한 감정을 동물 캐릭터를 통해 표현하고, 주인공이 친구들과의 경험을 통해 감정을 이해하며, 감정은 무조건 숨기거나 없애야 할 나쁜 것이 아니라는 점을 알아가며 성장하는《아라와 동물친구들》을 구상했습니다.

이야기 하나를 만들어 들려주면 딸아이는 "다음 건? 그림동화는?" 하며 다음 이야기를 기다렸습니다.

그 반응에 힘입어 이야기는 시리즈로 이어졌습니다. 또치 편은 밤송이로 착각한 고슴도치와 만나 사과하고 친구가 되는 이야기로, 이후 함께 즐기는 선택형 게임으로 확장했습니다.

◆ AI 제작 과정과 가족의 활용

동화 구상	게임으로 확장	가족의 실제 활용
엄마의 이야기와 대사 AI와 검토·이미지 제작	직접 제작한 동화·그림 제공 선택지와 알밤 찾기 Suno AI로 배경음악 제작	가족 그림동화 역할놀이 딸아이와 게임하기 함께 밤 주우러 가기

활용 목적: 아이의 관심사를 바탕으로 함께 읽고, 이야기하고, 놀 수 있는 콘텐츠를 만드는 것.

사례의 초점: 직접 구상한 동화를 AI와 함께 제작하고 게임으로 확장하여, 가족의 일상에 적용한 과정과 실제 경험.

사용 도구: ChatGPT(스토리 검토·이미지 및 게임 제작 지원), Suno AI(배경음악 제작), 한글(그림책·제출 문서 편집), ChatGPT Sites(웹게임 공개)

02. 어떤 AI를 어떻게 활용했나요?

ChatGPT를 활용해 직접 구상한 동화의 이야기·캐릭터·장면을 구체화하고, 대사와 그림을 검토·수정했습니다. 이후 기존 동화의 그림과 원문을 ChatGPT에 제공하고, 아이가 선택지를 누르며 이야기를 읽고 숨은 알밤을 찾는 웹게임《밤일까?》로 확장했습니다.

역할 구분

▷엄마: 원안·대사 작성, 그림 조건 지정, 결과 검토·수정, 아이와 함께 활용

▷ChatGPT: 문맥·표현 교정, 이미지 생성, 게임 구성·구현 지원

▷남편: Suno AI를 활용한 게임 배경음악 제작

▷딸아이: 동물 소재 제안, 그림 설정에 대한 의견, 동화·게임 체험

1. 이야기의 출발점은 직접 제안

아이가 "엄마, 새로운 동화책 주세요"라고 해서 "이번에는 어떤 동물이 좋을까?"라고 물었더니 "고슴도치요"라고 답했습니다. 고슴도치에서 '따갑다', '까칠하다'를 떠올리고, 비슷하게 생긴 밤송이로 생각을 이어 갔습니다. 그렇게 '아라가 고슴도치를 밤송이로 착각하면 어떨까?'라는 발상으로 이야기를 직접 썼습니다.

ChatGPT는 제가 쓴 글의 문맥과 표현, 오탈자를 주로 검토했습니다. 이후 기존에 만들어 둔 캐릭터에 새로운 고슴도치 캐릭터를 더해 그림동화책으로 제작했습니다.

2. 인물의 행동과 표현을 함께 검토

기존의 고양이 캐릭터가 친구를 보호하려는 행동과 고슴도치가 놀란 마음을 표현하는 장면을 넣고, 서로 사과하고 화해하는 전개로 이어 갔습니다. 고슴도치를 단순히 까칠한 존재로 그리기보다, 진심 어린 사과를 기꺼이 받아들이고 화해할 수 있는 인물로 표현하며 사과와 화해의 의미를 담았습니다.

이 과정에서 제가 쓴 이야기를 ChatGPT에 제공하면 AI가 "이런 전개는 어떨까요?"라고 제안했습니다. 저는 그 제안을 그대로 받아들이기보다 "그건 인물의 마음과 맞지 않는데, 그렇다면 이렇게 하면 어떨까?"라고 반박하며 다른 방향을 구상했습니다. AI의 제안에 제 생각을 되짚고 대안을 떠올리는 과정이 오히려 창작의 영감을 넓혀 주었습니다. 제게 AI는 이야기를 함께 다듬으며 새로운 생각을 끌어내는 뮤즈 역할을 했습니다.

3. 그림의 조건을 구체적으로 지정

기존 표지의 글씨체와 크기, 등장인물의 외형 등은 바꾸지 않도록 먼저 기준을 정했습니다. 그다음 "지금은 가을이고, 밤나무에 밤이 주렁주렁 열려 있어. 바닥에는 밤송이가 떨어져 있고, 그 사이에 고슴도치가 숨어 있어"라는 식으로 계절과 장소, 장면 속 요소를 구체적으로 설명했습니다.

그림을 이어 만드는 과정에서는 장면 사이의 공간적 연결도 중요했습니다. 처음에는 배경이 그대로인데 인물 주변만 달라져 어색하게 느껴졌습니다. 이를 개선하기 위해 기본 배경을 유지하면서 인물의 이동 경로를 설명하고, 카메라가 그 움직임을 따라가듯 시점과 배경도 함께 옮겨 달라고 요청했습니다. 해의 위치와 방향도 지정해 장면들이 자연스럽게 이어지도록 조정했습니다.

첫 제작본을 아이에게 보여 주었을 때는 "엄마, 고슴도치는 야행성인데 지금은 낮이야"라는 의견을 들었습니다. 이를 반영해 이야기의 배경을 해가 지는 저녁 무렵으로 바꾸고, 전개에 따라 해가 지는 모습과 빛의 방향을 AI에 설명하며 그림을 수정했습니다. 아이의 의견이 그림동화의 설정을 다듬는 계기가 되었습니다.

4. 직접 제작한 동화의 그림과 원문을 활용하여 선택형 게임으로 확장

직접 제작한 그림동화의 원문과 그림을 ChatGPT에 제공하고, '아이가 이야기 속에서 직접 선택하면 어떨까?'라는 생각으로 게임 제작을 요청했습니다. 처음에는 선택지에 따라 인물의 반응을 보는 방식만으로도 재미있겠다고 생각했습니다.

AI가 만든 게임을 직접 눌러 보면서 그림이 중복되거나 빠진 부분을 찾아 수정하고 필요한 그림을 추가했습니다. 그 과정에서 선택지를 누르는 것에 더해, 그림 속에 숨은 알밤을 직접 찾으면 더 재미있겠다는 생각이 들어 해당 놀이를 제안했습니다. 배경음악이 없어 심심하게 느껴지는 부분은 남편에게 제작을 부탁했고, 남편이 Suno AI로 만든 음악을 게임에 추가했습니다.

완성한 게임을 아홉 살 딸아이에게 보여 주니 재미있다며 계속 눌렀습니다. 이후에는 "이번에는 엄마랑 같이 읽으면서 골라 볼까?"라고 제안해 함께 이야기를 읽고 선택하는 놀이로 활용했습니다. 반면 여덟 살 조카는 "좀 유치해요"라고 말했습니다. 아이마다 반응은 달랐지만, 딸아이는 엄마가 자신을 위해 만들어 준 이야기를 게임으로 즐긴다는 점을 좋아했습니다.

03. 나만의 방식 또는 개선 포인트는 무엇인가요?

1. 아이의 관심에서 출발하고, 나의 색으로 이야기를 만듭니다.

동물을 사랑하고 수의사를 꿈꾸는 아이의 관심에서 이야기를 시작합니다. 동물의 특징에 감정을 담아, 감정을 숨기기보다 표현하고 서로의 마음을 이해하며 관계를 이어 갈 수 있다는 것을 보여 주고 싶었습니다. 무엇보다 엄마 아빠와 함께 읽는 즐거움을 선물하는 것이 이 동화의 출발점입니다.

AI는 조언자이자 조력자로 활용하지만, 이야기의 방향과 인물의 마음은 제가 결정합니다. AI의 답을 그대로 따르기보다 제 생각과 색깔을 담아 동화를 완성하는 것이 저만의 창작 방식입니다.

2. 반복되는 그림 오류를 줄이기 위해 고정 조건과 장면의 맥락을 구체화했습니다.

처음에는 글을 보여 주고 그림으로 만들어 달라고만 요청했습니다. 그러자 혀가 세 개이거나 다리가 여섯 개인 그림이 나오기도 했고, 장면마다 캐릭터의 크기와 생김새가 달라졌습니다. 이를 줄이기 위해 계속 유지할 조건과 장면마다 바꿀 조건을 구분해 정리했습니다. 이 경험을 통해 원하는 결과를 얻으려면 조건을 명확히 제시하고, 장면의 맥락까지 전달한 뒤 결과를 직접 검토해야 한다는 것을 배웠습니다.

3. 다른 아이의 반응을 참고하되, 처음 만들었던 목적을 지키고자 합니다.

아이마다 반응이 다르다는 점을 보며, 모든 아이의 취향에 맞추기보다 읽기와 감정 표현에 시간이 더 필요한 제 아이를 위해 시작했다는 취지를 지키고 싶었습니다.

초기 그림책은 글씨를 크게 쓰고 한 장에 들어가는 글의 양을 적게 구성했습니다. 앞으로도 아이의 속도에 맞춰 읽을 수 있는 동화를 만들고 싶습니다. 나아가 언어치료를 시작한 아이들이 함께 읽을 자료로도 활용할 수 있을지 현장의 의견을 들어 보고, 제 아이처럼 천천히 배우는 아이들을 위한 동화로 넓혀 가고 싶습니다.

그림책에서 게임으로 확장한 또치 이야기

<table>
<tr>
<td>
</td>
<td>
</td>
<td>
</td>
</tr>
<tr>
<td><그림책 표지></td>
<td><밤송이 발견></td>
<td><사과와 화해></td>
</tr>
<tr>
<td>
</td>
<td>
</td>
<td>
</td>
</tr>
<tr>
<td><게임 시작 화면></td>
<td><숨은 알밤 찾기></td>
<td><게임 결말></td>
</tr>
</table>

그림동화 제작 과정과 실물

<table>
<tr>
<td>
</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td><직접 출력·제본한 그림동화 초기 제작본 사진></td>
<td><그림동화책 제본용 펼침 사진></td>
</tr>
</table>

04. 활용 결과 어떤 변화가 있었나요?

추석을 앞두고 벌초를 갈 때, 게임을 즐기던 딸아이와 실제로 밤을 주우며 또치를 찾아보면 좋겠다고 생각했습니다. 아이에게 "엄마랑 또치 잡으러 가자"라고 말하고, 그림동화 속 장면처럼 집게를 챙겨 함께 밤을 주우러 갔습니다.

아이는 태어나 처음으로 산에서 밤을 주웠습니다. 집게로 밤송이를 집고 벌려 그 안의 밤을 꺼내 보며 무척 즐거워했습니다. 함께 간 조카는 처음에는 흥미를 보였지만 이내 그만두었습니다.

주운 밤을 가져가 구워 먹겠느냐고 물었더니, 아이는 "엄마, 나 밤 싫어해"라고 답했습니다. "그럼 왜 그렇게 많이 주웠어?"라고 묻자 "엄마 아빠 드시라고"라고 했습니다. 엄마 아빠를 생각하며 밤을 주운 아이의 마음이 참 고맙고 행복했습니다.

그림동화와 게임에서 시작한 관심이 실제 밤 줍기 체험으로 이어졌습니다. 아래 사진은 그 활동을 기록한 자료입니다. [4]



◇ 완성된 게임에서 확인되는 기능

1. 선택하며 읽는 이야기

주요 장면에서 선택지를 누르고 등장인물의 반응을 보며 진행합니다.

2. 숨은 알밤 찾기

그림 속 알밤을 누르면 수가 올라갑니다. 여섯 개를 찾으면 다음 이야기로 이동합니다.

3. 친구가 되는 결말

사과와 화해를 거쳐 구운 밤을 함께 먹고 친구가 되는 장면까지 이어집니다.

<게임의 한 진행 경로와 알밤 6개 수집 후 다음 장면 이동을 확인했습니다. [3]>

<실제 밤 줍기 활동 사진. 얼굴을 흐리게 처리한 제공본을 사용했습니다. [4]>

가족 독서 활동에서 관찰된 변화

- AI로 제작한 그림동화를 계기로, 저녁마다 가족이 함께 책을 펼치고 등장인물의 역할을 나누어 읽고 있습니다. 딸아이는 등장인물에 따라 목소리를 바꾸며 읽는 재미를 느끼고, 이제는 부모에게 "목소리 그렇게 내면 안 돼"라며 연기를 지도하기도 합니다.

처음에는 어려워하던 긴 문장이나 낯선 글도 스스로 읽어보려고 노력하는 모습이 관찰되었습니다.

이러한 변화가 AI 그림책만의 효과라고 단정할 수는 없습니다. 다만 그림책을 활용한 꾸준한 가족 역할놀이가 아이에게 책 읽기를 즐거운 활동으로 경험할 기회를 제공했다는 점에서 의미가 있습니다.

05. 다른 사람도 따라 할 수 있나요?

아이가 좋아하는 동물과 일상 경험 하나를 고르고, 짧은 이야기를 직접 적는 것부터 시작할 수 있습니다. AI와 함께 대사와 장면을 검토한 뒤, 핵심 장면 몇 개를 선택형 놀이로 바꾸고 아이와 함께 사용하며 반응을 살펴봅니다.

단계	따라 해 볼 방법
이야기 만들기	관심사 선택 → 직접 초안 작성 → AI와 표현·장면 검토
작게 게임 만들기	기존 그림·원문 제공 → 간단한 선택지 구성 → 짧은 버전으로 실행 확인
함께 활용하기	아이와 플레이 → 반응을 보고 조정 → 일상 속 관련 활동으로 연결

◉ 책임 있는 활용과 공개 범위

공개용 설명에서는 아이를 '딸아이'로 표현하고, 활동 사진은 얼굴을 흐리게 처리한 버전을 사용했습니다. 동화·게임 제목의 캐릭터 이름은 작품명으로 유지합니다. AI의 제안과 사람이 직접 만든 내용을 구분하고, 실제 경험과 확인된 기능을 근거로 설명합니다.

◉ 근거 자료와 체험 링크

[1] 또치편 이야기 - 원안·대사·표지 제작 요청. 원안 제안과 화자 수정의 발췌 캡처는 뒤의「제작 근거 1」에 수록했습니다.

[2] 게임 구성 대화 - 기존 그림·원문을 활용한 게임 요청. 제작 요청과 AI의 구성 제안 발췌 캡처는 뒤의「제작 근거 2」에 수록했습니다.

[3] 완성된 게임「밤일까?」- 직접 체험

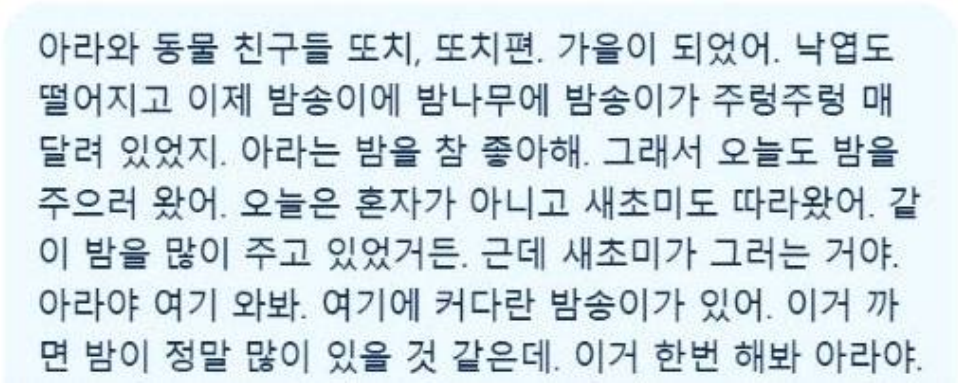
https://totchi-chestnut-story.elhazade.chatgpt.site/

[4] 작성자 제공 자료: 실제 밤 줍기 활동 사진, 또치 게임 플레이 영상 및 가족의 체험 설명. 본문의 가족 대화와 반응은 작성자의 경험을 바탕으로 서술했습니다.

◉ 제작 근거 1 직접 구상하고, AI의 해석을 검토

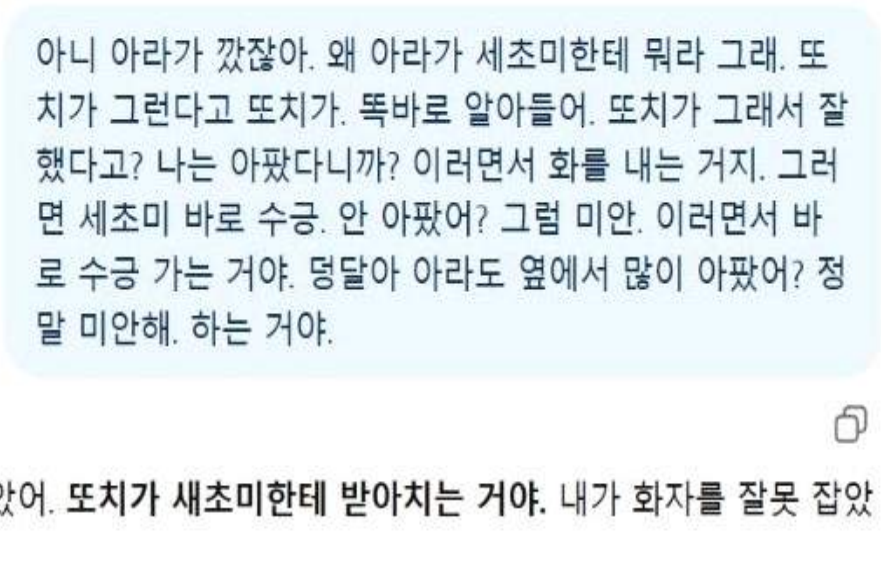
- 실제 대화 화면에서 제작에 필요한 부분만 발췌했습니다. 캡처의 원문 표현과 오탈자는 그대로 두었으며, 앞뒤의 다른 대화는 생략했습니다. [1]

A. 이야기의 배경과 첫 사건을 직접 제안



- 가을 밤 줍기, 등장인물, 커다란 밤송이를 발견하는 장면을 먼저 제안한 구간입니다. 위 화면은 첫 메시지의 앞부분입니다.

B. AI가 잘못 이해한 화자를 직접 바로잡음



- AI도 화자를 잘못 이해했음을 인정했습니다.

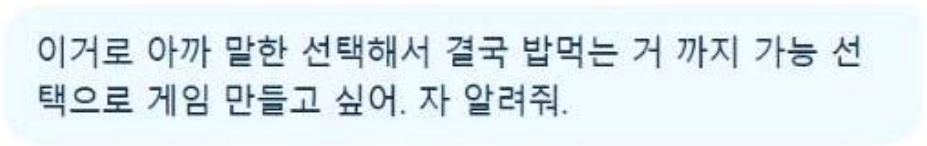
이 자료가 보여주는 과정

이야기의 원안과 의도는 사람이 제시하고, AI의 답변을 읽으며 필요한 부분을 수정했습니다. 결과물을 검토하고 방향을 결정한 실제 대화의 예입니다.

◉ 제작 근거 2 기존 동화를 선택형 게임으로 확장

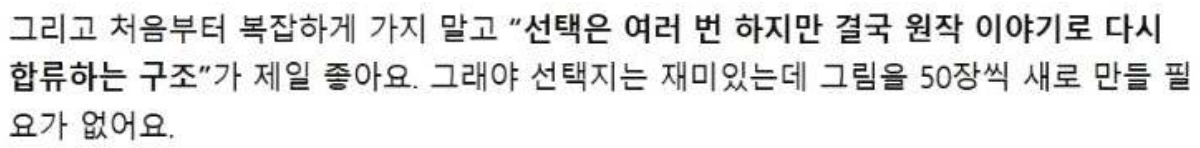
기존 그림과 원문을 올린 뒤 게임 제작 방향을 요청한 구간과, AI가 이야기 진행 구조를 제안한 구간을 발췌했습니다. 첨부 자료 목록과 다른 작품 관련 대화는 제외했습니다. [2]

A. 선택하며 결말까지 진행하는 게임을 요청



동화를 새로 만드는 대신, 이미 만든 이야기를 직접 선택하며 즐기는 방식으로 확장하고자 했습니다.

B. 선택 후 원작 이야기로 합류하는 구조를 제안



AI는 선택마다 짧은 반응을 보여준 뒤 본 이야기로 다시 이어지는 구성을 제안했습니다. 위 화면은 답변 중 해당 설명 부분만 발췌한 것입니다.

기획에서 실제 결과로

제작 대화의 방향	현재 게임에서 확인한 결과
선택에 따라 반응을 보여주기	주요 장면의 선택지와 이후 반응
본 이야기의 결말로 이어가기	사과·화해에서 구운 밤을 먹고 친구가 되는 결말
놀이 요소로 참여 유도	그림 속 알밤 6개 찾기와 다음 장면 이동

<제작 요청과 실제 구현은 구분해 확인했습니다. 게임 체험 링크는 앞의 「근거 자료와 체험 링크」에 수록했습니다. 전체 대화 공유 링크는 이 문서에 포함하지 않았습니다.>