실제 창작 대화 · 통합 증빙

작가의 Persona 를 AI 협업에 연결한 실험 | 원본 캡처 · 비교 기록 · 재현 절차

02 ①·④ **Persona 입력과 공통 지침**
원본 캡처 · 창작자 정보와 AI 규칙 구분

03 ② **실험 1 · Persona 유무에 따른 추천 비교**
일반 조건 : 방향 A 실존 드라마 / Persona 조건 : 방향 C 기억 미스터리

04 ③ **Persona 조건 Claude 의 대안과 최종 추천**
방향 B 블랙코미디는 대안 , 최종 추천은 방향 C

05 ③·④ **창작자가 직접 설명한 선택 이유**
사회 풍자 · 좀비의 의식 · 내면 갈등

06 ③·④ **창작자의 질문 B 선택**
인물의 인식에서 주제의 실마리 탐색

07 ②·④ **실험 2 · 조건 1·2·3 첫 질문 비교**
실험 기록 요약 · 성능 미검증

08 ⑤ **내 AI 에 Persona 를 이식하는 4 단계**
질문 방식이 아니라 '어떤 질문' · 실제 프롬프트 구조

표기 규칙

같은 알파벳이 서로 다른 뜻으로 쓰이지 않도록 구분했습니다 .

실험 1 조건	일반 조건 / Persona 조건
실험 2 조건	조건 1 · 2 · 3
방향 A · B · C	Claude 원문의 창작 방향
질문 A · B	ChatGPT 원문의 질문
문항 ① ~ ⑤	신청서 작성 항목

증빙은 확인된 과정만 뒷받침합니다 . Persona 가 더 우수한 질문을 만든다는 인과관계는 아직 입증하지 못했습니다 .

근거 1 · Persona 입력과 공통 지침

개인 Persona 는 창작자 정보 , 공통 지침은 AI 의 역할 규칙 — 두 가지를 구분해 Claude 에 제공했다 .

원본 캡처 ① MY PERSONA SNAPSHOT

[추가 정보 — MY PERSONA SNAPSHOT / 과거 자기서사에서 발견한 현재의 경향]
이 정보는 AI가 지켜야 할 일반적인 창작 윤리 규칙이 아니라, '나'라는 창작자에 관해 과거 자기서사 작업에서 발견한 잠정적 설명이다. 성격 유형이나 미래 창작 취향에 대한 확정적 예언으로 사용하지 않는다.

- 나에게는 아직 형태가 없는 가능성을 발견하고 새로운 시작을 촉발하는 행동이 반복적으로 나타났다. 이를 당시 '점화형 창조자'라고 표현했다.
- 나는 창조를 단지 결과물 생산이 아니라 내 존재와 선택을 드러내는 행위로 받아들여 왔다.
- 새로운 작업을 시작할 때 방향을 정하는 권한, 즉 '점화권'을 중요하게 여긴다.
- 어떤 것을 시작한 뒤 반드시 내가 끝까지 소유하거나 통제하려고 집착하지는 않는 경향이 있었다.
- 처음의 의도나 내가 중요하게 생각한 의미가 왜곡되는 상황에서는 적극적으로 반응한다.
- 다른 작업 맥락에서는 흩어진 이야기를 연결하고 구조화하는 방식이 두드러져 '구조형 창업가', '스토리 블렌딩'이라는 언어도 사용했다.

활용 범위: 이 정보를 통해 내가 어떤 질문·갈등·선택의 가능성에 더 관심을 가질지 가설을 제안할 수는 있다. 그러나 내가 선호하는 장르, 결말, 등장인물의 성격, 도덕적 입장까지 결정하지는 마라. 작품 속 '나'를 실제 나의 복제품으로 만들지 마라. 근거가 없는 연결은 근거가 없다고 표시하라.

원본 캡처 ② 공통 창작 지침

[작업 목표]
완성된 줄거리를 바로 만들지 말고, 창작자가 선택할 수 있도록 서로 다른 창작 방향을 탐색하라. 서사적 가능성과 논리적 위험을 함께 보여주고, 최종 결정은 창작자에게 남겨두라. 내가 제공하지 않은 취향·작품 세계·가치관을 지어내지 마라. 개인 Persona 정보가 제공된다면 그 정보가 실제로 시사하는 범위와 모르는 부분을 구별하며, 특정 장르나 결말로 나를 고정하지 마라.

두 정보의 역할

개인 Persona 작가가 과거 자기서사에서 발견한 잠정적 선택 경향

공통 지침 AI 가 창작자 대신 작품을 확정하지 않도록 정한 운영 원칙

※ 원본 캡처에 공개된 개인 Persona 만 사용 . 내부 추출 규칙과 가중치는 포함하지 않음 .

실험 1 · 입력은 같고, 추천은 달랐다

같은 소재 · 같은 요청에 개인 Persona Snapshot 만 추가 — 실제 Claude 응답에서 핵심 부분 발췌

일반 조건 · 개인 Persona 미제공

방향 A 설명 일부

2. 장르 방향 3개

방향 A — 2인 실존 드라마: 「먹이를 주는 사람」

① 장르·정서: 정적인 휴먼 드라마. 고립감, 돌봄, 서서히 쌓이는 죄책감.

② 질문: 대화할 수 없는 상대를 지키는 것은 사랑인가, 고독을 견디기 위한 소유인가.

③ 로그라인: 멸망한 지구에서 마지막으로 남은 '나'는 단 하나 남은 좀비를 죽이지 않고 묶어둔 채 함께 살아간다. 좀비가 굶주림으로 무너져 가자, '나'는 그 유일한 타자를 잃지 않기 위해 무엇을 내줄지 선택해야 한다.

④ 관계를 움직이는 갈등: 좀비의 굶주림과 '나'의 생존이 같은 자원을 두고 부딪친다. 먹이를 줄수록

「5. 추천」 방향 A

5. 추천

서사적 잠재력 기준으로 방향 A를 추천한다.

근거는 세 가지다.

- 원형 문장의 핵심 장치는 '단 두 존재'다. A는 이 조건을 관계의 압력으로 직접 쓴다. B는 무게중심을 '수수께끼'로, C는 '제도'로 옮겨서 원형의 중심에서 한 걸음 떨어진다.
- 선택의 대가가 자원, 신체, 고독으로 구체화된다. 행동과 선택으로 감정을 드러내기 쉬운 구조다.
- 다만 조건이 있다. 장편이라면 시간 장치와 좀비의 미세한 변화 규칙이 반드시 필요하다. 이것 없이는 A가 넷 중 가장 정체되기 쉬운 방향이다.

Persona 조건 · + MY PERSONA SNAPSHOT

「5. 추천」 방향 C

5. 추천

서사적 잠재력 기준 추천: 방향 C

근거

- 원형의 가장 큰 제약은 '현재에 단 둘'이라는 점이다. C는 이 제약을 깨지 않고도 과거라는 두 번째 시간축으로 사건과 인물을 공급한다.
- '공격하지 않는 좀비'라는 질문 하나로 1화의 훅과 시리즈 전체의 엔진이 동시에 생긴다.
- 결말을 반전 하나에 걸지 않으려면 설계 조건이 있다. 진실이 밝혀진 이후의 선택(⑤)이 반전보다 무거워야 한다.

Persona 연결 (Claude 가 가설로 표시)

Persona 정보와의 연결 (가설)

- '처음 의도나 의미가 왜곡될 때 적극 반응': C의 '시작의 책임' 질문, 즉 무엇이 멸망을 촉발했고 그 의도는 무엇이었는지와 접점이 있을 가능성이 있다. B의 '명령(최초 의도)과 현실의 불일치'도 같은 축에 걸린다. 따라서 C만의 근거는 아니다.
- '흩어진 이야기를 연결·구조화': 단서를 맞춰 과거를 복원하는 미스터리 구조와 작업 방식이 닮았다. 다만 이것은 창작 과정의 유사성이지, 이 장르를 선호한다는 근거는 아니다.
- '점화형': D(파괴한 존재가 다른 시작을 할 수 있는가)와 더 직접 닿을 수도 있다. 어느 쪽이 더 맞는지는 판단할 근거가 없다.

연결되지 않는 부분

관찰 일반 조건은 방향 A(2 인 실존 드라마), Persona 조건은 방향 C(기억 미스터리) 를 추천 · 추천 차이만으로 Persona 의 효과가 입증된 것은 아님

Persona 조건 Claude — 대안 방향 B 와 최종 추천 C

같은 Claude 응답 안의 두 장면 : 방향 B 는 실제로 제시된 대안이고 , 가장 추천한 방향은 C 였다 .

원본 캡처 ① 방향 B 블랙코미디

방향 B — 블랙코미디 생활극 (비인간 화자)

① 장르 및 정서

- 오드커플 블랙코미디다.
- 건조한 웃음 아래에 쓸쓸함이 깔린다.

② 작품이 던지는 질문

- 돌봄을 받는 쪽이 그것을 이해하지 못해도, 돌봄은 의미를 가지는가.

③ 로그라인

- '인간을 돌보라'는 명령만 남은 가사 돌봄 로봇 '나'는, 지구에 남은 유일한 '인간 비슷한 것'인 좀비를 주인으로 등록한다.
- 매일 밥을 차리고 산책을 시키지만, 주인은 매일 '나'를 물어뜯으려 한다.
- '나'가 로봇이라는 설정은 제안이다.

④ 관계를 움직이는 갈등

- 명령 체계는 좀비를 인간으로 분류하라고 요구한다.
- 관찰 데이터는 그렇지 않다고 말한다.
- 이 불일치가 계속 쌓인다.

원본 캡처 ② 최종 추천 방향 C

5. 추천

서사적 잠재력 기준 추천: 방향 C

근거

- 원형의 가장 큰 제약은 '현재에 단 둘'이라는 점이다. C는 이 제약을 깨지 않고도 과거라는 두 번째 시간축으로 사건과 인물을 공급한다.
- '공격하지 않는 좀비'라는 질문 하나로 1화의 훅과 시리즈 전체의 엔진이 동시에 생긴다.
- 결말을 반전 하나에 걸지 않으려면 설계 조건이 있다. 진실이 밝혀진 이후의 선택(⑤)이 반전보다 무거워야 한다.

이후 질문과의 연결

- 방향 B 원문의 ‘④ 관계를 움직이는 갈등’에 이미 ‘분류’의 불일치가 제시됨
- 명령 체계는 좀비를 인간으로 분류하라고 요구 / 관찰 데이터는 그렇지 않다
- 창작자는 이 축을 주제를 찾기 위한 첫 질문으로 골랐다 (6 쪽)

증거가 보여주는 사실 Persona 조건 Claude 가 블랙코미디를 대안 방향 B 로 제시했고 , 최종 추천은 기억 미스터리 (방향 C) 였다 .

창작자 — 왜 방향 B 를 선택했는가

Claude 의 최종 추천 (방향 C) 을 따르지 않은 이유를 ChatGPT 후속 대화에서 직접 설명했다 .

창작자의 선택 **방향 B · 돌봄 로봇 블랙코미디**

※ 선택 발언 자체의 화면 캡처는 별도로 확보하지 못해 인용 부호 없이 표기

원본 캡처 · 창작자가 ChatGPT 에 직접 작성한 이유

> 좀비와 로봇이라는 비정상적인 두 존재를 통해 어떤 이야기를 할 수 있을 것인가. 어떤 주제를 찾을 수 있을까. 인간이 아닌 이 비정상적은 존재 좀비와 로봇을 통해 무엇을 풍자할 수 있는가. 자꾸 인간으로 만드려는 로봇에게 좀비는 어떤 태도를 보이나. 좀비는 의식이 있는가. 대화가 가능한가. 둘의 내면적 갈등이 없어서 주제 찾기가 힘든데 나를 어떤 질문을 이끌어 갈 것인가 궁금했다.

선택 이유의 중심

비인간 존재를 통한 사회 풍자 | **좀비의 의식 · 태도 · 대화 가능성** | **갈등을 만들기 위한 질문의 필요**

이후 ChatGPT 에서는 장르의 우열보다 , 이 문제를 풀 첫 질문을 찾는 방향으로 대화를 이어갔다 .

창작자 — 주제를 찾기 위한 질문 B 선택

ChatGPT 가 제시한 두 질문의 접근을 비교하고 , 창작자가 우선순위와 이유를 직접 밝혔다 .

질문 A · 풍자 대상에서 시작

“ 이 이야기의 웃음은 누구를 향할까요 ?”

질문 B · 인물의 인식에서 시작

창작자가 선택

“ 로봇은 좀비를 무엇으로 분류하고 있나요 ?”

원본 캡처 · 창작자의 실제 답변

B. 이것이 정해져야 작품의 주제를 발견할 수 있음.

선택을 통해 확인된 창작 판단

로봇의 인식
확정할 질문

›

그 인식에 따른 행동
탐색 방향

›

두 존재의 충돌
탐색 방향

›

주제의 실마리
아직 미확정

검증 한계 작품의 최종 주제는 아직 정하지 않았으며 , Persona 때문에 이 질문이 선택됐다고 결론 내릴 수 없다 .

문항 ② · ④

실험 2 · 조건 1·2·3 첫 질문 비교

공통 창작 상황과 출력 지시는 유지하고 , 조건별 추가 정보만 바꿨다 (Claude, 새 대화 3 건).

조건 1 기본 요청 › 조건 2 + 일반 AI 협업 지침 › 조건 3 + 개인 Persona Snapshot

조건	추가한 정보	첫 질문의 핵심	원문 메모
조건 1	없음	돌봄 대상 범주 안인가 / 밖인가	기본 작업 요청
조건 2	일반 AI 협업 지침	로봇은 좀비를 무엇으로 분류하나 ?	창작자의 기존 선택을 유지
조건 3	조건 2 + 개인 Persona	기존 범주에 들어가나 / 분류 불가인가 ?	Persona 단독 근거는 없다고 응답

해석의 경계

- 세 조건 모두 '분류 · 범주'를 묻는 첫 질문 — 질문의 표현과 우선순위 차이는 관찰 , Persona 가 질문의 적합성을 높였다는 인과관계는 미확인
- 완성형 창작 프로그램 Persona 전체의 성능 검증은 진행하지 않았음

※ 자료 형태 : 원문 대화 기록에서 발췌한 요약 · 2 차 실험의 화면 캡처는 미수록 · 원문 대화 3 건은 Claude 에 보관

다른 사람도 따라 해볼 수 있는가 ?

핵심은 질문 방식이 아니라 '어떤 질문' — 자신의 Persona 를 쓰고 있는 AI 에 프롬프트로 이식한다 .

범용 AI 의 질문

창작자를 모른 채 누구에게나 통하는 일반적인 질문

›

Persona 를 이식한 AI 의 질문 (가설)

이 작가가 중요하게 여기고 반응하는 지점에서 출발한 질문

01 Snapshot 정리

- 형용사 대신 행동 · 선택으로
- 선택 · 반복 · 지킴 · 거절 · 지향을 스스로 묻기
- 3~6 문장 , ' 현재의 경향' 으로

실제 사용한 구조 · 2 쪽

02 프롬프트로 이식

① **창작자 정보**	MY PERSONA SNAPSHOT · ' 규칙이 아닌 나에 관한 잠정적 설명'
② **활용 범위**	내가 관심 가질 질문 · 갈등 · 선택의 가설 제안까지
③ **금지 규칙**	장르 · 결말 · 성격 · 도덕적 입장 결정 금지 · 근거 없으면 표시
④ **작업 지침**	완성 줄거리 대신 방향과 질문 · 결정은 창작자

03 질문 받고 고르기

- 한 줄 아이디어 입력
- 여러 방향 · 질문 중 직접 선택
- 질문 이유를 Snapshot 과 연결해 설명하도록 요청

04 차이 확인

- 새 대화 두 곳 · 한쪽만 Snapshot
- 질문 내용 · 우선순위 · 근거 비교
- 내가 실제로 채택했는지 기록

넣는 곳 대화 첫머리에 붙여넣기 (이번 실험 방식) 또는 사용 중인 AI 의 프로젝트 · 맞춤 지침에 저장해 반복 사용

재현 가능 ≠ 개인화 효과 입증
이번 실험에서도 지침만으로 유사한 질문이 나옴