

2025 미래엔 공모전

손글씨 & 창작 글감

응모 기간 2025. 5. 2.~10. 18.

제10회 초등학생 손글씨 공모전

www.mirae-n.com

참여 대상 7~12세의 어린이 또는 초등학생 누구나

공모 내용 자신이 배우고 있는 국어 교과서에서 글 한 편을 골라 쓴 손글씨

참여 방법 우편 접수 또는 미래엔 홈페이지>공모전에서 접수

보내는 곳 (우편번호 06532) 서울특별시 서초구 신반포로 321 (주)미래엔 손글씨 공모전 담당자 앞

2025. 5. 2.~10. 18.

제9회 창작 글감 공모전

2025. 5. 2.~10. 18.

01 초등학생 글쓰기 분야

참여 대상 7~12세의 어린이 또는 초등학생 누구나

주제 선정 자유 주제

공모 부문 ① 동시 ② 기행문 또는 일기 ③ 독후감

02 교과서 창작 글감 분야

참여 대상 선생님 및 대한민국 국민 누구나

주제 선정 초등학교 국어 교과서 글감으로 적합한 글 (2022 개정 초등 국어과 교육과정 성취기준 참고)

응모 방법 미래엔 홈페이지>공모전에서 접수(업로드 방식)

손글씨 공모전 주최 | (주)미래엔
후원 | 국정도서국어편찬위원회 / 한국초등국어교육연구소 / 교과서박물관 / (주)윤디자인

창작글감 공모전 주최 | (주)미래엔
후원 | 국정도서국어편찬위원회 / 한국초등국어교육연구소 / 교과서박물관



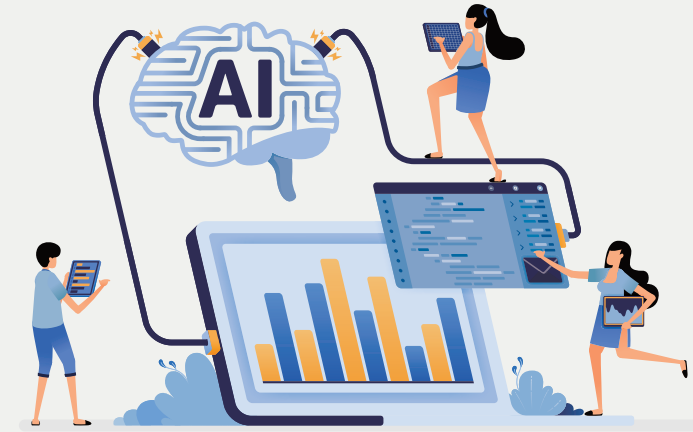
미래엔 공모전 바로 가기

수상자 발표

2025년 11월 27일(목) 오후 3시

자세한 내용은 미래엔 홈페이지 <https://www.mirae-n.com> ▶공모전을 참고 바랍니다.

생성형 AI 시대의 창의성과 프롬프트 리터러시*



1. 머리말

생성형 AI 기술의 가능성과 위험에 대한 논의가 본격화되면서, 급변하는 사회를 살아갈 학습자들이 갖추어야 할 역량에 대한 논의가 국어교육 분야에서도 활발히 전개되었다.¹⁾ 이 연구는 생성형 AI 시대 리터러시 교육에서 아직 충분히 다뤄지지 못한 창의성이라는 주제에 주목한다. 생성형 AI와 교육 일반에 관한 논의에서 창의성은 새로운 난제로 부상하고 있다. 새로운 시대에 필요한 핵심 역량으로 창의성이 강조되고 있으나, 생성형 AI가 학습자의 창의성에 미칠 영향에 대한 논의는 긍정적인 전망과 부정적인 전망이 혼재된 상태다. 생성형 AI라는 기술이 리터러시와 밀접한 관계를 맺고 있음은 주지의 사실인바, 문식 실천의 맥락에서 창의성을 탐구하는 것은 추상적인 논의를 구체화하는 데 기



서 혁
이화여자대학교 교수



김연지
수원대학교 강사

* 본 연구는 국어교육학연구 제60권 1호(2025년 3월)에 게재된 김연지·서혁(2025)의 내용을 정리·요약한 것이다.

1) 국어과에서의 논의는 생성형 AI가 글쓰기 능력과 평가에 가져올 변화를 탐구하거나, 작문 과제 작성 및 피드백 맥락에서 생성형 AI의 가능성과 한계를 탐색하고, 문학 창작 교육에 생성형 AI를 포섭하거나, 생성형 AI가 국어교육 및 리터러시 환경 전반에 미칠 영향을 조망한 연구 등 다각적인 대응 방식을 보여준다(김태호, 2023; 김상태, 2024; 김지혜, 2023; 서혁·김연지, 2023; 장성민, 2023).

여할 수 있다. 아울러 리터러시 교육에서 창의성이라는 주제를 재조명하는 계기를 마련한다는 의의를 지닌다.

이에 본 연구는 국어교육에서 그간 이루어진 창의성 논의를 정리한 뒤, 생성형 AI를 둘러싼 창의성 담론의 지형을 비판적으로 검토할 것이다. 또한 인간과 생성형 AI의 협업을 중심으로 프롬프트 리터러시를 개념화하고, 글러베아누(Glăveanu)의 분산적 창의성 프레임워크를 중심으로 그 양상을 분석할 것이다. 이를 통해 챗GPT로 대표되는 거대 언어 모델 기반의 생성형 AI가 리터러시와 소통의 변화를 이끄는 시대에 국어교육에서 창의성 교육이 나아갈 방향을 탐색하는 것을 최종 목표로 한다.

2. 이론적 검토: 국어과에서의 창의성 교육 논의

국어과에서 창의성 교육 논의는 제7차 교육과정 개정 시기에 대두하여 2000년대 초 중반까지 활기를 띠었다. 이 시기에는 ‘문제 해결’의 맥락에서 ‘국어과 영역 특수적 창의성’의 개념을 끌어내려는 시도(김은성, 2004; 이경화, 2003; 정혜승, 2004)가 이어졌다. 이들 논의에서 학습자는 국어 교과 맥락에서 ‘문제 상황’을 인식하고, 그것을 해결해 나가는 과정에서 창의성이라는 속성을 발휘한다. 이러한 관점은 학습자들이 국어라는 고유한 교과의 학습 과정에서 마주한 내용을 문제적으로 인식하고 적절한 답을 찾아가는 능동성을 중요하게 여긴다.

또한 이 시기의 논의는 창의성 분야의 이론을 검토하여 국어과 창의성 교육을 고찰하는 기반으로 삼았다. 특히 Boden의 ‘심리적 창의성(psychological creativity)’은 특정 아이디어가 사회·역사적 관점에서는 특출나지 않아도 개인에게 독창적이고 새로운 것이라면 창의적이라 보는데(Boden, 2004, 2016), 이는 학습자들이 문제를 해결하며 새로운 아이디어를 생산하고자 하는 ‘과정 전체’를 중시(김은성, 2003; 김미혜, 2004)한다는 점에서 중요한 시사점을 제공하였다. 더불어 칙센트미하이(Csikszentmihalyi, 1988, 2014)의 ‘창의성 체계 모형’과 같은 통합적·다원적 접근, 다시 말해 창의성에 영향을 주는 다양한 요인들이 구조나 체계 안에서 함께 작동한다고 보는 관점이 주목받았다. 이러한 관점은 창의성을 개인의 문제로 환원하지 않고 그것을 가능케 하는 사회·문화적 체계의 문제로 봄으로써 교육이 창의성 계발에서 능동적인 역할을 점할 수 있는 근거가 되며(정혜승, 2004: 139), 국어과 창의성이 발휘되는 특수한 요소들의 상호작용

을 구체적으로 살펴보기에 적절한 틀(김미혜, 2004)을 제시하였다.

최근 국어교육이 창의성을 다루는 양상은 역량 중심 교육과정을 통해 살펴볼 수 있는데, 역량 중심 교육과정을 표방한 2015 개정 교육과정부터 ‘창의적 사고 역량’이 총론의 핵심 역량으로 제시된 바 있다. 총론의 핵심 역량은 국어과 교과 역량과 연결되며, ‘창의적 사고 역량’은 국어과 ‘비판적·창의적 사고 역량’으로 이어진다. 2015 개정 교육과정에서 이는 ‘다양한 상황이나 자료, 답화, 글을 주체적인 관점에서 해석하고 평가하여 새롭고 독창적인 의미를 부여하거나 만드는 능력’으로 제시되었다. 2022 개정 교육과정에서는 ‘다양한 유형의 답화, 글, 국어 자료, 작품, 복합 매체 자료를 비판적으로 이해하고 자신의 생각을 창의적으로 표현’하는 것을 국어과 목표에 서술하여 역량을 목표에 녹이는 방식을 취하고 있다.

그런데 ‘창의적 사고 역량’이 교과 역량에서는 ‘표현’에 초점이 맞춰져 자칫 결과물 중심으로 치우칠 위험이 있다. 특히, 2015 개정 교육과정에서는 창의적 사고를 ‘새롭고 독창적인 의미를 부여하거나 만드는 능력’으로 설명하여 해석적 측면까지 아우를 가능성을 보였으나, 2022 개정 교육과정에서는 ‘비판적으로 이해하고’, ‘창의적으로 표현한다’는 서술에서 ‘비판적 사고로서의 이해, 창의적 사고로서의 표현’으로 분절되는 경향이 두드러진다. 이는 비판적 사고와 창의적 사고가 상호작용하며 작동하는 양상을 충분히 반영하지 못하고, 두 속성이 개별적·제한적으로 다뤄질 가능성이 있다는 점에서 재고가 필요하다.

실천력과 실행력을 중시하는 역량 중심 교육과정의 목표를 지향하면서도, 생성형 AI가 문식 실천에 더 관여하게 될 것을 고려해 국어과 교과 역량에서 ‘창의성’을 어떻게 다룰지 고민이 필요한 시점이다. 창의성의 다면적 속성을 반영하되, 학습자들이 실제 문식 환경에서 문제를 발견하고 해결해 나가는 과정을 지원하는 국어과 교과 역량으로서 창의성에 접근할 필요가 있을 것이다.

3. 생성형 AI 시대 창의성의 지향

가. 생성형 AI를 둘러싼 창의성 담론의 비판적 점검

챗GPT 3.5의 등장 이전에 생성형 AI가 창의성에 대한 논의를 촉발한 사례로 ‘AICAN(AI Creative Adversarial Network, 창의적 적대신경망 인공지능)’을 들 수 있

는데, 이 모델은 서양 미술사 500년을 대표하는 8만 점의 작품을 데이터로 학습하여 이미지를 생성한다. 개발진들은 관람객들이 인간 예술가의 작품과 AICAN의 생성물을 구별할 수 있는지 검토하였는데, 75%의 응답자가 AICAN이 생성한 이미지를 인간 예술가가 만든 것으로 판단했다(Mazzone & Elgammal, 2019:4-5). 이처럼 AI가 만든 것과 인간이 만든 것을 구별하기 어렵다는 사실은 ‘창의적 만듦의 주체’로서 인간이 지니던 지위에 대한 새로운 고민을 이끌었다.

AI의 생성물이 아니라 생성 ‘과정’에 주목하여, 이를 창의성이 발휘되는 과정에 대한 통찰로 삼을 수 있다는 논의도 있다(Lee, 2022). 가령, AICAN의 알고리즘인 CAN은 생성적 적대 신경망(GANs, Generative Adversarial Networks)을 ‘참신함(novelty)’을 달성하기 위해 변용한 것이다. CAN은 ‘생성기’가 기존 미학의 규범을 따르는 데이터를 생성하되, ‘판별기’가 기존의 데이터에서 ‘벗어난’ 데이터를 채택함으로써 ‘미학적 규범을 과도하게 벗어나지 않으면서도 참신함을 지닌’ 작품을 생성한다(Elgammal et al., 2017). 이는 인간 예술가가 이전의 예술 작품과 사조로부터 학습하여 새로운 작품을 만들어내는 방식을 ‘모사(simulating)’하고 있으며(Lee, 2022: 605), 인간의 마음에서 창의적 전환(creative breakthroughs)이 발생하는 과정을 메타적으로 탐구하는 기회를 제공한다고 볼 수도 있다.

물론, 창의성과 관련하여 AI가 결여한 것으로 보이는 측면에 초점을 맞춘 논의도 있다. 이들 논의의 핵심은 AI의 ‘생성 행위’에 ‘의도성(intentionality)’이 없다는 점에 주목한다. 이러한 관점에서 Runco(2023)는 AI의 생성 과정이나 결과물을 기반으로 창의성을 논하는 것은 일종의 ‘오귀인(misattribution)’에 불과하다고 본다.

이상의 논의들이 지닌 한계는 창의성을 구성하는 다양한 요인들을 포괄적으로 다루지 못할 뿐 아니라, 그러한 요인들 간의 상호의존성에 거의 주목하지 않는 데 있다. 이는 챗GPT가 대중화된 이후에 더욱 명확해진 문제이기도 하다. 가령, 특정 텍스트를 생성형 AI가 쓴 것인지 인간이 쓴 것인지 판별하는 ‘AI Text Classifier’와 같은 프로그램을 도입하는 것은 생성형 AI가 대중화된 환경에서 교육적으로 실질적인 의미를 갖기 어렵다. 프로그램의 정확도 문제는 차치하더라도, 애초에 ‘결과물(글)’을 산출하는 것만으로 리터러시 교육의 목표가 제한되는 것은 아니기 때문이다. 글은 생각을 버리고 키우는 훈련의 과정이 잘 이루어졌는지 살피기 위한 매개인바, 학생들이 추론적, 비판적, 나아가 창의적 사고를 발휘하는 과정과 결과물이 분리되어 있다면 그것은 평가의 대상으

로서 의미를 잃는다(서혁·김연지, 2024).

한편, ‘인간만의 속성’으로서 창의성을 강조하는 관점도 숙의가 필요하다. 창조하고자 하는 인간의 의지, 동기, 의도 등을 지나치게 강조할 때, 자칫 창의성을 ‘(그러한 속성을 지닌) 특별한 개인’에게만 귀속시킬 위험이 있기 때문이다. 이는 창의성이 사회적·문화적·물질적·환경적 요소들의 관계 속에서 형성된다고 보는 다원적 관점의 함의를 축소하고, 개인을 그가 속한 관계로부터 탈맥락화함으로써 창의성 교육의 가능성을 축소할 수 있다는 위험이 있다.

나. 창의성 담론의 전환: 생성형 AI와의 협력 강조

챗GPT 3.5의 등장은 생성형 AI의 대중화를 이끄는 동시에, AI와 창의성을 둘러싼 담론에 새로운 국면을 열었다. 창의성에 대한 존재론적·인식론적 고찰을 넘어, 창의적 작업 수행에서 인간과 AI의 협업을 강조하는 방향으로 논의의 초점이 이동한 것이다. 이는 챗GPT가 ‘프롬프트(prompt)’를 기반으로 작동하는 인터페이스를 지닌 것과 관련이 깊다. 주지하듯, 챗GPT와 같은 프롬프트 기반의 생성형 AI의 작동에서는 사용자가 입력하는 프롬프트의 질이 출력물의 질을 결정하는 핵심 요인이 된다. 이는 AI와 인간의 관계가 ‘자동화’에서 ‘상호작용’으로 전환될 가능성을 내포하며, 인간이 ‘창의적으로’ 개입할 가능성 또한 높아진 것으로 해석되었다.

최근에는 창의성 분야의 연구자들이 모여 『창의적 행동 학회지(The Journal of Creative Behavior)』에 ‘인공지능과 창의성: 협업을 위한 선언문’을 발표(Vinchon et al., 2023)하여 주목을 요한다. 이들은 인간과 AI의 협업이 매우 생산적일 수 있음을 인정하면서, ‘창의적 과정’이란 아이디어를 생성하는 것이 전부가 아니며, 인간과 AI의 협업의 진정한 ‘시작’과 ‘끝’에서 인간이 중심적인 역할을 맡아야 함을 강조한다. 시작은 ‘문제 발견’, 즉 창의성의 대상을 탐구하고, 식별하고, 정의하는 과정(Csikszentmihalyi, 1988, 2014; Reiter-Palmon & Robinson, 2009)이며, 끝은 ‘창의성에 대한 평가’, 즉 생성된 아이디어의 잠재적인 독창성과 효과성을 평가하는 작업(Corazza & Agnoli, 2022)이다. 이는 아이디어를 수정하고, 성찰하고, 정교화하는 과정에서 개인의 인지적 과정뿐 아니라 사회·문화·역사적 맥락이 관여한다는 것을 의미한다.

이러한 관점은 교육적으로 중요한 시사점을 제공하지만, 이 또한 생성형 AI를 단순히 ‘도구로 잘 활용하라’는 결론으로 귀결되어서는 안 될 것이다. ‘도구 활용’에 초점을

맞추는 것 또한 창의성 구현에 관여하는 다종다양한 측면을 충분히 포괄하지 못하는 한계를 지닌다. 특히, 생성형 AI는 ‘도구’를 넘어서 인간의 삶과 의사소통, 문식 실천 전반에 관여하는 사회-기술적 집합체(socio-technical assemblage)로서 접근할 필요가 있다(Kitchin, 2017).

다. 분산적 창의성(Distributed Creativity) 프레임워크

인간과의 관계 맺음을 통해 창의성을 구현하는 소통 대상으로 생성형 AI를 다루는 것이 교육적으로 적절하다는 입장을 견지할 때, 창의성을 빚어가는 구체적 장면에서 인간과 생성형 AI가 어떤 상호적 관계를 맺는지 살펴볼 수 있는 틀이 필요하다. 본 연구는 이에 글러베아누(Gläveanu)의 ‘분산적 창의성(distributed creativity)’ 프레임워크(2013, 2014)에 주목하였다.

창의성 연구 분야에서는 이른바 ‘4P 프레임워크’, 즉 창의성의 구성 요소를 ‘Person(사람)’, ‘Process(과정)’, ‘Product(산출물)’, ‘환경(Press)’으로 보는 관점(Rhodes, 1961)이 널리 통용되어왔다. 초기 논의에서 이 요소들이 상호 배타적이지 않으며 상호적으로 작동한다고 강조되었음에도(Rhodes, 1961: 307), 각 요소를 분절적으로 다루는 경향, 특히 ‘사람’과 ‘산출물’에 초점을 맞춘 연구 경향이 주를 이루었다.

창의성 연구는 사회문화심리학의 영향을 받으면서 새로운 국면을 맞이하였다. 사회문화심리학은 인간의 마음이 사람들 간의 ‘매개된’ 행위를 통해 발생하며, 마음이 개체로서의 인간 내면에 존재하는 것이 아니라 사회·문화적으로 ‘분산되어(distributed)’ 있다고 보았다(Cole, 1998). 이에 영향을 받은 창의성 연구 또한 창의성의 구성 요소 간 상호작용에 주목하였으며, 통합적·체계적·생태적·다원적 관점에 기반한 창의성 연구가 활발히 이루어졌다(Gläveanu, 2013:70).

Gläveanu는 이와 같은 창의성 연구의 인식론적 변화를 계승하면서, 인지 과학 분야의 ‘체화된(embodied)’ 혹은 ‘확장된(extended)’ 마음 이론을 융합하고자 하였다. Gläveanu는 특히 Hutchins의 ‘분산 인지(distributed cognition)’ 이론에 주목하였다(Hutchins, 1995).²⁾ 분산 인지 이론을 사회문화심리학과 결합함으로써 창의성의 구현

2) Hutchins는 선박의 항해나 항공기 조종처럼 복잡한 과업 수행에서 사람, 도구, 환경 등이 하나의 ‘인지 시스템’ 단위를 이룬다고 보았다. 가령, 비행기 조종실 안에서는 기장, 부기장, 계기판, 관제 시스템 등이 통합된 인지 시스템으로 작동하는데, 이 과정에서 인간과 비인간(도구, 환경 등)이 특정 과업을 위해 인지를 ‘분담’한다는 것이다.

과정에 관여하는 ‘물질적 맥락’을 포섭하고, 동시에 ‘행위의 실천’ 상황에 초점을 맞추려는 시도를 구현한 것이 바로 ‘분산적 창의성 프레임워크’이다.

표 1 — ‘창의성의 4P’와 ‘창의성의 5A’ 비교

4P의 강조점		5A의 강조점
개인의 내적 속성	Person(사람) → Actor(행위자)	개인이 사회적 맥락과 관계를 맺고 있는 속성을 강조
주로 인지적인 기제	Process(과정) → Action(행위)	심리와 행동이 조율되어 나타나는 것
산출물의 특성 혹은 산출물을 둘러싼 합의	Product(산출물) → Artifact(인공물)	산물 생산 혹은 평가의 문화적 맥락
창의성에 영향을 미치는 일련의 ‘외적 변인’	환경(Press) → Audience(청중)	행위자와 사회적 세계 간의 상호의존
	환경(Press) → Affordances(행위유도성)	행위자와 물질적 세계 간의 상호의존

(Gläveanu, 2013: 71)

위의 <표 1>은 기존의 ‘4P’의 요소들을 ‘분산적 창의성’의 구성 요소로 재편하는 과정에서 강조하고자 한 측면을 보여준다. 먼저, ‘행위자(Actor)’라는 용어는 개인 자체가 사회문화적인 현상임을 강조하며, ‘행위(Action)’의 주체임을 보여준다. 한편, ‘과정’이 주로 창의적인 산출물을 만드는 개인의 인지적 기제에 주목했다면, 행위는 창의성의 인지적·심리적 측면뿐 아니라 행동적 측면까지 포섭하고자 한 것이다.

또한 ‘산출물’은 주로 이를 만들어내는 과정, 이러한 과정을 가능하게 한 사회문화적 맥락, 더불어 창작자의 개인적 측면과도 분리된 채 고려되는 경향이 있었다. ‘인공물(Artifacts)’이라는 용어는 그것이 지닌 문화적 본질에 주목하게 하는 동시에, 인간 사회에서 ‘창조 행위’ 자체가 점진적으로 누적되는 과정에 대한 이해를 촉진한다.

마지막으로 환경(Press)은 창의성과 관련된 외적 변인으로서 다소 추상적으로 다뤄져 왔는데, 이를 ‘행위자’가 상호작용하는 측면을 사회적, 물질적 측면에서 구체적으로 살피기 위한 목적에서 ‘청중(Audience)’과 ‘행위유도성(Affordances)’으로 나누었다. ‘청중’은 행위자 창의적 ‘행위’에서 상호작용하는 존재일 수도 있고, 창의적 ‘인공물’을 수용하거나, 채택하거나, 거부하는 존재일 수도 있다. 따라서 ‘청중’은 수동적인 존재가 아니라, 행위자와 적극적으로 상호작용하며 창의성을 함께 구현하는 참여자에 가깝다. ‘행위유도성’은 창의적 행위가 물질적 세계에 착근되어 있음을 강조하기 위한 용어로,

창의성을 구현하는 행위자에게 물질은 ‘고정된 도구’로 존재하는 것이 아니라 생산 행위를 위한 ‘기회’로 작용한다.

이처럼 관계성을 기반으로 재개념화된 창의성의 5가지 요소가 창의성을 구현하는 양상은 아래 [그림 1]과 같이 도식화할 수 있다.

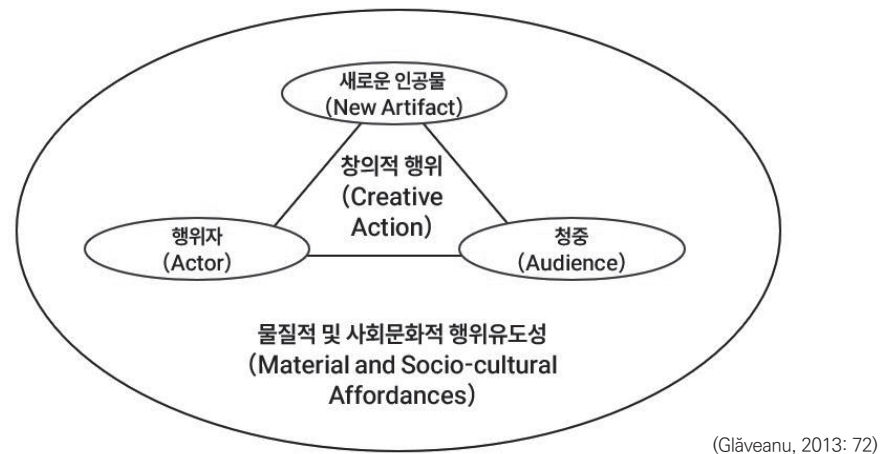


그림 1 — ‘창의성의 5A’가 통합된 모습

행위자, 청중, 인공물이 물질적 및 사회문화적 행위유도성을 기반으로 창의적 행위 실천 장면에서 상호작용하고 있는 양상이라고 볼 수 있을 것이다. 그리고 창의성은 5가지 요소 중 어느 하나의 내적 속성이 아니라, 상호작용의 장면에 분산되어 있다.

그런데 생성형 AI와 인간이 협업을 통해 창의성을 구현하는 장면에 [그림 1]을 적용한다면, 생성형 AI와 인간은 구체적으로 어디에 위치할 수 있을까? 이 질문이 명확히 해결되지 않는 이유는, 챗GPT와 같은 거대 언어 모델이 ‘인간의 언어를 기반으로 학습한다’는 속성에 기인한다. 인간은 언어를 기반으로 사고하는 존재이며, 언어는 그 자체로 문명이 낳은 ‘인공물’의 대표적 예시이다(Glăveanu, 2013: 74). 챗GPT와 인간은 언어를 매개로 상호작용하며, 이 과정에서 서로의 중간 산출물을 끊임없이 ‘읽고’, 이를 바탕으로 ‘쓰는’ 행위를 반복한다는 점에서 하나의 고정된 역할에 머물지 않고, 행위자이자 청중의 역할을 넘나들게 된다.

이러한 견지에서, 거대 언어 모델을 기반으로 하는 생성형 AI와의 협업은 리터러시 실천에 터하여 접근할 필요가 있다. 이는 본질적으로 사회문화적 산물인 인간의 언어가 AI 기술에 반영되고 구현되는 기제를 고려하는 동시에, 언어 기반의 소통 인터페이스를

통해 읽고 쓰기를 거듭하는 행위, 즉 의미구성의 과정에 생성형 AI와 인간이 어떻게 관여하는지 면밀히 살펴보기 위함이다. 이에 다음 장에서는 생성형 AI와 인간의 협업적 창의성 구현을 ‘프롬프트 리터러시’ 실천의 장면에서 탐색해 보고자 한다.

4. 인간-AI 협력적 창의성 구현으로서의 프롬프트 리터러시

가. 프롬프트 리터러시 개념 정립의 필요성

자연어 프롬프트를 바탕으로 인간 대화의 형식을 모사한 거대 언어 모델의 인터페이스는 인간과 생성형 AI의 ‘협업’ 가능성을 가시화하였다. ‘프롬프트 엔지니어링(prompt engineering)’은 이러한 맥락에서 주목받게 된 개념이다. OpenAI에서 제공하는 지침을 참고하면,³⁾ 프롬프트 엔지니어링이란 ‘챗GPT와 같은 거대 언어 모델로부터 더 나은 결과물을 얻기 위한 전략’이다. 거대 언어 모델의 발전에 발맞추어 프롬프트 엔지니어링이 점점 더 고도화될 것을 예상하긴 어렵지 않다. 그렇다면 어쩌서 ‘프롬프트 리터러시’가 필요한가?

프롬프트 ‘엔지니어링’이 아닌 ‘리터러시’에의 접근이 필요한 까닭은 ‘엔지니어링’이라는 용어와 그 함의만으로 생성형 AI와 인간의 협업을 충분히 다룰 수 없기 때문이다. ‘엔지니어링’이 본질적으로 ‘결과’ 최적화를 지향한다는 것을 고려할 때, ‘프롬프트 엔지니어링’만을 강조하는 것은 ‘전략적으로’ 글을 ‘산출하기’ 정도로 논의의 폭이 한정될 위험이 있다. 김성우(2024)는 프롬프트를 입력하는 데 특정 영역의 내용 지식, 글쓰기의 구조와 전개에 대한 수사적 지식, 경험과 감식안, 글쓰기의 맥락과 목적에 대한 고려 등이 폭넓게 필요함을 보여줌으로써 이러한 문제의식을 타진한다. 프롬프트와 아웃풋만을 오가며 작업이 완료되는 것이 아니라, 기존의 리터러시 경험과 지식을 동원해야 한다는 것은 프롬프트 기반의 작업이 인간이 축적해온 리터러시 실천과 별개인 ‘기술 활용법’만으로 환원될 수 없음을 방증한다.

결과 산출을 최우선으로 삼는 엔지니어링 접근에서는 리터러시 교육이 천착해온 다양한 부면 또한 제한적으로 다룰 수밖에 없다. 가령, 리터러시 교육에서 ‘질문하기’는 단순히 답을 얻기 위함이 아니라 주체에게 자신의 사고와 언어에 대한 메타적 사유를 이

3) <https://platform.openai.com/docs/guides/prompt-engineering/> (검색일: 2025.08.01.)

끄는 행위라는 점에서 중요하다(정혜승, 2022: 67). 하지만 프롬프트 엔지니어링 접근에서 ‘질문’은 거대 언어 모델의 출력을 최적화하는 명령어를 비유하는 협의에 그치고 만다. 생성형 AI 시대에 독자의 질문 생성 교육이 ‘주체적 지식 구성자’를 기르는 것을 지향해야 한다고 본 백희정(2023)은 프롬프트 엔지니어링이 간과하기 쉬운 이러한 측면에 주목한 것이라 하겠다.

‘비판적 읽기’ 또한 같은 문제의식을 환기한다. 프롬프트 엔지니어링의 맥락에서 비판적 읽기는 주로 ‘할루시네이션(hallucination)’으로 인한 문제를 다루기 위한 교차검증의 필요성에 초점이 맞춰져 있다. 이는 물론 중요하나, 생성형 AI가 가지는 ‘어쩔 수 없는 기술적 결함’을 인간이 보조하면 된다는 정도로 비판적 읽기가 단순화되는 경향은 문제적이다. 인간 소통 전반에 미칠 영향을 고려할 때, 비판적 읽기는 생성형 AI와 상호작용하는 국지적 장면뿐 아니라 그 기반 구조를 이루는 자본주의 질서와 권력관계의 역할을 조망할 수 있는 비판적 리터러시의 관점에서 탐구될 필요가 있다(이재기, 2024).

한편, 프롬프트 기반의 소통은 기술 발전 과정에서 나타난 일시적 현상이 아니라, 문식 환경의 변화를 반영하는 ‘특화된 리터러시 유형’으로 자리매김할 전망이 크다. 프롬프트 리터러시를 ‘인간과 생성형 AI가 참여자가 되는 소통 환경에 특화된’ 리터러시로 보게 되면, ‘맥락’의 문제가 특히 중요해진다. 텍스트가 자족적인 기호 체계가 아니라 세계(맥락)에 의존하는 불안정한 기호라는 점에서, 리터러시 행위는 언제나 ‘의지를 가진 주체가 맥락을 기반으로 하는 의미구성’이 아닐 수 없다(김혜정, 2023: 353). 하지만 생성형 AI와의 소통에서는 ‘맥락 읽기’뿐 아니라 ‘맥락 쓰기’의 중요성 또한 부각된다.

생성형 AI는 방대한 텍스트 데이터로 학습하고, 프롬프트를 기반으로 해당 맥락에서 적합하다 여겨지는 단어의 연쇄를 ‘확률적으로’ 생성한다. 중요한 것은 AI가 인간이 생산한 텍스트로 ‘학습’할지라도, 그 과정에서 인간의 텍스트는 ‘맥락화된 의미 구성체’가 아니라 컴퓨터가 이해할 수 있는 연산 단위인 ‘토큰(token)’으로 해체되었다는 것이다. 따라서 사회·문화·역사·물질적 맥락을 체화한 존재인 인간이 ‘생성 과정’에 개입할 필요가 있으며, 이때의 인간은 ‘맥락 형성자’로서 주도적인 역할을 맡는다(김성우, 2024). 맥락을 정교하게 다듬어 가는 과정에서 인간은 생성된 텍스트를 꼼꼼히 읽고, 기존의 지식과 경험을 조합하며, 때에 따라서는 더 나은 맥락 형성을 위해 생성형 AI에게 도움을 요청할 수도 있다. 이러한 견지에서 프롬프트 리터러시는 ‘생성형 AI와 인간이 지속적인 의사소통을 통해 협력적으로 맥락을 구성해 가는 의사 결정 및 생산의

과정’이라 할 수 있다.

나. 프롬프트 리터러시 실천: 분산적 창의성 프레임워크 분석

이 절에서는 Glăveanu의 분산적 창의성 프레임워크를 분석 틀로 삼아 인간과 AI의 협력적 맥락 구성, 즉 프롬프트 리터러시의 실천 장면에서 창의성이 구현되는 양상을 살펴볼 것이다. 분산적 창의성 프레임워크에서 창의성은 ‘행위유도성’을 자원으로 삼아 ‘행위자’, ‘청중’, ‘인공물’이 ‘행위’를 통해 관계를 맺음으로써 빚어진다. 따라서, ‘행위’는 챗GPT와 같은 거대 언어 모델 기반의 생성형 AI와 인간이 상호작용하는 ‘읽기-쓰기’의 환류로 볼 수 있을 것이다.

인간과 챗GPT가 함께 읽고 쓰는 과정에서 창의적 행위를 제한하거나 촉진하는 ‘행위유도성’은 ‘대화 형식의 인터페이스’를 중심으로 살펴볼 수 있다. 먼저, 대화 형식 인터페이스를 가능하게 하는 챗GPT의 기술적 인프라는 행위유도성의 물질적 측면이라 볼 수 있을 것이다. 그러나 사회·문화·역사적 산물인 ‘인간의 언어’를 사용하여 ‘대화’라는 사회적 상호작용을 모사하고 있다는 점에서 행위유도성의 사회·문화적 측면을 동시에 지닌다.

챗GPT가 인간의 언어를 사용하여 매끄러운 대화를 구사할 수 있다는 사실은 인간과 생성형 AI의 소통을 촉발할 수 있다. 또한 대화는 소통뿐 아니라 ‘사고’를 촉진하는 기능을 지니는바(이지용, 2023), 질문과 답변을 이어가는 대화의 인터페이스는 인간의 사고와 의미구성을 확장·심화해 나가도록 유도한다. 창의성을 빚어가는 과정에서 행위자는 행위유도성을 혁신적인 방식으로 활용할 뿐 아니라, 새로운 행위유도성을 발견하고, 심지어 행위유도성 자체를 창조할 수도 있다(Glăveanu, 2013: 76). 가령, ‘대화’가 지니는 소통과 사고의 기능적 측면에 착상하여 챗GPT와의 상호작용을 다양하게 변용하는 것은 그 자체로 창의성의 구현이다. 이러한 과정에서 챗GPT로 하여금 맡은 역할에 ‘전형적인’ 화용론적 특성을 적절히 반영하거나, 특정 화용론적 패턴을 실험해 보는 시도를 할 수도 있는데, 이 또한 인간의 언어를 기반으로 한 대화 인터페이스가 지닌 행위유도성의 창의적 활용이라 볼 수 있을 것이다.

실상, 인간과 생성형 AI가 함께 읽고 쓰는 행위에서는 ‘언어’ 자체가 행위유도성으로 작용한다. 사고를 매개하고 사회문화적 맥락을 반영한다는 속성을 지니는 것 외에도, 언어는 모든 학문, 예술, 일상의 문제 해결에서 중요한 역할을 한다. 거대 언어 모델 기

반의 생성형 AI는 그 자체로 여러 영역에서 창의적 협력자가 될 가능성을 내포하는 것이다. 이는 창의성 신장을 위한 교육의 관점에서 생성형 AI가 지닌 ‘언어’ 행위유도성을 다각도로 활용할 방법을 모색할 필요가 있음을 시사한다.

한편, 분산적 창의성 모델에서 ‘행위자’와 ‘청중’의 관계는 ‘행위’를 이루는 주요한 축이다. 생성형 AI와 인간의 협업이라는 맥락에서 행위를 볼 때, 대화를 통해 함께 읽고 쓰며 맥락을 보완하고 재구성하는 과정에서 인간과 생성형 AI는 ‘행위자’와 ‘청중’ 어느 하나의 고정된 역할에 머물지 않고, 유기적으로 역할을 교차하며 서로를 보조하고 증강해 나간다. 따라서 ‘행위자’ 혹은 ‘청중’으로서 인간이 맡은 역할과 생성형 AI가 맡은 역할을 나누어 살피는 것은 분석의 편의를 위한 것이며, 이들 역할은 별개로 존재하는 것이 아니라 프롬프트 리터러시의 실천 맥락 속에서 순환적이고 상호보완적으로 ‘공동 구성된다(co-constructed)’는 점에 유의할 필요가 있다.

‘행위자’로서 생성형 AI와 인간은 각기 어떻게 ‘창의적’일 수 있을까? 이는 ‘데이터 기반 창의성(data-driven creativity)’과 ‘체득된 창의성(embodied creativity)’으로 대별해 볼 수 있을 것이다. 생성형 AI는 인간이 축적한 방대한 텍스트에서 언어 패턴을 학습하고 기존의 데이터를 재구성하여 새로운 조합을 만든다. 인간 또한 기존의 것을 재조합하고 변형한다는 점에서 이는 인간의 창의성을 일부나마 모사하고 있다. 다만, 생성형 AI는 초고속 연산을 통해 짧은 시간 안에 방대한 데이터를 분석하고 대량의 산출물을 무제한으로 생성할 수 있다는 점에서 인간의 능력과 ‘양적으로’ 다르다.

한편, 인간의 창의성은 선천적으로 주어지는 추상적인 능력 또는 인지적 속성이 아니라, 개인이 태어나면서부터 몸을 통해 사회·문화·물질적 환경과 상호작용하여 그 사회의 구성원들, 인공물과 함께 만들어 가는 사회문화적 인지(감성적 측면을 포함한) 과정이다(이정모, 2011). 다시 말해, 인간은 몸, 감각, 경험을 통해 사회·역사·문화적 맥락을 ‘체득(embodied)’한 존재로서 창의성을 발휘한다. 인간은 기존의 것을 조합하고 재구성하는 것 외에도, 논리적으로 설명할 수 없는 직관이나 영감을 통해 기존에 존재하지 않았던 것을 창출해 내는 ‘질적 전환’을 이룰 수 있다. 무엇보다 인간은 ‘창의적이고자’ 선택할 수 있는 의도를 가지며, 주도적으로 창의적 과정의 ‘시작’과 ‘끝’을 통어할 수 있다.

이처럼 서로 다르게 ‘창의적’인 인간과 생성형 AI는 상호보완적으로 협력한다. 인간과 생성형 AI가 행위자이자 각자 ‘청중’으로서 기여하는 방식은 이러한 상호보완적 특

성을 보여준다. 생성형 AI는 인간 행위자의 사고 과정을 촉진하고 보조할 수 있다. 가령, 발산적 사고를 촉진하는 ‘브레인스토밍 파트너’가 될 수 있다. 혹은 수렴적 사고를 보조하거나, 구체적인 증거에 따라 평가하고 개선 방향을 제안하는 건설적 비판자의 역할을 할 수도 있다. 긍정적 피드백을 통해 동기를 북돋아 주거나, 이 모든 과정에서 ‘우연한 영감의 계시자’가 되기도 한다.

마지막 역할에 주목해 보자. 이는 무의미 속에서도 새로운 의미를 찾아내는 인간의 능력에 의한 것이다. 생성형 AI가 ‘의식 없이’, 구체적인 ‘목적’과 ‘의도’ 없이 제공한 텍스트일지라도, 인간은 자신의 경험, 감정, 사고를 결합해 새로운 통찰을 이끌어 낼 수 있다. 이는 생성형 AI가 어떤 역할과 기능을 수행하든, 그것에 의미를 ‘부여하고자’하는 인간의 주도성이 선행되어야 함을 의미하며, 생성형 AI 시대 창의성 교육에 중요한 시사점을 준다.

인간이 ‘청중’으로서 하는 역할을 살펴봄으로써 그 교육적 방향의 단서를 얻을 수 있을 것이다. 인간은 먼저 특정 소통(생산)의 목적과 목표를 고려하여 맥락 ‘형성자’의 역할을 맡는다. 생성형 AI가 발산적 사고를 촉진하거나, 수렴적 사고를 보조하는 역할을 맡기 위해서는 먼저 그러한 역할을 어떻게 수행하는지의 맥락을 형성해 줘야 한다.

인간은 또한 맥락의 ‘해석자’이자 ‘중재자’가 된다. 생성형 AI의 답변을 해석하여 AI가 반영하지 못한 맥락(가령, 문화적 측면, 정서적 특성, 특정 사회 집단의 관점 등)을 보완할 수 있는 프롬프트를 줌으로써 AI가 ‘모르는’ 맥락을 반영할 수 있도록 돕는다. 그리고 이처럼 끊임없이 맥락을 재구성하고 정교화하는 과정을 거치면서, 인간은 맥락의 진정한 ‘구성자’ 또는 ‘창조자’가 될 수 있다. 인간은 생성형 AI와의 협력을 통해 기존 사고의 경계를 확장하고 새로운 통찰을 얻음으로써 사회·문화·물질적 맥락을 더욱 풍부하게 확장해 나갈 수 있기 때문이다.

인간과 생성형 AI의 상호작용이 이처럼 창의성을 구현하는 방향으로 나아가는 데에는 ‘행위’의 산물인 ‘인공물’ 또한 중요한 함의를 지닌다. 분산적 창의성 프레임워크에서 ‘인공물’은 창의성을 구현하는 모든 요소가 ‘상호작용하면서 의미를 구성한 대상’으로서 중요하다(Gläveanu, 2012:74). 따라서 프롬프트 리터러시 실천에서 창의성이 투영된 ‘인공물’은 최종 산물(가령, 완결된 텍스트 한 편)뿐 아니라 모든 과정을 포괄하는 것으로 이해되어야 한다. 이는 결과물 산출이 아닌 읽고 쓰며 사고를 정교화해 나가는 과정에 주안점을 두기 위해 ‘엔지니어링’이 아니라 ‘리터러시’ 관점이 필요하다는 주장을 재

차 강조하는 것이기도 하다.

한편, 거시적인 관점에서도 인공지능을 과정 중심으로 바라보는 접근은 중요하다. 행위 과정과 산물이 단절될 때 창의성은 총체적 위기에 처하기 때문이다. 행위의 산물로서 ‘인공물’은 어떤 역할을 하게 되는가? 인공물은 행위자 자신에서 시작하여 더 많은 타인에 의해 판단되고 선별된다. 특정한 인공물은 더 큰 공동체의 합의를 거쳐 궁극적으로 사회문화적 맥락 속에서 인정받을 수 있게 된다. 그리고 그러한 인공물은 또 다른 창의적 행위를 견인하는 사회·문화·물질적 자원, 다른 아닌 ‘생산행위유도성’으로 작용할 수 있을 것이다. 가령, 셰익스피어가 문학 작품을 통해 창조한 무수한 어휘와 표현은 상상력을 촉진함으로써 창작의 영감이 되고 문화적 상징으로 자리 잡았다. 이는 창의적 행위의 산물이 창조적 생산 가능성의 ‘기회’로서 사회·문화·물질적 행위유도성을 지니게 됨을 보여준다.

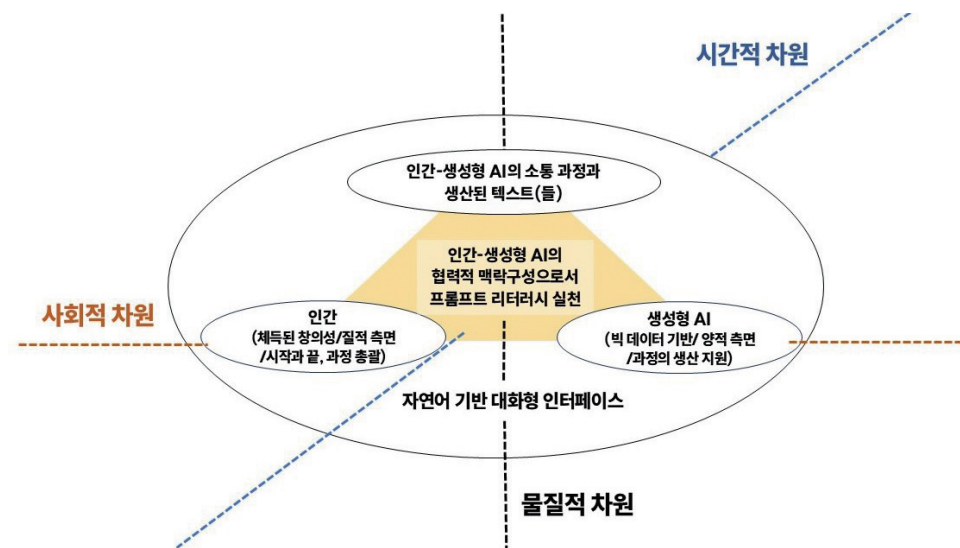


그림 2 — 인간과 생성형 AI의 협력적 창의성 구현으로서 프롬프트 리터러시

인간과 생성형 AI의 협력적 창의성 구현으로서의 프롬프트 리터러시는 위의 [그림 2]와 같이 나타낼 수 있다. 분산적 창의성의 구성 요소들은 사회적, 물질적 차원뿐 아니라 ‘시간적(temporal)’ 차원 속에서 끊임없이 순환적으로 관계를 맺는다(Glăveanu, 2014)는 점에서 세 축을 중심으로 그려져 있다. ‘인공물’이 다시 창의적 행위를 유도하게 된다는 설명처럼, 시간적 차원은 창의성 구성 요소들이 맺는 관계를 창의성 행위가 일어나는 당시뿐 아니라, 과거와 미래를 아우르는 더 넓은 맥락 속에 위치하게 됨을 보

여준다. 또한 행위자가 창의적 주체로서 발달하는 과정을 포섭할 수 있다는 데에서 교육적으로도 의의를 지닌다. 특히 빠르게 발전하는 AI 기술의 파급력을 고려할 때, 학습자가 전 생애에 걸쳐 AI와 소통하는 방식의 변화를 반영한다는 점에서도 중요한 시사점을 준다.

6. 맺음말: 교육적 시사점

프롬프트 리터러시 실천을 창의성의 구현 관점에서 살펴본 바에 따르면, 창의성을 빛나는 모든 요소의 관계 맺음에서 핵심적 전제는 ‘창의적이고자 하는’ 인간이다. 주지하듯, 생성형 AI가 아무리 많은 텍스트를 생산하더라도 그것을 맥락적으로 의미 구성할 인간이 없다면 불완전한 기호에 불과하다. 따라서 인간은 문식 실천의 주체로서 먼저 유능해질 필요가 있다. 기실 챗GPT와의 상호작용에서 맥락을 섬세하게 형성하고 해석하며 보완하는 능력은 이미 뛰어난 리터러시를 지녔음을 증명하는 것이다. 중요한 것은, 그러한 리터러시는 챗GPT가 부재한 상황에서도 온전해야 한다는 것이다. 이는 생성형 AI를 사용하지 않고 인간의 고유한 능력만으로 살아남아야 한다는 뜻이 아니라, 생성형 AI가 관여하는 상황일수록 리터러시 생태가 더욱 다양한 리터러시 실천으로 채워질 필요가 있다는 의미이다.

실제로 생성형 AI는 인간이 꾸려온 리터러시 세계의 지극히 일부만을 담고 있다. 디지털화되지 않은 텍스트, 문자 없이 발화되는 언어들, 크고 작은 소통 공동체의 내밀하고 고유한 관계 속에서 끊임없이 ‘생성’되고 소멸되는 신조어들은 생성형 AI가 담아내지 못한 것들이지만, 인간의 리터러시를 풍요롭게 만든다. 따라서 리터러시 교육은 학습자들이 자신의 경험과 정체성을 토대로 한 리터러시 실천의 가치를 내면화하도록 독려할 필요가 있다. 또한, 거대한 정보의 도서관을 가진 파트너라고 할 수 있는 생성형 AI가 담아내지 못하는 인간의 리터러시를 꾸준히 탐구하는 과정에서 스스로의 관점과 견해를 구성하고 형성해 나가는 ‘창의적 감식안’을 함양할 수 있는 기회를 마련해 주어야 할 것이다. 이를 통해 궁극적으로 학습자들이 생성형 AI 없는 리터러시 실천, 생성형 AI와의 협력을 바탕으로 한 리터러시 실천 등 다양한 상황에서 ‘더 새로운 리터러시’뿐 아니라 ‘더 적절한 리터러시’를 모색함으로써 창의적 리터러시 생태계의 일원으로 자리매김할 수 있도록 지원해야 할 것이다.

본 연구는 프롬프트 리터러시라는 틀을 통해 인간과 생성형 AI의 협력적 리터러시 실천을 살펴본 시론 격의 연구인바, 앞으로 실증적 연구가 이어질 필요가 있다. 또한 국어과 역량으로서 생성형 AI 시대에 창의성을 어떻게 교육할 수 있을지 다양한 경로로 탐색해 나가야 할 것이다. 거대 언어 모델이 인간 담화공동체의 담론 자산에 기반하며 인간 소통 전반에 영향을 미칠 것이라는 점에서, 리터러시 교육을 담당하는 국어과는 인간이 생성형 AI와 더불어 협업적 창의성을 구현할 수 있는 리터러시 역량을 길러줘야 하는 책무를 지닌다. 본 연구가 국어교육에서 창의성 교육에 대한 논의를 활성화하고, 교육 공동체의 다양한 주체들이 생성형 AI와 더불어 효과적이고 창의적인 문식 실천에 대해 탐색하는 마중물이 되기를 희망한다. 🌊

참고 문헌

- 김미혜(2004). 국어적 창의성의 구성 요소에 관한 연구. 국어교육학연구, 20, 333-355.
- 김상태(2024). AI를 활용한 논술문 쓰기. 새국어교육, 138, 7-33.
- 김성우(2024). 인공지능은 나의 읽기-쓰기를 어떻게 바꿀까. 경기: 유유.
- 김은성(2003). 국어과 창의성 교육의 관점. 국어교육학연구, 18, 65-95.
- 김은성(2004). 국어과 창의성 교육의 기본 개념. 국어교육, 113, 175-202.
- 김지혜(2023). 생성형 인공지능을 활용한 소설 창작 교육의 가능성. 어문연구, 51(4), 373-401.
- 김태호(2023). 국어교육에서 AI의 수용 방향. 청람어문교육, 93, 7-27.
- 김혜정(2023). 인공지능 시대의 텍스트성: 텍스트의 확장과 비판적 문식성. 어문연구, 51(4), 343-371.
- 백희정(2023). 인공지능 시대 독자의 질문 생성과 읽기 교육. 독서연구, 68, 119-155.
- 서혁·김연지(2024). 포스트 AI 시대 학교 교육 환경의 변화와 확장된 문해력 교육. 국어교육학연구, 59(1), 5-32.
- 이경화(2003). 창의성 신장을 위한 국어과 교수 학습 분석. 청람어문교육, 26, 21-57.
- 이재기(2024). AI 저자의 텍스트를 읽는 인간 독자의 자세: AI 시대의 비판적 문식성. 독서연구, 72, 9-47.
- 이정모(2011). 창의성 개념의 21세기적 재구성. 한국교육 미래비전, 서울:학지사.
- 이지용(2023). 인공지능 시대, 대화의 개념과 인식 양상에 대한 고찰. 어문론집, 96, 417-441.
- 장성민(2023). 챗GPT가 바꾸어 놓은 작문교육의 미래-인공지능 시대, 작문교육의 대응을 중심으로. 작문연구, 56, 7-34.
- 정혜승(2004). 국어적 창의성 계발을 위한 교재 구성 방안 연구. 한국초등국어교육, 24, 125-165.
- 정혜승(2022). 캐나다 온타리오주 자국어 교육과정의 학생 질문 교육 내용 분석. 교육과정평가연구, 25(3), 53-74.
- Boden, M. A. (2004), *The creative mind: Myths and mechanisms*. London: Routledge.
- Boden, M. A. (2016), Creativity and artificial intelligence. In Paul S and Kaufman SB(eds), *The Philosophy of Creativity: New Essays*, Oxford: Oxford Scholarship Online: 1~25.

- Cole, M. (1998), *Cultural psychology: A once and future discipline*, Harvard university press.
- Corazza, G. E., & Agnoli, S. (2022), The DA VINCI model for the creative thinking process. In *Homo creativus: The 7 C's of human creativity*. Cham: Springer International Publishing.
- Csikszentmihalyi, M. (2014), *Society, culture, and person: A systems view of creativity*, Springer Netherlands.
- Elhoseiny, A. E. B. L. M., & Mazzone, M(2017), CAN: Creative Adversarial Networks Generating "Art" by Learning About Styles and Deviating from Style Norms, *arXiv preprint arXiv:1706.07068*, 6.
- Glăveanu, V. P. (2010). Paradigms in the study of creativity: Introducing the perspective of cultural psychology, *New ideas in psychology* 28(1): 79-93.
- Glăveanu, V. P. (2013), Rewriting the language of creativity: The Five A's framework. *Review of general psychology* 17(1): 69-81.
- Glăveanu, V. P. (2014), *Distributed creativity*, Springer International Publishing.
- Hutchins, E. (1995), *Cognition in the wild*, MIT press.
- Kitchin, R. (2017), Thinking critically about and researching algorithms, *Information, Communication & Society* 20(1): 14-29.
- Lee, H. K. (2022), Rethinking creativity: creative industries, AI and everyday creativity. *Media, Culture & Society*, 44(3): 601-612.
- Mazzone, M., & Elgammal, A. (2019), Art, creativity, and the potential of artificial intelligence. *In Arts* 8(1), 26. MDPI.
- Reiter-Palmon, R., & Robinson, E. J. (2009), Problem identification and construction: What do we know, what is the future?, *Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts* 3(1), 43.
- Rhodes, M. (1961), *An analysis of creativity*, Phi Delta Kappan 42: 305-311.
- Runco, M. A. (2023), AI can only produce artificial creativity. *Journal of Creativity* 33(3), 100063.
- Vinchon, F., Lubart, T., Bartolotta, S., Gironnay, V., Botella, M., Bourgeois-Bougrine, S., ... & Gaggioli, A. (2023), Artificial Intelligence & Creativity: A manifesto for collaboration, *The Journal of Creative Behavior* 57(4): 472-484.

필자 소개

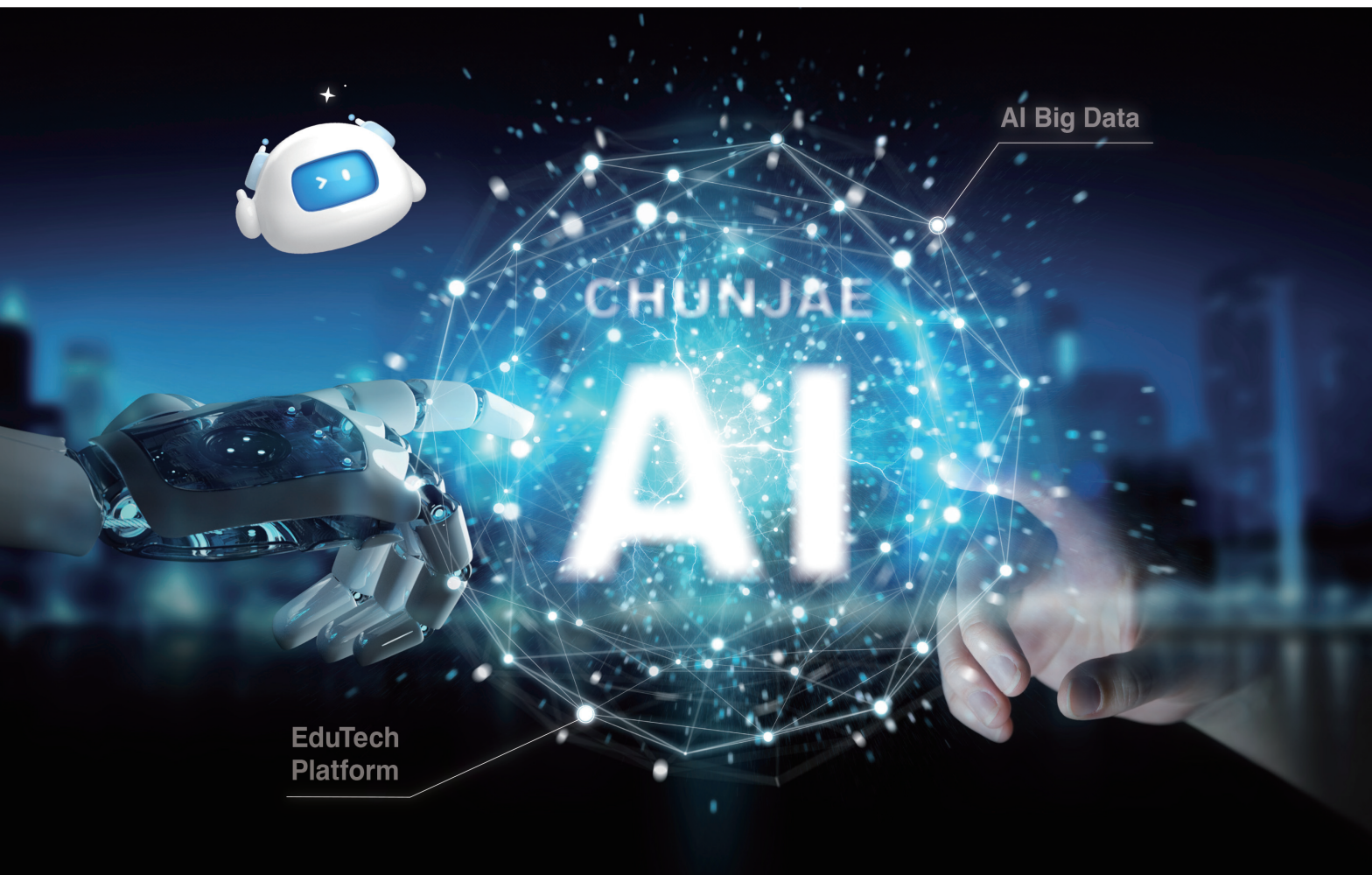
서혁: 이화여자대학교 국어교육학과 교수로 재직 중이며, 국어교육학회와 한국독서학회의 회장직을 역임하였다. 최근에는 디지털 기술 및 인공지능 기술의 발전이 리터러시에 미치는 영향을 탐색하며 '확장된 리터러시'에 대한 연구를 수행하고 있다.

김연지: 이화여자대학교에서 영문학 학사 학위와 교육학 석사 학위를 취득하고, 국어교육학 박사 학위를 수료하였다. 변화하는 매체 환경에 어떠한 리터러시 교육이 필요할지에 관심을 가지고 공부하고 있다.

에듀테크로 미래를 디자인하는 천재교과서

AI가 추천하는 나를 위한 맞춤 학습!
빅데이터에 기반한 학습 트렌드 분석!
에듀테크가 펼치는 학습 현장은
놀라움의 연속입니다.

천재교과서는 기술로 미래를 만들어 갑니다.



비상은 믿습니다

당연한 것을 낯설게 바라보는 시선이
교육을 움직이게 한다는 것을.

현장에서 출발한 고민이
다음 교육의 해답이 될 수 있다는 것을.

배움의 즐거움이
교육의 가장 강력한 연료라는 것을.

다름을 존중하는 태도가
교육의 가치를 더 깊게 만든다는 것을.

그리고,
우리가 선택한 이 가치들이
곧, 우리 교육의 방향이 된다고 믿습니다.

이 믿음 하나하나가 모여,
새로운 콘텐츠와 플랫폼이 되어
교육의 새로운 전형을 만들어갑니다.

상상 그 이상 -
visang

