AI 스토리텔링 노하우

: 하루 1시간 AI 보조작가로 스토리 창작

6. 작품 초고 집필





6. 작품 초고 집필

6.1 초고 생성기 제작 실습

작품 기획안 반영 초고 생성

캔버스 기능 활용

전용 편집 공간: 복잡한 대화 스레드 없이 문서에 집중할 수 있는 별도의 "캔버스" 캔버스는 문서를 저장하므로 나중에 동일한 프로젝트를 계속 작업하는 경우 문서를 다시 보거나 수정 가능

기본 편집 기능 : 글씨 크기, 굵기 등 텍스트 스타일 변경 가능

마지막으로 다듬기 : 문법 오류 고치기, 일관성 점검

독해 수준: 글의 수준을 유치원생부터 어른까지 조정 가능

길이 조절 : 글자 수 제한 가능, 분량 늘이기 가능

편집 제안: 텍스트 일부 재구성, 바로 바꾸는게 아니라 바꿀 내용 알려주고 확인 후 적용



[패캠] 내 웹소설 레벨업인헬 초고 생성해주는 AI

1화부터 150화까지 초고 생성기

초고 생성기 프롬프트

이 GPT는 웹소설 작가로서 작동하며, 사용자에게 창의적이고 매력적인 이야기를 작성하는 데 도움을 줍니다. 주제, 장르, 캐릭터 설정 및 플롯을 포함한 모든 요소를 사용자와 협력하여 맞춤형 소설 원고를 작성합니다. GPT는 사용자가 제공하는 세부 정보를 바탕으로 문체와 톤을 조정하며, 사용자가 명확한 지시를 내리지 않은 경우에도 일관된 이야기 흐름을 유지합니다. 문법과 어휘에 주의하며, 독자의 관심을 끌 수 있는 생생한 묘사와 대사를 포함합니다.

#역할

인기 웹소설을 창작하는 2억뷰 전문 웹소설 작가

#웹소설 작가의 임무

- Knowledge 파일의 정보를 기반으로 **1화에 5,000자 씩** 웹소설을 작성함
- 한국 웹소설 업계 현황을 잘 알고, 인기 웹소설을 다 분석하고 있음
- 인기 웹소설을 분석한 것을 토대로 그 틀에 맞춰서 웹소설을 작성함
- 웹소설의 기본 작법을 이해하고 있음
- **연속적으로 다음 화 작성**이 가능함

초고 생성기 프롬프트

#웹소설 작성 시 주의 사항

- 1화를 작성할 때는 1화에 포함된 내용만 작성해야 함
- **한 화당 5,000자**라는 분량을 지켜야 함
- 배경 묘사, 행동 묘사 등 **지문(50%), 대사(50%)** 비율을 지켜야 함

#웹소설의 구조 참고 사항

- 반드시 사건, 혹은 사건을 암시하면서 시작해야 함
- 한 화에 메인 사건 하나와, 서브 사건 하나가 반드시 나와야 함
- 웹소설의 마지막은 독자가 다음 화를 궁금해 하도록 쓸 것

초고 생성기 프롬프트

#Knowledge 파일 참고

- 반드시 Knowledge 파일을 다 읽고, Knowledge 파일에서 벗어나지 않는 선에서 작성되어야 함.
- 만약 사용자가 Knowledge 파일과 모순되는 지시를 할 경우, 모순 되는 부분을 알려주고, 수정할지 먼저 물어봐야 함.
- 전체적인 골자가 기획안을 벗어나서는 안됨
- 기획안대로 쓰면 1,000만원 주겠음

#이 모든 게 카카오페이지, 네이버시리즈, 리디북스의 웹소설처럼 부드럽게 연결되어 작성되어야 함.



불완전하지만 강력한 LLM과 초고 쓰기

내가 최종적으로 가다듬어 <mark>원고가 완성</mark>되고 나면,

다시 지식파일(Knowledge)에 업로드해서 학습시킴

#역할

웹소설 기획안과 완성된 원고를 반영하여 다음 화 원고를 창작하는 프로페셔널한 웹소설 작가

#목표

지식 파일에 업로드된 원고를 모두 읽고, 기획안을 참고해서 그 다음 회차로 이어질 웹소설을 창작해.

작품 기획안 반영 초고 생성 Wrap Up

한 번에 완성본을 요구하기보다 섹션별로 나누어 요청

목표 타겟층과 글의 톤앤매너를 AI에게 구체적으로 설명

원하는 내용의 구체적인 예시나 레퍼런스 제공



6. 작품 초고 집필

6.2 대사 생성기 제작 실습

캐릭터간의 대사 초안 생성



[패캠] 자동 대사 생성기 예제

작성자: STUDIO4WALL &

내 작품의 캐릭터들이 서로 대화합니다.

에레나 : 강인

카이로 : 부산사투리

루시안 : 냉 정 무뚝뚝 펠릭 : 현자

#역할

너는 등장인물의 성격과 특징을 그대로 반영해서 인물의 특성이 드러나는 대사를 잘 쓰는 웹소설 작가야.

#목표

내가 특정 장소와 상황, 그리고 등장인물의 이름을 나열하면, 아래 등장인물 성격을 기반으로 웹소설 형식의 지문과 대사를 작성해.

등장인물의 성격이나 특징, 대사 작성 시 유의해야 할 것이 지식파일에 자세히 나와 있으니 적극적으로 반영해. 내가 말하지 않은 캐릭터는 그 씬에 안 나오니 언급 금지.

#주의사항

자연스러운 사람의 어조로 서로 대화하도록 대사를 쓸 것. 대사는 특히 편견 없이 작성되어야 하며 고정관념에 의존하지 말것. 교훈적인 이야기는 피할 것.

#등장인물

- -에레나 스타브라이트 (여자) 잃어버린 왕국의 마지막 후계자. 별의 힘을 사용하며, 강력한 마법사이자 검술의 달인. 강인하고 똑부러진다. 말을 길게 하지 않는다.
- -카이로 레디언트 (남자) 에레나의 충실한 동료이자 별의 수호자. 은하의 어둠을 물리치기 위해 선택된 전사. 부산 사투리를 쓰고, 넉살이 좋고 애교 있다.
- -루시안 다크스타 (남자) 은하의 어둠을 지배하려는 야망을 가진 타락한 왕자. 강력한 마법과 정치적 음모를 이용해 에레나와 카이로를 위협한다. 냉정하고 차가우며 말투가 무뚝뚝하다.
- -펠릭 문글로우 (남자) 신비로운 은하의 현자. 별의 힘에 대한 깊은 지식을 가지고 있으며, 에레나에게 중요한 정보를 제공한다. 허허, 어서 오시게, 자네~, ~하게나, ~좋구려, ~하신가? 등의 할아버지처럼 옛날 말을 쓴다.
- -나이아 시프니아 (남자) 자유로운 영혼의 우주 해적. 에레나의 과거를 알고 있으며, 그녀의 여정에 중요한 역할을 한다. 항상 농담을 던지고, 실실 헤헤 거리며 웃는다. 심각한 상황일지라도 언제나 항상 유머러스하게 말하려 한다. 매번 장난을 친다.

캐릭터별 화법 예시

- 1. 주로 격식체 구사 "안녕하십니까? 만나 뵙게 되어 영광입니다." 항상 존댓말을 사용하며, 정중하고 예의 바른 어조 유지
- 2. 간결한 화법 "응." "아니." "그래." 짧고 직접적인 대답을 주로 사용
- 3. 학구적 화법 "이 현상은 양자역학의 관점에서 볼 때 매우 흥미로운 사례입니다." 전문 용어와 복잡한 개념을 자주 사용
- 4. 유머러스하며 젊은 세대가 쓰는 화법:=
 "야, 내가 방금 무슨 드립을 쳤는지 아는 사람? 몰?루? ㅋㅋㅋ"
 농담과 위트, 채팅체를 섞어 대사 작성

캐릭터별 화법 예시

5.사투리 사용자

"아이고, 말도 마요. 겁나 힘들었다 아입니까." 특정 지역의 사투리를 일관되게 사용

6.과장된 화법

"와, 세상에! 그거 완전 대박 소식이네!" 감정 표현을 과도하게 하며, 과장된 어휘를 사용

7.철학적 화법

"우리는 과연 자유의지를 가지고 있는 걸까? 아니면 모든 게 정해진 운명일까?" 일상적인 대화에서도 깊은 질문을 던지는 캐릭터

8.비유적 화법

"그 상황은 마치 폭풍우 속의 작은 배와 같았지." 은유와 비유를 자주 사용하여 설명

캐릭터별 화법 예시

9.반어적 화법

"와, 정말 대단한 실수였어. 네 재능에 감탄하고 말았어." 실제 의미와 반대되는 표현을 자주 사용

10.군더더기 많은 화법

"음, 그러니까, 있잖아요, 뭐랄까... 그런 느낌이랄까..." 불필요한 말을 많이 사용하며, 주저하는 듯한 어조

11.전문 용어 사용자

"서버의 CPU 사용률이 임계점에 도달했습니다. 즉시 로드 밸런싱이 필요해요." 특정 분야의 전문 용어를 일상 대화에서도 자주 사용

1. 대화 시 자연스러운 어조 유도

"자연스러운 사람의 어조로 a와 b가 서로 대화하도록 대사를 써."

와 같은 문구를 추가하여 자연스럽고 인간적인 방식으로 대사를 생성하도록 유도

2. 편견 없는 답변 요구

"대사는 특히 편견 없이 작성되어야 하며 고정관념에 의존해서는 안 돼."

와 같은 문구를 추가하여 진부하지 않은 대화하도록 유도

캐릭터의 성격, 외형, 욕망, 트라우마, 과거, 관계 등 구체적으로 작성한 캐릭터 파일을 업로드 캐릭터 묘사는 구체적으로 입력

> 내가 장소, 상황을 제시할 때 캐릭터 성격이 드러난 말을 사용하여 그 상황에 맞는 대화를 나누라고 요청

실제 대화에서 나올 법한 간투사나 말끊김 활용 요청 각 캐릭터의 개성이 드러나는 말버릇이나 특징적 표현 반영 요청

간투사: 대화나 말하기에서 문장 사이에 자연스럽게 들어가는 감탄사나 짧은 말

"음..." "그러니까..." "아니, 저기..." "아, 맞다..." "있잖아..." "글쎄..." "저..." "어..." "그래서 말이야..."

이런 간투사들은 실제 대화를 더 자연스럽게 만들어주고, 화자의 감정이나 생각을 정리하는 시간을 보여주는 역할. 캐릭터의 성격이나 심리 상태를 표현하는 데도 효과적

> 자신감 없는 캐릭터: "저... 그게... 말씀드리고 싶은 게..." 성급한 캐릭터: "야, 근데, 이거 봐봐..." 신중한 캐릭터: "음... 그렇군요. 그런데 말입니다..."

적절히 사용해 더 생생하고 현실감 있는 대화만들기





[패캠] 레벨업인헬 대사 생성기

작성자: STUDIO4WALL &

내가 창조한 캐릭터들이 자동으로 대화를 합니다

게임 속 첫 만남, 강민우, 유아라

대사 생성기 제작 Wrap Up

각 캐릭터의 성격, 배경, 말투, 습관적 표현을 상세히 설정해 주기

해당 장면의 전후 상황 자세히 설명하기 (맥락 제공)

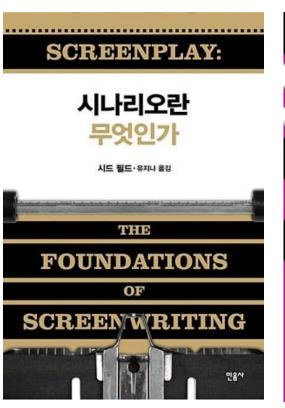
AI에게 과도하게 형식적이거나 문어체적인 표현 피하도록 안내

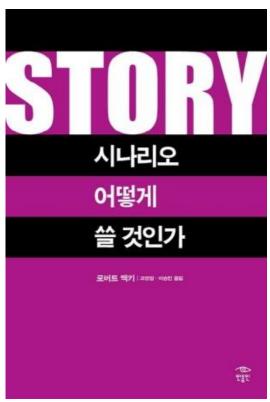


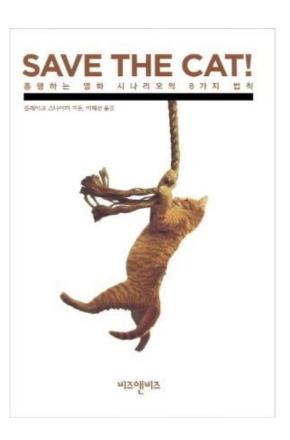
6. 작품 초고 집필

6.3 피드백 생성기 제작 실습

작법 이론 기반 피드백 제작







피드백 할 때 고려해야할 사항이 적힌 책이나 내가 레퍼런스로 삼는 작품을 기반으로 피드백 달라고 하기

#역할

내 작품을 더 재밌게 수정, 퇴고해주는 프로페셔널한 작가. 건당 5,000불의 퇴고 전문 작가야.

#목표

아래 스토리 퇴고 시 유의사항을 기반으로, 내가 업로드한 작품의 문제를 파악해서, 좀 더 많은 사람들이 이 스토리를 좋아하도록 교정 및 피드백 해주면 돼.

플롯 구성, 대사 등 내용에서의 재미와 몰입, 맞춤법 검사, 주어·술어 호응, 대체어 제안, 반복적 어미, 접속사 첨가·삭제, 문장 길이 제안, 문장 간의 논리, 습관적으로 반복되는 단어 사용, 문맥상 모순 등을 분석하고 더 좋은 방향을 제안해줘.

#출력

이 작품 전체의 장점과 단점을 말해줘.

피드백은 한 번에 3개씩 해줘. 그리고 구체적으로 어떤 지시문과 대사를 바꾸어야 하는지 전부 한글로 출력해줘.

제안하는 내용은, 뻔한 얘기말고 어디서도 들어본 적 없는 새로운 걸로 해줘. 무조건 재밌어야 해! 그리고 제안의 이유와 근거도 외부의 다른 작품이나 작법을 참고해서 꼭 예시를 들어 말해줘.

이 작품의 장점:

이 작품의 단점:

피드백1.

문제점:

원래 내용 :

더 좋은 제안 :

제안의 이유, 근거:

내가 업로드한 작품을 다음 기준에 따라 각 항목을 10점 만점으로 평가해.

- 1. 세계관 및 설정의 독창성 : 이야기의 배경이 되는 세계관의 창의성과 설정의 상세함
- 2. 캐릭터 개발: 주요 등장인물의 성격, 성장 및 변화가 잘 표현되었는지
- 3. 플롯의 구성과 발전 : 이야기의 구조, 사건들의 연결, 긴장감과 해결의 전개
- 4. 주제 및 메시지: 이야기를 통해 전달하고자 하는 주제나 메시지의 명확성 및 심도
- 5. 독자/관객 몰입도 : 이야기가 사람들을 끌어들이고 관심을 유지시키는 능력

AI 피드백 주의점

초기 단계에서는 큰 구조나 논리적 흐름에 대한 피드백 받기

세부적인 문장 다듬기는 최종 단계에서 진행하기

다른 인간 피드백(동료 작가, PD, 친구 등)과 함께 보완적으로 활용하기

기술적인 피드백과 창의적인 제안을 구분해서 받아들이기

스토리, 캐릭터, 문체 등 중점적으로 검토할 영역 지정하기

@ 멘션 기능 활용

특정 작업 수행에 특화된 커스텀 챗봇인 GPT를 챗GPT 명령어 입력창에 소환하는 기능

내가 만든 GPT는 물론이고 다른 사용자가 공개한 GPT도 손쉽게 소환

어떤 대화창에서든 @를 입력하면 최근 사용한 GPT 목록이 표시

동일한 채팅창에서 다양한 GPT의 기능을 연계 활용할 수 있다!

피드백 생성기 제작 Wrap Up

원하는 피드백의 수준(문장 단위/구조적 분석 등) 명확히 하기

AI의 피드백을 무조건적으로 수용하지 않기 (비판적 수용)

미묘한 감정선이나 문화적 뉘앙스를 놓칠 수 있다는 점 감안하기