
챗봇 제작과 상호문화교육 - 일본 민담 〈해파리는 뼈가 없다〉를 중심으로

조선영 (영남대학교, 박사과정)

〈목 차〉

- I. 서론
- II. 이야기와 질문
- III. 해석과 상호문화적 공간
- IV. 결론

국문초록

본 연구는 한국 중학생들을 대상으로 구글의 챗봇 빌더인 다이얼로그플로우(Dialogflow)를 활용해 일본 민담 〈해파리는 뼈가 없다〉를 주제로 챗봇을 제작하고, 그 과정을 상호문화교육의 관점에서 분석하는 것이다. 상호문화교육은 다문화 사회에서 필수적인 교육 방식이며 본 연구에서는 마이클 바이람(Michael Byram)의 상호문화 이론 중 '해석하고 관련짓는 기술'과 '발견하고 상호작용하는 기술'을 중심으로 고찰한다. 연구에 참여한 학습자들은 이야기 속 다양한 요소를 분석하고 해석하여 질문과 답을 생성하고, 사용자의 입장에서 수정과 테스트를 반복하며 챗봇을 제작한다. 이 과정에서 학습자들은 타문화에 대해 깊이 있게 탐구하며 상호문화 능력을 향상한다.

주제어 : 챗봇, 상호문화교육, 다이얼로그플로우, 마이클 바이람, 일본 민담, 다문화, 질문, 해석, 디지털 인문학

1. 서론

본 연구의 목적은 한국의 중학생을 대상으로 일본 민담을 활용한 챗봇(chatbot)을 제작하고 그 과정을 마이클 바이럼(Michael Byram)의 상호문화 이론을 통해 분석하여 챗봇이 상호문화 교육의 도구로서 적절한지를 고찰하는 데 있다. 민담을 활용한 문화 이해에 관한 연구는 다양한 학문 분야에서 활발히 이루어지고 있으나, 민담과 챗봇 기술을 결합한 다문화 연구는 아직 미비한 실정이다. 기존 연구들은 주로 다문화사회에서의 이해관계나 다문화 청소년의 상담에 민담을 활용하고 있으며, 이러한 연구들은 챗봇이 상호문화 교육 도구로서 가능한지에 대해 탐구하지 못하고 있다. 따라서 본 연구는 챗봇이 다문화사회에서 상호문화 교육의 도구로서 적절한지 탐구하며, 이를 통해 디지털 환경에서의 상호문화교육에 대한 새로운 접근 방식을 제시하고자 한다.

상호문화교육(Intercultural Education)은 서로 다른 문화적 배경을 가진 사람들 간의 이해와 소통을 증진시키는 교육을 의미한다. 단순히 문화적 다양성을 존중하는 차원을 넘어 문화와의 상호작용을 통해 타인의 관점, 가치관, 생활방식 등을 이해하고 이를 바탕으로 열린 사고방식과 협력적 태도를 길러주는 교육이라 할 수 있다. 즉, 상호문화교육은 서로의 문화를 존중하고 이해하며 함께 살아갈 수 있도록 돕는 교육 활동이다. 단순히 이주민이 원주민의 문화를 배우고, 원주민이 이주민의 문화를 배우는 것에 그치는 것이 아니라 원주민과 이주민이 만나 새로운 가치를 생산할 수 있는 상호문화적인 공간을 만드는 것으로, 본 연구는 그 출발 선상에 있다고 할 수 있다.

이는 일본의 옛이야기를 단순히 텍스트로 읽고 수동적으로 받아들이는 것이 아니라, 이야기를 해석하고 분석하며 그 과정에서 상호작용의 공간을 만들어가는 능동적인 학습 과정이다. 이러한 과정은 타문화와의 소통과 이해를 바탕으로 새로운 의미와 가치를 생산해내는 상호문화적 경험을 가능하게 한다. 본 연구는 이와 같은 상호문화교육의 실천적 사례로서,

일본 민담을 활용한 챗봇 제작 과정을 통해 한국의 문화와 일본의 문화가 상호작용하며 새로운 공간으로 나아갈 수 있는 방향을 제시한다고 할 수 있다.

동아시아는 이미 다문화사회로 진입하였으며, 각국에서는 상호문화도시를 육성하는 노력이 활발히 진행되고 있다. 국내에서도 상호문화 축제를 통해 다양한 문화 간의 이해와 교류를 증진하고, 다문화사회에 대한 인식을 제고하는 활동이 점차 확대되고 있다.¹⁾ 이러한 활동은 지역 사회의 상호문화 역량을 강화하고 시민들이 서로 다른 문화를 존중하며 공존할 수 있는 환경을 조성하는 데 기여하고 있다. 이에 상호문화 교육은 선택이 아닌 필수로 자리 잡고 있다. 상호문화교육은 한국 사회에 비교적 많이 알려지지 않는 않았으나 최근 다문화사회에 적합한 교육 방식이라는 평가를 받고 있다.²⁾ 이러한 상호문화교육의 목표는 상호문화 능력 신장에 있으며, 상호문화 능력은 개인의 중요한 역량 중 하나로 인식되고 있다.

마이클 바이럼은 상호문화 능력을 지식, 기술, 태도로 구분하여 설명하고 있다. 그중에서도 기술은 ‘해석하고 관련짓는 기술’과 ‘발견하고 상호작용하는 기술’로 나뉘어진다. 해석하고 관련짓는 기술은 다른 문화에서 온 자료나 사건을 해석하는 능력과 그것을 설명하고 자기 나라의 자료나 사건과 관련짓는 능력을 말하며, 발견하고 상호작용하는 기술은 문화와 문화적 실행에 대한 새로운 지식을 습득하는 능력을 실제 의사소통과 상호작용 속에서 실행할 수 있는 능력을 말한다.³⁾ 이는 본 연구가 이야기를 읽고 해석한 후 챗봇을 제작하여 사용자와 소통하는 일련의 과정과도 연결되어 있다. 이에 본 연구에서는 마이클 바이럼의 상호문화능력 이론 중 ‘기술’을 중심으로 논의할 것이다.

챗봇은 비대면 시대가 시작되면서 대중 속으로 빠르게 스며들었다. 특

- 1) 여성가족과 (2024), 「관악구, ‘2023년 상호문화축제’ 개최」, 관악구청 뉴스-보도자료, (<https://www.gwanak.go.kr/site/gwanak/ex/bbs/View.do?cbIdx=295&bcIdx=142421> / 2024년 8월 25일 접속).
- 2) 김주흠 (2019), 「광고매체를 활용한 KSL 학습자의 상호문화교육 방안연구」, 영남대학교 석사학위 청구논문, pp. 1~2.
- 3) 장한업 (2014), 『이제는 상호문화교육이다』, 교육과학사, p. 138.

히 인공지능 기술의 발전은 챗봇의 활성화를 가속화하였다. 챗봇은 채팅(chatting)과 로봇(robot)의 결합으로 인공지능 기술을 활용해 문자나 음성으로 인간과 상호작용하는 컴퓨터 프로그램을 의미하며, 사용자와 상호 커뮤니케이션이 가능하다는 특성을 바탕으로 교육 분야에서 널리 활용되고 있다. 챗봇 빌더(builder)는 프로그래밍 언어에 대한 지식이 없는 비전문가도 챗봇을 개발하고 배포할 수 있도록 지원하는 디지털 도구이다. 본 연구에서는 구글의 챗봇 빌더인 다이얼로그플로우(Dialogflow)를 사용하였다. Dialogflow는 자연어 처리(NLP: Natural Language Processing) 기술을 기반으로 한 WYSIWYG(What you see is what you get) 방식을 사용하기 때문에, 목적에 맞는 챗봇을 쉽고 빠르게 제작할 수 있으며, 인공지능 기반으로 문법적인 오류도 일부분 이해할 수 있고 자체 학습을 통해 지속적인 발전도 가능하다.

기존에 만들어진 챗봇을 교육에 활용한 연구는 언어, 사회, 과학 등 다양한 교과 영역에 확산되어 진행되고 있다.⁴⁾ 그러나 챗봇 빌더를 활용한 연구를 살펴보면 대부분이 언어 교육에 집중되어 있다. 예를 들면, 한국어 교육을 위한 챗봇 설계 연구⁵⁾, 국어 교육에 챗봇 빌더를 활용한 방안⁶⁾에 대한 연구⁶⁾, 인공지능 기술의 발전과 한국어 의미 교육에 대한 연구⁷⁾, 영어교육에 있어서 챗봇과 챗봇 빌더 사용에 대한 연구⁸⁾, 영어 말하기 지도와 관련된 연구⁹⁾ 등이 이에 해당한다. 문학과 관련된 연구로는 고전소설과 컴퓨팅 사고를 융합하여 게이미피케이션 방식의 <토끼전> 챗

4) 조연직, 김민정 (2023), 「챗봇의 교육적 활용에 대한 국내외 연구 동향 분석: 체계적 문헌 고찰」, 『교육연구』, 45(3), 전남대학교 교육문제연구소, pp. 1~32.

5) 정진경, 이진, 김한샘 (2022), 「챗봇 빌더를 활용한 한국어교육용 챗봇 설계 연구」, 『한국언어문화학』, 한국언어문화학회, 19(3), pp. 405~441.

6) 박정아, 이향 (2021), 「한국어 교육용 AI 챗봇 개발을 위한 챗봇 빌더 활용 방안」, 『외국어로서의 한국어 교육』, 연세대학교 언어연구교육원 한국어학당, 63집, pp. 51~91.

7) 이지용 (2024), 「인공지능 시대의 한국어 의미 교육 - AI 번역, 챗봇빌더, 생성형 AI를 중심으로」, 『한국어 의미학』, 한국어의미학회, 84집, pp. 78~85.

8) 김영우 (2020), 「영어 학습을 위한 챗봇 및 챗봇 빌더 분석」, 『멀티미디어 언어교육』, 한국멀티미디어언어교육학회, 23(4), pp. 161~182.

9) 윤여범 (2021), 「인공지능 챗봇을 활용한 초등영어 말하기 지도의 전망-Dialogflow를 중심으로」, 『한국초등교육』, 서울교육대학교 초등교육연구원, 32집(특별호), pp. 15~28.

봇 개발 연구¹⁰⁾와 〈홍길동전〉 챗봇 프로토타입 개발 연구¹¹⁾가 대표적이며 이러한 연구들 역시 매우 한정적이다. 다문화와 관련된 연구도 다문화 교육을 위한 챗봇용 프로그램 개발¹²⁾에 국한되어 있어 챗봇 빌더를 활용한 상호문화교육 연구는 여전히 미진한 상태이다.

챗봇은 대화 형식으로 정보를 제공함으로써 사용자에게 친근하고 즐거운 경험을 선사한다. 특히, 이야기를 구성하는 인물, 사건, 배경과 같은 요소들은 흥미로운 대화를 이끌어내는 데 핵심적인 역할을 한다. 본 연구에서는 이러한 점을 바탕으로, 일본의 옛이야기에 담긴 이야기 구성 요소들을 질문 형식으로 재구성하여 타문화에 대한 이해를 촉진하고자 한다. 이러한 접근은 상호문화 교육의 목표를 달성하는 데 기여할 뿐만 아니라, 챗봇이 상호문화 교육의 유용한 도구로서 활용될 수 있음을 고찰하는 데 중요한 역할을 한다. 나아가, 챗봇의 이러한 활용 가능성은 다양한 문화적 배경을 가진 사용자들과의 상호작용에서 교육적 효과를 극대화하는 데 기여할 수 있을 것이다.

또한 질문은 생성형 인공지능 시대에 인간에게 필수적인 요소로 간주된다. 동일한 데이터라도 사용자의 질문에 따라 결과의 방향이 달라지기 때문이다. 특히 질문과 답으로 구성되는 챗봇의 경우 질문의 중요성은 더욱 강조된다. 사용자의 의도를 파악하여 질문을 만들어야 하기 때문이다. 사용자가 ‘무엇을 질문할 것인가’에 대한 고민을 통해 이에 맞는 적절한 답을 제공해야 한다. 이러한 행위는 타문화를 이해하는 중요한 지점이기도 하다. 또한, 교육부는 2024년 ‘질문하는 학교’로 선정된 120개 학교를 대상으로 ‘2024 질문하는 학교 지원 프로그램’¹³⁾을 개시하였다. 해당

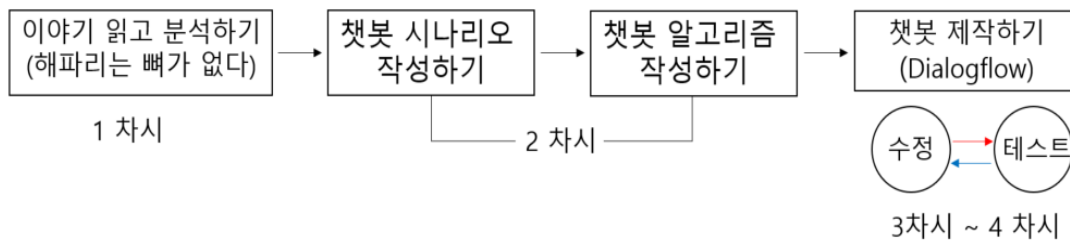
10) 강유진, 이명현 (2021), 「〈토끼전〉 챗봇 개발을 통한 고전소설과 컴퓨팅 사고의 융합-오픈 소스 챗봇 플랫폼을 활용한 게이미피케이션 챗봇 개발을 중심으로-」, 『우리문학연구』 70집, 우리문학회, pp. 29~64.

11) 김지우, 이명현 (2021), 「〈홍길동전〉 챗봇 프로토타입 연구 개발-고전소설과 컴퓨팅 사고의 융합 교육을 중심으로-」, 『국제어문』, 제88집, 국제어문학회, pp. 47~81.

12) 김민웅, 황재동 (2021), 「한국 다문화 교육에서의 챗봇 활용 가능성 탐구 - 챗봇용 다문화 교육 프로그램 개발 및 효과 분석」, 『문화교류와 다문화 교육』, 한국국제문화교류학회, 10(2), pp. 23~42.

13) 주지영 (2024), 「클라썸, 교육부 ‘2024 질문하는 학교’로 120개 선도학교 지원 나선다

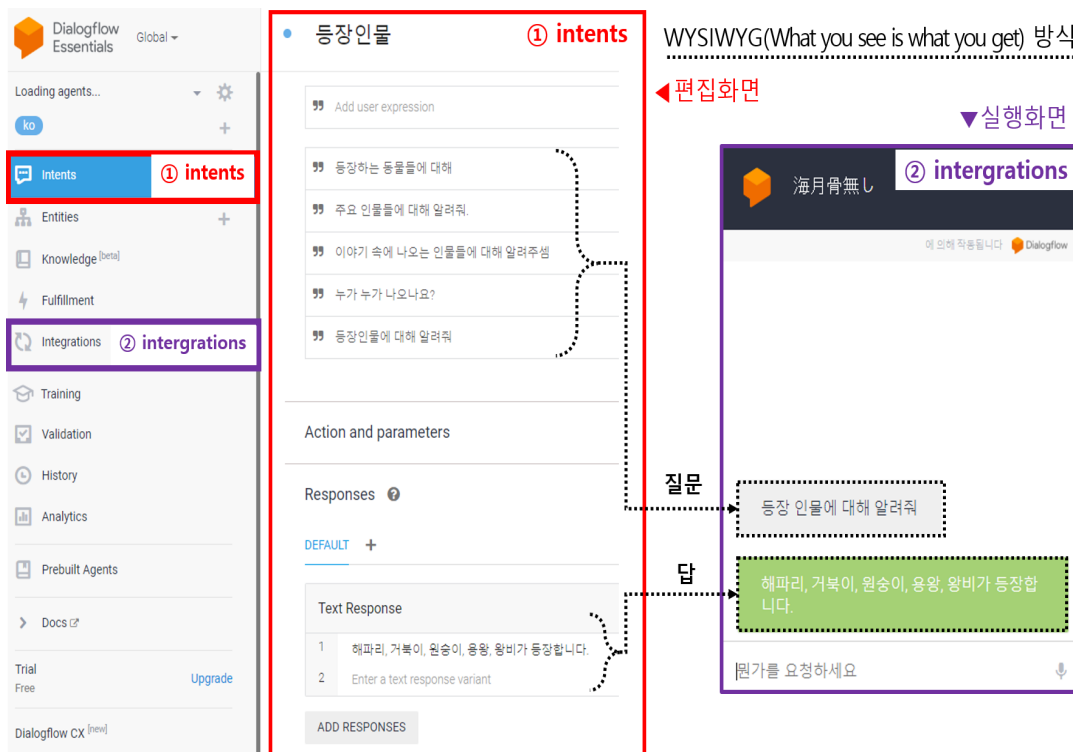
프로그램은 학생들의 자기 주도적 수업 문화 조성과 질문을 통한 창의력 및 문제 해결 능력 함양을 목적으로 설계되었다. 이는 질문의 능력이 미래를 선도해 갈 학습자에게 핵심적인 역할을 담당한다는 점을 강조하는 부분이다.



〈그림 1〉 연구 진행 과정

연구에 참여한 학습자는 한국에서 태어나 현재 한국에 거주하고 있는 중학생 15명으로 남학생 7명과 여학생 8명이다. 수업은 1회에 2시간씩 총 4회에 걸쳐 진행하였으며, 3명이 한 팀이 되어 총 5팀이 참여하였다. 연구의 진행 과정은 〈그림 1〉과 같다. 챗봇 시나리오 작성하기는 질문과 답을 구성하는 과정이며, 학습자가 챗봇 사용자의 입장이 되어 예상 질문과 답을 만든다. 챗봇 알고리즘은 사용자가 챗봇과 대화를 나눌 때 흐름이 자연스럽게 이어지도록 질문과 질문을 연결하는 과정이다. 시나리오와 알고리즘 작업이 끝나면 Dialogflow에 접속하여 intents와 integrations 기능을 사용하여 챗봇을 제작한다.

」, 『한국대학신문』, (<https://news.unn.net/news/articleView.html?idxno=559582/> 2024년 8월 25일 접속).



〈그림 2〉 Dialogflow의 편집화면과 실행화면

위의 〈그림 2〉는 Dialogflow의 편집화면과 실행 화면이다. 편집화면의 ①번 intents 메뉴에서 입력한 질문과 답은 ②번 integrations 메뉴를 통해 실행 화면으로 전환되어 그 결과를 확인할 수 있다. 편집화면에서 입력한 값 그대로 실행 화면에서 확인이 가능한 위지윅 방식을 사용하고 있어서 학습자가 작성한 내용을 직관적으로 확인할 수 있으며, 별도의 코드 작성 없이도 쉽게 개발할 수 있다. 이로 인해 비전문가도 손쉽게 챗봇을 만들고 관리할 수 있으며, 실시간으로 수정된 내용을 테스트하여 대화의 흐름을 조정할 수 있다. 이처럼 챗봇을 통해 상호작용하는 과정은 바이람의 ‘발견하고 상호작용하는 기술’과 연결이 된다.

II. 이야기와 질문

마르틴 압달라-프리트세이(Martine Abdalah-Pretceille)는 문학이 그 고유한 특성으로 인해 '상호문화교육의 상징적인 영역'으로 자리매김했다고 주장한다.¹⁴⁾ 문학 텍스트의 다의성은 독자로 하여금 자신의 관점과 거리를 두게 하고 명확한 사실에 의문을 제기하며 '비스듬히' 바라보도록 유도한다. 이로 인해 독자는 텍스트를 다각도로 해석하고, 다양한 관점을 경험하게 된다. 게다가 문학은 개인적 및 지역적 정체성과 인간 사회 전체에 대한 소속감 사이에서 해결되지 않을 것처럼 보이는 영원한 갈등을 재구성한다. 이러한 문학의 특성은 바이람(Byram)의 '해석하고 관련짓는 기술'과 밀접하게 연관된다. 바이람은 상호문화 교육에서 학습자가 사건을 해석하고 자신의 경험과 관련짓는 능력을 강조하였다. 문학은 이러한 해석적 접근을 가능하게 하며, 독자가 다양한 문화적 관점을 이해하고 통합할 수 있는 기회를 제공한다.

또한, 옛이야기가 문화 교육의 텍스트로서 주목받는 가장 큰 이유는 관념 문화를 교육하기에 효율적이기 때문이다.¹⁵⁾ 옛이야기는 전 세계적으로 인간의 무의식과 문화를 파악하기 위한 텍스트로 분석되어 왔고 여전히 현대 사회에서도 옛이야기는 시간적 단위를 넘어서 문화라는 담론을 교육하는 구체적인 텍스트로 활용되고 있다. 이에 본 연구도 옛이야기를 중심으로 상호문화교육을 연구하고자 한다.

아래의 이야기는 일본 민담인 〈해파리는 뼈가 없다(海月骨無し)〉¹⁶⁾이다. 이 이야기는 한국의 〈토끼전(傳)〉¹⁷⁾과 비슷하다. 두 이야기 모두 '간

14) 마달레나 드 카를로 (2011), 『상호문화 이해하기』, 장한업 (역), 한울아카데미, pp. 78~79.

15) 오정미 (2012), 「설화에 대한 다문화적 접근과 문화교육」, 건국대학교 박사학위 청구논문, p. 6.

16) 김용의 외 (2002), 『일본의 민담(日本の昔話)』, 전담대학교 출판부.

17) 〈토끼전〉은 조선 후기 작자-연대 미상의 고전 소설이다. 조선 후기에 등장한 대표적인 우화 소설이며 판소리계 소설이다. 명칭은 〈토끼전〉 외에 별주부전(龍主簿傳)·토별가(兔籠歌)·수궁가(水宮歌)·토(兔)의 간(肝) 등으로 다양하게 불리고 있다. 한국민족문화대백과사전, (<https://encykorea.aks.ac.kr/Article/E0059167/> 2024년 8월 25일 접속).

(肝)’을 구하러 가는 내용으로 용궁을 배경으로 전개된다. 하지만, 일본의 이야기에는 용왕의 왕비가 출산을 앞두고 원숭이의 간을 먹고 싶어 하고 한국의 이야기에는 용왕이 병에 걸려 토끼의 간을 먹고 싶어 한다. 특히, 일본의 이야기에는 ‘해파리’가 등장하는데, 이는 한국 이야기에 등장하지 않는 요소로 해당 이야기를 본 연구의 대상으로 선정한 주된 이유 중 하나이다.

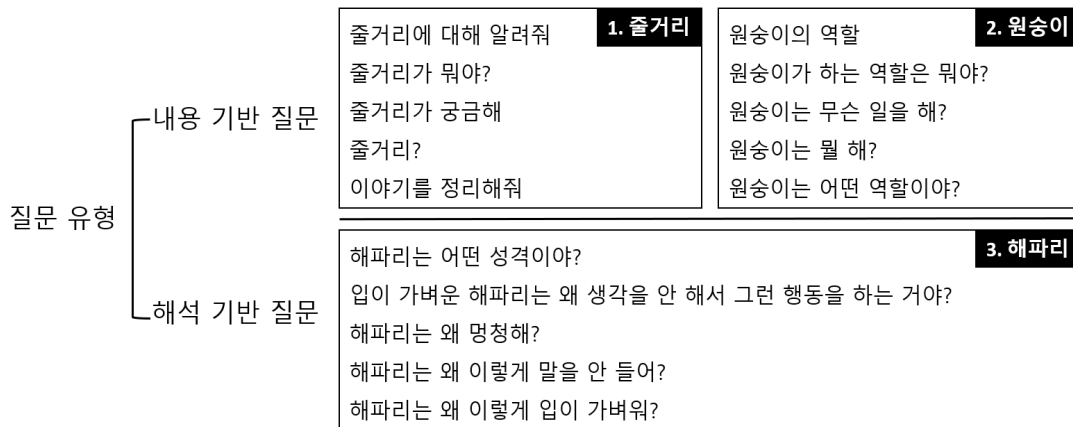
두 이야기는 구성과 주제가 비슷함에도 불구하고, 등장인물과 상징적인 요소에서 차이가 난다. 이러한 차이는 각 문화가 지닌 가치관과 전통을 반영하는 것으로, 다양하게 해석할 수 방향을 제시한다. 본 연구는 이러한 관점에서 일본의 옛이야기를 통해 상호문화교육의 방향성을 탐구하고, 서로 다른 문화적 배경을 가진 이야기를 통해 학습자들이 폭넓은 시각을 갖도록 돕고자 한다. 궁극적으로 이러한 활동은 문화적 다양성을 이해하고 존중하며, 상호문화적 대화를 촉진하는 계기가 될 것이다.

먼 옛날, 용왕님의 왕비가 출산을 앞두고 원숭이의 간이 먹고 싶다고 하며 진기한 음식을 찾았습니다. 용왕님은 어떻게 해서든지 그 소원을 들어주고 싶어서, 가신인 거북이를 불러 좋은 생각이 없냐고 물어보았습니다. 거북이는 지혜로운 자로, 곧바로 섬으로 건너가서 어느 해안의 산에서 놀고 있는 원숭이를 발견했습니다. “원숭이님! 원숭이님! 용궁의 손님으로 가고 싶은 마음이 없나요? 그곳에는 큰 산도 있고 맛있는 것도 많습니다. 가신다면 제가 업고 가드리지요.” 하고서 커다란 등을 내보였습니다. 원숭이는 거북이의 감언이설에 넘어가서, 기뻐하며 용궁을 구경하러 나섰습니다. 정말 일찍이 들었던 것보다 더 아름다운 저택이었습니다. 안쪽 문 입구에 서서 거북이가 안내해 주기를 기다리고 있자, 문지기인 해파리가 원숭이의 얼굴을 보고 웃었습니다. 해파리는 “원숭이는 아무것도 모르는구나. 용왕님의 왕비께서 출산을 앞두고 원숭이의 간이 먹고 싶다고 말씀하셨지. 그래서 너를 손님으로 초대하게 된 거야.”라고 말했습니다. 원숭이는 ‘이거 큰일 났구나!’ 하고 생각했습니다. 하지만, 원숭이에게도 지혜가 있어 아무것도 모르는 듯한 얼굴을 하고 있었습니다. 이윽고 거북이가 나와서 “자, 이쪽으로 오시지

요.”하고 말했습니다.

원숭이는 “거북이님, 제가 터무니없는 짓을 저질렀네요. 이런 날씨가
면 가지고 올 것을 [...] 우리 산에 있는 나무에다 ‘간’을 걸어 두고 말
려 놓은 채로 잊고 왔습니다. 비가 내리기 시작하면 젖을 것을 생각하
니 걱정이군요.” 하고 말했습니다. 거북이는 “뭐라고? 간을 두고 나왔
단 말이요? 그렇다면 한 번 더 가지러 갈 수밖에 다른 방법이 없겠군
요.” 하고서 다시 원숭이를 등에 태우고 해안까지 돌아갔습니다. 그러
자 원숭이는 급히 서둘러 육지에 올라간 후, 가장 높은 나무 꼭대기로
올라가서, 시치미를 떼고 여기저기를 둘러보고 있었습니다. 거북이가
깜짝 놀라서 “원숭이님, 왜 그러세요?” 하고 묻자, “바닷속에 산이 없
고, 몸을 떠난 간은 없지.” 하고서 웃었습니다. 거북이는 ‘이는 용궁 문
에서 기다리고 있는 동안, 저 수다쟁이 해파리가 지껄인 것이 틀림없
다’고 생각하여 돌아와서는 용왕님께 고하였습니다. 해파리는 무엄한
녀석이 되어, 가족이 벗겨지고 뼈가 모두 뿔었습니다. 결국 해파리가
지금 같은 모습이 된 이유는 바로 쓸데없는 말을 한 데 대한 벌이라는
것이죠.

학습자는 위의 이야기를 읽고 내용을 분석하여 질문과 답을 만든다. 이
과정에서 학습자는 챗봇 사용자의 관점을 반영하여, 이야기를 읽지 않은
사용자가 챗봇과의 대화를 통해 자연스럽게 이야기의 내용을 이해할 수
있도록 대화의 흐름을 설계한다. 또한, 질문을 구성할 때 챗봇의 학습 특
성을 고려하여 동일한 맥락을 가진 여러 형태의 질문을 만드는 것이 중요
하다. 이는 개인마다 질문을 표현하는 방식에 차이가 있어, 챗봇이 이러
한 다양한 질문 유형에 적절히 대응할 수 있도록 하기 위함이다. 예를 들
어, ‘등장인물은 누구인가요?’라는 질문을 만들었다면 이와 맥락이 같은
질문인 ‘등장인물에 대해 알려줘’, ‘등장인물은 누구’, ‘등장인물’, ‘이 이
야기에는 누가 나오나요?’, ‘누가 나오는지 말해’ 등과 같은 질문을 추가
로 구성해서 대화가 자연스럽게 이어질 수 있도록 해야 한다.

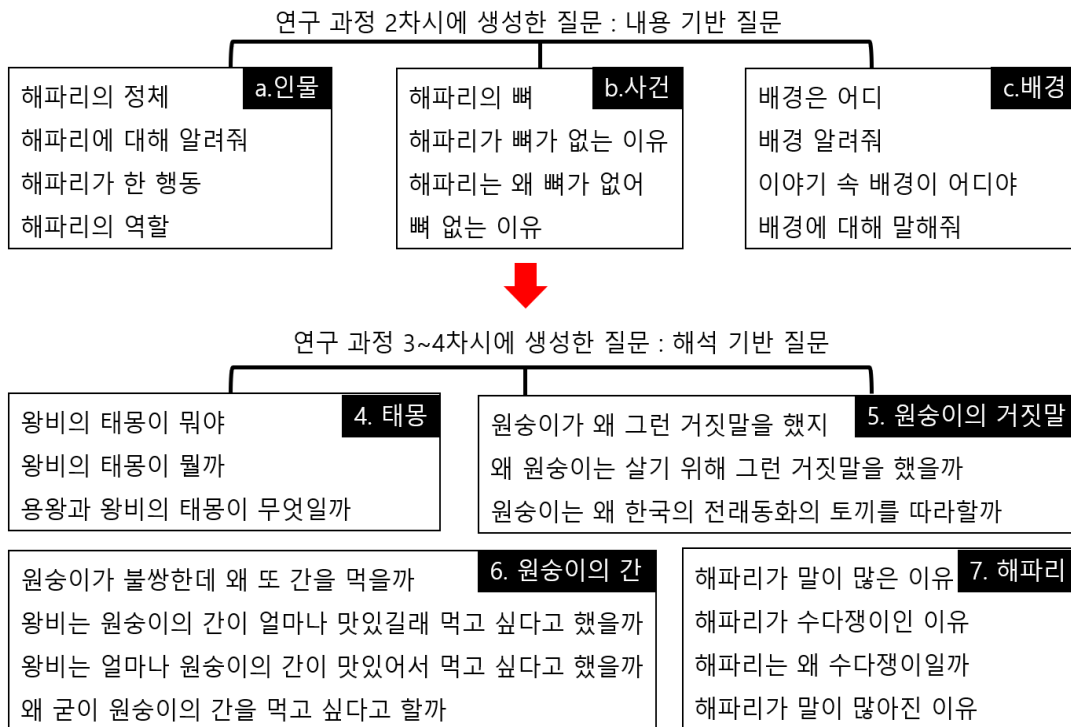


〈그림 3〉 질문 유형

위의 〈그림 3〉은 학습자들이 생성한 질문 유형을 ‘내용 기반 질문’과 ‘해석 기반 질문’으로 분류한 것 중 일부이다. 내용 기반 질문은 이야기의 줄거리, 등장인물, 사건, 또는 주제와 같은 내용을 요약하거나 다루는 데 초점을 둔다. 반면, 해석 기반 질문은 이야기의 의미나 등장인물의 성격을 분석하고 해석하는 데 중점을 둔다. 예를 들어 1번과 2번 질문은 각각 이야기의 줄거리와 원숭이의 역할에 대한 내용으로 구성되어 있어서 ‘내용 기반 질문’이라 한다면, 3번 질문은 해파리의 성격을 주제로 하고 있으나 ‘생각을 안 해서’, ‘멍청하다’, ‘말을 잘 듣지 않는다’는 표현을 통해 해파리의 성격과 상태를 연결 지어 질문을 구성한 것으로 ‘해석 기반 질문’이라 볼 수 있다. 비록 흔히 사용하는 성격 관련 용어와는 거리가 있지만, 이는 해파리의 행동을 새로운 관점에서 분석하려는 시도로 볼 수 있다.

이러한 해석 기반 질문은 단순히 반복적으로 질문을 만드는 행위가 아니라 문제를 이해하려고 노력하는 행위로 자신의 사고를 확장시키는 과정이다. 이러한 과정을 통해 학습자는 타인의 관점을 더욱 깊이 이해하게 되며 해석 능력 또한 향상된다. 해석 능력의 증진은 텍스트의 표면적인 의미를 파악하는 데 그치지 않고 더 깊이 있는 의미를 도출하는 데 의의

가 있다. 특히, 앞서 언급된 해파리에 관한 질문은 이러한 해석 능력 향상의 사례로 학습자는 상호문화능력의 중요한 요소인 해석하고 관련짓는 능력을 더욱 심화할 수 있다.



〈그림 4〉 질문 유형의 변화

위의 〈그림 4〉는 질문 유형의 변화를 정리한 것이다. 연구 2차시의 챗봇 시나리오 작성 시 생성된 질문은 주로 이야기 내부의 내용을 다루고 있는 내용 기반 질문이었으나, 3차시와 4차시의 챗봇 제작 단계에서는 해석 기반 질문이 생성되었다. 이는 학습자들이 사용자의 관점에서 자신들이 제작한 챗봇을 직접 테스트하는 상호작용 과정을 통해 질문에 대해 깊이 있게 고민한 결과이다. 즉, 4번 왕비의 태몽이나 7번 해파리에 대한 질문과 같이 이야기 원문에 없는 내용이 포함되거나, 5번 원숭이의 거짓말을 ‘살기 위해’ 또는 ‘한국의 전래동화를 따라’라고 표현한 부분과 6번

원숭이의 간에 대해 ‘불쌍한데’, ‘얼마나 맛있길래’, ‘맛있어서’라고 표현한 부분은 학습자의 해석이 반영된 결과이다. 이러한 과정은 바이람의 상호문화 능력인 ‘해석하는 기술’과 ‘실제 의사소통과 상호작용하며 실행하는 능력’을 직접 체험하는 순간이라고 할 수 있다.

이처럼 질문 유형의 변화는 단순히 질문의 형태가 바뀌는 것을 넘어 학습자의 사고방식과 대화의 깊이에까지 영향을 미친다. 이러한 변화는 지식 습득을 넘어서 문화적 배경 및 가치관과 연결되어 있으며, 질문 구성 과정을 통해 자신과 타문화가 어떻게 연관되어 있는지 탐색할 수 있는 경험을 제공한다. 이를 통해 학습자는 자신의 관점에서 벗어나 보다 넓은 시야를 가지게 되며 다양한 문화적 맥락에서 이야기를 해석하는 경험을 하게 된다.

바이람은 상호문화교육의 목표가 자신과 타인에 대한 지식과 더불어 개인적 및 사회적 상호작용에 대한 이해를 바탕으로 자신을 상대화하고 타인에게 가치를 부여하는 태도를 함양하는 것이라고 주장하며, 이를 통해 자신과 타인을 발견하고 해석하며 상호작용하는 능력을 신장시킬 수 있다고 강조했다.¹⁸⁾ 결과적으로, 이러한 교육은 학습자에게 자기 자신을 객관적으로 바라볼 기회를 제공하며, 타문화에 대한 존중과 이해를 기반으로 진정한 상호작용을 가능하게 하는 중요한 역할을 한다.

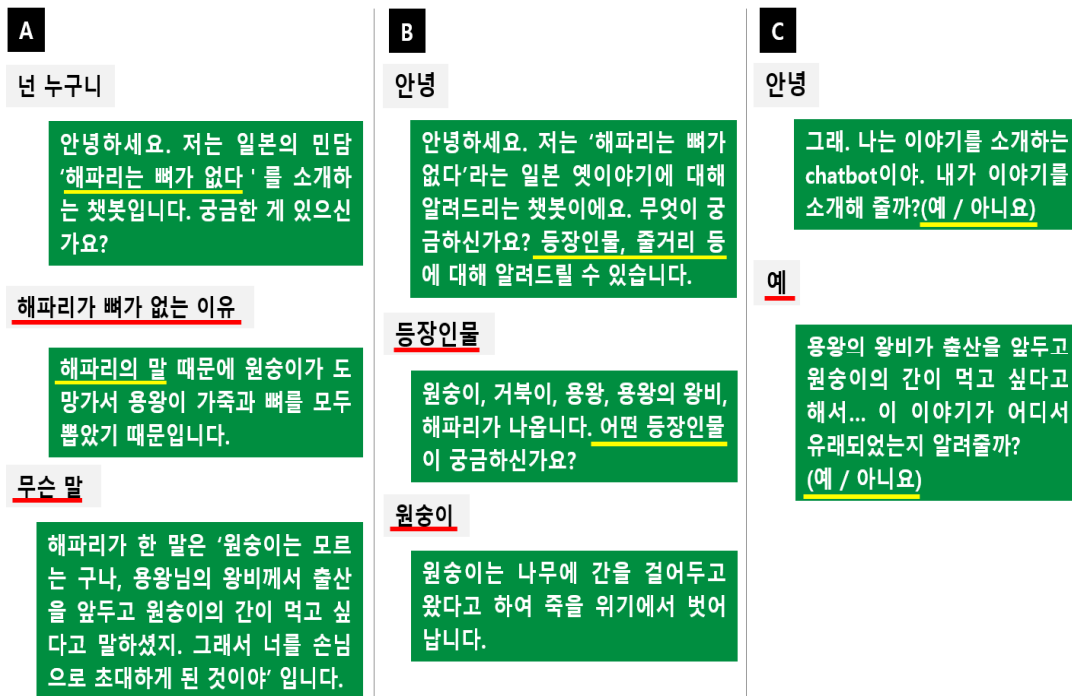
이러한 관점에서 본 연구는 일본의 옛이야기를 읽고 해석하여 챗봇을 제작하는 과정이 학습자의 상호문화능력 향상과 직결된다는 시사점을 제공한다. 학습자들이 일본의 옛이야기를 분석하고 이를 바탕으로 챗봇을 제작하는 과정에서 자연스럽게 자신과 타문화를 연결하는 경험을 하게 되며, 이를 통해 바이람이 강조한 상호문화교육의 목표를 달성하는 데 필요한 단계를 밟아 나가게 된다. 궁극적으로, 이러한 과정은 상호문화능력의 향상에 기여하며, 챗봇을 활용한 대화형 학습이 문화적 이해와 상호작용 기술을 증진시키는 효과적인 방법임을 시사한다.

18) 장한업 (2014), p. 138.

III. 해석과 상호문화적 공간

앞서 언급한 것처럼 구글의 챗봇 빌더인 다이얼로그플로우는 위지윅(WYSIWYG)방식을 사용하고 있다. 따라서 학습자는 편집 과정에서 실시간으로 결과물을 확인할 수 있으며, 결과물의 만족도를 즉각적으로 평가하고 필요에 따라 대화의 흐름을 수정할 수 있다. 또한 질문의 구성에 변화를 주는 것도 용이하여 학습자는 보다 효과적인 대화를 설계할 수 있다. 이러한 경험은 실제 의사소통과의 상호작용 속에서 실행할 수 있는 능력을 강화하여 상호문화 능력을 향상하며, 다양한 문화적 배경을 가진 사람들과의 의사소통 능력을 향상해 줄 것이다.

아래 〈그림 5〉는 다이얼로그플로우로 완성한 챗봇의 실행 장면 중 일부이다. A, B, C 세 팀 모두 대화를 “넌 누구니”, “안녕”이라는 인사말로 시작하지만, 대화의 전개 방식에는 차이가 있다. A 팀은 답의 내용 중 일부를 활용하여 다음 질문을 생성하는 방식으로 대화를 이어갔다. 예를 들어, 첫 번째 답에서 “[...] 해파리는 뼈가 없다.”를 소개하는 챗봇 “[...]”이라는 내용을 제시한 후 ‘해파리가 뼈가 없는 이유’라는 두 번째 질문을 만들었으며, 두 번째 답에서 “[...] 해파리의 말 때문에 원숭이가 [...]”라는 내용을 바탕으로 ‘무슨 말?’이라는 세 번째 질문을 만드는 등 대화의 연속성을 강조하였다.



〈그림 5〉 완성된 챗봇의 실행 장면

반면, B 팀과 C 팀은 답의 내용에 다음 질문으로 이어질 수 있는 단어를 포함하여 사용자가 다음 질문을 선택하도록 유도하는 방식을 사용하였다. B 팀의 경우 첫 번째 답에서 “[...] 등장인물, 줄거리 등에 대해 [...]”라는 내용을 제시한 후, ‘등장인물’이라는 단어를 선택할 수 있는 두 번째 질문을 만들었으며, 두 번째 답에서 “원숭이, 거북이, 용왕, 용왕의 왕비, 해파리 [...] 어떤 등장인물이 궁금 [...]”이라는 내용을 바탕으로 ‘원숭이’라는 세 번째 질문을 만들었다. C팀은 질문마다 사용자가 선택할 수 있도록 “[...] (예 / 아니요)”라는 단어를 제시하고 둘 중 하나를 선택하게 하였다.

아래 〈그림 6〉은 연구 2차시에 제작한 챗봇의 초기 실행 화면을 캡처한 것이다. 이 화면은 연구 4차시에 완성된 실행 화면인 〈그림 5〉와 비교할 때 대화의 구성에 차이가 있다. 예를 들어 A, B, C 세 팀의 초기 챗봇에서는 ‘첫 번째 답 - 두 번째 질문 - 두 번째 답 - 세 번째 질문’의

로 이어지는 연속적인 대화의 흐름이나 다음 질문을 선택할 수 있도록 유도하는 질문이 포함된 답을 제시하지 않았다. 대신, ‘첫 번째 질문 - 첫 번째 답’, ‘두 번째 질문 - 두 번째 답’, ‘세 번째 질문 - 세 번째 답’과 같이 독립적인 대화 단위로 구성된 것을 확인할 수 있다. 이러한 구성은 대화의 자연스러운 흐름을 저해하여 상호작용의 연속성을 감소시키는 결과를 초래할 수 있다.



〈그림 6〉 초기 챗봇의 실행 장면

〈그림 6〉의 A 팀은 ‘안녕’이라는 첫 번째 질문에 자기소개에 대한 답을 하였으며, ‘등장인물은 누가 나와?’라는 두 번째 질문은 자기소개로 구성된 첫 번째 답과는 연결성이 없는 질문이며, ‘어떤 배경이 나와?’라는 세 번째 질문 역시 두 번째 대답에는 없는 내용이다. 이는 ‘줄거리를 알려줘’, ‘어떤 사건이 일어났어?’, ‘어떤 배경이 나와?’로 구성된 B 팀의 질문과 ‘이 이야기를 만든 사람은 누구야?’, ‘해파리는 어떤 성격이야?’, ‘용

왕을 알려줘'라고 질문한 C 팀에서도 동일한 현상이다. 세 팀 모두 <그림 5>에서 볼 수 있었던 유도하는 방식의 질문이나 연속성을 강조한 질문의 형태는 아니다. 하지만, 연구 3차시와 4차시에서 직접 제작한 챗봇을 테스트하며 수정하는 과정을 통해 <그림 5>의 챗봇이 완성되었다.

이처럼 챗봇을 통한 대화, 특히 질문 생성 활동 및 질문과 답을 연결하는 과정은 학습자가 이야기에 몰입하도록 유도하며, 이야기 속에 내재된 문화적 요소들을 탐구하게 한다. 이러한 몰입 경험은 학습자가 주제를 깊이 있게 탐구하도록 이끌며 문화적 맥락을 이해하는 데 필수적인 사고 과정을 촉진한다. <그림 5>와 <그림 6>의 챗봇 구조에 정답이 있는 것은 아니지만, 대화 형식의 챗봇 구조는 학습자가 자신의 질문과 답을 통해 주제를 고민하게 하여 스스로 사고하고 탐구할 수 있는 환경을 제공한다. 이러한 대화 형식의 접근은 다양한 관점에서 문화를 이해하고, 그 과정에서 문화적 맥락을 입체적으로 파악할 수 있게 한다. 또한, 챗봇과의 상호작용은 학습자의 궁금증을 해결하는 동시에 타인의 관점과 해석을 고려하게 하여 상호문화적 역량을 향상하는데 기여한다.

아래 [표 1]은 학습자들의 해석을 바탕으로 구성된 질문과 답변을 정리한 것이다. 학습자들이 특히 주목한 부분은 일본 이야기에서 한국 옛이야기와의 유사성을 발견한 점과 독특한 등장인물인 해파리에 대한 관심이었다. 두 이야기에서 등장인물의 성격이나 사건의 전개 방식에는 차이점이 있었으나, 이야기의 주제적 유사성과 한국 이야기에서 보기 드문 해파리라는 인물의 등장은 학습자들에게 큰 흥미를 불러일으켰다. 이러한 유사성과 차이점은 학습자들이 두 문화를 비교하면서 더 깊이 있는 문화적 이해를 도모할 수 있는 중요한 계기가 되었다.

[표 1] 해석을 바탕으로 만든 질문과 답

질문	답
다른 나라끼리 비슷한 내용은 어떻게 만들어졌을까	나라끼리 교류하여 문화가 비슷해져서
해파리가 등장하는 이유는	일본에서 어업을 할 때 방해가 되는 해파리를 싫어해서 해파리가 벌을 받았다는 이야기를 만들었을 거야.
거북이가 똑똑한 이유는	거북이가 장수의 상징이어서
왕비의 태몽이 뭐야	원숭이가 왕비에게 황금알을 던지고는 웃으면서 떠남
원숭이가 왜 거짓말을 했지	한국의 이야기에 나오는 토끼처럼 유명해지고 싶어서
왜 염라대왕이 아니고 용왕일까	등장인물들이 지옥을 싫어해서

[표 1]의 내용을 분석해 보면, ‘다른 나라끼리 비슷한 내용은 어떻게 만들어졌을까?’라는 질문에서 알 수 있듯이, 학습자는 한국의 전통 이야기인 <토끼전> 또는 <별주부전>과 일본의 전통 이야기인 <해파리는 뼈가 없다>를 비교하며 두 나라 간의 문화적 차이와 상호 교류에 주목하고 있음을 알 수 있다. ‘해파리가 등장하는 이유’이라는 질문을 통해 학습자는 해파리의 등장에 대해 독특하게 느꼈음을 알 수 있다. 이는 보통 한국의 옛이야기에서, 해파리가 거의 등장하지 않는다는 점에서 기인한 것으로 보인다. 또한, 독특한 캐릭터인 해파리의 등장에 대해서는 당시 일본의 어업 환경과 관련지어 해석하였는데, 해파리가 어업을 방해하여 어부들에게 부정적인 인식을 주었다는 설정이다. 이는 최근 한국의 바다에서 대량으로 출몰하는 해파리에 대한 부정적 인식이 반영된 결과이기도 하다.

‘거북이가 똑똑한 이유’라는 질문에서는 학습자가 거북이를 좋아할 뿐만 아니라, 거북이가 장수를 상징하는 동물로 인식되고 있음을 보여준다.

비록 거북이가 원숭이에게 속아서 간을 얻지는 못했지만, 학습자는 거북이를 지혜로운 존재로 해석하였다. 또한, ‘태몽’이라는 단어는 이야기 원문에 없는 표현임에도 불구하고, 학습자는 ‘출산을 앞둔 왕비’라는 구절에서 ‘임신 → 입덧 → 먹고 싶은 것’이라는 키워드를 연상하여 ‘태몽’과 연결 지어 해석하였다. 이러한 분석을 바탕으로 학습자는 왕비와 원숭이의 관계를 왕비의 태몽과 연관시켜 ‘왕비의 태몽이 무엇일까?’라는 질문을 생성하였고, 이어서 ‘원숭이가 왕비에게 황금알을 던져주고 웃으면서 떠났다’라는 답을 생성하여 대화를 완성하였다.

‘왜 염라대왕이 아니고 용왕일까’라는 질문에 대해 ‘등장인물이 지옥을 싫어해서’라고 답한 것은, 학습자가 이야기 속 등장인물의 입장에서 ‘지옥에 대한 혐오감’을 표현한 것으로 해석할 수 있다. 또한, ‘원숭이가 왜 거짓말을 했지’라는 질문에 ‘한국의 이야기에 나오는 토끼처럼 유명해지고 싶어서’라는 답변은 학습자가 거짓말을 단순히 부정적인 행위로 보지 않고, 자신의 욕망과 사회적 인정 욕구의 표현으로 이해한 것이다. 이는 이야기 속 인물의 행동을 단순히 표면적으로 분석하는 것이 아니라 사회적 맥락과 연결하여 해석한 결과라고 할 수 있다.

이처럼 챗봇은 사용자가 다양한 시각에서 이야기에 접근하고, 이를 통해 문화적 차이와 유사성을 탐구할 수 있도록 도와준다. 즉, 챗봇을 활용하여 이야기를 입체적으로 해석하는 과정은 디지털 환경에서 타문화를 이해하는 효과적인 방법으로 상호문화교육의 도구로서 적절함을 시사하고 있다. 또한, 문화의 이해는 단순한 지식의 축적을 넘어 타인과의 상호작용, 움직임, 절차의 실행에 중점을 두기에 문화교육의 주요 목적은 타인과의 만남을 우선시하는 것이다.¹⁹⁾ 현대 사회에서는 생활의 디지털화로 인해 타인과의 만남의 장이 확장되었으며, 디지털 기술의 발전으로 언제 어디서나 다양한 문화적 배경을 가진 사람들과 실시간으로 소통할 수 있게 되었다. 특히, 챗봇은 사용자와의 대화를 통해 이러한 상호작용을 가

19) 마르틴 압달라-프릿세이 (2017), 『유럽의 상호문화교육』, 장한업(역), 한울아카데미, p. 80.

능하게 하는 중요한 공간을 제공한다.

A : 드라이에이징이 가능한 원숭이의 간	B : 원숭이의 거짓말, 그것이 알고 싶다	D : 입 가벼운 해파리, 더 가벼워지는 중.
원숭이가 왕비에게 간을 말려 숙성해서 드린다면 어떻게 될까? 원숭이의 간은 드라이에이징이 되어 맛과 향에 감칠맛이 추가되어 더 맛있어질 수 있습니다. 드라이에이징이 도대체 뭐야? 드라이에이징이란 어떤 고기를 말려 숙성해 먹는 것입니다. 그러면 드라이에이징이 되면 더 맛있을까? 네. 왕비는 아주 맛있게 먹을 수 있습니다. 하지만 습도와 기온 조절을 잘해야 합니다. 드라이에이징은 아주 좋으니 하면 좋겠네. 무조건 그렇지는 않습니다. 정해진 방법대로 하셔야 합니다. 그래서 원숭이는 간을 말려두었다고 했니? 그럴수도 있습니다.	실제로 원숭이는 어떤 성격인가? 장난끼가 많지만 여러다. 남한테는 'T'지만 본인한테는 'F'. 거짓말의 수준은? 비현실적이지만 용왕의 상황적 약점을 이용해 거짓말을 해서 믿을 수 밖에 없게 함 용왕의 상황적 약점은? 왕비의 소원을 들어주려면 믿을 수 밖에 없는 상황 거짓말의 효력은? 원숭이의 목숨을 살렸지만, 왕비의 식욕은 살리지 못함.	해파리는 왜 그렇게 입이 가벼운가? 어릴 때 부모님이 이상하게 키워서. 너는 입이 가벼워야 한다는 이상한 논리를 말함. 해파리 부모님은 슬퍼하지 않나? 해파리 가족은 매우 'T'여서 울지도 않는다. E : 용궁에 들어가도 정신만 차리면 산다. 원숭이는 왜 간이 젖는다고 했을까? 일본이 비가 많이 오는 지역이라서 용왕은 왜 원숭이의 말을 믿었을까? 용왕은 바다에 대한 것만 알기 때문에 해파리는 쓸데 없는 말을 왜 했을까? 나쁜 동물이라서 원숭이는 왜 거북이를 따라갔을까? 거북이가 맛있는 음식이 많고 용궁이 멋지다고 해서

〈그림 7〉 〈해파리는 뼈가 없다-확장판〉 챗봇의 실행 장면

위의 〈그림 7〉은 학습자들이 자발적으로 제작한 챗봇이다. 이는 학습자들이 이야기의 내용에 깊이 몰입했음을 나타내는 증거로 해석될 수 있다. 연구의 4차시에서 챗봇을 완성한 후, 남은 시간 동안 팀별로 자유롭게 챗봇을 제작하도록 하였는데, 5개의 팀 중 C 팀을 제외한 4개의 팀은 〈해파리는 뼈가 없다〉 이야기를 확장하여 챗봇을 만들었다. 즉, 〈해파리는 뼈가 없다〉의 숨겨진 이야기를 구성한 것으로 학습자들이 제작한 챗봇의 주제에는 다양한 문화적 요소들이 반영되어 있다.

A 팀은 ‘드라이에이징이 가능한 원숭이의 간’이라는 주제로, 원숭이가 자신의 간을 말려 왕비에게 준다는 설정을 통해 ‘드라이에이징’이라는 키워드를 중심으로 챗봇을 제작하였다. 옛이야기 속 원숭이의 간 이야기를 현대의 식품 보관 기술인 드라이에이징과 결합하여 새로운 문화적 해석을 시도한 것이다. B 팀은 ‘원숭이의 거짓말, 그것이 알고 싶다’라는 주제로,

원숭이의 성격을 MBTI의 ‘T’와 ‘F’를 중심으로 대화를 구성하였다. 이는 요즘 트렌드인 서양의 심리학 도구 MBTI를 활용하여 원숭이의 성격을 분석함으로써 다양한 문화적 배경을 가진 학습자들이 심리학적 개념을 통해 캐릭터를 이해한 것으로 볼 수 있다.

D 팀은 ‘입 가벼운 해파리, 더 가벼워지는 중’이라는 주제로, 해파리의 성장 과정에 대해 다루었다. 해파리는 어릴 때 부모님으로부터 ‘입이 가벼워야 한다’는 이상한 말을 들으며 성장했다는 설정이다. 말의 중요성이나 사회적 커뮤니케이션에 대한 인식을 반영한 사례로 볼 수 있다. E 팀은 ‘용궁에 들어가도 정신만 차리면 된다’라는 주제로 일본의 기후적 특성과 지리적 요소를 반영하여 이야기를 전개하였다.

이처럼 원작 이야기를 다양한 문화적 시각에서 해석하여 새로운 이야기로 확장하고 자신과 타문화 간의 의미를 연결하여 상호문화적 맥락에서 의미 있는 대화를 생성하는 것은 바이람의 해석하고 관련짓는 기술과 밀접하게 연결된다. 학습자들이 자발적으로 제작한 챗봇들은 원작 이야기의 틀을 벗어나 다양한 문화적 요소와 현대적 관점을 반영하며, 이를 통해 문화적 융합과 상호이해의 과정을 실천하고 있다.

IV. 결론

아래 <그림 8>에 제시된 워드 클라우드는 챗봇 제작 과정 중 학습자들의 질문을 시각적으로 나타낸 결과로 가장 큰 관심을 보인 단어는 ‘해파리’와 ‘원숭이’이다. 이는 한국의 전통 이야기에는 흔히 등장하지 않는 요소로, 연구에 참여한 15명의 학생에게 낯선 등장인물로 인식되었을 것이다. 비록 15명이라는 인원엔 한계점은 있지만, 이러한 낯센은 학습자들에게 타문화에 대한 거리감을 나타내는 동시에 타인이나 타문화를 지칭하는 상징적인 의미를 담고 있다. 챗봇의 상호작용 기능은 이와 같은 낯센에 다가가고 이를 해석하여 자신이나 타인과의 관계 형성을 가능하게 하였

다. 이는 바이람이 주장하는 상호문화 이론의 해석하고 관련짓는 기술을 실천하는 중요한 예시가 된다.



〈그림 8〉 학습자들의 질문

상호문화교육의 목표는 상호문화 능력을 신장시키는 데 있으며, 본 연구에서는 바이람이 제시한 상호문화 능력 중에서 ‘해석하고 관련짓는 기술’과 ‘발견하고 상호작용하는 기술’에 초점을 맞추어 고찰하였다. 챗봇을 제작하는 과정에서 학습자들은 일본의 민담 〈해파리는 뼈가 없다〉 속의 다양한 문화적 요소를 분석하고 해석하였으며, 이를 바탕으로 질문과 답을 생성하였다. 이 과정에서 학습자들은 단순한 정보 전달을 넘어 자신만의 해석이 반영된 챗봇을 제작함으로써 사용자의 관점에서 의미 있는 대화와 피드백을 제공하였다. 이를 통해 챗봇이라는 디지털 도구가 상호문화 능력을 향상할 수 있는 공간임을 보여주었다.

생활의 디지털화로 인해 사람들은 디지털 공간에서 소통하는 시간이 급격히 증가하고 있으며, 이로 인해 네트워크로 연결된 세상은 문화 간의 경계를 허물고 있다. 디지털 기술은 이제 단순한 생활의 도구를 넘어 전 세계 사람들과의 소통을 가능하게 하고, 다양한 문화적 경험을 쉽게 접할 수 있게 하는 중요한 매개체가 되었다. 이러한 변화는 교육 분야에서도

뚜렷이 나타나고 있으며, 디지털 도구를 활용한 교육 방법이 보편화되고 있다. 특히 인공지능 기술의 발전으로 인해 챗봇을 활용한 교육 사례가 증가하고 있으며, 이는 학습자의 상호작용을 통해 깊이 있는 학습을 가능하게 한다. 이러한 시대적 상황에서 챗봇을 통한 교육 방법에 대한 논의는 선택이 아닌 필수이다. 따라서 본 연구가 챗봇을 활용한 상호문화교육에 대한 접근이라는 점에서 연구의 가치가 크다고 할 수 있다.

나아가, 본 연구는 디지털 기술을 기반으로 한 상호문화 교육의 미래 가능성을 제시했다. 전통적인 교육 방법이 한정된 시간과 공간 내에서 이루어지는 반면, 디지털 기술을 활용한 교육은 시간적, 공간적 제약을 뛰어넘어 더욱 광범위한 문화적 경험을 제공한다. 특히 챗봇과 같은 인터랙티브 한 도구는 학습자들이 자율적으로 학습을 진행하면서도 다양한 문화적 시각과 정보를 실시간으로 접할 수 있게 하는 장점이 있다. 이는 챗봇이 상호문화 학습의 촉진자로서 잠재력을 가지고 있음을 보여줌과 동시에 바이람의 상호문화 이론에 기반한 상호문화능력 신장을 가져다주는 효과적인 도구임을 증명한다.

참고문헌

- 김용의 외 (2002), 『일본의 민담(日本の昔話)』, 전남대학교 출판부.
- 장한업 (2014), 『이제는 상호문화교육이다』, 교육과학사.
- 마달레나 드 카를로 (2011), 『상호문화 이해하기』, 장한업(역), 한올아카데미.
- 마르틴 압달라-프릿세이 (2017), 『유럽의 상호문화교육』, 장한업(역), 한올아카데미.
- 강유진, 이명현 (2021), 「〈토끼전〉 챗봇 개발을 통한 고전소설과 컴퓨팅 사고의 융합-오픈 소스 챗봇 플랫폼을 활용한 게이미피케이션 챗봇 개발을 중심으로-」, 『우리문학연구』 70집, 우리문학회, pp. 29~64.
- 김영우 (2020), 「영어 학습을 위한 챗봇 및 챗봇 빌더 분석」, 『멀티미디어 언어교육』, 한국멀티미디어언어교육학회, 23(4), pp. 161~182.
- 김민웅, 황재동 (2021), 「한국 다문화 교육에서의 챗봇 활용 가능성 탐구 - 챗봇용 다문화 교육 프로그램 개발 및 효과 분석」, 『문화교류와 다문화 교육』, 한국국제문화교류학회, 10(2), pp. 23~42.
- 김주흠 (2019), 「광고매체를 활용한 KSL 학습자의 상호문화교육 방안연구」, 영남대학교 석사학위 청구논문.
- 김지우, 이명현 (2021), 「〈홍길동전〉 챗봇 프로토타입 연구 개발-고전소설과 컴퓨팅 사고의 융합 교육을 중심으로-」, 『국제어문』 제88집, 국제어문학회, pp. 471~81.
- 박정아, 이향 (2021), 「한국어 교육용 AI 챗봇 개발을 위한 챗봇빌더 활용 방안」, 『외국어로서의 한국어 교육』, 연세대학교 언어연구교육원 한국어학당, 63집, pp. 51~91.
- 오정미 (2012), 「설화에 대한 다문화적 접근과 문화교육」, 건국대학교 박사학위 청구논문.
- 윤여범 (2021), 「인공지능 챗봇을 활용한 초등영어 말하기 지도의 전망-Dialogflow를 중심으로」, 『한국초등교육』, 서울교육대학교 초등교육연구원, 32집(특별호), pp. 15~28.
- 이지용 (2024), 「인공지능 시대의 한국어 의미 교육 - AI 번역, 챗봇빌더, 생성형 AI를 중심으로」, 『한국어 의미학』, 한국어의미학회, 84집, pp. 78~85.
- 정진경, 이진, 김한샘 (2022), 「챗봇 빌더를 활용한 한국어교육용 챗봇 설계

- 연구」, 『한국언어문화학』, 한국언어문화학회, 19(3), pp. 405~441.
- 조연직, 김민정 (2023), 「챗봇의 교육적 활용에 대한 국내외 연구 동향 분석: 체계적 문헌 고찰」, 『교육연구』, 45(3), 전남대학교 교육문제연구소, pp. 1~32.
- 다이얼로그플로우(Dialogflow), (<https://dialogflow.cloud.google.com/#/getStarted>).
- 여성가족과 (2024), 「관악구, ‘2023년 상호문화축제’ 개최」, 관악구청뉴스-보도자료, (<https://www.gwanak.go.kr/site/gwanak/ex/bbs/View.do?cbIdx=295&bcIdx=142421/> 2024년 8월 25일 접속).
- 주지영 (2024), 「클라썸, 교육부 ‘2024 질문하는 학교’로 120개 선도학교 지원 나선다」, 한국대학신문, (<https://news.unn.net/news/articleView.html?idxno=559582/> 2024년 8월 25일 접속).
- 한국민족문화대백과사전, (<https://encykorea.aks.ac.kr/Article/E0059167/> 2024년 8월 25일 접속).

Abstract

Creating Chatbot and Intercultural Education – Focusing on the Japanese Folktale *The Jellyfish Has No Bones*

Cho, Sun-Young (Yeungnam University, PhD student)

This study focuses on the development of a chatbot based on the Japanese folktale *The Jellyfish Has No Bones*, created using Google's chatbot builder, Dialogflow, with a group of Korean middle school students. The process is analyzed through the lens of intercultural education, a crucial approach in multicultural societies. Specifically, this study applies Michael Byram's intercultural theory, with an emphasis on the skills of 'interpreting and relating' and 'discovering and interacting.' The participating students analyzed and interpreted various elements of the story, generating questions and responses while continuously refining and testing the chatbot from the user's perspective. Through this process, the students engaged deeply with another culture and enhanced their intercultural competence.

Keywords: Chatbot, Intercultural Education, Dialogflow, Michael Byram, Japanese folktale, Multi-cultural, question, interpretation, Digital Humanities.

논문 투고일: 2024년 8월 31일 심사 완료일: 2024년 10월 07일 게재 확정일: 2024년 10월 07일
--