



(19) 대한민국특허청(KR)  
(12) 공개특허공보(A)

(11) 공개번호 10-2016-0113466  
(43) 공개일자 2016년09월29일

(51) 국제특허분류(Int. Cl.)

G06Q 50/10 (2012.01)

(52) CPC특허분류

G06Q 50/10 (2015.01)

(21) 출원번호 10-2015-0039060

(22) 출원일자 2015년03월20일

심사청구일자 2015년03월20일

(71) 출원인

이화여자대학교 산학협력단

서울특별시 서대문구 이화여대길 52 (대현동, 이화여자대학교)

재단법인 엔씨소프트문화재단

경기도 성남시 분당구 대왕판교로644번길 12 (삼평동)

(72) 발명자

류철균

서울특별시 양천구 목동동로 391 A동 1002호 (목동, 현대파크빌아파트)

윤혜영

서울특별시 영등포구 양평로30가길 15 102동 1305호 (양평동6가, 동양아파트)

이진

경기도 안양시 만안구 박달로498번길 28 107동 1109호 (박달동, 우성아파트)

(74) 대리인

김인철

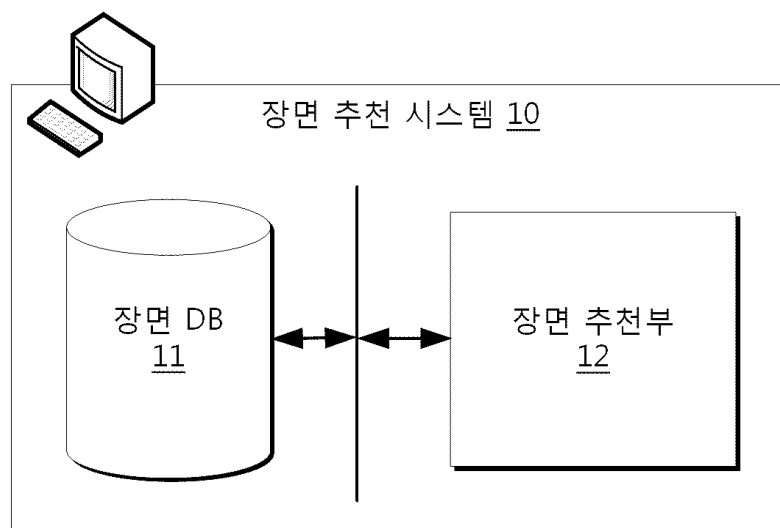
전체 청구항 수 : 총 12 항

(54) 발명의 명칭 서사 창작을 보조하기 위한 장면 추천 시스템 및 방법

### (57) 요약

본 발명의 실시예들에 따라 서사 창작을 보조할 수 있는 장면 추천 시스템은 장면복수의 에피소드들 중 하나, 복수의 모티프들 중 적어도 하나, 복수의 행위 동사들 중 적어도 하나, 복수의 장르들 중 적어도 하나 및 복수의 캐릭터 원형들 중 하나를 각각 복수의 장면 이미지들 중 하나에 태깅하여 생성된 장면 정보들을 저장하는 장면 DB 및 현재의 장면 정보에 포함된 장면 이미지 및 태깅된 에피소드, 모티프, 행위 동사, 장르 및 캐릭터 원형에 기초하여 적어도 하나의 후속하는 장면 정보를 추천하는 장면 추천부를 포함할 수 있다. 장면 DB에 저장되는 복수의 에피소드들은 정형화된 순서를 가지고 스토리를 구성될 수 있고, 장면 추천부는 정형화된 순서에 따라 현재의 장면 정보에 태깅된 에피소드에 이어지는 다음 에피소드가 태깅된 적어도 하나의 장면 정보들 중에서 적어도 하나의 후속하는 장면 정보를 추천할 수 있다.

대표도 - 도1



이 발명을 지원한 국가연구개발사업

과제고유번호 1375025925

부처명 문화체육관광부

연구관리전문기관 한국콘텐츠진흥원

연구사업명 문화기술연구개발지원사업

연구과제명 클라우드기반의사용자참여형스토리텔링저작도구개발

기 여 율 1/1

주관기관 이화여자대학교 산학협력단

연구기간 2014.06.01 ~ 2017.03.13

---

## 명세서

### 청구범위

#### 청구항 1

복수의 에피소드들 중 하나, 복수의 모티프들 중 적어도 하나, 복수의 행위 동사들 중 적어도 하나, 복수의 장르들 중 적어도 하나 및 복수의 캐릭터 원형들 중 하나를 복수의 장면 이미지들 중 하나에 태깅하여 생성된 장면 정보들을 저장하는 장면 DB; 및

현재의 장면 정보에 포함된 장면 이미지 및 태깅된 에피소드, 모티프, 행위 동사, 장르 및 캐릭터 원형에 기초하여 적어도 하나의 후속하는 장면 정보를 추천하는 장면 추천부를 포함하는 장면 추천 시스템.

#### 청구항 2

청구항 1에 있어서, 상기 장면 DB에 저장되는 복수의 에피소드들은 정형화된 순서를 가지고 스토리를 구성하는 것을 특징으로 하는 장면 추천 시스템.

#### 청구항 3

청구항 2에 있어서, 상기 장면 추천부는 현재의 장면 정보에 태깅된 에피소드에 대하여 상기 정형화된 순서에 따라 이어지는 다음 에피소드를 식별하고, 식별된 다음 에피소드가 태깅된 적어도 하나의 장면 정보들 중에서 적어도 하나의 후속하는 장면 정보를 추천하도록 동작하는 것을 특징으로 하는 장면 추천 시스템.

#### 청구항 4

청구항 1에 있어서, 상기 장면 DB는 각각의 행위 동사가 특정 행위 동사에 이어 등장하는 빈도를 더 저장하는 것을 특징으로 하는 장면 추천 시스템.

#### 청구항 5

청구항 4에 있어서, 상기 장면 추천부는 상기 저장된 행위 동사들의 빈도를 참조하여, 현재의 장면 정보에 태깅된 행위 동사에 이어 등장하는 빈도가 상대적으로 높은 행위 동사들이 태깅된 적어도 하나의 장면 정보들 중에서 적어도 하나의 후속하는 장면 정보를 추천하도록 동작하는 것을 특징으로 하는 장면 추천 시스템.

#### 청구항 6

청구항 1에 있어서, 상기 장면 DB는 각각의 모티프가 특정 모티브에 이어 등장하는 빈도를 더 저장하는 것을 특징으로 하는 장면 추천 시스템.

#### 청구항 7

청구항 6에 있어서, 상기 장면 추천부는 상기 저장된 모티프들의 빈도를 참조하여, 현재의 장면 정보에 태깅된 모티프에 이어 등장하는 빈도가 상대적으로 높은 모티프들이 태깅된 적어도 하나의 장면 정보들 중에서 적어도 하나의 후속하는 장면 정보를 추천하도록 동작하는 것을 특징으로 하는 장면 추천 시스템.

#### 청구항 8

청구항 1에 있어서, 상기 캐릭터 원형들은 캐릭터 태도의 통시적 축과 공시적 축으로 구성된 태도 사분면의 각 위치의 좌표로서 표현되고,

상기 태도 사분면은 상기 캐릭터 원형의 태도가 시간에 따라 변화하는 정도와 일관하는 정도를 일직선 상에 나타낸 통시적 축과, 상기 캐릭터 원형의 태도가 특정 시점에 사색적인 정도와 행동적인 정도를 상기 통시적 축에 직교하도록 일직선 상에 나타낸 공시적 축으로 구성되는 것을 특징으로 하는 장면 추천 시스템.

#### 청구항 9

청구항 1에 있어서, 상기 장면 추천부는 현재 장면 정보에 태깅된 적어도 하나의 장르 및 하나의 캐릭터 원형에

대해, 상대적으로 높은 유사도를 가지는 적어도 하나의 장르 및 캐릭터 원형이 태깅된 적어도 하나의 후속하는 장면 정보를 추천하도록 동작하는 것을 특징으로 하는 장면 추천 시스템.

#### 청구항 10

청구항 1에 있어서, 상기 장면 추천부는 사용자가 제공한 에피소드, 모티프, 행위 동사, 장르 및 캐릭터 원형 중 적어도 하나에 기초하여 최초의 장면 정보를 추천하도록 동작하는 것을 특징으로 하는 장면 추천 시스템.

#### 청구항 11

컴퓨터를 이용한 서사 창작을 위한 장면 추천 방법으로서,

상기 컴퓨터가,

복수의 에피소드들 중 하나, 복수의 모티프들 중 적어도 하나, 복수의 행위 동사들 중 적어도 하나, 복수의 장르들 중 적어도 하나 및 복수의 캐릭터 원형들 중 하나를, 각각 복수의 장면 이미지들 중 하나에 태깅하여 생성된 장면 정보들을 저장한 장면 DB를 구성하는 단계; 및

현재의 장면 정보에 포함된 장면 이미지 및 태깅된 에피소드, 모티프, 행위 동사, 장르 및 캐릭터 원형에 기초하여 적어도 하나의 후속하는 장면 정보를 추천하는 단계를 포함하는 장면 추천 방법.

#### 청구항 12

컴퓨터에서 청구항 11의 단계들에 따른 장면 추천 방법을 구현할 수 있도록 작성되어 컴퓨터에서 독출 가능한 기록 매체에 기록된 컴퓨터 프로그램.

### 발명의 설명

#### 기술 분야

[0001] 본 발명은 서사 창작 기법에 관한 것으로, 더욱 상세하게는, 서사 창작 보조 기법에 관한 것이다.

#### 배경 기술

[0002] 디지털 서사 창작 도구는 컴퓨터를 이용하여 드라마나 영화, 게임 등에 이용될 수 있는 허구적인 서사를 작가가 창출하는 작업을 보조할 수 있는 컴퓨터 어플리케이션들을 통칭한다.

[0003] 서사적 글쓰기는 인간의 지적 활동 중에서도 고도로 창의적인 영역에 속하기 때문에, 서사 창작의 전반을 디지털화하기는 어렵지만 일정 부분에서 작가의 수고를 덜어줄 수 있다.

[0004] 서사는 캐릭터들이 겪는 사건들에 의해 독자들에게 전달되고 캐릭터들이 작가가 내세우는 주제를 실행하므로, 캐릭터는 서사를 이끌어가고 서사에 생동감을 불어넣으며 독자들에게 감동을 주기 위한 가장 기초적이고 중요한 도구이다. 따라서, 캐릭터들은 주요 사건들이나 갈등구조에 잘 어울려야 하고, 작품의 주제를 극대화할 수 있어야 한다.

[0005] 이에 따라, 서사 창작의 가장 기초가 되는 부분들 중 하나가 캐릭터들을 설정하는 부분이다.

[0006] 다음으로, 서사는 작가의 직접적인 서술보다는 캐릭터들이 벌이는 일련의 행위들로써 독자들에게 전달되어야 할 것이므로, 효과적인 서사 창작 보조 도구는 행위(액션)들을 짜임새 있게 구성하여 작가에게 추천할 수 있어야 한다.

[0007] 선행문헌인 한국등록특허 제10-1484053호는 MMORPG에서 게임 플레이어에게 주어지는 퀘스트를 좀더 체계적이면서 좀더 순수한 창작물처럼 제공하기 위한 기법이 제시되었다. 이러한 선행문헌에 따르면, 퀘스트 작가가 지정하는 모티프를 기준으로 일련의 액션 세트들을 도출하고, 작가가 선택한 액션 세트와 퀘스트 작가가 추가하는 텍스트를 조합하여 퀘스트 스크립트를 생성하는 방식으로 퀘스트를 개발함으로써, 좀더 양질의 퀘스트들을 체계적으로 양산할 수 있다.

[0008] 다만, 선행문헌은 일련의 동사들로 구성되는 액션 세트를 도출하는 구성으로서, 짧은 사건은 비교적 쉽게 연상할 수 있지만, 여러 사건들로 이루어지는 챕터와, 챕터들로 구성되는 하나의 스토리를 본격적인 집필에 앞서 전체적으로 미리 검토하는 데에는 한계가 있다.

## 선행기술문헌

### 특허문헌

[0009] (특허문헌 0001) 한국등록특허 제10-1484053호

## 발명의 내용

### 해결하려는 과제

- [0010] 본 발명이 해결하고자 하는 과제는 서사 창작을 보조하기 위한 장면 추천 시스템 및 방법을 제공하는 데에 있다.
- [0011] 본 발명이 해결하고자 하는 과제는 텍스트 기반의 스토리 저작 기법의 한계를 극복하고 텍스트 기반의 서사에 기초하여 영상 기반의 콘텐츠를 쉽게 저작할 수 있는 장면 추천 시스템 및 방법을 제공하는 데에 있다.
- [0012] 본 발명이 해결하고자 하는 과제는 다수의 사람들이 서사 저작에 관여하고 있을 때에 관련자들이 개발 중인 하나의 서사에 대해 서로 동일한 관념을 연상하도록 유도할 수 있는 장면 추천 시스템 및 방법을 제공하는 데에 있다.
- [0013] 본 발명의 해결과제는 이상에서 언급된 것들에 한정되지 않으며, 언급되지 아니한 다른 해결과제들은 아래의 기재로부터 당업자에게 명확히 이해될 수 있을 것이다.

### 과제의 해결 수단

- [0014] 본 발명의 일 측면에 따른 장면 추천 시스템은 복수의 에피소드들 중 하나, 복수의 모티프들 중 적어도 하나, 복수의 행위 동사들 중 적어도 하나, 복수의 장르들 중 적어도 하나 및 복수의 캐릭터 원형들 중 하나를 복수의 장면 이미지들 중 하나에 태깅하여 생성된 장면 정보들을 저장하는 장면 DB; 및 현재의 장면 정보에 포함된 장면 이미지 및 태깅된 에피소드, 모티프, 행위 동사, 장르 및 캐릭터 원형에 기초하여 적어도 하나의 후속하는 장면 정보를 추천하는 장면 추천부를 포함할 수 있다.
- [0015] 일 실시예에 따라, 상기 장면 DB에 저장되는 복수의 에피소드들은 정형화된 순서를 가지고 스토리를 구성할 수 있다.
- [0016] 일 실시예에 따라, 상기 장면 추천부는 현재의 장면 정보에 태깅된 에피소드에 대하여 상기 정형화된 순서에 따라 이어지는 다음 에피소드를 식별하고, 식별된 다음 에피소드가 태깅된 적어도 하나의 장면 정보들 중에서 적어도 하나의 후속하는 장면 정보를 추천하도록 동작할 수 있다.
- [0017] 일 실시예에 따라, 장면 DB는 각각의 행위 동사가 특정 행위 동사에 이어 등장하는 빈도를 더 저장할 수 있다.
- [0018] 일 실시예에 따라, 상기 장면 추천부는 상기 저장된 행위 동사들의 빈도를 참조하여, 현재의 장면 정보에 태깅된 행위 동사에 이어 등장하는 빈도가 상대적으로 높은 행위 동사들이 태깅된 적어도 하나의 장면 정보들 중에서 적어도 하나의 후속하는 장면 정보를 추천하도록 동작할 수 있다.
- [0019] 일 실시예에 따라, 상기 장면 DB는 각각의 모티프가 특정 모티브에 이어 등장하는 빈도를 더 저장할 수 있다.
- [0020] 일 실시예에 따라, 상기 장면 추천부는 상기 저장된 모티프들의 빈도를 참조하여, 현재의 장면 정보에 태깅된 모티프에 이어 등장하는 빈도가 상대적으로 높은 모티프들이 태깅된 적어도 하나의 장면 정보들 중에서 적어도 하나의 후속하는 장면 정보를 추천하도록 동작할 수 있다.
- [0021] 일 실시예에 따라, 상기 캐릭터 원형들은 캐릭터 태도의 통시적 축과 공시적 축으로 구성된 태도 사분면의 각 위치의 좌표로서 표현되고,
- [0022] 상기 태도 사분면은 상기 캐릭터 원형의 태도가 시간에 따라 변화하는 정도와 일관하는 정도를 일직선 상에 나타낸 통시적 축과, 상기 캐릭터 원형의 태도가 특정 시점에 사색적인 정도와 행동적인 정도를 상기 통시적 축에 직교하도록 일직선 상에 나타낸 공시적 축으로 구성될 수 있다.
- [0023] 일 실시예에 따라, 상기 장면 추천부는 현재 장면 정보에 태깅된 적어도 하나의 장르 및 하나의 캐릭터 원형에

대해, 상대적으로 높은 유사도를 가지는 적어도 하나의 장르 및 캐릭터 원형이 태깅된 적어도 하나의 후속하는 장면 정보를 추천하도록 동작할 수 있다.

[0024] 일 실시예에 따라, 상기 장면 추천부는 사용자가 제공한 에피소드, 모티프, 행위 동사, 장르 및 캐릭터 원형 중 적어도 하나에 기초하여 최초의 장면 정보를 추천하도록 동작할 수 있다.

[0025] 본 발명의 다른 측면에 따른 컴퓨터를 이용한 서사 창작을 위한 장면 추천 방법은 상기 컴퓨터가 복수의 에피소드들 중 하나, 복수의 모티프들 중 적어도 하나, 복수의 행위 동사들 중 적어도 하나, 복수의 장르들 중 적어도 하나 및 복수의 캐릭터 원형들 중 하나를, 각각 복수의 장면 이미지들 중 하나에 태깅하여 생성된 장면 정보들을 저장한 장면 DB를 구성하는 단계; 및 현재의 장면 정보에 포함된 장면 이미지 및 태깅된 에피소드, 모티프, 행위 동사, 장르 및 캐릭터 원형에 기초하여 적어도 하나의 후속하는 장면 정보를 추천하는 단계를 포함할 수 있다.

[0026] 일 실시예에 따라, 상기 장면 DB에 저장되는 복수의 에피소드들은 정형화된 순서를 가지고 스토리를 구성할 수 있다.

[0027] 일 실시예에 따라, 상기 장면 정보를 추천하는 단계는 상기 정형화된 순서에 따라 현재의 장면 정보에 태깅된 에피소드에 이어지는 다음 에피소드가 태깅된 적어도 하나의 장면 정보들 중에서 적어도 하나의 후속하는 장면 정보를 추천하는 단계를 포함할 수 있다.

[0028] 일 실시예에 따라, 상기 장면 DB는 각각의 행위 동사가 특정 행위 동사에 이어 등장하는 빈도를 더 저장할 수 있다.

[0029] 일 실시예에 따라, 상기 장면 정보를 추천하는 단계는 상기 저장된 행위 동사들의 빈도를 참조하여, 현재의 장면 정보에 태깅된 행위 동사에 이어 등장하는 빈도가 상대적으로 높은 행위 동사들이 태깅된 적어도 하나의 장면 정보들 중에서 적어도 하나의 후속하는 장면 정보를 추천하는 단계를 포함할 수 있다.

[0030] 일 실시예에 따라, 상기 장면 DB는 각각의 모티프가 특정 모티브에 이어 등장하는 빈도를 더 저장할 수 있다.

[0031] 일 실시예에 따라, 상기 장면 정보를 추천하는 단계는 상기 저장된 모티프들의 빈도를 참조하여, 현재의 장면 정보에 태깅된 모티프에 이어 등장하는 빈도가 상대적으로 높은 모티프들이 태깅된 적어도 하나의 장면 정보들 중에서 적어도 하나의 후속하는 장면 정보를 추천하는 단계를 포함할 수 있다.

[0032] 일 실시예에 따라, 상기 캐릭터 원형들은 캐릭터 태도의 통시적 축과 공시적 축으로 구성된 태도 사분면의 각 위치의 좌표로서 표현되고, 상기 태도 사분면은 상기 캐릭터 원형의 태도가 시간에 따라 변화하는 정도와 일관하는 정도를 일직선 상에 나타낸 통시적 축과, 상기 캐릭터 원형의 태도가 특정 시점에 사색적인 정도와 행동적인 정도를 상기 통시적 축에 직교하도록 일직선 상에 나타낸 공시적 축으로 구성될 수 있다.

[0033] 일 실시예에 따라, 상기 장면 정보를 추천하는 단계는 현재 장면 정보에 태깅된 적어도 하나의 장르 및 하나의 캐릭터 원형에 대해, 상대적으로 높은 유사도를 가지는 적어도 하나의 장르 및 캐릭터 원형이 태깅된 적어도 하나의 후속하는 장면 정보를 추천하는 단계를 포함할 수 있다.

[0034] 일 실시예에 따라, 상기 장면 정보를 추천하는 단계는 사용자가 제공한 에피소드, 모티프, 행위 동사, 장르 및 캐릭터 원형 중 적어도 하나에 기초하여 최초의 장면 정보를 추천하는 단계를 포함할 수 있다.

## 발명의 효과

[0035] 본 발명의 장면 추천 시스템 및 방법에 따르면, 서사 창작을 디지털적으로 보조할 수 있다.

[0036] 본 발명의 장면 추천 시스템 및 방법에 따르면, 텍스트 기반의 스토리 저작 기법의 한계를 극복하고 텍스트 기반의 서사에 기초하여 영상 기반의 콘텐츠를 쉽게 저작할 수 있다.

[0037] 본 발명의 장면 추천 시스템 및 방법에 따르면, 다수의 사람들이 서사 저작에 관여하고 있을 때에 관련자들이 개발 중인 하나의 서사에 대해 서로 동일한 관념을 연상하도록 유도할 수 있다.

[0038] 본 발명의 효과는 이상에서 언급된 것들에 한정되지 않으며, 언급되지 아니한 다른 효과들은 아래의 기재로부터 당업자에게 명확하게 이해될 수 있을 것이다.

## 도면의 간단한 설명

- [0039] 도 1은 본 발명의 일 실시예에 따른 장면 추천 시스템을 예시한 개념도이다.
- 도 2는 본 발명의 일 실시예에 따른 장면 추천 시스템에서 이용되는 장면 이미지 및 태깅 정보를 예시한 도면이다.
- 도 3은 본 발명의 일 실시예에 따른 장면 추천 시스템에서 이용되는 태깅 정보 테이블을 예시한 표이다.
- 도 4는 본 발명의 일 실시예에 따른 장면 추천 시스템에서 각 행위 동사들이 특정 행위 동사에 이어 나타나는 빈도를 예시한 표이다.
- 도 5는 본 발명의 일 실시예에 따른 장면 추천 시스템을 통해 추천되는 장면 이미지들을 예시한 도면이다.
- 도 6은 본 발명의 일 실시예에 따른 장면 추천 방법을 예시한 순서도이다.

### 발명을 실시하기 위한 구체적인 내용

- [0040] 본문에 개시되어 있는 본 발명의 실시예들에 대해서, 특정한 구조적 내지 기능적 설명들은 단지 본 발명의 실시예를 설명하기 위한 목적으로 예시된 것으로, 본 발명의 실시예들은 다양한 형태로 실시될 수 있으며 본문에 설명된 실시예들에 한정되는 것으로 해석되어서는 아니 된다.
- [0041] 이하, 첨부한 도면들을 참조하여, 본 발명의 바람직한 실시예를 보다 상세하게 설명하고자 한다. 도면상의 동일한 구성요소에 대해서는 동일한 참조부호를 사용하고 동일한 구성요소에 대해서 중복된 설명은 생략한다.
- [0042] 도 1은 본 발명의 일 실시예에 따른 장면 추천 시스템을 예시한 개념도이다.
- [0043] 도 1을 참조하면, 본 발명의 서사 창작을 보조할 수 있는 장면 추천 시스템(10)은 장면 DB(11) 및 장면 추천부(12)를 포함할 수 있다.
- [0044] 장면 DB(11)는 복수의 에피소드들 중 하나, 복수의 모티프들 중 적어도 하나, 복수의 행위 동사들 중 적어도 하나, 복수의 장르들 중 적어도 하나 및 복수의 캐릭터 원형들 중 하나를, 각각 복수의 장면 이미지들 중 하나에 태깅하여 생성된 장면 정보들을 저장할 수 있다.
- [0045] 도 2는 본 발명의 일 실시예에 따른 장면 추천 시스템에서 이용되는 장면 이미지 및 태깅 정보를 예시한 도면이다.
- [0046] 도 2를 참조하면, 기존의 영화나 애니메이션과 같은 영상 콘텐츠로부터 보편적인 스토리를 담고 있는 장면을 이미지화한 장면 이미지가 예시되고, 장면 이미지에 대해 인물과 장르 및 사건에 관한 태깅 정보가 태깅되어 있다.
- [0047] 장면 이미지에 태깅되는 인물 정보는 등장 인물이 속하는 캐릭터 원형과 등장 인물이 가지는 모티프이고, 장르는 등장 인물들의 전반적인 행동 양식이며 사건의 전개 양식이다. 또한 장면 이미지에 태깅되는 사건 정보는 스토리의 전개 단계인 에피소드와 사건에서 일어나는 액션들을 설명하는 행위 동사들이다.
- [0048] 서로 다른 스토리를 가진 서로 다른 장면 정보들이 동일한 장면 이미지를 가질 수 있다. 동일한 장면 이미지더라도, 스토리가 서로 달라서, 서로 다른 에피소드, 서로 다른 행위 동사들, 서로 다른 장르들, 서로 다른 캐릭터 원형들과 모티프들이 태깅되면 다른 장면 정보를 구성한다.
- [0049] 도 2에서 예시되는 장면은, 2인의 인물들이 차에 타고 도로를 질주하는 장면 이미지이다. 이 장면 이미지에 다음과 같이 여러 스토리가 부여될 수 있다.
- [0050] 예를 들어, 해당 장면은 기존의 작품에서 찾을 수 있는 스토리들 중에서 장면 이미지에 어울리는 스토리로서, "여자 A와 여자 B가 경찰에 쫓기며 추격전을 벌인다", "여자 A와 여자 B가 라스베가스로 자동차 여행을 떠난다", "남자 A와 여자 B가 드라이브를 하던 중에 뒤에서 사고가 일어나 여자 B가 뒤를 보고 있다", "남자 A와 여자 B가 재난이 일어난 도시를 피해 피난처를 찾아 떠난다", "소년 A와 소년 B가 부모님의 차를 훔쳐 타고 사랑의 도피 행각을 벌인다" 등의 스토리가 미리 부여될 수 있다.
- [0051] 이러한 스토리의 부여에 따라, 사건을 설명하는 에피소드와 행위 동사들, 전개 양식을 설명하는 장르들, 인물을 설명하는 캐릭터 원형들 및 모티프가 장면 이미지에 태깅될 수 있다.
- [0052] 만약, 도 2의 장면 이미지에 부여된 스토리가 "소년 A와 소년 B가 부모님의 차를 훔쳐 타고 사랑의 도피 행각을 벌인다"라면, 태깅된 에피소드는 "암시", 행위 동사는 "go", "flee from", "search"이며, 장르는 "드라마", "

스틸러", 등장 인물들의 캐릭터 원형은 로미오와 줄리엣, 모티프는 "계급을 초월한 사랑에 빠진 인물"과 "도망자"일 수 있다.

- [0053] 도 3은 본 발명의 일 실시예에 따른 장면 추천 시스템에서 이용되는 태깅 정보 테이블을 예시한 표이다.
- [0054] 장면 이미지에 태깅되는 인물 정보는 등장 인물이 속하는 캐릭터 원형과 등장 인물이 가지는 모티프이다.
- [0055] 캐릭터 원형(character prototype)은 모든 캐릭터들을 몇 개의 원형으로 분류한 유형들로서, 캐릭터의 태도에 관하여 통시적 축과 공시적 축으로 구성된 태도 사분면의 각 위치에 상응한다.
- [0056] 태도 사분면은 캐릭터 원형의 태도가 시간에 따라 변화하는 정도와 일관하는 정도를 일직선 상에 나타낸 통시적 축과, 캐릭터 원형의 태도가 특정 시점에 사색적인 정도와 행동적인 정도를 통시적 축에 직교하도록 일직선 상에 나타낸 공시적 축으로 구성되는 평면이다.
- [0057] 캐릭터가 서사 속에서 가지는 행동 목표에 도달하기 위해 취하는 태도를 관찰함으로써, 캐릭터들의 유형들이 태도 사분면 상의 각 위치에 예시될 수 있다.
- [0058] 소쉬르(F. Saussure)가 언어학에서 공시대와 통시대의 개념을 정립하였는데, 어떤 시점에서 작용하는 공시적 요소들 사이의 관계를 공시대라고 하고, 시간의 흐름에 따른 체계와 요소들의 변화를 통시대라고 한다.
- [0059] 본 발명의 발명자는 이러한 공시대와 통시대의 개념을 서사 속의 캐릭터에 적용하여, 어떤 캐릭터가, 한편으로는 사회적 맥락이나 지위, 상황과 상관없이, 문제 접근 및 해결 방식이 정신적인지 또는 육체적인지, 달리 말하면 사색하는 캐릭터인지 또는 행동하는 캐릭터인지를 관찰하고, 다른 한편으로는 서사의 흐름에 따라 목표가 변화하는지 또는 그대로인지, 달리 말하면 변화하는 캐릭터인지 또는 일관된 캐릭터인지를 관찰하였다.
- [0060] 예를 들어, 이반 투르게네프(Ivan Turgenev)의 논문 "햄릿과 돈키호테"에서 설명하였듯이, 셰익스피어의 햄릿은 대표적인 사색형 캐릭터이고, 세르반테스의 돈키호테는 대표적인 행동형 캐릭터라고 할 수 있다.
- [0061] 이에 따라, 태도 사분면의 세로축은 원점을 중심으로 원점 이하는 사색적인 정도를 의미하고 원점 이상은 행동적인 정도를 의미한다.
- [0062] 또한 이사야 벌린(Isaiah Berlin)의 저서 "고슴도치와 여우"에서 언급하였듯이, 고슴도치형 인간은 복잡한 개념을 종합하여 하나의 원리로 단순화시키는 구심적 사고를 하는 유형이고, 여우형 인간은 종종 관련성이 없고 상호 모순되는 여러 목적을 동시에 추구하는 원심적 사고를 하는 유형이다. 말하자면, 고슴도치형 캐릭터가 서사 구조 내에서 유일한 목적을 추구하며 이 유일한 목적과 가치관을 일관되게 유지한다면, 여우형 캐릭터는 다양한 목적을 가지며 가치관과 행동 방향이 복잡하게 변화한다.
- [0063] 이에 따라, 태도 사분면의 가로축은 원점을 중심으로, 원점의 좌측은 목적과 가치관이 변화하는 정도를 의미하고, 원점의 우측은 목적과 가치관이 일관되는 정도를 의미한다.
- [0064] 태도 사분면의 세로축과 가로축을 각각 6 등분하여, 가로축에 일관 3, 일관 2, 일관 1, 변화 1, 변화 2, 변화 3의 값들을, 세로축에 사색 3, 사색 2, 사색 1, 행동 1, 행동 2, 행동 3의 값들을 각각 부여하면, 태도 사분면에 36 개의 캐릭터 원형 위치들이 준비될 수 있다.
- [0065] 나아가, 작가가 각 캐릭터 원형들의 성격을 쉽게 연상할 수 있도록, 태도 사분면의 각 위치에는 셰익스피어의 캐릭터들이 할당될 수 있다. 셰익스피어의 희곡들은 인간의 본성과 등장 인물들을 지배하는 운명의 아이러니, 인류 역사를 통해 축적된 철학적 사유와 같이, 수많은 문학 예술 작품에서 꾸준히 변주되고 있는 보편적이면서 심오한 주제들을 다루고 있어서 셰익스피어의 희곡들에 등장하는 캐릭터들은 본 발명의 태도 사분면을 시각화 내지 관념화하기에 적절하다.
- [0066] 예를 들어, 도 3에 예시된 태도 사분면에서, 행동 1/일관 1의 캐릭터 원형은 "로미오와 줄리엣"의 줄리엣이고, 행동 1/일관 2의 캐릭터 원형은 "로미오와 줄리엣"의 로미오이다.
- [0067] 예를 들어, 오텔로는 사색 3/변화 3, 오펜리어는 사색 3/일관 3, 헨리 5세는 행동 3/변화 3, 리처드 3세는 행동 3/ 일관 3인 극단적인 캐릭터 원형들이다.
- [0068] 이러한 태도 사분면의 캐릭터 원형을 활용하면, 유형별 캐릭터 특징을 직관적으로 이해할 수 있다.
- [0069] 다음으로, 등장 인물의 모티브(motive) 또는 모티프(motif)는 서사 체계를 구성하는 원시적 요소이고, 각자 확립된 정체성을 갖고 다양한 확장 능력이 있는 플롯의 하위 도식들로서, 이야기의 작은 형태를 이룬다. 모티프는 다양한 이야기들 내에서 반복되어 나타나며, 특히 강한 위반성을 가진 모티프는 오랜 세월 동안 전승되면서

새로운 이야기들로 재탄생되어 왔다. 모티프들은 각자 서사적 잠재력을 지니며, 이들 모티프들을 중심으로 텍스트가 엮여 새로운 이야기 즉 스토리로 발전한다고 볼 수 있다.

- [0070] 모티프를 분류하고 유형화하려는 시도들이 계속 있어왔는데, 모티프는 주어진 세계와 인물의 상황 사이의 위반성(dissonance)에서 출발하며, 위반성은 위반자의 결핍과 욕망에서 표출된다.
- [0071] 인간의 욕망은 다양할 수 있지만, 그 중에서 스토리 내에서 의미 있는 변화를 일으키고 의미심장한 사건을 초래하며 캐릭터를 발전시키는 원동력으로서 욕망은 예시적으로 5 가지 욕망, 즉 돈, 사랑, 명예, 권력, 영생으로 분류될 수 있고, 각 욕망에서 도출되는 모티프들은 수백 여 개의 모티프로 예시될 수 있다.
- [0072] 예를 들어 인물 모티프는 등장 인물들이 가질 수 있는 모티프들로서 정리된 205 개의 모티프들 중 적어도 하나로서, 도 3과 같이, 1. 강박증 환자, 2. 경계성 인격 장애자 등으로 표현될 수 있다.
- [0073] 한편, 장르는 등장 인물들의 전반적인 행동 양식이며 사건의 전개 양식으로서, 예를 들어, 전쟁, 멜로, 액션, 드라마, 코미디, 스릴러, 호러, 판타지, 어드벤처, 로맨틱 코미디, 재난, 예로, 역사극, 뮤지컬, 무협, 전기, 실화, 사회, 범죄, SF, 서부극, 다큐멘터리 등의 장르들 중에 선택되는 복수 개의 장르들이 장면 이미지마다 태깅될 수 있다.
- [0074] 장면 이미지에 태깅되는 사건 정보는 스토리의 전개 단계인 에피소드와 사건에서 일어나는 액션들을 설명하는 행위 동사들이다.
- [0075] 서사를 가지는 창작물은 하나의 사건을 담는 최소 액션 단위인 장면(scene)들로 분할할 수 있는데, 유관한 공간에서 일어나는 액션들의 집합을 에피소드(episode)라 명명할 수 있다. 장면 이미지는 하나의 에피소드를 대표할 수 있는 장면을 이미지화한 것이다. 따라서, 장면 이미지는 에피소드와 행위 동사들으로써 특정될 수 있다.
- [0076] 장면 DB(11)에서 장면 이미지에 태깅되는 복수의 에피소드들은 정형화된 순서를 가지고 스토리를 구성하는 에피소드들이다.
- [0077] 조셉 캠벨은 신화 및 민담 연구를 통해 보편적인 스토리 구조를 도출하였는데, 그의 연구에 따르면, 스토리 구조는 정형화된 순서를 가지는 복수의 에피소드들으로써, 예를 들어 다음과 같이 36 개의 에피소드들, 1. 암시(복선, 전조), 2. 최초의 행위(인물의 소개), 3. 결핍, 4. 유혹, 5. 전령을 만남, 6. 적대자의 정찰, 7. 회피, 8. 비극의 초래, 9. 추방, 10. 정신적 스승을 만남, 11. 스승의 그릇된 인도, 12. 스승과 갈등, 13. 관문에 접근, 14. 수호자와 만남, 15. 통과, 16. 시험, 17. 협력자를 만남, 18. 적대자를 만남, 19. 구애, 20. 대담한 접근, 21. 시련의 예비, 22. 애정의 위기, 23. 죽음의 경험, 24. 최대 공포를 마주침, 25. 축하, 26. 획득, 27. 왜곡, 28. 최종 시험, 29. 보복, 30. 역류, 31. 새로운 자아, 32. 최후의 결판, 33. 카타르시스, 34. 귀환, 35. 완전함의 성취, 36. 예기치 못한 일로써 일반화될 수 있다.
- [0078] 하나의 에피소드는 하나 이상의 장면들로 구성될 수 있다. 각 에피소드에 속하는 장면들의 개수는 사용자가 지정할 수 있다.
- [0079] 예를 들어, 스토리 전체가 100 개의 장면들로 구성된다면, 36 개의 에피소드들의 각각에 장면들이 3 개 내지 6 개씩 할당될 수 있다.
- [0080] 토도로프에 따르면 이야기는 서사 명제, 시퀀스, 텍스트라는 3 층위의 서사 단위로 이루어지는데, 이 중에서 서사 명제는 행위자와 서술어로 이루어진 서사의 최소 단위라고 한다. 스토리를 구성하는 행위는 상응하는 명제를 지니며, 이들이 엮이면서 플롯이 구성된다고 한다. 명제의 행위자는 주어의 기능, 술어는 묘사의 기능을 하는데, 형용사는 평형 상태와 비평형 상태를 묘사하고 동사는 상황의 변화를 묘사하는 술어로 사용된다고 한다.
- [0081] 일반적인 작품에서 각각의 행위는, 비록 언어의 풍부한 뉘앙스와 미묘한 상황의 복잡함을 희생하여야 하지만, 몇십 개 수준의, 예를 들어 연구자들에 따라 54 개 또는 63 개 동사들으로써 대표될 수 있다고 한다. 특히, 행위를 소수의 동사들으로써 표현하는 것은 이러한 행위 동사를 매개로 서로 다른 데이터들을 연계함으로써 컴퓨터로 인식하고 처리하고 조합할 수 있게 된다는 장점이 생긴다.
- [0082] 이러한 행위 동사의 예를 들면, accept, agree, answer, ask, capture, command, deal, destroy, eat, find, flee from, get, give, go, greet, hide, hit, kill, make, meet, protect, search, take, tell, threaten, use, wait 등이 있다.
- [0083] 다시 도 1로 돌아가서, 장면 DB(11)는 각각의 행위 동사가 특정 행위 동사에 이어 등장하는 빈도를 더 저장할 수 있다.

- [0084] 또한, 장면 DB(11)는 각각의 모티프가 특정 모티브에 이어 등장하는 빈도를 더 저장할 수 있다.
- [0085] 이러한 행위 동사들 및 모티프들의 빈도 정보는 각 장면 이미지에 태깅되는 정보는 아니고, 기존 작품들에서 분석된 모든 장면들로부터 통계화된 빈도 정보가 독자적으로 저장되는 것이다.
- [0086] 잠시, 도 4를 참조하면, 도 4는 본 발명의 일 실시예에 따른 장면 추천 시스템에서 각 행위 동사들이 특정 행위 동사에 이어서 나타나는 빈도를 예시한 표이다.
- [0087] 도 4에서, 다수의 작품들의 장면들을 분석한 결과, 행위 동사 "Kill" 뒤에 행위 동사 "Go"가 이어지는 빈도는 129회, 행위 동사 "Kill"이 이어하는 빈도는 71회, 행위 동사 "Tell"이 이어지는 빈도는 63회 등으로 분석되었다.
- [0088] 모티프도 이와 유사하게 빈도들이 분석될 수 있다.
- [0089] 도 1로 돌아와서, 장면 추천부(12)는 장면 정보에 태깅된 에피소드, 모티프, 행위 동사, 장르 및 캐릭터 원형에 기초하여 적어도 하나의 후속하는 장면 정보를 추천할 수 있다.
- [0090] 실시예에 따라, 에피소드들은 정형화된 순서를 가지기 때문에, 장면 추천부(12)는 현재의 장면 정보에 태깅된 에피소드에 대해 정형화된 순서에 따라 이어지는 다음 에피소드를 식별하고, 식별된 다음 에피소드가 태깅된 적어도 하나의 장면 정보들 중에서 적어도 하나의 후속하는 장면 정보를 추천할 수 있다.
- [0091] 예를 들어, 현재 장면 정보에 "대담한 접근" 에피소드가 태깅되어 있다면, 다음 장면 정보는 "대담한 접근" 에피소드에 후속하는 "시련의 예비" 에피소드가 태깅된 장면 정보들 중에서 추천될 수 있다.
- [0092] 실시예에 따라, 장면 추천부(12)는 장면 DB(11)에 저장된 행위 동사들의 빈도를 참조하여, 현재의 장면 정보에 태깅된 행위 동사에 이어 등장하는 빈도가 상대적으로 높은 행위 동사들이 태깅된 적어도 하나의 장면 정보들 중에서 적어도 하나의 후속하는 장면 정보를 추천할 수 있다.
- [0093] 예를 들어, 현재 장면 정보에 행위 동사 "Kill"이 태깅되어 있다면, 장면 추천부(12)는 장면 DB(11)에 저장된 장면 정보들 중에서, 행위 동사 "Kill"에 이어지는 빈도가 상대적으로 높은 행위 동사들 "Go", "Kill", "Tell" 등이 태깅된 장면 정보들을 선정하고, 이들 장면 정보들 중에서 사용자가 선택하는 장면 정보 또는 순위가 가장 높은 장면 정보를 추천할 수 있다.
- [0094] 실시예에 따라, 장면 추천부(12)는 장면 DB(11)에 저장된 모티프들의 빈도를 참조하여, 현재의 장면 정보에 태깅된 모티프에 이어 등장하는 빈도가 상대적으로 높은 모티프들이 태깅된 적어도 하나의 장면 정보들 중에서 적어도 하나의 후속하는 장면 정보를 추천할 수 있다.
- [0095] 예를 들어, 현재 장면 정보에 모티프 "라이벌"이 태깅되어 있다면, 장면 추천부(12)는 장면 DB(11)에 저장된 장면 정보들 중에서, 모티프 "라이벌"에 이어지는 빈도가 상대적으로 높은 모티프들 "숨겨진 고귀한 후계자", "헤어진 가족", "몰락한 인물" 등이 태깅된 장면 정보들을 선정하고, 이들 장면 정보들 중에서 사용자가 선택하는 장면 정보 또는 순위가 가장 높은 장면 정보를 추천할 수 있다.
- [0096] 실시예에 따라, 장면 추천부(12)는 현재 장면 정보에 태깅된 적어도 하나의 장르 및 하나의 캐릭터 원형에 대해, 상대적으로 높은 유사도를 가지는 적어도 하나의 장르 및 캐릭터 원형이 태깅된 적어도 하나의 후속하는 장면 정보를 추천할 수 있다.
- [0097] 예를 들어, 각 장면 정보에 복수 개의 장르들이 태깅되어 있다면, 장면 추천부(12)는 현재 장면 정보의 장르들에 대해 일치하는 장르들의 개수가 많은 장면 정보들에 상대적으로 높은 점수를 부여할 수 있다.
- [0098] 실시예에 따라서는, 장면 정보에 태깅되는 복수 개의 장르들은 순위를 가지고 태깅되고, 또한 작품에 기본 장르가 부여되어 있어서, 장면 추천부(12)는 기본 장르가 차지하는 순위가 높은 장면 정보들에 상대적으로 높은 점수를 부여할 수 있다.
- [0099] 또한 캐릭터 원형은 사색, 행동, 변화 및 일관이라는 항목들과 수치로 설명되므로, 장면 추천부(12)는 현재 장면 정보의 캐릭터 원형에 대해 일치하는 항목의 개수와 일치하는 숫자의 개수가 높은 장면 정보들에 상대적으로 높은 점수를 부여할 수 있다.
- [0100] 이렇게 하여, 장면 추천부(12)는 장르와 캐릭터 원형에 관하여 상대적으로 높은 점수가 부여된 장면 정보들 중에서 하나의 장면 정보를 추천할 수 있다.

- [0101] 한편, 최초의 장면 정보는 이전의 장면 정보가 없으므로 다소 다른 방식으로 결정되어야 하는데, 이를 위해 장면 추천부(12)는 사용자가 제공한 에피소드, 모티프, 행위 동사, 장르 및 캐릭터 원형 중 적어도 하나에 기초하여 최초의 장면 정보를 추천하거나, 또는 사용자에게 의해 최초의 장면 정보를 특정할 수 있다.
- [0102] 도 5는 본 발명의 일 실시예에 따른 장면 추천 시스템을 통해 추천되는 장면 이미지들을 예시한 도면이다.
- [0103] 도 5를 참조하면, 최초로 추천되거나 또는 특정된 장면 정보에 대해 이어지는 에피소드에 속하는 장면 정보들 중에서 행위 동사 또는 모티프의 빈도에 기초한 점수와 장르 또는 캐릭터 원형에 기초한 점수에 따라, 후속하는 장면 정보를 선택하기 위한 몇 개의 장면 정보들이 도출된다.
- [0104] 사용자가 도출된 장면 정보들 중에 적절하다고 생각하는 하나의 장면 정보를 선택하면, 다시 이어지는 에피소드에 속하는 장면 정보들 중에서 행위 동사 또는 모티프의 빈도에 기초한 점수와 장르 또는 캐릭터 원형에 기초한 점수에 따라, 후속하는 장면 정보를 선택하기 위한 몇 개의 장면 정보들이 도출되는 절차가 수행된다. 사용자는 반복적으로, 도출된 장면 정보들 중에 적절하다고 생각하는 하나의 장면 정보를 선택한다.
- [0105] 미리 설정한 개수의 장면들이 다 선택될 때까지, 복수의 장면 정보들의 도출과 사용자의 선택 과정이 반복될 수 있다.
- [0106] 실시예에 따라서는 매번 가장 높은 점수를 가진 장면 정보가 자동으로 선택되면서 연쇄적으로 장면 정보들이 추천될 수 있다.
- [0107] 문화 콘텐츠 산업이 개별 작가의 예술적 역량에 의존하는 수공업의 형태에서 대규모 자본, 수많은 인력과 첨단 기술의 결합을 통해 콘텐츠를 생산하는 산업의 형태로 변화함에 따라 하나의 콘텐츠에 많은 사람들이 공동으로 관여하는 경우가 많아지고 있다. 이에 따라, 다수의 사람들이 쉽게 스토리와 테마를 공유하고 수정 보완할 수 있는 서사 창작 보조 도구가 필요하다.
- [0108] 본 발명의 장면 추천 시스템은 이해하고 접근하기 쉬운 장면 이미지에, 장면을 명확하고 동시에 폭넓게 설명할 수 있는 에피소드, 행위 동사, 장르, 인물 모티프, 캐릭터 원형을 태깅한 장면 정보를 이용함으로써, 다수의 관련자들이 장면 정보들로부터 동일한 관념을 도출할 수 있기 때문에, 서사 창작 작업을 공동으로 수행할 수 있다.
- [0109] 도 6은 본 발명의 일 실시예에 따른 장면 추천 방법을 예시한 순서도이다.
- [0110] 도 6을 참조하면, 본 발명의 컴퓨터를 이용한 서사 창작을 위한 장면 추천 방법은 단계(S61)에서, 컴퓨터가 복수의 에피소드들 중 하나, 복수의 모티프들 중 적어도 하나, 복수의 행위 동사들 중 적어도 하나, 복수의 장르들 중 적어도 하나 및 복수의 캐릭터 원형들 중 하나를, 각각 복수의 장면 이미지들 중 하나에 태깅하여 생성된 장면 정보들을 저장한 장면 DB를 구성할 수 있다.
- [0111] 실시예에 따라, 장면 DB(11)에 저장되는 복수의 에피소드들은 정형화된 순서를 가지고 스토리를 구성한다.
- [0112] 실시예에 따라, 장면 DB(11)는 각각의 행위 동사가 특정 행위 동사에 이어 등장하는 빈도를 더 저장할 수 있다.
- [0113] 실시예에 따라, 장면 DB(11)는 각각의 모티프가 특정 모티브에 이어 등장하는 빈도를 더 저장할 수 있다.
- [0114] 실시예에 따라, 캐릭터 원형들은 캐릭터 태도의 통시적 축과 공시적 축으로 구성된 태도 사분면의 각 위치의 좌표로서 표현되는데, 태도 사분면은 캐릭터 원형의 태도가 시간에 따라 변화하는 정도와 일관하는 정도를 일직선 상에 나타낸 통시적 축과, 캐릭터 원형의 태도가 특정 시점에 사색적인 정도와 행동적인 정도를 상기 통시적 축에 직교하도록 일직선 상에 나타낸 공시적 축으로 구성된다.
- [0115] 이어서, 단계(S62)에서, 컴퓨터가 현재 장면 정보에 태깅된 에피소드, 모티프, 행위 동사, 장르 및 캐릭터 원형에 기초하여 적어도 하나의 후속하는 장면 정보를 추천할 수 있다.
- [0116] 실시예에 따라, 단계(S62)에서, 컴퓨터가 정형화된 순서에 따라 현재의 장면 정보에 태깅된 에피소드에 이어지는 다음 에피소드가 태깅된 적어도 하나의 장면 정보들 중에서 적어도 하나의 후속하는 장면 정보를 추천할 수 있다.
- [0117] 실시예에 따라, 단계(S62)에서, 컴퓨터가 저장된 행위 동사들의 빈도를 참조하여, 현재의 장면 정보에 태깅된 행위 동사에 이어 등장하는 빈도가 상대적으로 높은 행위 동사들이 태깅된 적어도 하나의 장면 정보들 중에서 적어도 하나의 후속하는 장면 정보를 추천할 수 있다.

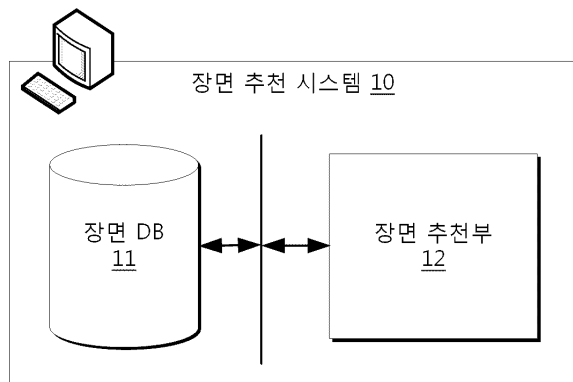
- [0118] 실시예에 따라, 단계(S62)에서, 컴퓨터가 저장된 모티프들의 빈도를 참조하여, 현재의 장면 정보에 태깅된 모티프에 이어 등장하는 빈도가 상대적으로 높은 모티프들이 태깅된 적어도 하나의 장면 정보들 중에서 적어도 하나의 후속하는 장면 정보를 추천할 수 있다.
- [0119] 실시예에 따라, 단계(S62)에서, 컴퓨터가 현재 장면 정보에 태깅된 적어도 하나의 장르 및 하나의 캐릭터 원형에 대해, 상대적으로 높은 유사도를 가지는 적어도 하나의 장르 및 캐릭터 원형이 태깅된 적어도 하나의 후속하는 장면 정보를 추천할 수 있다.
- [0120] 한편, 단계(S62)를 수행하기에 앞서, 최초의 장면 정보를 생성하기 위해서, 컴퓨터가, 사용자가 제공한 에피소드, 모티프, 행위 동사, 장르 및 캐릭터 원형 중 적어도 하나에 기초하여 최초의 장면 정보를 추천할 수 있다.
- [0121] 본 실시예 및 본 명세서에 첨부된 도면은 본 발명에 포함되는 기술적 사상의 일부를 명확하게 나타내고 있는 것에 불과하며, 본 발명의 명세서 및 도면에 포함된 기술적 사상의 범위 내에서 당업자가 용이하게 유추할 수 있는 변형예와 구체적인 실시예는 모두 본 발명의 권리범위에 포함되는 것이 자명하다고 할 것이다.
- [0122] 또한, 본 발명에 따른 장치는 컴퓨터로 읽을 수 있는 기록매체에 컴퓨터가 읽을 수 있는 코드로서 구현하는 것이 가능하다. 컴퓨터가 읽을 수 있는 기록매체는 컴퓨터 시스템에 의하여 읽힐 수 있는 데이터가 저장되는 모든 종류의 기록장치를 포함한다. 기록매체의 예로는 ROM, RAM, 광학 디스크, 자기 테이프, 플로피 디스크, 하드 디스크, 비휘발성 메모리 등을 포함한다. 또한 컴퓨터가 읽을 수 있는 기록매체는 네트워크로 연결된 컴퓨터 시스템에 분산되어 분산방식으로 컴퓨터가 읽을 수 있는 코드가 저장되고 실행될 수 있다.

## 부호의 설명

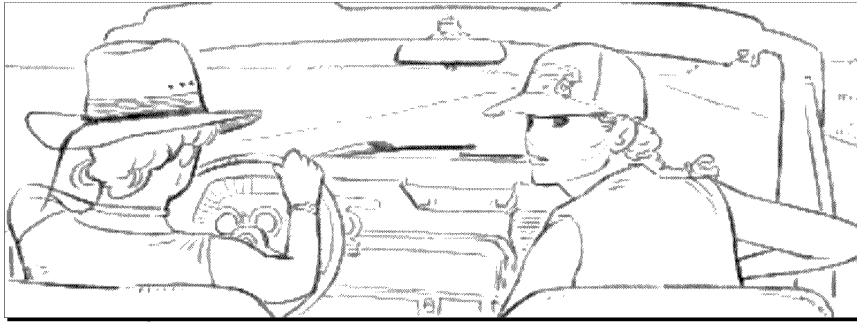
- [0123] 10 서사 창작을 보조할 수 있는 장면 추천 시스템  
11 장면 DB  
12 장면 추천부

## 도면

### 도면1



도면2



에피소드 : "암시"  
행위 동사 : "Go", "Flee from", "Search"  
장르 : 드라마, 스릴러, 로맨스 코미디, 액션  
인물 모티프 : "도망자", "계급을 초월한 사랑에 빠진 인물"  
캐릭터 원형 : 로미오, 줄리엣

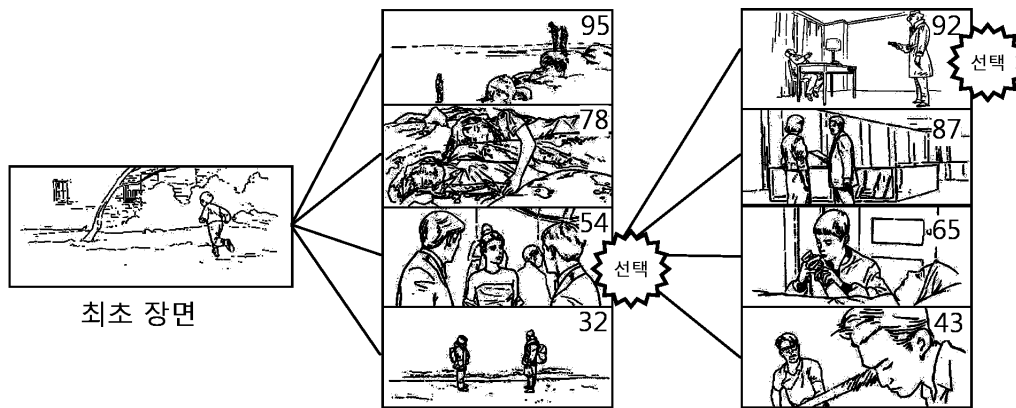
도면3

|           |                                                                                                                               |                   |                                                                                                                       |                   |                                                                                                                           |                   |
|-----------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------|
| 캐릭터<br>원형 | 사색3 변화3<br>오델로                                                                                                                | 사색3 변화2<br>프로스페로  | 사색3 변화1<br>햄릿                                                                                                         | 사색3 일관1<br>거트루트   | 사색3 일관2<br>데스데모나                                                                                                          | 사색3 일관3<br>오필리어   |
|           | 사색2 변화3<br>리차드 2세                                                                                                             | 사색2 변화2<br>맥베스 부인 | 사색2 변화1<br>리어왕                                                                                                        | 사색2 일관1<br>아우피디우스 | 사색2 일관2<br>에드가                                                                                                            | 사색2 일관3<br>타이먼    |
|           | 사색1 변화3<br>올리비아                                                                                                               | 사색1 변화2<br>페르두키오  | 사색1 변화1<br>켈리번                                                                                                        | 사색1 일관1<br>코델리어   | 사색1 일관2<br>샤일록                                                                                                            | 사색1 일관3<br>맥베스    |
|           | 행동1 변화3<br>캐더린                                                                                                                | 행동1 변화2<br>애드먼드   | 행동1 변화1<br>클레오파트라                                                                                                     | 행동1 일관1<br>줄리엣    | 행동1 일관2<br>로미오                                                                                                            | 행동1 일관3<br>코리올라누스 |
|           | 행동2 변화3<br>부루투스                                                                                                               | 행동2 변화2<br>안토니우스  | 행동2 변화1<br>고너릴                                                                                                        | 행동2 일관1<br>클로디아스  | 행동2 일관2<br>시저                                                                                                             | 행동2 일관3<br>타이타스   |
|           | 행동3 변화3<br>헨리 5세                                                                                                              | 행동3 변화2<br>이아고    | 행동3 변화1<br>포오샤                                                                                                        | 행동3 일관1<br>폴스타프   | 행동3 일관2<br>켄트 백작                                                                                                          | 행동3 일관3<br>리차드 3세 |
| 인물<br>모티프 | 1 : 강박증 환자<br>2 : 경계성 인격장애자<br>3 : 공황 장애 환자<br>4 : 새로운 과제를<br>마주한 노인<br>5 : 억울한 피의자<br>6 : 새롭게 해석된<br>역사속 인물<br>7 : 도시 재난 피해자 |                   | 8 : 수련하는 제자/스승<br>9 : 몰락한 인물<br>10 : 조난자<br>11 : 불면증 환자<br>12 : 불리한 상황에<br>놓인 전사<br>13 : 영매사/빙의된<br>인물<br>14 : 사고 피해자 |                   | 15 : 미망인<br>16 : 생물학 재앙의<br>피해자<br>17 : 귀어<br>18 : 시험부 환자<br>19 : 식민지인/침략자<br>20 : 학대받는 아동<br>21 : 악마와 계약한 자              |                   |
| 장르        | 1 : 전쟁<br>2 : 멜로<br>3 : 액션                                                                                                    |                   | 4 : 드라마<br>5 : 코미디<br>6 : 스릴러                                                                                         |                   | 7 : 호러<br>8 : 판타지<br>9 : 어드벤처                                                                                             |                   |
| 에피소드      | 1 : 암시(복선, 전조)<br>2 : 최초의 행위<br>3 : 결핍<br>4 : 유혹<br>5 : 전령을 만남<br>6 : 적대자의 정찰<br>7 : 회피                                       |                   | 8 : 비극의 초래<br>9 : 추방<br>10 : 정신적 스승을<br>만남<br>11 : 스승의 그릇된<br>인도<br>12 : 스승과 갈등<br>13 : 관문에 접근<br>14 : 수호자를 만남        |                   | 15 : 통과<br>16 : 시험<br>17 : 협력자를 만남<br>18 : 적대자를 만남<br>19 : 구매<br>20 : 대담한 접근<br>21 : 시련의 예비<br>22 : 애정의 위기<br>23 : 죽음의 경험 |                   |
| 행위<br>동사  | 1 : Accept<br>2 : Advise for<br>3 : Agree<br>4 : Answer<br>5 : Ask<br>6 : Believe<br>7 : Capture                              |                   | 8 : Command<br>9 : Contradict<br>10 : Deal<br>11 : Destroy<br>12 : Drink<br>13 : Eat<br>14 : Empathize                |                   | 15 : Exclaim<br>16 : Find<br>17 : Flatter<br>18 : Flee from<br>19 : Get<br>20 : Give<br>21 : Go                           |                   |
|           |                                                                                                                               |                   |                                                                                                                       |                   | 22 : 알코올 중독자<br>23 : 연인을 상실한 자<br>24 : 예언자<br>25 : 외계인<br>26 : 외상후<br>스트레스성 장애 환자<br>27 : 라이벌<br>...etc                   |                   |
|           |                                                                                                                               |                   |                                                                                                                       |                   | 10 : 로맨틱 코미디<br>11 : 재난<br>...etc                                                                                         |                   |
|           |                                                                                                                               |                   |                                                                                                                       |                   | 24 : 최대의 공포를<br>마주함<br>25 : 축하<br>26 : 획득<br>27 : 왜곡<br>28 : 최종 시험<br>29 : 보복<br>30 : 역류<br>...etc                        |                   |
|           |                                                                                                                               |                   |                                                                                                                       |                   | 22 : Gossip<br>23 : Grab<br>24 : Greet<br>25 : Hide<br>26 : Hit<br>27 : Hug<br>...etc                                     |                   |

도면4

|                    |       |                            |     |                                       |     |
|--------------------|-------|----------------------------|-----|---------------------------------------|-----|
| Go                 | 129 회 | Meet                       | 22회 | Destroy, Hit<br>Protect, Report       | 13회 |
| Kill               | 71회   | Get                        | 21회 | Play with<br>Wait                     | 11회 |
| Tell               | 63회   | Accept<br>Command          | 20회 | Advise for, Give,<br>Open, Request    | 10회 |
| Flee from          | 43회   | Empathize,<br>Hide, Injure | 19회 | Insult                                | 9회  |
| Find               | 39회   | Ask<br>Exclaim             | 18회 | Make                                  | 7회  |
| Search<br>Threaten | 25회   | Contradict                 | 17회 | Believe, Capture,<br>Seize, Take, Use | 6회  |

도면5



도면6

