



(19) 대한민국특허청(KR)
(12) 등록특허공보(B1)

(45) 공고일자 2013년03월04일
(11) 등록번호 10-1238985
(24) 등록일자 2013년02월25일

(51) 국제특허분류(Int. Cl.)
G06F 19/00 (2011.01) G06F 17/30 (2006.01)
(21) 출원번호 10-2011-0123673
(22) 출원일자 2011년11월24일
심사청구일자 2011년11월24일
(56) 선행기술조사문헌
2007 한국컴퓨터종합학술대회 논문집 Vol 34, .
No. 1(C)*
*는 심사관에 의하여 인용된 문헌

(73) 특허권자
이화여자대학교 산학협력단
서울특별시 서대문구 이화여대길 52 (대현동, 이화여자대학교)
(72) 발명자
류철균
서울특별시 서대문구 이화여대길 52, 인문대 교수관 302호 (대현동, 이화여자대학교)
권보연
서울특별시 서초구 잠원동 한신4차아파트 205동 803호
(74) 대리인
김인철

전체 청구항 수 : 총 5 항

심사관 : 이수철

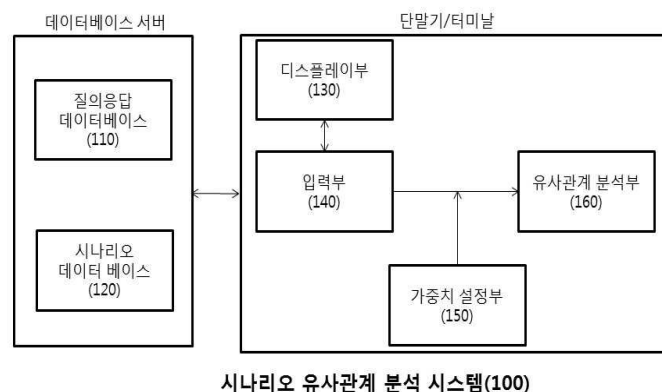
(54) 발명의 명칭 시나리오 유사관계 분석 시스템

(57) 요약

본 발명에 따른 시나리오 유사관계 분석 시스템(100)은 시나리오 유사관계 판단을 위한 질의 및 질의에 대한 응답예가 저장된 질의응답 데이터베이스(110), 기공개된 시나리오에 대한 질의에 대한 응답이 이미 입력된 시나리오 데이터베이스(120), 질의 데이터베이스에 저장된 질의가 출력되는 디스플레이부(130), 질의 데이터베이스에 저장된 질의에 대한 응답예 중 특정 응답이 입력되는 입력부(140), 질의 데이터베이스에 저장된 질의에 대한 가중치가 설정되는 가중치 설정부(150) 및 입력부(140)에서 입력된 질의에 대한 응답과 질의에 대한 가중치를 이용하여 시나리오의 유사관계를 분석하는 유사관계 분석부(160)를 포함한다.

분석대상 시나리오와 기존 시나리오와의 유사 관계 확인은 곧 이를 변용한 보다 창의적이고 새로운 스토리 창작의 과학적, 객관적 기반이 될 수 있다.

대표도 - 도1



특허청구의 범위

청구항 1

시나리오 유사관계 판단을 위한 질의 및 질의에 대한 응답예가 저장된 질의응답 데이터베이스;
 기공개된 시나리오에 대한 상기 질의에 대한 응답이 이미 입력된 시나리오 데이터베이스;
 상기 질의 데이터베이스에 저장된 질의가 출력되는 디스플레이부;
 상기 질의 데이터베이스에 저장된 질의에 대한 응답예 중 특정 응답이 입력되는 입력부;
 상기 질의 데이터베이스에 저장된 질의에 대한 가중치가 설정되는 가중치 설정부; 및
 상기 입력부에서 입력된 상기 질의에 대한 응답과 상기 질의에 대한 가중치를 이용하여 시나리오의 유사관계를 분석하는 유사관계 분석부를 포함하며,
 상기 질의는 서사적 구성요소인 인물, 행동, 사건 또는 배경에 대한 것임을 특징으로 하는 시나리오 유사관계 분석 시스템.

청구항 2

삭제

청구항 3

제1항에 있어서,

상기 질의 및 응답에는 아래의 표와 같은 것을 특징으로 하는 시나리오 유사관계 분석 시스템.

질의	응답	질의	응답
1.콘텐츠는 어떤 장르입니까?	서부극	4. 인물의 성별은 무엇입니까?	남
	SF		여
	갱스터		중성
	전쟁		선택안함
	멜로	5. 인물의 신체능력은 어느 정도입니까?	장애
	드라마		병약
	로맨틱 코미디		보통
	코미디		건강
	재난영화		우월
	에로		선택안함
	액션	6. 인물의 종족은 무엇입니까?	인간
	사회(군대영화, 정치영화)		외계인
	역사		영혼
	뮤지컬		동물
	댄스		비인간(뱀파이어, 좀비, 늑대인간)
2.콘텐츠의 타겟은 누구입니까?	무협	7. 인물은 어떤 유형입니까?	선택안함
	전기		행동형 인물 (Do-er)
	다큐	8. 인물은 어떤 성향입니까?	사색형 인물 (Be-er)
	실험		선택안함
3. 인물의 연령대는 어느 정도입니까?	어드벤처	9. 인물은 상황을 어떻게 인지합니까?	외향형 인물 (Extraversion)
	스릴러		내향적 인물 (Introversion)
	호러		선택안함
	판타지	10. 인물은 무엇에 따라 판단을 결정합니까?	감각 (Sensing)
	선택안함		직관 (Intuition)
	Children		선택안함
	Adult	11. 인물은 어떻게 행동을 실행합니까?	사고 (Thinking)
	Family		감정 (Feeling)
	선택안함		선택안함
	영유아		판단 (Judging)
	청소년		인식 (Perceiving)
	청년		선택안함
	증장년		
	노년		
	선택안함		

질 의	응답	질 의	응답
12. 인물의 관심사는 어떤 상황에 대한 것입니까?	과거 (Past)	19. 인물의 정치적 성향은 어떻습니까?	보수
	진행 (Progress)		중도
	현재 (Present)		진보
	미래 (Future)		혁명
	선택안함		무정부주의자
13. 인물들이 취하는 행동의 주 관심사는 무엇입니까?	이해(Understanding)	20. 인물의 인간관계는 어떻습니까?	선택안함
	활동 (Doing)		외톨이
	획득 (Obtaining)		독립적
	배움 (Learning)		사교적
	선택안함		타인의존적
14. 인물들은 주어진 문제에 대해 어떤 식으로 대응합니까?	계획형(developing a plan)	21. 인물의 인종은 무엇입니까?	선택안함
	연기형(Playing a role)		백인
	구현형(becoming)		흑인
	고안형(Conceiving)		황인
	선택안함		혼혈
15. 인물들의 내적인 문제는 무엇 때문에 발발합니까?	기억 (memory)	22. 인물의 직업은 무엇입니까?	선택안함
	충동적 욕망, 전의식 (preconscious)		초,중,고등학생
	잠재의식(Innermost)		대학생/대학원생
	인지, 의식 (comscious)		자영업
	선택안함		회사원
16. 인물의 계급은 무엇입니까?	노예		교사
	평민		전문직
	귀족		연예인
	왕족		일용직
	선택안함		경찰
17. 인물의 경제적 수준은 어떻습니까?	저소득층		주부
	서민		프리랜서
	중산층		공무원
	고소득층		범죄자
	부유층		무직
18. 인물의 교육수준은 어떻습니까?	선택안함		기타
	교육받은 적 없음	23. 인물의 아버지는 어떻습니까?	선택안함
	낮은 수준		없음
	일반 수준		무관심
	고등 수준		가정적
	선택안함		가부장적
			폭력적
			선택안함

질의	응답	질의	응답
24. 인물의 어머니는 어떻게습니까?	없음	28. 인물의 성적취향은 어떻게습니까?	이성애자
	무관심		동성애자
	유약		양성애자
	가정적		선택안함
	학대		추구
	선택안함		모험
25. 인물의 어린시절은 어떻게습니까?	불우	29. 영화는 다음 중 무엇에 관한 이야기입니까?	추적
	유복		구출
	총명		탈출
	아둔		복수
	선택안함		수수께끼
25. 인물의 혼인관계는 어떻게습니까?	미혼		라이벌
	기혼		희생자
	이혼		유혹
	재혼		변신
	사별		변모
	선택안함		성숙
27. 인물의 자녀유무는 어떻게습니까?	없음		사랑
	있음		금지된 사랑
	떨어져 있거나 사망		희생자
	선택안함		발견
			지독한 행위
			상승
			몰락

청구항 4

제1항에 있어서,

상기 가중치 설정부의 가중치는 3개의 그룹(상, 중, 하)으로 분류되거나, 5개의 그룹(최상, 상, 중, 하, 최하)로 분류되고, 각 그룹의 가중치는 동일한 것을 특징으로 하는 시나리오 유사관계 분석 시스템.

청구항 5

제4항에 있어서,

상기 질의와 상기 가중치의 그룹에 대한 매칭은 종합적 유사관계 또는 개별 항목에 대한 유사관계에 따라 사용자가 사전에 설정 가능한 것을 특징으로 하는 시나리오 유사관계 분석 시스템.

청구항 6

제1항에 있어서,

상기 가중치 설정부의 가중치는 각 질의 별로 가중치를 설정하는 것을 특징으로 하는 시나리오 유사관계 분석 시스템.

명세서

기술분야

[0001]

본 발명은 영화 및 애니메이션의 스토리 내지 시나리오 개발을 위하여 시나리오의 유사도를 분석하는 시스템에 관한 것이다. 특히 본 발명은 발명자가 제안한 질의응답 시스템을 통하여 시나리오를 분석하고, 질의 별 가중치를 부여하여 서사적 구성요소를 기반으로 한 유사도 분석을 수행하는 시스템에 관한 것이다.

배경 기술

- [0002] 현재 기술발전에 따라 3D 영화, IPTV, 이동 통신 단말기, 클라우드 컴퓨팅 컴퓨터 등 문화 콘텐츠에 대한 다양한 접근 방법이 나오고 있다. 더불어 문화 콘텐츠를 제공하는 영화, 애니메이션, 드라마, 소셜 등이 많이 배출되고 있다.
- [0003] 현대 사회 문화, 예술, 엔터테인먼트 분야에서 중요한 요소를 차지하는 것은 콘텐츠이다. 따라서 이러한 콘텐츠에 대한 발굴 및 연구개발은 중요한 분야라고 하겠다.
- [0004] 특히 영화, 애니메이션 등 대중적 서사 장르의 핵심이자 기반인 스토리 텔링 기획 및 개발을 지원하는 도구 개발이 요구되고 있다.
- [0005] 이러한 도구에는 콘텐츠의 스토리 내지 시나리오에 대한 유사도를 분석하기 위한 방법 내지 시스템이 필요하다. 다양한 시나리오가 쏟아지고 있는 상황에서 현재 기획하고 있는 시나리오가 종래 공개된 시나리오와 유사한지 여부를 사전에 알 수 있다면, 모방에 의한 사회적 문제 등을 사전에 배제할 수 있고, 나아가 종래 시나리오와 유사한 부분 내지 비유사한 부분에 대한 개발을 통해 독창적인 시나리오 발굴이 가능하다고 하겠다.
- [0006] 인력에 의한 유사도 분석도 가능하지만, 기간이 오래 소요되고 주관적인 관점에 따라 서로 다른 분석이 가능하다.
- [0007] 따라서 객관적이고 단시간 내에 유사도 분석 가능한 시나리오 유사도 분석 도구(tool)에 대한 개발이 요구된다고 하겠다.

발명의 내용

해결하려는 과제

- [0008] 본 발명에 따른 시나리오 유사관계 분석 시스템은 다음과 같은 해결과제를 목적으로 한다.
- [0009] 첫째, 본 발명은 발명자가 고안한 서사적 구성 요소 기반의 질의응답 시스템을 이용하여 시나리오 유사관계를 분석하고자 한다.
- [0010] 둘째, 복수 개의 질의응답에 대해 개별적인 가중치를 부여하여, 현재 시나리오의 특성 내지 기획 의도를 고려한 유사관계를 분석하고자 한다.
- [0011] 셋째, 기공개된 시나리오와 분석 대상인 시나리오와의 유사관계 분석을 통해 독창적인 시나리오 또는 기획의도에 맞는 시나리오 발굴을 가능하게 하고자 한다.
- [0012] 본 발명의 해결과제는 이상에서 언급된 것들에 한정되지 않으며, 언급되지 아니한 다른 해결과제들은 아래의 기재로부터 당업자에게 명확하게 이해될 수 있을 것이다.

과제의 해결 수단

- [0013] 본 발명에 따른 시나리오 유사관계 분석 시스템은 시나리오 유사관계 판단을 위한 질의 및 질의에 대한 응답에 저장된 질의응답 데이터베이스, 기공개된 시나리오에 대한 질의에 대한 응답이 이미 입력된 시나리오 데이터베이스, 질의 데이터베이스에 저장된 질의가 출력되는 디스플레이부, 질의 데이터베이스에 저장된 질의에 대한 응답에 중 특정 응답이 입력되는 입력부, 질의 데이터베이스에 저장된 질의에 대한 가중치가 설정되는 가중치 설정부 및 입력부에서 입력된 질의에 대한 응답과 질의에 대한 가중치를 이용하여 시나리오의 유사관계를 분석하는 유사관계 분석부를 포함한다.
- [0014] 본 발명에 따른 시나리오 유사관계 분석 시스템에서 유사관계 판단을 위한 질의는 서사적 구성요소인 인물, 행동, 사건 또는 배경에 대한 것을 특징으로 한다.
- [0015] 본 발명에 따른 시나리오 유사관계 분석 시스템에서 유사관계 판단을 위한 질의질의 및 응답에는 아래의 표 1과 같은 것을 특징으로 한다.
- [0016] 본 발명에 따른 가중치 설정부의 가중치는 3개의 그룹(상, 중, 하)으로 분류되거나, 5개의 그룹(최상, 상, 중, 하, 최하)로 분류되고, 각 그룹의 가중치는 동일한 것을 특징으로 한다.
- [0017] 본 발명에 따른 질의와 가중치의 그룹에 대한 매칭은 종합적 유사관계 또는 개별 항목에 대한 유사관계에 따라

사용자가 사전에 설정할 수도 있다.

[0018] 본 발명에 따른 가중치 설정부의 가중치는 각 질의 별로 가중치를 설정할 수도 있다.

발명의 효과

[0019] 본 발명은 극적 서사 창작의 문학 이론으로서 아리스토텔레스를 토대로 작가의 시나리오 창작활동을 지원할 수 있는 시스템을 개발한 것으로, 스토리 창작이라는 인간고유의 예술적 창조활동을 컴퓨팅 기술의 인텔링과 분석 데이터로서 기여할 수 있는 구조를 제공한다.

[0020] 본 발명은 인간의 창의적 사고와 활동의 축진을 탐색적 창의력과 변형적 창의력 관점의 양방향에서 지원함으로써 기존 스토리에 대한 정교한 서사 분석 결과를 토대로 작가가 자신의 저작 의도와 유사 관계에 놓여 있는 현존하는 스토리를 리뷰함으로써 창작 과정의 소모적 유사성 논란을 사전에 방지할 수 있도록 지원하며, 또한 스토리 유사 논란에 수리적 근거 기준을 제공할 수 있다는 점에서 유의미하다.

[0021] 변형적 창의력 관점에서는 역사적으로 제한성을 가지고 있는 유한한 모티프와 플롯 구성의 재조합과 변용이 새로운 서사 창작의 토대가 되어 왔음을 상기할 때, 기존 스토리와의 유사 관계 확인은 곧 이를 변용한 보다 창의적이고 새로운 스토리 창작의 과학적, 객관적 기반이 될 수 있다는 점에서 유의미하다.

[0022] 본 발명의 효과는 이상에서 언급된 것들에 한정되지 않으며, 언급되지 아니한 다른 효과들은 아래의 기재로부터 당업자에게 명확하게 이해될 수 있을 것이다.

도면의 간단한 설명

[0023] 도 1은 본 발명에 따른 시나리오 유사관계 분석 시스템의 구성을 개략적으로 도시한 블록도이다.

도 2는 본 발명의 질의 및 응답예가 출력된 디스플레이부 화면에 대한 일예이다.

도 3은 본 발명에 따른 그룹별 가중치 적용의 예를 도시한 테이블이다.

도 4는 본 발명에 따른 질의별 가중치 적용의 예를 도시한 테이블이다.

도 5는 본 발명에 따른 시나리오 유사관계 분석 시스템의 동작을 도시한 순서도이다.

발명을 실시하기 위한 구체적인 내용

[0024] 본 발명은 다양한 변경을 가할 수 있고 여러 가지 실시예를 가질 수 있는 바, 특정 실시예들을 도면에 예시하고 상세한 설명에 상세하게 설명하고자 한다. 그러나, 이는 본 발명을 특정한 실시 형태에 대해 한정하려는 것이 아니며, 본 발명의 사상 및 기술 범위에 포함되는 모든 변경, 균등물 내지 대체물을 포함하는 것으로 이해되어야 한다.

[0025] 제1, 제2, A, B 등의 용어는 다양한 구성요소들을 설명하는데 사용될 수 있지만, 해당 구성요소들은 상기 용어들에 의해 한정되지는 않으며, 단지 하나의 구성요소를 다른 구성요소로부터 구별하는 목적으로만 사용된다. 예를 들어, 본 발명의 권리 범위를 벗어나지 않으면서 제1 구성요소는 제2 구성요소로 명명될 수 있고, 유사하게 제2 구성요소도 제1 구성요소로 명명될 수 있다. 및/또는 이라는 용어는 복수의 관련된 기재된 항목들의 조합 또는 복수의 관련된 기재된 항목들 중의 어느 항목을 포함한다.

[0026] 본 명세서에서 사용되는 용어에서 단수의 표현은 문맥상 명백하게 다르게 해석되지 않는 한 복수의 표현을 포함하는 것으로 이해되어야 하고, "포함한다" 등의 용어는 실시된 특징, 개수, 단계, 동작, 구성요소, 부분품 또는 이들을 조합한 것이 존재함을 의미하는 것이지, 하나 또는 그 이상의 다른 특징들이나 개수, 단계 동작 구성요소, 부분품 또는 이들을 조합한 것들의 존재 또는 부가 가능성을 배제하지 않는 것으로 이해되어야 한다.

[0027] 도면에 대한 상세한 설명을 하기에 앞서, 본 명세서에서의 구성부들에 대한 구분은 각 구성부가 담당하는 주기능 별로 구분한 것에 불과함을 명확히 하고자 한다. 즉, 이하에서 설명할 2개 이상의 구성부가 하나의 구성부로 합쳐지거나 또는 하나의 구성부가 보다 세분화된 기능별로 2개 이상으로 분화되어 구비될 수도 있다. 그리고 이하에서 설명할 구성부 각각은 자신이 담당하는 주기능 이외에도 다른 구성부가 담당하는 기능 중 일부 또는 전부의 기능을 추가적으로 수행할 수도 있으며, 구성부 각각이 담당하는 주기능 중 일부 기능이 다른 구성부에 의해 전담되어 수행될 수도 있음은 물론이다. 따라서, 본 명세서를 통해 설명되는 각 구성부들의 존재 여부는 기능적으로 해석되어야 할 것이며, 이러한 이유로 본 발명의 시나리오 유사관계 분석 시스템(100)에 따른 구성부

들의 구성은 본 발명의 목적을 달성할 수 있는 한도 내에서 도 1과는 상이해질 수 있음을 명확히 밝혀둔다.

- [0028] 이하에서는 도면을 참조하면서 시나리오 유사관계 분석 시스템(100)에 관하여 구체적으로 설명하겠다.
- [0029] 본 발명은 영화 및 애니메이션 스토리 아이디어, 트리트먼트, 시나리오 저작 지원을 위한 소프트웨어 개발에 있어 기존 창작 스토리를 서사적 구성 요소인 인물, 행동(사건), 배경으로 미시 분석하여 스토리 분석 결과 값을 작가와의 질의 응답 트랜스액션을 통하여 현재 작가가 창작하고자 하는 새로운 이야기와의 유사 관계를 평가하여 수치화된 유사 관계를 제공한다.
- [0030] 본 발명은 인간 작가의 저작 활동과 저작물의 창작 과정을 보덴(Boden)의 탐색적 창의- 변형적 창의 과정으로 인식하여 작가의 저작 의도를 반영한 유사 관계의 저작물을 참고함으로써 창작물의 품질을 보다 독창적이고, 다 변형적인 가능성으로 진입할 수 있도록 기여할 수 있도록 한다.
- [0031] 본 발명에 있어 핵심적인 부분은 두 가지로, 첫째, 작가의 저작 의도와 형식, 내용적 특이성을 판별할 수 있도록 29개의 질문 항목과 항목별 선택 답변으로 구성된 "유사관계 판별을 위한 질의 응답 시스템"(Questionnaire System for Analogy rating)의 개발에 있다. 두번째, 유사도 판독의 적합성 제고를 위해 개발된 '상/중/하' 3개 그룹 등으로 분류된 각 질문 항목별 "스토리 영향도 가중치" (Story Impact Weight)의 분배와 밸런스 구축에 있다.
- [0032] 29개 질문 각각은 스토리 임팩트에 따라 3개 또는 5개의 가중치 값 중 하나를 갖게 되므로 스토리 유사도 산식은 질의에 응답한 사용자의 답변에 각 가중치를 합산하여 수치화된 유사도 값을 갖게 된다.
- [0033] 도 1은 본 발명에 따른 시나리오 유사관계 분석 시스템(100)의 구성을 개략적으로 도시한 블록도이다.
- [0034] 본 발명에 따른 시나리오 유사관계 분석 시스템(100)은 시나리오 유사관계 판단을 위한 질의 및 질의에 대한 응답예가 저장된 질의응답 데이터베이스(110), 기공개된 시나리오에 대한 질의에 대한 응답이 이미 입력된 시나리오 데이터베이스(120), 질의 데이터베이스에 저장된 질의가 출력되는 디스플레이부(130), 질의 데이터베이스에 저장된 질의에 대한 응답예 중 특정 응답이 입력되는 입력부(140), 질의 데이터베이스에 저장된 질의에 대한 가중치가 설정되는 가중치 설정부(150) 및 입력부(140)에서 입력된 질의에 대한 응답과 질의에 대한 가중치를 이용하여 시나리오의 유사관계를 분석하는 유사관계 분석부(160)를 포함한다.
- [0035] 질의응답 데이터베이스(110)에는 발명자가 고안한 질의와 이에 대한 응답예가 저장된다. 질의는 서사적 구성요소인 인물, 행동, 사건 또는 배경에 대한 것이다. 이를 통해 기본적인 시나리오 분석이 가능하다.
- [0036] 시나리오 데이터베이스(120)는 분석 대상인 시나리오와 유사관계를 분석하기 위한 기준 데이터(이하 '기준 시나리오'라 함)를 저장한다. 즉, 종래에 공개된 각종 시나리오에 대한 데이터베이스이다.
- [0037] 시나리오 데이터베이스(120)에 저장된 기준 시나리오는 본 발명에서 제공되는 질의응답에 따라 사전에 입력된 값을 갖는다. 이를 통해 분석 대상인 시나리오와 유사관계 비교가 가능하다.
- [0038] 시나리오 데이터베이스(120)에는 특정 기준에 따라 시나리오의 시놉시스 내지 전문을 저장하면, 별도의 분석 틀을 이용하여 저장된 기준 시나리오에 대한 분석이 자동으로 수행될 수 있다. 상기 분석 틀은 데이터 마이닝 기법 등을 활용하여 시나리오에 대한 분류를 수행한다.
- [0039] 대량의 기준 시나리오가 준비될수록 분석 대상 시나리오에 대한 유사관계 분석이 정확해지므로, 기준 시나리오를 사전에 많이 보유하는 것이 바람직하다.
- [0040] 질의응답 데이터 베이스에 저장된 질의 및 응답예는 아래의 표와 같다.

표 1

질의	응답	질의	응답
1. 콘텐츠는 어떤 장르입니까?	서부극	4. 인물의 성별은 무엇입니까?	남
	SF		여
	갱스터		중성
	전쟁		선택안함
	멜로	5. 인물의 신체능력은 어느 정도입니까?	장애
	드라마		병약
	로맨틱 코미디		보통
	코미디		건강
	재난영화		우월
	에로		선택안함
	액션	6. 인물의 종족은 무엇입니까?	인간
	사회(군대영화, 정치영화)		외계인
	역사		영혼
	뮤지컬		동물
	댄스		비인간(뱀파이어, 좀비, 늑대인간)
2. 콘텐츠의 타겟은 누구입니까?	무협	7. 인물은 어떤 유형입니까?	선택안함
	전기		행동형 인물 (Do-er)
	다큐		사색형 인물 (Be-er)
	실험	8. 인물은 어떤 성향입니까?	선택안함
3. 인물의 연령대는 어느 정도입니까?	어드벤처		외향형 인물 (Extraversion)
	스릴러		내향적 인물 (Introversion)
	호러		선택안함
	판타지	9. 인물은 상황을 어떻게 인지합니까?	감각 (Sensing)
	선택안함		직관 (Intuition)
	Children		선택안함
	Adult	10. 인물은 무엇에 따라 판단을 결정합니까?	사고 (Thinking)
	Family		감정 (Feeling)
	선택안함		선택안함
	영유아	11. 인물은 어떻게 행동을 실행합니까?	판단 (Judging)
	청소년		인식 (Perceiving)
	청년		선택안함
	중장년		
	노년		
	선택안함		

[0041]

질의	응답	질의	응답
12. 인물의 관심사는 어떤 상황에 대한 것입니까?	과거 (Past)	19. 인물의 정치적 성향은 어떻습니까?	보수
	진행 (Progress)		중도
	현재 (Present)		진보
	미래 (Future)		혁명
	선택안함		무정부주의자
13. 인물들이 취하는 행동의 주 관심사는 무엇입니까?	이해(Understanding)	20. 인물의 인간관계는 어떻습니까?	선택안함
	활동 (Doing)		외톨이
	획득 (Obtaining)		독립적
	배움 (Learning)		사교적
	선택안함		타인의존적
14. 인물들은 주어진 문제에 대해 어떤 식으로 대응합니까?	계획형(developing a plan)	21. 인물의 인종은 무엇입니까?	선택안함
	연기형(Playing a role)		백인
	구현형(becoming)		흑인
	고안형(Conceiving)		황인
	선택안함		혼혈
15. 인물들의 내적인 문제는 무엇 때문에 발발합니까?	기억 (memory)	22. 인물의 직업은 무엇입니까?	선택안함
	충동적 욕망, 전의식 (preconscious)		초,중,고등학생
	잠재의식(Innermost)		대학생/대학원생
	인지, 의식 (comscious)		자영업
	선택안함		회사원
16. 인물의 계급은 무엇입니까?	노예		교사
	평민		전문직
	귀족		연예인
	왕족		일용직
	선택안함		경찰
17. 인물의 경제적 수준은 어떻습니까?	저소득층		주부
	서민		프리랜서
	중산층		공무원
	고소득층		범죄자
	부유층		무직
18. 인물의 교육수준은 어떻습니까?	선택안함		기타
	교육받은 적 없음	23. 인물의 아버지는 어떻습니까?	선택안함
	낮은 수준		없음
	일반 수준		무관심
	고등 수준		가정적
	선택안함		가부장적
			폭력적
			선택안함

[0042]

질의	응답	질의	응답
24. 인물의 어머니는 어떻게 됩니까?	없음	28. 인물의 성적취향은 어떻게 됩니까?	이성애자
	무관심		동성애자
	유약		양성애자
	가정적		선택안함
	학대	29. 영화는 다음 중 무엇에 관한 이야기입니까?	추구
	선택안함		모험
25. 인물의 어린시절은 어떻게 됩니까?	불우		추적
	유복		구출
	총명		탈출
	아둔		복수
	선택안함		수수끼끼
			라이벌
25. 인물의 혼인관계는 어떻게 됩니까?	미혼		희생자
	기혼		유혹
	이혼		변신
	재혼		변모
	사별		성숙
	선택안함		사랑
27. 인물의 자녀유무는 어떻게 됩니까?	없음		금지된 사랑
	있음		희생자
	떨어져 있거나 사망		발견
	선택안함		지독한 행위
			상승
			몰락

[0043]

[0044]

상기 질의 및 이에 대한 응답에는 본 발명의 발명자가 고안한 것으로, 스토리 내지 시나리오에 대한 정교한 서사 분석을 가능하게 한다.

[0045]

상기 질의 및 응답에 중 중요한 질의 및 응답에 대한 구체적인 설명은 다음과 같다.

[0046]

(1) 장르

[0047]

먼저 작가들이 어떤 장르의 작품을 쓰고 싶은지를 질문한다. 이는 작가가 장르를 택하는 것이 시나리오 작업에 있어 필수적인 요소라고 판단했기 때문이다. 장르란 특정한 논리와 내러티브 체계가 반복되면서 형성된 패턴을 의미한다. 여기서 패턴이란 이야기들의 극적 플롯이나 캐릭터, 주제 등에서 비슷한 요소가 반복되어 익숙해진 세부 요소들이 축적되었을 때, 이것을 세련되게 가다듬어 관객의 시선을 끄는 표현 형식이다. 시나리오 창작 과정에서 장르적 요소의 활용은 시나리오 내의 등장인물의 행동과 유형에 보편적 성향을 갖도록 하여 형식적 친숙함을 얻도록 하는데 도움을 준다.

[0048]

영화의 장르를 구성하는 요소 중 가장 핵심적이라 할 수 있는 장르문법은 크게 세 가지로 세분화 할 수 있다. 내러티브적 관습인 포뮬러(Formula), 정형화된 사건 또는 에피소드 단위의 컨벤션(Convention), 그리고 가장 작은 단위의 도상(Icon)이 바로 그것이다. 포뮬러는 한 장르 안에서 반복되는 전체 내러티브 형식의 구조물로서, 특정 콘텍스트 내에서 유사한 갈등을 설정하고 고조시킨 다음 관객의 기대치에 걸맞은 결말을 내리는 플롯을 의미한다. 반면에 컨벤션은 포뮬러 속의 낮은 캐릭터 유형들 사이에 발생하는 필연적인 갈등의 요소들을 반복을 통해 정형화하는 기본 단위, 즉 에피소드 단위라고 볼 수 있다. 마지막으로 도상은 의상이나 소품 또는 특정 공간 같은 미장센의 요소들을 칭하는데 시각적인 요소뿐 아니라 청각적 요소까지 아우르는 장르의 핵심 인자이다. 본 발명에서 제시한 장르별 시나리오의 구성은 Character, Theme, Word, Symbol, Motif, Plot 등을 결합하여

Episode 및 Story Structure를 이루게 된다. 이를 Scene 으로 구성하고 재결합함으로써 디지털 스토리텔링 기반의 영화 및 애니메이션 시나리오 창작이 완성되도록 도움을 줄 수 있다.

[0049]

본 발명은 스토리를 24개의 장르로 분할하고 있다. 이는 스티브 nil의 16개의 장르분석에 기반을 두어 수정 및 재편성한 것인데, 그가 제시한 16개의 영화 장르는 영화 비평가들의 상세한 조사 대상이기 때문이다. 이는 영화 산업이 부여한 명칭과 일치하여 실제적 활용이 가능하다고 보았다. 구체적 장르 구분은 다음 표와 같다. 한편 영화를 기본으로 설명한 것이나, 애니메이션이나 소설과 같은 장르도 유사한 구분이 적용된다.

표 2

장르	설명
서부극	주로 1850년대에서 1890년대의 미국의 서부 개척시대를 배경으로 만들어진 영화들. 이 장르의 대표적인 감독은 존 포드(John Ford) 감독이 있다.
SF	공상과학영화. 과학기술이 진보함에 따라 미래 세계에서 일어날 수 있는 공상 드라마를 영상화한 것이다.
갱스터	가공의 범죄자나 유명한 실존 범죄자의 성공과 몰락을 그리는 영화의 한 장르. 〈대부〉(The Godfather)같이 무거운 분위기를 풍기는 영화나 쿠엔틴 타란티노(Quentin Tarantino) 감독의 영화처럼 갱스터 영화 그 자체에 대한 경의로서 만들어진 영화들이 대표작이다.
전쟁영화	전장을 주된 배경으로 하는 영화의 총칭. 단순히 전투라는 소재만을 다루는 것이 아니라 전쟁과 관련된 다양한 상황을 그린 영화를 포함한다. 대표작으로는 루이스 마일스톤의 〈서부 전선 이상 없다〉, 장 르누아르의 〈위대한 환상〉, 윌리엄 웰먼(William Wellman)의 〈남개들〉 등이 있다.
멜로	연애 감정을 이야기의 축으로 삼는 장르. 그리피스(1919)의 〈흩어진 꽃잎〉(Broken Blossoms, 1919), 엘리아 카잔 감독의 〈에덴의 동쪽〉(East of Eden, 1955) 등이 멜로 영화의 형식을 잘 보여준다.
드라마	아름다운 이야기나 감동적인 이야기를 다룬 영화 양식이다.
로맨틱코미디	남녀 관계를 다루되, 주인공들이 서로에 대한 오해로 인해 많은 시행착오를 겪지만 난관을 극복하고 마지막에는 결국 결합하게 된다는 내용의 영화 양식이다. 조지 쿠키의 〈필라델피아 스토리〉(Philadelphia Story), 빌리 와일더 감독의 〈사브리나〉(Sabrina, 1954), 등이 대표적 로맨틱 코미디 작품이다.
코미디	관객에게 웃음과 환희를 주며 결국 행복하게 결말짓는 영화 장르. 찰 리 채플린의 작품이나 하워드 혹스 작품, 마이클 고든의 작품 등이 대표작이다.
재난영화	대규모 재난을 소재로 하는 영화의 한 장르. 화재, 지진, 해일, 화산폭발, 외계인 침공 등이 다루는 재난의 소재이며 특수효과의 중요성이 부각된다. 대표 작품으로는 〈투모로우〉, 〈일본 침몰〉, 〈포세이돈 어드벤처〉등이 있다.
에로	성애 장면을 주요 내용으로 하는 영화. 그러나 스토리 전개 없이 성행위만을 장시간 묘사하는 음란 영화와는 구별된다.

[0050]

액션	등장인물의 육체적인 움직임을 이용한 활약을 보여주는 데 주안점을 둔다. 액션 영화는 종종 정의가 악을 무찔러 사건을 해결한다는 권선징악의 이야기를 다룬다. 대표적 배우로 아널드 슈워제네거, 실베스터 스탤론, 이소룡, 성룡, 이연걸이 있다.
사회영화(군대영화, 정치영화)	군대나 학교, 정치 등 집단화된 사회의식에 대한 문제를 제기하는 영화이다. 보통 이데올로기 문제를 다룬 영화나 시대적 이슈를 다룬 영화가 많다. 코스타 가브라스 감독의 영화가 이에 속한다.
역사영화	역사상 한 시대와 그 시대에 실제로 일어난 일을 다루는 영화. 고증을 통하여 시대의 풍속과 무대를 재현하며 당시 사람들의 일상생활을 묘사한다. 시민전쟁을 다룬 그리피스 감독의 <국가의 탄생>, 조셉 L. 맨키비츠(Joseph L. Mankiewicz) 감독의 <클레오파트라>가 대표작이다.
뮤지컬 영화	영화에 오페라적인 요소를 도입하여 대사를 대신하여 주인공들이 간간히 노래를 하거나, 영화 전체를 통해 노래로 대사를 대신하기도 한다. <오즈의 마법사>, <비는 사랑을 싣고> <메리 포핀스>, <셀부르의 우산>, <사운드 오브 뮤직> 등이 대표적인 작품들이다.
댄스영화	춤을 추거나 연주, 합창 등을 하는 것을 스크린에 재현, 기록하는 영화의 한 장르이다. 미국의 음악영화 <재즈싱어, 1927>로부터 계보가 이어져 오며 발레영화 <분홍신, 1948>, <스텝업> 등이 있다.
무협영화	무술에 뛰어난 협객들을 주인공으로 삼은 액션 영화. 홍콩 영화가 주를 이룬다. 무협 영화의 기원은 1920년대 무협 소설 『강호기협』을 원작으로 삼은 <화소홍련사, 1927>이며, 이후 1960년대 호금전과 장철, 이한상 등이 무협영화를 자신들의 스타일로 만들어 내며 무협영화를 만들어 내었다. 현대 작가로는 이완과 장이모우 감독이 있다.
전기영화	한 인물의 삶을 다룬 영화. 실제 존재했던 인물을 다룬다는 점에서 실화에 가깝지만 그렇다고 전기 영화가 다큐멘터리리는 아니다. 에이젠슈테인의 <알렉산더 네프스키>(Aleksandr Nevsky, 1938), <폭군 이반>(Ivan the Terrible, 1945) 올리버 스톤의 <도어즈>(The Doors, 1991), <JFK>(1991), <닉슨>(Nixon, 1995)이 대표작이다.

다큐영화	극영화의 상대어로서 현실의 모습에 영상을 담은 논픽션 영화. 다큐멘터리 영화의 종류는 뉴스영화, 교육영화, 스포츠영화 등으로 대별된다. 다큐멘터리 영화와 극영화는 2개의 다른 영화형식이지만 이 양자가 접근, 융합해가는 것이 최근의 경향이다. 극영화에 다큐멘터리적인 형식을 과감하게 도입한 네오리얼리즘 계통의 영화들이 이러한 경향의 한 예이다.
실험영화	영화 제작자의 개인적인 관념 및 주관성을 토대로 하여 만든 시험적이고 모험적인 영화를 말한다.
어드벤처	주인공이 모험과 탐험을 하는 플롯을 지닌 영화를 말한다. 주인공이 미지의 세계를 탐험하며 정신적 성장을 하는 스토리가 주를 이룬다.
스릴러	관객의 공포심리를 자극할 목적으로 제작한 드라마. 알프레드 히치콕 감독이 스릴러영화의 대표적 작가이다.
호러	호러 영화란 사람들에게 공포를 조성하는 영화를 말한다. 귀신영화나 좀비영화, 살인마가 나오는 영화 등이 있다. 토브 후퍼의 <텍사스 전깃톱 살인사건>이나 웨스 크레이븐의 <스크림>, 나가다 히데오의 <링>, 시미즈 다카시의 <주논> 등이 대표작이다.
판타지	초현실적인 인물과 사건을 그리는 영화. 이런 영화는 우리가 사는 세상과는 다른 세계, 물리학과 생물학의 일반 법칙이 적용되지 않는 세계를 창조해낸다. <반지의 제왕> 시리즈나 <해피포터> 시리즈가 대표적인 판타지 작품이다.
애니메이션	그림, 인형, 그림자 또는 움직이지 않는 물체를 스톱 모션으로 찍어 프레임별로 촬영하는 기법을 사용한 영화를 말한다. 디즈니와 픽사가 대표적 애니메이션 작품을 출시하는 회사이다.

[0053] (2) 인물의 멘탄(mental) 성향

[0054] 멘탈 성향은 융의 심리 유형론을 기반으로 한다. 8번부터 11번까지의 질문은 인간의 인식과정을 감각(Sensing)과 직관(Ntuition)으로 구분하고, 판단 과정을 사고(Thinking)와 감정(Feeling)으로 구분하려는 목적을 갖는다. 또한 이를 사용해 어떤 태도를 취하는가에 따라 외향(Extraversion)과 내향(Introversion) 및 판단(Judging)과 인식(Perceiving)으로 구분하여 주인공으로 설정된 인간의 생활양식과 성향을 알 수 있도록 한 것이다. 이러한 성향을 면밀히 살펴보면 아래의 표와 같이 나타난다.

표 3

질의	응답	설명
인물의 성향	외향형 (Extraversion)	폭넓은 대인관계를 유지하며 사교적이며 정열적이고 활동적이다.
	내향형 (Introversion)	깊이있는 대인관계를 유지하며 조용하고 신중하며 이해한 다음에 경험한다.
인물이 상황을 인지하는 방법	감각형(Sensing)	오감에 의존하여 실제의 경험을 중시하며 지금, 현재에 초점을 맞추고 정확,철저히 일처리를 한다.
	직관형(iNtuition)	육감 내지 영감에 의존하며 미래지향적이고 가능성과 의미를 추구하며 신속, 비약적으로 일처리 한다.
인물이 판단을 하는 기반	사고형(Thinking)	진실과 사실에 주관심을 갖고 논리적이고 분석적이며 객관적으로 판단한다.
	감정형(Feeling)	사람과 관계에 주관심을 갖고 상황적이며 정상을 참작한 설명을 한다.
인물의 문제 대응 행동 실행 형태	판단형(Judging)	분명한 목적과 방향이 있으며 기한을 엄수하고 철저히 사전계획하고 체계적이다.
	인식형(Perceiving)	목적과 방향은 변화 가능하고 상황에 따라 일정이 달라지며 자율적이고 융통성이 있다.

[0055]

[0056] 또한 이 질문에는 러시아의 문호 투르게네프(Turgenev)의 인간 성향 구분에 대한 요소도 반영되어 있다. 인물 유형에 관해 묻는 7번 질문이 그것이고 아래 표와 같다.

표 4

질의	응답	설명
인물유형	행동형 인물 (Do-er)	어떤 행동을 하기 전에 먼저 신중하게 생각을 하는 사람. 논리적이고, 체계적인 생각을 통해 시행착오를 줄일 수 있지만 너무 생각이 많은 탓에 쉽게 행동에 옮기지 못하는 경우가 많음 ex. 햄릿
	사색형 인물 (Be-er)	생각보다는 행동을 먼저 하는 사람. 일을 밀어붙이는 추진력은 있지만 즉흥적인 감정이나 성급한 결정으로 시행착오를 반복하게 되는 경우가 많음 ex. 돈키호테

[0057]

[0058]

[0059]

이러한 성향들은 인물들이 어떤 관심사를 갖고 있으며, 어떻게 행동하는지, 내적인 문제는 무엇인지, 그리고 주어진 문제에 대해 어떤 식으로 대응하는지를 결정짓는다. 12번부터 15번 질문은 이에 관한 질문이다. 인물들이 취하는 행동이 어떤 상황에 관한 것이며, 행동의 주 성향은 어떤지를 묻는다. 또한 주어진 문제에 대응하는 방법과, 이들이 가진 문제의 내적인 근원이 어디에 속하는지를 묻는다. 12번부터 15번까지의 질문과 성향 구분에 대한 구체적 설명은 다음 표와 같다.

표 5

질 의	응답	설 명
인물들이 취하는 행동의 주 관심사	과거 (Past)	과거 상황에 대한 것, 이미 벌어진 일
	진행 (Progress)	어떻게 상황을 변화시킬까에 대한 것
	현재 (Present)	지금 일어나고 있는 일 그 자체
	미래 (Future)	앞으로 일어날 일이거나 미래
인물들이 취하는 행동의 방향	이해 (Understanding)	상황을 이해하고 공감하는데 초점을 둔다.
	활동 (Doing)	직접 활동하고 수행하는데 초점을 둔다.
	획득 (Obtaining)	무엇을 소유하고 무엇이 성취될 것인가를 고려하여 판단한다.
	배움 (Learning)	지식 획득 그 자체를 중시한다.
주어진 문제에 대해서 대응하는 방식	계획형 (developing a plan)	목적을 두고 계획을 세우며 궁리하면서 치밀하게 대응한다.
	연기형(Playing a role)	어떤 역할을 연기하며 일시적으로 라이프 스타일을 차용하는 방식을 사용한다.
	구현형(becoming)	자신의 본질 자체도 바꾸면서까지 새로운 아이덴티티를 획득하려 한다.
	고안형 (Conceiving)	아이디어를 상상하면서 무엇이 좋은 방법인지 고민한다.
인물들이 가진 내적인 문제의 근원	기억 (memory)	이미 일어난 일, 무엇이 일어났는지 주관적 판단
	충동적 욕망, 전의식 (preconscious)	천성에 따른 욕망
	잠재의식 (Innermost)	인물의 내밀한 욕망으로 인물 자체도 인식하지 못하는 욕망
	인지, 의식 (comscious)	인물 당사자도 자신의 행위의 긍정적, 부정적 축명을 인지

[0060]

[0061]

본 질의 시스템의 질문 요소들은 작가가 주인공을 만들어 내는데 필요한 부분들을 담고 있다. 작가는 질문을 따라가면서 인물을 구상할 때 필요한 요소들에 대해 확립을 하며 이를 바탕으로 자신의 독자적 캐릭터를 창조할 수 있게 된다. 나아가 이 질문은 주인공의 성향이 비슷한 기존 작품들을 찾는 하나의 데이터가 된다. 매칭을 시스템에서 높은 점수를 제안된 기존 작품들을 통해 작가는 자신의 아이디어가 기존 작품과 어떤 유사성과 차이성을 가지고 있는지 파악하고 이를 토대로 자신의 아이디어를 어떻게 발전시킬지 영감을 얻을 수 있게 된다.

[0062]

스토리를 진행 시키는 최상의 힘은 플롯이며 플롯에 관한 선택값의 구성은 로널드 토비아스의 플롯 분류를 활용한다. 토비아스는 첫째, 플롯이 독창적인 개인의 산물이 아니라 공공자원임을 강조하면서 일단 많은 작품을 읽

어내어 이에 대한 개요를 작성하고, 이를 유형화하는 방식을 취하고 있다. 특히 토비아스의 관점은 논리적인 법칙을 적용하고 있지는 않지만, 매우 실제적인 방식으로 플롯을 유형화하고 있다는 점에서 가장 유용한 방법론적 시사를 던져주고 있다. 둘째, 토비아스는 지금까지 만들어진 플롯을 살펴보면 크게 ‘몸의 플롯’과 ‘마음의 플롯’으로 두가지 범주로 나눌 수 있다면서 전자를 행동 중심의 플롯, 후자를 인물 중심의 플롯으로 설명하고 있다. 예를 들어 ‘어떤 대상을 추구한다’는 플롯이 내면적인 추구로 나타날 때에는 ‘추구의 플롯’으로, 외적인 행동으로 나타날 때에는 ‘모험의 플롯’으로 규정된다는 것이다. 그러므로 토비아스의 스무가지 플롯은 플롯 전개에 관한 세분화된 유효 정보로 작용될 수 있다. 좀더 세분화하는데 있어서 유효한 전략이 될 수 있다. 특히 토비아스는 스무가지 플롯 유형을 설명하면서 ‘추구(하다)’ ‘모험(하다)’ ‘성숙(하다)’와 같이 행동주와 관련한 서술프로그램 중에서 ‘서술어’를 중심으로 추출하고 있다. 이는 스토리 드라이버가 플롯 중에서도 스토리를 움직이는 힘에 관한 논의이며, 서술어는 이야기의 진행을 나타낸다는 점을 고려할 때 토비아스의 분류는 플롯 전개에 있어 가장 결정적인 가중값을 갖는다. 토비아스의 20개의 플롯을 자세히 살펴보면 다음 표 6과 같다.

표 6

플롯명	플롯 내용
추구	추구의 플롯은 주인공이 사람, 물건, 또는 만질 수 있거나 만질 수 없는 대상을 찾아가는 이야기이다.
모험	모험의 플롯은 여러 면에서 추구의 플롯을 닮았지만, 둘 사이에는 아주 중요한 차이가 있다. 추구의 플롯은 인물의 플롯, 즉 마음의 플롯이지만, 모험의 플롯은 그 반대로 행동의 플롯이며, 추구의 플롯에서는 처음부터 끝까지 여행을 떠나는 사람에 초점이 놓여 있으나 모험의 플롯에서는 여행 자체에 놓여 있다.
추적	추적 플롯의 기본 전제는 단순하다. 한 사람이 다른 사람을 쫓는다. 필요한 사람은 쫓는 사람과 쫓기는 사람 둘이면 된다. 이는 행동의 플롯, 즉 몸의 플롯이므로 추적 자체가 추적에 관계하는 사람들보다 더 중요하다.
구출	구출의 플롯은 앞의 세가지 플롯과 공통점이 있다. 주인공은 모험의 주인공처럼 세상 밖으로 나가야 하며, 누군가 또는 무엇인가를 찾아야 하며, 주인공은 상대방을 추적한다. 이 플롯은 몸의 플롯이다. 심리보다 행동에 더 많이 의존한다.
탈출	탈출의 플롯은 몸의 플롯이다. 구출의 플롯과 달리 주인공이 희생자이다. 주인공은 자신의 의지와는 관계없이 갇혀 있고 탈출을 꾀한다. 동화에서도 흔히 나오는데 어린 아이가 마녀나 도깨비에 의해 납치되는 경우가 많다. 플롯의 도덕적 논리는 흑백논리이다.
복수	복수의 플롯 또한 전형적인 인물 삼각형 구도에 의지한다. 이야기의 핵심에 프로타고니스트가 있고 그는 일반적으로 좋은 사람이나 법이 만족할 만한 수준으로 정의를 집행하지 않기 때문에 스스로 복수를 하게 된다. 그리고 잘못을 저지른 안타고니스트가 있다. 마지막으로 희생자가 있다.
수수께끼	수수께끼 플롯은 전형적인 미스터리 작품의 구조이다. 작품 초반에서 수수께끼(미스터리)가 제시되고, 주인공은 수수께끼의 답을 구하기 위해 추리에 나선다.
라이벌	경쟁의 플롯은 같은 대상이나 목적을 놓고 겨루는 라이벌의 플롯이다. 라이벌의 플롯은 움직이지 않는 대상이 피할 수 없는 힘을 만났을 때 발생하는 것이다. 이 플롯의 중요한 규칙은 서로 적대하는 두 세력이 같은 힘을 가져야 한다는 점이다.
희생자	희생자의 플롯은 라이벌 플롯의 한 종류이다. 그러나 두 플롯의 패턴은 다른 범주로 나눌만큼 구별된다. 라이벌의 전제는 두 세력이 대등하게 맞서는 관계이다. 그러나 희생자 플롯에서 프로타고니스트는 불리한 처지에 있으며 압도적으로 힘이 센 상대를 맞는다.
유혹	유혹의 플롯은 인간의 약한 본성에 관한 이야기이다. 유혹에 지는 것은 인간적이다. 그러나 세속의 법칙은 유혹에 이기지 못한 대가를 치르도록 하고 있다. 유혹을 받을 때 에너지가 발생한다. 이 에너지에서 행동이 발생한다.

[0063]

변신	변신의 플롯에서 주인공의 신체적 특성은 한 상태에서 다른 형태로 실제적으로 변한다. 변신은 보통 저주의 결과이고 저주는 자연의 질서를 어겼거나 잘못을 저지른 결과로 나타난다. 저주의 치료는 일반적으로 사랑이다.
변모	변모 플롯은 프로타고니스트가 인생의 여러 단계를 거치면서 겪는 내면적 변화를 다룬다. 이 플롯은 프로타고니스트가 원래의 인물에서 의미 있는 다른 인물로 변하는 동안의 삶을 집중적으로 다룬다.
성숙	변신과 변모의 플롯과 비슷하나 오직 아이에서 어른으로 내외적 성장에 초점을 맞춘다. 이 플롯의 프로타고니스트는 인생의 목표가 세워져 있지 않거나 흔들리는 인생의 바다에서 목적없이 방향하고 표류하는 아이이다.
사랑	사랑의 플롯은 연인의 사랑을 막는 장애 요소가 필수적으로 등장한다. 장애 요소는 혼동, 오해, 신분 착각에 의한 실수 등에서 발생한다. 장애를 해결하기 위한 처음의 노력은 항상 좌절된다. 먼저 두 번의 시도는 실패하고, 세 번째의 시도는 성공한다.
금지된 사랑	금지된 사랑의 플롯은 사회의 관습에 어긋나는 사랑이다. 그래서 연인에 대하여 눈에 보이거나 눈에 보이지 않는 반대하는 세력이 있다. 연인들은 사회적 관습을 무시하고 열정을 쫓아간다. 보통 비극적 결과가 따른다.
희생	희생의 플롯은 신념을 위해 무엇인가를 포기하는 인물에 관한 이야기이다. 프로타고니스트는 신체적으로든 정신적으로든 위험한 대가를 치러야 한다. 이를 통해 주인공은 낮은 도덕적 차원에서 숭고한 차원으로 중요한 변화를 겪는다.
발견	발견의 플롯은 삶의 근본적인 의미를 탐구하는 인간에 관한 것이다. 일견 수수께끼의 플롯을 닮았으나, 수수께끼의 대상이 자신에 대한 배움을 추구하는 데 더 관심을 기울인다. 이는 인물의 플롯이며 모든 플롯 중에서 인물이 가장 중요하다.
지독한 행위	비정상적 상황에 처한 정상적인 사람들, 또는 정상적인 상황에 처한 비정상적인 사람들에 관한 이야기이다. 다루는 주제는 알콜 중독, 탐욕, 야망, 전쟁 등등의 어려운 문제들이다.
상승	이 플롯 유형에서는 주로 신분, 계층, 계급적인 문제가 다루어진다. 토비아스는 열아홉번째 플롯 상승과 스무번째 플롯 몰락은 서로 구조가 같기 때문에 같은 장에서 한꺼번에 다루고 있다.
몰락	높은 위치에 있던 주인공이 비극적 성격의 탓으로 몰락하는 이야기이다. 탐욕, 자존심, 열정 등이 결합으로 그려진다. 괴로운 상태에 있는 인간 성격의 부정적 가치를 탐색한다. 권력과 부패와 탐욕에 관한 이야기이다.

[0064]

[0065] 도 2는 본 발명의 질의 및 응답예가 출력된 디스플레이부(130) 화면에 대한 일 예이다.

[0066] 디스플레이부(130)에 상기 질의 및 응답예가 출력되면 사용자는 질의에 대한 응답을 입력한다. 질의 순서는 상기 질의의 번호와 관계없이 랜덤하게 주어질 수도 있다.

[0067] 디스플레이부(130)는 개인용 PC나 스마트폰과 같은 이동통신 단말기 등 다양한 하드웨어의 출력장치를 통해 구현가능하다.

[0068] 입력부(140)는 컴퓨터 장치에 연결된 입력 장치인 키보드, 마우스 또는 터치 스크린과 같은 장치를 통해 구현가능하다.

[0069] 가중치 설정부(150)는 상기 질의에 대해 시나리오의 특성 내지 기획 의도에 따라 가중치를 부여한다. 이를 통해

사용자가 중점을 두고 있는 부분(개별 항목)을 중심으로 유사관계를 분석하거나, 전체적인 종합 유사관계를 기준으로 유사관계를 분석할 수도 있다.

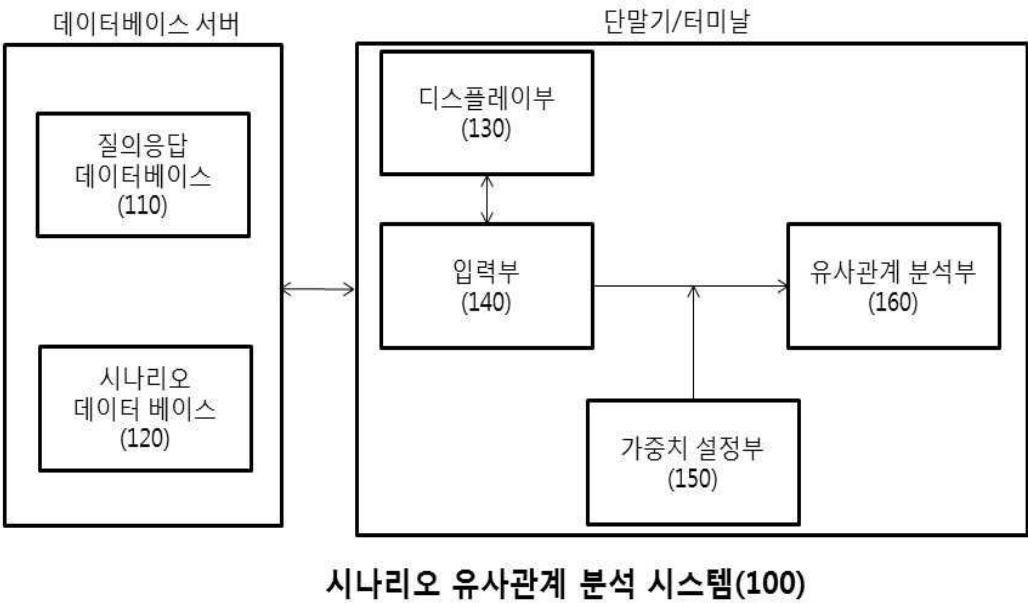
- [0070] 가중치 설정부(150)의 가중치는 3개의 그룹(상, 중, 하)으로 분류되거나, 5개의 그룹(최상, 상, 중, 하, 최하)로 분류되고, 각 그룹의 가중치는 동일하다.
- [0071] 도 3은 본 발명에 따른 가중치 적용의 예를 도시한 테이블이다.
- [0072] 도 3에 도시된 가중치 그룹은 5개의 그룹이고, 각 가중치별 질의의 분배는 우측에 표기되어 있다. 어떤 질의가 어떤 가중치 그룹에 속할지는 사전에 사용자가 설정하거나, 시나리오 유형에 따라 사전에 설정된 가중치 그룹을 선택하여 이용한다. 시나리오의 장르 등에 따라 가중치 그룹이 질의별로 사전에 설정될 수 있다.
- [0073] 가중치 부분은 인물의 상태변수와 관련하여 인물의 상태를 만드는 결정요인이 큰 것을 높은 급간으로 하고 결정요인이 작은 것을 낮은 급간으로 설정하는 것이 바람직하다. 최상의 급간을 이루는 기본적인 변인은 플롯의 전개로 설정하는 것이 바람직하다.
- [0074] 가중값의 경우 1) 장르, 2) 인물, 3)플롯을 중심으로 구성된 29개 질문에 대하여 5개로 나누어진 그룹에 따라 차등 적용된 가중치를 부여 받는다.
- [0075] 나아가 가중치 적용에 대한 다른 실시예가 가능하다. 문항별로 고정된 그룹으로 분류하지 않고, 질의별로 가중치를 설정하는 것이 가능하다.
- [0076] 도 4는 본 발명에 따른 질의별 가중치 적용의 예를 도시한 테이블이다. 가중치는 그룹별로 설정하지 않고, 작품 성격에 따라 사용자가 질의별로 또는 질의별 그룹을 다르게 설정할 수 있다.
- [0077] 입력부(140)를 통해 질의에 대한 응답이 입력이 완료되면 유사관계 분석부(160)는 기존 시나리오와 분석 대상 시나리오를 비교분석하여 유사도가 높은 시나리오를 제시한다. 유사도가 높은 복수 개의 시나리오가 제시될 수 있고, 시나리오 플롯이나 문항에 따라 조합된 형태의 유사 시나리오가 제시될 수 있다. 나아가 유사도에 대한 수치적 표시가 그래프 등의 형식으로 표현될 수도 있다.
- [0078] 한편 상기 질의응답 데이터베이스(110), 시나리오 데이터베이스(120), 디스플레이부(130), 입력부(140), 가중치 설정부(150) 및 유사관계 분석부(160)는 하나의 컴퓨터 장치에 구현될 수도 있고, 용량이 많은 시나리오 데이터베이스(120)와 같은 구성은 유선 또는 무선으로 연결된 별도의 서버에 저장될 수도 있다. 즉 각 구성의 물리적 위치는 다양한 조합이 가능한 것이다. 도 1에서는 데이터베이스만 원격지에 배치되고, 나머지 구성은 하나의 단말기에 배치된 형태를 도시하였다.
- [0079] 도 5는 본 발명에 따른 시나리오 유사관계 분석 시스템(100)의 동작을 도시한 순서도이다.
- [0080] 시나리오의 유사관계 분석을 위한 질의 및 응답예가 제시되는 S1 단계, 사용자가 각 질의에 대한 응답을 입력하는 S2 단계, 응답 입력 값에 대한 가중치가 적용되는 S3 단계, 최종적으로 유사관계 분석부(160)를 통해 유사관계가 분석되는 S4 단계를 주된 과정이다. 이 내용이 다양한 형태로 출력될 수 있으며 도 4에서는 유사도 값에 따른 내림차순 출력을 예시로 들었다.
- [0081] 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 변형 예와 구체적인 실시예는 모두 본 발명의 권리범위에 포함되는 것이 자명하다고 할 것이다.

부호의 설명

- [0082]
- | | |
|------------------------|-------------------|
| 100 : 시나리오 유사관계 분석 시스템 | 110 : 질의응답 데이터베이스 |
| 120 : 시나리오 데이터베이스 | 130 : 디스플레이부 |
| 140 : 입력부 | 150 : 가중치 설정부 |
| 160 : 유사관계 분석부 | |

도면

도면1



새 모티브 구성

장르

1. 영화는 어떤 장르입니까?

☐ 사부극	☐ SF	☐ 공수터
☐ 멜로	☐ 드라마	☐ 로맨틱 코미디
☐ 재난영화	☐ 배로	☐ 액션
☐ 역사	☐ 뮤지컬	☐ 만스
☐ 전기	☐ 다큐	☐ 전쟁
☐ 스릴러	☐ 호러	☐ 판타지

타겟

1. 영화의 타겟은 누구입니까?

☐ no select	☐ Children	☐ Adult	☐ Family
------------------------------------	-----------------------------------	--------------------------------	---------------------------------

인물

1. 인물의 연령대는 어느 정도입니까?

☐ no select	☐ 영유아	☐ 청소년	☐ 청년	☐ 중장년
☐ 노인				

2. 인물의 성별은 무엇입니까?

☐ no select	☐ 남	☐ 여	☐ 양성
------------------------------------	----------------------------	----------------------------	-----------------------------

3. 인물의 신체능력은 어느 정도입니까?

☐ no select	☐ 장애	☐ 병약	☐ 보통	☐ 건강
☐ 무력				

도면3

가중치 급간	절대 가중 값 (A)	상대적 가중치 (R)	문항 분배 (Account)
최상 (EH)	30	42%	1
상(H)	18	25%	1
중(M)	15	21%	1
하 (L)	6	8%	11
최하 (EL)	3	4%	15

$$* (R) R \text{ relative Rate} = \text{Isolated A} / \sum A \times 100 (\%)$$

도면4

문항	절대 가중값
1. 영화는 어떤 장르입니까?	18
2. 영화의 타겟은 누구입니까?	3
3. 인물의 연령대는 어느 정도입니까?	3
4. 인물의 성별은 무엇입니까?	3
5. 인물의 신체능력은 어느 정도입니까?	6
6. 인물의 종족은 무엇입니까?	3
7. 인물은 어떤 유형입니까?	3
8. 인물은 어떤 성향입니까?	3
9. 인물은 상황을 어떻게 인지합니까?	3
10. 인물은 무엇에 따라 판단을 결정합니까?	3
11. 인물은 어떻게 행동을 실행합니까?	3
12. 인물의 관심사는 어떤 상황에 대한 것입니까?	6
13. 인물들이 취하는 행동의 주 관심사는 무엇입니까?	6
14. 인물들은 주어진 문제에 대해 어떻게 대응합니까?	6
15. 인물들의 내적인 문제는 무엇 때문에 발발합니까?	3
16. 인물의 계급은 무엇입니까?	6
17. 인물의 경제적 수준은 어떻습니까?	6
18. 인물의 교육수준은 어떻습니까?	6
19. 인물의 정치적 성향은 어떻습니까?	6
20. 인물의 인간관계는 어떻습니까?	3
21. 인물의 인종은 무엇입니까?	6
22. 인물의 직업은 무엇입니까?	6
23. 인물의 아버지는 어떻습니까?	3
24. 인물의 어머니는 어떻습니까?	3
25. 인물의 어린 시절은 어떻습니까?	3
26. 인물의 혼인관계는 어떻습니까?	6
27. 인물의 자녀유무는 어떻습니까?	3
28. 인물의 성적 취향은 어떻습니까?	3
29. 영화는 다음 중 무엇에 관한 이야기입니까?	30

도면5

