

이 발명을 지원한 국가연구개발사업

과제고유번호 1415128733

부처명 미래창조과학부

연구관리전문기관 정보통신산업진흥원

연구사업명 대학IT연구센터 육성지원사업

연구과제명 소셜미디어 서비스를 위한 클라우드 플랫폼 및 응용서비스 기술 개발

기 여 율 1/1

주관기관 건국대학교 산학협력단

연구기간 2010.06.01 ~ 2013.12.31

명세서

청구범위

청구항 1

SNS(social networking service) 기반의 사이트 및 상기 사이트에 게시된 문서를 수집한 후 분야 별로 분류하여 데이터베이스를 구성하는 단계; 및

시나리오 생성을 위한 톨을 제공하고 상기 톨을 통해 조사 대상 분야가 입력되면 상기 데이터베이스에서 상기 조사 대상 분야에 대응되는 상기 사이트 및 상기 문서 중 적어도 하나를 검색하여 제공하는 단계

를 포함하는 소셜 시나리오 생성 방법.

청구항 2

제1항에 있어서,

상기 데이터베이스를 구성하는 단계는,

상기 사이트와 상기 문서의 주제를 이용하여 상기 사이트와 상기 문서를 분류하는 것

을 특징으로 하는 소셜 시나리오 생성 방법.

청구항 3

제1항에 있어서,

상기 데이터베이스를 구성하는 단계는,

상기 분야 별로 분류된 상기 사이트의 주소 및 상기 문서의 주소를 저장하는 것

을 특징으로 하는 소셜 시나리오 생성 방법.

청구항 4

제3항에 있어서,

상기 조사 대상 분야에 대응되는 상기 사이트 및 상기 문서 중 적어도 하나를 검색하여 제공하는 단계는,

상기 사이트의 주소 및 상기 문서의 주소를 통해 상기 조사 대상 분야에 대응되는 상기 사이트 및 상기 문서 중 적어도 하나를 연결시켜 주는 것

을 특징으로 하는 소셜 시나리오 생성 방법.

청구항 5

제1항에 있어서,

상기 톨을 통해 생성된 시나리오를 공개하고 상기 공개된 시나리오에 대해 작가와 다른 사용자 간에 의견을 공유하기 위한 커뮤니케이션 채널을 제공하는 단계

를 더 포함하는 소셜 시나리오 생성 방법.

청구항 6

제5항에 있어서,

상기 커뮤니케이션 채널을 통해 상기 다른 사용자로부터 입력된 의견을 저장하되, 상기 의견에 포함된 키워드를 빈도 순으로 저장하고 상기 의견을 색인하는 단계; 및

상기 빈도가 일정 레벨 이상 높은 키워드를 포함한 의견을 선별하여 상기 작가에게 제공하는 단계

를 더 포함하는 소셜 시나리오 생성 방법.

청구항 7

시나리오 생성을 위한 툴을 제공하고 상기 툴을 통해 작가로부터 입력된 단계별 시놉시스(synopsis)를 공개하는 단계; 및

상기 공개된 단계별 시놉시스에 대해 상기 작가와 다른 사용자 간에 의견을 공유하기 위한 커뮤니케이션 채널을 제공하는 단계

를 포함하는 소셜 시나리오 생성 방법.

청구항 8

컴퓨터 시스템이 시나리오를 생성하도록 제어하는 명령(instruction)을 포함하는 컴퓨터 판독가능 매체로서,

상기 명령은,

SNS 기반의 사이트 및 상기 사이트에 게시된 문서를 수집한 후 분야 별로 분류하여 데이터베이스를 구성하는 단계; 및

시나리오 생성을 위한 툴을 제공하고 상기 툴을 통해 조사 대상 분야가 입력되면 상기 데이터베이스에서 상기 조사 대상 분야에 대응되는 상기 사이트 및 상기 문서 중 적어도 하나를 검색하여 제공하는 단계

를 포함하는 방법에 의하여 상기 컴퓨터 시스템을 제어하는, 컴퓨터 판독가능 저장 매체.

청구항 9

SNS 기반의 사이트 및 상기 사이트에 게시된 문서를 수집한 후 분야 별로 분류하여 데이터베이스를 구성하는 구성부; 및

시나리오 생성을 위한 툴을 제공하고 상기 툴을 통해 조사 대상 분야가 입력되면 상기 데이터베이스에서 상기 조사 대상 분야에 대응되는 상기 사이트 및 상기 문서 중 적어도 하나를 검색하여 제공하는 연결부

를 포함하는 소셜 시나리오 생성 시스템.

청구항 10

제9항에 있어서,

상기 구성부는,

상기 사이트와 상기 문서의 주제를 이용하여 상기 사이트와 상기 문서를 분류하는 것

을 특징으로 하는 소셜 시나리오 생성 시스템.

청구항 11

제9항에 있어서,

상기 구성부는,

상기 분야 별로 분류된 상기 사이트의 주소 및 상기 문서의 주소를 저장하는 것

을 특징으로 하는 소셜 시나리오 생성 시스템.

청구항 12

제11항에 있어서,

상기 연결부는,

상기 사이트의 주소 및 상기 문서의 주소를 통해 상기 조사 대상 분야에 대응되는 상기 사이트 및 상기 문서 중 적어도 하나를 연결시켜 주는 것

을 특징으로 하는 소셜 시나리오 생성 시스템.

청구항 13

제9항에 있어서,

상기 틀을 통해 생성된 시나리오를 공개하고 상기 공개된 시나리오에 대해 작가와 다른 사용자 간에 의견을 공유하기 위한 커뮤니케이션 채널을 제공하는 인터페이스부

를 더 포함하는 소셜 시나리오 생성 시스템.

청구항 14

제13항에 있어서,

상기 구성부는,

상기 커뮤니케이션 채널을 통해 상기 다른 사용자로부터 입력된 의견을 저장하되, 상기 의견에 포함된 키워드를 빈도 순으로 저장하고 상기 의견을 색인하고,

상기 인터페이스부는,

상기 빈도가 일정 레벨 이상 높은 키워드를 포함한 의견을 선별하여 상기 작가에게 제공하는 것

을 특징으로 하는 소셜 시나리오 생성 시스템.

발명의 설명

기술 분야

[0001] 본 발명의 실시예들은 디지털 스토리텔링(storytelling)을 위해 시나리오를 생성하는 기술에 관한 것이다.

배경 기술

[0002] 본 발명의 배경이 되는 기술은 다음의 논문에 개시되어 있다.

[0003] (1) 관련문헌 1: General Books LLC, "Screenwriting Software: Zhura, Sophocles, Movie Magic Screenwriter, Fivesprockets, Celtx, Screenwriting Software, Scripted, Movie Outline", General Books LLC, 2010

[0004] (2) 관련문헌 2: 고일건, 김희선, "디지털 스토리텔링을 위한 스토리 모델과 스토리 생성기", 한국디자인문화학회지, 2008, p.24-31.

[0005] (3) 관련문헌 3: 이인화, "디지털 스토리텔링 창작론", 디지털스토리텔링, 서울: 황금가지, 2003, p.12-15 (2013년 7월 "스토리 헬퍼" 제작 및 발표)

[0006] 기존의 디지털 스토리텔링은 예술의 질이 현격히 떨어져 있다. 이야기를 꾸며낼 새로운 기술들은 계속 출현하고 있는데 비해 참신한 시나리오의 발달이 더디기 때문이다.

[0007] 디지털 스토리텔링이 활발해지면서 정보 전달에 많은 디지털 기술이 사용되고 있으나, 이미 작가가 만들어 놓은 시나리오를 표현하는 기술이 대부분이다. 하지만 정보를 잘 표현(Telling)하기 위해서는 반드시 탄탄한 시나리오 설계가 밑바탕이 되어야 한다.

[0008] 다시 말해, 기존의 시나리오 생성은 작가 개인의 창작이었기 때문에 전문 분야의 이야기를 다룰 때 어려움이 있고, 개인의 주관적인 생각에 치우치기 쉽다.

[0009] 디지털 시나리오 작성 프로그램들의 등장은 시나리오의 형식을 정형화시켰으나 여전히 이 한계점은 해결하지 못하고 있다. 때문에, 디지털 공간에서 시나리오를 작성한다 하더라도 여전히 시나리오 생성은 작가 개인의 생각에만 의지하고 있다.

발명의 내용

해결하려는 과제

[0010] 소셜 네트워크 기술을 이용하여 참여와 공유를 기반으로 디지털 시나리오를 생성하는 방법 및 시스템을 제공한다.

과제의 해결 수단

[0011] SNS(social networking service) 기반의 사이트 및 상기 사이트에 게시된 문서를 수집한 후 분야 별로 분류하여 데이터베이스를 구성하는 단계; 및 시나리오 생성을 위한 톨을 제공하고 상기 톨을 통해 조사 대상 분야가 입력되면 상기 데이터베이스에서 상기 조사 대상 분야에 대응되는 상기 사이트 및 상기 문서 중 적어도 하나를 검색하여 제공하는 단계를 포함하는 소셜 시나리오 생성 방법이 제공된다.

[0012] 일 측면에 따르면, 상기 데이터베이스를 구성하는 단계는, 상기 사이트와 상기 문서의 주제를 이용하여 상기 사이트와 상기 문서를 분류할 수 있다.

[0013] 다른 측면에 따르면, 상기 데이터베이스를 구성하는 단계는, 상기 분야 별로 분류된 상기 사이트의 주소 및 상기 문서의 주소를 저장할 수 있다.

[0014] 또 다른 측면에 따르면, 상기 조사 대상 분야에 대응되는 상기 사이트 및 상기 문서 중 적어도 하나를 검색하여 제공하는 단계는, 상기 사이트의 주소 및 상기 문서의 주소를 통해 상기 조사 대상 분야에 대응되는 상기 사이트 및 상기 문서 중 적어도 하나를 연결시켜 줄 수 있다.

[0015] 또 다른 측면에 따르면, 소셜 시나리오 생성 방법은, 상기 톨을 통해 생성된 시나리오를 공개하고 상기 공개된 시나리오에 대해 작가와 다른 사용자 간에 의견을 공유하기 위한 커뮤니케이션 채널을 제공하는 단계를 더 포함할 수 있다.

[0016] 또 다른 측면에 따르면, 소셜 시나리오 생성 방법은, 상기 커뮤니케이션 채널을 통해 상기 다른 사용자로부터 입력된 의견을 저장하되, 상기 의견에 포함된 키워드를 빈도 순으로 저장하고 상기 의견을 색인하는 단계; 및 상기 빈도가 일정 레벨 이상 높은 키워드를 포함한 의견을 선별하여 상기 작가에게 제공하는 단계를 더 포함할 수 있다.

[0017] 시나리오 생성을 위한 톨을 제공하고 상기 톨을 통해 작가로부터 입력된 단계별 시놉시스(synopsis)를 공개하는 단계; 및 상기 공개된 단계별 시놉시스에 대해 상기 작가와 다른 사용자 간에 의견을 공유하기 위한 커뮤니케이션 채널을 제공하는 단계를 포함하는 소셜 시나리오 생성 방법이 제공된다.

[0018] 컴퓨터 시스템이 시나리오를 생성하도록 제어하는 명령(instruction)을 포함하는 컴퓨터 판독가능 매체로서, 상기 명령은, SNS 기반의 사이트 및 상기 사이트에 게시된 문서를 수집한 후 분야 별로 분류하여 데이터베이스를 구성하는 단계; 및 시나리오 생성을 위한 톨을 제공하고 상기 톨을 통해 조사 대상 분야가 입력되면 상기 데이터베이스에서 상기 조사 대상 분야에 대응되는 상기 사이트 및 상기 문서 중 적어도 하나를 검색하여 제공하는 단계를 포함하는 방법에 의하여 상기 컴퓨터 시스템을 제어하는, 컴퓨터 판독가능 저장 매체가 제공된다.

[0019] SNS 기반의 사이트 및 상기 사이트에 게시된 문서를 수집한 후 분야 별로 분류하여 데이터베이스를 구성하는 구성부; 및 시나리오 생성을 위한 톨을 제공하고 상기 톨을 통해 조사 대상 분야가 입력되면 상기 데이터베이스에서 상기 조사 대상 분야에 대응되는 상기 사이트 및 상기 문서 중 적어도 하나를 검색하여 제공하는 연결부를 포함하는 소셜 시나리오 생성 시스템이 제공된다.

발명의 효과

[0020] 본 발명의 실시예에 따르면, 소셜 네트워크 기술을 이용하여 많은 사람들의 참여를 극대화 시킨 소셜 시나리오를 통하여 더욱 참신하고 체계적인 디지털 시나리오를 생성할 수 있다. 따라서, 소셜 네트워크 기술을 통해 축적된 다양한 사람들의 관심 정보를 서로의 의사소통을 통해 재구성하여 새로운 시나리오를 생성할 수 있다.

도면의 간단한 설명

[0021] 도 1은 본 발명에 따른 소셜 시나리오 생성 공간을 설명하기 위한 도면이다.

도 2는 본 발명의 일 실시예에 있어서, 소셜 시나리오 생성 시스템과 SNS 서버, 그리고 작가와 참여자 간의 관계를 개괄적으로 나타낸 도면이다.

도 3은 본 발명의 일 실시예에 있어서, 소셜 시나리오 생성 과정의 한 예를 설명하기 위한 도면이다.

도 4는 본 발명의 일 실시예에 있어서, 소셜 시나리오 생성 시스템의 내부 구성을 도시한 블록도이다.

발명을 실시하기 위한 구체적인 내용

[0022]

이하, 본 발명의 실시예를 첨부된 도면을 참조하여 상세하게 설명한다.

[0023]

일반적으로 작가 개인이 생성하는 시나리오로는 디지털 스토리텔링 시대의 넘쳐나는 표현 기술에 대응할만한 완성도 높은 정보를 가공해낼 수 없다. 이러한 문제는 현재 새로운 의사소통 서비스로 떠오르고 있는 소셜 네트워크 기술을 이용하여 해결할 수 있다.

[0024]

SNS(Social Network Service)란, 커뮤니티형 웹사이트로 사람들과 정보를 공유하고 친구 관계를 넓히는 목적으로 개설된 온라인 인맥구축 서비스이다. SNS는 언제 어디서나 정보를 주고받을 수 있기 때문에 개인의 메시지를 전달하는 도구에서 기업의 상품을 팔고, 게임을 하고, 마케팅이 이루어지는 플랫폼으로까지 자리 잡고 있다.

[0025]

따라서, SNS를 이용해 많은 사람들의 참여와 공유를 기반으로 디지털 시나리오를 생성해 낼 수 있다.

[0026]

도 1은 본 발명에 따른 소셜 시나리오 생성 공간을 설명하기 위한 도면이다.

[0027]

본 발명에서 제안하는 시나리오 생성 프로그램은 작가와 참여자들이 사용한다. 작가는 이야기를 쓰는 공간으로 사용하고 참여자들은 아이디어를 제공하는 공간으로 사용할 것이다. 같은 프로그램을 사용하더라도 단지 볼 수만 있는지, 수정하고 글을 직접 쓸 수 있는지의 여부에 따라 참여자와 작가가 구분될 수 있다. 작가는 도 1의 오른쪽의 연결된 관련 커뮤니티와 관련 이야기 소스를 참고하여 글을 쓰고, 참여자와의 실시간 대화창을 통해서 궁금증을 해소할 수 있다. 한편, 참여자는 이야기 소스를 올리는 역할을 하며 본인이 아닌 다른 작가들이 쓴 시놉시스(synopsis)와 단계별 목표를 보면서 조언을 해줄 수 있다.

[0028]

본 발명에서 제안하는 시나리오 생성 프로그램은 다른 사람들에게 간단한 시놉시스만을 공개하기 때문에 직접적인 조언은 시나리오의 전체적인 틀에 대한 이야기가 될 것이고, 세부적인 어려움이나 정보들은 관련 분야 별로 연결된 커뮤니티와 사람들의 이야기를 통해서 작가가 해결할 수 있다.

[0029]

또한, 본 발명에서 제안하는 시나리오 생성 프로그램은 기존의 시나리오 작성 프로그램처럼 시스템의 정해진 틀과 순서대로 DB(database) 리스트로 선택하는 방식으로 시나리오를 작성하여 시나리오의 포맷을 정형화시킬 수 있다.

[0030]

본 발명에서는 기존의 아날로그 공간에서 이루어지는 시나리오 생성의 한계를 극복하기 위해 SNS 기술을 이용하여 대중의 참여를 극대화시킬 수 있고 작가가 많은 사람들의 의견과 관련 정보 중에서 가장 최신의 정보들을 수용할 수 있는 SNS를 이용한 소셜 시나리오 생성 방법을 제안한다.

[0031]

본 발명에 따른 소셜 시나리오 생성 방법은 시나리오의 표현 기술에만 쓰이던 디지털 기술을 시나리오 생성 단계에서 도입하여 정보의 질까지 향상시킬 수 있다는 점에서 큰 의미가 있다.

[0032]

도 2는 본 발명의 일 실시예에 있어서, 소셜 시나리오 생성 시스템과 SNS 서버, 그리고 작가와 참여자 간의 관계를 개괄적으로 나타낸 도면이다. 도 2는 작가(201), 참여자(202), 소셜 시나리오 생성 시스템(100), 및 SNS 서버(101)를 나타내고 있다.

[0033]

작가(201)와 참여자(202)는 실질적으로 작가(201)와 참여자(202)가 각각 이용하는 단말을 의미할 수 있다. 도 2에서 화살표는 작가(201)와 참여자(202)가 이용하는 단말기와 소셜 시나리오 생성 시스템(100) 간, 그리고 소셜 시나리오 생성 시스템(100)과 SNS 서버(101) 간에 유무선 네트워크를 이용하여 데이터가 송수신될 수 있음을 의미한다.

[0034]

소셜 시나리오 생성 시스템(100)은 정형화 된 포맷으로 시나리오를 작성할 수 있는 디지털 시나리오 작성 환경을 제공하는 플랫폼 역할을 한다. 이때, 소셜 시나리오 생성 시스템(100)은 웹/모바일 사이트 또는 전용 어플리케이션을 통해 작가(201)에게 시나리오를 쓰는 공간을 제공하고 시나리오와 관련된 정보로서 SNS 서버(101) 또는 SNS 서버(101)에 업로드 된 문서들을 연결시켜 주는 역할을 할 수 있다. 또한, 소셜 시나리오 생성 시스템(100)은 웹/모바일 사이트 또는 전용 어플리케이션을 통해 작가(201)가 작성한 시나리오에 대해 참여자(202)에게 관련 아이디어나 의견을 제안하는 공간을 제공할 수 있다.

- [0035] SNS 서버(101)는 네트워크 상에서 공통된 주제를 가진 사람들이 정보를 교환 내지 공유하는 사이트(예컨대, 카페 등), 사람들이 자신의 관심사에 따라 자유롭게 글을 올리고 이를 특정 관계에 있는 다른 사람들과 공유하는 사이트(예컨대, 블로그 등) 등 각종 SNS 사이트를 의미할 수 있다.
- [0036] 작가(201)와 참여자(202)가 이용하는 단말기는 PC, 노트북 컴퓨터(laptop computer), 스마트폰(smart phone), 태블릿(tablet), 디지털 방송용 단말기, PMP(Portable Multimedia Player), 내비게이션(navigation) 등 소셜 시나리오 생성 시스템(100)과 관련된 웹/모바일 사이트의 접속 또는 서비스 전용 어플리케이션의 설치 및 실행이 가능한 모든 단말 장치를 의미할 수 있다. 이때, 작가(201)와 참여자(202)가 이용하는 단말기는 웹/모바일 사이트 또는 전용 어플리케이션의 제어 하에 서비스 화면 구성, 데이터 입력, 데이터 송수신, 데이터 저장 등 서비스 전반의 동작을 수행할 수 있다.
- [0037] 소셜 시나리오는 소셜 네트워킹 기술을 통해 작가가 필요한 정보와 연결하여 실시간으로 정보를 공유할 수 있다는 것이 핵심이다.
- [0038] 도 3은 소셜 시나리오 생성 과정의 한 예로서, 백혈병에 걸린 소녀와 의사의 뜻뜻한 사랑 이야기를 생성하는 과정을 도시한 것이다.
- [0039] 작가가 스토리 라인을 짜면 각 단계별로 필요한 정보의 관련 커뮤니티와 문서들을 연결하고 있기 때문에, 정해진 흐름에 따라 글을 쓰면서 문제가 생기면 즉시 원하는 정보를 바로 찾아서 해결할 수 있다. 또는, 참여자들과의 의사소통을 통해서 더욱 참신한 아이디어를 시나리오에 담을 수 있다. 소셜 시나리오는 대중의 참여를 극대화하여 객관적이면서도 많은 사람들이 공감할 수 있는 시나리오이다.
- [0040] 1. 정보(문서) 수집
- [0041] 소셜 시나리오 생성 시스템은 시나리오에 생성에 필요한 정보들을 수집하여 데이터베이스를 구축할 수 있다. 데이터베이스는 공통된 사람들의 친목 공간인 커뮤니티나 각종 SNS에 업로드 된 문서들로 구성된다. 그러나, 문서를 모두 DB에 저장하는 일은 매우 복잡하고 비효율적이기 때문에, 본 발명에서는 이야기 자체가 아닌 문서가 있는 주소를 DB에 저장하도록 한다.
- [0042] 특히, 소셜 시나리오 생성 시스템은 분야에 따라 카테고리 분류하고 분야 별로 세부 항목을 분류할 수 있다. 예를 들어, 상위 카테고리를 병원, 학교, 카페, 법원 등으로 분류하고 병원의 경우 의사, 수술, 환자, 질병 등으로 하위 카테고리를 분류할 수 있다. 작가가 병원이야기를 쓴다고 할 경우, 소셜 시나리오 생성 시스템은 다음카페나 싸이월드 클럽 등 커뮤니티 목록에서 의사, 수술, 환자, 질병 등의 병원과 관련된 키워드를 가지는 커뮤니티의 주소를 분야별 DB 내에서 병원으로 분류된 데이터로 저장할 수 있다. 이를 통해 작가는 병원 관련 커뮤니티와 주제에 병원 키워드가 들어간 게시물에 연결되어 최신의 정보를 받을 수 있다.
- [0043] 2. 목표 설정과 필요 정보의 연결
- [0044] 작가는 기승전결에 맞게 간단한 시놉시스와 함께 스토리라인을 짜서 공개한다. 단계별 공개 시놉시스는 각 단계에서 다음 단계로 넘어가기 위한 목표로서 작성하는 것이다. 다음으로 그 목표를 이루기 위해 조사해야 할 분야나 필요한 정보 등을 관련 분야에 입력하면 작가가 생성하고 싶은 스토리라인이 완성된다.
- [0045] 소셜 시나리오 생성 시스템은 단계별 관련 분야의 정보를 담고 있는 문서를 소셜 네트워킹 기술을 이용하여 연결한다. 소셜 시나리오 생성 시스템은 작가가 입력한 관련 분야별로 연관성 있는 DB를 찾아주고 그 데이터가 실제 있는 장소까지 연결해주는 역할을 한다. 이러한 기술은 페이스북이나 싸이월드에서 학교나 취미 등 공통점이 있는 사람들끼리 연결시켜주는 기능으로 흔히 사용되고 있다. 도 3에서의 점선이 시스템에서 서로 연결되어 있음을 나타낸다. 그리고, 소셜 시나리오 생성 시스템은 관련 분야와 연결되는 데이터베이스를 실제로 다 가지고 있는 것이 아니라 포인터를 통해 주소로 연결이 되어있다는 것을 알 수 있다. 연결과 연결로 이어지는 연결이 SNS 기술의 모토이기 때문이다. 그러므로 작가는 추적되고 있는 가장 최신의 관련 정보를 받아보면서 이야기를 생성해 나갈 수 있다.
- [0046] 대부분의 작가들은 글의 대사나 단어 선택에 있어서는 전문가일지 몰라도 작가가 쓰려고 하는 이야기의 실체, 즉 메디컬드라마 시나리오를 쓴다고 가정할 때 질병의 증상, 의사들의 일상 등에 있어서는 전문가가 아니다. 따라서 작가와 참여자들이 생각을 교류하며 이야기를 생성할 필요가 있다. 작가는 참여자들과의 의사소통과 기존의 이야기의 재구성성을 통해 소셜 시나리오를 작성할 수 있다.
- [0047] 3. 작가와 참여자의 효율적인 의견 공유

- [0048] 소셜 시나리오 생성 시스템은 시나리오 생성 툴을 이용하여 작가에 의해 생성된 시나리오를 참여자들에게 공개할 수 있다.
- [0049] 참여자는 일반 사용자는 물론 작가의 시나리오에서 등장하는 관련 분야에서의 전문가일 수 있으며, 이들은 작가의 공개 시놉시스에 대하여 자신의 아이디어나 의견을 코멘트할 수 있다.
- [0050] 이에, 소셜 시나리오 생성 시스템은 참여자들의 의견을 DB로 구축하여 작가에게 제공할 수 있다. 이때, 소셜 시나리오 생성 시스템은 작가가 참여자들의 의견을 효율적으로 수용할 수 있도록 데이터를 분류하여 DB에 저장한다. 단어의 문맥적인 성질을 근거로 동의어와 관계어 군을 자동으로 만드는 기법인 클러스터링 기법을 이용하면 일관성 있는 분류 결과를 얻을 수 있지만, 소셜 시나리오는 이미 기승전결로 시놉시스가 나뉘어 있어 의견 공유의 주제의 폭이 좁기 때문에 참여자의 의견의 분류가 아예 일어나지 않을 위험도가 크다. 따라서, 참여자가 자신의 의견을 코멘트로 작성할 때 코멘트의 키워드를 하나씩 입력하도록 하여 공통 키워드에 따라 분류되도록 설계한다. 다양한 아이디어를 수용하기 위한 의견 공유이기 때문에 공통된 키워드를 가지면 서로 유사한 의견이라 볼 수 있기 때문이다.
- [0051] 소셜 시나리오 생성 시스템은 참여자들로부터 입력된 의견 전체를 키워드 별로 또 다시 DB에 저장하는 것이 아니라, 참여자들이 입력한 키워드들만 따로 빈도 순으로 저장하고 코멘트를 DB에서 색인하는 방법을 사용하여 물리적 공간을 더욱 효율적으로 사용할 수 있다. 또한, 소셜 시나리오 생성 시스템은 빈도 순이 높은 키워드를 가진 코멘트들을 직업과 연령대 등으로 분류하여 작가가 참여자들의 의견과 공통 특성까지 쉽게 볼 수 있도록 한다. 단순히 코멘트를 댓글 형식으로만 제공하는 것이 아니라 참여자의 공통점과 의견의 관계까지 파악할 수 있도록 다양하게 분류해서 제공한다면 작가와 참여자간의 의견 공유가 더욱 효율적으로 이루어질 것이다.
- [0052] 4. 단계별로 소셜 시나리오 완성
- [0053] 소셜 시나리오 생성 시스템은 작가가 필요한 정보를 직접 찾는 것이 아니라 시나리오 작성 중 각 단계별로 필요한 정보를 수많은 연결을 통해 한 창에서 볼 수 있도록 지원한다. 작가는 단계별로 필요한 정보의 실시간 업데이트 사항을 계속 살펴볼 수 있고, 참여자와의 실시간 정보 공유를 통해서 자신의 이야기 목표를 한 단계씩 달성해 나갈 수 있다.
- [0054] 단계별로 필요한 정보들을 수집하고 작가가 이야기를 집필하는 동안 실시간으로 참여자들의 의견을 들어보면서 다시 한 번 생각하고 글을 쓰도록 하여, 작가가 글을 쓰다가 드는 의문점을 전문가에게 바로 물어볼 수도 있고 참여자가 작가의 생각에 대해 조언을 해줄 수도 있다. 작가는 상기한 과정을 통해서 기승전결 순서로 시나리오 내용을 채워 나간다. 이렇게 각 분야의 전문가들이 참여자로서 이야기 생성에 관여하고 많은 정보의 데이터를 쉽게 접할 수 있다면 좋은 시나리오를 빠른 시간 내에 만들어낼 수 있을 것이다. 그리고 이와 같은 과정을 거쳐서 생성된 시나리오는 많은 사람들의 협업으로 생성된 시나리오로 소셜 시나리오 개념으로 정의될 수 있다.
- [0055] 본 발명에 따른 소셜 시나리오 생성 방법은 도 1 내지 도 3을 통해 설명한 소셜 시나리오 생성 시스템의 상세 내용을 바탕으로 적어도 둘의 동작들을 포함할 수 있다.
- [0056] 본 발명의 실시예에 따른 방법들은 다양한 컴퓨터 시스템을 통하여 수행될 수 있는 프로그램 명령(instruction) 형태로 구현되어 컴퓨터 판독 가능 매체에 기록될 수 있다.
- [0057] 본 실시예에 따른 프로그램은 PC 기반의 프로그램 또는 모바일 단말 전용의 어플리케이션으로 구성될 수 있다. 본 실시예에서의 시나리오 생성을 위한 앱은 독립적으로 동작하는 프로그램 형태로 구현되거나, 혹은 특정 어플리케이션의 인-앱(in-app) 형태로 구성되어 상기 특정 어플리케이션 상에서 동작이 가능하도록 구현될 수 있다.
- [0058] 도 4는 본 발명의 일 실시예에 있어서, 소셜 시나리오 생성 시스템의 내부 구성을 도시한 블록도이다.
- [0059] 도 4에 도시한 바와 같이, 일 실시예에 따른 소셜 시나리오 생성 시스템은 구성부(410)와 인터페이스부(420) 및 연결부(430)로 이루어진 프로세서(400), 메모리(401), 데이터베이스(402), 네트워크 인터페이스(403)를 포함하여 구성될 수 있다.
- [0060] 메모리(401)는 소셜 네트워킹 서비스를 이용하여 시나리오를 생성하도록 제어하는 명령어를 포함하는 프로그램이 저장될 수 있다. 도 1 내지 도 3을 통해 설명한 소셜 시나리오 생성 방법의 과정들은 메모리(401)에 저장된 프로그램에 의해 실행될 수 있다. 예를 들어, 메모리(401)는 하드디스크, SSD, SD 카드 및 기타 저장매체일 수 있다.
- [0061] 데이터베이스(402)는 소셜 시나리오를 생성하는데 필요한 모든 정보들을 저장할 수 있는 저장소 역할을 수

있다. 이때, 데이터베이스(402)에는 분야별로 분류된 커뮤니티나 문서 등의 주소가 저장 및 유지될 수 있다. 또한, 데이터베이스(402)에는 작가들에 의해 작성된 시나리오(시놉시스, 스토리라인 등), 시나리오 별로 참여자에 의해 입력된 코멘트 등이 저장 및 유지될 수 있다.

[0062] 네트워크 인터페이스(403)는 작가가 이용하는 단말과 참여자가 이용하는 단말과의 통신을 위해 소셜 시나리오 생성 시스템을 유무선 네트워크에 결합할 수 있다.

[0063] 프로세서(400)는 메모리(401)에 저장된 프로그램의 명령어에 따라 처리하는 장치로서, CPU 등의 마이크로프로세서가 포함될 수 있다. 프로세서(400)의 내부 구성은 다음과 같다.

[0064] 구성부(410)는 소셜 시나리오를 생성하는데 필요한 정보들을 구성하는 역할을 할 수 있다. 먼저, 구성부(410)는 카페, 블로그 등 각종 SNS 사이트 및 SNS 사이트에 업로드된 문서들을 수집한 후 수집된 SNS 사이트 및 문서의 주소를 데이터베이스(402)에 저장할 수 있다. 이때, 구성부(410)는 수집된 SNS 사이트 및 문서를 카테고리(분야, 분야 별 세부 항목 등) 별로 분류하여 저장할 수 있다. 일 예로, 구성부(410)는 각 분야나 세부 항목 별로 관련 키워드를 특정한 후 특정 키워드에 대응되는 SNS 사이트 및 문서를 수집하여 이를 해당 분야나 세부 항목의 데이터로 저장할 수 있다. 예컨대, 병원 분야의 경우 의사, 수술, 환자, 질병 등의 키워드를 통해 병원과 관련된 사이트나 문서들을 수집할 수 있다. 그리고, 구성부(410)는 작가의 시나리오에 대해 참여자로부터 입력된 코멘트를 데이터베이스(402)에 저장할 수 있다. 이때, 구성부(410)는 코멘트에 포함된 키워드들을 각각 따로 저장하고 코멘트 전체를 데이터베이스(402)에서 색인할 수 있다.

[0065] 인터페이스부(420)는 작가를 대상으로 시나리오 작성을 위한 정형화 된 포맷의 시나리오 작성 툴을 제공하고, 작가에 의해 작성된 시나리오에 대해 작가와 참여자 간에 의견 공유가 가능한 커뮤니케이션 채널(예컨대, 실시간 대화창 등)을 제공할 수 있다. 이때, 인터페이스부(420)는 시나리오 작성 툴을 통해 작가로부터 단계별(예컨대, 기승전결) 시놉시스와 스토리라인을 입력 받아 이를 공개할 수 있다. 또한, 인터페이스부(420)는 시나리오의 각 단계에서 커뮤니케이션 채널을 통해 참여자들에 의해 입력된 코멘트를 작가에게 제공할 수 있다. 일 예로, 인터페이스부(420)는 빈도순이 높은 키워드를 가진 코멘트들을 선별한 후 선별된 코멘트들을 소정 기준(예컨대, 참여자의 직업, 연령대 등)으로 분류하여 보여줄 수 있다.

[0066] 연결부(430)는 시나리오의 각 단계에서 관련 분야의 정보를 담고 있는 SNS 사이트 및 문서를 연결할 수 있다. 일 예로, 연결부(430)는 작가가 조사해야 할 분야나 필요한 정보 등에 대하여 시나리오 작성 툴을 통해 관련 분야를 입력 또는 선택하면 데이터베이스(402)에 저장된 분야별 SNS 사이트나 문서 중에서 해당 관련 분야의 SNS 사이트나 문서를 연결해줄 수 있다. 이때, 연결부(430)는 관련 분야의 SNS 사이트나 문서에 대하여 주소 목록을 제공해주거나 해당 주소를 통해 직접 접속한 SNS 사이트나 문서의 화면을 제공해줄 수 있다. 그리고, 연결부(430)는 관련 분야에 세부 항목이 존재할 경우 세부 항목 별로 SNS 사이트나 문서를 연결해줄 수 있다. 이에, 작가는 단계별로 필요한 정보를 인터페이스부(420)를 통해 제공되는 참여자들의 코멘트와 연결부(430)를 통해 연결된 SNS 사이트나 문서에서 찾아 시나리오를 한 단계씩 완성할 수 있다.

[0067] 상기한 구성에 따르면, 소셜 시나리오 생성 시스템은 소셜 네트워크 기술을 이용하여 작가가 필요한 정보로 네트워크에 상에 축적된 정보들을 연결해주고 관련 분야의 여러 참여자들과 실시간으로 의사 소통이 가능한 시나리오 제작 환경을 제공할 수 있다.

[0068] 상기한 소셜 시나리오 생성 시스템은 도 1 내지 도 3를 통해 설명한 상세 내용을 바탕으로 구성 요소 일부가 생략되거나 추가의 구성요소들이 더 포함될 수 있다. 또한, 둘 이상의 구성요소가 조합될 수 있고 구성요소 간의 동작 순서나 연계 방식이 변경될 수 있다.

[0069] 이와 같이, 본 발명의 실시예에 따르면, 소셜 네트워크 기술을 이용하여 많은 사람들의 참여를 극대화 시킨 소셜 시나리오를 통하여 더욱 참신하고 체계적인 디지털 시나리오를 생성할 수 있다. 따라서, 소셜 네트워크 기술을 통해 축적된 다양한 사람들의 관심 정보를 서로의 의사소통을 통해 재구성하여 새로운 시나리오를 생성할 수 있다.

[0070] 이상에서 설명된 장치는 하드웨어 구성요소, 소프트웨어 구성요소, 및/또는 하드웨어 구성요소 및 소프트웨어 구성요소의 조합으로 구현될 수 있다. 예를 들어, 실시예들에서 설명된 장치 및 구성요소는, 예를 들어, 프로세서, 컨트롤러, ALU(arithmetic logic unit), 디지털 신호 프로세서(digital signal processor), 마이크로컴퓨터, FPGA(field programmable gate array), PLU(programmable logic unit), 마이크로프로세서, 또는 명령(instruction)을 실행하고 응답할 수 있는 다른 어떠한 장치와 같이, 하나 이상의 범용 컴퓨터 또는 특수 목적 컴퓨터를 이용하여 구현될 수 있다. 처리 장치는 운영 체제(OS) 및 상기 운영 체제 상에서 수행되는 하나 이상

의 소프트웨어 애플리케이션을 수행할 수 있다. 또한, 처리 장치는 소프트웨어의 실행에 응답하여, 데이터를 접근, 저장, 조작, 처리 및 생성할 수도 있다. 이해의 편의를 위하여, 처리 장치는 하나가 사용되는 것으로 설명된 경우도 있지만, 해당 기술분야에서 통상의 지식을 가진 자는, 처리 장치가 복수 개의 처리 요소(processing element) 및/또는 복수 유형의 처리 요소를 포함할 수 있음을 알 수 있다. 예를 들어, 처리 장치는 복수 개의 프로세서 또는 하나의 프로세서 및 하나의 컨트롤러를 포함할 수 있다. 또한, 병렬 프로세서(parallel processor)와 같은, 다른 처리 구성(processing configuration)도 가능하다.

[0071]

소프트웨어는 컴퓨터 프로그램(computer program), 코드(code), 명령(instruction), 또는 이들 중 하나 이상의 조합을 포함할 수 있으며, 원하는 대로 동작하도록 처리 장치를 구성하거나 독립적으로 또는 결합적으로(collectively) 처리 장치를 명령할 수 있다. 소프트웨어 및/또는 데이터는, 처리 장치에 의하여 해석되거나 처리 장치에 명령 또는 데이터를 제공하기 위하여, 어떤 유형의 기계, 구성요소(component), 물리적 장치, 가상 장치(virtual equipment), 컴퓨터 저장 매체 또는 장치, 또는 전송되는 신호 파(signal wave)에 영구적으로, 또는 일시적으로 구체화(embody)될 수 있다. 소프트웨어는 네트워크로 연결된 컴퓨터 시스템 상에 분산되어서, 분산된 방법으로 저장되거나 실행될 수도 있다. 소프트웨어 및 데이터는 하나 이상의 컴퓨터 판독 가능 기록 매체에 저장될 수 있다.

[0072]

실시예에 따른 방법은 다양한 컴퓨터 수단을 통하여 수행될 수 있는 프로그램 명령 형태로 구현되어 컴퓨터 판독 가능 매체에 기록될 수 있다. 상기 컴퓨터 판독 가능 매체는 프로그램 명령, 데이터 파일, 데이터 구조 등을 단독으로 또는 조합하여 포함할 수 있다. 상기 매체에 기록되는 프로그램 명령은 실시예를 위하여 특별히 설계되고 구성된 것들이거나 컴퓨터 소프트웨어 당업자에게 공지되어 사용 가능한 것일 수도 있다. 컴퓨터 판독 가능 기록 매체의 예에는 하드 디스크, 플로피 디스크 및 자기 테이프와 같은 자기 매체(magnetic media), CD-ROM, DVD와 같은 광기록 매체(optical media), 플롭티컬 디스크(floptical disk)와 같은 자기-광 매체(magneto-optical media), 및 롬(ROM), 램(RAM), 플래시 메모리 등과 같은 프로그램 명령을 저장하고 수행하도록 특별히 구성된 하드웨어 장치가 포함된다. 프로그램 명령의 예에는 컴파일러에 의해 만들어지는 것과 같은 기계어 코드뿐만 아니라 인터프리터 등을 사용해서 컴퓨터에 의해서 실행될 수 있는 고급 언어 코드를 포함한다. 상기된 하드웨어 장치는 실시예의 동작을 수행하기 위해 하나 이상의 소프트웨어 모듈로서 작동하도록 구성될 수 있으며, 그 역도 마찬가지이다.

[0073]

이상과 같이 실시예들이 비록 한정된 실시예와 도면에 의해 설명되었으나, 해당 기술분야에서 통상의 지식을 가진 자라면 상기의 기재로부터 다양한 수정 및 변형이 가능하다. 예를 들어, 설명된 기술들이 설명된 방법과 다른 순서로 수행되거나, 및/또는 설명된 시스템, 구조, 장치, 회로 등의 구성요소들이 설명된 방법과 다른 형태로 결합 또는 조합되거나, 다른 구성요소 또는 균등물에 의하여 대치되거나 치환되더라도 적절한 결과가 달성될 수 있다.

[0074]

그러므로, 다른 구현들, 다른 실시예들 및 특허청구범위와 균등한 것들도 후술하는 특허청구범위의 범위에 속한다.

부호의 설명

[0075]

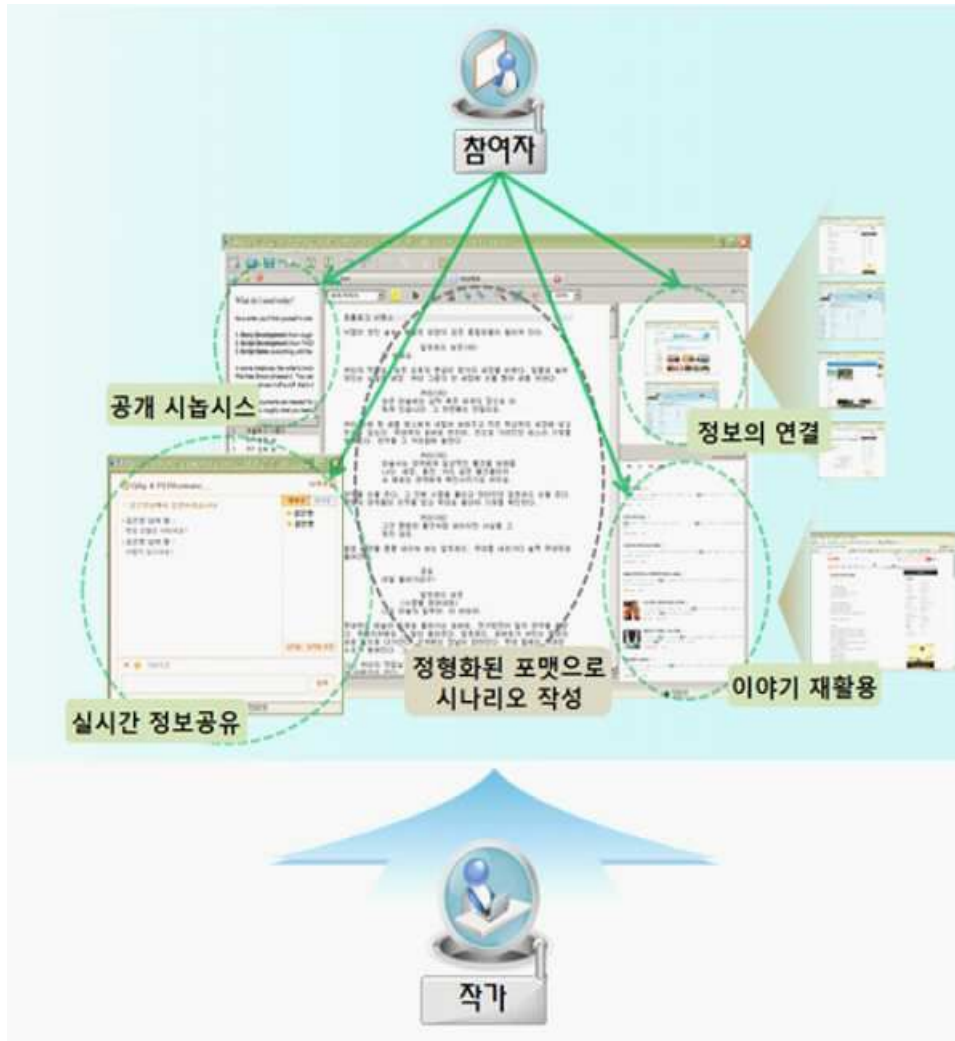
410: 구성부

420: 인터페이스부

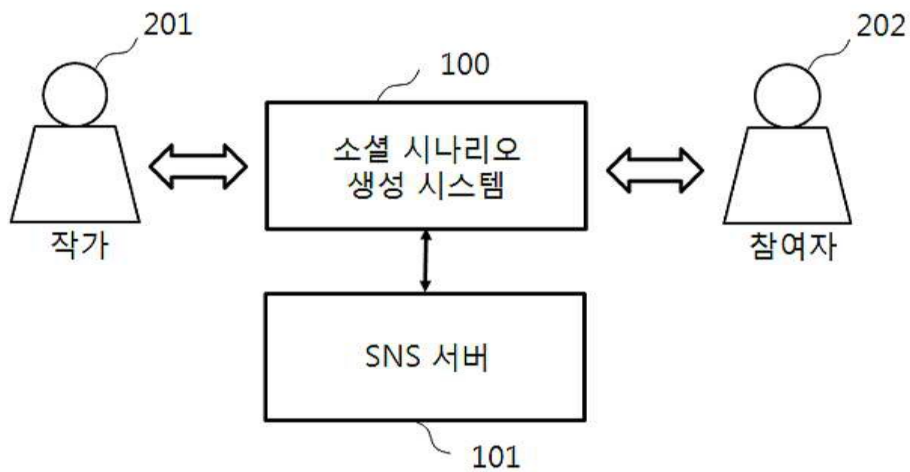
430: 연결부

도면

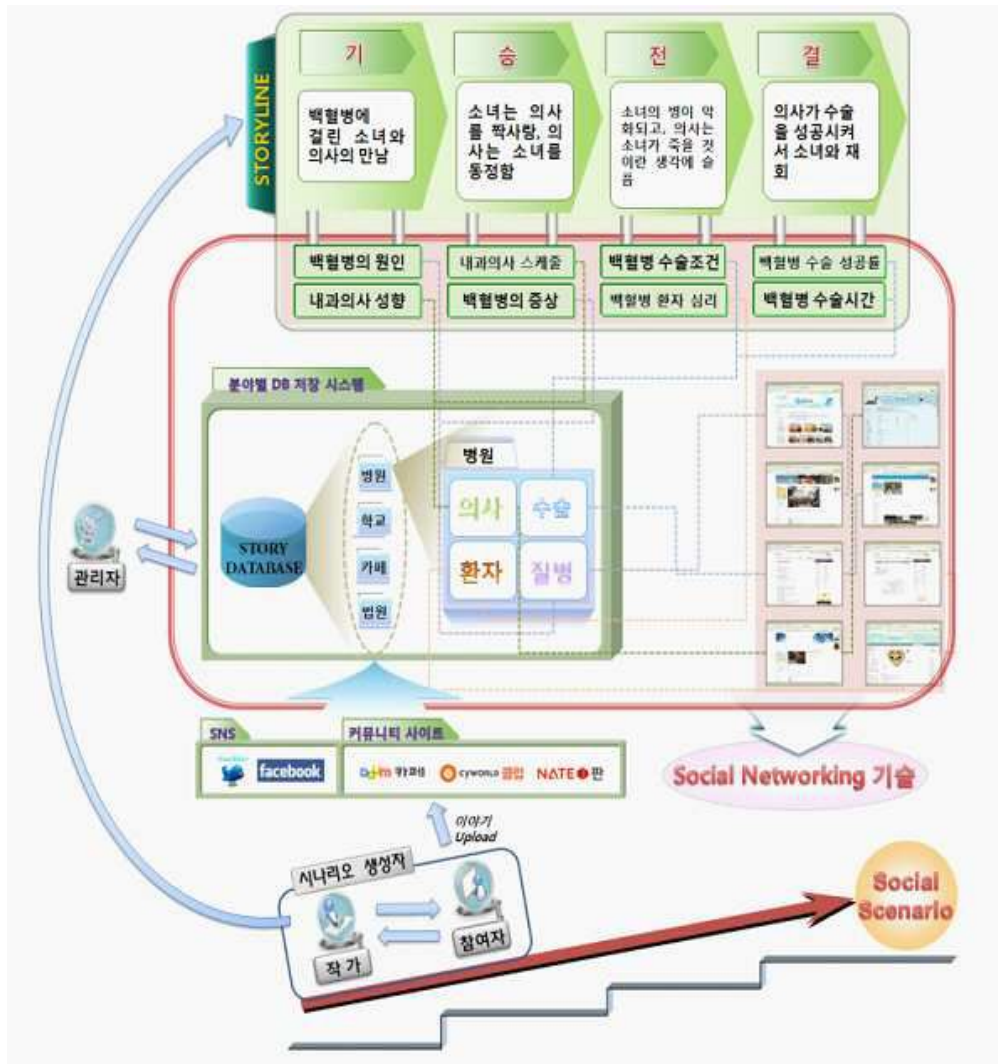
도면1



도면2



도면3



도면4

