(19) 대한민국특허청(KR)
(12) 등록특허공보(B1)

(45) 공고일자 2017년05월12일
(11) 등록번호 10-1734753
(24) 등록일자 2017년05월02일

(51) 국제특허분류(Int. Cl.)
G06Q 50/10 (2012.01) *G06F 17/30* (2006.01)
G06T 13/40 (2011.01)
(52) CPC특허분류
G06Q 50/10 (2013.01)
G06F 17/30654 (2013.01)
(21) 출원번호 10-2016-0024299
(22) 출원일자 2016년02월29일
심사청구일자 2016년02월29일
(56) 선행기술조사문헌
KR1020120015811 A
KR1020140122304 A

(73) 특허권자
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)
문아름
서울특별시 서대문구 이화여대길 50-5 106동 1312호 (대현동,대현동럭키아파트)
안진경
서울특별시 강남구 밤고개로21길 25 314동 601호 (자곡동,자곡포레아파트)
(74) 대리인
김인철

전체 청구항 수 : 총 16 항 심사관 : 조춘근

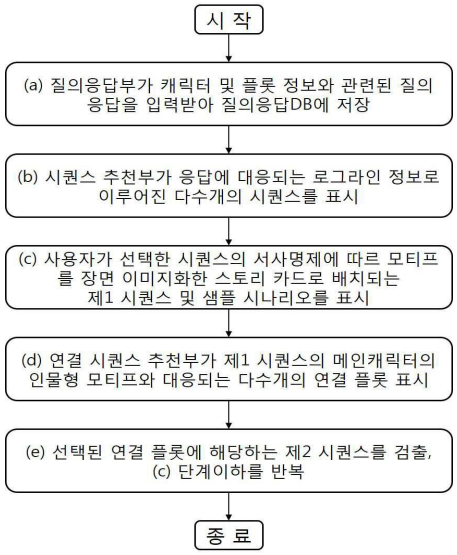
(54) 발명의 명칭 **스토리 카드 기반 서사 창작 보조방법 및 그 시스템**

(57) 요 약

본 발명은 스토리 카드 기반 서사 창작 보조방법 및 그 시스템에 관한 것으로, (a) 질의 응답부가 캐릭터 및 플롯 정보와 관련된 질의에 대한 사용자의 응답을 입력받아 질의응답DB에 저장하는 단계; (b) 시퀀스 추천부가 질의응답DB에 입력된 사용자의 응답에 대응되는 캐릭터 모티프, 행동 모티프 및 플롯으로 구성되는 로그라인 정보

(뒷면에 계속)

대 표 도 - 도1



로 이루어진 다수개 시퀀스를 시퀀스DB로부터 획득하여 디스플레이부를 통해 시각화하여 표시하는 단계; (c) 표시된 다수개의 시퀀스 중 사용자가 어느 하나의 시퀀스를 선택한 경우, 선택된 시퀀스에 해당하는 메인 캐릭터 및 임팩트 캐릭터의 서사 명제에 따른 모티프를 장면 이미지화한 스토리카드로 배치된 제1 시퀀스와, 제1 시퀀스와 대응되는 수정 가능한 샘플 시나리오를 디스플레이부를 통해 시각화하여 표시하는 단계; (d) 연결 시퀀스 추천부가 제1 시퀀스의 메인 캐릭터의 인물형 모티프와 대응되는 다수개의 연결 플롯을 모티프 플롯 대응 구조DB를 통해 생성하고, 디스플레이부를 통해 시각화하여 표시하는 단계; 및 (e) 사용자가 표시된 연결 플롯 중 어느 하나를 선택한 경우, 시퀀스DB로부터 선택된 연결 플롯에 해당하는 제2 시퀀스를 검출하고, 검출된 제2 시퀀스에 대하여 (c) 단계 이하를 반복하는 단계를 포함한다.

(52) CPC특허분류
G06F 17/30976 (2013.01)
G06T 13/40 (2013.01)
Y10S 707/99933 (2013.01)

이 발명을 지원한 국가연구개발사업
과제고유번호 R20140032
부처명 문화체육관광부
연구관리전문기관 한국콘텐츠진흥원
연구사업명 문화기술 연구개발 지원사업
연구과제명 클라우드기반의 사용자참여형 스토리텔링 저작도구개발
기 여 율 1/1
주관기관 이화여자대학교산학협력단
연구기간 2015.04.01 ~ 2016.03.31

명 세 서

청구범위

청구항 1

(a) 질의 응답부가 캐릭터 및 플롯 정보와 관련된 질의에 대한 사용자의 응답을 입력받아 질의응답DB에 저장하는 단계;

(b) 시퀀스 추천부가 질의응답DB에 입력된 사용자의 응답에 대응되는 캐릭터 모티프, 행동 모티프 및 플롯으로 구성되는 로그라인 정보로 이루어진 다수개 시퀀스를 시퀀스DB로부터 획득하여 디스플레이부를 통해 시각화하여 표시하는 단계;

(c) 표시된 다수개의 시퀀스 중 사용자가 어느 하나의 시퀀스를 선택한 경우, 선택된 시퀀스에 해당하는 메인 캐릭터 및 임팩트 캐릭터의 서사 명제에 따른 모티프를 장면 이미지화한 스토리카드로 배치된 제1 시퀀스와, 제1 시퀀스와 대응되는 수정 가능한 샘플 시나리오를 디스플레이부를 통해 시각화하여 표시하는 단계;

(d) 연결 시퀀스 추천부가 제1 시퀀스의 메인 캐릭터의 인물형 모티프와 대응되는 다수개의 연결 플롯을 모티프 플롯 대응 구조DB를 통해 생성하고, 디스플레이부를 통해 시각화하여 표시하는 단계; 및

(e) 사용자가 표시된 연결 플롯 중 어느 하나를 선택한 경우, 시퀀스DB로부터 선택된 연결 플롯에 해당하는 제2 시퀀스를 검출하고, 검출된 제2 시퀀스에 대하여 (c) 단계 이하를 반복하는 단계를 포함하는 것을 특징으로 하는 스토리 카드 기반 서사 창작 보조방법.

청구항 2

청구항 1에 있어서,

상기 (a) 단계는,

질의 응답부가 서사의 메인 캐릭터 및 임팩트 캐릭터의 기본 정보, 인물 타입, 플롯 및 모티프와 관련된 질의 및 각 질의에 대한 예시된 응답을 디스플레이부를 통해 표시하는 단계; 및

사용자가 각 질의에 대하여 예시된 응답 중 어느 하나를 선택하면, 선택한 정보를 질의응답DB에 저장하는 단계를 포함하는 것을 특징으로 하는 스토리 카드 기반 서사 창작 보조방법.

청구항 3

청구항 2에 있어서,

상기 인물 타입은 행동, 사색, 일관 및 변형의 4개의 타입으로 분류되는 것을 특징으로 하는 스토리 카드 기반 서사 창작 보조방법.

청구항 4

청구항 1에 있어서,

상기 (b) 단계는,

시퀀스 추천부가 질의응답DB에 입력된 사용자의 응답에 대응되는 다수개의 시퀀스를 시퀀스DB로부터 검색하여 획득하는 단계; 및

획득된 다수개의 시퀀스를 캐릭터 모티프, 행동 모티프 및 플롯으로 구성되는 메인 캐릭터 및 임팩트 캐릭터의 로그라인 정보로 디스플레이부를 통해 시각화하여 표시하는 단계를 포함하는 것을 특징으로 하는 스토리 카드 기반 서사 창작 보조방법.

청구항 5

청구항 1에 있어서,

상기 (c) 단계는,

(c1) 입력부가 사용자에 의해 표시된 다수개의 시퀀스 중 어느 하나의 시퀀스를 선택하여 입력하는 단계; 및

(c2) 시퀀스 추천부가 입력된 시퀀스에 해당하는 메인 캐릭터 및 임팩트 캐릭터의 서사 명제에 따른 모티프를 디스플레이부를 통해 스토리 맵 구역에 장면 이미지화 하여 스토리카드로 배치된 제1 시퀀스를 표시하고, 시나리오 구역에 사용자가 수정할 수 있는 제1 시퀀스의 샘플 시나리오를 텍스트로 표시하는 단계를 포함하는 것을 특징으로 하는 스토리 카드 기반 서사 창작 보조방법.

청구항 6

청구항 1에 있어서,

상기 (c) 단계에서,

상기 서사 명제는 캐릭터가 시간에 따라 변화되는 안정-위반-불안정-반작용-안정의 극적 구조를 나타내는 것을 특징으로 하는 스토리 카드 기반 서사 창작 보조방법.

청구항 7

청구항 5에 있어서,

상기 (c2) 단계는,

제1 시퀀스를 디스플레이부를 통해 스토리 맵 구역에 서사 명제에 따라 3단계로 구분된 긴장도에 따라 스토리카드를 배치하여 표시하는 단계를 포함하는 것을 특징으로 하는 스토리 카드 기반 서사 창작 보조방법.

청구항 8

청구항 5에 있어서,

상기 (c2) 단계는,

시나리오 구역에 제1 시퀀스에 대응되는 서사 명제에 따른 모티프를 문장 텍스트로 사용자가 수정 가능한 샘플 시나리오를 디스플레이부를 통해 표시하고, 사용자가 수정한 제1 시퀀스 시나리오를 스토리DB에 저장하는 단계를 포함하는 것을 특징으로 하는 스토리 카드 기반 서사 창작 보조방법.

청구항 9

청구항 1에 있어서,

연결 시퀀스 추천부가 모티프 플롯 대응 구조DB로부터 제1 시퀀스의 메인 캐릭터의 인물형 모티프에 연계되는 상위 5개의 연결 플롯을 검색하여 획득하는 단계; 및

연결 시퀀스 추천부가 획득한 5개의 연결 플롯을 디스플레이부를 통해 시각화하여 표시하는 단계를 포함하는 것을 특징으로 하는 스토리 카드 기반 서사 창작 보조방법.

청구항 10

청구항 1에 있어서,

상기 모티프 플롯 대응 구조DB는,

다수개의 스토리에 태깅된 모티프와 각 모티프에 대응되는 상위 플롯의 관계가 미리 설정되고, 각 스토리에 나타나는 특정 모티프와 다음 모티프의 연결 통계작업에 따라 순위화 된 모티프와 플롯을 연계시키는 시퀀스 연결 쿼리 데이터가 저장된 것을 특징으로 하는 스토리 카드 기반 서사 창작 보조방법.

청구항 11

청구항 1에 있어서,

상기 (e) 단계는,

(e1) 입력부가 사용자에 의해 표시된 연결 플롯 중 어느 하나를 선택하여 입력하는 단계;

(e2) 입력된 연결 플롯을 유사관계 분석부가 시퀀스DB에 저장된 시퀀스에서 메인 캐릭터와 관련된 유사도를 산출하고, 산출된 유사도의 상위순으로 해당하는 제2 시퀀스를 검출하는 단계; 및

(e3) 검출된 제2 시퀀스에 대하여 (c) 단계 이하를 반복하는 단계를 포함하는 것을 특징으로 하는 스토리 카드 기반 서사 창작 보조방법.

청구항 12

청구항 11에 있어서,

(e2) 단계는,

입력된 연결 플롯을 시퀀스 연결 관계 분석부가 시퀀스DB에 저장된 시퀀스에서 메인 캐릭터와 관련된 유사도를 산출하는 단계;

가중치 설정부가 유사도에 따라 시퀀스DB의 시퀀스에 가중치를 설정하는 단계; 및

시퀀스 추천부가 가중치에 따라 상위 다수개의 제2 시퀀스를 검출하는 단계를 포함하는 것을 특징으로 하는 스토리 카드 기반 서사 창작 보조방법.

청구항 13

청구항 12에 있어서,

상기 가중치는 메인 캐릭터의 인물형 모티프의 유사도에 따른 제1 가중치 및 인물 타입의 유사도에 따른 제2 가중치를 포함하는 것을 특징으로 하는 스토리 카드 기반 서사 창작 보조방법.

청구항 14

캐릭터 및 플롯 정보와 관련된 질의에 대한 사용자의 응답을 입력받아 질의응답DB에 저장하는 질의 응답부;

질의응답DB에 입력된 사용자의 응답에 대응되는 캐릭터 모티프, 행동 모티프 및 플롯으로 구성되는 로그라인 정보에 대응되는 다수개 시퀀스를 시퀀스DB로부터 획득하여 추천하고, 선택된 시퀀스에 해당하는 메인 캐릭터 및 임팩트 캐릭터의 서사 명제에 따른 모티프를 장면 이미지화한 스토리카드로 배치된 제1 시퀀스와, 제1 시퀀스와 대응되는 수정 가능한 샘플 시나리오를 추천하는 시퀀스 추천부;

제1 시퀀스의 메인 캐릭터의 인물형 모티프와 대응되는 다수개의 연결 플롯을 모티프 플롯 대응 구조DB를 통해 검출하여 추천하는 연결 시퀀스 추천부;

시퀀스 추천부 및 연결 시퀀스 추천부에서 추천한 결과를 시각화하여 표시하는 디스플레이부; 및

사용자에 의해 각 단계에서 추천하는 데이터 중 어느 하나를 선택하거나 시퀀스 시나리오를 입력하는 입력부를 포함하는 것을 특징으로 하는 스토리 카드 기반 서사 창작 보조 시스템.

청구항 15

청구항 14에 있어서,

질의응답DB에 저장된 질의에 대한 가중치가 설정되는 가중치 설정부; 및

상기 입력부에 입력된 응답과 질의에 대한 가중치를 이용하여 시퀀스간 연결관계를 분석하는 시퀀스 연결 관계 분석부를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 스토리 카드 기반 서사 창작 보조 시스템.

청구항 16

하드웨어와 연결되어,

(a) 질의 응답부가 캐릭터 및 플롯 정보와 관련된 질의에 대한 사용자의 응답을 입력받아 질의응답DB에 저장하는 단계;

(b) 시퀀스 추천부가 질의응답DB에 입력된 사용자의 응답에 대응되는 캐릭터 모티프, 행동 모티프 및 플롯으로 구성되는 로그라인 정보로 이루어진 다수개 시퀀스를 시퀀스DB로부터 획득하여 디스플레이부를 통해 시각화하여 표시하는 단계;

(c) 표시된 다수개의 시퀀스 중 사용자가 어느 하나의 시퀀스를 선택한 경우, 선택된 시퀀스에 해당하는 메인 캐릭터 및 임팩트 캐릭터의 서사 명제에 따른 모티프를 장면 이미지화한 스토리카드로 배치된 제1 시퀀스와, 제1 시퀀스와 대응되는 수정 가능한 샘플 시나리오를 디스플레이부를 통해 시각화하여 표시하는 단계;

(d) 연결 시퀀스 추천부가 제1 시퀀스의 메인 캐릭터의 인물형 모티프와 대응되는 다수개의 연결 플롯을 모티프 플롯 대응 구조DB를 통해 생성하고, 디스플레이부를 통해 시각화하여 표시하는 단계; 및

(e) 사용자가 표시된 연결 플롯 중 어느 하나를 선택한 경우, 시퀀스DB로부터 선택된 연결 플롯에 해당하는 제2 시퀀스를 검출하고, 검출된 제2 시퀀스에 대하여 (c) 단계 이하를 반복하는 단계를 실행시키기 위한 컴퓨터가 판독 가능한 기록 매체에 저장된 컴퓨터프로그램.

발명의 설명

기 술 분 야

[0001] 본 발명은 서사 창작을 위한 보조방법 및 그 시스템에 관한 것으로, 보다 상세하게는 서사 명제에 따른 카드 배열 시스템을 통하여 시나리오를 제시하고, 서사 구성 요소인 모티프를 통해 이후 시퀀스를 추천하는 스토리 카드 기반 서사 창작 보조방법 및 그 시스템에 관한 것이다.

배 경 기 술

[0002] 현재 기술 발전에 따라 서사 창작을 보조하는 다양한 시스템이 개발되고 있다. 전통적 창작 연구는 작가들의 창작 경험담을 통해 창작의 방법을 탐구하는 방식으로 진행되었다.

[0003] 예를 들어, 종래의 기술에는 시나리오 유사 관계 판단을 위한 질의 및 질의응답 데이터베이스를 통해 사용자가 창작하고자 하는 시나리오와 기존의 시나리오의 유사 관계를 확인한다.

[0004] 또한, 종래의 기술에는 스토리 구성의 기본 단위를 ‘사건’으로 설정하여 시각적으로 배열하고 연결하는 기술을 설시한다. 해당 기술의 경우 스토리의 사건 속성을 작가가 직접 입력하여 스토리 전개의 일관성과 스토리 내의 지식 흐름의 분석을 행한다.

[0005] 하지만 종래의 서사 창작에 있어서 사건은 사건에 연관된 주인공(이하 메인 캐릭터)과 보조 인물(이하 임팩트 캐릭터)간의 상호작용에 의해 발생한다. 두 캐릭터가 상호작용하기 위한 최소 단위는 캐릭터 자체가 가지는 캐릭터 모티프, 캐릭터의 행동 자체가 가지는 행동 모티프, 둘 이상의 모티프들이 연결되어 만들어지는 플롯으로 세분화할 수 있어야 하는 문제가 있다.

[0006] 또한, 종래의 줄거리나 주제 중심의 서사 창작 보조 시스템은 비슷한 내용의 줄거리를 통합적으로 제시하기 때문에 하나의 시퀀스를 작성한 후 다음에 어떤 이야기를 해야 하는가에 대한 실제의 연속적인 서사 창작 방식에는 적용하기 어렵다는 문제가 있다.

선행기술문헌

특허문헌

[0007] (특허문헌 0001) 대한민국 공개특허공보 제10-2014-0122304호(공개일자:2014년10월20일)

(특허문헌 0002) 대한민국 공개특허공보 제10-2009-0035670호(공개일자:2009년04월10일)

발명의 내용

해결하려는 과제

[0008] 본 발명에 따른 스토리 카드 기반 서사 창작 보조방법 및 그 시스템은 다음과 같은 해결과제를 가진다.

[0009] 첫째, 본 발명은 서사 창작을 보조하기 위해 하나의 시퀀스를 서사 명제 및 캐릭터에 따라 분할된 씬(Scene)으로 제시하는 보조방법 및 그 시스템을 제공하고자 함이다.

[0010] 둘째, 본 발명은 시퀀스 내의 내용을 씬으로 분할하여 메인 캐릭터와 임팩트 캐릭터 간의 관계를 시각화하여 제

공하고자 함이다.

[0011] 셋째, 본 발명은 시퀀스 내 세분화된 캐릭터별 모티프와 서사 명제에 따라 해당 시퀀스의 다음에 올 수 있는 시퀀스를 추천하는 서사 창작을 위한 보조방법 및 그 시스템을 제공하고자 함이다.

[0012] 본 발명의 해결과제는 이상에서 언급한 것들에 한정되지 않으며, 언급되지 아니한 다른 해결과제들은 아래의 기재로부터 당업자에게 명확하게 이해될 수 있을 것이다.

과제의 해결 수단

[0013] 상술한 과제를 해결하고자 하는 본 발명의 제1 특징은 스토리 카드 기반 서사 창작 보조방법으로, (a) 질의 응답부가 캐릭터 및 플롯 정보와 관련된 질의에 대한 사용자의 응답을 입력받아 질의응답DB에 저장하는 단계; (b) 시퀀스 추천부가 질의응답DB에 입력된 사용자의 응답에 대응되는 캐릭터 모티프, 행동 모티프 및 플롯으로 구성되는 로그라인 정보로 이루어진 다수개 시퀀스를 시퀀스DB로부터 획득하여 디스플레이부를 통해 시각화하여 표시하는 단계; (c) 표시된 다수개의 시퀀스 중 사용자가 어느 하나의 시퀀스를 선택한 경우, 선택된 시퀀스에 해당하는 메인 캐릭터 및 임팩트 캐릭터의 서사 명제에 따른 모티프를 장면 이미지화한 스토리카드로 배치된 제1 시퀀스와, 제1 시퀀스와 대응되는 수정 가능한 샘플 시나리오를 디스플레이부를 통해 시각화하여 표시하는 단계; (d) 연결 시퀀스 추천부가 제1 시퀀스의 메인 캐릭터의 인물형 모티프와 대응되는 다수개의 연결 플롯을 모티프 플롯 대응 구조DB를 통해 생성하고, 디스플레이부를 통해 시각화하여 표시하는 단계; 및 (e) 사용자가 표시된 연결 플롯 중 어느 하나를 선택한 경우, 시퀀스DB로부터 선택된 연결 플롯에 해당하는 제2 시퀀스를 검출하고, 검출된 제2 시퀀스에 대하여 (c) 단계 이하를 반복하는 단계를 포함한다.

[0014] 여기서, 상기 (a) 단계는, 질의 응답부가 서사의 메인 캐릭터 및 임팩트 캐릭터의 기본 정보, 인물 타입, 플롯 및 모티프와 관련된 질의 및 각 질의에 대한 예시된 응답을 디스플레이부를 통해 표시하는 단계; 및 사용자가 각 질의에 대하여 예시된 응답 중 어느 하나를 선택하면, 선택한 정보를 질의응답DB에 저장하는 단계를 포함하는 것이 바람직하고, 상기 인물 타입은 행동, 사색, 일관 및 변형의 4개의 타입으로 분류되는 것이 바람직하다.

[0015] 또한, 상기 (b) 단계는, 시퀀스 추천부가 질의응답DB에 입력된 사용자의 응답에 대응되는 다수개의 시퀀스를 시퀀스DB로부터 검색하여 획득하는 단계; 획득된 다수개의 시퀀스를 캐릭터 모티프, 행동 모티프 및 플롯으로 구성되는 메인 캐릭터 및 임팩트 캐릭터의 로그라인 정보로 디스플레이부를 통해 시각화하여 표시하는 단계를 포함하는 것이 바람직하고, 상기 (c) 단계는, (c1) 입력부가 사용자에 의해 표시된 다수개의 시퀀스 중 어느 하나의 시퀀스를 선택하여 입력하는 단계; 및 (c2) 시퀀스 추천부가 입력된 시퀀스에 해당하는 메인 캐릭터 및 임팩트 캐릭터의 서사 명제에 따른 모티프를 디스플레이부를 통해 스토리 맵 구역에 장면 이미지화 하여 스토리카드로 배치된 제1 시퀀스를 표시하고, 시나리오 구역에 사용자가 수정할 수 있는 제1 시퀀스의 샘플 시나리오를 텍스트로 표시하는 단계를 포함하는 것이 바람직하다.

[0016] 더하여, 상기 (c) 단계에서, 상기 서사 명제는 캐릭터가 시간에 따라 변화되는 안정-위반-불안정-반작용-안정의 극적 구조를 나타내는 것이 바람직하고, 상기 (c2) 단계는, 제1 시퀀스를 디스플레이부를 통해 스토리 맵 구역에 서사 명제에 따라 3단계로 구분된 긴장도에 따라 스토리카드를 배치하여 표시하는 단계를 포함하는 것이 바람직하다.

[0017] 그리고, 상기 (c2) 단계는, 시나리오 구역에 제1 시퀀스에 대응되는 서사 명제에 따른 모티프를 문장 텍스트로 사용자가 수정 가능한 샘플 시나리오를 디스플레이부를 통해 표시하고, 사용자가 수정한 제1 시퀀스 시나리오를 스토리DB에 저장하는 단계를 포함하는 것이 바람직하고, 연결 시퀀스 추천부가 모티프 플롯 대응 구조DB로부터 제1 시퀀스의 메인 캐릭터의 인물형 모티프에 연계되는 상위 5개의 연결 플롯을 검색하여 획득하는 단계; 및 연결 시퀀스 추천부가 획득한 5개의 연결 플롯을 디스플레이부를 통해 시각화하여 표시하는 단계를 포함하는 것이 바람직하다.

[0018] 또한, 상기 모티프 플롯 대응 구조DB는, 다수개의 스토리에 태깅된 모티프와 각 모티프에 대응되는 상위 플롯의 관계가 미리 설정되고, 각 스토리에 나타나는 특정 모티프와 다음 모티프의 연결 통계작업에 따라 순위화 된 모티프와 플롯을 연계시키는 시퀀스 연결 쿼리 데이터가 저장된 것이 바람직하다.

[0019] 또한, 상기 (e) 단계는, (e1) 입력부가 사용자에 의해 표시된 연결 플롯 중 어느 하나를 선택하여 입력하는 단계; (e2) 입력된 연결 플롯을 유사관계 분석부가 시퀀스DB에 저장된 시퀀스에서 메인 캐릭터와 관련된 유사도를 산출하고, 산출된 유사도의 상위순으로 해당하는 제2 시퀀스를 검출하는 단계; 및 (e3) 검출된 제2 시퀀스에 대하여 (c) 단계 이하를 반복하는 단계를 포함하는 것이 바람직하다.

[0020] 더하여, (e2) 단계는, 입력된 연결 플롯을 시퀀스 연결 관계 분석부가 시퀀스DB에 저장된 시퀀스에서 메인 캐릭터와 관련된 유사도를 산출하는 단계; 가중치 설정부가 유사도에 따라 가중치 설정부가 시퀀스DB의 시퀀스에 가중치를 설정하는 단계; 및 시퀀스 추천부가 가중치에 따라 상위 다수개의 제2 시퀀스를 검출하는 단계를 포함하는 것이 바람직하다.

[0021] 또한, 상기 가중치는 메인 캐릭터의 인물형 모티프의 유사도에 따른 제1 가중치 및 인물 타입의 유사도에 따른 제2 가중치를 포함하는 것이 바람직하다.

[0023] 그리고, 본 발명의 제2 특징은, 스토리 카드 기반 서사 창작 보조 시스템으로, 캐릭터 및 플롯 정보와 관련된 질의에 대한 사용자의 응답을 입력받아 질의응답DB에 저장하는 질의 응답부; 질의응답DB에 입력된 사용자의 응답에 대응되는 캐릭터 모티프, 행동 모티프 및 플롯으로 구성되는 로그라인 정보에 대응되는 다수개 시퀀스를 시퀀스DB로부터 획득하여 추천하고, 선택된 시퀀스에 해당하는 메인 캐릭터 및 임팩트 캐릭터의 서사 명제에 따른 모티프를 장면 이미지화한 스토리카드로 배치된 제1 시퀀스와, 제1 시퀀스와 대응되는 수정 가능한 샘플 시나리오를 추천하는 시퀀스 추천부; 제1 시퀀스의 메인 캐릭터의 인물형 모티프와 대응되는 다수개의 연결 플롯을 모티프 플롯 대응 구조DB를 통해 검출하여 추천하는 연결 시퀀스 추천부; 시퀀스 추천부 및 연결 시퀀스 추천부에서 추천한 결과를 시각화하여 표시하는 디스플레이부; 및 사용자에 의해 각 단계에서 추천하는 데이터 중 어느 하나를 선택하거나 시퀀스 시나리오를 입력하는 입력부를 포함한다.

[0024] 여기서, 질의응답DB에 저장된 질의에 대한 가중치가 설정되는 가중치 설정부; 및 상기 입력부에 입력된 응답과 질의에 대한 가주중치를 이용하여 시퀀스간 연결관계를 분석하는 시퀀스 연결 관계 분석부를 더 포함하는 것이 바람직하다.

[0026] 그리고, 본 발명의 제3 특징은 하드웨어와 연결되어, (a) 질의 응답부가 캐릭터 및 플롯 정보와 관련된 질의에 대한 사용자의 응답을 입력받아 질의응답DB에 저장하는 단계; (b) 시퀀스 추천부가 질의응답DB에 입력된 사용자의 응답에 대응되는 캐릭터 모티프, 행동 모티프 및 플롯으로 구성되는 로그라인 정보로 이루어진 다수개 시퀀스를 시퀀스DB로부터 획득하여 디스플레이부를 통해 시각화하여 표시하는 단계; (c) 표시된 다수개의 시퀀스 중 사용자가 어느 하나의 시퀀스를 선택한 경우, 선택된 시퀀스에 해당하는 메인 캐릭터 및 임팩트 캐릭터의 서사 명제에 따른 모티프를 장면 이미지화한 스토리카드로 배치된 제1 시퀀스와, 제1 시퀀스와 대응되는 수정 가능한 샘플 시나리오를 디스플레이부를 통해 시각화하여 표시하는 단계; (d) 연결 시퀀스 추천부가 제1 시퀀스의 메인 캐릭터의 인물형 모티프와 대응되는 다수개의 연결 플롯을 모티프 플롯 대응 구조DB를 통해 생성하고, 디스플레이부를 통해 시각화하여 표시하는 단계; 및 (e) 사용자가 표시된 연결 플롯 중 어느 하나를 선택한 경우, 시퀀스DB로부터 선택된 연결 플롯에 해당하는 제2 시퀀스를 검출하고, 검출된 제2 시퀀스에 대하여 (c) 단계 이하를 반복하는 단계를 실행시키기 위한 매체에 저장된 컴퓨터프로그램을 그 특징으로 한다.

발명의 효과

[0027] 본 발명에 따른 스토리 카드 기반 서사 창작 보조방법 및 그 시스템은 다음과 같은 효과를 가진다.

[0028] 첫째, 본 발명은 실제 작가가 창작할 때 도움이 될 수 있도록 줄거리를 통합적으로 제시하는 것이 아니라 단계별로 시퀀스를 제시하고 작가가 하나의 시퀀스를 수정 및 작성한 후 다음 시퀀스를 작성할 수 있도록 하는 서사 창작 보조방법 및 그 시스템을 제공한다.

[0029] 둘째, 본 발명은 시퀀스 내의 내용을 서사 명제, 캐릭터 간의 관계에 따라 이미지를 시각화하여 제시함으로써 작가의 시퀀스 내의 서사 밀도를 높이고, 이를 통해 작가뿐만 아니라 일반인들이 서사를 창작할 때 가장 어려움을 겪는 시퀀스 내의 서사의 밀도를 높이는 데 도움을 줄 수 있는 서사 창작 보조방법 및 그 시스템을 제공한다.

[0030] 셋째, 본 발명은 사용자가 작성한 시퀀스 내의 모티프와 플롯을 중심으로 다음 시퀀스를 추천하여 개별 시퀀스 내용뿐만 아니라 서사 전체의 줄거리 맥락에 맞는 시퀀스를 추천할 수 있는 서사 창작 보조방법 및 그 시스템을 제공한다.

[0031] 본 발명의 효과는 이상에서 언급한 것들에 한정되지 않으며, 언급되지 아니한 다른 효과들은 아래의 기재로부터 당업자에게 명확하게 이해될 수 있을 것이다.

도면의 간단한 설명

[0032] 도 1은 본 발명의 실시예에 따른 스토리 카드 기반 서사 창작 보조방법의 흐름을 나타낸 도면이다.

도 2는 본 발명의 실시예에 따른 스토리 카드 기반 서사 창작 보조 시스템을 블록 구성을 나타낸 도면이다.

도 3은 본 발명의 실시예에 적용하는 시퀀스DB에 저장되는 데이터의 예를 나타낸다.

도 4는 본 발명의 실시예에 적용하는 시퀀스 추천부에 의해 로그라인 정보에 의해 나타나는 시퀀스 추천 결과 예시한 도면이다.

도 5는 본 발명의 실시예에 적용되는 서사 명제에 따른 스토리 카드 맵으로 구성된 시퀀스 표시예를 나타낸 도면이다.

도 6은 모티프 플롯 대응 구조DB에 나타나는 모티프 및 플롯의 대응 구조 데이터의 예이다.

도 7은 본 발명의 실시예에 적용된 시퀀스 연결 쿼리를 예시한 도면이다.

발명을 실시하기 위한 구체적인 내용

[0033] 이하, 첨부한 도면을 참조하여, 본 발명이 속하는 기술분야에서 통상의 지식을 가진 자가 용이하게 실시할 수 있도록 본 발명의 실시예를 설명한다. 본 발명이 속하는 기술분야에서 통상의 지식을 가진 자가 용이하게 이해할 수 있는 바와 같이, 후술하는 실시예는 본 발명의 개념과 범위를 벗어나지 않는 한도 내에서 다양한 형태로 변형될 수 있다. 가능한 한 동일하거나 유사한 부분은 도면에서 동일한 도면부호를 사용하여 나타낸다.

[0034] 본 명세서에서 사용되는 전문용어는 단지 특정 실시예를 언급하기 위한 것이며, 본 발명을 한정하는 것을 의도하지는 않는다. 여기서 사용되는 단수 형태들은 문구들이 이와 명백히 반대의 의미를 나타내지 않는 한 복수 형태들도 포함한다.

[0035] 본 명세서에서 사용되는 "포함하는"의 의미는 특정 특성, 영역, 정수, 단계, 동작, 요소 및/또는 성분을 구체화하며, 다른 특정 특성, 영역, 정수, 단계, 동작, 요소, 성분 및/또는 군의 존재나 부가를 제외시키는 것은 아니다.

[0036] 본 명세서에서 사용되는 기술용어 및 과학용어를 포함하는 모든 용어들은 본 발명이 속하는 기술분야에서 통상의 지식을 가진 자가 일반적으로 이해하는 의미와 동일한 의미를 가진다. 사전에 정의된 용어들은 관련기술문헌과 현재 개시된 내용에 부합하는 의미를 가지는 것으로 추가 해석되고, 정의되지 않는 한 이상적이거나 매우 공식적인 의미로 해석되지 않는다.

[0038] 이하에서 본 발명의 바람직한 실시예를 도면을 참조하여 상세히 설명하기로 한다.

[0039] 도 1은 본 발명의 실시예에 따른 스토리 카드 기반 서사 창작 보조방법의 흐름을 나타낸 도면이고, 도 2는 본 발명의 실시예에 따른 스토리 카드 기반 서사 창작 보조 시스템을 블록 구성을 나타낸 도면이다.

[0040] 도 1에 나타낸 바와 같이, 본 발명의 실시예에 따른 스토리 카드 기반 서사 창작 보조방법은 (a) 질의 응답부(110)가 캐릭터 및 플롯 정보와 관련된 질의에 대한 사용자의 응답을 입력받아 질의응답DB에 저장하는 단계; (b) 시퀀스 추천부(120)가 질의응답DB에 입력된 사용자의 응답에 대응되는 캐릭터 모티프, 행동 모티프 및 플롯으로 구성되는 로그라인 정보로 이루어진 다수개 시퀀스를 시퀀스DB로부터 획득하여 디스플레이부(140)를 통해 시각화하여 표시하는 단계; (c) 표시된 다수개의 시퀀스 중 사용자가 어느 하나의 시퀀스를 선택한 경우, 선택된 시퀀스에 해당하는 메인 캐릭터 및 임팩트 캐릭터의 서사 명제에 따른 모티프를 장면 이미지화한 스토리카드로 배치된 제1 시퀀스와, 제1 시퀀스와 대응되는 수정 가능한 샘플 시나리오를 디스플레이부(140)를 통해 시각화하여 표시하는 단계; (d) 연결 시퀀스 추천부(130)가 제1 시퀀스의 메인 캐릭터의 인물형 모티프와 대응되는 다수개의 연결 플롯을 모티프 플롯 대응 구조DB를 통해 생성하고, 디스플레이부(140)를 통해 시각화하여 표시하는 단계; 및 (e) 사용자가 표시된 연결 플롯 중 어느 하나를 선택한 경우, 시퀀스DB로부터 선택된 연결 플롯에 해당하는 제2 시퀀스를 검출하고, 검출된 제2 시퀀스에 대하여 (c) 단계 이하를 반복하는 단계를 포함하여 구성된다.

[0041] 그리고, 도 2에 나타낸 바와 같이, 본 발명의 실시예에 따른 스토리 카드 기반 서사 창작 보조 시스템은, 캐릭터 및 플롯 정보와 관련된 질의에 대한 사용자의 응답을 입력받아 질의응답DB에 저장하는 질의 응답부(110); 질의응답DB에 입력된 사용자의 응답에 대응되는 캐릭터 모티프, 행동 모티프 및 플롯으로 구성되는 로그라인 정보에 대응되는 다수개 시퀀스를 시퀀스DB로부터 획득하여 추천하고, 선택된 시퀀스에 해당하는 메인 캐릭터 및 임팩트 캐릭터의 서사 명제에 따른 모티프를 장면 이미지화한 스토리카드로 배치된 제1 시퀀스와, 제1 시퀀스와 대응되는 수정 가능한 샘플 시나리오를 추천하는 시퀀스 추천부(120); 제1 시퀀스의 메인 캐릭터의 인물형 모티

프와 대응되는 다수개의 연결 플롯을 모티프 플롯 대응 구조DB를 통해 검출하여 추천하는 연결 시퀀스 추천부(130); 시퀀스 추천부(120) 및 연결 시퀀스 추천부(130)에서 추천한 결과를 시각화하여 표시하는 디스플레이부(140); 및 사용자에 의해 각 단계에서 추천하는 데이터 중 어느 하나를 선택하거나 시퀀스 시나리오를 입력하는 입력부(150)를 포함하여 구성된다.

[0042] 더하여, 본 발명의 실시예에 따른 서사 창장 보조 시스템은, 질의응답DB에 저장된 질의에 대한 가중치가 설정되는 가중치 설정부(160); 및 상기 입력부(150)에 입력된 응답과 질의에 대한 가중치를 이용하여 시퀀스간 연결관계를 분석하는 시퀀스 연결 관계 분석부(170)를 더 포함하여 구성하는 것도 가능하다.

[0043] 이처럼 본 발명은, 종래의 서사 창작 보조 시스템이 행하는 주제나 줄거리 중심의 추천 시스템에서 더 나아가 서사를 시퀀스로 세분화하고, 시퀀스 내의 내용을 사용자가 설정한 서사 명제에 따라 메인 캐릭터(주인공) 및 임팩트 캐릭터(반주인공)의 캐릭터 모티프, 행동 모티프, 목적에 따른 플롯으로 제시하고, 사용자가 하나의 시퀀스를 완성시킨 후 시퀀스 내의 모티프를 통해 다음에 올 시퀀스를 연속적으로 추천하여 서사 창작을 위한 보조 시스템 및 그 보조방법을 제공한다.

[0044] 여기서, 캐릭터는 이야기의 주인공(메인 캐릭터:main character) 또는 반주인공(임팩트 캐릭터: impact character)을 발하며, 플롯(plot)은 서사 작품 속에서 개별적인 사건의 나열을 의미하는 것으로, 스토리(story)는 일반적으로 어떤 사건들이 일어났는가를 시간 순서대로 나열한 것인데 반해 플롯(plot)은 외적인 동시에 심리적인 것으로서 양자 관계의 발전 양상이 작품 속에서 질서를 갖추게 된 것이다. 그리고, 모티프(motif)는 그 대상의 동기가 되는 중심 제재나 생각을 말한다.

[0045] 또한, 시퀀스(sequence)란 씬(scene)의 집합이자 에피소드(episode)의 구성 요소로, 독립된 극적 구조를 가진 씬의 집합을 말하며, 하나의 극적 단위 구실을 한다. 따라서 사용자가 하나의 스토리를 작성할 때 가장 기본이 되는 요소라고 볼 수 있다.

[0047] 이하에서 보다 구체적으로 스토리 카드 기반 서사 창작 보조 시스템 및 이를 이용한 서사 창작 보조방법에 대하여 상세히 설명하기로 한다.

[0048] 본 발명의 실시예에 따른 서사 창작 보조방법은 크게 세 단계로 이루어진다.

[0049] 첫 번째 단계는 첫 시퀀스 추천 질의응답 데이터 베이스(110)를 통해 사용자가 원하는 첫 시퀀스를 추천하는 단계이다.((a) 단계 및 (b) 단계)

[0050] 즉, (a) 단계로서, 질의 응답부(110)가 캐릭터 및 플롯 정보와 관련된 질의에 대한 사용자의 응답을 입력받아 질의응답DB에 저장하고, (b) 단계로서 시퀀스 추천부(120)가 질의응답DB에 입력된 사용자의 응답에 대응되는 캐릭터 모티프, 행동 모티프 및 플롯으로 구성되는 로그라인 정보로 이루어진 다수개 시퀀스를 시퀀스DB로부터 획득하여 디스플레이부(140)를 통해 시각화하여 표시하는 단계이다.

[0051] 이 단계는 질의 응답부(110)를 통해 사용자가 쓰고자 하는 이야기의 첫 시퀀스를 추천한다. 이때 질의응답은 사용자가 쓰고자 하는 이야기의 캐릭터 기본 정보와 플롯, 모티프를 중심으로 이루어진다.

[0052] 첫 시퀀스 추천 질의 응답부(110)의 질의응답DB에는 발명자가 고안한 질의와 이에 대한 응답예가 저장된다. 이는 메인 캐릭터 및 임팩트 캐릭터의 인물형 모티프와 인물형 타입, 메인 캐릭터의 욕망, 플롯에 대한 것이다. 질의 응답부(110)에서 디스플레이부(140)를 토해 시각화되어 사용자에게 제공되는 첫 시퀀스 추천 질의응답문은 다음의 [표 1]과 같이 나타내어진다.

표 1

[0054]

질의	**응답**
1. 주인공의 성별은 무엇입니까	남성
	여성
2. 주인공의 연령대는 어느 정도입니까?	영유아
	청소년
	청년
	중장년
	노년

3. 주인공이 사건에 대응하는 유형은 유형은 어느 정도에 가깝습니까?	행동3
	행동2
	행동1
	사색1
	사색2
	사색3
4. 주인공이 외부의 공격에 대응하는 태도는 어느 정도에 가깝습니까?	변형3
	변형2
	변형1
	일관1
	일관2
	일관3
5. 주인공의 욕망은 다음 중 무엇에 해당합니까?	돈
	사랑
	명예
	권력
	영생
6. 이야기는 다음 중 무엇에 관한 이야기입니까?	추구
	모험
	추적
	구출
	탈출
	복수
	수수께끼
	라이벌
	희생자
	유혹
	변신
	변모
	성숙
	사랑
	금지된 사랑
	희생자
	발견
	지독한 행위
	상승
	몰락

[0056] [표 1]에 예시된 질의 및 이에 대한 응답예는 캐릭터와 플롯에 해당하는 문항과 인물 타입을 추가하여 반영된 것이다. 추가한 인물 타입은 행동, 사색, 일관, 변형 4개의 타입으로 이루어져 있다. 행동 및 사색은 문제 접근 및 해결 방식에 대한 것이며 일관 및 변형은 스토리의 흐름에 따라 목표가 변화하는가의 여부에 대한 것이다. 행동은 문제 접근 및 해결 방식이 육체적이고 행동으로 나타날 때이며 사색은 문제 접근 및 해결 방식이 사색이 우선시될 때를 말한다. 일관은 서사의 흐름에 따라 목표가 변화하지 않고 일관적임을 뜻하며 변형은 서사의 흐름에 따라 목표가 변화하는 것을 이른다.

[0057] 이와 같은 단계에서 본 발명의 실시예에 따른 스토리 카드 기반 서사 창작 보조방법 및 그 보조 시스템의 특징 중 하나는 해당 질의응답을 통해 출력할 수 있는 시퀀스 추천부(120)(시퀀스DB 포함)를 구성하는 논리에 있다.

[0058] 시퀀스 추천부(120)의 시퀀스DB에는 캐릭터 이름과 성별, 나이 캐릭터 역할이라는 기존 정보와 함께 캐릭터 모티프(motif), 행동 모티프, 플롯이라는 로그라인 정보와 각각의 모티프에 대한 이미지를 출력하기 위한 이미지 넘버, 그리고 해당 시퀀스에서 도출될 수 있는 샘플 스토리로 구성된 데이터가 저장된다. 도 3은 본 발명의 실시예에 적용하는 시퀀스DB에 저장되는 데이터의 예를 나타낸다.

[0059] 본 발명의 구성중 하나인 시퀀스DB 데이터의 구성 논리는 브레몽의 서사 가능성 논리에서 서사가 진행될 때 메인 캐릭터가 상승하면 임팩트 캐릭터가 하강한다는 논리에서 착안한 것이다. 서사 가능성 논리란, 수행될 행위와 예견되는 사건, 실제 행위와 사건, 성취된 결과의 세 기능(function)을 바탕으로 인물의 행위 중심의 기본

시퀀스(elementary sequence)를 생성하고, 이를 통해 플롯 구조를 형성할 수 있다는 개념을 이른다.

[0060] 본 발명은 이러한 사건과 결과, 기능이 해당 캐릭터가 가지는 캐릭터 모티프와 행위 모티프, 플롯으로 치환하면 한 줄의 스토리 요약(이하 로그라인 정보)을 제공할 수 있다는 점에 착안했다. 이를 위해 행위자로서의 메인 캐릭터와 임팩트 캐릭터를 상정하고, 토마체프스-토도로프의 분류 체계에 따른 205개 모티프 군을 인물형 모티프와 행위자 모티프로 재구성해 분리하였다. 모티프 간 유기적 결합은 보편적 플롯 범주로 이어지며 인물의 성격, 행위 동인, 목표를 나타낸다. 이는 [표 2]와 같이 정리될 수 있다.

표 2

[0062]

		캐릭터 모티프	행위 모티프	플롯
시퀀스A	로그라인 1	신데렐라	신분상승결혼	추구
	로그라인 2	거짓 사랑을 하는 자	사랑의 연기	변모
시퀀스B	로그라인 1	탐험가	보물찾기	모험
	로그라인 2	고등사기꾼	횡재	상승
시퀀스C	로그라인 1	요부(팜므 파탈)	알코올 중독	몰락
	로그라인 2	우발적 살인마	거짓된 진술	지독한 행위

[0064] 예를 들어, 하나의 시퀀스는 메인 캐릭터와 임팩트 캐릭터의 로그라인으로 이루어진다. 각각의 캐릭터가 원하는 바가 다르기 때문에 로그라인은 캐릭터 마다 등장한다. 해당 로그라인은 크게 세 가지로 구성되는데, 캐릭터의 성격 및 위반성을 강조하는 캐릭터 모티프, 캐릭터의 실제 행위에 따른 위반성을 보여주는 행위 모티프, 그리고 이 캐릭터가 행위를 하기 위한 목적에 해당하는 플롯이다.

[0065] 예를 들어, 시퀀스A의 경우 메인 캐릭터의 로그라인은 ‘신데렐라가 신분상승결혼을 하기 위해 추구하는 이야기’가 되며 이에 대항하는 임팩트 캐릭터의 로그라인은 ‘거짓 사랑을 하는 자가 사랑의 연기를 하기 위해 변모하는 이야기’가 된다.

[0066] 위와 같은 정보로 구성된 스토리 DB를 사용자의 질의응답과 대조하여 첫 시퀀스를 추천한다. 즉 (b) 단계에서 시퀀스 추천부(120)가 질의응답DB에 입력된 사용자의 응답에 대응되는 캐릭터 모티프, 행동 모티프 및 플롯으로 구성되는 로그라인 정보로 이루어진 다수개 시퀀스를 시퀀스DB로부터 획득하여 디스플레이부(140)를 통해 시각화하여 표시하게 된다. 도 4는 본 발명의 실시예에 적용하는 시퀀스 추천부(120)에 의해 로그라인 정보에 의해 나타나는 시퀀스 추천 결과 예시한 도면이다.

[0068] 두 번째 단계는 첫 시퀀스를 추천한 후 사용자가 시퀀스를 선택했을때, 해당 시퀀스의 모티프 및 서사 명제를 시각화하여 스토리 카드로 제시하는 단계이다.((c) 단계) 즉, 로그라인 정보로 표시된 다수개의 시퀀스 중 사용자가 어느 하나의 시퀀스를 선택한 경우, 선택된 시퀀스에 해당하는 메인캐릭터 및 임팩트캐릭터의 서사명제에 따른 모티프를 장면 이미지화한 스토리카드로 배치된 제1 시퀀스와, 제1 시퀀스와 대응되는 수정 가능한 샘플 시나리오를 디스플레이부(140)를 통해 시각화하여 표시하는 단계이다. 도 5는 본 발명의 실시예에 적용되는 서사 명제에 따른 스토리 카드 맵으로 구성된 시퀀스 표시예를 나타낸 도면이다.

[0069] 즉, 도 5에 나타낸 바와 같이, 시퀀스의 내용을 제시하는 이 단계는 크게 스토리 맵 구역, 시나리오 구역으로 나뉜다. 스토리 맵 구역은 시퀀스별로 서사를 제시하기 위해 장면의 모티프를 시각화한 구역이다. 캐릭터별 시각화를 위해 이야기의 최소 단위인 서사 명제를 추출한다. 서사 명제는 시퀀스의 구성 요소로 하나의 시퀀스는 5개의 서사 명제로 구성된다. 5개의 서사 명제는 ‘안정-위반-불안정-반작용-안정’ 형식으로 이뤄진다. 서사 명제는 토도로프가 제시한 것으로 하나의 시퀀스를 구성하기 위한 캐릭터의 극적 구조를 말한다.

[0070] 이 단계에서 본 발명의 특징은 서사 명제에 따라 메인 캐릭터와 임팩트 캐릭터의 모티프를 교차 배치하여 하나의 시퀀스를 이루도록 한 점이다. 종래의 토도로프의 서사 명제는 메인 캐릭터의 발달만을 다루었으나, 본 발명의 실시예에서는 메인 캐릭터의 상승과 임팩트 캐릭터의 하강을 동시에 긴장도로 제시하여 시각화 하여 표시한다는 점에 그 특징이 있다.

[0071] 이때 서사 명제에 따른 긴장도를 3단계로 나누고 각각의 모티프를 적합한 긴장도에 배치한다. 메인 캐릭터 및 임팩트 캐릭터는 각각 안정 및 위반 단계에 놓이며, 각 플롯에 따라 안정 단계로 마무리됨으로써 아크 형태의 이야기 구조를 이룬다. 효과적인 시각화를 위하여 메인 캐릭터는 빨간색 카드, 임팩트 캐릭터는 파란색 카드로 표시할 수 있다. 사용자는 다음 단계의 플롯에 해당하는 5개의 시퀀스를 추천에 의해 이 중 1개의 시퀀스를 선택해 다음 시퀀스로 넘어 갈 수 있게 된다.

[0072] 도 5에 나타낸 바와 같이, 시나리오 구역의 작성은 다음과 같다. 스토리 카드 구역에서 제시한 모티프에 따라 샘플 시나리오가 생성되고, 이를 스토리DB에 저장할 수 있게 된다. 서사 명제에 따른 모티프를 문장으로 풀어 하나의 시퀀스에 해당하는 샘플 시나리오를 구성하여 생성한 후, 스토리DB에 저장된다.

[0073] 샘플 시나리오와 모티프가 시각화된 스토리 카드는 긴밀하게 연결되어 있는데, 샘플 시나리오는 메인 캐릭터와 임팩트 캐릭터의 모티프 설정에 부합하는 이야기 요소를 포함한다. 이때 메인 캐릭터는 @@, 임팩트 캐릭터는 ##, 그 외 등장인물은 $$로 표기할 수 있고, 사용자가 임의로 이름을 대체할 수 있으며, 이는 도 5의 시나리오 구역 시나리오 에디팅 툴이 예시된 것을 통해 확인할 수 있다.

[0074] 즉. 이 단계에서 사용자는 자신이 쓰고자 하는 시퀀스의 캐릭터 간 관계 및 긴장도를 스토리 맵 영역을 통해 확인하게 되고, 각각의 모티프를 통해 서술된 시나리오 영역에서 자유롭게 시나리오를 수정할 수 있게 된다.

[0076] 세 번째 단계는 사용자가 선택한 제1 시퀀스를 토대로 다음 시퀀스인 제2 시퀀스를 추천하는 단계이다.((d) 단계 및 (e) 단계)

[0077] 연결 시퀀스 추천부(130)가 제1 시퀀스의 메인캐릭터의 인물형 모티프와 대응되는 다수개의 연결 플롯을 모티프 플롯 대응 구조DB를 통해 생성하고, 디스플레이부(140)를 통해 시각화하여 표시하고, 사용자가 표시된 연결 플롯 중 어느 하나를 선택한 경우, 시퀀스DB로부터 선택된 연결 플롯에 해당하는 제2 시퀀스를 검출하고, 검출된 제2 시퀀스에 대하여 상술한 시퀀스 추천 단계 이하를 반복하여 진행하는 단계이다.

[0078] 즉, 이 단계는 사용자가 선택한 첫 번째 시퀀스인 제1 시퀀스의 값을 연결 시퀀스 추천부(130)의 모티프 플롯 대응구조DB를 통해 다음 시퀀스인 제2 시퀀스를 추천하기 위해 필요한 시퀀스 연결 쿼리에 관한 단계이다.

[0079] 이를 위해 영화 1,400편을 시퀀스로 분할하여 각 시퀀스에 모티프를 태깅하고, 이 모티프가 20가지 플롯과 연결되는 확률을 도출한다. 이를 통해 시퀀스가 플롯을 통해 연계되는 지점을 확보한다. 20가지 플롯은 아래의 [표 3](토비아스의 20가지 플롯)에서 확인할 수 있다.

표 3

[0081]

추구	사람이나 물건 또는 만질 수 없는 대상을 찾아가는 이야기	**희생자**	불리한 처지에 있는 주인공이 압도적으로 강한 상대나 운명, 사회, 환경과 맞서는 이야기
복수	희생자 혹은 희생자의 대리인이 복수를 하는 이야기	**유혹**	유혹을 이기지 못하고 대가를 치르는 이야기
변신	신체가 변하는 사건을 겪은 주인공이 사랑의 실현을 통해 인간의 모습으로 돌아온다는 이야기	**변모**	인물이 특정한 사건을 통해 내면적 변화를 겪는 이야기
희생	신념을 위해 무엇인가를 포기하는 인물에 대한 이야기	**성장**	아이가 어른이 되어가는 과정에서 겪는 내적, 외적 성숙에 초점을 맞춘 이야기
모험	모험이 제공하는 숨 막히는 감각에 집중한 이야기	**사랑**	연인의 사랑을 막는 장애요소가 출현하는 이야기
추적	한 사람이 다른 한 사람을 쫓는 이야기	**금지된 사랑**	사회적 질서에 어긋나는 사랑 끝에 비극적 결말이 따르는 이야기
구출	악당의 방해에 굴하지 않고 희생자를 구출하려는 이야기	**발견**	삶의 근본적인 의미를 탐구하는 인간에 관한 이야기
탈출	감금상태에 있는 희생자적 인물이 탈출을 꾀하는 이야기	**지독한 행위**	비정상적인 상황에 처한 사람들에 관한 이야기
수수께끼	수수께끼의 답을 구하기 위해 추리를 하는 이야기	**상승**	의식 수준이 낮은 상태에서 높은 상태로 이동하는 이야기
경쟁	같은 대상이나 목적을 놓고 승부를 겨루는 라이벌의 이야기	**몰락**	높은 지위에 있던 인물이 성격적 결함 탓에 몰락하는 이야기

[0083] 본 발명의 실시예에서는 사용자가 작성한 첫 시퀀스의 값만을 통해 다음 시퀀스를 추천할 수 있도록 연결 시퀀스 추천부(130)의 모티프 플롯 대응 구조DB를 사용한다. 사용자가 선택한 시퀀스와 연결되는 시퀀스 추천을 위해 시퀀스 데이터베이스(120)에 태깅된 인물형 모티프, 행위 모티프, 플롯 모티프와 관련하여 가장 플롯과 연계되기 중요한 요소를 인물형 모티프로 설정했다.

[0084] 인물형 모티프가 20가지 플롯과 연결되는 확률을 도출하기 위해 영화 1,400편을 15개의 시퀀스로 분할하여 각 시퀀스마다 모티프를 태깅하고, 이 확률을 산출하여 스토리DB 간의 연결을 시도하였다. 도 6은 모티프 플롯 대

응 구조DB에 나타나는 모티프 및 플롯의 대응 구조 데이터의 예이다.

[0085] 도 6에 나타낸 바와 같이, 연결 시퀀스 추천부(130)가 모티프 플롯 대응 구조DB를 통해 일차적으로 시퀀스DB에서 메인 캐릭터의 인물형 모티프가 가질 수 있는 플롯 상위 5순위를 도출하고, 5순위 내에 드는 플롯을 가지는 시퀀스DB를 필터링한 후, 사용자가 다음 시퀀스를 추천받을 수 있도록 영화 1,400편을 분석하여 모티프간 연결 통계 작업을 진행하였다.

[0086] 해당 작업은 영화 1400편의 분석을 통해 특정 모티프 다음 어떤 모티프가 올 확률이 높은지를 분석한 것으로서, 이 작업의 1차 결과물을 다시 205개의 모티프 별로 전체 횟수 및 다음에 올 모티프를 5순위까지 추출했다. 1400편의 영화를 분석한 결과 가장 많이 나온 모티프는 '강제된 과업' 으로 전체 DB에서 403회 나타났으며 다음에 올 모티프 1순위는 오해(22회), 취향의 재발견(21회), 첫눈에 반한 사랑(15회), 구세주 출현(13회), 운명에 대한 반역 (13회)이다.

[0087] 위와 같이 본 발명의 실시예에서는 모티프 플롯 대응 구조 데이터를 통해 모티프간 연결 통계 작업을 통해 사용자가 다음 시퀀스 추천을 받을 수 있도록 시퀀스 연결 쿼리를 제안한다. 이 쿼리는 사용자가 하나의 시퀀스에서 다음 시퀀스를 생성할 수 있도록 하는 쿼리를 뜻한다. 사용자는 플롯과 모티프 간의 연계를 구현하는 시퀀스 연결 쿼리를 반복함으로써 다수의 시퀀스를 연결해 나갈 수 있다.

[0088] 즉, 연결 시퀀스 추천부(130)가 앞선 시퀀스의 플롯과 연계성이 높은 상위 5개의 플롯을 추천한 뒤 사용자가 선택한 플롯을 인물형 모티프로 하는 다음 시퀀스를 제시하는 로직을 따르게 된다. 누적된 영화 시퀀스 데이터 베이스에서 추출한 모티프-플롯 치환 구조 확률값을 기반으로 우선순위를 나누고, 보다 적합한 서사 연계를 사용자에게 제시하는 것이 가능하게 한다.

[0089] 세번째 단계인 시퀀스 연결 쿼리 단계((d) 단계 및 (e) 단계)의 구체적인 진행 과정은 다음과 같다. 도 7은 본 발명의 실시예에 적용된 시퀀스 연결 쿼리를 예시한 도면이다.

[0090] 도 7에 나타낸 바와 같이, 첫 번째 단계는 플롯을 추천하는 연결 쿼리이다. 사용자가 앞선 시퀀스를 완료하면 연결 시퀀스 추천부(130)가 해당 시퀀스의 인물형 모티프와 행동 모티프를 플롯으로 치환하여 다음에 올 시퀀스가 가질 수 있는 상위 5개의 플롯을 추천한다. 이때 추천된 플롯은 앞선 시퀀스의 이후에 배치되었을 때 적합한 상위 5가지를 뜻한다. 이 중 사용자가 선택한 플롯 간의 모티프를 인물형 모티프로 가지는 시퀀스DB(120)에서 불러와 시퀀스를 구성한다.

[0091] 이때 필터링된 시퀀스DB로부터 시퀀스 연결 관계 분석부(170)는 두 가지 기준에 따라 선택된 플롯과 시퀀스의 유사도가 측정된다. 유사도가 높을수록 가중치 설정부(160)에 의해 가중치를 부여받고 가중치가 높은 순으로 순차적으로 제시된다. 첫 번째 가중치 기준은 인물형 모티프 일치 여부이다. 앞선 시퀀스와 다음 시퀀스의 시퀀스 데이터베이스에 기록된 인물형 모티프 간 유사도를 측정하고 가중치를 부여한다.

[0092] 두 번째 가중치 기준은 인물 타입 일치 여부이다. 앞선 시퀀스와 다음 시퀀스의 스토리 DB에 기록된 인물형 모티프의 타입 간의 유사도를 도출한다. 인물형 모티프 타입에는 행동/사색, 일관/변형 유형이 있으며 유사도에 따른 가중치 값을 부여한다. 두 가지 기준을 통해 사용자에게 최적의 스토리를 추천하게 된다. 그리고 나서 다시 상술한 시퀀스 추천단계((c) 단계)를 반복하여 서사 창작을 위한 보조 시스템 및 보조방법을 제공하게 된다.

[0093] 다음의 [표 4]는 203개의 인물형 모티프를 예시한 것이다.

표 4

[0095]

1	새롭게 해석된 역사 속 인물
2	계시 받은 인간
3	인공동면에서 깨어난 사람
4	고등사기꾼
5	다중인격자
6	덜떨어진 영웅
7	마법사 or 마녀
8	사이보그
9	소년 영웅
10	저승 방문자
11	해적
12	과실범
13	거짓된 진술을 하는 사람

14	귀향인
15	이주민
16	원정대
17	탐정
18	탐험가
19	유령
20	이계방문자
21	연인과 이별한 사람
22	복제인간
23	불우한 천재
24	사랑에 빠진 노인
25	신데렐라
26	유랑자 (집시)
27	의적
28	처녀영웅
29	피그말리온
30	호모 슈퍼리얼
31	관음증을 가진 사람
32	광기어린 사랑에 빠진 사람
33	구혼시험을 겪는 사람
34	사람이 된 인형
35	세대를 초월한 우정을 나누는 자
36	시간여행자
37	시라노 콤플렉스를 지닌 자
38	불륜에 빠진 자
39	오해(착각)하는 사람
40	엇갈린 사랑을 하는자
41	첫 경험을 한 자
42	첫 눈에 반해버린 자
43	경계성 인격장애자
44	억울한 피의자
45	명예가 손상되어 몰락하는 인물
46	알코올중독자
47	고리대금업자
48	마약거래자
49	몰락한 귀족
50	파산자
51	동반자살자
52	스와핑을 하는 자
53	자살자
54	파계 종교인
55	수련하는 제자와 스승
56	악마와의 계약자
57	강도
58	독재자
59	돈을 노리는 유혹자
60	악마의 아이
61	악마적인 예술가
62	요부(팜므 파탈)
63	우월한 하급자
64	운명반역자
65	창녀
66	출세주의자
67	졸부
68	간부(姦夫/婦)
69	도박꾼
70	백치미인
71	원나잇스탠더

72	숨겨진 아내(남편)
73	희롱당하는 지배자
74	침략 당한 지구인
75	종말 직면 지구인
76	참사피해자
77	가문의 여주인
78	거대괴수에 맞서는 영웅
79	고귀한 창녀
80	퇴마사
81	동성애자
82	숨겨진 연인
83	인질구출자
84	좀비
85	학대하는 계모(계부)
86	감금피해자
87	계급을 초월한 사랑에 빠진 사람
88	근친상간에 빠진 사람
89	나쁜남자에게 반한 사람
90	나이 차를 극복한 연인
91	납치피해자 / 납치범 / 구출자
92	아동성애자
93	이혼남/이혼녀
94	적과의 연인
95	사고로 죽은 사람
96	고상한 야만인
97	뱀파이어 헌터
98	버려진 아이
99	살인청부업자
100	순교자
101	장애인
102	전쟁포로
103	실종수색자
104	희생하는 아들
105	강제된 과업을 수행하는 사람
106	격투가
107	배신자
108	억눌린 하급자
109	복수자
110	불청객
111	삼각관계에 빠진 자
112	숨겨진 진실을 찾는 사람
113	스토킹을 당하는 자
114	아내를 빼앗긴 남자
115	아이가 유괴된 부모
116	연쇄살인마
117	우발적 살인마
118	의처증(의부증) 환자
119	이지메 피해자
120	저주받은 자
121	추격자
122	강박증 환자
123	불면증 환자
124	비대칭 전투를 하는 전사
125	사랑하는 사람을 잃은 자
126	외상후 스트레스성 장애 환자
127	라이벌
128	우울증환자
129	일탈 청소년

130	고뇌하는 깡패
131	기이한 선생
132	똑똑한 바보
133	악동
134	자폐증 환자
135	이산가족
136	고발자
137	동물의 친구
138	싸우는 부부
139	거짓사랑을하는자
140	옛 연인
141	외디푸스 콤플렉서
142	이간질쟁이
143	이계에서 온 친구
144	적군과의 친구
145	카인과 아벨
146	새로운 과제를 마주한 노인
147	빙의된 사람
148	퀴어
149	시한부 환자
150	위기의 중년
151	전생 기억자
152	불치병 환자
153	기억을 상실한 사람
154	도플갱어
155	바람둥이
156	배반자
157	부패경찰
158	사이코패스
159	숨겨진 고귀한 후계자
160	버려진 자식
161	성생활 장애가 있는 자
162	수수께끼를 해결하는 자
163	새로운 취향에 열중하는 자
164	식민지인
165	학대받은 아동
166	광신도 집단
167	고귀한 하녀
168	구세주
169	미지의후견인
170	미친 전도사
171	천사
172	치매간병인
173	희생하는 부모
174	갈등하는 고부
175	시체성애자
176	학살자
177	매조키스트
178	사디스트
179	일렉트라 콤플렉스가 있는 여자
180	전우 구출자
181	죄의 고백자, 비밀 누설자
182	테러범
183	파업자
184	공황 장애 환자
185	도시 재난 피해자
186	조난자
187	생물학재앙을 당한 사람

188	참전 용사
189	도둑
190	돌연변이(뮤턴트)
191	반인반수
192	뱀파이어
193	변장하는 사람
194	언더커버요원
195	아웃사이더
196	강간피해자
197	고립된 사람
198	도망자
199	초능력자
200	차별받는 자
201	저주받은 장소의 방문자
202	지리적으로 고립된 자
203	탈옥수

[0097] 본 명세서에서 설명되는 실시예와 첨부된 도면은 본 발명에 포함되는 기술적 사상의 일부를 예시적으로 설명하는 것에 불과하다. 따라서, 본 명세서에 개시된 실시예들은 본 발명의 기술적 사상을 한정하기 위한 것이 아니라 설명하기 위한 것이므로, 이러한 실시예에 의하여 본 발명의 기술 사상의 범위가 한정되는 것은 아님은 자명하다. 본 발명의 명세서 및 도면에 포함된 기술적 사상의 범위 내에서 당업자가 용이하게 유추할 수 있는 변형예와 구체적인 실시 예는 모두 본 발명의 권리범위에 포함되는 것으로 해석되어야 할 것이다.

부호의 설명

[0098] 110: 질의 응답부 120: 시퀀스 추천부

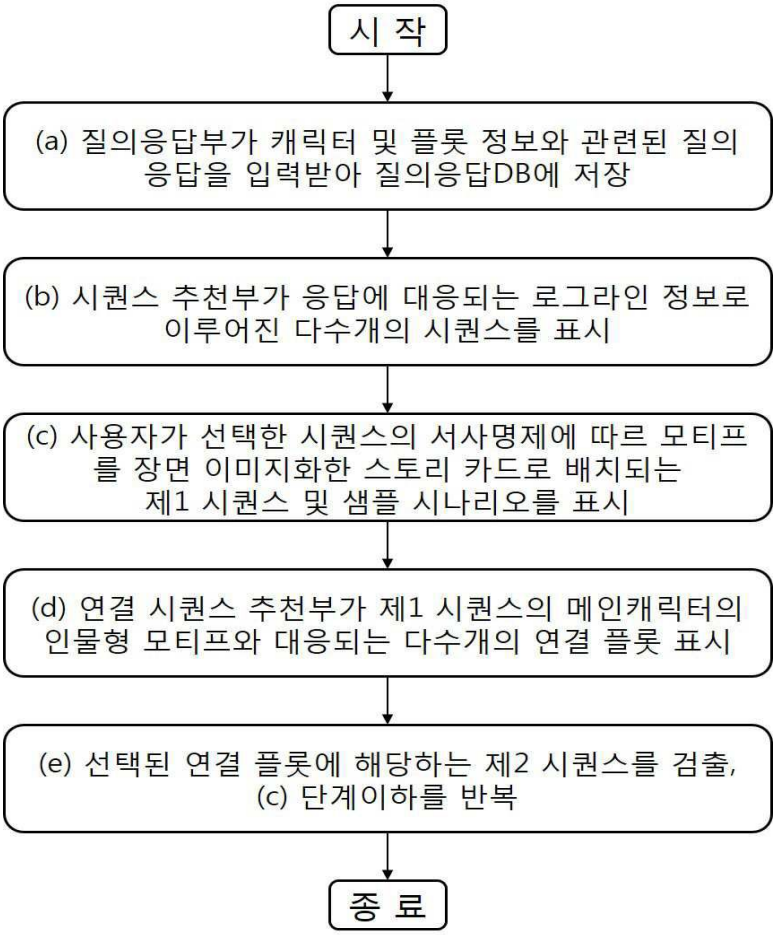
130: 연결 시퀀스 추천부 140: 디스플레이부

150: 입력부 160: 가중치 설정부

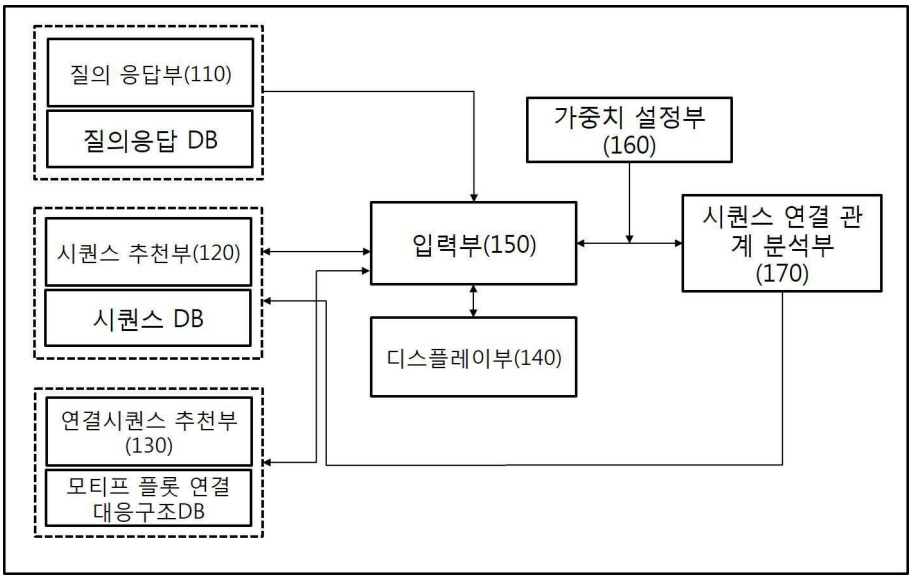
170: 시퀀스 연결 관계 분석부

도면

도면1


시 작
(a) 질의응답부가 캐릭터 및 플롯 정보와 관련된 질의 응답을 입력받아 질의응답DB에 저장
(b) 시퀀스 추천부가 응답에 대응되는 로그라인 정보로 이루어진 다수개의 시퀀스를 표시
(c) 사용자가 선택한 시퀀스의 서사명제에 따르 모티프를 장면 이미지화한 스토리 카드로 배치되는 제1 시퀀스 및 샘플 시나리오를 표시
(d) 연결 시퀀스 추천부가 제1 시퀀스의 메인캐릭터의 인물형 모티프와 대응되는 다수개의 연결 플롯 표시
(e) 선택된 연결 플롯에 해당하는 제2 시퀀스를 검출, (c) 단계이하를 반복
종 료

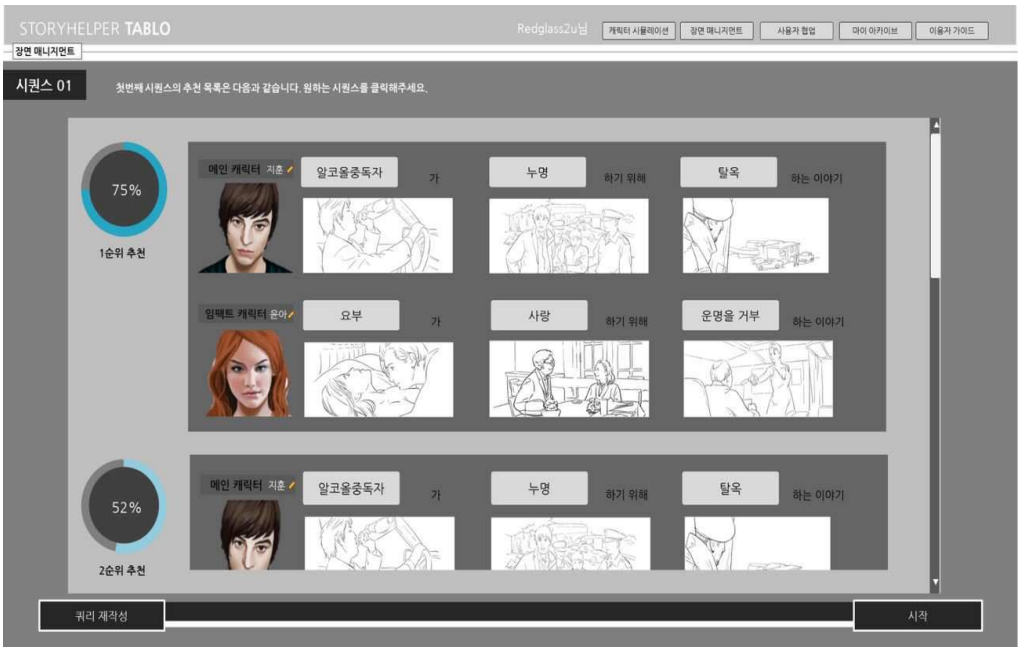
도면2


질의 응답부(110)
질의응답 DB
가중치 설정부 (160)
시퀀스 추천부(120)
시퀀스 DB
입력부(150)
시퀀스 연결 관계 분석부 (170)
디스플레이부(140)
연결시퀀스 추천부 (130)
모티프 플롯 연결 대응구조DB

도면3

Film Title	플립		
Character 1	줄리		
Sex	여자		
Age	10대		
Character Motif	첫 눈에 반해버린 자		
Behavior Motif	짝사랑		
Plot	변모		
Desire	사랑		
Type	행동3변형2		
Role	메인 캐릭터		
Character 2	브라이스		
Sex	남자		
Age	10대		
Role	임팩트 캐릭터		
Log Line 1-1	첫 눈에 반해버린 자	짝사랑	변모
	'0262	0254	0852
Log Line 1-2	엇갈린 사랑을 하는자	사랑의 연기	추구
	0427	0406	1010
Story 1	시골에서 자란 @@은(는) 도시에서 옆집으로 이사온 ##에게 첫눈에 반한다. 집에서 직접 만든 음식 주면서 애정을 표현하지만 ##은(는) @@의 관심을 부담스러워 한다. ##은(는) 선물 받은 음식을 버리는 것을 @@에게 들키게 된다. ##(는) 사과하지만 @@은(는) ##에게 못되먹었다며 호되게 화를 내고 가버린다.		

도면4



도면5

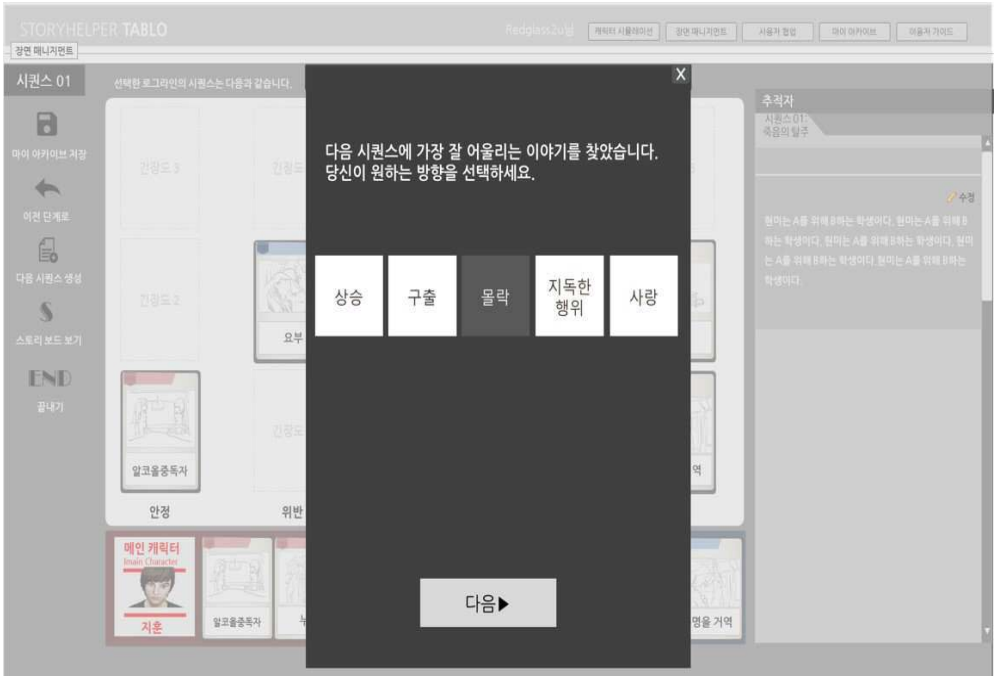


도면6



No.	205 모티프	90%	70%	50%	30%	10%
1	강박증	주구	지독한 행위	희생자	몰락	수수께끼
2	경계성 인격장애	몰락	성숙	희생자	지독한 행위	수수께끼
3	공황장애	탈출	몰락	지독한 행위	희생자	성숙
4	노년기 과제	주구	발견	모험	복수	금지된 사랑
5	누명	몰락	희생자	탈출	지독한 행위	상승
6	대체역사	모험	수수께끼	추적	금지된 사랑	추구
18	시한부 선고	몰락	성숙	발견	주구	변모
19	식민지화	지독한 행위	몰락	희생자	주구	탈출
20	아동학대	지독한 행위	발견	복수	희생자	상승
21	악마와의 계약	주구	변신	변모	몰락	상승
22	알코올 중독	몰락	성숙	희생자	금지된 사랑	유혹
23	연인 상실	사랑	금지된 사랑	추구	희생자	라이벌
24	예언	수수께끼	유혹	변모	주구	모험
25	외계인침입	구출	탈출	희생자	희생	지독한 행위
26	외상후 스트레스성 장애	희생자	희생	몰락	변모	탈출

도면7


STORYHELPER TABLO
시퀀스 01
다음 시퀀스에 가장 잘 어울리는 이야기를 찾았습니다.
당신이 원하는 방향을 선택하세요.
상승
구출
몰락
지독한 행위
사랑
다음▶
추적자
메인 캐릭터
지훈
안정