
주역 스토리텔링 웹-카툰 게임

I-Ching Storytelling Web-Cartoon Game

주저자 : 심광현 Shim KwangHyun

공동저자 : 이기형 Lee KiHyung, 권호창 Kwon HoChang, 김진희 Kim JinHee, 최대혁 Choi Dae Hyuk

요약문

본 연구에서는 동양의 우주론적 철학의 집결체라 할 수 있는 주역(周易)을 서사적 관점에서 재해석하고 이를 디지털 스토리텔링의 방법론과 결합시킨다. 연구성과를 데이터베이스로 구축한 후 웹-카툰 형식으로 시각화하고 인터랙티브 요소를 가미하여 '주역 스토리텔링 웹-카툰 게임'을 개발한다. 게임의 유저는 주역 내러티브의 가이드라인을 따라가면서 이를 자유롭게 변형·해석하고 재배치하면서, 마치 놀이를 하듯이 새로운 이야기들을 창발적으로 만들 수 있다.

Abstract

'I-Ching Storytelling Web-Cartoon Game' suggested by Prof. Shim and Research Group may provide users with the opportunity of writing story based on I-Ching. I-Ching is the cosmological thoughts intrinsic to East Asian culture. In the perspective of the narratology, I-Ching can be seen as a kind of database of narratives since it classifies all events emerging from the meet between the actor(human-人) and the background(time/space-天地) as the story material into 384 narrative elements(sequence) and 64 themes(motive), and consistently constructs their causal relationships. So while trying to articulate I-ching with the digital storytelling methodology, we developed the web-cartoon game. With this game, users can creatively make their own story as a play by freely interpreting, retrieving, and recomposing those 386 narrative elements and 64 themes with the I-ching's narrative guideline.

핵심어 : 디지털 스토리텔링(Digital Storytelling), 주역(I-Ching), 서사(Narrative), 웹-카툰(Web-Cartoon), 게임(Game)

서론

연구배경

‘디지털 스토리텔링’은 디지털 기술을 환경으로 삼거나 표현 수단으로 활용하여 이루어지는 스토리텔링으로 그 특징은 네트워크화된 컴퓨터 환경에서 이루어진다는 것, 디지털 멀티미디어를 활용한다는 것, 사용자의 선택과 조작에 따라 콘텐츠가 변화한다는 것(interactivity) 등이다.¹⁾ 이러한 디지털 스토리텔링은 기술적으로 스토리 생성 모델 개발에 초점이 맞추어져 있는데, 「데이터베이스 + 자연어 문맥인지 프로세스 + 프로세스 모델링(plotting)」이 결합된 모델이 주류를 이루고 있다고 할 수 있다. 즉, 데이터베이스 구축을 위한 효과적이고 확장 가능한 분류체계를 만드는 작업, 자연어 문맥인지를 위한 마르코프 체인에 기초한 알고리즘을 개발하는 작업, 인물 관계 및 사건 인과관계 구축을 위한 모델링 작업 등이 다양하게 진행되고 있다.²⁾ 여기에 더해 마치 컴퓨터와 대화를 나누듯이, 혹은 게임을 하듯이 에이전트를 매개로 스토리를 생성할 수 있는 인터랙티브(interactivity) 연구가 강조되고 있다.³⁾

본 연구는 이러한 디지털 스토리텔링 연구 흐름의 연장선에 있다. 그러나 기존 연구와의 차별성은 이야기의 유형화 및 생성 알고리즘을 동양의 우주론, 인생론 철학의 집대성이라 할 수 있는 주역(周易)의 구성 원리와 조직 방법론과 결합, 이를 웹툰 형식의 게임으로 구현한 점에 있다. 주역과 스토리

- 1) 디지털 스토리텔링, 이인화, 황금가지, 2003
- 2) 다음의 연구논문을 참조할 것.
한국형 스토리텔링 개발, 이인화 (이화여대 디지털 스토리텔링 R&D 센터)
인터랙티브 스토리텔링을 기반으로 한 디지털 콘텐츠 제작에 관한 연구, 장성환 (충북대학교 미술학부)
스토리텔링 시스템, 사단법인 한국멀티미디어학회
인터랙티브 드라마의 플롯 생성 방식과 VR연구, 이정엽 (KAIST CT 대학원)
Introducing Narrative principles into Planning-based interactive storytelling, Loando Motta Barros (브라질 발라 대학)
A New Approach to the Design of Interactive Storytelling Engines, TeongJoo Ong and John Leggett (Texas A&M University)
Synergistic Storyscapes and Constructionist Cinematic Sharing, G. Davenport, B. Bradley (Interactive Cinema Group of the MIT Media Lab)
STORYWORLD CREATION : AUTHORING FOR INTERACTIVE STORYTELLING, Oliver Schneider (Department of Digital Storytelling Computer Graphics Centre, Rundeturmstraße 6)
- 3) 다음의 연구논문을 참조할 것.
사용자 상호작용 기반 캐릭터 Emotion 생성, 최은영, 송실대 상호작용하는 즉흥적인 에이전트, 송세현외, 아주대 시간에 따라 변하는 사용자 관심도 학습, 권현철, 송실대 협상대화에서 응답 생성을 위한 폼 기반 모델, 김정선의, 서강대 Affective Interaction between Humans and Robots, Cynthia Breazeal
Communicative facial displays as a new conversational modality, A. Takeuchi and K. Nagao, Sony Computer Science Laboratory
Robot in Society: Friend or Appliance?, Breazeal, Agents99 workshop on emotion-based agent architectures

텔링의 결합이 가능한 이유는 다음과 같다. 주역은 양효(☰)와 음효(☷)의 다양한 결합(이야기의 발산과 수렴/기쁨과 슬픔)을 통한 64괘로 구성되어 있다. 이때 각각 6효로 이루어진 64괘에는 고유한 풀이(괘풀이=이야기 장르)가 있으며, 이는 여러 학자들에 의해 동양의 원형서사로 해석되어 왔다. 즉, 각각 6개의 시퀀스(효사)로 구성된 64개의 고유한 모티브(괘사)가 존재하고, 이는 일반적인 이야기 전개와 같이 <상황 설정 - 문제 제시 - 해결>의 순환구조를 이루며 하나의 이야기로 완결되어 있다. 또한 각 이야기들(64괘)은 독립적인 성격을 지니면서도 주역의 내적 구성 원리(지괘와 호괘의 원리)에 의해 상호 연관성을 지니며 무한한 이야기로 재조합될 수 있다. 또한 서사 구성 요소라는 측면에서 보았을 때 주역은 서사의 재료인 인물(사람-人)과 배경(시공간-天地)의 만남에서 발생하는 모든 사건을 384개의 이야기소(시퀀스)와 64개의 주제(모티브)로 분류하고, 이들의 인과관계를 정합적으로 구성한 내러티브(서사체) 데이터베이스라고 할 수 있다.

연구목적 및 의의

이러한 맥락에서 본 연구는 주역을 서사학적인 측면에서 새롭게 해석하고 이를 디지털 스토리텔링의 방법론과 결합한다. 이를 웹-카툰 형식으로 시각화하고 인터랙티브 요소를 가미하여 게임으로 개발한다. 여기서는 이 게임을 ‘주역 스토리텔링 웹-카툰 게임’ (I-Ching Storytelling Webtoon Game)으로 부르기로 한다. 주역 스토리텔링 웹-카툰 게임은 유저가 주역에 기반한 내러티브 가이드라인을 따라가며 이를 자유롭게 변형·해석하고 재배치하면서 마치 놀이를 하듯이 새로운 이야기들을 창발적으로 만들어나가는 것을 목표로 한다. 네트워크화된 컴퓨터 환경에서 공동창작이 가능하며, 웹-카툰 이미지와 텍스트가 결합된 이야기들은 끊임없이 변형되며 축적될 수 있다.

본 연구는 크게 세 가지 점에서 의미를 갖는다.

첫째, 학술적 의미이다. 주역에 대한 연구는 다양하게 진행되어 왔지만 서사학적 측면에서의 연구는 찾아보기 어렵다. 이러한 연구는 최근 주목받고 있는 동양 원형서사 데이터베이스 구축에 기초가 되며 서구 구조주의 서사학의 분류화 및 연결구조 연구의 한계를 보완할 수 있을 것이다.

둘째, 교육적 의미이다. 학교와 각종 단체에서 미디어교육이 광범위하게 실시되고 있으나 제작 중심의 교육에서 크게 벗어나지 못하고 있다. 또한 서사창작에 대한 체계적이고 효과적인 교육 방법론은 거의 부재한 실정이다. 본 연구 결과는 서사창작 교

육과 창의성 향상 과정에 폭넓게 활용될 수 있다.

셋째, 산업적 의미이다. 본 연구는 주역의 이야기를 웹-카툰 형식으로 시각화하고 이를 게임과 결합한다. 따라서 유저들은 놀이 과정을 통해서 주역의 원리를 이해하고 새로운 이야기들을 만들어낼 수 있다. 본 연구의 결과를 에듀테인먼트 프로그램으로 개발할 수 있고 이는 2차 산업(캐릭터, 템플릿 등)으로 확장될 수 있다.

연구방법과 범위

첫 번째 과정은 데이터베이스 작업이다. 주역에 대한 기존 해석들을 판본별로 검토·정리하고, 이를 ‘인물, 사건, 배경’ 요소와 기승전결 구조를 갖는 일반적인 내러티브 플롯으로 재해석하는 것이 핵심이다.

두 번째 과정은 시각화 작업이다. 재해석된 384개의 시퀀스 문장을 기반으로 콘티뉴이티를 짜고 이를 시각화한다. 결과적으로 각각 6장의 셀만화(6개의 시퀀스)로 구성된 64개의 카툰 이야기(64개의 장르)가 만들어지게 되며, 계속하여 이는 웹 게임상에서 주역의 64과-384호의 내적 연관성에 의하여 무한히 확장 가능한 스토리텔링 생성 모델로 기능한다.

세 번째 과정은 프로그래밍 작업이다. 위의 두 작업의 결과를 컴퓨터에 데이터베이스화하고 알고리즘화한다. 유저의 조작에 따른 효사 및 과사 변화를 기록(아카이빙)하는 인터랙티브 게임을 만들고 실제 유저들의 능동적 반응과 집단적 상호 참여(이야기 창작하기)를 바탕으로 점차 완결된 이야기로 생성되어 간다.

위의 세 가지 연구 과정은 동시적으로 진행된다. 이 과정을 그림으로 표현하면 다음과 같다.

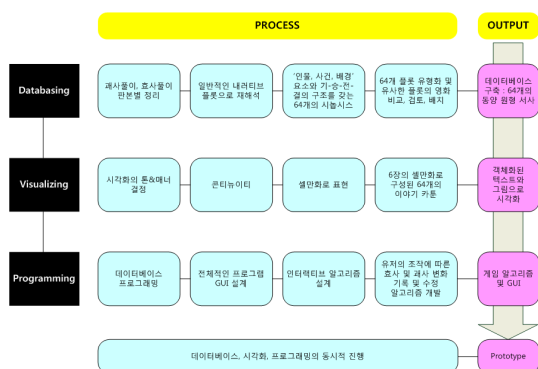


그림 1. 연구 진행 과정

본론

주역 이야기의 재해석

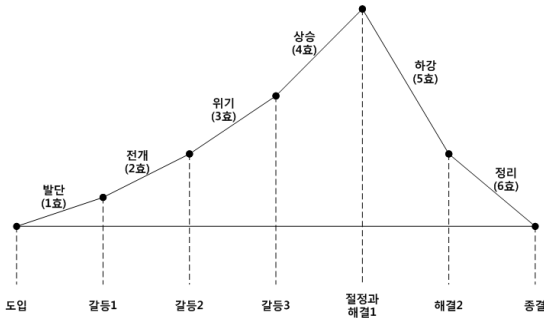
주역에는 다양한 판본들과 해석들이 존재한다. 하지만 모두 너무 알레고리적이고 상징적이기 때문에 이를 직접적으로 스토리텔링에 적용할 수 없다. 때문에 이를 인물·사건·배경의 요소(서사구성요소)와 기승전결의 구조(서사연결방식)를 갖는 일반적인 이야기로 재해석할 필요가 있다. 이를 위해서 먼저 주역 해석에 대한 다양한 판본들을 종합적으로 정리하였다. 정리한 책들의 목록은 참고문헌에서 확인할 수 있다.

서사 구성요소(인물·사건·배경) 번역시에는, 64개의 기본 모티브가 되는 “주역 8괘”의 함축적 상징을 64과-384호의 해석 기준으로 삼아 이야기로 번역했다.

괘명	건	태	리	진	손	감	간	곤
배경	하늘	연못	불	우뢰	바람	물	산	땅
인물	부녀	소년	중녀	장남	장녀	중남	소년	모
성질	건강함	기쁨	걸림	움직임	들어감	빠짐	그침	순함

또한 8괘를 구성하는 각각의 3효는 “천-인-지”라는 위상학적 의미로 배치되어 있으므로, 이를 해석의 틀로 하여 주역-이야기 번역을 진행했으며, 서사 사건 진행의 큰 축을 이루는 “주인공-조력자-적대자”의 관계 설정을 위하여 8괘-음양 오행의 상생과 상극의 관계를 고려하여 번역을 진행했다.

다음으로 서사연결방식의 경우 다음과 같은 기준으로 번역 연구를 진행했다. 주역 64괘는 각각 6효로 구성되어 있는데, 각 효사의 풀이는 6효의 제일 아래 초위에서부터 순차적으로 해석되며 제일 상단의 상위의 해석으로 한 괘의 풀이가 끝난다. 또한 6효는 <상황-문제-해결>의 순환구조를 갖는데 본 연구에서는 이러한 구성을 서사의 기승전결 구조로 설정한 후, 기존의 풀이를 바탕으로 384개의 효를 시퀀스로 재해석하였다. 즉, 한 괘를 6개의 국면(효사)을 갖는 일반적인 시놉시스의 형태로 해석하였고 이 구조를 그림으로 표현하면 다음과 같다.



64괘에는 각각마다 고유한 모티브가 존재한다. 이런 모티브와 6효 해석을 바탕으로 하여 각각의 이야기와 구조적으로 유사한 영화를 비교·검토하여 배치하였다. 또한 한국 소설의 서사구조를 주역으로 해석한 기존 연구⁴⁾를 참고로 하여 64괘를 장르적 성격과 가깝게 분류하였다. 열린 구조에 가까워 기존의 장르 성격으로 유형화되지 않는 괘의 경우는 유사 서사구조만 배치하였다.

〈주역 기존 해석 검토 + 64괘 고유 모티브 검토 + 한국소설의 주역적 연구 검토 + 유사 구조의 영화 비교〉의 복합적인 작업을 거치고 여기에 작가적 상상력을 더하여 64괘 각각에 대한 재해석을 진행하였다.⁵⁾

1번 괘 - 중천건 (重天乾 · ☰상☰하)

〈경전의 괘-효사 풀이〉

하늘의 상이다. 크게 형통하고, 바르니 이로우리라.

초구는 물에 잠긴 용이니, 쓰지 말지니라.

구이는 용이 밭에 나타났으니, 대인을 봄이 이로우니라.

구삼은 군자가 날이 마치도록 굳세고 굳세게 해서 저녁에 두려운 듯하면, 위태하나 허물은 없으리라.

구사는 혹 뛰어 연못에 있으면 허물이 없으리라.

구오는 용이 하늘에서 나니 대인을 만나봄이 이로우니라.

상구는 지나친 용이니 후회가 있으리라.

〈서사적 재해석〉

- 주인공이 탄생하고 성장하여 결실을 남긴다.

4) 한국소설의 주역적 연구 : 소설 원리와 서사구조를 중심으로, 양명학, 아주대 박사논문, 2003

5) 본 연구에서 진행한 주역 과사에 대한 서사적 재해석이 자의적이라는 비판이 있을 수 있다. 이는 타당한 지적이다. 본 연구의 재해석은 결정적인 것이 아니며 보다 엄밀한 해석 원리와 방법론이 계속적으로 연구되어 보완될 필요가 있다.

- 전형적 신화의 영웅 스토리

- 1 잠재적 능력을 갖춘 주인공(용)이지만, 현실의 상황이 불리하다. 장래에는 좋은 일에 쓰일 것.
- 2 주인공이 훌륭한 조력자(대인)를 만난다.
- 3 주인공이 최선을 다한 후 실패를 경험하면서 배워나간다.
- 4 주인공이 용감하게 나섰다 실패를 겪지만, 이를 통해 유익한 정보를 얻는다.
- 5 주인공이 가장 큰 성공을 성취한다.
- 6 주인공이 겸허하게 자신의 자리를 찾아 간다.

캐릭터: 주인공, 조력자(대인)

3번 괘 - 수뢰둔 (水雷屯 · ☵상☳하)

〈경전의 괘-효사 풀이〉

막혀서 나아가기 어려운 상이로다. 크게 형통하고 굳게 제 자리를 지키니 이로우리라. 갈 일이 있어도 나서지 말라. 제후를 세움이 마땅하리라.

초구. 나아가지 못하고 머물도다. 굳게 제 뜻을 지키는 것이 이롭고, 제후를 세우는 것이 이로우리라

육이. 나가지 못하네. 머뭇거리네. 말을 땀다가 내리네 (네 필의 말이 서로 갈라져 풀어 나아가지 못하네) 노략질이 아니라 혼인하려는 것이도다. 그래도 여자가 곧아서 허훈하지 않다가 10년 만에 비로소 허훈하리라

육삼. 산지기 없이 사슴을 바짝 쫓아 숲 속에 들어가려고 꾀하도다. 군자라면, 포기하는 것만 못하여 그대로 가면 웅색해진다는 것을 낚새로 알아차리리라.

육사. 말을 땀다가 내리네. 혼인할 짝을 구하려 가면 길하고 불리할 것이 없으리라.

육오. 은택을 베풀기 어렵도다(은택을 베푸는데 인색하도다) 작은 일은 바르면 길하나 큰일은 바르더라도 흉하리라.

상육. 말을 땀다가 내리네. 피눈물을 줄줄 쏟으며 우네.

〈서사적 재해석〉

- 연애를 멀리했던 여자 주인공이 두 사람 사이에서 우유부단하게 연애하지만 결국 혼자 남는다.

- 여성주인공인 연애로 고민하다 홀로 남는 로맨틱 코미디

/ 드라마

- 1 남자주인공은 인기는 있지만, 사회에서는 아직 어려움을 겪고 있다
- 2 여자주인공은 동료 혹은 이웃 남자의 끈질긴 구애를 물리친다.
- 3 여자(혹은 남자) 주인공의 어려움이 심해진다.
- 4 여자주인공이 고민 끝에 한 명과 사귈다.
- 5 주인공들의 현실이 조금씩 나아지지만 쉽지 않다.
- 6 이웃 남자에게는 다른 여자가 생기고, 남자주인공도 떠나고 없다. 여자주인공은 결국 혼자 남는다.

캐릭터: 주인공, 남자주인공, 이웃 남자

카툰 시각화

주역 스토리텔링 웹-카툰 게임은 유저가 주역에 기반한 내러티브 가이드라인을 따라가며 이를 자유롭게 변형·해석하고 재배치하면서 새로운 이야기들을 창의적으로 만들어가는 것을 목표로 한다. 이것을 가능하게 하기 위해서는 핵심적으로 직관적인 인터페이스와 시각적 재미가 필요하다. 때문에 본 연구에서는 384개의 텍스트 이야기소(시퀀스)들을 모두 카툰 이미지로 시각화하였다. 이를 통해서 유저에게 시각적 재미를 불러일으킴과 동시에 자유로운 해석의 여지를 넓혔다. 또한 이미지와 텍스트의 결합을 통해서 보다 다양한 의미를 만들고 창의성이 발휘될 수 있도록 하였다.

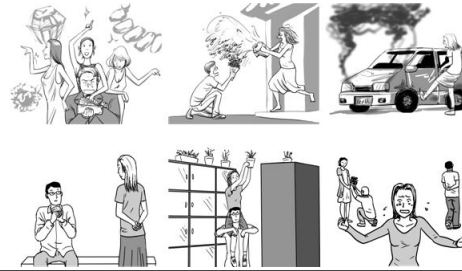
이러한 목적에도 불구하고 주역의 효사를 이미지화 시키는 작업은 주역에 무수한 해석 가능성을 부여한 은유와 상징을 탐색 시킬 우려가 있다. 이에 시각화 작업에 있어 지침으로 삼은 것은 효사로부터 일차 재해석된 시놉시스를 상징적으로 극명하게 드러낼 수 있는, 서사적으로 관습화된 장면들을 우선 배치하고자 하였다. 그와 동시에 디테일들은 배제함으로써 해석의 유연성을 높이도록 하였다. 이로서 유저들로 하여금 직관적인 그림 이해를 돕고, 또 다른 효사들 속에 배치되었을 때, 새로운 의미를 창출할 수 있도록 의도하였다.

다음 그림은 각 궤에 대한 카툰 시각화의 결과이다.

1번 궤 - 중천건 (重天乾 · ≡상≡하)

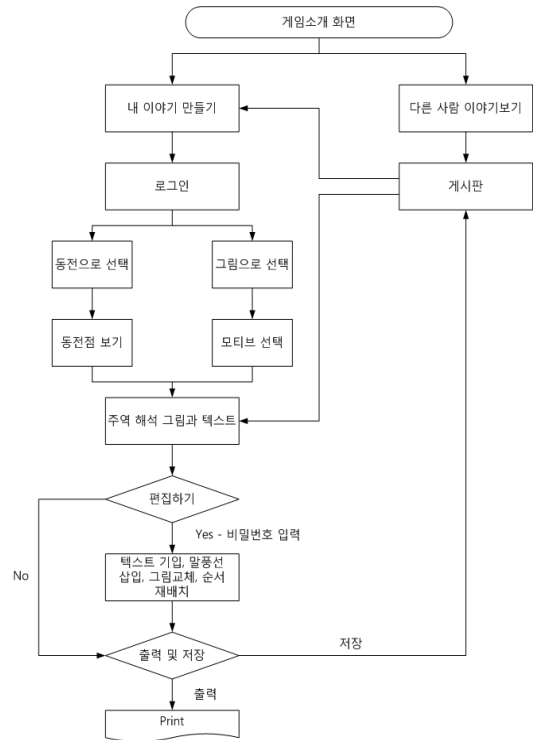


3번 궤 - 수뢰둔 (水雷屯 · ≡상 ≡하)



게임 알고리즘

게임의 전체 알고리즘을 순서도로 표현하면 다음과 같다.



- 주역 스토리텔링 웹-카툰 게임은 다음과 같은 특징을 갖

는다.

첫째, 게임의 구조는 주역의 원리에 기반을 둔다. 먼저 유저는 주역 점치는 방법 중 하나인 “동전 주역점”으로 64괘 중 하나의 이야기를 선택할 수 있다. 또한 8괘가 상징하는 이미지들(8개의 하괘 - 불, 땅, 산, 연못, 하늘, 번개, 물, 바람)과 각각에 해당하는 주제어(8개의 상괘 - 모티브)를 통한 이야기 선택도 가능하다. 주어진 그림을 다른 그림으로 교체할 때에도 주역 지괘 원리를 따라야 한다. 게임 과정에서 자연스럽게 주역의 원리를 대략적으로나마 이해할 수 있도록 설계하였다.

둘째, 384개의 효사(시퀀스)를 모두 카툰 이미지로 표현하였다. 이를 통해 유저에게 시각적·게임적 재미를 줄 수 있으며 이미지와 텍스트의 결합으로 보다 다양하고 자유로운 해석(이야기 만들기)이 가능하다.

셋째, 인터랙티브를 위한 여러 요소를 삽입하였다. 가이드 라인으로 제공된 주역 이야기에 대해서 유저는 자유로운 변형·해석·재배치를 할 수 있다. 그림에 대한 해석을 텍스트로 직접 기입하고, 그림에 말풍선을 삽입하고, 다른 장면으로 그림을 교체하고, 전체 그림의 순서를 바꿀 수 있다. 이러한 과정에서 유저의 창발성이 발휘되고 무한히 많은 이야기가 새롭게 만들어질 수 있도록 설계하였다.

넷째, 네트워크화된 공동작업이 가능하다. 유저가 새롭게 만든 카툰 이야기는 자동으로 게시판에 저장된다. 유저들은 게시판에 기재된 다른 사람의 이야기들을 자유롭게 보고 참조할 수 있으며 비밀번호를 입력한 후 자유롭게 수정할 수 있다. 다른 사람의 작업에 기반하여 자신의 아이디어를 덧붙이는 과정에서 또 다른 이야기가 만들어지게 된다.

베타 테스트

주역 스토리텔링 웹-카툰 게임은 현재 프로토타입 형태로 개발 완료되었다.⁷⁾ 2008년 12월부터 한 달의 기간동안 50명의 포커스 그룹을 대상으로 베타 테스트를 실시할 계획이다. 베타 테스트를 거친 후 면밀한 설문조사와 인터뷰를 진행하고 드러난 문제점을 보완할 것이다.

베타 테스트 결과와 수정·보완된 주역 스토리텔링 웹-카툰 게임은 2009년 1월중으로 확인이 가능하도록 진행하고

6) 그림의 변화를 효가 변하는 것(변효 - 變效)라고 할 수 있는데 이것은 그 형태(음과 양)가 변하는 것을 말한다. 6효 중에 變爻(변효)로 나온 효는 음과 양이 변하고 이로 인해 새로 생기게 되는 괘를 之卦(지괘)라고 한다.
7) 다음의 웹사이트에서 프로토타입 확인이 가능하다.
<http://ximg.ivyro.net/jin/ex/main.php>

있으며, 2009년 2월부터는 본 연구소⁸⁾에서 진행되는 AT 미디어교육에 본격적으로 활용될 것이다.

결론 및 향후연구과제

본 연구에서는 주역의 원리와 이야기 구조를 디지털 스토리텔링 방법론과 결합하여 웹 기반의 이야기 만들기 게임을 개발하였다. 현재로서는 제한적 기능만을 구현한 프로토타입이지만 연구가 발전되고 시행착오를 통해 문제점이 보완된다면 학술적·교육적·산업적으로 더 많은 활용 가능성을 갖게 될 것이다. 프로토타입 베타 테스트 기간 동안 진행할 세 가지 연구 과제를 제시하며 결론을 대신한다.

첫째, 주역 64괘-384효 해석 데이터베이스 보완 연구. 구조주의 서사학을 기반으로 주역을 64개의 장르와 384개의 시퀀스로 재해석·재범주화한다. 이는 주역의 프랙탈 원리(4상, 8괘, 64괘의 구성원리와 상징적 의미)를 선행 장르 연구의 성과와 결합하여 장르화하는 작업, 그리고 384개 각 효를 이야기의 기본 단위(인물·사건·배경)로 추출하여 384개의 시퀀스(이야기소)로 데이터베이스하는 작업을 포함한다.⁹⁾ 이상의 작업은 게임 도입부, 유저에게 다양한 장르 선택의 가이드라인을 제공함으로써 보다 능동적인 몰입을 가능케 한다.

둘째, 시퀀스 연결 알고리즘 적합화 연구. 본 연구의 프로토타입은 384개의 그림(시퀀스)이 무한 결합(지괘의 원리)되어 다양한 서사체를 생산할 수 있는 구조로 되어 있다. 그러나 현재의 연동구조는 일정 수준 이상의 의미를 지니는 서사체 생성에는 한계를 지닌다. 이는 현재의 프로토타입이 장르-시퀀스 층위에서 운영되는 스토리 생성 모델이기 때문이다. 따라서 위 데이터베이스 보완 연구를 바탕으로 괘-효의 연동 원리와 그레마스의 ‘서사 생성 행로 모델’¹⁰⁾을 결합하여 장르-시퀀스-씬 층위까지 확장되는 이야기 계통 구조를 체계화하려 한다. 이를 통하여 유저가 매 단계 창작한 이야기 그룹들이 보다 구체적이고 유의미한 서사체로 활용할 수 있도록 알고리즘 적합화 연구를 진행 한다.

셋째, 게임 인터페이스 보완. 현재 주역 스토리텔링 웹-카툰 게임은 셀만화 기반으로 이를 교체하거나 순서를 바꾸고 말풍선을 삽입할 수 있다. 디지털 스토리텔링 연구에서 자주 인용되는 게임들과 비교했을 때 인터랙티브와 시각화의 수준이 매우 떨어지며 때문에 유저에게 동기를 부여하는 능력

8) 한국예술종합학교 미래교육준비단 AT미디어교육팀.
(<http://labs.knua.ac.kr/labs/>)
9) 블라디미르 프롬은 수천편의 러시아 민담을 분석하여 7가지 인물 유형과 31가지 모티브를 추출하였다. 프롬을 비롯한 구조주의 서사학자들의 연구를 바탕으로 극적플롯을 유형화하려는 시도도 다양하게 진행되고 있다.
10) 구조에서 감성으로, 그레마스, 김성도역, 고려대학교출판부, 2002

이 부족하다. 향후 기술적 연구에 집중하여 하나의 셀 내에서 그림들(인물, 배경, 소품 등)을 객체화하고 이를 템플릿으로 구축해 유저가 직접 그림을 그릴 수 있도록 할 계획이다. 또한 현재 개발되어 있는 간단한 3D 저작툴¹¹⁾을 결합한다면 시너지 효과를 기대할 수 있다.

참고문헌

<단행본>

- 대산 주역강의, 김석진, 한길사, 2000
주역 왕필주, 왕필, 길, 2006
실증주역, 황태연, 청계, 2008
주역강의, 서대원, 을유문화사, 2008
주역강설, 이기동, 성균관대학교출판부, 2006
구조에서 감성으로, 그레마스, 김성도역, 고려대출판부, 2002
디지털 스토리텔링, 조은하, 북스힐, 2008
디지털 스토리텔링, 이인화, 황금가지, 2003
Digital Storytelling: A Creator's Guide to Interactive Entertainment, Carolyn Handler Miller, FOCAL PRESS, 2008

<논문>

- 한국소설의 주역적해석 II : 중지곤괘와 춘향전의 서사 구조를 중심으로, 양명학, 한국어문학회, 1999
한국 소설의 주역적 연구 : 소설 원리와 서사 구조를 중심으로, 양명학, 아주대 박사논문, 2003

<웹사이트>

- <http://www.jingzhoustudio.net/web/bc/index.html>
<http://www.readwritethink.org/materials/comic/>
<http://gif00.com.ne.kr/juyouk/juyouk1.html>
<http://www.laetusinpraesens.org/docs/chingndx.php>
<http://home.megapass.co.kr/~sunglee8/about.html>

11) 대표적인 예가 (주)아이토닉에서 제공하는 클로즈업 서비스이다.
(www.kloseup.com)