

논문 2011-48CI-3-2

# SNS를 이용한 소셜 시나리오 생성에 관한 연구

( Research on Social Scenario Generation using SNS )

김 은 영\*, 김 원 일\*\*

( Eunyoung Kim and Wonil Kim )

## 요 약

본 논문에서는 기존의 아날로그 공간에서 이루어지는 시나리오 생성의 한계를 극복하기 위해 Social Network Service 기술을 이용하여 대중의 참여를 극대화시킨 소셜 시나리오 생성 방법을 제안한다. 소셜 시나리오 생성 방법은 시나리오의 표현 기술에만 쓰이던 디지털 기술을 시나리오 생성에 도입하여 정보의 질까지 향상시킬 수 있다는 점에서 큰 의미가 있다. 기존의 시나리오 생성은 작가 개인의 창작이었기 때문에 전문분야의 이야기를 다룰 때 어려움이 있었고, 개인의 주관적인 생각에 치우치기 쉬웠다. 디지털 시나리오 작성 프로그램들의 등장은 시나리오의 형식을 정형화시켰으나 여전히 이 한계점은 해결하지 못했다. 때문에 디지털 공간에서 시나리오를 작성한다 하더라도 여전히 시나리오 생성은 작가 개인의 생각에만 의지하고 있다. 이러한 한계를 극복하는 방법으로 작가가 많은 사람들의 의견과 관련 정보 중에서 가장 최신의 정보들을 수용할 수 있는 SNS를 이용한 소셜 시나리오 생성 방법을 제안한다.

## Abstract

In this paper, we propose method of the social scenario generation that maximize public's participation taking advantage of a Social Network Service technology to overcome limit of scenario generation formed in existent analog space. The method is novel because digital technology was used only in storytelling, and never used in improving the quality of information introducing in scenario generation. Existent scenario generation was apt to lean in subjective thinking of individual and when handle story of professional field, there was difficulty because it was writer individual's generation. Entrance on the stage of digital scenario generation programs was standardized form of scenario, but This limitation did not still solve. Therefore, whatever make scenario in digital space, scenario generation is still depending on only writer individual's ideas. By method that overcome this limit, we propose social scenario generation that use SNS that writer can accommodate opinions of many people and relevant informations up to date.

**Keywords :** Social Networking, Social Scenario, Scenario Generation, Storytelling, Social Cooperation

## I. 서 론

2011년. 세상은 온통 스마트 열풍이다. 스마트 폰의 등장과 함께 쏟아지는 정보들은 지금 이 순간에도 세상을 스마트하게 만들고 있다. 그러나 우리는 이 정보들을 모두 수용할 수 없다. 이는 개발자 입장에서 무작정

새로운 정보를 만들기 보다는 같은 정보라도 사람들에게 관심을 받을 수 있도록 만들어야 한다는 것이다. 그렇다면 사람들은 어떤 정보에 관심을 가질까?

정보를 표현하는 방법에는 정보를 사실 그대로 표현하는 방법과 정보에 스토리를 입혀서 표현하는 방법이 있다. 사실적 정보(Information)는 사건과 사물의 순수한 실체만을 전달하기 때문에 자칫 듣는 이를 자극하는데 그칠 수 있다. 만약 듣는 이가 정보를 있는 그대로 수용하지 않고 사실의 진위여부를 검증하려고만 주력을 다한다면 정보의 전달목적은 상실할지도 모른다. 반면에 이야기(Story)는 즉각적으로 검증할 수 없는, 먼 곳에서 발생한 사건을 진술한 것을 일컫는다.<sup>[1]</sup> 따라서 이

\* 학생회원, \*\* 정회원-교신저자, 세종대학교 디지털콘텐츠학과

(Department of Digital Contents, Sejong University)

※ 이 논문은 2009년도 세종대학교 교내연구비 지원에 의한 논문임

접수일자: 2011년4월20일, 수정완료일: 2011년5월12일

야기로 정보를 전달하는 스토리텔링은 우리를 정보 속에 Transportation시키기 때문에, 디지털매체로 표현되는 디지털 스토리텔링은 우리가 그 정보를 직접 경험하고 있다는 착각을 통해 정보를 더욱 생생하게 전달받을 수 있게 한다.

기존의 디지털 스토리텔링은 예술의 질이 현격히 떨어져 있다. 이야기를 꾸며낼 새로운 기술들은 계속 출현하고 있는데 비해 참신한 시나리오의 발달이 더디기 때문이다.<sup>[2]</sup> 디지털 스토리텔링이 활발해지면서 정보 전달에 많은 디지털기술이 사용되고 있으나, 이미 작가가 만들어 놓은 시나리오를 표현하는 기술이 대부분이다. 하지만 정보를 잘 표현(Telling)하기 위해서는 반드시 탄탄한 시나리오 설계가 밑바탕이 되어야 한다.

그러나 기존의 작가 개인이 생성하는 시나리오로는 디지털 스토리텔링 시대의 넘쳐나는 표현기술에 대응할 만한 완성도 높은 정보를 가공해낼 수 없다. 이 문제는 현재 새로운 의사소통 서비스로 떠오르고 있는 소셜 네트워크 기술을 이용하여 해결할 수 있다. SNS(Social Network Service)란 커뮤니티형 웹사이트로 사람들과 정보를 공유하고 친구관계를 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.<sup>[3]</sup> 따라서 SNS를 이용해 많은 사람들의 참여를 극대화 시킨 소셜 시나리오를 통하여 더욱 참신하고 체계적인 디지털 시나리오를 생성해 낼 수 있다.

본 논문은 소셜 네트워크 기술을 이용하여 참여와 공유를 기반으로 시나리오를 생성하는 방법에 관한 연구이다. 축적된 다양한 사람들의 관심 정보를 서로의 의사소통을 통해 재구성하여 새로운 시나리오를 생성하는 방법을 제안한다. 본 논문의 구성으로는, II장에서 시나리오 생성에 대한 기존연구에 대해 알아보고, III장에서는 소셜 시나리오를 새롭게 제시한다. 마지막으로 SNS를 이용하여 대중의 참여를 극대화 시킨 소셜시나리오 생성 방법을 제안하고 결론을 짓는다.

## II. 기존 연구

기존의 시나리오 생성은 작가 개인의 창작이었다. 또한 특별히 정해진 과정이나 포맷 없이 작가의 생각대로 써나간 이야기가 대부분이었다. 여러 시나리오 작성 프

로그래밍의 등장으로 정형화된 공간에서 시나리오를 생성할 수 있게 되었지만, 아직도 시나리오 생성과정이 작가 개인의 주관적인 생각에 의지하고 있기 때문에 객관적인 시나리오를 완성시키는데 어려움이 있다. 이러한 문제를 해결하기 위해서는 소셜 네트워킹 기술을 이용하여 대중의 생각을 참여시키는 시나리오 생성 공간이 필요하다.

### 1. 기존의 대중 참여 유도가 없는 시나리오 생성

기존의 시나리오 많은 사람들과의 소통이 없이 작가가 아날로그 공간에서 일정한 과정에 따라 자신의 생각대로 생성했다. 기존 아날로그 공간에서 이루어지는 시나리오는 이야기의 주 소재를 잡고 이야기의 전체적인 Plot 설계한 다음 캐릭터의 삶, 이야기 흐름, 그리고 인물의 행동과 대화를 순서대로 생성한 후, 이야기 수정작업을 거쳐서 완성한다.<sup>[4]</sup>

작가는 객관적인 시나리오를 만들기 위해 아날로그 공간에서 집필모임이나 공동 작업을 통하여 주변 사람들에게 조언을 얻는다. 또한 신뢰성 있는 시나리오를 쓰기 위하여 글의 소재를 결정한 후에 그 소재에 관한 사전조사와 전문가와의 인터뷰를 진행하기도 한다. 그래서 아날로그 공간에서 즉 대중의 참여 유도가 없이 생성된 시나리오는 작가의 주관적인 생각에 치우치기 쉽다. 이를 극복하고자 직접 전문가와 자료를 통해 사전조사를 하고 주변 사람들에게 조언을 듣는 작가들도 많이 있다. 그러나 시나리오 생성 과정에서 사전 조사에 많은 시간을 할애하고, 작가의 주변 인물들의 생각으로는 객관적인 시나리오를 생성하기 힘들다.

소셜 네트워크로 대중의 참여를 통해 이러한 문제를 해결하고자 하는 서비스들을 참고하여 많은 사람들과 함께 생성하는 소셜 시나리오 생성 시스템을 설계할 수 있다. 현재 많은 기업들이 자사의 문제나 필요한 기술을 회사 내부 인재에게만 의존하지 않고 이것을 공개하고 많은 사람들과 함께 문제를 해결하는 이른바 소셜협업을 통해 경영을 해나간다. 소셜 협업을 연결해주는 이태아고라 서비스를 통해서 사람들은 자신의 문제를 공개하고 다양한 분야의 사람들의 참여로부터 기발한 아이디어와 기술을 더 빠르고 효율적으로 발견한다.<sup>[5]</sup> 따라서 SNS 기술이 도입된 소셜 시나리오 생성 시스템은 시나리오 생성 시간을 단축시킬 뿐 아니라 다양한 생각을 가진 사람들과의 의사소통을 통하여 시나리오가 전달하고자 하는 정보의 질 또한 향상시킬 수 있을 것

이다.

### 2. 기존의 시나리오 작성 소프트웨어

기존의 시나리오 작성 소프트웨어는 보다 쉽게 시나리오를 작성할 수 있는 환경을 제공한다. 대부분의 시나리오 작성 소프트웨어는 시나리오 생성에 필요한 구성 요소를 DB리스트에서 선택하고, 해당 Scene의 내용을 정형화된 구성에 맞춰 채우기 때문에 제작사나 매체별로 정형화된 포맷으로 시나리오를 완성할 수 있다. 또한 글자체나 시나리오 요소, 작성 구성을 미리 정형화시켜놨기 때문에 작가는 창작에만 주력을 다할 수 있어서 편리하게 시나리오를 작성할 수 있다.<sup>[6~7]</sup>

현재 사용되는 시나리오 작성 소프트웨어들 중에서 가장 널리 알려진 프로그램은 Scripped.com이다. 웹기반의 디지털 미디어가 그 전성기를 누리고 있듯이 시나리오 프로그램 역시 웹기반으로 급격히 변화하고 있는 것이다.<sup>[8]</sup> Scripped.com의 기본화면 구성은 Personal, Public 두개의 탭으로 나뉘어 있고, 아이디어와 script 두개의 별도의 공간이 있다. 아이디어에는 자신의 시놉시스를 간략하게 적어두면 사람들이 거기에 코멘트와 별점을 줄 수 있는 공간이다. 아이디어가 쌓이면 각각의 아이디어를 기반으로 시나리오 쓰기를 선택할 수도 있다.<sup>[9]</sup> Scripped.com은 본 논문에서 제안하는 방법처럼 SNS기술을 프로그램 내에 삽입하지는 않았지만, 페이스북과 연결하여 시나리오를 생성하고자 한다는 점에서 시나리오 생성 공간에서의 소셜 협업이 멀기만 한 이야기가 아니라는 것을 알 수 있다.

시나리오 작성 소프트웨어가 시나리오 생성과정이나 포맷 정형화에는 큰 도움이 되지만, 완성된 시나리오에 있어서 이 소프트웨어가 시나리오 속 정보의 질까지 향상시켜주지는 않는다. 정보의 질을 올릴 수 있는 소프트웨어가 되기 위해서는 시나리오 작성 공간이 작가 개인의 공간이 아닌, 많은 사람들과 의견을 공유하여 피드백을 얻을 수 있는 공간이 되어야 할 것이다.

### III. 소셜 시나리오란?

기존의 디지털 스토리 연구는 원 소스 멀티 유즈(One Source Multi Use)에 집중되어 있었다. 이야기를 생성할 하나의 소스를 찾아내고, 그 소스에 맞는 허구 공간을 설계하여 우연적인 흐름을 입혀 스토리를 완성한다.<sup>[10]</sup> 즉, 하나의 소스로 여러 장르의 이야기를 다양

한 미디어를 통해 표현하는 방법은 한 나무에서 여러 종의 열매가 생성되는 것으로 비유할 수 있다.

이와 달리 본 연구에서 제안하는 소셜 시나리오는 “원 타겟 멀티 소스(One Target Multi Source)”이다. 말 그대로 하나의 스토리 목표에 연관되어 있는 다양한 소스들을 집어넣는 방법이다. 여기서 말하는 이야기 소스란 이야기를 만들기 위해 필요한 요소를 일컫는다. 기존의 원소스 멀티유즈는 다 성장한 나무를 소스라 하고 그로부터 열리는 열매를 스토리로 보았기에, 스토리의 표현방법에 비중을 두었다고 할 수 있겠다. 나아가 우리는 원 타겟 멀티 소스를 통해 새싹에서 나무가 자라나는 과정까지 생각한다. 여러 사람의 생각을 비료삼아 다양한 소셜 시나리오가 자라난다면 그만큼 표현 방법의 폭도 넓어질 것이다. 새싹(스토리 타겟)이 나무(완성된 스토리)로 자랄 때까지 여러 참여자라는 자원을 이용하여 탄탄한 스토리를 빠르게 생성할 수 있다.

하나의 소스를 찾아내기 위해서 스토리 작가들은 재미있는 이야기가 가득한 사이트나 뉴스, 오프라인 공간 등을 모두 섭렵해야 한다. 이야기의 소스가 되는 것은 하나의 사물이나 인물이 아니라 그 사물이나 인물에 관한 ‘이야기’이기 때문이다.<sup>[11]</sup> 흥미를 끝낸 소스를 찾는 데만 해도 상당한 시간이 소요되므로 대부분의 작가들은 소스를 찾고 그 것에 대한 확신이 서면 바로 스토리를 구축하기 시작한다. 하지만 그렇게 되면 작가나



그림 1. 기존 기술들을 기반으로 한 소셜 시나리오 생성  
Fig. 1. Social Scenario Generation based Existing Technologies.

기획자의 기획의도가 너무 개인적인 의견으로 쏠릴 수 있다. 따라서 작가는 이야기의 목표를 선정한 후 다양한 사람들의 생각을 얻어내는 과정이 필요하다. 병원 이야기를 쓰는 작가는 의사와의 인터뷰를 하는데 많은 시간을 쓸 필요 없이 SNS를 통해 시나리오를 실시간으로 의사와 상의하면서 생성할 수 있는 것이다.

소설 시나리오 생성 공간은 [그림 1]과 같이 기존의 주요 SNS의 정보 공유 방식과, SNS와 연결하여 서비스를 제공하는 소셜게임이나 소셜 커머스 와 같은 소셜 커넥트의 기술, 또 대중들의 참여를 통해서 회사의 문제를 해결하는 이데아고라 기술을 도입시켜 설계한다.

이렇게 생성된 시나리오 생성 공간은 SNS의 기본 특징인 인맥구축과 사람들과의 대화를 통해서 대중의 참여가 극대화된 시나리오를 생성할 수 있다. SNS기반 소설 시나리오 생성 시스템은 자신의 관심분야와 관련된 이야기 DB와 전문가들의 생각을 실시간으로 받아보면서 작가는 자신이 미처 생각하지 못했던 부분들을 잡아낼 수 있을 것이다.

#### IV. 제안하는 소설 시나리오 생성 방법

소설 시나리오는 소셜 네트워킹 기술을 통해 작가가 필요한 정보와 연결하여 실시간으로 정보를 공유할 수 있다는 것이 핵심이다. [그림 2]는 소설 시나리오 생성

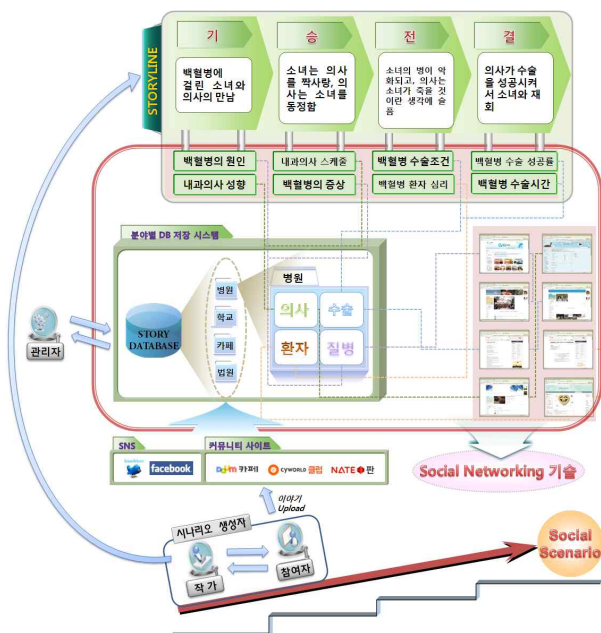


그림 2. 소설 시나리오의 생성과정의 예  
 Fig. 2. An example of Social Scenario Generation Process.

과정의 한 예로 백혈병에 걸린 소녀와 의사의 풋풋한 사랑 이야기이다. 작가가 스토리 라인을 짜면 각 단계별로 필요한 정보의 관련 커뮤니티와 이야기를 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 시나리오 담는다. 소설 시나리오는 대중의 참여를 극대화하여 객관적이면서도 많은 사람들이 공감할 수 있는 시나리오이다.

#### 1. 정보(이야기) 수집

데이터베이스는 공통된 사람들의 친목 공간인 커뮤니티와 SNS에 업로드 된 이야기들로 구성된다. 그러나 이야기를 모두 DB에 저장하는 일은 매우 복잡하고 비효율적이기 때문에 제안하는 생성 방법은 이야기가 아닌 이야기가 있는 주소를 DB에 저장하도록 한다. 예를 들어 병원이야기를 쓴다고 할 경우, 다음카페나 싸이월드 클럽 등 커뮤니티 목록에서 의사, 수술, 환자, 질병 등의 병원의 키워드를 가지는 커뮤니티의 주소를 병원으로 분야별 DB 저장 시스템 내의 분류된 데이터에 저장한다. 이를 통해 작가는 병원 관련 커뮤니티와 주제에 병원 키워드가 들어간 게시물 연결되어 최신의 정보를 받을 수 있다.

정보 수집에 커뮤니티의 회원이나 일반인들도 시나리오 생성에 참여를 하기 때문에 많은 사람들이 공감하는 이야기를 생성해낼 수 있다. 하지만 이 과정에서 고려해야 할 것은 본인이 직접 글을 올려서 참여하는 경우도 있지만 시스템의 연결에 의해 자신이 원하지 않는 이야기까지 모든 사람들에게 연결시킬 수 있기 때문에, 전체공개로 설정된 이야기만을 검색해서 작가와 연결시켜야 한다는 것이다.

#### 2. 목표 설정과 필요 정보의 연결

작가는 기승전결에 맞게 간단한 시놉시스와 함께 스토리라인을 짜서 공개한다. 단계별 공개 시놉시스는 각 단계에서 다음단계로 넘어가기 위한 목표로써 작성하는 것이다. 다음으로 그 목표를 이루기 위해 조사해야 할 분야나 필요한 정보 등을 관련분야에 입력하면 작가가 생성하고 싶은 스토리라인이 완성된다.

그 후에 단계별 관련분야의 정보를 담고 있는 이야기를 소셜 네트워킹 기술을 이용하여 연결한다. 시스템은 작가가 입력한 관련분야별로 연관성 있는 DB를 찾아주

고 그 데이터가 실제 있는 장소까지 연결해주는 역할을 한다. 이러한 기술은 페이스북이나 싸이월드에서 학교나 취미 등 공통점이 있는 사람들끼리 연결시켜주는 기능으로 흔히 사용되고 있다.<sup>[12]</sup> [그림 2]에서의 점선 시스템에서 서로 연결되어 있음을 나타낸다. 그리고 시스템은 관련분야와 연결되는 데이터베이스를 실제로 다 가지고 있는 것이 아니라 포인터를 통해 주소로 연결이 되어있다는 것을 알 수 있다. 연결과 연결로 이어지는 연결이 SNS기술의 모토이기 때문이다.<sup>[13]</sup> 그러므로 작가는 축적되고 있는 가장 최신의 관련 정보를 받아보면서 이야기를 생성해 나갈 수 있다.

대부분의 작가들은 글의 대사나 단어 선택에 있어서는 전문가일지 몰라도 작가가 쓰려고 하는 이야기의 실제, 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 재구성을 통해 소셜 시나리오를 작성할 수 있다.

### 3. 작가와 참여자의 효율적인 의견 공유

소셜 시나리오 생성 DB는 작가가 참여자들의 의견을 효율적으로 수용할 수 있도록 데이터를 분류한다. 단어의 문맥적인 성질을 근거로 동의어와 관계어군을 자동으로 만드는 기법인 클러스터링 기법<sup>[14]</sup>을 이용하면 일관성 있는 분류결과를 얻을 수 있지만, 소셜 시나리오는 이미 기승전결로 시놉시스가 나뉘어 있어 의견공유의 주체의 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 의견공유이기 때문에 공통된 키워드를 가지면서 서로 유사한 의견이라 볼 수 있기 때문이다.

소셜 시나리오의 생성은 입력된 의견전체를 키워드별로 또 다시 DB에 저장하는 것이 아니라, 참여자들이 입력한 키워드들만 따로 빈도순으로 저장하고 코멘트를 DB에서 색인하는 방법을 사용하여 물리적 공간을 더욱 효율적으로 사용할 수 있다. 또한 빈도순이 높은 키워드를 가진 코멘트들을 직업과 연령대 등으로 분류하여 작가가 참여자들의 의견과 공통 특성까지 쉽게 볼 수 있도록 한다. 단순히 코멘트를 댓글 형식으로만 제공하

는 것이 아니라 참여자의 공통점과 의견의 관계까지 파악할 수 있도록 다양하게 분류해서 제공한다면 작가와 참여자간의 의견 공유가 더욱 효율적으로 이루어질 것이다.

### 4. 단계별로 소셜 시나리오 완성

소셜 시나리오는 작가가 필요한 정보를 직접 찾는 것이 아니라 단계별로 필요한 정보를 수많은 연결을 통한 창에서 볼 수 있도록 하는 것이다. 작가는 단계별로 필요한 정보의 실시간 업그레이드 사항을 계속 살펴볼 수 있고, 참여자와의 실시간 정보공유를 통해서 자신의 이야기 목표를 한 단계씩 달성해 나갈 수 있다.

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. 이 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 시나리오를, 많은 사람들의 협업으로 생성된 시나리오라고 하여 소셜 시나리오라고 부르도록 한다.

### 5. SNS를 이용한 소셜 시나리오 생성 공간

소셜 시나리오의 생성 공간은 한 눈에 모든 정보를 보여준다. 소셜 시나리오가 하나의 소셜 요소를 가미한 SNS 공간으로서 간편하게 시나리오의 정보를 공유할 수 있다.

[그림 3]과 같이 본 프로그램은 작가와 참여자들이 사용한다. 작가는 이야기를 쓰는 공간을 사용하고 참여자들은 아이디어를 제공하는 공간을 사용할 것이다. 같은 프로그램을 사용하더라도 단지 볼 수만 있는지, 수정하고 글을 직접 쓸 수 있는지의 여부에 따라 참여자와 작가가 구분된다. 작가는 [그림3]의 오른쪽의 연결된 관련 커뮤니티와 관련 이야기 소스를 참고하여서 글을 쓰고, 참여자와의 실시간 대화창을 통해서 궁금증을 해소할 수 있다. 참여자는 이야기 소스를 올리는 역할을 하며 본인이 아닌 다른 작가들이 쓴 시놉시스와 단계별 목표를 보면서 조언을 해줄 수 있다. 본 프로그램은 다

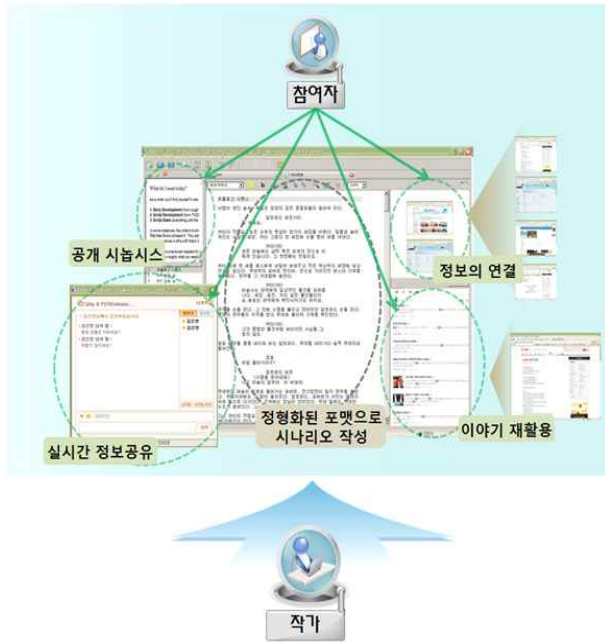


그림 3. 소설 시나리오 생성 공간  
Fig. 3. Space Of Social Scenario Generation.

른 사람들에게 간단한 시놉시스만을 공개하기 때문에 직접적인 조언은 시나리오의 전체적인 틀에 대한 이야기가 될 것이고, 세부적인 어려움이나 정보들은 관련분야별로 연결된 커뮤니티와 사람들의 이야기를 통해서 작가가 해결할 수 있다.

또한 기존의 시나리오 작성 프로그램처럼 시스템의 정해진 틀과 순서대로 DB리스트로 선택하여 시나리오를 작성하여서 시나리오의 포맷을 정형화시킬 수 있다.

따라서 소설 시나리오 생성 공간은 SNS가 가미되어 있는 공간으로서 공개 시놉시스에 대한 실시간 정보공유와 관련 정보의 연결과 이야기의 재활용으로 정형화된 틀과 객관적인 정보를 담은 소설 시나리오를 생성하는 프로그램이 될 것이다.

### V. 결 론

본 연구는 많은 사람들이 참여하는 소설 시나리오 생성 방법에 대해 살펴보았다. 기존의 아날로그 공간에서 작가의 주관적인 생각에 치우쳐서 작성되는 시나리오의 한계를 극복하기 위해 소셜 네트워킹을 이용하여 최신의 정보를 작가에게 전달하고 참여자와 효율적인 정보공유를 통한 소설 시나리오 생성방법을 제안한다.

제안하는 소설 시나리오의 최신의 정보에 쉬운 접근과 탄탄한 이야기 형식을 토대로 체계적인 과정을 거쳐

생성된다. 따라서 협업을 통한 소설시나리오 창작은 화려한 기술로 무장한 디지털스토리텔링의 탄탄한 뿌리가 될 것이다.

### 참 고 문 헌

- [1] 발터 벤야민(W.Benjamin), 반성완 옮김, “발터 벤야민의 문예이론”, 민음사, 1983년.
- [2] 이인화, “디지털 스토리텔링 창작론”, 디지털 스토리텔링, 황금가지, 2003년.
- [3] 박현길, “스마트폰의 동반자-소셜네트웍서비스”, 한국 마케팅 연구원, 제 44권 제 9호, 57-65쪽, 2010년 9월.
- [4] Epstein, Alex, “Crafty Screenwriting: Writing Movies That Get Made”, Holt McDougal, pp.109-110, Jan 2002.
- [5] 김중태, “소셜미디어의 새로운 흐름 - 커넥트, 게임, 협업, 크레딧, 지역”, Digieco, 5-10쪽, 2009년 10월.
- [6] Howard, David, “How to Build a Great Screenplay”, St Martins Pr, 2007.
- [7] David Kukoff, “Vault guide to screenwriting careers”, Vault Inc, 2005.
- [8] 윤달환 외 5명, “웹기반의 디지털 미디어 플레이어 개발”, 대한전자공학회, 하계종합 학술대회, 제30권 제1호, 1005-1006쪽, 2007년 7월.
- [9] General Books LLC, “Screenwriting Software: Zhura, Sophocles, Movie Magic Screenwriter, Fivesprockets, Celtx, Screenwriting Software, Scripped, Movie Outline”, General Books LLC, 2010.
- [10] 정봉석, “기획논문 : OSMU 방식의 문화콘텐츠 제작 연구; OSMU 방식에 의한 디지털 콘텐츠 제작 연구”, 석당논총, 1-7쪽, 2008년 9월.
- [11] 김탁환, “디지털시대 전통 기록과 스토리텔링 연구”, 한국국학진흥원, 국학연구, 제 12집, 296-308쪽, 2008년 6월.
- [12] 진중홍, “소셜 웹 기술 표준화 동향”, 정보과학회지, 제 28권 제3호, 16-23쪽, 2010년 3월.
- [13] 이동근, “Ask My Friend : 소셜 콘텐츠 채널을 이용한 소셜 정보공유 시스템의 설계 및 구현”, 한국콘텐츠학회논문지, 제 8호, 35-36쪽, 2010년 5월
- [14] Jain, A. K., M. N. Murty, P. J. Flynn, “Data Clustering: A Review”, ACM Computing Surveys, pp.264-323, 1999.

— 저 자 소 개 —



김 은 영(학생회원)  
2008년~현재 세종대학교 디지털  
콘텐츠학과 재학 중.  
<주관심분야: Storytelling, Story  
Generation, Social Networking >



김 원 일(정회원)-교신저자  
1982년 한양대학교 공과대학 졸업.  
1981년~1985년 대한항공 전산실  
시스템 디자이너  
프로그래머.  
1988년 Southern Illinois 대학교  
컴퓨터 공학과 학사 졸업.  
1990년 Southern Illinois 대학교 컴퓨터공학과  
석사 졸업.  
2000년 Syracuse 대학교 컴퓨터 정보학과  
박사 졸업.  
2000년~2001년 Bhasha INC 기술 연구원.  
2002년~2003년 아주대학교 BK 교수.  
2003년~현재 세종대학교 전자정보공학대학  
디지털 콘텐츠학과 부교수.  
<주관심분야 : 인공지능, 정보보안, 시스템 디자  
인, 멀티미디어 콘텐츠>