스토리 검색 서비스의 사용자 기록 분석 및 스토리맵에 의한 새로운 스토리 검색 방법

김명준*

요 약

본 논문은 스토리 데이터베이스를 가지고 사용자의 검색에 따라 유사도가 높은 스토리를 보여주는 서비스인 <스토리헬퍼>에서, 사용자의 검색 기록을 분석하여 사용자의 창작성향을 데이터베이스 상의 스토리와 비교하여 살펴보고 검색방법의 개선이 필요한 부분에 대해서도 고찰한다. 검색을 위한 질의-답변 정보를 공간적으로 투영한 스토리맵의 개념을 제안하고 이를 이용하여 질의어를 최소화하는 새로운 검색 UI를 제안한다. 사용자는 스토리맵을 이용하여 전체적인 스토리 분포를 한눈에 보면서 원하는 성향의 스토리를 탐색함으로써 빠르고 직관적으로 원하는 스토리를 찾을 수 있다.

키워드 : 사용자 기록, 스토리맵, <스토리헬퍼>, 조인트 분포, 창작 성향

An Analysis of Search Log from a Story Database Service and a New Story Search Method based on Story Map

Myoung-Jun Kim*

Abstract

<Story Helper> is a service providing story synopsis that matches user's query. This paper analyzes the user log of <Story Helper> and shows the tendency distribution of user creation in comparison to stories in database. We also investigate the log to see possible improvements on search method. This paper proposes a concept of Story Map, in which the query-answer information is projected into spatial coordinates, and a new story search UI based on it. Using the Story Map, users are able to see entire spatial distribution of story database so that they can quickly and intuitively find a story on the map.

Keywords : Creative Tendency, Joint Distribution, <Story Helper>, Story Map, User Log

1. 서론

서사 창작 지원 도구의 개발에 있어 스토리 데이터베이스의 중요성이 강조되어 왔다. 안경진(2005)은 데이터베이스 구축을 통한 작가 지원 시스템을 제안하였고[1], 최미란(2007)은 스토리뱅크라는 저작 지원 시스템의 개발을 통해 사용

자가 플롯-캐릭터-아이템으로 분기될 수 있는 데이터베이스를 제안하였다[2]. 이찬욱, 이채영(2010)은 장르, 주제, 인물, 배경으로 유형화한 스토리 데이터베이스가 필요하다고 보았다[4]. <스토리헬퍼>[3,5,7,10]는 1,019건의 스토리 아이디어이션(시놉시스) 데이터베이스를 구축하였으며 사용자의 검색에 따라 유사도가 높은 스토리를 보여주는 서비스이다.

<스토리헬퍼>는 2013년 7월 18일 서비스를 시작하여 현재까지 서비스를 하고 있다. 2015년 3월 16일 기준으로 <스토리헬퍼> 사용자는 21,573명이며 서비스 시작부터 누적하여 24,322건의 스토리 아이디어이션 검색을 수행하였다. 약 2년간의 운영기간 동안 사용자 1인당 검색

※ Corresponding Author: Myoung-Jun Kim

Received : September 06, 2015

Revised : October 25, 2015

Accepted : October 31, 2015

* Ewha Womans University Div. of Digital Media

Tel: +82-2-3277-3347, Fax: +82-2-3277-3363

email: mjkim@ewha.ac.kr

<표 1> 스토리 검색 위한 질의/답변 및 가중치

질의어	답변 선택	가중치
장르	서부극, SF, 갱스터, 전쟁, 멜로, 드라마, 로맨틱 코미디, 코미디, 재난영화, 에로, 액션, 사회, 역사, 뮤지컬, 댄스, 무협, 전기, 다큐, 실험, 어드벤처, 스릴러, 호러, 판타지	18
타겟	Children, Adult, Family	3
행위	추구, 모험, 추적, 구출, 탈출, 복수, 수수께끼, 라이벌, 희생자, 유혹, 변신, 변모, 성숙, 사랑, 금지된사랑, 희생, 발견, 지독한행위, 상승, 몰락, 도전, 순애보	30
연령대	영유아, 청소년, 청년, 중장년, 노년	3
성별	남, 여, 중성	3
신체능력	장애, 병약, 보통, 건강, 우월	3
종족	인간, 외계인, 영혼, 동물, 비인간	6
유형	돈키호테형, 햄릿형	3
성향	외향형인물, 내향적인물	3
상황인지	감각, 직관	3
판단방법	사실, 감정	3
행동양식	판단, 인식	3
관심상황	과거, 진행, 현재, 미래	6
행동관심사	공감, 행동, 쟁취, 학습	6
대응방식	계획, 연기, 구현, 고안	6
내적문제 원인	기억, 충동적욕망, 전의식, 잠재의식, 인지, 의식	3
인	제공	6
경제수준	저소득층, 서민, 중산층, 고소득층, 부유층	6
교육수준	교육받은적없음, 낮은수준, 일반수준, 고등수준	6
정치성향	보수, 중도, 진보, 혁명, 무정부주의자	6
인간관계	외톨이, 독립적, 사교적, 타인의존적	3
인종	백인, 흑인, 황인, 혼혈	3
직업	초, 중, 고등학생, 대학(원)생, 자영업, 회사원, 교사, 전문직, 연예인, 일용직, 경찰, 주부, 프리랜서, 공무원, 범죄자, 무직, 기타	15
아버지성격	없음, 무관심, 가정적, 가부장적, 폭력적	6
어머니성격	없음, 무관심, 유약, 가정적, 학대	3
어린시절	불우, 유복, 충명, 아둔	3
혼인관계	미혼, 기혼, 이혼, 재혼, 사별	6
자녀유무	없음, 있음, 떨어져있거나사망	3
성적취향	이성애자, 동성애자, 양성애자	3

<Table 1> Query/answers for story search and weighting factors

수는 평균 11건으로 <스토리헬퍼>가 자주 사용하는 서비스라기보다는 작품 구상 시 도움을 구하거나 유사 스토리의 검색을 하기 위하여 이용하는 서비스임을 알 수 있다. 본 논문은 그 간의 <스토리헬퍼> 사용자가 스토리 아이디어인 데이터베이스를 검색하기 위하여 질의어에 답변한 서버 기록을 분석하여 사용자의 창작 성향 분포를 살펴본다.

<스토리헬퍼> 데이터베이스 상의 각 스토리 데이터는 유사도 검색에 사용되는 것과 같은 질의어에 대한 답변이 선택되어 있다. 이를 이용하여 스토리 데이터베이스 자체에 대해서도 같은 방식으로 장르 등의 분포를 분석하여 실제 영화된 스토리들의 창작 성향을 살펴볼 수 있다. 본 논문에서는 사용자 기록에 나타나는 창작 성향과 데이터베이스의 사용된 실제 영화 스토리의 성향을 서로 비교하여 그 차이점 또한 살펴본다.

<스토리헬퍼>의 사용자 검색 기록을 분석한 결과 일부 질의어만 답변을 하고 스토리 검색을 원하는 경우가 많은 것으로 나타났다. 또한, 스토리 데이터베이스 자체도 질의어에 대해 답변을 결정할 수 없는 경우가 상당히 있었다. 이는 스토리 검색에 앞서 사전에 모든 질의어에 답변을 하는 것이 사용자로 하여금 창작 의도를 표출하게 하는 데에는 도움이 되지만, 사용자가 원하는 성향의 스토리를 검색한다는 측면에서는 불필요한 질의-답변 부분이 있어 비효율적일 수 있음을 의미한다. 특히 가장 중요한 질의어인 영화의 장르와 행위의 조인트 분포를 2차원 공간 상에서 가시적으로 분석한 결과 두개의 질의어만으로도 스토리 검색 결과가 1-2건 이내로 압축되는 경우가 많은 것으로 나타나 실제 검색에 있어 질의가 많지 않아도 됨을 확인할 수 있었다. 따라서 본 논문에서는 기존의 <스토리헬퍼>의 검색 방식을 개선하여 최소한의 질의-답변으로 사용자가 의도하는 창작 성향과 유사한 스토리를 빠르게 찾아 볼 수 있는 새로운 검색 방법을 제안하고자 한다.

본 논문에서 제안하는 스토리 검색은 질의-답변의 수를 최소화 하는 것에 더하여 스토리 성향의 분포를 공간적으로 표현하여 스토리들이 공간에 펼쳐져 있는 스토리맵의 개념을 도입한다. 사용자는 스토리맵을 이용하여 자신이 원하는 성향의 스토리 분포를 한눈에 볼 수 있으며 필요에 따라 약간의 질의-답변을 함으로써 매우 빠르고 직관적으로 특정 성향의 스토리 위치를 찾아 갈 수 있다.

2. <스토리헬퍼>의 아이디어이션 서비스 동작 방식

<스토리헬퍼>의 아이디어이션 서비스는 다음과 같이 동작한다. 데이터베이스에는 영화의 인물 관점에서 전개되는 스토리가 개별 데이터로 저장되어 있다. 데이터베이스의 각 스토리 데이터에 대해 그 성향을 구분하기 위해 <표 1>에 나타난 29개 질의어[6]에 대한 답변이 작성되었으며, 답변 선택 정보가 해당 스토리의 성향 데이터로서 데이터베이스에 함께 저장되어 있다. 사용자가 <표 1>의 질의어에 대해 답변을 하면서 자신이 구상하는 스토리의 성향을 설정하면, <스토리헬퍼> 서비스가 데이터베이스 상에서 유사도가 높은 스토리 데이터를 검색하여 추천하는 방식으로 동작한다. 이 때 질의어마다 사용자 답변 선택이 데이터베이스의 스토리의 답변 선택 항목과 일치하는 경우 <표 1>의 가중치만큼의 점수를 부여하고, 모든 점수의 합이 최종 유사도로 계산된다[6].

질의어의 대한 답변에는 <표 1>에 나타난 것 외에 항상 'noselect'가 있다. 이는 사용자가 그 질의 항목에 대해 답변을 선택 하지 않는 것으로, 설정이 곤란하거나 설정이 유보된 성향이다. 이에 대해서는 데이터베이스와 관계없이 해당 가중치를 유사도 점수로 부여한다. 데이터베이스 상의 각 스토리에 대한 질의어 답변의 경우에도 'noselect'가 나타날 수 있는 데, 스토리 내용상으로 질의어에 대한 답변을 확인할 수 없었음을 의미하는 것으로 사용자가 사용하는

'noselect'와는 그 의미가 다르다.

유사도 측정을 위한 질의어의 가중치를 살펴보면 영화의 장르 및 행위와 인물의 직업의 비중이 각각 18%, 30%, 15%로 그 합이 63%로 유사도 계산의 대부분을 차지한다. 통상적인 스토리 유사도 검색에서 최고 유사도가 80% 전후임을 감안하면 이 세 가지 질의어의 실질적인 비중은 매우 높다고 할 수 있다. 실제로 장르, 행위, 인물의 직업에 대한 답변 선택이 다른 질의어에 비해 다양하기 때문에 이들의 비중이 높은 것은 자연스러운 일이다.

3. <스토리헬퍼> 사용자 기록 및 데이터베이스 상의 스토리 성향

3.1 사용자 기록 및 데이터베이스 상의 장르 성향

사용자의 아이디어이션 검색 기록에서 나타난 장르 비율과 데이터베이스 상의 실제 스토리의 장르 비율은 (그림 1)에서 보는 바와 같이 상당히 다르게 나타났다. 사용자 기록에서의 가장 선호되는 장르는 판타지로 그 비율이 16%인데, 실제 영화의 스토리 데이터베이스에서 판타지 장르는 8%로 6번째 순위를 차지 해 그 차이가 크다. 또한, SF 장르 역시 사용자 성향에서는 10%로 3순위인데 비해, 실제 영화인 데이터베이스에

(그림 1) 스토리헬퍼 사용자 기록에서의 장르 비율 및 데이터베이스 상의 스토리 장르 비율

(Figure 1) Genre portions in user log and database of Story Helper

서의 비율은 8%, 9순위로 그 차이가 크다.

실제 영화의 데이터베이스에서는 드라마 장르가 가장 많았으며 그 비율이 33%로 현저히 높았다. 드라마는 사용자 장르 성향에서도 2위인 14%를 기록하며 양쪽에서 모두 높은 선호도를 보였다.

상대적으로 볼 때 사용자 기록의 장르 성향에서는 판타지, SF가 높고 액션이 낮지만, 실제 영화 데이터베이스 상의 장르 비율에서는 액션이 높고 판타지, SF가 적다고 정리할 수 있다. 또한, 드라마는 사용자 성향에서도 매우 선호되지만 실제 영화에서는 그 비율이 더욱 높다고 볼 수 있다.

이와 같은 현상은 <스토리헬퍼>의 사용자층이 국내 작가, 작가 지망생 및 영화 애호가들로 추정된다는 점에서 이해가 되는 현상이다. 작품을 구상한다는 측면에서는 멋진 블록버스터 판타지나 SF를 구상하게 되는 경우가 많지만, 실제로 영화 시장에서는 안정적인 흥행과 제작비용을 고려한 드라마와 액션이 강세인 것으로 이해된다.

비중이 작은 장르에서도 사용자 창작 성향과 실제 영화 비율은 다르게 나타난 부분이 많다. 예를 들어 갱스터 장르는 데이터베이스 상에서는 3%로 작은 편이 아니지만, 사용자 기록에서는 1%로 현저히 작다. 이는 국내 작가나 작가지망생들이 갱스터 장르를 외국에 비해 선호하지

않는 것으로 해석할 수 있다.

역사와 사회 장르도 사용자 기록에서는 3%, 2%로 작지 않지만, 데이터베이스 상에서는 0.3%, 0.7%로 작게 나타난다. 이는 작가 및 작가 지망생들이 포함된 사용자층이 장르를 폭넓게 고려하는 반면, 실제 영화를 기반으로 하는 데이터베이스에서는 일반적으로 흥행이 어렵다고 생각되는 장르가 작게 나타난 것이다. 이러한 현상은 (그림 1) 차트의 전반적인 모양에서도 살펴볼 수 있다. 데이터베이스 상의 장르 비율은 전반적으로 높은 순위의 장르에 비율이 치우쳐 있는 빈익빈 부익부 형태의 장르 편중화 현상이 보인다. 반면, 사용자 기록에서의 장르 비율에서는 상대적으로 다양한 장르에 걸쳐 비율이 분포되어 편중화가 심하지 않음을 알 수 있다. 이는 장르의 편중이 작가의 성향이기는 보다는 흥행을 고려한 사업적인 부분이 영향을 주었기 때문임을 나타낸다.

3.2 영화의 행위 - 이야기의 대상

영화의 행위, 즉 어떤 행위에 대한 이야기인가를 묻는 질의어는 스토리의 유사도를 결정하는데 있어서 가장 큰 30%의 가중치를 갖는 중요 항목이다. 스토리의 유사도를 논할 때 장르와 더불어 반드시 일치해야 하는 항목이라 할 수 있다. (그림 2)는 사용자 기록 및 데이터베이스에 나타난 영화의 행위 별 비율을 보여준다.

(그림 2) 스토리헬퍼 사용자 기록에서의 행위 비율 및 데이터베이스 상의 행위 비율

(Figure 2) Action portions in user log and database of Story Helper

사용자 기록에서의 행위의 비율 분포와 데이터베이스 상에서의 분포는 몇 가지를 제외하고는 대체로 서로 비슷하게 나타났다. 다르게 나타난 항목은 다음과 같다. 사용자 기록에서는 모험(14%), 추구(8%)가 1, 4 순위인 반면 데이터베이스 상에서는 추구(15%), 모험(9%)로 그 순위가 반대이다. 추구와 모험이 서로 관련이 많은 행위 개념이며 혼동의 가능성이 있으므로 이것을 큰 차이로 보지 않을 수 있다.

큰 비율을 차지하지는 않지만 차이가 있는 항목으로 복수, 도전, 희생, 순애보가 사용자 기록에서는 7%, 5%, 3%, 2%의 비율이 있는 반면 데이터베이스에서는 3%, 0%, 0%, 0%로 작은 비율을 보인다. 이는 <스토리헬퍼>의 사용자 층이 선호도가 작은 행위에 대해서도 확률적으로 어느 정도의 고른 비율 분포를 보인 반면 실제 영화에서는 선호도에 따라 비율의 차이가 많이 나는 것으로 생각된다.

(Figure 3) Political tendency and Tribe

3.3 성향 분별도가 약한 질의어

사용자가 <표 1>의 질의에 답변을 하다보면 설정상 해당되지 않거나 미처 결정하지 못한 것이 있을 수 있다. 이 때에는 'noselect'를 선택하게 된다. 또한, 데이터베이스에서도 스토리상으로 질의어에 대한 답변을 구할 수 없는 경우에

'noselect'가 지정되어 있다. 이 같이 noselect는 필요시 질의어를 피하기 위한 유용한 방법이다. 그런데, 질의어에 따라서는 'noselect'가 많은 경우가 있었다. 가장 대표적인 질의어는 인물의 정치성향으로 (그림 3)에서 보이는 바와 같이 사용자기록에서 34%, 데이터베이스에서 72%가 'noselect'로 나타났다. 이 항목의 가중치는 6%로 인물의 다른 가중치에 비해 높은 편이지만 실질적으로 유사도 계산에 미치는 영향력이 낮다고 볼 수 있다. 또한, (그림 3)에서 인물의 종족과 같이 대부분의 답변이 같은 경우에도 검색에 있어 질의어의 실질적인 중요도가 낮다고 볼 수 있다.

이와 같이 'noselect'가 많거나 답변이 다양하지 않은 질의어는 유사 스토리를 검색함에 있어 성향 분별도가 약한 질의어들이다. 이러한 질의어들을 순서에서 뒤로 미루고 스토리 검색에 있어 영향력이 작다고 판단되는 경우 질의를 하지 않는 방법으로 검색의 편의성을 개선하는 것을 고려해 볼 수 있다. 본 논문에서는 스토리맵의 개념을 도입하여 스토리 탐색의 진행정도를 시각적으로 보여줌으로서 사용자가 질의어의 일부분을 답변하는 것으로도 스토리 검색을 완료할 수 있는 방법을 새롭게 제안하고자 한다.

4. 장르와 행위의 조인트 분포

유사도 측정을 위한 질의어 중 영화의 장르와 행위는 그 가중치가 18%, 30%로 그 합이 48%로 매우 높다. 스토리 유사도가 높은 경우가 80% 정도임을 감안하면 장르와 행위가 일치하지 않고는 유사한 스토리로 추천될 수 없다고 할 수 있다. 반대로, 장르와 행위만 일치하여도 상당히 유사한 스토리로 인식될 수 있으므로 장르와 행위를 스토리의 성향을 결정짓는 구별자로 사용하여도 될 것이다.

장르의 선택항목은 noselect를 제외하고 23개이고 행위의 선택항목은 22개이다. 따라서 $23 \times 22 = 506$ 개의 장르-행위 조합이 가능하다. <스토리헬퍼>의 아이디어이션 데이터베이스가 1,000여 건임을 감안하면 장르-행위를 설정하는 것만으로도 평균적으로 2개의 아이디어이션으로 선택의 범위를 좁힐 수 있다는 것을 의미한다.

스토리 검색을 수행하는 것은 본 논문에서 새롭게 시도되는 개념이다.

5.1 스토리맵의 구성

스토리맵은 2차원 공간상에서 스토리가 그 성향에 따라 특정 좌표를 가지고 배치되어 있는 맵(map)으로 정의한다. <표 2>는 장르와 행위만으로 이루어진 일종의 스토리맵이다. 장르에 따라 y좌표, 행위에 따라 x좌표가 결정되어 스토리 데이터의 전반적인 분포를 한눈에 확인할 수 있다. 이 개념을 확장하여 다른 질의어에 따른 성향들을 추가로 반영하여 x좌표, y좌표 값들이 세분화된 스토리맵을 구성하고자 한다. 먼저 <표 3>과 같이 질의어들을 X, Y 좌표계로 구분한다. 각 X, Y 좌표값의 범위는 0에서 1사이로 하고 스토리 별로 답변에 따라 아래 식에 의해 좌표값을 계산한다.

$$\begin{aligned}
 X &= (\text{행위 답변 번호}) / 23 + \\
 &\quad (\text{직업 답변 번호}) / 23 / 16 + \\
 &\quad (\text{관심상황 답변 번호}) / 23 / 16 / 5 + \\
 &\quad \dots \\
 &\quad (\text{어린시절 답변 번호}) / 23 / 16 / 5 \dots / 5 \\
 Y &= (\text{장르 답변 번호}) / 24 + \\
 &\quad \dots \\
 &\quad (\text{종족 답변 번호}) / 24 / 5 / \dots / 6
 \end{aligned}$$

<표 3> 좌표값 계산을 위한 X, Y 분류

X 좌표		Y 좌표	
질의어	답변개수	질의어	답변개수
행위	23	장르	24
직업	16	행동관심사	5
관심상황	5	계급	5
대응방식	5	교육수준	5
경제수준	6	아버지성격	6
정치성향	6	성별	4
혼인관계	6	신체능력	6
연령대	6	상황인지	3
유형	3	행동양식	3
성향	3	인간관계	5
판단방법	3	어머니성격	6
내적문제원인	7	자녀유무	4
인종	5	성적취향	4
어린시절	5	타겟	4
		종족	6

<Table 3> Classification of quires into X, Y

식에서 ‘답변 번호’는 <표 1>에서의 답변의 순서이며 ‘noselect’를 0으로 시작하여 번호를 매긴다. 예를 들어 행위에서는 noselect = 0, 추구=1, 모험=2, 추적=3 과 같이 된다. 이 번호에 따라 행위의 경우 1/23 씩 위치가 움직이는 것이다. 그리고 <표 3>에서 ‘행위’의 다음 순서 질의어인 ‘직업’에 대해 ‘행위’의 한 눈금인 1/23을 다시 ‘직업’의 답변 개수로 나누어 즉 1/16로 세분화하고 ‘직업’의 답변에 따라 위치가 미세 조정된다. 이와 같은 방식으로 <표 3>의 순서에 따라 계속하여 좌표값이 계산된다.

(그림 4-a)는 이상과 같이 스토리별로 계산된 좌표값들을 수많은 점으로 표시한 스토리맵을 보여준다. 같은 장르-행위의 조합 안에서도 세세하게 그 위치가 변화하고 있어 유사한 스토리들이 서로 모여 있는 모습을 가지적으로 보여주는 효과가 있다.

5.2 스토리맵 탐색에 의한 스토리 검색

(그림 4-a)는 데이터베이스의 모든 스토리의 성향 분포가 한눈에 보이는 스토리맵을 제공한다. 본 논문에서는 이를 이용하여 사용자가 의도하는 성향의 스토리를 찾아가는 방식의 스토리 검색 방법을 구현하였다. 하나의 스토리를 나타내는 점이 주변과 떨어져 있을 경우 그것이 원하는 성향의 스토리이면 그 점을 클릭하여 해당 스토리 데이터를 확인할 수 있다. 반면, 많은 점들이 모여 있는 위치의 스토리들이 궁금하다면 질의어의 답변을 선택하는 방식으로 그 부분을 확대하면서 원하는 성향의 스토리를 맵에서 찾아가는 방식의 UI를 구현한다.

마우스를 질의어의 답변 위치로 가져가면 해당되는 영역이 그림과 같이 회색바탕으로 되며 클릭을 하면 해당 답변이 선택된다. 예를 들어 (그림 4-a)에서 드라마 장르를 선택하면 회색 바탕으로 표시된 부분이 확대되어 (그림 4-b)와 같이 바뀌고 y-축은 <표 3>에서의 다음 질의어인 행동관심사로 바뀌게 된다. (그림 4-b)는 스토리맵에서 장르가 드라마인 부분만을 보여주는 것이다. 여기서 행위 질의어에서 ‘사랑’을 선택하면 (그림 4-b)의 회색바탕 부분이 확대되어 (그림 4-c)와 같이 나타난다. 이제 스토리맵의 점들을 하나하나씩 확인할 수 있어 일용직-쟁취 위치의 한 점을 선택하여 그 위치의 스토리가

(그림 4) 스토리맵을 이용한 스토리 탐색

이용하여 분포를 조망하면서 몇 가지 질의어에 대한 답변만으로 원하는 성향의 스토리를 검색하는 것이 가능하다.

6. 결론

본 논문에서는 <스토리헬퍼>의 사용자 기록에 나타나는 사용자들의 창작 성향과 아이디어이션 데이터베이스의 사용된 실제 영화 스토리의 성향을 검색용 질의어의 답변의 관점에서 살펴보았다. 또한 기존의 스토리 검색의 효율성을 개선하기 위하여 모든 질의어에 대해 답변을 하지 않고도 사용자가 의도하는 성향의 스토리를 빠르게 탐색할 수 있는 스토리맵의 개념을 제안하고 구현하였다. 사용자는 스토리맵을 이용하여 자신이 원하는 성향의 스토리 분포를 한눈에 보면서 꼭 필요한 질의어에 대한 답변만을 함으로써 빠르고 직관적으로 원하는 스토리를 찾을 수 있다.

스토리맵을 이용하여 검색을 수행 중에 답변을 원치 않는 질의어가 나왔을 때는 그 순서를 뒤로 미루는 기능이 유용할 수 있다. 이는 향후 개선이 필요한 부분이다. 그리고 3장에서 나타났듯이 사용자의 창작성향과 데이터베이스의 창작성향에는 차이가 있는데, 스토리맵을 이용한 탐색이 데이터베이스의 스토리 분포를 보면서 진행되는 것이어서 사용자의 창작 성향에 영향을 미칠 수 있다. 이에 대한 후속 연구가 의미 있을 것으로 보인다.

References

- [1] K.-J. Ahn, "Analyzing Writer's Storytelling Task and Designing a Support System," Master Thesis, KAIST, 2005.
- [2] M.-R. Choi, "Using Digital Storytelling Study of Folk Tale Design Storybank," Master Thesis, Korea University, 2007.
- [3] Ewha Womans University, "Development of Authoring tool for supporting Movie and Animation," Project Report (1st year), KOCCA, 2011.

- [4] C.-W. Lee and C.-Y. Lee, "A Study of the Movie & Animation Storytelling Planning and Creative Support System," Humanities Contents, No. 19, pp. 533-557, 2010.
- [5] C.-G. Lyou and Y. Jeong, "A Study about <The Principle of Causality> of Digital Narrative Tool," Humanities Contents, No. 22, pp. 183-207, 2011.
- [6] C.-G. Lyou and B.-Y. Kwon, "Scenario Similarity Analysis System", Korean Patent 10-1238985, 2013.
- [7] C.-G. Lyou and H.-Y. Yun, "A Comparative Study on the CBR Model of Story Creation Program : focusing on the <Minstrel> and the <Storyhelper>," Journal of Digital Contents Society, Vol. 13, No. 2, pp. 213-224, 2012.
- [8] C. Waldeck, "Liquid 2D scatter space for file system browsing," Proc. Information Visualisation '05, pp. 451-456, July 2005.
- [9] http://wikipedia.org/wiki/Joint_probability_distribution
- [10] <http://old.stotyhelper.co.kr>

김 명 준

1991년 : 한국과학기술원 (전산학과 석사)

1996년 : 한국과학기술원 (전산학과 박사)

1996년~1997년: University of Washington Visiting scholar

1997년~2000년: 한국전자통신연구원 선임연구원

2001년~현재: 이화여자대학교 디지털미디어학부 부교수

관심분야 : 컴퓨터그래픽스, 영상처리, 클라우드 컴퓨팅, 어플리케이션 개발 등