



대표성과 : 창작/출판

문화와 기술의 만남: 디지털 스토리텔링 저작도구 <StoryHelper>

1. 독창적인 스토리 창작이 콘텐츠산업의 미래를 좌우

- 1999년 <쉬리>가 개봉한 이후, <공동경비구역 JSA>, <친구>, <괴물>, <7번방의 선물>, <도둑들> 등에 이르기까지 연신 흥행기록을 돌파하며 한국 영화산업은 가파른 상승세를 타고 발전하고 있음
 - 그러나, 양적 성장을 이루며 절정에 이르렀던 한국 영화산업은 흥행부진과 수익성 악화의 악순환, 부가시장의 붕괴, 투자 분위기 위축, 외화의 공세 등과 같은 현상을 보이고 있음
 - 이렇듯 국내 영화 시장의 성장 규모는 연간 편차가 크고 매우 불안하기에 영화 및 애니메이션 기반의 콘텐츠로부터 안정적인 부가가치 창출을 위해서는 규모가 크고 성장률이 비교적 안정적인 해외시장으로의 진출이 필수임
 - 국내에서 생산되는 재미있고 독창적인 스토리들이 지속적으로 창작되어야만 안정적인 부가가치를 창출할 수가 있음

- 최근 이승준 감독의 데뷔 영화 <스파이>는 1994년에 개봉한 James Cameron 감독의 <True Lies>와 비슷한 스토리로 인해 표절논란이 일고 있음
 - 지금으로부터 무려 20년 전인 1994년에 개봉한 할리우드 영화 <True Lies>는 1991년에 개봉한 원작인 프랑스 영화 <TOTAL LIES>의 판권을 구매해 리메이크했지만, <스파이>는 이들 영화와 상관없다는 듯, 어느 쪽의 판권도 구매하지 않아 표절 의혹을 받고 있음(MK뉴스, 2013. 9. 8)
 - 최근 영화계에서 표절 의혹은 빈번해지고 있는데, 구체적인 사례를 꼽자면 <광해>와 <DAVE>, <타워>와 <The Towering Inferno>, <최종병기 활>과 <Apocalypto>는 많은 면에서 닮은꼴이며, <베를린>은 소설 <Child 44>를 표절했다는 의혹을 받았음(ohmynews, 2013. 9. 2)

- 비단 국내뿐 아니라 해외에서도 표절 의혹은 빈번한데, 할리우드에서도 Christopher Nolan감독의 2010년작 <Inception>이 Disney사의 2002년작 <Uncle Scrooge in the dream of a lifetime>를 표절했다는 논란에 빠졌었음(아시아경제, 2012. 2. 6)
- 할리우드의 아성에 맞먹는 시장규모를 자랑하는 인도에서는 <UGLY aur PAGLI>가 <엽기적인 그녀>와 유사한 콘셉트로 개봉돼 표절논란에 빠졌으며, <ZINDA>는 <올드보이>와 표절논란에 빠진 적이 있었음
- 위와 같이 각 영화의 스토리가 유사하다고 해서 표절이라고 단정짓기는 어려우며, 이러한 논란은 작품의 흥행 및 가치에 큰 오점을 남길 수 있음

그림 19. 표절 의혹이 있었던 <엽기적인 그녀>(좌)와 <UGLY aur PAGLI>(우)의 일부 장면



출처: (좌)엽기적인 그녀(2001), (우)UGLY aur PAGLI,(2008)

- 이러한 논란을 해결할 수 있도록 작가의 창작 스토리에 대한 저작권 침해요소 제거 및 독창적인 스토리텔링에 도움을 줄 수 있는 S/W가 해외에서는 판매되고 있으나 아직 국내에서는 이러한 스토리텔링 저작을 지원할 수 있는 S/W가 전무한 실정이었음
- 모든 콘텐츠의 시작이 스토리인데, 국내 작가들을 지원할 수 있는 S/W가 전무하여 작가라는 직업에 대한 예비 신진 작가들의 진입장벽이 높은 상태였음
- 재미있고 독창적인 스토리가 창작이 되어야 콘텐츠산업의 해외진출이 활발해 질 수 있으며, 이러한 독창적인 스토리 제작을 위해서는 신진 작가들이 지속적으로 등장하여야 참신한 스토리가 풍부해 질 수 있음



2. 국내 최초의 스토리텔링 지원 S/W, <StoryHelper>

- 국내에서는 아직 생소한 디지털 스토리텔링 지원 S/W 개발을 류철균(필명 이인화) 교수를 중심으로 한 이화여대 연구진이 (주)NC SOFT와의 공동연구를 문화체육관광부(문화산업정책과)와 한국콘텐츠진흥원이 약 35개월간 지원함
 - 2010년 5월부터 2013년 3월까지 약 3년간 총 연구비 약 27억원 중 약 13억원을 한국콘텐츠진흥원에서 지원을 하였으며, 기획부터 저작과정, 그리고 검토에 이르기까지 작가들의 스토리텔링 전 과정에 걸친 문제를 단계적으로 고려하여 기획, 저작, 통합형 SW에 이르는 전 과정을 지원하는 프로그램 개발을 목표로 진행됨
 - 기존 저작 지원 도구가 가지고 있던 부분적인 콘텐츠 저작 활동 지원의 한계를 극복하고 하나의 제품으로 창작발상부터 Synopsis, Treatment, Scenario 형성까지 저작의 전 과정을 효과적으로 지원하는 도구를 개발함

표 1. 2010년 콘텐츠산업기술지원사업 <영화 및 애니메이션 스토리텔링 지원도구>

구분	내용
과제명	영화 및 애니메이션 스토리텔링 지원도구
총 연구기간	2010년 5월 1일 ~ 2013년 3월 31일 (35개월)
프로젝트 개요	- 목표: 영화 및 애니메이션 스토리텔링 지원 도구 개발 - 주관연구기관: 이화여자대학교 산학협력단 - 공동연구기관: (주)NC SOFT
연구개발 개요	- 영화 및 애니메이션 스토리텔링 기획 지원 도구 (Ideation Tool SW) - 영화 및 애니메이션 스토리텔링 저작 지원 도구 (Writing Tool SW) - 기획 및 저작 지원 도구의 통합형 SW 및 최종 SW 강화

- <StoryHelper>는 해외 스토리텔링 산업, 저작지원 도구 등의 발전과 맞물려 한국적 결과물 도출을 위한 사업시행을 적절히 수행하여 준비된 기술력을 갖출 기회를 마련함
 - 시나리오 창작 지원 도구로서 스토리가이드를 제공하여 Professional Writer의 저작 활동 지원하며, 편리하고 체계적인 저작 인터페이스를 제공하여 시나리오 작업 기간 단축 효과를 볼 수 있음
 - 본격적인 스토리 창작 이전의 브레인스토밍, Ideation을 위한 풍부한 데이터베이스를 제공하며, 장르 영화 창작 지원 기능을 강화하여 상업적으로 흥행성 있는 장르별 콘텐츠 개발을 지원

그림 20. 한국콘텐츠진흥원 CT개발본부 김진규본부장의 <StoryHelper> 제작발표회 축하모습



출처: 경제투데이(2013. 7. 18, <http://www.eto.co.kr/news/outview.asp?Code=20130718115607213&ts=151756>)

1) <StoryHelper> 개발을 위한 선행연구

■ <StoryHelper> 구현을 위해 현재 상용화되고 있는 국내외의 디지털 스토리텔링 관련 S/W 및 기술 개발 연구 사례 분석을 진행함

- 벌써 미국시장에서는 Dramatica Pro을 비롯하여 Final Draft Power Structure, Outline 4D, Story View 등 수십 종의 전문화된 스토리텔링 SW들이 판매되고 있음

표 2. 대표적인 해외 스토리텔링 저작 도구

구분	특성 및 장점	문제점
Dramatica Pro	<ul style="list-style-type: none"> - 스토리 생성을 위한 S/W 도구 모음, 시나리오 저작, 즉 집필 공정을 보조해주는 프로그램 - 스토리가이드 Menu에 의해 plot을 체계화 - 작가의 의도에 최적화된 논리적이고 구조적인 스토리 디자인을 제시 - 각 단계에서 필요한 checklist를 질문화한 질의 시스템과 단계별 항목분류와 연관된 풍부한 예제 DB 제공 	<ul style="list-style-type: none"> - 비주얼 모델링 기능 부재 - 지능형 추천 기능 부재 - 헐리웃 영화로 한정
Final Draft	<ul style="list-style-type: none"> - 영화, 시트콤 등 포맷을 인지하여 내용에 충실할 수 있도록 편의성을 지원하는 도구 - 이름DB, 철자오류정정 등의 스마트 입력기능과 Format Assistant, 자동 Scene Numbering의 형식 지원 기능 - 저작권 보호를 위한 스크립트 온라인 등록 기능 - 단체저작 가능한 공동저작 기능과 수정 중 뒤버뀐 씬 번호를 정리해주는 Production Features Overview 기능 	<ul style="list-style-type: none"> - 스토리 구성 지원 도구 부재 - 초보자/신인작가들이 사용하기 불편 - 저장기능에 잦은 오류

출처: 이화여자대학교 산학협력단(2013)



- 또한, 미국의 Frame Forge 3D Studio, Storyboard Lite, Storyboard Artist 등은 인터넷 상에서 다운로드 등을 통해 매우 쉽게 접근할 수 있는 대중화된 제품으로, 전문 작가를 대상으로 한 프로그램부터 학생, 일반인 등 폭넓은 사용자 층을 커버할 수 있을 만큼 수준별로 다양한 프로그램이 개발되어 있음
 - 국내의 경우, 해외에서 표준화되거나 개발된 저작도구가 국내 영화사나 게임사 등으로 다량 유입되었으나 한국적인 창작 환경에 맞지 않는다는 이유로 대부분 사장되어 현재는 극히 일부분만 사용되는 실정임
- 또한, 국내의 기술동향 분석을 통하여 기존 저작 도구들은 저작 활동의 일부만을 부분적으로 지원하는 한계가 있음을 확인하였음
- 드라마틱한 서사를 만드는 최소 서사단위 모티프 205개를 제공하고 작품성과 흥행성을 겸비한 역대 영화, 애니메이션의 Iconic Film 1,000여 편을 선정하여, 8개의 플롯 단위 별로 다양한 인물과 다양한 사건을 교체할 수 있는 12,000개 DB를 구축함

2) Ideation Tool 개발

- SW 구현에 있어 Thought Office과 같은 기존 프로그램에서 제공하는 단순 DB 검색을 넘어 DB분석 시트의 체계적 구성을 통해 사용자에게 Insight를 제공할 수 있는 모티프 DB구축을 목표로 전 단계의 Genre, Topic, Targeting 별 사용자 선택에 따른 맞춤형 Ideation DB 목록을 구체화함
- Ideation DB구축을 위해 모든 단계의 장르, Topic, Targeting 별 사용자 선택에 따른 맞춤형 Ideation DB요소를 추출
 - 서사학(Narratology)과 주제학(Thematology)이론을 디지털 컴퓨팅 알고리즘에 맞게 재해석, 스토리 DB요소를 추출하였으며, 이와 같은 작업을 통해 장르, Topic, Targeting별 사용자 맞춤형 Ideation DB를 구축함
 - Ideation Management 기술을 위해 Ideation DB 도달 질문 요소를 추출하고 체계화된 상태로 개발함



그림 21. <StoryHelper> 메인/로그인 페이지(좌) 및 Story Ideation(우)



출처: 이화여자대학교 산학협력단(2013)

3) Treatment Tool 개발

■ Software 구현의 수행 단계는 세 단계로 이루어 졌으며, 그 첫 번째는 Treatment Template 구성 및 DB구축단계로서, 연구진은 스토리 아이디어에서 Scenario의 확장을 위한 유형별 Treatment Format Template 구성 및 인터페이스를 설계하였고, 이와 더불어 Plot Progression 지원을 위한 DB 분석 요소 추출 후 에피소드 유형 분류 및 적용을 완료함

- 두 번째는 디자인 시안의 도출단계로 메타 설계의 취지에 가장 잘 부합 할 수 있는 소프트웨어 디자인 Look & Feel을 판단하기 위한 디자인 시안 작업을 진행하였으며, 이 단계에서 메인 페이지와 주요 기능 페이지에 대한 샘플 페이지를 디자인 제작함
- 마지막으로 소프트웨어 개발 단계에서는 1차년도 Ideation Tool과의 원활한 연동을 위해 2차년도 Writing Tool 개발도 Flex 스크립트 언어를 통해 구현하였으며, 더불어 서버 클라이언트 간에 자유롭게 커뮤니케이션 할 수 있는 개발환경을 통해 XML로써 필요한 데이터만을 적시에 서버로부터 가져올 수 있도록 개발함

4) Ideation DB 및 Treatment DB 연동 기술

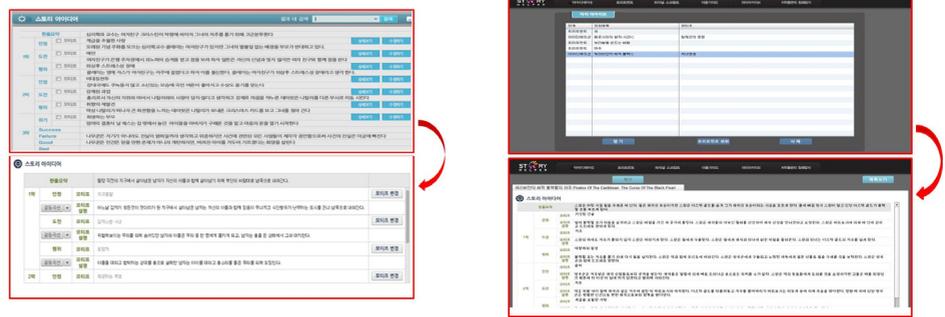
■ Ideation DB와 Treatment DB의 구조적 싱크를 맞춘 아카이빙 시스템을 설계함

- 쿼리 시스템 수정을 바탕으로 Ideation 단계와 Treatment 단계가 원활히 연동될 수 있도록 DB 구조를 재편성하였으며, 향후 Scenario 단계의 연동까지 고려하여 마이아카이브를 DB의 유동적 연계를 위한 허브로 삼고 User Interface 역시 통합적으로 수정 설계함



- Ideation 단계와 Treatment 단계의 원활한 연동을 위해서 플랫 단위별 대응 구조를 설계하여 User Interface Level의 연동 프레임워크를 구축함
- 마이 아카이브를 통해 Ideation 단계와 Treatment 단계의 두 가지 모드를 연동하여 개별적으로 기능하고 통합적으로도 기능하는 시스템을 구현하여, Ideation 단계에서 Treatment 결과물로의 접근이 용이하고 파일 변환이 원활한 Interface를 구현함

그림 22. Ideation에서 Treatment연동(좌) 및 마이 아카이브에서 Ideation과 Treatment 연동(우)



출처: 이화여자대학교 산학협력단(2013)

5) Ideation Management 및 Scenario의 연동 기술

■ 사용자가 Ideation 단계에서부터 발전시킨 작업물을 토대로 본격적으로 Scenario 작업에 들어갈 수 있도록, Scenario 단계와 Treatment 단계가 원활하게 연동될 수 있도록 파일별 스크립트에서 마이아카이브를 통해 Treatment 단계의 파일을 다운로드 할 수 있도록 설계함

- 파일별 스크립트 단계의 저작물은 저작권 침해 방지 및 보안을 위해 사용자의 PC에서만 작업이 가능하도록 구상하고, 이를 뒷받침하는 환경을 제공하고자 연동 프로그램을 웹 공개형이 아닌 클라이언트 설치형으로 설계함
- 단순한 워드프로세서가 아닌 Scenario 저작을 위한 집필과 수정 등의 창작 지원에 최적화된 환경을 구현함
- 다른 창작물과 구별되는 Scenario 고유의 편집형태가 유지될 수 있도록 입력 화면을 썬 단위로 구상하고, 개별 썬을 구성하는 필수 요소들의 가독성을 높이기 위해 각각의 프레임을 구획별로 설정하고 배치하여, 사용자가 일관성을 유지하며 전체 Scenario 틀을 관리할 수 있는 환경을 제공



그림 23. 파일 스크립트 다운로드 화면(위) 및 파일 스크립트 개별 씬 구획(아래)



출처: 이화여자대학교 산학협력단(2013)

■ Ideation Management 단계에서 실행한 세부요소들의 선택을 변경하여 Scenario 단계에서 Story Illustrating 및 Story Ploting을 통한 스토리 재배치 및 수정 기능을 연계 구현함

- 두 개의 보기(포스트잇 보기와 개요보기) 및 편집 모드를 제공하여, 사용자가 전체 Scenario를 조망하며 스토리 재배치 작업을 수행할 수 있도록 설계
- 포스트잇 보기는 지문과 대사 등의 상세 내용을 숙지하면서 동시에 스토리 재배치 작업에 들어갈 수 있도록 구상하여 세밀한 수정 작업에 특화되도록 설계
- 개요보기는 개별 씬의 상세 내용을 생략하고 씬 타이틀 위주로 배열한 상태에서 스토리를 재구조화 할 수 있도록 설계함
- 사용자가 두 가지 모드를 적절히 이용하여 Production 상황이나 장르와 관련된 플롯의 수정 상황에 즉각적인 대응을 할 수 있도록 구현함



그림 24. 포스트잇 기능을 통한 스토리 재배치 기능



출처: 이화여자대학교 산학협력단(2013)

6) 사례 DB충원

- Sample Story를 선별, 발굴한 작업을 토대로 총 1,303편의 영화로부터 약 4만 2,000여 건의 DB 요소를 추출한 방대한 DB를 구축함
- 통합 이론을 바탕으로 Treatment 사례 DB 충원 목록을 구축하여 기존년도 대비 4배 이상으로 DB 요소를 보강함



3. 〈StoryHelper〉, 국내 콘텐츠 시장의 독창성 향상에 기여

- 〈StoryHelper〉의 개발을 통해 시장성, 보편성, 세계성 등의 글로벌 수준에 부합하는 완성도 높은 양질의 스토리텔링 콘텐츠 생산이 가능해 졌으며, 영화 및 애니메이션 콘텐츠 스토리텔링의 독창성에 대한 객관적/정량적 평가가 가능해진 것으로 평가받고 있음
 - 또한, 기획 및 창작에 소요되는 인력, 시간, 비용의 단축 및 최소화가 가능해지고, 세계 시장에서 수용될 수 있는 보편적 가치를 갖는 사업성 있는 영화, 애니메이션 콘텐츠 개발을 지원하여 세계시장에서의 성공가능성 또한 높아지는 효과가 있을 것이라고 보고 있음

- 작품성과 상업성을 동시에 인정받은 영화 및 애니메이션의 스토리 DB 구축을 통해 창작자와 제작자에게 방대한 작품 정보를 제공하고 작품 제작에 기여함
 - 스토리텔링 창작 과정의 표준화된 프로세스 수립을 통해 장기 지속적 스토리 생산 기반을 구축할 수 있으며 안정적인 부가가치를 창출할 수 있는 기반을 마련함
 - 글로벌하고 창의적인 스토리 제작을 위한 Insight와 Process를 제공하여 콘텐츠의 상품 가치가 증대될 것으로 전망되어 짐

- 〈StoryHelper〉는 한국형 스토리텔링 창작 소프트웨어 개발을 통해 콘텐츠 창작물의 양적, 질적 성장을 가능케 하며 스토리텔링 창작 여건과 인력 구조에 기여함
 - 콘텐츠 산업의 활발한 해외 진출과 문화 산업적 교류 증가를 도모하고, 아이디어 DB, 저작 SW 기술 기반의 스토리텔링 공정 체계화를 통해 창작 효율화 및 작품 가치를 향상시킴

- 극장 상영을 전제로 하는 장편 영화 및 애니메이션을 위한 기획 개발서 및 시나리오의 도출을 지원함으로써 국내외 영화, 애니메이션 시나리오를 쓰는 전문 작가와 PD, Director, 콘텐츠 바이어 등 콘텐츠의 기획과 제작, 배급을 담당하는 인력을 지원할 수 있을 것으로 판단됨



현장의 소리

국내 작가들의 독창적 스토리 창작을 지속적으로 지원할 것 입니다.

Q. <StoryHelper>를 개발하게 된 배경은?

A. 2003년부터 디지털스토리텔링학회를 통해 학회차원에서 미국의 Dramatica Pro와 같은 국내 작가들에게 도움을 줄 수 있는 디지털스토리텔링 저작도구를 개발하기 위한 아이디어를 가졌으며, 아이디어 도출 이후 약 10년이 지나 문화체육관광부와 콘텐츠진흥원의 지원을 받아 개발이 완료되었습니다.

그림 25. <StoryHelper>를 개발한 이화여대 류철균 교수



Q. <StoryHelper>의 출시가 국내 콘텐츠시장에 미칠 영향은 무엇이라고 생각하나요?

A. 시나리오 공모전 등에 1,000편이 들어왔을 때와 2,000편이 들어왔을 때 시나리오 질이 다릅니다. 하지만, 국내 작가들의 보수여건 등이 낮은 상태에서 작가의 수는 감소하고 있으며, 신진작가 발굴도 어려운 상태입니다. <StoryHelper>는 초보 작가들이 어렵게만 생각하던 스토리 작성에 대한 최초의 문턱을 낮추어 스토리 작성에 도전할 수 있게 개발되었습니다. 초보 작가들이 처음부터 완벽한 작품을 창작할 수는 없어 모형을 된 작품과 유사한 작품을 창작하겠지만 시행착오를 거쳐 차후 독창적인 작품을 창작할 수 있게 하여 작가라는 직업에 대한 막연한 두려움을 낮출 수 있을 것입니다.



Q. 정부 R&D사업에서 개선되어야 할 부분은 무엇이라고 생각하나요?

A. 게임, 만화, 영화 등 모든 콘텐츠의 시작은 스토리입니다. 하지만 스토리를 창작하는 국내 작가들은 열악한 환경에 처해있습니다. 국내 콘텐츠의 독창적인 스토리 창작을 위해 기존 작가들에 대한 재교육 프로그램 등 작가들의 창작환경 개선을 위한 지원강화가 필요할 것으로 보입니다.

Q. <StoryHelper> 출시 후 약 3달기간동안의 시장 반응은?

A. 현재 누적이용자는 약 1만 4,000명, 1일 약 3~400명이 사용하고 있습니다. 국내 시나리오 작가의 수가 약 1,000명 정도인데, 1만 4,000명의 이용자 수는 호기심에 의한 방문자와 <StoryHelper> 출시를 기회로 작가에 도전을 하려는 이용자 등 <StoryHelper>로 인해 스토리 창작에 대한 관심이 조금이나마 상승한 것으로 보입니다.

Q. 연구개발 시 당면한 어려움은 어떻게 극복을 하게 되었나요?

A. DB를 만드는 것이 매우 어려운 문제였습니다. DB 구축을 위해 Excel에 분석한 작품을 입력하여야 하는데, 입력한 작품 중 2/3는 DB에서 정상적으로 작동하였지만, 1/3은 정상적으로 작동하지 않는 문제가 발생하였습니다. 이러한 문제들은 다시 처음부터 재작업을 하여 정상적으로 DB에서 연산이 가능하도록 하였습니다.

Q. <StoryHelper>의 향후 발전 계획은?

A. 좋은 시나리오를 가진 작품이 지속적으로 출시가 되고 있기에 매년 DB를 조금씩 보강하여 나갈 것이며, 매년 (주)NC SOFT에서 사회 공헌의 목적으로 DB보강에 대한 지원을 약속한 상태입니다. 작가라는 직업이 타 직업에 비해 열악한 상태라, 상대적으로 열악한 환경에 처해있는 작가들에게 도움이 될 수 있도록 <StoryHelper>는 지속적으로 무료로 서비스할 생각입니다.

인터뷰·이화여대(류철균 교수)



참고문헌

- 스포츠경향(2012. 11. 16). '스토리 헬퍼'가 독창성을 인정했다고?. Available at http://sports.khan.co.kr/news/sk_index.html?cat=view&art_id=201211162142576&sec_id=560101&pt=nv
- 아시아경제(2012. 2. 6). 영화 인셉션 표절 논란 "디즈니 만화 그대로 베꼈네". Available at <http://www.asiae.co.kr/news/view.htm?idxno=2012020613023644975>
- 이화여자대학교(2013). 영화 및 애니메이션 스토리텔링 지원도구, 「기술과제결과보고서」, 한국콘텐츠진흥원
- ohmynews(2013. 9. 2). '스파이'에서 '트루 라이즈' 보인다...표절과 참고의 경계선. Available at http://star.ohmynews.com/NWS_Web/OhmyStar/at_pg.aspx?CNTN_CD=A0001902145
- MK뉴스(2013. 9. 8). [view point] 재미있으면 그만?...영화계 또 표절 논란. Available at <http://news.mk.co.kr/newsRead.php?year=2013&no=823241>
- StoryHelper(2013). Available at <http://www.storyhelper.co.kr/>

용어정리

☞ 스토리텔링(StoryTelling)

스토리(story)+텔링(telling)의 합성어로서 상대방에게 알리고자 하는 바를 재미있고 생생한 이야기로 전달하는 행위를 말함

☞ 브레인스토밍(Brainstorming)

일정한 테마에 관하여 회의형식을 채택하고, 구성원의 자유발언을 통한 아이디어의 제시를 요구하여 발상을 찾아내려는 방법
Ex) 다수가 회의에 참석하여 자유분방하고 엉뚱하기까지 한 의견을 출발점으로 아이디어를 전개하는 방법