



일반논문 (Regular Paper)

방송공학회논문지 제30권 제3호, 2025년 5월 (JBE Vol.30, No.3, May 2025)

<https://doi.org/10.5909/JBE.2025.30.3.391>

ISSN 2287-9137 (Online) ISSN 1226-7953 (Print)

생성형 AI를 활용한 영화 시나리오 창작의 실험적 고찰 - 사이버펑크 장르를 중심으로

최영희^{a)}, 박구만^{b)†}

An Experimental Study on the Creation of Film Scenario Using Generative AI

- Focusing on the cyberpunk genre

Younghee Choi^{a)} and Gooman Park^{b)†}

요 약

본 연구의 목적은 생성형 AI 도구를 활용하여 영화 시나리오 창작 과정을 단축하고 작품의 완성도를 높일 수 있는지를 실험적으로 확인해 보는 것이다. 여전히 영화는 K-콘텐츠의 인기를 견인하는 주요 장르로 각광받고 있다. 그러나 분량에 관계없이 영화를 완성하기 위해서는 반드시 프리 프로덕션-프로덕션-포스트 프로덕션의 복잡한 공정을 거쳐야 한다. 영화는 대규모 자본이 투입되기 때문에 기획 단계에서부터 수많은 절차가 수반되는 데 그 중심에 시나리오가 놓인다. 본 논문에서는 생성형 AI 도구인 ChatGPT를 활용하여 시청각적, 형식적 특성이 명확한 SF의 하위 장르인 사이버펑크(Cyberpunk) 시나리오를 창작하여 결과물이 해당 장르의 보편적인 특성에 부합하는지 확인하였다. 또한 AI 도구인 미드저니(Midjourney)와 런3(Runway Gen3)를 활용하여 최종 시나리오의 인물과 배경 샷(Shot)을 영상으로 구현해 봄으로써 역시 해당 장르의 영화적 특성과의 긴밀 정도와 완성도를 점검하였다. 서사(Narrative)와 플롯(구성)을 중심으로 한 정성적 평가와 설문 조사를 토대로 한 정량적 평가를 종합하여 효율성, 정확성, 창의성 측면에서 분석해 보자면, 생성형 AI 기반 창작 시나리오는 전반적으로 해당 장르의 특성에 부합하는 것으로 보이나, 정확성과 창의성 부분에서는 부족한 것으로 나타났다. 그러나 효율성 측면에서는 향후 시나리오 및 영화 제작 공정 과정에 크게 기여할 것으로 예측된다.

Abstract

The purpose of this study is to check whether the Generative AI tool can be used to shorten the film scenario creation process and increase the completeness of the work. Still, movies are in the spotlight as a major genre driving the popularity of K-content. However, the film is completed only through a complicated process of pre-production-post-production. Since the movie requires a large amount of capital, numerous procedures are involved from the planning stage, and the scenario is at the center. In this paper, ChatGPT was used to create a Cyberpunk scenario, a sub-genre of SF with clear audiovisual and formal characteristics. And it was confirmed that the results conformed to the universal characteristics of the genre. In addition, AI tools Midjourney and Runway Gen3 were used to implement the characters and background shots of the final scenario as images. The results checked the degree of closeness and completeness with the cinematic characteristics of the genre. The results checked the degree of closeness and completion with the cinematic characteristics of the genre. When qualitative and quantitative evaluations are combined in terms of efficiency, accuracy, and creativity, the Generative AI-based creative scenario seems to generally fit the characteristics of the genre. However, it was found to be insufficient in terms of accuracy and creativity. In terms of efficiency, it is predicted to contribute significantly to the future scenario and film production process.

Keyword : Generative AI, Create Scenario, Movie Genre, ChatGPT, Cyberpunk

Copyright © 2025 Korean Institute of Broadcast and Media Engineers. All rights reserved.

“This is an Open-Access article distributed under the terms of the Creative Commons BY-NC-ND (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0>) which permits unrestricted non-commercial use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited and not altered.”

I. 서론

한국 영화는 한류를 주도해 왔던 핵심 장르 중 하나로 여전히 K-콘텐츠의 확산을 선도하고 있다. 그러나 영화는 대규모 자본과 인력이 필요한 종합예술로서, 복잡한 제작 과정 때문에 창작자들의 진입 장벽이 높은 장르이다. 한 편의 영화는 프리 프로덕션(Pre-Production) → 프로덕션(Production) → 포스트 프로덕션(Post-Production)의 과정을 거쳐 제작된다^[1]. 문제는 5분 내외의 초단편 작품이든, 2시간을 초과하는 상업물이든 반드시 이 모든 공정을 거쳐야만 영화가 완성된다는 점이다. 따라서 효율적으로 공정을 단축하면서도 양질의 영화 콘텐츠를 창작할 수 있는 방안이 필수적으로 요구된다.

최근 생성형 AI에 의한 콘텐츠 생성 기술이 급속도로 발전하고 있다. AI 페인팅, AI 음악, AI 문학, AI 영화까지 향후 AI가 창작하는 콘텐츠의 발전 속도와 양상은 더욱 빠르고 다양하게 진행될 전망이다^[2]. 특히 AI를 활용한 영화에서는 기본적인 콘텐츠 창작을 위한 작품 기획(주제, 로그라인, 시놉시스), 스토리 생성, 미장센과 카메라워크 등의 영상 문법 최적화, 영상 작품 생성, 편집, 음악 스팟팅 등의 전 과정이 자동화되거나 인력의 개입이 최소화될 것으로 예측된다. 그뿐만 아니라 AI가 생성한 제작 모델은 영상의 시청각적인 결함을 보완해 줌으로써 보다 생생한 관람 경험을 제공할 것으로 기대된다.

권한슬 감독이 2024 제1회 두바이 국제 AI 영화제에서 대상과 관객상을 수상한 후, 국내에서 AI를 활용한 영화 제작 경향은 더욱 활발해졌다^[3]. 이제 AI를 활용한 영화 제작은 본격적인 활성화 단계에 접어들었다고 볼 수 있

다. 창작자들에게는 이러한 현상을 관망하기 보다 직접 참여하여 영화 콘텐츠를 생성함으로써 AI를 활용한 작품의 완성도와 가치에 대해 재고해 봐야 할 현실적 필요성이 대두되었다.

따라서 본 논문에서는 생성형 AI 도구를 활용하여 영화 시나리오 창작 과정을 단축하고 작품의 완성도를 높일 수 있는지를 실험적으로 타진해 보고자 한다. 이를 위한 연구 과정은 다음과 같다. 첫 번째로는 생성형 AI 도구인 ChatGPT를 활용하여 SF(Science Fiction)의 하위 장르인 사이버펑크(Cyberpunk) 시나리오 한 편을 창작한다. 사이버펑크는 극영화의 대표적 장르 중 하나로 여느 장르보다도 시각적, 형식적 특성이 명확하다. 그러므로 생성형 AI 도구를 활용하여 창작한 결과물이 해당 장르의 보편적인 특성에 부합하는지 확인하기가 용이하다. 두 번째로는 생성형 AI 도구 창작 결과물의 완성도 검증을 위해 정성적 평가와 정량적 평가를 동시에 진행한다. 정성적 평가에서는 주로 시나리오의 서사(Narrative) 생성 과정과 플롯(구성)에 중점을 두고 점검하여 창작 단계별로 AI 도구의 효율성, 정확성, 창의성 등을 평가하고자 한다. 정량적 평가로는 사이버펑크의 장르적 특성을 묻는 25문항(객관식 20문항, 주관식 5문항)에 대하여 전공생인 문예창작학과 학생들이 응답한 설문 조사 결과를 제시하고자 한다. 정성적 평가와 정량적 평가의 종합은 본 연구의 방법에 균형을 맞춰줄 것이며, 결론 및 시사점 도출에 중요한 지표를 마련해 줄 것이다. 세 번째로는 역시 AI 도구인 미드저니(Midjourney)와 젠3(Runway Gen3)를 활용하여 최종 시나리오의 인물과 배경 샷(Shot)을 영상으로 구현해 봄으로써 이 결과물이 해당 장르의 영화적 특성과 어느 정도 부합하는지, 그 완성도는 어떤지 확인해 보고자 한다.

a) 서울과학기술대학교 문예창작학과(Dept. of Creative Writing, Seoul National University of Science and Technology)

b) 서울과학기술대학교 스마트ICT융합공학과(ICT Convergence for Smart Future, Seoul National University of Science and Technology)

‡ Corresponding Author : 박구만(Gooman Park)

E-mail: gmpark@seoultech.ac.kr

Tel: +82-2-970-6430

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-7055-5568>

※ 이 연구는 서울과학기술대학교 교내 일반과제 연구비 지원으로 수행되었습니다.

※ This research was supported by Seoul National University of Science and Technology.

· Manuscript January 21, 2025; Revised February 28, 2025; Accepted March 4, 2025.

II. 이론적 고찰 및 선행 연구 분석

현재 AI를 활용한 시나리오(영화) 창작에 관한 연구는 많지 않다. 「중국 산수화 재현을 위한 AI 프롬프트 엔지니어링 연구」는 중국 특유의 회화 기법으로 그려진 왕시맹의 청록산수화를 생성형 AI로 재현해 봄으로써 색채, 구도, 필법 등에서 얼마나 정교하게 구현할 수 있는지를 실험하고, 청

록산수화의 기술적인 부분의 분석 및 원작의 회화 스타일, 형태적 특징, 회화 내용 등의 핵심 내용을 추출한다. 이 연구는 생성형 AI가 중국 청록산수화의 개념과 방법 그리고 형식에 새로운 가능성을 제공했다는 데 의의를 찾고 있으며 유실된 고대 원본을 복원하는 데에도 일조할 수 있을 것으로 예측한다⁴⁾. 「AI 영화영상콘텐츠를 위한 AI 예술창작 사례연구」는 기존에 시도되고 있는 AI 회화, AI 음악, AI 문학의 사례를 분석함으로써 AI 영화(AI 시네마) 출현의 가능성을 진단한다. AI 시네마에 적합한 장르 컨벤션을 제시함으로써 포스트시네마의 새로운 장르로서 AI 영화의 장단점을 역설한다⁵⁾. 「현상으로서의 인공지능(AI) 영화 창작에 대한 고찰」은 인공지능 영화 <존 아웃 Zone Out>의 사례를 중심으로 인공지능 벤저민의 작동 원리, 이 영화의 제작 과정, 인공지능 영화의 현황과 가능성에 대해 고찰한 뒤, 인공지능 영화를 하나의 새로운 영화적 현상으로 보고 그 의미에 대해 부연한다⁶⁾. 「인공지능과 영화영상제작 : 영화영상제작 도구로서 인공지능의 활용사례를 통해」는 인공지능이 영화영상 제작의 전 과정에 어떻게 활용되고 있는지에 대한 사례로서 <존 아웃>(2018), <세이프 존>(2022), <까마귀>(2022)의 구현 양상을 분석하면서 ‘창작의 효율적인 도구’에서 미래 ‘창작의 주체’가 될 인공지능에 대한 연구가 필요하다고 결론 내린다⁷⁾. 「인공지능 기반 영화 제작 기술의 현재와 미래」는 인공지능의 개념과 역사를 개괄적으로 진단한 후, 영화 제작에 실제적으로 기여하고 있는 인공지능의 특성을 살펴보고 향후 전개될 인공지능 기술의 과제를 도출한다. 나아가 어떤 영화 제작 과정에서 인공지능을 대체할 수 있는지 가능성을 고찰하고, 인공지능 기술에 영화 제작의 효율성과 창의성을 높일 수 있는 잠재력이 있음을 발견한다⁸⁾. 「영화산업의 생성형 인공지능(Generative AI) 활용 현황과 문제점」은 생성형 AI에 대한 할리우드 영화계의 태도를 살펴봄으로써 이를 한국 영화계의 미래를 모색하는 방안으로 활용한다. 이 연구는 AI 기술 도입의 가능성을 옹호하면서도 전통적인 제작 방식과 일자리에 대한 위협을 초래할 수 있다는 점에 천착해 우리 영화산업이 이러한 도전에 대응하기 위해 법적, 윤리적, 기술적 준비를 철저히 해야 함을 강조한다⁹⁾.

선행 연구들은 몇 편의 인공지능 제작 영화를 분석하면

서 AI를 활용한 영화 제작의 가능성을 예단하거나, AI 기술의 한계점에 천착한다. 이들 연구는 대체로 AI 영화 제작의 가능성을 보여주고 있긴 하지만 몇몇 AI 제작 영화의 사례 분석에 치중되어 있어, 창작자의 입장까지 고려한 입체적인 논의라고 보기에 무리가 있다.

본 논문의 최종 목적은 생성형 AI 도구를 활용하여 창작한 영화 시나리오의 완성도가 어느 정도인지를 가늠해 봄으로써 시나리오 창작의 토대를 제공하는 것이다. 사이버펑크라는 특정 장르의 시나리오를 창작하고 일정 부분을 영상으로 구현해 봄으로써 서사 구조의 적절성 및 시나리오/영화 창작 도구로서 생성형 AI의 효율성, 정확성, 창의성을 점검하고자 한다.

본 연구에서 연구 대상 장르로 사이버펑크를 선택한 이유는 몇 가지로 요약할 수 있다. 영화 장르 연구가인 토머스 샤프는 『할리우드 장르』에서 영화 장르 접근법의 유용성을 네 가지로 설명한다. “장르 접근법은 이런 틀을 제공한다. 첫째, 장르 연구는 영화 제작이 하나의 ‘상업’ 예술이며 이에 따라 영화 창작자는 경제적, 체계적 제작을 위해 이미 검증된 공식들에 의존한다고 가정한다. 둘째, 장르 연구는 스토리 공식들의 점진적 발달과 표준화된 제작 공정에 영향을 미치는 관객과 영화의 밀접한 상호 작용을 인식한다. 셋째, 장르 연구는 영화를 하나의 ‘내러티브(스토리를 전하는)’ 매체로 취급한다. 즉 지속적인 문화적 갈등을 바탕으로 한 드라마적 갈등을 담고 있는 친숙한 이야기들의 매체로 취급하는 것이다. 넷째, 장르 연구는 이미 확립되어 있는 형식과 내러티브 관습을 재창조하는 감독의 능력이란 관점에서 영화의 ‘예술성’을 평가하는 컨텍스트를 확립한다.”¹⁰⁾

영화에서 장르(Genre)는 특정한 스토리와 영상 스타일을 공유하는 경향이 있다. 현대 영화로 갈수록 여러 장르가 혼합하는 추세이고, 또 장르가 공통적인 특성을 공유하면서도 하위 장르로 세분화되기 때문에 그 범주를 엄격히 규정하기 어려운 것도 사실이다. 그러나 여전히 장르는 개별적인 작품의 특성과 유형을 결정짓는 매우 유효한 개념이다. 로맨스, 코미디, 범죄, 액션, 블록버스터, SF, 판타지, 스릴러, 호러 등은 창작자들이 영화를 제작할 때 출발점이 되는 기본 지표이며, 관객들에게도 관람 작품을 결정할 때 주요

한 요소로 작용한다^[11].

서사가 장르 성향의 거의 전부를 결정짓는 코미디나 로맨스와 달리 사이버펑크는 서사적 측면에서도, 시청각적 측면에서도 명확한 장르적 특성을 드러낸다. 사이버펑크는 보편적으로 암울하거나 어두운 미래 세계를 배경으로 하며, 주로 기계와의 대결이나 기성 사회의 권위에 저항하는 내용을 표면에 앞세운다는 서사적 공통점을 갖는다. <블레이드 러너>, <매트릭스>, <공각기동대> 등이 대표적 작품으로 손꼽힌다^[12]. 사이버펑크는 대체로 SF 영화의 디스토피아적 세계관을 계승하고, 서사 구성에서도 공통된 특성을 공유한다^[13]. 이처럼 이미 출시된 유명한 작품군도 상당히 누적되어 있어서 이들이 공통적으로 드러내는 장르적 특성과 생성형 AI를 활용한 최종 시나리오 결과물과의 비교가 수월하다. 또한 사이버펑크, 즉 SF 장르는 아마추어 실사 영화나 단편 실사 영화로 제작할 때 영상화 구현의 진입 장벽이 높은 장르 중 하나이기 때문에 생성형 AI 기반 영화 제작 결과물이 해당 장르의 일반적인 특성에 부합한다면 창작자들에게 창작 영역을 확장해 줄 여지를 제공할 수 있다.

서사 담론의 주요 이론가인 제라르 주네트(Gérard Genette)는 서사를 스토리/서사/서술 행위의 세 층위로 나눈다. “주네트에게 있어 서사는 곧 서사 텍스트이고, 스토리와 서술 행위는 서사 텍스트의 중계를 통해서만 존재한다. 주네트의 이론에서는 텍스트를 중심으로 하는 세 층위의 분리 불가능한 관계 양상만이 다루어지는 것이 특징이다.”^[14] 생성형 AI 기반 시나리오 창작에서 서사, 즉 내러티브를 점검하는 일은 작품(텍스트)에 구현된 스토리와 서술 행위의 고찰과 직결된다. 이를 토대로 본 논문에서는 주로 시나리오의 서사 생성 과정과 플롯(구성)을 중심으로 정성적 평가와 정량적 평가를 동시에 진행함으로써 생성형 AI가 창작한 시나리오의 서사 구조가 사이버펑크라는 장르의 특성에 부합하는지 확인할 것이다.

III. 생성형 AI를 활용한 단편 시나리오(영화) 제작 워크플로우

본 연구에서는 생성형 AI를 활용하되 장르가 가져올 수 있는 일부의 가변적 특성을 제거하고자 SF의 하위 장르로

서 시각적, 형식적 특성이 명확한 사이버펑크(Cyberpunk)의 시나리오를 창작해 보고, 나아가 배경과 인물 설정을 영상화해 봄으로써 시나리오와 영상의 긴밀 정도와 완성도, 분위기를 파악하고자 한다. 단, 한 가지 기준을 전제로 하고자 한다. 시나리오를 포함한 모든 창작물은 퇴고의 과정을 거치면서 완성도가 향상하는 것이 불변의 원칙이다. 마찬가지로 생성형 AI를 활용하면서 완성도를 올리고 독창성을 확보하기 위해서는 반복적으로 다양한 프롬프트를 주어 명령을 수행하도록 창작자가 개입해야 한다. 그러나 어느 단계까지, 어떤 부분에, 몇 번 이상의 명령어를 주느냐에 따라 결과물의 내용과 완성도가 달라질 것임은 너무나 자명한 일이며 또 이에 대한 범위를 한정하기는 매우 자의적일 수 있으므로, 본 연구에서는 최초의 명령을 수행한 결과물을 토대로 분석을 진행할 것이다. 사이버펑크 시나리오 창작을 위해 ChatGPT에게 제시한 세부 설정은 아래와 같다.

- 1) 주동 캐릭터/재혁/28세/남
 - 기계화에 대항하는 인간(저항군 퓨리티의 핵심 요원/5년 전 강제 기계화 과정에서 가족을 잃음/뛰어난 해킹 실력과 전투 능력 보유)
- 2) 조력 캐릭터①/NAID/진우
 - 인간인 주인공을 도와주는 기계(인간의 뇌를 이식 받은 실험체/인간적 감성과 기계의 능력이 공존함/재혁의 실종된 동생의 기억을 가짐)
- 3) 조력 캐릭터②/민영/35세/여
 - 저항군 퓨리티의 리더/냉철한 판단력과 전략적 사고의 소유자
- 4) 반동 캐릭터/오멘
 - 메타리움의 중앙 AI 시스템/차가운 이성과 완벽한 질서를 신봉/인류의 완전한 기계화를 추구/인간의 감정을 결함으로 간주
- 5) 시공간적 배경 - 미래/서울
- 6) 갈등 - 인간과 기계와의 갈등
- 7) 주제 - 거대화된 기계가 인간 세계를 지배하는 이야기
- 8) 구조(구성) - 기승전결의 구조/사건이 하나인 단일 플롯
- 9) 로그 라인
 - 2154년 서울, 기계화를 거부한 순수인간 재혁은 정체

불명의 실험체 NAID를 만난다. NAID가 자신의 실종된 동생이었음을 알게 되면서, 그는 인간의 존엄성을 말살하려는 거대 기업 메타리움에 맞서 싸운다.

10) 설정/기타

- 메타리움의 목표 : 완전한 기계화, 순수 인간 탄압
- 저항군 퓨리티의 목표 : 인간의 순수성 보존, 지하 네트워크를 기반으로 한 게릴라전
- 니체의 철학적 사유를 넣어줄 것

추출된 시나리오의 제목은 <NAID:>(Networked AI Designed to Aid의 약자)이며, 총 27개의 장면(Scene)으로 구성되었다. 다음은 생성형 AI가 창작한 시나리오를 연구자가 장면별로 요약한 것이다.

- S#1 : (오프닝) 메타리움의 광고와 보이스 오버 나레이션.
- S#2 : (퓨리티 훈련장, 새벽) 지하철 폐역을 개조한 퓨리티 훈련장에서 주인공 재혁이 조력 인물인 교관의 지도를 받으며 훈련용 로봇들과 대련한다.
- S#3 : (메타리움 타워 주변, 밤) 주인공이 90층 높이의 메타리움 타워 외벽을 타고 오르다가 로봇들에게 발각되지만 내부 침투에 성공한다.
- S#4 : (메타리움 연구소, 밤) 연구소 수술대 위에 누워 있는 실험체(NAID). 감정 제거를 거부한다. 몰래 지켜보는 주인공.
- S#5 : (실험실, 연속) 눈을 뜬 NAID와 눈이 마주친 주인공. NAID에게서 어린 진우의 모습이 스쳐 지나간다.
- S#6 : (도시 밤거리, 도주 중) 주인공이 로봇들에게 쫓기며 NAID를 데리고 도주한다.
- S#7 : (퓨리티 기지, 새벽) 저항군의 리더인 민영이 NAID를 보고 경계한다. (과거 민영의 남편도 NAID와 유사한 케이스)
- S#8 : (퓨리티 의무실, 밤) NAID가 고통스러워하며 기억을 떠올리려 한다. 주인공은 진우가 맞느냐고 묻는다.
- S#9 : (메타리움 중앙 통제실, 동시간) 오멘이 메타리움에서 인간의 감정에 대한 실험을 한다.
- S#10 : (퓨리티 훈련장, 다음 날) 주인공이 NAID에게 인간의 움직임을 가르친다.
- S#11 : (퓨리티 작전실, 밤) 저항군의 리더가 메타리움을 해킹해 오멘의 의도를 알아낸다. 진우가 첫 번째 실험체였음이 밝혀진다.
- S#12 : (퓨리티 작전실, 연속) 진우(NAID)의 고통스런 실험 당시의 기록이 재생된다.
- S#13 : (퓨리티 기지, 동시간) 진우(NAID)가 기계와 인간 사이에서 고통스러워한다. 재혁이 진우(NAID)를 위로하는 순간 진우(NAID)의 코어가 잠시 안정된다.
- S#14 : (메타리움 중앙 연구소, 회상 : NAID/진우의 기억 속 장면) 진우(NAID)가 실험을 당하던 순간의 회상. 감정이 제거되지 않는다.
- S#15 : (퓨리티 기지, 현재) 메타리움이 최종 기계화를 시작해 도시 전체가 하나의 시스템이 되고 있음을 염려하는 저항군들.
- S#16 : (메타리움 타워, 새벽) 최종작전을 시작하는 저항군들. 메타리움 타워 외벽을 타고 오른다.
- S#17 : (메타리움 타워, 새벽) 다양한 장소에서 침투하며 자신이 맡은 임무를 수행하는 저항군들. 경비 순찰이 30초마다 회전하는 가운데 계산하지 말고 본능대로 움직이라고 대원들에게 조언하는 주인공.
- S#18 : (메타리움 타워, 새벽) 내부로 진입한 저항군들.
- S#19 : (메타리움 중앙 제어실 입구, 새벽) 오멘과 진우(NAID)가 맞닥뜨린다.
- S#20 : (메타리움 중앙 제어실, 새벽) 오멘의 거대한 붉은 홀로그램 시스템과 진우(NAID)의 보라색 코어가 충돌한다.
- S#21 : (메타리움 중앙 제어실, 연속) 진우(NAID)가 메인 시스템에 연결되며 중앙 제어실 전체가 흔들린다. 진우(NAID)의 빛이 점점 더 밝아지며 순수한 백색 빛이 된다.
- S#22 : (중앙 제어실, 클라이맥스) 오멘의 붉은 홀로그램 시스템과 진우(NAID)의 백색 빛이 충돌한다.
- S#23 : (중앙 제어실, 오멘의 최후) 오멘이 감정에 지배당하자 거대한 붉은 홀로그램이 흔들린다. 몸이 주저앉고 강렬했던 붉은빛이 사라진다.

- S#24 : (중앙 통제실, NAID의 마지막) 오멘과의 결투에서 승리한 진우(NAID). 함께 돌아가자는 주인공에게 “내가 할 수 있는 건 형이 보여준 인간의 길을 선택하는 것뿐”이라며 스스로 자멸하는 진우(NAID).
- S#25 : (INT/EXT. 도시 전경, 연속) 진우(NAID)의 백색 빛이 폭발적으로 퍼져 도시 전체를 감싼다. 기계화되었던 인간들이 자유를 되찾는다.
- S#26 : (도시 전경, 아침) 메타리움의 붉은빛은 완전히 사라지고 차가운 금속성 건물들이 따뜻한 햇살을 받아 빛나는 도시 전경.
- S#27 : (옛 메타리움 타워 앞, 일출) 타워 앞에 홀로 서 있는 주인공의 손에 진우(NAID)의 코어 파편이 들려 있다. 코어에서 백색 빛이 반짝이다가 사라진다. “불완전한 인간이기를 선택”한 진우를 추억하는 주인공. 도시 위로 태양이 떠오른다.

IV. 결과 분석 및 고찰

생성형 AI를 활용하여 창작한 시나리오 <NAID:>는 일반적인 사이버펑크의 스토리 구조를 어느 정도 따르고 있는 것으로 보인다. 문체는 완성도와 독창성인데, 생성형 AI를 활용하여 창작한 시나리오 결과물에서는 몇 가지 특징이 두드러진다.

흥미로운 지점은 기계 그룹과 인간 그룹의 갈등을 색채의 대조로 표현했다는 점이다. 안타고니스트(반동 캐릭터)인 오멘과 로봇들은 붉은색으로, 주인공을 포함한 인간 저항군 세력은 푸른색으로 형상화하고 있다. 인간과 기계의 경계에 존재하는 NAID/진우(몸은 기계이지만 인간의 기억과 감정을 지닌 사이보그)는 다른 인간들처럼 오멘이 지배하는 거대한 기계 세계인 메타리움에 끌려가 실험체가 되긴 했지만 인간으로서의 기억과 감정을 잃지 않는다. 그는 기계의 몸과 인간의 기억이 충돌할 때마다 붉은색과 푸른색의 경계인 보라색으로 표현되며, 오멘과의 대결에서 마침내 승리했을 때는 순백의 흰색으로 돌아간다.

또한 생성형 AI에게 주문한 설정대로 ‘니체의 철학적

사유’는 여러 지점에서 발견되었다. 이 사유는 기계와 인간을 구분 짓는 특성이 되도록 설정에서 명령한 것이다. 장면 1에서 “신을 죽인 인간, 이제 스스로를 극복하라.”라는 니체의 명언이 보이스오버 내레이션으로 제시된 이후 기계 그룹은 정확한 시간적 움직임으로 표현되고, 인간은 정확성을 거부하는 몸(신체)의 움직임과 느낌, 그리고 직관으로 강조된다. 또한 오멘이 인간을 기계로 변환하는 실험을 한 것은 인간을 ‘완전한 기계’로 바꾸려는 것이 아니라 인간 자체를 ‘불완전한 존재’로 만들어 인류의 약점을 증명함으로써 ‘기계로 대변되는 완벽한 세상’이 되기를 꿈꾸었기 때문이다. 그러나 NAID(진우)는 인간이 가진 바로 그 불완전함을 통해 역설적으로 기계 그룹을 무너뜨리게 된다.

시나리오의 스토리 흐름과 캐릭터의 특성 측면에서 부족한 부분도 산발적으로 발견된다. 프로타고니스트인 주인공은 순수 인간인데, 갈등 관계에 있는 안타고니스트 오멘과의 대결을 펼치는 인물은 주인공이 아니라 사이보그인 NAID/진우이다. 주인공의 역할은 그저 메타리움의 실험실에 침투해 동생의 기억을 가진 사이보그를 구출해 오고 그에게 인간의 가치를 주지시키는 역할에 그친다. 또 NAID/진우가 오멘과 대결하는 클라이막스에서도 시나리오의 지문은 색채의 대조와 변환만을 묘사할 뿐 어떤 액션을 통해 대결하는지 구체적으로 형상화하지 못한다. 그래서 오멘의 패배는 설득력을 잃고 결말도 매우 급작스럽게 다가온다.

이와 같은 정성적 평가에 더하여 한 단계 더 객관적으로 점검하고 장르 적합성과 완성도를 검증하기 위하여 해당 시나리오에 대한 설문 조사를 통해 정량적 평가를 실시하였다. 본 연구자는 사이버펑크의 장르적 특성이 부각되도록 총 5개의 영역에 각각 5개씩의 세부 질문을 구성하였다. 영역별로 1~4번 문항은 객관식, 5번 문항은 주관식으로 총 25개 문항을 완성하였고, 객관식 항목은 ① 매우 그렇다 ② 그렇다 ③ 보통이다 ④ 그렇지 않다 ⑤ 전혀 그렇지 않다 총 5개의 답변 중 한 가지를 선택하도록 하였다. 문예창작을 전공하는 대학생 43명이 응답한 결과를 다음과 같이 정리하였다. 객관식 항목과 주관식 항목으로 구분하였으며, 응답 비율은 소수점 한자리

에서 반올림한 퍼센트(%)로 표기하였다.

• 시나리오의 배경 및 분위기

- 1) 시나리오의 배경 설정이 사이버펑크의 어두운 미래적 분위기를 잘 반영했는가?
 ① 매우 그렇다 31% ② 그렇다 41.4% ③ 보통이다 17.2% ④ 그렇지 않다 10.3% ⑤ 전혀 그렇지 않다 0% (이후부터는 응답 비율만 표기함)
- 2) 도시 환경의 디테일(네온사인, 초고층 빌딩, 빈민가 등등)과 배경 속 디지털 세계(가상현실, 해킹, 사이버 공간 등등)가 사이버펑크 분위기를 충분히 살렸는가?
 ① 34.5% ② 41.4% ③ 20.7% ④ 0% ⑤ 3.4%
- 3) 사회적 불평등이나 계층 간 갈등이 배경을 통해 잘 드러나고 있는가?
 ① 10.3% ② 37.9% ③ 37.9% ④ 10.3% ⑤ 3.4%
- 4) 디스토피아적 사회 구조가 배경에서 효과적으로 드러났는가?
 ① 13.8% ② 41.4% ③ 17.2% ④ 27.6% ⑤ 0%

• 등장인물(캐릭터)

- 6) 등장인물들이 사이버펑크 장르의 보편적인 소재(기술 의존, 인간성 상실 등)를 잘 반영하고 있는가?
 ① 31% ② 41.4% ③ 17.2% ④ 6.9% ⑤ 3.4%
- 7) 등장인물들의 대화(대사)가 사이버펑크 세계관에 어울린다고 느꼈는가?
 ① 17.2% ② 44.8% ③ 17.2% ④ 10.3% ⑤ 10.3%
- 8) 시나리오를 읽을 때, 인물들의 외모와 설정(사이버 외형, 기계와의 접합, 증강 신체 등)이 시각적으로 상상되었는가?
 ① 24.1% ② 41.4% ③ 13.8% ④ 17.2% ⑤ 3.4%
- 9) 사이버펑크 장르 특유의 ‘반영웅’ 캐릭터가 잘 묘사되었는가?
 ① 20.7% ② 37.9% ③ 20.7% ④ 20.7% ⑤ 0%

• 스토리 전개 및 갈등

- 11) 시나리오의 갈등 구조가 사이버펑크 장르에 어울리는 긴박감을 잘 형성했는가?
 ① 20.7% ② 37.9% ③ 24.1% ④ 17.2% ⑤ 0%

- 12) 주인공의 목표와 장애물이 이야기 속에서 명확히 표현되었는가?
 ① 34.5% ② 37.9% ③ 13.8% ④ 10.3% ⑤ 3.4%
- 13) 시나리오의 클라이맥스가 충분히 강렬했으며, 설득적이었다고 생각하는가?
 ① 27.6% ② 17.2% ③ 34.5% ④ 6.9% ⑤ 13.8%
- 14) 결말이 사이버펑크 장르의 철학적 깊이나 여운을 잘 전달했는가?
 ① 20.7% ② 41.4% ③ 13.8% ④ 17.2% ⑤ 6.9%

• 소재, 주제, 메시지

- 16) 시나리오가 인간성과 기술의 관계에 대해 흥미로운 질문을 던졌는가?
 ① 27.6% ② 34.5% ③ 13.8% ④ 20.7% ⑤ 3.4%
- 17) 사회적 불평등, 억압, 디지털 감시, 기계와의 대결 등 사이버펑크 장르의 주요 소재가 잘 드러났는가?
 ① 24.1% ② 41.4% ③ 17.2% ④ 17.2% ⑤ 0%
- 18) 기술 발전과 인간성 상실 간의 대립, 혹은 디스토피아적 사회 구조의 문제 등 사이버펑크 장르의 보편적인 주제를 이 시나리오가 창의적으로 탐구했다고 생각하는가?
 ① 20.7% ② 24.1% ③ 24.1% ④ 13.8% ⑤ 6.9%
- 19) 시나리오의 주제와 메시지가 현대 사회와 연관되는 점이 있다고 느꼈는가?
 ① 31% ② 48.3% ③ 3.4% ④ 13.8% ⑤ 3.4%

• 기술적 디테일과 인간 심리 묘사

- 21) 시나리오에서 제시된 기술적 디테일(기계, AI, 증강 현실 등)이 독창적이고 흥미로웠는가?
 ① 31% ② 17.2% ③ 31% ④ 10.3% ⑤ 10.3%
- 22) 기술의 발전이 인간성과 사회적 윤리에 어떤 영향을 미치는지 명확하게 제시되었는가?
 ① 27.6% ② 31% ③ 20.7% ④ 17.2% ⑤ 3.4%
- 23) 주요 인물이 디지털 사회와 기술 의존 속에서 겪는 심리적 갈등이 잘 표현되었는가?
 ① 31% ② 41.4% ③ 6.9% ④ 13.8% ⑤ 6.9%
- 24) 시나리오의 심리적 묘사가 독자가 사이버펑크 세계관에 감정적으로 몰입하는 데 효과적이었는가?

① 17.2% ② 41.4% ③ 13.8% ④ 24.1% ⑤ 3.4%

일부 인원이 참여한 설문 조사 결과가 작품에 대한 평가의 전부를 대변할 수는 없겠지만, 정량적 평가의 내용으로 볼 때 여러 측면에서 유의미한 지점이 발견된다. 객관식 문항에 대한 응답에서는 전반적으로 ① 매우 그렇다 ② 그렇다 ③ 보통이다에 치중되는 결과가 산출됨으로써 생성형 AI를 활용한 시나리오 결과물이 대체로 사이버펍크의 장르적 경향에 어느 정도 부합하고 있음을 알 수 있었다. 부정적인 응답을 보인 문항은 ‘디스토피아적 사회 구조가 배경에서 효과적으로 드러났는가’를 묻는 4번 문항에서 ④ 그렇지 않다는 답변이 27.6%가 나왔고, ‘시나리오의 클라이맥스가 충분히 강렬했으며, 설득적이었다고 생각하는가’를 묻는 13번 문항에서는 ④ 그렇지 않다 6.9%, ⑤ 전혀 그렇지 않다 13.8%가 나왔다. 또한 16번 문항인 ‘시나리오가 인간성과 기술의 관계에 대해 흥미로운 질문을 던졌는가’에서도 ④ 그렇지 않다 답변이 20.7%, ⑤ 전혀 그렇지 않다가 3.4% 도출되었다. 18번 질문에서는 10.3%가 무응답하여 오류 처리가 되었고, 주로 기술적 디테일과 인간의 심리 묘사를 묻는 21번~24번 항목에서는 긍정적인 응답 비율이 조금 더 우세하기는 하지만 앞선 1번~19번 항목들보다 ① ~ ⑤번에 대한 응답이 골고루 퍼져 있음을 알 수 있었다.

주관식 항목은 5개의 영역 중 각각 마지막 질문으로 구성하였는데, 시나리오의 독창성이나 완성도를 높이기 위해서 더 필요한 부분을 서술하도록 유도하였다.

- 5번) 시나리오의 배경 및 분위기 : 시나리오의 배경 묘사가 더 상세하거나 독창적이었으면 좋겠다고 느꼈다면, 어떤 점에서 그런지 서술하시오.
- 10번) 등장인물(캐릭터) : 더 입체적이고 개성 있는 캐릭터 설정이 필요하다고 느꼈다면, 어떤 점에서 그런지 서술하시오.
- 15번) 스토리 전개 및 갈등 : 더 창의적이고 긴박한 갈등 전개가 필요하다고 느꼈다면, 어떤 점에서 그런지 서술하시오.
- 20번) 소재, 주제, 메시지 : 시나리오의 소재가 더 명확하

게 부각 되어야 하고, 주제와 메시지가 더 강화되어야 한다고 느꼈다면, 어떤 점에서 그런지 서술하시오.

- 25번) 기술적 디테일과 인간 심리 묘사 : 더 독창적이거나 세부적인 기술 설정이 필요하다고 느꼈다면, 어떤 점에서 그런지 서술하시오.

5번 질문에 대한 주관식 응답으로는 주로 반동인물인 오펜의 본부 설명 부족, 미래 세계라는 설정이 상세하지 못함, 사건의 배경과 인물의 설명 묘사 부족, 차감고 삭막한 도시 묘사 부족 등이 언급되었다. 10번 질문에 대해서는 대사가 직접적이고 어색함, 시나리오 분량이 짧아 인물의 개성이 나타나지 않음, 인물들이 전형적이고 악역 캐릭터가 평면적임, 순수 인간인 주인공이 미래 사회에서 겪을 수 있는 문제 추가 요청 등이 서술되었다. 갈등에 관해 묻는 15번 항목에서는 주인공의 어릴 적 회상이 진부함, 클라이맥스가 긴박하지 못함, 갑작스러운 악당의 감정 폭발, 조력 인물인 저항군 리더 민영의 분량 부족 등이 지적되었다. 소재, 주제, 메시지에 관한 20번 항목에서는 불완전함의 선택 가능성과 완전함의 선택 가능성과의 차이점 모호, 기계가 왜 인간의 감정을 억압하려고 하는지에 대한 논리 부족, 인간과 기계가 결합한 사이보그의 의미 부여 부족, 기계의 발전과 그로 인한 감정의 가치에 대한 논의의 식상함 등이 거론되었다. 기술적 디테일과 인간 심리 묘사에 대한 25번 질문에서는 이미지가 잘 상상되지 않음, 메타리움의 세부 묘사 필요, 개연성 부족으로 몰입이 곤란함 등의 내용이 지목되었다.

한편, ChatGPT 창작 시나리오를 바탕으로 역시 AI 도구인 미드저니(Midjourney)와 젠3(Runway Gen3)로 제작한 인물과 배경 쏫(Shot)의 영상 구현 이미지는 아래와 같다. 시나리오와 영상 간의 긴밀 정도는 어느 정도 부합하고 있는 것으로 보이며, 구현된 인물과 배경 역시 사이버펍크의 분위기를 반영하는 것으로 보인다. 설문 조사에 참여했던 학생들도 생성형 AI로 구현한 영상이 사이버펍크의 배경과 인물에 충분히 부합한다고 답변했으며, 일부 의견에서는 시나리오보다 영상이 사이버펍크의 분위기를 훨씬 잘 보여준다고 답하기도 했다.

표 1. 생성형 AI를 활용하여 제작한 사이버펑크 영상 이미지
 Table 1. Image of Cyber Funk Video Created Using Generative AI

	
Seoul in 2154	Metarium
	
The pure human protagonist	The cyborg that combines humans and machines
	
The Antagonist	The leader of the resistance
	
The instructor of Purity Group	The new member of Purity Group

V. 결론 및 시사점

결론을 포함하여 연구 결과를 요약하여 서술하자면, 정성적 평가에서는 주로 생성형 AI 도구의 효율성, 정확성, 창의성에 초점을 맞추어 분석하였다. ChatGPT가 창작한 시나리오 전체의 구성은 전형적인 시나리오의 특성에 맞게

매끈하게 추출되었다고 볼 수 있으나 몇 가지 한계점이 노출된다.

우선, 사건의 개연성과 구체화가 부족하여 갈등의 참신함이 떨어지고, 사건 자체의 구현이 굵직하고 두루뭉술하여 시나리오에 디테일한 설정과 묘사가 부족하다. 본 연구에서는 사이버펑크 장르로 한정하여 서술하지만 다른 몇

가지 장르도 함께 실험한 내용을 고려해 보면 생성형 AI가 창작한 시나리오에서는 장르를 불문하고 기-승-전-결의 구도가 모두 동일함을 알 수 있었다(연구자는 한국의 설화 각색, 스릴러(고딕 호러) 장르로도 실험을 진행한 바 있다). 즉 사건을 일으키는 순서가 단편적이어서 완성도 향상과 독창성 확보를 위해서는 다양한 차원의 명령어 실험이 필수적으로 요구된다. 연극의 대본이자 문학의 3대 갈래 중 하나로 인정받고 있는 희곡과는 달리, 시나리오가 영화 제작을 위한 밑그림으로 간주되는 경향이 있긴 하지만 시나리오는 여전히 프리 프로덕션의 출발점이자 모든 제작 공정의 핵심에 놓인다는 점에서 그 자체의 완성도와 독창성은 결코 무시할 수 없다.

그러나 본 연구에서 실험한 생성형 AI 기반 시나리오는 아직까지 세련된 시나리오라고 보기에는 어려운 측면이 있어 보인다. 가령, 전문가가 창작한 시나리오에서는 분위기를 강조하거나 배경 묘사를 위해 대사 없이 지문만으로 채워지는 장면, 행동 지시문 없이 속도감 있게 전개되는 대사의 비트(액션-리액션) 등 입체적인 장면들이 다양하게 구성되는 것에 비해, 생성형 AI가 창작한 시나리오에서는 모든 대사에 행동 지시문이 일률적으로 삽입되어 있어 시나리오 자체가 평면적이라는 인상을 준다. 또한 주인공의 딜레마와 선택을 위해 설정되는 구성점(Plot Point)^[15]은 영화 장르에 따라 삽입되기도 하고, 삽입되지 않기도 하고, 구현되는 지점도 모두 상이한 것에 비해 생성형 AI 기반 시나리오에서는 모두 동일한 지점에서 나타나고 있었다. 현재까지는 시나리오의 완성도를 높이고 독창성을 확보하기 위해서는 창작자가 단계별로, 특정 부분에, 일정 횟수 이상을 개입해야 하는 것이다.

반면, 생성형 AI를 활용하여 영화 시나리오를 창작할 때 몇몇 시사점도 함께 발견할 수 있었다. 생성형 AI 도구를 다시 효율성, 정확성, 창의성이라는 세 가지 측면에서 접근해 보자면, 최종 결과물이 사이버펍크라는 장르적 특성에 부합한 정확성과 작품 자체의 창의성은 다소 부족하다고 할 수 있으나, 창작자의 생산성 향상이라는 측면에서는 상당히 효율적임을 알 수 있었다. 특히 소재 선정 단계에서 시나리오의 아이디어 발굴에 크게 도움이 될 것으로 예측된다. 예를 들어, 전체 스토리 구조는 생성형 AI가 조직하고 세부적인 부분은 창작자가 Make up하는 방식으로 분담

함으로써 효율성을 상승시킬 수도 있을 것이다.

상술한 것처럼, 생성형 AI는 이제 현실이 되었다. 생성형 AI 도구를 활용한 시나리오 창작은 효율성을 바탕으로 영화 제작에 대한 낮은 진입 경로를 구축해 줌으로써 다양한 작가군에게 다채로운 영화 장르를 창작할 수 있는 지평을 열어줄 수 있다고 판단된다. 미장센(Mise-en-Scene)이나 카메라 앵글, 조명 설정 등 참신한 시각적 구현 방법과 시그니처씬(Signature Scene)의 구현 등 특정 장르에 걸맞은 정확한 장면 영상화와 창의성도 창작자의 모색 방법에 따라 머지않아 실현될 것으로 보인다. 추후에는 시나리오 창작과 영상화 작업으로 구분되었던 영화 제작 과정의 통합이 가능해짐으로써 영화 제작 공정이 단축될 수 있으며, 영상화 구현의 실행 가능성이 상승함으로써 제작 시간이 단축되거나 비용이 절감되는 등의 효과를 거둘 수 있을 것으로 보인다. 특히 다양한 영화 장르에 대한 제작 경험을 확장함으로써 교육 현장에서 매우 유용하게 활용될 수 있을 것으로 예측된다.

본 연구는 서사적 특성과 시각적 특성이 비교적 명확한 장르를 선정하여 생성형 AI가 창작한 시나리오와 영상이 해당 장르의 특성에 부합하는지를 실험했다는 의의가 있으나, 특정한 한 가지 장르로 국한하여 고찰했다는 한계점을 갖는다. 향후 다양한 프롬프트 설정을 실험하기 위해 인간 창작자의 시나리오와 비교하는 연구와 다양한 AI 도구들이 창작한 결과물을 비교하는 연구도 구체적으로 계획하고 있음을 밝혀둔다. 또한 향후 극 영화의 전통적 장르뿐 아니라 애니메이션, 다큐멘터리(애니메이티드 다큐멘터리, 웹 다큐멘터리) 등 다양한 영상 장르로 연구 범위를 확장하여 지속적으로 생성형 AI를 활용할 수 있는 방안을 모색할 계획이며, 생성형 AI 기반 영화 제작(창작)의 공정을 어느 정도로 더 단축할 수 있는지 다각적인 측면에서 실험해 볼 예정이다.

참 고 문 헌 (References)

- [1] Kim Gap-eui, Theory and Practice of film Planning, Jipmundang, PP. 31-45, 2000.
- [2] Byoungwon Jeon, "AI Art Creation Case Study for AI Film & Video Content", The Journal of Convergence on Culture Technology, vol.7, no.2, pp.85-95, 2021.

- doi: <http://dx.doi.org/10.17703/JCCT.2021.7.2.8>
- [3] Yoon Kwon-soo, Kwon-Hanseul, Byun Mun-kyung, Storypia Lab, Making Movies with Generative AI, Storypia, PP.121-148, 2024.
- [4] Wei Eon-Yeon, Kim Chi-Hoon, "AI Prompt for the Reproduction of Chinese Sansuhwa Engineering Research - Centering on Midjourney and Cholligang Sando", Cartoon Animation Research, vol.76, pp.439-463, 2024.
doi: <http://dx.doi.org/10.7230/KOSCAS.2024.76.439>
- [5] Byoungwon Jeon, "AI Art Creation Case Study for AI Film & Video Content", The Journal of Convergence on Culture Technology, vol.7, no.2, pp.85-95, 2021.
doi: <http://dx.doi.org/10.17703/JCCT.2021.7.2.8>
- [6] Lee, Seong Yup, "A Study on Creation of Artificial Intelligence(AI) Cinema as a Phenomenon", Contemporary Film Studies (CoFiS), vol.46, pp.203-233, 2022.
doi: <https://doi.org/10.15751/cofis.2022.18.2.203>
- [7] Byoungwon Jeon, "Artificial Intelligence and Film & Video Production : Through the Cases of the Use of Artificial Intelligence as a Film & Video Production Tool", Preview, vol.20, no.1, pp.133-162, 2023.
doi: <https://dx.doi.org/10.23120/kadmi.2023.20.1.006>
- [8] Young Hoon Lim, "The Present and Future of AI-based Filmmaking Techniques", The Korean Journal of animation, vol.20, no.2, pp.277-296, 2024.
doi: <https://doi.org/10.51467/ASKO.2024.06.20.2.277>
- [9] Jong-Guk Kim, "Current Use and Issues of Generative AI in the Film Industry," Journal of Information Technology Applications & Management, vol.31, no.3, pp.181-192, 2024.
doi: <https://doi.org/10.21219/jitam.2024.31.3.181>
- [10] T. Schatz, Hollywood Genres, C. Han and M. Heo, Trans., "Culture Look," pp.10-11, 2020.
- [11] S. Hayward, Cinema Studies: The Key Concepts, Y. Lee, Trans., Hannarae, 2004.
- [12] Christopher Lovins, "Cyberpunk 2021: The Human/Nonhuman Boundary in Blade Runner and Ghost in the Shell", The conditions of posthuman: multidisciplinary exploration, vol.1, pp.98-125, 2022.
doi: <https://doi.org/10.58492/UNISTHOAB.2022.98>
- [13] H. Jung and Y. Yang, "A Study on the Narrative Structure and Thematic Features of AI Characters in Modern SF Films: Focusing on Works Before and After the Popularization of Chat GPT Technology," Film Studies, no. 98, pp.131-166, 2023.
doi: <https://doi.org/10.17947/FS.2023.12.98.131>
- [14] Park Jin, "Narrative and Textual Theory," Random House Joogang, pp.120-121, 2005.
- [15] S. Field, Screenplay-The Foundation of Screenwriting, Minumsa, pp.126-145, 2006.

저 자 소 개

최 영 희



- 2019년 3월 ~ 2020년 2월 : 고려대학교 문화창의학부 초빙교수
- 2021년 3월 ~ 현재 : 서울과학기술대학교 문예창작학과 부교수
- ORCID : <https://orcid.org/0009-0004-2286-5029>
- 주관심분야 : 생성형 AI 영화 제작, 영화 시나리오, 동아시아 영화 및 TV 드라마, 미디어와 영상문학

박 구 만



- 1984년 2월 : 한국항공대학교 전자공학과
- 1986년 2월 : 연세대학교 전자공학과 공학석사
- 1991년 2월 : 연세대학교 전자공학과 공학박사
- 1991년 3월 ~ 1996년 9월 : 삼성전자 신호처리연구소 선임연구원
- 2006년 1월 ~ 2007년 8월 : Georgia Institute of Technology Dept.of Electrical and Computer Engineering, Visiting Scholar
- 2016년 1월 ~ 2017년 12월 : 서울과학기술대학교 나노IT디자인융합대학원
- 1999년 8월 ~ 현재 : 서울과학기술대학교 스마트ICT융합공학과 교수
- ORCID : <https://orcid.org/0000-0002-7055-5568>
- 주관심분야 : 컴퓨터비전, 지능형실감미디어