

2025학년도 2학기 교수계획표

교과목명	디지털 스토리텔링과 게임	교과목번호	EA1101050	분반	001
개설학과	학사과	개설학년	전학년	학점-이론-실습	1.0 - 1.0 - 0.0
강의시간 및 강의실	목 16:00(50)(외부)knu10.or.kr, 토 14:00(50)(외부)knu10.or.kr				
담당교수	연구실 (상담가능장소)			상담시간	
	연락처			이메일	
수업방식					
평가방법	출석(30%), 과제(70%) * 장애학생의 경우 시험기간의 연장이 가능하며, 대필이나 컴퓨터를 활용하여 시험에 응시할 수 있습니다.				
선수과목 및 지식					
교수목표	인공지능은 어떻게 의미 있는 구조를 갖춘 텍스트, 즉 스토리를 생성할 수 있을까? 이것은 인공지능 연구가 가지고 있는 가장 어려우면서도 동시에 가장 흥미로운 주제들 중 하나이다. 이 질문에 대답할 수 있기 위해서 우리는 무엇보다도 스토리의 기본 성격과 구조를 올바르게 이해하고 있어야만 한다. 본 강좌에서는 이를 위하여 비교적 이해하기 쉬운 구조를 가지고 있으며, 활용도가 높은 게임 스토리를 매개로 스토리와 스토리텔링의 기본적인 성격을 살펴보고 스토리 분석의 방법을 알아봄으로써, 참여학생들이 이를 바탕으로 인공지능에 의한 스토리 창작의 구체적인 전망을 찾을 수 있도록 한다.				
강의개요	※ 개설대학에서 제공한 불임의 강의계획서 반드시 확인 인공지능은 어떻게 의미 있는 구조를 갖춘 텍스트, 즉 스토리를 생성할 수 있을까? 이것은 인공지능 연구가 가지고 있는 가장 어려우면서도 동시에 가장 흥미로운 주제들 중 하나이다. 이 질문에 대답하기 위해서는 무엇보다도 스토리의 기본 성격과 구조를 이해해야만 한다. 본 강좌에서는 이를 위하여 비교적 이해하기 쉬운 구조를 가지고 있으며, 활용도가 높은 게임 스토리를 매개로 스토리와 스토리텔링의 기본적인 성격을 살펴보고 스토리 분석의 방법을 알아봄으로써, 참여학생들이 이를 바탕으로 인공지능에 의한 스토리 창작의 구체적인 전망을 찾을 수 있도록 한다. 이러한 문제의식 속에서 본 강좌에서는 다음과 같은 내용을 다루게 된다. (1) 인공지능과 소설: 인공지능이 소설을 쓸 수 없었던 이유 (2) 스토리란 무엇일까?: 스토리의 기본 성격 (3) 상대적으로 간단한 구조를 가진 스토리로서의 게임 스토리: 게임 스토리의 구조와 특징 (4) 영웅신화의 구조를 바탕으로 한 게임 스토리의 이해 (5) 스토리 생성을 위한 기초 자료로서의 도식화된 게임 스토리 (6) 인공지능을 활용한 게임스토리 창작 - 본 강좌는 실시간 온라인 수업과 동영상 수업으로 15주에 걸쳐 이뤄짐. - 실시간 수업이 있는 주에는 목요일 16:00~17:00에 수업이 진행됨 - 실시간 수업일은 9.4, 9.11, 9.18, 10.9, 10.16, 10.30, 11.11 - 단, 10.9일은 휴일(한글날)이므로 실시간 온라인 수업 외에 수업 동영상을 본 경우도 출석 인정 * 장애학생의 경우 장애학습지원센터와 강의 및 과제에 대한 사전 협의가 가능합니다.				
교재 및 참고문헌					
직접입력	불임 참조				

주별 강의계획

주차	강의 및 실험 실기 내용	과제 및 기타 참고사항
제1주	[표절, 시험 부정행위 예방교육 및 실험·실습 안전교육 실시] 1-1-1. 강의 소개	줌 실시간 수업
제2주	1-2-1. 인공지능이 쓴 “소설” 들 1-2-2. 인공지능은 “소설” 을 쓰는 데 성공했을까?	줌 실시간 수업
제3주	1-3-1. 기술적 한계와 스토리 구조의 문제 1-3-2. 왜 인공지능으로 소설을 쓰려할까? 1-3-3. 인공지능으로 쓴 소설은 소설로 인정받을 수 있을까?	줌 실시간 수업
제4주	2-1-1. 스토리의 기본 성격 2-2-1. 스토리의 구성 요소: 시간, 공간, 인물, 사건	
제5주	2-2-2. 스토리의 구조 2-3-1. 소설의 서술 시점 2-3-2. 연극과 영화에서 스토리를 전달하는 방법	
제6주	2-4-1. 게임과 스토리의 관계 1	줌 실시간 수업* 오후 4시
제7주	2-4-2. 게임과 스토리의 관계 2	줌 실시간 수업* 오후 4시
제8주	3-1-1. 간단한 아케이드 게임인 “스페이스 인베이더”의 스토리 3-1-2. “울펜슈타인 3D”의 스토리 3-2-1. 정리: 게임 스토리의 특징 / 인공지능과 게임스토리	
제9주	3-3-1. “울티마 I”의 스토리 구조 3-3-2. “파이널 판타지 I”의 스토리 구조	줌 실시간 수업* 오후 4시
제10주	4-1-1. ??반지의 제왕??의 스토리 구조 4-1-2. ??반지의 제왕??과 클래식 RPG의 관계	
제11주	4-2-1. 조셉 캠벨과 영웅신화 4-2-2. 영웅의 모험 - 출발	
제12주	4-2-3. 영웅의 모험 - 입문 4-2-4. 영웅의 모험 ? 귀환 * 과제 1: 임의의 RPG 스토리 구조 분석하기 (제출: 11.26.까지)	
제13주	4-3-1. 보글러의 영웅신화 구조 5-1-1. 반지의 제왕 5-1-2. 스타워즈, 라이온 킹	
제14주	5-3-1. 정리: 다시 생각해보는 실패의 원인 5-4-1. 간단한 게임 스토리의 경우 5-4-2. 복잡한 게임 스토리의 경우: 메인 퀘스트 5-4-3. 복잡한 게임 스토리의 경우: 서브 퀘스트	
제15주 (지정보강주)	도식화한 게임스토리를 바탕으로 ChatGPT를 활용한 게임스토리 생성해보기 * 과제 2: 게임 스토리 구조 분석 후 추상적인 도식으로 정리하기. 이를 바탕으로 ChatGPT 등을 활용하여 게임스토리 생성하기 (제출: 12.18.까지)	실시간 줌 수업* 오후 4시
제16주		