

프로젝트 개요서 v3

이세계 커뮤니티 시뮬레이션 기반 웹소설 제작 시스템

슬로건: "나는 이세계의 김유식이 된다"

작성일: 2026-02-17 | 문서 목적: 리서치·세계관 구축·데이터셋 설계를 위한 기준 정의

1. 프로젝트 한 줄 정의

판타지(아카데미) 세계관의 사건(seed)을 입력하면, 서로 다른 문화와 계층을 대표하는 4개 커뮤니티에서 여러 페르소나(등장인물)가 글/댓글/추천/제재까지 시뮬레이션하고, 작가가 회차에 활용할 '장면 후보 + 갈등 구조 + 대사 후보'를 리포트로 제공하는 창작 지원 시스템을 구축한다.

2. 이 문서의 역할

- 크롤링 없이(수동 선정·리서치 기반) 세계관 지식과 커뮤니티 문화를 구축하기 위한 '리서치 구조(목차) + 산출물 정의 + 데이터셋 설계'를 고정한다.
- 나중에 항목별로 리서치할 때 '무엇을, 어느 수준까지, 어떤 형식으로' 수집·정제해야 하는지 기준을 제공한다.
- 개발(LLM/RAG/에이전트) 이전 단계에서, 작품 제작에 필요한 최소 단위(커뮤니티 4 종, 세계관 바이블, 페르소나 라이브러리, 시뮬레이션 출력물)를 명확히 한다.

3. 핵심 전제

- 데이터 수집은 크롤링을 사용하지 않는다. (사용자가 직접 글/댓글을 선정하여 데이터셋을 구성)
- 세계관 구축도 크롤링을 사용하지 않는다. (별도 리서치 + 직접 작성으로 World Bible 구축)
- 본 시스템이 목표로 하는 것은 '실존 커뮤니티 복제'가 아니라, 작품에 도입 가능한 '문화·규칙·말투·갈등 구조'의 재현이다.
- 시뮬레이션 결과는 '원문 복사'가 아니라, 작가가 각색 가능한 형태(요약/장면 설계/대사 후보)로 제공하는 것을 기본으로 한다.

4. 문제 정의

아카데미물/판타지 웹소설은 '관계망, 정보 비대칭, 루머, 선동, 집단행동, 계급 갈등'이 재미의 핵심인데, 작가가 이를 매 회차 손으로 설계하면 (1) 일관성이 깨지거나 (2) 현실감이 부족하거나 (3) 작성 비용이 급증한다. 또한 커뮤니티는 계층과 문화가 다르기 때문에, '같은 사건이 계층별로 어떻게 다르게 해석되고 확산되는지'를 반복적으로 생산할 장치가 필요하다.

5. 목표

- 세계관 내부에서 실제로 존재할 법한 4개 커뮤니티를 설계하고, 각 커뮤니티의 문화(말투/밈/규범/금기/권력 구조/중재 방식)를 '정제된 카드/사전/예시' 형태로 구축한다.
- 세계관 지식(World Bible)을 '정합성 중심 구조'로 구축하여, 사건 생성 및 캐릭터 행동이 설정을 위반하지 않도록 한다.
- 등장인물의 페르소나를 (세계관 규칙 + 커뮤니티 문화) 위에서 일관되게 움직이도록 설계한다.
- 에피소드 seed 를 입력하면 커뮤니티별 반응의 차이, 갈등의 확대, 중재/제재, 파급(루머→사실화)을 포함한 시뮬레이션 로그를 생성한다.

- 작가가 바로 활용할 수 있는 출력물(하이라이트/갈등 설계/대사 후보/떡밥 리스트/검수 포인트)을 자동 생성한다.

6. 비목표(명확히 하지 않으면 실패하는 항목)

- 실존 커뮤니티의 문장/밈을 그대로 복제하는 것(법적·윤리적·표절 리스크를 회피하기 위해 제외).
- 전면 자동 집필(완성 원고를 AI가 단독으로 쓰는 것). 본 프로젝트의 목표는 '각색 가능한 재료 생산'이다.
- 대규모 공개 데이터셋/모델 학습을 전제로 한 사업화(초기에는 '작가 개인용/내부용 툴'로 가정).

7. 시스템의 핵심 구조(3 층)

이 프로젝트는 '세계관 지식'과 '커뮤니티 문화'를 단순히 문서 검색으로 불리는 문제가 아니다. 안정적으로 굽리기 위해 아래 3 층을 각각 다른 산출물로 고정한다.

7.1 Layer A: World Knowledge (세계관 지식)

- 담는 것: 규칙(마법/기술/제도), 조직/가문/학과, 지리, 역사, 사건의 인과관계, 자원/경제, 권력 구조
- 우선순위: 정합성(Consistency)
- 산출물: World Bible(텍스트), 관계도(간단한 그래프/표), 금기/룰 체크리스트

7.2 Layer B: Community Culture (커뮤니티 문화)

- 담는 것: 말투, 밈/어휘, 규범, 금기, 갈등 패턴, 댓글/스레드 구조, 추천/비추천 문화, 운영/완장 개입 방식
- 우선순위: 스타일 재현(Style fidelity)
- 산출물: Culture Card(1 장 요약), Lexicon(어휘/밈 사전), Scenario Triggers(갈등 트리거 목록), 소량 예시(정제/리라이트)

7.3 Layer C: Persona + Behavior Policy (페르소나/행동 정책)

- 담는 것: 욕망/공포/목표, 가치관, 지식 수준, 계급/소속, 관계망, 말버릇, 행동 금지/허용 규칙, 기억(장기/단기)
- 우선순위: 행동 일관성(Persona consistency)
- 산출물: Persona Card, Voice Pack, 관계/적대 리스트, '행동 정책(무엇을 언제 말하고/숨기는가)'

8. 리서치·데이터 전략(크롤링 없이 수동 구축)

본 프로젝트의 성패는 '어떤 자료를 어떤 구조로 모으는가'에서 결정된다. 따라서 수집 단계부터 산출물이 바로 나오도록, 리서치와 데이터셋을 같은 구조로 설계한다.

8.1 커뮤니티 4 종 선정 프레임

실존 사이트의 복제가 아니라, 작품에 이식 가능한 '커뮤니티 아키타입 4 종'을 먼저 정의하고 그 아키타입에 맞는 실제 레퍼런스 커뮤니티를 리서치로 매칭한다.

- 축(axes) 4 개를 기준으로 4 개 커뮤니티가 서로 '확실히 다르다'는 것을 보장한다.
- 아키타입은 '계층 갈등 장치'로 작동해야 한다. (정보 접근성/말투/규범/권력 구조가 달라야 함)
- 각 커뮤니티는 '사건을 해석하는 렌즈'가 달라야 한다. (팩트/감정/이권/충성)

권장 아키타입(예시)

- A: 익명 밍/조롱형 - 단문, 속도, 비꼼, 밍 폭발, 박제 문화
- B: 지식/논증형 - 근거 요구, 장문, 인용/정리, 팩트체크, 토론 문화
- C: 관계/공감형 - 감정 서사, 편가르기, 뒷담, 내부 결속, 피해/가해 프레임
- D: 실리/거래/권력형 - 줄서기, 내부자 정보, 이권, '누가 누구 편인가', 완장/운영 권력 강함

8.2 커뮤니티 리서치에서 뽑아야 하는 '정제 항목 12 종'

1. 말투(어미/문장 길이/이모지/문장부호/존대-반말 비율)
2. 밍·어휘(자주 쓰는 단어, 은어, 비유, 단축어)
3. 칭찬/조롱 규칙(칭찬은 어떻게, 조롱은 어떤 포맷으로)
4. 금기(언급하면 바로 불타는 주제/행동)
5. 정보의 위계(내부자/외부자, 인증 문화, 레벨/짬)
6. 권력 구조(완장/운영/고인물/뉴비의 영향력)
7. 규범/예절(신고/저격/박제 허용 범위, 예의 기대치)
8. 갈등 트리거(외부 유입, 사건/사고, 정치/종교, 계급, 혐오)
9. 스레드/댓글 구조(제목 패턴, 말머리, 대댓글, 인용 방식)
10. 보상 시스템(추천/비추천/공감/비공감이 갖는 의미)
11. 중재/제재 방식(삭제, 경고, 차단, 잠금, '조리돌림' 같은 비공식 제재)
12. 성공하는 글의 패턴(조회/추천을 먹는 포맷: 정리글/썰/인증/폭로/공감/밈)

8.3 데이터셋 구성 원칙(수동 선정)

- '대표성'이 목적이다. 무작위 샘플링이 아니라, 문화 요소가 가장 잘 드러나는 글/댓글을 사용자가 직접 선정한다.
- 데이터는 2 단으로 분리한다: (1) 원문 레퍼런스(내부 참고) (2) 정제/리라이트 데이터(모델 입력 및 공유 가능 형태).
- 정제/리라이트 데이터는 개인식별/실명/고유 사건 등을 제거하고, 문장 구조/말투/갈등 포맷만 남긴다.
- 각 커뮤니티는 '스레드 유형' 8~12 개를 먼저 정의하고, 유형별로 충분한 예시를 모은다.
- MVP 권장 수량(가이드): 커뮤니티당 스레드 유형 8 개 × (대표 글 3 개 + 댓글 15 개) ≈ 글 24 개 + 댓글 120 개. 이 규모로 1 차 Culture Card/사전을 만든 뒤, 부족한 유형만 추가로 보강한다.

8.4 데이터 레코드 포맷(권장: JSONL)

수동 선정된 글/댓글을 아래 포맷으로 정리하면, 나중에 문화 분석(요약/클러스터링/룰 추출), 검색(RAG), 시뮬레이션 입력으로 바로 재사용할 수 있다.

```
{  
  "community_id": "A|B|C|D",  
  "source_type": "reference|refined",  
  "doc_type": "post|comment",  
  "doc_id": "A-000123-p01",  
  "thread_id": "A-000123",  
  "parent_id": "A-000123-p01",  
  "author_role": "newbie|regular|power_user|moderator|outsider|insider",  
  "stance": "support|oppose|neutral|troll|question|report",  
  "intent": "info|rumor|mock|empathy|debate|callout|recruit|trade",  
  "emotion": "calm|angry|excited|sad|contempt|fear|pride",  
  "topic_tags": ["academy","rumor","class","magic"],  
  "style_tags": ["short","sarcastic","meme-heavy","quote-style"],  
  "toxicity_flag": false,  
  "pii_flag": false,  
  "text": "정제/리라이트된 본문...",  
  "notes": "원문 링크/메모(내부용)"  
}
```

8.5 '스레드 유형' 정의 템플릿

커뮤니티별로 아래 스레드 유형을 먼저 정의한 뒤, 각 유형에 해당하는 대표 글/댓글을 모으면 문화가 빠르게 정제된다.

[스레드 유형 템플릿]

- 유형명:
- 목적: (정보 공유/조롱/폭로/공감/모집/거래/논쟁/박제 등)
- 제목 패턴: (말머리/형식/자주 쓰는 단어)
- 본문 구조: (도입-근거-결론 / 짧은 탄식 / 캡처-해설 등)
- 댓글 패턴: (1 차 반응 / 팩트체크 / 조롱 임 / 싸움 유도 / 중재 등)
- 금기/주의: (언급하면 불타는 요소, 운영자 개입 조건)
- 추천을 받는 조건: (정리력/신속성/인증/내부자 정보/공감 등)
- 작품에 이식할 장치: (계급 갈등/루머 확산/권력 싸움/정보 비대칭)

9. 세계관 구축 프레임(World Bible 설계)

세계관은 '풍부함'보다 '정합성'이 먼저다. 특히 아카데미들은 인물/학과/가문/서열/마법 체계가 촘촘하므로, World Bible 을 규칙 중심으로 작성하고 관계를 명시적으로 기록한다.

9.1 World Bible 목차(복사-붙여넣기용)

[World Bible 목차]

- 1) 작품 한 줄 로그라인 / 핵심 테마
- 2) 세계의 전제
 - 세계가 돌아가는 3 가지 규칙(절대 법칙)
 - 금기(하면 안 되는 것, 넘으면 벌어지는 것)
- 3) 마법/능력 체계
 - 자원(마나/정신력/대가)과 회복
 - 계통/속성/상극

- 성장 구조(재능/훈련/각성/계약)
 - '강자 규칙'(최강이 되는 길이 무엇인가)
- 4) 권력 구조(국가/교단/길드/귀족/학회)
- 누가 법을 만들고, 누가 집행하며, 누가 돈을 쥐는가
- 5) 경제/자원/시장
- 돈이 도는 방식, 희귀 자원, 불법 시장
- 6) 아카데미(핵심 무대)
- 입학/선발, 학과/반, 성적/서열, 징계 규정
 - 교수/학생회/기숙사/동아리
 - 시험/대회/실습/현장 파견
- 7) 사회 계층
- 평민/귀족/특권층/이방인/노예(필요 시)
 - 계층별 언어/예절/접근 가능한 정보
- 8) 커뮤니케이션 인프라('커뮤니티'가 가능한 이유)
- 마법 통신, 수정구, 문장(문서) 유통, 검열/감시
- 9) 지역/지리
- 핵심 3 도시 + 변방 2 지역 + 금지구역 1 곳
- 10) 역사/최근 10년 연표
- 큰 사건 3개(현재 갈등의 원인)
- 11) 주요 조직/가문/인물(관계망 포함)
- 12) 현재 진행 중인 갈등(메인 플롯의 연료)
- 13) 떡밥/미스터리 목록(회수 규칙 포함)
- 14) 작중 커뮤니티 4 종(이 문서의 Community Bible 과 연결)

9.2 세계관 리서치 체크리스트

- '아카데미의 를'이 먼저다: 선발/평가/징계/서열이 명확할수록 커뮤니티 떡밥이 자동 생산된다.
- 마법 체계는 5 문장으로 설명 가능해야 한다: (자원-제약-대가-성장-예외).
- 권력 구조와 경제가 맞물려야 한다: 커뮤니티에서 '이권'이 발생해야 싸움이 난다.
- 검열/감시를 설계해야 한다: 커뮤니티가 완전 자유냐, 통제되냐에 따라 문화가 갈린다.
- 최근 10년 연표는 필수다: 모든 인물이 기억하는 '공통 트라우마/영광'을 만들어야 한다.

9.3 지식 구조(관계 기록 템플릿)

[관계 기록 템플릿]

- 엔티티 종류: 인물 / 조직 / 장소 / 아이템 / 규칙 / 사건
- 관계 예시:
 - (인물) 소속 -> (조직)
 - (인물) 적대/동맹 -> (인물/조직)
 - (사건) 원인 -> (사건/규칙)
 - (규칙) 예외 -> (조건)
 - (아이템) 공급 -> (조직/시장)
- 각 엔티티 필수 필드:
 - 이름(별칭 포함), 한 줄 정의, 강점/약점, 금기, 연결(최소 3 개), 등장 시점(연표)

10. 작중 커뮤니티 4 종 설계(Community Bible)

'커뮤니티 4 개'는 단순 배경이 아니라, 사건을 증폭시키는 엔진이다. 각 커뮤니티는 (1) 이용 계층, (2) 정보 접근성, (3) 말투, (4) 권력 구조가 달라야 하며 서로 오해/멸칭/번역 실패가 갈등을 만든다.

10.1 Community Bible(커뮤니티 1 개당) 목차

[Community Bible 목차]

- 1) 커뮤니티 한 줄 정의(누가 왜 모이는가)
- 2) 이용 계층/접근 조건(가입, 초대, 비용, 위험)
- 3) 규범/금기(하면 바로 제재/박제되는 것)
- 4) 권력 구조(운영/완장/고인물/뉴비의 힘)
- 5) 말투/문장 규칙(어미/길이/이모지/단축어)
- 6) 임/어휘 사전(금지어 포함)
- 7) 스레드 유형 8~12 개(유형별 성공/실패 조건)
- 8) 갈등 트리거(외부 유입/사건/계급/정치/종교/혐오)
- 9) 제재/중재 방식(삭제/경고/잠금/차단 + 비공식 제재)
- 10) 다른 커뮤니티와의 관계(멸칭, 편견, 교류/전쟁의 역사)
- 11) 작품에 주는 기능(정보 생산/여론전/거래/동원/가십)

10.2 Culture Card 템플릿(1 장 요약)

[Culture Card - 커뮤니티 A]

- 핵심 정체성: (예: '우리는 빠르고 잔인하게 웃는다')
- 이용 계층/목적:
- 분위기 3 단어: (예: 빠름/냉소/임)
- 말투 규칙:
 - 문장 길이:
 - 자주 쓰는 어미/접속사:
 - 금지/회피 표현:
- 임/어휘 TOP 20:
- 금기 TOP 10:
- 추천을 받는 글의 공식:
- 댓글 전개 공식(1~5 단계):
- 갈등 트리거:
- 완장/운영 개입 조건:
- 외부 커뮤니티에 대한 편견/멸칭:
- 작품에서 뽑을 수 있는 장면/갈등:

10.3 커뮤니티 간 상호작용 규칙(갈등 엔진)

- 주 활동 커뮤니티 1 개 + 부계(관심 커뮤니티) 1 개를 모든 주요 인물에게 부여한다.
- 한 사건이 터지면 4 개 커뮤니티에서 '프레이밍'이 다르게 형성된다(팩트/감정/이권/충성).
- 교차 유입(스크린샷/퍼나르기/요약 전달)이 발생하면 '번역 실패'가 일어나고 갈등이 커진다.
- 운영/완장 개입은 '질서 회복'이 아니라 또 다른 떡밥이다(편파/부패/줄서기).

11. 페르소나 라이브러리 설계(Persona Library)

페르소나는 '말투'만이 아니라 '무엇을 알고/원하고/숨기며/어떤 순간에 폭주하는지'까지 포함해야 한다. 또한 같은 인물이라도 커뮤니티에 따라 말투와 행동이 달라야 한다.

11.1 Persona Card 템플릿(복사-붙여넣기용)

[Persona Card]

- 캐릭터 ID / 이름 / 별칭:
- 한 줄 정의:
- 계층/출신/소속:
- 능력(마법/전투/정치/지식):

- 목표(장기/단기):
- 공포/약점/금기:
- 비밀(드러나면 망하는 것):
- 관계망:
- 동맹:
- 적:
- 보호 대상:
- 이용 대상:
- 정보 수준:
- 알고 있는 것:
- 모르는 것:
- 오해하고 있는 것:
- 커뮤니티 사용:
- 주 활동: (A/B/C/D 중 1개)
- 부계: (A/B/C/D 중 0~1개)
- 각 커뮤니티에서의 목적: (인정욕/선동/정보수집/거래/복수/홍보)
- 행동 정책:
- 절대 하지 않는 말/행동:
- 쉽게 하는 거짓말:
- 설득 방식(논증/감정/권위/협박/유머):
- 트리거(폭주 조건):
- 작가 메모(서사 기능):

11.2 Voice Pack 템플릿(커뮤니티별 렌더 규칙)

[Voice Pack - 캐릭터 X @ 커뮤니티 A]

- 문장 길이/리듬:
- 존대/반말:
- 이모지/문장부호:
- 자주 쓰는 1인칭/호칭:
- 자주 쓰는 표현 TOP 10:
- 회피하는 표현 TOP 10:
- 비꼼/분노/공감의 표현 방식:
- 인용/근거 제시 방식:
- 댓글에서의 습관(대댓글, 박제, 신고 유도 등):

11.3 생성 순서 원칙(내용 → 표현)

- 1 단계(내용 결정): 세계관 지식에 근거해 '무슨 말을 할지'를 만든다. (사실/목표/비밀/관계)
- 2 단계(표현 렌더): 커뮤니티 문화와 Voice Pack으로 '어떻게 말할지'를 입힌다.
- 이 순서를 지키면 '말투 때문에 내용이 흔들리는' 문제를 줄이고, 캐릭터의 정합성이 살아난다.

12. 커뮤니티 시뮬레이션 엔진 설계(환경 모델)

커뮤니티는 '대화방'이 아니라 '환경'이다. 스레드 구조, 추천/비추천, 신고, 운영 개입, 노출 규칙이 있어야 커뮤니티처럼 움직인다.

12.1 시뮬레이션 입력(Seed) 포맷

[Episode Seed]

- 날짜/시점:
- 사건 요약(한 문단):
- 관련 인물(최대 8명):
- 공개된 사실 / 숨겨진 사실:

- 이해관계(누가 무엇을 얻고 잃나):
- 민감도 태그(계급/성별/폭력/정치/종교/학내 규정 등):
- 작가가 원하는 방향(확대/수습/미스터리/코미디):
- 금지:(절대 나오면 안 되는 내용)

12.2 턴 루프(권장 프로세스)

13. 사건(seed) 입력
14. 각 커뮤니티에서 '첫 글 후보' 생성(서로 다른 목적의 작성자 3~5 명)
15. 노출 1위 스레드 선정(룰 기반: 최신성 + 추천 기대치 + 논쟁도)
16. 댓글 라운드 n 회: 참여자 선택(관심도/관계/트리거 기반) → 댓글 생성 → 안전/중복/정합성 체크 → 게시
17. 추천/비추천/신고 이벤트 반영(룰 기반)
18. 운영자/완장 개입(삭제/경고/잠금/차단) + 그에 대한 반발/음모론 생성
19. 스레드 종료 조건(시간 경과/잠금/관심 이탈)
20. 커뮤니티별 요약 + 전체 하이라이트/갈등 구조 추출

12.3 필수 시스템 역할(에이전트가 아니라 '규칙'로도 구현 가능)

- 노출/추천 모델: 무엇이 올라가고 무엇이 묻히는지
- 제재 모델: 규칙 위반/신고/완장 개입
- 관계/동원 모델: 특정 인물이 등장하면 특정 집단이 몰려드는 패턴
- 루머 확산 모델: '정리글→캡처→왜곡→확신'의 전파 단계

12.4 안전·유사도·정합성 3 종 체크(권장)

- Safety Check: 개인정보/혐오/명예훼손/과도한 유해 표현을 차단하거나 완화한다.
- Similarity Check: 레퍼런스/정제 예시와 너무 유사한 출력은 재작성한다.
- Lore Check: 세계관 룰/직위/시간선 위반을 감지하고 수정한다.

13. 작가용 출력물 정의(Writer Report)

시뮬레이션 결과는 '원문 대사 덩어리'로 던지면 활용도가 떨어진다. 작가가 회차에 바로 쓰기 위해서는 '장면 설계도' 형태로 요약·정리되어야 한다.

13.1 리포트 구성(권장)

- 요약: 사건이 커뮤니티별로 어떻게 해석되었는지 4 개 문단
- 하이라이트 10 개: 가장 '웹소설에 쓰기 좋은' 장면/댓글 흐름
- 갈등 구조: 주장 A vs 주장 B vs 제 3 세력(이권) vs 중재(운영)
- 대사 후보: 캐릭터별 3~5 개(작가가 각색할 수 있게 짧게)
- 떡밥 리스트: 미회수 포인트/오해/왜곡/증거
- 리스크 체크: 설정 위반/표절 유사도/유해 표현 가능성 경고

13.2 Writer Report 템플릿(복사-붙여넣기용)

[Writer Report]

- Episode Seed:

- 핵심 변화(이번 회차에서 '상태'가 어떻게 바뀌나):

- 커뮤니티별 반응 요약:

- A:

- B:

- C:

- D:

- 하이라이트(Top 10):

1) (장면 요약)

2) ...

- 갈등 구조(프레이밍 지도):

- 주장/프레임 1:

- 주장/프레임 2:

- 숨은 이권:

- 운영/완장 개입:

- 캐릭터 대사 후보:

- 캐릭터 X:

- 캐릭터 Y:

- 떡밥/후속 시드:

- 검수 포인트(설정/유해/유사도):

14. 품질 기준(Definition of Done)

이 프로젝트는 '그럴듯한 한 번'이 아니라 '매 회차 반복 가능한 품질'을 목표로 한다. 따라서 아래 품질 기준을 통과해야 다음 단계로 갈 수 있다.

14.1 커뮤니티 품질

- 4개 커뮤니티의 텍스트를 서로 구분할 수 있을 정도로 말투/규범 차이가 명확하다.
- 각 커뮤니티는 스레드 유형 8개 이상이 정의되어 있고, 유형별 예시가 존재한다.
- 금기/제재/노출 규칙이 문서화되어 있으며, 시뮬레이션에서 실제로 작동한다.

14.2 페르소나 품질

- 동일 캐릭터가 상황이 바뀌어도 목표/비밀/말버릇/가치관의 핵심이 유지된다.
- 커뮤니티가 바뀌면 말투는 변하지만, 캐릭터의 의도(욕망/두려움)는 유지된다.
- 관계망(동맹/적대)이 대사와 행동에 반영된다.

14.3 시뮬레이션 품질

- 한 사건(seed)에서 최소 2개 이상의 갈등 프레임이 자연스럽게 형성된다.
- 운영/완장 개입이 '사건을 끝내는 장치'가 아니라 '새 떡밥'으로 이어진다.
- 결과물(Writer Report)이 '바로 회차에 넣을 수 있는 재료'로 압축된다.

14.4 안전/유사도/정합성

- 개인정보/혐오/명예훼손 요소가 자동 필터링되거나 완화된다.

- 레퍼런스 문장과의 유사도가 높은 출력은 재작성된다(복제 방지).
- World Bible 를 위반(직위/마법 제약/연표 충돌)이 검출되고 수정된다.

15. 로드맵(권장)

Phase 0: 설계 고정(1 주차)

- 커뮤니티 4 종 아키타입 확정 + Culture Card 빈 템플릿 작성
- World Bible 목차 확정 + '절대 법칙 3 개' 초안
- 데이터셋 포맷(JSONL) 확정 + 라벨(의도/감정/역할) 최소 세트 결정

Phase 1: 리서치 & 데이터셋 구축(2~4 주차)

- 커뮤니티별 스레드 유형 8~12 개 정의
- 유형별 대표 글/댓글 수동 선정 → 정제/리라이트 데이터 생성
- World Bible 1 차 작성(연표/권력/아카데미 룰/마법 체계)

Phase 2: 시뮬레이션 MVP(5~6 주차)

- Seed 입력 → 커뮤니티별 스레드 1 개 생성 → 댓글 라운드 3 회 → 요약 리포트 출력
- 노출/추천/제재 규칙 최소 구현
- 페르소나 10 명(주요 인물) 구축

Phase 3: 품질 고도화(7 주차~)

- 커뮤니티 간 교차 유입(퍼나르기/요약 전달) 시뮬레이션
- 유사도/안전/정합성 체크 강화
- Writer Report 를 '회차용 장면 설계' 중심으로 개선(하이라이트/갈등 지도/떡밥)

16. 의사결정 포인트(리서치 전에 먼저 정할 것)

- 작중 커뮤니티 4 개는 '실존 사이트의 은유'로 갈 것인가, 완전히 새로운 조직(학회/길드/학생회 게시판 등)으로 갈 것인가?
- 커뮤니티 접근은 무료/유료/초대제 중 무엇인가? (접근 구조가 계층 갈등의 원천이 됨)
- 통신 인프라를 무엇으로 설정할 것인가? (수정구/마도서버/전서구/결계망 등)
- 검열/감시는 어느 수준인가? (완전 자유 vs 감시 사회)
- '완장'의 권력은 어디서 오나? (학생회/교수/국가/교단/길드)
- 시뮬레이션 결과를 작품에 사용하는 방식: (1) 대사 후보 위주 (2) 장면 요약 위주 (3) 갈등 구조 위주 중 무엇이 메인인가?

부록 A. 커뮤니티 리서치 노트 템플릿

[커뮤니티 리서치 노트]

- 후보 커뮤니티(실존/레퍼런스):
- 아키타입 매칭(A/B/C/D 중):

- 관찰 기간/범위:
- 대표 스레드 유형(최소 8 개):
- 금기/트리거:
- 말투 규칙 요약:
- 운영/완장 특징:
- 작품에 이식할 포인트:
- 제외할 포인트(법/윤리/표절 위험):

부록 B. 세계관 리서치 노트 템플릿

[세계관 리서치 노트]

- 참고 레퍼런스(장르/작품/역사/신화/제도 등):
- 가져온 요소(트로프/규칙/조직/경제):
- 변형 규칙(원본과 구별되는 3 가지 차별점):
- 세계관 틀에 편입 시 총돌 여부:
- 아카데미/커뮤니티와 연결되는 떡밥: