

# 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 4종, 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 seed를 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 붙이는 문제가 아니다. 안정적으로 굴리기 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 밈/조롱형 - 단문, 속도, 비꼼, 밈 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. 밈·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/짤)
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/물 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: (1차 반응 / 팩트체크 / 조롱 밈 / 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 아카데미물은 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 3가지 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 4종(이 문서의 Community Bible 과 연결)

## 9.2 세계관 리서치 체크리스트

- '아카데미의 룰'이 먼저다: 선발/평가/징계/서열이 명확할수록 커뮤니티 떡밥이 자동 생산된다.
- 마법 체계는 5 문장으로 설명 가능해야 한다: (자원-계약-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 3개), 등장 시점(연표)

## 10. 작중 커뮤니티 4종 설계(Community Bible)

'커뮤니티 4개'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) 밈/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/밈)
- 말투 규칙:
  - 문장 길이:
  - 자주 쓰는 어미/접속사:
  - 금지/회피 표현:
- 밈/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 1 인칭/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 Pack 으로 '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 1 위 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 중 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 문장과 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 계 시판 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 위 주 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 8개):
- 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):
- 가져올 요소(트로프/규칙/조직/경제):
- 변형 규칙(원본과 구별되는 3가지 차별점):
- 세계관 룰에 편입 시 충돌 여부:
- 아카데미/커뮤니티와 연결되는 떡밥: