

https://doi.org/10.7236/JIIBC.2023.23.4.17
JIIBC 2023-4-3

캐릭터 웹드라마 클리셰 분석을 통한 스토리 추천 개발

Development of Story Recommendation through Character Web Drama Cliché Analysis

이현수*, 김정이**

Hyun-Su Lee*, Jung-Yi Kim**

요약 본 연구는 대중적으로 인기 있는 캐릭터 웹드라마의 장르를 분석하여 언어 모델 GPT를 통한 스토리 추천 개발을 연구하였다. 연구 결과, 웹드라마에서도 반복되는 비슷한 클리셰가 존재함을 확인했다. 본 연구에서는 공통된 이야기 구조(클리셰)를 분석하여 숙련되지 않은 영상 제작자도 손쉽게 캐릭터 웹드라마를 제작할 수 있도록 대표적인 이야기 구조를 정형화하여 제시하였다. 분석을 위해 10대에게 가장 인기있는 장르인 학원 로맨스 장르 웹드라마의 클리셰를 기승전결에 따라 목록화하였다. 또한 본 연구는 분석하여 목록화한 클리셰를 지피티에게 학습시켜 사용자를 위한 스토리 추천 매커니즘을 연구하였다. 본 연구를 통해 웹콘텐츠의 데이터베이스 소비론의 입장에서 다양한 데이터베이스의 수용을 통해 대중의 인기뿐 아니라 다양한 콘텐츠의 제작에 박차를 가할 것으로 기대된다.

Abstract This study analyzed the genres of popular character web dramas and studied the development of story recommendations through the language model GPT. As a result of the study, it was confirmed that similar clichés are repeated in web dramas. In this study, a common story structure (cliché) was analyzed and a typical story structure was standardized and presented so that even unskilled video producers can easily produce character web dramas. For analysis, clichés of web dramas in the school romance genre, which is the most popular genre among teenagers, were listed in order of success. In addition, this study studied the story recommendation mechanism for users by learning the clichés that were analyzed and cataloged in GPT. Through this study, it is expected to accelerate the production of various contents as well as popular popularity through the acceptance of various databases from the standpoint of database consumption theory of web contents.

Key Words : Clichés, Character Web Drama, Database Consumerism, Natural Language Processing, GPT

1. 서론

클리셰란 상투적으로 반복되는 상황, 줄거리를 말한다. 최근 1인 미디어 발달로 다양한 웹콘텐츠의 소비와

생산이 이루어지고 있다^[1]. 조회 수를 기준으로 웹드라마를 살펴보면 공통된 특정 유형의 웹드라마가 조회 수를 많이 불러일으킴을 짐작할 수 있다. 대부분이 자신이 창작한 메타버스 캐릭터를 사용하며 공통된 클리셰를 포함

*준회원, 성결대학교 미디어소프트웨어학과

**정회원, 성결대학교 미디어소프트웨어학과(교신저자)

접수일자 2023년 6월 29일, 수정완료 2023년 7월 29일

게재확정일자 2023년 8월 4일

Received: 29 June, 2023 / Revised: 29 July, 2023 /

Accepted: 4 August, 2023

*Corresponding Author: ecesss@sungkyul.ac.kr

Dept of Media Software, Sungkyul University, Korea

하고 있음^[2]을 발견할 수 있다. 인기 있는 할리우드 영화나 게임의 스토리텔링 등에서도 공통된 스토리텔링의 구조를 나타내고 있는 것과 같이, 인기 있는 웹드라마에서도 비교적 단순한 구조로 이루어진 이야기 틀을 모형화할 수 있을 것이다.

드라마나 영화의 스토리 창작과정을 지원하고 효율을 향상시키기 위한 디지털 서사 창작 도구가 이미 다양하게 출시되어 있다. 그러나 이러한 프로그램들은 창작자가 서사를 조직하고 구조화하고 효과적으로 이야기를 만드는 데 도움을 간접적으로만 제공한다. 이야기 생성을 위한 직접적인 도구가 아닌 작가가 어떠한 이야기를 완성하기 위한 가이드를 제공하는 데 그친다. 또한 전문 시나리오 작가 그룹을 대상으로하고 있으므로 사용법 또한 상당히 복잡하여 프로그램 초보자가 사용법을 익히는 데 많은 시간과 노력이 필요하다.

따라서 본 연구에서는 캐릭터 웹 드라마 창작의 주 사용자인 10대가 쉽게 사용할 수 있도록 인기 있는 스토리의 흐름을 따르면서도 사용법이 간편한 스토리 창작 도구를 개발하고자 한다.

II. 문헌고찰

1. 1인 미디어의 발전과 10대의 웹드라마 소비

스마트폰의 보급은 소비자의 손에 '세컨드 스크린'을 생성시키며 1인 미디어의 발달과 소비를 촉진 시켰다^[3]. 고화질의 카메라가 스마트폰에 탑재되면서 전문가의 영역이었던 콘텐츠 생산이 개인으로 확대되었다. 개인은 자신의 삶을 소재로 촬영한 콘텐츠를 제작하는 생산자의 역할까지 담당하게 되고^[4] 이로 인해 비정형화된 다양한 웹콘텐츠의 스펙트럼을 확장 시켰다^[5]. 미디어 미래 연구소에 의하면 1인 미디어 산업은 2018년 3조 8,700억 원에서 2023년 8조 원으로 성장할 것으로 예측한다^[6]. 1인 미디어 소비와 생산이 가장 활발한 연령층은 10대이다^[7]. 와이즈앱의 조사에 따르면 전 연령의 유튜브 사용 시간은 333억 분이며 10대가 전체의 33.3%를 차지하고 있다^[8]. 10대는 소비뿐만 아니라 생산도 가장 활발한데 천재교육의 설문조사 결과에 따르면 초등학생의 장래 희망 1위로 크리에이터가 15.3%로 가장 큰 비율을 차지했다^[9]. 실제로 대학 내일 20대 연구소에서 발표에 따르면 26.4%는 영상 콘텐츠 제작과 업로드 경험이 있다. Z세대는 소비자와 생산자의 역할을 동시에 활발하게 수행함을 확인할 수 있다^[10]. 대학교에서도 유튜브 크리에이터

교육과정이 운영되고 있다^[11]. 최근 10대 청소년 742명을 대상으로 조사를 진행한 결과 선호하는 영상 콘텐츠 1위는 웹드라마이다^[12]. 이에 본 연구에서는 인기 있는 캐릭터 웹드라마를 중심으로 공통적인 스토리 유형이 있는지 조사하여 스토리 추천 프롬프트를 개발하여 제안하고자 한다.

2. 웹콘텐츠와 데이터베이스 소비론

아즈마 히로키의 '데이터베이스 소비론'에 따르면 이야기 자체보다도 구성요소가 소비의 대상이다^[13]. 인터넷 공간은 하나의 거대한 데이터베이스이기 때문에 여러 구성 요소들이 다양하게 조합되고 분해될 수 있다^[14]. 이에 단순히 '상투적이다'와 같이 해석될 수 있는 클리셰는 데이터베이스 소비론의 핵심인 구성요소 중 하나로 작동하고 있다^[15]. 여러 클리셰를 조합하거나 캐프처으로써 새로운 스토리텔링이 가능하다.

3. GPT 모델 개요

GPT는 OpenAI에서 개발한 대규모 언어 모델로 175억 개의 파라미터로 구성되어 있으며, 3000억 개의 데이터 셋으로 학습되었다. GPT는 자연어처리 분야에서의 다양한 응용 분야와 창작에 활용될 수 있는 강력한 모델이다. 본 연구에서는 GPT의 이러한 특성을 이용하여 웹드라마 클리셰를 제공하고 사용자 요구에 맞는 대사를 생성할 수 있도록 한다^[16].

III. 사례 분석을 통한

캐릭터 웹드라마 스토리 모델 개발

1. 분석 대상

유튜브에서 웹드라마 제작 도구 중 가장 큰 비중을 차지하고 있는 '제페토 드라마'를 키워드로 검색하여 2022년 10월 19일 조회 수를 기준으로 상위 100개의 동영상을 선정하였다. '영상 제목', '채널명', '조회 수', '장르'를 항목으로 구별하고 파일럿 조사를 진행하였다. 저자와 연구원 1인이 영상을 시청하면서 장르의 구분 기준을 학원 로맨스, 학원 로맨스 판타지, 로맨스 판타지로 정했다. 토론을 통해 장르 구분 기준을 조작적으로 기술하고 위에서 선정한 동영상을 구분하였고, 그 결과를 다음의 표 1에 나타내었다. 지면 관계상 상세한 내용은 생략하고 상위 30개의 표본만 제목, 장르(A: 학원 로맨스, B:

판타지 로맨스, C: 판타지 학원 로맨스, D: 액션, E: 로맨스, F: 사극)로 표시하였다.

표 1. 조회 수 기준 상위 30개 동영상 분류 목록
 Table 1. Top 30 Videos Category List by Views

여자의 변신은 무죄(A), 일진이 착해지는 과정 몰아보기(A), 일진이 나랑?(A), 일진을 좋아해 버렸다(A), 어느 날 일진과 단 둘이?(A), 왕따의 변신은 무죄(A), 달의 공주(C), 금발 머리 천사님(B), 남사친이 남친이 되는 순간(A), 디아고 여왕님(A), 나쁜 남자가 좋아(A), 헤어질 게 후회되는 순간(A), 일진이 반에 찾아왔다(A), 일진이 나랑? 시즌 2(A), 일진을 좋아해 버렸다 2(A), 그 시절 우리(A), 사쿠라 신드롬(C), 여자의 변신은 무죄(A), 존예가 전학 왔다(A), 일진이 착해지는 과정(A), 여자의 변신은 무죄(A), 우주 빛 추억(A), 전 남친과 정략결혼을 한다(A), 너를 좋아하면(A), 남친이 나를 기억 못 할 때(A), 너를 만나고 나서(A)

분석 결과 학원 로맨스 장르 80개, 로맨스 판타지 12개, 판타지 학원 로맨스 2개, 액션 2개, 사극 2개, 로맨스 2개로 학원 로맨스가 절대적으로 다수를 차지하고 있음을 알 수 있었으므로 본 연구에서는 학원 로맨스로 한정하여 스토리 분석을 진행하였다.

2. 기승전결에 따른 이야기 틀 정리

유형을 분석하기 위해 상위 5개의 영상을 시청하였다. 캐릭터 웹드라마 특성상 한 에피소드 당 영상의 길이가 2-3 분 정도이다. 따라서 하나의 사건이 한 에피소드에서 끝나지 않고 4-5 편이 하나의 사건을 구성하고 있다. 이야기의 기승전결과 같은 단순한 구조로 분석할 수 있었다.



그림 1. 웹드라마 ‘일진이 나랑?’의 한 장면
 Fig. 1. A scene from the web drama ‘Iljin with me?’

‘기’ 단계에서는 우연한 만남을 통하여 남자 주인공과 여자 주인공이 서로를 알게 되고 호감을 쌓는 단계임을 확인할 수 있었다.

표 2. ‘기’ 단계의 내용 분석

Table 2. Analyze the contents of the ‘introduction step’

제목	내용(우연한 만남)
일진이 착해지는 과정	여자 주인공과 친구가 삼대천왕 중 한 명인 남자 주인공을 소개 한다.
일진이 나랑?	길을 걸다 쓰러진 남자 주인공을 여자 주인공이 집으로 데려가 간호한다.
일진을 좋아해 버렸다	수업 시간 중 모르는 문제를 풀다 남자 주인공이 답을 알려줌으로 여자 주인공이 호감을 얻는다.
어느날 일진과 단둘이?!	우연히 길에서 남자 주인공과 여자 주인공과 부딪힌다
그 시절 우리	여자 주인공의 집안 사정이 나빠져 소꿉친구였던 남자 주인공의 집으로 이사 간다.

‘승’ 단계에서는 대체로 남자 주인공을 잘 알지 못했던 여자 주인공이 다양한 구성요소 속 사건들을 통해 남자 주인공의 매력에 대해 알게 되고 호감을 갖게 되지만 자신의 마음을 부정하는 모습을 보인다.

표 3. ‘승’ 단계의 내용 분석

Table 3. Analyze the contents of the ‘development step’

제목	내용 (학교 행사에서 매력 발산, 호감을 갖지만 서로의 마음 부정)
일진이 착해지는 과정	놀이공원에 현장 체험 학습을 가게 되어 즐거운 시간을 보낸다.
일진이 나랑?	피구대항전에서 여자 주인공에게 날아오는 공을 막아 준다.
일진을 좋아해 버렸다	일진 무리의 괴롭힘을 막아준다.
어느 날 일진과 단둘이?!	체육대회의 모든 경기에서 이긴다.
그 시절 우리	선배들에게 둘러싸인 여자 주인공을 구해 준다.

‘전’ 단계에서는 다양한 장소에서 벌어지는 남자 혹은 여자 방해자들을 남자 주인공이 해결한다. 이 사건을 통해 두 사람은 서로의 마음을 알게 된다.

표 4. ‘전’ 단계의 내용 분석

Table 4. Analyze the contents of the ‘turn step’

제목	내용(방해자를 남자 주인공이 물리침으로 사랑을 확인)
일진이 착해지는 과정	남자 주인공이 양아치 무리와 일진 무리에게 둘러싸인 여자 주인공을 두 차례 물리친다.
일진이 나랑?	남자 주인공이 남자 치한과 남자 주인공을 좋아하는 여자 조연으로부터 여자 주인공을 구한다
일진을 좋아해 버렸다	체육관에 감금된 여자 주인공을 구출하고 계속되는 일진 무리들의 방해를 막는다.
어느 날 일진과 단둘이?!	여자 일진 무리에게 괴롭힘 당하는 여자 주인공을 남자 주인공과 친구들이 구해준다.
그 시절 우리	남자 주인공을 좋아하는 여자 조연의 괴롭힘으로부터 벗어나도록 돕는다.

마지막 ‘결’은 이야기로 서로의 오해를 해결하는 모습들을 보여준다. 커플이 되면서 이야기가 마무리되고 남자 주인공과 여자 주인공들의 친구들이 커플이 되는 모습들도 종종 확인할 수 있었다.

표 5. ‘결’ 단계의 내용 분석
Table 5. Analyze the contents of the ‘conclusion step’

제목	내용(커플로 이어지면서 이야기 마무리)
일진이 착해지는 과정	남자 주인공이 자신의 마음을 고백하기 위해 여자 주인공 친구들에게 도움을 요청한다. 여자 주인공이 이를 이해하지만 대화를 통해 해결하고 커플이 된다.
일진이 나랑?	남자 주인공과 함께 쇼핑을 하면서 서로의 마음을 확인한다.
일진을 좋아해버렸다	여자 주인공의 행동을 답답해하던 남자 주인공은 자신의 마음을 먼저 말하고 커플이 된다.
어느날 일진과 단둘이?!	놀이공원 데이트를 하며 서로의 마음을 확인한다.
그 시절 우리	과거 오해하던 것들을 모두 이야기하고 커플이 된다.

3. 틀에 따른 이야기 클리셰 분석

학원 로맨스 장르의 웹드라마 100개 영상의 클리셰를 기승전결에 따라 목록화하여 정리하였다.

‘기’ 단계인 여자 주인공과 남자 주인공의 우연한 만남의 경우 길을 가다 우연히 부딪히게 되어 서로를 알게 되는 클리셰(일진이 나랑?, 어느 날 일진과 단둘이?!, 존예가 전학 왔다, 일진과 부딪혔다), 눈에 띄는 행동을 하여 일진인 남자 주인공에게 찍힌 클리셰(일진이 나랑?, 일진을 좋아해 버렸다), 소꿉친구 사이였지만 자라면서 멀리 떨어졌다가 다시 만나게 되는 클리셰(그 시절 우리, 우주 빛 추억, 남사친이 남친이 되는 순간, 전학에 오면서 옆자리에 앉게 되는 클리셰(내 남사친은 4대 천왕?!), 집안에 의해 정략결혼을 하게 되는 클리셰(전 남친과 정략결혼을 한다) 등을 찾을 수 있었다.

‘승’에서는 주인공의 다양한 매력이 발산됨을 확인할 수 있었다. 학원 로맨스에서 발견할 수 있는 현장 체험 학습, 체육대회, 장기자랑 등 다양한 행사들과 주인공들의 뛰어난 능력들로 문제들을 해결해나감을 알 수 있었다. 현장 체험 학습을 갈 때 같은 자리에 앉는 클리셰, 체육대회에서 뛰어난 신체 능력으로 1등을 하는 클리셰, 체육대회에서 남자 주인공과 여자 주인공이 같이 활약할 수 있는 모습을 보여주는 클리셰, 장기자랑에서 춤을 잘 춰서 점수를 얻는 클리셰 등 학원에서 발생하는 다양한 이벤트들을 확인할 수 있었다.

‘전’에서는 여러 방해자들과 이들을 물리치는 모습이

나타난다. 여러 방해자는 대부분 또 다른 학교의 일진 무리들이거나 남자 주인공을 좋아하기에 여자 주인공을 괴롭히는 여자 조연으로 볼 수 있었다(일진과 부딪혔다). 이들을 물리치는 클리셰를 통해 남자 주인공의 여자 주인공에 대한 마음을 알게 되거나 여자 주인공이 자신에게 도움을 주는 인물로 남자 주인공을 떠올리는 등의 모습을 확인할 수 있었다.

‘결’에서는 모든 사건들이 해결되고 서로의 마음을 확인한다. 대화를 통해 이전에 쌓여있던 오해를 해결하는 클리셰, 조력자들에 의해 과거의 사실을 알게 되어 문제를 해결하는 클리셰, 학교에서 고백을 통해 서로의 마음을 알게 되는 클리셰 등을 확인할 수 있었다. 클리셰를 정리한 이야기 틀은 다음의 표 6과 같다.

표 6. 기승전결에서 발견되는 공통된 이야기 틀 분석
Table 6. An Analysis of Common Story Frame Found in the Story of the Story

기	여자 주인공과 남자 주인공의 우연한 만남
승	학교 행사에서 매력 발산, 서로의 마음을 부정
전	방해자를 남자 주인공이 물리침으로 사랑을 확인
결	커플로 이어지면서 이야기 마무리

4. GPT를 활용한 스토리 추천 개발

생성형 AI 모델 GPT를 이용한 스토리 추천 개발은 다음과 같은 프로세스로 진행된다. 첫째, 사용자는 기승전결 중 하나를 선택한다. 둘째, 사용자는 해당 내용의 요약된 줄거리를 작성한다. 셋째, GPT는 목록화된 클리셰에 따라 다음에 올 대사나 이야기를 추천한다. 사용자는 GPT로 제목, 인물 설정, 이야기 전개 정보를 전달한다. 다음은 GPT 프롬프트 입력값이다.

표 7. GPT 프롬프트 입력값
Table 7. GPT prompt input

당신은 (학원 로맨스 장르) 작가입니다. 당신의 임무는 생생하고 흥미로운 언어로 {학원 로맨스 장르} 이야기를 쓰는 것입니다. 제목: [여기에 이야기 제목 삽입] 장르: {논문의 취지에 따라 학원 로맨스 장르로 국한한다.} 인물1: [인물1의 이름, 역할, 나이, 직업, 성격과 동기에 대한 간략한 설명 삽입] 인물2: [인물2의 이름, 역할, 나이, 직업, 성격과 동기에 대한 간략한 설명 삽입] 사용자 선택: {기, 승, 전, 결 중 하나 선택} 간략한 줄거리: {{사용자 선택}에 해당하는 짧은 줄거리} 간략한 줄거리의 내용은 "기", "승", "전", "결" 중 {사용자 선택}입니다. {간략한 줄거리}를 토대로 {사용자 선택}에 해당하는 이야기를 만드시오. 다음은 기승전결의 클리셰입니다. [표 n의 클리셰 전달]
--

입력값 기준에 따라 유튜브 이호의 '일진이 착해지는 과정'의 인물과 기승전결 중 '기의 요약된 줄거리를 프롬프트에 전달 후 추천된 스토리는 다음과 같다.

표 8. GPT 프롬프트 결과값
 Table 8. GPT prompt output

제목: "일진이 착해지는 과정" - "기의" 부분
 학교에서 가장 두려운 존재로 손꼽히는 일진, 조은우. 그는 학교에서 가장 강한 위치를 차지하고 있었지만, 그의 마음은 다른 학생들에게 알려지지 않았다. 눈부신 금발과 시크한 눈빛으로 다가가기 힘든 그의 주변에는 항상 조력자들이 있었다. 한편, 학교에서는 상대적으로 조용한 존재인 김아린이 있었다. 그녀는 금발 웨이브 머리와 밝은 웃음으로 항상 주변을 밝게 만들어 주었지만, 학교 내의 일진 문화에 대해서는 거의 알지 못했다. 그러던 어느 날, 아린은 친구들인 별과 예린을 통해 은우와 알게 된다. 처음에는 그를 학교에서 가장 유명한 학생 중 한 명으로 생각했지만, 그가 농구부 주장이라는 사실을 알고 조금은 놀란다. 그러나 은우는 아린에게 별다른 관심을 보이지 않았다. 그럼에도 불구하고, 아린은 은우의 냉정한 표정과 달리 따뜻한 내면에 호감을 느끼기 시작한다. 그런 그들을 지켜보던 학교의 누나들은 아린을 따로 불러내어 괴롭힌다. 그러나 은우는 그런 그들에게 말 한마디로 문제를 해결하고 아린을 보호한다. 이러한 경험을 통해 아린은 은우가 보여주는 강한 일진 이미지 뒤에 숨겨진 따뜻한 마음을 알게 된다. 이런 과정을 겪으면서, 아린은 은우에 대한 감정이 점점 커져간다.

IV. 결 론

제페토 등 메타버스 캐릭터를 이용한 웹드라마 창작이 10대를 중심으로 활발하게 이루어지고 있는 가운데 본 연구는 사용자가 쉽게 스토리를 만들 수 있도록 인기 있는 웹 드라마의 스토리 클리셰를 분석하고 데이터베이스 소비론의 관점에서 AI를 통해 이야기 생성을 쉽게 도와주는 방법을 제안하였다. 사용자가 간단한 정보만을 생성형 AI 모델에 제공하면 그에 맞는 스토리나 대사를 추천하는 새로운 접근법을 제시하였다.

조희 수를 기준으로 웹드라마 영상 100여 가지를 분석하여 기승전결에 따라 모형으로 일반화시킨 결과 이야기 구조의 큰 틀은 동일하지만 캐릭터의 배경이나 인물들의 과거 여러 학교 행사들과 조력자들의 역할과 같은 그 구성요소가 다양함을 확인할 수 있었다. 분석한 이야기 구조에 따라 생성형 AI 모델 GPT를 활용하여 기승전결 중 하나를 선택하여 간략한 줄거리를 전달하면 GPT는 사용자의 줄거리를 분석하여 다음에 올 대사나 이야기를 추천해주는 메커니즘을 연구하였다.

연구의 결과물은 기존의 복잡한 스토리 창작 도구 사용법을 쉽게 제안했을 뿐 아니라 직접적인 스토리 작성을 도와줌으로써 숙련되지 않은 10대 제작자들이 캐릭터 웹드라마를 효과적으로 제작하게 도울 수 있다. 나아가

웹콘텐츠의 다양성을 높이고 시청자에게 더 넓은 선택 폭을 제공하는데 기여할 수 있을 것이다.

References

- [1] <https://wikipedia.org/wiki/cliche>
- [2] Chan-Ik Park, "A Study on Myth Storytelling", Journal of the Korea Academia-Industrial cooperation Society, Vol.22, No.1, pp. 439-444, Jen 2021.
- [3] KOCCA(Korea Creative Content Agency), "2015 Broadcasting Industry White Paper", Industry White paper, pp.13-14, 2016.
- [4] Suk-Hee Han, "Analysis of Content of YouTube Channel about Pet: Focus on Cream Heroes." The Journal of The Institute of Internet(JIIBC), Broadcasting and Communication, vol. 19, no. 3, pp. 33-39, June 2019, DOI: <https://doi.org/10.7236/JIIBC.2019.19.3.33>.
- [5] Kang-Suk Lee, "A Study on the current status and development plan of video content industry in the era of one-person media", Digital Contents Society, Journal of Digital Contents Society, Vol. 23, No. 3, pp.523-530,2022, DOI : <https://doi.org/10.9728/dcs.2022.23.3.523>.
- [6] Hye-in Sin, Media and Future Institute, 2019.
- [7] Ji-Hye Jung, Geun-young Kim, "Excessive YouTube Usage of Middle School Boys and Internalizing and Externalizing Problems: Moderating Effects of Social Support". Journal of the Korea Academia-Industrial cooperation Society(JKAIS), Vol.22, No.2, pp.676-684, 2021, DOI: <https://doi.org/10.5762/KAIS.2021.22.2.676>
- [8] Wiseapp, 2018.
- [9] Chunjae Education, 2018.
- [10] Hye-Yoon Song, University tomorrow 20's lab, "15-34ages YouTube Creator Video Usage Behavior and Recognition Research Report", 2018.
- [11] Hyungji-Elite, "Product Consumption Propensity in Youth Video Content", 2018.
- [12] Sang-Kyu Lee, "University Curriculum Development Plan : Focusing on the development of the YouTube creator curriculum,Journal of the Korea Academia-Industrial cooperation Society", Vol. 23, No. 1, pp. 247-257, Jen 2022, DOI : <https://doi.org/10.5762/KAIS.2022.23.1.247>
- [13] Hiroki Azuma, "Talking about media, Contextures", 2012.
- [14] Young-Jin Ryu, "Exploratory study of the database consumption of Azma Hiroki and implication", Journal of East Asian Social Thoughts, pp.187-223, 2015, DOI: <http://doi.org/10.17207/jstc.2015.09.18.3.187>.

- [15] Seon-Hee Ko, "A Cultural Expedition of the cliché on the web drama : A Study on the global web drama <Drama World>".Institute of Humanities, Pusan National University, Cogito, Vol. 84, pp.401-429, 2018. DOI : <https://doi.org/10.48115/cogito.2018.02.84.401>.
- [16] Na-gyeong Kim, "An Intensity Controlled Review Dataset Construction for Automatic Review Generation", The Journal of Korean Institute of Information Technology(JKIIT), Vol.20, No.2, No.157-165, 2022. DOI : <https://doi.org/10.14801/jkiit.2022.20.2.157>

저 자 소 개

이 현 수(준회원)



- 2019년 3월 ~ 현재 : 성결대학교 미디어소프트웨어학과(재학)
- 관심분야 : UX Design, 자연어처리, 1인 미디어

김 정 이(정회원)



- 2012년 2월 : 이화여자대학교 대학원 디지털미디어학부(박사)
- 현재 : 성결대학교 미디어소프트웨어학과 조교수
- 관심분야 : UX Design