논스크립트콘텐츠와 애니메이션
: AI가 생성하는 경계의 해체와 재편

NON-SCRIPTED CONTENT AND ANIMATION
: REFRAMING CREATIVE BOUNDARIES IN THE AGE OF AI

일시 : 2026년 1월 28일(수) 12:00

장소 : 중앙대학교 아트센터 904호

주최/주관 : (사)국제논스크립트콘텐츠협회, (사)한국애니메이션학회
중앙대학교 RISE 사업단, 세종대학교 RISE 사업단,
서울특별시, 서울연구원

INSCA International Non-Scripted Content Association 국제논스크립트콘텐츠협회

ASKO (사)한국애니메이션학회 The Animation Society of Korea

CAU 중앙대학교 RISE 사업단 CHUNG-ANG UNIVERSITY

세종대학교 RISE사업단

서울특별시

서울연구원 The Seoul Institute

논스크립트콘텐츠와 애니메이션
: AI가 생성하는 경계의 해체와 재편

NON-SCRIPTED CONTENT AND ANIMATION
: REFRAMING CREATIVE BOUNDARIES IN THE AGE OF AI

목차

국제논스크립트콘텐츠협회장 인사말 ---------- p.5

한국애니메이션학회장 인사말 ---------- p.7

연합학술대회 프로그램 1부 : ASKO ---------- p.9

1. 기조발표 : AI로 인한 버추얼아이돌 산업의 혼돈과 변화

서국한 두리번 대표/버추얼휴먼산업협회 회장

2. AI가 바꾸는 게임 개발 : 시나리오를 다시 쓴다

전준현 한성대 문학문화콘텐츠학과 교수

3. 재현에서 상태로 : XR·AI 기반 논스크립트 콘텐츠의 진화

김은후 더블미(DOUBLEME) 이사

4. AI 기반 논스크립트 시각콘텐츠와 창작 구조의 전환

최서영 세종대 만화애니메이션텍 전공 교수

연합학술대회 프로그램 2부 : INSCA ---------- p.49

1. 기조발표 : AI, 콘텐츠의 경계를 허물다
- '레드소다서클'이 제시하는 버추얼 엔터테인먼트의 미래

정경태 코드판타지아 CTO/서강대 겸임교수

2. IP 자산 관점으로 본 AI 활용 전략의 현실과 미래

김성모 김성모프로덕션 대표

조한열 라인리스서클 대표이사

3. 생성형 AI와 게임엔진 융합 커리큘럼 트랜드

조옥희 상명대 애니메이션 전공 교수

4. 게임 제작 기술과 AI의 결합이 가져오는 비정형 콘텐츠의 확장 사례

김범주 유니티테크놀로지스코리아 APAC Advocacy Leader

INSCA X ASCO 연합 학술대회/인사말

[논스크립트 콘텐츠와 애니메이션 : AI가 생성하는 경계의 해체와 재편]

존경하는 한국애니메이션학회 관계자 여러분, 그리고 이 자리에 함께해 주신 연구자와 창작자 여러분께 깊은 감사의 인사를 드립니다. 국제논스크립트콘텐츠협회는 한국애니메이션학회와 함께 뜻깊은 공동 학술대회를 개최하게 된 것을 매우 기쁘게 생각합니다.

오늘 학술대회의 주제인「논스크립트콘텐츠와 애니메이션 : AI가 생성하는 경계의 해체와 재편」은 지금 이 시대의 콘텐츠 산업이 마주하고 있는 가장 본질적인 질문을 담고 있습니다.
AI 기술의 급속한 발전은 콘텐츠 제작 방식은 물론, 장르와 형식, 창작 주체와 저작의 개념까지 근본적으로 변화시키고 있습니다. 특히 서사에 기반하지 않은 논스크립트 콘텐츠와, 상상력과 기술의 결합체라 할 수 있는 애니메이션은 이러한 변화의 최전선에서 새로운 가능성과 동시에 새로운 고민을 제기하고 있습니다.

논스크립트 콘텐츠는 현실을 기반으로 하되 끊임없이 형식을 확장해 왔고, 애니메이션은 현실을 넘어서는 표현으로 세계를 재구성해 왔습니다. AI는 이 두 영역 사이의 경계를 흐리게 하며, 이제 '기록'과 '창작', '현실'과 '가상'이라는 이분법적 구분마저 재고하게 만들고 있습니다. 오늘 이 자리가 그 변화의 흐름을 비판적으로 성찰하고, 동시에 미래를 향한 창의적 방향을 함께 모색하는 의미 있는 논의의 장이 되기를 기대합니다.

국제논스크립트콘텐츠협회는 그동안 현장과 제도, 산업과 학계를 잇는 가교로서 논스크립트 콘텐츠의 지속 가능한 발전을 고민해 왔습니다. 오늘의 공동 학술대회 역시 산업 현장의 질문과 학문적 통찰이 만나, AI 시대 콘텐츠 생태계의 새로운 질서를 함께 그려보는 계기가 되리라 믿습니다.

끝으로, 본 학술대회를 위해 애써주신 한국애니메이션학회 김영재 회장님과 관계자 여러분, 그리고 발표자와 토론자 여러분께 깊은 감사의 말씀을 드립니다. 오늘의 논의가 학문적 성과에 그치지 않고, 실제 창작과 정책, 산업 현장으로 확장되는 출발점이 되기를 바랍니다.

감사합니다.

2026년 1월 28일

(사)국제논스크립트콘텐츠협회장 박양우

INSCA X ASCO 연합 학술대회/인사말

[경계를 넘어 새로운 창의성의 시대로]

안녕하십니까.

(사)한국애니메이션학회 회장 김영재입니다.

지금 우리는 생성형 AI 기술로 인해 콘텐츠 산업의 패러다임을 근본적으로 바뀌는 격변의 시대를 지나고 있습니다. 애니메이션의 관점에서 생성형 AI가 가져온 변화를 바라보는 우리의 관심은, 창작 패러다임의 변화, 크리에이티브 향상, 콘텐츠 제작 파이프라인과 AI의 접목을 통한 생산성 향상에 이어, 이제는 콘텐츠 간의 경계 해체로까지 이어지고 있습니다.

이러한 시점에서 오늘 "AI가 생성하는 경계의 해체와 재편"이라는 주제로 (사)한국애니메이션학회와 (사)국제논스크립트콘텐츠협회가 공동으로 주최하는 연합학술대회는, 스크립트 콘텐츠의 대표 장르인 애니메이션과 논스크립트 콘텐츠 간의 경계 해체를 논의한다는 점에서 그 의미가 크다고 생각합니다.

오늘 학술대회에서는 버추얼 아이돌과 엔터테인먼트의 미래, AI가 바꾸는 게임 개발과 시나리오의 변화, IP 자산 관점에서의 AI 활용, XR-AI 기반 논스크립트 콘텐츠의 진화와 창작 구조의 전환 등 장르를 불문하고 현재 우리가 주목하고 있는 다양한 주제를 논의해 주실 전문가분들을 모셨습니다.

오늘 이 자리가 생성형 AI 기술을 통해 애니메이션과 논스크립트 콘텐츠의 경계가 해체되면서 영역을 확장하고 창작 패러다임을 어떻게 변화시킬 것인지 논의하는 소중한 지혜의 장이 되기를 기대합니다.

바쁘신 일정 중에도 발제와 토론을 맡아주신 교수님들과 산업계 전문가분들, 그리고 행사를 준비해 주신 관계자 여러분께 깊은 감사를 드립니다.

감사합니다.

2026년 1월 28일

(사)한국애니메이션학회 회장 김영재

논스크립트콘텐츠와 애니메이션
: AI가 생성하는 경계의 해체와 재편

NON-SCRIPTED CONTENT AND ANIMATION
: REFRAMING CREATIVE BOUNDARIES IN THE AGE OF AI

연합학술대회 프로그램 1부 : ASKO

1. 기조발표 : AI로 인한 버추얼아이돌 산업의 혼돈과 변화
   서국한 두리번 대표/버추얼휴먼산업협회 회장
2. AI가 바꾸는 게임 개발 : 시나리오를 다시 쓴다
   전준현 한성대 문학문화콘텐츠학과 교수
3. 재현에서 상태로 : XR·AI 기반 논스크립트 콘텐츠의 진화
   김은후 더블미(DOUBLEME) 이사
4. AI 기반 논스크립트 시각콘텐츠와 창작 구조의 전환
   최서영 세종대 만화애니메이션텍 전공 교수

INSCA International Non-Scripted Content Association 국제논스크립트콘텐츠협회

ASKO (사)한국애니메이션학회 The Animation Society of Korea

논스크립트콘텐츠와 애니메이션
: AI가 생성하는 경계의 해체와 재편

NON-SCRIPTED CONTENT AND ANIMATION
: REFRAMING CREATIVE BOUNDARIES IN THE AGE OF AI

연합학술대회 프로그램 1부 : ASKO

AI로 인한 버추얼아이돌 산업의 혼돈과 변화



서국한

두리번 대표/버추얼휴먼산업협회 회장

INSCA International Non-Scripted Content Association 국제논스크립트콘텐츠협회

ASKO (사)한국애니메이션학회 The Animation Society of Korea

AI-driven chaos and transformation in the virtual idol industry

AI로 인한 버추얼아이돌 산업의 혼돈과 변화

KOVHIA

AI-driven chaos and transformation
in the virtual idol industry

사단법인 한국 버추얼휴먼 산업협회

KOVHIA

공동협회장

서국한



오제욱



문화체육관광부 인가
120개의 회원사 소속 협회

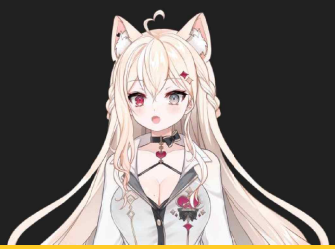


버추얼 휴먼 산업의 분류

3가지 사업영역으로 각자 다른 시장을 가지고 있음

버추얼 유튜버

#스트리밍 #라이브방송 #MCN시장



버추얼 아이돌

#콘서트 #라이브방송 #K-POP시장

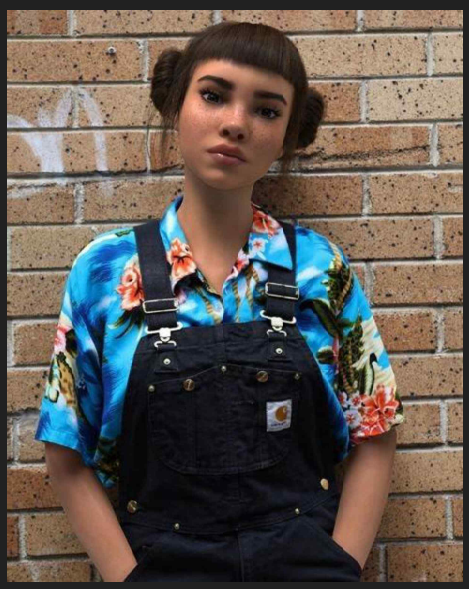


디지털 휴먼

#홍보모델 #인플루언서 #광고시장



AI-driven chaos and transformation
in the virtual idol industry



세계최초의 버추얼휴먼

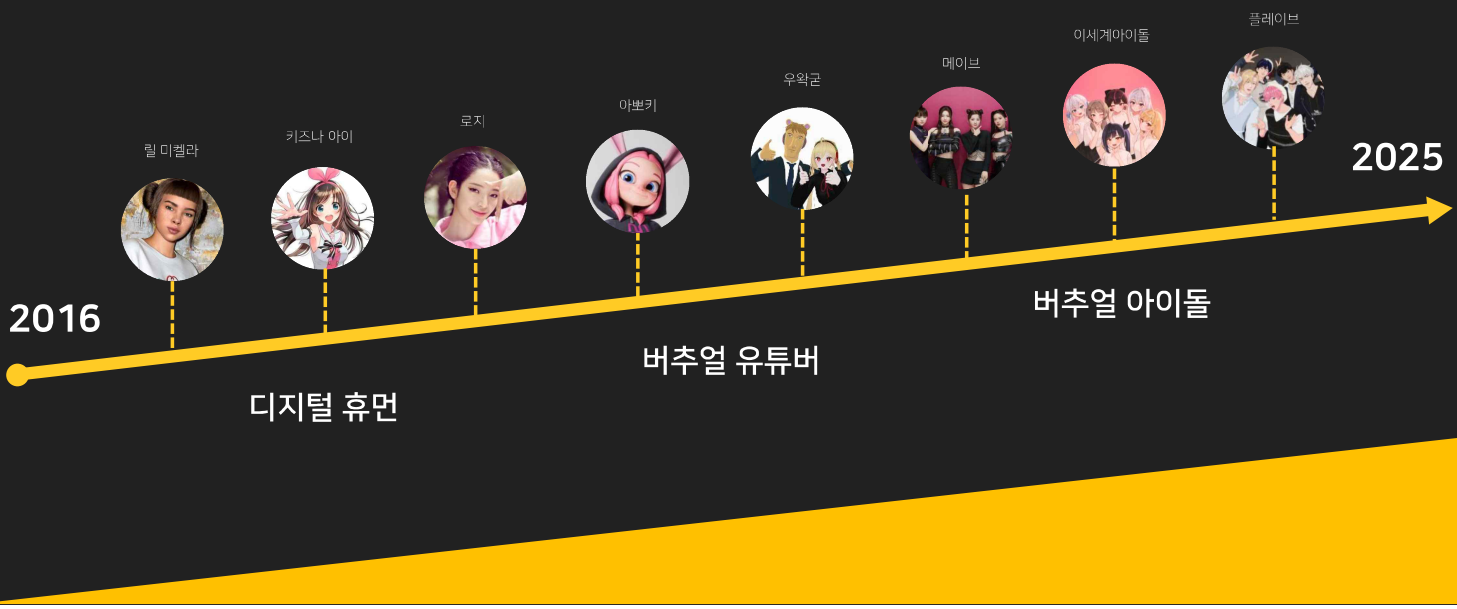
버추얼 휴먼이란?

버추얼휴먼(Virtual Human)이란
인공지능, 3D 그래픽, 모션 캡처 등 첨단 기술을 결합해
가상의 인간 형상을 창조하고 인터랙션까지 가능하도록 만든 존재

릴 미켈라 (Lil Miquela)

- 2016년 '브러드(Brud)'라는 미국 스타트업에서 개발한 디지털 캐릭터
- 인스타그램 팔로워가 300만 명 이상, 일상 사진이나 패션 스타일을 꾸준히 공개
- 캘빈 클라인, 프라다 등 유명 패션 브랜드와 적극적으로 협업
- SNS 활동을 통해 사회 문제나 문화 이슈에 대한 의견을 자주 표출

버추얼 휴먼 시장의 변화와 발전



AI-driven chaos and transformation
in the virtual idol industry

국내 K-POP 문화와 결합된 버추얼 크리에이터

버추얼 아이돌 플레이브의 탄생

웹툰



K- POP

AI-driven chaos and transformation
in the virtual idol industry

PLAVE 플레이브



23년 3월에 데뷔한 VLAST 소속 5인조 버추얼 보이그룹

꾸준한 라이브 방송으로 팬들과 소통 진행

데뷔 후 최단 기간 내에 멜론 빌리언스 클럽에 입성

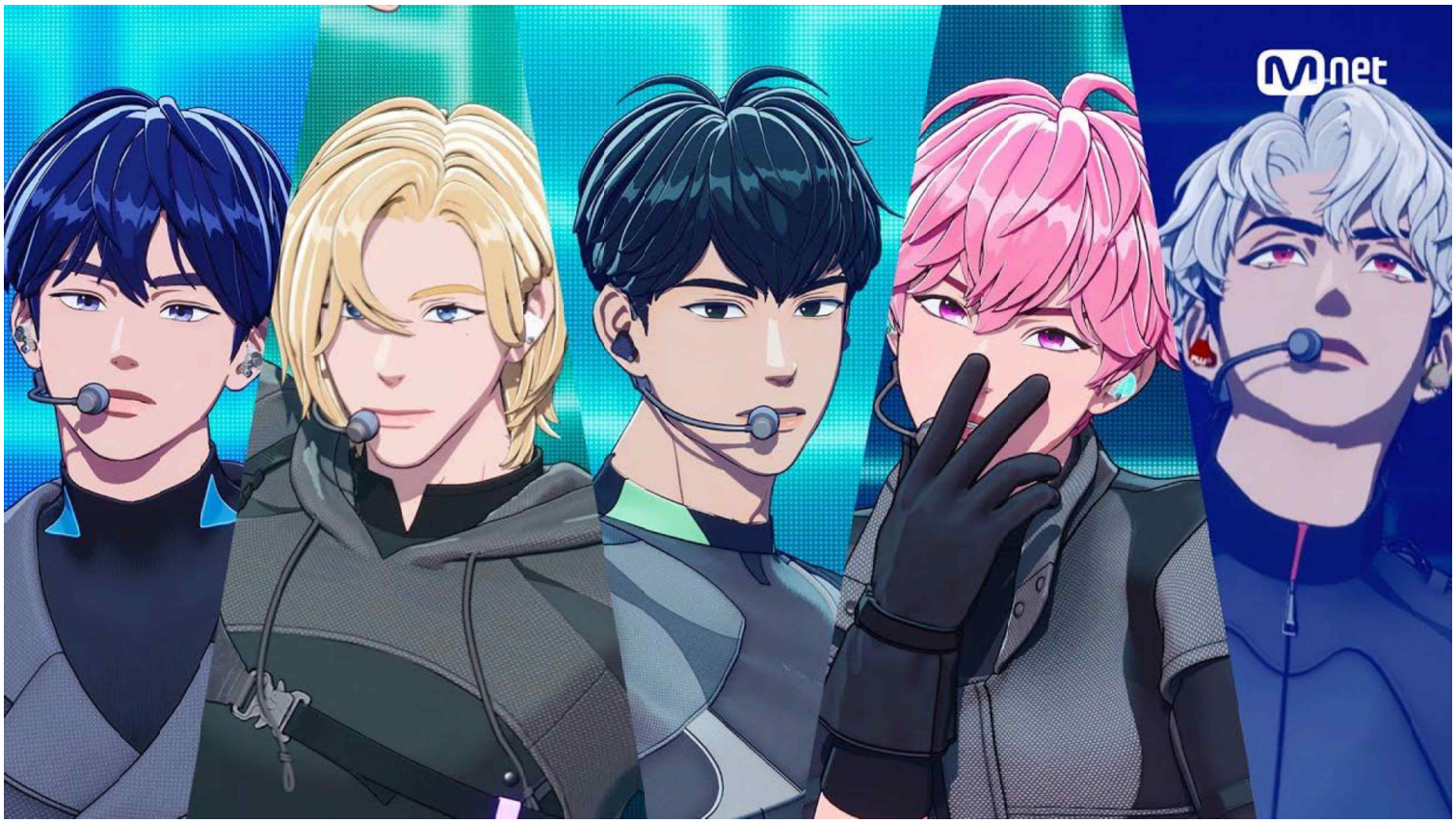
Pump Up The Volume 발매 6시간만에 멜론 1위

플레이브 첫 콘서트에 이어 두번째 콘서트도 전석 매진

지상파 음악 방송 첫 1위

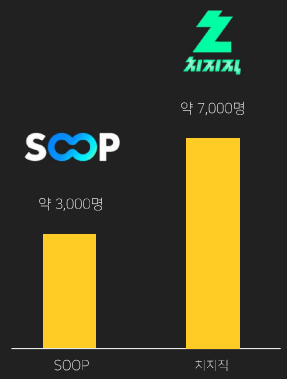
(24년 3월 MBC 음악중심)





버추얼 아이돌 현황

증가하는 버추얼 수 신인 아이돌의 약진



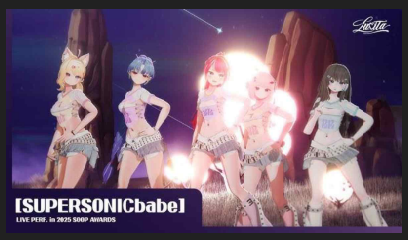
각 플랫폼 버추얼유튜버 등록수



K-POP 진영의 플레이브 / 서브컬쳐 진영의 이세계 아이돌

각 영역의 버추얼 아이돌 대표 그룹

10일만에 조회수 50만회를 기록한 [러비타]



멜론차트 HOT 100 2위를 달성한 [하데스]



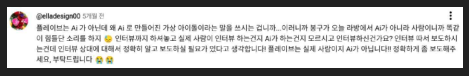
AI에 극혐하는 팬덤들

안사람이 존재하기에 사람을 향한 팬덤 성향

KBS 9시 뉴스에서 버추얼을 AI라고 칭하여 쏟아지는 악플사례









AI는 요소 제작기술로는 들어가나
버추얼 아이돌의 정체성으로 표현하기는 어려워

안사람



버추얼

버추얼아이돌과 AI아이돌의 구분 정의

버추얼 아이돌



- ✓ 안사람 즉, 실연자가 존재한다
- ✓ 버추얼이지만 인간의 매력을 어필한다
- ✓ 안사람이 모든 활동에 직접 관여한다
- ✓ AI 기술을 거의 사용하지 않는다

AI 아이돌

- ✓ 안사람이 존재하지 않는다
- ✓ 영상과 음악 등 콘텐츠로 어필한다.
- ✓ 제작자들이 협업하여 제작한다
- ✓ AI 기술은 거의 모든 분야에서 사용된다



AI-driven chaos and transformation
in the virtual idol industry

기존의 엔터기업들이 관심 갖는 버추얼 아이돌

휴먼리스트를 해체하기 위한 메리트로 접근

휴먼리스크가 없는 AI 아이돌 관심 증대

GD 소속 갤럭시 엔터

GALAXY CORP.

SM 엔터

SM ENTERTAINMENT

SM 출신 엔터

TITAN

JYP 계열 엔터

BLUE GARAGE

Human Risk

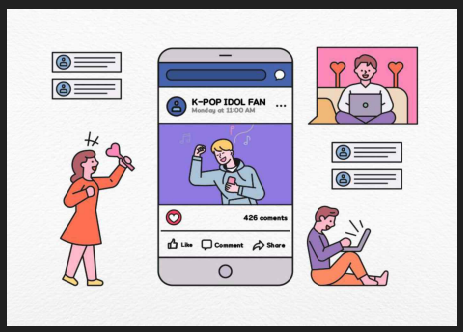
안사람이 없는 AI 아이돌 제작



수익화가 어려운 AI 버추얼 아이돌

하지만 음원시장을 중심으로 새로운 가능성 등장

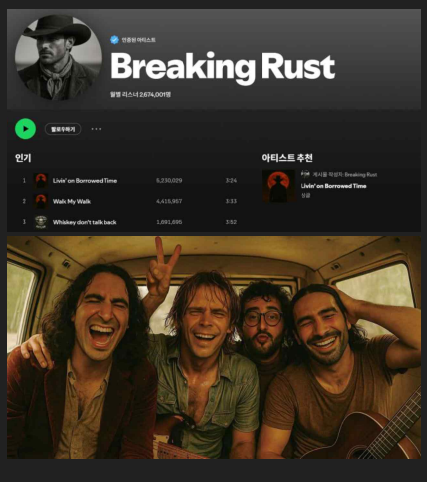
팬덤으로 수익을 창출하는 엔터사업



AI 아이돌은 팬덤이 형성되지 않아…



빌보드 차트를 석권하는 AI 아티스트



AI 아티스트 BRAZY



AI 아티스트의 장점과 시장 공략 전략

AI의 장점

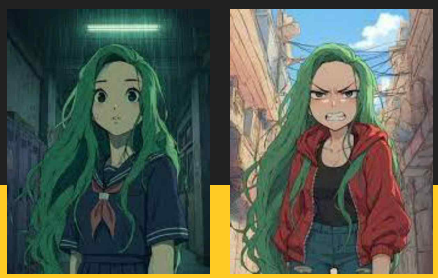
- MV 제작 기간 단 1주일
- 많은 콘텐츠 릴리즈
- 최소한의 인원으로 제작

성공전략

메인 프로듀서가 존재해야



캐릭터의 일관성 유지 필수



끊임없는 팬덤과 소통

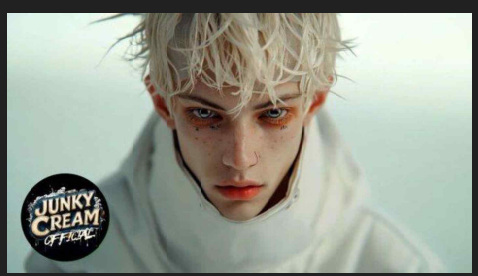


AI-driven chaos and transformation
in the virtual idol industry

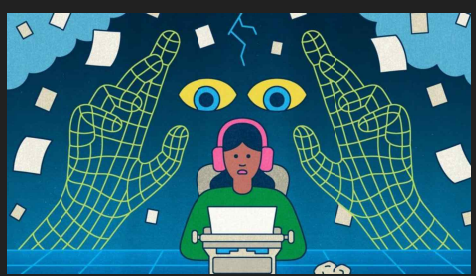
26년도 버추얼 산업 혼돈과 변화 정리

쏟아지는 AI 아티스트 + **AI에 극혐하는 팬덤의 충돌** + **음원 시장의 영향력 증대**

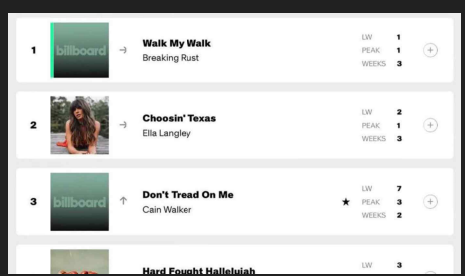
기술의 발달로 AI 아티스트 증가



AI 아티스트에 극혐 문화 발생



AI 음원의 차트 진입 현상 발생



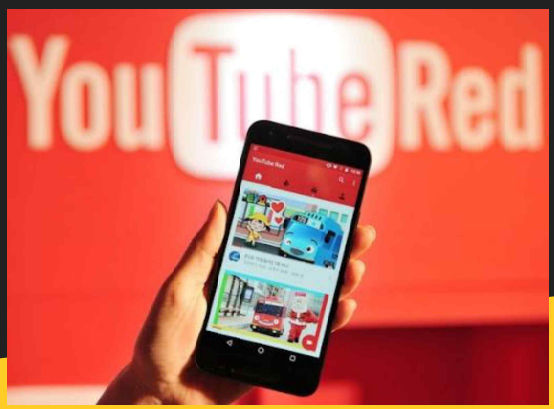
거실미디어에서 모바일미디어로 변천

매체변화에 따라 새로운 미디어 강자가 나타났다

거실 미디어 (지상파)



모바일 미디어 (유튜브)



AI-driven chaos and transformation
in the virtual idol industry

K-POP 버추얼아이돌 트랜드와 성공전략

감사합니다

I-TUBER

논스크립트콘텐츠와 애니메이션
: AI가 생성하는 경계의 해체와 재편

NON-SCRIPTED CONTENT AND ANIMATION
: REFRAMING CREATIVE BOUNDARIES IN THE AGE OF AI

연합학술대회 프로그램 1부 : ASKO

AI가 바꾸는 게임 개발 : 시나리오를 다시 쓴다



전준현

한성대 문학문화콘텐츠학과 교수

INSCA International Non-Scripted Content Association 국제논스크립트콘텐츠협회

ASKO (사)한국애니메이션학회 The Animation Society of Korea

AI가 바꾸는 게임 개발

논스크립트콘텐츠와 애니메이션

AI가 생성하는 경계의 해체와 재편

AI

: 시나리오를 다시 쓴다

GAME DEVELOPMENT

한성대학교 창의융합대학 전준현

발표자 소개



20년차 게임 기획자

Game Designer / Planner

문학문화콘텐츠학과 부교수
디지털인문융합 기술연구소 소장

현업 경험

시나리오 기획 → 시스템 기획 → 프로젝트 리드

참여 프로젝트

Xup Revolution, Aqu-Aqu 등 스포츠 & 캐주얼 게임 다수
드래곤볼 온라인 등 MMORPG 3개국 서비스 & 로컬라이징
액션 모바일 게임 등 다수

핵심 경험

시나리오 무용론부터 필수론까지 체험

PERSPECTIVE

"게임 시나리오는 정말 필요한가?"

20년간 현장에서 마주한 질문, 이제 AI가 그 답을 다시 묻고 있습니다.

1993
존 카맥
" 게임의 스토리는 포르노 영화의 스토리와 같다."

2010s
AAA 대작 시대
시나리오 필수 요소화

2025
생성형 AI 시대
경계의 재편

현황: 생성형 AI와 게임 개발

64%
게임 개발자 AI 사용 또는 관심
GDC 2024 설문 (n=3,000)

$30.7B
2028년 예상 시장 규모
연평균 28% 성장률

75%
3D 콘텐츠 제작 시간 단축
NC AI CaPa 기준

게임 개발 AI 적용 영역

그래픽/아트
컨셉 아트, 3D 모델링, 텍스처 생성, 캐릭터 애니메이션

시나리오/대사
NPC 대사, 퀘스트 텍스트, 동적 내러티브, 다국어 번역

오디오
TTS 음성, 효과음 생성, AI 더빙, 립싱크

NPC/AI
동적 행동, 실시간 대화, 적응형 난이도

출처: GDC 2024, KDB미래전략연구소, NC AI

사례 1: NC소프트 VARCO

VARCO 플랫폼 개요

2011년부터 AI 연구 시작, 2023년 자체 LLM 공개.

2024년 NC AI로 분사하여 독립 법인화.

시나리오 관련 기술

VARCO Voice
감정 표현과 연기톤 구현 가능한 보이스 생성 기술. 게임, 드라마, 뉴스 등 다양한 콘텐츠에 적용.

SyncFace
음성 기반 립싱크와 표정 애니메이션 자동 생성. 모션캡처 없이 캐릭터 구현.

AI 번역 엔진
게임 전문 용어, 채팅 은어, 줄임말까지 인지하여 자연스러운 번역 지원.

주요 성과

200+
AI 전문 연구인력

75%
3D 제작시간 단축

시사점

> "AI 주권은 단순한 방어가 아니라, 글로벌 무대에서 판을 짜고 규칙을 만드는 '게임 체인저'가 되는 것"
>
> — 이연수 NC AI 대표

게임사에서 출발했지만, 콘텐츠 창작 전반의 AI 플랫폼으로 확장.
국가대표 AI 사업 선정.

출처: NC AI 공식 발표, 2024-2025

사례 2: Ubisoft Ghostwriter

Ghostwriter란?

NPC의 'Barks'(짧은 대사/반응)를 자동 생성하는 AI 도구. 2023년 GDC에서 최초 공개.

Barks의 예시

군중의 웅성거림, 전투 중 적의 대사, 특정 지역 진입 시 트리거되는 NPC 반응 등

초안 (AI가 생성) → 선택 (작가가 검토) → 수정 (최종 다듬기)

핵심 원칙

- **대체가 아닌 보조**
  작가의 창의성을 대체하지 않고 반복 작업을 덜어줌
- **작가 협업 개발**
  실제 시나리오 작가들과 함께 도구 설계
- **창의적 통제권 유지**
  최종 결정은 항상 인간 작가의 몫

2025년 진화: Teammates 프로젝트

실시간 음성 명령에 반응하는 AI NPC 동료 시스템. Neo NPC 실험의 진화 버전.

> *"플레이어가 스토리를 따라가는 게 아니라 스스로 형성한다고 느끼길 바랍니다."*
> — Virginie Mosser, Narrative Director

⚠ 업계 반응

발표 직후 일부 개발자들이 "AI 대신 인간 작가에 투자하라"고 요구. Ubisoft는 "작가들과 협력하여 만든 도구"라고 해명.

출처: Ubisoft GDC 2024, Variety 2025

사례 3: 동적 NPC와 창발적 내러티브

NVIDIA ACE (CES 2025)

게임 캐릭터에 지능을 부여하는 AI 기술. 단순 채팅을 넘어 플레이어 행동에 실시간 반응.

- **인지** — 플레이어 움직임/소리 감지
- **판단** — 상황 분석 및 의사결정
- **대화** — 자연어 실시간 생성
- **감정** — 표정/음성 톤 조절

기존 NPC

- 대화 방식: 분기형 대화 트리 (사전 작성)
- 반응 범위: 예상된 입력에만 반응
- 기억: 제한적 (플래그 기반)
- 스토리: 작성된 내러티브 재생

→

AI NPC (2025~)

- 대화 방식: 실시간 자연어 생성
- 반응 범위: 예상치 못한 입력도 처리
- 기억: 대화 맥락 지속 유지
- 스토리: 창발적 내러티브 생성

시나리오 작가의 역할 변화

대사 작성자에서 'AI 감독'으로 전환. 캐릭터의 성격, 가치관, 세계관의 규칙을 설계.

핵심 역량

프롬프트 설계, 가드레일 구축, 일관성 검증, 품질 관리

출처: NVIDIA CES 2025, Inworld AI, Gaming Deputy

쟁점: AI 시나리오의 명과 암

⚠ 문제점과 우려

1. 저작권 침해 리스크

기존 게임 저작물을 학습한 AI가 유사 콘텐츠 생성 시 간접 침해 가능성.
Steam은 AI 사용 공개 의무화.

2. 일자리 감소 우려

2년간 게임 업계 약 21,500명 해고. "향후 5~10년 내 개발의 50% 이상 자동화" 전망 (Wired)

3. 품질 일관성 문제

AI 결과물의 예측 불가능성, 품질 미달, 프로젝트 스타일 불일치로 워크플로우 저해 가능

4. 윤리적 논란

인디 게임 어워드 2025, AI 사용 게임 '올해의 게임' 수상 철회.
"독립성과 순수한 노력" 가치 충돌

✓ 긍정적 가능성

1. 개발 비용/시간 절감

3명이 1개월 만에 게임 완성 사례. 인디 개발자에게 새로운 기회 제공

2. 반복 작업 해방

NPC Barks, 번역 등 단순 작업을 AI가 처리하면 작가는 핵심 내러티브에 집중 가능

3. 플레이어 경험 혁신

동적 내러티브로 "두 명의 플레이어가 같은 경험을 하지 않는" 무한 스토리텔링 가능

4. 접근성 향상

다국어 실시간 번역, TTS 음성 생성으로 글로벌 플레이어 접근성 대폭 개선

업계 반응 (데브컴 2025)

33%	32%
"AI 개입 최소화해야"	"코드/생산 분야에 유용"

출처: Wired, 인디게임어워드 2025, 데브컴 2025, KOCCA

균형점 모색

> "AI가 동적 콘텐츠를 생성하고 스토리 아이디어를 제안할 수 있지만, 인간의 감정, 독창성, 설득력 있는 내러티브에 필요한 문화적 뉘앙스의 깊이가 부족합니다. AI는 공동 작가로서 기능합니다."

전망: 시나리오 작가의 역할 재정의

시나리오 작가 역할의 진화

과거	현재	미래
대사 작성자	**AI 협업자**	**AI 감독 / 설계자**
모든 텍스트를 직접 작성	AI 초안 검토 및 수정	규칙과 경계 설계

새로운 핵심 역량

프롬프트 엔지니어링
AI에게 정확한 지시를 전달하는 기술

가드레일 설계
AI 행동의 경계와 규칙 정의

캐릭터 DNA 설계
AI가 일관되게 표현할 성격 정의

품질 검증/큐레이션
AI 결과물의 선별과 정제

예측되는 변화

단기 (1-2년): AI는 보조 도구로 한정, 인간 작가 주도권 유지

중기 (3-5년): 동적 NPC 대화 보편화, 작가는 시스템 설계자로 전환

장기 (5-10년): 플레이어별 완전 개인화 스토리, 작가는 세계관 건축가 역할

핵심 메시지

"논리가 영혼을 대체하지 않도록 하는 것이 우리의 역할입니다."

— Virginie Mosser, Ubisoft Narrative Director

결론: 경계의 해체와 재편

CORE MESSAGE

AI는 시나리오 작가를 **대체**하는 것이 아니라
재정의합니다



게임 산업

AI 도입은 필연적. 효율성과 창의성의 균형이 경쟁력의 핵심.



시나리오 작가

도구 활용 능력 + 창의적 통찰력이 공존하는 새로운 역량 모델 필요.



교육/학계

AI 시대 게임 내러티브 교육 커리큘럼과 연구 프레임워크 재정립 시급.



윤리/정책

AI 사용 투명성, 저작권 가이드라인, 산업 표준 정립이 필요한 시점.

"기술이 경계를 해체할 때, 우리는 그 경계를 어떻게 재편할지 선택해야 합니다."

— 20년차 게임 기획자의 관점에서

Q & A

질문과 토론을 환영합니다

국제논스크립트콘텐츠협회
한국애니메이션학회 연합학술대회

감사합니다

AI가 바꾸는 게임 개발
시나리오를 다시 쓴다

한성대학교 전준현

논스크립트콘텐츠와 애니메이션
: AI가 생성하는 경계의 해체와 재편

NON-SCRIPTED CONTENT AND ANIMATION
: REFRAMING CREATIVE BOUNDARIES IN THE AGE OF AI

연합학술대회 프로그램 1부 : ASKO

재현에서 상태로 : XR·AI 기반 논스크립트 콘텐츠의 진화



김은후
더블미(DOUBLEME) 이사

INSCA International Non-Scripted Content Association 국제논스크립트콘텐츠협회
ASKO (사)한국애니메이션학회 The Animation Society of Korea

재현에서 상태로

XR·AI 기반 콘텐츠의 DX 논스크립트화 진화

: 콘텐츠에서 반응형 환경으로의 구조 전환

김은후 | DoubleMe / LUXION

From Representation to State

XR·AI Content as Non-Scripted DX Systems

:Structural Transition from Content to Responsive Environments

Ruah Kim
DoubleMe / LUXION

01



Ruah Kim | 김은후

XR·AI Experience Director, DoubleMe

DX Director/Founder, LUXION

순수미술(사진)·서양미술사 전공. 큐레이터7년

예술상담심리, 아나토미 자격증

지금은

사용자 신체 신호 패턴 분석 AI 기반 반응형 공간 제어 웰니스 DX 엔진을 설계중.

02

전환

From Narrative to Blueprint

콘텐츠는 더 이상 이야기를 전달하는 대상이 아님.

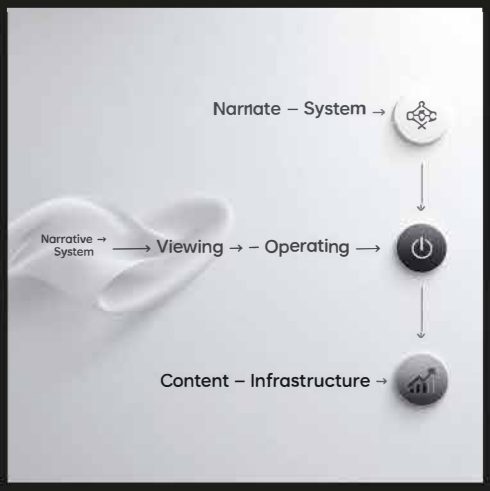
XR·AI 기반 콘텐츠는 작동하고 반응하는 환경, 즉 설계의 대상이 됨.

시스템으로, 관람에서 작동으로, 콘텐츠에서 인프라로의 근본적 전환이 이루어짐.

Narrative → System

Viewing → Operating

Content → Infrastructure



Limitation of Reproduction

04



재현의 한계

재현은 현실을 닮았지만 사람의 **상태 차이**는 반영하지 못함.

같은 콘텐츠를 경험해도 효과는 모두 다르게 나타남. 스트레스 수준, 감정 상태, 신체 리듬에 따라 동일한 환경이 전혀 다른 결과를 만들어냄.

문제는 콘텐츠가 아니라 **사용자 맥락의 부재**였음.

The Question That Changed Everything

05

기존 질문

"무엇을 보여줄 것인가?"

콘텐츠 중심, 제작자 의도 중심의 서사 구조

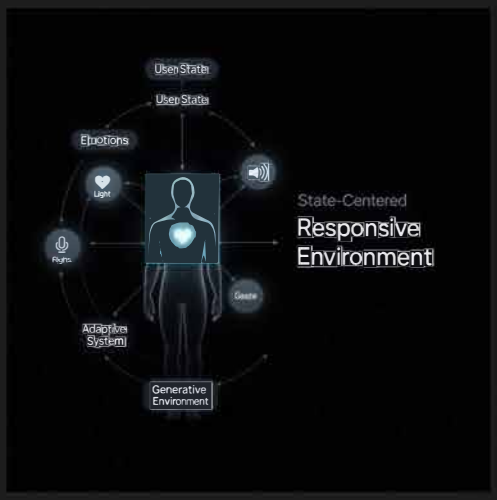
질문의 전환은 설계 프레임워크 전체를 재구성함.

콘텐츠는 목적이 아니라 수단이 됨.

전환된 질문

"이 공간이 사람에게 어떻게 작용해야 하는가?"

사용자 상태 중심, 반응형 환경 설계 구조



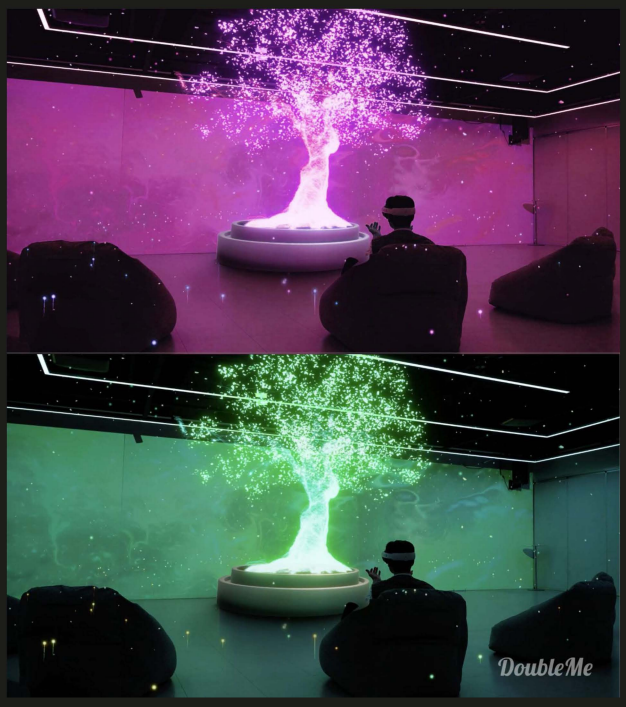
CHAPTER 2

Evolution 2 — XR 명상 Dimension

재현에서 상호작용으로

차원은 재현하는 콘텐츠에 인터랙션을 가미한 경험임. 모든 서사의 다음 단계는 사용자의 인터랙션에 따라 제어 가능했음. 손동작, 음성, 시선으로 환경을 직접 조작할 수 있게 됨.

01	02	03
입력	해석	반응
사용자 제스처 인식	의도 파싱 및 매핑	공간 요소 실시간 변경



08

From Interaction to DX

1 — Dimension
사용자 입력 기반 제어
고정된 장면, 선택적 분기

2 — LUXION DX
사용자 상태 기반 자동 조율
고정된 장면 없음, 연속적 변화

차원 이후, 이제는 **고정된 장면이 없는 DX**를 설계. 사용자 상태를 실시간으로 반영해 공간 자체 제어.

같은 물리적 공간이지만 **사용자에 따라 완전히 다른 환경으로 작동**함.

사운드 시스템

10

Sound as a System

음악이 아닌 조절 시스템

차원의 사운드는 음악이 아님.

- 바이노럴 비트
  뇌파 동조를 통한 의식 상태 유도
- 컬러 주파수
  시각-청각 연동 감각 통합
- 솔페지오 주파수
  528Hz, 432Hz 등 특정 주파수 기반 이완 유도

각 주파수는 상태 조절을 위한 파라미터로 작동함.

AI의 역할

11

The Role of AI

AI 이전

의도는 있었지만 실행 가능한 언어가 없었음. 사용자 상태를 실시간으로 해석하고 환경을 조율하는 시스템을 구현할 수 없었음.

AI 이후

AI는 의도를 **설계 가능한 규칙**으로 번역함, 비정형 생체 데이터를 구조화하고, 실시간 의사결정 엔진으로 작동함.

☐ 기술은 단순히 도구가 아니라 **언어의 확장**임. AI 없이는 이 설계 개념 자체가 실현 불가능했음.

CHAPTER 3

Evolution 3 — State-Based Content



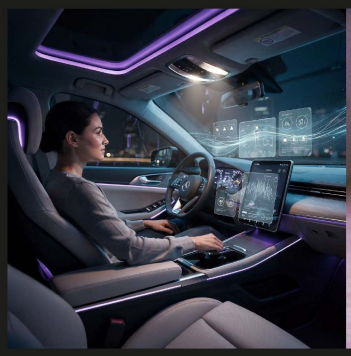
사용자 상태

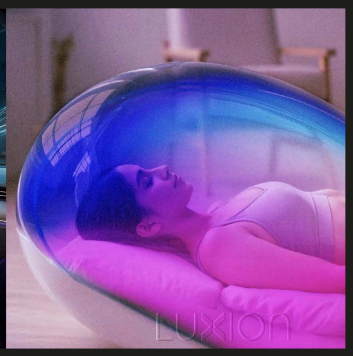
심박변이도, 호흡 패턴, 움직임, 시선 추적 데이터 수집



AI 해석

상태 분류, 패턴 인식, 최적 반응 계산





공간 반응

조명, 사운드, 시각 요소 실시간 조율

콘텐츠는 이제 사용자의 **상태를 변수로 삼음.** 경험은 항상 **생성 중**임. 재생이 아니라 **생성**, 고정이 아니라 **흐름.**

Non-Scripted Structure

설계된 가변성

논스크립트 콘텐츠는 무작위가 아님.
조건은 설계되어 있고, 결과만 열려 있음.
설계된 가변성이 경험을 만듦.



- 규칙 기반 생성: IF-THEN 로직 아닌 확률적 파라미터 조합
- 맥락 보존: 사용자 세션 히스토리 기반 연속성 유지
- 목표 지향성: 이완, 집중, 활성화 등 명확한 상태 목표

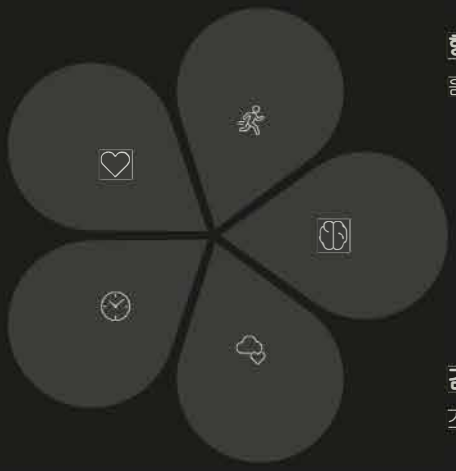
14

State-Centered Experience Ecosystem

XR·AI 기반 논스크립트 콘텐츠는 서사를 생성하는 문제가 아니라, 사용자의 상태를 변수로 삼아 경험이 끊임없이 변주되는 환경임.

생체 신호
HRV, 호흡, 체온

행동 패턴
움직임, 시선, 반응속도



인지 상태
집중도, 각성도, 몰입도

시간 맥락
세션 진행도, 시간대

감정 상태
스트레스, 이완, 활력

각 경험은 고정되지 않고 매 순간 새롭게 형성됨. 환경은 사용자의 현재 상태에 반응하며 지속적으로 재구성됨.

15

확장 가능성

From Content to Infrastructure

어디든 **상태를 조율하는 공간**이 될 수 있음.



공항 (Airport)

여행 스트레스 완화, 시차 적응 지원



병원 (Hospital)

환자 불안 감소, 회복 환경 최적화



기업 (EAP)

직원 웰빙, 생산성 향상 공간



도시 (City)

공공 웰니스 인프라, 스마트 시티 통합

확장 가능성

16

From Content to Infrastructure

어디든 **상태를 조율하는 공간**이 될 수 있음.



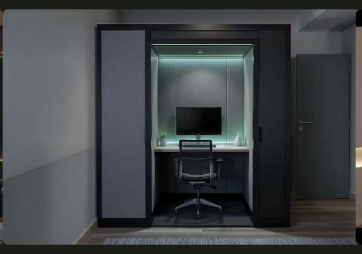
모빌리티 (Mobility)

이동 중 웰빙 경험, 차량 내 공간 최적화



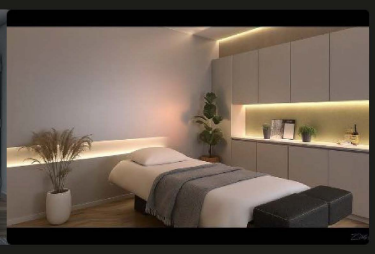
스마트홈 (Smart Home)

일상 리듬에 맞춘 상태 조율 공간
수면, 회복, 집중을 지원하는 환경 제어



학생 독서실 (Study Room)

집중 지속과 피로 완화를 돕는 학습 환경
인지 부담을 줄이는 조명·사운드 설계



SPA / 피부과 (Wellness Clinic)

시술 전·후 긴장 완화와 회복을 돕는 공간
신체 반응에 맞춰 조율되는 환경



Thank You

Ruah Kim | 김은후

XR·AI Experience Director, DoubleMe
DX Director, Founder. LUXION

ruah.kim@doubleme.me ruah@luxion.best

www.doubleme.me

www.thecave.me

www.luxion.best

논스크립트콘텐츠와 애니메이션
: AI가 생성하는 경계의 해체와 재편

NON-SCRIPTED CONTENT AND ANIMATION
: REFRAMING CREATIVE BOUNDARIES IN THE AGE OF AI

연합학술대회 프로그램 1부 : ASKO

AI 기반 논스크립트 시각콘텐츠와 창작 구조의 전환



최서영

세종대 만화애니메이션텍 전공 교수

INSCA International Non-Scripted Content Association 국제논스크립트콘텐츠협회

ASKO (사)한국애니메이션학회 The Animation Society of Korea

AI 기반 논스크립트
시각콘텐츠 창작 구조의 전환

PRESENTER
최서영

세종대학교 만화애니메이션텍 교수

TABLE OF CONTENTS

01
정의 & 통념 전복
시각콘텐츠와 논스크립트
자율성이 아닌 조건적
구조로서의 AI

02
구조의 이동
프레임(Frame)에서
생성조건(Generative
Condition)으로

03
제작 파이프라인
국내/북미

04
산업·교육 귀결
제작 주체의 변화
교육 및 산업의 구조적 재편

THESIS STATEMENT

NON-SCRIPTED

01

FROM FRAME TO GENERATIVE CONDITION

논스크립트 =
자율성의 확대가 아닌, 조건적 구조의 강화

애니메이션의 최소 단위 =
프레임이 아닌 생성 조건

CONTROL SHIFT 통제 방식의 전환

DEFINITIONS: VISUAL CONTENT & NON-SCRIPTED

01. SCOPE OF VISUAL CONTENT 시각콘텐츠의 범위

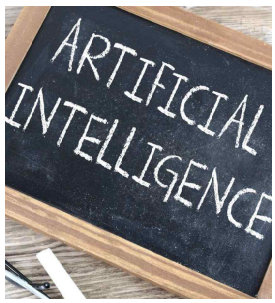
Time-based 시각 표현: 정지 이미지·모션 ·실시간 생성 영상
제작 범주 통합: 애니메이션 ·모션그래픽 ·전시 영상 ·생성형 영상

02. REDEFINING NON-SCRIPTED 논스크립트의 재정의

논스크립트: 대본의 부재가 아닌 '구조로서의 콘텐츠(Content as Structure)'
완결된 산물이 아닌, 반복·변형·조건·규칙에 의해 지속 생성되는 구조

03. SHIFT IN CRITERIA 제작 기준의 이동

제작 → 설계로
What did you make? → What did you design to be generated?



PARADIGM SHIFT:
FROM FREEDOM TO STRUCTURE

02

OLD PARADIGM

- Frame (프레임)
- Cut & Editing (편집)
- Timing & Spacing (타이밍)
- Key Poses (키포즈)
- Shot Length (길이)

NEW GENERATIVE LOGIC (AI)

- Prompt Grammar (프롬프트)
- Model Architecture (모델 구조) — TikTok AIGC
- Safety Policy (정책) — C2PA / Content Credentials
- Engine Pipeline (엔진 파이프라인)
- Label & Provenance (출처) — OpenAI Sora Metadata

FRAME
TO
GENERATIVE CONDITION

OLD: FRAME UNIT

NEW: CONDITION UNIT

RESULT = EXECUTED CONDITIONS

CORE SHIFT

AI 제작의 전환 : 프레임 = 설계된 조건의 실행 결과
최소 제작 단위의 재정의 : 시각적 산물 → 생성 조건의 구조화

WHY IT MATTERS

- 역할 재배치: 제작자(Animator)에서 조건 설계자(Architect)로.
- 제작 주체의 전환: 이미지 제작 → 생성 조건 설계
- 제작의 핵심 자산: 완성본에서 프롬프트/시드/파라미터 등 생성 조건으로 이동

UNIT SHIFT COMPARISON

제작 단위 전환: 전통적 구조 vs AI 논스크립트

TRADITIONAL UNIT

Frame
프레임 (Pixel)

↓

Shot
샷 (Sequence)

↓

Scene
씬 (Context)

UNIT SHIFT

AI NON-SCRIPTED UNIT

INPUT
- Prompt (프롬프트)
- Ref / Seed (참조)

CONTROL
- Camera (카메라)
- Motion (동작제어)
- Style Spec (스타일)
- Consistency (일관성)

SYSTEM
- Model (모델 구조)
- Pipeline (파이프라인)
- Node Graph (노드 그래프)
- Budget (예산)

DISTRIBUTE
- Labeling (라벨링)
- Safety (정책)
- Provenance (C2PA 출처)
- Compliance (플랫폼 정책)

AI PIPELINE COMPARISON

북미 vs 국내 AI Pipeline

NORTH AMERICA

PHASE 1: PRE-VIS
CinePreGen (Sim + Gen)
엔진 시뮬레이션 **공간/카메라 파라미터**

PHASE 2: TOOLS
World Simulator (OpenAI/Runway)
물리 법칙을 학습한 **World Simulator**

PHASE 3: GOVERNANCE
Policy & Provenance
TikTok/USCO 등 **자동 라벨링(C2PA)** 및 창작적 개입 증명 제도화

KOREA

PHASE 1: GUIDELINE
Broadcast Guide (KBS/Human)
기술 스펙보다 **인간 큐레이션/윤리** 강조, 제작 단계별 책임 소재 가이드라인

PHASE 2: ENTERPRISE
AI Script, Cinematic AI (CJ ENM)
AI 콘텐츠 제작 파이프라인 구축 **AI 생성 도구 하이브리드**

PHASE 3: INDIE / NODE
ComfyUI (Workflow Design)
노드 그래프를 통한 **미세 조건 설계(Conditioning)** 대중화

COMMON 프레임 단위 제작에서 벗어나 **'조건(Condition)과 파라미터 설계'** 가 핵심 창작 행위로 전환

DIFF 북미는 **'Foundation Model의 내재화'** , 국내는 **'워크플로우 최적화 및 응용'** 에 집중

REPOSITIONING OF THE CREATOR: FROM IMAGE MAKER TO SYSTEM DESIGNER

From Improvisation to Condition Design

창작자는 구조 설계자이자 조건 설계(condition design)이다.
조건 설계는 단일 결과물이 아닌, 지속적으로 생성·갱신 가능한 구조

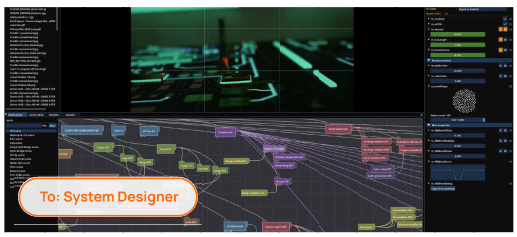
Reframing Responsibility

무엇을 제작 하였나? 가 아닌 어떤 조건을 설계했고, 어떤 플랫폼과 출처를 따르는가가 중요

Ownership of the AI Production Pipeline

제작자는 결과물의 조정자가 아닌, 생성 조건·규칙·흐름의 설계자
창작의 주도권은 개별 프레임이 아니라 파이프라인 전체 있다.





INDUSTRY IMPLICATIONS 04

산업적 함의

01. REORGANIZATION OF BOUNDARIES
경계의 재편

창조산업 경계의 해체 = 단순 장르 혼합이 아닌 제작 단위와 파이프라인 단위의 구조적 재배치
애니메이션·모션그래픽·전시·실시간 영상 = 공통의 조건 기반 생성 구조 공유



02. COMMON STRUCTURE
생성·검증·배포의 공통 구조

시각콘텐츠 제작의 기본 구조: Generate → Verify(C2PA/Label) → Distribute(Policy)
산업 핵심 역량의 이동: 결과물 미학 → 생성–검증–배포 구조 설계 및 통과 역량



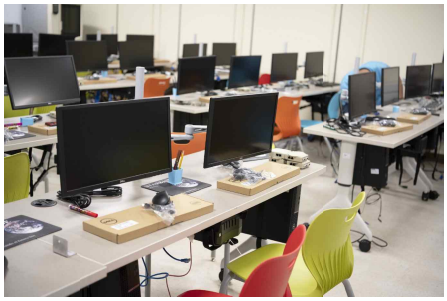
03. STUDIO × PLATFORM CONVERGENCE
스튜디오와 플랫폼의 결합

스튜디오 파이프라인과 플랫폼 정책의 기능적 일체화
TikTok AIGC 라벨 체계 = 사후 표식이 아닌 제작 초기 단계의 조건 규정 및 역방향적 구조화

EDUCATION & RESEARCH IMPLICATIONS
교육·연구의 함의

01. LIMITS OF FRAME-CENTRIC SKILLS
프레임 기반 제작 한계

전통적 작화 역량(프레임 중심 제작)의 한계
결과물 품질의 중심 이동: 이미지 표현 능력 → 생성 도구 설계·통제 역량
제작 관점의 전환: 이미지 제작에서 생성 도구 설계로의 이동



02. CONDITION DESIGN AS CORE
조건 설계의 핵심성

교육 중심의 재편: 표현 기법 중심에서 조건 설계 중심으로
핵심 역량의 구성: 제약 설정 · 규칙 구성 · 시스템 제어 · 검증 가능한 워크플로 설계
인재상 전환: 결과물 생산자에서 조건 설계자(System Designer)로

03. INTEGRATED ETHICS & TECH
윤리·기술의 통합 파이프라인

저작권·출처(Provenance)·라벨링(C2PA)의 성격 전환: 윤리 문제 → 기술적 제작 조건(Technical Requirements)
교육 방향 재정의: 제작 파이프라인 내 통합 교육
파이프라인 구조의 전환: 사후적 윤리 검토→ 사전적 조건 설계

Thank You.

논스크립트콘텐츠와 애니메이션
: AI가 생성하는 경계의 해체와 재편

NON-SCRIPTED CONTENT AND ANIMATION
: REFRAMING CREATIVE BOUNDARIES IN THE AGE OF AI

연합학술대회 프로그램 2부 : INSCA

1. 기조발표 : AI, 콘텐츠의 경계를 허물다
- '레드소다서클'이 제시하는 버추얼 엔터테인먼트의 미래

정경태 코드판타지아 CTO/서강대 겸임교수

2. IP 자산 관점으로 본 AI 활용 전략의 현실과 미래

김성모 김성모프로덕션 대표

조한열 라인리스서클 대표이사

3. 생성형 AI와 게임엔진 융합 커리큘럼 트랜드

조옥희 상명대 애니메이션 전공 교수

4. 게임 제작 기술과 AI의 결합이 가져오는 비정형 콘텐츠의 확장 사례

김범주 유니티테크놀로지스코리아 APAC Advocacy Leader

INSCA International Non-Scripted Content Association 국제논스크립트콘텐츠협회

ASKO (사)한국애니메이션학회 The Animation Society of Korea

논스크립트콘텐츠와 애니메이션
: AI가 생성하는 경계의 해체와 재편

NON-SCRIPTED CONTENT AND ANIMATION
: REFRAMING CREATIVE BOUNDARIES IN THE AGE OF AI

연합학술대회 프로그램 2부 : INSCA

AI, 콘텐츠의 경계를 허물다
- '레드소다서클'이 제시하는 버추얼 엔터테인먼트의 미래



정경태
코드판타지아 CTO/서강대 겸임교수

INSCA International Non-Scripted Content Association 국제논스크립트콘텐츠협회
ASKO (사)한국애니메이션학회 The Animation Society of Korea

AI, 콘텐츠의 경계를 허물다

'센티멘탈 코믹스 아이돌'이 제시하는 하이브리드 엔터테인먼트의 미래

정 경 태

CODEFANTASIA





CORE CONCEPT

Sentimental Comics Idol

Definition & Philosophy

Sentimental

THE ESSENCE OF REALITY

논스크립트 (Non-Scripted)

- 실제 아티스트의 목소리와 호흡
- 연습실에서의 땀방울과 노력
- 팬들과 나누는 날 것 그대로의 소통

"가상의 존재가 아닌, 우리와 함께 호흡하며 성장하는 실재하는 인격체로서의 정체성"

Comics

THE POWER OF FANTASY

애니메이션 (Animation)

- AI 기술로 구현된 압도적인 영상미
- 이상적으로 시각화된 만화적 페르소나
- 물리적 한계를 초월한 세계관 확장성

"현실의 제약을 넘어 시각적 즐거움을 극대화한 완벽한 아이돌로서의 외형"

REALITY
EMOTION

실재 감정 × 캐릭터 세계관의 공진화

FANTASY
UNIVERSE

STRATEGIC APPROACH

왜 하이브리드인가? 팬덤 몰입 구조

Flow Analysis

STEP 1. PROBLEM

버추얼 아이돌의 한계

LIMITATION

- 불쾌한 골짜기어색한 표정과 움직임으로 인한 이질감
- 소통의 부재실시간 상호작용의 깊이 한계
- 진정성 의심"가짜"라는 인식 장벽

STEP 2. SOLUTION

하이브리드 모델

INTEGRATION

"세계관 공동지탱"

Co-Supporting Universe

- 실존 멤버가 캐릭터에 영혼 부여
- 애니메이션이 멤버의 판타지 확장

✓ 진짜 감정의 이식

STEP 3. EFFECT

팬덤 몰입 강화

ENGAGEMENT

- 동일시 강화캐릭터 = 실존 인물로 인식
- 정서적 유대감, 진정성 있는 관계 형성
- 크로스 소비현실과 세계관을 왕복하며 소비

KEY INSIGHT | 팬들은 완벽한 가상보다 결함 있는 실재에 더 깊이 반응하며, 이것이 하이브리드의 핵심 동력입니다.

PLATFORM STRATEGY 01

YouTube @redsodacircle



리얼리티의 기반 Foundation of Reality

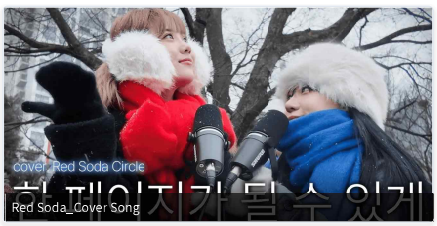
Red Soda Circle

Official YouTube Channel

Subs	1.6K+
Videos	124 Uploads
Members	Rina & Haru

Channel Identity
"기묘한 친목회"
Hybrid Reality

Music & Performance



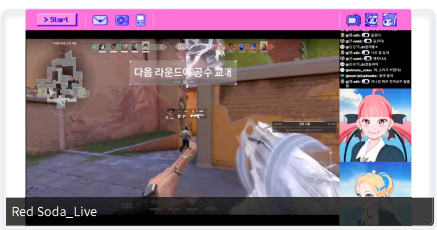
실력파 보컬을 증명하는 고퀄리티 커버송 시리즈. Y2K 감성을 재해석하여 음악적 정체성 확립.

Unscripted Reality



연습실 일상과 예능형 기획. 멤버 간의 실제 케미스트리를 가감 없이 노출하여 팬덤 몰입 유도.

Live



캐릭터로 만나는 우리만의 아지트! ♪ 멤버들과 함께 즐기는 좌충우돌 온라인 게임과 실시간 소통이 가득한 라이브.

Series Strategy

_Cover	보컬/퍼포먼스 아카이빙
_Log	일상 브이로그 & 비하인드
_OnAir	월간 라이브 소통 방송
_Ent	시즌제 예능 기획

Channel Growth

Subscriber	Total Videos
1.6K	124+

Global Reach
Eng/Jpn Subtitles Provided

PLATFORM STRATEGY 02

X (Twitter) @RedSodaCircle

세계관의 확장 및 커머스 Universe Expansion & Commerce



Red Soda Circle

Official X Account

Followers	1,000+ (Growing)
Target	Global Fandom
Format	Image / Notice

Strategic Purpose

세계관의 상품화 및 다국어 지원을 통한 글로벌 확장

- 캐릭터 세계관 Goods 커머스
- 영어/일본어 지원 Global 대응

Operations & KPI

Operation
Pre-order System

Language
KR / EN / JP

Followers	Sales
1K+	Sold Out

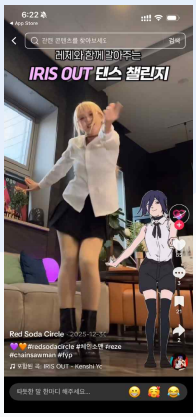


TIKTOK & REELS STRATEGY

쇼츠와 챌린지 가상과 현실을 잇는 놀이터

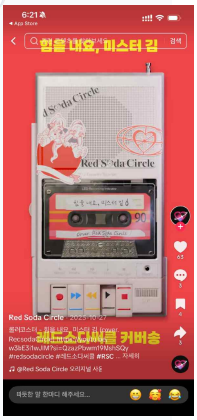
● @redsodacircle

Official TikTok Activity



실사 챌린지 (하루/리나)

실사&캐릭터



캐릭터 커버송 (하루/리나)

1.1K+	28.3K+	Game/Dance
FOLLOWERS	TOTAL LIKES	MAIN CONTENT

Key Strategies

장르 융합 (Genre Fusion)

리듬 게임 UI와 실제 안무를 결합한 독창적 포맷. 일본인이 도전하는 K-POP 리듬 게임 컨셉으로 몰입도 증대.

#RhythmGame #KPOP_Challenge

AI 필터 플레이 (Filter Play)

실시간 AI 필터를 활용해 '친구 필터 뺏기', '캐릭터 변신' 등 가상과 현실을 오가는 유희적 콘텐츠 생산.

#FilterChallenge #RealVsAI

글로벌 확산 (Viral Loop)

한국어/일본어 동시 자막 및 언어 장벽 없는 댄스 위주의 숏폼으로 글로벌 팬덤(일본, 한국 등) 유입.

#Bilingual #GlobalViral

PROCESS INNOVATION

AI 하이브리드 워크플로우 제작 공정의 혁신

Traditional AI Hybrid

Traditional
Labor-intensive Pipeline

콘셉트 기획 → 스토리보드 → 레이아웃 → 원화/동화 → 채색/배경 → 합성/편집

AI Hybrid
Generative Efficiency

콘셉트/보컬 → 실사 촬영 (Raw Data) → 데이터 정제 → 스타일 변환 (AI Gen) → 보정/합성

PRODUCTION COST
60% ↓
vs Traditional Animation

LEAD TIME
70% ↓
Faster Iteration Cycles

OUTPUT VARIATION
5x ↑
Multi-style Generation

PROCESS INNOVATION

AI 하이브리드 워크플로우 작업 결과물

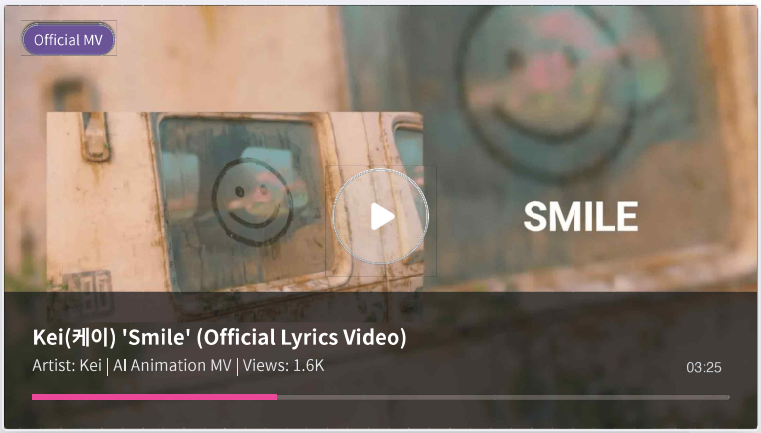
Traditional AI Hybrid



CASE STUDY

스튜디오 363 @363_official

Subscriber 3.18K



Kei 'Smile' & 백아연 'My Universe' (2.9K Views)

Based on Real YouTube Data

AI Production Technology

Kei(케이), 백아연 등 실제 아티스트의 뮤직비디오에 AI 애니메이션 기술을 적용했습니다. 아티스트 고유의 감성을 유지하며, 생성형 AI의 시각적 한계를 극복한 사례입니다.

Visual Consistency

Seed 고정 및 ControlNet 기술로 영상의 일관성을 확보하여 깜빡임 최소화

Cinematic Production

전통적 연출 기법과 AI 후반 작업의 결합으로 고품질 시네마틱 연출 구현

Official Channel
youtube.com/@363_official

Visit Channel

KEY TAKEAWAYS

엔터테인먼트 2.0 핵심 가치

AI Hybrid Model

01

제작 혁신 & 한계 돌파

AI 기술을 통해 제작 공정의 효율화를 넘어, 창작자의 상상력을 제한 없이 구현하는 표현의 자유 획득

- ✓제작 비용 및 시간의 획기적 절감
- ✓고퀄리티 애니메이션의 대량 생산

02

새로운 IP 모델 탄생

실사와 가상이 공존하는 '센티멘탈 코믹스 아이돌'이라는 하이브리드 IP를 통해 지속 가능한 팬덤 모델 구축

- ✓실존 멤버의 감성 + 캐릭터의 판타지
- ✓'불쾌한 골짜기' 없는 자연스러운 몰입

03

비즈니스 가치 확장

시공간의 제약 없는 콘텐츠 확장성을 바탕으로 글로벌 팬덤 경험 강화 및 다양한 수익화 기회 창출

- ✓OSMU(One Source Multi Use) 최적화
- ✓팬 참여형 서사 및 2차 창작 활성화


기술은 아티스트를 대체하는 것이 아니라,
아티스트의 세계를 확장합니다.
CODEFANTASIA

논스크립트콘텐츠와 애니메이션
: AI가 생성하는 경계의 해체와 재편

NON-SCRIPTED CONTENT AND ANIMATION
: REFRAMING CREATIVE BOUNDARIES IN THE AGE OF AI

연합학술대회 프로그램 2부 : INSCA

IP 자산 관점으로 본 AI 활용 전략의 현실과 미래



김성모

김성모프로덕션 대표



조한열

라인리스서클 대표이사

INSCA International Non-Scripted Content Association 국제논스크립트콘텐츠협회

ASKO (사)한국애니메이션학회 The Animation Society of Korea

IP 자산 관점에서 본 AI 활용 전략의 현실과 미래

기존 IP를 가진 창작자가 반드시 알아야 할 구조 변화

발표자: 조한열

1월 28일

왜 지금 'IP + AI' 인가?

AI는 단순한 창작 도구가 아니라
산업 구조를 바꾸는 기술입니다.

CURRENT SITUATION

- → 콘텐츠는 폭발적으로 늘었지만,
  기억에 남는 '세계관·캐릭터'는 더 희소해짐
- → 작가는 내 목소리·캐릭터가 복제되거나
  흐려질까 불안해짐

"AI가 '콘텐츠'를 무한 복제하는 시대,
작가의 IP는 무엇이 될까?"

IP 보유 작가 =
AI 시대의 핵심 자산 보유자

경쟁자	→	증폭 엔진
AI는 적이 아닙니다		IP를 확장시키는 도구입니다

01
IP의 데이터화
(온톨로지)

02
파생 IP
자동 생산 체계 구축

03
AI 사용권
구조 설계

AI 시대의
IP 자산이란?

NEW DEFINITION

IP =
"재사용 가능한
창작 데이터 묶음"

01 세계관 데이터
규칙, 제약, 용어 체계

02 캐릭터 성격 벡터
외모, 성격, 말투, 이력

03 문체 스타일
분위기, 서술 리듬

04 설정 규칙
세계 내 작동 원리

05 관계 구조
인물과 세력 간의 연결망

IP 보유 작가만 가능한 것

- 공식 캐릭터 AI
- 세계관 기반 스토리 자동 확장
- 팬 참여형 공동 창작
- 다국어 자동 번역
- 게임/영상 자동 파생

IP + AI =

창작 자동화 공장

IP 자산 활용 전략

핵심 구조: AI 재현을 위한 최소 세트

목표: IP를 '작품'이 아니라 '운영 가능한 자산'으로 전환

캐릭터

MOST IMPORTANT

- 외모 (Visual)
- 성격 (Personality)
- 말투 (Tone of Voice)
- 이력 (Backstory)

세계관

- 규칙 (Rules)
- 제약 (Constraints)
- 용어 (Terminology)

관계 구조

- 인물 간 관계도
- 세력 간 역학 관계
- 상호작용 규칙

톤 가이드

- 분위기 (Mood)
- 서술 리듬 (Rhythm)
- 금지 표현 (Negative Prompt)

IP 자산 활용 전략: 확장 전략

정리된 IP를 기반으로,
AI가 **파생 콘텐츠**를
빠르게 생산합니다.

01

디지털 리마스터링

기존 작품을 현대적 형식과 고해상도로 재구성

02

다국어 동시 전개

언어 장벽 없는 글로벌 맞춤형 콘텐츠 자동 생성

03

포맷 확장

게임, 영상, 챗봇 등 다양한 매체로 자동 변환

04

팬 참여형 공동 창작

팬이 직접 만드는 외전 및 프리퀄 지원 서비스

미래 시나리오

작가마다 갖추게 될 것

자신의 AI 캐릭터
Personal AI Character

세계관 엔진
Worldview Engine

팬 커뮤니티 AI 운영
AI Community Operation

플랫폼 변화

작가 플랫폼 → **IP 운영 플랫폼**

PAST MODEL

작품 판매 ×

NEW MODEL

- IP 사용료 ✓
- AI 호출료 ✓
- 파생 콘텐츠 ✓

작가의 새로운 역할

PAST

혼자 쓰는
창작자

Solitary Creator

PRESENT

IP 소유자

IP Owner

FUTURE

IP 시스템
설계자

더 이상 콘텐츠를 만드는 것이 아니라,
AI가 만들 수 있도록 하는
시스템을 설계합니다.

핵심 질문의 변화

PAST QUESTION

"내 작품이 얼마나 잘 팔릴까?"

↓

NEW QUESTION

**"내 IP가 얼마나 많이
재사용될 수 있을까?"**

감사합니다.

논스크립트콘텐츠와 애니메이션
: AI가 생성하는 경계의 해체와 재편

NON-SCRIPTED CONTENT AND ANIMATION
: REFRAMING CREATIVE BOUNDARIES IN THE AGE OF AI

연합학술대회 프로그램 2부 : INSCA

생성형 AI와 게임엔진 융합 커리큘럼 트랜드



조옥희

상명대 애니메이션 전공 교수

INSCA International Non-Scripted Content Association 국제논스크립트콘텐츠협회

ASKO (사)한국애니메이션학회 The Animation Society of Korea

서울시 RISE 사업단 지원 대학-지역발전형 창조산업 생태계 구축: 애니메이션·논스크립트콘텐츠 중심의 융합 인재·산업 연계

논스크립트콘텐츠협회-한국애니메이션학회 연합학술대회

생성형 AI 게임엔진 융합 교육 트렌드

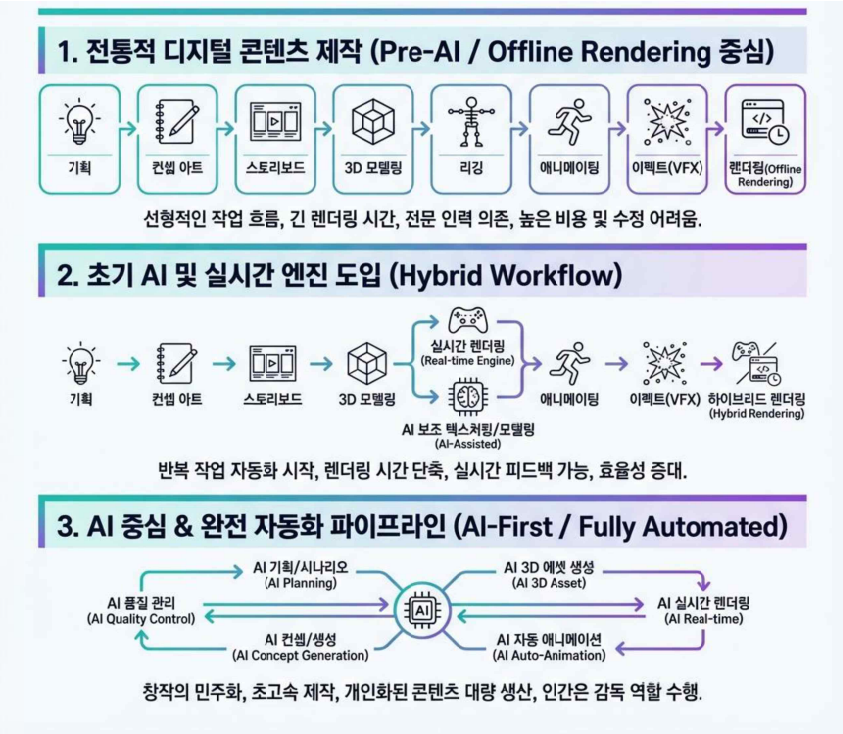
제작 파이프라인에서 생성 · 선택 · 연결 중심으로의 전환

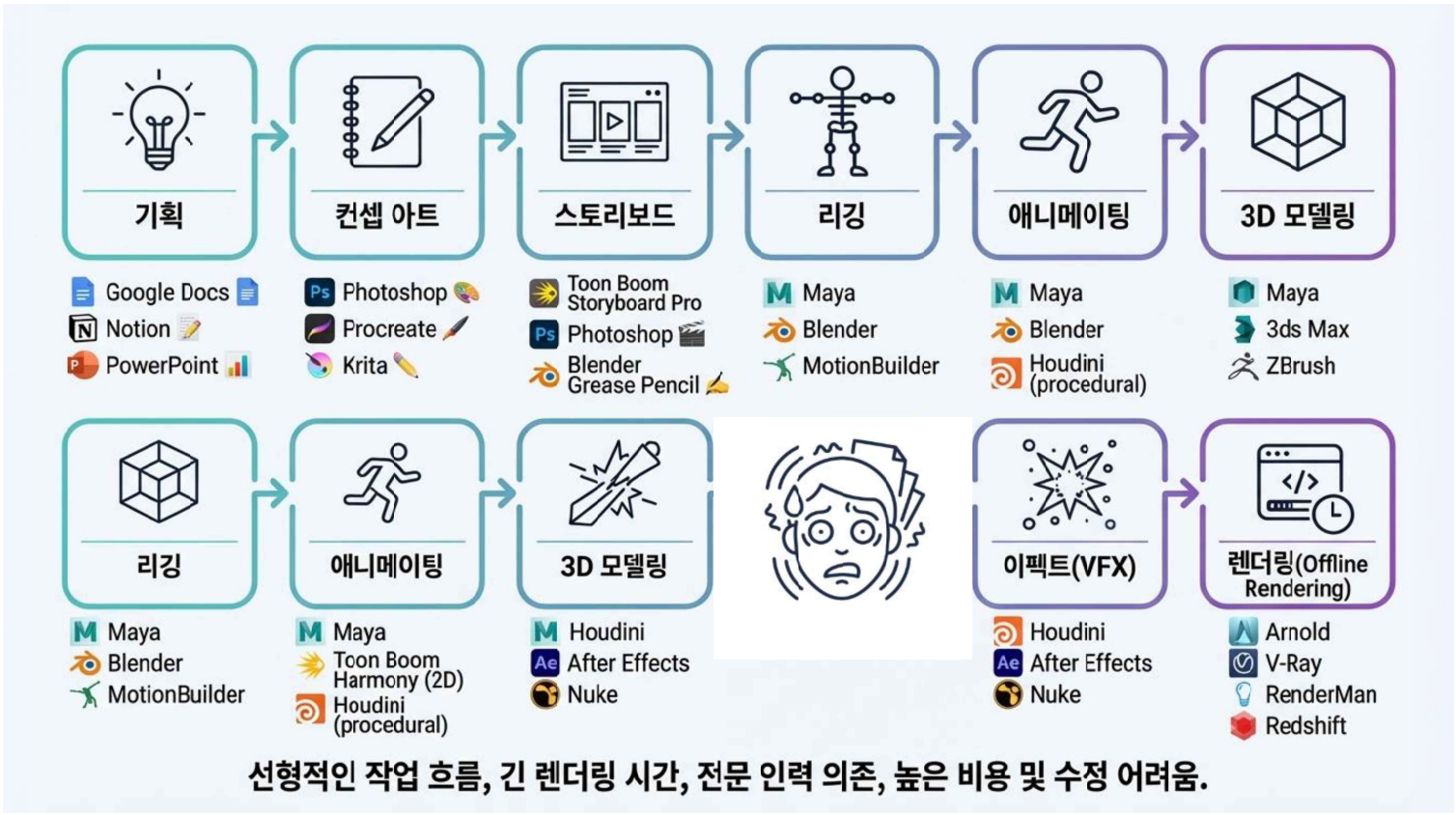
2025.1.28.

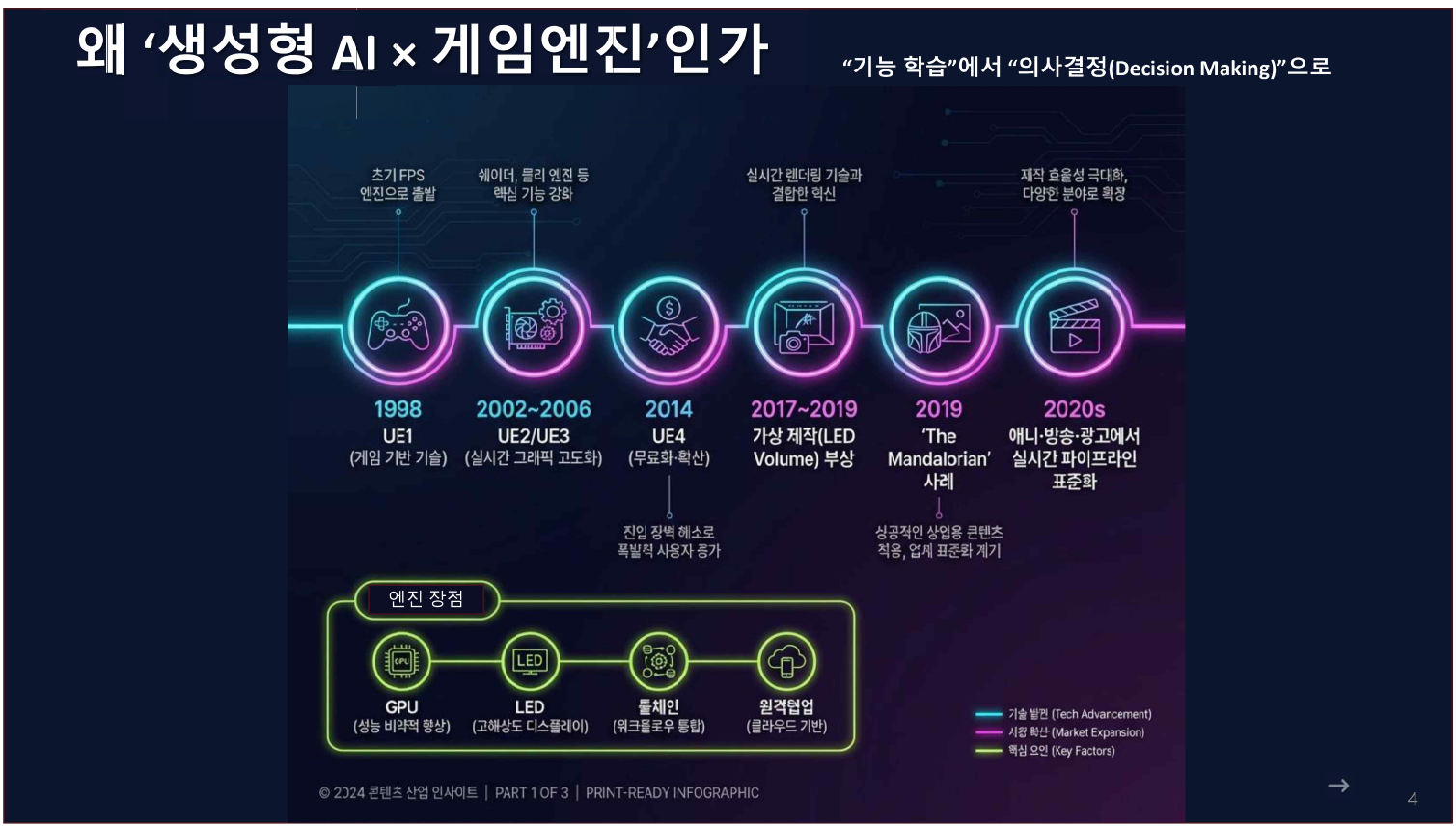
상명대학교 조옥희

왜 '생성형 AI × 게임엔진'인가

"기능 학습"에서 "의사결정(Decision Making)"으로

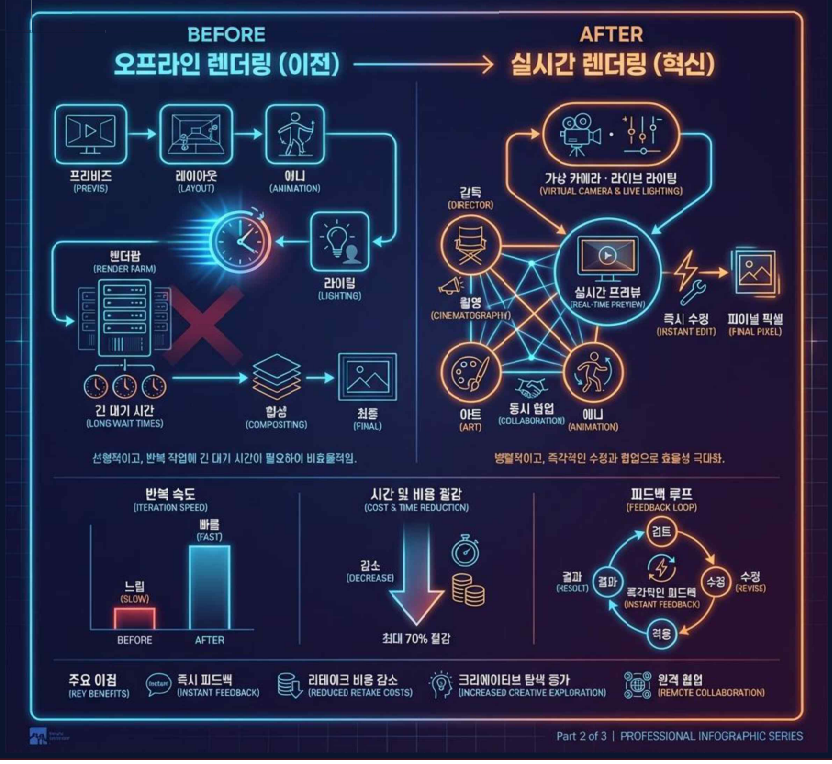



기획
Google Docs
Notion
PowerPoint
컨셉 아트
Photoshop
Procreate
Krita
스토리보드
Toon Boom Storyboard Pro
Photoshop
Blender Grease Pencil
리깅
Maya
Blender
MotionBuilder
애니메이팅
Maya
Blender
Houdini (procedural)
3D 모델링
Maya
3ds Max
ZBrush
리깅
Maya
Blender
MotionBuilder
애니메이팅
Maya
Toon Boom Harmony (2D)
Houdini (procedural)
3D 모델링
Houdini
After Effects
Nuke
이펙트(VFX)
Houdini
After Effects
Nuke
렌더링(Offline Rendering)
Arnold
V-Ray
RenderMan
Redshift
선형적인 작업 흐름, 긴 렌더링 시간, 전문 인력 의존, 높은 비용 및 수정 어려움.


왜 '생성형 AI × 게임엔진'인가
"기능 학습"에서 "의사결정(Decision Making)"으로
초기 FPS 엔진으로 출발
쉐이더, 물리 엔진 등 핵심 기능 강화
실시간 렌더링 기술과 결합한 혁신
제작 효율성 극대화, 다양한 분야로 확장
1998
UE1
(게임 기반 기술)
2002~2006
UE2/UE3
(실시간 그래픽 고도화)
2014
UE4
(무료화·확산)
2017~2019
가상 제작(LED Volume) 부상
2019
'The Mandalorian' 사례
2020s
애니·방송·광고에서 실시간 파이프라인 표준화
진입 장벽 해소로 폭발적 사용자 증가
성공적인 상업용 콘텐츠 적용, 업계 표준화 계기
엔진 장점
GPU
(성능 비약적 향상)
LED
(고해상도 디스플레이)
툴체인
(워크플로우 통합)
원격협업
(클라우드 기반)
기술 발전 (Tech Advancement)
시장 확산 (Market Expansion)
핵심 요인 (Key Factors)
© 2024 콘텐츠 산업 인사이트 | PART 1 OF 3 | PRINT-READY INFOGRAPHIC
4

왜 '생성형 AI × 게임엔진'인가

"기능 학습"에서 "의사결정(Decision Making)"으로



→ 5

왜 '생성형 AI × 게임엔진'인가

"기능 학습"에서 "의사결정(Decision Making)"으로



→ 6

The Convergence of Creativity & Efficiency



AI가 만들어낸 다채로운 게임 배경과 NPC는 개발자의 상상력을 현실로 구현합니다.



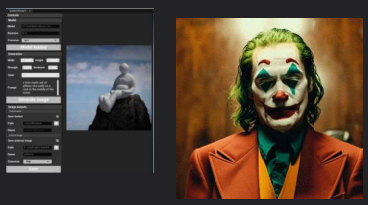
게임엔진 & AI

융합 커리큘럼

주요 개념

Unreal Engine

Unity



Unreal engine
Capture shot to AI
(Midjourney, Stable Diffusion…)



Unreal engine
Reel to AI(Runway, Kling…)



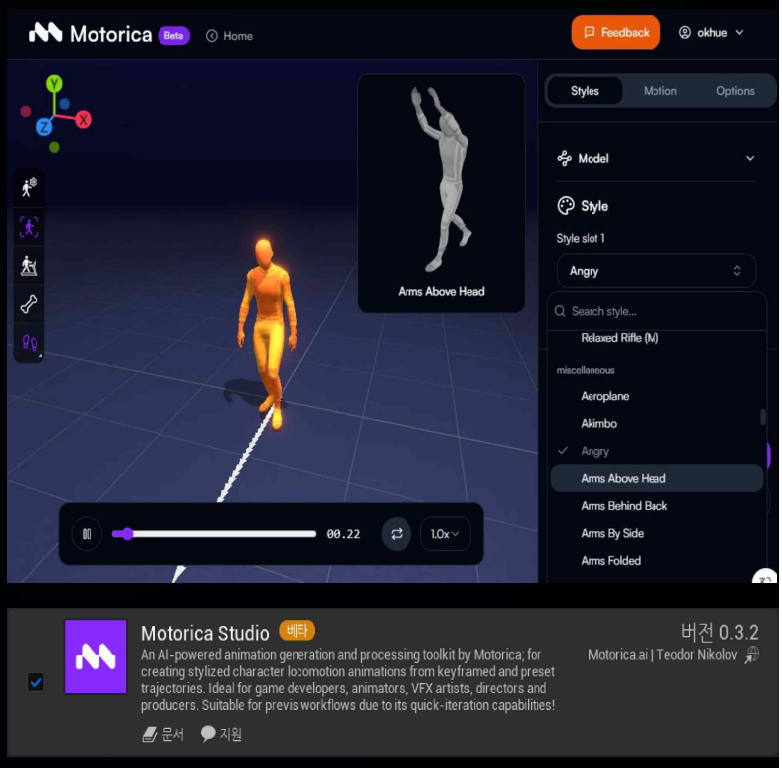
3D modeling using AI
(Tripo3D, Mesh AI…)



Motion Data using AI
(Motorica, Deep motion…)

MOTORICA AI
GENERATIVE AI MOTION

- 생성형 AI를 통한 모션 데이터 생성
- Plug- in 형태를 통한 편리한 사용
- 작업중이 레벨에 최적화된 모션 데이터 생성가능
- 다양한 프롬프트 제공
- Fab character, Metahuman, 자체 제작 캐릭터 등 모두 리타깃 가능



DEEPMOTION
GENERATIVE AI MOTION

- 프롬프트 입력을 통한 모션 생성 (SAYMOTION)
- 영상 베이스 모션 생성(Animate 3D)
- 기존의 애니메이팅 방식과 함께 사용 하였을 시 시너지 효과 발생



단순 기능 숙련에서 구조 설계로

LEGACY MODEL

기존 인재상

- **툴 숙련형 인재**
  소프트웨어 기능 학습 및 반복 숙달 중심
- **단일 역량**
  모델링, 애니메이션 등 특정 파트 전문화
- **결과물 중심 평가**
  최종 퀄리티 위주의 포트폴리오

NEW STANDARD

현재·미래 인재상

- **파이프라인 설계형 인재**
  전체 워크플로우 최적화 및 연결 능력
- **복합 역량**
  AI 활용 + 엔진 기술 + 연출 감각 통합
- **과정·선택·통합 능력**
  소스 선택 기준과 엔진 통합 논리 중요

"기능을 아는 것보다 구조를 만드는 능력이 핵심"

12

단순 기능 숙련에서 구조 설계로

EDUCATION POINT 01
“잘 그리는 법”이 아니라 “잘 선택하고 변환하는 법”

EDUCATION POINT 02
프롬프트 시각 스타일 엔진 반영 구조 이해

EDUCATION POINT 01
메시 품질보다 엔진 친화적 구조 이해

EDUCATION POINT 02
LOD, 콜리전, 나나이트, PCG 등 개념과 연결

EDUCATION POINT 01
컷 편집 이전에 공간 · 카메라 · 타이밍 설계

EDUCATION POINT 02
AI 영상은 ‘완성본’이 아니라 Source Footage

13



신속한 업데이트

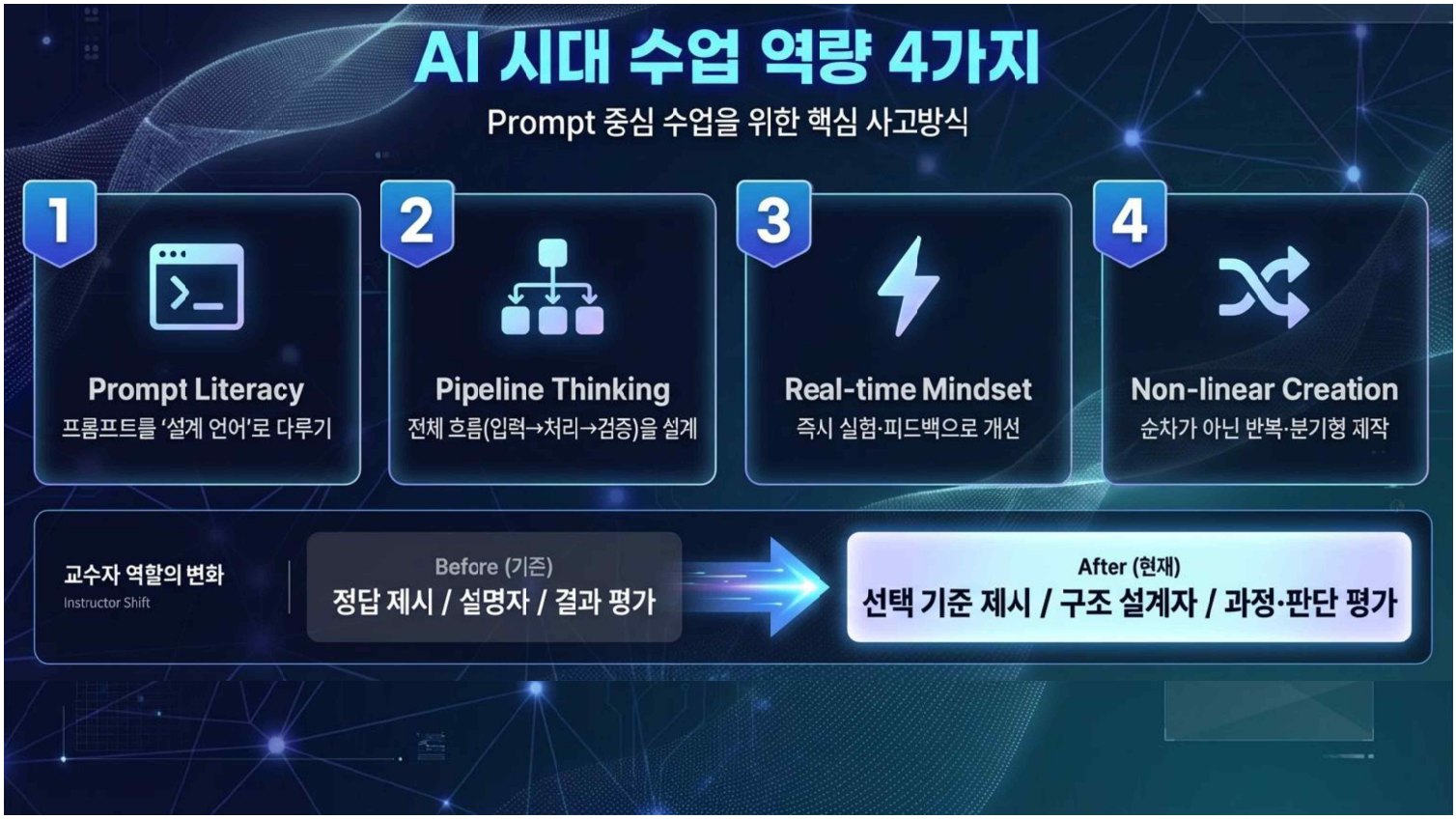
AI 기술의 급속한 발전 속도에 맞춰 커리큘럼을 지속적으로 개선하고 최신 내용을 반영해야 합니다.

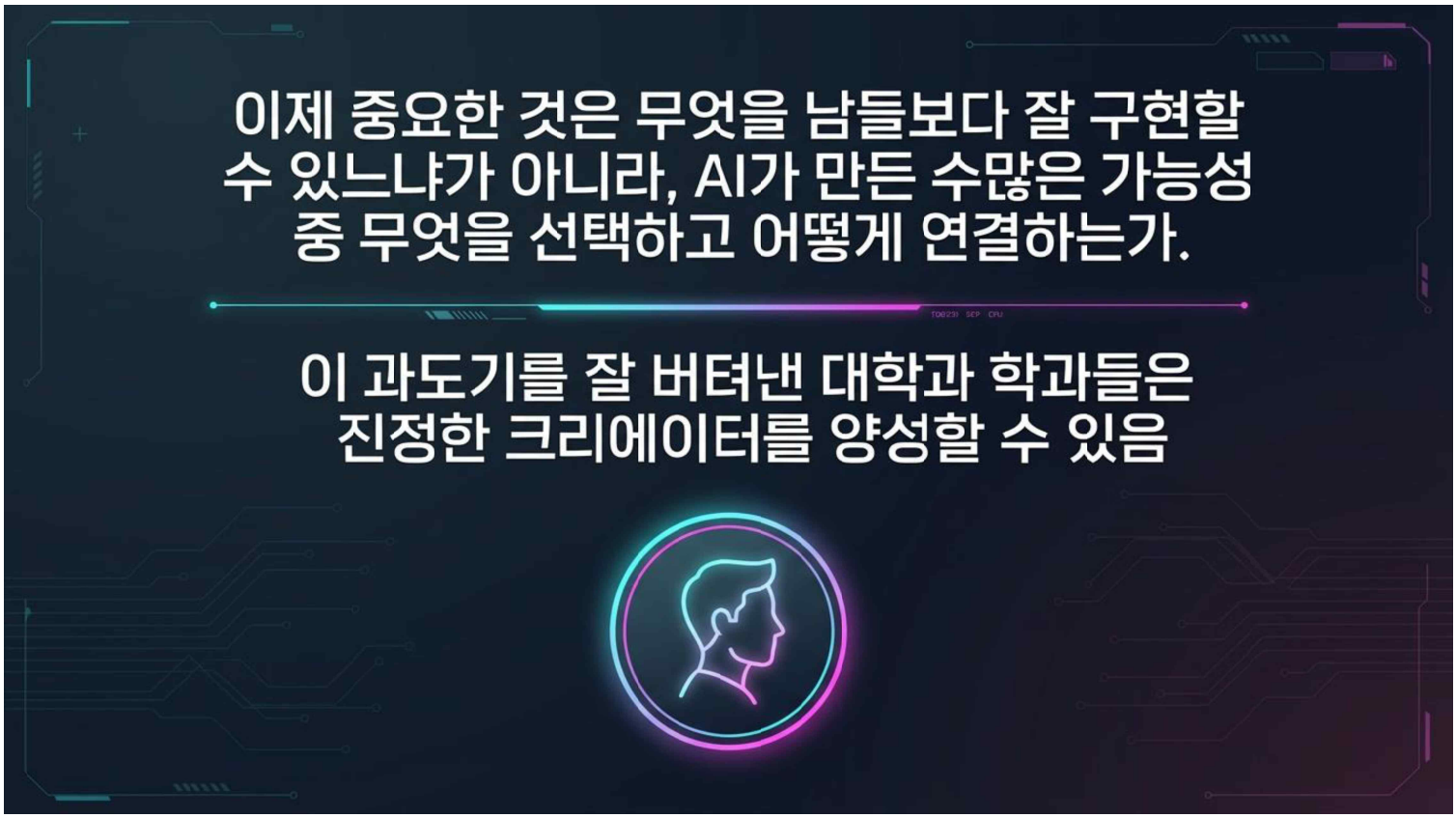
윤리 교육 병행

윤리적 AI 활용 원칙과 개인정보 보호에 관한 교육을 기술 교육과 함께 필수적으로 진행해야 합니다.

균형 잡힌 접근

실무 중심 교육과 급변하는 산업 수요 사이의 적절한 균형점을 찾아 지속 가능한 교육을 실현해야 합니다.


AI 시대 수업 역량 4가지
Prompt 중심 수업을 위한 핵심 사고방식
1
Prompt Literacy
프롬프트를 '설계 언어'로 다루기
2
Pipeline Thinking
전체 흐름(입력→처리→검증)을 설계
3
Real-time Mindset
즉시 실험·피드백으로 개선
4
Non-linear Creation
순차가 아닌 반복·분기형 제작
교수자 역할의 변화
Instructor Shift
Before (기존)
정답 제시 / 설명자 / 결과 평가
After (현재)
선택 기준 제시 / 구조 설계자 / 과정·판단 평가


이제 중요한 것은 무엇을 남들보다 잘 구현할 수 있느냐가 아니라, AI가 만든 수많은 가능성 중 무엇을 선택하고 어떻게 연결하는가.
이 과도기를 잘 버텨낸 대학과 학과들은 진정한 크리에이터를 양성할 수 있음


감사합니다
profcho@smu.ac.kr

논스크립트콘텐츠와 애니메이션
: AI가 생성하는 경계의 해체와 재편

NON-SCRIPTED CONTENT AND ANIMATION
: REFRAMING CREATIVE BOUNDARIES IN THE AGE OF AI

연합학술대회 프로그램 2부 : INSCA

게임 제작 기술과 AI의 결합이 가져오는
비정형 콘텐츠의 확장 사례



김범주
유니티테크놀로지스코리아
APAC ADVOCACY LEADER

INSCA International Non-Scripted Content Association 국제논스크립트콘텐츠협회
ASKO (사)한국애니메이션학회 The Animation Society of Korea

게임 제작기술과 **AI**의 결합이 가져오는 비정형 콘텐츠의 확장 사례

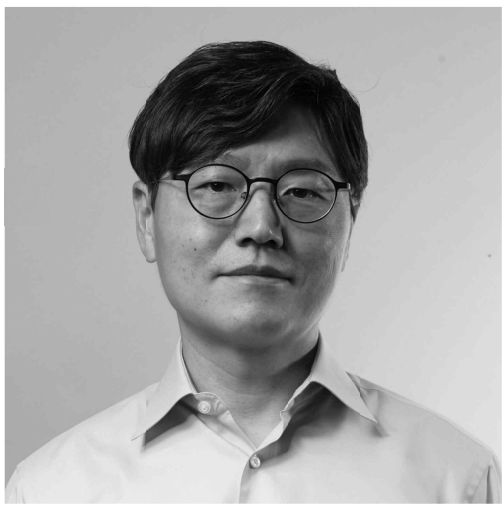
김범주 2026

김범주

APAC Advocate Leader, Unity Technologies

15 Years in Film & Animation Industry,
15 Years ini Video Game & Educational Game Industry.
Joined Unity in 2019

- 홍익대학교 영상대학원 외래교수
- 서울대학교 게임기획 워크샵 강의
- KAIST 산학협력위원
- 엔씨소프트 디렉션 파트장
- 신씨네 컴퓨터그래픽스 아트디렉터



Agenda

1. 전통적 게임시장의 변화
2. 패시브 미디어의 영향
3. AI 코파일럿
4. Progression 에서 Presence 로

게임 이용률 50% 시대, 게임 이용자가 줄고 있다

2025 게임이용자 실태조사 발표*

그림 2-1 최근 5년 간 게임 이용률

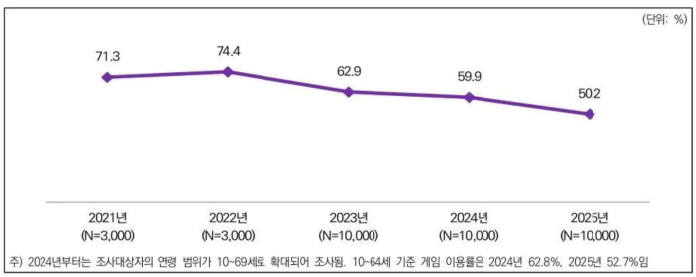
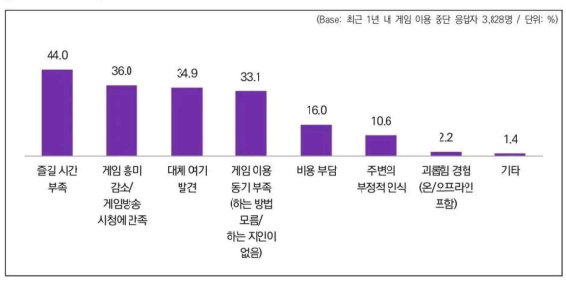


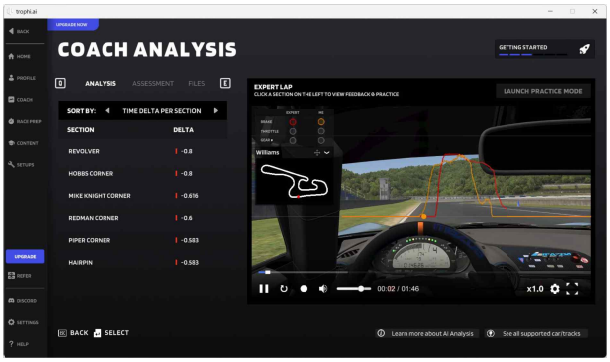
그림 2-9 최근 1년 간 게임을 즐기지 않은 이유(중복응답)



- 진행 피로도로 인한 영상등 수동적 매체 경험 선택
- 새로운 경험을 접하는 경로와 가이드 부재

*컨텐츠 진흥원 조사, 디스이즈 게임 헤드라인

AI Co-Pilot을 통한 경로와 동기의 확장: Trophi.ai / Sayintention.ai





- 실시간 코칭을 통한 진입 장벽 완화
- 스킬의 향상만이 아닌 플레이 경험의 확장

실시간 AI Companion

- LLM을 이용한 XR 컴패니언 앱들의 등장
- 대화뿐 아니라 함께 웹브라우징을 하거나 영화를 보면서 잡담을 하는 것도 가능
- PlayPal, TykeAI, Soulmate, AI Roommate 등 다양한 서비스들이 운영중



Neuro-sama가 보여주는 Game based Passive Media



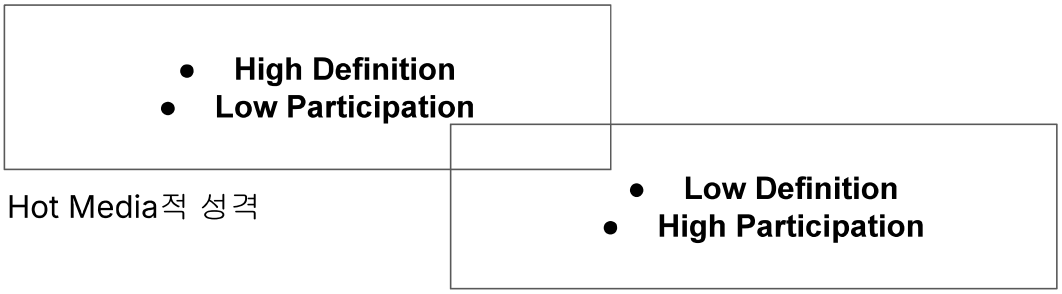
		☆ Current Active Subs	Paid	Prime	Gifted	Tier 1 ($4.99)	Tier 2 ($9.99)	Tier 3 ($24.99)
#1 ▲▲▲	VEDAL987	152,568	157,163	2,458	152,848	156,999	35	129
#2 ▲7	LVNDMARK	84,959	69,749	11,763	63,552	69,637	47	65
#3	PESTILY	79,352	76,934	2,427	65,857	76,850	34	50
#4 ▲6	CHRISTINAANDAMBER	68,288	?	?	65,905	?	8	3
#5 ▼1	CASEOH_	67,612	55,191	12,393	12,992	54,900	180	111

*2026년 1월 조사에서 Twitch 구독자수 1위 달성

Neuro-sama의 기술적 요소

Osu!	Gameplay Agent
LLM	Llama 기반의 커스텀엔진
TTS	음성합성
Animation	맥락 기반의 모션생성

Game Trend의 변화



Hot Media적 성격

Cool Media적 성격

EOD

논스크립트콘텐츠와 애니메이션
: AI가 생성하는 경계의 해체와 재편

NON-SCRIPTED CONTENT AND ANIMATION
: REFRAMING CREATIVE BOUNDARIES IN THE AGE OF AI

2026.01.28

인쇄일 2026.01.21
발행일 2026.01.28
발행처 (사)국제논스크립트콘텐츠협회, (사)한국애니메이션학회
협회장 박양우
학회장 김영재
준비위원회 김탁훈, 김효용, 박재우,
배소연, 왕덕원, 이민영, 이영아 (가나다 순)
사무국 명수미, 오윤지

INSCA International Non-Scripted Content Association 국제논스크립트콘텐츠협회

ASKO (사)한국애니메이션학회 The Animation Society of Korea