

## CUAI NLP프로젝트 2팀

2024.09.13

## 목차

- 프로젝트 최종 목표
- 연구 배경 및 주제
- 프로젝트 일정

## 스터디원 소개 및 만남 인증



스터디원 1 : 권하연

스터디원 2 : 김지호

스터디원 3 : 박지후

스터디원 4 : 오재환

## 프로젝트 최종 목표

### - 한국디지털콘텐츠학회 논문 투고

2024년도 (사)한국디지털콘텐츠학회 추계종합학술대회 및 대학생논문경진대회  
- 디지털 전환, AI와 콘텐츠 융합 기술 -

한국디지털콘텐츠학회 회원 여러분,

2024년 (사)한국디지털콘텐츠학회 추계종합학술대회 및 대학생논문경진대회에 많은 참석 부탁드립니다.  
세부사항 안내드립니다.

\* 개최기간 : 2024년 11월 7일(목) ~ 11월 8일(금)

\* 장 소 : 수원컨벤션센터

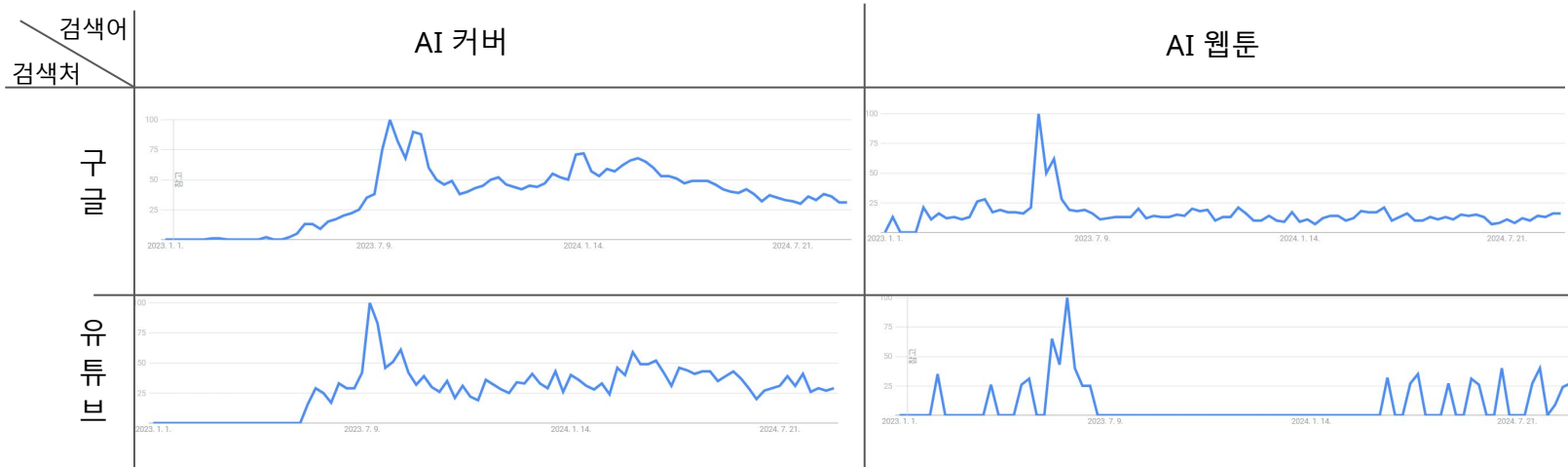
\* 공동행사 : 제6회 스마트공장구축 및 생산자동화전(SMATEC2024, 11.6~8, [www.smatec.or.kr](http://www.smatec.or.kr))

논문분야	1. 일반(전체) : 디지털 전환, AI와 콘텐츠 융합 기술 세부 분과 1 : 메타버스 및 융합형 플랫폼 세부 분과 2 : 인공지능 및 Data Science 세부 분과 3 : 디지털 트윈 및 XR(VR/AR/MR) 콘텐츠 세부 분과 4 : ICT 융복합 기술 진분야 세부 분과 5 : 산업융합분야 (기타) 2. 대학생 : ICT 관련 전 분야 및 캡스톤디자인 작품 ※ 위와 같은 세부분과로 모집하지만 분야에 제한을 두지 않음.
논문투고	1. 일반 : 구두, 포스터 구분, 우수논문 시상 2. 대학생 : 포스터, 대상/금상/은상/동상 상장 수여 3. 논문제출 기간 : 9월 2일(월) ~ 10월 13일(일) 4. 논문양식 : 일반, 대학생 구분 / 2단 편집으로 1~2페이지 제출 ※ 학회 홈페이지>자료실>주요양식 (45번) 게시글에서 다운로드 가능 5. 논문투고 : 학회 홈페이지 > 국내학술행사 > 참가신청 > 논문투고 ※ 이메일로는 논문 제출 및 접수받지 않음 6. 채택통보 : 2024년 10월 1일(월)부터 순차 발송
논문발표	1. 논문발표일 : 11월 7일(목)~8일(금) 오전/오후 (발표 시간은 추후 공지 예정) 2. 구두발표 : 10분 발표 3. 포스터발표 : PPT 5분 발표 및 질의응답
등록비	사전등록 기간 : ~ 10월 20일(일)까지 1. 일반 : 회원 8만원, 비회원 9만원 2. 대학생 : 5만원 3. 비저자 및 단순참가 : 5만원 ※ 홈페이지 가입 회원은 정회원비 아니므로 정회원비를 납부해야만 회원 자격이 부여됨. ※ 현장등록 불가능 (카드결제 불가함)
등록방법	10월 20일(일)까지 사전등록 및 등록비 납부 (우리은행, 1005-504-315334 (사)한국디지털콘텐츠학회) (전자계산서 발행 원하는 경우 사전등록 페이지에서 기입) ※ 사전등록 : 학회홈페이지 > 국내학술행사 > 참가신청 > 사전등록(등록비 납부)
장 소	수원컨벤션센터, 경기 수원시 영통구 광고중앙로 140, 031-303-6000
문의처	한국디지털콘텐츠학회 사무국 042-484-3232, <a href="mailto:dcs@dcs.or.kr">dcs@dcs.or.kr</a>

## 연구 배경 및 주제

- 인공지능을 게임, 음악, 그림 등 창작물에 활용하는 사례 증가
- 특히 음성 인공지능을 사용한 AI 커버는 유튜브에서 유행

< 구글 트렌드 검색량 추이 >



## 연구 배경 및 주제

- 인공지능을 게임, 음악, 그림 등 창작물에 활용하는 사례 증가
- 특히 음성 인공지능을 사용한 AI 커버는 유튜브에서 유행
- 그러나 인공지능을 사용한 웹툰의 반응에는 부정적

남겨주신 댓글을 통해 많은 분들이 궁금해하셨던 내용을 말씀드리고자 합니다.

저희 작품은 많은 분들이 우려해 주신 것처럼 AI를 이용해 생성된 이미지를 사용한 것은 아니며, 3D 모델과 각종 소재들을 사용하면서 웹툰에서 느껴지는 위화감을 줄여보고자 작업의 마지막 단계에서 AI를 이용한 보정 작업을 하였습니다.

효율적인 작업을 위해서 마무리(보정) 단계에서 AI를 활용하였으나, 창작의 영역에 있어서는 직접 스튜디오에서 작업을 진행하였습니다

다만, 해당 과정에서 미흡한 결과물을 보여드려 독자분들께 심려를 끼쳐드린 점 죄송하다는 말씀드리며,

독자님들이 남겨주신 댓글들을 살펴보고 지적해주신 부분들에 대해 아래와 같이 개선하였습니다.

- 유명 캐릭터와의 유사성이 지적된 캐릭터(나무인간 군라르)가 출연한 것을 삭제

- AI 보정을 삭제한 1-6화의 재업로드

이후 모든 원고는 AI 보정 없이 연재를 진행하도록 하겠습니다.



AI 사용 의혹이 있던 웹툰 '신과함께 돌아온 기사왕님'의 별점과 사과문

## 연구 배경 및 주제

- 인공지능을 게임, 음악, 그림 등 창작물에 활용하는 사례 증가
- 특히 음성 인공지능을 사용한 AI 커버는 유튜브에서 유행
- 그러나 인공지능을 사용한 웹툰의 반응에는 부정적
- 업계에서도 '티 안나게 사용'하는 것을 목적으로 함
- 이에 웹툰제작시 인공지능을 사용하는 것에 있어서 그 허용과 규제범위에 대해 탐구하고자 함

게임 ai - 먼가효율적인≒것같음 그럴듯할것같음  
웹툰 ai - 니가그러고도 창작자이나 미친 녀

미술 전공생

좀 이 분야가 2  
AI 쓰는 놈은 죽일 놈 이런 것도 있어요 2  
ㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋ 2  
오후 7:59

웹툰 어시 경험자

쓰는 경우는 있는데 안 들키게 쓰려고 노력하는 것 같고(왜냐면 누구나 할 수 있는 게 되어버리니까)

막 손가락이 6개고 그러니까 욕먹는다는 거

그리고 자동채색 기능은 많이 쓰는 것 같고 더 발전했음 좋겠대

## 연구 배경 및 주제

**주제** : 웹툰에 인공지능을 사용하는 것에 대한 이용자와 창작자의 인식 분석 (및 개선 방향 제시)

**서론** : 웹툰시장에서의 인공지능 활용 현황

**본론** : 웹툰에서의 인공지능 사용에 대한 반응 분석

**결론** : 웹툰 업계에서 인공지능과의 상생 방향



## 프로젝트 일정

