

톡툰 스튜디오 소개서

AI 웹툰 영상화 솔루션 톡툰 (TokToon) 스튜디오



본 문서는 톡툰 프로젝트 팀의 저작물로 사전 승인 없이 복제·배포·인용을 금합니다



톡!! 치는 순간 당신의 손끝에서 이야기가 깨어납니다

톡툰(TokToon)은
웹툰이나 만화책 이미지를 영상으로 재창작하는 AI 솔루션입니다

온전한 한편을 완성해드립니다.

톡툰스튜디오의 목표 시장

▶ 톡툰 스튜디오

글로벌 웹툰 시장 전망

2024년 76억 3천만 달러를 기록하며

2031년까지 연평균 30% 이상 폭발적으로 성장할 것으로 예측됨

출처: Fortune Business Insights. 2025.11.17

76억 달러

2024년

487억 달러

2031년

+30%

연평균 성장률
(CAGR)

한편, 연간 서비스 되는 수천편의 웹툰, 만화 중

드라마, 영화, 애니메이션 등 2차 콘텐츠로 확장되는 작품은 1~2% 수준

고비용, 긴 제작 기간으로 인해

2차, 3차 콘텐츠로 확장하는데 어려움이 있습니다

톡툰스튜디오의 목표 시장

▶ 톡툰 스튜디오

국내 웹툰 시장 규모

한국의 웹툰 전체 시장은 플랫폼사와 CP사 매출 총합인 **2조 1,890억원** 규모

출처: 한국콘텐츠진흥원 '2024년 웹툰산업 실태 조사' 2024.12.30

웹툰 플랫폼 매출액

2023년 국내 11개 웹툰 플랫폼 매출액은
전년도 대비 25% 성장한
약 1조 4,094억원 규모

1.4조

0.7조

CP사 매출액

국내 CP사 매출액은
웹툰 에이전시 및 제작 스튜디오의
매출 총합인
7,795억으로 추정

톡툰스튜디오의 목표 시장

톡툰 스튜디오

콘텐츠 기업과 독자 모두에게 새로운 가치를 제공할 수 있는

기존 웹툰 IP를 활용한 영상 분야, **무빙툰이 톡툰의 목표 시장**입니다

기업

2차 저작권 매출 비중 확대 필요

국내 CP사들의 매출 중

가장 큰 항목은 유료 콘텐츠 매출이며

IP 2차 저작권에 대한 매출 비중은 4.6%로 매우 낮아

새로운 방식의 접근으로 이 부분 확대가 필요

| 유형 | 사례수 | 유료 콘텐츠 매출 | 국내 매출 | | | | |
|----|------------|---------------|--------------|-------------|-------------|------------|------------|
| | | | 2차적 저작권 매출 | 광고 매출 | 출판 매출 | 기타 수익 | |
| 전체 | (160) | 67.0 | 4.6 | 2.8 | 6.7 | 5.0 | |
| 구분 | 플랫폼 CP사 | (13) (147) | 49.8 68.4 | 15.2 3.8 | 13.3 1.9 | 3.3 7.0 | 8.3 4.8 |

출처: 한국콘텐츠진흥원 '2024년 웹툰산업 실태 조사'

2024.12.30

이용자(독자)

2차 저작 희망 장르 애니메이션

한국콘텐츠진흥원이 25년 11월 발표한 보고서에
따르면 독자들의

웹툰 및 만화의 2차 저작물에 대한 선호 콘텐츠 1위는
애니메이션



출처: 한국콘텐츠진흥원 '2025 만화·웹툰 이용자 조사 보고서'

2025.11.24

톡툰의 목표 시장

무빙툰, 기업과 이용자 모두 만족할 수 있는 콘텐츠

웹툰 플랫폼과 CP사들이 보유한 기존 IP 기반의

*무빙툰은 2차 저작권 매출 신장을 통해

콘텐츠 기업들의 새로운 성장 동력이 될 수 있으며

이용자들에게는 기존 IP의 새로운 스낵 콘텐츠로써

기존과는 다른 방식의 즐거움을 선사



*무빙툰: 움직임이 가미된 웹툰을 영상으로 감상하는 콘텐츠 장르

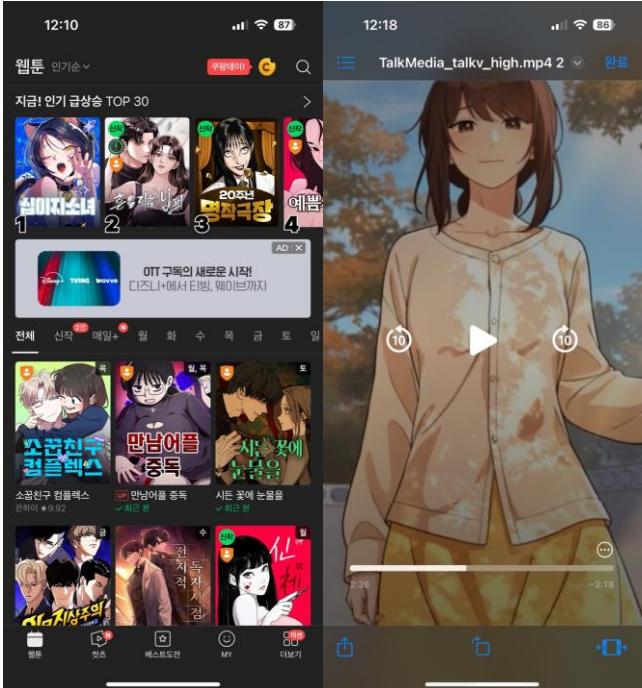
톡툰 스튜디오의 방향성

톡툰 스튜디오

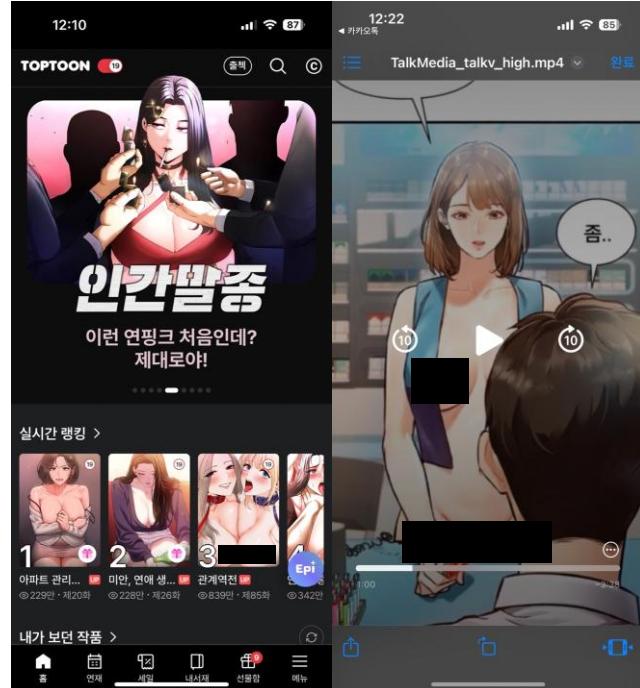
톡툰 스튜디오는 하이퀄리티 영상을 저비용으로 신속하게 **온전한 한편**을 제작할 수 있습니다

(장기적으로 고품질 **일반웹툰**과 **성인물** IP 확보해 B2C 글로벌 플랫폼 구축을 목표)

일반 예시: 네이버, 카카오



성인 예시: 탑툰, 레진



본 문서는 톡툰 프로젝트 팀의 저작물로 사전 승인 없이 복제·배포·인용을 금합니다

2026년

4세대 웹툰의 시대

읽는 웹툰에서 보고 움직이며 상호작용하는 웹툰으로 진화

1세대



세로 스크롤 도입

2세대

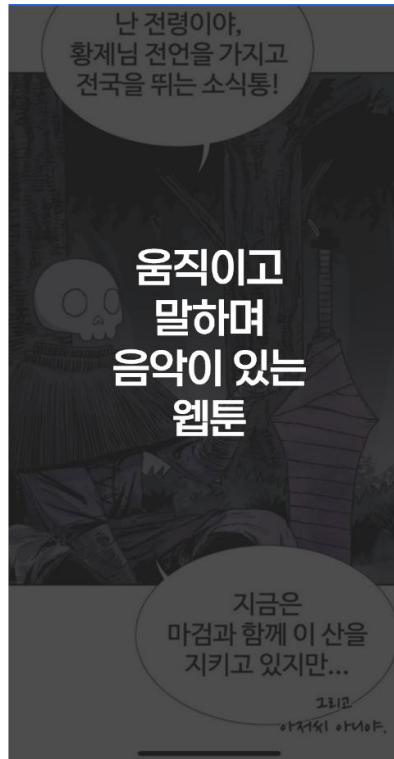


PC->모바일 중심, 유료화 적용

3세대



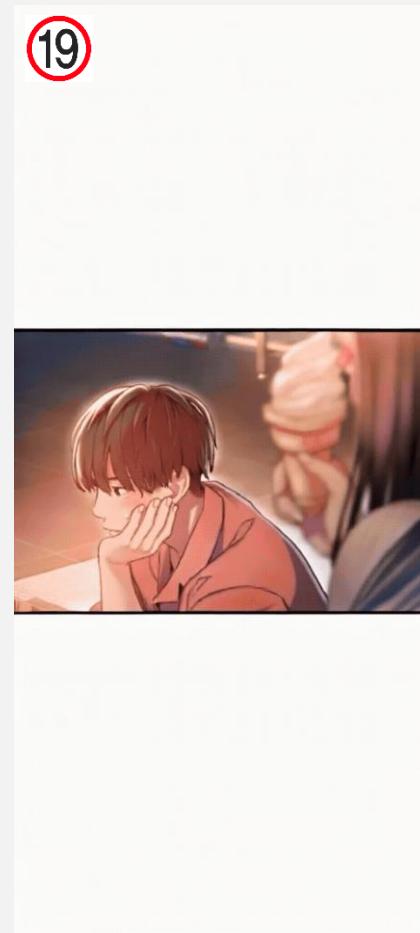
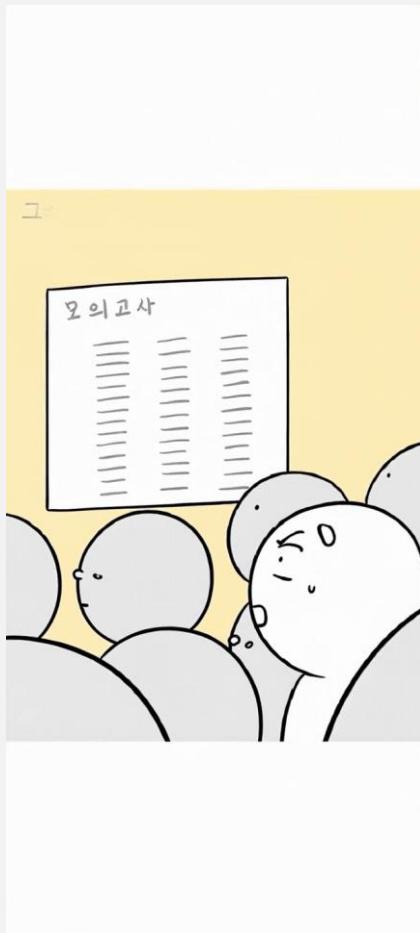
4세대



AI, 인터랙티브

4세대 웹툰 톡툰 스튜디오 제작

하기 영상은 소개를 위한 저화질 샘플이며 완성본(5~8분)은 미팅에서 시연 가능합니다



4세대 웹툰 톡툰 스튜디오 제작

하기 영상은 소개를 위한 저화질 샘플이며 완성본(5~8분)은 미팅에서 시연 가능합니다



소리쟁이에게 자신이
요괴라는 것을 들킬까
걱정이 되었던 거지.



“AI로 솟츠만 만드시나요?”

톡툰 스튜디오는 온전한 한편을 만들어 드립니다!!

경쟁 솔루션과의 차별화

▶ 톡툰 스튜디오

제작 기간 1~2일

제작 표준화 및 자동화로

1명이 동시에 여러 작품 작업 진행

저비용

5분 기준 웹툰 1화
기준 대비 80% 저렴

제작 기간

2일
(검수 및 수정 포함)

대량 제작

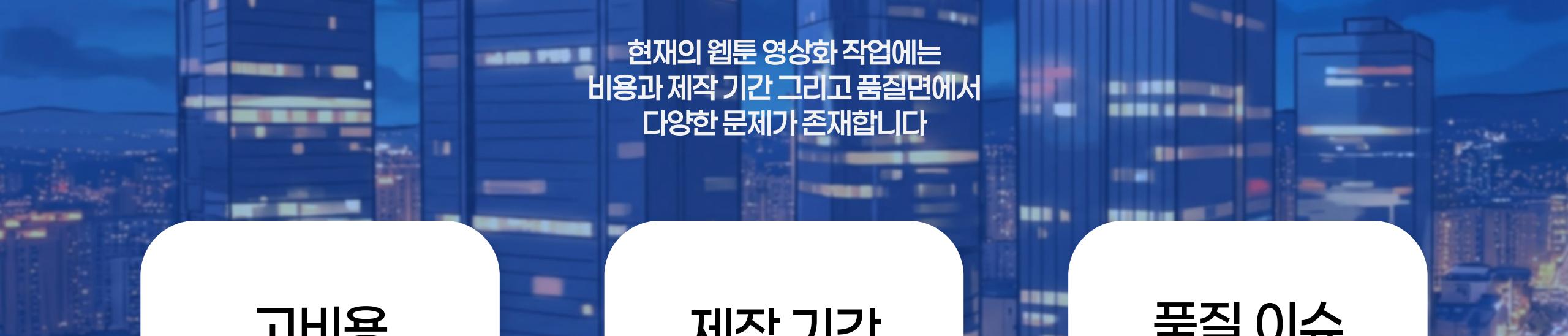
제작 과정 시스템화
동시에 여러편 제작

온전한 한편

5~8분 영상
웹툰 기준 100컷 이상

<100컷 분량 웹툰 1화의 영상화 제작 기준>

기존 웹툰 영상화의 한계



현재의 웹툰 영상화 작업에는
비용과 제작 기간 그리고 품질면에서
다양한 문제가 존재합니다

고비용

1분 기준
200만원 이상

제작 기간

평균 2~3주

품질 이슈

주로 AI 활용
50초 내외
짧은 영상을 제작

무단 학습 방지를 위한 온프레미스형 AI 솔루션

IP 무단 유출 구조적으로 방지

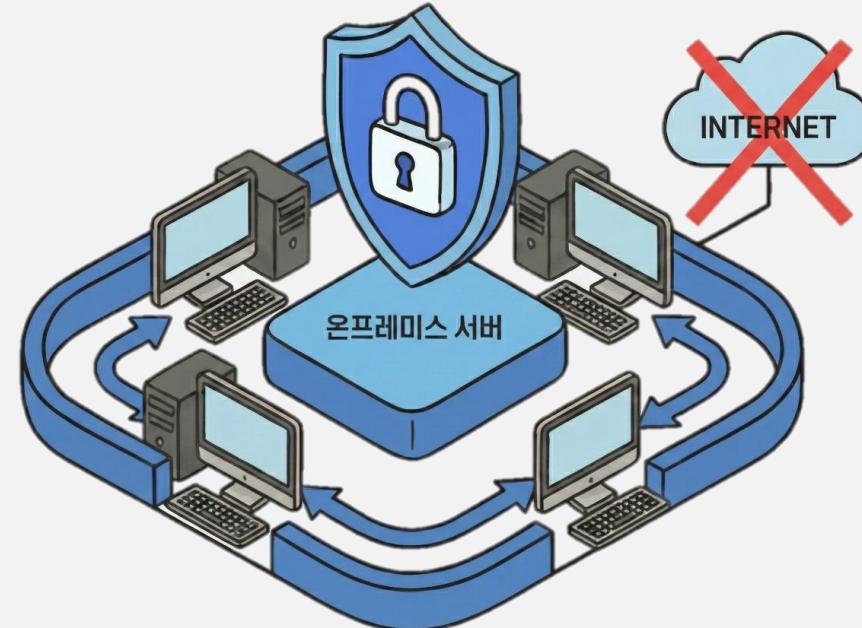
고객 요청 시 외부망 연결없이 제작 가능

*온프레미스 방식의 서버를 통해

시스템 구조적으로 **여러분의 IP를 보호**합니다



<AI 모델의 IP, 콘텐츠 무단학습 이슈>



*온프레미스 서버

외부와 연결되는 클라우드 방식과 달리

회사 **내부에 서버를 직접 설치하는 방식**으로 보안에 강점이 있음

기존 AI 솔루션과 비교

경쟁사 솔루션 특징

폐쇄적 플랫폼

(연재 콘텐츠에만 솔루션 제공, 플랫폼 의존)

광고/숏츠 제작 중심

(20초~60초)

취약한 저작권 보호

(외부망 사용 시 AI 학습에 활용 가능성)

최근 작업물에 적합

(PSD 파일 필요)

비교적 긴 업데이트 주기

(통합 개발)

톡툰(TokToon) 특징

맞춤형 제작 지원

(작가, 플랫폼과 함께 성장)

전체 에피소드 영상화

(1화 기준 5분 이상)

강력한 저작권 보호

(자체 서버와 온디바이스 모델 활용, IP의 외부 송신 없이 제작 가능)

PSD 파일 없는 작품도 가능

(PSD 불필요, 1세대 웹툰이나 만화책도 영상화)

최신 기술 즉시 적용

(모듈 방식을 통해 제작 단계마다 신규 AI 기술 즉시 적용)

▶ 톡툰 스튜디오 제작 프로세스

톡툰은 3단계로 영상을 제작하며 자동화와 편집 기능을 고도화하고 있습니다.

1단계 작업 단계별 AI 적용

작품 이미지를 업로드하여
작품 분석, 컷 나누기를 하고
컷별 프롬프트를 이용하여
영상 연출 명령

100컷 5분 영상 (웹툰 1편)
작업자 : 4시간 (1명)
AI : 6시간 (RTX4090 기준)

적용 완료

2단계 자동화 및 편집 작업 고도화

1차 영상 검수
부족한 연출 수정 보완
(현재 수작업 방식)
26년 [1월 AI 자동화 고도화 완료](#)

100컷 5분 영상 (웹툰 1편)
작업자 : 2시간 (1명)
AI : 3시간 (RTX4090 기준)

진행 중
26년 1월 완료

3단계 완성도 향상 작업

BGM, 효과음 적용
업스케일링 (화질 향상)
편집 완성

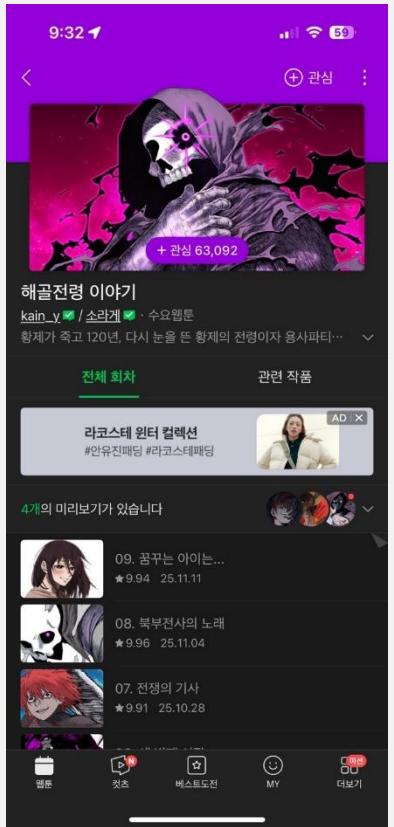
100컷 5분 영상 (웹툰 1편)
작업자 : 2시간 (1명)
AI : 3시간 (RTX4090 기준)

적용 완료

▶ 톡툰 스튜디오 제작 프로세스

Step 01

대상 작품 선정
및 저작권 협의



Step 02

작품 컨셉과 스토리를 분석



Step 03

이미지 컷팅
(컷분할)



Step 04

말풍선, 텍스트 제거



▶ 톡툰 스튜디오 제작 프로세스

Step 05

작품 이미지 확장

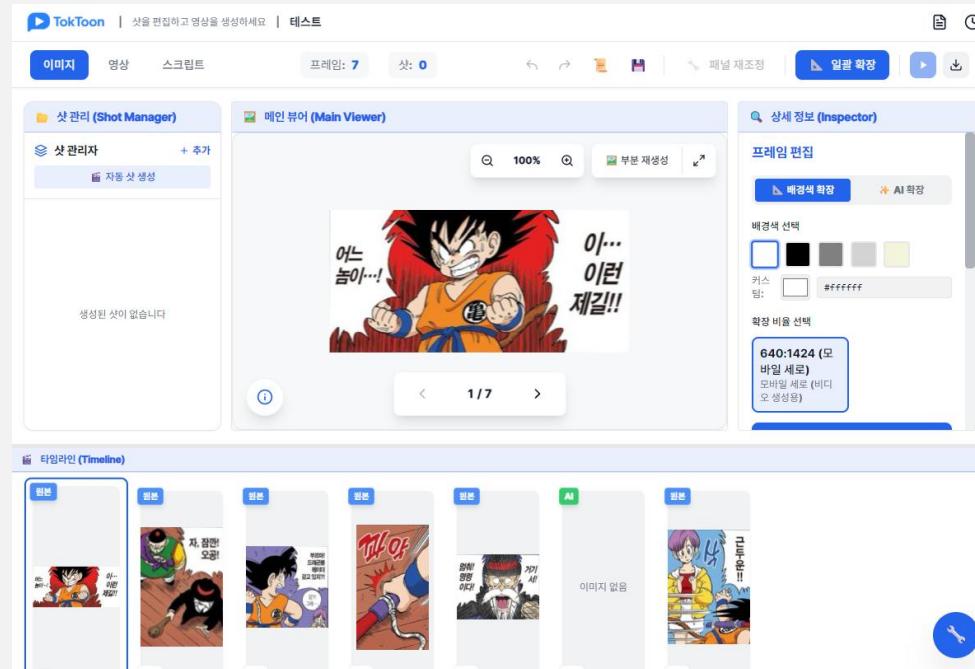
연출에 따라 이미지 AI 확장 생성



Step 06

컷별 프롬프트 기반

모션 영상 제작 (1단계 완료)



Step 07

수정 작업 진행

(2단계 완료)

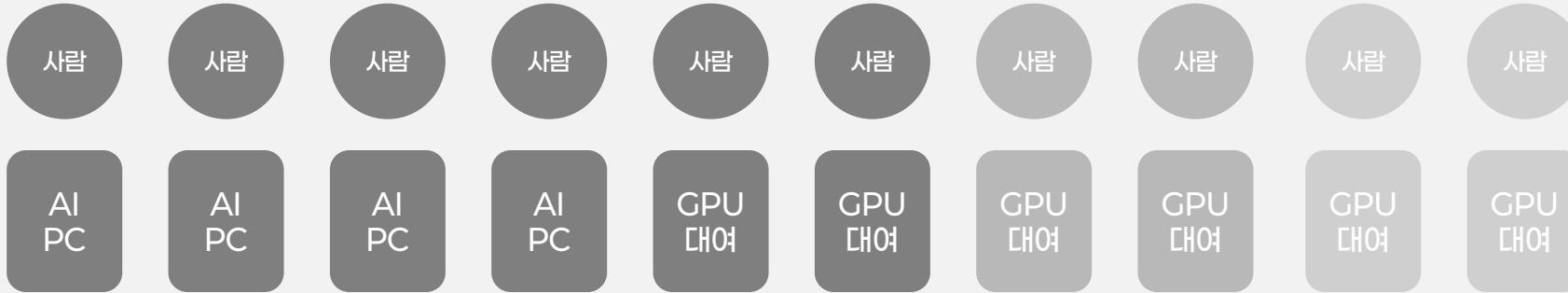
Step 08

효과음, BGM, 업스케일링

(3단계 완료)



▶ 대규모 제작 대응 시스템



톡툰 중앙 제어 시스템

작업 분량 및 고객사 요구에 따라

작업자와 하드웨어를 추가하여 **대량 작업 가능하도록 시스템 설계**

(AWS의 오토 스케일링 방식과 유사)

신규 투입 인력도 바로 제작할 수 있도록 **작업 프로세스 자동화 및 표준화**

단기간 대규모 작업 요청 시 GPU 클라우드 서비스를 이용하여 작업 가능

도입 시 기대 효과

제작 기간

80% 단축

기준 2주 소요되던 영상 제작 기간을
최소 2일 이내로 단축
(수정 작업 포함)

제작 비용

20%

기존 웹툰 영상 제작 비용의
1/5 수준
(동일 분량 기준)

에피소드 구현

100%

30초 미만의 솟초가 아닌
웹툰의 전체 에피소드를 영상으로 구현
편당 5분~10분

“**톡툰 스튜디오
특허 출원
법인 설립
진행 중**”



웹툰 AI 영상 제작 솔루션
톡툰 스튜디오

**톡툰 스튜디오는
웹툰을 영상화 하는 AI 솔루션으로
변리사를 통한 출원 진행 중입니다**

톡툰스튜디오 특허 주요 내용

**작품
AI 분석**

**이미지
컷분할
확장**

**영상화
작업**

톡툰 팀원 소개

톡툰을 만드는 사람들

대표 (경력 15년)

동국대 경제학 학사
중국 저장대학원 경영학 석사
(딥시크, 알리바바 등 IT 창업자 배출)
XR 솔루션 기업 (주)기가찬 COO 역임
다수 민간 프로젝트 수주 및 PM 수행
다양한 정부 R&D 과제 운영
AI 바우처 공급기업/가족친화기업 인증 주도

이사 (경력 19년)

청강대 컴퓨터공학
그라비티 라그나로크 MMORPG 개발PM
(국내 최초 웹툰 캐릭터를 게임에 접목)
kth 헬로씨푸드, 헬로카푸치노 기획이사 (누적 200만 다운)
게임 개발사 젠틀몬 대표-대표작 '영웅이 쓴다'
다수 민간/정부사업 수주 및 운영
다수 특허 출원 발명자 등록

이사



대표



팀장



자문



자문



자문 (AI 전문가)

연세 대학교 전기전자공학 박사
학국기술대학교 컴공 조교수 -현재
메타버스미래포럼 운영위원 -현재
한국전자기술연구원(KETI) 책임연구원 2015-2024
삼성전자(주) 책임연구원 2011-2015
ECCV 온디바이스 AI 국제대회 우승 2022
IITP 인공지능 경량화 대회 2등 2021

팀장

톡툰 스튜디오를 개발 총괄한 AI 개발자
관련 분야 과기부 장관상 수상
문체부 시니어 AI 정부 R&D 과제 운영

미국 중국의 최신 AI 기술과 트렌드를
모니터링 하며
톡툰에 접목하는 R&D 수행

팀원



톡툰을 만드는 사람들

(대표) 이성식



약력

- 석사 학위, 경영학, 저장대학교(ZheJiang University, 중국), 2011
- (주)디캐릭 연구본부 책임연구원, 2024-2025
- (주)비빔블 PM팀 리드, 2022-2024
- (주)바이브컴퍼니, 메타버스 팀 책임 연구원, 2022
- (주)기가찬 창업, 최고운영책임자, 2015-2021

“AI, XR 솔루션 전문가”

주요 연구 실적

- 차세대 디지털 공간 미디어 스튜디오 플랫폼 및 콘텐츠 개발
- 원자력발전소 작업 효율성을 위한 디지털 트윈 솔루션 연구
- 잠수함 승조원 숙련도 향상 위한 XR 기술 개발
- LNG 선박 해외 승조원 업무 효율성 위한 XR 트레이닝 솔루션
- 선박 용접공 노하우 디지털화 및 훈련 XR 프로그램
- 엔지니어 업무 효율성 10% 향상 목적 VR기반 LNG연료공급시스템 시뮬레이션 솔루션 개발 기술

주요 연구 내용



디지털트윈 구축 (한수원)



승조원 훈련 XR 콘텐츠 (舊 DSME)



담당 과제우수 과제 선정 (RAPA)

(이사) 장관종



약력

- 청강대학교 컴퓨터네트워크
- (주)디캐릭 연구본부 본부장, 2023-2025
- (주)비빔블 기획팀장, 2022-2023
- (주)그라비티 네오. 라그나로크V MMORPG 개발PM, 2019-2022
- (주)젠틀몬 게임개발사 대표, 게임 ‘영웅이쏜다’ 개발PD 2013-2019

“AI, 게임, XR 플랫폼 전문가”

주요 실적

- 시니어의 콘텐츠 제작 접근성 향상을 위한 생성형 AI 기반 콘텐츠 창·저작 플랫폼 기술 개발
- 디지털 문화 포용성 지원 메타버스 구축을 위한 유니버설 XR 플랫폼 기술개발
- 3차원 공간 디지털미디어 규격화 기술 개발
- 휴먼 AI 선수학습기반 웹툰 창작기술 진화 시스템(선화자동보정프로그램) 구축 프로젝트
- KTH 모바일게임 헬로카푸치노, 헬로씨푸드 기획팀장(이사) 누적 200만다운로드
- 2024년 특허 등록 (메타버스 기반 실감형 골프게임 제공 시스템)

주요 내용



라그나로크V (그라비티)



시니어 콘텐츠



메타버스 기반 골프 특허 등록

톡톡을 만드는 사람들

(자문) 김성제 공학박사(개발참여)



약력

- Ph.D. 전기전자공학, 연세대학교, 공학박사 학위, 2011
 - 한국기술대학교, 컴퓨터공학부, 조교수, 2024-현재
 - 한국전자기술연구원(KETI), 책임연구원, 2015-2024
 - 메타버스미래포럼, 운영위원, 2022-현재
 - 삼성전자(주), 책임연구원, 2011-2015

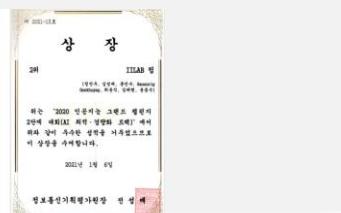
“온-디바이스 비전 AI 및 경량화 분야 전문가”

연구 실적

- ECCV 온-디바이스 AI국제대회 우승 (2022)
 - IITP 인공지능 경량화 대회 2등 (2011)
 - 최근 5년, SCI 4편 게재 및 ECCV 1편 발표
 - 최근 5년, 특히 15건 이상 출원/등록
 - 최근 5년, 기술이전 6건 수행

주요 연구 내용

- 온디바이스 AI 기반 비전 기술 및 미디어 처리 기술 개발
 - 스마트폰 기반 실시간 객체 검출/3차원 자세 추정
 - 실시간 영상처리(디블러/초해상화/디노이즈) 기술 개발



B2C, B2B, B2G 준비된 팀

누적 200억 사업 수주/수행 및 특허 이력

톡툰팀은 민간과 정부 R&D 분야 다양한 사업을 성공적으로 수행해왔습니다

| 구분 | 사업명 | 담당기관(담당자) | 비고 |
|-------|---|------------------------|-------|
| 민간 사업 | 원자력 발전소 실감형 기반 발전설비 지능형 탐색 시스템 개발 | 한국수력원자력연구원 | 수행 완료 |
| 민간 사업 | 잠수함 승조원 대상 운영 교육 솔루션 제작 | 한화오션(舊대우조선해양) | 수행 완료 |
| 민간 사업 | LNG 선박 운영 XR 훈련 프로그램 개발 | 한화오션(舊대우조선해양) 현대중공업 | 수행 완료 |
| 정부 과제 | 메타버스 선도 프로젝트 | RAPA | 수행 완료 |
| 정부 과제 | 메타버스 플랫폼 개발 지원사업 | RAPA | 수행 완료 |
| 정부 과제 | 시니어의 콘텐츠 제작 접근성 향상을 위한 생성형 AI 기반 콘텐츠 창·저작 플랫폼 기술 개발 | KOCCA | 수행 완료 |
| 정부 과제 | 디지털 문화 포용성 지원 메타버스 구축을 위한 유니버설 XR 플랫폼 기술개발 | KOCCA | 수행 완료 |
| 정부 과제 | 가상융합기술 기반 재난안전 대응 교육훈련 플랫폼 기술개발사업 | 한국산업기술평가원 | 수행 완료 |
| 정부 과제 | 3차원 공간 디지털미디어 규격화 기술 개발 | 정보통신기획평가원 | 수행 완료 |
| 정부 과제 | HMD 기반 메타버스 골프 경기 관람 서비스 개발 | 세종테크노파크 | 수행 완료 |

본 문서는 톡툰 프로젝트 팀의 저작물로 사전 승인 없이 복제·배포·인용을 금합니다

B2C, B2B, B2G 준비된 팀

누적 200억 사업 수주/수행 및 특허 이력

톡툰팀은 민간과 정부 R&D 분야 다양한 사업을 성공적으로 수행해왔습니다

| 구분 | 사업명 | 담당기관(담당자) | 비고 |
|-------|---|-----------|-------|
| 정부 과제 | 메타버스 기반 감염병 플랫폼 및 서비스 개발 | 포항테크노파크 | 수행 완료 |
| 정부 과제 | 가상과 현실이 상호 연동하는 메타버스 통합 플랫폼 및 서비스 개발 | RAPA | 수행 완료 |
| 정부 과제 | 글로벌 한식산업 활성화를 위한 시뮬레이션 기반 비대면 K-FOOD | 산업통상자원부 | 수행 완료 |
| 정부 과제 | 휴먼 AI 선수학습기반 웹툰 창작기술 진화 시스템(선화자동보정프로그램) 구축 프로젝트 | KOCCA | 수행 완료 |
| 정부 과제 | 2024년도 AI·디지털 기반 미디어 활성화 지원사 | RAPA | 수행 완료 |
| 특허 출원 | 가상현실을 이용한 한식 조리 영상 제공 방법 | 이사 | 발명자 |
| 특허 출원 | 다자간 디지털 문화교류 메타버스 구축을 위한 유니버설 XR 플랫폼 | 이사 | 발명자 |
| 특허 출원 | 클라우드 기반 비대면 교육 플랫폼 제공 시스템 | 이사 | 발명자 |
| 특허 등록 | 메타버스 기반 실감형 골프게임 제공 시스템 | 이사 | 발명자 |
| 특허 등록 | 다수참가자 매칭형 가상 골프게임 제공시스템 | 이사 | 발명자 |

▶ 톡툰의 마일스톤

손쉽게 나만의 콘텐츠를 만들고
IP의 재생산과 확산을 위한
완벽한 솔루션을 지향합니다

솔루션 출시

2026년 상반기
법인 설립
솔루션 출시와 더불어
국내 IP 보유사와 공동 프로젝트 수행
(민간/정부)

솔루션 확장

2026년 하반기

솔루션 고도화 및
솔루션 적용 분야 확장
- 웹툰 특화 이미지 제작 모델
- 웹툰 캐릭터 챗봇 서비스
(웹툰 장르 다양화/웹소설 적용)

중소벤처기업부 TIPS 프로그램 선정

자체 플랫폼 구축

2027년

다수의 자체 IP 확보
이를 토대로 한 4세대 웹툰 플랫폼 구축

톡툰 B2C 솔루션 출시
- 사용자들이 톡툰을 이용해 제작한
자신만의 웹툰과 캐릭터를 거래할 수 있는
마켓 플레이스로 확장

게임사와 협업을 통한 게임 콘텐츠 제작
- 톡툰을 이용해 제작한 캐릭터와 리소스를
기반으로 게임사와 공동으로 게임 제작

글로벌 진출

2028년
해외 자사 설립
국내 IP의 글로벌 진출 교두보 역할
자체 플랫폼 글로벌 진출



▶ 톡툰 스튜디오와의 동행

원대한 비전을 향해 이제 시작하는

톡툰팀은 IP보유한 콘텐츠 기업과의 협업이 필요합니다

톡툰팀



기술력 제공

사업계획서 작성

고품질 영상 제작 및 홍보

상호 협력하며
단계적 실행

공동 MVP(샘플) 제작

정부 R&D 공동 수행

사업화

CP



IP 제공

컨소시엄 참여

판로 개척 및 작품 유통

제안 드립니다



공동 사업 진행

단순 외주 사업에서 더 나아가
다양한 양사간 공동 프로젝트 수행도 환영합니다

IP 및 플랫폼 제공과 기술 제공을 각각의 역할로 하여
수익을 쉬어하거나
국내외 공동 사업을 적극 환영합니다



IP와 기술의 결합 (B2B 제작)

IP를 보유한 작가님 또는 CP(Contents Provider)의
수익 확장을 위한 MVP(샘플) 제작을 제안드립니다

CP는 IP 제공을, 톡툰팀은 기술력 제공을 통해
상호 무상으로 샘플을 제작하고 이를 검증 후
공동 또는 외주 제작을 시행한다면

보유한 IP 작품을 기반으로 영상을 제작하여
원소스 멀티 유즈를 구현하고

2차, 3차 콘텐츠 재생산을 통한
기준 수익의 확대에
기여할 수 있습니다



정부 R&D 공동 수행

톡툰팀 멤버들은 다수의 정부과제(R&D, 콘텐츠 제작)를
성공적으로 수행해왔습니다

2026년 정부과제의 공동 수행을 제안드립니다

2년~3년의 정부과제 동반 진행을 통해
양사간 신뢰를 확인하고
이를 기반으로 안정적이고 장기적인
협력을 추진하고자 합니다

커피 한잔의 시간에 우리의 비전을 보여드리겠습니다

Coffee Chat

전화번호

(010) 4720-3630

(010) 9797-1869

이메일

kakahon77@gmail.com

diony303@gmail.com

홈페이지

<https://webtoon-portfolio.vercel.app/>



당시의 솔루션과 결과물은 보안을 위해 현재 **대면으로만 공개** 가능합니다