UNIQUEGOOD COMPANY · REALWORLD

피지털 AI 기반
체험형 인터랙티브 콘텐츠 제안서

REALWORLD!

현실 공간을 모험과 도전, 협력의 무대로 바꿉니다.
참가자가 이야기의 주인공이 되어
공동의 목표를 함께 완성하는 새로운 차원의 경험.

AI | AR · GPS | 모바일 | 협력 서사



주식회사 유니크굿컴퍼니 | 콘텐츠 제안서 | business.realworld.to

※ 본 자료는 유니크굿컴퍼니의 고유자산으로 모든 저작권의 보호를 받습니다. 인쇄·공유·재가공·기획 사용 시 원작자의 사전 협의가 필수적으로 요구됨을 고지합니다.

ABOUT

일상의 공간을 사람들이 모여드는 경험 테마파크로 바꾸는 곳, 유니크굿컴퍼니

현실 공간을 미션과 이야기의 무대로 바꾸는 체험형 콘텐츠 전문 기업

회사명	주식회사 유니크굿컴퍼니 UNIQUEGOOD COMPANY
설립	2017년
대표	송인혁 · 이은영
분야	위치 기반 플레이어블 콘텐츠 플랫폼
사업	콘텐츠 협업 · 공간 운영 · 교육 · 플랫폼(Realworld Studio)



우리 모두가 관람객이 아닌 주인공이 되는 경험을 만듭니다.

콘텐츠 제안서

더스카우트

피지털 AI 기반
체험형 인터랙티브 콘텐츠 제안서

현실 공간을 모험과 도전, 협력의 무대로 바꿉니다.
최고의 인재를 찾아 구성원들이 이야기의 주인공이 되어
공동의 목표를 함께 완성하는 새로운 차원의 경험!

AI | AR · GPS | 단체 콘텐츠 | 협력 서사형



공동의 문제를 해결할 가장 뛰어난 인재를 찾습니다

우리 공동체가 모두 참여하고 협력하여 공동의 문제를 완성하는 참여형 캠페인

서사의 주인공이 되어
진짜 협력과 도전으로

함께 관찰하고 대화하고 선택하는 과정에서 공동의 메시지를
발견하고 완성해 갑니다.

서사의 주인공 | 직접 관찰·탐색 | **진짜 협력과 도전** | 공동 메시지 완성

경험 구성

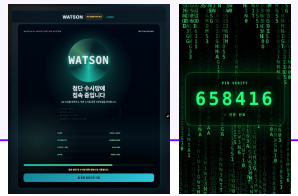
최신 AI 기술과 실감 기술로 몰입감 넘치는 참여형 경험을 완성합니다

왓슨 AI·실감 기술·모바일 작전 화면·협력 서사가 하나의 흐름으로 이어집니다.

01

최첨단 AI 왓슨

참가자의 말과 진행 상황에 실시간으로 반응

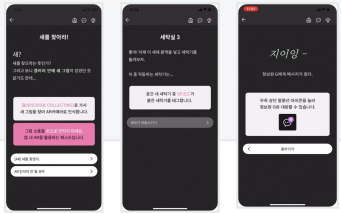


실제 AI와 소통하며 이야기를 진행

02

실감 기술

AR·GPS·AI인터랙션으로 높은 몰입경험을 선사

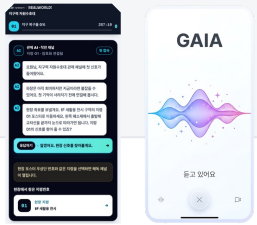


AR 증강현실 | QR코드 인식 | 챗봇 기능

03

모바일 작전 화면

탐색·대화·선택을 하나의 화면으로 안내



모바일AI와 실시간 소통하며 여정을 흥미롭게 경험

04

협력 서사

참가자의 행동과 팀의 선택으로 이야기를 완성

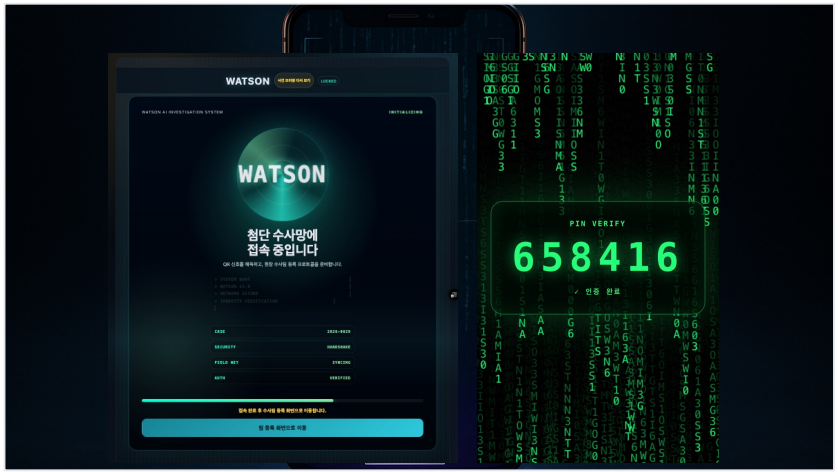


팀별 구성원들의 진행 상황을 추적하며 낙오없이 참여하도록 유도

SIGNATURE 01 · WATSON AI

최첨단 인터랙티브 AI 왓슨

참가자의 말과 진행 상황에 반응하며 작전을 함께 수행하는 진정한 파트너입니다.



매트릭스형 접속 게이트 · 작전 채널로 진입



자비스풍 대화 HUD · 발견과 진행에 실시간 반응

접속 | **대화** | 진행 | 현장 대응

WATSON AI

참가자와 자연스럽게 대화하고, 발견과 선택을 다음 행동으로 이어 주는 진정한 작전 파트너입니다.

WATSON

참가자의 말에 실시간으로 반응하고 작전의 흐름을 이어갑니다.

진정한 작전 파트너

01 실시간 반응

말과 선택에 자연스럽게 응답합니다.

02 진행 맥락

현재 단계와 발견을 이해합니다.

03 대화형 안내

질문과 힌트로 다음 행동을 제시합니다.

04 이야기 연결

팀의 선택을 다음 장면으로 이어 줍니다.

대화 · 맥락 · 안내 · 이야기

SIGNATURE 02 · IMMERSIVE

경험 공간 자체를 테마파크로 만드는 요소들

장소에 이미 있는 표식·동선·건축·자연이 게임의 단서와 장면이 됩니다.

AR

또 하나의 현실증강

건축·빛·표지·자연을
발견의 재료로
씁니다.

GPS

탐색의 여정

위치와 동선을
미션의 흐름으로
만듭니다.

QR · NFC

숨겨진 신호들

물리 단서와 디지털
미션을 연결합니다.

미니퀘스트

다양한 미션

스토리와 목적에 부합하는
다양한 웹기반 게임들 결합

SIGNATURE 03 · QUESTS

함께 관찰하고 문제를 해결하며 느끼는 짜릿한 경험

미션 장소마다 모바일/포스터로 제시되는 흥미로운 퍼즐 퀘스트들로 협력의 재미를 극대화









SIGNATURE 03 · CO-CREATED STORY

구성원과 AI가 함께 소통하며 완성하는 이야기

파편화된 정보를 조합하고 AI와 상호작용하며 팀만의 과정과 결말을 만듭니다.

01

조각난 단서들

각자 다른 위치와 단서에서 서로 다른 정보를 얻습니다.

02

소통으로 완성

본 것을 말하고 비교하며 빠진 연결을 찾습니다.

03

왓슨과 상호작용

진행 맥락에 반응하는 대화로 다음 가능성을 확인합니다.

04

함께 선택

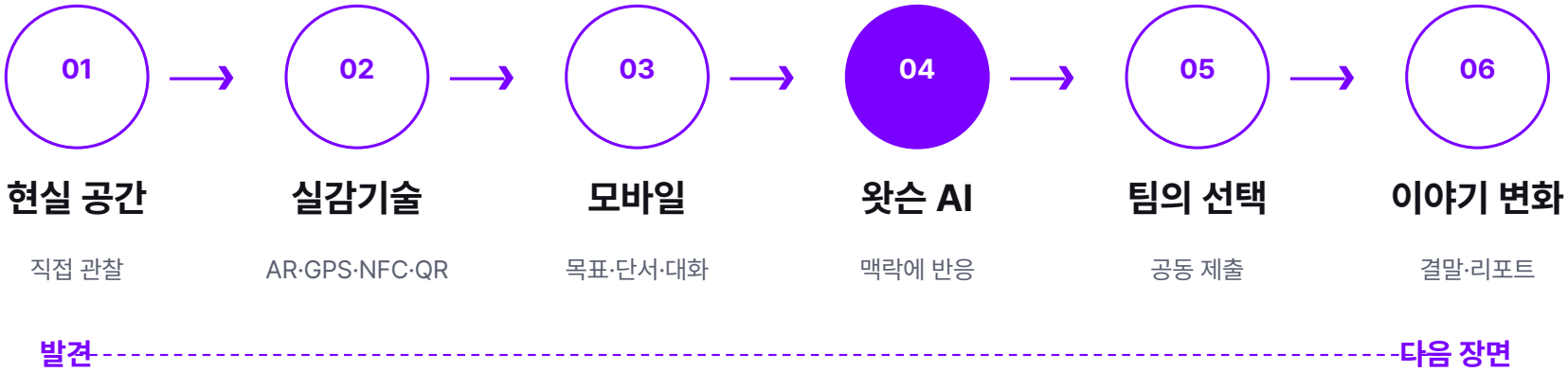
팀의 마지막 선택이 결말과 리포트를 완성합니다.

정해진 장면을 보는 콘텐츠가 아니라, 참가자의 행동으로 완성되는 콘텐츠.

AI × 실감기술 × 모바일 인터랙션

AI와 실감기술이 만나 발견이 이야기가 됩니다

현실의 발견이 화면과 AI를 지나 팀의 선택과 이야기의 변화로 돌아옵니다.

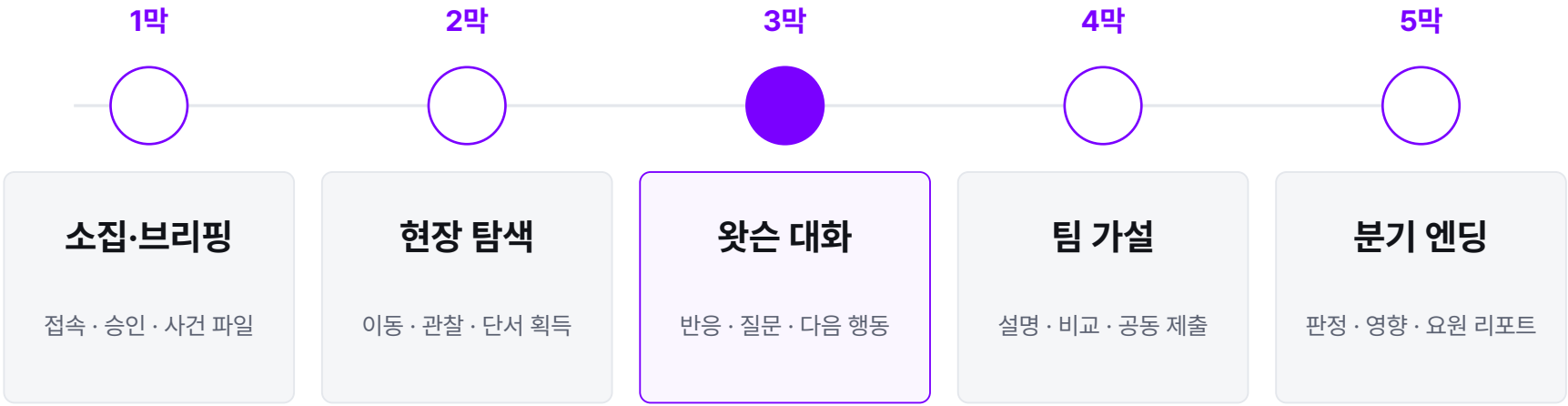


현실 공간 × 모바일 인터랙션 × 왓슨 AI × 공동 목표

MISSION JOURNEY · 5 ACTS

45~75분, 다섯 막의 흥미진진한 작전

소집부터 결말까지 끊김 없이 이어지는 한 편의 여정입니다.



함께 시작하고 · 직접 발견하고 · 대화하고 · 합의하고 · 함께 완성합니다

ACT 1 · CALL & BRIEFING

소집과 브리핑

처음 몇 분 안에 역할·목표·장소의 위협을 이해하고 바로 움직입니다.

01
비밀 채널 접속
현실과 게임의 경계를 여는 첫 화면

02
현장 요원 승인
팀과 역할을 확인하고 작전에 합류

03
사건 파일 수신
장소에서 벌어진 위협과 공동 목표 이해

04
첫 단서 확인
화면에서 현장으로 시선을 전환

접속 | 역할 | **목표** | 첫 행동

ACT 2 · FIELD EXPLORATION

현장을 직접 관찰하고 탐색합니다

화면만 보는 것이 아니라 실제 장소의 차이와 패턴을 발견하는 플레이입니다.



01 **물리 단서** — 포스터·표식·배치에서 규칙을 발견

02 **위치 체크** — GPS와 랜드마크로 다음 장면에 도착

03 **AR 정보층** — 현실 위에 숨은 단서와 변화를 확인

04 **공간 관찰** — 건축·빛·표지·자연을 직접 비교

ACT 3 · WATSON CONVERSATION

왓슨과 상호작용하며 다음 장면으로

채팅은 장식이 아니라 미션의 진행과 몰입을 만드는 플레이입니다.



현장에서 발견한 장면이 곧바로 왓슨과의 대화로 이어집니다.

01 참가자의 발견

"네 개의 표식과 숫자가 보여."

02 왓슨의 반응

"계속 남는 정보부터 나눠 볼까요?"

03 새 단서와 행동

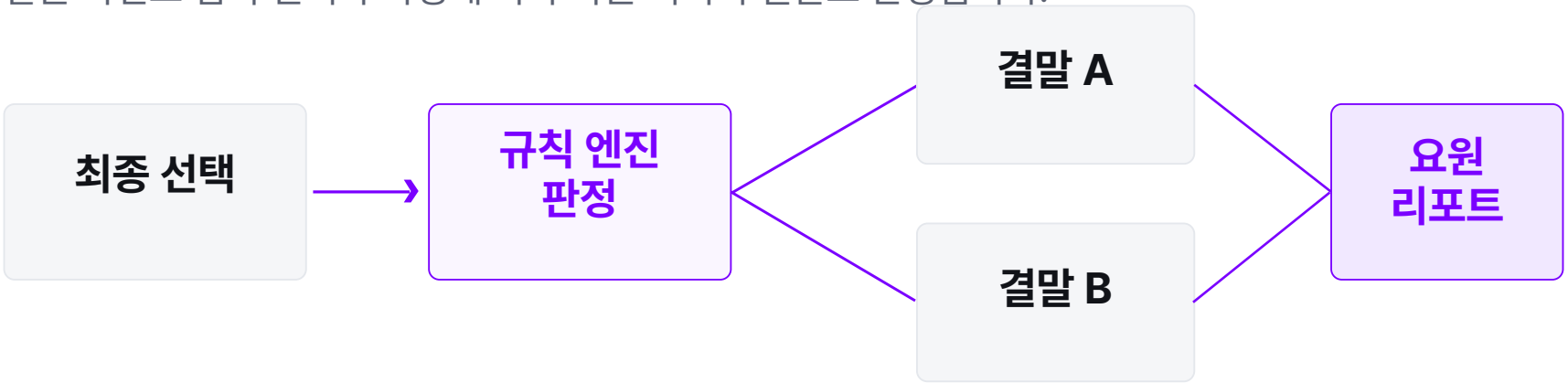
확인한 규칙으로 다음 노드 개방

채팅은 장식이 아니라 미션을 진행시키는 플레이입니다.

ACT 5 · BRANCHING ENDING

팀의 선택이 결말을 엽니다

같은 사건도 팀의 선택과 과정에 따라 다른 의미의 결말로 완성됩니다.



작전 영향

선택이 세계와 사건에 남긴 변화

팀의 과정

발견·대화·합의를 다시 확인

다음 이야기

새로운 장소와 시즌으로 이어질 여지

NEXT EDUCATION

스카우트가 제안하는 새로운 교육의 방식

직접 수행하고 협력하며 배우는 경험으로 교육의 장면을 바꿉니다.

단순 참여	→	서사의 주인공
일방적 메시지	→	진짜 협력과 도전
구경하는 공간	→	직접 관찰하고 탐색하는 무대

**일방향 강의에 게이미피케이션을 더해,
직접 수행하고 협력하며 배우는 경험으로.**

함께 경험하는 이야기로
우리 조직의 새로운 내일을 연결합니다

참가자가 서사의 주인공이 되는 경험

메시지를 행동으로 발견하는 여정

함께 관찰하고 도전하고 협력하는 작전

주식회사 유니크굿컴퍼니 · REALWORLD

contact@uniquegood.biz · business.realworld.to

내가 주인공이 되는 세상

리얼월드를 만나면,
익숙한 공간이 거대한 이야기의 무대가 되고
우리 모두는 플레이어가 됩니다.

늘 지나던 거리는 게임 무대가 되고,
눈으로만 보던 전시는 내가 움직여 완성하는 이야기가 됩니다.
스마트폰 하나로, 누구나 그 이야기의 주인공이 됩니다.



1 · 솔루션

Hardware Free, Content Driven

하드웨어가 아니라 콘텐츠가 바뀝니다.
하나의 플랫폼에서 제작부터 수정, 운영까지 한 번에 합니다.

MULTI CONTENT
멀티 콘텐츠 동시 운영
하나의 플랫폼에서 수십 개 콘텐츠를 **함께 운영**합니다.

HARDWARE FREE
하드웨어 프리
별도 장비 없이, 스마트폰만으로 **즉시 참여**합니다.

RESKINNING
자유로운 리스키닝
계절·이벤트·브랜드 캠페인에 맞춰 **테마를 변경**합니다.

LIVE UPDATE
실시간 업데이트
신규 콘텐츠를 **바로 추가하고 교체**합니다.









1 · 솔루션

데이터로 증명하는 리얼 임팩트

아무도 찾지 않던 공간에 하루 만에 6,260명이 몰려들었습니다.
이것이 리얼월드가 만드는 **집객의 힘**입니다.









GUINNESS WORLD RECORDS · 2023



2 · 협업

무엇이든, 플레이어블하게

리얼월드는 공간을 찾게 하고, 이야기의 주인공으로 만들며, 교육 목표를 몸으로 익히게 합니다.



TREASURE

보물찾기형

도시·축제·상권·관광지를
미션 장소로 만드는 스마트 AI 보물찾기

대표작 · 리얼트레저페스티벌

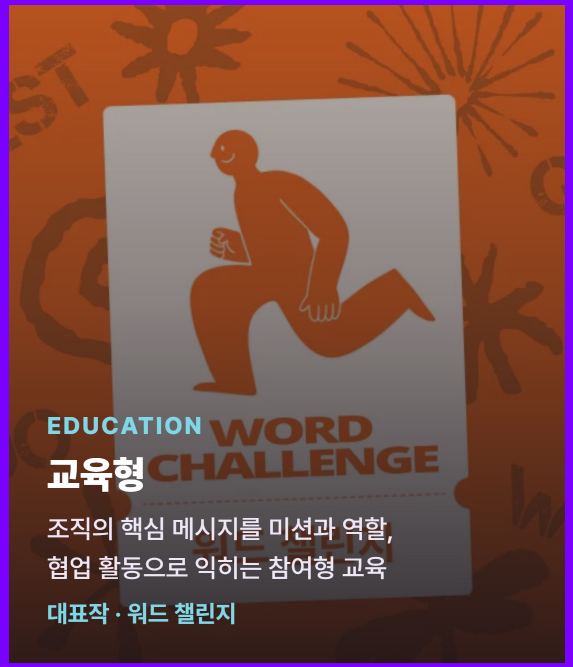


STORYTELLING

스토리텔링형

IP와 브랜드의 이야기를 현실 공간에서
직접 체험하는 스토리형 콘텐츠

대표작 · <디즈니플러스> 나인 퍼즐



EDUCATION

교육형

조직의 핵심 메시지를 미션과 역할,
협업 활동으로 익히는 참여형 교육

대표작 · 워드 챌린지

보물찾기형 · 대표작 — 리얼트레저페스티벌

경기도 옛청사를, 하루 만에 가장 붐비는 곳으로

비어 있던 경기도청 옛청사를 세계 최대 규모 보물찾기의 무대로 바꿨습니다.

파트너	경기도
장소	경기도청 옛청사
기간	2023 · 2024 · 2025
내용	세계 최대 규모 야외형 보물찾기

6,260명
2025 · 1일 참여

기네스 세계기록 최초 등재
2023 · 가장 많은 인원이 참가한 보물찾기(Largest scavenger hunt) 부문

3회 연속 개최
반복으로 검증된 파트너십







보물찾기형 · 사례

도시 전체를 거대한 미션 필드로 만듭니다

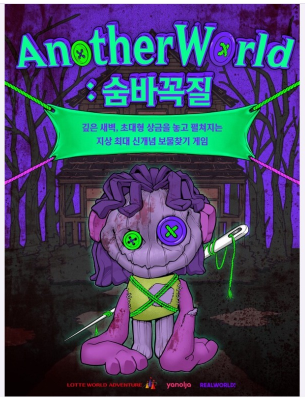


서울국제정원박람회 SEOUL INTERNATIONAL GARDEN SHOW 서울국제정원박람회

가든 헌터스

서울숲 및 PUBG 성수에서 진행하는
도심형 AI 보물찾기

참여자 평균 평점 4.9 / 5.0



LOTTE WORLD 롯데월드

Another World: 숨바꼭질

야간 개장한 롯데월드에서 펼쳐진
대규모 보물찾기 이벤트

사전 예매 티켓 6,000장 판매



P1HARMONY P1Harmony

리얼트레저

6인조 다국적 보이그룹 P1Harmony
앨범 발매 기념 프로모션

K-POP IP의 팬 경험을 오프라인으로 확장



성동문화재단 크리에이티브x성수

트레저 성수

성수 및 서울숲 일대에서 진행한
대규모 도심 보물찾기

5일간 총 21만회 이상 플레이

보물찾기형 · 사례

지역의 역사와 축제가 살아있는 경험이 됩니다



연천군 연천군

연천 구석기 트레저

연천 구석기 축제에서 진행된
대규모 보물찾기

4일간 약 14,000명 이상 참여



영암문화관광재단 영암문화관광재단

영암 왕인문화축제 트레저

영암 왕인박사축제에서 진행된
스마트 Ai 보물찾기

참여자 만족도 조사 긍정 합산 94.8%



철원문화재단 Cheorwon Cultural Foundation 철원역사문화공원

두루미의 보물찾기

철원역사문화공원에서 진행된
퀴즈/교육형 보물찾기

보물 전체 획득 수 총 24만회 이상



국가보훈부 국가보훈부

내셔널 트레저

전국의 보훈 사적지를 배경으로 진행한
초대형 보물찾기

총 18만 회 이상 플레이

스토리텔링형 · 대표작 — 나인 퍼즐

드라마를 보던 사람에서, 사건을 해결하는 사람으로

디즈니플러스와 함께, 오리지널 시리즈 '나인 퍼즐'의 세계관을 온라인 대체현실게임(ARG)과 성수 팝업으로 확장했습니다.

파트너	디즈니플러스
장소	리얼월드 성수
기간	2025.05
내용	온·오프라인 연계 트랜스미디어 대체현실게임(ARG)

온라인 대체현실게임(ARG)

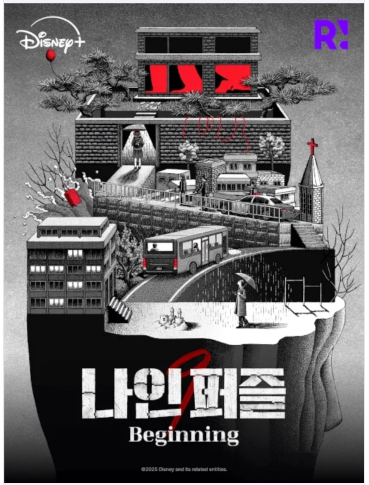
앱에서 시리즈 세계관의 사건을 직접 추리

오프라인 팝업

리얼월드 성수에서 이야기가 완결되는 구조

높은 화제성

출연 배우·감독 방문, 팬 커뮤니티 확산







스토리텔링형 · 사례

화면 밖으로 나온 이야기, 관객이 아닌 주인공이 됩니다



롯데엔터테인먼트

콘크리트 유토피아

재난 영화 세계관을 현실 생존
미션으로 확장한 프로모션 콘텐츠

롯데월드타워 팝업 연계 트랜스미디어 콘텐츠로 개봉 마케팅 진행



롯데컬처웍스 롯데컬처웍스

콰이어트 플레이스: 첫째 날

소리를 내면 안 되는 영화 설정을
그대로 옮긴 몰입형 프로모션

할리우드 글로벌 IP의 국내 개봉 마케팅 콘텐츠 제작



TVING

여고추리반3

추리 예능 IP를 시청자가 직접
수사하는 참여형 콘텐츠로 확장

OTT 오리지널 시즌 론칭 연계 프로모션



tvN

대탈출2: 제7의 멤버를 찾아라

인기 예능 세계관에 시청자를
'제7의 멤버'로 참여시킨 프로모션

방송 IP와 연계한 시청자 참여형 미션 콘텐츠

스토리텔링형 · 사례

팬덤은 보는 데서 멈추지 않습니다



SAMG ENTERTAINMENT SAMG

티니핑 x 리얼월드 팝업스토어

국민 키즈 IP 티니핑의 MZ세대 확장을 위한 콜라보 팝업

캐릭터 IP를 성인 타깃 오프라인 경험으로 확장

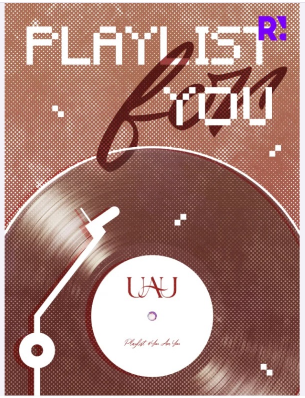


143 143엔터테인먼트

iKON 진환 <207>

아티스트 솔로 앨범 세계관을 참여형 콘텐츠로 제작

K-POP 아티스트 컴백 프로모션



DREAMCATCHER COMPANY 드림캐쳐컴퍼니

UAU <Playlist #You Are You>

앨범 콘셉트를 팬이 직접 플레이하는 경험으로 전환

신인 걸그룹 데뷔 프로모션



DREAMCATCHER COMPANY 드림캐쳐컴퍼니

드림캐쳐 <VersuS>

앨범 세계관을 팬 참여형 미션으로 확장

앨범이라는 요소를 듣는 콘텐츠에서 참여하는 콘텐츠로 전환

스토리텔링형 · 사례

공간이 품은 이야기를 꺼내 무대로 만듭니다



부산관광공사

더 스카우트 in 부산

부산 도심을 무대로 펼쳐지는
미션형 야외 방탈출 콘텐츠

**부산 도심을 미션 필드로 전환한
K-관광 IP 프로젝트**



경기도박물관

강림탐정 강무영

경기도박물관 내 공간과 전시물을
활용한 몰입형 추리 콘텐츠

**실제 유물을 활용하여 지식 체득 효과
미션을 통한 능동적 관람 방식 전환**



국립중앙과학관

스마트시티 도난사건

미래기술관을 무대로 한 모바일 미션형
과학 체험 콘텐츠

국립기관 상설 콘텐츠로 현재 운영중



한독의약박물관

닥터H의 비밀노트

전시와 연계한 방탈출 형식의 추리형
체험 콘텐츠

6년 넘게 상설 운영 중인 장수 콘텐츠

교육형 · 도입 기업

이미 교육의 방식을 바꾸기 시작한 조직들

대기업, 공공기관, 재단, 금융사가 목적에 맞춰 도입했습니다.

삼성SDS	워드챌린지 - 조직문화 내재화	**한화에어로스페이스**	지니어스챌린지 - 네트워킹·팀워크·리더십
SK하이닉스	보스를 찾아라 - 다양성 · 포용성	**삼일회계법인**	워드챌린지 - 임원 핵심가치 교육
LG	AI·AX 특강 - AI 시대 기술이 대체할 수 없는 것	**신한금융그룹**	화성탈출 - 구성원 네트워킹
포스코	워드챌린지 - 1년차 구성원 교육	**한국수자원공사**	보스를 찾아라 - ESG 교육

