

## 모션캡처기술과 텔레비전 방송의 결합 - 현실인물과 가상 캐릭터의 실시간 상호작용 연구

Integrate motion capture technology into TV Broadcasting  
- real-time interaction realization of people and animation charater

한 정 정\*, 최 철 영\*\*

동서대학교 일반대학원 영상콘텐츠학과\*,  
동서대학교 디지털 콘텐츠 학부\*\*

Han tingting\*, Choi chul-young\*\*

Division of Visual Contents, Graduate School of DSU\*,  
Dept. of 3d Animation, Dongseo University\*\*

### 요약

영상작품에서 나날이 모션캡처기술의 응용이 늘어가면서, CG캐릭터 또한 사람들의 마음에 가상의 영역을 넘어선 존재감을 부여하고 있다. 최근 일본방송에서는 애니메이션 캐릭터의 실시간 텔레비전 방송이 진행되었다. 이러한 형식을 통해 사람의 감각기관을 자극해 움직여 관객과 애니메이션캐릭터의 상호작용을 현실화 시키려 하였다. 모션캡처기술의 빠른 발전은 현실세계와 가상세계의 소통을 촉진하고 있는 요수중의 하나로 볼 수 있다. 본문은 모션캡처기술의 실시간 방송의 발전 및 가상 캐릭터의 현실 생활에 대한 영향에 대해 연구 분석을 진행하여 보았다.

## I. 서론

### 1. 모션캡처기술의 영상애니메이션에서의 발전방향

모션캡처시스템의 전면적인 개선 및 발전과 더불어, 센서를 이용한 모션캡처기기는 광학모션캡처기기의 환경적인 요구를 보완하여 오고 있다. 또한 실시간의 애니메이션 인물과 현실의 소통과 연결이 가능해지면서 가상캐릭터를 활용하려는 분야들이 늘어나고 있다. 〈みならいディーバ〉일본애니메이션 미나라이디바는 애니메이션 캐릭터들이 등장하는 생방송 형식을 띤 방송프로그램이다. 현장 제작, 현장 방영, 인물 모션캡처기술을 이용하여 성우들의 동작을 캡처 해 바로 CG 애니메이션 캐릭터의 동작으로 전환하였다. 성우는 목소리 뿐 아니라 동작도 연기하여 아바타 캐릭터를 가상공간에서 움직이도록 하였다. 생방송을 통해 가상캐릭터와 관객의 실시간 대화와 상호작용이 가능 해졌다. 웹사이트에서 관객들이 이 프로그램을 평가했는데, 일부 관중은 실시간 아바타 캐릭터의 상호작용에 대해 아주 만족해 하였고, 반면에 이러한 방송방식에 대해 우려하는 관중들도 있었다.<sup>[1]</sup>



▶▶ 그림 1. 〈みならいディーバ〉방영현장

중국에서는 단순하지만 이와 비슷한 사례가 있었는데, 2015년 중국 춘절 연유회에서 양의 해 마스코트 '양양'이 대중에게 소개되어 캐릭터와 진행자 간의 상호작용을 보였다. 생동감있고 귀여워 온 연기가 돋보여 중국의 대중 매체들은 앞다퉈 보도했었다.<sup>[2]</sup>



▶▶ 그림 2. 2015년 가상 마스코트 양양의 무대장면

[1] 「みならいディーバ」のレビュー-感想/評価  
[http://www.anikore.jp/anime\\_review/8037/](http://www.anikore.jp/anime_review/8037/)

[2] 央视羊年春晚吉祥物问世 “阳阳”将成虚拟主持人  
<http://gb.cri.cn/27224/2015/01/28/108s4856492.htm>

모션캡처기술의 발달에 따라 가상 캐릭터 들이 점차 사람들의 생활 속으로 들어오게 되었고, 사이버 캐릭터 들을 가상이 아닌 실제로 존재하는 것처럼 생각하는 사람들이 늘어나고 있다. 게임이나 애니메이션 캐릭터처럼 자신의 모습을 꾸며보는 코스프레와 같은 현상들이 전 세계로 확대되고 있고, <시마과장>과 같은 만화는 일본인들이 가장 존경하는 직장인으로 만화캐릭터를 선정되기도 했다.

## II. 가상캐릭터의 현실생활에 대한 영향

### 1. 긍정적인 영향

가상캐릭터의 부와 현재 전 세계경제는 연결되어 있다. <포브스>잡지는 가상인물의 가치(시장요소, 상품요소)를 통해 2006년부터 이러한 캐릭터를 평가하여 순위를 만들었다. 예를 들어, 2013년에는 표 1과 같이 도날드 덕이 1위를 차지했다.<sup>[3]</sup>

표 1. 포브스 2013 가상인물 재산 순위

순위	이름	재산 총액 ( /억 달러 )
1	스쿠루지·마크 덕	654
2	스마우그	541
3	칼라일 켈런	460
4	토니 스타크	124

인류의 인식방식에서 공감하고, 아이들이 좋아하는 캐릭터로 자리잡게 된 가상 캐릭터들의 상품성은 캐릭터의 개발자들의 생활방식에 부의 창출과 더불어 큰 변화를 가져다 주게 된다.

### 2. 부정적인 영향

모든 신기술의 개발은 양날의 칼의 면을 보여주게 된다. 한편으로는 사회 진보를 촉진시키는 동시에, 한편으로는 예측하지 못한 부정적인 영향을 낳기도 한다.

영화 <HER>에서는 컴퓨터 오퍼레이팅 시스템(OS)의 여성목소리에 주인공이 공감하고 매료되게 된다. 이는 시간이 지남에 따라 애정으로 바뀌게 되고 사랑하는 사 이로 발전하게 되는 모습을 보인다. OS의 네트워크가 끊김으로 절망하는 모습을 보이게 되는 주인공의 모습에서 가상의 캐릭터가 다룰 수 있는 극한의 위험한 상황들에 대해 영화는 예견하고 있다. 이러한 사건은 현실에서도 뉴스에서 다루어지곤 한다, 예를 들어 일본 남성이 가상 인물과 실제 결혼을 하는 모습이 다루어 지기도 했다.<sup>[4]</sup>

사람들이 가상캐릭터에 존재감을 느끼고 완전히 통제되는 것에 익숙해 질 때에, 그것의 권력은 계속해서 팽창되어, 일상생활에서 사람과 다른 대상을 대하는 태도에 영향을 주게 된다. 두 번째로, 가상캐릭터를 현실 개체로 착각 할 때, 종종 심리상의 정서불안을 초래하게 되며, 친구, 가족과의 사고 면적이 좁아지게 된다. 가상의 캐릭터는 본인에게 항상 긍정적인 대화를 이끌어내게 되고, 이에 따라 긍정적인 대화를 이끌어내지 못하는 친구나 가족들은 모두 적대시하게 되는 것이다.

## III. 결론

모션캡처기술의 발전은 애니메이션 캐릭터 등 가상의 캐릭터가 점차 생동감있게 사람들 앞에 현실화될 수 있도록 도와주고 있다. 모션캡처, 로봇과 클라우드시스템 등의 발달은 가상캐릭터들이 존재하는 가상세계와 현실세계가 공존하게 될 시대를 앞당기게 될 것이고 이에 대응하는 우리들은 자신의 책임감, 의무감을 강화시키고 특히 법률과 기술적 구속이 존재하지 않는 영역에서, 더욱 자신의 양심과 도덕적 힘에 의존해나가야 할 것이다. 부정적인 영향력을 가상의 캐릭터가 행하지 않도록 가상과 현실간의 필요한 장력을 유지하여, 사람과 가상캐릭터의 경계를 규명할 규정들이 개발되어야 할 것이다.

## ■ 참고 문헌 ■

- [1] 실시간 기계식 모션캡처시스템에 대한 연구, 유홍근, 학위논문(석사), 서원대학교, 2007년
- [2] 「みならいデーバ」のレビュー感想/評価  
[http://www.anikore.jp/anime\\_review/803](http://www.anikore.jp/anime_review/803)
- [3] 央视羊年春晚吉祥物问世“阳阳”将成虚拟主持人  
<http://gb.cri.cn/27224/2015/01/28/108s4856492.htm>
- [4] 福布斯中文网  
<http://www.forbeschina.com/review/201104/0008638.shtml> Forbes
- [5] 일본 남성이 가상 인물과 실제 결혼을 하다.  
<http://net.chinabyte.com/427/11055427.shtml>

[3] <http://www.forbeschina.com/review/201104/0008638.shtml> Forbes福布斯中文网

[4] 日本一男子与游戏虚拟人物结婚  
<http://net.chinabyte.com/427/11055427.shtml>