

# 1인 크리에이터 시장에 부는 새로운 바람,

## 지금은 ‘버추얼 유튜버’ 시대

글 백인석 | 게임포커스 기자 | quazina@gmefocus.co.kr

인터넷 세상을 넘어 최근 공중파 등으로 영역을 넓히며 성장하고 있는 1인 미디어 시장이 ‘버추얼 유튜버’의 등장으로 다시금 새로운 변화를 예고하고 있다. 일본의 대표 ‘버추얼 유튜버’인 ‘키즈나 아이’의 경우 채널 개설 1년 만에 160만 구독자를 확보한 것은 물론, 거의 모든 영상에 각국의 언어로 번역된 자막이 등록될 정도로 글로벌 시장에서의 인기 역시 높다. 여기에 최근에는 일본 관광대사로 선정되기도 하는 등 다양한 방면으로 진출을 시도하고 있다.

재미있는 사실은 이 ‘버추얼 유튜버’가 실제 없는 가상의 인물이라는 점이다. ‘가상의 유튜버’라는 이름처럼 ‘버추얼 유튜버’는 실존하는 사람이 아니라 유튜브 콘텐츠를 만들고 팬들과 소통하는 가공의 캐릭터를 지칭하는 단어다. 일본 현지에서는 ‘키즈나 아이’의 성공 이후로 다양한 ‘버추얼 유튜버’들이 등장해 관련 사이트에 집계되는 수만 해도 1,000명이 넘어갈 정도이다. 최근에는 일본의 유명 캐릭터 회사 산리오가 자사의 캐릭터 ‘헬로 키티’를 ‘버추얼 유튜버’로 데뷔시키는 등 개인뿐만 아니라 기업 차원에서의 참여도 늘고 있는 추세다.

### 콘텐츠를 위한

#### 가상의 인격체 ‘버추얼 유튜버’

연일 다양한 콘셉트를 가진 ‘버추얼 유튜버’가 등장하고 있지만, 아직까지 무엇이 정확히 ‘버추얼 유튜버’인지에 대한 명확한 정의는 없다. ‘버추얼 유튜버’라는 용어 자체도 업계(?)

시초 격인 ‘키즈나 아이’가 자신을 지칭하는 단어를 그대로 사용한 것이며 ‘버추얼 유튜버’의 역사도 그리 길지 않기 때문에 팬들 사이에서도 무엇이 정확하게 ‘버추얼 유튜버’인지에 대해 의견이 분분하다.

일본 인기 ‘버추얼 유튜버’인 ‘키즈나 아이’의 경우 스스로를 AI(인공지능)이라고 부르며 설정에 맞게 나이나 성별 역시 불명이라고 소개한다. 물론 ‘키즈나 아이’는 실제로는 인공지능이 아니며 모델링을 연기하는 배우와 목소리를 맡은 성우가 만들어내는 가상의 캐릭터에 불과하다. 그럼에도 ‘버추얼 유튜버’의 팬들은 가상의 캐릭터에게 매력을 느껴 팬을 자처하는 상황. 가상의 캐릭터라는 특성답게 ‘버추얼 유튜버’의 팬들 사이에서는 해당 캐릭터의 성우에 대해 궁금해 하는 것을 금지하는 불문율이 있을 정도로 팬들 역시 ‘버추얼 유튜버’를 가상의 인격체로 대우하고 있다.



한국 최초의 버추얼 유튜버 ‘세야’

### 모션 캡처, 라이브2D 등 다양한 기술 필요

그렇다면 ‘버추얼 유튜버’를 통해 방송을 진행하기 위해서는 어떤 준비가 필요할까.

‘버추얼 유튜버’의 핵심은 실제 사람 뜻지않게 자연스러운 움직임이다. 인기 순위에서 상위권에 위치한 ‘버추얼 유튜버’ 대부분은 실제 유튜버 못지않게 자연스러운 동작을 구사하여 팬들로부터 좋은 반응을 얻고 있다.

자연스러운 움직임을 위해서는 센서를 통해 실제 사람의 움직임을 3D 그래픽으로 구현하는 ‘모션캡처’ 기술이 필요하다. ‘모션캡처’란 사람의 신체에 센서를 부착, 컴퓨터 프로그램으로는 일일이 구현함으로써 표현하기 힘든 세세한 움직임들을 3D 그래픽으로 재현할 수 있는 프로그램이다. 영화 ‘반지의 제왕’에 등장하는 골룸의 그래픽 연출에도 ‘모션캡처’ 기술이 활용되기도 했다.

이 밖에도 실제 사람처럼 풍부한 표정을 구현하기 위한 ‘페이스리그’ 등의 안면 인식 프로그램과 ‘버추얼 유튜버’의 대사에 맞춰 실제 사람 같은 입모양을 구현하는 립싱크 프로그램도 생생한 캐릭터 연출을 위해서는 필수적이다.

여기에 캐릭터의 움직임을 어색하지 않게 담아내는 ‘라이브2D’ 기술도 ‘버추얼 유튜버’의 핵심 기술이다. 라이브2D란 2D 그래픽을 살아있는 그림처럼 연출하는 기술로, ‘버추얼 유튜버’는 물론 최근 게임 개발 과정에서도 이용되고 있다.

편집된 영상을 콘텐츠로 올리는 유튜브 특성상 녹화 방송을 주로 이용하지만, ‘버추얼 유튜버’를 통해 실시간 방송을 할 경우 보다 고도의 기술이 필요하다. 별도의 후처리 작업을 거칠 시간이 부족하기 때문에 본의 아니게 움직임을 재현 중인 배우나 성우의 얼굴이 드러나는 방송사고(?)가 일어날 가능성이 있는 것. 실제로 일본의 한 ‘버추얼 유튜버’가 방송사고로 인해 원치 않게 정체를 드러내기도 했는데, 귀여운 아가씨 캐릭터의 실체가 수염 난 아저씨라 많은 팬들이 충격을 받기도 했다.

### 생생한 표정과 독특한 콘텐츠가 인기의 비결

실체가 없는 ‘버추얼 유튜버’는 어떻게 글로벌 팬들의 마음을 움직인 것일까. ‘버추얼 유튜버’의 열렬한 팬을 자처하는 한 시청자는 “기존의 1인 미디어에서는 볼 수 없던 독특한 설정과 ‘버추얼 유튜버’이기에 가능한 콘텐츠가 인기의 비결이다”라고 말했다. 실제로 인기 ‘버추얼 유튜버’인 ‘키즈나 아이’는 인공지능 프로그램이라는 설정을 살려, 자신의 친구를 컴퓨터 프로그램으로 만드는 과정을 보여주는 독특한 콘텐츠를 선보여 좋은 반응을 얻었다.

실제 사람 뜻지않은 생생한 표정도 인기의 비결이다. 모바일 게임을 플레이하는 영상을 통해 원하는 캐릭터가 나오지 않아 좌절하는 표정을 보여주거나 어려운 게임을 플레이하면서 게임의 난이도에 좌절하고 거친 말을 하는 등 실제 사람 뜻지않은 캐릭터의 행동이 시청자들로 하여금 공감대를 형성하고 캐릭터의 매력에 빠질 수 있도록 하는 것. 이 밖에도 포화 상태에 도달한 1인 미디어 시장에서 ‘버추얼 유튜버’는 그 자체가 독특한 콘셉트로 많은 시청자들의 관심을 끌 수 있다는 점 역시 인기의 비결로 볼 수 있다.



새로운 버추얼 유튜버 ‘카구야 루나’

## **다양한 콘셉트의 ‘버추얼 유튜버’ 등장, 시장 영역 확대 가능성도 높아**

이처럼 1인 미디어 시장에서 혜성처럼 등장한 ‘버추얼 유튜버’가 좋은 성과를 보이면서 개인 또는 기업 차원에서 ‘버추얼 유튜버’ 시장에 뛰어드는 경우가 많아졌다. 콘셉트 역시 다양해 최근 주목받는 한 ‘버추얼 유튜버’의 경우 여성 캐릭터의 외형에 중후한 남성의 목소리를 입혀 반전 매력을 노려 큰 화제를 모으기도 했다. 이 밖에도 뛰어난 모델링이나 캐릭터의 명확한 개성을 바탕으로 시장에서는 연일 다양한 ‘버추얼 유튜버’들이 치열한 경쟁을 벌이고 있다.

뿐만 아니라 ‘버추얼 유튜버’의 캐릭터 IP를 활용한 사업 역시 각각도에서 전개되고 있다. 일본 대표 ‘버추얼 유튜버’인 ‘키즈나 아이’의 경우 일본의 인기 피규어 제조사 굿스마일과의 협업을 통해 캐릭터 IP를 활용한 피규어를 출시할 예정이며 게임, 오프라인 카페와의 협업 이벤트를 진행하는 등 다양한 사업 분야에서 활약 중이다. 여기에 일본의 대표 캐릭터 IP ‘헬로 키티’가 ‘버추얼 유튜버’ 데뷔를 선언하면서 ‘버추얼 유튜버’ 관련 캐릭터 시장 규모는 점차 성장할 것으로 보인다.

이처럼 ‘버추얼 유튜버’는 게임 및 애니메이션 관련 미디어 시장에서 경쟁력을 갖는다. 미소녀 풍의 캐릭터나 일본 유튜브 스타일의 편집 방향이 관련 콘텐츠에 익숙한 게임 및 애니메이션의 주요 소비자 층으로부터 좋은 반응을 얻을 수 있기 때문이다. 대부분의 ‘버추얼 유튜버’ 역시 게임이나 SNS 상의 트렌드를 주 콘텐츠로 활용하는 등 서브 컬처 분야에서 활발한 활동을 보이고 있다.

## **국내에도 상륙한 ‘버추얼 유튜버’가 가져올 변화에 주목하라**

한편, 국내에서도 스마일게이트가 지난 7월 ‘버추얼 유튜버’인 ‘세아’의 채널을 오픈하였다. ‘세아’는 스마일게이트가 자사의 모바일 게임 ‘에픽세븐’의 홍보를 위해 만든 ‘버추얼 유튜버’로 ‘딥 러닝’이 가능한 인공지능이라고 스스로를 소개하고 있다. 이에 맞게 게임 이외에도 페이스북에 가입하고 아이큐를 측정하는 등 다양한 콘텐츠를 제작 중이며 채널 개설 두 달 여 만에 구독자 수 4만 명을 돌파하는 등 긍정적인 반응을 이끌어내고 있다.

이런 현상을 보았을 때 ‘버추얼 유튜버’ 시장은 앞으로도 계속해서 성장할 것으로 전망된다. ‘버추얼 유튜버’가 지닌 상업성이 입증되면서 일본의 산리오나 한국의 스마일게이트 등 기업 차원에서 자사의 홍보를 위해 ‘버추얼 유튜버’를 만들고 있기 때문이다. 게다가 게임 관련 콘텐츠가 주를 이루던 초기와 달리 최근에는 ASMR이나 아이큐 테스트 등 다양한 분야의 콘텐츠가 제작되고 있다. 여기에 관련 기술의 발전으로 인해 ‘버추얼 유튜버’를 활용한 실시간 방송이 가능해지면서 보다 다양한 형태의 방송이 가능해지고 있다는 것도 긍정적이다.

‘사람’이 하는 방송이라는 고정관념을 벗어나 ‘기상의 캐릭터’라는 독특한 콘셉트로 1인 미디어 시장에 혜성처럼 등장한 ‘버추얼 유튜버’가 앞으로 1인 미디어 시장에 가져올 변화에 대해 많은 관심이 모아진다. ❶



일본 인기 버추얼 유튜버인 ‘키즈나 아이’는 오프라인에서도 팬미팅을 여는 등 성공적으로 활동하고 있다.

