

AR·XR로 현장감 부족 극복...이젠 관객들이 먼저 적응

언택트 시대 공연문화의 변화

시간·장소·옷차림 등 제약 없고 '다시보기' 너무 편해 기꺼이 지갑 여는 관객들...BTS 유료공연 99만명 시청

코로나19 바이러스는 우리의 일상생활은 물론 문화, 경제, 사회기반을 흔들며 놓았고 변화시켰다. 변화된 지금을 우리는 '언택트(Untact) 시대'라고 일컫는다. 언택트는 부정 접두사인 '언(un)'과 접촉을 뜻하는 '콘택트(contact)'의 합성어로, 코로나19로 인해 만들어진 신조어다.

'사회적 거리두기'가 권장되면서 우리의 생활을 더욱 알차게 해주던 공연문화 예술계에 검은 그림자가 짙어졌다. 접촉과 현장성이 중심이 되는 문화공연예술계는 현장에서 진행되는 모든 프로그램을 취소하고 휴관하며 멈춰야만 했다. 하지만 이로 인해 공연문화예술계에 온라인 공연 문화라는 패러다임의 변화가 시작됐다. '언택트(Untact) 시대'에 맞게 공연·전시장에 가지 않고 집에서 온라인으로 즐길 수 있도록 하는 서비스가 급속히 발달하기 시작한 것이다.

온라인 공연, 그 반응은?

온라인 공연은 과거 공연을 상영하거나, 공연장에서 관객 없이 진행되는 무관객 공연 중계로 이뤄졌다. 본래 한국은 공연을 온라인 스트리밍 하는 추세는 아니었다. 그러나 코로나19 사태를 계기로 상황이 바뀌었다. TV·라디오 방송은 물론 공연장에서 관객과 함께 했던 공연들이 수준 높은 온라인 공연으로 시청자와 함께하게 됐다.

그렇다면, 온라인 공연에 대한 관객과

대중들의 반응은 어떠한가? 그들 역시 온라인 공연에 대해 처음엔 의아해했고 익숙하지 않아 했으나 놀랄만큼 빠르게 긍정적인 반응으로 변해갔다.

실제 온라인 공연 시청자 임수정(광주 보건대 3학년, 22) 학생은 "온라인 공연은 코로나에 대한 걱정으로 공연장을 가기 어려운 지금 문화생활을 즐길 수 있는 가장 현명한 방법 중 하나라고 생각된다"라며 "온라인 공연은 시간과 장소 또 옷차림 등 제약이 없어 편하게 볼 수 있는 게 장점"이라고 말했다.

특히 "현재 실습을 나가다 보니 온라인 공연을 하는 시간에도 시청할 수 없었는데 '다시 보기'로 볼 수 있는 점이 가장 만족한다"라고 말했다. 하지만 "아무래도 공연·전시회는 현장감이 중요한데 작은 핸드폰으로 온라인 공연을 시청하다 보니 현장감이 전해지지 않아 아쉬진 하다"라고 말했다.

온라인 공연에 대한 부정적 반응도 있다. 연극, 뮤지컬 등 공연은 보통 2-3시간 동안 진행된다. 이 시간이 오프라인 공연장에서 공연을 관람할 때는 별문제가 되지 않는다. 그런데 최근 코로나 여파로 스마트폰으로 온라인 공연을 보는 사람이 늘어나면서 작품이 '지나치게 길다'는 이야기가 나오고 있다. 또 시간 제약이 없다는 장점이 단점이 되어 회사, 학교, 가정에서 온라인 공연을 시청할 때 몰입감과 집중이 안 된다는 반응 또한 있다.

유료 온라인 공연, 새로운 가능성

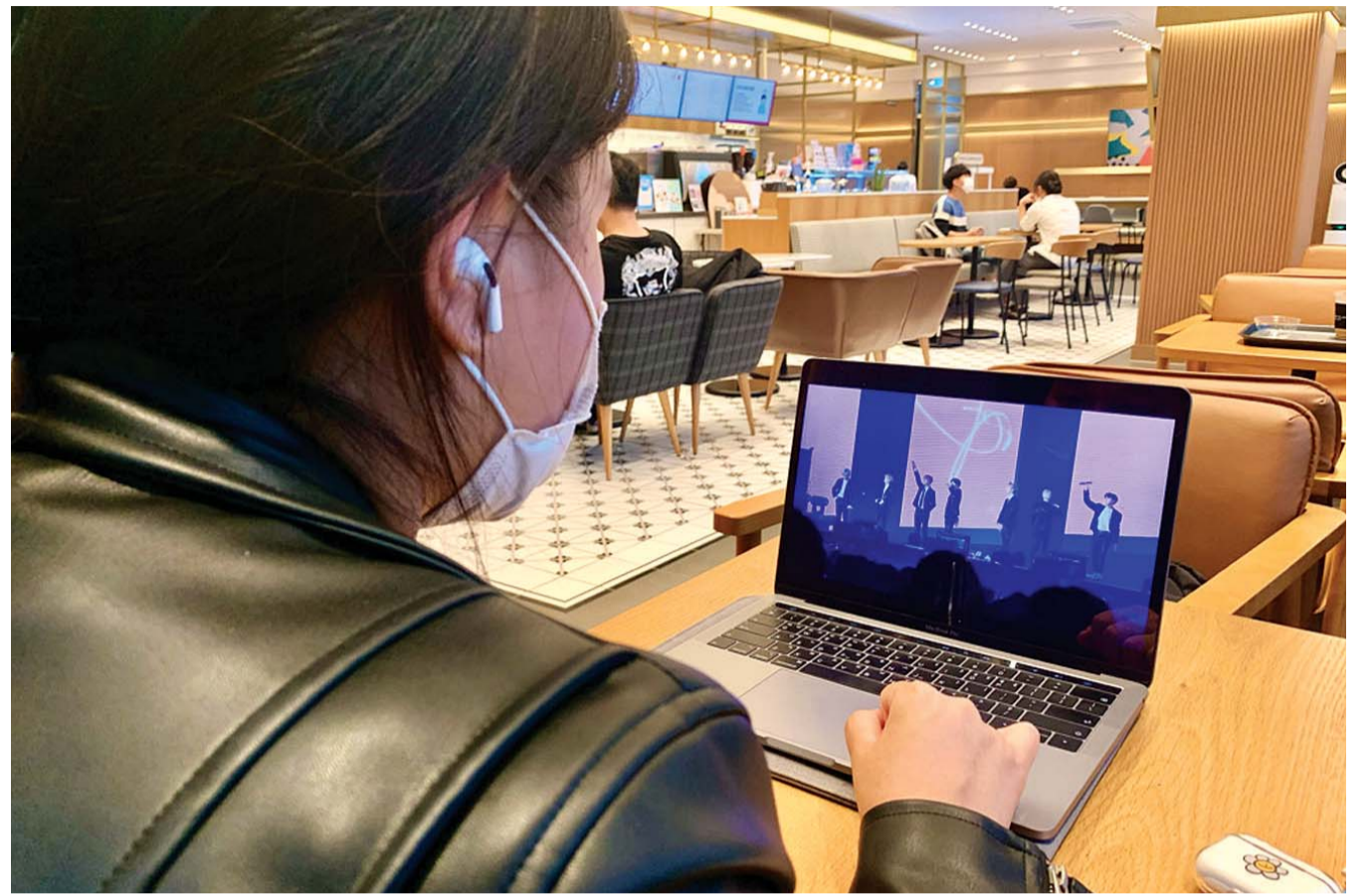
수준 높은 무료 온라인 공연들은 점차 유료 온라인 공연으로까지 이어졌다. 코로나 사태 초반에는 무료 스트리밍 위주였지만, 아티스트와 제작사의 수익창출을 위해 최근에는 OTT와의 제휴나, 유료 스트리밍이 늘어나는 추세이다. 실제로 라이브 공연을 하며, 관객석의 수만급만 유료 온라인 티켓을 판매하기도 한다.

유료 온라인 공연으로 히트를 친 그룹이 있다. 방탄소년단(BTS)은 지난달 10월 10일과 11일 이틀에 걸쳐 유료 온라인 공연을 진행했다. 소속사 빅히트는 라이브 스트리밍뿐만 아니라 딜레이 스트리밍(전일 공연 재방송 스트리밍 서비스)을 제공하고, 일본에서는 극장에서 라이브 뷰잉을 하는 등 다양한 시청 환경을 마련했다. 또 증강현실(AR), 확장 현실(XR) 등을 활용한 볼거리를 제공하고 멀티뷰 기능과 공연을 관람하는 팬들의 모습을 실시간으로 전하는 '아미 온 에어'를 통해 현장감을 살렸다.

앞서 방탄소년단은 6월 첫 온라인 공연 '방방콘 더 라이브'에서도 전 세계 약 75만 6600여 명의 동시 접속 시청자를 모아 기네스 세계 기록을 썼으며, 이번 온라인 공연에서는 전 세계 99만 3천명이 시청해서 모두를 놀라게 했다.

이처럼 유료 온라인 공연으로 수준 높은 영상과 관객의 수요, 수익성 등 새롭게 나아갈 방향에 대한 기준점을 제시할 수 있다면 새로운 시장에 대한 가능성을 엿볼 수 있는 기회가 될 것으로 보인다. 불가피하게 온라인 공연이 시작됐지만 이로 인해 현장성이 강한 공연문화가 온라인으로 나아갈 수 있음을 확인했다.

김우현 학생기자



현장성이 강한 공연문화, 이제는 온라인 공연으로 시간, 장소의 제약 없이 카페에서 자유롭게 즐기고 있다. 한 카페에서 보이그룹 '하이라이트'의 공연을 보고 있는 여대생.

유튜브·넷플릭스가 지배하는 코로나 세상

코로나19가 확산하자 우리의 일상생활은 크게 흔들렸다. 이에 영향을 제일 많이 받은 것은 아무래도 유튜브와 넷플릭스가 아닐까 싶다. 유튜브는 코로나 이전에도 이용자 수가 상당했다. 그렇다면 코로나로 유튜브가 영향을 받은 것은 무엇인가? 그것은 바로 크리에이터의 증가다.

이제 사람들은 유튜브를 단순히 시청만 하기 위한 서비스로 생각하지 않는다. 직접 영상을 찍고, 편집하면서 다양한 콘텐츠를 제작해내고 있다. 웹 사이트에서도 유튜브 크리에이터를 처음 시작하는 사람들에게 도움이 될만한 많은 정보를 제공하고 있으며, 많은 크리에이터들도 편집 강의 영상들을 업로드하고 있다. 이렇게 1인 미디어를 직접 제작할 수 있는 시대가 오게 된 것이다.

코로나의 영향은 넷플릭스에 가장 많은 영향을 끼쳤다. 실제로 와이즈리테 일에서 한국인 넷플릭스 월 결제금액 추이를 살펴보면, 2018년 3월부터 2020년 1월까지의 약 250억원을 유지하고 있었다. 그러나 2020년 2월부터 코로나의 확산이 시작되면서 3월에는 362억원, 4월에는 439억원으로 급증



언제 어디서든 다양한 전자기기로 시청할 수 있는 넷플릭스와 유튜브.

했다. 코로나 이전에는 넷플릭스 이용 요금이 부담스럽게 느껴졌지만, 코로나 이후 이제는 넷플릭스 이용이 유튜브와 같게 되었다.

넷플릭스는 다양한 영화와 드라마를 시청할 수 있는 서비스로 3개의 멤버십으로 나누어진다. 첫 번째, 베이직은 월 9천 5백원으로 480p 화질로 동시 접속 가능 인원이 1명인 멤버십이다. 두 번째, 스탠다드는 월 1만2천원으로 1080p 화질로 동시 접속 가능 인원이 2명인 멤버십이다. 세 번째, 프리미엄은 월 1만4천500원으로 4K+HDR 화질로 동시 접속 가능 인원이 4명인 멤버십이

다. 이 모든 멤버십은 언제든지 해지가 가능하고, 영화와 TV 프로그램 시청이 무제한이다. 또한 노트북, TV, 스마트폰, 태블릿으로도 시청이 가능하다.

하지만 넷플릭스의 한계점으로 이제 점점 보이기 시작하고 있다. 코로나로 인해 사람들의 활동에 여러 제약이 걸리게 되면서 영화나 드라마 제작에도 여러 제약이 걸리고 있다. 많은 사람이 모여 촬영을 해야 하는 제작자들이 코로나로 인해 제작을 늦추거나 못하게 되면서 사람들은 변화가 없는 넷플릭스 플랫폼에 점차 흥미를 잃어가고 있다.

임아연 학생기자

광주김치축제 등 대부분 온라인 진행

지역축제도 변신 중

가을, 전국에 떠들썩하게 개최된 수많은 지역축제들도 온라인으로 변신했다.

올해로 27회를 맞은 '광주세계김치축제'는 11월 2일부터 22일까지 온라인 축제 방식으로 전환해 개최됐다. 온라인 축제 특성에 걸맞게 '집에서 광주김치를 클릭하세요'라는 슬로건과 함께 '광주김치 랜선마켓', '이색김치요리 랜선교실', '명품김치 랜선특강', '광주김치랜선 서포터즈' 등 다양한 프로그램을 진행했다.

10월 14일부터 18일까지 온라인으로 개최된 충남 논산 강경갯길축제는 총 누적 조회수가 130만회에 이를 정도로 성공적으로 이루어졌다. 개막식 외 14개의 방송 콘텐츠를 제작, 200여개의 동영상 송출

했다. 유튜브 채널과 SNS 등 시청자 수는 16만명에 이르렀으며 누적 조회 수도 130만회를 기록한 것으로 나타났다. 이와 같이 성공적인 온라인 축제의 사례가 등장하면서 온라인 축제에 대한 사람들의 기대가 올라갔다.

10월 17일부터 21일까지 온라인으로 개최된 부산 국제 코미디 페스티벌 기획팀의 임정민 부팀장(33)은 "코미디 공연은 원래 관객과의 소통이 되고 관객의 반응이 있어야 되는데 그 부분이 부족한 온라인으로 진행되니 모든 공연팀이 온라인 소통을 할 수 있게 내용을 변경하게 되었다. 특히 무대에 관심이 올라와 함께하는 공연들은 온라인 공연으로는 불가능하여 준비하는데 어려움이 있었다"고 말했다.

오프라인 축제에서 온라인 축제로 변경

되어 비대면 축제가 많아지고 있는 현 상황에 대해 임 부팀장은 "그래도 국민들에게 조금이라도 우울감을 없애드리기 위해 최선의 노력을 하는 것이라고 생각합니다"라고 말했다.

60년 역사의 축제인 한국민속예술제는 12월 1일부터 31일까지 한 달간 온라인으로 개최된다. 코로나19로 인해 경연대회의 취소를 결정했다. 대신 올해 처음으로 경연대회 없이 전국의 실제 민속예술이 이뤄지는 장소에 방문해 참가종목과 참가단체를 소개하고 무관중 공연을 촬영해 상영한다. 제61회 한국민속예술제는 전통공연 예술진흥재단 유튜브 채널과 네이버TV, 한국민속예술제 홈페이지를 통해 관람할 수 있다.

고준영 학생기자





호남대학교 총장배 고교최강전 스푸치대회

● 주최: 호남대학교 LINC+

● 주관: 호남대학교 e스포츠산업학과

2020 HNU

LEAGUE OF LEGENDS

- 참가대상: 광주/전남/전북 소재 고등학교 학생 ※1팀(5명) 구성(후보 1명 구성가능)
- 지원방법: 온라인신청(※QR코드를 이용하세요)
- 대회 일정
 - 조추첨: 12월 18일(금) 14:00 예정
 - 예 선: (토너먼트 방식) 12월 21일(월)~22일(화) 10:00~16:00
 - 결 선(4강전): (토너먼트 방식) 12월 23일(수) 10:00~16:00
- 대회상금 및 특전 (상금은 서문화상품권으로 지급)
 - ★ 참가자 전원, 서문화상품권 지급 ★
 - 우승(1팀): 1,000,000원
 - 준우승(1팀): 500,000원
 - 3위: 300,000원
 - 4위: 200,000원