

1020 관객을
주목한다!



1020 관객을
주목한다!



1020 관객을 주목한다!

글 : 박아네스

김영기 (리서치팩토리 대표)

발행인 김세훈

발행일 2016년 5월 15일

-

영화진흥위원회

부산광역시 해운대구 센텀중앙로 55 경남정보대 센텀산학캠퍼스 13층, 14층

전화 (051)720-4700 / 팩스(051)720-4849

홈페이지 www.kofic.or.kr

©영화진흥위원회, 2016

Contents

01

들어가는 글 / 5

02

1020세대에게 물었다 / 11

03

1020세대에게 들었다 / 20

1. 들어가는 글

한국영화가 관객 수 1억 명을 처음으로 넘긴 해는 2012년이다. 그해 한국영화는 1억 1461만 명의 관객을 모았고, 1억 1293만 명이 든 2015년까지 지난 4년간 한국영화는 매해 1억 관객 수를 이어왔다. 여기서 눈여겨볼 것은 2012년 한국 영화산업을 결산하는 자리에서 처음으로 '40대 이상 관객'이 주요하게 언급됐다는 사실이다. 영화산업을 이끄는 핵심 관객층은 20~30대지만 정체된 시장 규모를 키우기 위해 '새로운 관객 개발'이 필요하다면, 그 대상은 자연스럽게 경제력을 갖춘 40대 이상이 될 것이다. 그리고 2012년은 이들 관객층이 늘어나며 한국영화 시장이 확대됐다. 이듬해인 2013년 결산 좌담에서는 '가족 관객의 부상'이 언급됐고, 2014년 같은 자리에서는 "한국영화가 40대 이상 관객을 끌어모으며 중·장년 관객의 외연이 확장됐다"는 평가가 나왔다.¹ 이처럼 한국영화는 지난 몇 년간 중·장년 관객 확대를 위해 노력해왔고, 일정 이상의 성과를 거뒀다. 역대 흥행 순위 1, 2위에 나란히 자리한 <명량>(1761만 명)과 <국제시장>(1426만 명)의 박스오피스에서 중·장년 관객을 지운다면 '천만'은 성립되기 어려웠을 것이다.

2015년 한국 상업영화의 평균 제작비는 약 56억 원으로, 상업영화 1편이 손익분기점을 넘기기 위해선 200만 명가량의 관객을 동원해야만 한다. 또 부가시장과 해외 수출로 얻는 수익이 보장되지 않는 현실을 감안²하면, 극장에서 최대한 많은 관객을 유인하는 것이 한국영화의 '당연한' 전략일 수밖에 없다. 몇 년 사이 중·장년층의 복고 감성을 젊은 세대도 받아들일 수 있도록 동시대 느낌이 나게 버무리는 것이 한국영화의 트렌드 중 하나로 자리잡은 것도 같은 맥락에서 바라볼 수 있다. 문제는 이 같은 '범용성'을 중요하게 생각하다 보니 영화의 완성도는 되레 무너지고 있다는 사실³이다. 게다가 중·장년 관객에 집중하는 사이 '가족 관객'의 한 축이자, 미래 주요 관객층으로 부상할 10대와 20대엔 소홀한 듯한 인상마저 든다. 이에 <한국영화>는 10~20대 관객 성향을 좀 더 면밀히 알아보기로 했다. '한국영화의 지속 가능성'을 생각했을 때 가장 중요한 관객층일 뿐 아니라, 중·장년 관객이 움직이기 전 개봉 초반의 흥행 가늠자 역할을 하는 중요한 세대가 이동이기 때문이다.

¹ '더 나은 내일을 고민할 때', 「2012년 한국 영화산업 결산」, 영진위, <한국영화> Vol. 34. 2013.01.

'호황? 모색이 필요한 때다', 「2013년 한국 영화산업 결산」, 영진위, <한국영화> Vol. 45. 2013.12.

"포화"에 다다른 산업, 그 너머를 고민하라', 「2014년 한국 영화산업 결산」, 영진위, <한국영화> Vol. 58. 2015.01.

² 「2014년 한국영화 투자수익성 분석」(영진위, 2016.05.)에 따르면, 2014년 한국영화의 극장 매출 비중은 87.5%였다. 부가시장은 10.0%, 해외 수출은 1.9%를 기록해 한국영화 매출 구조는 여전히 극장에 심하게 의존하고 있다.

³ '한국영화, 아저씨·아줌마들 잡으려다 '도전정신' 놓칠라', <경향신문>, 2016.01.11.

2. 1020세대에게 물었다

1) 영화 취향 및 한국영화 인식 조사

설문 내용 영화 취향 및 한국영화 인식 조사

대상 국내 거주 만 15~29세 남녀 603명

설문 방법 설문 대상 603명을 인구 구성비(2015년 12월 주민등록인구통계 기준)에 따라 성/연령/지역 별로 할당한 후 무작위로 협조 요청 메일을 발송해 이뤄짐.

신뢰 수준 95%, 표본 오차 ±4.00%p

설문 진행 리서치팩토리

한국 1020세대의 영화 취향을 알아보는 것은 물론, 이들 세대가 '한국영화를 어떻게 인식'하고 있는지를 살피기 위해 진행된 설문 조사에서 1020세대가 가장 중요하게 여긴 영화 취향 요소는 '배우의 연기력'(4.13점)⁴이었다. 이어서 '영상미'(4.00점)와 '감독의 연출력'(3.97점), 'OST'(배경음악, 3.92점), '사운드'(음향, 3.89점), '액션 장르'(3.82점), '코미디 장르'(3.80점), '범죄/미스터리/스릴러 장르'(3.78점), '블록버스터 장르'(3.66점)를 영화 요소 가운데서 중요하게 생각했다. 한편, 1020세대는 한국영화의 장점 중 가장 큰 것으로 '배우들의 연기력이 우수'(3.90점)한 점을 꼽았는데, 영화에서 가장 중요시하는 것이 '배우'라는 점에서 일치하는 대목이다. 하지만 기대치에는 조금 못 미치는 점수로, 이는 나머지 항목에서도 그대로 적용됐다. 즉, 1020세대가 영화를 선택할 때 배우 다음으로 중요하게 생각한 '영상미'와 관련해 '한국영화는 영상미가 우수하다'는 답은 3.45점을 기록했을 뿐이며, '한국영화 감독의 연출력'(3.62점) 또한 1020세대가 중요하게 여기는 정도에 비해서는 낮은 점수를 받았다. 이는 'OST'(3.55점)와 '사운드'(3.49점), '볼 만한 액션 장르'(3.50점), '볼 만한 코미디 장르'(3.59점), '볼 만한 범죄/미스터리/스릴러 장르'(3.62점), '충분한 제작비가 투입된 블록버스터 영화가 많다'(2.70점)에도 그대로 드러나, 한국영화가 1020세대의 기호에는 만족도 면에서 평균적으로 조금씩 못 미치는 것으로 보인다.

한편, '애국심과 역사성이 있는 영화'에 대한 관심(3.34점)에 비해 '한국영화 중에는 애국심을 자극하거나 역사성을 가진 작품이 많다'(3.70점)는 답이 많았으며, 원작(웹툰, 소설 등, 3.23점)이 있는 영화에 대한 선호가 보통 수준인 것과 달리 '한국영화 중에는 원작을 영화화한 경우가 많다'(3.71점)고 생각했다. 여기서 눈여겨볼 점은 영화 원작으로 각광받는 웹툰의 주요 소비층으로 알려진 1020세대가 웹툰 등의 원작이 있는 영화를 특별히 선호하지 않는다는 점이다. 또한 아이맥스(IMAX, 3.17점)와 '3D/4D 개봉 여부'(3.11점)에 대해서도 크게 신경쓰지 않았다. 하지만 이는 영화 관람에서 '경제성'이 미치는 힘이 막대하다는 것이 일정 정도 영향을 끼친 탓으로 보인다. 「2015년 영화소비자조사」를 살펴보면, 영화 관람 시 매체 선택에서 최우선되는 것은 '영화의 최신성'(21.3%)이나 '시간 편의성'(17.4%)이 아닌 '경제성'(24.7%)이고, '경제성'보다 '영화의 최신성'을 더 중요하게 여기는 이들은 남성 관객의 경우 40대 이상, 여성 관객의 경우 50대 이상이었다. 40대 이상 중장년 관객의 경제력을 확인할 수 있는 대목이기도 하다. 한편, 1020세대는 가상현실(VR) 영화가 현

⁴ 5점이 최고점으로 3점은 '보통', 1점은 '매우 그렇지 않다', 5점은 '매우 그렇다'에 해당한다.

실화될 경우 이를 '극장에서 관람하겠다'고 답한 비중이 보통 이상(3.66점)이었고, 이 중에서 더 긍정적인 답을 한 세대는 만 15~19세에 해당하는 10대(3.74점)로 어린 세대일수록 새로운 기술에 대한 호기심이 더 큰 것으로 나타났다.

또한 1020세대는 한국영화에 '공포'(2.67점), '성인물'(에로, 2.63점), '판타지'(2.43점), '애니메이션'(2.41점), 'SF'(공상과학, 2.39점) 장르의 영화가 '많지 않다'고 생각하고 있었으며, '시리즈물로 기획된 영화'(2.59점)가 부족하다고 여겼다. 이는 판타지, 애니메이션, SF 장르를 할리우드에 오롯이 의존하고 있는 현실을 그대로 보여준다고 할 수 있다.

2) 한국영화, 1020세대와 간극을 좁혀라!

앞서 살펴본 것처럼 1020세대 관객이 선호하는 영화 요소와 한국영화가 그 요소를 갖추고 있는가 하는 물음 사이엔 약간의 간극이 있다. 그렇다면 이를 좁혀나가기 위해서는 어떤 노력이 필요할까? 이를 알아보기 위해 <그림 1>과 같이 4분면상에 IPA 분석⁵을 구성해봤다. 일단 '중점 개선 영역concentrate here'에 자리잡은 요인들은 1020세대가 선호하고 또 중요하게 생각하지만 실제 한국영화는 그렇지 못하다고 인식하는 부분이다. CG(컴퓨터 그래픽), 블록버스터, 판타지 및 애니메이션 장르 영화에 대해 우선적인 개선이 필요한 것으로 나타났다. 즉, 1020세대는 CG가 활용된 블록버스터급 영화로 판타지나 애니메이션 장르에 대한 선호가 높은 반면, 한국영화엔 이런 요소를 갖춘 영화를 찾기 힘들다는 뜻이다. 실제 최근 몇 년간 흥행에 성공한 한국영화 중에서, 심지어는 제작된 모든 한국영화 가운데서도 이런 사례를 찾기 어려운 것이 사실이다.

중점 개선 영역에 포함된 요소를 묶어보면 할리우드영화가 한국영화와 차별되는 요소와 정확히 일치한다. 최근 개봉해 흥행에 성공한 할리우드영화⁶ 중 <마션> <메이즈 러너: 스코치 트라이얼> <쥬라기 월드> <앤트맨> <미션 임파서블: 로그네이션> <데드풀> <쿵푸팬더3> <미니언즈> <주토피아> <터미네이터 제니시스> <스타워즈: 깨어난 포스> <인사이드 아웃> 등이 이 속성을 가진 영화에 해당된다. 여러 편이 할리우드를 대표하는 프랜차이즈지만, 이 중 몇몇은 특징적인 부분을 찾아볼 수 있다. 예를 들어 광활한 우주를 견뎌내는 인간의 의지를 담은 색다른 SF 영화라는 평가를 받으며, 로튼 토마토에서 신선도 92%의 호평을 받은 <마션>이나, 30대 이상에겐 <쥬라기 공원>(1993)의 향수를 자극한 영화지만 1020세대에게만큼은 한국에 없는 새로운 '공룡 영화'로 다가온 <쥬라기 월드>, 'B급 히어로물'이란 또 다른 영역을 개척한 <데드풀>, 희노애락의 감정을 캐릭터화한 참신한 스토리의 <인사이드 아웃> 등은 중점 개선 영역의 요소를 지닌 것은 물론, 1020세대가 한국영화에 기대하는 '색다름'을 무기 삼고 있다.

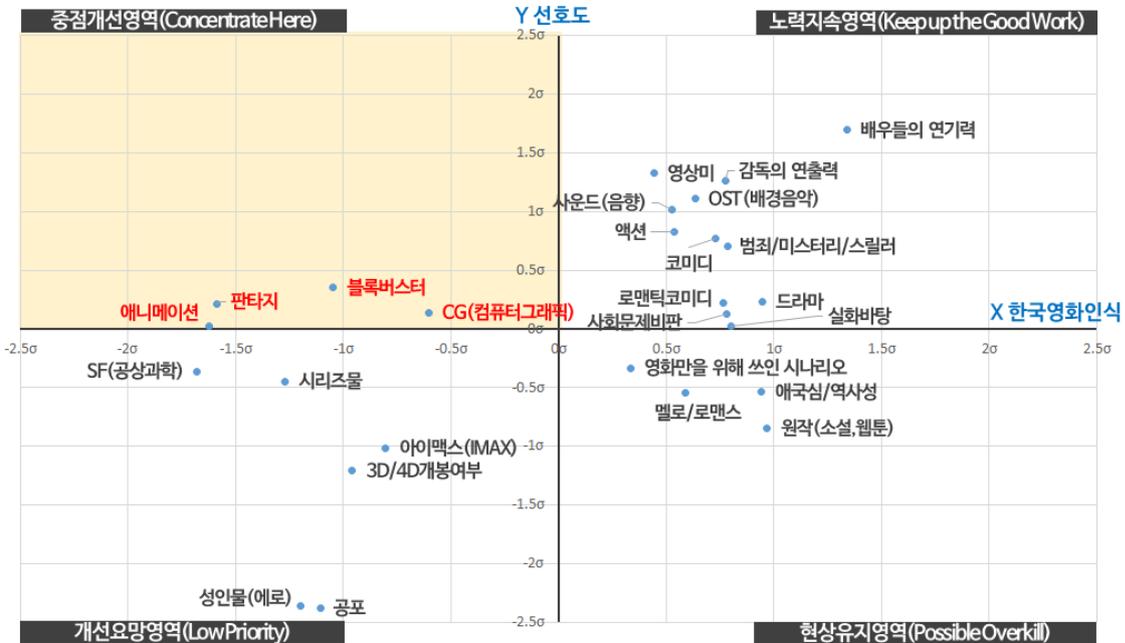
'CG, 블록버스터, 판타지, 애니메이션'이라는 중점 개선 영역에 속한 요소들을 개별적으로 보면 할리우드영화에 이미 익숙한 1020세대의 성향이 반영된, 그리고 할리우드에 비해 자본력이 부족한 한국 영화계의 현실이 반영된 결과로 치부할 수도 있다. 하지만 여기서 중요한 건

⁵ IPA(Importance-Performance Analysis)는 측정된 성과 요인의 우선순위를 상대적인 중요도와 만족도를 비교해 분석하는 기법이다. 여기서는 영화 취향(선호도)을 Y축으로 놓고, 한국영화에 대한 인식을 X축으로 뒤 비교해 분석을 실시했다.

⁶ 해당 설문은 2015년 6월 이후부터 2016년 3월 사이 개봉한 영화 가운데 100만 명 이상 흥행한 영화의 '관람 여부'를 기초 설문으로 물었다.

한국영화가 할리우드와 일대일로 맞붙을 수 없는 '자본력'이보다 '상상력'에 있다. CG와 판타지, 블록버스터, 애니메이션 등의 요소는 돈이 많이 드는 영역이기도 하지만, 새로운 상상력을 영화적으로 발현하는 데 필요한 부분이기 때문이다.

<그림 1> 1020세대 전체에 대한 IPA 분석 결과



다음으로 가장 많은 영화적 요소들이 자리잡은 것은 '노력 지속 영역(keep up the good work)'으로, 1020세대의 선호도와 한국영화에 대한 인식이 어느 정도 일치하는 영역이다. 배우의 연기력, 감독 연출력, 영상미, 사운드, 코미디, 로맨틱코미디, 범죄/미스터리/스릴러, 드라마, 액션 장르 등이 여기 포함된다. 앞서 설명한 것처럼 기대만큼은 아니더라도 한국영화가 1020세대의 취향에 일정 정도 부응하고 있는 영역으로, 지속적인 노력이 필요한 부분이다. 특히 배우의 연기력은 1020세대가 한국영화 요소 중 가장 만족하는 부분이자 가장 중요하게 생각하는 영화 요소인데, 캐스팅이 영화 투자의 1순위 요인이라는 영화계의 현실이 틀리지 않았음을 보여준다.

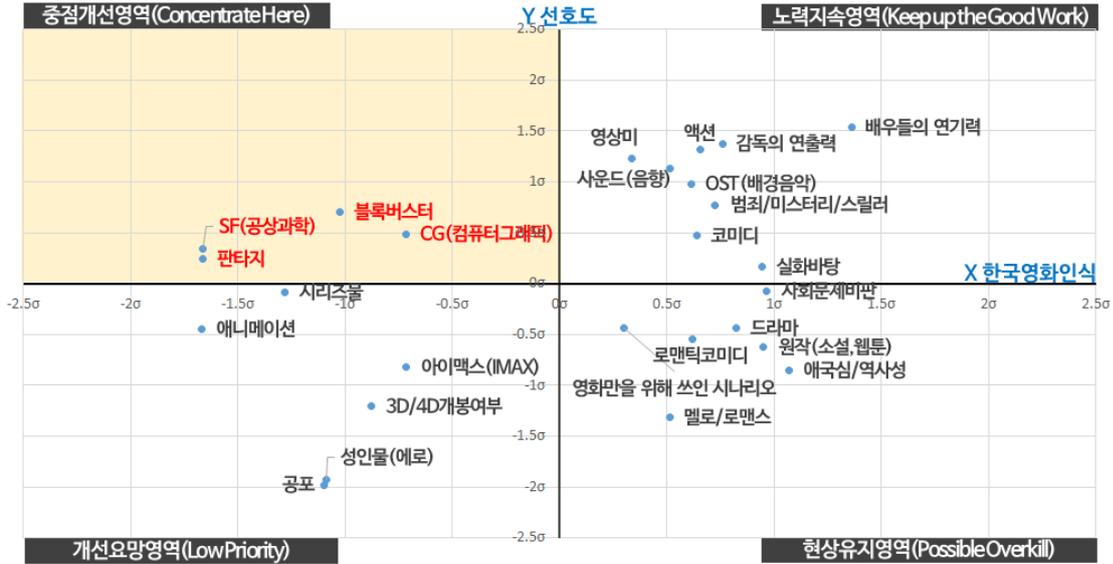
한편, 선호도는 낮지만 한국영화의 부족한 부분을 말해주는 '개선 요망 영역(low priority)'에 자리잡은 요소는 SF, 성인물, 공포 장르와 시리즈물, 아이맥스, 3D/4D 개봉 여부 등이다. 장르적 요소를 제외하면 이 역시 할리우드영화의 차별적 포인트들로, 중점 개선 영역보다는 우선순위가 떨어지지만 일정 부분 개선이 요구됨을 보여준다. 마지막으로 영화만을 위해 쓰인 시나리오(오리지널리티), 멜로/로맨스, 애국심/역사성, 원작 기반 영화 등은 현재 한국영화에서 잘 나타나는 부분이지만, 선호도는 상대적으로 낮은 '현상 유지 영역(possible overkill)'에 포함된 요소들이다.

1020세대의 영화 취향을 성별⁷로 나눠 살펴보면 정도의 차이가 있을 뿐 큰 차이를 보이진 않았다.

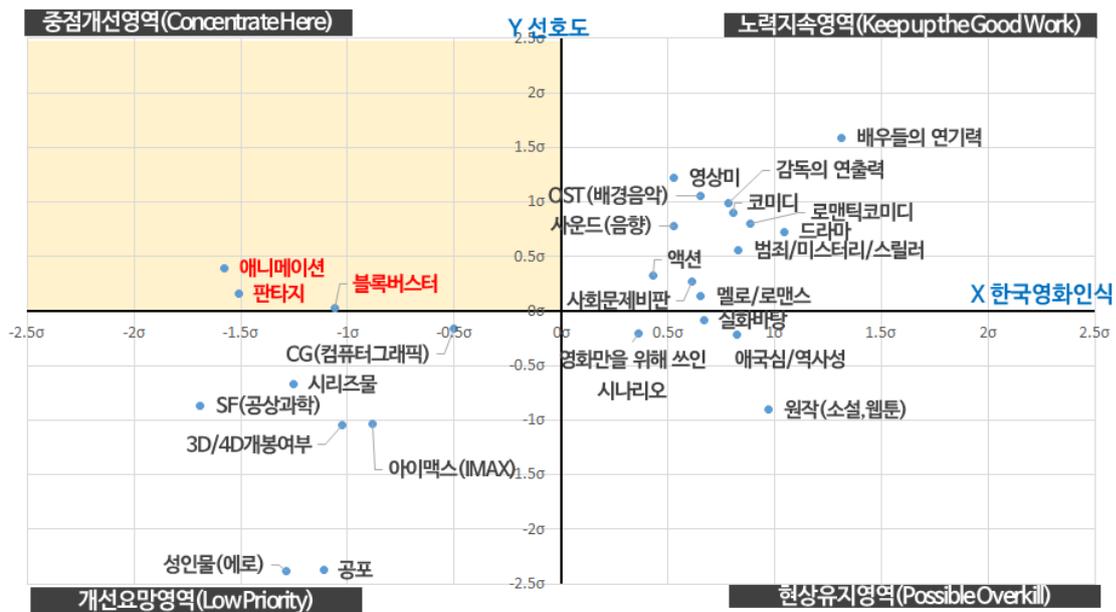
⁷ 연령대별(15~19세, 20~24세, 25~29세), 영화 관람횟수에 따른 차이는 크게 없어 언급하지 않았다.

<그림 2>는 남성 1020세대(n=304)에 대한 분석 결과로, 남성은 상대적으로 SF 장르와 CG에 대한 선호가 높아 이것이 중점 개선 영역에 포함됐으나 애니메이션 장르는 상대적으로 선호가 낮아 중점 개선 영역이 아닌, 개선 요망 영역에 속했다. 반면 여성 1020세대(n=299)는 SF 장르와 CG에 대한 선호가 높지 않아 중점 개선 영역에서 제외된 반면, 애니메이션 장르에 대한 선호가 높아 중점 개선 영역에 포함됐다. 극장으로 발걸음을 이끄는 층이 1020세대 중에서도 여성 관객인 점을 고려하면⁸, 여성 관객층을 대상으로 한 IPA 분석 결과에 조금 더 집중할 필요성이 있다는 결론도 가능하다.

<그림 2> 남성 1020세대에 대한 IPA 분석 결과



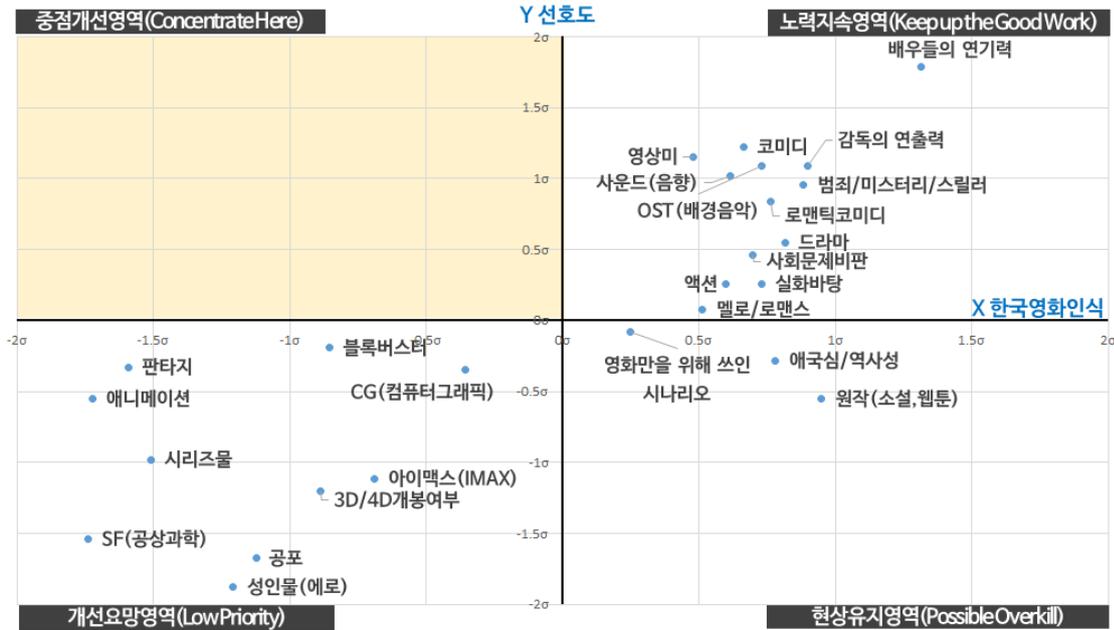
<그림 3> 여성 1020세대에 대한 IPA 분석 결과



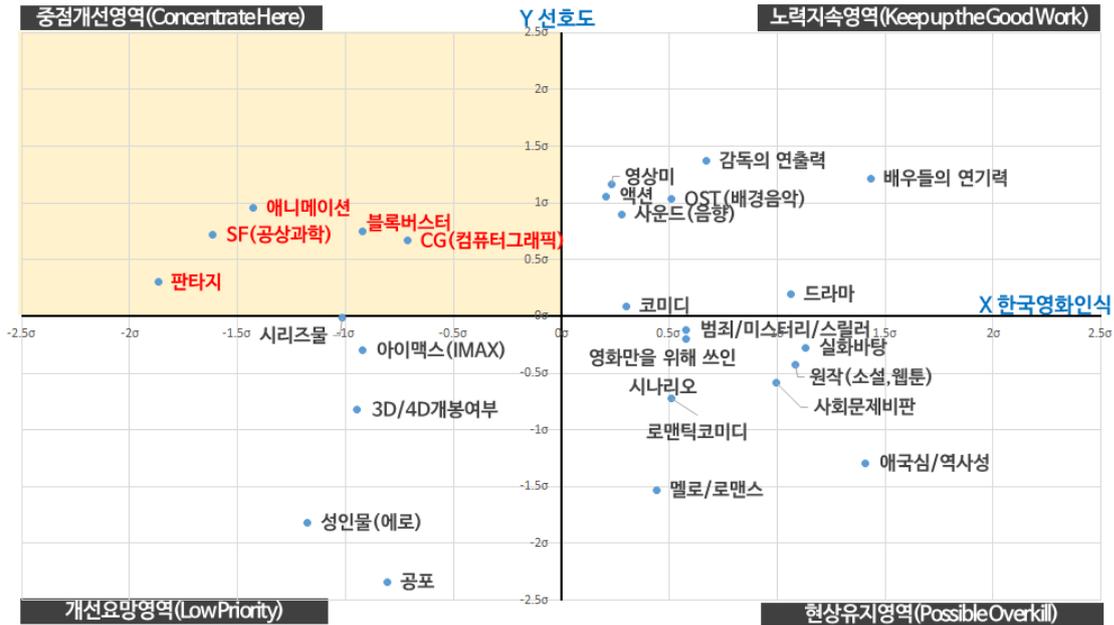
⁸ '극장가, 나홀로-여성 관객 잡아야 흥행도 잡는다', 스포츠서울, 2016.01.28.

다음으로 한국영화를 주로 보는 관람층(n=122)과 외국영화를 주로 보는 관람층(n=90)으로 나누어 각각 IPA 분석을 실시했다. <그림 4>에서 볼 수 있듯이 한국영화 주 관람층에서는 중점 개선 영역이 드러나지 않았다. 전체 1020세대 분석에서 포함됐던 CG, 블록버스터, 판타지 및 애니메이션 장르 모두 개선 요망 영역으로 분류됐는데, 한국영화를 사랑하는 1020세대는 특별한 개선 요인이 없다고 생각한 것이다. 그러나 외국영화 주 관람층에서는 꽤 다른 결과가 나타났다. <그림 5>를 보면, 전체 1020세대 분석 결과에서 나타난 4가지 요인에 더해 SF 장르도 중점 개선 영역에 포함됐으며, 선호도도 매우 높아 SF 장르에 대한 욕구를 외국영화에서 충족하고 있는 것으로 확인됐다. 또한 전체 분석 결과에서는 노력 지속 영역에 가장 많은 요소가 자리잡고 있었으나, 외국영화 주 관람층에서는 노력 지속 영역의 상당수가 현상 유지 영역으로 내려앉았다. 이들은 로맨틱코미디 및 범죄/미스터리/스릴러 장르, 실화 바탕, 사회문제 비판 요소 등에 대한 선호도가 낮아 현상 유지만 해도 되는 요소라고 판단하고 있었다.

<그림 4> 한국영화 주 관람층에 대한 IPA 분석 결과



<그림 5> 외국영화 주 관람층에 대한 IPA 분석 결과



한편 1020세대의 할리우드 제작사 인지도를 살펴본 결과, <겨울왕국> <주토피아> <빅 히어로> 등을 제작한 디즈니에 대한 선호도와 영화 관람 의지가 가장 높았다. 또한 <토이 스토리> <몬스터 주식회사> <인사이드 아웃>의 픽사, <아이언 맨> <앤트맨> <데드풀> <어벤져스> 시리즈 등의 마블도 평균 이상의 선호도와 영화 관람 의지를 나타냈다. 반면, 마블 유니버스와 달리 <배트맨 대 슈퍼맨: 저스티스의 시작>의 DC 유니버스에 대한 선호와 관람 의지는 매우 낮은 것으로 드러났다.

3. 1020세대에게 들었다

1) 20대 관객 밀착 대담

지난해 10월 1일부터 올해 3월 31일까지 6개월간 CJ CGV 관객 중 20대 관객 비중은 35.0%로 연령대별 관객 2위인 30대의 28.0%에 월등히 앞섰다.⁹ 또한 천만영화 <암살>과 <베테랑>의 경우, 개봉 1주차 관객 중 20대가 차지하는 비율이 36.1%였다.¹⁰ 즉, 20대는 극장의 가장 주요한 관객이자 개봉 초기에 흥행 여부를 결정짓는 주도적 역할을 하는 세대라고 할 수 있다. 흥행시장의 '열쇠'를 쥐고 있는 20대 관객은 영화를 어떻게 소비하고 있을까? 이들을 만나 직접 물어봤다.

일시 2016년 4월 22일(금)

장소 서울 충무로 서울영상미디어센터 11층 강의실

진행 박아네스(<한국영화> 책임 편집)

패널 문지현(22세, 대학생)

박소희(25세, 대학생)

한지윤(22세, 대학생)

채찬용(28세, 대학생)

신동훈(28세, 대학생)

*본 패널은 광고 및 미디어산업 관련 전공자들로 '대학내일 20대 연구소' 서베이 활동 등을 겸하고 있는 이들로 구성됐다.

여러분은 한 해 평균 몇 편의 영화를 보시나요?

신동훈 한 달 평균 1번 정도 극장에 갑니다. 화제가 되는 영화가 있으면 그보다 많이 보는 것 같고요. 집에선 주로 컴퓨터로 보는데, 이걸 한 달에 2편가량 봐요. 올해 들어선 <데드풀> <주토피아> <검사외전>을 극장에서 봤고, <캡틴 아메리카: 시빌 워>가 개봉하기만을 기다리고 있습니다.

한지윤 1년에 6번 정도 극장에 가는 것 같아요. 유아인 팬이라 <좋아해줘>를 개봉하자마자 봤고, 최근엔 공짜 표가 생겨 난생처음 일본영화 <이니시에이션 러브>를 봤는데, 일본영화도 재미있더군요.

채찬용 저는 한 달 평균 1~2번 극장에 갑니다. 집에선 시간 날 때 가끔 보는데 주로 컴퓨터로 보죠. 올해 극장에서 본 영화로는 <주토피아>와 <동주>가 기억나네요.

박소희 저 역시 한 달 평균 1번 정도 극장에 가요. 화면 크기 때문에 컴퓨터로는 잘 안 보고, 집에선 IPTV로 영화를 봅니다. 올해 극장에서 본 영화 가운데 <주토피아>와 <검사외전>이 재밌었어요.

문지현 지금처럼 시험 기간 같은 땐 극장엘 자주 못 가지만, 한 달 평균 3~4편을 극장에서 봅니다. 화면이나 사운드를 중요하게 생각하기 때문에 극장 외 다른 플랫폼으론 잘 안 보고, 웬만하면 극장에서 보려고 하죠.

⁹ CJ CGV(전략지원팀)가 제공한 본 데이터의 관객 연령 비중은 CJ ONE 적립 기준에 의한 것으로, 실제 관객의 연령대와는 다소 차이가 있을 수 있음을 밝혀둔다.

¹⁰ '영화 <암살>을 천만영화로 만든 '당신'은 누구일까?', <허핑턴포스트코리아>, 2015.08.14.

‘집에선 주로 컴퓨터로 영화를 본다’는 건 과금을 하고 합법적으로 본다는 건가요? 그게 아니라면 ‘어둠의 경로’를 통해?

신동훈 제 생각엔 저희 또래의 경우 컴퓨터로 본다는 건 거의 불법 다운로드인 것 같아요. 외국영화는 개봉과 함께 곧바로 뜨고, 전 세계 동시 개봉이 아닌 이상 어느 한 나라에서 개봉했다고 하면 파일(자막 번역도 된)을 구하는 건 어렵지 않거든요. 한국영화는 DVD로 나오면 동시에 파일이 돌고요. IPTV 같은 경우도 프리미엄 서비스 등 월정액에 따라 공짜로 볼 수 있는 게 아닌 다음에야 대체로 영화 개별로 과금을 해가며 보는 것 같진 않습니다.

한지윤 한국영화도 스트리밍으로 쉽게 구할 수 있어요. 요즘은 주로 중국 사이트를 우회해 보는 것 같은데, 중간중간 광고를 봐야 한다는 불편만 감수하면 공짜로 볼 수 있죠. 저 같은 경우, 바이러스 문제 때문에 다운로드를 받기보단 스트리밍으로 보는 편입니다.

박소희 웹하드와 같은 특정 사이트를 찾지 않더라도 페이스북 같은 데 영화 풀 버전이 올라오는 경우도 있죠. 학생의 경우 영화값에 대한 부담이 있고, 극장 관람료도 점점 비싸지니까 인터넷으로 많이들 보는 것 같아요. PC보단 핸드폰을 주로 쓰니 페이스북 같은 걸로 영상을 즐기기도 하고요.

지난 1월부터 넷플릭스가 한국에서 서비스되고 있습니다. 앞서 무료로 영화 콘텐츠를 감상할 수 있는 여러 경로가 있다고 설명했는데, 그렇다면 유료인 넷플릭스는 매력이 떨어지겠군요.

신동훈 과금이 제일 큰 부분이지만 사실 저희는 SNS 나 온라인에 돌아다니는 3~5 분짜리 짧은 영상에 익숙한 세대입니다. 때문에 넷플릭스처럼 40 분에서 1 시간이 넘는 영상을 ‘각 잡고’ 잘 보지는 않는 것 같아요. PC 나 스마트 TV 등 넷플릭스를 활용할 수 있는 플랫폼도 다양하지만 주로 핸드폰으로, 지하철에서 영상을 보기 때문에 심적으로 가깝게 느껴지진 않습니다.

문지현 예능이나 드라마의 경우, 실제로 보지 않았더라도 페이스북에 뜨는 짤막한 하이라이트 영상 몇 개만 보면 친구들과 이야기를 나눌 만큼의 정보 정도는 얻을 수 있습니다. 스낵처럼 간단하고 가볍게 즐길 수 있다고 해서 ‘스낵 컬처’ 혹은 ‘스낵 무비’라고 하는데, 아무래도 여기 익숙하죠. 개봉영화에 대한 정보도 이런 영상을 통해 많이 접하고요.

박소희 페이스북에 올라오는 영상 콘텐츠는 대부분 가볍게 볼 수 있는 3~5 분 정도고, 최대로 잡아도 10 분 안팎입니다. 시간도 시간이지만 학생 입장에서선 데이터 이용료도 무시할 수 없기 때문에 짧은 게 인기가 많죠. 주로 지하철에서 많이 보고요.

‘스낵 컬처’가 뜬다

‘모바일 시대’가 본격화되면서 시간과 장소에 구애받지 않고 콘텐츠를 즐기는 ‘스낵 컬처’ 문화가 10~20 대 사이에서 빠르게 퍼져나가고 있다. 스낵 컬처로 주로 소비되는 콘텐츠는 웹툰과 TV 방송의 핵심 내용만을 5~10 분 분량으로 편집해 보여주는 방송 클립, 또 기존 텍스트 위주의 뉴스를 이미지와 몇 줄의 핵심 키워드로 재편집한 카드 뉴스, 웹드라마와 웹소설 등이 대표적이다. 2015 년 스마트폰이 TV 나 PC 보다 중요한 미디어 매체로 등극(방송통신위원회 방송매체 이용행태 조사)했고, 디지털 콘텐츠 소비를 이끄는 핵심층이 10 대와 20 대로 어려워지면서 스낵 컬처 또한 큰 인기를 모으고 있다. KT 경제경영연구소에 따르면, 20 대가 생각하는 모바일 콘텐츠의 적정 분량은 동영상 43 초, 사진 10 장, 일러스트 17 장, 텍스트 30 줄, 인포그래픽 9 장 수준이다.

즉, 휴식 시간이나 장소 이동 등과 같은 자투리 시간에 콘텐츠를 소비하기 때문에 짧은 것이 생명력이라고 할 수 있다. 스낵 컬처로 소비되는 콘텐츠는 그 자체로 매출을 낳는다고보다 이를 통한 광고 매출, 또는 IP 판매에 따른 수익 다변화를 기대할 수 있다. 영화의 경우 스낵 컬처와는 태생부터 다른 성격을 갖지만, 스낵 컬처 형태의 마케팅은 적극 활용해볼 만할 것이다. (*자료 참조: 삼성증권 보고서 「스낵 컬처의 부상」, 오동환, 2016.04.05.)

대중문화엔 여러 종류가 있습니다. 여러분에게 '영화'는 몇 번째로 중요한 문화 콘텐츠인가요?

한지윤·문지현 영화가 1순위입니다.

박소희 저는 TV 콘텐츠가 1순위. 우선 예능, 그다음이 드라마고 영화는 3순위 정도 되는 것 같습니다. 게다가 영화는 '돈이 드는데 실패할 확률'이 높은 콘텐츠이기도 하고요.

채찬용 영화가 1순위는 아닌데, '믿을 수 있는' 콘텐츠이긴 한 거 같아요. 극장에서 영화를 볼 때는 주로 데이트용인 경우가 많은데, 2~3시간 동안 영화만 한 만족감을 느낄 수 있는 콘텐츠도 드물거든요.

신동훈 저는 1순위는 게임, 2위는 TV 드라마, 영화는 3순위 정도 되는 것 같네요.

중시하는 대중문화 콘텐츠로 TV 드라마를 꼽은 분이 몇 분 있군요. 올해 상반기 극장시장은 '혹한'에 가까울 만큼 관객이 적었는데, 혹자는 이것 tvN 드라마의 성공과 연결해 생각하는 것 같습니다. <응답하라 1988> <시그널> 같은 드라마가 큰 인기를 얻으면서 영화는 관객에게 좀 '뒷전'이 됐다고 할까요? 최근엔 KBS 드라마 <태양의 후예>가 화제를 모으며 상대적으로 극장에서의 멜로영화에 대한 수요가 시들해졌다는 평도 있던데, 여기에 대해선 어떻게 생각하나요?

신동훈 TV 드라마를 중요한 대중문화로 생각하지만 그것 때문에 영화를 적게 보게 되진 않는 것 같아요. 오는 8월에 리우데자네이루 올림픽이 열리는데, 오히려 이건 극장시장에 영향을 줄 수 있을지도 모르죠. 그러나 TV 드라마가 화제여서 영화를 안 보진 않는 것 같습니다.

문지현 통계적으로 입증된 거라면 '그럴 수도 있구나' 여기겠지만, 드라마가 너무 재미있어서 영화를 덜 본다는 친구는 한 명도 본 적이 없어요. 단, 이런 경우는 있을 수 있죠. 최근 개봉한 <시간이탈자>가 '타임슬립'을 다루는데, <시그널>이 비슷한 소재잖아요. 영화 줄거리가 뜨자마자 인터넷에 둘을 비교하는 평이 올라오더라고요. 영화가 좋으면 호재로 작용하겠지만, 영화가 드라마보다 못했을 때엔 비교 대상이 되면서 평이 더 나빠질 수는 있을 것 같네요.

영화를 선택할 때 가장 중요하게 생각하는 건 무엇인가요?

박소희 가장 중요하게 보는 건 영화평. 다음은 배우인데, 저는 '믿고 보는 배우' 황정민이 나오면 다 봅니다.

채찬용 줄거리와 평이 우선인데 그중에서도 꼽으라면 평이 1순위입니다. 흔히 '입소문'이라고 하는 걸 중요하게 생각하는데, 영화를 실제로 본 사람들의 평을 가장 믿죠. 상영관에 들어가기

직전까지도 평을 체크해요. 배우는 황정민, 이정재, 유해진이 나오면 호감도가 높고, 감독은 선택에 큰 영향을 미치진 않지만 전작들을 훑어보긴 합니다.

신동훈 저는 '마블'이 1순위. 배우보단 감독을 더 중요하게 생각하는데, 이견 경우에 따라 다른 것 같아요. 최동훈 감독 영화라면 마블처럼 손꼽아 기다려서 보고 배우는 김윤석, 하정우를 좋아합니다.

한지윤 저는 배우가 1순위 선택 기준입니다. 주연도 중요하지만 소위 '신 스틸러'라고 하는 유해진, 오달수 같은 배우가 나오면 믿고 보는 편입니다.

문지현 즐거리를 가장 중요하게 생각하고, 다음은 아무래도 배우에게 눈이 가네요. 하정우, 조진웅, 천우희가 나오면 일단 봅니다. 감독은 잘 모르기도 하고 선택에도 크게 영향을 미치진 않습니다.

영화에 대한 평가는 주로 어느 경로로 얻나요? 앞서 얘기한 것처럼 주로 페이스북에 의지하나요?

신동훈 페이스북과 같은 SNS, 네이버 평점, 이동진 평론가.

박소희 페이스북을 통해 친구들의 평을 많이 참고하고, CGV 같은 극장 모바일 애플리케이션 평점이나 댓글을 봐요. 카카오톡 단톡방에서 친구들이 하는 얘기도 많이 참고하고요. 요즘은 영화 개봉 때 특정 영화에 대한 페이스북 계정이나 트위터 계정이 생기는 경우도 많지만 그건 정말 그 영화에 대한 관심이 있어야 보는 것 같고, 일반적으로는 굳이 찾아가며 보진 않죠. 대신 친구가 '짱잼'이라고 했다면 관심이 생깁니다.

채찬용 저도 페이스북, 그리고 주변 사람의 의견을 많이 듣습니다. 영화 보기 직전까지 극장 모바일 앱의 평을 계속 보고, 네이버 평점을 확인하죠.

한지윤 저도 페이스북. 그리고 <출발! 비디오 여행> 같은 TV 영화 정보 프로그램에서 영화평론가가 하는 얘기도 참고하고요.

문지현 저 역시 페이스북. 그리고 영화마다 특별한 프로모션을 할 경우 눈길이 한 번 더 가긴 하더라고요.

대체로 영화평에 예민하군요. 그렇다면 개봉 후 대략 얼마 안에 극장을 찾나요?

채찬용 엄청난 기대작이 아닌 다음엔 곧바로 보기보단 분위기를 살피고 봅니다. 요즘은 반응이 빨라서 개봉 후 며칠, 늦어도 일주일 안에 의견을 확인할 수 있으니 그즈음 관람 여부를 판단하는 편입니다.

문지현 저 역시 일주일 정도 반응을 지켜보는 것 같아요. 기대작이 아니어도 예상 외로 호평이 이어진다면 보는 편이고, 그 반대 경우도 물론 있고요.

박소희 극장 앱을 자주 이용하는데 반응을 금방 알 수 있어요. 광고성이 전무하다고 할 순 없지만 충분히 참고할 만합니다.

영화를 볼 때 국적 인식을 하나요? 예를 들면 한국영화를 더 봐야겠다는 생각을 한다든지 하는 식으로요.

박소희 국적에 대한 생각은 안 합니다. 그냥 재밌으면 '짱'이죠.(웃음)

문지현 저 역시 한국영화라고 해서 특별히 더 호의적이거나 하진 않습니다. 다만 얼마 전

<배트맨 대 슈퍼맨: 저스티스의 시작>이 개봉했을 때 상영관 대부분에서 그 영화만 하니 불만¹¹ 이긴 했죠. 스크린쿼터도 73일로 줄어들며 사실상 유명무실해졌는데, 한국영화에 비해 외국영화가 월등히 잘되면 안타까운 마음은 듭니다. 하지만 한국영화라고 해서 더 챙겨 봐야겠다는 마음이 생기진 않습니다.

극장에서 영화를 볼 때 가장 선호하는 장르는 무엇인가요?

문지현 아무래도 큰 화면이나 질 좋은 사운드를 즐길 수 있는 액션 블록버스터는 극장에서 보게 되는 것 같습니다. 앞서도 말했듯 저는 '웬만하면 극장에서' 보는 관객이지만 <좋아해줘> 같은 영화는 드라마와 별 차이가 없어 굳이 극장에서 안 봐도 될 것 같고, 같은 드라마여도 <동주>는 흑백의 영상미를 제대로 즐기려면 극장에서 보는 게 나은 것 같고요. 영상미가 좋거나, 색감이 특이하다면 아무래도 극장을 선택하는 듯합니다.

신동훈 '나홀로 관객'이 아니고선 극장은 '약속'의 연장선에 있는 공간이죠. 즉, 데이트 사이에 극장이 있고, 친구와의 약속 중에 극장이 있습니다. 이처럼 극장에서 영화를 보는 행위 앞뒤에 밥을 먹거나 술을 마시거나 하는 다른 단계가 있죠. 때문에 엔터테인먼트적인 요소가 강한 영화, 가벼운 영화를 주로 찾게 되는 것 같습니다. 액션이나 코미디처럼, 약속 중간에 끼어들었을 때 분위기를 다운시키지 않는 장르를 선호하게 됩니다.

채찬용 저도 비슷한 맥락에서 <귀향>을 극장에서 보지 않았습니다. '봐야겠다'는 마음은 있었는데, 보고 나면 너무 힘들 것 같았거든요. 데이트용은 아니죠.

문지현 '데이트 무비'가 목적이라면 그럴 수 있죠. 저 역시 주로 친구와 함께 영화를 보지만, 극장에 갈 때의 주요 목적이 영화 관람 자체에 있기 때문에 차이는 있을 것 같습니다.

설명대로라면 곧 개봉할 <캡틴 아메리카: 시빌 워>는 극장에서 즐길 만한 확실한 콘텐츠군요. 앞서 영화를 선택할 때 최우선 순위 중 '마블'을 언급하기도 했는데 할리우드 제작사에 대해 인지하고, 또 그것이 영화 선택의 기준이 되기도 하나요?

문지현 저 같은 경우 디즈니를 정말 좋아합니다. <마법에 걸린 사랑> 같은 실사영화부터 애니메이션에 이르기까지, 디즈니 영화라면 웬만하면 다 보죠. '꿈과 환상'을 그리는 스튜디오라 언제나 행복해요. 마블에 대해서도 인식하고 있지만 개인적으로 히어로물을 그다지 좋아하지 않아 관람을 결정하는 데 영향을 미치지 않습니다.

채찬용 특별히 제작사를 눈여겨보진 않았는데 <인사이드 아웃> 이후 픽사에 대한 생각이 달라졌죠. 디즈니 애니메이션인 <겨울왕국>과 <주토피아>도 좋아하는데, 앞으로는 '픽사' 혹은 '디즈니'란 이름만으로도 영화를 선택하게 될 것 같긴 합니다.

¹¹ <배트맨 대 슈퍼맨: 저스티스의 시작>의 최대 상영횟수 점유율은 개봉 3일째인 3월 26일의 54.1%다. 한편, 올해 설 연휴 독과점 논란이 있었던 <검사외전>은 개봉 6일째인 2월 8일 기록한 53.6%가 최대 상영횟수 점유율이었다. 최근 개봉한 <캡틴 아메리카: 시빌 워>는 개봉 5일째인 5월 1일 68.4%의 최대 상영 점유율을 나타냈는데, 이는 또 다른 마블 영화 <어벤저스: 에이지 오브 울트론>의 68.3%(2015.04.26)을 상회하는 기록이다. 역대 박스오피스 1위 영화인 <명량>은 개봉 7일째인 2014년 8월 5일의 52.3%가 최대 상영횟수 점유율이었다.(영화관입장권 통합전산망 기준)

한지윤 원래는 마블 캐릭터를 특별히 좋아하진 않았습니니다. 하지만 <어벤져스> 이후 관심이 생겨 하나둘 챙겨 보기 시작하면서 팬이 됐죠. 픽사와 디즈니도 마찬가지로, <인사이드 아웃>과 <주토피아>가 너무 좋아 관심을 갖게 됐습니다.

박소희 마블은 팬층이 확실히 두터운 것 같아요. 배우 황정민을 표현할 때 '믿고 보는 배우'라는 말을 많이들 쓰던데, 마블 역시 '믿고 보는 마블'이죠. 디즈니와 픽사에 대해서도 모두 긍정적인 이미지를 갖고 있다고 생각하고요.

마블에 대한 '확실한 지지'와 달리 DC 영화에 대해선 별다른 언급이 없네요.

신동훈 마블에 대한 애정은 확실합니다. 반면 DC는 친근한 느낌은 없어요. 개인적으로 크리스토퍼 놀란 감독을 좋아하긴 하지만, <다크 나이트> 시리즈 등 배트맨 이야기는 상당히 철학적이죠. 마블 유니버스와 DC 유니버스의 색깔 혹은 세계관이 조금 다른 것 같은데, 마블이 오락적인 요소가 좀 더 강합니다. 가볍게 즐기기에 마블이 훨씬 좋죠.

<인사이드 아웃>과 <주토피아>에 대해선 호평뿐이군요. 장르적으로 봤을 때 애니메이션에 대한 선호 역시 높나요?

채찬용 애니메이션이란 장르 자체를 인식하는 것 같진 않아요. 그보단 평이 좋으면 그게 어떤 장르가 됐든 보는 거죠.

박소희 디즈니 만화는 꼬마 때부터 봐왔으니까 아무래도 친근하죠. 게다가 <인사이드 아웃>이나 <주토피아> 모두 어른이 봐도 훌륭한 작품이고요.

신동훈 저희가 10대였던 10년 전쯤엔 애니메이션은 '어린이용'이란 인식이 강했던 것 같습니다. 하지만 요즘은 '키덜트'라는 말이 널리 사용될 만큼 분위기가 달라진 것 같아요. 저희 세대는 디즈니 캐릭터에 대한 기억이나 추억이 많은 세대기도 하고요. 하지만 디즈니라고 해서 무작정 좋은 인식을 갖고 있었던 건 아닌 것 같습니다. 개인적인 생각으로 <겨울왕국>이 기점이 된 것 같은데, 이때부터 디즈니 애니메이션에 대한 평가가 높아지고 또 '어른도 볼 만하다'는 인식이 생긴 듯합니다.

채찬용 저는 여전히 애니메이션은 어린이 대상이란 생각은 있습니다. <주토피아>도 포스터만 봤을 땐 당기지 않았는데, 웬지 극장에 가면 애들만 와글와글할 것 같았거든요. <인사이드 아웃> 때도 그랬지만, 아이와 함께 본 부모의 입소문이 퍼지기 시작하면 이후엔 믿고 보게 되는 것 같습니다.

전반적으로 할리우드의 제작사나 배급사에 대한 인식은 어느 정도 하고 있는 것 같네요. 그렇다면 한국의 영화제작사나 배급사에 대해서도 인지를 하나요? 예를 들어 매해 여름마다 국내 메이저 투자배급사인 CJ E&M, 쇼박스, 롯데엔터테인먼트, NEW가 자존심을 건 '배급 승부'를 하는데, 각 회사별로 인식을 하고 있는지 궁금합니다.

신동훈 전혀요. 배급사별로 그들만의 독특한 색깔이나 작품 세계가 있는 것 같지 않습니다. 각각의 특징을 모르겠어요. 배급사뿐 아니라 국내 제작사의 경우도 개별 회사마다의 차별성을 느끼지 못하고요.

문지현 한국의 메이저 배급사들은 다 비슷비슷한 영화를 하는 것 같아요. 그래서 각기 구분해

생각하지 않습니다. 오히려 예술영화나 작은 영화를 수입, 배급하는 회사에 대한 인지는 있어요. 안다미로나 옛나인필름 같은 곳은 '이런 종류의 영화를 수입, 배급한다'는 생각을 하죠. 그에 반해 4대 메이저에 대해선 그런 점을 못 느끼겠어요.

종합해 생각해보면 한국영화는 영화에 대한 평과 배우가 선택에 있어 가장 중요한 고려 대상이겠군요. 영화는 사실 '감독의 예술'이란 말이 있는데, 감독은 중요하게 생각하지 않나요?

박소희 이름을 알고 있는 건 박찬욱, 봉준호 감독 정도? 평소 감독을 크게 중시하지 않습니다. 외국영화의 경우도 '무슨무슨 영화를 만든 감독'이라고 하면 그 영화를 아는 거지, 감독 자체를 알진 않고요. 역시 평이 제일 중요하죠.

채찬용 저 역시 머리를 짜내 생각해봐야 5명 내외인 것 같네요. 믿고 보는 감독을 꼽으라면 박찬욱. <아가씨>를 기대하고 있습니다.

문지현 저도 박찬욱, 봉준호 감독. 거기에 임권택 감독은 이름만 아는 정도입니다. 특별히 감독에 대해 생각하며 영화를 보는 것 같진 않습니다.

한지윤 MBC 예능 프로그램 <라디오스타>에 <스물>의 이병헌 감독이 나온 걸 봤는데, 이런 경우처럼 영화 자체로 감독을 인식하기보다 예능이나 기타 홍보 과정에서 알게 되는 경우가 많은 것 같습니다. 외국영화도 마찬가지로 대만영화 <그 시절, 우리가 좋아했던 소녀>를 보고 너무 좋아서 <청설>을 보게 된 것처럼, 한 영화가 좋아 비슷한 종류의 다른 영화로 확장해 관심을 갖긴 하지만 그 계기가 감독인 경우는 거의 없어요.

한국영화의 특징에 대해 얘기를 좀 해볼까요? 흔히 한국영화는 '사회 고발형 영화가 많다, 스릴러 장르가 많고 폭력성이 짙다, 감동 코드를 좋아한다'는 등의 평가를 받죠. 여기 대해선 어떻게 생각하나요?

채찬용 한국영화엔 형사도, 검사도, 강패도, 기자도 너무 많아요.(웃음) 하지만 영화가 실제 이 사회에 살면서 느끼는 부당함, 답답함을 그리는 건 나쁘진 않은 거 같습니다. 픽션이지만 분명 이 사회의 일면을 그리고 있고, 영화를 통해 얘기되면서 SNS 같은 온라인상에서 이슈가 되고, 그와 관련한 여론이 형성된다는 점에선 선순환 기능도 있다고 생각하고요.

신동훈 내가 사는 세계의 이면을 보게 하는 점에선 좋다고 봅니다. 일반인 입장에서선 정계나 재계 등에서 벌어지는 일들을 잘 알진 못하니까요. 또 과거엔 공포영화도 심심찮게 있었던 반면 어느 순간부터 한국영화엔 공포는 사라지고 스릴러가 대세인 것 같은데, 문득 우리 사회가 두려워하는 게 이젠 귀신이 아니라 사이코패스나 소시오패스 같은 존재가 아닌가 하는 생각이 들었습니다. 이렇게 스릴러가 공포를 흡수하고 있는 것 같아요.

문지현 한국영화가 여러 사회 문제를 소재로 삼기 때문에 우리 사회의 일면을 알게 된다는 점은 좋은 것 같습니다. 그런데 '새롭다'는 느낌은 없어요. 주로 예상 가능한 범위로 흘러가죠. 이런 영화를 보면 대체로 '세상은 더럽고, 출구는 없다'는 느낌을 받는데, 거기서 오는 카타르시스는 있죠. 또 '공공의 적'을 발견하면 잘 모르던 사람끼리도 친해지는 것처럼, 영화가 어떤 '씹을 거리'를 주기도 하는 것 같아요.

박소희 사회 고발형 영화의 단점은 결론이 항상 뻔하다는 거예요. 명확하게 말하든 우회적으로 표현하든 대체로 '정의는 승리한다'로 귀결되죠. 그런 면에서 픽션으로서의 재미는 덜한 것

같습니다. 다만 잘 모르고 있던 사회 문제가 그려지면 영화를 통해 경각심을 깨우치게 되는 경우는 있는 듯합니다.

한지윤 뭔가 통쾌하고 시원할 때 '사이다'라는 표현을 쓰고, 답답할 때는 '고구마'라고 말하는데, 지금 우리 사회 전반이 좀 '고구마' 같아요. 그런데 <베테랑>이나 <내부자들> 같은 영화를 보면 '사이다' 같은 쾌감을 대리 만족할 수 있죠. 하지만 그 역시 영화에서나 가능한 판타지라고 생각하면 답답한 건 그대로인 것 같기도 하네요.

문지현 <연평해전>처럼 애국심을 드러내놓고 그리는 영화들도 많은데, 이야기 구성이 좋다면 또 모르겠지만 너무 애국심에만 기대는 건 문제라고 봅니다. 또 '관객을 울게 하겠다'고 작심하고 만든 감동 코드의 영화들도 좀 꺼리게 되는 것 같습니다.

신동훈 한국영화는 너무 '슬픔'밖에 모르는 것 같다는 생각이 간혹 듭니다. 솔직히 말해 지금 한국 사람들은 다 슬프잖아요? 사는 것 자체가 슬픈 것 같은데, 그걸 표현할 방법이 눈물밖에 없는 건 아니죠. 인물의 감정을 보다 풍부하게 그려낼 필요가 있는 것 같습니다. 또 마블 영화를 좋아하는 입장에서 한국영화에도 시리즈에 대한 고민이 좀 더 있었으면 하는 마음입니다. 전편이 예상 이상으로 흥행해 갑자기 2 편, 3 편을 만드는 게 아니라, 기획 단계에서부터 이야기는 물론 배우 캐스팅까지 제대로 신경쓴 시리즈물이 나올 수 있으면 좋을 것 같습니다.

한국영화가 어떤 변화의 노력을 더 했으면 하나요?

문지현 주체적인 여성 캐릭터를 그리는 한국영화는 거의 전무한 것 같은 인상입니다. 여성이 자기 주관을 갖고 극을 끌어나가는 한국영화를 보고 싶네요.

채찬용 오늘 얘기를 하다 보니 한국의 배우 스펙트럼이 좁다는 생각이 듭니다. 흥행을 위해 멀티 캐스팅이 일반화되고 또 흥행이 보장된 배우에게 작품이 물리는 게 당연하다면, 이름 있는 감독이 새로운 배우를 발굴해야 하지 않을까 싶어요. 박찬욱 감독의 <아가씨>에 신예 배우 김태리가 나오는 것처럼, 신인 발굴에 좀 더 노력을 기울일 필요가 있을 것 같습니다.

신동훈 소재의 스펙트럼도 넓힐 필요가 있어요. 예를 들면 우리는 너무 지금 이야기, 혹은 (사극을 비롯해) 과거 이야기만 하는 것 같거든요. 꼭 SF 를 만들어야 한다면, <아바타> 같은 영화를 만들자는 뜻은 아닙니다. 일상 속 소재라 하더라도 미래를 가정하고 상상력을 더해볼 수 있지 않을까요? 보다 다양한 소재의 영화가 나오길 바랍니다.

얘기를 하다 보니 영화에 대한 의견을 나누는 공간은 SNS 와 같은 온라인이 각광받고 있지만, 영화를 즐기는 공간으로는 '극장'에 대한 애정이 절대적인 듯하네요. 여러분에게 극장에서의 영화 관람은 어떤 의미인가요?

박소희 극장은 영화를 만나는 공간인 동시에 같은 공간 안에 있는 사람들(관객)과의 교류이기도 한 것 같습니다. 영화를 보는 동안 엇비슷한 감정을 느끼게 되잖아요? 저는 개인적으로 예능 프로그램에서 가짜 웃음소리를 입혀도 웃음이 없는 것보다 더 재미있게 느끼는 편이라, 극장에서 함께 웃고 우는 게 집에서 혼자 보는 것보다 더 즐겁습니다. <연평해전>을 봤을 때 사실 그다지 큰 감동을 받지 않았는데, 엔딩 크레딧이 올라갈 때 기립 박수를 치는 분들이 있더라고요. 그럴 때 왠지 '뭉클'한 기분을 느끼게 되는데, 그런 게 다 함께 영화를 관람하는 재미가 아닐까 싶어요.

채찬용 기본적으로 화면이나 사운드 등 관람을 위한 제반 환경에서 극장을 따라갈 곳이 없습니다. 또 앞서 말씀하신 것처럼 주변 사람들과 감정을 나눌 수 있다는 점에서 극장에서 다 같이 보는 게 더 즐거운 것 같습니다.

신동훈 집집마다 PC가 있어도 친구들끼리 모이면 PC방에 가서 '게임 한 판' 하는 것처럼, 극장도 비슷하다고 생각합니다. 함께 즐기기 때문에 더 좋은 게 분명 있죠.

문지현 예전에 영화 <패딩턴>을 보는데 주인공 '패딩턴'이 굴뚝에 아슬아슬 매달려 있는 장면에서 어떤 꼬마가 '안돼'라며 소리쳐 관객들이 한바탕 웃었던 적이 있습니다. 간혹 관람 에티켓이 없는 이들 때문에 불편한 경우도 있지만 이처럼 여럿이 함께 영화를 볼 때 생기는 의외의 소소한 재미도 있습니다. 또 영화 자체도 중요하지만 티켓을 발권하고, 팝콘을 사고, 자리를 찾아 앉아 다 같이 불이 꺼지길 기다리는 일련의 행위가 주는 즐거움도 무시할 수 없는 것 같습니다. 즉, 영화는 이 모든 과정의 통합이라는 거죠. 때문에 극장은 계속해서 사랑받을 거라고 생각합니다.