

텔레비전 리얼리티 프로그램의 현실구성: 현실과 허구의 혼합을 통한 텔레비전의 장르형성에 대한 연구

홍 석 경

(보르도 3대학 언론정보학과 교수)

1990년대 이후 세계 각국의 텔레비전들은 갈수록 기존 텔레비전 장르구분의 기본 축인 현실과 허구를 혼합하는 경향, 즉 재미를 위해 정보와 다큐멘터리에 허구적 논리를 적용해 가공하는 경향과 현실에서 영감을 얻은 픽션물을 방송하는 경향을 보이고 있다. 이러한 전반적인 장르개선 경향 속에서 현실과 허구의 경계 위에서 탄생한 것이 리얼리티 프로그램이다. 일 세대 리얼리티 쇼가 보통사람들의 일상 생활을 재연하고 거기에 개입하는 것을 목표로 했다면, 이 세대 리얼리티 쇼들은 일상생활이 벌어질 상황 자체를 텔레비전에 적합하게 연출하여 여기에서 벌어지는 일상의 경험을 방송하는 방향으로 발전했다. 삼 세대 리얼리티 프로그램들은 한 걸음 더 나아가 현실의 재연과 연출 기법을 역사 다큐멘터리 제작에 도입하였다. 복잡한 현대사회의 현실인식 과정에서 텔레비전이 차지하는 중요한 역할을 고려한다면, 텔레비전에 일반화된 이러한 현실/허구 혼합 경향과 다세대 리얼리티 프로그램의 현실재연과 현실연출은, 수용자를 끊임없이 일종의 더블 바인드(double bind) 상황에 놓이게 하고 현실에 대한 구체적인 기준을 상실시킬 위험도 있다.

* 주제어 : 리얼리티 프로그램, 현실과 허구 혼합, 장르연구, 현실재연

목 차

1. 서론
2. 텔레비전에 일반화된 현실과 허구의 혼합경향
3. 제 일세대 리얼리티 쇼 : 일상생활을 재연하기
4. 제 이세대 리얼리티 쇼 : 일상생활을 연출하기
5. 제 삼세대 리얼리티 쇼 : 역사적 경험을 연출하고 재연하기
6. 결론 : 현실과 허구 사이 경계의 삶

1. 서론

전세계에서 리얼리티 쇼, télé-réalité, real TV, 재연 프로그램 등 다양한 용어로 부르고 있는 일련의 리얼리티 프로그램들이 1980년대 말부터 텔레비전 편성표의 상당한 시간을 차지하고 있다. 특히 이 계열에 속하는 새로운 프로그램들이 개발될 때마다 빠른 시간 내에 판권의 수입을 통한 정상적인 경로를 거치든 문화적으로 각색된 모방을 통해서이든 전세계적으로 전파되고 있다.

이러한 리얼리티 계열 텔레비전 프로그램들의 세계적인 번창은 여러 가지로 설명할 수 있을 것이다. 이 현상은 우선 리얼리티 계열의 프로그램 제작이 텔레비전에 고유한 프로그램 제작환경에 적합하기 때문이라는 하부구조적 이유로 설명할 수 있다.¹⁾ 그러나 여러가지 차원에서 리얼리티 프로그램의 번성은 텔레비전 환경의 산업적인 특성 때문이라는 설명을 넘어서서 텔레비전 매체에 고유한 현실접근 방식과 텔레비전의 장르형성 논리의 특성 때문이라고 보인다. 다시 말해서 리얼리티 프로그램은 텔레비전 수용의 문화적 차이를 넘어서서 텔레비전이라는 매체에 특수한 언어와 인식론의 현재적인 문제를 밀접하게 고찰할 수 있는 계기를 제공하는 사례로 보인다.

수용이론의 영향 아래 대중문화 텍스트의 의미를 수용자의 창조적 수용맥락에 따라 해석하는 것이 지배적인 커뮤니케이션 연구 상황에서 이러한 주장은 구체적인 설명과 논증을 요구한다. 한 나라에서 성공한 텔레비전 프로그램이 다른 나라에서 신속하게 모방되거나 수입되는 것은 흔히 있을 수 있는 일이지만, 수입된 프로그램은 수입국의 문화적 선호성향에 따라서 현지의 수용특성에 맞도록 변형되면서 변창하거나 짧은 수명을 누리고 사라지거나 하게 마련이다. 예를 들어 각 국의 텔레비전은 영화와 구분되는 텔레비전용 픽션물을 생산하고 있기는 하지만 그 포맷과 장르는 나라마다 다르게 나타난다. 미국의 텔레비전이 압도적으로 프라임타임에 시리즈물을 방송하는 반면 한국의 텔레비전은 수입된 미국 시리즈물의 홍수를 겪었음에도 불구하고 동일한 인물을 주인공

1) 리얼리티 프로그램 제작의 경제적, 산업적 측면은 또 다른 논문을 요구하는 작업이다. 리얼리티 프로그램들은 전문적 출연자와 시나리오 과정의 지출을 최소화한다는 일차적인 경제성 이외에도, 멀티미디어 이벤트의 특성을 띠거나 다른 텔레비전 프로그램에도 이용될 수 있는 새로운 보통 사람 스타들을 생산하고 그들을 다른 복합 문화산업에도 손쉽게 이용할 수 있는 등 많은 문화산업적 이점을 지니고 있다. 이 글에서는 장르형성에 직접적으로 관련되는 리얼리티 프로그램들의 경제적, 산업적 측면만을 최소한 언급하는 것으로 만족하기로 한다.

으로 하는 정기적 시리즈물을 거의 생산하지 않을 뿐만 아니라 프라임타임에는 연속극(serial)을 절대적으로 선호한다. 프랑스의 경우, 영상물 제작 시스템의 조건이 단시간 대량생산을 요구하는 연속극 제작에 적합하지 않기 때문에 연속극이 매우 드물기도 하지만, 시청자는 일회용이든 시리즈이든 90분 길이의 텔레비전 픽션물을 프라임타임 프로그램으로서 선호한다.

리얼리티 프로그램의 경우, 성공적인 포맷의 전 세계적인 전파와 각국의 수용은 물론 문화적 변형을 겪으면서 이루어지고 있기는 하지만 놀라울 정도로 문화의 장벽을 잘 극복하며 전파되고 있고, 리얼리티 프로그램의 장르적 특성을 살리는 프로그램 시퀀스들이 전체 텔레비전 프로그램에 영향을 미치는 것으로 보인다. 개인의 사생활을 엿보게 할 뿐만 아니라 매우 선정적인 장면을 생산했던 “빅 브라더”(Big Brother)의 경우는 이러한 리얼리티 프로그램의 메커니즘을 잘 설명해준다. 이 프로그램은 지극히 서구적인 남녀관계와 텔레비전 개념에 따라 생산되었음에도 불구하고 유럽과 미국을 넘어서서 전통적이고 종교적인 사회인 이집트나 터키 등에서도 성공리에 방송되었다(Bassam al-Baradin, 2002). 한국 텔레비전의 경우 흥미롭게도 연예인이 어린아이를 키운다거나 인기 과외선생들이 지진아들을 집중 지도한다는 지극히 한국적인 내용을 방송하는 것으로 변형하여 수용되었는데, 실제 리얼리티 프로그램의 아이디어는 보통사람들의 일상생활과 감동적인 경험을 소개하는 인정 시퀀스의 형태로 각종 프로그램 컨셉트 속에 깊이 스며들어 있는 형편이다.

본 연구는 이러한 리얼리티 프로그램들의 세계적인 전파와 성공을 일시적인 현상으로 보지 않고 텔레비전이라는 매체에 고유한 현실인식 방식과 장르상의 문제, 즉 텔레비전 매체의 진화와 관련된 일반적인 현상으로 파악하고 분석하려는 시도이다. 연구자가 가까이에서 관찰할 수 있었던 프랑스 텔레비전의 경우가 주된 분석의 대상이지만, 경우에 따라서는 한국의 텔레비전이나 기타 유럽과 인접지역의 사례도 언급될 것이다.

2. 텔레비전에 일반화된 현실과 허구의 혼합경향

텔레비전 장르에 대한 연구는 영화의 장르연구보다 덜 발달한 것이 사실이다. 지금까지 텔레비전 장르연구는 텔레비전 매체의 특성상 장르의 유동성과 프로그램 생산성, 편성

을 둘러싼 커뮤니케이션 중심 개념을 이용해 이루어져 왔다. 카세티(Francesco Casetti)와 오탱(Roger Odin)에 따르면 시청각 장르란 “발신자와 수신자가 그 방식과 이유를 공유하며 서로 의사소통한다는 것을 인지할 수 있게 하는 일종의 협약”이다(Casetti and Odin, 1990). 하나의 텔레비전 프로그램은 그것이 현실인지 허구인지, 정보를 전달하기 위한 것인지 단순히 재미를 위한 것인지, 상업적인 이유에서인지를 시청자가 인식할 수 있는 프로그램 기법을 이용해 제작되고 그렇게 인식될 수 있도록 예고되고 편성된다(R'eseaux, 1997 ; Bourdon, 1988).

연구자에 따라서 다소의 차이는 있지만, 텔레비전 프로그램의 여러 장르를 관통하는 가장 기본적인 장르구분의 축은 현실과 비현실, 픽션과 논픽션의 경계이다. TV를 구성하는 프로그램들은 생방송으로 진행되는 뉴스와 텔레비전 미디어 이벤트들을 제외하고는 대부분 대중 문화 속에 이미 존재하는 문화형태들을 빌어와 가공하거나 중계함으로써 만들어진 것이다(Dayan and Katz, 1994.). 텔레비전 드라마들은 연극과 라디오 연속극, 수사문학 등에서 기인한 것이고, 게임 프로그램들은 기존 사회 속의 여러 가지 게임 형식들을 스튜디오 촬영에 적합하도록 변형시킨 것들이 대다수이다. 버라이어티쇼는 뮤직홀의 스펙터클 전통에서, 다큐멘터리는 여행기 등 기존의 문학장르들과 영화 뉴스, 신문저널리즘의 전통을 기원으로 한다(Fiske and Hartely, 1978). 이러한 프로그램 형식들은 모두 현실과 픽션의 축을 따라 배열될 수 있고, 시청자들은 현실을 전달하는 프로그램을 통해서만 재미를 추구하기보다는 사회현실에 대한 지식과 정보를 얻고자 하고, 픽션물과 스펙터클 프로그램을 통해서만 즐거운 시간을 보내고자하는 텔레비전 장르에 대한 경험을 쌓아왔다.

그런데, 여러 가지 연구들은 적어도 카세티와 오탱이 네오-텔레비전의 도래라고 지정한 1980년대 중반 이후, 유럽 각 국에서 대대적으로 상업텔레비전 제도를 도입한 탈규제화의 변화를 겪으면서, 텔레비전 장르 구분의 기본 축인 현실과 허구사이에 혼합현상이 가속화되고 있음이 관찰된다. 이러한 현상은 특히 킬본(Kilborn)이 리얼리티 쇼라고 정의한 일련의 프로그램이 전 세계의 텔레비전에 유행하게 된 1990년대 이후 더욱 가시화되었고, 리얼리티 프로그램이라고 일컬을 수 있는 수많은 프로그램들이 현재까지 지속적으로 생산되고 있다. 재미를 위해서 현실과 허구를 혼합하는 현상, 다시 말해서 픽션 장르들은 현실에서 일차자료와 영감을 얻고, 현실장르들은 스펙터클의 강도를 높이기 위해 또는 재미를 창출하기 위해 픽션물의 각종 이야기 장치들[드라마투르기

(dramaturgie), 내러티브 전개, 인물구성, 서스펜스의 창출법 등을 도입해 쓰는 현상은 다음과 같이 세 가지 경향으로 요약할 수 있다.

첫째, 픽션물이 현실효과를 극대화하기 위해서 현실 속의 인정기사(human interest story)를 드라마화하거나 드라마의 리얼리즘을 극대화하는 경향을 지적할 수 있다. 픽션물이 현실로부터 재료를 얻는 경향은 오랜 역사를 지닌 문학적 실천이고, 수사물 작가들이나 메디컬 드라마 작가들이 경찰서, 법원, 병원의 응급실을 드나드는 것은 전혀 새로운 현상이 아니다. 새로운 것은 픽션물들이 픽션으로서 창조된 세계의 그럴듯함(vraisemblance)을 통해 시청자에게 소구하는 것이 아니라, 픽션물이 재료로 한 사건의 현실성을 강조함으로써 진정성(authenticity)을 획득하려는 경향이다. 뉴스에서 다루어진 범죄사건을 시청자들의 기억이 생생한 가운데 픽션으로 제작하거나 그 사건이 법정에서 다루어지고 있는 가운데 드라마로 방송하는 경우, 그리고 현실과 픽션을 혼합했음을 드러내고 있는 각종 포맷의 명칭(reality film, factual drama, news fiction, real-life drama, faction, docu-drama)이 지칭하는 일련의 프로그램들이 이러한 경향을 대변한다.

이러한 프로그램들이 현실의 후광을 입으면서 픽션물을 생산하고 있는 것은 텔레비전이 워낙 현실에 밀접한 매체이기 때문에 당장에는 부정적인 효과를 가져오는 것으로 보이지는 않지만, 전문가들은 여러 가지 우려를 표명한다. 법이 아직 해결하지 않은 범죄 사건을 픽션화함으로써 그 범죄사건에 대한 잘못된 이해 또는 여론의 압박을 형성한다는 규범적 차원의 문제를 제외하고도, 현실인식의 차원에서 일종의 전도현상을 가져온다는 것이다. 픽션물의 진실은 드라마튀르기 속에 감추어져 있기 때문에 서스펜스를 창출하고, 수용자는 그 진실을 스스로 찾아나가도록 유도된다. 그러나 픽션물이 현실사건을 드라마화 할 경우, 수용자는 감추어진 진실, 보이지 않는 진실을 굳이 찾으려 할 필요가 없이 보여주는 진실을 믿기만 하면 되는 수용의 위치에 놓이게 된다.

즉 드라마적인 카타르시스를 가져다주는 허구적 거리감이 없이, 보이는 것을 그대로 수용하는 리얼리티 쇼가 요구하는 시청자의 위상에 놓인다는 것이다.

드라마의 리얼리즘을 극대화하려는 경향은 현실효과를 극대화하려는 최근의 미국산 화제작 시리즈들 속에서도 드러난다. 경험적 현실효과를 극대화하기 위해 사건전개의 리듬을 가속화한 “응급실”(ER)이나²⁾ 현실적인 시간경험과 드라마 속의 시간전개를 일치시키려는 과감한 시도인 “24시간”(24 Chrono) 등이 그러한 경우들이다.³⁾ 이처럼 텔레비전 픽션물들이 리얼리즘 차원에서이든 현실감 차원에서이든 시청자가 현실적이라고 경험할

수 있는 세계를 창출하는 방향으로 발전해나가는 경향은 앞으로도 지속될 것으로 보인다.

재미를 위해서 현실과 허구를 혼합하는 두 번째 경향은 정보 프로그램 속에서 발견된다. 그 첫 번째 사례는 뉴스 리포트에서 사용되는 재연 장면들인데, 채널간 시청률 경쟁이 치열해지면서 보여줄 화면이 없이 전개되는 뉴스사건들의 재미를 높이거나 정보전달력이 떨어지는 사건에 설명적인 화면을 부여하기 위해서 삽입되는 경향이다. 뉴스사건에 이미지를 부여하려는 재연은 이미 19세기 대중신문의 삽화나 20세기 초 영화뉴스에서도 이루어진 그리 새로운 현상은 아니다(홍석경, 1995). 단지 채널간 · 매체간 경쟁으로 인해 텔레비전 뉴스의 객관성과 전문성 문제가 심각히 논의되는 현재, 이러한 사례들은 뉴스의 선정성과 정확성 문제, 규범적 문제를 제기하고 비판의 대상이 되기 쉽다.

정보 프로그램 속에서 현실과 허구를 혼합하는 두 번째 사례는 다큐멘터리 분야에서 발견된다. 다큐멘터리 제작을 위해서 오랜 준비의 과정과 글쓰기가 필요한 것은 전혀 새로운 일이 아니다. 여기서 문제가 되는 것은 재미있고 혼치 않은 화면을 얻기 위해 현실 자체에 개입하는 것, 다시 말해서 현실에 허구적인 논리를 적용해 현실 자체를 연출하는 행위이다. 한국 텔레비전 계에 커다란 직업윤리 차원의 문제를 제기했던 수달에 대한 자연 다큐멘터리 조작 사건은 하나의 극단적인 사례라고 하겠다. 이러한 극단적 사례를 제외하더라도 실제 많은 야생동물에 대한 자연 다큐멘터리들이 현실조작과 편집 과정에서의 극화 사이를 오가는 것이 발견된다.⁴⁾

-
- 2) 네오시리즈의 모든 면모를 갖춘 병원 드라마 “응급실”(ER)에 대한 다음의 수용연구는 이 드라마가 보여주는 위급한 분위기와 속도감은 실제 병원에 근무하는 의사와 간호사들이 경험하는 현실이라기보다는 현실효과를 위해 창출된 픽션의 효과임을 말해준다(Sabine Chalvon-Demersay, 1998)
 - 3) 미국의 케이블 채널 HBO가 제작, 방송한 “24시간”은 드라마 속에서 24시간 동안 전개되는 국가적 위기를 해결하는 특수요원의 활약을 1시간 짜리 프로그램으로 24회 방송되었다. 이것은 편집을 통해 시간을 압축한다는 영화가 개발한 시청각 언어의 기본원칙을 정면으로 뒤엎는 것이어서 과감한 시도로 평가되었다. 그러나 실제 드라마 속의 시간은 광고삽입 등으로 인해 1시간에 못 미치는 것이었고, 현실경험과는 거리가 먼 화면분할 기법 등을 통해서 다양한 플롯의 전개를 유지해야하는 등 경합적 현실감의 재현과는 거리가 있는 것이었다.
 - 4) 야생동물의 삶을 다루는 자연 다큐멘터리들의 대부분이 매우 인간중심적인 스토리텔링을 하는 것을 지적할 필요가 있다. 예를 들어 아프리카 초원지대 사자의 삶은 사자가족의 이야기로, 어미 사자가 사냥 중 부상을 당해 두 마리의 새끼 사자가 죽음의 위기에 처하는 이야기, 가족의 생존을 위해 악한 새끼를 희생시키거나 부상당한 새끼를 살리기 위해 어미가 위기를 무릅쓰는 등의 이야기를 통해 전달된다. 이 때 우리는 자연 상태에서 매우 얻기 힘든 앵글의 화면들을 보게 되는데, 이것이 현실 자체에 대한 어떤 개입과 연출을 통해 얻어진 화면인지 사후 편집 시 몽타주를 통해 허구적인 이야기 논리를 적용시킨 것인지 구분하기 힘들다. 오직 다큐멘터리 장르에 대한 기존의 신뢰와 발신자와 수신자 사이에 공유하는 장르에 대한 코드를 통해 이것이 단순한 스펙터클이 아니라 현실에 대한 정보인 것으로 받아들일 수 있을 뿐이다.

다큐멘터리 장르에서 현실과 허구의 혼합을 통해 새로운 장르를 창출한 최근의 사례는 다큐 소프(docu-soap)이다. 그 이름이 말해주듯이 연속극 포맷의 다큐멘터리라고 할 수 있는 이 BBC의 신 개발품은 디지털화된 제작장비를 최대한 이용하고 리얼리티 프로그램에 대한 대중의 선호를 반영한 새로운 장르로, 일부에서는 위기에 처한 다큐멘터리 장르의 미래라는 이름을 얻을 정도의 호평을 받고 있다. 다큐-소프는 전통적인 제작장비보다 훨씬 소규모화된 디지털 장비를 이용해 일상생활 속 보통사람들의 모습을 장시간 촬영하여 카메라의 존재가 잊혀진 그들의 자연스러운 모습을 촬영해 내고, 편집 시에 허구적인 시나리오 기법을 동원하여 이야기를 창출한다. 평범하고 무미건조할 수 있는 인물들에 시청자가 손쉽게 동일시 할 수 있는 성격을 부여하고, 주인공을 만들어내며, 인간관계와 사건의 전개에 연속극의 편성과 시청에 적용되는 커뮤니케이션 전략을 사용하여 이야기의 시작과 전개, 결말을 창출하고 그에 따른 긴장과 기대감을 생산해낸다.

다큐 소프는 여러 가지 측면에서 텔레비전에 그 생존을 의지할 수밖에 없는 다큐멘터리의 새로운 돌출구로 인식되고 있다. 편집시의 극화로 재미를 증가시켰기 때문에 시청률 상에서 매우 좋은 호응을 얻을 뿐만 아니라 연속적으로 방송되기 때문에 일단 성공적으로 정착되기만 하면 안정된 시청률 경쟁을 보장해 주고, 제작비 또한 저질의 픽션물 제작비의 40%에 불과하다. 뿐만 아니라 제작과 방송 사이의 순환이 빠른 텔레비전 경제에 의지함으로써 인해, 양질의 다큐 생산에 필수불가결한 조건인 시간투여에 많은 소실을 보고 있는 형편 속에서, 다큐-소프는 일상생활 관찰에 여러 달, 또는 수년에 이르는 장시간을 투여한다는 점에서, 다큐멘터리가 상실한 시간성을 되찾아주는 하나의 기회로 인식되기도 한다. 다큐-소프는 공영방송인 BBC에서 개발되고 프랑스의 경우에도 양질의 다큐멘터리를 방송하는 Canal Plus나 공영채널 France 3, 더 나아가 프로그램 선택에 까다로운 불독 문화채널 Arte에서 우선적으로 방송되고 있는 등 제도적인 측면에서도 인정을 받은 장르이다. 다큐-소우프의 사례는 텔레비전의 현실과 허구 장르의 혼합 경향이 단순히 재미창출을 위한 저급한 리얼리티 쇼가 도입한 장치가 아니라 텔레비전의 전반적인 장르전략상의 변화인 것으로 이해해야 함을 말해준다.

텔레비전의 현실과 허구 혼합경향은 사실 정보프로그램이나 픽션물의 영역을 넘어서서 텔레비전 문화에 일반화되고 있는 인포테인먼트(infotainment) 현상을 통해서도 관찰된다. 재미창출을 목표로 하는 프로그램들이 점점 뉴스나 다큐 등 텔레비전 정보 프로그램의 시퀀스들을 사용하거나 정보계의 인물들을 사용한 오락 프로그램을 생산하고

있는데, 그 사례는 프랑스 텔레비전의 경우만 해도 Canal Plus의 “뉴스의 꼭두각시들”(Guignoles des infos), TF1이 방송했던 “동물쇼”(Les Bébêtes shows), 제일 공영채널 France 2가 방송했던 “이중게임”(Double Jeu)⁵⁾ 등, 공영방송과 상업방송 채널 모두에서 방송된 바 있다. 이 프로그램들은 현실과 허구 혼합의 대표적인 개별 프로그램들이고, 실제 인포테인먼트 경향은 전 장르에서 발견된다.

가장 심각한 현실과 허구 혼합의 경우는 사실 TV뉴스 자체의 인포테인먼트화 경향이 라고 할 것이다. 대부분의 국가에서 여러 가지 경쟁채널에서 동시에 방송되는 텔레비전 저녁뉴스는 전후 프로그램의 시청률에도 영향을 미치기 때문에 프라임 타임 시청률 전략에서 매우 중요한 역할을 차지한다. 기자들은 정보를 재미있게 만들도록 끊임없이 데스크의 주문을 받고있기 때문에, 가능하면 짧은 아이템, 단순화되고 감동적인 이야기, 선인과 악인이 뚜렷이 구분 되도록 가공된 사건보도가 선호된다. 그러자면 복잡하고 모순적인 현실의 측면은 생략되거나 변형되게 된다. 다시 말해서 그럴듯한 허구적 재미를 위해 진정성이 훼손되는 셈이다.

이와 같은 텔레비전 문화 속에 일반화되어 있는 현실과 허구의 혼합경향에 밑줄을 그어주는 것은 바로 현실과 허구의 혼합을 게임의 원칙으로 탄생한 수많은 리얼리티 프로그램들의 존재이다. 리얼리티 프로그램들은 매우 다양한 모습으로 존재하고 끊임없이 변화하고 있기 때문에, 현실과 허구의 혼합이 일반화되고 있는 텔레비전 환경 속에서 그것을 하나의 변별적인 장르로 정의해낸다면 한 눈에 그 영역을 그려낼 수 있는 기준을 제시하는 것은 쉽지 않은 일이다. 다음에서는 리얼리티 프로그램의 변화를 세 단계로 구분하여 분석함으로써, 끊임없이 새로운 포맷을 등장시키고 있는 리얼리티 장르의 프로그램 개발 원리와 향후 이에 기초한 텔레비전 프로그램의 발전 경향, 그리고 현대 사회의 중요한 현실인식 수단인 텔레비전의 이러한 현실과 허구의 혼합 경향이 우리의 일상적인 현실인식에 어떤 영향을 미칠 수 있을 것인가에 대해 논하기로 한다.

5) “이중게임”(Double Jeu)은 자조적인 특성 때문에 오래 지속되지 못하고 사라졌지만, 그 시도와 아이디어는 주목할 만한 프로그램이다. 게임에 참가한 사람들은 제작진이 준비한 리포트를 보고 그것이 과연 진실인지 정보를 가장한 거짓인지를 가려내야 하는데, 리포트는 현행 TV 저널리즘의 각종 관행과 기술을 그대로 적용하여 심각한 톤으로 제작되기 때문에, 실제 게임 참가자가 관련 현실에 대한 균형있는 지식과 텔레비전 정보프로그램 관행과 장르특성을 제대로 이해하고 활용하기 전에는 진실과 거짓을 가려내기가 힘들다. 이 게임은 시청자로 하여금 정보 프로그램들이 장르 특성을 이용하여 시청자에게 언제나 거짓정보를 전할 수 있다는 것을 의식할 수 있게 해주는 지적인 프로그램이라고 할 수 있는데, 그 전복적 성격 때문에 오래 지속되지는 못했다. 이와 유사한 인포테인먼트 프로그램으로는 현재 Canal Plus에서 방송되는 “진짜 뉴스”(Le vrai journal)가 있다.

3. 제 일세대 리얼리티 쇼: 일상생활을 재연하기

리얼리티 프로그램의 기원에 대해서는 여러 가지 해석이 있지만, 일반적으로 1980년대 후반 미국에서 시나리오 작가들의 파업 시 시나리오 없이 프로그램을 생산할 수 있는 장르를 만들어 내야하는 필요성에 의해 탄생한 것으로 인식되고 있다. 이러한 사실은 역사적 정확성의 여부를 넘어서서 리얼리티 프로그램의 정수를 설명한다는 점에서 중요한 지적이다. 리얼리티 쇼야말로 허구적 상상력에 의존하는 프로그램이 아니라 보통 사람들의 일상생활 속 현실의 진정성에 의지하여 그것을 텔레비전 스펙터클이 될 수 있도록 하는 것이기 때문이다. 1980년대 말에 태어나 1990년대 초에 급격히 전 세계로 전파된 일반적으로 '리얼리티 쇼'라고 불리우는 일 세대 리얼리티 프로그램들은 킬본의 정의에 따르면, 개인이나 집단이 일상생활 속에서 경험한 실제 사실을 홈비디오나 ENG 카메라 등 가벼운 제작장비를 사용하여 현실효과와 재미를 높이기 위해 각종 세부사항을 첨가하여 만들어진 프로그램이고, 특히 극화된 재연(reconstitution) 시퀀스를 담고 있다(이 재현, 1996). 나라에 따라 프로그램의 이름과 세부사항은 다르게 전파되었으나, 이 프로그램들은 영웅적 행위를 한 보통사람을 스타로 만드는 프로그램, 소방이나 응급 구조반의 일상을 재구성하는 프로그램, 실종되거나 헤어진 가족, 친지를 찾거나 미해결 범죄사건의 새로운 증인을 찾는 프로그램, 부부나 고부간, 세대간 문제 등 사적인 개인의 문제를 토로하고 전문가가 해결책을 주는 심정토로 프로그램, 일상의 우스운 장면을 개인이 찍은 것을 소개하는 홈 비디오 프로그램, 개인이 겪은 미스터리 사건을 재구성하는 내용으로 이루어진다.

일 세대 리얼리티 프로그램들이 개발한 핵심적 텔레비전 장치는 다름 아닌 재연이다. 리얼리티 프로그램이 사용하는 재연 시퀀스들은 배우들이 등장하거나 범죄사건의 재연 처럼 실제 그 사건을 경험한 개인이 사건을 재연한다. 이 때 픽션적 장치를 사용함에도 불구하고 그것이 현실효과를 내야 하기 때문에 잘 알려지지 않은 배우를 사용하고, 배우들은 픽션물에서처럼 매끄럽게 연기하는 것이 아니라 현실을 찍은 장면들이 주는 부자연성을 재현한다. 이와 동시에 배경음악이나 역동적인 카메라 움직임 등을 이용하는 등 현실 장르와 허구 장르의 장치들을 교묘하게 복합적으로 운영하고 있다(홍석경, 1999). 실제 사건을 재연하는 독특한 텔레비전 장치는 역사적 진실을 재연해 내려는 삼 세대 리얼리티 프로그램으로 발전해간다.

일 세대 리얼리티 프로그램들을 특징짓는 또 다른 특성은 개인 또는 집단의 문제에 텔레비전이 해결책을 제시하려는 현실에 대한 텔레비전의 직접적인 개입의지이다. 불우한 이웃을 돕기 위해서나 희소질병이나 암 연구 등을 위한 전국적 모금을 위해 텔레비전이 연예인들의 자선쇼 형식이라거나 특별 생방송을 통해 성금을 모으는 것과 같은 시청자의 참여를 요구하는 현실에 대한 개입행위는 리얼리티 프로그램의 등장 이전부터 존재했다. 이러한 형식의 현실개입은 사실 사회적 빈부격차라던가 중요한 질병연구에 대한 지원을 소홀히 하는 정부에 대한 적극적인 비판의 계기가 될 수 있음에도 불구하고, 시청자들의 선의에 호소하여 서로 돕고 사는 사회를 만들어나가자는 수준에서 텔레비전 담론이 형성되었고, 이러한 프로그램을 통해 텔레비전이 사회적 책임을 충실히 해나가는 것으로 이해되어 왔다. 이러한 일 세대 리얼리티 프로그램의 현실개입은 여러 가지 차원에서 사회적인 비판과 논란을 가져왔다. 문제가 된 프로그램은 미 해결된 범죄사건을 텔레비전이 새로운 증인을 찾아 줌으로써 해결하려는 프로그램이나, 텔레비전 화면 앞에서, 즉 수백만 명의 시청자 앞에 개인의 사적인 문제를 토로하고 해결책을 찾아주려는 프로그램, 더 나아가 행방불명된 사람을 찾아주는 프로그램들이다. 프랑스의 경우, 이처럼 현실문제 해결에 텔레비전이 직접적으로 개입하는 프로그램들은 큰 사회적 논란을 가져왔고 비판되었다. 이러한 프로그램들은 경찰제도와 법제도 등 기존의 사회제도(institution)가 해결치 못한 문제를 텔레비전이 단시간에 시청자들의 도움으로 해결함을 보여줌으로써 기존 사회제도의 무력함을 강조하고 이에 대한 시청자의 불신임을 조장한다는 것, 더 나아가 이웃이나 친지사이에 서로 고발한다는 프랑스의 치욕적인 역사적 경험을 자처한다는 지적에 이르기까지 많은 비판을 불러 일으켰다.⁶⁾ 또한 개인의 성 문제라던가 부부의 갈등 등 사적인 문제를 텔레비전이라는 공공영역 속에서 다루는 심리치료 프로그램들은 전통적인 사적 영역, 공적 영역의 구분을 무시할 뿐만 아니라, 행방불명된 가족과 친지를 찾는 프로그램은 인권침해의 문제로까지 해석되었다.⁷⁾

6) 이차대전 시기 독일군 점령 하에 유대인에 대한 고발, 이차대전 이후 반대로 친독행위자에 대한 고발 등, 프랑스는 한국전쟁 기간 이데올로기의 문제로 한국인이 겪은 것과 유사한 역사적 경험을 이차대전 기간에 한 바 있고, 이것은 치욕적이고 충격적인 역사로서 전범에 대한 재판, 이 시기를 다루는 영화와 텔레비전 드라마 등을 통해 아직도 생생하게 기억되고 있다.

7) 특히 프랑스의 경우, 개인이 어떠한 이유에서든 자신의 거처를 바꾸고 과거의 인간관계를 청산하는 것(이것이 사실 유과가 예상되는 어린이의 행방불명을 제외하고는 사라진 사람의 가족이나 친지가 행방불명이라고 부르는 경우가 된다)은 개인의 권한이고, 텔레비전이 스펙터클을 위해서 이러한 개인의 기본 권리를 침해할 위험이 있다는 것이 지적되었다.

일 세대 리얼리티 프로그램들은 이러한 비판의 분위기 속에 1, 2년을 넘지 못하고 프랑스 텔레비전 속에서 사라졌지만, 이 세대, 삼 세대 리얼리티 프로그램이 무성한 현재, 조용히 텔레비전 편성표의 적지 않은 방송 시간량을 차지하도록 재등장했다. TF1 이 저녁 늦은 시간에 정기적으로 방송하고 있는 “진실만이 문제”(Il n' y a que la vérité qui compte), “틀림없이 해결합니다”(Sans aucun doute), 비정기적인 “결혼해주세요”(Veut-tu m'épouser) 등이 잔존하는 일세대 리얼리티 프로그램들이다. “틀림없이 해결합니다”(Sans aucun doute)는 각종 민원문제를 텔레비전이 생방송 형식의 녹화를 통해 해결해주는 프로그램이다. 예를 들어 물이 새고 곰팡이가 낀 아파트에 살고 있는 세입자가 집주인에게 연락해 아파트를 수리해달라고 요청해도 들어주지 않고, 이러한 상황을 호소하며 시에 시영주택을 신청해도 답변이 없는 것과 같이 권력자를 상대로 한 투쟁에서 고생하고 있는 개인을 돕기 위해 텔레비전이 개입한다는 것이다. 개인이 처한 상황과 문제에 대한 리포트 이후, 문제 당사자가 출연한 가운데 사회자는 아파트 주인 또는 시청의 담당 부서장에게 직접 전화하여 문제의 내용을 전달하고, 텔레비전의 권력을 이용하여 호의적인 답변을 얻어낸다는 것이 주된 프로그램 아이디어이다.

“진실만이 문제”(Il n' y a que la vérité qui compte)는 사랑, 가족에 등 개인의 감정적인 문제를 텔레비전의 개입을 통해 해결하려는 것으로, 구애 당사자나 배다른 형제, 이혼과 재혼으로 떨어진 아버지 등을 되찾아 주는 프로그램이다. 구애 대상자는 구애자의 사랑을 설명하는 리포트를 통해 자신이 텔레비전 스튜디오에 초대된 이유를 현장에 서야 알게되며, 카메라는 클로즈 업으로 구애자와 구애대상자의 감정의 변화 등을 상세히 잡아낸다. 구애대상자는 그 자리에서 구애를 받아들일 것인지 아닌지를 결정해서 두 사람 사이에 쳐진 커튼을 제치고 상대방의 포옹을 받아들일 것인가 아니면 커튼을 그대로 둠으로써 구애를 거절할 것인가를 결정해야 한다. 멀리 떠나서 새 삶을 살아가는 아버지가 첫 번째 결혼에서의 딸이 자신을 찾는 것을 받아들일 것인가, 또는 친구로 알고 있었던 사람의 동성애 구애를 수백만 텔레비전 시청자 앞에서 받아들일 것인가 등 시청자의 알파한 호기심을 자극하는 내용이 소개된다. “결혼해주세요”(Veux-tu m'épouser)의 경우, 여기에서 한 걸음 더 나아가 텔레비전 앞에서의 여성의 결혼신청을 다룬다. 남성이 결혼을 신청하는 전통을 뒤엎어 여성에게 적극적인 결혼신청의 기회를 준다는 것으로, 제작진이 훌륭하게 치장시킨 신부후보들은 자신의 사랑 이야기를 소개하는 리포트 이후, 영문을 모르고 스튜디오에 초대된 신랑후보에게 결혼을 신청하고, 그는 그 자리에

서 가족, 친지에게 전화를 통해서 의논하는 등 고민의 시간을 보낸 이후, 카메라 앞에서 직접 결혼을 수락하거나 거절하는 서스펜스를 보여준다.

이와 같이 약간의 변형을 겪기는 했으나 잔존하는 TF1의 리얼리티 계열 프로그램들은 현실 개입 텔레비전이라는 일 세대 리얼리티 프로그램의 정체성을 그대로 지니고 있다고 할 수 있다. 그러나 이 프로그램들은 과거에 “제일의 증인”(Témoign n.1)이나 “위기에 처한 사랑”(Amour en danger)에 대해 가해졌던 비판을 전혀 받지 않고 일종의 무관심 속에 일반 프로그램들과 별다른 차이 없이 방송되고 있다. 차세대 리얼리티 프로그램들이 지속적으로 등장하면서 또 다른 차원의 사회적 논란을 일으키고 있기 때문에 일 세대 리얼리티 프로그램은 이제 일반적인 텔레비전 프로그램 포맷의 위치를 차지하게 된 것일까? 리얼리티 프로그램들의 순환과 세대교체, 이에 대한 사회의 반응은 새로운 것과 익숙한 것 사이의 변증상을 통해 변화해 가는 텔레비전의 메커니즘을 잘 보여주는 흥미로운 사례이다.

4. 제 이세대 리얼리티 쇼: 일상생활을 연출하기

리얼리티 쇼의 두 번째 물결은 물의를 일으키면서도 전 세계로 전파된 “빅브라더”(Big Brother, 2000)로 부터 시작되었다. 텔레비전의 사회감시 역할과 관음적 성격을 그 이름에서부터 자조적으로 담아내고 있는 이 프로그램은, 일정 수의 남녀를 이 프로그램을 위해 특수 제작된 폐쇄된 거주지 속에서 몇 달간 격리된 채 살게 하고, 거주 공간 곳곳에 설치된 수십 대의 카메라를 통해 그들의 일상의 모습과 인간 관계, 갈등, 남녀관계 등등을 편집하여 방송하는 것이다. 일 세대 리얼리티 프로그램이 이미 경험된 개인의 삶을 재연을 통해 연출해 냈다면, “빅 브라더”는 일상의 삶 자체를 연출해 내고, 그 연출된 삶을 실시간으로 촬영한다는 현실과 허구 사이의 전도를 가져왔다. 뿐만 아니라 시청자들이 전화를 통해 투표하여 게임에서 탈락하고 남을 사람을 결정한다는 상호작용적 장치를 도입하였으며, 인터넷을 이용하여 게임 참가자들에게 메시지를 보낸다는 보고 싶은 카메라를 선택하게 했으며, 위성을 통해서도 가입비를 내고 지상과 채널에서 방송되지 않은 화면을 시청할 수 있게 하는 등 일종의 멀티미디어 이벤트로서 기획되었다.

프랑스의 경우, 제 일회 “빅 브라더”인 “로프트 스토리”(Loft Story)가 엄청난 사회적

여파를 불러일으키는 성공을 가져온 후, 제 2회가 다음 해에 시도되었으나 일회의 경우와는 비교할 수 없을 정도의 시청률에 그쳤다. 그 후속으로 국내용 “빅 브라더”의 유럽 버전이라고 할 수 있는 “나이스 피플”(Nice People) 등 젊은 남녀의 짝짓기와 인간관계에 대한 관음적 관찰에 기초한 아류작이 생산되었으나 역시 별다른 시청률을 올리지는 못했다. 현재 프랑스 텔레비전의 경우를 사례로 보면, 여전히 “공동세입자”(Colocataires), “유혹의 섬”(Ile de la tentation), “총각파티”(Bachelor) 등 “로프트 스토리”(Loft Story)의 형식을 기존의 성공한 텔레비전 프로그램 포맷과 혼합한 프로그램들이 지속적으로 생산되고 있는데,⁸⁾ 이들은 “로프트 스토리”에 버금가는 시청률을 올리지는 못하지만 저렴한 제작비와 텔레비전을 통한 유명세 획득에 혈안이 된 젊은 시청자층의 호응 속에 꾸준히 그 맥이 지속되고 있다.

“빅 브라더”의 핏줄을 이어받은 제 이 세대 리얼리티 프로그램의 후속 성공작은 “빅 브라더” 형식에 대중음악 스타를 선발하는 게임을 첨가한 “스타 아카데미”(Star Academy)이다. 이 프로그램은 전국의 젊은 가수지망생들을 오디션하여 수개월간 한 주에 한 명씩 배출되는 경쟁을 벌이게 하는 것으로, 경쟁자들은 이들이 거주하는 성에서 이루어는 각종 가수수업(가창, 댄스, 연극, 체육 등)에 참가하고, 이들의 일상생활은 “빅 브라더”와 동일한 방식으로 촬영되어 매일 방송되었다. 이와 더불어 토요일 저녁 프라임 타임에는 교수들이 지명한 가장 성적이 나쁜 세 명의 경쟁자 중에 시청자들이 전화를 통해서 성에서 남아 경쟁을 지속할 두 명을 생방송으로 선택하는 프로그램이 방송된다. 이 시간은 참가자들이 준비한 춤과 노래, 그리고 이들을 격려한다는 구실로 출연하는 세계적인 가수들의 공연, 그리고 이들과 참가자들과의 듀엣 등으로 메워진다.

8) “공동세입자”(Colocataires)는 “로프트 스토리”를 미국산 인기 시트콤 “친구들”(Friends)과 같은 형식으로 가공한 것으로, 맞붙어 있는 두 개의 커다란 로프트에서 살아가는 남자 공동세입자들과 여자 공동세입자들 사이에서 벌어지는 일을 “빅 브라더”와 동일한 방식으로 촬영하여 사후에 편집한 것이다. “유혹의 섬”(Ile de la tentation)은 “로프트 스토리”를 프랑스 텔레비전에서 전통적으로 여름 비캄스 철에만 일시적으로 방송하는 섬이나 바닷가를 배경으로 하는 게임 프로그램과 결합한 것으로, 이 게임에 참가하는 커플들은 여자 팀과 남자 팀으로 나뉘어 여자들은 매력적인 젊은 남자들이 가득한 섬에서 일정 기간동안 그들의 유혹을 견뎌내야 하고, 남자들은 또한 다른 섬에 격리되어 아름다운 여자들의 유혹을 견뎌내는 게임이다. 그 결과 과연 이 게임에 참가한 커플들이 얼마나 단단한 사랑으로 결합되었는가를 알아보겠다는 것인데, 이것은 실제 프로그램을 만들기 위한 구실에 불과하고 아름다운 젊은 육체들을 과시하는 동시에 젊은 세대가 공유하는 남녀간의 유혹의 코드를 전용하려 시청률을 확보하려는 전략이다. “총각파티”(Bachelor)는 한 명의 남성 출연자가 여러 명의 여성 후보자들 중에 결혼 상대자 한 명을 선택하는 것으로, 낭만적인 장소에서 벌어지는 선남선녀들의 연애게임을 촬영하여 방송한다. 이것은 전통적인 텔레비전의 중매게임과 “로프트 스토리”의 원칙을 결합한 것으로, 이 또한 결혼 상대자 선택은 구실에 불과하고 “유혹의 섬”의 경우처럼 젊은 세대가 공유하는 남녀간의 유혹의 코드를 전용한 것으로 청소년층과 18-25세 사이의 시청자들이 주 시청자이다.

이 프로그램은 젊은 층을 대상으로 하는 일일 시트콤과 같은 방식으로 편집되어 매일 저녁 프라임타임 접근시간대에 방송되고, 전통적인 버라이어티쇼 시간대인 토요일 저녁 프라임 타임을 ‘공짜로’ 메워주며, 텔레비전을 통해 이미 인기를 얻은 초보 가수들을 음반산업과 공연산업의 손쉬운 자원으로 활용할 수 있다는 다양한 문화산업적 이점을 지닌 포맷이다. 게다가 경쟁자들은 가창실력만을 중심으로 선택된 것이 아니라 외모, 성격, 텔레비전 적합성(télé-génie), 참가자들이 동거 시에 흥미로운 장면을 창출할 수 있게 하는 대조적인 인물 성격들 등을 고려하여 픽션물의 주인공들을 고르듯이 캐스팅 된 것이기 때문에, 이들의 일상생활은 자연히 갈등과 감동, 꿈과 좌절, 사랑과 우정으로 가득 찬 이야기를 선사하게 된다. 시청자들은 남다른 재능을 지니지도 않은 참가자들이 전문가들의 가수수업을 받으며 점차 엔터테이너가 되어 가는 것을 보면서 스스로도 가수가 될 수 있다는 환상을 가꿀 수 있고, 특별히 재능이 없더라도 텔레비전을 통해서 대중의 사랑을 받는 스타가 될 수 있다는 꿈을 키울 수 있기 때문에 프로그램이 시작된 이후 3년이 지난 지금에 이르기까지 지속적인 사랑을 받고 있다. 매년 여름 바캉스가 끝나고 새학기가 시작되는 9월에 시작되어 12월 성탄주간에 결승이 이루어지는 “스타 아카데미”는 이제 하나의 프랑스 사회의 정기적인 집단 경험으로 자리하였다. 이것은 일회 “로프트 스토리”가 엄청난 성공을 거두었음에도 후속 프로가 지속되지 못했던 것과 대조된다. “스타 아카데미”는 유럽 각국에서도 그 나라에 적용된 방식으로 방송되어 각국에서의 최종 우승자가 참여하는 유럽 차원의 “스타 아카데미” 대회가 벌어질 정도로 범유럽적인 성공을 거두었다.

이러한 이 세대 리얼리티 프로그램이 도입한 핵심적인 텔레비전 장치는 위에서 지정한 바와 같이 보통사람들의 일상생활의 경험을 다룬다는 리얼리티 프로그램의 특성은 유지하는 반면, 그들의 실제 경험을 재연해내는 것이 아니라 그들이 경험할 현실 자체를 텔레비전의 개입으로 연출해내고 그 결과를 중계한다는 ‘자연적인 현실’과 ‘인위적인 허구’ 사이에 전도를 가져왔다는 것이다. 다시 말해서 이 세대 리얼리티 프로그램은 우리에게 “인위적인 현실”을 허구적 기법을 통해 “자연적인 것”으로 전달한다. 인위적으로 만들어진 현실을 다큐멘터리적으로 다룸으로써 현실을 재료로 하는 스펙터클을 만들면서도 현실효과를 부각시킬 수 있는 장치를 개발한 것이다.

이러한 보통사람들이 경험할 현실을 텔레비전이 프로그램 제작을 위해 연출해내고 그 결과를 촬영, 중계한다는 원칙을 적용한 최근의 프로그램들은 더욱 적극적인 방식으로

현실에 개입하고 있다. 연예인과 유명인을 시골 농장에서 농부들의 삶을 살게 하고 농장의 동물들을 돌보게 하며 불량 농부들을 시청자가 전화로 결정하여 경쟁에서 탈락시키는 “유명인의 농장”, 여러 커플들을 동거시키며 주택을 건설하게 하여 최종 우승커플이 지어진 집을 상으로 받게하는 “집짓기” 등은 “빅 브라더”의 일상생활 관음과 경쟁의 원칙을 유지하면서 그 배경을 농장이나 건설현장으로 변화시킨 비교적 단순한 발상의 포맷이다.

이보다 더욱 현실개입적인 프로그램으로는 “살빼기로 결심했어요”, “두 집에서 엄마를 바꾸었어요”, “내 인생을 살아봐” 등의 프로그램이다. “살빼기로 결심했어요”는 과다 체중으로 고생하는 젊은 여성 몇 명이 정해진 기간 동안 약속된 무게의 살을 빼는 경쟁을 하고, 엄청난 고통과 스트레스, 갈등이 동반되는 체중감소의 과정을 텔레비전이 다큐멘터리 형식으로 촬영해내는 것으로, 시청자들에게 매우 관음적 시각을 요구할 뿐만 아니라, 현대 사회 개인들의 사생활 속에서 텔레비전이 얼마나 큰 권력을 행사하고 있는지를 가늠케 하는 프로그램이다. 체중감소는 젊음과 신체의 아름다움에 대한 현대사회의 협소한 기준으로 인해 대다수의 성인에게 항상 중요한 이슈이고, 텔레비전이 선호하는 프로그램 주제 중 하나이다. 이 프로그램은 자신의 뚱뚱한 나체를 전국의 시청자 앞에 노출하기로 결정한 젊은 여성들의 의지 차원에서, 그리고 그들이 고통받는 것을 오락적인 내용으로 소비하는 시청자들의 심리 차원에서 현대사회와 텔레비전 문화에 대한 여러 가지 문제를 던져준다.

“두 집에서 엄마(또는 아빠)를 바꾸었어요”와 “내 인생을 살아봐”는 프로그램 제목이 말해주듯이 전자는 서로 상반되는 가족상황과 자녀교육관을 지닌 두 가정에서 일정 기간 동안 엄마를 교체해서, 각 가정에서 과연 어떤 일이 벌어지는지를 촬영, 방송하는 것이고, 후자는 상반되는 직업을 지닌 두 사람이 서로 상대방의 직업을 일정기간 동안 경험해 본다는 내용이다. 후자의 경우, 한국 텔레비전에서는 이미 IMF 경제위기 시에 사회적인 연대를 강조하는 차원에서 사장님이 공장직원의 삶을 하루동안 살아간다거나 서울 시장님이 청소부의 일을 하루동안 해본다든가 하는 차원의 내용이 제작되어 메거진 포맷으로 방송된 바 있다. 이는 영미에서 “스왑”(Swap) 프로그램이라고 칭하는 그리 새로운 컨셉트는 아니다.⁹⁾ 단지 새로운 것은 재미있는 장면이 창출될 수 있는 조건을

9) 영국에서는 한 술 더 떠 Channel Four 가 “부인 바꾸기”(Wife Swap)를 방송한 바 있다.

위해서 서로 인생을 바꾸어 볼 참가자들의 캐스팅을 중시한다는 점이고, 바로 이 점에서 이 프로그램들은 텔레비전의 현실 개입을 축으로 하는 이 세대 리얼리티 프로그램에 속하는 것으로 분석할 수 있다.

5. 제 삼세대 리얼리티 쇼: 역사적 경험을 연출하고 재연하기

가장 최근에 등장한 리얼리티 프로그램의 새로운 포맷은 놀랍게도 역사적 경험을 재구성하는 프로그램으로, 일반적으로 다큐멘터리 장르로 인정되고 있다. 2003년에 BBC가 방송한 “참호” (The Trench)는 일차 세계대전 당시 프랑스 전선에서 독일군과의 치열한 참호전에 참가했던 영국군의 전쟁경험을 최대한의 현실효과를 지니도록 재구성한 프로그램이다. 이 프로그램은 실제 참전했던 부대가 영국의 한 지역 출신 병사들을 위주로 이루어졌었다는 사실에 기초해, 아직도 이 지역에 거주하는 참전용사들의 후손들 중 자원자들을 일차대전 병사의 역으로 캐스팅하고, 이들로 하여금 당시의 전투상황과 똑같은 물적 조건 아래에서 추위와 배고픔 등을 견디어 내며 전투에 임하도록 하고, 그들을 촬영하였다. 물론 쏟아지는 포탄과 탄알만은 거짓이었기 때문에 가장 중요한 죽음에 대한 공포만은 없는 상태였으나, 이러한 공백은 당시 실제 병사들이 보낸 편지나 증언 등을 통해 메꾸어 나갔고, 병사역의 자원자들의 인터뷰를 통해 실제 병사들이 경험했을 고생이 생생히 전달되도록 했다.

이처럼 역사적 경험을 재연한다는 획기적인 아이디어는 빠른 속도로 후속 프로그램을 낳고 있다. 1900년대 빅토리아 여왕시대의 일상생활을 재연하는 “1900년대의 집” (1900's House), 로마시대 격투사들의 생활을 재연하는 “전사학교” (Warrior School), 쿠크선장 시대의 항해생활을 재연하는 “배” (The Ship), 그 밖에도 석기시대의 일상을 재연하는 등, 각종 역사적 특정시기의 물적 조건을 재구성하고 그것을 자원하여 경험하는 일반 참가자들의 경험을 다큐멘터리 형식으로 촬영하는 프로그램들이 속출하고 있다. 더욱 주목되는 현상은 이 프로그램들은 역사 다큐멘터리로 인식되어 공영방송이나 Arte와 같은 문화채널에서 방송됨으로써, 일종의 제도적 정당성을 획득하고 있다는 점이다. 리얼리티 쇼는 사실 이러한 역사재연 프로그램이 등장하기 이전부터 다큐멘터리 장르로의 접근을 시도한 바 있다. M6는 TF1의 “스타 아카데미”와 경쟁하기 위해 방송한 “팝

스타”(Pop Star)¹⁰⁾ 와 위에 언급한 “두 집에서 엄마(또는 아빠)를 바꾸었어요”를 다큐멘터리라고 주장했는데, 실제 “팝스타”는 프랑스 방송위원회가 일반 오락 프로그램이 아니라 시청각 작품으로 인정했다가¹¹⁾, 독립제작자 협회에서 소송을 걸어 대법원에서 그 결정이 기각된 바 있다.

이러한 역사재연 프로그램들은 사실 리얼리티 쇼가 그동안 개발해온 보통사람들의 일상생활에서의 경험을 재연하는 텔레비전 장치를 과거로 투사한 것에 다름 아니다. 역사 다큐멘터리 장르 속에서 재연장면을 삽입해 온 것은 이미 오래 전부터이지만, 이 때의 재연과 위에서 “참호”가 시도한 재연의 위상은 차이가 있다. 전자의 경우, 재연 시퀀스는 역사적 사실들을 시각화하는 일종의 삽화적 역할을 하는 반면, 후자의 경우는 개인의 경험이라는 매개를 통해 역사적 사실로부터 역사적 진실을 이끌어내려는 시도라 할 수 있을 것이다. 이것은 마치 컴퓨터의 삼차원 그래픽을 이용해 사라져버린 역사구조물을 재생해내는 것과, 버추얼 리얼리티 기법을 통해 그 구조물을 방문해보는 것과의 차이라고 비유할 수 있을 것이다. 컴퓨터의 삼차원 그래픽은 고고학적 발굴의 사실에 기초해서 사라진 구조물을 충실하게 재현할 수는 있을지언정, 그 공간에서 살아가던 인간존재의 삶과 느낌을 전할 수는 없다. 뿐만 아니라 버추얼 리얼리티 기법을 이용하여 고고학적 공간을 경험의 공간으로 바꿀 때, 고고학적 발굴로만은 알 수 없었던 사실들이 드러나기도 한다.

최근의 몇몇 역사 다큐멘터리는 재연을 삽화적 위상에서 일종의 역사적 버추얼 리얼리티로 상승시키려는 시도를 보여주고 있어서 흥미롭다. France 3이 2003년에 방송하여 프라임 타임에 방송된 다큐멘터리로서는 놀라운 시청률 기록을 올린 “인류의 모험”(Les aventures des espèces humaines)은, 고고학적 사실에 근거하여 인류의 탄생과 종의 진화를 호모 사피엔스에 이르기까지 백퍼센트 재연을 통해 만든 다큐멘터리이다.

10) 이 프로그램은 하나의 팝 그룹 구성을 위해 후보자들을 오디션하고 선택된 남녀의 가수연습과 음반작업, 공연과정 등을 찍어 편집한 프로그램이다. 이 프로그램을 통해 생성된 가수그룹은 채널의 전폭적 프로모션에 힘입어 단박에 스타덤에 올랐다. 결과적으로 이 프로그램은 방송사에게는 “스타 아카데미”와 같은 역할을 한 셈이다.

11) 프랑스에서는 텔레비전 프로그램이 시청각 작품으로 인정되어야만 국립영화센터(Centre National de la cinématographie)가 운영하는 제작 지원금 제도의 혜택을 입을 수 있고, 방송사의 프랑스 작품에 대한 방송쿼터에도 관련되기 때문에, 하나의 새로운 프로그램이 시청각 작품으로 인정되는지의 여부는 매우 중요한 사항이다. 리얼리티 프로그램의 영향으로 새롭게 등장하는 이종교배적(hybride) 프로그램들의 작품성 여부를 관련 직업인들의 이견 없이 결정하는 것은 프랑스 방송위원회(CSA : Conseil supérieur de l'audiovisuel)의 골칫거리 중 하나이다. CSA는 모든 의혹을 없애기 위해 매년 새롭게 시청각 작품으로 인정된 프로그램의 리스트를 공개한다. www.csa.fr 참조.

이 작품은 실제 배우들이 종의 진화에 맞는 분장을 하고, 직립, 불의 발견, 집단의 형성, 언어의 발견, 네안데르탈인의 신비한 멸종에 이르기까지 인류진화의 중요한 발견상황을 연출해낸다.

이 과정은 마치 대형 픽션물의 제작과 다름없이 세심한 연출과 연기, 시나리오 작업, 분장, 특수효과를 요구한다. 이 프로그램은 집단의 생존을 위해 겨울에 태어난 아기를 그 자리에서 죽여야하는 강인한 네안데르탈 어머니, 예술적 감각과 죽음에 대한 인식 등 인류발전에서 중요한 단계를 이룬 네안데르탈인이 출생률의 저하를 극복하기 위해 아름다운 호모 사피엔스 여인을 납치하여 사랑을 구하지만 끝내 실패하고 만다는 이야기 등을 통해 생생하게 놀라운 인류의 모험기를 들려준다.

영국의 텔레비전은 다큐멘터리의 종주국답게 2003년 이후 신개념의 역사 다큐멘터리를 선보였다. “폼페이 최후의 날”이나 “피라왕의 시대”가 그러한 작품들이다. 이 또한 백퍼센트 재연을 통해서 베수비우스 화산의 분출과 폼페이시의 매장에 이르는 사이의 시간에 그 당시 폼페이 시민들이 겪었을 경험을 유적 발굴당시 유해의 위치라던가 사료의 해석을 토대로 연출해냈다. “피라왕의 시대”는 고대 이집트인의 일상생활을 피라미드 건설 공사장이라든가 당시의 인정사건 등 특권층이 아닌 고대 이집트의 보통 사람들의 구체적인 삶을 재연해낸 다큐멘터리 4부작이다. 이 작품을 위해 제작진은 고대 이집트인에 가까운 출연자들을 골랐고, 콥트어와 아랍어를 조합하여 현재 남아있지 않은 고대 이집트어를 만들어내고 연기자들로 하여금 사용하게 했다.

이러한 역사재연을 버추얼 리얼리티 수준으로 격상시키는 것은 다름 아닌 리얼리티 프로그램과 같은 허구의 논리이다. 이 프로그램들은 현대의 보통 시청자가 동일시할 수 있는 과거의 보통 사람을 창출해내고, 그들의 삶을 통해 과거의 삶을 대리 경험할 수 있게 하고, 이것을 가능케 하는 것은 관여와 서스펜스, 동일시 메커니즘을 구축해내는 이야기의 논리이다. 이러한 최근의 역사 다큐멘터리 경향은 위에서 언급한 다큐-소우프의 사례와 더불어 현실과 허구의 혼합을 통한 장르 개신의 대표적인 사례이다. 허구의 논리를 최대한 이용한 다큐멘터리들은, 현실효과를 누리려는 픽션물의 경우나 현실과 허구의 경계에서 탄생한 리얼리티 프로그램들이 종종 비판의 대상이 되는 것과는 달리, 편성표의 주변부에서 끊임없이 시청률과 제작비 감축을 겪고 있는 위기의 텔레비전 다큐멘터리 장르가 다시 비정기적으로나마 프라임 타임으로 진입하고 상실한 시청자를 회복할 수 있는 가능성을 부여하는 새로운 돌출구로서 인식되고 있다.

6. 결론: 현실과 허구 사이 경계의 삶

이상에서 현실과 허구의 혼합을 통한 삼 세대에 걸친 리얼리티 쇼의 발전상황을 살펴 보았다. 위에서 리얼리티 프로그램의 변화를 설명하기 위해 “세대” 개념을 사용했는데, 이것은 진화론적 내포를 위해서가 아니라 리얼리티 프로그램들이 현실-허구의 혼합을 통한 프로그램 개발의 논리를 갈수록 넓은 영역(현재의 일상생활에 과거의 역사로)으로, 갈수록 강력한 기법(현실재연에서 현실연출로)을 사용하고 있다는 사실을 반영하기 위해 사용되었다. 그리고 이 연구에서는 실제 리얼리티 프로그램으로 분류될 수 있는 기존 프로그램들을 소진적으로 다루기보다는, 리얼리티 프로그램의 핵심적인 발전논리를 중심으로, 그 논리를 가장 잘 대변해주는 포맷만을 다루었다¹²⁾. 일 세대 리얼리티 쇼가 보통사람들의 일상생활을 재연하고 거기에 개입하는 것을 목표로 했다면, 이 세대 리얼리티 쇼들은 일상생활이 벌어질 상황 자체를 텔레비전에 적합하게 연출하여 여기에서 벌어지는 일상의 경험을 다큐멘터리처럼 방송하는 방향으로 발전했다. 삼 세대 리얼리티 프로그램들은 한 걸음 더 나아가 현실의 재연과 연출 기법을 역사 다큐멘터리 제작에 도입하였다. 본 연구에서는 역사재연 프로그램을 리얼리티 쇼의 발전선상에 위치시켜서, 리얼리티 프로그램의 새로운 포맷 중 하나로 분석했는데, 이것은 이론의 여지가 있는 매우 새로운 해석이라고 하겠다. 이 시점에서 앞으로 등장할 차세대 리얼리티 프로그램은 아마도 미래의 생활환경을 조성하여 지원자들로 하여금 그 속에서 살아가게 하면서 다큐형식으로 찍어내는 프로그램이 아닐까 생각해본다.

이 연구는 단지 현재 전 세계 텔레비전을 지배하고 있는 각종 리얼리티 프로그램의 유형론을 넘어서서, 다음과 같은 사색의 계기를 제공한다.

첫째, 텔레비전 장르연구에 대한 교훈이다. 잘 알려져 있듯이 장르연구를 효과적으로 수행하기 위해서는 프로그램 텍스트/포맷의 결정성과 수용의 역동성 사이에서 균형을 이루어야 한다. 본 연구는 리얼리티 프로그램의 발전과 전체 텔레비전 문화 속에 일반화되어 있는 현실과 허구의 혼합경향을 분석함으로써, 현재 텔레비전 문화 속에서 현실과 허구의 혼합이 가장 핵심적인 장르 개신의 축임을 주장했다.

12) 여기에서는 직접 다루지 않았으나 리얼리티 프로그램으로 분류할 수 있는 여러 프로그램들(개인적 문제에 대한 심층토론들, 보통사람들의 일상생활 제 측면을 소재로 하는 가벼운 토크쇼, 서바이벌 게임 류의 리얼리티 프로그램 등)을 모두 고려한다면, 리얼리티 장르는 각국 전체 방송시간의 상당한 양을 차지할 것으로 보인다.

그러나 다른 한편으로 분석 과정에서 드러난 여러 사실들은 이러한 프로그램 텍스트에 대한 연구는 그것을 커뮤니케이션 환경 속에서 고찰할 필요가 있음을 지적하고 있다. 즉 하나의 프로그램이나 텍스트의 장르문제를 다루기 위해서는 그 프로그램을 둘러싸고 형성되는 커뮤니케이터와 시청자 사이의 의사소통의 계약이 어떻게 성립되었는가를 밝힐 필요가 있다는 사실이다. 재연 시퀀스는 영화 뉴스시간의 재연장면처럼 과거에도 있었으나, 일 세대 리얼리티 쇼에서의 재연이 이와 다른 점은 재연 텍스트 자체에 대한 분석만으로는 부족하고, 그 재연 시퀀스를 유통시키는 프로그램 내외적인 원칙과 의사소통 계약을 분석함으로써 완결된다는 사실이다. 유럽태생의 “빅 브라더”를 제외하고는 대다수의 리얼리티 쇼 포맷이 영국과 미국에서 수입되는 것들이지만, 수입품이라고 해서 한 사회 속에서 작동하는 의사소통의 계약을 벗어날 수는 없다. 동일한 기법을 사용하더라도 이러한 의사소통의 계약이 어떤 사회적 역동성 속에서 각국의 텔레비전과 문화환경 속에서 수용되었는가를 분석해야만 텔레비전 프로그램의 장르문제에 대한 해답을 얻을 수 있을 것이다. 이처럼 장르효과의 분석에 있어서 의사소통의 계약이 갖는 중요성은 텔레비전 장르론을 영화 장르론과 구분하는 중요한 특성이라고 할 수 있을 것이다.

둘째, 이와 같이 현실과 허구의 혼합이 현재 텔레비전 재현의 핵심적인 양식이라는 지적은 21세기 텔레비전의 현실 인식론 차원에서 여러 가지 문제를 제기한다. 한 시대의 지배적인 매체는 그 시대의 인식론적 편향과 깊은 관계를 맺는다. 그리고 적어도 현재까지 현실과 허구 사이의 구분은, 매체에 의존할 수밖에 없는 우리의 현실인식의 기초가 되어 왔다. 그렇다면 이와 같이 스펙터클을 위해 적극적으로 현실과 허구를 혼합하는 텔레비전의 재현 경향이 지속된다면, 이것은 21세기의 시대인식에 어떤 영향을 미칠 것인가?

이미 여러 가지 현상이 시청자들이 처해있는 인식론적 혼돈상태를 지적하고 있다. 프랑스의 경우, 텔레비전에 풍요로운 미국산 수사물 시리즈의 영향과, 허구적 재현에 적합하지 않음으로 해서 시나리오작가들이 의식적으로 변형시키는 프랑스 수사물 속에 그려진 프랑스의 수사와 재판현실의 영향으로 인해, 프랑스 시민들은 자국의 법제도에 대한 매우 일그러진 지식을 지니고 있다는 지적이 있다(Dossier de l'audiovisuel, 2003). 또한 오래된 인기 프로그램인 “뉴스의 꼭두각시들”이 보여주는 회화된 인물중심의 현실재현은 50-60%에 달하는 유권자들의 투표행위에 직간접적 영향을 미칠 것이라

는 여론조사 결과도 있다¹³⁾. 현재의 텔레비전 속에서 시청자들은 끊임없이 현실효과를 지나치게 강조하는 허구를 통한 잘못된 현실인식과, 지나치게 허구의 논리에 의존하는 현실재연을 통한 왜곡된 현실인식의 위험에 처한다. 이처럼 현실과 허구의 경계 게임에 의존하는 프로그램을 시청할 때 시청자들은 끊임없이 현실 코드와 허구 코드 사이에서 선택을 강요당하는 일종의 더블 바인드(double bind) 상황에 놓인다. 이 상황 속에서 시청자는 현실코드를 선택하든지 허구 코드를 선택하든지 일종의 피해자의 입장에 놓이게 된다. 텔레비전의 사회규범 형성 역할의 중요성을 고려할 때, 텔레비전에 많은 시간을 소비하는 젊은 세대들은 이러한 상황 속에서 현실에 대한 구체적인 기준을 상실할 위험도 존재한다. 현실과 허구 사이의 경계적 삶이 주는 이러한 사회적 심리 위기(psychocose)는 버추얼 리얼리티 논객들이 주장하는 것처럼 현실의 소실을 확인하는 것으로 해결될 수는 없는 문제이다. 리얼리티 프로그램의 문제를 현대사회의 인식론 차원으로 확대하는 진지한 철학적 사고가 요구된다.

13) 1995년 2월에 이루어진 Louis-Harris 프랑스지사의 조사결과. *Le Journal du dimanche*, 1995년 2월 12일.

〈참고문헌〉

- 이재현 (1996). 리얼리티 프로그램의 현황과 쟁점. 《언론과 정보》, 제2호, 27-49.
- 홍석경 (1995). 뉴스미디어의 현실효과의 역사: 삽화에서 비주얼 영상까지. 《언론정보연구》, 제32호, 31-53.
- 홍석경 (1999). 텔레비전 장치와 재연의 재현양식. 《한국언론학보》, 제43-3호, 395-430.
- Bassam al-Baradin (2002). Loft Story a l'égyptienne. *Courrier International*, n.585, mars.
- Bourdon, Jérôme (1988). Propositions pour une sémiologie des genres audiovisuels. *Quaderni*, n° 4, printemps.
- Casetti, Francesco et Odin, Roger (1990). De la paléo- à la néo-télévision: Approche sémio-pragmatique. *Communications*, n° 51, Seuil.
- Chalvon-Deersaym Sabine (1998). La confusion des conditions : une enquête sur la série télévisée *Urgences*. *Réseaux*, n° 95, 235-284.
- Dayan, Daniel et Katz, Elihu (1994). *Medias Events*. Cambridge et London: Harvard University Press.
- Fiske, John et Hartely, John (1978). *Reading Television*. New York: Methuen.
- Esprit* (1993). n° 188, janvier.
- Le genre audiovisuel (1997). *Réseaux*, n° 81, janvier-février.
- Le Journal du dimanche* (1995). 1995년 2월 12일.
- La justice saisie par la télévision (2003). *Dossier de l'audiovisuel*, N° 107, INA, janvier-février.
- <http://www.csa.fr>.

Reality construction of Television Reality programs: A Study on the Television Genre Formation Between Fiction and reality

Hong, Seok Kyeong

(Maitre de conférences, Université de Bordeaux 3)

Since 1990' s has been observed the mixing of reality and fiction in the world television programs : the fiction treatment of informative contents and the fiction programs inspired by the real human interest story. The Reality programs are created as a new television genre on the border between reality and fiction. The first generation of reality programs invented the reconstruction practice of everyday life experience of ordinary person and intervened it to solve the eventual private and public problems. Second generation of reality programs, marked by world successful audience of "Big Brother", practiced the *mise en scène* of real life situation, which can produce telegenic sequences and characters. The last generation of reality programs introduced these techniques, in other words, the reconstruction and the *mise en scène* techniques of real life, into historic documentary programs. Regarding the important television role in the reality construction process in the complicated modern society, television reality programs' mixing practices of reality and fiction may put the audiences into *Double Bind* situation and let them lose the sense of reality and its references.

Key words : Reality programs, reconstitution, genre study