

텔레비전 탈장르 프로그램의 제작과정 특성

-KBS 2TV <스펀지>를 중심으로-

Characteristics of a Producing Process of the Television Genre
-over Program: Focused on the KBS 2TV <Sponge>-

김상근

나사렛대학교 방송미디어학과

Sang-Keun Kim(kimsk@kornu.ac.kr)

요약

최근의 텔레비전 프로그램 제작 추세를 볼때 ‘퓨전’ 스타일의 탈장르 프로그램이 증가하고 있다. 이러한 탈장르 현상은 당초 딱딱한 교양물을 오락적으로 재미있게 풀어가자는 취지로 생기게 되었으나, 최근에는 기존의 오락 프로그램들에 대해 선정성·저질성 시비로 끊임없이 문제가 일자 그에 대한 대응적 돌파구로 다양하게 도입되고 있다. 본 연구에서는 텔레비전 프로그램 제작과정의 특성을 구체적으로 밝힘으로써 탈장르 프로그램 제작과정의 독자성에 대한 이론을 모색하고자 하였다. 연구결과 텔레비전 프로그램 제작자들은 제작기법상의 제한을 받지 않고 그때그때 필요에 따라 자유롭게 장르를 선택하여 프로그램을 제작해 내고 있었으며, 이러한 제작형태의 변화는 오락 프로그램의 재미 개념을 확대하여 교양 프로그램의 정보적 내용을 재미의 소재로 확충시키고 있음을 밝힐 수 있었다.

■ 중심어 : | 프로그램 | 장르 | 텔레비전 | 탈장르 | 제작과정 | 인포테인먼트 | 버라이어티 | 재미 |

Abstract

Nowadays, 'fusion style' television programs are increasingly found in the production of television program. Originally such a trend has been developed with a purpose of changing tedious cultural program into entertaining style. Recently, however, it has also become as an alternative style of genre which is against from lasciviousness or lewdness of entertaining programs. This study is designed to analyse the characteristics of television production and theorize a producing process of the television genre-over program As a result of various aspects of research, it is found that recent producers who make genre-over program choose any kind of genre which is thought to be needed for their program, without any limitation in terms of methods or skills for specific genre. And with this change of concept for making programs, genre-over programs are newly defined as the entertaining programs, in which its entertaining function is widen and broaden, absorbing the informative function of cultural programs.

■ keyword : | Program | Genre | Television | Genre-over | Producing Process | Infotainment | Variety | Fun |

* 본 연구는 나사렛대학교 2010 연구과제로 수행되었습니다.

접수번호 : #110114-001

접수일자 : 2011년 01월 14일

심사완료일 : 2011년 02월 22일

교신저자 : 김상근, e-mail : kimsk@kornu.ac.kr

I. 서론

최근 텔레비전 프로그램 제작 추세를 볼 때 ‘퓨전’스타일의 프로그램이 증가하고 있다. 정보를 제공하면서도 재미를 주고, 재미가 있으면서도 감동을 일으키는 이른바 ‘탈장르’ 형태의 프로그램이 늘어나고 있다. 그만큼 탈장르 형태의 프로그램들이 나름대로 경쟁력을 가질 정도의 특정한 제작형태로 발전해 왔다는 평가를 받고 있기 때문이고, 그동안 오락 프로그램에 대하여 끊임없이 저질성·선정성 시비를 제기해 왔던 비판에 대한 대응적 돌파구로서의 역할을 해내는데 성공을 해왔기 때문이기도 하다. 이들 프로그램에서 공통적으로 나타나는 것은 ‘유익’과 ‘재미’라는 제작 요소를 함께 추구함으로써 방송의 교양적 기능과 오락적 기능을 동시에 수행하는데 초점이 맞추어져 있다는 점이다.

흔히 ‘장르 넘나들기’ 또는 ‘장르 파괴’로도 불리는 탈장르 프로그램은 기존의 단일 장르나 단일 장르가 갖고 있는 제작요소들이 혼합·교차·확장되는 장르의 설계 변형을 거침으로써 형식적 즐거움과 내용적 충족을 추구하는 프로그램이다. 이와 같은 현상은 본 연구의 사례로 삼은 <스펀지> 뿐만 아니라 소위 “리얼 버라이어티”라는 별명으로 각광 받고 있는 최근의 <1박2일>이나 <남자의 자격> 등의 프로그램에서 보여지듯 각 프로그램 마다 또는 각 코너마다 각기 다른 제작형식이 동원되어 다큐멘터리, 이벤트, 코미디, 재연 등 다양한 장르가 차용되어 혼합되고 교차되는 과정을 거치면서 새로운 장르관습의 형태를 보이는 것에서도 쉽게 알 수 있다.

따라서 본 연구에서는 탈장르 프로그램을 좀 더 깊이 있게 이해하는데 통찰력을 제공할 수 있는 제작현장에서의 다양한 정보와 제작 현상을 제시하여 최근 들어 각광 받고 있는 탈장르 프로그램들이 제작자인 PD의 제작태도와 제작관점에 따라 어떠한 상호작용 관계를 갖는지를 밝히고자 한다. 또한 이러한 탈장르 프로그램에서 도입하고 있는 재미 요소의 생산이 기존의 오락 프로그램이 추구해 온 오락적 요소와는 어떻게 다르고 어떤 방식으로 확장하고 있는지를 밝히고자 한다.

II. 관련 연구

‘탈장르’라는 용어의 등장은 포스트모더니즘 이론이 문학·예술·문화 전반에 걸쳐 도입되면서 그 문화적 실천 과정에서 일어나는 현상을 ‘탈장르’라고 명명하는데에서 찾을 수 있을 것이다. 특히 시의 탈장르화 현상은 공간적 형식과 시각적 형식을 중시하는 구체시나 메타시로 알려진 유형의 시에서도 잘 나타나고 있다. 포스트모더니즘 작가들은 더 이상 시와 산문들을 구분하던 시대는 지났으며 시에 산문성을 도입한다든가 산문에 시적인 성향을 도입하는 경우를 많이 목격하게 된다고 지적한다. 김동욱(1992)은 포스트모던 문화의 또 다른 지배인자의 하나로 탈장르화를 장르의 혼합과 확산의 문제로 다루고 있다

토마스 샤흐(Schatz, 1981)는 장르를 문화의 함의를 통해 동화 되어진 규칙들을 가지고 있는 형식화된 기호 체계로 보았다. 그는 영화장르는 영화산업과 관객 사이의 암묵적인 계약을 보여주는 반면, 장르영화는 정적이자 동적인 체계로 구분하였다. 그러나 이러한 접근방식은 영화와 달리TV에는 적용되기 어렵다. TV에서는 제작자와 시청자와의 관계에서 처음부터 일정한 장르를 전제로 하여 합의하고 있는 규칙에 의해 프로그램을 제작한다.

윌리엄스(Williams, 1974)는 TV는 영화처럼 텍스트로 존재하지 않는 것으로 보았다. TV는 끊임없이 개별 프로그램 단위들을 다른 것과 혼합시키며 흐름의 문화를 형성해 왔기 때문이다. 영화와는 달리 텔레비전의 장르는 처음부터 구획되고 의도되며 제작자와 시청자가 이미 상호간에 공개적으로 합의하고 있는 틀에 의해 이루어지기 때문이다. TV가 가지고 있는 기민한 혼합성의 새로운 국면을 드러내는 현상으로 이해해야 할 것이다.

피스크(Fiske, 1987)는 장르를 유사성과 차이성의 구조 속에서 텍스트를 조직하는 하나의 방식일 뿐만 아니라 텍스트 산물의 사회적 유포를 체계화하는 방식이라고 정의하고 있다. 그에 따르면 장르는 제작자인 생산자와 수용자인 시청자의 편의를 위해 우리 문화 속에 유통되는 텍스트와 의미들의 폭넓은 범주를 특정한 질

서로 구조화하고자 하는 문화적 실천이라는 것이다. 이때 공통적으로 존재하는 관습을 공식(formula)이라고 칭하는데 텔레비전 프로그램에서의 포맷(format)을 뜻한다.

강태영(2002)은 텔레비전 프로그램의 다양성은 일정한 형식과 장르를 거부하는 ‘탈장르화’로 나타난다고 지적하면서 다양한 장르의 혼합 형태의 프로그램을 칭하는 말로 ‘탈장르’라는 용어를 쓰기 시작했고, 마동훈(1996)도 ‘탈장르’는 새로운 장르의 개발 분야로서 “교양 문화 프로그램도 오락 프로그램의 프로그램 유형과 스타일을 빌어 올 필요가 있다”라면서 탈장르에 대한 개념을 기존의 교양 프로그램에다가 오락적 재미를 가미하는 것으로 설정하고 있다.

III. 연구 방법

1. 조사대상 및 조사방법

본 연구는 조사방법으로 심층면접을 실시하였다. 대상 범위는 [표 1]에서 보는 것처럼 2006년 9월 1일 기준 <스펀지>를 제작하고 있는 PD 5명과 작가 1명, 또 다른 예능 PD 2명과 작가 1명등 총 9명이었다. 2006년 9월을 기점으로 한 것은 2006년 후반을 전후하여 <스펀지>가 새 포맷으로 정착되고 있었기 때문이다. 면접은 보통 1시간 30분에서 2시간 동안 진행되었으며 경우에 따라 보완 면접이 필요할 경우는 추가 면접을 실시하기도 하였다. 면접내용은 1) <스펀지>의 출현 배경과 참여과정. 2) 기존의 오락프로그램과의 제작과정의 차이점. 3) 타 프로그램과의 제작관점 및 제작태도의 차이점. 4) 제작자의 제작성향과 <스펀지>의 제작특성과의 관계. 5) 촬영 및 녹화현장에서의 연출 행태. 6) PD로서 추구하는 가치. 7) 완성도 및 경쟁력 제고를 위한 PD의 제작 요건 등이었다. 면접 전에 각 주제에 대한 질문들을 준비하였으나 완전하게 미리 틀지어 구성하지는 않고, 각 주제에 대해 면담자들의 관심도에 따라 질문을 침착하기도 하고, 면접 분위기에 따라 질문의 순서를 바꾸기도 하는 등 경직되지 않게 대화의 리듬을 유지하도록 하여 원만한 의견 개진이 이루어지도록 하였다.

2. 분석방법

심층면접을 통한 모든 면접 내용은 녹음을 하였으며, 이를 다시 문서화하여 일자별로 정리하였다. 또한 연구 목적에 따라 제작진의 프로그램 제작의 제작관점 및 제작태도에 따라 6단계의 질적 분석절차에 따라 자료를 분석하였다. 이 방법은 질적 연구의 분석방법을 선구적으로 연구한 마샬과 로스만(Marshall & Rossman, 1999)의 방식으로 (1) 자료 정리하기 및 친숙해지기, (2) 범주(category), 주제(theme), 유형(pattern) 만들기, (3) 자료 코딩하기, (4) 자료에 대한 초기의 이해 및 해석 점검하기, (5) 대안적 해석 및 설명 찾기 (6) 보고서 작성하기 순으로 분석하여 논의의 기초로 삼았다

표 1. 심층면접 대상자 프로파일

| 대상자 | 직종/직위 | 경력 | 나이/성별 | 주요 프로그램 제작경력 |
|-----|---------|-----|-------|---|
| A | PD | 10년 | 35(남) | 사랑의 리퀘스트, 연예가중계, 가요무대, 초특급 일요일101%, 스펀지, 설 특집 스타X파일, 해피 선데이 |
| B | PD/메인PD | 13년 | 37(남) | 서세원 쇼, 연예가중계, 도전 주부가요스타, 논쟁버라이어티 당신의 결정, 자유선언 토요일대작전, 스펀지 |
| C | PD | 9년 | 34(남) | 콘서트7080, 스펀지, 대한민국 1교시, 자유선언 토요일대작전, 부부클리닉 사랑과 전쟁, 도전 골든벨 |
| D | PD | 9년 | 34(남) | 열린 음악회, 해피투게더, 가요무대, 2003 KBS가요대상, 스펀지, 제6회 한중 가요제 |
| E | PD | 10년 | 35(남) | TV데이트, TV는 사랑을 싣고, 나의사랑 나의가족, 좋은 나라 운동본부, 스펀지, 추석특집 스타X파일 |
| F | 작가/메인급 | 10년 | 34(남) | 독립프로덕션 PD역임, 서세원 쇼, 코미디X파일, 슈퍼TV 일요일은 즐거워, 자유선언 토요일대작전, 스펀지 |
| G | 작가/메인급 | 9년 | 33(여) | 나의사랑 나의가족, 좋은나라 운동본부, 비타민, 대한민국 1교시, 자유선언 토요일대작전, 해피 선데이 |
| H | PD/메인PD | 12년 | 37(남) | 가요무대, 슈퍼TV일요일은 즐거워, 야한밤에, 코미디X파일, 2004 최고의 만남, 비타민 |
| I | PD/메인PD | 18년 | 45(남) | 사랑의 리퀘스트, 아름다운 용서, 하이! 5, 가족오락관, 개그콘서트, 위기탈출님버런 |

IV. 분석 결과

1. 재미요소의 확대와 시청률

현실적으로 공중파에서 대부분의 오락 프로그램 제작 목표는 보다 더 재미있게 만들어서 상대사 보다 우위의 시청률을 확보하는 것이다. ‘시청률 중시’와 ‘시청률 지상주의’가 엄연히 다르고 시청률 폐해에 대한 지적과 비판에도 불구하고, 현실적으로 텔레비전에서의 시청률은 방송사의 지배가치이자 제작자들을 압박하는 ‘도그마’이다. 이 시청률을 떠받치는 가장 기본적인 요소는 재미이다. 시청률은 곧 누가 만든 것이 더 재미있느냐에 대한 성적표이다. 이는 “많이 나와 주면 좋지만, 체면치레할 만큼의 시청률만 나와 주면 괜찮다”는 교양파트의 마인드와는 완전히 다르다.

I PD: 저희들은 내용 보다는 경쟁력이에요. 편집을 할 때도 경쟁력 부분에서 의심이 가는 부분은 가차 없이 버려요. 생활에서의 정보의 유용성 보다는 경쟁력이 있느냐 없느냐 이죠. [심층면접]

B PD: 스펀지는 교양적 메시지를 오락PD들이 잘 포장한 결과라는 데 대해서 저는 포장이라기보다는 교양을 빙자한 철저한 버라이어티이자 코미디 프로그램이라 생각해요. 정보 프로그램 그 자체는 아니거든요, 교양의 리얼리티를 잘 차용해서 오락적으로 풀어간 프로그램이에요. [심층면접]

D PD: <스펀지> 초기에 교양식으로 접근하다 보니까 두 달 정도 시청률이 안 나와서 말이 많았고, 존폐논란도 일고... 교양 쪽에서는 시청률 보다는 프로그램의 의미에 중점을 두죠. 그러나 예능은 시청률이 안 나오면 존립자체가 어려워요. [심층면접]

<스펀지>가 추구한 사이즈의 재미나 못 보던 것을 보여 주는 접근방식은 <스펀지>의 제작 관점을 부각시킨 새로운 제작적 요소들이다. 아머(Armer, 1986)는 텔레비전 프로그램에서의 재미(pleasure) 제공 요소를 스펙터클(spectacle), 서바이벌(survival), 짝짓기(Male-Female Chemistry), 질서·대칭(Order·Symmetry), 놀람과 유머(Surprise and Humor) 등 다섯 가지를 들고 있다. 스펀지에서 보여주고 있는 사이즈의 접근이 곧 스펙터클의 재미를 추구하는 것으로서 특히 이벤트

버라이어티 프로그램에 자주 차용되는 제작요소로 쓰이기도 했다.

C PD: 건빵 10개를 연달아 계속 먹을 수 있는가? 라는 아이템이 있었는데...담당 PD가 100개를 하겠다기에 제가 1000명 하자고 그랬어요. 그래서 1000명을 운동장에 넣어 놓고 먹였어요. 사이즈 크기의 재미를 주는 거지요. [심층면접]

A PD: 화살촉이 활을 떠나서 갈 때 직선으로 가는 게 아니라 삐뚤삐뚤 간다는 걸 보여 줄때 그냥 컴퓨터 그래픽으로 처리할 수도 있지만 바로 보여 주자는 게 스펀지이지요. 그래서 그 한 컷을 보여주기 위해서 다음 꼭지 예산 줄이고 각출해서 초고속 한 번 쓰는데 300만원 들였다는 거 아닙니까. [심층면접]

2. 장르에 대한 제작적 인식

텍스트에 나타난 탈장르 프로그램의 특징이 새로운 장르 관습을 형성해 가는 것처럼(피스크, 1987), 제작적 측면에서도 탈장르 형태의 프로그램을 만드는 제작자들은 장르의 구별 없이 자유롭게 그때그때마다 필요에 따라 장르를 선택하여 제작하고 있었다. 물론 거기에는 여러 가지 형태의 프로그램을 제작한 경험을 쌓으면서 장르 선택의 장애를 느끼지 않고 제작해 온 PD들의 제작력이 뒷받침 되었기 때문으로 보인다.

특히 탈장르 형태의 프로그램이 성행한 1990년 중반에 방송사에 입사한 PD들은 입사 초기부터 다장르 형태의 프로그램 제작에 숙달되어 왔기 때문에 프로그램을 제작하는데 있어서 형식의 구애를 받지 않고 매우 자유분방하게 제작하는 마인드와 제작능력을 갖추고 있는 것으로 나타나고 있다.

F PD: 어떤 프로그램이든 그 프로그램을 가장 잘 만드는 사람들이 만들면 되고 그 장르를 뭐라 부르는 것은 전혀 의미 없다고 생각해요. 오락과 교양의 결합이 처음 시도되는 시기에는 의미 있었을지 모르겠지만 지금은 쇼양 등등의 구분이 전혀 무의미하다고 생각합니다.

[심층면접]

E PD: 구성방법이나 표현기법은 그때그때마다 다 다르죠. 역사적인 것은 재연으로 하고, 현재시점의 시대적인 것은 현장 취재로 다큐 형식으로 하고요. 구성의 앞뒤를 바꾸기도 하고, 재미있는 것은 무엇이든 다 붙이죠. 기본적으로 아이템의 선정 자체가 재미있는 것을 찾죠. 그리고 재연을 하든지, 실험맨 망가뜨리기 이벤트를 하든지, 코미디로 하든지는 나중 문제지요.

[심층면접]

이와 같이 다 장르의 프로그램을 자유자재로 제작할 수 있는 제작자들에게 코미디 PD, 토크 쇼 PD, 퀴즈 쇼 PD 등으로 구별하여 분류하는 일이 큰 의미가 없는 것처럼, 수시로 장르 관습을 바뀌어가며 제작되는 탈장르 프로그램을 일정한 기준으로 구획지어 장르를 분류하기가 쉽지 않다. 장르란 작가와 독자 사이에 세워진 행동강령처럼 기능하며, 다른 장르나 코드와 복잡하고 모순된 관계를 가지고 있다.(Dubrow, 1982) 특히 신세대 PD들은 프로그램 제작에 있어 어떻게 만들 것인가 하는 형식에 대해 전혀 두려움을 갖지 않는다. 한 사람의 선배 밑에서 도제 형식으로 하나의 장르에 대한 기능을 전수받아 평생 동안 그 장르만 제작했던 때와 다르다. 1990년 중반 이후 입사한 PD들의 경우 주말 버라이어티 등에 투입되면서 얻은 다장르 제작을 통해 다 기능 PD로의 변신이 가능했다고 볼 수 있다. 이제 텔레비전에서의 장르는 어떤 공식화된 목록이 아니며 끊임없이 변형되는 매우 동적인 패러다임이 되고 있다. (Newcomb, 1986)

A PD: 이전 장르의 구분이 필요 없어요. 의미가 없고요. 전혀 현실을 모르는 거예요. 지금 순수한 단일 장르의 프로그램 없잖아요. 심지어 게임 프로그램 하나를 만들어도 거기에 토크가 들어가고 하잖아요. 옛날식의 코미디 프로그램 했다고 해서 요즘의 템포 빠른 '개콘' 못하잖아요. [심층 면접]

I PD: 새로운 소재를 던져 준 거지요. 저는 스펀지가 코미디 프로그램이라고 생각해요. 휴대폰을 갖고 웃길 수 있다는 걸 보여 준 것이죠. 리얼리티 코미디를 하는

거죠. 휴대폰에 대한 어떤 유용성 있는 정보를 보여 준 거는 아니죠. [심층면접]

3. 버라이어티 프로그램 제작과 PD의 제작 경쟁력

1990년 중반기에 본격적으로 등장하기 시작한 인포테인먼트나 종합 버라이어티와 같은 탈장르 프로그램들은 본래 교양파트의 PD가 주축이 되어 제작해 왔다. 그래서 '쇼양' PD라 함은 본래 교양PD이었으나 교양물을 오락적으로 풀어서 만드는 PD 제작 군을 일컫는 말이었다. 그러나 최근에는 이런 인포테인먼트나 종합 버라이어티 성격의 프로그램이 예능파트 PD들에 의해 더 많이 개발되어 발전하고 있는 경향을 보이고 있다. 그렇다 보니 인포테인먼트나 종합 버라이어티의 성격도 본래 교양 프로그램에다가 오락적 요소를 덧붙인 개념에서 오락 프로그램에 교양적 요소를 가미한 형태로 바뀌어 가는 양상을 띄기 시작했다. 이러한 변화를 일으킨 요인으로 우선 예능PD들의 다장르 제작경험을 통한 PD 개개인의 제작 경쟁력의 향상을 꼽을 수 있을 것이다.

H PD: 또 저만해도 안 해 본 장르가 없을 정도로 드라마를 찍기도 하고, 몇 천 명을 데리고 촬영을 하기도 하고... 몰래 카메라도 찍어 봤고요. 관찰 카메라도 했었고, 다큐멘터리프로도 해 봤고요. 수많은 프로그램들을 겪다 보니까 그런 거에 대해서 새로운 포맷을 끄집어내는 데 대해서 대단히 순발력 있고 능동적이죠.

[심층면접]

E PD: 옛날에 우리가 남녀 짝짓기 프로그램을 하면서 익혔던 제작 기법은 스펀지의 명제에 대한 확인이나 실험으로 가는 거죠. 기본적으로 KBS에서 그런 걸출한 버라이어티 프로그램들이 없었더라면 스펀지라는 프로그램은 탄생하지 않았죠. 기존의 이벤트나 버라이어티에 능한 예능PD들에게 새로운 소재를 던져 준 거지요.

[심층면접]

주말 버라이어티 프로그램들이 선정성, 가학성 시비로 비판을 받아 오다가 정보와 재미를 동시에 제공하는

프로그램으로 호평을 받음으로써 당해 제작자들은 비판의 중심에서 벗어날 수 있었지만, 예능PD들의 주장은 ‘욕을 먹더라도’ 다양한 제작적 요소가 가미된 정통 오락 프로그램을 계속 만들어 내야 한다는 것이다. 그 래야 PD들의 제작 경쟁력이 향상 된다는 것이다. 즉 오락 프로그램을 만들면서도 항상 내용과 감동으로 덧붙여야 한다는 부담감을 갖게 되면 제작진이 재미를 만들어 내는 의지를 약화시킬 수 있기 때문이라는 것이다. 오락 프로그램에서 감동과 눈물이 범벅 되면서 오히려 식상감만 불러일으키고 또 다른 이름의 선정성이라는 새로운 문제를 제기하고 있다는 지적도 있다.

B PD: 일정 부분 오락은 오락대로 역할을 해줘야 한다고 생각해요. 인포테인먼트가 떴다고 해서 모든 프로그램이 다 그렇게 가면 안 되지요. 상대사에서 모든 프로그램을 모두 감동 쪽으로 몰고 가려니까 안 되는 거거든요. 그래서 오락은 오락으로서 버티고 있으면서 역할을 해줘야 하거든요. 비록 가끔씩 저질이다 선정성이다 가학적이다 할지언정 오락은 꾸준히 있어야지요.

[심층면접]

4. PD의 제작성향과 전문성

프로그램 제작에서 전문성은 제작자의 제작성향이나 사과의 특성과 연관 지어 생각하게 된다. KBS 교양제작 편람(1992)에는 교양PD의 제작 관점에 대해 “재미보다는 유익에 우선하여 제작자의 선택에도 예술적 감각을 가진 제작자보다는 ‘분석적’이고 ‘과학적’ 사고를 가진 제작자를 선택하게 된다”고 하였다. 전통적으로 논리력과 분석력을 갖춘 PD는 교양PD 파트에 배속시키고, 예술성이나 연예적 감각이 뛰어난 PD는 오락 부서에 배속시켜야 된다고 여겨 왔다. 그러나 일선 PD들은 자신의 제작성향이 분석적이라든가 또는 감각적이 라든가 에 대해 스스로 문제를 제기하지 않는다. 자신이 가장 잘 만드는 프로그램을 자신의 제작성향이라고 생각하고 있다. 특정 장르의 프로그램에 대한 호 불호와 제작성향과는 구분되어야 한다는 것이다. 연예 프로그램의 경우 예술성이나 연예적 감각만으로는 오락 프로그램을 제작할 수 없다는 것이다. <스펀지>에서 보

는 것처럼 과학적 또는 분석적 사고의 요소들도 오락적 표현의 한 범주로 보고 있는 최근의 제작추세에서, 개인의 제작성향이 특정 프로그램의 제작을 한정하는 요 인으로 볼 수 없다는 것이다. 또 예능PD가 분석적이지 못하다라든가 과학적이지 못하다라든가 하는 점에 대해 상당한 거부감을 느끼고 있는 듯하다.

D PD: 과학적 사실적 근거는 PD의 사실 경험으로 나오는 게 아니죠. 전문가의 조언, 자료조사등 누군가의 도움으로 충분히 해결할 수 있는 문제지요. 요는 그것을 오락적으로 경쟁력 있게 풀어어나가는 것은 예능PD 말고 누가 할 수 있을까라는 의문을 갖게 됩니다.

[심층면접]

B PD: 지금 <해피선데이> 메인 PD는 00대 사회학과 출신이고, 또 다른 PD는 수학과 출신입니다. 이런 예능 PD들이 논리력, 과학성, 분석력이 일반적인 교양PD에 떨어진다는 생각해본 적 없습니다. 예능PD들은 논리력과 분석력을 다른 방식으로 사용하는 것이지 그런 능력이 없다거나 떨어지는 PD들은 아니라는 것입니다.

[심층면접]

PD의 전문성은 방송사에 고용됨으로써 방송사 조직이 지정하는 업무인 프로그램을 제작해 가면서 확보 된다. 법조인이나 의사와 같은 전문가가 스스로 획득한 자격에 의해 확보된 전문성과는 다르다. 그러나 그 전문성이 자신들의 일에 대한 배타적인 권한을 소유하고, 일의 내용이나 조건에 관해 외적 간섭과 통제를 받지 않는 특성으로 인해 고유의 전문성으로 인식되고 있다. 그러한 PD의 전문성은 여러 장르의 프로그램 제작을 통해 얻어 지고 있으며, 새로운 장비나 기술의 도입이 프로그램의 전문성 요소라 할 수 있는 제작 노하우를 쌓아 가게 한다. 따라서 PD의 전문성과 프로그램과의 관계는 끊임없이 상호작용을 해 가면서 전문성의 숙련도를 높이고 프로그램의 품질을 향상시켜 나간다. <스펀지>에서는 각 PD들이 각 꼭지마다 다른 장르로 표현되는 구성물을 돌아가면서 제작해 봄으로써 견학과 학습을 통해 전문성의 숙련도를 높여 나가고 있다.

E PD: 그런데 다 같이 돌아가는 마당에 제가 좋아하는 실험 아이템만 할 수 없잖아요. 그러다 보니까 코미디도 해보고, 재연드라마도 찍어 보고, 이벤트도 하게 되고... 다 재미있어요. 회를 거듭하면서 장점은 살리고, 단점은 배워가면서 노하우가 쌓여 가면서 점점 잘 하게 되면서 전문성이 쌓아 가게 되는 거죠.

[심층면접]

V. 결론

예능PD들이 <스펀지>를 성공시킬 수 있었던 원동력은 예능 버라이어티 프로그램 제작을 통해 쌓은 제작진의 제작 경쟁력을 들고 있다. 예능PD들은 자신들이 가학적이거나 선정성 등으로 비난 받은 버라이어티성 오락 프로그램을 제작하면서 쌓아 온 경험과 노하우가 있었기 때문에 오히려 <스펀지>라는 교양적 성격의 다양한 제작 요소가 동원되는 프로그램을 성공시킬 수 있었다. 즉 오락성이 짙은 버라이어티 프로그램들을 통해 다양한 형태의 장르를 제작해 본 제작능력이 뒷받침되었기 때문에 새로운 형태의 프로그램을 성공시킬 수 있었다.

따라서 <스펀지>는 다양한 장르가 혼합되고 변형되어 새로운 장르 관습을 형성해 가는 장르적 특징이 텍스트에 나타나고 있는 것처럼, 제작자들은 제작기법상의 제한을 받지 않고 자유롭게 그때그때 필요에 따라 장르를 선택하여 새로운 장르 관습을 형성해 가면서 제작하고 있었음을 알 수 있었다. 또한 장르 특성과 제작자의 제작관점의 상호작용으로 기존의 재미 개념을 확충하고 있음을 밝힐 수 있었다.

특히 이러한 제작관점의 변화가 가져 온 프로그램 속의 재미 요소 확충은 기존의 오락 장르 프로그램의 제작 패러다임을 바꾸는 전환점이 되었다는 점을 대표적 특성으로 들 수 있다. 즉 기존의 인포테인먼트가 딱딱한 교양 프로그램을 쉽고 재미있게 제작하고자 출발하였다면, 이제 인포테인먼트는 오락 프로그램의 재미 요소 확대를 위한 새로운 장르 개척 분야가 되고 있다는 점이다. 이러한 제작 경향은 본래 1990년대 중반부터 교

양PD들의 주도하에 발전해 온 탈장르 프로그램 유형들이 이제는 예능PD들에 의해 더욱 발전하게 되는 전환점이 된 배경을 밝혔다는 점에서 큰 의의를 찾을 수 있다.

그러나 최근 들어 매체생산 측면에서 텔레비전 프로그램의 생산과정에 대한 몇 편의 논문이 있었으나 복잡하고 다양한 텔레비전 프로그램의 제작과정을 심도 있게 연구해 낸 선행연구의 부족으로 연구의 한계를 드러낸 점을 밝힌다.

그럼에도 불구하고 기존의 텔레비전 문화연구가 텍스트 연구나 수용자 중심 연구에 치우쳐 왔기 때문에 연구의 전체성을 잃어 한 쪽으로 편향되고 있다는 지적이 일고 있는 가운데, 현직 방송 종사자 출신이 자신의 제작경험을 바탕으로 매체생산 측면에서의 텔레비전 프로그램 제작과정의 특성을 밝혔다는 점에서 더 큰 의의를 부여할 수 있을 것이다. 이는 향후 방송 종사자들이 방송프로그램의 제작과정을 연구할 때 다양한 방송 제작 메커니즘을 이론적으로 정립한 선행연구로서의 중요한 자료가 될 것이며, 방송학자들에게는 텔레비전 프로그램 제작과정에 대한 이해의 폭을 넓히는 계기가 되어 차후에 진행될 후행연구에 중요한 기초 자료가 될 것이다.

현재 방송가에서는 <1박2일>, <무한도전>, <남자의 자격> 등 새롭고 다양한 형태의 탈장르 프로그램들이 제작되고 있다. 따라서 새롭게 탄생되는 종편채널의 오락버라이어티 프로그램도 이러한 추세와 제작형식의 궤를 같이 할 것이다. 향후 탈장르에 대한 지속적인 후속 연구로 우리나라 텔레비전 탈장르 프로그램에 대한 평가와 방향을 학계를 통해 제시할 수 있기를 기대한다.

참고 문헌

- [1] 강태영, '한국 TV예능오락 프로그램의 변천과 발전'. 2002.
- [2] 김상근, "탈장르 프로그램의 제작행태에 관한 연구: 「TV는 사랑을 싣고」와 「체험 삶의 현장」을 중심으로", 동국대학교 석사학위논문, 1998.
- [3] 김동욱, '포스트모더니즘의 이론: 문학/예술/문화'.

서울: 민음사, 1992.

- [4] 김창남, “TV프로그램의 장르관습 변화와 오락화 경향”, 『방송개발』, 제2-2호, 1994.
- [5] 양정혜, “뮤직비디오 제작의 관행이 텍스트 구성에 미치는 영향: 제작진들과의 인터뷰를 중심으로”, 『한국방송학보』, 제18-2호, pp.134-168, 2004.
- [6] 이오현, “텔레비전 프로그램의 생산과정에 대한 민속지학적 연구: KBS(인물현대사) 제작과정을 중심으로”, 『언론과사회』, 제13-2호, pp.117-156, 2005.
- [7] A. A. Arner, ‘Directing Television’, CA: Wadsworth, 1986.
- [8] H. Dubrow, ‘Genre’. London: Methuen, 1982.
- [9] Fiske, ‘Television Culture’. London and New York: Routledge, 1987.
- [10] C. Marshall and G. Rossman, ‘Designing qualitative research’. 1999.
- [11] H. Newcomb, “American television criticism, 1970-1985”, *Communication*. 4, pp.163-182, 1986.
- [12] T. Schaz(1981), Hollywood Genres. New York: London House. 한창호·허문영 역 (1995). ‘할리우드 장르의 구조’, 서울: 한나래.
- [13] R. Williams, “An interview with Raymond Williams”, In Modleski, T. (1986). *Studies in Entertainment: Critical approach to mass culture*. Bloomington: Indiana University Press, 1986.
- [14] ‘KBS 교양제작편람’, 1992.

저 자 소 개

김 상 근(Sang-Keun Kim)

정회원



- 1975년 2월 : 고려대 국문과
- 1998년 2월 : 동국대 신문방송학과 석사
- 2006년 2월 : 한국외대 신문방송학과 박사
- 2009년 3월 ~ 현재 : 나사렛대

학교 방송미디어학과 부교수

<관심분야> : 방송영상제작, 스피치커뮤니케이션