

# 텔레비전 오디션 리얼리티 쇼의 서사구조 분석 : <스타오디션 위대한 탄생>과 <슈퍼스타 K2>를 중심으로 Analysis on Narrative Structure of TV Audition Reality Show : Focusing on the <Star Audition: The Great Birth> and <Superstar K2>

최소망\*, 강승묵\*\*

공주대학교 대학원 영상광정보공학과\*, 공주대학교 영상광정보공학부\*\*

So-Mang Choi(csm2011@kongju.ac.kr)\*, Seung-Mook Kang(mookang@kongju.ac.kr)\*\*

## 요약

본 연구는 텔레비전 오디션 리얼리티 쇼의 서사 구성요소들이 현실을 구성하는 방식과 그 함의를 분석하고자 했다. 이를 위해 MBC TV의 <스타오디션 위대한 탄생>과 Mnet의 <슈퍼스타 K2>를 대상으로 서사구조 분석을 시도했다. 연구결과에 의하면, 분석대상 오디션 리얼리티 쇼는 등장인물들 간의 경쟁을 기반으로 연속적으로 사건이 전개되고 각각의 사건마다 생존과 탈락, 즉 선택과 배제의 경로가 제시되고 있었다. 그 결과 시청자들은 사실이 아닌 서사가 사실적으로 극화된 쇼를 보면서 영웅(스타) 신화를 정당화하고 음악적 구성요소들이 거래되는 과정에 몰입하게 된다. 동시에 시청자들은 오디션 리얼리티 쇼가 사실이 아닌(non-real)을 인식하고 자발적으로 즐거움을 만끽하기도 한다. 이런 결과는 미디어의 정치경제적 권력화가 영웅이라는 허상을 부단히 재생산하면서 경쟁의 당위를 묵인하는 신자유주의적 이데올로기 중의 하나를 의미한다고 할 수 있다.

■ **중심어** : | 리얼리티 프로그램 | 오디션 리얼리티 쇼 | 서사 | 서사 구성요소 |

## Abstract

This study has attempted to explore the way to construct the reality and its implication of the narrative elements in TV Audition Reality Show. According to the study results, first of all, two audition reality show has added the special tasks to characters based on the competition and has developed the dramatic events sequentially. And they has suggested the course of way between survival and fail, that is, inclusion and exclusion. As that results, audiences has be immersed in the process of the justification of the star(hero) myth and the dealings of musical elements to see dramatized show of narrative. And they knew audition reality show as non-real fiction, so they enjoyed the pleasure spontaneously. These means that the empowered media reproduced the illusion like star(hero) with the purpose of the commercial and political aim and one of the ideology to acquiesce in the appropriateness of the competition.

■ **keyword** : | Reality Program | Audition Reality Show | Narrative | Narrative Element |

## I. 서론

최근 들어 방송 산업의 전 분야에 걸쳐 주목할 만한

현상 중의 하나가 이른바 리얼리티(reality)를 표방하는 방송프로그램이 대중의 폭발적인 관심을 받고 있다는 점이다. 리얼리티 프로그램의 가장 핵심적인 요소가 사

실성을 기반으로 하는 경쟁(audition)이라고 할 수 있다. 오디션 리얼리티 쇼(audition reality show)는 리얼리티 프로그램의 세부 장르[1]로서, 주로 일반인 참가자를 대상으로 하기 때문에 기존의 오락프로그램의 계보를 잇는 포맷으로 평가받고 있기도 하다.

미국에서는 가수 데뷔를 목표로 경연을 벌이는 오디션 프로그램인 <아메리칸 아이돌(American Idol)>이 2002년 FOX TV를 통해 방영되면서 많은 관심을 받았다. 한국에서도 1970년대 말 MBC TV가 주최한 <대학가요제>(1977년)와 <강변가요제>(1979년)와 같이 일반인에게 가수 등용문의 기회를 제공하는 쇼가 있었다. 이후 MBC TV의 <스타예감> (1994년), <목표달성 토요일 악동클럽>(2002년), <소바이벌>(2007년), SBS TV의 <99%의 도전>(2001년) 등이 오디션 프로그램 장르로 분류되기도 했다. 이런 프로그램들은 작금의 오디션 리얼리티 쇼와 달리 주로 청소년을 대상으로 하는 이른바 '영재 육성 프로그램'으로 구분되기도 한다.

이 프로그램들은 기획사 출신의 '아이돌'을 생산하기 위해 외모뿐만 아니라 춤, 노래, 외국어 실력까지 두루 갖춘 예비 스타를 중심으로 구성되었다. 따라서 대형 기획사와 방송사의 이해관계와 관계가 없던 개인이나 소규모 연예 기획사 소속의 연예인 지망생들에게 최근의 오디션 프로그램들은 새로운 기회를 제공했다고 볼 수 있다. 일례로 <슈퍼스타 K2>에는 134여만 명의 지원자가 몰리기도 했으며, 2009년 7월, 첫 방영된 <슈퍼스타 K>는 케이블 방송에서는 유례가 없던 7% 대의 시청률을 기록하기도 했다. 또한 2010년 5월에 방송된 <슈퍼스타 K2>는 케이블 방송 역대 최고 시청률 19%대를 기록하며 케이블 방송의 역사를 바꾸었다는 평가를 받기도 했다. 케이블 방송에서 먼저 시작된 오디션 리얼리티 쇼 포맷의 이런 프로그램들은 MBC TV의 <스타오디션 위대한 탄생>, <댄싱 위드 더 스타>, SBS TV의 <기적의 오디션>, KBS TV의 <도전자>등 지상파 방송사로도 확산되는 계기가 되었다.

리얼리티와 쇼가 결합된 형식의 오디션 프로그램들은 참가자 캐스팅에서부터 편집 작업에 이르기까지 매우 상업적이고 오락적인 논리에 의해 치밀하게 구성된 서사적 재현물이라고 할 수 있다[2]. 시청자들은 오디션

리얼리티 쇼가 인위적으로 연출된 프로그램임을 충분히 인식하고 있으며 오히려 다른 차원의 보는 즐거움과 재미를 찾기도 한다[3]. 공개 오디션 형식의 리얼리티를 표방하면서 동시에 오락적인 쇼 형식이 가미된 이 프로그램들은 사실적 측면보다 단순 반복적인 이야기 구조를 통해 오락적인 포맷을 강화하면서 대중적 인기를 추구하는 것이다.

본 연구의 분석대상 중의 하나인 <슈퍼스타 K2>를 대상으로 PD, 작가, 대중문화평론가, 기자 등 100명을 대상으로 실시한 설문조사에서 최후의 생존자인 허각이 최고의 오디션 스타로 뽑혔다[4]. 그 첫 번째 이유는 실력(52.9%)이었고, 두 번째는 서사 영역에 해당하는 그의 인생 역전의 사연(41.1%)이었다. 오디션 리얼리티 쇼에서 이야기의 구조, 즉 서사는 매우 중요하다. 오디션 리얼리티 쇼는 마치 원석이 잘 다듬어짐으로써 가치를 획득해가듯이, 기획사에서 가공된 아이들이 아닌 험난했던 사연을 갖고 있는 '일반인'이 프로그램이 거듭될수록 성장해 가는 과정을 이야기한다. 시청자는 이 과정에서 그의 좌절과 심기일전, 재기에의 노력 등에 감정이입을 통해 몰입하고 동일시를 한다. 오디션 리얼리티 쇼는 현실 사회와 비슷하지만 현실보다 더욱 극적으로 현실을 가공하고 있는 셈이다.

본 연구는 이와 같은 연구배경을 바탕으로 최근에 대한민국을 가장 떠들썩하게 하고 있는 텔레비전 오디션 리얼리티 쇼의 서사구조를 분석하고자 한다. 이를 통해 오디션 리얼리티 쇼의 서사 구성요소들이 현실을 구성하는 방식을 탐구함으로써 텔레비전 프로그램의 사회적 기능에 대해 성찰해 보는 계기를 가져보는 것이 본 연구의 연구목적이라고 할 수 있다.

## II. 이론적 논의

### 1. 오디션 리얼리티 쇼의 개념과 특성

사실성(reality)을 강조하는 리얼리티 프로그램은 사실과 비사실의 경계에 대한 논란을 끊임없이 야기해왔다. 어느 지점까지가 사실이고 사실이 아닌지의 여부를 가늠하는 기준이 무엇인지의 문제가 논란의 핵심이기

도 하다. 리얼리티 프로그램은 특정 개인이나 집단이 일상에서 겪는 실제 사건을 재구성하되 그 사실적 효과에 덧붙여 오락적 요소가 부가되는 장르로 구분된다[5]. 또한 다큐멘터리와 드라마의 서사 구성요소가 시청자의 흥미를 유발할 수 있게 혼합된 포맷으로, 실제 현장 화면과 재연, 감시화면, 사회자의 이야기 등 복합적인 서사 구성요소들이 빠른 템포로 전개되는 프로그램으로 정의되기도 한다[6]. 특히 다큐멘터리의 사실성을 강조하면서 허구와 사실의 경계를 뛰어넘는 혼종적인 특성을 갖는, 다큐멘터리적인 장치를 리얼리티 장르의 서사와 플롯의 일부로 제시하는 개념으로 다큐-리얼 픽션(docu-real fiction)이라는 개념이 사용되기도 했다[7].

특히 다큐-리얼 픽션 형식의 리얼리티 프로그램은 2000년대 이후 오락적 효과를 더욱 극대화시키기 위해 인위적으로 하구적인 서사 구성요소를 추가하는 추세이기도 하다[8]. 이런 현상은 포스트모던 사회의 정후에 다름 아니며 리얼리티 프로그램에 사실성은 존재하지 않는다는 주장까지 나오기도 했다. 그것이 어떤 형식이든 리얼리티 프로그램의 장르적 특성은 혼종성이라고 할 수 있다. 리얼리티 프로그램은 이 혼종성을 바탕으로 CBS TV의 <Candid Camera>와 같이 일반인 출연자의 지극히 사적인 일상생활을 카메라에 담은 1세대, ABC TV의 <The Real World>와 같이 시청자에게 촬영된 내용을 보다 사실적으로 인식하도록 하는 다이렉트 시네마 촬영기법과 시네마 베리테의 인터뷰 형식을 혼합하는 형식을 도입한 2세대, CBS TV의 <Survivor>, NBC TV의 <The Apprentice>, FOX TV의 <Temptation Island>와 같이 이미 설정된 집단 속에서 새로운 상황에 부딪히며 발생하는 사건을 주로 다루는 3세대 등으로 분류되기도 한다[9]. 특히 3세대 리얼리티 프로그램은 가상의 낯선 환경에서 생존을 위해 전개되는 게임이 중요한 서사로 등장하고 남녀 출연자들 간의 관계와 그들의 재능을 시험하고 평가하는 등의 다양한 서브 장르로 분화하기도 한다.

한국에서는 리얼리티 프로그램을 초기와 제2전성기로 구분한다[10]. 1980년대 후반부터 1990년대 후반까지 초기에는 MBC TV <경찰청 사람들>, KBS 1TV <진급구조 119>, <TV는 사랑을 싣고>와 같이 사건

자체가 감동적이거나 흥미를 자극하는 소재를 재연의 형식으로 주로 구성했다. 특히 이 시기의 리얼리티 프로그램은 감정적 공감을 불러일으키는 상봉프로그램이나 사회적 소수자를 휴머니즘적으로 접근하며 한국적 정서와 계몽적 교훈을 강조하는 프로그램이 주로 방송되었다. 제2전성기에는 SBS TV <순간포착 세상에 이런 일이>, MBC TV <God의 육아일기>, <강호동의 천생연분>, <실화극장 죄와 벌> 등과 같이 일반인과 유명인의 일상을 관음증적인 시선으로 기록, 관찰하면서 오락성을 강조하는 한편 초기에 비해 더욱 정교한 재연 방식을 주로 활용했다.

오디션 리얼리티 쇼는 리얼리티 프로그램의 계보에 '경연' 형식을 도입해 오락성을 부각시키는 하위 장르로서의 쇼로 유형화된다. 경연 형식의 프로그램은 유명인보다 주로 일반인을 대상으로, 특정 과제가 부여되는 경쟁 서사를 구축하며, 시청자는 누가 우승할 것인지 관심을 갖는 과정에서 발생하는 웃음과 감동에 매력을 느낀다[11]. 오디션 리얼리티 쇼는 일반인 출연자에게 실제 상황(real situation)을 부여하고 그들을 경쟁하게 해서 승자에게 막대한 보상을 보장하는 서사를 공개형 오디션과 생방송 쇼의 형식과 결합시킨 장르인 셈이다. 영국 ITV의 <Britain's Got Talent>, 미국 FOX TV의 <American Idol>, CW TV의 <America's Next Top Model> 등이 리얼리티 오디션 쇼를 주도했으며, 이 프로그램들은 모두 가공된 사실을 기반으로 특정 대본 없이 마치 다큐멘터리처럼, 그러나 실체가 아닌, 볼거리(spectacle)로서의 오락을 혼합시킨 형식으로 구조화되어 있다[12]. 이 프로그램들의 제작진은 '리얼' 그 자체보다 '리얼하게 보이는', 실상은 '리얼하지 않은(non-real)' 혼종적인 전략을 통해 시청자로 하여금 정서적으로 공감하면서 즐거움을 느낄 수 있게 하는 서사를 구성한다. 시청자 또한 그 사실성의 여부에 관심을 두지 않고 이 프로그램들을 시청하기도 한다.

## 2. 서사와 서사 구성요소

이야기(story) 자체라고 할 수 있는 서사(narrative)에 대한 논의는 아리스토텔레스의 『시학』에서부터 시작되었다. 이에 의하면, 플롯(plot)과 유사한 미토스

(mythos)라는 개념을 통해 현실의 행위(praxis)를 모방하는 것은 하나의 논증(logos)을 형성하는 것으로, 미토스를 통한 행위의 재배열이 논증을 형성한다. 아리스토텔레스 이후 서사에 관해 수많은 논의들이 있었듯이, 서사는 인류의 역사와 함께 시작했고 서사 없이 사람들은 존재한 적이 없으며[13], 모든 서사는 기본적으로 누구에게 무슨 일이 일어났는가의 문제라고 할 수 있다[14]. 따라서 서사는 단일의 이야기를 연속된 것으로 구조화하는 전략, 관습으로 정의할 수 있으며, 이야기가 될 만한 현실의 텍스트는 모두 서사적인 구조로 존재한다.

러시아의 형식주의 문학에서부터 이야기와 플롯으로 구분되기 시작한 서사이론에 의하면, 이야기는 연대기적인 배열, 플롯은 인과율적인 배열로 정의되며, 대상과 제재를 연대기적이고 사건을 연속으로 표현하는 이야기의 구성 원리에 따라 이야기를 시간의 연속대로 정돈해 놓은 사건의 진술로 정의할 수 있다[15]. 가장 원초적으로 존재하는 행동과 인물로 구성된 이야기(histoire)와 그 이야기가 전달되는 과정으로서의 담화(discours)로 서사를 구분하기도 한다[16]. 이런 논의에 의하면, 이야기는 서사물에 등장하는 사건과 사건들 간의 연쇄, 사건의 주체가 되는 인물과 사건의 배경으로 구성되어 있으며 인물의 유형, 인물 간 관계, 이야기 전개 등이 분석 대상이 된다. 반면에 담화는 서사가 전해지는 방식으로 시청각적인 표현과 내용을 전달하고자 하는 담론을 포함한다[17].

담화는 서술자의 유형과 서술모드를 분석하는 언술 표현 방식과 쇼트, 앵글, 카메라 움직임, 음향 등의 영상 표현 방식을 분석함으로써 이해될 수 있다. 특히 채트만(Seymour Chatman)은 문학과 같은 언어에 국한되어 있던 서사분석의 범위를 여타 매체로도 확장해 이야기가 전달되는 모든 매체의 경계를 허물어 서사물의 공통된 미학적 구조를 설명하고자 했다. 예컨대, 채트만은 담화된 이야기(story-as-discourse)가 곧 플롯으로서, 서사의 미적 대상이 담화에 의해 분절된 이야기라고 한다면, 플롯은 이야기의 사건들이 담화에 의해 미적으로 전환된 상태라고 강조한다. 즉 채트만은 인과율(causality)을 플롯의 필수 요소로 보지 않고, 우연성(contingency)이나 불확실성(uncertainty)을 폭넓게 수용하기도 한 것이다

[18]. 따라서 텔레비전 매체의 서사물을 분석하는데 있어 채트만의 서사 개념과 서사이론은 유용한 분석적 토대를 제공한다고 할 수 있다.

플롯은 이야기의 주제, 인물의 행위, 시공간, 사건 등을 모두 포함한다. 이는 인물의 행위를 표현하기 위해서는 극의 기본 형식인 미토스를 통해 자기 충족적이며 인과적인 맥락이 함께 제시되어야 한다는 아리스토텔레스의 주장과 맞닿아 있다. 플롯은 이야기를 기반으로 구성되지만, 이야기를 통해 플롯의 구조가 만들어지기도 한다[19]. 플롯은 인물의 행위를 포함하며 이야기를 구성하는 행위가 플롯을 통해 구조화될 수도 있는 것이다. 따라서 플롯은 역동적(dynamic)이고 연속적인(sequential) 서사 구성요소로서 인물, 배경, 주제, 사건, 행위 등의 다른 구성요소가 역동적이면 그것이 바로 플롯의 일부라고 할 수 있다[20]. 이런 논의에 의하면, 플롯은 이야기처럼 사건의 서술이지만 인과관계를 강조하고 관객에게 주어진, 효과적으로 배치된 플롯을 통해 직접 제시된 적이 없는 원인, 시간적 연결, 또 다른 장소들을 무의식적으로 추론할 수 있는 것이 이야기인 셈이다.

전술했듯이, 이야기의 주제와 인물의 행위, 사건, 시공간은 모두 플롯의 주요 구성요소에 포함된다. 인물이 행동하는 공간이 배경이고 인물의 행위에 의해 변화하는 새로운 상황이 사건이며 그 발생 과정이 시간이다. 인물은 사건을 선택하고 시퀀스를 형성하는데 있어 결정적인 요소이며 인물의 성격은 반복되는 이미지의 구성으로 축적되고 다른 인물과의 관계를 통해 인물에 대한 전체 이미지가 만들어지기도 한다[21]. 특히 이 과정에서 인물의 속성이 변형되면서 서사구조 속에서 반복, 축적, 다른 인물과의 관계, 변형의 원칙에 따라 인물의 이미지가 구성된다. 인물에 의해 일정 기간 동안 일어나고 일정 순서에 따라 발생하는 것이 사건이며 인물이 겪는 사건의 전개 과정이 곧 시간의 연속이라고 할 수 있다. 인물은 사건을 통해 그 전형성을 드러내며 빙산의 원리처럼 인물을 통해 발생한 사건 이면에 훨씬 더 많은 서사 구성요소들이 있다는 점을 알 수 있다[22].

사건은 인물에 의해 야기되고 경험되는 한 상태로부터 다른 상태로의 전이(transition)라고 할 수 있다[23]. 이 전이의 과정을 거치며 사건은 사건과 연루된 인물의

신원을 토대로 묶일 수 있고, 대면의 속성을 기초로 발화되는 언어적 측면, 관찰을 통한 감정, 사고의 정신적 측면, 육체적 접촉 등으로 분류되기도 하며, 시간 경과(time lapse)를 배경으로 그 위치가 정해지고 사건이 일어나는 장소가 구조로 형성될 수 있다[24]. 복수의 사건들의 관계를 알기 위해서는 인물을 기능적으로 분석해야 하고 그 결과 시간의 연속으로서의 사건을 통해 시간도 분석될 수 있게 된다.

### 3. 영웅과의 동일시와 영웅 서사

현대사회에서 재화의 소비는 기본적으로 상품의 이미지를 소비하는 것으로 개인의 욕망에 대한 보상이라고 할 수 있다[25]. 미디어는 현대사회의 대표적인 소비 촉진 도구로서 대중의 욕구를 충족시켜주는 역할을 하고 있다. 대중이 소비하는 것은 궁극적으로 미디어 그 자체이며, 대중은 미디어에 담긴 문화 텍스트를 통해 자신의 욕망과 정체성을 표현하고자 한다. 따라서 집단화 된 대중문화는 물질적으로는 상품이면서 동시에 대중의 심리와 욕망을 담은 상징적 재화라고 할 수 있다.

특히 영웅 이미지는 현대사회에서 대중의 욕구를 충족시켜 주는 미디어이자 곧 문화 텍스트라고 할 수 있다. 상품이자 재화로서의 영웅 이미지를 상징하는 것이 연예인, 직접적으로는 유명인(celebrity)이다. 유명인은 영웅으로 치환되면서 우상화되기도 한다. 텔레비전과 같은 대중매체를 통해 영웅은 소비되며 대다수의 대중은 자기 동일시를 통해 그 영웅을 다시 자신으로 치환한다. 영웅은 희망, 욕망, 고통의 느낌을 대중과 공유하고 대중은 대중매체의 서사구조 속에서 감정의 동일화를 경험하며 소비의 쾌락을 극대화시키는 것이다. 구전 문화와 문자 문화에서 동서양을 통틀어 등장하는 영웅 신화의 원형에 대한 연구에 의하면, 영웅 신화는 동일한 이야기를 기본으로 수많은 변용을 거친다는 점을 알 수 있다[26]. 영웅의 행적은 어린 시절 비정상적인 탄생에서 시작해 이후 유년기의 고난과 방황을 거친 후, 조력자를 만나면서 기적적으로 권능을 회복하는 시기를 맞고 최후에는 일상으로 귀환하는 것이 그 변용의 기본적인 틀이다. 이런 서사구조는 영웅이 일상적인 삶에서 초자연적인 경이의 세계로 떠나고 결국 최종 승리를 거

두어 신비로운 모험에서 얻은 힘을 가지고 현실 세계로 돌아온다는 과정으로 함축된다. 즉 일상세계가 갖지 못하는 경험이 비일상적 세계 속에서 가능하다는 것, 그런 경험이 다시 일상을 변화시키는 계기가 될 수 있다는 것이 영웅 서사의 핵심인 것이다.

이와 같은 영웅 서사는 영화에서의 고전적인 3막 구조와 유사하게 12단계의 과정을 거치며 완성된다[27]. 1막은 주인공이 일상세계에 있다가 모험에 가담하고 정신적인 스승을 만나 첫 관문을 통과하는 3단계로, 2막은 연속적인 시험과 조력자, 적대자의 출현과 가장 어려운 관문으로 점점 다가가다 위기와 함께 시련을 극복하고 보상을 받으며 귀환의 길로 들어서는 6단계로, 3막에서는 소명을 다하고 명성을 얻어 귀환하는 영웅의 탄생으로 이어지는 3단계로 구성되는 것이다.

시청자 또한 영웅의 서사구조 속에 등장하는 다양한 영웅들과 동일시를 하며 대리만족을 경험한다. 특히 오디션 리얼리티 쇼와 같은 리얼리티 프로그램 장르는 일반인을 대상으로 한 경쟁과 도전, 생존의 과정을 보여줌으로써 출연자에게 방송 출연과 대중의 주목이라는 성취감을 동시에 부여한다[28]. 평범한 사람이 특별한 일상을 경험하는 과정에서 발생하는 대리만족과 영웅의 이야기가 자기 반영되는 현상이 오디션 리얼리티 쇼의 서사구조에서 중요한 구성요소인 것이다.

방송프로그램에서 시청자의 동일시는 등장인물의 관점을 공유하고 등장인물이 겪는 여러 가지 일들을 대신 체험하는 것이며[29], 특히 오디션 리얼리티 쇼의 시청자는 프로그램에 직접 참여하면서 자신이 일상생활에서 겪을 수 있는 문제들을 체험하고 해결점을 함께 찾는 간접적인 경험을 통해 사회 공동체적인 경험세계를 공유하기도 한다[30]. 디지털 시대라고 일컬어지는 현대사회에서 대중은 상실한 그 무엇인가를 되찾기 위해 리얼리티 프로그램에 출연하는 사람과 자신을 동일시하며 함께 희로애락을 느끼기도 하면서 동일시의 서사 전략에 노출됨으로써 현실을 탈피하기 위해 유사사건을 갈망하고 구성하는 것이다[31]. 그 결과, 현대사회에서 리얼리티 프로그램은 시청자와 프로그램 간의 관계를 상업적인 관계로 변질시켰으며 시청자가 판매의 대상이 되기도 하는 것이다[32].

### III. 연구문제 및 분석대상과 방법

본고의 연구문제는 일차적으로 텔레비전 오디션 리얼리티 쇼의 서사구조를 분석하는 것이다. 구체적으로 두 편의 분석대상 프로그램의 플롯 구조, 등장인물, 음악적 구성요소의 특징과 그 함의를 살펴보고자 한다. 이를 위해 이른바 대국민 오디션이라는 평가를 받기도 했던 MBC TV의 <스타오디션 위대한 탄생>(이하 <위대한 탄생>)과 Mnet의 <슈퍼스타 K2>를 분석대상으로 선정하였다.

<위대한 탄생>은 MBC의 간판 시사프로그램이었던 <세상을 보는 창 W>가 폐지되면서 그 후속으로 기획된 프로그램이다. 2010년 11월 5일부터 2011년 6월 3일까지 총 27회 방송된 <위대한 탄생> 시즌 1은 한국, 일본, 중국, 미국, 동남아에서 예선이 동시에 진행되었다. 1회부터 7회까지는 예선인 공개 오디션, 8회부터 18회까지는 공개 오디션을 통과한 114팀 중에서 12팀을 선정하는 과정으로 구성되어 있다. TOP12로 불렸던 12팀은 '위대한 캠프'로 명명된 합숙 기간을 거치며 심사위원 겸 멘토로 지정된 김태원, 이은미, 신승훈, 방시혁, 김윤아 등 5명의 대중음악인들로부터 멘토스쿨에서 '위대한 탄생'을 꿈꾸며 지정 과제를 수행한다.

<슈퍼스타 K2>는 2010년 7월 23일부터 10월 22일까지 14주간 케이블 방송사인 Mnet과 KMTV에서 방송되었다. 특히 <슈퍼스타 K2>는 이전에 이미 시즌 1이 방송되면서 폭넓은 지지층을 확보하고 있는 상황에서 시즌 2로 방송된 프로그램이다. <슈퍼스타 K2>는 <위대한 탄생>과 달리 서울, 대전, 인천, 광주, 춘천, 제주, 부산 등 국내에서만 세 차례의 예선을 거쳐 본선 진출팀을 선정했다. 1회부터 5회까지 공개 오디션을 통과한 151개 팀을 대상으로, TOP11이라고 불리는 11개 팀을 선정해 6회부터 8회까지 '슈퍼워크' 과정을 거친 후, 9회부터 최종회인 14회까지 본선을 진행했다. 심사위원은 <위대한 탄생>과 마찬가지로 이승철, 엄정화, 윤종신 등 대중음악인들이었다.

<위대한 탄생>과 <슈퍼스타 K2>는 방송 시기의 유사성과 공개 오디션, 지역 및 해외(<위대한 탄생>) 예선, 본선 생방송, 문자 투표를 통한 시청자 참여, 대중음

악인을 심사위원으로 구성한 전문가 평가에서 구조적 동일성을 갖고 있다. 지상파 방송사인 MBC TV의 <위대한 탄생>이 케이블 방송사인 Mnet의 <슈퍼스타 K2>를 모방했다는 지적이 일부 있었지만 두 프로그램이 국내 오디션 리얼리티 쇼의 대중화를 선도했다는 점만큼은 분명하다. 본고가 질적 연구방법임을 감안해 이론적 논의에서 살펴본, 리얼리티 프로그램과 오디션 리얼리티 쇼의 개념적 정의와 장르적 특성, 프로그램 유형, 서사와 서사 구성요소, 영웅 서사의 개념과 이론에 대한 논의가 본고의 연구방법이라고 할 수 있다.

### IV. 연구결과

#### 1. 과제 수행을 통한 경쟁 서사

<위대한 탄생>과 <슈퍼스타 K2>는 예선에서부터 본선, 최종 우승자 선정에 이르기까지 오디션을 통해 승자와 패자를 결정하는, 선택과 배제를 통한 '살아남기와 물러나기'를 기본 서사구조로 설정하고 있다. 따라서 프로그램 자체에는 물론이고 등장인물들 간에 구축되는 긴장관계가 극적 긴장감을 극대화하는 핵심도구로 작용한다. 방송프로그램에 출연하는 것이 생존경쟁을 벌일 만큼의 가치가 있는지의 문제는 차치하더라도 참가자들로 하여금 경쟁을 통해 선택되기도 배제되기도 할 수 있다는 암시를 부단히 제시하는 것이 오디션 리얼리티 쇼 서사구조의 전제라고 할 수 있다.

<위대한 탄생>은 현장 오디션인 1차 예선에서 300팀을, 2차 예선에서 국내 100팀, 해외 현장 오디션과 유튜브 오디션을 통해 각 10팀씩, 총 120팀을 선발했다. 이후 '위대한 캠프'로 명명된 2박 3일 간의 합숙을 통해 '나쁜 버릇을 고쳐라'와 '선곡도 실력이다'의 과제 수행 결과를 토대로 20팀을 선정한다. 특히 위대한 캠프의 결과로 선정된 20팀은 5명의 멘토에게 선택되면서 '멘토스쿨'에 입문한다. 그 결과, 멘토와 멘티 관계가 형성되고 각 멘토로부터 위대하게 (재)탄생하기 위한 과제를 수행하면서 20팀은 본격적인 생존경쟁 체제에 돌입한다. 멘토스쿨과 패자 부활전을 거치는 동안에 최종 본선에 오르게 될 12팀, 이른바 TOP12가 결정되고 이

때부터는 생방송 무대로 진행된다. <슈퍼스타 K2> 1회부터 5회까지는 134여 만 명의 전국 각 지역별 지원자들을 대상으로 하는, 공개 오디션 형식의 예선이 서사의 중심축을 이룬다. 이 과정을 통해 선발된 151개 팀을 대상으로 최종 본선에 진출할 TOP11을 선정하는, 슈퍼워크 과정이 6회부터 8회까지 진행된다. TOP11은 9회부터 최종회인 14회까지 <위대한 탄생>처럼 합숙을 하면서 매회 일정한 과제를 수행한다.

<위대한 탄생>과 <슈퍼스타 K2>는 경쟁을 통한 승자 살아남기의 서사구조에 기반을 둔다. 특히 본선에 해당하는 위대한 캠프와 슈퍼워크에서 부여된 과제의 수행결과에 따라 참가자 개인의 음악적 성향은 물론 단점도 확연히 드러난다. 이 기간 동안 멘토들이 TOP12와 TOP11로 하여금 스스로의 장단점을 파악하고 보완하여 승리할 수 있도록 촉진제의 역할을 하고 참가자들은 이를 당연한 것으로 받아들인다. 매회 방송이 거듭될수록 두 프로그램의 모든 플랫폼에는 ‘생존과 탈락’의 경쟁 서사가 구축되고 이는 멘토와 심사위원에게도 동일하게 적용된다. 과제 수행을 위한 경쟁과 그 결과로서의 생존, 즉 선택과 배제라고 하는 전통적인 서사구조의 규칙과 관습이 사건화 되고, 이야기의 연속성을 확고하게 하는 장치로 작용하는 것이다.

<위대한 탄생>과 <슈퍼스타 K2>의 첫 번째 경쟁 서사는 참가자들 스스로의 경쟁이다. 이야기가 거듭될수록 프로그램 내부 서사는 참가자들의 음악성의 장단점을 명확히 구분하고 참가자들 스스로 이를 극복할 수 있는 강력한 경쟁 동기를 부여한다. 둘째는 각종 조별 과제, 대립 과제 등을 통해 상대의 탈락이 나의 생존과 직결된다는 사실을 주시시킨다는 점이다. “결국은 최후의 한자리를 위한 경쟁을 해야 <슈퍼스타 K>를 제대로 즐기는 거야”(윤종신), “아름다운 일등이 되어야해”(김태원) 등과 같이 경쟁 서사를 더욱 강화하거나 그 당위성을 미화한다. 셋째로 심사위원 간 혹은 멘토 간의 경쟁을 들 수 있다. 음악 전문가로 평평이 나있는 프로페셔널 음악인들을 심사위원과 멘토로 각각 고용해 이들 간에도 경쟁관계를 형성하도록 하는 것이다. “(심사위원 또는 멘토 간) 미묘한 경쟁심이 있죠?”라는 진행자의 질문에 “그렇다. 또한 연막을 펼치고 기대한다.”

(윤종신)는 이야기가 여과 없이 방송되기도 한다. 이런 서사구조는 멘토가 멘티를 결정하는 과정에서 다수의 멘토가 한 명의 멘티를 두고 벌이는 장면에서 일종의 암시나 복선처럼 이미 예고되어 있기도 하다. 예를 들어, <위대한 탄생>에서 준우승을 한 이태권은 심사위원 김태원, 이은미, 방시혁이 멘토가 되길 희망하면서 멘티가 직접 멘토를 선택하는 상황이 발생하기도 한다.

두 프로그램의 서사구조를 플랫폼 중심으로 살펴보면, 극영화에서 주로 활용되는 3막 구조와 유사하다는 점을 알 수 있다. 이미 고전 문학에서도 경쟁이라는 주제와 적대자라는 인물은 꾸준히 활용되어 온 서사적 구성 요소이다. 또한 수많은 리얼리티 프로그램들과의 차별화를 위해 경쟁을 오락적 서사로 풀어가는 것은 신자유주의의 상징이기도 한 치열한 생존 게임에서의 살아남기라는 측면에서는 이해할 수도 있는 부분이다. 오디션 리얼리티 쇼에서 경쟁 서사를 제외한다면 이야기가 구성되지 않을 수도 있다는 것이다. 자본주의 사회에서 살아가기 위해 경쟁할 수밖에 없는 것과 같은 맥락이다. 두 분석대상 프로그램에서 과제 수행과 경쟁 서사는 등장인물들로 하여금 자본주의의 질서에 순응하도록 변화하기를 요구하는 것이라고 볼 수 있다. 최후의 승자를 예측하기 어려운 상황에서 승자와 패자는 곧 능력자와 실패자가 되며 그들이 주어진 상황에 거부하지 않게 하고 오히려 개인으로서의 욕구와 프로그램의 기대치를 일치시킬 수 있도록 하는 서사가 오디션 리얼리티 쇼에서 구축되어 있는 것이다.

## 2. 그들만의 영웅 서사와 신드롬의 허구

<위대한 탄생>의 백청강은 중국 연변 출신이다. 그는 어린 시절 부모가 한국을 오가면 일을 했기 때문에 대부분의 시간을 혼자 보내며 주로 밥업소에서 노래를 부르면서 가수의 꿈을 키워갔다. 중국 현지 예선 과정에서 심사위원인 조력자 김태원을 만나며 그의 영웅의 여정은 시작된다. 백청강은 멘토스쿨 내에서도 비주류에 속하는 출신 성분과 비음이라고 하는 개인적 단점, 다른 참가자와 멘토의 견제라고 하는 시련과 마주치게 된다. 그는 조선족이라는 물질적, 정신적 거리감을 극복하고 스타로 ‘위대한 탄생’을 달성하기 위한 소명의식을

통해 자신의 현실에서 탈피하고자 하는 첫 번째 단계를 거친다. 이후 두 번째 단계에서 위대한 캠프를 통해 ‘공포의 외인구단’으로 불리며 영웅으로 거듭나기 위한 치열한 훈련과정을 거치고, 세 번째 단계에서는 대부분의 영웅 서사가 그렇듯이, 그 역시 수많은 역경과 차별을 견뎌내고 최종 우승을 획득하며 영웅으로 귀환한다.

표 1. <스타오디션 위대한 탄생>의 영웅 서사

1막	1장	백청강은 연변 조선족으로 불우한 가정환경 속에서 밤업소 가수로 생활하면서 가수의 꿈을 꾀다.
	2장	<스타오디션 위대한 탄생> 예선에 참가해 운명적인 조력자를 만나 위대한 캠프에 참가하게 된다.
2막	3장	첫 번째 과제 '나쁜 버릇을 고쳐라'를 부여받는다.
	4장	위대한 캠프의 마지막 과제를 통과해 TOP12에 선정되고 생방송 무대에서 경쟁할 수 있는 기회를 잡는다.
	5장	가수(영웅)로 성장할 수 있는 혹독한 훈련을 거친다.
	6장	적대자 및 자신과 끊임없이 경쟁한다.
3막	7장	적대자 및 자신을 극복하기 시작한다.
	8장	최종 우승자(영웅)가 되어 3억 원의 상금과 가수라는 꿈이 실현되는 보상을 받는다.

위 [표 1]에서와 같이, <위대한 탄생>의 주인공인 백청강은 1막에서 결핍 상황(1장)을 해결할 기회(2장)를 얻고 2막에서 결핍을 해소하는 과정(3-4장)을 거치며, 적대자를 비롯해 자신과 부단한 경쟁(6장)을 거친다. 마침내 3막에서 모든 시련의 과정을 극복하기 시작하며(7장), ‘결핍의 완전한 해소’(8장)를 통해 자신의 영웅 서사를 완성한다.

<슈퍼스타 K2>의 허각은 중졸 학력의 환풍기 수리공 출신으로, 행사 무대에서 노래를 부르던 그는 작은 키와 평범한 외모로 방송 초기에는 주목을 받지 못했다. 그런 그가 영웅의 이야기를 펼치는 과정 역시 백청강과 매우 흡사하다. 다음의 [표 2]에서와 같이, 허각은 1막에서 비정규직 노동자의 신분이라는 현실에서의 결핍(1장)을 해소해 ‘슈퍼스타’가 되고자 하는 소명의식(2장)을 갖게 된다. 이어 2막에서는 슈퍼워크 단계에서 강력한 적대자인 존박과의 경쟁에서 패배하면서 시련을 겪지만 패자부활전을 통해 다시 영웅의 길로 들어설 수 있는 기회(3-6장)를 갖게 된다. 마지막 3막에서 허각은

자신의 단점을 모두 극복하고 여타 참가자들과의 경쟁에서도 승리해 영웅(7-8장)이 된다.

표 2. <슈퍼스타 K2>의 영웅 서사

1막	1장	허각은 중졸 학력의 환풍기 수리공으로, 행사 무대에서 노래를 부르며 가수의 꿈을 꾀다.
	2장	<슈퍼스타 K2> 슈퍼워크에 참가한다.
2막	3장	첫 번째 과제, 슈퍼워크 그룹미션을 치른다.
	4장	마지막 과제, 라이벌 미션 통과, 생방송에 진출한다.
	5장	가수(영웅)으로 성장할 수 있는 전문 훈련을 거친다.
	6장	적대자 및 자신과 끊임없이 경쟁한다.
3막	7장	적대자 및 자신을 극복하기 시작한다.
	8장	최종 우승자(영웅)가 되어 2억 원의 상금과 가수라는 꿈이 실현되는 보상을 받는다.

<위대한 탄생>과 <슈퍼스타 K2>는 단 한 명의 영웅 이야기와 적대자들과의 에피소드, 조력자들의 협력을 통해 영웅 신드롬을 구축한다. 그 결과, 영웅 백청강과 허각은 거액의 상금과 간절히 소원했던 직업, 개선된 외모라고 하는 보상을 받고 다시 현실로 돌아오는 영웅 서사의 과정을 정확하게 수행한다. 오디션 리얼리티 쇼에서 우승자들은 1단계 모험에서의 소명, 2단계 시험과 경쟁, 3단계 부활의 과정을 거치며 영웅 탄생의 서사구조의 전형을 답습하는 것이다. 두 프로그램 모두 ‘영웅의 여정’이라는 영웅 신화의 서사단계와 원형을 모두 포함하고 있다고 할 수 있다.

이와 같은 영웅 서사구조는 다양한 어려움(과제)에서 벗어나고 싶어 하는 대중의 심리와 맞물리면서 세대와 국적을 넘어 대중의 관심을 유도한다. 특히 개인의 사적인 이야기들이 가미된 영웅 서사는 신화화되면서 실존 인물이 허구의 대상으로 전환된다. 오디션 리얼리티 쇼에 열광하는 중요한 이유 중의 하나가 주인공이 자신의 단점을 극복하고 영웅이 되는 과정이 공정하다고 믿는 시청자들의 신화라고 할 수 있는 것이다. 여타의 프로그램에서도 이들이 소개되며 신드롬은 더욱 확산되고 사회적 약자에 대한 관심을 촉구하는 현상마저 발생한다. 이 과정에서 경쟁은 어쩔 수 없는 것이며, 승자는 응분의 보상을 받을 만하다는 대중적 합의가 이루어지

도 한다. 그러나 이런 영웅 신드롬은 치밀한 서사전략을 통해 구성된 오락적 재현물의 결과에 다름 아니다. 분명 그들은 존재하지만 그들이 가진 이미지는 프로그램 안에서 대중들에 의해 만들어진 허구로, 상업적인 욕구 충족의 대상에 불과한 것이다.

### 3. 음악의 서술적 개입과 휴머니즘의 상품화

<위대한 탄생>과 <슈퍼스타 K2>와 같은 오디션 리얼리티 쇼에서 구축되는 영웅 서사에서 음악은 중요한 서사 구성요소라고 할 수 있다. 두 프로그램이 성공했다고 평가를 받는 요인 중에는 아마추어 음악인들이 전문 음악인으로 데뷔할 수 있는 통로로서의 역할 수행 과정이 있었기 때문이다. 기존 음악프로그램은 아이돌 중심의 '후크송'을 우선시한다. 같은 코드가 반복되는 후크송은 음악프로그램의 다양성을 확보하는데 장애요인이 될 수도 있다. 그러나 오디션 리얼리티 쇼에서는 다양한 장르의 음악이 구현된다. 또한 음악 전문가인 심사위원이 기용되고 명확한 심사기준이 적용되며 참가자들이 전문가에게 훈련을 받는 과정도 담겨져 있다.

<슈퍼스타 K2>의 심사위원은 가수이자 음반 프로듀서이기도 한 이승철, 윤종신, 엄정화로 구성되어 있다. 이승철은 음악인으로서의 재능을, 윤종신은 참가자들의 목소리와 음악적 성향의 희소가치를, 엄정화는 참가자의 음악에 대한 절실함과 최선을 다해 과제를 수행하는 노력을 각각 심사기준으로 내세웠다. <위대한 탄생>의 심사위원 및 멘토는 <슈퍼스타 K2>보다 더 다양한 장르의 전문가로 구성되어 있다. 가수이자 음반 기획자인 신승훈, 김태원, 이은미, 김윤아, 방시혁이 각각의 멘토스쿨을 통해 참가자들의 심사와 훈련을 동시에 맡는 역할을 수행한다. 신승훈은 목소리의 톤을, 이은미는 노력과 호소력을, 김윤아는 음악에 대한 진정성과 소신 있는 태도를, 방시혁은 비주얼과 춤과 노래의 유연성을, 김태원은 음악 실력과 발전 가능성을 각각 심사기준으로 선정했다.

리얼리티와 쇼가 결합된 형식의 오디션 프로그램에서 제작진이 서술자로 참여하기 위한 서사 구성요소의 핵심은 음악적 공정성일 수밖에 없다. 이를 통해 프로그램의 신뢰도를 확보할 수 있는 계기가 마련되는 것이

다. 두 프로그램은 각각 차별화된 음악적 장치를 통해 노래를 노래하는 것이 아니라 음악 자체를 노래할 수 있도록 서사를 구축한다. <슈퍼스타 K2>의 경우, 슈퍼위크에서부터 참가자 스스로 작사와 편곡에 적극적으로 개입하도록 허용된다. 특히 도전자가 자신의 무대를 직접 구상하고 연출할 수 있게 함으로써 스스로 음악적 정체성을 구축할 수 있게 한다. 예를 들어, 2010년 10월 8일, 방영되었던 12회에서 준박의 '잠도 오지 않는 밤의' 무대 연출은 재즈풍의 복고적 분위기를 연출하기 위해 흑백화면으로 재현되기도 했다. 반면에 <위대한 탄생>은 멘토스쿨을 통해 과제를 수행하도록 하면서 상당부분 멘토나 전문가의 개입을 허용한다. <위대한 탄생>은 위대한 캠프부터 전문가의 훈련과정을 거쳐 과제를 수행하도록 한 것이다. 예를 들어, 2011년 4월 8일, 방송되었던 19회에서 1980, 90년대 인기를 끌었던 가요를 멘토의 재해석을 통해 편곡해 멘티가 충실히 수행할 수 있는지가 중요한 과제였다.

아래 [표 3]에서와 나타나듯이, <슈퍼스타 K2>는 경쟁과 발전 중심의 성장에, <위대한 탄생>은 멘토의 가르침과 멘토, 멘티 간의 관계로 구성된 음악적 정체성에 각각 방점을 찍고 있다. 특히 마지막 생방송 과제는 두 프로그램의 음악적 정체성을 확연히 보여주기도 한다.

표 3. <스타오디션 위대한 탄생>과 <슈퍼스타 K2>의 주요 음악 과제

<위대한 탄생>	<슈퍼스타 K2>
9회-2010.9.17. 연도별 히트곡 리메이크	19-2011.4.8. 8090년대 인기를 끌었던 가요의 재해석
10-2010.9.24. 이문세 명곡	20-2011.4.15. 한국인이 사랑하는 팝송 100곡
11-2010.10.1. 마이클 잭슨	21-2011.4.22. 아이돌 음악을 자신의 스타일로 소화하기
12-2010.10.8. 심사위원 명곡	22-2011.4.29. 가왕 조용필
13-2010.10.15. 대국민 선정곡 스페셜	23-2011.5.13. MBC 가요제에 도전하라
14-2010.10.22. 자율곡과 TOP을 위한 신곡	24-2011.5.13. 내 생애 최고의 노래를 불러라
	25-2011.5.20. 영화보다 아름다운 OST 명곡
	26-2011.5.27. 자신이 가장 자신 있는 노래와 멘토에게 선물 받은 노래

<슈퍼스타 K2>의 마지막 과제는 작곡가 조영수가 TOP2만을 위해 작곡한 ‘언제나’를 가창력이 돋보이는 허각의 버전과 중저음이 좋은 존박 버전의 방식으로 부르게 함으로써 서로 다른 음악적 정체성을 강조한다. 반면에 <위대한 탄생>은 멘토 김태원이 멘티인 이태권과 백청강에게 각각의 노래를 선물로 주면서 멘토와 멘티의 인간적 관계를 강조한다. <위대한 탄생>은 동양적 정서인 스승과 제자의 관계를, <슈퍼스타 K2>는 개인별 캐릭터들의 개성을 더욱 중시하는 것이다.

오디션 리얼리티 쇼에서 제작자는 서술자의 역할을 수행하며 서사구조에 적극적으로 개입한다. 두 분석대상 프로그램에서도 서술자로서의 제작자는 음악을 중요한 서사 구성요소로 활용하며 적극적으로 제작과정에 개입하는 것을 알 수 있다. 참가자들은 과제수행의 과정과 결과로서만 평가를 받을 수밖에 없고, 그들만의 선의의 경쟁과 도제식 인간관계에 부가된 그들의 사적인 뒷얘기는 인간관계의 휴머니즘마저 상품화될 수 있다는 점을 은폐하는 도구로 작용하기도 한다.

## V. 결론

오디션 리얼리티 쇼는 오디션, 리얼리티, 쇼의 개념이 함축하듯이, 사실적 경쟁구도를 쇼의 오락적 형식과 결합시킨 서사구조로 구축된 프로그램이라고 할 수 있다. 경쟁에서 승리를 쟁취하고자 하는 등장인물의 욕망이 서사의 표층구조에, 그 대가가 심층구조에 각각 자리 잡고 있다. 시청자는 등장인물의 경쟁과정과 경쟁의 결과를 당연한 것으로 받아들인다.

분석대상인 <위대한 탄생>과 <슈퍼스타 K2>, 두 오디션 리얼리티 쇼는 경쟁에서 살아남아야 한다는 명제가 주요 사건이 되어 연속적으로 이야기의 흐름을 전개시키며 개별 사건마다 생존과 탈락, 즉 선택과 배제의 경로를 제시하고 있다. 생존한, 선택된 이에게 주어지는 보상을 통해 탈락한, 배제된 이를 대비시켜 그 대가의 정당함을 의도적으로 강조한다. 이는 경쟁 지상주의와 승자 독식의 당위를 묵인하는 신자유주의적 이데올로기 중의 하나인 물질만능과 영웅(스타)의 신화를 합리

화하는 것으로 볼 수 있다.

시청자는 영웅에게서 대리만족과 동일시를 동시에 경험하며 영웅의 역할을 충실히 수행한 스타의 숨겨진 배경 이야기에 정서적으로 공감한다. 영웅은 더욱 드라마틱한 인물로 극화되고 시청자는 점점 더 사실적이지 않은 허구의 서사에 몰입된다. 전통적인 서사에서 영웅은 공동체를 위한 자기희생이 중요한 덕목으로 규정되었지만 오디션 리얼리티 쇼에서 나타나는 영웅의 희생은 자기중심적인 보상에 다름 아니다. 꿈은 유형의 상품으로 소비되고 영웅의 이미지는 무형의 재화로 생산된다. 따라서 그가 영웅으로서 선택되었든 혹은 조력자에 머물며 배제되었든 그들의 가치는 짧은 유효기간을 거쳐 빠르게 소멸된다. 새로운 시즌이 시작되거나 유사한 포맷의 ‘쇼’가 등장하면 시청자의 관심도 순식간에 이동하는 것이다.

이와 같은 결과는 두 편의 분석대상 프로그램이 경쟁력의 원천으로 공통으로 내세우는 음악적 구성요소에서 여실히 드러난다. 예선에서부터 본선 생방송까지 출연자들은 음악, 그 자체에 자신의 모든 것을 담보로 저당잡고 멘토나 심사위원은 물론 시청자들도 그들의 음악적 정체성을 이율로 환산해 계산하는데 열중한다. 음악이 음악으로서가 아니라 거래의 수단으로, 동시에 목적으로 대체되어 마치 통화처럼 인식되는 것이다. 시청자들은 오디션 리얼리티 쇼가 실제로 사실도 아닌 것임을 알기 때문에 비용을 염려하지 않고 자발적으로 그 즐거움을 만끽한다. 이와 같은 결과는 시청률로 대변되는 시청자의 공인된 지지만 있으면 텔레비전 미디어의 과도한 권력화도 수용할 수 있으며 오디션 리얼리티 쇼와 같은 프로그램의 지속적인 양산도 무비판적으로 승인할 수 있게 한다. 텔레비전 매체의 순기능과 역기능에 대한 무수한 논쟁과 별개로 이에 대한 비판적 경계와 논의는 여전히 중요하다고 할 수 있다.

## 참고 문헌

- [1] 이종수, “오디션 리얼리티쇼와 현대여성의 ‘통과의례’: <도전 슈퍼모델> 서사분석을 중심으로”, 미

- 디어 젠더 & 문화, 제9권, pp.51-164, 2008.
- [2] R. Kilborn, "How real can you get? Recent developments in 'reality television' ", *European Journal of Communication*, Vol.9, pp.421-439, 1994. R. E. Dubrofsky, "The bachelor: Whiteness in the Harem," *Critical Studies in Media Communication*, Vol.23, No.1, pp.39-56, 2006. C. Sparks, *Reality TV: The Big Brother Phenomenon*, International Socialism, 2007.
- [3] J. M. Jones, "Show Your Real Face," *New Media & Society*, Vol.5, No.3, pp.400-421, 2003.
- [4] 박미애, "오디션 열풍! '위탄'보단 '슈스케' 허각·김성주 '최고'", <http://starin.edaily.co.kr/news/NewsRead.edy?SCD=EA31&newsid=01095526596277784&DCD=A10102>, 2011.6.2.
- [5] R. Kilborn, 위의 논문, pp.421-439, 1994.
- [6] R. Kilborn and J. Izod, *An Introduction to Television Documentary: Confronting Reality*, Manchester: Manchester University Press, 1997.
- [7] J. Caldwell, "Prime-time Fiction Theorizes the docu-real," in J. Friedman(ed.), *Reality Squared: Televisual on the Real*, Piscataway: Rutgers University Press, 2002.
- [8] J. Jagodozinkin, "The Perversity of (reality) TV: A Symptom of Our Times," *Journal for the Psychoanalysis of Culture & Society*, Vol.8, No.2, pp.320-329, 2003.
- [9] R. Kilborn, 위의 논문, pp.421-439, 1994.
- [10] 이종수, *TV 리얼리티: 다큐멘터리, 뉴스, 리얼리티쇼의 현실구성*, 한나레, pp.55-81, 2004.
- [11] 강태영, 윤태진, *한국 TV 예능오락 프로그램의 변천과 발전*, 한울아카데미, pp.92-138, 2002.
- [12] S. Barnet-Weiser and L. Portwood-Stacer, "I Just Want to be Again!: Beauty Pageants, Reality Television and Post-feminism," *Feminist Theory*, Vol.7, No.2, pp.255-272, 2006.
- [13] R. Barthes, *Image-Music-Text*, trans, S. Heath, London: Fontana, 1977.
- [14] S. Chatman, *Story & Discourse: Narrative Structure in Fiction & Film*, Ithaca: Cornell University Press, pp.18-22, 1978.
- [15] E. M. Foster, *Aspect of the Novel*. 1927, 이성호 역, 소설의 이해, 문예출판사, pp.26-95, 1987.
- [16] T. Todorov, *The poetics of prose*, trans. R. Howard, 1977, 류제호 역, 산문의 시학, 예림기획, 2003.
- [17] S. Chatman, 위의 책, pp.191-192
- [18] S. Chatman, 위의 책, pp.167-187.
- [19] E. M. Foster, 위의 책, pp.26-95.
- [20] R. E. Scholes and R. Kellogg, *The Nature of Narrative*, 1968, 임병권 역, 서사의 본질, 예림기획, pp.270-271, 2001.
- [21] M. Bal, *Narratology: Introduction to the Theory of Narrative*, 1980, 한용환, 강덕화 공역, 서사란 무엇인가, 문예출판사, pp.49-56, 1992.
- [22] M. J. Toolan, *Narrative: A Critical Linguistic Introduction*, 1988, 김병욱, 오연희 공역, 서사론: 비평언어학적 서설, 문예출판사, pp.133-137, 1993.
- [23] M. Bal, 위의 책, p.31.
- [24] M. Bal, 위의 책, pp.33-40.
- [25] H. Lefebvre, *The Critique of Everyday Life*, 1991, 박정자 역, 현대 세계의 일상성, 기과랑, 2005.
- [26] J. Campbell, *The Hero with a Thousand Face*, 1949, 이윤기 역, 천의 얼굴을 가진 영웅, 민음사, 1998.
- [27] V. Christopher, *The Writers Journey*, 1998, 함춘성 역, 신화, 영웅 그리고 시나리오 쓰기, 무수우, 2005.
- [28] 홍숙영, "가상 리얼리티 프로그램의 장르적 특성", *한국콘텐츠학회논문지*, 제10권, 제1호, pp.202-212, 2010.
- [29] C. Feilitzen and O. Linne, "Identifying With Television Character," *Journal of Communication*, Vol.25, pp.51-55, 1975.

- [30] 이종수, 위의 논문, pp.59-61, 2008.
- [31] D. J. Boorstin, *THE IMAGE: A Guide to Pseudo-Events in America*, 1962, 정태철 역, *이미지와 환상*, 사계절, 2004.
- [32] J. Friedman, "Attraction to Distraction: Live Television and the Public Sphere," in J. Friedman(ed.), *Reality Squared: Televisual Discourse on the Real*, Piscataway: Rutgers University Press, pp.138-154, 2002.

### 저자 소개

#### 최 소 망(So-Mang Choi)

준회원



- 2011년 2월 : 공주대학교 영상광 정보공학부 영상학전공(공학사)
- 2011년 2월 ~ 현재 : 공주대학교 대학원 영상광정보공학과

<관심분야> : 영상커뮤니케이션, 영상콘텐츠, 뉴미디어

#### 강 승 목(Seung-Mook Kang)

정회원



- 1992년 2월 : 한국외국어대학교 국제통상학과(경영학사)
  - 2002년 8월 : 서강대학교 언론대학원 방송전공(언론학 석사)
  - 2006년 9월 ~ 2009년 2월 : 호남대학교 신문방송학과 전임강사
  - 2008년 8월 : 서강대학교 영상대학원 영상미디어 전공(영상매체학 박사)
  - 2009년 3월 ~ 현재 : 공주대학교 영상학전공 조교수
- <관심분야> : 문화연구, 영상미디어, 영상콘텐츠, 영상커뮤니케이션