

# 리얼 버라이어티쇼의 확장성과 전통 연희에 대한 소고(小考) 2006년 <무한도전> 등장 이후를 중심으로

## On the Real Variety Show since "Infinite Challenges": A Study of its Expandability and Comparison with Traditional Theatrical Performances

김진섭

동국대학교 만해마을캠퍼스 교육원

Jin-Seob Kim(gw0901@hanmail.net)

### 요약

산업혁명으로 대중들의 여가시간과 함께 등장한 버라이어티 쇼는 현대 사회에서 대중문화의 한 장르로 확장되어왔다. 특히 한국의 버라이어티 쇼 역시 이와 유사한 방식으로 발전해왔지만, 저급하다는 비난도 받았다. 그러나 최근 리얼 버라이어티 쇼가 대중들로부터 열렬한 반응과 함께 단순히 오락 프로그램으로 소비되지 않는 가운데 한국형 리얼 버라이어티 쇼의 형식과 스타일로 발전하면서 일종의 사회현상으로도 주목받게 되었다. 본 논문은 이러한 현상에 대하여 개방성과 확장성이라는 리얼 버라이어티 쇼의 특징에 주목했다. 최근 우리 리얼 버라이어티쇼는 서구의 경험과 관계없이 근대 이전의 한국 전통 연희에서도 발견되고 있기 때문이다. 전통 연희는 대중들의 생활공간을 무대로 했고, 관객들은 자연스럽게 공연에 참여하여 즐기면서 극의 완성도를 높였다는 것도 그 예라 하겠다. 그리고 이러한 전통 연희의 특성은 현재 리얼 버라이어티 쇼가 특정 포맷이나 장르로 정착되지 않고, 앞으로도 풍부한 콘텐츠를 축적해가며 새로운 시도와 변화를 지속하는데 중요한 자산이 될 것으로 기대된다.

■ 중심어 : | 리얼 버라이어티쇼 | 한국형 리얼 버라이어티쇼 | 여가문화 | 대중문화 | 전통 연희 |

### Abstract

The variety show has expanded as a contemporary genre of popular culture since it first appeared as the Industrial Revolution allowed the public to enjoy their leisure time. In Korea, it has developed itself in similar ways, but it also has been criticized as low-brow. Recently, however, the real variety show has caught great attention as one of the social phenomena and is winning fervent responses from general publics as it is not consumed as a kind of entertainment show but is establishing its form and style as Korean real variety show. On the basis of these features, this paper focuses on the characteristics of real variety show as openness and expandability which can be found in the pre-modern Korea's traditional theatrical performances. Quite different from the cases in the Western culture, the Korean traditional theatrical performances used to set a stage up around the living space, attract audience to willingly approach the stage and participate in the theatre, and let them enjoy their participation. At the same time, however, The perfection of the shows had not been missed. And in comparison with the traditional theatrical performances, the present real variety show reveals the anticipation that the real variety show will not settle down just as a certain format or a genre, but accumulate its abundant contents and continue its new attempts and changes.

■ keyword : | Real Variety Shows | The Korean Style Real Variety Shows | Leisure Culture | Popular Culture | Traditional Theatrical performances |

## 1. 서론, 연구목적과 의미

19세기 산업혁명은 대중들의 삶의 양식에 혁명적인 변화를 초래했고, 이로 인해 여가시간에 주목하기 시작했다[1]. 버라이어티쇼 역시 대중들의 여가시간을 겨냥한 복합적인 의미를 지닌 소비상품이었다.

우리나라의 버라이어티쇼 역시 이러한 서구의 영향을 받았다. 그러나 최근 주목 받고 있는 리얼 버라이어티쇼는 서구의 경험과 관계없이 한국형 버라이어티쇼로 확장되고 있다는 점에서 주목된다. 여기서 버라이어티쇼는 '여러 사람 앞에서 노래·춤·춘극·곡예 따위를 한 데 엮어서 보여 주는, 다양하고 변화가 많은 구경거리이다.'라는 사전적 의미에 근거하였다.<sup>1)</sup>

그러나 우리나라에서 1962년 TV 방송이 시작된 이후 학계나 방송계에서 통용되고 있는 '버라이어티쇼'의 포맷이나 개념 정의는 동일하지 않다. 1963년 버라이어티쇼가 음악과 코미디 등을 혼합한 형식의 대형 쇼였다면, 90년을 전후해서 등장한 버라이어티쇼는 음악·토크·게임·퀴즈 등이 어우러진 복합장르의 쇼 프로그램으로 지속적인 변화가 이루어지고 있기 때문이다[2]. 특히 본 논문에서 주목하고 있는 2006년 <무한도전> 등장 이후 리얼 버라이어티쇼는 예능 프로그램의 판도를 변화시켰다는 평가를 받을 정도로 새로운 도전과 함께 지속적으로 새로움과 다양함을 추구하고, 단순한 웃음 이외의 다양한 재미를 추구하는 '탈장르 시대'를 대변하고 있다. 시청자의 정서를 다양한 방식으로 자극하고 참여를 유도하는 과정에서 상호작용도 적극적으로 이루어지고 있는 것도 그 예라 하겠다.

이와 같이 리얼 버라이어티쇼는 장르가 새롭게 탄생했다는 평가를 받을 정도로 다양한 형태로 발전한 혼종 프로그램으로 단순히 재미를 추구하는 오락 프로그램을 넘어서는 기존의 장르 영역에서 확장성까지 보여주고 있다. 때문에 리얼 버라이어티쇼에<sup>2)</sup> 대한 연구는 매

우 다양하게 진행되고 있지만, 개념과 용어에 대한 정의는 학자들마다 다르다<sup>3)</sup>. 그럼에도 우리나라 리얼 버라이어티쇼는 다음과 같은 특징이 발견된다.

첫째, 오락적인 요소가 어느 정도 포함되느냐에 따라 다양한 장르를 선택적으로 넘나드는 복합적이고 탈장르적 특성을 보인다. 둘째, 큰 틀에서의 대본은 있겠지만, 구체적인 극본 없는 진행으로 가능한 한 있는 그대로 연출하려는 의도가 담겨 있다. 셋째, 소박하고 평범한 대중들의 생활이나 호기심을 자극하는 소재가 얼마나 포함되느냐에 따라 다시 프로그램의 성격이 구분된다. 넷째, 사소한 내용에서부터 방송과 관련하여 연기자·연출자·관객 등의 저항·타협·수용 등이 방송에 영향을 미치기도 한다. 방송의 진행과 종료가 명확하지 않거나 일정 부분은 시청자의 판단에 맡기는 등 시청자와의 교감과 소통을 시도하고 있는 것도 예라 하겠다.

리얼 버라이어티쇼는 이러한 특징을 기반으로 하여 형식이나 방송의 관례 등을 우선적으로 고려하지 않고 '새로움'과 '다양함'을 추구하고 단순한 웃음 이외의 다양한 재미를 추구하는 개방성과 포용성을 지닌 '탈장르

다와 드라마·코미디와 쇼·다큐멘터리와 드라마·음악 쇼와 토크 쇼 등이 결합하는 복합적 장르를 탄생시킨 것도 그 예라 하겠다[2].

3) 원용진(2000)은 "리얼 버라이어티쇼는 '버라이어티쇼'와 '리얼리티 프로그램'의 장르적 요소가 결합하여 탈장르 현상과 장르적 진화와정을 거쳐 탄생한 복합장르이다." 이재현(1996)·강태용·윤태진(2002)·주영호(2002) 등은 "여러 코너로 구성된 다양하고 유쾌한 그러나 감동과 정보에도 소홀하지 않는 프로그램 포맷과 연예인들의 에드리브·해프닝에 의존하는 '잡(雜)버라이어티'라는 제작 형태에, ENG나 홈비디오 카메라 같은 촬영장비와 손쉬운 제작기법을 활용하여 실제사건을 극화하여 재구성하면서 현실감과 오락성을 높이기 위한 다양한 요소를 부가적으로 가미하고, 여기에 시청자의 관습적 호기심이 더해져 탄생한 '리얼리티 프로그램'의 장르적 특성이 결합된 것이다." 박주연(2003)은 "한국의 리얼리티 프로그램의 특성은 일반인이 스타가 되는 '상승형' 변화보다 스타의 일상성이 폭로되고 연출된 친숙함이 연예인의 인기를 구성하고 지지하는 '하향식'의 경향을 보인다." 홍석경(2004)은 "다큐멘터리와 같은 사실적인 접근기법을 오락적으로 활용함으로써 현실과 허구를 혼합하여 재미와 감동을 일구어 낸다." 홍지아(2009)는 "누구나 경험할 수 있는 일상공간에 스타들이 등장하여 현실과 연출의 경계가 모호한 해프닝을 불거리도록 제시함으로써 스타의 상품성과 대중적 서사를 조합하고 포장해서 재미를 창출한다." 또한 김예란·박주연(2006)은 "인위적 연출과 실제 상황을 뒤섞어 재미를 창출 한다는 사실을 학습한 시청자들은 출연자들에 의한 의도적 보여주기를 통해 현실과 허구를 구분하는 새로운 게임을 즐기기도 한다." 반면 최철웅(2008)은 등장인물에 초점을 맞추어 "연예인들의 '대신 놀아주기' 프로그램으로 볼 수 있는 '한국형 리얼 버라이어티쇼'는 연예인들이 캐릭터를 만들어가는 '캐릭터라이즈드 쇼(characterized show)'의 성격이 강하다"고 정의 한다. [14][20][34][35] 참조

1) 본 논문에서는 현실성과 대중적 정서를 고려하여 한국어 위키백과의 정의를 인용하였다.

2) 90년대를 전후해서 등장한 음악·토크·게임·퀴즈 등이 어우러진 복합장르의 쇼 프로그램으로 여러 코너로 구성된 다양하고 유쾌한 그러나 감동과 정보에도 소홀하지 않는 프로그램 포맷을 선보이고 있는 가운데 시트콤에서 정보를 전달하는 뉴스 형식까지 폭넓게 도입되는 등 코미디·퀴즈·음악 쇼 등의 전통적 프로그램 장르가 쇠퇴하고 코미

시대를 대변'하고 있다. 특히 2006년 <무한도전> 등장 이후 대부분의 리얼 버라이어티쇼를 표방하고 있는 프로그램들은 스튜디오에서 일정한 세트를 갖추고 짜여진 대본을 바탕으로 안정된 구조를 지향하기보다 개방된 야외 공간에서 구체적으로 짜여진 각본 없이 진행되는 과정에서 현장성과 즉흥성 그리고 유연성과 불확실성 등이 확장되고 있다. 대중의 정서를 다양한 방식으로 자극하고 참여를 이끌어 내는 등 개방성과 포용성을 더욱 강화해 나가고 있는 것도 그 예라 하겠다.

본 논문에서는 이와 같은 한국형 리얼 버라이어티쇼의 확장성에서 우리 전통 연희 양식이 발견된다는 점에 주목했다. 그리고 이와 관련해서 구체적으로 살펴보기 위해 대중문화의 관점에서 서구의 버라이어티쇼 탄생 배경과 특징에 대해서 먼저 살펴보고, 서구의 버라이어티쇼 양식이 들어오기 이전의 우리나라 전통 연희에서 발견되는 버라이어티쇼의 양식과 특징에 대해서 살펴보기로 하겠다. 비록 직접적인 비교 분석이 가능한 작업은 아니지만, 이를 통해 버라이어티쇼의 탄생과 확장성이 당시의 대중문화로 자리 잡는 과정에서 동·서양 모두 대중들의 삶과도 무관하지 않기 때문이다.

이와 같이 우리의 대중문화에 해당하는 전통 연희가 현대적으로 계승한 것에 주목하였다는 점은 의미가 있다. 우리나라의 경우 단순히 서구의 영향을 받은 통속적이고, 상업적인 쇼라는 관점만으로는 최근의 리얼 버라이어티쇼의 새로운 시도와 확장성을 설명하는데 한계가 있기 때문이다. 따라서 현대 사회에서 대중문화의 중요한 축을 담당하고 있는 방송매체의 프로그램을 외래 양식에 의한 관점에서만 평가할 것이 아니라, 우리 전통요소가 창조적으로 계승되었다는 관점에서 적절하게 설명해낼 수 있다면, 최근 리얼 버라이어티쇼가 보여주고 있는 확장성이라는 측면에서 보다 풍부한 콘텐츠 자산이 될 것이라는 점에서도 주목된다.

특히 2006년 <무한도전> 등장 이후 TV 예능 프로그램에서 '리얼'을 강조하면서 출연자들이 화려한 직업의 연예인이나 스타로서가 아니라, 있는 그대로의 사람 사는 모습과 이야기를 전달함으로써 대중들과의 정서적 공감을 이끌어내고, 이를 통한 감동과 힐링을 느끼기도 한다. 반면 프로그램의 소비 주기가 짧아지고 있는 가

운데 새로운 아이디어나 포맷이 지속적으로 요구되는 우리 방송 현실을 감안하면, 현대 사회에서 TV매체가 대중문화의 핵심에 해당하기는 하지만, 한편으로는 우리의 정서적 관점을 감안할 경우 새로운 프로그램에 대한 생소함 등 친근감 유발에 장애가 되는 부담을 극복할 수 있는 대안이 될 수 있을 것이다. 즉 대중들에게 전통 연희 양식은 정서적으로 친근감 유발을 기대할 수 있으며, 동시에 한동안 잊고 있었던 우리 것에 대한 호기심 유발 등 새로운 재미도 기대된다.

본 연구에서는 리얼 버라이어티쇼의 탄생이 시간적으로 어느 지역에서 먼저 일어났는가에 대한 문제나, 버라이어티쇼의 특성과 관련해 양적·질적 관점에서 어느 쪽이 더 우수한가에 대한 비교분석을 시도하려는 것은 아니다. 대중문화의 특성상 절대적 비교 분석에 의미를 부여하기보다 우리의 전통 문화에서 대중들의 정서적 공감과 상호작용을 통한 소통을 이끌어 내는 요소를 찾아 보고, 이를 최근 리얼 버라이어티쇼 양식에 적용하여 분석해 봄으로서 경쟁력 있는 문화콘텐츠의 개발을 기대할 수 있다는 점에 주목했음을 밝혀둔다.

## II. 대중문화와 버라이어티쇼

### 1. 서구 버라이어티쇼의 탄생배경과 특징

#### 1.1 버라이어티쇼의 탄생배경

영국을 필두로 산업혁명을 통해 서구에서는 주 5일 반이라는 노동시간이 점차 자리를 잡으면서, 평일저녁과 토요일 오후 그리고 일요일이라는 노동을 하지 않는 시간이 생겨났다. 일반적으로 노동시간과 비 노동시간에 대한 이분법적 구분은 1833년과 53년 사이에 표준노동일과 토요일 오전근무라는 노동조건이 점차 확산되면서 이루어졌다. 이에 따라 노동자들의 여가생활에 대한 관심이 증대되었으며, 시간개념에도 변화가 일어났다. 즉 섭생과 수면 등 생존을 위한 휴식시간 이외에 정기적인 별도의 여가시간이 생겨났고, 대중들의 삶에서 노동의 공간과 여가의 공간이 구분되는 등 시·공간의 세분화가 이루어졌다. 일상의 공간에서 노동자들의 여가시간을 겨냥하여 등장한 선술집도 그 예라 하겠다.

일과가 끝나고 노동자들이 모여드는 술집은 단순히 술만 소비하는 곳이 아니라 정신적·물질적으로 다양한 소비행위가 이루어지는 복합적인 공간이었다. 통속적인 공연예술을 즐기며 일상의 지루함을 달래고, 권투나 동물들의 싸움에 돈을 건 도박으로 스트레스를 해소했고, 동시에 일상에서 항상 약자였던 노동자들에게 잠시나마 승자의 경험을 만끽하는 등 정신적·육체적 피로를 달래는 휴식처였다. 또한 술집은 노동자들이 긴 작업시간·열악한 작업환경·저임금 등 자신들이 처한 열악한 노동환경에서부터 정치적 문제까지 토론을 벌이며 계급의식을 공유하는 ‘사교의 장’ 역할을 했고, 정치와 사회를 풍자하는 해학과 자조 등이 담긴 만담이나 촌극 등 쇼를 즐기면서 계급적 동류의식을 재생산하기도 했다. 노동자들의 작업장이나 숙소 부근에 위치한 술집은 힘든 노동으로 인한 피로 회복 등 스스로 위안을 찾는 공간으로 노동력을 유지하고 재생산하는 역할도 일정정도 담당했다. 물론 술에서 깨어나면 현실은 아무런 변화도 없었지만, 노동자들에게 밤이 일상을 유지시켜 주는 ‘건전한 기반’이라면, 술은 일상의 무게를 잊게 해 주는 ‘상상속의 묘약’이었던 것이다[13].

때문에 술집에 대한 평가는 관점에 따라 다양했다. 앵겔스는 “많은 노동자 계급은 살인적 노동이 끝나면 나머지의 에너지를 음주와 섹스라는 두 가지 쾌락에 쏟아 붓게 되었다.”고 비판하며 술집을 소비와 게으름을 조장하고 각종 도박·퇴폐적 공연·알콜 중독 등으로 인한 가정 파탄의 주범이며 일탈의 온상으로 지목했다. 또한 산업혁명으로 탄생한 신흥중산층들 입장에서는 술집이 구질서의 폐습과 악덕이 집중된 장소였고, 도덕적 타락이라는 악습을 타파해야 한다는 윤리적 이유를 내세워 금주운동도 벌였다. 고용주들은 과음 등으로 작업에 지장을 준다는 경제적 이유에서 술집을 비판했고, 때로는 노동계급의 공통적 계급경험을 재생산한다는 이유로 정치적 감시와 통제를 받기도 했다[13].

## 1.2 버라이어티쇼의 특징과 대중문화

당시 술집의 무대에서 시작된 만담이나 촌극·통속적인 공연예술은 버라이어티쇼의 시초라 할 수 있다. 이 후 술집에서의 공연은 정치·경제·사회적 변화와

함께 토속적 공연에 버라이어티쇼의 요소를 확대 재생산 하게 된다. 도시와 농촌지역의 여인숙도 투숙객들을 대상으로 각종 오락공연이나 순회 서커스단의 정기적이고 고정적인 공연을 유치했고, 관객동원에 직접 나서기도 했다. 또한 먹고·마시고·즐기는 공간의 구분이 명확하지 않아 공연을 제대로 즐길 수 없었던 대중들을 위해서 공연 전용 극장이나 뮤지홀이 생겨나는 등 공연을 위한 새로운 공간의 분화도 이루어졌다<sup>4)</sup>. 이 과정에서 공연 역시 기존의 지루함을 극복하기 위해서 지속적인 변형과 새로운 시도를 통해 확대 재생산되었으며, 버라이어티쇼의 양식도 양적·질적 변화를 겪으면서 당시 사회에서 대중문화의 한 부분으로 자리 잡아 갔다.

역사적으로 볼 때, 대중문화는 자본주의에 기초한 근대 시민사회의 탄생과정에서 시작되었고, 대중사회의 출현을 전제로 하고 있다. 그러나 대중문화는 황금기를 맞이하기 전까지 고급문화와 대립적인 개념으로서 사회적으로 주목받지 못했고, 소비 지향적이고 저급하다는 비판을 받았다. 반면 신흥 세력인 시민계급은 자신들의 물질 토대를 기반으로 교육을 받음으로서 ‘교양을 갖춘(cultivated)’ 문화의 향수자라는 자부심이 있었다. 당시 인쇄매체는 최초로 다수의 사람들이 동일한 텍스트를 공유할 수 있는 기회를 제공 했다. 그리고 이를 통해 객관적 지식이라는 이데올로기에 바탕을 둔 근대 과학이 꽃을 피우는 등 교양인인 시민계급의 욕구를 충족시켜줄 수 있는 문화시장이 형성되었고, 결과적으로 서구 근대시민문화의 탄생에 커다란 영향을 미쳤다.

반면 산업혁명으로 자본주의 체제의 또 다른 축을 형성하게 되는 노동자 계급은 시민계급과 달리 물질 토대를 구축하지 못했기 때문에 시민계급의 문화를 공유하기에는 한계가 있었다. 그럼에도 사회적으로 노동자들이 ‘대중’으로 급부상하였고, 경제적으로는 이들의 노동력을 생산현장에 효율적으로 투입하기 위해서 사회질

4) 노동자들이 선호하는 술집으로 팝 레스토랑이 대중성을 확대했으며, 프로레타리아·브로조아·귀족이 아닌 전문직 종사자·교수·의사 등 새로운 계층과 지식인들을 주 고객으로 하는 클럽, 종래의 귀족·브로조아 등을 주 고객으로 하는 살롱도 탄생했다. 이 후 등장한 ‘카페’는 유한계층의 선택적 관계에 있었고, 술 대신 커피를 즐기며 지식인들이 담론을 즐기거나 휴식공간 역할을 했다. 음악과 상류층의 놀이를 갖춘 호화로운 곳도 있었고, 대화나 시인의 자작 시낭송회 등 지식인들의 사교의 장 역할과 정보와 문화 센터 기능도 담당했다.

서 유지와 시간관념·노동규율 등에 대한 교육이 필수적으로 요구되었다. 따라서 이를 위한 최소한의 교육체계가 생겨났고, 그 결과 노동자 대중들의 읽기와 쓰기 능력은 또 다른 차원에서 광범위한 문화적 수요를 창출했다. 1840대에서 90년대까지 주로 인쇄매체에 의존하여 이들을 대상으로 하는 통속 소설 등 대중오락물의 보급으로 대중 문화시장의 전면적인 확대와 개편이 요구된 것은 그 예라 하겠다[17].

문자매체에 의존해 오던 대중문화는 이후 방송매체 등 영상매체로 이전되면서 다시 한 번 커다란 변화를 초래했다. 기술의 발달 등으로 TV와 영화 등 영상매체가 발달하면서 극장이 대중화되고, 이에 따라 오락과 공연 등 대중문화가 양적·질적으로 확장된 것이다. 특히 종래에는 저급한 계급 지향적 성격을 지녔던 대중오락이 계급적 경계를 무너트리면서 이른바 무차별적인 대중문화 시대의 서곡을 울렸다.

20세기에 들어서면 메스미디어의 발달과 방송매체의 급속한 전파로 TV가 대중들의 가정까지 파고들면서 대중문화는 더욱 급속하게 확장된다. 이러한 과정에서 라디오와 TV 매체를 통해 버라이어티쇼 역시 더욱 보편화되었고, 시청자가 어린 연령대까지 확대된다. 또한 TV 보급의 확대는 대중을 공동체에서 이탈시켜 가족을 중심으로 하는 집안으로 끌어 들였고, 그들을 TV 앞에 붙잡아 놓음으로서 개인들을 더욱 고립시켰다[13]. 그리고 이들을 겨냥한 전문적인 유희집단이 대규모로 조직되었으며, 이들 중에는 대중들의 스타로 부상하여 지속적인 담론거리를 제공해 주기도 했다. 그러나 한편으로는 TV 등 여가문화가 상업화와 맞물림으로서 대중문화가 소비를 조장하고 선정적이며 말초적인 흥미 위주의 저급한 오락물이 범람하게 되었다는 비판을 받을 정도로 소비의 시대를 열게 된다.

### 1.3 서구 리얼 버라이어티쇼와 TV

근대 초기 서구 버라이어티쇼는<sup>5)</sup> 영국의 경우 극장과 Music Hall을 들 수 있고, 이후 <Working men's club>으로 다양성을 보여주며 발전했다. 그리고 미국은 vaudiville의 Music Hall에 근간을 두고 있다. 특히

1830년대 영국의 경우, 선술집에서는 공장 노동자를 상대로 평일 저녁 7시부터 각기 다른 내용의 연극이 3편 상연되고, 막간에 신랄한 유머로 사회를 풍자하는 희극이 공연되기도 했다. 때로는 노동자들의 감성을 자극하며 일상의 로맨틱한 희망을 담아내는 통속적인 공연도 했다. 1852년 미국 탬즈강 남안에 '켄터베리 뮤직 홀'에서 시작된 뮤직홀 역시 규모나 내부구조, 분위기 등은 선술집과 큰 차이가 없었다. 종업원들이 손님들 테이블 사이를 다니며 주문을 받았고, 손님은 자유롭게 자리를 옮겨 다니며 술과 식사를 했다. 그리고 공연을 즐기다 자유롭게 귀가했다.

당시 공연은 짧은 노래와 춤이 중심이었고, 가수가 사회를 겸하는 경우가 일반적이었다. 공연 중에 손님들이 무대 바로 앞으로 나가 코러스를 덧붙일 정도로 즐기는 사람과 즐거움을 주는 사람, 즉 관객과 연예인의 경계도 모호했다. 연예인은 에드립을 연발하고, 눈이 마주친 손님과 개인적인 대화를 나누는 등 관객들의 반응과 참여가 공연 진행에도 영향을 미쳤다. 때로는 무대 위로 손님을 불러내 함께 노래를 불렀고, 예정에 없는 관객들의 앵콜이 반복되어 공연시간이 제대로 지켜지지 않는 등 짜여진 각본 보다 자연스러운 분위기에서 공연이 진행된 것도 그 예라 하겠다.

한편 영국의 연예인들은 극장의 버라이어티쇼로 입문하여 라디오와 TV에 진출하여 톱스타가 되기도 했고, 2차 세계 대전 중에는 ENSA(Entertainments National Service Association)에서 견습하였다. 그리고 군주 앞에서 매년 London Palladium theatre에서 열리는 Royal Command Performance를 하는 것을 수십 년간 예술가의 최고의 영광으로 여겨져 왔다. 미국의 경우 연기자들은 버라이어티 쇼와 음성 영화로부터 라디오를 거쳐 TV로 옮겨 왔다. 1960년대에는 인기 록밴드 Beatles가 TV의 버라이어티 쇼에 출연하는 등 일반 TV 정규 시리즈에는 출연한적 없는 Shirley MacLaine, Frank Sinatra 등의 스타를 출연시키는 일회성 버라이어티 특집 프로그램이 다수일 정도로 톱스타들이 TV의 황금기를 만드는 데 기여했다<sup>6)</sup>. 특히 1960년대에서

5) 이와 관련해서는 강태영·윤태진(2002)의 글 참조[2]

6) 1948년부터 1971년까지 《The Ed Sullivan Show》는 CBS의 가장 인기 있는 시리즈로, 년센스를 조금도 허용하지 않는 리얼리티적 접근을 통해서 모두에게 알려진 연기자들을 모든 알려진 수단을 동원

1970년대에는 채널을 돌리면 전 세계의 시청자들이 톱스타들이 출연하는 버라이어티쇼를 볼 수 있을 정도로 절정기를 이루었다<sup>7)</sup>. 한때 버라이어티 쇼는 서부극·법정 드라마·서스펜스 스릴러·시트콤 등과 함께 보편화될 정도로 널리 향유될 정도였다. 그러나 방송망에서 전통적인 버라이어티 쇼 형식의 마지막 시도는 ABC 방송에서 1987년-88년 시즌에 방영되었던 《Dolly(starring Dolly Parton)》였다. 버라이어티 쇼는 빠르게 변하는 대중들의 취향과 MTV와 같은 방송의 출연으로 구시대의 형식이 되었기 때문이다. 이 후 현대적인 버전의 버라이어티 쇼는 1975년 데뷔하여 지금까지 방영되고 있는 NBC 방송의 《Saturday Night Live》이다. 주로 코미디적 요소에 중점을 두는 이 프로그램은 코미디와 음악 공연의 결합으로, 이전의 버라이어티 쇼가 음악에 중점을 두었던 것과 차이가 있다. 또한 2004년 ABC 방송의 《The Nick and Jessica Variety Hour》는 prime-time variety hour를 오늘날 세대의 스펙트로 부활시키려는 시도도 있었다.

한편 리얼 버라이어티쇼와 관련하여 홍석경은 '리얼리티'를 표방한 해외 예능 프로그램의 변화를 3단계로 구분하고 있다[34]. 즉 1세대 리얼리티쇼는 개인이나 집단이 일상생활 속에서 경험한 실제 사실을 홈 비디오나 ENG 카메라 등 가벼운 장비를 사용하고 있으며, 현실 효과와 재미를 높이기 위해 각종 세부사항을 첨가하여 만들어진 프로그램으로 극화된 재연(reconstitution) 시퀀스를 담고 있다. 그리고 실제 사건 경험자·무명 배우의 재현·해당분야 전문가 등이 출연하여 조연과 토론을 벌였으며, 주요 내용은 불우한 주변 아웃 돕기·영웅적 행위를 한 보통사람들 이야기·소방이나 응급구조반의 일상 재구성·부부나 고부간, 세대간 문제 등 일상의 사적인 문제 재연을 통해 전문가 토론·개인 홈비디오 동

영상·미스터리 사건 등을 재구성하고 있다. 또한 TV는 시청자 참여와 요구를 현실에 적극 개입·사회적 문제나 불우한 이웃돕기 등 사회적 책임에 대한 실천을 중시하는 담론 형성 등의 역할을 담당하고 있다.

2세대 '리얼리티쇼'는 특수 제작된 공간에서 일정수의 남·녀가 격리생활을 하면서 생존을 위한 경쟁과 갈등, 사랑과 우정 등 다양한 관계를 보여 주고 있다. 전 세계적으로 전파된 <빅브라더(Big Brother, 2000)>가 대표적 프로그램으로, 1세대 '리얼리티 프로그램'이 이미 경험된 삶을 재연을 통해 연출해 냈다면, 2세대는 일상의 삶 자체를 연출해 냈다. 특히 이 과정에서 연출된 일상적 삶을 실시간으로 촬영한다는 점에서 현실과 허구 사이의 전도를 가져 왔고, 시청자의견 전화방기·인터넷투표 등 대중들의 참여 장치도 도입하고 있다. 유럽의 경우 2세대는 <빅 브라더>의 포맷을 활용하여 가수나 연기 지망생의 오디션을 집단숙식을 하는 과정에서 출연자들의 말과 행동이 자연스럽게 노출되어 감동과 갈등·꿈과 좌절 그리고 사랑 등으로 채워져 있다. 또한 유명 연예인이 출연하여 농장 청소 등 평소 익숙하지 않은 미션수행과 보통 사람들의 살빼기와 같은 개인의 도전과제를 설정하고 이를 실천해 가는 과정으로 확장된다.

3세대 '리얼리티쇼'는 1900년대 빅토리아 여왕시대의 일상생활을 재현한 <1900년대의 집(1990' House)>로 마시대 격투사들의 생활을 담은 <전사학교(Warrior School)>·쿠크선장 시대의 항해생활을 재현한 <배(The Shop)>·석기시대의 일상 재현 등 역사적으로 특정시기의 물적 조건을 재구성하고 출연을 지원한 일반 참가자들의 경험을 다큐멘터리 형식으로 촬영하는 프로그램이 등장했다.

## 2. 우리나라 버라이어티쇼의 등장과 특징

### 2.1 전통연희의 특징

근대 이후 우리나라 역시 서구 버라이어티쇼가 도입되었지만, 한편으로는 서구의 버라이어티쇼가 도입되기 이전에도 전통연희(傳統演戲) 등에서 버라이어티쇼의 양식이 발견된다.

일반적으로 연희는 '예능의 한 갈래로 관객을 대상으

하여 "15분 만의 인기"가 가능하게 했다는 평가를 받았다. 비슷한 시기에 영국도 1953년-1983년까지 공연 되었던 현대의 예술가들을 빅토리아식의 의상으로 입은 채 공연하도록 했던 《The Good Old Days》는 관객들 역시 비슷한 의상을 입도록 유도하는 등의 특색을 보여 주기도 했다.

7) Andy Williams, Julie Andrews, The Carpenters, Olivia Newton-John, Lynda Carter, Barbara Mandrell, Judy Garland, Sammy Davis Jr., Mary Tyler Moore, Tony Orlando and Dawn, The Smothers Brothers, Dick Van Dyke, Buck and Roy과 The Muppet Show 등이 있다.

로 공연되는 모든 예능적 행위들을 말하며, 일상적인 삶의 행위는 아니지만, 상식적·모험적·창조적 행위를 통해 다른 사람 앞에서 표현하는 행위'라는 포괄적인 의미를 지니고 있다. 우리나라에서 연희라고 하면 전승 연회(傳承宴會)가 주요 범주를 이루며, 한국은 물론 동양에서의 연회는 '음악이 기본이 되고 노래와 춤 그리고 재담과 연기도 포함된다[16]'는 점에서 리얼리티 적 요소와 함께 오락과 쇼의 요소가 복합적으로 적용된 버라이어티쇼의 양식이 발견되는 것도 그 예라 하겠다. 뿐만 아니라 고려시대부터 구나어식(驅離儀式)에서 독립하여 오락으로 정착된 자생적인 잡희(雜戲)도 존재했다. 잡희 역시 고유의 민속연희들과 복합적으로 융합되면서 조선 후기 탈놀이로 완성되었으며, 현실의 억압적인 상황에서 일탈하여 축제의 흥겨움을 즐기는 전통적 놀이방식[8]으로 자리 잡는 과정에서 다양한 방식으로 현실 사회를 수용하면서도 복합적인 쇼의 양식을 더한 리얼 버라이어티쇼의 양식이 발견된다.

공연을 벌였던 연예인 집단으로는 남사당패·대광대패·숫대쟁이패 등이 있으며, 남사당패의 경우 1900년대 이전에 서민사회에서 자연발생적 또는 자연 발전적으로 생성된 민중놀이 집단이었다. 이들은 권력 주변에 기생하며 지배층이 주관한 관노관원놀이(官奴官員戲)와 달리 오랜 옛날부터 유랑하는 민중놀이 집단이 있었다는 기록이 《해동역사》 《고려사》 <패행진> '전영보전(全英甫傳)' 《지봉유설》 등에 전하고 있다.

자료에 의하면 민중의 이해와는 대립적인 입장에서 기술된 문헌들이 대부분이며, 패족패륜 집단으로 비판하는 등 단편적이고 부정적인 내용도 전한다[32]. 그러나 관점을 달리해서 보면 민중들의 정서와 문화가 담겨 있다<sup>8)</sup>. 예를 들면 남사당패의 놀이 문화 중에는 서민취향의 재담과 창이 들어 있고, 공연을 벌이는 지역민의 취향과 흥취를 돋으려는 의도에서 춤보다 재담과 연기가 포함된 풍자극 등이 공연되었[32].

특히 우리나라의 전통연희에서는 리얼 버라이어티쇼의 양식이 더욱 심화된 특성도 발견된다. 이러한 현상은 비록 서구의 경우 버라이어티쇼의 탄생이 노동자들

의 쉼과도 연관이 있었지만, 상업적 목적에서 출발했다는 점과도 비교 되며, 특히 대중문화라는 관점에서 주목된다.

본 논문에서는 이와 관련하여 개방성과 포용성 그리고 공동체 의식, 공연과 관객들의 상호작용이라는 네 가지 관점에서 살펴보기로 하겠다.

## 2.2 전통연희와 리얼 버라이어티쇼

전통 연희에서 서구의 버라이어티쇼 보다 심화된 특성은 다음과 같이 정리할 수 있다.

첫째, 남사당패의 놀이는 관객들이 공연이 벌어지는 공간을 중심으로 빙 둘러 앉아 관객과 비관객의 구분이 모호한 개방된 공간에서 이루어진 전통 연희(演戲)였다. 즉 남사당패 놀이는 관객들이 공연장을 찾아 모여드는 근대 서구와 달리 공연단이 관객, 즉 민중들의 생활공간을 찾아 전국을 떠돌아다니며 공연 무대를 펼쳤다. 때문에 특별한 장치가 갖춰진 무대가 필요하지도 않았고, 존재하지도 않았다. 즉 탈춤·판소리·각종묘기와 만담 등이 섞인 공연은<sup>9)</sup> 고정된 장소나 지정된 좌석을 필요로 하지 않았으며, 장터나 마을의 공터 등에서 이루어진 야희(野戲)[12]였다는 점에서 서구 버라이어티쇼 보다 더 개방적인 특징이 발견된다.

둘째, 일반적으로 민중들이 즐겼던 이들 공연은 놀이판을 벌이는 과정에서부터 배우와 관객의 소통이 적극적으로 이루어졌고, 관객의 반응과 개입의 적극성에 따라 무대는 고정된 상태로 있지 않고 점차로 유동하는 공간의 가변성도 지니고 있었다[27]. 즉 당시 공연은 무대라는 가상의 공간을 설치하여 환상을 만들어내고, 무대를 통해 공연과 객석, 즉 연기자들과 관객의 경계를 구분하지 않는 생활공간 그 자체가 무대였다. 당시 공연은 누구나 관람할 수 있었고, 관람료의 액수와 지불여부도 전적으로 자유의사에 맡겨졌다. 그런 점에서 민중의 삶을 보다 적극적으로 수용하는 포용성이 발견된다.

8) 이러한 사례는 근대 이후 서구의 버라이어티쇼와 대중문화에 대한 평가에서도 발견된다.

9) 일종의 넓은 마당에서 벌어지는 민속놀이로, 현대의 장르 구분에 의하면 특정 장르로 구분하기 힘들다. 연극으로 분류되기도 하며, 노래와 춤이 결합된 공연이라는 점에서 뮤지컬로도 볼수 있는 등 탈장르적 특성을 지니고 있기 때문이다. 주로 야외에서 공연이 이루어지며, 공연자와 관람객이 엄격하게 분리되지 않는다. 또한 현재까지도 구어체의 대사를 그대로 사용하고 있다는 특징도 보여주고 있다.<브리태니커 사전> '마당놀이'

셋째, 당시 공연은 마을의 재앙을 물리치는 것을 기원하거나, 사회의 부조리함이나 지배집단에 대한 조롱으로 이어기도 했고, 일반 민중들의 삶의 애환이 담겨 있어 마을 구성원들의 자각이나 동류의식을 일깨우기도 했다는 점에서 공연이 벌어지는 공간은 다의적·다층적 구조를 지니고 있었다. 특히 주로 마을의 공동체 구성원이기도 했던 관객들은 신명나는 놀이판을 통해 마을 공동체의 단결과 화합을 이끌어 내기도 했고, 개인적으로는 흥겨운 분위기 속에서 평소 억눌렀던 감정을 자유롭게 발산하기도 했다. 공연을 통해 놀이와 공동체에 대한 정서적 공유가 동시에 이루어진 것이다.

넷째, 공연자들은 관객들의 적극적인 참여를 유도했고, 이들의 상호작용으로 공연의 완성도를 높였다[7]. 이와 관련해서 김재석은 ‘비움’과 ‘채움’의 원리로 설명하고 있다. 즉 공연에서 비움은 연출자들이 관객들의 참여를 위해 의도적으로 비워 놓은 것을 말하며, ‘채움’은 관객들이 자발적으로 공연에 참여하여 연출자들이 비워 놓은 곳을 메워주는 것을 의미한다. 전통 가면극의 경우 완성도가 높은 공연일수록 추임새에서부터, 호응이나 야유, 배우들의 대화에 직접 끼어드는 등 관객들의 참여가 이루어짐으로서 ‘비움’과 ‘채움’이 효과적으로 구현되고 있는 것도 그 예라 하겠다[7]. 즉 전통연회에서 관객은 공연만 관람하는 단순한 소비 대상이 아니라, 공연에서 연출자나 배우 등과 함께 주체적 존재로, 관객들 스스로 공연에 주체적으로 참여함으로써 연출자·연기자와 함께 공연의 창작에 개입하는 자기 체험을 통해 공연의 완성도를 높였다.

이와 같이 우리나라 전통 연회가 근대 이후 서구에서 탄생한 버라이어티쇼와 비교해서 대중들과 보다 밀착할 수 있었던 것은 서구의 경우 상업성을 목적으로 버라이어티쇼가 탄생한 생산자 중심의 콘텐츠였다면, 전통연회는 생산자와 소비자의 공동작품으로 해석할 수 있다. 따라서 근대 이후 서구 버라이어티쇼의 도입은 우리 전통연회가 지니고 있던 이러한 특징이 축소 또는 상실되는 변화를 겪게 된다.

### 2.3 무대의 등장과 버라이어티쇼

우리나라에 근대문화가 들어오던 시기에는 서커스나

유랑극단 등도 관객을 찾아다니며 공연으로 생계를 해결했고, 전통 연회 역시 생계를 해결하기 위한 공연성격이 강해졌다. 따라서 전통 연회극에 남아 있던 제의적 의식과 같은 신성함이나 공동체의식 등이 분리되고, 단순히 재미와 놀이라는 공연요소가 강화된다. 또한 1900년대 초기에 상업적 공연을 주목적으로 하는 서구식 근대 공연장이 들어서면서 관객을 찾아 배우들이 전국을 떠돌아다니며 공연하는 방식에서 벗어나 지정된 장소에서 관객을 기다리는 방식으로 바뀌었다<sup>10)</sup>.

당시 영화·연극·무용·창극·신극 등이 공연된 무대는 상상에 의한 허구를 재현하는 추상적이고 환상적 상징성을 지닌 공간이기도 했지만, 한편으로는 공연의 양적·질적 변화를 초래 했다. 이러한 무대에서 서구의 영향을 받은 버라이어티쇼도 공연되는 등 근대적 공연이 선을 보였다[11].

무대와 함께 공연장의 등장은 공연문화에도 커다란 변화를 가져왔다. 이른바 ‘개화기’를 전후하여 서구적 공연문화의 유입으로 공연을 지배하던 인식 틀이 ‘계몽적’관점으로 옮겨진 것도 그 예라 하겠다. 즉 대중은 계몽의 대상이었고, 관객을 대상으로 교화의 목적에서 권선징악이나 근대적 의식개혁 등 국민계몽용 공연이 이루어진 것도 그 예라 하겠다[21].

또한 근대적 관점에서 보면 공연장은 훈육과 통제를 통해 사회의 표준적 개인인 내면화된 ‘주체’를 생산해 냈으며, 동시에 근대적 계약관계 등 새로운 관계들을 형성해 냈다. 새로운 지시와 규칙에 따라야 하는 관객이라는 공중이 형성된 것도 그 예라 하겠다. 계층에 따라 달리 향유되던 근대 이전의 공연이 계층을 초월하여 익명의 다수인 공중을 상대로 하는 공연장의 규정을 수용하여 대신의 부인과 여학생, 기생 등이 하나의 공간에서 어울려 공연을 관람하게 된 것이다.

또한 무대 위에서 화려한 조명을 받는 배우들에 대한 로망은 이른바 대중들의 주목을 받는 스타탄생으로 이어졌다. 관객들은 이제 공연의 구경꾼으로서 스타가 된 배우를 선망의 대상으로 바라보면서 갖가지 상상에 빠

10) 우리나라에서 본격적인 육내 극장 형태를 갖춘 것은 1902년에 설립된 ‘협률사’라는 관립극장이 최초이고, 1908년 원각사로 개관하여 고전 예술과 창극을 주로 공연하다가 국권상실과 함께 2년만에 문을 닫았다.



저들기도 했고, 누군가 만들어낸 허구의 공연이 주는 유희에 빠져 잠시나마 일탈과 자유를 만끽하기도 했다<sup>11)</sup>. 여기에 일제강점기의 검열<sup>12)</sup>이 허락하는 합법적인 공연만 이루어지면서 대중은 공연의 주체가 되거나 참여 기회는 물론, 선택의 기회를 상실하고 단순히 공연을 관람하는 소비의 대상으로 전락하게 된다[6].

자본과 결탁한 극장 등 실내 공연장 역시 자본주의의 논리에 따라 관객을 물리적·정신적으로 통제하는 막강한 권력을 행사했다. 관객들은 공연장이라는 폐쇄된 공간 속으로 들어가기 위해 종래의 비 정액 후불제가 아니라 제시된 금액을 선 지불해야 했고, 시작과 끝이 정해진 공연 시간에 맞추어 통제가 이루어지는 등 공연과 관련해서 계량화된 통제에 순응해야 했다. 또한 공연 관람을 위해 획일적이고 단순하게 배치된 좌석을 배정 받았으며, 공연이 시작되면 무대 밖의 조명은 일제히 꺼지고 동시에 침묵을 강요당한 채 정해진 시간동안 눈과 귀를 무대에만 집중해야 했다.

이와 같이 각종 규제와 함께 공연장은 무대와 관객 사이에 분명한 경계를 만들어 놓았다는 점에서 무대의 등장은 서구의 근대를 상징하는 공간이기도 했다. 그리고 근대의 상징인 무대에 서게 된 버라이어티쇼 역시 이전에 보여주었던 개방성이나 포용성을 지녔던 공연 장소인 '마당' 이나 '명석'이라는 의미 등 이전의 모든 것을 흡수해 버렸고, 단순히 재미를 유발하는 기제로 확대된다. 이 과정에서 버라이어티쇼는 무대를 통해 허구적 재현의 공연이 이루어지기도 했다.

이 후 우리나라에 라디오와 TV가 대중들에게 급속하게 파고들면서 만담에 가요 쇼가 더해지는 등 미국의 영향을 받은 버라이어티쇼가 등장하여 대중문화로 자리잡기 시작했다.

## 2.4 버라이어티쇼와 대중문화

우리나라에서는 TV방송이 처음으로 시작된 1961년부터 가요 쇼와 유사한 음악 중심의 버라이어티쇼가 전파를 탔고, KBS가 1961년 12월 31일 방송을 시작한 <TV 그랜드 쇼>는 만담이나 촌극과 함께 노래를 들려주는 형식으로 진행되었다. 1964년 TBC 개국과 함께 등장한 <쇼쇼쇼>는 서구의 버라이어티쇼 장르가 우리나라에서 자리 잡는데 공헌했고, <크라운 쇼>, <OB그랜드쇼> 등이 뒤를 이었다<sup>13)</sup>. 이 시기에 대중들은 TV 찾아 모여들었다.

당시 버라이어티쇼는 정규 프로그램 보다는 특집 형태로 자주 편성되었다. 1972년 10월, 평택에서 KBS가 중계한 <새마을 위문공연>은 유신에 앞장서는 내용의 코미디와 가수들의 노래 공연으로 10만이 넘는 관중을 동원하여 한국 TV 사상 야외공개녹화방송으로는 가장 큰 규모로 평가 받고 있다[2].

이와 같이 우리나라에서 버라이어티쇼는 TV매체의 출현으로 새로운 전기를 맞았지만, 한편으로는 1980년대 초반까지 대중문화가 생산하는 즐거움은 '대중의 정치적 의식을 마비시키는 사탕발림에 불과하다'는 비판을 받았고, 학문적 관심 밖에 있었다. 특히 방송매체가 생산해내는 대중문화는 대표적 사례에 해당했다. 방송매체와 연계된 버라이어티쇼가 진지하지 못하고 탈이 넘적이며 저질의 토속적 프로그램으로 이해되었고, 단순히 코미디 장르의 프로그램들이 상업성이 강화되었다고 비판받은 것도 그 예라 하겠다.

이러한 분위기 속에서 70년대에는 사회적 모순과 정치적·문화적 현실에 대한 비판의식에서 출발하여 전통 연희의 정신과 방법을 창작적으로 계승하려는 의도를 담아 새로운 형태인 공연문화가 등장하게 된다. 일명 '마당극'이 그것이다[5]. 마당극은 주로 사회적 비판의식을 지닌 대학생이나 지식인과 노동현장 등에서 주로 관심을 기울였다. 그들은 방송매체를 포함한 대중문화에 비판적 시각을 견지하는 가운데 우리 공연의 자생적

11) 이 과정에서 관객들의 여가생활에도 변화가 일어났다. 예를 들면 관객들은 기회를 만들어 근대적인 교통수단인 전차와 철도 등을 이용해서 새로운 문화를 향유하기 위해 도회지를 중심으로 형성되기 시작한 공연장을 찾았다. 이러한 현상은 근대의 도시화와 맞물려 극장 구경이라는 밤의 문화가 발달하는 요인이 되기도 했다[26].

12) 시민의 안찰방해 제거를 명목으로 공연시간을 단축하고, 이를 어길 경우 극장주와 배우를 처벌했으며, 배우들에 대한 일본어 및 일본연극 교육·세금부여·극본사전 검열·배우단속법제정·입석순사제도 등의 탄압으로 꼭두각시놀이·민속무용·민요·판소리·창극 등은 무대를 잃고 지방을 떠돌아 다니기도 했다[21].

13) 일본의 버라이어티쇼는 코메디/개그 프로그램은 TV방송과 함께 시작되었으며, 1960년대 이후 하나의 장르로 정착해 인기를 끌었다. 특히 오일쇼크로 경기가 후퇴하자 민방에서는 적은 제작비로 시청율을 올리기 위해 연예인을 중심으로 한 오락프로그램을 골든타임에 다수 편성했다[18].

논리로서 마당극 양식의 특징을 추출해 내고자 했다[24]. 이로 인해 공연 무대가 다시 야외로 옮겨지면서 개방성과 포용성이 발견된다. 공연은 부조리한 사회나 정치권력에 대한 풍자와 재치 있는 재담이 담겨 있었고, 구체적인 각본이 없는 공연의 불확실성과 불완성은 관객들의 반응과 참여를 통해 더욱 완성도를 높게 된다.

80년대에는 '마당놀이'가 본격적으로 시작된다. 그러나 비슷한 시기에 탄생한 마당극의 사회적이고, 의식적인 수준과 비교되어 '개념 없는 대중의 유희' 이상의 평가를 받지 못하기도 했지만, 이에 대한 관심과 연구가 지속되면서 전통극의 수용 및 방송매체와 공연예술의 결합을 통해 대중문화에 기여한 측면이 주목받기 시작했다[15]. 여기에 1980년대 후반 들어 대중문화의 지배 이데올로기에 포섭되지 않는 수용자의 존재가 인지되면서, 텍스트 해석과정에서 발생하는 수용자의 저항적 시도를 설명하지 못하는 이데올로기 중심의 기존 연구에 대한 한계가 지적되는 등 대중문화에 대한 관심은 학문적으로도 확대되었다. 학문 연구가 이데올로기로부터 수용자들이 현실에서의 저항적 실천이나 더 나아가 대중문화를 통해 수용자들이 느끼는 즐거움의 성격 규명 등으로 이어진 것도 그 예라 하겠다. 또한 마당놀이는 비록 무대가 실내로 들어오기는 했지만, 전통 연희가 지니고 있던 개방성과 포용성이라는 마당의 의미를 지닌 공연장을 기반으로 TV매체와 결합하여 대중적으로 확장성을 보여주고 있다는 점도 주목된다.

### 3. 방송매체와 리얼 버라이어티쇼

#### 3.1 한국적 리얼 버라이어티쇼의 등장

80년대 들어서면 TV 예능 프로그램에서 한국 리얼 버라이어티 쇼만의 특징이 발견되기 시작한다[14]. 일반적으로 음악과 노래를 간간히 곁들이던 미국식 버라이어티쇼 장르와 달리 1985년부터 대중들의 정서를 고려한 멀티 코미디를 선보이며 13년간 방송되었던 MBC의 <<토요일 토요일은 즐거워>>는 대표적 예라 하겠다.

이 후 칼라 TV 보급이 본격적으로 이루어진 80년대

후반에는 주병진이 메인 MC로, 이경규 등이 패널로 출연한 MBC의 <<일요일 일요일 밤에>>을 통해 새로운 진행 포맷이 등장했고, 대중들의 호기심을 자극한 <몰래 카메라>, <배워 봅시다> 등 다양한 코너의 등장으로 버라이어티쇼의 성공 가능성을 예고했다[28].

이 시기는 정치적으로 직선제 개헌과 민주화 열기가 고조된 가운데 경제적으로는 3저에 따른 호황과 문화적으로 88올림픽의 성공적 개최, 그리고 칼라 TV 보급의 본격화 등으로 대중들에게 주목하는 방송환경의 변화를 기정사실로 받아 들였다, 여기에 1992년을 기점으로 방송환경은 다시 한 번 큰 변화를 겪게 된다[15].

1992년은 SBS가 개국한 이듬해로, SBS는 매일 저녁 시간에 사전에 촬영된 VTR 영상이나 토크·코미디 등으로 구성된 현재의 버라이어티쇼의 원형이라 할 수 있는 프로그램을 대거 방송함으로써 버라이어티쇼의 양적 팽창과 함께 다양한 포맷을 개발하고 적용한 한국형 버라이어티쇼 탄생[2]에 영향을 미쳤다. 여기에 다채널 경쟁 시대·군사정권 종식·문민정부 출범·세계화 선언 등으로 변화를 시도할 수 있는 개방적 사회 분위기가 조성되어 종래의 가요 쇼 형태에서 벗어난 장르 간 융합이나 오락성·흥미성·상품성 차원에서 더욱 다양하고 새로운 시도로 이어졌다[16].

그 결과 90년대 이후 TV 드라마 장르가 예능 프로그램으로 확산되는 과정에서 '리얼 버라이어티쇼'라는 새로운 시도가 선보였고, 대중들의 적극적인 호응으로 이어졌다. 이와 관련해서 TV매체를 대상으로 수용자 연구와 관련한 연구 방법 및 수용자에 대한 이론적 접근, 구체적인 사례 분석 등의 연구 비중도 점차 높아졌다[17]. 이러한 연구들 가운데 TV매체의 '즐거움'에 대한 관심이 상대적으로 대중문화를 저항의 장소 혹은 정치적 실천의 장으로 인식하는 기반을 형성하였으며, 수용자 또한 텍스트를 능동적으로 해독하여 이데올로기에

14) 일본의 경우 70년대말에서 80년대 중반에는 후지TV의 <카오 명일극장>, NTV의 <코메디언 스타 탄생>, TV아사히의 <The TV연예> 등 단답이 인기를 끌었다[18].

15) 일본의 경우 1990년대 초 버블 붕괴와 함께 스튜디오 콩트 중심의 프로그램이 사라지기 시작했고, 다크형식의 모험과 도전, 게임기획 중심으로 대체 되는 등 다양한 기획들이 등장했다[18].

16) MBC <꾸러기 대행진(1991)>, <일요일 일요일 밤에(1988/1993)>, SBS <기쁜 우리 토요일(1994)>, KBS <슈퍼선데이(1995)> 등은 대표적인 예라 하겠다.

17) 김선남·원용진·정현옥(2005), 김선남·장해순·정현옥(2004), 김훈순·박동숙(2002), 양정혜(2002), 이오현(2002a), 이오현(2002b), 한희정(2002) 등 참조.

대해 저항의 의미를 구성하는 자율적 해독자로 해석하는 연구도 주목된다<sup>18)</sup>.

대중들의 삶의 변화도 버라이어티쇼의 양적·질적 변화에 영향을 미쳤다. 노동시간의 단축이라는 주5일 근무제의 실시는 주말 시간대의 확장 등 여가 시간 증대를 초래했고, 이를 겨냥한 대형 프로그램인 다양한 리얼 버라이어티쇼도 등장했다. 특히 IMF로 인해 ‘살아남아야 한다.’는 대중들의 절박한 생존 문제를 리얼 버라이어티쇼가 수용하여 예능 프로그램에서도 경제문제로 어려움에 처한 평범한 이웃들의 문제 해결사로 나섰다.

이 과정에서 경제적으로 어려움에 처한 대중들은 ‘복잡한 것 보다는 간단한 것’, ‘허구보다는 현실에서의 안정’을 원했고, 화려하고 판타스틱하기 보다는 현실에서의 감동과 같은 재미를 선호했다. 이러한 욕구는 ‘리얼리티’에 대한 관심으로 확대되었고, 리얼 버라이어티쇼는 자연스럽게 평범한 대중들의 생활에 대한 관심으로 이어졌다<sup>19)</sup>.

2006년은 <무한도전>이 리얼 버라이어티쇼를 공식적으로 표방하며 새로운 장르를 개척한 분기점에 해당한다. 가변적으로 다양한 코너들을 선택하면서, 다양한 장르적 특성이 복합적으로 구성되어 있는 <무한도전>은 다큐멘터리·리얼리티 텔레비전과 코미디 요소를 개방적으로 조합하고, 다양성에 기반 한 카니발 적 토크쇼와 개방적으로 선택되는 여러 가지 하위 요소들을 포함시켰다.<sup>20)</sup> 또한 <무한도전>은 구체적으로 짜여진

18) 'TV드라마의 즐거움'에 대한 논의 비록 드라마가 연구대상이었지만, 방송매체의 연구분석에서 텍스트의 해석을 통한 시청자의 수용 태도와 관련하여 이론적 바탕이 될 수 있다. 박명진(1992)·이수연(1999)·황인성(1999)의 연구 등의 연구가 있다. 박명진은 텍스트와 수용자를 동시에 분석하여 즐거움의 텍스트적 요인과 수용자 요인에 대해 흥미로운 결과를 제시했고, 이수연은 서사구조 분석을 통해 즐거움의 텍스트적 성격을 규명하고 있다. 그리고 황인성은 장르적 관점에서 즐거움에 접근하고 있다. 하지만 이들의 연구는 텍스트의 실질적 해독자인 수용자가 적극적으로 포함되지 않아 해석이 텍스트적 요소에 제한되어 있다[29].

19) MBC <스타 서바이벌 동거동락(2000)>, <애정만세(2001)>, SBS <X맨(2003)>, <선택남녀(2006)> 등은 이 시기를 대표하는 버라이어티쇼이며, 생존 관련 포맷을 적극 도입하여 '생(生)' 100% 리얼리티' 등의 수식어를 강조하는 등 경쟁과 생존이 강조되었다.

20) 리얼 버라이어티쇼의 개념 정의와 관련해서는 다음과 같은 <무한도전>의 특징을 주목할 필요가 있다.

포맷	일정한 포맷이 없으며, 매주 포맷이 바뀐다
테마	도전

각본이 없이 진행되었고, 화려한 조명과 무대세트에 유명연예인으로 출연하는 프로그램이 아님에도 불구하고 대중들의 적극적인 참여와 호응을 이끌어 냈다.

<무한도전>은 스스로 표현하듯이 대한민국 평균 이하의 남자들이 모여서 자기들끼리 말도 안 되는 도전을 하며 놀이판을 벌이기도 하고, 지나가는 시민들과 즉흥적으로 게임을 하는 등 대부분 야외에서 진행되면서 종래의 무대라는 공간의 경계가 허물어졌고, 대중들의 참여도 이끌어 내고 있다. 때로는 방송을 위해 시민들과 게임을 하는 것인지, 단순히 시민들과 게임을 즐기기 위한 것인지 모호할 정도로 개방성과 포용성이 강화되고 있으며, 동시에 대중들의 프로그램 참여 확대와 적극적인 상호작용으로 방송의 불확실성과 불완전성이 증대되는 등 우리의 전통 연희 양식과 유사한 특징이 발견되고 있다.

또한 <무한도전> 이 후 지상과 방송 3사 주말 예능 프로그램을 필두로, 최근의 리얼 버라이어티쇼들은 대부분 야외에서 진행되며, 특히 특정한 야외 공간을 무대로 하지 않고, 전통시장·대중식당·노점상·카페·슈퍼나 편의점·고속도로 휴게실 등 사람이 가는 곳이면 어디든 무대로 삼을 정도로 리얼 버라이어티쇼의 무대는 개방성과 함께 확장성을 부여 주고 있다<sup>21)</sup>.

플롯	탈중심적·비선형적·가변적
소재	일반인들의 로망인 댄스 스포츠·드라마 제작·가요제 등 도전과제 수행
리얼리티 요소	리얼보다 리얼한 제작의도가 적음
특징	· 최초의 리얼 버라이어티쇼 표방 · 상호텍스트성의 극대화
상호 텍스트	· 텍스트의 불확실성·불확정성의 극대화 · 텍스트에서 불확정성은 파편적 요소들이 중요한 요소로 작동함으로써 구현 · 파편적 요소들은 또 다른 에피소드를 통해 확장 되면서 새로운 내러티브 구축 · 허구 속의 리얼리티 창조라는 점에서 인위적인 동시에 일시적·즉흥적·무정형적
무대 (장소)	· 국내·외를 무대로 야외를 무대 활용
수용태도 (반응과 작동방식)	· 패러디의 적극활용 등 다양한 방식을 적극 수용 · 게시판 댓글에 적극적이며 수용자들의 반응에 따라 내러티브가 구축된다. · 시청자가 아이디어를 가지고 직접 참여하는 등 개방적이고 열린 구조

21) <무한도전>의 경우 지금은 사라진 동대문야구장·동묘 앞 안경점·찜질방, 심지어 한강교수부지 다리 밑에서 가요제를 여는 등 종래에는 방송의 무대로 적합하지 않는 공간까지도 무대로 활용하고 있

이 과정에서 무대와 관객이라는 경계가 허물어지고, 방송의 문턱이 생활공간으로 내려오면서 소박한 대중들의 삶을 수용하는 포용력 또한 강화되고 있다. 정글에서 며칠 동안 원시체험을 하며 날마다 먹고 자는 것에 집중하는 SBS <정글의 법칙(2011.10.21.)>은 생존 현장 그 자체를 무대로 하는 등 개방성과 포용성을 강화하고 있을 정도다.

### 3.2 전통 연희와 한국적 리얼 버라이어티쇼의 특징과 확장성

최근 '리얼 버라이어티쇼'는 압축적이기는 하지만, 80년대부터 90년대까지 미국에서 생겨난 리얼리티TV에서부터 21세기에 등장한 리얼리티 쇼의 영향을 받는 등 외국의 사례와 비슷한 변화의 과정을 겪었다[22]. 그러나 2000년대에 들어서면 버라이어티쇼에서 '리얼'에 대한 관심이 강화되면서 '리얼리티 쇼'와 '버라이어티쇼'가 접목된 '리얼 버라이어티쇼'라는 새로운 장르가 탄생하여 예능·오락 프로그램의 새로운 성장 동력으로 부상했다. 한국형 리얼 버라이어티쇼의 시발점인 <무한도전>[22]과 뒤를 이어 <1박2일> <남자의 자격> <런닝맨>이 등장했으며, 이어서 <진짜사나이>라는 한국형 '리얼 버라이어티쇼'의 등장은 대표적인 예라 하겠다.

이와 같이 TV 장르간의 경계를 넘나들면서 다양한 요소들을 결합시킴으로서 각종 경계를 허물고, 특별함보다는 평범함을 지향하며, 지속적으로 변화를 시도하고 있는 리얼 버라이어티 프로그램들은 수용자, 즉 대중들의 능동적 반응을 기대하며 다양한 변화의 시도를 통해 확대 진화되고 있다는 점도 개방성과 포용성이라는 관점에서 주목된다.

<아빠 어디가>의 선행 프로그램으로 볼 수 있는 <친친>의 경우 나름의 의미와 재미도 있었지만, 정규 프로그램으로 자리 잡지 못하고 <파일럿> 프로그램으로 단

1회 방송에 그쳤다. <친친>은 혼자서 걸어 다니거나 먹을 것을 스스로 챙기는 것은 물론, 의사 표현이나 전달이 용이하지 않은 낮은 연령대의 아이들이 출연했기 때문에 시청자 입장에서 볼 때 아빠와 함께 아이가 방송에 출연 한다는 의미 보다 아빠가 아이를 돌보는 것이 전부였다. 여기에 평소 아이를 다루는데 익숙하지 않았던 아빠들이 아이들을 먹이고 입히는 1박 2일 동안 아빠와 아이 모두가 지치는 것으로 끝나고 말던 것이다. 당시 이러한 프로그램에 익숙하지 않았던 시청자들에게는 재미의 요소나 새로운 것이 보이지 않았다. 더구나 주말 예능 프로그램에서 웃음과 재미를 기대했던 시청자들의 입장에서는 아이들이 돌아가며 청얼대는 모습만 보였다는 점에서 한계가 있었던 것이다.

반면 <아빠 어디가>는 아빠와 아이들이 함께 여행하는 과정에서 다양한 재미를 발견할 수 있었다. 아이들이 능숙하게 해내지는 못했지만, 저녁거리 마련을 위해 상당한 거리를 걸어 이웃집을 찾아갈 수 있을 정도로 독립적으로 과제를 수행하는 능력을 보여 주었고, 이 과정에서 수동적이었던 아이들이 능동적으로 성장해가는 모습을 발견할 수 있었다. 그리고 비록 익숙하지는 않았지만 아빠들의 요리솜씨 등 풍성한 이야기 거리를 만들어 냈다. 또한 시청자들은 다양한 직업을 가진 아빠들이 출연해서 각기 방법은 달랐지만, 진심으로 아이를 대하는 태도를 지켜보는 재미도 있었다. 그런 점에서 <아빠 어디가>는 해맑은 아이들의 웃음과 새로운 도전이라는 <무한도전>식의 감동과 함께 국내 여행의 열풍을 일으키며 중장년층의 문화 트렌드를 주도한 <1박 2일>의 새로운 가족 판 버전으로 진화한 프로그램이라 할 수 있다.

이와 같이 우리나라에서는 리얼 버라이어티쇼가 확장되고 진화하면서 한국형 버라이어티쇼를 선보였고, 이 과정에서 전통 연희 양식이 다시 발견되고 있다는 점은 주목할 만하다. 최근의 리얼 버라이어티쇼는 연출자와 출연자 그리고 대중이 함께 어울려 소통하는 프로그램으로, 개방성과 포용성을 지니고 있으며, 현실의 생활공간을 주 무대로 하고 있다는 점은 대표적 예라 하겠다. 그리고 이러한 특징은 앞으로도 리얼 버라이어티쇼의 진화에 풍부한 콘텐츠를 창출할 수 있는 자원으로

을 정도다. 또한 리얼 버라이어티쇼에서는 여행을 통한 사람과의 만남이나 다양한 놀이 문화가 등장하기도 하고, 때로는 추억이나, 감동의 공간들을 방송으로 끌어 들이기도 한다.

22) <무한도전>은 2005년 4월 23일부터 2005년 10월 22일까지 MBC <토요일>에서 <무(모)한 도전>이라는 제목으로 방송을 시작했고, 2005년 10월 29일부터 <강력추천 토요일>을 통해서 <무(리)한 도전>, <무한도전-퀴즈의 달인> 등의 제목으로 방송 되다가 2006년 5월 6일부터 <무한도전>으로 방송을 내보냈다.

기대된다.

현대의 대중은 과거와 같이 수준이 낮은 볼특정 다수가 아니다. 그들은 발달된 미디어에 대해서 비평가들보다도 더 능동적이고, 깊이 있게 프로그램을 평가하며 다양한 미디어 채널을 통해 비평을 직접 생산까지 해내고 있다. 이러한 대중들을 상대하려면 단순히 그들이 선호하는 몇 가지 요소를 첨가하거나 바꾸는 것만으로는 불가능하다. 특히 리얼 버라이어티쇼의 진화는 대중들의 적극적인 수용과 상호작용이 이루어질수록 높은 성공 가능성을 담보할 수 있다는 점에서 전통 연희 양식인 개방성과 포용성은 주목할 만하다.

예를 들면 우리의 전통 양식은 익숙하지 않은 것에 대한 생소함을 극복하는 기회요인이기도 하지만, 동시에 그동안 잊고 살았던 우리 것에 대한 호기심을 유발시킬 수 있으며, 대중들과 정서적 공감과 소통을 기반으로 풍부한 콘텐츠 요소들을 적절하게 치환하거나 전환한다면 동시대 대중들의 지속적인 공감과 참여를 이끌어 낼 수 있을 것으로 기대할 수 있기 때문이다.

### III. 결론, 맺음말

최근 우리나라 리얼 버라이어티쇼는 서양의 영향을 받은 것은 사실이지만, 한편으로는 우리만의 독특한 한국형 리얼 버라이어티쇼를 탄생시켰다. 특히 최근 리얼 버라이어티쇼가 확장성을 보이고 있는 가운데 근대 이전 우리의 전통 연희에서 이미 버라이어티쇼의 양식을 발견할 수 있으며, 서구 버라이어티쇼의 탄생이 노동자 계급의 삶과도 연관이 있었듯이, 당시 정통 연희에는 민중들의 삶과 밀접한 관련이 있었다는 점은 적지 않은 의미가 있다. 재미는 대중의 정서를 기반으로 할 때 더욱 다양성을 기대할 수 있는 것도 그 예라 하겠다.

따라서 리얼 버라이어티쇼의 장르가 생긴 지 얼마 되지 않아 장르연구와 개념 정의에 대한 연구가 요구되고 있지만, 리얼 버라이어티쇼는 완성된 하나의 장르로 일정한 포맷을 지니기보다, 매주 변화되는 등의 개방적인 포맷을 지니고 있다는 점은 그 자체로 하나의 새로운 장르적 특성으로 볼 수 있으며, 다양한 포맷의 구성요

소들을 범주화 할 때 자유로운 조합을 보장해야 한다는 전제를 감안하면, 우리의 전통 연희 속에 담긴 민중의 정서와 경험들은 소중한 자산이 될 것으로 기대된다.

리얼 버라이어티 쇼는 개방성과 포용성 그리고 불완전성과 불확실성을 통해 현실에서 개인이나 집단에게 일어날 수 있거나, 정서적으로 공감할 수 있는 리얼리티를 제공함으로써 시청자들로부터 ‘나(우리)도 언제 저런 경험이 있었다’ 또는 ‘나(우리)도 언제 저런 경험을 해보고 싶다’ 등의 감동과 참여를 이끌어 내는 것도 그 예라 하겠다. 뿐만 아니라 이러한 과정에서 대중들과 상호작용을 통해 지속적으로 확장성을 보여주는 특징들은 정서적 공감과 소통으로까지 이어질 수 있다는 점에서 리얼 버라이어티쇼는 하나의 예능 프로그램을 넘어 현대 사회에서 대중문화의 한 축을 담당할 수 있을 것으로 기대된다.

또한 최근의 리얼 버라이어티쇼는 한국적 놀이 문화라는 새로운 문화산업의 가치창출 면에서도 의미가 있다. 즉 우리 정서상 친근하면서도 신선한 소재로, 새로움에 목말라 하는 방송매체의 풍부한 자산이 될 수 있을 것이다. 따라서 전통연희의 마당극과 마당놀이의 양식 등에 대한 다양한 관심과 연구는 대중들의 정서를 바탕으로 공감과 이를 통한 감동과 힐링 등을 기대할 수 있다는 점에서 앞으로 리얼 버라이어티쇼의 다양한 콘텐츠 구축 등 확장성도 기대된다.

특히 리얼 버라이어티쇼의 무대가 야외로 옮겨졌고, 대중들의 적극적인 참여가 이루어짐으로서 개방성과 포용성이 강화되고 있다고는 하지만, 이러한 현상은 시청률을 의식한 경제적 이유가 작용하고 있다는 점에서 관객을 찾아 나섰던 전통연희가 지닌 개방성과 포용성 그리고 더 나아가 공동체 의식을 기반으로 하는 상호작용이라는 관점에 대해서 구체적인 연구와 함께 이에 기반 하여 현대 사회에서 전통 연희양식이 어떻게 변화해왔고, 특히 대중매체인 TV가 어떻게 수용했는가에 대한 구체적인 연구도 뒤따라야 할 것이다.

본 논문에서는 대중문화의 관점에서 TV가 도입된 이후 우리의 방송환경을 시기별로 살펴보는 등 대중적 정서에 기반하여 콘텐츠 자원과 생명력을 확장할 수 있을 것이라는 점에 주목한 관개로 전통 연희에 대해서는

개론적인 수준에서 검토하는 것에 그쳤다는 한계를 지적하며 앞으로의 과제로 남겨둔다.

### 참 고 문 헌

- [1] 강명구, *소비대중문화와 포스트모더니즘*, 민음사, pp.18-19, 1993.
- [2] 강태영, 윤태진, *한국TV 예능·오락 프로그램의 변천과 발전*, 한울아카데미, p.39, pp.93-100, 2002.
- [3] 김선남, 원용진, 정현욱, “드라마 ‘인어 아가씨’ 시청자의 해독에 관한 연구”, *한국 지역 언론학연합회*, *언론과학연구*, 제5권, 제2호, 2005(8).
- [4] 김선남, 장해순, 정현욱, “수용자의 드라마 여성 이미지에 대한 수용형태 연구”, *한국방송학회*, *한국방송학보*, 통권, 제18-1호, 2004.
- [5] 김월덕, “마당극의 공연학적 특성과 문화적 의미”, *한국극예술연구*, 제11집, pp.349-350, 2000.
- [6] 김재석, *일제 강점기 사회극 연구*, 태학사, pp.202-235, 1995.
- [7] 김재석, “마당극 정신의 특징”, *한국극예술연구*, 제16집, pp.352-355, 2002.
- [8] 김학주, “나례(儺禮)와 잡희(雜戲)”, *아세아연구*, 고려대학교 아세아문제연구소, 제6권, 제2호, pp.111-112, 1963.
- [9] 김효, *영상매체 시대의 연구*, 연극과 인간, 2009.
- [10] 김훈순, 박동숙, “현실과 상징 세계의 여성의 삶: 여성 TV수용자의 인식을 토대로”, *한국방송영상산업진흥원*, *프로그램/텍스트*, 제6호, 2002(7).
- [11] 박명진, *텔레비전 속 페러디하는 즐거움과 한계*, *한국 언어문화*, pp.11-12, 2000.
- [12] 박노현, “극장의 탄생”, *한국 극예술연구*, 제19집, pp.12-13, 2004.
- [13] 박재환 외, *근대사회의 여가문화*, 서울대학교 출판부, pp.3-4, pp.47-55, 1997.
- [14] 박주연, *텔레비전 리얼리티 프로그램*(연구서 2005-10), *한국 언론재단*, 2005.
- [15] 박진태, “탈춤과 TV 마당놀이의 관련양상”, *우리말글*, *우리말글학회*, 제33권, 2001.
- [16] 서연호, *한국 전승연희의 원리와 방법*, 집문당, pp.13-14, 1997.
- [17] 신재훈, *대중영상매체의 문학텍스트 개입에 대한 연구*, 성균관대학교 박사논문, pp.15-16, 2000.
- [18] 안창현, *게임, 요리대결, 퀴즈 등의 버라이어티쇼가 주류*, *해외방송정보*, pp.1-3, 2007(8).
- [19] 양정혜, “텔레비전의 사회적 이용: 국제결혼 한인 여성들의 TV이용 동기와 유형에 대한 고찰”, *한국 지역 언론 연합회*, *언론과학 연구*, 제1권, 제2호, pp.104-140, 2001(8).
- [20] 원용진, *텔레비전 비평론*, 한울아카데미, 2000.
- [21] 유민영, *한국근대연극사*, 단국대 출판부, pp.80-96, 2000.
- [22] 이오현, “텔레비전 드라마 수용자 연구: 다의성(polysemy)의 문제를 중심으로”, *한국 언론학회*, *한국 언론학보*, 제46-6, pp.96-126, 2002.
- [23] 이오현, “미디어 텍스트에 대한 수용자의 힘과 그 한계: 일일 드라마 ‘보고 또 보고’의 사례 분석”, *한국방송학회*, *한국방송학보*, 통권, 제11-4호.
- [24] 이영미, *마당극 양식의 원리와 특성*, *한국 종합예술학교 한국예술연구소*, 1996.
- [25] 이재현, *리얼리티 프로그램의 현황과 쟁점*, *언론과 정보*, 제2호, p.16, 1996.
- [26] 임종엽, *상상과 욕망의 시공간 극장의 역사*, 살림출판사, p.16, 2005.
- [27] 임진택, *새로운 연극을 위하여: ‘마당극’에 관한 몇가지 견해*, *민속극 정립을 위한 자료집*, *우리마당*, 제2권, p.52, 1987.
- [28] 전규찬, 박근서, *대중문화 속의 웃음, 그 한계와 가능성*, 열림원, p.38, 2003.
- [29] 정영희, “<내 이름은 김삼순>에 대한 수용자의 현실적 공감과 즐거움에 대한 연구”, *한국 언론학보*, 제51권, 제4호, p.34, 2007.
- [30] J. G. 카웰터, *도덕성과 현실도피의 문화, 대중예술의 이론들*, 동연, 2000.
- [31] 주영호, “지상파방송의 주말 18시간대 프로그램 제작 컨셉트에 대한 이해와 비판”, *프로그램 텍스트*

트, 통권, 제6호, 2002.

[32] 한국민족문화대백과사전, 한국정신문화연구원, 1996.

[33] 한희정, “인터넷 게시판 수용의 드라마 해독 연구; 멜로드라마 ‘피아노’의 사례분석”, 한국방송학회, 한국방송학보, 제16권, 제2호, 2002.

[34] 홍석경, “텔레비전 리얼리티 프로그램의 현실구성; 현실과 허구의 혼합을 통한 텔레비전의 장르형성에 대한 연구”, 방송문화연구, 제16권, 제1호, pp.266-275, 2004.

[35] 홍지아, “리얼리티 프로그램의 서사전략과 낭만적 사랑의 담론”, 한국방송학보, 통권23권, 제2호, 2009.

#### 저자 소개

김진섭(Jin-Seob Kim)

정회원



- 1985년 2월 : 동국대학교 문과대학 사학과(문학사)
- 1994년 2월 : 서강대학교 공공정책대학원 사회정책학과(문학 석사)
- 2010년 2월 : 동국대학교 영상대학원 문화콘텐츠학과 박사과정 수료

▪ 2013년 5월 ~ 현재 : 동국대학교 만해마을캠퍼스교육원 교육·기획부장

<관심분야> : 한국 사회문화, 대중문화, 한국사 인물 탐구, 축제