

방송 예능프로그램 포맷의 진화

Evolution of Entertainment Program Format

노동렬

성신여자대학교 미디어커뮤니케이션학과

Dong-Ryul Roh(rohdah@hanmail.net)

요약

1991년 이후 예능프로그램은 게임화 특성이 강해지는 방향으로 진화하고 있다. 1991년~1998년과 2008년~2014년을 비교하여 지상파방송사의 주말예능프로그램 255개를 분석한 결과, 예능프로그램은 버라이어티 포맷에서 리얼리티 포맷으로, 승패와 미션수행을 경쟁의 요인으로 집중 부각하는 방향으로, 잘 짜맞추는 플롯에서 엉키게 하는 플롯으로 진화하고 있다. 단순하게 포맷 자체의 변화만을 의미하는 것은 아니다. 리얼리티 포맷 내에서도 경쟁 요인과 플롯 구성 방식에 따라 다양한 변화가 지속적으로 이루어지고 있다는 함의를 내포한다. 향후에도 게임화, 플롯, 경쟁 방식 간의 상호작용은 방송콘텐츠 포맷을 더욱 창의적으로 변화시키는 핵심요인이 될 것으로 판단된다.

■ 중심어 : | 예능프로그램 | 포맷 | 게임화 | 엉키게 하는 플롯 |

Abstract

One of the most notable changes in entertainment programs has been the gamification since 1991. The comparative analysis of 255 weekend entertainment programs run by terrestrial broadcasters between 1991 and 1998 and between 2008 and 2014 indicates that entertainment programs have emigrated from the variety format to the reality, and that adopted entangled plots than interwoven ones more and more, using mission performances and competition heavily. Further, even within the reality format, different competitive factors and plot composition are adding the diversity in the end results immensely. The interaction among the gamification, plots and competitive factors is quite likely to drive creative changes in the broadcast formats in the years to come.

■ keyword : | Entertainment Program | Format | Gamification | Entangled Plot |

I. 문제제기

최근 MBC와 JTBC는 교양국 편제를 변경하고 예능 프로그램에 치중하는 조직개편을 단행하였다. 시청률

획득에 성공한 드라마는 2~5개월 효과가 지속되지만, 예능프로그램은 5~6년 이상 인기 유지가 가능하다. 이는 예능프로그램의 경우, 포맷의 특성 자체가 시청률 확보에 영향을 미치기 때문이다. 따라서 방송사 입장에

* 이 논문은 2012년도 성신여자대학교 학술연구조성비 지원에 의하여 연구되었음.

접수일자 : 2014년 12월 02일

수정일자 : 2015년 01월 05일

심사완료일 : 2015년 01월 05일

교신저자 : 노동렬, e-mail : rohdah@hanmail.net

서는 제작단가가 높고 성공의 불확실성이 높은 드라마에 비해 시청자로부터 검증받은 포맷의 예능프로그램을 제작하는 것이 안정적인 전략일 수 있다. 최근 방송 환경과 같이 경쟁이 치열해질수록 성공의 경험이 축적된 포맷의 프로그램을 집중적으로 편성하는 경향은 강해진다[1-3]. 특히 한류로 인해 드라마 유통은 물론 예능프로그램의 포맷 수출이 큰 관심을 불러일으키기 시작하면서, 제작주체들은 특화된 포맷을 개발하여 프로그램의 부가 가치를 극대화하려는 노력에 집중하면서 예능프로그램 포맷 개발은 더욱 치열한 경쟁 양상을 나타내고 있다. 이러한 경쟁 양상은 방송사업자의 수가 증가한 상황에서 새로운 포맷 개발을 통해 틈새시장을 노리는 전략을 발생시키기도 하지만, 주류 포맷 중심의 님은꼴 편성 전략을 합리적인 경영 전략으로 자리 잡게 하는데 기여하기도 한다[4].

하나의 성공한 예능프로그램 포맷을 개발하기까지 다양한 실험 과정이 필요하다. 이러한 실험 과정 기간에는 다양한 유형의 프로그램이 방송되지만, 성공한 포맷이 개발되면 프로그램은 안정적으로 일정기간 유지된다. 따라서 특정 시기의 프로그램 변화 추이 분석은 동시기 유행하는 포맷을 검증할 수 있게 해주며, 장기간 방송되는 포맷의 유형 분석을 통해 시기별 포맷의 진화 양상 분석이 가능해진다. 하지만 기존의 예능프로그램에 대한 연구는 MBC <무한도전>이나 KBS <1박 2일>과 같이 리얼리티 포맷의 예능프로그램에 집중되었으며, 프로그램의 특성이나 내용 분석에 초점을 맞추었다[5-9]. 프로그램의 변화를 통시적으로 분석하는 연구는 적었으며 따라서 프로그램 간 인과관계나 발전 전망에 대한 연구결과도 적었다. 이러한 맥락에서, 본 연구는 예능프로그램 포맷의 진화 과정에 집중하고자 한다. 1991년부터 현재까지 예능프로그램의 성공을 위해 제작주체들은 어떠한 노력을 했는지, 그리고 성공한 예능프로그램들의 포맷에는 어떠한 특징이 있으며, 프로그램을 성공시키는 요인들은 어떻게 발전적으로 진화했는지를 밝히는 것이 본 연구의 목적이다. 이를 통해 향후 예능프로그램의 발전 지향점을 파악하는 것은 물론, 시청자들에게 보다 다양한 프로그램이 제공되는 계기가 만들어지기를 기대한다.

II. 이론적 배경

1. 포맷(format)과 플롯(plot)

예능프로그램만큼 다양한 분류기준이 존재하는 방송 콘텐츠 장르도 없다. 포맷은 일관되게 적용되는 분류 체계가 존재하는 것이 아니라 시대, 연구자, 연구목적에 따라 다양한 차이를 보이고 있다. 최근에는 포맷 자체의 혼종화(hybridization)와 시대적 가변성이 짙어 세분화가 쉽지 않다[4]. 포맷은 장르와는 달리 방송 산업과 소비자 사이에서 프로그램의 종류를 설명하는 수단으로 많이 쓰인다. 포맷은 독창적일 수 있고 따라서 모방할 수 있으며 지적소유권으로 거래될 수도 있다. 장르는 독창적인 것이 아니다. 반면 포맷은 새로운 포맷을 창출하지 않으면 들어가기 어려운 분명한 경계선을 가진 제작 영역이다[10].

스타워프와 브레츠는 프로그램을 드라마와 비드라마(Non-Dramatic)로 대분류하고, 비드라마는 뉴스, 인터뷰, 토론, 경쟁, 여성, 어린이, 청소년, 교육, 정보, 종교, 버라이어티, 음악 포맷으로 구분하였다[11]. 정운경과 전경란은 소재와 전개방식을 분류기준으로 하여 오락 프로그램의 포맷을 게임, 리얼리티, 개선, 토크쇼, 엔터테인먼트, 매거진, 기타로 분류하였다[12]. 혼종화 특징을 나타내고 있는 포맷을 대분류와 소분류로 구분하는 방법은 장르와 포맷을 합리적으로 이해하는 데 많은 기준점을 제시한다. 하지만 예능프로그램 내에서의 포맷을 세분화하고자 하는 본 연구의 필요성을 충족시키는 실효성이 높은 분류 기준은 아직 제시되지 못하고 있는 실정이다.

보통 예능프로그램을 논의할 때 언급되는 리얼리티, 버라이어티, 게임, 인포테인먼트, 서바이벌, 오디션, 가요, 토크, 코미디 등의 포맷 유형은 혼종화 경향으로 인해 하나의 프로그램 내에 섞여 나타나게 되면서 프로그램의 포맷 분류를 까다롭게 만들고 있다. 제작주체들은 몇 가지의 포맷을 혼합하여 보다 많은 시청자들의 취향을 만족시키기 위해서 경쟁한다. 따라서 예능프로그램의 기준은 혼재된 포맷 중에서 가장 대표적이라 할 수 있는 포맷으로 그 프로그램의 특성을 분류하거나 보통 버라이어티라는 포맷으로 분류한다. 이러한 분류기준

에 따라 현재 방송되고 있는 예능프로그램을 분류하면 버라이어티가 아닌 포맷은 찾아보기 어렵게 된다. 하지만 버라이어티 포맷의 개념 또한 시대의 변화에 따라 변화하였다. 방송 초창기에 버라이어티 포맷의 의미는 하나의 프로그램에 가요, 코미디, 토크 등의 장르가 각각 별도의 코너로 구성되어 있다는 의미가 강했다. 하지만 현재는 단일 프로그램이 횡수에 따라 성격을 달리 하고 있기 때문에 버라이어티 포맷으로 분류하는 경향이 있다.

최근 예능프로그램의 대세는 리얼리티 포맷이다. 리얼리티 포맷은 제작진의 의도보다는 출연진의 의사와 판단에 따라 프로그램이 구성되고, 촬영이 모두 끝난 이후에야 방송 내용이 결정되는 방식의 프로그램을 의미한다[8]. 즉, 프로그램이 연출자와 작가가 정해놓은 구성안에 따라 완성되는지, 출연자들의 자발적인 의사 결정에 따라 완성되는지가 포맷을 결정하는 중요한 변수이다. 이러한 관점에서 볼 때, 버라이어티, 코미디, 토크, 인포테인먼트 포맷은 제작진의 의도가 많이 반영되는 성격의 포맷이지만 리얼리티, 게임, 서바이벌, 오디션 포맷은 출연진의 자발성이 중요한 포맷이다. 이러한 리얼리티 예능프로그램의 특성을 포맷 분류에 활용하기 위해서는 플롯 개념을 도입하는 것이 유용성을 높일 수 있다.

버랜드(Buckland)는 복잡한 플롯 영화들을 ‘짜맞추는(interwoven) 플롯’과 ‘엉키게 하는(entangled) 플롯’으로 구분하였다[13]. 플롯을 기반으로 관객이 스토리를 추론하는 것이 가능하도록 개연성과 필연성으로 묶을 수 있는 영화와 그렇게 묶을 수 없도록 주인공의 수를 늘리면서 다양한 장소에서 다양한 사건들을 동시에 발생시키거나, 주인공과 사건들 사이에 비선형적인 구성을 하여 스토리가 엉키도록 구축하는 영화가 바로 그것이다. 출연진의 자발성에 의해 완성되는 예능프로그램 포맷 중에도 제작진에 의해서 구성이 짜맞추어져 완성된 포맷이 있고, 출연진들 간의 적극적인 상호작용을 통해 뒤엀킨 채 완성되면서 결과를 예측하기 불가능하게 구성된 포맷도 있다. 즉 다양한 포맷이 혼합되어 있더라도, 전체 구성이 짜맞추어져 있는 지, 엉키게 되어 있는 지를 분류한다면 예능프로그램의 포맷을 구분하

는 데 더욱 높은 실효성을 유발시킬 수 있을 것이다.

2. 게임화(gamification)

예능프로그램을 짜맞추어진 플롯과 엉키게 하는 플롯으로 구분하는 것은 프로그램의 진행방식을 이해하는 데 도움이 된다. 예능프로그램의 진행에 있어 작가의 구성과 연출자의 개입이 어느 정도 가미되는 지에 따라 프로그램의 결말이 이루어지는 방식이 결정되기 때문이다. 보통 교양프로그램으로 분류하는 퀴즈쇼의 경우는 제작진에 의해 문제가 주어지지만 맞추는 출연진이 있을지, 맞춘다면 누가 맞출 지는 정해지지 않는다. 따라서 퀴즈프로그램의 엔딩은 결정되지 않은 상태에서 제작에 들어가고 제작을 진행하면서 비로소 결말이 결정되게 된다. MBC에서 방영된 <몰래카메라>는 매회 초대되는 주인공을 속이기 위해서 모든 제작진이 짜여진 각본대로 행동하고 연기한다. 중요한 것은 제작진의 의도에 맞추어 주인공이 속는 지 여부에 시청자의 관심이 쏠리게 된다는 것이다. 이는 제작진이 통제하고 싶어 하는 부분이지만 실제 통제될 지 여부는 불확실하다. 엉키게 하는 플롯은 제작진과 출연진, 시청자 간에 게임을 하는 것과 같은 시청 환경을 창출한다.

최근 예능프로그램 포맷의 혼종화에 영향을 미치는 요소 중에는 게임화가 있다. 게임화는 게임이 일상과 그리고 일상 속 미디어와 서로 밀접하게 연관됨을 의미한다. 게임과 일상은 서로 닮아있거나 상호침투하고 있다. 걷기, 다이어트, 여행, 운동, 식사, 회의, 공부, 운전, 금연 등 일상 속 다양한 활동이 모두 게임화의 대상이 될 수 있다[14]. 게임화의 범위는 여기에 그치지 않는다. 일상 속의 미디어와 게임도 서로 연관을 맺고 있다. 이를테면 영화의 경우, 게임의 특성을 수용함으로써 새로운 매체성을 구축하고 있다. 영화의 게임성이란 관객으로 하여금 스스로 스토리의 틈새를 발견하고 이를 메우기 위해 주어진 플롯 정보를 더욱 적극적으로 활용하게끔 하는 영화의 속성을 의미한다[15]. 이는 게임의 논리가 여타의 제도, 인간 행위와 실천, 몸과 인식 속에서 작동함을 의미한다. 게임화의 핵심은 기존 미디어를 더욱 혼종적이고 새롭게 만들어 줄 뿐 아니라, 사람들에게 즐거움을 이끌어내고, 스스로 움직이도록 동기를 부여

하는 것이라 할 수 있다[14].

게임화는 예능프로그램이 영키게 하는 비선형적인 플롯의 형식을 강하게 나타내도록 하며, 게임화를 가능하게 하는 방식은 '경쟁' 요인을 프로그램 전개에 도입하는 것이다. 경쟁은 대부분의 예능프로그램 포맷에서 수용할 수 있는 전개방식이다. 서바이벌, 오디션, 퀴즈, 게임쇼 포맷은 경쟁을 근본으로 성립되는 포맷이고, 토크, 리얼리티, 코미디, 인포테인먼트, 버라이어티 포맷들은 경쟁 요소를 삽입시켜 포맷의 혼종화 도모가 유리한 포맷이다. 개그 배틀이나 토크 배틀, 미션 수행 리얼리티, 퀴즈 형식의 인포테인먼트 프로그램 등이 모두 경쟁의 요소를 도입하여 기존의 포맷 성격을 변형시킨 사례이다. 그만큼 예능프로그램이 게임화하면서 포맷의 혼종화가 이루어지게 되고, 프로그램 결말을 예측하기 어려운 방식의 스토리를 만들어내는 것이 가능해졌다.

III. 연구문제 및 연구방법

1. 연구문제

본 연구는 예능프로그램 포맷의 진화 과정을 분석하는 데 목적이 있다. 예능프로그램 포맷의 변화 과정에 나타난 포맷의 성공 요인들이 어떻게 진화하고 있는지에 대해 분석하고자 한다. 이를 통해 예능프로그램의 특성을 파악하고, 예능프로그램의 효용가치를 높이는 전략에 대한 방향성을 파악하는 데 기여하고자 한다. 이를 위하여 다음과 같은 연구문제를 설정하였다.

연구문제1. 예능프로그램 편성에 나타난 포맷 변화는 어떠한가?

시기에 따라 트렌드를 형성하는 예능프로그램의 포맷은 가변적이다. 시대정신과 시청자들의 취향은 변화하기 때문에 프로그램 포맷도 이를 반영하여 빠르게 변화하여야 한다. 따라서 방송 시기의 변화에 따라 예능프로그램 포맷이 변화하는 과정을 파악하는 것은 포맷의 선호도 변화를 파악하는데 유의미한 결과를 제공하게 될 것이다.

연구문제2. 예능프로그램 편성 변화에 나타난 게임성 양상은 어떠한가?

포맷과 플롯의 변화 과정에 따라 각각의 프로그램에 내포되어 있는 게임성에는 어떠한 차이가 발생하는지를 분석하고자 한다. 예능프로그램의 진화 과정에서 게임성은 어떻게 변화했는지, 그리고 프로그램에 게임성을 부여하는 경쟁방식의 유형을 분석함으로써 예능프로그램 포맷이 게임성을 증진시키는 방식에 대해 분석하였다.

연구문제3. 예능프로그램 편성에 나타난 플롯 변화는 어떠한가?

시기에 따른 포맷의 변화와 동시에 프로그램이 내러티브를 만들어 내는 플롯에는 어떠한 변화가 있는지를 분석하는 것은 예능프로그램이 변화를 추구하는 지향점을 분석하는 데 유의미하다. 짜맞추어진 플롯과 영키게 하는 플롯은 제작방식은 물론 효용가치를 창출하는 방식에서도 차이를 발생시킨다. 출연진의 자발성에 의존하는 지, 제작진의 통제에 의존하는 지 여부와도 일맥상통하는 프로그램 플롯 분석은 예능프로그램을 바라보는 새로운 시각을 제시하는 계기로 작용할 것이라 생각된다.

2. 연구방법

본 연구의 분석 대상은 지상파 방송 3사의 주말예능 프로그램이다. 주말 저녁 5시~8시는 시청률 획득경쟁이 가장 치열한 시간대이며, 예능프로그램이 집중 편성되는 프라임타임 시간대이다. 따라서 방송사업자는 성공과 실패를 반복하면서도 지속적으로 새로운 포맷을 개발하여 예능프로그램을 편성하여 안정적인 시청률 획득을 도모한다. 분석기간은 1991년~1998년과 2008년~2014년, 모두 15년간을 대상으로 하였다. 1991년은 SBS 출범과 외주제작 실시로 인해 방송환경이 급격하게 변화하는 시기였으며, 1998년은 외환위기를 거치는 과정에서 제작비 삭감과 같은 강력한 환경 변화가 도모되었던 시기이다. 특히 이 시기부터 방송 산업 내수시

장 규모는 크게 확대되지 못하면서 정체기에 접어들었다는 의미가 있다. 같은 맥락에서 2008년은 세계 금융 위기가 내수시장에도 영향을 미치게 되면서 방송시장이 위축되는 계기가 만들어졌고, 방송사들은 저비용 고효율 제작전략을 실천할 수밖에 없는 환경 변화가 이루어진 시점이다[16]. 노동력은 정책적 요인, 경제적 요인, 연관 산업의 영향 등을 중심으로 방송 산업의 진화시기를 구분하였는 바, 본 연구에서는 그 구분 기준을 준용하여 시기구분을 4단계(1991년~1994년, 1995년~1998년, 2008년~2011년, 2012년~2014년)로 적용하였다.

주말예능프로그램 분석을 위해서는 내용분석 방법과 심층인터뷰 방법을 적용하였다. 지상파 방송 3사의 편성표와 내부자료, 그리고 기존 연구결과와 2차 자료들을 광범위하게 활용하여 프로그램 기획의도와 내용을 파악하여 분석하였다. 위 과정을 통해 내용 파악이 어려운 경우는 15년 이상 경력을 소유한 예능프로그램 작가 3명을 심층인터뷰 하여 구체적인 내용과 제작방식을 파악하였다. 최근 주말예능프로그램이 1, 2부로 나뉘어 진행되는 경향을 반영하여, 1, 2부가 별개의 코너로 진행되는 경우는 각각을 하나의 독립된 프로그램으로 간주하였다. 예능프로그램의 개입성 변화를 분석하기 위하여 프로그램 진행 방식에 사용된 경쟁 방식을 승패, 순위, 미션, 퀴즈풀이 네 가지 유형으로 분류하여 조사하였다. 여러 해에 걸쳐 장기간 방영된 프로그램들은 각각 해당연도에 방영된 프로그램으로 인정하였으며, 총 분석대상 프로그램 수는 255개 이다.

IV. 연구결과

1. 버라이어티에서 리얼리티로의 진화

분석대상인 255개의 예능프로그램 포맷 분류 기준은 ‘코미디’, ‘가요쇼’, ‘경연’, ‘퀴즈쇼’, ‘토크쇼’, ‘버라이어티’, ‘연예정보’, ‘인포테인먼트’, ‘리얼리티’ 등 9개이다. ‘코미디’는 정통코미디와 개그를 포함하며, ‘가요쇼’는 대중가요나 국악 등의 장르에서 노래를 소개하거나 인기순위를 정하는 프로그램 포맷을 대표한다. ‘경연’은 노래나 스포츠, 게임 등을 소재로 해서 대결을 통해 상

대방을 이기기 위하여 경쟁하는 프로그램 포맷으로 <나는 가수다>, <신입사원>, <K팝스타> 등의 프로그램이 해당된다. ‘버라이어티’는 예능프로그램 포맷으로 구분된 9개의 대표 포맷들 중 다수가 포함되어 하나의 독립프로그램을 구성하는 경우를 말하며, 주간 연예소식을 뉴스형식으로 전달하면서 대화를 곁들이는 포맷은 ‘연예정보’로 분류하였다. ‘인포테인먼트’는 보통 퀴즈형식을 취하는 경우가 많으나, 퀴즈만으로 구성되는 프로그램에 비해서는 토크나 시연, 체험 등의 코너가 많은 분량으로 섞이는 반면, ‘버라이어티’라고 하기에는 정보 전달에 치중하는 포맷을 의미한다. ‘리얼리티’는 출연자들이 반드시 지켜야 하는 제약조건을 제시하고, 그 조건 내에서 다수의 출연자들이 상호작용을 하면서 체험하거나, 경쟁하거나, 미션을 수행하는 과정을 연출의 개입 없이 담아낸 프로그램을 분류했다. 대상기간에 포함되는 예능프로그램 포맷을 분석한 결과는 [표 1]과 같다.

표 1. 예능프로그램 포맷 유형 분석 내용

구분	기간	포맷 유형								계	
		코미디	가요쇼	경연	퀴즈쇼	토크쇼	버라이어티	연예정보	인포테인먼트		리얼리티
KBS 2TV	91~94	9	1	2	1	1	6	0	0	0	20
	95~98	4	0	2	2	4	13	0	0	0	25
	08~11	0	0	3	3	0	2	0	4	14	26
	12~14	0	0	3	0	0	0	0	1	9	13
MBC	91~94	1	0	0	0	1	7	1	1	0	11
	95~98	4	2	0	0	1	9	1	0	1	18
	08~11	0	0	2	2	0	9	0	1	21	35
	12~14	0	0	3	0	0	3	0	0	12	18
SBS	91~94	6	0	0	1	0	10	3	0	0	20
	95~98	6	0	0	0	0	14	0	0	0	20
	08~11	0	0	0	5	0	6	0	0	19	30
	12~14	0	0	4	3	0	3	0	0	9	19
계		30	3	19	17	7	82	5	7	85	255

번지 [표 1]의 내용을 토대로 지상파 방송 3사가 편성 한 예능프로그램의 포맷 다양성을 살펴보면, KBS와

MBC는 1991년 이전부터 다양한 포맷의 예능프로그램을 제작하던 구조적 관성을 그대로 유지하고 있었던 것에 비해, 후발주자인 SBS는 방송 초기부터 포맷을 선택하고 집중하여 편성하였음을 알 수 있다. 지상파방송 3사의 예능프로그램 포맷 다양성을 정리하면 [표 2]와 같다.

표 2. 지상파방송 3사의 예능프로그램 포맷 다양성

구분	기간	포맷 유형 수
KBS 2TV	91~94	6
	95~98	5
	08~11	5
	12~14	3
MBC	91~94	5
	95~98	6
	08~11	5
	12~14	3
SBS	91~94	4
	95~98	2
	08~11	3
	12~14	4

주말시간대라는 특성에 따라 다양한 연령대의 시청자들을 끌어들이기 위하여 5~6개의 다양한 포맷의 프로그램을 제작하던 KBS와 MBC는 2008년 이후에는 경연과 리얼리티 포맷으로 집중하는 현상을 나타내고 있다. 반면 SBS는 방송 초기에는 코미디와 버라이어티 포맷에 집중하였지만, 2008년 이후에는 경연과 리얼리티 포맷을 중심으로 해서 3~4개의 포맷 유형을 프로그램으로 편성하고 있다. 이는 2008년 이후부터 리얼리티 포맷의 대중화에 따라 프로그램 내에 더욱 치열한 경쟁(드라마 장르에서는 갈등에 해당)을 담아내는 자극적인 프로그램을 제작하고 있다는 것을 의미한다.

특히 방송 3사 모두 코미디와 버라이어티 포맷 위주의 방송을 지향하다 2008년 이후에는 리얼리티 포맷 위주의 편성으로 전환하였음을 알 수 있다. 이는 포맷의 트렌드 변화를 명확하게 나타내주는 동시에 다양성 추

구보다는 검증된 성공의 가능성을 더욱 추구하는 안정적인 경영전략을 반영하고 있음을 알 수 있다. MBC 방송사의 경우는 1991년~1998년 사이에 버라이어티 포맷의 프로그램을 16개 편성하였으나, 2008년~2014년 기간에도 12개의 프로그램을 편성하고 있는 것으로 나타나는데, 이는 같은 기간 <일요일 일요일 밤에>의 코너들이 시청률 저하로 인해 새로운 아이템으로 구성이 빠르게 변화하였기 때문이다.

[표 1]에 나타난 내용 중에 2008년~2011년 사이에 방영된 예능프로그램의 수가 다른 기간에 비해 월등히 높은 것으로 나타났다. 이는 2006년을 전후하여 디지털 편집기술이 방송에 도입되면서, 이전부터 활발히 활용되던 소형디지털 카메라의 활용도가 더욱 높아져 예능 프로그램에서 새로운 시도가 활발하게 실행되었음을 의미한다. 특히 동 기간 리얼리티 프로그램이 다수 제작되었는데 이는 디지털 기술 없이는 리얼리티 포맷의 프로그램을 제작하기 어려웠음을 말해주며, 그로 인하여 다양한 실험이 진행되었음을 의미한다. 그 후 2012년~2014년 사이에 리얼리티 프로그램 편수의 축소는 안정적인 시청률을 확보한 프로그램들이 등장하면서 새로운 프로그램의 실험이 줄어들었기 때문이다.

2. 게임성을 극대화하는 리얼리티 프로그램의 대세

예능프로그램은 경쟁 요소들을 적극적으로 도입하는 내용 구성으로 진화하면서 게임성을 공격적으로 제작 방식에 활용하고 있다. 본 연구는 게임성을 구성하는 요소로 '퀴즈', '승패', '순위', '미션 수행'을 기준으로 설정하였다. '퀴즈'는 출연진들의 대결구도를 해소하는 방식으로 퀴즈게임을 선택하는 포맷을 의미하며, '승패'는 출연진들이 상대방과의 대결에서 지고이기는 것이 프로그램의 주요한 갈등으로 작용하는 포맷을, '순위'는 출연진들 모두의 순위를 결정하는 포맷을 의미한다. '미션 수행'은 순위나 승패와는 관계없이 제작진에 의해 주어지거나 출연진 스스로가 설정한 미션을 수행하기 위해서 출연진들이 상황을 해결해가는 포맷을 의미한다. 경쟁 요인들을 기준으로 예능프로그램을 분석한 결과는 [표 3]과 같다.

표 3. 예능프로그램 내용에 담긴 경쟁 요인의 변화

방송사	기간	경쟁 요인					계
		퀴즈	승패	순위	미션	없음	
KBS 2TV	91~94	1	1	2	0	16	20
	95~98	2	2	1	0	20	25
	08~11	7	13	1	4	1	26
	12~14	1	6	0	5	1	13
MBC	91~94	0	0	0	0	11	11
	95~98	1	0	2	1	14	18
	08~11	2	7	2	17	7	35
	12~14	0	5	2	7	4	18
SBS	91~94	1	0	0	0	19	20
	95~98	0	0	0	1	19	20
	08~11	5	8	1	10	6	30
	12~14	3	3	6	4	3	19
계		23	45	17	49	121	255

SBS 출범 초기에는 방송 3사 모두 경쟁 요인이 내재되지 않은 예능프로그램들을 주로 방영하였다. [표 1]을 분석한 결과, 코미디와 버라이어티 포맷의 프로그램들이 주류를 이루었다는 사실과 관계가 높은 결과이다. 이 시기 버라이어티 프로그램은 <토요대행진>, <젊음의 다섯 마당>, <기인열전>, <꾸러기 대행진>, <열려라 웃음천국> 등과 같이 노래, 춤, 코미디, 토크와 같은 장르들이 혼합된 포맷으로 제작되었기 때문에 각각의 코너에 경쟁 요인을 도입하기는 어려웠다. 이 기간에 특이한 사항은 MBC와 SBS에서 미션 수행을 도입한 프로그램을 하나씩 제작했다는 사실이다. MBC는 <세일즈특급 세계로 세계로>를 통해 우리나라 물건을 직접 해외에 가지고 가서 그곳 사람들에게 판매하는 미션을 수행하는 리얼리티 프로그램을 방영하였고, SBS는 <퍼니 퍼니>에서 아이돌들이 싱크로나이즈드 스위밍 미션 등에 도전하는 과정을 방영하였다. 이러한 프로그램들은 향후 미션수행 포맷의 프로그램들이 급격히 증가하는 데 긍정적인 영향을 끼친 것으로 판단된다.

2008년~2014년 사이에 방송 3사는 승패와 미션수행을 경쟁요인으로 도입하는 포맷의 예능프로그램들을

집중 편성하였다. 해당 기간 내에 분석의 기준으로 설정한 네 가지의 경쟁요인들이 골고루 나타나고 있다는 것 또한 의미 있는 결과이다. 최근 예능프로그램들은 경쟁 관계 형성을 통한 갈등 관계를 구축하고, 그러한 경쟁 관계를 통해 출연자들 간에 자발적으로 상호작용하는 제작 환경을 생성하여 시청자들의 효용가치를 높이기 위해 노력하고 있다. 이는 자연스럽게 리얼리티 프로그램의 증가 추세를 유발하였다.

승패와 미션수행의 경쟁 요인이 증가한다는 사실은 리얼리티 예능프로그램의 경향과 관계가 깊다. 최근 리얼리티 예능프로그램은 출연자들 간, 또는 출연자들 사이에 구성된 팀 간의 경쟁을 통해 승패를 가름하거나 출연자들이 주어진 미션을 체험하는 과정에서 발생하는 상황을 방송으로 담아내는 유형으로 분류할 수 있다. 미션수행의 경우도 승패와 연결될 수 있지만 <남자의 자격>, <슈퍼맨이 돌아왔다>, <진짜 사나이> 등의 프로그램들은 승패보다는 체험 그 자체에 초점을 맞추는 프로그램들이다. 하지만 주어진 미션을 수행하기 위하여 노력하는 출연자들의 모습은 자신과 경쟁하는 과정을 기본 전제로 하고 있기 때문에 여타 리얼리티 프로그램과 유사한 경쟁 관계 형성은 가능한 것이 사실이다.

3. 짜맞추는 플롯에서 엉키게 하는 플롯으로의 진화

예능프로그램은 촬영 이전에 대본 생산과정에서 플롯이 잘 짜맞춰진 상태로 제작이 이루어지는 방식에서, 촬영 진행 중 출연자들 간의 상호작용을 통해 플롯이 엉키게 하는 제작방식으로 진화하고 있다. 엉키게 하는 플롯은 다수의 출연자가 있고, 출연자 간에는 적극적으로 상호작용을 하면서 출연자들 스스로 프로그램 내용을 구성하는 제작방식을 의미한다. 다수의 출연자가 경쟁을 하는 프로그램이라고 해도, 출연자 간에 상호작용이 없거나 출연자들의 자발적인 행동이 전체 플롯에 영향을 주지 않는 경우는 짜맞추는 플롯이라 분류하지 않았다. 예능프로그램의 플롯을 분류한 결과는 [표 4]와 같다.

표 4. 예능프로그램 플롯 분류

방송사	기간	플롯		계
		짜맞추는	영키게 하는	
KBS 2TV	91~94	19	1	20
	95~98	23	2	25
	08~11	10	16	26
	12~14	4	9	13
MBC	91~94	11	0	11
	95~98	17	1	18
	08~11	8	27	35
	12~14	3	15	18
SBS	91~94	20	0	20
	95~98	20	0	20
	08~11	12	18	30
	12~14	12	7	19
계		159	96	255

예능프로그램 플롯의 진화는 짜맞추는 플롯으로부터 영키게 하는 플롯으로의 변화가 뚜렷이 나타나고 있다. 영키게 하는 플롯의 핵심 가치는 다수의 출연진들 간의 적극적인 상호작용에 있다. 출연진들이 대본이 정해주는 방식에 따라 상호작용을 하면서 결과를 만들어내는 프로그램도 있지만, 이는 출연진들 간에 정해놓지 않은 방식에 따른 적극적인 상호작용이 만들어내는 예측할 수 없는 결과와는 큰 차이가 존재한다. 출연진 간 상호작용이 없는 경쟁은 정적으로 발생하고, 정해진 프로그램 순서에 맞춰져 프로그램으로 전환된다. 누가 이기고 지는 지에 따라 두 갈래의 경우의 수가 존재하기는 하지만 제작진은 그 두 갈래에 맞추어 진행 방식을 선택할 수 있다. 하지만 영키게 하는 플롯의 경우는 경쟁 관계가 어떻게 진행될지조차 알 수 없다. 따라서 촬영 시작과 함께 그 다음 플롯을 맞춰놓고 기다릴 수 없다.

1991년~1998년에는 짜맞추는 플롯이 영키게 하는 플롯에 비해 압도적인 우위를 차지하였고, 2008년~2014년 사이에는 영키게 하는 플롯이 급격히 증가하기는 했으나, 짜맞추는 플롯을 압도하였다고 할 수는 없다. 이는 연구문제2에 대한 분석 결과에서도 언급하였지만, 리얼리티 예능프로그램의 유형과 깊은 관계가 있다. <나는 가수다>, <K팝스타>, <불후의 명곡> 등의 프로그램은 경쟁을 극대화하는 포맷으로 프로그램을

제작하면서도 잘 짜맞추어진 플롯이 존재해야 승부가 주는 재미를 극대화해서 시청자들의 효용가치를 높일 수 있다. 하지만 <슈퍼맨이 돌아왔다>, <런닝맨>, <무한도전>, <1박2일> 같은 리얼리티 예능프로그램들은 영키게 하는 플롯을 통해 효용가치를 극대화할 수 있는 것이다.

V. 결론

1991년 SBS가 출범한 이후의 방송 환경에서 방송 예능프로그램은 게임성을 증진시키는 방향으로 진화해오고 있다. 1991년~1998년과 2008년~2014년을 비교하여 지상파방송사의 주말예능프로그램 255개를 분석한 결과, 예능프로그램은 버라이어티 포맷 중심에서 리얼리티 포맷 중심으로, 승패와 미션수행을 경쟁의 요인으로 집중 부각하는 방향으로, 잘 짜맞추는 플롯에서 영키게 하는 플롯으로 진화하고 있다. 이는 단순하게 포맷 자체의 변화만을 내포하는 것이 아니다. 리얼리티 포맷 내에서도 경쟁 요인과 플롯 구성 방식에 따라서 다양한 포맷으로 지속적으로 변화하고 있다는 함의를 지닌다. 포맷의 혼종화가 더욱 촉진되고 있는 예능프로그램에서 각각의 포맷이 갖는 특징을 흡수하면서도 경쟁의 방식과 그에 적합한 플롯을 구축할 수 있는 제작 방식은 끊임없이 변화하고 있다.

게임성은 주말예능프로그램만을 변화시키고 있는 것이 아니라 토크쇼나 코미디, 인포테인먼트 프로그램에도 영향을 미치고 있다. 토크 배틀이나 서바이벌 코미디 포맷을 제작한다거나, 인포테인먼트 프로그램에서 정보를 전달하는 방식의 하나로 출연자들 간에 건강이나 체력 측정 경쟁을 벌이게 하는 형식으로 광범위한 영향력을 미치고 있는 것이 사실이다. 본 연구는 주말예능프로그램을 대상으로 분석을 진행하였고, 연구대상 기간도 1991년 이후부터 2014년까지 전체 기간을 조사하지 못했다는 한계를 갖는다. 특히 1991년 이전에 방영되었던 예능프로그램 전체에 대한 연구가 절실하게 필요하기는 하지만, 자료 수집의 어려움이라는 현실의 벽이 너무 높다. 향후 전체 예능프로그램을 대상으로 진화 양상을 분석하고, 성공하는 프로그램의 특성이

어떻게 이어지고 있는지를 연구할 필요성이 크다.

예능프로그램의 게임화는 포맷, 경쟁 방식, 플롯 간의 상호작용 관계가 중요하다. 세 가지 요소들 간의 상호작용 관계에 따라 새로운 포맷 유형이 창출될 수도 있으며, 동일한 포맷인 경우에도 프로그램 진행방식이 현저하게 다르게 느껴질 수도 있다. 그만큼 세 요소를 결합하는 방식은 프로그램을 새롭게 만들 수 있지만, 가장 중요한 것은 출연자들 간의 상호작용 과정이다. 포맷은 출연자들의 상호작용을 자연스럽게 담아낼 수 있는 프레임으로 기능하는 것이기 때문에 결국 포맷, 경쟁 방식, 플롯은 출연자들이 자발적으로 상호작용하는 과정에서 프로그램의 효용가치를 극대화시킬 수 있는 것이다.

참 고 문 헌

[1] 이은미, “1990년대 텔레비전 방송의 다양성 분석: 지상파방송의 프라임타임대 프로그램 다양성 변동을 중심으로”, 한국언론학보, 제46권, 제1호, pp.388-412, 2001

[2] 박소라, “경쟁 도입이 텔레비전 프로그램 장르 다양성에 미치는 영향에 관한 연구: 1989년 이후 지상파 방송 편성표 분석을 통하여”, 한국언론학보, 제47권, 제5호, pp.222-250, 2003.

[3] C. A. Lin, “Diversity of Network Prime-Time Program Formats During the 1980’s,” Journal of Media Economics, Vol.8, No.4, pp.17-28, 1995.

[4] 김정섭, 박주연, “지상파TV 주시청시간대 프로그램의 포맷 다양성 변화 연구”, 한국언론학보, 제56권, 제1호, pp.289-313, 2012.

[5] 김남일, “텔레비전 오락 프로그램에서 웃음 유발의 정치성: MBC-TV <무한도전>의 텍스트 분석을 중심으로”, 한국방송학보, 제22권, 제6호, pp.9-41, 2008.

[6] 김미라, “TV매체에 재현된 새로운 남성성과 그 한계: 주말 예능프로그램을 중심으로”, 한국콘텐츠학회논문지, 제14권, 제1호, pp.88-96, 2014.

[7] 노동렬, “디지털 기술 도입이 TV 콘텐츠에 미친

영향 연구: 드라마와 예능 프로그램을 중심으로”, 방송문화연구, 제23권, 제2호, pp.131-170, 2011.

[8] 장용호, 노동렬, “리얼리티 예능 프로그램의 자기조직화에 관한 연구: <1박2일>과 <무한도전>의 창의적 생산방식을 중심으로”, 방송과 커뮤니케이션, 제11권, 제2호, pp.39-90, 2010.

[9] 홍숙영, “가상 리얼리티 프로그램의 장르적 특성”, 한국콘텐츠학회논문지, 제10권, 제1호, pp.202-212, 2010.

[10] 박인규, 텔레비전 장르의 이해, 산해, 2004.

[11] E. Stasheff and R. Bretz, *The Television Program Its Direction and Production*, NY: Hill and Wang, 1968.

[12] 정윤경, 진경란, “프로그램 포맷의 절합과 변형: 해외 오락 포맷의 분석을 중심으로”, 한국방송학보, 제24권, 제1호, pp.197-232, 2010.

[13] Warren Buckland, *Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema*, Chichester: Blackwell, 2009.

[14] 원용진, 강신규, “‘게임화’로 구축된 텔레비전 리얼 버라이어티 쇼의 게임적 리얼리즘”, 대중서사연구, 제30권, pp.323-363, 2013.

[15] 채희상, *영화의 게임성 연구: 영화와 디지털 게임의 상호매체적 관계맺기를 중심으로*, 서강대학교 박사학위 논문, 2011.

[16] 노동렬, *방송 드라마제작산업의 공진화 과정과 인센티브 딜레마*, 서강대학교 박사학위 논문, 2014.

저 자 소 개

노 동 렬(Dong-Ryul Roh)

정희원



- 1986년 2월 : 서강대학교 신문방송학과(문학사)
- 1988년 2월 : 서강대학교 신문방송학과(문학석사)
- 2014년 8월 : 서강대학교 신문방송학과(문학박사)

▪ 2006년 9월 ~ 현재 : 성신여자대학교 미디어커뮤니케이션학과 교수
 <관심분야> : 방송 산업, 방송콘텐츠