

# 포스트 IMF 시대 경쟁 논리의 내면화 양상 연구

## - IMF 이후 서바이벌 프로그램의 변화 양상을 중심으로

### Study on Internalization of Post-IMF Era's Competition Logic

#### - Focusing on the Changes of Survival Program Since IMF Era

박인성

서강대학교 국어국문학과

In-Seong Park(clausewise@naver.com)

#### 요약

본 연구는 IMF 이후의 시대성 내부에서 경쟁의 논리가 내면화되고 정교해지는 과정을 서바이벌 프로그램의 계보를 통해서 점검하기 위한 것이다. IMF 사태에 대한 극복의 서사가 공동체주의와 개인의 성공 사이에서 충분히 화해 가능한 서사 모델들을 발견했다면, 거꾸로 포스트 IMF는 경쟁과 관련된 특유의 정서적 구조를 드러내는 재난적 리얼리티에 기초하고 있다. 따라서 본 연구는 재난적 리얼리티를 서바이벌의 형식과 그러한 형식에 내포된 서사적 구조를 통해서 구성되어가는 과정을 살펴보는 것이기도 하다.

본 연구는 서바이벌 프로그램의 변화와 그에 따른 서사적 변화를 추적하기 위한 통시적인 흐름을 재구성하였다. 힐링-멘토의 시기에 상대적으로 서바이벌 프로그램은 쇠퇴하는 것처럼 보이지만 오히려 힐링-멘토 담론에 내포되어 있는 자기계발의 논리를 통해서 새로운 과도기를 마련한 것처럼 보인다. 사회나 구조보다도 개인의 자기계발 논리에 경유하면서, 서바이벌에 내재된 경쟁의 리얼리티는 더 이상 공동체 내부의 도덕주의나 정서적 화해를 위해서 작동하지 않아도 되는 것이다. 서바이벌 프로그램은 공동체 내부의 큰 공감을 지향하기보다는 좁은 자기 취향의 영역에 경쟁을 위임함으로써 환상적인 대리만족을 수행하게 된다.

■ 중심어 : | 포스트 IMF | 서바이벌 프로그램 | 리얼리티 | 경쟁 | 생존 | 자기계발 |

#### Abstract

This study examines the process of internalization and elaboration of the logic of competition in the post-IMF era through the genealogy of the survival program. Post-IMF is based on disaster reality, which reveals a specific emotional structure related to the competition, if the narrative of overcoming the IMF event finds narrative models that can be sufficiently reconciled between communityism and individual success. This study also examines the process of disaster preparedness through survival form and narrative structure embedded in such form.

Thus, this study reconstructed the diachronic change to track the change of the survival program and the subsequent narrative change. Relative to the time of the healing-mentor, the survival program seems to be declining, but rather seems to have created a new transition through the logic of self-development contained in the healing-mentoring discourse. this logic leads to be ghettoized hierarchy of preferences. Now, the survival program is to perform fantastic surrogate satisfaction by delegating competition to a narrow self-directed area rather than to a big empathy within the community.

■ keyword : | Post IMF | Survival Program | Reality | Competition | Survival | Self-development |

## I. 서론

### 1. 선행연구 검토 및 연구의의

본 연구는 국내의 서바이벌 프로그램을 통해 아이엠에프(이하 IMF로 통일하여 표기할 것이다) 이후 ‘경쟁’과 ‘생존’이라는 키워드가 표면적인 시대성을 대변하게 되어가는 일련의 과정을 살펴보고, ‘경쟁의 내면화’라는 현상을 구체적으로 규명하고자 한다. 일차적으로는 IMF에 대한 극복의 신화로부터 시작된 경쟁의 서사가 이후 2000년대를 경유하면서 서바이벌이라는 대중문화적 조류를 만나면서 어떤 방식으로 대중의 멘탈리티와 조응하며 변화해 나갔는지 구체화 양상에 대한 연구이다. 또한 초기에는 긍정적인 방식으로 유입되었던 경쟁의 서사가 어떻게 현재의 극단적이며 가학적인 방식에 이르렀는지를 살펴보게 될 것이다. 따라서 본 연구는 서바이벌 프로그램이라는 대중 장르에 대한 통시적인 연구인 동시에, 서바이벌 프로그램의 변화가 단독적인 장르라기보다는 IMF 이후 경쟁이 가속화되는 사회적 변화를 함께 조응하는 사회문화적 콘텐츠임을 드러낼 것이다.

물론 서바이벌 프로그램의 신자유주의적 성격에 대해서는 논의가 없었던 바 아니다. 류용제·박진우(2012)는 서바이벌 프로그램이 경쟁을 미화하고 정당화는 방식으로 신자유주의의 경쟁을 내면화하였음을 지적한다[1]. 문화정치학적 차원에서 신자유주의를 내면화는 방향으로 발전했음에 대한 논의들은 공통적인데, 김수정(2011)의 논의[2]는 마찬가지로 관점에서 서바이벌 프로그램의 장르와 사회문화적 효과를 교차시켜 살펴 보았다. 본고 역시 김수정과 마찬가지로 정서구조라는 개념을 토대로 활용하고 있으나, 구체적인 연구의 틀은 IMF라고 하는 시대적 경험 내부에서 형성된 경쟁의 서사를 맥락화하는데 초점을 맞추고 있다. 특히 경쟁 자체의 정서적 구조가 서바이벌 프로그램과 동시적으로 조응하며 형성되어 왔음을 강조한다는 점에서 차별성을 지닌다. 그외에도 리얼리티 프로그램의 ‘재미’ 요소에 집중한 연구들도 존재하지만[3][4], 본고의 논의들과는 다소 초점이 다르다고 할 것이다.

또한 본고에서 살피고자 하는 서사적 관점에서도 서

바이벌 프로그램이 특정한 서사적 구조와 전략들을 갖추고 있음을 다룬 연구들이 존재한다. 송명진(2011)의 경우는 서바이벌 프로그램의 서사전략을 구체적으로 살펴보았다[5]. 최소망·강승목(2012)은 이러한 서사구조가 다시 미디어의 정치경제적 권력화의 맥락과 연결되어 있음을 지적한다[6]. 본고는 서바이벌 프로그램 서사의 미시적 전략이나 공시적 조망도 중요하지만, 좀 더 통시적 맥락을 통해서 ‘경쟁의 서사’라는 큰 틀의 이야기 스키마가 대중들의 심리에 뿌리를 내리게 되었는지 쪽에 방점이 있다.

상대적으로 서바이벌 리얼리티 프로그램에 대한 일련의 논의가 2010년대 초반에 중점적으로 발생했다면, 최근의 서바이벌 프로그램에 대한 논의는 〈프로듀스 101〉을 중심으로 재촉발되었이 중요하다. 우루루·남윤재(2018)의 논의는 서바이벌 프로그램에서 시청자 및 참여자 중심으로 변화를 집중 모색한다[7]. 본고는 역시 〈프로듀스 101〉 새로운 서바이벌 프로그램의 경향 역시 살펴계 될 것이지만, 포스트-IMF라는 일관된 시대적 인식과 정서구조의 활용을 통해서 서바이벌 프로그램 사이의 유기적인 연관성을 보다 부각하게 될 것이다. 특히 서바이벌 프로그램이 침체가 오하려 새로운 서바이벌 프로그램의 과잉 소비를 이끌었는지도 함께 다루게 될 것이다.

### 2. 아이엠에프(IMF) 극복 신화 속 경쟁의 서사들

서바이벌 프로그램은 IMF 이후 시대 끊임없이 유지되고 있는 주요 장르이며 각각의 시기에 조금씩 변화하는 각각의 프로그램들은 특정한 경향들의 변화를 암시한다. 레이몬드 윌리엄스가 텍스트에 “하나의 특정한 현재 속에서 진행되는 형성적 과정”[8]에 포함된 것으로 파악하듯이, 본고에서는 서바이벌 프로그램을 통해 드러나는 IMF 이후 세대의 정서적 구조를 유추적으로 드러낼 수 있다고 본다. 윌리엄스에 따르면 정서적 구조는 “한 시대의 문화”[8]이며, 따라서 시대성의 변천에 따라서 새로운 정서적 구조를 구성하게 된다. “새로운 세대는 그들 나름의 감정 구조를 가질 것이며, 이것은 어디에서 온 것으로 보이지는 않을 것”[9]이다. 마찬가지로 IMF 시대와 IMF 이후 세대는 분명 공통의 문제

가 된 경쟁과 생존에 대한 특정한 태도와 경향을 통해서 정서적 구조를 형성하고 있다.

2000년대에서 2010년대 초반까지는 경쟁의 내면화가 심화되며 구체화된 시기다. 반면 최근 경쟁의 내면화라는 정서적 구조의 문제를 구체화한 것은 헬조선 담론으로, 이러한 담론 내부에서는 당연히 강한 비판적 대상이 되었다. 그리고 현재는 경쟁이라는 기표를 무조건 부정적인 것으로 바라보는 우려의 목소리들이 높다. 어느새 경쟁은 우리가 살아가는 현실을 생존을 위한 경기장이나 서바이벌 게임처럼 구성하는 단어가 되었다. 경쟁은 이제 모두를 성과 중심의 사고방식으로, 더 나아가 피로사회로 이끄는 핵심적인 원인처럼 여겨진다. 그러나 경쟁이 원래부터 우리 사회에서 부정적인 낱음으로 받아들여진 것은 아니다. 오히려 IMF 시대에 경쟁은 대단히 긍정적인 어휘로 등장했으며, 경제적 위기를 극복하기 위한 여러 수단 가운데 특히 서사 구조를 활용해서 적극적으로 유포되었다.

IMF에 대한 극복의 시나리오는 큰 틀에서 두 가지의 서사를 활용한 것으로 보인다. 첫째는 금 모으기 운동으로 대표되는 국민적인 국난극복의 서사다. 국가와 기업의 부채를 오히려 서민들의 힘으로 십시일반(十匙一飯) 모아서 해결한다는 발상 자체는 과거에도 역사적으로 반복된 의병 서사와 흡사하다. 근대 국가에서 다시금 국민=백성이 동일시되며, 국가에 대한 뿌리 깊은 결속을 하나의 미담으로 재구성했음이 중요하다. 이때의 강렬한 공동체적 경험은 국가적 위기에 대한 대응 논리를 내면화한 것처럼 보인다. 재난 상황에서 국가의 부채가 발생할지라도, 그 부채는 유사-가족적인 공동체적 연대를 통해 극복되거나 봉합되어야 한다는 방식의 해결 논리 말이다. IMF는 국가가 해야 할 일을 가족이 대신 하는 가국체제(家國體制)[10][11]에 대한 내면화된 서사를 구성했다. 금 모으기의 서사가 경쟁보다는 협력, 반-경쟁의 서사임에도 불구하고 재난적 상황을 전제로 하여 생존을 위한 개인의 부채심리를 자극한다는 점은 이후의 서바이벌 리얼리티에도 영향을 미친다.

이러한 국난극복의 서사와는 비교되는 또 하나의 서사가 바로 불리한 경쟁을 극복하는 영웅적 개인의 신화다. 박찬호와 박세리 같은 스포츠스타의 등장은 해외에

서 외국인 선수들과 경쟁하는 한국인에 대한 가장 강력한 마스터플롯을 제공해주었다. 이는 뛰어난 개인이 주어진 고난을 극복하는 현대적인 영웅신화로 각색되었으며[12], 성장 서사 내부에 교묘한 방식으로 경쟁 서사를 내포하게 된다. IMF 시기 스포츠 영웅 서사는 한국인들에게 있어서 불모지나 다름없는 미국 현지의 스포츠계에서 어떠한 기반 없이 성공하는 ‘아메리칸 드림’의 전형이기도 하다. 국가, 국적 인종적 지표가 사라진 곳에서 개인이 투쟁하여 살아남는 서사에 대한 강렬한 체험은 자칫 IMF가 제공할 수 있었던 패배 의식을 극복하는 중요한 매개로서 작동했다. 또한 많은 사람들에게 긍정적인 경쟁서사의 표본이 되었다. 실제로 개인의 성취가 국가적 위기의 극복과는 무관할지라도 국내에 부족한 외화를 벌어들이는 스포츠스타의 모습은 정서적인 보상을 제공해주었으며, 단순한 애국심과는 다르게 개개인의 동일시를 유도한 셈이다.

그러나 이러한 서사의 강렬한 아우라는 생존자 편향(survivorship bias)의 오류를 낳았다. 표면적으로 현대의 영웅신화는 과거의 영웅신화와는 달리 신분과 출생이 아니라 불우한 환경에도 불구하고 비상한 노력을 통해 누구나가 영웅이 될 수 있음을 강조한다. 따라서 ‘어려운 시기임에도 불구하고, 노력한다면 누구나 성공할 수 있다’는 종류의 의식은 수많은 실패 사이에서 생겨난 소수의 성공만을 표본처럼 추출함으로써 우리가 따라야 할 삶의 방식을 표준화한다. 실제로 수많은 박찬호 키드(kid), 박세리 키드들이 생겨났을 뿐 아니라 언론을 포함한 매체들을 통해 그들의 삶을 모방하기 위한 성공의 계명(誠命)들이 유포되었다. 후술하겠으나 이러한 생존자 편향 서사와 표준화된 성공 범칙들은 이후 멘토들의 멘토링과 자기계발 논리로 반복된다. 경쟁의 순기능만이 아니라 경쟁 논리의 화려한 스펙터클로 만드는 착시현상이 더욱 강력하게 내면화되는 것이다. 핵심은 경쟁에서의 성공과 승리만이 부정적인 경쟁 논리를 무마할 수 있으며, 사후적으로 경쟁 자체를 정당화한다는 점이다.

금 모으기 운동과 스포츠스타의 신화. 두 가지 서사의 공통점은 바로 국가의 부채에 있다. 국가의 부채는 단순한 아나키 상태가 아니며, 사람들은 국가의 자리를

대체하는 별도의 대체물이나 보정물을 찾는 방식으로 특정한 서사모델들을 활용한다. 경쟁의 마스터플롯이라고 부를 수 있는 이야기 모델들은 그 시대의 특정한 정서적 구조들을 구현하는 장치(dispositif)가 되는 셈이다. 특히 과거의 의병 서사와 유사하게 현대의 스포츠 영웅 서사는 국가가 부재하는 상황에서 성립 가능한 경쟁 자체를 숭고화한다. 경쟁 내부에 존재하는 실제적 대나 갈등을 자연스럽게 봉합하는 것이다. 경쟁을 문제없이 조율하는 정당한 경기장의 운영자이자 심판이 없음에도 불구하고 경쟁의 참여자들 스스로의 도덕적인 준칙에 준수하며, 지금보다 개선된 상황에 도달할 수 있다는 희망이야말로 IMF 이후의 경쟁 서사의 모델을 구성한 것이다. '위기의 극복'을 위해 모두가 힘을 모으는 '연대'와, 그러한 연대라는 공동체를 공고하게 만들기 위해서는 우수한 개인의 등장을 요구하는 '성공의 미덕'이야말로 갈등 없는 경쟁의 논리를 구성한다.

이러한 두 가지 서사의 통합적 사례가 바로 2002 월드컵이다. 물론 이때 국가는 부재한다기보다 비로소 IMF 이후 상징적인 복귀를 보여주었으며, 보다 글로벌화된 경쟁에의 참여를 부추기는 역할을 한다. 그리하여 '붉은 악마'로 대변되는 강렬한 국민적 공감대를 경험하는 것은 과거 금 모으기 운동과 비슷했지만, 그것이 보장되기 위해서는 한국 국가대표팀의 4강 신화라고 하는 경쟁 서사가 필요했다. 언뜻 서로 대립적으로 보이는 두 가지의 서사가 사실은 아주 친밀하게 연결해 있으며, 하나의 복합적인 서사로 활용될 수 있음을 강력하게 경험한 것이다. 2002 월드컵이 표면적인 차원에서 IMF 극복의 상징적인 사건이자 시기였음을 고려한다면, 이제 포스트 IMF 시대는 이러한 개인의 생존과 관련하여 앞서 서사 모델들을 반복·변형하는 방식으로 재구성될 필요가 있다.

이처럼 IMF와 그것의 극복 과정 중에 발생한 경쟁 서사와 논리의 내면화를 가장 대중적인 차원에서 재현하고 있는 매체로서 강조되어야 하는 것은 메이저한 장르로 거듭난 리얼리티 서바이벌 프로그램이다. 2000년대부터 2010년대에 이르는 서바이벌 프로그램의 조류와 그에 대한 맥락들은 결코 대중문화의 흐름에서만 이해되는 것이 아니라, 포스트 IMF 시대와 보편화된 경

쟁의 구도를 재현적인 '리얼리티'의 차원에서 이해될 필요가 있다. 따라서 다음 장에서부터는 본격적으로 대중문화 내부에서 보편화되어 가는 경쟁의 구도와 그에 대한 내면화의 양상을 2000년대 이후의 서바이벌 프로그램의 흐름을 통하여 소급적으로 재고찰해 볼 것이다.

## II. 한국적 서바이벌 프로그램과 경쟁의 '리얼리티'

### 1. 재난의 상상력과 포스트 IMF의 리얼리티

한국에서 IMF의 경험이 곧장 서바이벌 프로그램이라는 장르를 촉발한 것은 아니다. 서바이벌 프로그램의 형식 자체는 어디까지나 수입된 것이며, 그 원형적인 형태는 미국의 서바이벌 프로그램, 무엇보다도 서바이벌 프로그램의 전세계적인 유행을 이끈 것으로 평가받는 미국의 CBS의 <서바이버Survivor> (2000)다. 매 시즌 특정한 장소에 모인 참여자들이 최종 생존자 한 명을 가릴 때까지 함께 생존을 위해 고투하다가도, 매 회 투표에 의한 탈락자를 결정하는 구조가 이때 선명하게 적용되었다. 전체적인 게임을 지배하는 정서적인 변화 역시 이러한 구조를 떠받쳤는데, 공정한 경쟁을 위한 조건으로 요구되었던 '정정당한 승부와 인정', '상대방에 대한 존중' 보다는 승리를 위해서 활용할 수 있는 모든 종류의 조건을 활용하는 것이 권장되었다. 이후 여느 서바이벌 프로그램에서 쉽게 찾아볼 수 있게 된 과별 싸움이나 비밀 동맹, 속임수가 적극적으로 도입된 것이다.

이때부터 정립된 서바이벌 프로그램의 핵심 키워드는 '경쟁'과 '리얼리티'로, 대부분의 모든 종류의 서바이벌 프로그램은 리얼리티를 모토로 최후의 1인을 결정하기 위한 경쟁을 유도한다. 이에 촉발되어 한국에서 제작된 최초의 서바이벌 프로그램은 MBC에서 제작된 예능 프로그램 <스타 서바이벌 동거동락> (2000)이다. 그러나 서바이벌이라는 상황만이 유사할 뿐은 어디까지나 목적은 웃음을 유발하는 것이며, 경쟁의 '리얼리티'는 그대로 도입되기 어려웠다. 대부분 출연자의 인기나 게임에서의 역할, 출연자들 사이의 친목 등이 가장

강력한 동기로 작동했다는 점에서도 〈서바이버〉와는 완전히 다른 성격의 프로그램이었다. 당시만 하더라도 강력한 경쟁자를 몰아내기 위한 파벌과 단합 행위, 탈락자에 대한 의도적 따돌림은 국내 시청자들의 정서적 차원에서는 받아들여지기 어려운 내용이었다.

〈서바이버〉의 형식만을 차용하고, 정서적 차원으로 로컬라이징하는 방식으로, 한국의 서바이벌 프로그램은 1차적으로 형성되었다고 할 수 있다. 더 엄밀하게 말하자면 생존 수단으로서 ‘경쟁’은 이미 정식화된 논리가 되었지만, 상대적으로 그 경쟁은 받아들일 수 있는 ‘리얼리티’의 토대는 한국적인 예능과는 거리가 먼 것이었다. 다 아는 사실처럼 한국 예능의 영역에서 리얼리티 쇼의 개념이 정립되는 데에는 보다 시간이 필요했다. 국내에서 리얼리티 쇼를 표방한 〈무한도전〉이나 〈1박 2일〉이 2000년대 중반에야 이를 실험적으로 도입했으며 대단한 성공을 거두었다는 점은 주목할만 하다. 2002년 월드컵을 기점으로 국민들의 심리가 IMF의 영향력으로부터 벗어나게 되었다면, 〈무한도전〉이나 〈1박 2일〉과 같은 리얼리티 프로그램의 정립은 이후 신자유주의로 본격 진입하는 한미 FTA의 협상 및 타결이 이루어지는 시기(2005~2007년)에 이르러 무르익은 셈이다. 따라서 이때 한국적인 ‘리얼리티’의 개념이 어떤 방식으로 형성되었는지가 중요하다.

IMF는 한국인들에게 실제적인 재난이었지만, 재난에 대한 기존의 상상력과 명백하게 다른 점은 경제적 재난이었다는 점이다. 경제적 재난은 각종 기업의 부도와 주가 하락, 노동시장의 구조조정 등 거시·미시 경제적 차원으로 체감된다고 할지라도 일정 부분 비가시적인 것이다. 전쟁이나 자연재해와는 달리 뚜렷한 스펙터클로 환원되지 않는다. 달리 말하자면 경제적인 삶의 위기와 실제 생명의 위협 사이에는 큰 격차가 존재하는 셈이다. 따라서 경제적 위기는 진정한 파국을 맞이하기 이전의 ‘예비적 재난’에 가까운 것으로, 진짜 파국이 닥쳐올 수도 있다는 내재적인 긴장감을 학습하도록 유도했다. 결과적으로 IMF라고 하는 경제적 위기를 극복하는 데에는 성공했다고 할지라도, 학습된 내재적 긴장감은 사람들의 정서적 구조 내부에 강력하게 각인되었다. 그리하여 IMF 이후의 ‘리얼리티’는 단순히 주체가 살아

가는 ‘현재’ 삶의 지평에 대한 인식만이 아니라, 잠재적인 위기를 내포하는 방식으로 재난에 대한 감수성과 상상력을 내포한다.

더욱이 IMF 이후 1990년대 후반부터 2000년대 초반까지 국가의 부채, 중심의 상실, 세기말적 우울 등을 경험하는 과정 중에 문화적 흐름은 포스트모던 사유에 크게 자극받게 되었다[13]. 세기말적 분위기, 열기(獵奇)와 인터넷 문화의 발달을 통해 사람들은 고단한 현실보다는 문화 콘텐츠를 통해 위안받거나 불안한 현실을 보완했다. 이에 따라 ‘리얼리티’에 대한 인식 또한 변화하게 되었다. 일상적인 삶만으로 국한할 수 없게끔 ‘현실’의 영역이 넓어졌으며 그 의미 또한 다변화되었다. 받아들일 수 있는 ‘리얼리티’의 외연과 의미가 확장됨에 따라서, 대중문화와 그 형식은 대안적인 리얼리티로 작용하기 시작했다. 그 대안적인 리얼리티의 한 가지 유형이 IMF 시대를 경유하며 학습된 정서적 구조다. 가시적이지 않을지라도 현실에 내재되어 있는 ‘위기’를 상상할 힘이며, 잠재적인 위기를 미리 리얼리티에 개입시켜 현재를 보충적으로 구성하는 것이다. 예비적인 재난의 상상력을 활용하는데 가장 적절한 문화적 콘텐츠가 바로 서바이벌의 형식이라는 점을 강조해야 할 것이다.

리얼리티 프로그램이 재난적 상황에 대한 가상적 서사에 기초하고 있음에 대해서는 여러 연구들로 지적된 바 있다[14]. 앞서 〈스타 서바이벌 동거동락〉의 경우 경쟁과 생존을 상징하되, 그 배경과 목적이 되는 선명한 ‘리얼리티’를 제공하지 못했다. 거꾸로 〈무한도전〉이나 〈1박 2일〉은 경쟁의 논리를 전면적으로 내세우기보다는 이면으로 돌리면서도, 거꾸로 경쟁 자체가 내면화된 ‘리얼리티’를 구축하는데 효과적인 프로그램들이었다. ‘리얼리티’는 그저 현실에 흡사한 것이 아니다. 포스트모던한 문화 내부에서 현실 효과(reality effect)는 현실과의 유사성에 기초한다기보다, ‘적절성’에 기초하고 있으며 이때의 적절성은 명료한 인과관계보다는 오히려 돌발성과 우연성까지 포괄하는 방식으로 이루어진다. 예를 들어 앞서의 프로그램들에서도 정해진 대로 전개된다는 예상 가능한 영역이 아니라, 멤버들의 노력에 비하여 그 결과가 보장되지 않는다는 인과관계의 불확실성과 돌발성을 강조한다. 다시 말하자면

생존과 관련된 공정함의 결여야말로 리얼리티를 발생시키는 요소인 셈이다. 제작진이 구성하고 있는 기획이라고 할지라도, 부조리를 함축하는 재난 상황은 IMF 이후의 삶에 대한 리얼리티를 보충적으로 재현하는 것이다. 따라서 리얼리티 프로그램들에서 의도적인 경쟁의 논리는 가상적인 재난 상황에 맞서서 개인 및 집단의 투쟁을 다소 부조리한 방식으로 유도한다.

예를 들어 <1박 2일>의 경우 취직과 포맷은 일련의 국내 여행 프로그램과 대동소이하다. 다만 평범한 여행 서사에 제작진이 개입하여 무작위적인 시련을 제공하는 것이 특징이다. 이 시련에서는 여행지를 가는 과정에서 멤버 일부의 '낙오'를 유도한 것이 대표적이데, '낙오'라는 표현 자체가 합의하듯 공동의 이익 목표를 향한 운동에서 탈락하는 경쟁 능력의 부재를 의미하는 것이기도 하다. 낙오 멤버는 자발적인 개인기를 발휘하여 다시금 집단에 합류해야 하는 별도의 미션을 제공받는다. 이러한 부조리는 마치 누구나 사회적 안전망에서 떨궈질 수 있다는 사실과, 이를 극복하기 위한 대응능력을 은연 중에 강조하고 있다. 식사 및 취침 미션도 마찬가지다. 결코 멤버 전원이 동등한 목표를 달성할 수 없다고 전제하는 방식으로 제작진의 부조리한 개입은 정당화된다.

이러한 부조리함과 불가피함의 이중구속에 걸려 있는 '리얼리티'는 경쟁의 공정함보다는 불가항력적으로 강제되는 글로벌한 시장경제, 그리고 그러한 체제 내부에서의 생존을 요구하는 신자유주의적 경쟁사회와 유추관계(analogy)를 형성한다. 마찬가지로 <무한도전>에서는 대한민국 '평균 이하'를 자처하는 멤버들이 다소 과장된 수준의 불합리한 미션을 받고 그에 대하여 불가피하게 미션 수행을 강요받는 상황을 통해 오히려 시청자들은 현실 효과를 느낀다. 제작진이 구성하는 일종의 '역지'가 출연자들에게 미치는 영향을 통해서 시청자들은 오히려 '리얼리티'에 대한 감수성을 재구성한다. <1박 2일>에서 멤버들의 단순한 결속보다는 의도적인 낙오와 식사 및 잠자리 경쟁을 통해서 구성된 적대를 수행하는 방식은 언제고 발생할 수 있는 서바이벌에 대한 잠재적인 대응능력을 요구하는 것이다.

2000년대의 리얼리티가 대중의 심리적 영역에서 구

성되는 차원에 있어서, IMF를 벗어나는 과정은 단순히 주어진 경제적 재난 상황을 극복하는 문제가 아니었음이 분명해진다. 포스트-IMF 시대는 거꾸로 언제고 그와 같은 재난이 다시금 발생할 수 있다는 사실을 내면화하는 시기이며, 예비적인 방식으로나마 그에 대한 가상적 서사를 학습하는 것이기도 하다. 신자유주의의 시대정신 자체를 학습하지 못했다고 할지라도, 신자유주의로의 진입과 함께 잠재적인 경험을 미리 서바이벌의 '리얼리티'로 획득하는 과정이라고도 할 수 있을 것이다. 물론 <무한도전>이나 <1박 2일>에서 경험되는 경쟁의 서사는 집단의 결속을 결론으로 전제하며 과정의 경쟁은 모두 극복된다. 그럼에도 불구하고 이러한 과정을 거쳐서 2000년대 후반에 이르러 서바이벌 프로그램은 이제 보다 노골적인 경쟁 서사의 시대로 접어드는 입구를 열었다고 할 것이다.

## 2. 경쟁의 리얼리티와 멜로드라마적 절충

포스트 IMF의 리얼리티가 일종의 상상적 재난 상황에 대한 보충적 시나리오를 만드는 방식으로 형성되었다면, 이러한 리얼리티를 바탕으로 한국의 서바이벌 프로그램 역시 단순한 로컬라이징을 넘어서서 새롭게 자신들만의 형식과 그러한 형식에 적합한 정서적 구조를 활용할 수 있게 되었다. 서론에서 언급한 것처럼 IMF라고 하는 공통적 경험을 통해 구성된 서사적 모델을 적절하게 변화시켜 활용하는 방식이기도 하다. 재난의 리얼리티는 공동체의 협력만이 아니라, 필요에 의해서 구조에 의해 발생하는 부조리한 모순에 대하여 어떤 식으로든 개인의 능력을 활용하여 문제를 타개하거나 개선하는 '재치'나 '요령'을 요구한다. 앞서 <무한도전>이나 <1박 2일>에서 멤버들이 부조리한 미션을 타개하기 위하여 그들 나름대로 '잔머리'나 '편법'을 활용하는 방식이 긍정되는 이유 또한 그러하다. 단순히 공동체 구성원의 협력만이 아니라 보다 개인의 능력을 보충적으로 활용할 수 있어야 하며, 스포츠 스타의 신화처럼 공동체 내부에서 능력주의에 대한 신뢰 또한 긍정되는 것이다.

재난적 상황에 대한 예비적 리얼리티는 공동체주의와 능력주의의 모순적인 동거를 허락한다. 이러한 절충

적인 요구에 가장 적합한 서바이벌의 형태가 바로 엔터테인먼트 자체를 활용하는 음악 서바이벌 프로그램이다. 가수를 비롯한 유명 스타들은 대중의 시선에서 보았을 때, 특유의 혹독한 경쟁의 장에서 생존한 사례임에도 불구하고 모순적인 존재다. 한편으로는 범접하기 어려운 계층적 구조를 지닌 직종인 동시에, 다른 한편으로는 얼마든지 그러한 위계를 뒤집는 것이 가능한 능력주의를 대변하는 직종이기 때문이다. 하지만 연예계 스타가 지닌 능력이란 스포츠 스타와는 달리 선명한 능력주의만으로 환원되지 않는다는 점에서, 신화의 주인공이라기보다는 철저한 세속적 이야기 모델의 주인공이다. 성공과 신분상승을 위한 욕망의 주체이자, 시청자에게 있어서도 욕망의 대상이자 동일시의 대상이라는 점에서 말이다.

대중은 스타를 동경하며 호의를 보내기도 하지만, 반대로 자신도 얼마든지 그러한 역할을 대신할 수 있다고 생각하기도 한다. 이러한 대중적 시선을 통해 평범한 누구나가 ‘스타 탄생’의 주인공이 될 수 있다는 욕망을 부추기는 것 역시 이천년대 리얼리티의 확장성이 가져온 현상이기도 하다. 이제 재난적 상황은 단순히 일상과 현실 외부에 있는 것이 아니라, 오히려 늘 현실에 내재한 것이다. 더 나아가 IMF 이후의 현실을 살아간다는 것, 불안정하고 유동적이며 중심이 부재한 삶 자체가 일종의 재난적 상황이라는 인식 속에서 변화의 방향성은 경쟁의 시뮬레이션을 통해 대안적인 서사를 발견하는 것이다. IMF 시기 스포츠 스타에 대한 신화와는 달리, 이제 대안적 서사의 성공 스토리는 일상화된 경쟁을 시각화·무대화하는 방식으로 구별된다. 서바이벌 프로그램은 이제 사람들이 경쟁 자체를 얼마든지 개인을 위해 활용해야 한다는 의식을 전제로 한다. 따라서 경쟁은 일상적인 욕망과 삶에 대한 보다 직접적인 반영이며, 리얼리티를 통해 달성해야 하는 성공과 그 대리만족의 거울로서 작동한다. 이 시기 경쟁의 리얼리티를 완성한 서바이벌 프로그램의 형태가 이천년대 후반부터 본격적으로 등장한 음악 서바이벌 프로그램이다.

음악 서바이벌 쇼의 전성기를 열었다고 평가받는 〈슈퍼스타K〉는 음악전문 채널 Mnet에서 2009년 처음 시작되었다. 음악 서바이벌이라고 하는 점에서 기본

적인 구성은 서양의 서바이벌 프로그램 〈아메리칸 아이들〉이나 〈브리티쉬 갓 탤런트〉을 닮았지만, 언급한 것처럼 한국에서 받아들이는 ‘리얼리티’의 지평이 달라졌음이 중요하다. 소위 ‘Mnet식 서바이벌’ 계보의 첫 시작이라고 볼 수 있는 이 프로그램은 포스트 IMF를 거치며 경쟁을 내재화한 한국적 리얼리티를 노골적으로 환기했다. 프로그램에 참여하는 참가자들은 가수 데뷔를 희망하는 일반인들(ordinary people)들이라는 점만이 아니라, 기존의 아이돌 서바이벌에서 차별받았던 연령, 지역, 외모, 계층의 차별 없는 실력주의 서바이벌을 강조했다. 말 그대로 이천년대를 거치며 점진적으로 수용된 신자유주의적인 경쟁을 모토로 한 리얼리티에 의해서 성립된 서바이벌 프로그램인 셈이다.

〈슈퍼스타 K〉에 이르러 한국의 서바이벌 프로그램은 〈서바이버〉가 보여준 서바이벌 리얼리티의 핵심에 근접함과 동시에 한국적 리얼리티의 지평이 IMF에서부터 비롯된 재난의 상상력과 그에 대한 극복을 내면화하는 방식으로 발전해 왔음을 알 수 있다. 최후의 1인에 이르는 경쟁의 과정 중에서 발생하는 갈등과 그에 대한 조정과 극복이야말로 서바이벌 프로그램이 시청자에게 제공해야 하는 최대의 미덕이며, 최후의 공공선적 역할이기도 했다. 앞서 IMF 시절 스포츠 스타의 신화처럼, 국내 서바이벌 프로그램의 변별점은 굴곡을 겪고 승리를 쟁취하는 과정과, 그에 따른 감동이 신자유주의 리얼리티 내부에서도 가능하다는 인식을 구성하고 유포하는 것이다. 경쟁을 회피할 수 없다면 최대한 순치되어야 하며, 그 순치의 방식은 개인의 능력주의를 통해 보장되어야 한다. 그러나 〈슈퍼스타 K〉는 능력주의를 강조함에도 불구하고 그 심사방식과 편집 방식을 통해서 철저한 능력주의가 보장될 수 없다는 사실 또한 지속적으로 노출했다. 실력 이외에 ‘스타성’이 심사의 기준으로 소환되거나, 시청자 투표는 더욱 노골적으로 외모나 개인의 내력 등 실력 이외의 요소를 통해서 자신의 선호를 결정했다.

그처럼 서바이벌 프로그램이 단순한 경연이 아니라 서사처럼 구성되고 전개된다는 점에서, 평가의 요소 또한 온전한 능력주의로 환원될 수 없다. 참여자들에 대한 캐릭터적 이해와 서사적 몰입은 경쟁 자체를 보다

과열시키는 것처럼 보이기도 하며, 조정을 수행해야 할 제작진 측이 오히려 갈등을 조장하는 것처럼 보였다. 소위 ‘악마의 편집’은 프로그램의 진정성의 차원에서도 문제가 되지만, 더욱 문제가 되는 부분은 시청자 평가의 주관성이다. 그 기준이 실력주의에 대한 공감이나 아니라 서사적 몰입으로 대체되기 때문이다. 실제로 참여자의 실력보다도, 참여자를 주인공으로 구성된 이야기가 얼마나 시청자에게 몰입감을 제공해줄 수 있느냐가 더욱 설득력 있는 평가요소가 된다. 시즌 2에서 강승윤의 경우가 대표적인데, 탑4에 이르는 과정 중에서는 제작진의 편애 및 실력 시비에 끊임없이 시달렸다. 그러나 탑4 경연에서 〈본능적으로〉 무대를 여론을 반전시킴으로써, 결과에 의한 사후적 정당화가 서사 구조 내부에서 얼마든지 가능하다는 사실을 확인시켜 주었다.

상징적인 권위를 지닌 대타자의 부재 또한 포스트모던한 리얼리티의 한 가지 변화 지점이다. 대중의 실력주의에 대한 판단기준은 대타자로 호명되는 심사위원이 쥐고 있는 것이 아니라, 얼마든지 추가적인 논리에 의해서 보충된다. 서바이벌 서사의 캐릭터구성은 ‘스타성’이라는 모호한 기준만이 아니라, 대중의 눈에 비치는 피상적인 이미지와 인격까지도 포함된다. 능력주의적 판단까지 사후적인 결과론으로 보정되는 것이다. 이러한 대타자의 변화, 서바이벌에서 생존을 보장하는 기준의 변화는 이미 포스트모던한 리얼리티 내부에서 ‘공정한 경쟁’이란 존재하지 않음을 알린다. 따라서 IMF의 극복서사와 달리 포스트 IMF의 경쟁서사에서는 ‘강한 자가 살아남는 것이 아니라 살아남는 자가 강한 자’라는 격언이 우세해진다.

그럼에도 불구하고 서바이벌 프로그램이 제공해야 하는 대안적인 리얼리티가 무제한적인 경쟁과 공정성의 부재를 완전히 허용할 수는 없다. 포스트모던한 리얼리티에 내포된 실재의 사막은 적절히 가려질 필요가 있으며, 결과적으로는 최소한의 봉합적 해결이 요구된다. 여기에 기여하는 것이 유사-가족 관계 속에서의 순화와 ‘정서적 평등주의’다[2]. 승자는 패자에게 ‘형’이나 ‘누나’ 혹은 ‘동생’으로서 승리하는 것이며 결과적으로 제로섬 게임이 아니라 승자 독식이 아닌 윈-윈(win-win)의 경쟁임을 가족주의 내부에서 순치시켜야 한다. 따라

서 탈락자를 가르치는 경연 진행 사이사이에는 언제나 경쟁의 구도를 넘어서기 위한 ‘고백’이 개입하며[2], 서바이벌을 수행하는 과정 중에 생겨나는 ‘정’이야말로 한국식 서바이벌 프로그램의 최종적인 정서로서 강조된다. 승자는 패자에 대하여 ‘이겨서 미안하다’고 말할 수 있어야 하며, ‘모두가 잘했다’는 상찬 속에서 눈물의 의례(ritual)가 발생해야만 서바이벌은 적절한 결말을 맞이할 수 있는 것이다. 정서적 평등주의는 다소 절충적일 지라도, 서바이벌이 지향해야 하는 이야기 결말은 승자 독식이 아니라 최소한의 도덕주의적 결말이기 때문이다.

따라서 서바이벌의 서사적 구조는 결과적으로 멜로드라마적이다. 피터 블록스의 지적처럼 멜로드라마는 선악의 이분법과 감정의 과잉, 그리고 도덕성에 대한 이야기다[15]. 공동체 내부에서 상징적인 갈등을 의도적으로 야기함으로 그것을 해결하고 공동체 자체를 회복시키는 기능을 수행하는 과정이야말로 멜로드라마가 사회 내부의 정서적 구조를 환기하고 재학습하는 과정이라면, 리얼리티 서바이벌 역시 사회적 불안과 갈등의 해소를 어떤 방식으로든 제공해야 한다[16]. 따라서 과거 IMF 극복 서사에서처럼 개인의 승리가 집단 전체의 승리처럼 앞서 IMF 극복 서사에서 집단의 승리 내부에 개인의 승리가 녹아들 수 있었다면, 이제 포스트모던 리얼리티에서는 거꾸로 개인의 승리를 도덕주의적으로 적절히 완화하기 위하여 이를 가족의 이름으로 축하하는 집단적 의례가 요구되는 것이다. IMF 시기의 경쟁 서사는 국가의 빈자리를 도덕적 애국심이 대체하는 과정 중에 개인의 성공을 옹호했다. 반면 포스트-IMF 시기에는 거꾸로 개인의 생존과 성공이 우선시하면서, 도덕주의적 집단이 이를 긍정하고 인정해주는 방식의 서사로 변화한 것이다.

최종적으로 이러한 가족 서사는 아무리 경쟁이 내면화된다고 할지라도 포기될 수 없는 상상적 연대의 한 가지 전형으로서 긍정된다. 〈슈퍼스타K〉의 엄청난 유명세와 인기에 힘입어 우후죽순 생겨난 서바이벌 프로그램 가운데 〈위대한 탄생〉(MBC, 2010)의 경우 심사자 대신에 멘토(mentor)라는 역할을 전면내세운 것 역시 이러한 이유다. 〈위대한 탄생〉은 사실상 몇 가지의 세부적인 차이점을 제외하고는 〈슈퍼스타K〉



와 큰 변별성이 없는 서바이벌 프로그램이었음에도 불구하고, 멘토라는 역할을 통해서 참가자들을 그저 소모적으로 활용하는 것이 아니라 책임지고 따라서 심사평 역시 승패를 가리는 것보다도, 정확한 지적 및 격려를 통해 참가자의 발전을 도모하고 있음을 분명히 했다. 멘토는 ‘따뜻한 경쟁’이라는 형용모순을 가능하게 해주는 가족적 구성원으로 멘티들의 운명 공동체 역할을 자임하게 되며, 이를 통해서 경쟁은 순치된다.

### III. 힐링-멘토 시대 이후의 서바이벌

#### 1. 서바이벌의 과도기와 자기계발 논리의 내면화

큰 틀에서 유사한 형식을 가지고 있는 〈슈퍼스타 K〉나 〈K팝스타〉, 〈위대한 탄생〉이 전문가 집단과 그들의 멘토링 내부에 경쟁의 논리를 내포하고 있었다면, 경쟁 자체를 상위의 관점에서 조절 가능하다고 생각하는 구조적 의식에 근거하고 있었기 때문이다. 물론 이들 프로그램은 단순히 전문가 집단에 판단을 위임하기보다는, 부분적으로 시청자 참여 투표를 활용함으로써 심사 결과에 대한 민주주의적 보안을 수행하는 것처럼 진행되었다. 그러나 거꾸로 시청자 투표의 활용 방식은 민주주의적 보완방식이라기보다는 철저한 신자유주의적 보완방식에 가까운 것이다. 실력 이외의 이유라고 할지라도 팬들의 지지를 표현하는 수단으로서의 SMS 유료문자는 경쟁에 있어 판단을 수행하는 심사의 요소를 다시금 경쟁의 형태로 열어두는 것이다. 물론 이때의 시청자 투표는 어디까지나 성공 서사에 대한 조력자 역할을 부여하며, 앞서의 가족적 공동체에 대한 부분적 참여를 긍정할 수 있다. 실제로 상기 서바이벌 프로그램들은 시청자 투표를 견제하는 전문가 심사자들의 최종 판단으로 결과를 절충하기 때문이다. 문제는 이후 멘토의 역할조차 부정하는 새로운 경향이다.

앞서 언급한 것처럼 가족주의와 정서적인 통합을 통해서 서바이벌 프로그램은 무한 경쟁 이전에 멈춰서는 경쟁, 최종적으로 ‘착한 경쟁’을 서바이벌의 틀 안에서 재현하는 것처럼 연출되었다. 형식적으로는 경쟁에 대하여 무제한적으로 열려있음에도 불구하고 정서적인

차원에서 어디까지나 경쟁을 억제하는 방식으로 절충하는 것이다. 이때 절충을 보장해주는 것은 멘토들이 가지고 있는 경험적 특권인데, 실제로 그들의 심사평은 음악에 대한 전문적 지식보다도 멘토 자신의 경험적 압에 가까울수록 주목받는다. 문제는 경험이 지닌 아우라가 진정성을 가지는지 아닌지와 무관하게, 생존자 지향의 서사에 강하게 이끌린 것이다. 멘토들의 조인은 경쟁의 구도를 폐기하기보다는, 부분적으로 보완한다. 경쟁 자체를 벗어나는 법이 아니라 경쟁의 구도 내부에 있음에도 불구하고 경쟁에 대하여 눈을 감는 방식으로, 상시적인 생존 경쟁에서 비롯되는 부담과 피로만을 상쇄하는 것이다.

2010년대 초반을 대변하는 힐링-멘토의 시대에 서바이벌 프로그램은 상대적으로 더는 주목받지 않는 것처럼 보였다. 생존 자체를 위로하는 방식의 쇼프로그램이 서바이벌의 자리를 대체하는 과정이기도 하다. 〈힐링캠프〉(SBS)가 인기를 끈 2011년도 전후로 ‘힐링’과 ‘멘토’, 그리고 이미 이전년대 내내 주목받은 ‘자기계발’이라는 키워드는 포스트모던 리얼리티가 제공하는 정서적 구조에 새롭게 각인되었다. 연예인에게 한 명의 인간으로서 자기고백의 장소와 위로를 제공하는 이러한 프로그램이 인기를 끈 핵심은 경쟁에 대한 피로에서 벗어나는 치유를 연출한다는 점에 있다. 연예인뿐만이 아니라 사회 각계각층의 인사들을 초청하여 멘토로서 이야기를 경청하기도 했다. 멘토의 경우는 피로한 개인에 대하여 단순한 위로만이 아니라 자기계발의 계기를 제공하고자 노력하는데, 단순한 위로라기보다는 자기계발을 지시한다는 점에서 상징적이다.

멘토와 힐링, 자기계발이 인기를 끈 시기에 표면적으로 서바이벌 프로그램의 노골적인 경쟁 서사는 소외되는 것처럼 보인다. 점차 쇠퇴하는 음악 서바이벌의 경우 이러한 현상은 굉장히 가시적으로 드러난다. 2013년에 이르러 〈위대한 탄생〉은 3기를 마지막으로 폐지되었으며, 〈슈퍼스타K〉역시 시즌5의 흥행에서 실패하면서 명백한 하락세에 접어들었다. 일견 대중은 반복적인 경쟁 서사에 대하여 피로를 느끼고 있었으며, 그에 대한 반대급부로 인해서 멘토에 의한 힐링이 주목받는 것처럼 보인다. 그러나 멘토와 힐링은 결코 무한경

쟁의 대립항이 될 수 없다는 점을 강조해야 한다.

본격적인 멘토의 시대에, 힐링과 멘토를 찾는 문화는 역설적으로 경쟁에서 벗어날 수 있게끔 사람들을 위로하는 것이 아니다. 힐링에 있어서 중요한 것은 경쟁에 의한 승패가 아니라 어디까지나 ‘자기계발’이며, 타인에게 기준을 맞추는 것이 아니라 자아를 발견하고 고양하는 것이다. 포스트모던한 리얼리티에서 일견 멘토는 상징적인 대타자의 부재를 대체하는 것처럼 보이기도 하지만, 상대적으로 경쟁을 완화한다기보다도 오히려 악무한의 자기계발 논리로, 사회와 구조의 문제라기보다는 개인의 문제로 환원하는 경향을 더욱 가속한다[17]. 자기계발에 있어 경쟁은 어디까지나 부수적인 수단처럼 보이지만, 본질은 경쟁 자체의 불가피함과 위험성에 대하여 우리의 눈을 가리는 것이다. 무엇보다도 자기계발의 논리에 포함된 생존자 지향의 서사야말로 수많은 실패로부터 눈을 가리는 안대 역할을 수행한다. ‘대표성 휴리스틱’(representativeness heuristic)[18]은 명백하게 자기계발 이론에 대한 수요를 만들어 내는 기저의 심리이며, 자기계발서에 대한 비판을 수행하는 것만으로 사람들은 자기계발의 성공 사례에 대한 기대를 쉽게 포기하지 않는다.

그렇다면 멘토 중심의 자기계발 담론은 단순히 ‘좋은 경쟁’을 지향하는 것이 아니라, 다른 목적에 이바지한다고 말해야 할 것이다. 리얼리티 프로그램이 최종적으로 절충적인 멜로드라마적 결말에 엮매였던 것처럼, IMF 이후의 삶은 재난적 상황의 극복을 위해서는 모든 종류의 경쟁이 허용된다는 인식을 애써 부정해왔던 시기라고도 할 수 있을 것이다. 그렇다면 자기계발 담론의 대두는 거꾸로 이미 어떠한 방식으로든 현실의 경쟁을 극복할 수 없음을 인정함으로써 심리적 전환을 시도하는 것이다. 달리 말하자면 더이상 신자유주의적인 삶에서 경쟁을 극복할 수 있는 대안은 없으며, 푸코가 언급하는 ‘자기 테크놀로지(technologies of the self)’(Foucault, 1988/1997)만이 실제의 사막에 내던져진 개인이 현실에 유의미하게 개입하는 유일한 수단임을 인정하는 것이기도 하다. 그러나 자기 테크놀로지는 개인의 영역을 강조하지만, 그 규범들은 결코 개인적인 것이 아니다[19]. 멘토들의 강연과 자기계발서가 그러하

듯 언제나 생존자들의 계명은 어디까지나 타인의 성공 사례에 대한 규범화에 불과하기 때문이다.

자기계발의 논리는 현실의 구조적 문제를 개인의 내재적 문제로 전환한다. 따라서 자기 테크놀로지로 경쟁의 피로를 완화할 수 없게 될 경우, 고스란히 현실의 충격을 감당하게 되는 것이 바로 자기계발과 경쟁의 내면화가 일맥상통하게 되는 지점이다. 멘토-힐링의 시대에 서바이벌 프로그램이 상대적으로 쇠퇴한 것처럼 보였음에도 불구하고 사실은 일종의 과도기였으며, 경쟁 자체를 개인의 자기 테크놀로지의 한 형식으로 내면화하는 과정이었음을 지적할 필요가 있다. 달리 말하자면 서바이벌 리얼리티는 손쉽게 자기계발의 논리를 포괄할 수 있는 장르이며, 넓은 공감대의 영역보다도 자기 즐거움과 치유의 영역에서 즐길 수 있게 되었다. 자기 치유의 영역에서 경쟁의 극복 혹은 경쟁 내부에서의 돌출과 다소간의 과격한 논리까지 받아들일 수 있게 된다[17]. 자기계발의 논리는 힐링과 멘토 담론에 종속되는 것이 아니라, 서바이벌 장르로 이어지며 보다 노골적인 형태가 된다.

더이상 경쟁의 ‘실재’는 윤색될 필요가 없으며 경쟁은 수많은 죽음을 바탕으로 성공 사례에 도달하기 위한 이야기 모델임을 내면화한다. 지그문트 바우만이 이야기 하듯 이제 서바이벌 리얼리티의 핵심은, 죽음을 반복재 생산하고 과잉 소비함으로써, 우리로 하여금 죽음에 대한 모종의 공모의식을 만들어 내는 것이다[20]. 경쟁의 논리에 포함된 생존으로부터의 탈락, 죽음의 공포를 완전히 극복하는 것은 불가능하다. 하지만 그러한 죽음 자체를 현실의 혼란 사건으로 만듦으로써 그것에 익숙해졌다고 자신을 위안하는 것은 가능하다. 이제 서바이벌 리얼리티는 멜로드라마적인 도덕주의나 집단 내부에서의 절충적 화해라는 구속에서 벗어나는 것이다.

## 2. 메타-경쟁 서바이벌과 취향의 계급화

힐링과 멘토가 2010년대 초반 유행한 시점이 지나고 그 기만이 폭로되었음에도, 자기계발의 논리는 서바이벌 장르에 흡수됨으로써 오히려 더욱 알맞은 형식을 갖게 되었다. 청년세대에게 있어서 힐링을 대체하는 것은 ‘능력주의’로의 전환이다. 자기계발의 담론을 통해 개인

의 영역으로 내면화된 서바이벌의 리얼리티는 이제 음악 서바이벌의 쇠퇴에도 불구하고 다른 방식의 서바이벌 프로그램으로 각광받게 된다. 대표적인 것이 바로 어떤 멘토도 힐링도, 심사위원도 없는 <더 지니어스> (tvN, 2013)이다. 이 프로그램에서는 오직 게임의 룰과 그 활용 방식만이 강조된다. 프로그램의 모토로 활용된 “과정과 결과, 집단과 개인, 아름다운 패배와 추악한 승리” 사이에서 선택을 형식화하고 있다는 점에서, 모든 종류의 선택은 결과에 대한 수궁을 전제로 한다. 여기에 옳고 그름에 대한 도덕주의적 판단은 유보되며, 어떠한 결론도 절충적으로 화해되기보다는 능력에 의한 결과로서 긍정되는 것이다.

<더 지니어스>의 경우 보다 노골적인 형태로 변화한 서바이벌 리얼리티의 정서적 구조가 대단히 논쟁적일 수밖에 없음을 보여주었다는 점에서 유의미한 기점이 된다. 특히 2번째 시즌인 <더 지니어스 : 톨 브레이크>는 시청자들의 엄청난 논란과 반응을 불러일으켰다. 6화에서 은지원-조유영에 의한 ‘신분증 절도사건’의 경우 서바이벌 리얼리티에 있어서 더이상 집단의 도덕주의가 승패의 논리를 넘어서서 작동하지 않는다는 사실을 여실히 보여주었다. <더 지니어스>에서 중간 인터뷰 역시 <슈퍼스타K>에서와 같은 ‘고백’의 형식이 아니다. 다른 참여자에 대한 솔직한 논평은 물론이고 승리에 대한 전략과 심리전 등에 대한 자기 이해를 강조하는 것이다. 철저한 자기 테크놀로지의 영역에 의해서 정립되는 각자의 생존법은 단순한 능력주의로 환원되지 않으며, 어떤 형태론도 긍정된다. 따라서 참여자들은 이러한 노골적 경쟁에 대하여 긍정하며, 따라서 ‘따돌림’과 ‘배신’까지도 게임의 불문율로써 활용한다. 그들이 신뢰하고 공유하는 것은 공동체의 도덕주의가 아니라 승패에 대한 기계적인 룰의 적용이다. 참여자들은 단순히 타인에게 승리하고 적대를 극복하기보다는 자기 자신의 역할을 이해하고 그것을 극복해야 한다.

<더 지니어스>가 보여주는 노골적인 서바이벌 리얼리티와 경쟁의 논리는 다시금 되돌아온 음악 서바이벌에 대한 중요한 예비적 변화가 된다. <슈퍼스타K>를 제작했던 Mnet에서는 새롭게 <프로듀스101> (2016)를 제작했다. <프로듀스101>을 기존의 서바이벌 프

그램과 가장 명백하게 구분하는 첫 번째 지점은 데뷔조에 해당하는 각 기획사 연습생들을 출연시킴으로써, 예비적인 경쟁을 미리 무대화한다는 점이다. 사실상 일반인과 연예인 사이에 끼인 참가자 101명은 데뷔 이후의 성공은 둘째치고 데뷔 자체도 엄청난 난관이라는 점을 인식하고 있으며, 필사적으로 서바이벌에 참여한다. 즉 경쟁에 있어서 준비과정은 없으며 모든 준비과정이 이미 경쟁이라는 사실을 환기하는 것이다. 따라서 허울 좋은 방식으로 경쟁의 논리와 구별되었던 ‘자기계발’이란 실상 경쟁의 동의어임을 인지시키는 방식이기도 하다. 두 번째로는 거의 모든 결과를 시청자 참여와 투표로 결정할 수 있게 만들었다는 점이다. 결과에 참여하는 별도의 심사위원은 없으며, 매일 누적되는 시청자 투표와 유료 문자 투표만으로 최종 11명의 생존자를 결정했다.

<프로듀스101>에서 경쟁의 공정성을 대변하는 존재는 권위를 쥐고 있는 전문가 혹은 생존자로서의 아우라를 지니고 있다고 상정되는 멘토가 아니다. 경쟁의 룰이나 생존의 자격에 대한 ‘공정성’이라는 개념 자체가 변모한 것인데, 공정성은 평가의 객관성에 의해 보장되는 것이 아니다. 오히려 시청자의 개별적 주관에 의해서 보장되는 것이며, 따라서 익명적인 대중의 취향과 선호를 직접 반영하는 개념이 된다. <프로듀스101>은 그러한 서바이벌 리얼리티를 구성하는 주체성을 선명하게 인식하고 있었으며, ‘국민 프로듀서’에 대한 호명으로 이를 강조했다. 단순히 경쟁을 제3자의 입장에서 바라보는 것이 아니라, 경쟁 자체에 개입하여 생존자를 결정할 수 있다는 직접성을 확보하는 것이다. ‘국민 프로듀서’라는 호명 자체가 허울뿐이며 아무리 기만적이라고 할지라도 서바이벌 리얼리티에 있어 대타자의 입장에 서는 셈이다.

국민 프로듀서로서 서바이벌 리얼리티에 대한 참여는 이미 모든 포괄적 영역에서 발생하는 경쟁의 구도에서 임시적이거나 메타적 위치를 점유하는 것이다. 이미 불가능하다고 판단되는 무한경쟁 속 타협적인 중간지대를 구성하는 것이기도 하다. 그것은 서바이벌 리얼리티 자체를 외부에서 지켜보고 판단을 내리는 대중지성의 능력이 국민 프로듀서에게 존재한다는 의미가 아니

다. 오히려 국민 프로듀서의 존재는 결과적으로 ‘숫자주의’(numberism)와 ‘서열주의’(hierarchy)의 다른 이름이다. 이제 서바이벌 리얼리티는 그 무한경쟁의 구조와 함께 그것을 매개하는 철저한 위계화 서열화에 의해서만 보장된다. 새로운 사람들은 태생적인 계급적 차별성이나 구조적 부조리에 대해서는 분노하지만, 거꾸로 경쟁에 따른 구조와 보상이 철저하면 철저할수록 공정한 것이 된다. 〈프로듀스101〉에서 순위에 따라 배치가 이루어지는 피라미드 구조와 그에 따라 온갖 특권이 분배되는 방식 역시 마찬가지다. 제작진은 최종적인 공동체적 화해를 전제하지도 않는다. 오히려 강조되는 것은 이 모든 것이 하나의 성장이라는 사실이며, 결코 끝나지 않는 경쟁을 선형적으로 경험하는 자기계발의 무대였다는 사실이다.

화해 가능하다고 상정되었던 어설픈 가족주의나 도덕주의로의 환원이 아니라, 결국에는 경쟁을 떠날 수 없다는 전제를 통해서 서바이벌의 참여 자체가 밀도 높은 생존의 기술과 경험을 제공해줄 수 있다는 점에서 서바이벌의 가치는 긍정된다. 마찬가지로 관점에서 경쟁의 무대에서 메타적인 위치, 외부의 안전지대는 인정되지 않는다. 국민 프로듀서 역시 경쟁의 구도에서 결코 자유로운 존재가 아니다. 단적으로 그들은 자신이 ‘픽’(Pick)한 연습생을 데뷔시키기 위하여 그들 나름의 경쟁 구도 내부에 존재하고 있음을 자각하게 된다. 국민 프로듀서의 투표 행위는 1인 1표의 민주주의적 참여 행위가 아니라, 철저하게 다수의 득표를 확보하기 위한 수단들을 활용했다.

마치 〈더 지니어스〉에서 서바이벌 참여자들 간의 전략적 동맹을 맺듯, 각각의 연습생들에 투표하는 팬덤들은 11인 투표가 가능한 시점에 서로에 대한 투표를 약속하는 방식으로 적극적으로 연합을 맺었다. 그 과정에서 최대한 상위 득표자를 견제할 수 있는 연합을 맺거나 의도적으로 11인 픽의 대상을 고르는 전략적 투표 방식 역시 팬덤 내부에서 공유되었다. 이처럼 팬덤 스스로가 철저하게 서바이벌에 참여하는 과정을 통해서 이제 경쟁 바깥은 없다는 것, 서열주의와 계급화에서 벗어나는 방법은 존재하지 않는다는 사실에 대한 분명한 자기인식을 체험한다. 반드시 최후의 1인이 고르

는 것이 아니더라도, 11인이라는 팀을 구성하는 방식으로 변화한 이유 또한 승자독식보다 선명한 서열화에 방점이 찍히는 것이다. 심지어 11인에 포함되지 못하더라도 명백한 순위에 따른 자기인식을 수행하는 것이야말로, 스스로가 처해있는 경쟁에 대하여 메타적 위치를 점유하기 위한 최소한의 방식이다. 동시에 이러한 서열화로부터 확보되는 메타적 위치를 최대한 안정적으로 유지하기 위한 한 가지 수단이 팬덤화 현상이다. 이제 서바이벌 프로그램을 더욱 적극적으로 소비하는 주체는 대중 일반이 아니라 팬덤이라는 동질적 취향에 강력한 동일시를 수행하는 계층적 집단이다.

아이돌 팬덤 문화는 〈프로듀스 101〉과 같은 최근 서바이벌 프로그램을 통해서 보다 강력하게 실체화되고 있으며, 대중문화 전반에서 이제는 그 취향에 따른 향유의 패턴을 어느 정도 정식화하고 있다. 아이돌 팬덤의 성격은 우리가 이야기하는 일반 대중에 머무르기 보다는 보다 적극적인 방식으로 경쟁에 참여할 뿐 아니라, 그러한 자기 자신과 그 소비 대상에 대하여 직접적인 서열화를 수행한다. 문제는 이러한 경쟁의 참여와 대리만족이라는 형태를 통해서 늘 심리적인 거리감(distance)을 확보하는 것이 가능해진다는 점이다. 일견 아이돌 팬덤은 소비하는 아이들에 대하여 과도한 동일시를 수행하는 것처럼 보이지만, 역설적으로 늘 자기 자신의 실패에서 거리를 둔다.

경쟁에 대한 경쟁의 방식으로 일차적인 경쟁으로부터는 멀어지는 것이야말로 아이돌 팬덤화를 통해 수행되는 자기 테크놀로지의 한 가지 방편이다. 이제 경쟁 자체가 마치 주식처럼 투자와 소비의 대상이 되는 셈이다. 따라서 팬덤은 단순히 아이들을 소비함으로써 취향을 통한 즐거움을 찾는 단계에 머무르지 않는다. 이제 취향은 스스로의 계급적으로 정위시키며, 이를 통해 일종의 정체성 정치를 수행하는 차원에 이른다. 3대 기획사의 완성된 아이돌 그룹의 팬을 하는 데에서 오는 대리만족만이 아니라, 아직 메이저한 인기를 얻지 못한 마이너 그룹의 팬덤이 되는 것 역시 경쟁의 불리함만큼이나 그로부터 돌아올 만족은 더 크기 때문이다. 어떠한 방식으로든 이미 삶을 점유하는 서바이벌 리얼리티와 경쟁 논리에서 벗어날 수 없다면, 오히려 이제 경쟁

자체를 타인에게 위임해 버리는 것까지도 긍정되는 것이다.

최근 특정한 정치적 정체성을 드러내는 방식이 결코 일반적인 의미에서 정당 정치의 정치적 입장으로만 환원되지 않는 것처럼, 아이돌 팬덤의 소비 방식과 그에 대한 몰입은 그저 아이돌에 대한 취향만으로 환원되지 않는다. 오히려 아이돌 팬덤 다소간 분열된 형태의 정체성을 획득한다. 이러한 분열적 정체성은 일상적 영역과 취향의 영역 등에서 큰 갈등 없이 결합된다. 핵심은 경쟁이 강렬하면 강렬할수록 생존을 보장해주는 보편적이고 절대적인 기준은 존재하지 않는다는 점이다. 팬덤화의 세계는 취향의 '상대적 절대화'를 통해서 편의적인 방식으로 세계를 재구성한다. 세계에 대한 인식론적인 지도가 부재함에도 불구하고, 스스로 팬덤 문화를 절대적 기준으로 삼아서 세계에 대한 인식을 재구성한다. 팬덤화 현상은 '일반 대중'이라는 개념을 점차 불가능하게 만드는 방식으로 소비자들의 자기 영역을 게토화한다.

IMF 사태이후 신자유주의적 노동시장은 필연적으로 개인들에게 사회적 하강 이동의 두려움을 안겨주었고, 개인들은 계급 유지와 계급 재생산으로 안정적인 미래를 확보하려는 경향이 두드러지게 되었다.[11] 그러나 현재의 젊은 세대는 현실에서 계급 유지와 계급 재생산이 불가능하다는 좌절을 경험하게 되었고, 이 '좌절의 정서적 구조'는 〈프로듀스 101〉과 같은 서바이벌 리얼리티를 통해 환상적으로나마 대리 충족되는 것이다. 〈프로듀서 101〉의 팬덤 현상은 자신이 응원하는 예비 아이돌의 신분 상승을 염원하거나 실제로 목격하면서 계급 유지와 계급 재생산의 환상을 공유하려는 움직임이기도 하다.

#### IV. 결론

본고에서는 지금까지 서바이벌 프로그램이 변화해온 과정을 살펴봄으로써 IMF 이후의 경쟁과 관련된 정서적 구조를 유추적으로 재구성해보았다. 핵심은 IMF 사태라고 하는 엄청난 경험과 시대성을 경유하며, 독특한

리얼리티와 서사적 보충물들이 사람들의 정서적 구조에 영향을 미치게 되었다는 사실이다. 서바이벌 프로그램은 그러한 리얼리티와 서사적 모델을 절충적으로 결합하는 명확한 대중적 장르로서, 포스트 IMF 시대의 정서적 구조를 대변해온 셈이다. 다소 통시적인 방법론을 통해 다양한 시대적 텍스트를 연결하는 방식으로 논의하다 보니 직접적인 연관성보다는 맥락을 통한 유추 관계를 적극 활용하는 포괄적 논의가 되었다.

서바이벌 프로그램이 사람들 내부의 과열된 경쟁의 논리를 그저 반영해온 장르라고 말할 수는 없으며, 오히려 현실의 경쟁 논리를 우회하거나 보충하기도 하며 절충적으로 화해시키기도 하는 장르임을 분명히 해야 할 것이다. 따라서 한때는 공동체 내부의 도덕주의나 멜로드라마적 화해를 연출하기도 했으나, 이제는 그러한 극적인 변화를 요구할 수조차 없어진 시점에서 대중의 좌절된 욕망을 보충하는 환상처럼 작동하기도 한다. 문제는 재난적 상황을 내포하는 포스트 IMF의 리얼리티에서 구성원들의 생존을 보장해주는 선명한 대타자는 물론이고, 생존법에 대한 명료한 기준조차 확보될 수 없다는 점이다.

따라서 개별화와 개인의 생존법을 강조하는 자기개발의 논리아말로 현재의 서바이벌 리얼리티를 움직이는 동력이 되었다. 멜로드라마적인 도덕주의나 객관적인 능력주의도 작동할 수 없다는 사실에 의해서, 경쟁에 대한 공정성을 보장하는 것, 승자를 통해서 집단 전체가 승리를 공유하는 방식의 절충은 불가능해진 것이다. 오히려 집단에 내포되어 있던 느슨한 연대 의식 자체가 무너진 것이기도 하다. 〈프로듀스 101〉과 같은 서바이벌 리얼리티가 도달한 보충적인 답변은 거꾸로 게토화된 자기 영역을 더욱 밀어붙이는 것이다. 보편적인 공동체의 인정을 요구하지 않는 종류의 취향의 '내 집단', 그리고 그 계층적 환원이야말로 현재의 서바이벌 리얼리티가 제공하는 메타적인 경쟁과 생존의 논리이다. 변화를 기대하기보다는 차라리 위임함으로써 대리 만족과 자기인식에 머무르는 것이기도 하다.

## 참고 문헌

- [1] 류용재, 박진우, “서바이벌 포맷 프로그램에 침투한 신자유주의 경쟁 담론 - 프로그램의 채택과 제작과정에 대한 생산자 심층인터뷰를 중심으로,” 방송문화연구, 제24권, 제1호, pp.139-165, 2012.
- [2] 김수정, “한국 리얼리티 프로그램의 정서구조와 문화정치학,” 방송문화연구, 제23권, 제2호, pp.37-72, 2011.
- [3] 주정민, 배윤정, “리얼리티 쇼 프로그램의 재미에 관한 연구 - ‘슈퍼스타 K’ 프로그램을 중심으로,” 한국콘텐츠학회논문지, 제14권, 제1호, pp.97-108, 2014.
- [4] 최영준, “리얼리티 오디션 프로그램 수용자들이 느끼는 ‘재미(fun)’에 대한 고찰- K-POP STAR (시즌3)의 재미진화모형 적용을 중심으로,” 한국콘텐츠학회논문지, 제15권, 제6호, pp.13-23, 2015.
- [5] 송명진, “서사 전략과 대중문화 콘텐츠 : 방송 오디션 프로그램 ‘슈퍼스타K2’와 ‘위대한 탄생’을 중심으로,” 대중서사연구, 제17권, 제1호, pp.205-228, 2011.
- [6] 최소망, 강승목, “텔레비전 오디션 리얼리티 쇼의 서사구조 분석 - <스타오디션 위대한 탄생> 과 <슈퍼스타 K2> 를 중심으로,” 한국콘텐츠학회 논문지, 제12권, 제6호, pp.120-131, 2012.
- [7] 우루루, 남윤재, “<프로듀스 101> 시즌2의 서사 연구 경쟁과 육성을 중심으로,” 한국콘텐츠학회 논문지, 제18권, 제7호, pp.503-518, 2018.
- [8] 레이몬드 윌리엄스, 이일환 옮김, *이념과 문학*, 문학과지성사, p.161, 1982.
- [9] 레이몬드 윌리엄스, *기나긴 혁명*, 성애에 옮김, 문학동네, p.94, 2007.
- [10] 이득재, *가족주의는 야만이다*, 소나무, p.17, 2001.
- [11] 정수남, “공포, 개인화 그리고 축소된 주체,” 정신문화연구원, Vol.33, No.4, p.338, 2010.
- [12] 임정식, 김범준, “영웅 신화로 본 스포츠영웅의 조건과 특성 : 박찬호 김연아 사례 분석,” 한국체육과학회지, Vol.23, No.6, pp.285-298, 2014.
- [13] 천정환, *‘문화론적 연구’의 현실 인식과 전망*, 국대문학의 전환과 모색, 깊은샘, p.18, 2007.
- [14] 김민오, “‘픽션’의 관점에서 본 리얼리티 프로그램과 재난영화의 유사성 비교연구 - 서사구조와 리얼리티 생성방식을 중심으로,” 한국영상학회, Vol.13 No.5, pp.83-101, 2015.
- [15] 피터 브룩스, *멜로드라마적 상상력*, 이승희 · 이혜령 · 최승연 옮김, 소명출판, 2015.
- [16] 토마스 사츠, *헐리우드 장르의 구조*, 한창호·허문영 옮김, 한나래, p.52, 1995.
- [17] 김은준, “초기 힐링담론의 자기통치프레임과 담론효과,” 한국언론정보학보, 제74호, p.40, 2015.
- [18] 강준만, “자기계발의 문화정치학 : 자기계발 담론의 커뮤니케이션 유형을 중심으로,” 스피치와 커뮤니케이션, 제15권, 제3호, p.138, 2016.
- [19] 오찬호, “<자기계발>에 대한 세대사회학적 접근,” 한국사회학회 2009 전기사회학대회, p.1216, 2009(6).
- [20] 지그문트 바우만, 함규진 옮김, *유동하는 공포*, 산책자, 2009.

## 저자 소개

박인성(In-Seong Park)

정희원



- 2011년 8월 : 서강대학교 국어국문학과(문학석사)
- 2016년 6월 : 서강대학교 국어국문학과(문학박사)
- 2019년 3월 ~ 현재 : 서강대학교 국어국문학과 대우교수

&lt;관심분야&gt; : 문화예술콘텐츠