

서바이벌 프로그램 장르적 특성과 문화적 현상에 대한 고찰

함 현

청운대학교 방송영상학과

e-mail: poparts@chungwoon.ac.kr

A study on the Survival Program Reflections on Genre within Characteristics of Cultural Phenomenon

Hyun Hham

Dept.of Broadcasting & Digital Media, Chungwoon University

요 약

본 논문은 리얼리티를 기반으로 하고 있는 서바이벌 프로그램의 장르적 특성을 통해서 미디어 문화의 특성에 대해 살펴보는 데 목적을 갖고 있다. 서바이벌 프로그램의 장르적 특성과 구성 형식은 기존의 해설적 양식의 프로그램에 비해, 수용자의 직접적인 상황의 체험을 통해서 전달되는 내러티브 구조는 실제의 상황을 전달함으로 수용자에게 직접적으로 투영되는 것으로 분석된다.

1. 서론

최근 텔레비전 프로그램에서 두드러지게 나타나는 현상중의 하나로 꼽을 수 있는 리얼리티를 기반으로 한 장르의 확장은 점진적으로 증가되고 있는 추세이다. 심지어 리얼리티 쇼 프로그램으로의 확산은 전 지구적으로 확산되고 정착되어진지 오랜 시간이 지남에도 불구하고 수용자에게 다양한 볼거리를 제공하고 있는 것이 사실이다.

특히 생존과 경쟁을 다루고 있는 서바이벌 형식의 리얼리티 프로그램은 아직까지도 그 대상의 활용 범위가 뛰어난 소재로 지속적인 방송 프로그램이 제작되고 있는 것이 현실이다. 그렇다면 이러한 생존(survivor)과 경쟁을 다루고 있는 프로그램의 인기몰이의 비결은 무엇인가? 왜 수용자들은 기존의 방송 프로그램에 비해 리얼리티의 생존 경쟁의 프로그램에 대해 열광하는 것인가? 등 다양한 문화적 현상과 연관된 수용자와의 상관관계의 연구는 미디어 문화의 관점에서 중요한 역할을 하게 된다.

그러므로 본 연구에서는 서바이벌 프로그램의 구성 형식과 특성에 따른 수용자와의 상관관계와 현상을 미디어 문화로 규정하고, 그에 따른 다양한 현상에 대해 고찰하고자 한다.

2. 서바이벌 프로그램의 장르적 특성

서바이벌 프로그램의 장르적 특성은 리얼리티의 요소를 충족시키고 있다. 즉 수용자에게 전달되는 내용이 현실성을 반영한 리얼리티 그 자체를 충족하고 있다. 또한 서바이벌 프로그램의 장르적 특성은 현실을 반영한 생존과 경쟁의 구조적에서 출연자들의 열띤 경쟁을 리얼리티하게 표현하는 것이 장르적 특성이다.

다시 말하면 출연자의 목적과 성취를 위한 경합은 수용자로 하여금 긴장감과 현장감을 동시에 충족하는 특성에 따라 다른 장르에 비해서 어떤 사건과 시각에 대한 해설적 양식보다는 현장에서 펼쳐지는 상황에 대한 직접적인 교감이 이루어지는 것이 특징이다. 예를 들어 서바이벌 프로그램은 스포츠 중계를 시청하는 것과 같은 현장의 상황을 반영하는 현실성 반영의 차원으로 해석할 수 있다.

3. 서바이벌 프로그램의 구성과 형식

서바이벌 프로그램의 구성과 형식은 리얼리티의 언어적 요소를 충분히 반영하고 있다. 리얼리티의 언어적 요소는 현장 중심의 실제적 경험을 제공함과 동시에 현장감 있는 분위기 조성에 따른 실제의 상황 전달을 수용자에게 제공하고 있다.

서바이벌 프로그램은 ‘사건’을 반영한 구성과 형식이 두드러지는 것이 특징이다. ‘사건’이라는 용어는 이미지-반영으로 표현되는 시청각 세계를 가리킨다. 사건의 이미지-반영이라는 차원에서 해설을 덧붙이는 더빙 작업이 뒤따른다. 현장음(사건 차원에 포함된 소음, 말소리, 또는 음악들)에다 해설, 그리고 현장음이 아닌 음향이 덧붙여진다 [1].

또한 서바이벌 프로그램의 형식적인 특징은 출연자들 간의 경쟁구도의 심리적 갈등과 목적 성취를 위한 인간의 심리적 묘사를 잘 표현하고 있다. 아울러 생존을 위한 최종 목적지의 항해를 위한 인물들 간의 공존과 배신의 갈등적 요소를 극화하여 구성하는 이야기 구조의 특성을 갖고 있다.

4. 서바이벌 프로그램의 증가요인

서바이벌 프로그램의 전 지구적 확산의 증가요인의 가장 기본적인 해석은 해설적 양식의 기존의 장르에 비해 수용자에게 믿음의 상징체계를 구현하는 것이 가장 큰 특징이다.

또한 인간의 행위에 대한 재현의 과정을 거치지 않고, 직접적인 현장의 상황에 따른 출연자의 모습을 통해 수용자에게 현실성을 반영하는 것이 두드러진 상황이다. 아울러 서바이벌 프로그램의 내러티브 구조의 구성요소가 상황에서 연속적으로 일어나는 순서의 순차적인 과정을 통해서 수용자에게 사건과의 연계를 통해 지속성을 유지하기 때문이다.

5. 서바이벌 프로그램의 문화적 현상

서바이벌 프로그램의 지속적인 인기몰이와 다양한 장르의 결합을 통해서 발전되고 있는 상황은 수용자에게 끊임없이 미디어 문화의 담론을 형성하고 있다. 드라마와 같은 판타지의 개념으로 접근되어 지는 것이 아니라, 정당한 결합을 통해서 또는 출연자간의 인간의 내·외적인 부분을 동시에 살펴볼 수 있는 상황은 수용자에게 자아 성찰의 계기를 마련하고 있다.

미디어 문화로서의 서바이벌 프로그램은 현실감 있는 내러티브의 구조가 수용자의 일상성의 삶의 모습과 동일시되는 과정에서 미디어가 우리의 일상성의 삶의 모습을 과장되게 표현하던 것에 비해 상호 교환적으로 작용하는 상호텍스트적인 프레임(Intertextual Frames) [2] 을 통해 수용자로 하여금 이야기 구조와 인물의 추론을 이끌어내고 있다는 점은 기존의 프로그램의 장르와 차이점을 나타나고 있다.

6. 결론

이상과 같이 살펴본 서바이벌 프로그램은 수용자에게 강한 믿음의 상징체계를 구현하는 듯 하다. 다시 말하면, 기존의 방송 프로그램 장르에 비해 리얼리티를 기반으로 한 서바이벌 프로그램은 수용자에게 현실성을 반영한 내러티브의 구조는 진실에 대한 자기 성찰과 진정성에 대한 문제를 부각함으로써 우리사회에서 필요한 도덕성에 대한 성찰과 반성의 계기를 조성한다.

참고문헌

- [1] Doelker, Christian, 이도경 옮김, 『미디어에서 리얼리티란 무엇인가?』, 커뮤니케이션북스, p.74, 2001
- [2] Steam, Robert, 이수길 외 옮김, 『어휘로 풀어읽은 영상기호학』, 시각과 언어, p, 2003