

# 텔레비전 리얼리티 게임쇼의 게임성과 실재성

## <더 지니어스>의 공간 배치와 캐릭터에 나타난 게임적 리얼리티를 중심으로

**강보라** 연세대학교 커뮤니케이션대학원 박사과정\*

**공다솔** 연세대학교 커뮤니케이션대학원 석사과정\*\*

**윤태진** 연세대학교 커뮤니케이션대학원 교수\*\*\*

본 연구는 tvN의 예능오락 프로그램인 <더 지니어스>의 분석을 통해 리얼리티 게임쇼라는 비교적 새롭고 융합적인 장르가 '게임성'과 '실재성'을 어떻게 활용하는지, 그리고 어떤 새로운 성격의 리얼리티를 만들어내는지 알아보는 것을 목표로 삼았다. 먼저 리얼리티 게임쇼로서의 <더 지니어스>가 가진 특성들을 개략적으로 소개하고, 이 프로그램에 등장하는 '(세트)공간'과 '(출연진)캐릭터'의 분석을 통해 리얼리티 게임쇼의 장르적 특질들을 정리했다. 이 과정에서 '게임적 요소'와 '리얼리티 요소'가 핵심어로 간주되었다. 마지막으로 <더 지니어스>가 구성하는 리얼리티가 기존의 리얼리티쇼의 그것과 어떤 차별성이 있는지 생산과 수용의 두 측면에서 검토하였다. 이를 바탕으로, 리얼리티 게임쇼의 리얼리티가 단순한 게임의 현실 모방을 넘어 게임과 현실 사이에 개별적으로 존재했던 인식의 영역을 변증하는 계기를 마련하고 있음을 발견했다. 동시에 수용자는 '병행적 시점'을 유지하면서 게이머의 눈과 관찰자의 눈, 그리고 전지적 눈을 동원하여 리얼리티를 이해하고 해석한다. 리얼리티 게임쇼는 가상성(게임)과 실재성(리얼리티)이 만나는 지점이면서 동시에 텔레비전과 게임이 만나고, 시청행위와 게임 플레이가 만나는 지점이다. 이 혼란스러운 예능오락 프로그램 장르는 새로운 성격의 리얼리티를 만들어내기도 하지만 리얼리티를 바라보는 새로운 시각을 제안하기도 한다. 이상의 논의를 통해 비교적 주목을 덜 받아왔던 리얼리티 게임쇼가 만들어내는 장르적 지형에 대한 이해를 도모할 수 있기를 바란다.

**KEYWORDS** 리얼리티 게임쇼, 게임성, 게임적 리얼리티, <더 지니어스>, 장르 연구

---

\* b-hind@yonsei.ac.kr, 주저자

\*\* gongda0608@gmail.com

\*\*\* gopher@yonsei.ac.kr, 교신저자

## 1. 문제 제기: ‘리얼리티 게임쇼’의 등장

리얼리티 텔레비전 쇼가 예능오락 프로그램의 대세가 된지 이미 오래되었다. ‘리얼 버라이어티 쇼’를 표방한 <무한도전>이 올해로 10주년을 맞았고, 2014년 예능오락 프로그램 중 높은 시청률을 기록한 <정글의 법칙>, <아빠 어디가>, <슈퍼맨이 돌아왔다>, <진짜 사나이>, <런닝맨>, <K팝스타> 등은 모두 미리 짜여진 극본보다는 자연스러운 ‘리얼리티’를 강조하며 시청자들의 호응을 얻은 프로그램들이다.<sup>1)</sup> 시청률 조사 결과는 다소 낮지만 크게 화제가 되었던 케이블 채널 및 중편의 예능오락 프로그램인 <삼시세끼>, <꽃보다 시리즈>, <비정상회담>, <썰전>, <마녀사냥> 등 역시 ‘리얼리티’를 기반으로 구성된 프로그램들이다. 코미디와 가요 프로그램 정도를 제외하면, 시청자들이 일상적으로 접하는 텔레비전 오락 프로그램 대부분은 리얼리티쇼의 범주에 들어가는 셈이다. 리얼리티쇼의 인기는 우리나라만의 고유한 현상도 아니다. 영국 ITV의 <Britain’s Got Talent>, 미국 CBS의 <Survivor>, FOX사의 <American Idol> 등은 전 세계적인 인기를 누렸고, 네덜란드에서 처음 시작된 <Big Brother>는 70개국 이상에서 자체 제작될 정도로 인기를 모았다(윤태진, 2011, 10쪽).

리얼리티쇼의 차별적 특성은 ‘실제 인물’과 ‘대본 없음’으로 요약될 수 있지만(김수정, 2010), 그렇다고 해서 서사전략 자체가 없는 것은 아니다. 시작과 끝을 잇는 열개는 만들어진 상태에서, 실제 인물들이 대본 없이 만들어내는 돌발적 사건들이 비어있는 서사 공간을 채운다. 예를 들어 <삼시세끼>에서는 출연진들이 정해진 공간 안에서 하루 세 번 밥을 해 먹는다는 기본적 열개만을 가지고 있지만 크고 작은 사건들이 이어지면서 서사를 구성한다. 그래서 애슬라마와 판티(Minna Aslama & Mervi Pantii, 2006, p.168)는 리얼리티쇼의 특성 중 하나로 다양한 텔레비전 장르간의 상호작용을 든 바 있다. 다큐멘터리의 미학적 특징, 드라마의 구성, 게임쇼의 경쟁 요소 등을 결합하여 서사를 완성할 수 있다는 것이다.

돌발적 사건들을 만들어내는 가장 보편적인 장치는 게임이다. <1박 2일>에서는 편한 잠자리나 맛있는 식사를 위해 우스꽝스러운 게임을 펼치고, <런닝맨>의 출연자들은 건물 안팎을 뛰어다니면서 상대방의 등에 붙은 이름표를 떼어내려 한다. 이겼을 시의 보상이 확실하게 보장된다는 점도 ‘게임’의 형식을 온전하게 차용함을 반영한다. 게임적 요소를 적용

1) 이 프로그램들은 닐슨 코리아와 한국 갤럽의 2014년 결산 자료에 근거할 때 2014년 시청률 10위 안에 들었던 프로그램들이다. 한편 <무한도전>은 전국 만 19세 이상 남녀 1,006명 대상의 조사에서 “한국인이 가장 좋아하는 프로그램 1위”를 차지했다(경향신문, 2014).

시키는 경우가 잦아지면서, ‘게임성’을 리얼리티쇼의 본질적 특성 중 하나로 간주하는 주장도 제시된 바 있다(Friedman, 2002; 류철균·장정운, 2008; 원용진·강신규, 2013 등). ‘게임성’을 어떻게 정의할 것인지에 대한 논의는 잠시 미루더라도, 게임에서 쉽게 발견할 수 있는 많은 요소들, 예를 들어 목표, 경쟁, 전략, 협력과 배신, 보상과 징벌, 반복 등이 리얼리티쇼의 서사 구성에 큰 비중을 차지하고 있음은 자명하다. 국내의 〈1박 2일〉이나 〈런닝 맨〉은 물론, 해외 프로그램인 〈Survivor〉, 〈Temptation Island〉, 〈The Bachelor〉 등도 모두 이 범주에 속한다.<sup>2)</sup>

많은 리얼리티쇼가 게임적 요소를 차용하지만, 그렇다고 해서 위에 나열한 프로그램들을 전통적 의미의 ‘게임쇼’ 장르에 편입시킬 수는 없다. 게임쇼는 출연자들이 상금이나 상품을 걸고 퀴즈를 풀거나 경쟁적인 임무를 수행하는 과정을 주요 골자로 하는 예능오락 프로그램이다. 기획에 따라 연예인이나 유명인, 혹은 일반인들이 출연자가 될 수 있으며, 개인 대결일 경우도 있고 팀 대항전일 수도 있다. 1938년 영국에서 4회 방영한 〈Spelling Bee〉가 최초의 텔레비전 게임쇼로 알려져 있으며, 상업방송에서 방영한 정규 프로그램으로는 미국 CBS의 〈Truth or Consequences〉가 본격적인 첫 게임쇼라 할 수 있다. 우리나라에서는 1973년 시작되어 지금까지 방영되고 있는 장수 프로그램 〈장학퀴즈〉<sup>3)</sup>가 대표적인 일반인 출연 게임쇼라 할 수 있으며, 이 밖에도 〈도전 골든벨〉, 〈퀴즈 대한민국〉 〈1 대 100〉 등 퀴즈 중심 쇼와 〈브레인 서바이벌〉, 〈상상 더하기〉 등 퀴즈의 형식을 빌린 오락물, 그리고 〈우리동네 예체능〉, 〈출발 드림팀〉 등 스포츠를 전면에 내건 게임쇼가 있었다. 이 프로그램들의 공통점 역시 (리얼리티쇼와 마찬가지로) 미리 짜인 각본이 없다는 것이다. 종국적인 승리와 패배가 서사의 결말이지만, 결론을 미리 정해놓고 서사를 채워나가는 방식은 아니다. 따라서 게임쇼는 필연적으로 리얼리티쇼의 차별적 특성을 공유한다.

리얼리티쇼는 게임적 요소를 적극적으로 수용하고, 게임쇼는 본질적으로 리얼리티가 중요한 요소라는 사실은 단지 둘의 장르적 유사성만을 보여주는 것은 아니다. 일견 당연해 보이기도 하는 이 유사성은, 게임이 현실이 아닌 ‘가상’적 상황을 전제하는 반면 리얼리티는 ‘현실’을 의미한다는 점을 고려하면 다소 혼란스러워진다. 게임은 현실과 다른 규칙

2) 류철균과 장정운(2008)은 해당 프로그램을 마크 르블랑의 게임 플레이어의 세 가지 측면으로 분석하여 리얼리티 게임쇼의 게임성을 분석했다. 〈템프레이션 아일랜드〉나 〈더 배첼러〉의 경우 ‘짝 찾기’라는 일관된 목표를 놓고 다수의 참가자들과 경쟁하여 보상을 얻는다. 게임의 룰은 명백하며, 승리했을 때의 보상도 확실하게 보장된다.

3) 1973년 2월, MBC에서 첫 방송을 한 후 1996년 10월 중영되었으나, 이듬해 EBS가 같은 제목으로 방송을 이어 나가 오늘에 이르고 있다. 40년 이상 정수하면서 총 2,000회 이상의 에피소드를 방영했다(온라인 위키백과와 엔하위키 참조).

을 설정하고 적용한다. 종종 시간과 공간의 부자연스러운 제약도 가해진다. 퀴즈에서는 사전을 볼 수 없고 피구에서는 선 밖으로 나갈 수 없다. 시청자들은 이 게임을 즐기기 위해 그 규칙과 제약을 어느 정도 이해하고 있어야 한다. 반면 텔레비전 속 리얼리티는 현실의 유비(analogy)이다. 시청자의 일상적 현실 그대로를 모사하지는 않지만, 시청자가 “그럴 듯 하다”라고 여기며 즐길 수 있어야 한다(윤태진, 2011; 홍석경, 2011). 그런데 이 상반된 두 요소가 어떻게 결합되는가? 리얼리티쇼가 게임적 요소를 활용하는 것은 그럴 듯해 보이는 세팅과 인물들이 군데 군데 가상적 상황을 만들어 사건을 만들어내는 장치이고, 게임쇼가 리얼리티 요소를 활용하는 것은 주어진 (가상적) 상황에서 최대한 그럴 듯함을 만들어 내는 것이 장르적 속성이기 때문이다. 게임쇼 수용자들은 안드레예비치(Mark Andrejevic)가 ‘실증적 시청자’라고 지칭한 이들의 시청행위를 따른다. 즉 제작자들의 주관적인 영향력은 제거되어야 한다고 믿지만, 기획된 상황의 ‘인위성’은 불가피한 필수적 도구로 여기고 이 인위성 위에서 출연진들은 리얼한 행동을 해야 한다는 것이다(Andrejevic, 2003, p.139).<sup>4)</sup>

리얼리티쇼와 게임쇼의 상호 침투라는 맥락에서, tvN이 2014년부터 세 시즌에 걸쳐 방영한 <더 지니어스>는 매우 흥미로운 텔레비전 쇼이다. 리얼리티쇼의 형식을 취하지만 출연자들은 한 에피소드 내내 하나의 게임을 수행한다. 이들이 수행하는 게임은 단순 운에 의존하는 가위바위보 류의 게임(Alea)<sup>5)</sup>보다는 치밀한 전략과 경험을 필요로 하는 MMORPG<sup>6)</sup>에 가깝다. <런닝맨>의 이름표 떼기나 <우리동네 예체능>의 배드민턴, 혹은 <도전 골든벨>의 퀴즈와는 다른 종류의 게임<sup>7)</sup>이다. 정교한 규칙과 스튜디오라는 공간적 한계, 정해진 시간적 제약이 있고, 프로게이머를 포함한 다양한 업계에 종사하는 출연자들<sup>8)</sup>이 사전 대본 없이 실명으로 출연한다. 최종 우승자에게는 상당한 금액의 상금이 수여

4) 리얼리티쇼 <Survivor>의 시청자를 연구한 안드레예비치는 리얼리티쇼의 시청자를 ‘실증적’ 시청자와 ‘포스트 모던’ 시청자로 구분했다. 실증적 시청자와는 달리, 후자는 프로그램 내 모든 것이 인위적이라 믿고 이를 냉소적으로 바라본다. 하지만 이 두 종류의 시청자 모두 방송의 인위성을 ‘주어진 것’으로 당연하게 받아들이고 건드리지 않는다(Andrejevic, 2003).

5) 로제 카이와(R. Caillois, 1967/1994)는 게임(놀이)의 형태를 네 가지로 분류한 바 있는데, 그 중 공정한 경쟁에 의해 승부(결말)가 나는 경우를 아곤(Agon), 순수한 운에 의존해서 승부가 나는 경우를 알레아(Alea)라 칭했다.

6) Massively Multiplayer Online Role-Playing Game의 줄임말이다. ‘대규모 다중 사용자 온라인 역할 수행 게임’ 정도로 번역할 수 있다. 동시에 수천 명 이상의 플레이어가 인터넷을 통해 같은 세계에 접속하여 플레이하는 롤플레이 게임(RPG)의 일종이다.

7) 매주 선보이는 게임은 다양한 보드게임을 모티브로 삼는데, 자세한 내용은 해당 프로그램의 홈페이지 중 ‘제작 일지’에서 확인할 수 있다.

8) 시즌 1에는 가수, 배우, MC나 아나운서와 같은 방송인뿐 아니라, 스포츠선수, 프로게이머, 바둑기사, 경매사, 만화가와 같은 다양한 직종의 이들이 출연했다. 시즌 2에서도 방송인 외에 해커, 마술사, 변호사, 학원 강사 등이

된다. 게임적 특성은 이 쇼가 ‘게임’ 그 자체를 중심 소재로 삼음으로써 더욱 강력하게 드러난다. 〈1박2일〉처럼 게임이 특정 ‘사건’으로 기능하는 것이 아니라 게임 그 자체가 프로그램 전체의 서사를 이룬다는 점에서, 〈더 지니어스〉는 게임성과 실재성<sup>9)</sup>이라는 양가적 함의를 모두 강력하게 포괄한다. 연구의 편의를 위해 이 프로그램의 장르를 잠정적으로 ‘리얼리티 게임쇼’라 지칭하고자 한다.

본 연구는 〈더 지니어스〉의 분석을 통해 리얼리티 게임쇼라는 비교적 새롭고 융합적인 장르의 예능오락 텔레비전 프로그램이 ‘게임성’과 ‘실재성’을 어떻게 활용하는지, 수용자를 어떤 방식으로 ‘초대’하는지, 나아가 예능오락 프로그램의 역사에 무엇을 시사하는지 알아보려 한다. 리얼리티쇼의 새로운 방향을 제시하는 단초가 될 수도 있지만 하나의 실패한 장르 융합 사례에 머물 수도 있고, 컴퓨터 게임을 텔레비전 안으로 끌고 들어온 참신한 시도일 수도 있지만 게임 플레이와 시청을 구분짓지 못한 시대착오적 시도일 수도 있을 것이다. 물론 이 특정 프로그램의 질적 수준을 평가하거나 예능오락 프로그램의 제작 아이디어를 도출하는 것이 본 연구의 목적이 될 수는 없다. 아마도 새로운 경향, 새로운 장르, 성공 가능성 높은 포맷 등을 논할 때 기댈 수 있는 개념적, 이론적 토대를 만드는 것이 이 논문이 지향하는 바일 것이다.

## 2. 리얼리티 게임쇼의 장르적 특성과 ‘게임적 리얼리즘’

어떤 텔레비전 프로그램을 리얼리티 게임쇼라고 부를 수 있으며, 이 장르를 어떻게 정의할 수 있을 것인가? 〈Big Brother〉나 〈Survivor〉와 같은 프로그램들이 선풍적 인기를 끌면서, 유럽과 영미권에서는 2000년대 초반부터 ‘리얼리티 게임쇼’ 혹은 ‘게임 다큐멘터리’<sup>10)</sup>로 명명된 새로운 유형의 리얼리티쇼에 대한 학문적 관심이 시작되었다(Mead, 2006; Pendzhorn & Pitout, 2007; Couldry, 2009; Corner, 2009). 이들 연구들은 공통적으로 리얼리티 게임쇼의 특징으로 리얼리티쇼와 게임쇼의 결합으로 발생된 혼종성(hybridity)을

출연했다.

9) 본문에서 ‘게임성’이라 함은 게임적 성격, ‘실재성’이라 함은 실재적 성격을 의미한다. 즉 글머리에서 밝혔듯 게임에서 쉽게 발견할 수 있는 요소들(목표, 경쟁, 전략, 협력과 배신, 보상과 징벌, 반복 등)이 적극적으로 활용되는 정도를 ‘게임성’, 리얼리티쇼가 보여주는 리얼리티적 속성(‘실제 인물’과 ‘대본 없음’, 그리고 빈 시간들을 채우는 돌발적 사건들 등)의 정도를 ‘실재성’이라 말할 수 있다.

10) 명칭은 때때로 ‘game reality show’ 또는 ‘game documentary’를 줄여 ‘gamedoc’이라고 하기도 한다.

지적하면서도 리얼리티 게임쇼라는 장르의 기원을 조금씩 다르게 찾고 있다. 일각에서는 리얼리티 게임쇼를 ‘게임쇼, 텔런트 쇼(talent shows), 그리고 다큐멘터리’의 관습이 혼합된 장르라고 보았고(Pendzhorn & Pitout, 2007), 다른 한 편에서는 리얼리티 게임쇼가 ‘다큐드라마(docu soap)’ 또는 ‘TV 베리떼(TV verité)<sup>11)</sup>의 맥을 잇고 있다고 설명한다(Couldry, 2009, p.82). 전자의 설명은 리얼리티 게임쇼가 리얼리티쇼 포맷이 생겨나기 이전부터 퀴즈쇼와 같은 고전적인 인기 장르의 속성을 계승했기 때문에 인기를 구가할 수 있었다고 본다. 구체적으로는 참가자들이 존재한다는 점, 그리고 그들이 경쟁을 통해 (보)상을 얻는다는 점 등이 퀴즈쇼의 속성으로 간주된다. 리얼리티 게임쇼가 ‘다큐드라마’나 ‘TV 베리떼’의 연장선상에서 있다고 보는 후자의 설명은 리얼리티 게임쇼를 ‘포스트다큐멘터리(post-documentary)’로 구분한다. 이 시각에 따르자면 리얼리티 게임쇼는 무엇보다 초기의 다큐멘터리가 지키고자 했던 리얼리티를 버리지 않고, 다만 리얼리티쇼와 같이 변형된(transformed) 형태를 유지한다. 여기서 중요해지는 건 리얼리티 게임쇼가 단순히 게임쇼의 형식을 계승하고 있느냐가 아니라, 프로그램이 어떤 사회적 과정을 그려내고 있느냐이다(Couldry, 2009). 이 사회적 과정은 다양한 방식으로 존재한다. 예를 들어 리얼리티 게임쇼 내에 출연하는 이들을 관찰하는 카메라의 시선을 통해 출연자들과 시청자 간에 맺어지는 사회적 관계나 게임을 통해 출연자들 간 발생하는 사건/순간들 모두 사회적 과정에 해당한다고 볼 수 있다.

리얼리티 게임쇼는 형식적인 측면에서 리얼리티쇼와 게임쇼 모두와 공통분모를 가진다. 우선 리얼리티쇼의 문법으로는 출연자의 일거수일투족을 쫓는 다수의 관찰카메라가 존재하고, 출연자 간의 은밀한 대화나 혼잣말까지도 기록된다는 점을 들 수 있다. 출연자와의 인터뷰 내용은 영상과 소리, 때로는 소리만으로 구성된다.<sup>12)</sup> 리얼리티 게임쇼의 출연자들이 프로그램 밖에서와 동일한 이름으로 등장한다는 점 또한 리얼리티쇼와 닮은 부분이다. 출연자들은 프로그램을 위해 새로운 캐릭터를 부여받지 않고, 스스로의 의지에 따라 행동할 수 있다. 즉, 리얼리티 게임쇼가 규정하고 있는 게임의 규칙에서 벗어나지 않는 한 출연자 개개인에게는 행동의 자유가 주어진다.

리얼리티 게임쇼가 전통적인 게임쇼로부터 계승하고 있는 형식으로는 진행자의 존재

11) 쿨드리(Couldry, 2009)는 ‘TV 베리떼’라는 개념을 킬본(Kilborn, 1994)에게서 가지고 왔다고 밝힌다. 킬본은 1990년대의 리얼리티쇼가 ‘실제 인물들의 삶을 있는 그대로 카메라에 담는다’는 의미에서 1960년대의 시네마 베리떼(cinema verité)와의 공통점을 TV 안에서 발견한다.

12) 여기서 ‘인터뷰가 소리만으로 구성 된다’는 것은 인터뷰를 한 후 인터뷰이의 목소리를 그 인터뷰 내용과 연관된 다른 영상과 함께 편집하는 ‘보이스오버(voice-over)’를 지칭한다.

를 들 수 있다. 진행자의 가장 큰 역할은 출연자들에게 게임의 룰과 진행방식을 설명하거나 과제를 안겨주는데 있다. 하지만 진행자는 그 이상 게임에 관여하지는 않는다. 진행자의 역할이 제한된 만큼 <더 지니어스>의 경우처럼 진행자가 미리 준비된 영상이나 목소리로만 등장하는 경우도 생긴다. 또한 리얼리티 게임쇼는 게임 자체가 주가 되어 프로그램을 이끌어가고, 게임을 통해 최후의 승자를 가르는 ‘서바이벌’ 형식을 띤다. ‘서바이벌’이라는 점에서는 공통점을 가질 수 있는 유사 예능 프로그램들이 많다. 하지만 구체적인 내용의 게임이 프로그램의 주를 이룬다는 점에서 리얼리티 게임쇼는 출연자들이 무형의 재능을 가지고 경연하는 식의 기타 프로그램들<sup>13)</sup>과는 차이가 있다.

내용적인 측면에서 보자면, 리얼리티 게임쇼의 중심에는 당연히 게임이 있다는 점을 지적할 수 있다. 게임이 시작되는 순간부터 최후의 승리자가 가려지는 순간까지의 과정을 모두 담는다. 내용 면에서의 리얼리티 게임쇼는 리얼리티쇼의 형식을 띤 예능 프로그램과 스포츠 중계 프로그램의 중간에 위치한다고 볼 수도 있다. ‘게임’ 자체를 관람거리로 하기 때문이다. 이때의 게임은 참가자 개인의 오락의 범주에 머물지 않는다. 같은 게임을 하는 다른 참가자들이 존재하고, 이들이 하는 게임 내용과 과정은 방송을 통해 불특정 다수의 시청자들에게 전파된다. 혼자서만 게임을 즐기는 것이 아니라, 개인과 실력을 겨루는 다른 개인들이 함께 있고, 또 그들이 하는 게임을 지켜보는 관람객(시청자) 또한 있는 것이다. 이를 통해 리얼리티 게임쇼의 게임은 사회성을 얻게 된다.

게임 참가자의 입장에서 보자면 리얼리티 게임쇼의 게임은 참가자들의 육체적인 면과 정신적인 면을 시험한다. <Survivor>의 경우에는 무엇보다 참가자들의 육체적인 생존 경쟁이 부각되었고, <더 지니어스>에서는 그보다 참가자들 간의 두뇌싸움이나 전략경쟁이 더 큰 비중을 차지했다. 구체적인 게임이 주어지면 출연자들은 게임을 이해해나가는 동시에 플레이를 해야 한다. 따라서 리얼리티 게임쇼는 게임과 출연자 간, 그리고 출연자들 간에 발생하는 상호작용을 주요하게 다룬다. 전통적인 게임쇼에서는 퀴즈에 대한 정답여부에만 관심을 가졌다면, 리얼리티 게임쇼에서는 출연자들이 어떻게 나름의 문제해결지점에 이르게 되었는지를 세심하게 보여준다. 단순히 이기고 지는 결과만이 아니라, 게임의 과정에서 출연자들이 어떤 관계를 형성하고 어떤 경험을 하게 되는지가 중요해지는 것이다. 하지만 항상 우수한 참가자가 승리하는 것만은 아니다. 대부분의 게임은 ‘경쟁(agôn)’

13) 이런 맥락에서 예컨대 KBS의 <불후의 명곡>처럼 기성 가수들이 나와서 청중의 평가를 받아 순위를 매기는 ‘노래 경연’이나 Mnet의 <슈퍼스타 K>, OnStyle의 <프로젝트 런웨이 코리아>와 같이 일반인들이 출연해 심사위원의 평가를 받아 승자를 가리는 ‘오디션’ 프로그램과 본고에서 지칭하는 ‘리얼리티 게임쇼’는 다르다.

과 ‘운(alea)’이라는 요소를 둘 다 가진다. 경쟁은 모든 참가자들에게 공평한 기회를 제공하여 결과에 대해 이견의 여지가 없도록 하는 요소라면, 운은 야구에서 빗맞은 타구가 안타가 되기도 하듯 실력과 무관한 요소다. 운의 관점에서 보자면 반드시 우수한 자질을 나타내는 사람이 승리하는 건 아니다(Caillois, 1967/1994, pp.39-46). 경쟁의 요소가 압도적으로 강력하게 작용하면 스포츠에 가까워지고, 운의 요소가 지배적이면 도박과 유사해진다. 리얼리티 게임쇼의 게임은 대개 이 중간쯤에 위치하고 있다.

리얼리티 게임쇼의 출연자들은 모두 실제 인물이고, 각본대로 움직이지도 않는다. 게임에는 경쟁과 운이 작동하지만, 이는 시청자들이 경험하는 현실 세계의 그것과 크게 다르지 않다. 리얼리티, 혹은 ‘그럴듯함’의 경험이다. 동시에 생경한 규칙과 시·공간적 제한이라는 비현실적 장치들이 존재하는데, 이는 전통적인 리얼리티쇼와는 다른 감각의 리얼리티를 만들어낸다. 이는 아즈마 히로키(2001/2007; 2007/2012)가 명명한 ‘게임적 리얼리즘’과 유사하다. 히로키는 게임 속의 실재성을 표현하기 위해서 이 용어를 사용한 것은 아니었다. 오타쿠 문화와 포스트모더니즘 환경을 경험하면서 그는 현대 대중문화의 ‘2차 창작’과 ‘허구성’에 주목했고, 이를 설명하는 키워드로 게임적 리얼리즘을 든 것이다.

히로키(2001/2007)에 따르면, 오타쿠들은 원작과 패러디를 동등한 가치로 보고 소비하는 경향을 보여준다. 이는 단순히 소비자의 행동 양상에서 그치는 것이 아니라 콘텐츠를 생산하는 생산자의 행동으로까지 확장된다. 생산자 또한 기준에 생산된 콘텐츠를 패러디하여 2차 창작물을 생산해낸다. 거대 담론이 소멸된 상태에서 ‘허구성’은 콘텐츠를 소비하는데 있어 큰 문제가 되지 않는다. 히로키는 커다란 이야기를 상실한 사람들이 그 공백을 메우기 위해 오히려 더 허구적인 것에 몰입했다고 해석하기도 한다. 이러한 흐름은 사람들이 이야기를 소비하는 양상도 크게 변화시킨다. 히로키는 이를 이야기 소비에서 데이터베이스화 소비로의 전환이라고 보았다. 하나의 통일된 이야기를 소비하던 사람들이 하나의 이야기에서도 자신의 취향에 맞는 캐릭터에 더 집중하는 현상으로 설명할 수 있다. 하나의 캐릭터가 그려진 피규어, 머그컵, 인형, 책, 옷 등을 잔뜩 사 모으고 캐릭터의 행적을 좇는 오타쿠적 행동은 단순한 상품의 소비가 아니라 한 사람이 어떤 ‘이야기’를 소비하는 방식으로 해석해 볼 수 있는 것이다. 라이트노벨에 대한 작품론을 통해 히로키는 게임적 리얼리즘의 특성을 데이터베이스화 스토리, 캐릭터 데이터베이스, 캐릭터의 메타 이야기성 등 크게 세 가지로 요약한 바 있다.

게임적 리얼리즘은 게임과 마찬가지로, 현실에 존재하지 않는 가상의 게임공간의 삶을 마치 현실인 것처럼 살아가는 것을 의미한다. 히로키(2007/2012)에 따르면 ‘리얼’ 세계에서 존재하는 모든 것들은 오직 한 번 현재했던 무언가를 증명한다. 하지만 ‘게임적 리얼’



안에서는 누구도 죽지 않고 어떤 것도 사라지지 않는다. 원용진·강신규(2013)는 이를 리얼리티쇼에 적용하여 ‘리얼’은 여전히 가상이고, 쇼의 영역에 머물러 있는 판타지로서의 ‘리얼’임을 포착해낸다. 즉 게임적 리얼리즘이 추구하는 것은 완벽한 형태의 하이퍼리얼리티(hyper-reality)이다. 하이퍼리얼리티는 모사 이미지가 현실 속 사물보다 더 실재적이 되어 현실을 압도하는 가상적 현실을 지칭한다. 모사만이 존재하는 하이퍼리얼리티가 오히려 실제 사회를 구성한다는 점에서 실재에 대한 기호의 우위를 뜻하기도 한다. 이러한 하이퍼리얼리티 세계를 살아가는 사람들은 현실을 단층적으로 인식하는 것이 아니라 복수적이며 다층적인 이야기로 상상하게 된다. 여기서 중요한 것은 어떤 것이 ‘진실’인가를 확인하는 것이 아니라, 어떤 것을 ‘진실’이라고 느끼는가를 확인하는 데 있는 것이다. 바꿔 말하자면 리얼리티 게임쇼는 게임적 리얼리즘을, 그리고 게임적 리얼리즘은 하이퍼리얼리티를 호출한다. 이어지는 분석을 통해 좀 더 선명해지겠지만, 리얼리티 게임쇼는 그 장르적 특성으로 인해 불가피하게 포스트모던한 하이퍼리얼리티에 무게를 실게 된다.

### 3. 연구 절차와 분석의 틀

앞서 밝힌 대로, 본 연구의 목적은 구체적인 질문과 실증적인 대답으로 표현되기 어렵다. <더 지니어스>라는 특정 프로그램을 사례로 삼아, 리얼리티 게임쇼가 이전의 리얼리티쇼나 게임쇼와 차별화되는 지점을 찾아내고, 그 차이가 어떤 다른 종류의 리얼리티를 만들어 내는지 추론하는 것을 목표로 한다.<sup>14)</sup> 연구의 목표를 달성하기 위해, 우선 연구자들은 리얼리티 게임쇼로서의 <더 지니어스>가 가진 특성들을 개략적으로 소개할 것이다. 이어서 이 프로그램에 등장하는 ‘(세트)공간’과 ‘(출연진)캐릭터’의 분석을 통해 <더 지니어스>의 장르적 특질들을 찾아낼 것이다. 이 과정에서 앞서 소개했던 ‘게임적 요소’와 ‘리얼리티 요소’가 핵심어로 간주된다. 마지막으로 <더 지니어스>가 구성하는 리얼리티가 기존의 리얼리티쇼의 그것과 어떤 차별성이 있는지 수용의 측면에서 검토할 것이다. 여기서 수용이라 함은 시청자가 실제로 텍스트를 어떻게 해석하는지를 의미하는 것은 아니다. <더 지니어스>로 대표되는 ‘리얼리티 게임쇼’ 장르가 리얼리티를 어떻게 구성하며 시청자들로 하여금

14) 예를 들어 <더 지니어스> 특정 회의를 텍스트를 기호학적 도구로 심도 있게 분석한다면 서사나 담화적 특성, 혹은 이데올로기적 함의를 밝혀낼 수 있을지 모르지만, 게임성과 실재성의 의미와 그 활용 사례를 폭넓게 검토하기는 어려울 것이다. 본 장의 제목에 굳이 연구문제라는 용어 대신 연구 절차라 표현하고 연구 방법 대신 분석의 틀이라고 이름 붙인 이유이기도 하다.

어떤 방식으로 수용하게끔 만드는지 논리적으로 추론하는 것을 뜻한다.

텔레비전 프로그램의 텍스트를 분석한다는 점에서 본 연구가 ‘텍스트 분석’을 주요 연구방법으로 삼고 있다고 말할 수도 있다. 공간분석이나 캐릭터분석이라는 이름을 붙일 수도 있다. 하지만 구체적인 연구문제를 설정하고 실증적이고 정교한 분석도구로 답을 찾아내는 전형적인 경험연구로 간주하기 어렵다고 판단했기 때문에 굳이 관례적인 명명을 따르지 않았다. 오히려 본 연구는 맥락연구(contextual studies)의 한 갈래라고 이해할 수도 있다. 문화연구가 취하는 인식론적 태도에 기대고 있는 문화적 맥락연구는 “특정현상을 해석하고 그 현상이 나오게 된 배경과 요인을 분석하는 연구(강지웅 외, 2008, 235쪽)”로 설명 가능하다. <더 지니어스>와 관련된 각종 논란과 논쟁<sup>15)</sup>이 연구의 모티브가 되기도 했다는 점을 감안한다면, 본고와 문화적 맥락연구는 ‘문화적 현상의 기저에 숨어있는 맥락의 발견’이라는 목적을 공유하고 있다고 할 수 있다. 즉 본 연구는 공간과 캐릭터에 주목하며 <더 지니어스> 텍스트를 읽고, 그 해석에 근거하여 리얼리티 게임쇼가 구성하는 리얼리티를 그리며, 이에 대한 시청자의 수용을 추론하여 대중문화의 변화상과 경향성의 맥락을 발견하는 작업이 된다.

2013년 4월 tvN에서 첫 방송을 한 <더 지니어스>는 2014년 말까지 세 시즌 방영을 마쳤다. 매 시즌 12회로 구성되어 있으며, 각 시즌의 제목은 <더 지니어스: 게임의 법칙>(2013년 4월7일), <더 지니어스: 룰브레이커>(2013년 12월-2014년 2월), <더 지니어스: 블랙가넷>(2014년 10월-12월)이었다. 본 연구에서 분석의 대상이 된 것은 시즌2와 시즌3이었다.

---

15) 2014년 1월 11일 방영되었던 <더 지니어스> 시즌2의 6회는 인터넷 공간에서 상당한 잡음을 일으켰다. 출연자 중 한 명인 전직 해커 이두희가 게임에 필요한 신분증을 분실한 후 게임을 제대로 해보지도 못한 채 탈락하는 내용이 담겨 있었다. 강력한 우승후보였던 이 씨가 엉뚱한 사고로 탈락하자, 시청자들 사이에서는 절도냐 은닉이냐 시비가 일었고, ‘연예인 대 비연예인’의 계파 논란도 재점화되었다. 해당 프로그램 홈페이지의 시청자 게시판에는 프로그램과 특정 출연자에 대한 보이콧을 요청하는 글들이 쇄도했다. 소위 ‘이두희 신분증 사건’이라고 불린 이 사건은 게임의 공정성 시비를 넘어 왕따의 문제, 윤리의 문제, 패거리 문화 문제, 그리고 시청률 문제로까지 확대되었다. 시청자들은 일부 출연자들의 행동을 문제시 삼는 데 그치지 않고 <더 지니어스> 폐지운동을 진행했고, 1만 여 명이 넘는 이들이 폐지에 찬성하는 서명을 했다. 결국 논란에 대해 제작진이 공식적으로 사과하는 방식으로 사건은 일단락되었지만, 프로그램에 대한 인터넷에서의 비난은 이후에도 계속되었다.

#### 4. 리얼리티 게임쇼로서의 <더 지니어스>

<더 지니어스>는 기본적으로 ‘게임’ 진행과정을 중계하는데 그 목적을 둔다. 13명의 게이머가 게임에 참여하고, 매회 메인 매치(Main Match)와 데스 매치(Death Match)가 진행된다. 회당 두 종류의 게임에 참여하는 것인데, 프로그램에서 실행되는 게임은 이미 소비되고 있는 보드게임<sup>16)</sup> 콘텐츠를 변형한 것이다. 예를 들어 시즌3의 1회에는 ‘판타지 비즈니스’라는 기존의 보드게임을 참조하여 만든 ‘과일가게’라는 게임이 실행되었고, 5회에는 ‘폴터파스’를 변형한 ‘광부게임’이 행해졌다. <더 지니어스>는 게임을 중계하는 프로그램이지만 ‘스타크래프트’나 ‘롤(LOL: League of Legends)’ 대회를 중계하는 것과의 결정적인 차이는 출연자들이 직접 게임의 말 역할을 한다는 것이다. 게이머의 조종에 의해 움직이는 말이 아니라 스스로 결정하고 행동하는 말이 되는 셈이다. 예를 들어 ‘롤’ 대회 중계에서는 게임의 진행 상황을 보여주다가 게이머들의 표정을 비춰줌으로써 이 둘이 분리되어 있음을 인식하게 해주는데 반해 <더 지니어스>에서는 게이머이자 게임의 말이 하나이기 때문에 한 카메라로 게이머/말의 움직임과 환호/실망을 동시에 보여줄 수 있다. 박근서(2009)는 게임이 만들어내는 세계를 세계관, 법칙/규칙, 서사와 스토리로 구분하여 설명한 바 있는데, 리얼리티 게임쇼에도 이 설명은 그대로 적용될 수 있다. 특히 <더 지니어스>의 각 에피소드는 분명한 ‘게임의 규칙’을 드러낸다.<sup>17)</sup> 규칙에 대한 완벽한 숙지가 게임의 판도를 좌우하기 때문에 매회 ‘게임 룰’이 제시될 때마다 게이머들은 긴장하고, 규칙을 완전히 이해하기 위해 애쓴다. 규칙이 단순한 가위바위보나 끝말잇기와도 다르고, 이미 많은 사람들이 대강의 규칙을 숙지하고 있는 야구나 축구와도 다르다. 정답이 분명하게 존재하는 퀴즈와도 다르다. 다시 말해 규칙의 숙지와 적절한 활용도 게임의 일부가 된다. ‘승부’나 ‘승부에 이르는 과정’뿐 아니라 ‘그 과정을 규정하는 조건’조차 장르의 일부가 되고 시청자들에게는 재미의 일부가 되는 것이다.

<더 지니어스>는 앞서 언급한 리얼리티쇼의 형식적 측면을 따르기 때문에 게임 내 인

16) 전자오락처럼 디지털 신호가 아닌 카드나 주사위 등의 물리적 도구를 이용하여 승부를 가리는 게임을 통칭한다. 바둑이나 윗놀이, 포커나 화두 등이 이 범주에 들어가며, <부루마블>, <모노폴리> 등 특별히 고안된 보드게임도 있다.

17) 각 게임의 규칙을 모두 상세하게 기술할 수는 없으나, 규칙의 근거가 되는 (즉 승부의 판권이 되는) 능력은 비교적 간단하게 정리할 수 있다. 눈치, 정보, 팀워크, 타이밍, 기억력, 공간지각능력, 의심 등이 규칙의 주요 근거 능력이 된다. 시즌3을 예를 든다면, 1회의 메인게임(과일가게)은 ‘비공개 입찰’ 규칙이 중심이었고, 7회의 메인 게임(별자리게임)은 ‘눈치’와 ‘협상’이 주요 규칙으로 작동했다.

물과 실제 인물이 동일하다. 그러다보니 게임이 진행되는 가상의 공간에까지 현실의 사적 관계와 감정이 개입되는 경우가 생기고, 사전 대본의 부재로 인해 전혀 예상치 않았던 결과가 생기기도 한다. ‘이두희 신분증 사건’이 생기자 많은 시청자들이 출연자 간의 친소관계에 관심을 갖고 연예인과 비연예인의 잠재적 갈등에 주목한 것이 그 예이다. 게임공간과 현실공간의 애매한 경계는 <더 지니어스>가 ‘게임’을 전면에 내세우되 실상 ‘리얼리티’ 효과를 노린 예능오락 프로그램이라는 해석을 가능케 한다. 컴퓨터게임 중계라면 화면 속 캐릭터는 현실에 존재하지 않는, 그리고 게임이 끝나면 다시 사라지는 특성을 갖지만 <더 지니어스>의 이상민이나 강용석은 그렇지 않다. 게임이 끝나도 화면 밖의 유명인으로 계속 남아 있게 된다. <더 지니어스>의 정종연 PD는 13명의 출연자(게이머)가 동일한 목표를 가지고 전진할 때 보이는 인간의 본능을 적나라하게 담아내고자 했다고 말한 바 있는데(이미나, 2014), 여기서의 ‘인간’은 게임이 끝나면 사라지는 캐릭터가 아니라 ‘실재’하는 ‘실제’ 인간인 것이다.<sup>18)</sup>

또 하나의 장리적 특성을 지적하자면, <더 지니어스>는 시청자들의 물리적 참여가 불가능한, 하지만 정서적 참여를 유도하는 프로그램이라는 점이다. 많은 리얼리티쇼가 시청자가 내용에 영향을 줄 수 있는 방법을 고안하여 적용하곤 했다. 대표적인 것이 ‘투표’인데, <Big Brother> 처럼 탈락자를 시청자 투표로 정한다든지 <슈퍼스타K> 처럼 시청자 투표를 결과에 반영하거나 격려 문자를 화면에 보여주는 방식이 그 예가 된다. 하지만 전통적인 게임쇼에서는 시청자들의 직접 참여가 매우 제한적일 수밖에 없다. <우리동네 예체능>에서 시청자가 승부에 영향을 줄 수는 없다. <더 지니어스>에서도 마찬가지다. 시청자들의 역할은 기본적으로 ‘롤’ 중계를 볼 때와 다르지 않다. 그러나 대신 시청자들은 강한 극중 리얼리티로 인해 ‘정서적 참여’를 하게 된다. 윤태진(2011)은 리얼리티쇼에서 시청자가 정서적으로 몰입하는 정도가 물리적 참여 여부보다 더 핵심적 기제라고 주장하면서, “시청자가 현실의 일부로 인식하는 텍스트적 요소들이 시청자로 하여금 정서적으로 실재감을 느끼게 하는, 그래서 나아가 시청자의 리얼리티 구성에 적극적으로 개입하는 경우”를 정서적 참여라 요약한 바 있다(윤태진, 2011, 21쪽). 투표나 문자 보내기 등을 통해 제작과정에 참여하는 경우는 프로그램이라는 객관적 텍스트를 만드는 데에 기여한다는 만족감을 발생시킬지

18) 정종연 PD는 다음과 같은 소회를 밝힌 바도 있다. “물론 여러 가지 변수가 터지면서 힘든 시간을 보냈다. 그럼에도 내가 진짜 강조하고 싶은 <더 지니어스>의 장점은 ‘진짜’라는 거다. 이 프로그램이 끝날 때까지도 절대적으로 가지고 갈 장점이라고 생각한다.” 여기서 ‘진짜’라고 강조된 건 출연자들을 위한 사전의 대본이 존재하지 않았고, 출연진들이 (프로그램 밖에서와 같이) 그들 스스로 말하고 행동할 수 있었을 뿐 아니라, 게임의 결과 또한 누구도 예측할 수 없는 ‘우연’에 기대고 있었기 때문일 것이다.

언정 시청을 통한 리얼리티의 구성과는 다소 거리가 있다는 것이다. <더 지니어스>에서는 현실 속 인물이 출연하여 현실적 특성을 그대로 반영하며 스토리가 전개되기 때문에<sup>19)</sup> 시청자들은 보다 정서적 참여가 가능해지며, 이에 기반하여 실제 프로그램 전개에 영향을 주려는 시도로 이어진다. ‘이두희 신분증 사건’(각주 15번 참조)에서 보듯, 시청자들은 인터넷에서 출연자들의 게임 플레이를 평가하거나 폐지운동을 벌임으로써 간접적 방식으로나마 프로그램 텍스트에 개입할 수 있었다.

요약하자면, <더 지니어스>는 리얼리티쇼이되 시작부터 마지막에 이르기까지 전체 서사가 하나의 게임으로 구성된 프로그램이면서, 게임쇼이되 게임세계와 현실세계의 경계가 불분명한 리얼리티 중심 프로그램이다. 앞 장에서 설명했듯이, 리얼리티 게임쇼는 단순히 리얼리티쇼와 게임쇼가 장르적으로 결합되었음을 의미하는 것도 아니고 ‘게임성’과 ‘실재성’이 적절한 비율로 혼재되어 있음을 뜻하지도 않는다. <더 지니어스>는 가위바위보도 축구도 퀴즈도 아닌 보드게임의 현장화를 만들었고, 시청자에게는 ‘진짜’ 사람들이 컴퓨터게임의 아바타가 되어 게임을 진행하는 모습을 보여줬다. 동시에 시청자들의 정서적 참여를 유도하는 기제를 가지고 있었다. 이상의 특성들이 ‘리얼리티 게임쇼’의 장르적 특성이라고 일반화하여 정의할 수는 없을 것이다. 하지만 기존의 게임쇼나 리얼리티쇼와는 차별화되는 <더 지니어스>의 몇 가지 장르적 속성임은 분명하다. 그리고 이상의 특성들은 그 (세트)공간과 (출연진)캐릭터의 구성을 통해 보다 분명하게 확인할 수 있다.

## 5. <더 지니어스>의 공간과 캐릭터 구성

### 1) 게임 공간의 이중성

<더 지니어스>의 원래 기획은 출연자들이 외부와의 연락이 차단된 섬에 들어가 게임을 진행하는 것이었다고 한다(머니투데이, 2014). 예산 문제 때문에 본래의 계획은 포기하였으나, 제작진이 현실과의 접근이 차단된 가상적인 (하지만 실재하는) 게임 공간을 만들고자 했음은 분명히 알 수 있다. 실제 인물들이 직접 게임에 참여하기 때문에 당연히 공간은 실재해야 하지만, 그 세팅은 하나하나 게임의 목적에 부합되도록 설계되었음을 알 수 있다. 실재하지만 현실에서는 찾기 어려운 공간인 셈이다.

19) 예를 들어 강용석과 신아영은 하버드 대학 출신이라는 점이 강조되면서 지략에 뛰어난 캐릭터로 자리 잡고, 프로게이머 출신의 임요환과 홍진호는 게임에 능할 것이라는 시청자의 기대를 받게 된다.

〈더 지니어스: 블랙 가넷〉이 구현하고 있는 게임 공간은 메인 홀, 응접실, 창고, 보일러실, 침실, 딜러룸 이렇게 여섯 개의 구획으로 나뉜다. 구현된 게임 공간은 크게 공적인 영역과 사적인 영역으로 구분해 볼 수 있다. 윤태진·이창현·이호규(2003)는 미디어 테크놀로지의 변화와 관련하여 공적 영역과 사적 영역에 대한 경계점에 주목한 바 있다. 미디어 기술이 가져온 시공간의 변화는 수용자로 하여금 더욱 공간의 공적, 사적 영역에 대한 인식을 강화시켰고 리얼리티쇼 또한 해당 공간을 구별함으로써 그 공간만으로도 이야기를 생성될 수 있는 초석을 다지게 되었다. 〈더 지니어스〉는 플레이어들이 어느 공간에서 어떤 이야기를 하는지에 집중하고 있으며 플레이어들 스스로도 해당 구역에 관한 인식을 가지고 있다. 이 같은 요소는 리얼리티쇼에서 발현하고자 하는 게이머의 진정성 측면에 접근하는 동시에 공간에 대한 확실한 데이터베이스를 통해 복수의 이야기를 계속 생성해내는 효과를 만들어내고 있음을 알 수 있다.

시즌 3인 〈더 지니어스: 블랙가넷〉은 출연자들이 계단을 통해 메인홀로 내려오는 장면부터 그려지는데, 이 단계에서 지난 플레이에 대해 이야기하거나 출연자들 개인의 사적인 이야기를 풀어놓는다. 동시에 게이머가 게임세계에 입문하였음을 다시 한 번 인지하도록 하는 관문의 역할을 한다. 게임의 핵심이 되는 블랙가넷에 대한 미션을 특정한 장소에 놓고 자물쇠가 채워지면 게임의 시작이 공표된다. 〈표 1〉의 메인 홀, 응접실, 딜러룸은 비교적 공적인 공간을 의미한다. 반면 창고, 보일러실, 침실은 비교적 사적인 공간을 의미한다. 게이머들은 해당 공간이 가지는 성격에 대해 완벽하게 숙지하고 있으며, 자신이 유리

표 1. 〈더 지니어스: 블랙가넷〉의 공간적 배치

공간 명칭	공간 역할
메인 홀(Main Hall)	게임마스터의 허구적 실재를 마주하는 공간 게임 세계에 입장하는 관문 공식적으로 게임이 전개되는 장소
응접실(Dining room)	전체적인 회의가 진행되는 공간 플레이어들이 협력을 전제로 출입하는 공간
딜러룸(Dealer room)	공적인 공간 게임의 전략적 진행을 위해 사적인 기능을 수행하기도 함
침실(Bed room)	5~8명 가량의 인원이 출입 팀별 회의, 혹은 의견 조율을 위해 활용하는 공간
창고(Storage)	2~4명의 인원이 출입하며 사적 회의를 하는 공간 그 이상의 플레이어가 들어올 경우 견제
보일러실(Boiler room)	2~3명의 인원이 출입; 그 이상이 들어올 경우 견제 개인 인터뷰를 진행하는 장소로서 주로 활용

한 방향으로 게임을 이끌기 위해 게이머들끼리 어느 공간에 위치되어 있는가를 끊임없이 확인하고, 서로의 행보를 제한하기도 한다. 공간 밖에서 엿듣기를 하거나 엿들었던 내용을 토대로 새로운 그룹을 형성하여 게임의 흐름에 합류하려는 움직임은 보인다. 이와 같이 공간에 대한 확실한 메타성이 다양한 게이머의 조합으로 채워지고 다양한 게임에 따라 작은 이야기로 분류되어 소비됨<sup>20)</sup>으로써, 프로그램 내에서 이미 히로키(2007/2012)가 언급한 ‘게임적 리얼리즘’이 실현되고 있음을 알 수 있다.

특히 <더 지니어스>에서 주목할 공간은 보일러실이다. 가장 작은 집합을 수용할 수 있는 공간이자, 게이머들의 개인 속내를 인터뷰하는 장소로서 많이 활용된다. 그만큼 게임이라는 가상세계성에서 떨어져 현실적 요소들을 구성하는 공간으로 작용한다. 몇몇 게이머는 냉혹한 승부의 세계에서 보이지 못했던 약한 모습을 보일러실에 와서 ‘눈물’과 함께 보이기도 하고, 은밀한 전략이나 거래 등을 도모하여 게임의 판을 뒤엎고자 하는 태도를 보이기도 한다. 김수정(2010)과 이희은(2011)은 리얼리티쇼에서 개인이 고백적 형식의 이야기를 하거나, 사적인 이야기를 하는 것에 주목한 바 있다. 감시카메라가 아무리 출연진의 일거수일투족을 살펴본다고 하지만 미처 잡아내지 못한 출연자의 감정이나, 행동의 동기들을 개인 인터뷰를 통해 보완하며 출연자들의 ‘자아’에 직접적으로 접근할 수 있는 계기를 마련한다는 것이다. 또한 사적인 이야기를 리얼리티 제고를 위한 도구로 활용한다는 점을 지적한다. <더 지니어스>에서의 보일러실은 거의 3명 이상의 사람이 모이면 그 기능을 잃고 공간 자체의 필요도가 와해된다. 브라운관을 통해서 보이는 게이머의 가상 세계에서 의 삶이 동시에 같은 공간 안에 마련된 작은 공간에서 게이머의 현실 세계에서 자아를 불러 일으켜 하나의 캐릭터를 복수화 하고, 이에 따른 이야기도 복수화하는 형태를 만들어내는 것이다. 이 사적 공간의 존재는 전체 서사에서 매우 중요한 역할을 담당한다. 게임의 진행에 있어서 다른 출연진은 모르는, 하지만 시청자는 알 수 있는 정보를 제공하기 때문이다. 연극에서의 방백과 비슷한 역할을 한다. 여타의 리얼리티쇼가 출연자의 자아를 드러내게 함으로써 리얼리티를 제고하는 목적으로만 일인 인터뷰를 활용하는 것과는 달리 <더 지니어스>에서는 이 공간에서의 은밀한 대화나 인터뷰가 시청자들의 이성적 추리를 돕는 하나의 ‘사건’ 역할도 하는 것이다. 이 ‘실재성’과 ‘게임성’이 동시에 강화되는 사적 공간은 시청자들의 몰입을 돕고 ‘정서적 참여’를 강화시킨다.

20) 이러한 모습을 잘 보여준 것은 10회 메인 매치인 ‘체인게임’이었다. 게이머들이 사적인 이야기 혹은 은밀한 전략을 완벽하게 펼치지 못하도록 게임을 의논하는 장소를 메인홀로 제안하였고, 특정 그룹의 조합을 막기 위해 게이머들의 몸을 체인으로 연결하여 공간의 이동을 제한하였다. 실제로 게이머들은 이 같은 통제에 불편함을 토로했고, 정보와 팀 구성을 통해 선전을 기하던 게이머였던 장동민이 다른 에피소드에서와는 달리 약세를 보이기도 하였다.

반면 딜러룸은 공적인 공간이지만 딜러와 게이머 개인만이 머무를 수 있는 모순적 공간이다. 매회 게임의 결과는 대개 딜러룸에서 결정된다. 혹은 게임의 결과에 막대한 영향을 미칠 플레이가 존재한다. 게이머들에게 딜러룸은 개인의 게임적 정체성을 온전히 발현할 수 있는 사적인 공간이자, 다른 게이머가 들어갔을 때 긴장을 놓칠 수 없는 공적이고 은밀한 공간이 되는 것이다. 이렇게 공간이라는 메타이야기가 작은 이야기들을 구성하고 이를 통해 해당 공간은 게이머, 시청자가 지속적으로 인지할 수 있는 데이터베이스로 구축된다. 또한 다층적인 형태로 사용되면서 공적 공간과 사적 공간, 현실 공간과 가상공간, 그리고 플레이어의 공간과 제작진의 공간 사이의 경계를 비교적 자유롭게 넘나들 수 있도록 도와준다.

따라서 <더 지니어스>의 공적/사적 공간과 현실적/가상적 공간의 구성은 반드시 그 구분 자체에 의의가 있지는 않다. 공적 공간은 현실과 가상(게임)을 이어주는 역할을 하고, 사적 공간은 실재감 제고와 정보 제공 기능을 동시에 수행하며 시청자의 참여를 유도한다. 그리고 경우에 따라서는 (딜러룸처럼) 한 공간이 공/사 공간의 역할을 중복 수행하면서 세트 공간의 이중성을 스스로 드러낸다. 프로그램의 공간적 배치 역시 게임성과 실재성의 결합과 강화에 기여하는 중요한 단서가 된다.

## 2) 허구/현실 캐릭터의 공존과 게임 캐릭터의 죽음

<더 지니어스>의 플레이어들은 현실의 이름, 나이, 성별, 학벌, 직업 심지어 인간관계가 모두 적나라하게 공개된다. 시청자들에게는 물론 함께 플레이를 하는 참가자들에게도 공개된다. 실제 <더 지니어스>가 방영되기 전부터 시청자들 사이에서는 출연진의 면면이 큰 화제가 되었다. 다양한 영역에서 나름의 인정을 받는 ‘지니어스’들로 구성되었기 때문이다. 스포트라이트를 받는 사람들이 모인 만큼 시청자나 플레이어나 참가자들의 게임 밖 정체성을 간과하기 쉽지 않고, 이 리얼리티 게임쇼는 오히려 이 점을 더 강조하는 듯하다. 하버드 대학 졸업생임을 강조하는 신아영과 강용석, 카이스트 수리과학과 동문인 오현민과 남휘중은 현실에서의 관계가 게임 내로 투영되기도 하고, 이들의 (현실에서의) 화려한 스펙은 시청자들의 주목을 끄는 효과를 가져온다. 오프닝 잡담이나 개인 인터뷰 등을 통해 플레이어 간의 관계는 공유되고 자막을 통해 다시 한 번 강조된다. ‘동갑내기(하연주와 김유현)’, ‘이상형(신아영과 김경훈)’ 등의 단어 활용은 허구(게임)의 맥락에 현실이 작용하거나, 현실의 맥락에 허구적 상황이 투영되도록 유도한다. 실제로 게임이 진행되는 동안, 참가자들은 서로의 현실적 캐릭터 특성을 파악하는 것이 매우 중요하다는 사실을 깨닫는다. 서로의 성향이나 출신 혹은 플레이 방식에 대해 예측하고 파악하는 장면을 많이 볼 수 있다.



캐릭터 간의 관계에서 갈등과 유대는 서사를 구성하는 핵심적 역할을 한다. 시즌3의 첫 회에서 김경훈은 자신을 믿었던 신아영을 배신하는 전략을 통해 승리를 거머쥐지만, 결국 그 과정에 대한 평가 때문에 김경훈이라는 캐릭터의 신뢰도는 급감되었고 오히려 다음 회차의 게임을 진행하는 데 큰 어려움을 겪게 만들었다. ‘게임의 규칙’만 고려한다면 김경훈의 플레이는 전혀 문제될 것이 없었고 오히려 빠르게 승리할 수 있는 좋은 전략이었음에도 불구하고, 신뢰의 상실은 부정적 결과로 이어진 것이다. 결국 최종 결승에는 단단한 유대를 가지고 게임을 하던 장동민과 오현민이 남게 되었다. 최종회(12회)의 도입부에서도 제작진은 그동안 경기의 하이라이트를 조명하기보다 참가자들이 서로를 어떻게 생각하고 배려했는지를 강조하는 편집을 했다. 게임의 세계관이 결국 ‘연대성’이라는 현실적 요소를 중시하고 있음을 드러내는 순간이었다. 게임의 캐릭터가 현실적 캐릭터에 의해 완성되고, 현실적 캐릭터가 게임의 캐릭터에 투영되어 강하게 영향을 주고받았던 것이다. 이렇게 주고받은 영향은 매회를 이루는 작은 이야기들이 되어 시청자들의 흥미를 유발했다. 이인화(2005)는 ‘리니지 2’ 게이머들 사이에서 일어났던 ‘바즈 해방전쟁’을 언급하며 디지털 스토리텔링이 나아가야 할 방향을 제시한 바 있다. 그는 게임에서의 악덕한 존재들이 순수한 민중들의 반발에 부딪혀 3년이 넘는 기간 동안 강력하고 지속적인 민란 연합을 구축할 수 있었던 것은 게임이 가지는 메타 이야기성에서 기인한 “작은 이야기들의 힘” 때문이라고 보았다. 이를 통해 가상에 투여된 현실적 요소 혹은 그 반대의 상호작용에 기인한 작은 이야기들에 주목해볼 수 있는 지점을 제시하고 있다.

캐릭터의 죽음 역시 리얼리티 게임쇼의 차별적 특성이다. 게임 세계에서 캐릭터는 빈번하게 죽음을 경험한다. 리셋을 통해 다시 살아나 다른 운명을 경험하기도 하지만 대부분 다시 죽음을 맞이한다. <더 지니어스>에서의 죽음은 서바이벌 경쟁에서의 탈락이다. 그런데 <더 지니어스>가 컴퓨터 게임과 다른 점은, 곧바로 리셋하여 새로운 삶을 살기 어렵다는 것이다. 텔레비전 프로그램에서는 캐릭터의 레벨과 플레이어의 레벨이 다른 층위에 있다고 이야기할 수 없다. 리얼리티 장르의 특성상 현실인물 자체가 게임의 플레이어로서 설정되고, 경쟁에서의 탈락은 프로그램의 하차를 의미하기 때문이다. 그러나 캐릭터의 죽음이라는 점에서도 가상과 실재의 경계는 불분명하게 남는다. 실제 캐릭터(출연자들)의 존재가 이미 강력하기 때문이다. 실제로 10회, 11회 등 시리즈 후반부 에피소드에는 초반에 탈락했던 기존의 출연자들이 다시 등장하곤 했다. 이들은 탈락 이전의 캐릭터를 그대로 유지한 채 등장했다. 특히 마지막회인 12회에서는 1회에 참가했던 13명의 게이머가 한 자리에 모여 최종 승부에 결정적인 영향력을 행사하기도 했다.<sup>21)</sup> 물론 이 상황을 “죽었던 캐릭터를 리셋으로 부활시키는” 것으로 해석할 수는 없다. 오히려 게임성과 실재성의 교묘한

교차를 통해 게임 속 캐릭터의 죽음을 게임 밖 출연자의 건재함과 병치시키는 시도이다.

온라인 PC게임 중심의 게임문화가 모바일 게임 중심으로 바뀌면서, 오래 걸리고 몰입도가 높은 롤플레이팅 게임보다 간단한 아케이드 게임을 즐기는 사람들이 많아졌다.<sup>22)</sup> 이와 동시에 게임 캐릭터의 죽음과 부활도 예전과는 다른 의미를 갖게 되었다. 죽음을 피하기 위해 사투를 벌여야 했던 과거는 ‘자동전투’<sup>23)</sup>로 대체되었다. 게임 속 캐릭터의 죽음이 가벼워진 것은 <더 지니어스>가 보여주는 죽음의 위상과 매우 유사하다. 탈락했던 출연자들이 다시 등장하지만 게임에 직접 참여할 수는 없다는 점은 게임 속 캐릭터와 현실의 출연자를 구분짓는 한 방식이다. 비록 캐릭터가 부활할 수는 없으나 출연자는 건재하고, 따라서 시청자는 캐릭터의 죽음을 확실하게 받아들이지만 진지하게 의식할 필요는 없어진다. 그리고 이미 게임 세계를 떠난 현실의 출연자들이 간접적으로나마 게임에 영향을 미친다는 것은 가상(게임세계)과 실재(현실세계)의 경계가 불분명함을 확인시키는 장치이다. <더 지니어스>에서 게임 속 허구적 캐릭터와 현실의 캐릭터가 겹쳐지기도 분리되기도 하는 점, 그리고 그 과정에서 연대성이 지속적으로 강조되는 점 역시 마찬가지이다. 캐릭터/출연자를 통해, <더 지니어스>의 게임성과 실재성은 다시 한 번 결합되고 강화된다.

## 6. <더 지니어스>의 리얼리티 구성과 그 수용

리얼리티쇼의 리얼리티가 어떻게 구성되는지에 대한 문제, 특히 ‘구성된 리얼리티’를 수용자들이 어떻게 바라보는 지에 대한 관심은 수용자들이 “무엇을 ‘현실’로, 혹은 ‘현실에 가까운 것’으로 인식할 것인가”라는 질문을 포함한다(최성민, 2010, 128-129쪽). 많은 관련 선행연구들은 리얼리티쇼를 통한 ‘리얼리티’의 재현 가능성, 그리고 그러한 리얼리티의 수용

21) 특정 아이템을 뽑아 자신이 지지하는 게이머에게 아이템을 선물할 수 있는데, 장동민은 11명 중 8명의 지지를 받아 좋은 아이템을 획득할 수 있었고, 이는 장동민이 우승을 하는 데 큰 영향을 미쳤다.

22) 한 연구소의 조사 결과에 따르면, 우리나라 대학생들은 온라인게임(38.7%)보다 모바일 게임(60.7%)을 더 많이 이용하고 있었다. 평균 게임 이용시간은 온라인게임이 조금 더 길었다. 모바일 게임 중 가장 선호하는 장르는 ‘아케이드와 액션’이었다(<헤럴드경제신문>, 2015년 2월 27일자).

23) 주로 모바일 RPG 게임에서 ‘자동전투’는 임무와 목표를 설정하면 자동으로 동작해서 캐릭터를 성장시키거나 아이템을 획득하거나 전투에서 승리하는 기능을 말한다. 과거 PC 게임 시절에는 주로 ‘오토’로 불리며 불법시되었으나 모바일 게임에서는 거의 필수 요건이 되었다. 한 게임 전문지는 모바일 RPG에서 ‘자동전투’가 이미 대세라면서, 유저들의 편의성을 만족시킨다는 명분 아래 요즘은 자동전투를 택하지 않은 게임을 찾기 어려울 정도임을 한탄한다(<디스이즈게임>, 2014년 4월 3일자).

과 리얼리티의 수용을 통한 현실의 인식 문제 등에 관심을 가졌다. 이 장에서는 선행연구들이 가졌던 관심의 연장선상에 있지만 조금은 다른 질문을 해보고자 한다. 그 질문은 앞선 장에서 살펴보았던 리얼리티 게임쇼의 속성들이 그것의 리얼리티 구성에 어떻게 영향을 미칠 수 있는지, 그리고 그것이 결과적으로 리얼리티 게임쇼의 수용 방식을 일반 리얼리티쇼의 수용 방식과 다르게 만들 것인지와 관련되어 있다.

앞의 두 장이 <더 지니어스>의 텍스트 분석을 통해 리얼리티 게임쇼의 장르적 특성을 파악하는 과정이었다면, 이 장은 <더 지니어스>가 리얼리티를 어떻게 구성하였으며 시청자들은 어떤 방식으로 이것을 수용하는지 추론하는 내용을 담는다. 리얼리티 게임쇼가 ‘게임성’과 ‘실재성’을 어떻게 활용하는지, 그리고 수용자를 어떤 방식으로 ‘초대’하는지 밝히려는 본 연구의 목표에 더 가까이 가는 작업이며, 결과적으로 본 연구가 단순한 장르 연구 이상의 의미를 가질 수 있는 근거가 될 수 있다.

### 1) 리얼리티 게임쇼의 리얼리티의 구성

앞서 언급한 바 있듯, ‘경쟁(Agôn)’은 게임을 작동하게 하는 주요한 요소이자 게이머가 게임에 참여하도록 유도하는 강력한 기제이기도 하다. 그런 까닭에 게임에서의 경쟁 요소와 리얼리티쇼 간의 상관관계를 조망했던 연구들이 상당수 존재했다(류철균·장정운, 2008; 이경숙·조경진, 2010; 이경숙, 2011; 손성우·김동규, 2012a; 손성우·김동규, 2012b). 이들 연구가 분석대상으로 삼은 프로그램은 각기 달랐지만, 공통적으로는 ‘서바이벌(survival)’에 주목했다. 요약하자면, 생존경쟁을 통해서(게임) 참가자들이 살아남는 과정 자체가 리얼리티 프로그램의 서사를 이끌어가고, 경쟁 때문에 수용자들이 서바이벌을 현실적(real)이라고 느끼게끔 만든다는 것이다.<sup>24)</sup> 이와 같은 시각은 한편 ‘서바이벌’이라는 서사가 기본적으로 경쟁 구도를 부각함으로써 수용자가 그 상황에 대한 기시감을 느낄 수 있다는 부분을 함께 강조한다. 그런데 과연 ‘경쟁’은 무엇을 의미하는가? 게임의 참가자는 한 명 또는 여러 명의 게임 상대와 대결해 이기거나 지는 결과를 가지므로 거의 모든 게임은 경쟁 코드 안에 포섭된다고 볼 수 있다. 이렇게 경쟁이란 프레임으로 압축된 상황에서는 게임을 단순히 “즐기는 것보다 잘하는 것이 중요(이상우, 2012, 62쪽)”해진다. 지금까지 경쟁과 리얼리티 간의 상관관계를 논했던 입장들은 경쟁이 ‘현실과 닮았다’거나 ‘전형적인

24) 리얼리티 프로그램 내에서 경쟁(이라는 현실적 상황)에서 이기기보다는 실패하는 출연자들의 모습이 ‘리얼리티’와 닮아있다고 보는 견해도 있다. 최성민(2010, 132쪽)은 <무한도전>이 “성공을 하기 위해 최선을 다해보지만 결국은 실패와 좌절이 예정되어 있는 사회적 약자들의 삶과 닮아 있기 때문에” 프로그램의 ‘리얼리티’가 만들어진다고 보았다.

서사 구성 요소'임에 주목한 반면, 게임에서의 경쟁이 상황에 따라 다른 의미를 가질 수 있다는 가능성을 제안하는 데는 소극적이었다. 하지만 '게임에서의 경쟁이 현실성을 높여준다'는 사실을 넘어 게임 내에서의 경쟁이 지니는 여러 의미를 밝힌다면, 경쟁이 리얼리티 구성에 있어 작용하는 구체적인 지점을 파악할 수 있게 될 것이다.

우선 게임에서의 경쟁이 '생존을 위한 본능'을 일깨운다는 점을 주목할 필요가 있다. 게임에서 경쟁을 하는 주된 이유 중 하나는 한정된 자원 안에서 스스로의 존립을 이어가기 위한 것이다. 다른 게이머의 존재가 자기 자신의 존재를 위협할 때, 살아남기 위해서는 경쟁할 수밖에 없다. 다른 면에서 경쟁은 '진화의 과정'을 담고 있다. 어떤 (게임의) 상황에서는 경쟁이 생존 이상의 의미를 발한다. 게이머 스스로의 능력을 발전시키는, 일종의 진화의 과정으로서 경쟁이 기능한다. 마지막으로 경쟁은 '경쟁에서 이기는 것만으로 게임에서 승리할 수 없음'을 확인시키기도 한다. 게임의 묘미는 게이머 개인의 능력만으로 게임의 승리가 보장되지 않는다는 데 있다. 게이머의 실력보다 운이 훨씬 크게 작용하는 경우도 있기 때문에, 이런 경우의 경쟁은 스스로의 능력을 재점검하고 게임이 가진 본질에 대해 재확인하는 계기가 된다(Caillois, 1967/1994, p.46). 결국 게임에서의 경쟁이 내포하는 다층적인 의미들은 '현실과 닮았다'는 넓은 명제만으로 포섭되기엔 무리가 있다. 그보다는 게임 또는 게임의 상황만이 만들어낼 수 있는 리얼리티가 존재한다고 할 수 있다.

그렇다 하더라도 여전히 의문은 남는데, 과연 리얼리티 게임쇼의 리얼리티가 '여러 의미의 경쟁'만으로 모두 설명될 수 있을지 하는 질문이다. <더 지니어스>의 최종 목적은 당연히도 게임을 통해 최후의 승자를 가리는 것이다. 여기에는 분명 게임이 가지고 있는 경쟁 요소가 포함되어 있지만, 이 외의 게임적 특징들이 적잖이 포진해 있다. 앞서 언급했던 법칙과 규칙도 그 중 하나다. 게임 안에서의 법칙은 게임이라는 세계를 규정하는 '기본적 조건'으로, 게임을 유지시키기 위해 반드시 존재해야 하는 것이다. 이에 비해 게임의 규칙은 게임을 하는 데 있어 게이머들의 행위를 '규범적으로 강제하는 것'이라고 할 수 있다. 법칙은 게임을 하고자 한다면 어길 수 없는 것이지만, 규칙은 규범적 성격을 갖기 때문에 게이머가 원할 경우 지키지 않을 수도 있다(박근서, 2009, 96쪽). <더 지니어스>의 출연자들은 매 회 게임이 규정하는 법칙을 받아들이고 그 안에서 게임에 임했다. 그러나 '규범적으로만 권고되는 규칙'은 상황에 따라 지켜지지 않았다.<sup>25)</sup> 이러한 규칙의 위반은 때로 게임 전개에 불확실성을 동반했다. 더불어 영원한 경쟁관계도 우호관계도 성립할 수 없었다. 계

25) 예를 들어 출연자들이 게임을 자신에게 유리하게 만들기 위해 담합하거나 서로 거짓말을 하는 행위 등을 들 수 있다.

임 안에서는 모든 것이 ‘유동적’으로, 때로는 변칙적으로 흘러가기도 했다. 히로키(2007/2012, 96쪽)의 언급대로, “게임은 우연에 의해 혹은 플레이어와의 상호작용에 의해 다수의 이야기를 만드는 것이 가능하다. 이야기는 ‘있었을 지도 모르는 가능성’의 하나로 제시될 뿐이고, ‘이것밖에 있을 수 없는 필연성’으로서 제시되는 일은 없다.”

이 과정에서 전략적 커뮤니케이션이 자연스럽게 개입되었다. <더 지니어스>에서 게이머는 매회 다른 게임을 하게 되기 때문에 되도록 빠른 시간 안에 게임의 법칙을 파악하고자 한다. 또한 자신이 게임의 전체 판도 안에서 어떤 위치에 놓여있는지도 알고 싶어 한다. 그러기 위해서는 다른 게이머들과의 소통이 절대적으로 필요해진다. 상대의 ‘패’가 게임 세계 안에서는 일종의 정보가 되기 때문에 그 ‘패’가 어떤 기능을 가지고 있는지 또한 누가 그 ‘패’를 가지고 있는지를 커뮤니케이션을 통해 알아내고자 하는 것이다. ‘패’에 대한 학습에서 발전한 게임에서의 심리전이나 두뇌싸움은 게이머들 간의 커뮤니케이션을 통해 이루어지고, 커뮤니케이션에 기인해 생겨나기도 한다. 게임 공간 내에서의 커뮤니케이션은 게이머가 게임에서 조금이라도 유리한 위치를 차지하고자 하는 전략적인 성격을 전적으로 내포하고 있다고 할 수 있다.

리얼리티 게임쇼 내에서 출연자 간의 전략적 커뮤니케이션이 활발해 질수록 그에 따른 인간(캐릭터)관계도 한층 복잡한 양상을 띠었다. <더 지니어스>의 정종연 PD가 이 프로그램을 ‘소셜 리얼리티’라고 칭한 것도 게이머 간의 관계성을 부각시킨 맥락이라 이해된다.<sup>26)</sup> 개인 대 개인 간의 대결일 뿐 아니라, 때로는 팀 대 팀 간의 대결로 게임이 이루어졌기 때문에 각각의 게이머가 ‘개인 우승’만을 추구할 수 없는 상황이었다. ‘소셜’이라는 말 그대로 게임도 일종의 사회적 관계를 담보할 수밖에 없게 된 것이다. 그리고 이 사회적 관계는 신의를 지키기 위해 고정되거나 더 큰 이익을 위해 전복되는 등 정치성을 띠기도 했다. 앞 장에서도 잠시 언급했듯, <더 지니어스> 속 캐릭터들 간의 관계는 프로그램 안에서만 이루어진 것이 아니었다. 게임쇼라는 게임의 장 밖에서 자연인의 신분으로서 맺어진 친분이 게임쇼 안에서 게이머들에게도 영향을 미쳤고, 이들 간의 사적·정치적 관계성이 프로그램을 통해 수용자들에게도 온전히 전달되었다.<sup>27)</sup> 프로그램의 안과 밖을 넘나들며 그 영

26) “솔직히 말해 시즌 1 때부터 내 생각대로 된 건 하나도 없다. 늘 내 예상 외였고, 그게 프로그램의 매력이라 생각했다. 출연진에게 커다란 자유를 부여하는 대신 프로그램의 방향이 다양하게 뻗어나갈 수 있는 게 <더 지니어스>의 특징이기도 하고, <더 지니어스>가 가진 큰 생명력은 이게 ‘진짜’라는 거다. 방송인들에게조차 그동안 보여 주지 않았던 감정선이 드러난다는 것, 이걸 프로그램이 끝날 때까지 절대적으로 가지고 있을 장점이라 생각한다. 다만 일부 내가 통제하지 못했던 것들이 논란의 대상이 되지 않았나 싶어 반성도 하게 됐고, ‘소셜 리얼리티’에 대해 한 번 더 공부하게 되는 계기가 됐다(이미나, 2014).”

향력을 행사하는 게이머들 간의 관계는 리얼리티 게임쇼의 리얼리티가 프로그램 내부에만 머물지 않고 현실세계와도 연결되어 있음을 방증한다.

리얼리티 게임쇼가 경쟁, 우연(운), 법칙과 규칙, 전략적 커뮤니케이션, 사회적 관계와 같은 구성요소들을 통해 리얼리티를 만들어간다면, 이렇게 만들어진 리얼리티는 단순히 현실을 모방하는 수준을 넘어 게임과 현실의 경계 사이에 개별적으로 존재했던 인식의 영역을 변증하는 계기를 마련하고 있다. 즉, 리얼리티 게임쇼는 “리얼리티가 없는 삶을 리얼인 것처럼 여기며 살아가는” ‘게임적 리얼리즘’을 만들어낸다고 할 수 있다(원용진·강신규, 2013, 356쪽). 가상이 현실을 대체하는 ‘하이퍼리얼리티(hyperreality)’<sup>28)</sup>가 ‘게임적 리얼리즘’의 종착지가 되는 것이다. 이러한 ‘게임적 리얼리즘’ 안에서 “무엇이 진짜 리얼리티냐”라는 질문은 무의미하다. 그보다는 무엇을 ‘더 그럴싸한 리얼리티’로 보느냐가 중요해지기 때문이다. 그래서 리얼리티 게임쇼의 게임적 리얼리티는 굿맨(N. Goodman, 1978)의 ‘리얼리티의 버전(version of reality)’ 개념을 떠올리게 한다. 비실재론(Irrealism)의 입장에서 있었던 굿맨은 리얼리티에 복수의 버전이 존재한다고 보았다. 그에 따르면 모든 것은 리얼리티의 버전이지만, 그렇다고 해서 모든 버전이 용인되는 것은 아니다. 버전들 사이에서도 옳고 그름이 있고, 그 중에서도 ‘옳음’을 인정받은 버전(right version)만이 세계를 구성해 나간다는 설명이다. 이러한 인식론적 입장은 결국 인간이 세계에 대해서도 다른 방식의 버전을 가지고 있고, 그 중에서 특정한 버전들을 현실적인 것으로 인식한다는 독해를 가능케 한다.

리얼리티 게임쇼와 같이 열린 이야기 구조를 가진 경우에는 수용자가 무엇을 자신의 ‘게임적 리얼리티’/‘리얼리티의 버전’으로 받아들여야 할지 혼란스러워진다. 더불어 경쟁이나 규칙 등의 게임의 구성요소들을 바라보는 시각도 수용자에 따라 달라진다. 예를 들어 보통의 리얼리티쇼의 경우, 수용자는 이야기가 어느 정도 현실을 반영하고 있다고 보고 이야기 주체에 감정을 이입하게 된다. 하지만 리얼리티 게임쇼와 같이 가상(게임)과 실재(리얼리티)라는 모순이 병치된 세계를 전제로 하는 경우에는 어디까지 현실을 반영한 것으로 볼 수 있는지 판단이 어려워진다. 히로키(2007/2012)가 포스트모던한 지금의 문화 환경에

27) 게이머들 간 관계성의 갈등은 ‘방송인’ 대 ‘비방송인’ 또는 ‘연예인’ 대 ‘비연예인’과 같은 연합의 대결 구도로 치달았다. 정종연 프로듀서 또한 논란이 된 이 부분에 대해 “방송 외적 친분을 실제 게임에 끌어들이는 게 ‘소셜 리얼리티’ 형태의 이 프로그램에 옳은지 그렇지 판단하기에는 아직은 어렵다(이미나, 2014)”며 스스로 가치판단을 유보했다. 한편 이와 같이 리얼리티 프로그램 내에서 출연자들 간 친밀감이나 갈등이 표출되는 것이 ‘리얼리티’를 높인다고 보는 견해(최성민, 2010, 136쪽)도 있다.

28) ‘과잉현실’로 번역되곤 한다. 앞서 2장에서 그 의미를 설명한 바 있다.

서 독자는 “이야기의 주체에서 메타 이야기의 주체로 이동했다(136쪽)”고 지적한 것과 같은 맥락이다. 따라서 리얼리티 게임쇼가 경계를 가르기 어려운 현실반영성과 복수의 리얼리티를 가지고 있다는 앞선 논의는 자연스럽게 수용의 영역으로 넘어가게 된다. 이러한 특성들이 리얼리티 게임쇼를 수용하는 데 있어 기존의 수용양상과 다른 지점들을 만들어내는지, 그런 지점들이 만들어지는 계기는 무엇인지 살펴보자.

## 2) 리얼리티 게임쇼의 리얼리티의 수용

리얼리티쇼의 리얼리티 논의만큼이나 이 리얼리티를 수용자들이 어떠한 방식으로 수용하는지에 주안점을 둔 연구들을 많이 찾아볼 수 있다. 여기에는 수용자들이 리얼리티쇼 안에서 ‘연출된 현실’이라는 허구와 ‘있는 그대로의 현실’이라는 실재를 구분하고 있음을 강조한 입장(홍석경, 2004; 최은경·김승현, 2010)이나 그보다는 수용자들이 리얼리티쇼를 통해 관음과 동일시, 자기투사(self-reflection) 등의 ‘정서적 참여’를 하고 있음에 주목한 입장(김예란·박주연, 2006; 김수정, 2010; 윤태진, 2011; 손성우·김동규, 2012; 조준상·은혜정, 2013)등이 속한다. 하지만 이와 같은 기존의 관점들로는 리얼리티쇼의 특성과 게임의 특성이 혼성적으로 구성되어 있는 리얼리티 게임쇼를 수용하는 방식을 온전히 포괄하기 어렵기 때문에, 리얼리티 게임쇼의 리얼리티를 수용하는 과정에서 드러나는 특성에 대한 논의가 필요해 보인다.

대부분의 게임에 있어서, 게이머는 자신이 게임을 컨트롤하는 동시에 게임의 진행을 관찰하는 입장에 서기도 한다. 이러한 게이머의 상황적 위치는 게임 안과 밖을 넘나드는 수용 방식을 만들어낸다. 그 중에서도 핵심이 되는 것이 ‘병행적 시점(parallel point of view)’이다. 병행적 시점이란, 게이머가 아바타/캐릭터를 통해 1인칭 시점<sup>29)</sup>과 게임 판 전체를 아우르는 전지적 시점을 자유롭게 넘나들 수 있음을 뜻한다. 게이머가 게임에서 병행적 시점을 가지게 된다는 명제를 리얼리티 게임쇼의 수용자에게 적용해보면, 리얼리티 게임쇼의 수용자는 출연자들이 게임을 하고 있는 판 안의 현실에 몰입하면서도 다른 한편으로는 게임 판 자체와 그 외부를 포함하는 현실 또한 인지한다. 즉 리얼리티 게임쇼의 수용자들은 프로그램 안에서 게임을 하고 있는 출연자/게이머들이 처한 현실을 보는 동시에 게임쇼가 만들어낸 게임 판 전체의 현실을 볼 수 있다는 특징을 가진다. 여기서 중요한 것은 수용자의 두 가지 시점이 ① 동시에 존재하고, ② 1인칭이 아닌 3인칭의(감정이입의) 대상

29) 게임의 세계 안에서는 게이머 자신을 대체하는 캐릭터/아바타라는 대상이 있고 게이머는 그 대체적 자아를 사용자재로 통제할 수 있다고 여긴다(윤태진, 2007, 118쪽).

그림 1. 병행적 시점이 포괄하는 두 시점 A와 B의 예시



을 반드시 필요로 하지는 않으며, ③ 서로의 영역으로 자유롭게 넘나들 수 있다는 점이다. 위의 <그림 1>로 설명하자면, A와 B의 시점은 동시에 존재하면서 자유롭게 교차된다.

리얼리티 게임쇼의 구성요소들은 이와 같은 병행적 시점을 통해 수용자들에게 게임의 리얼리티를 선사하고 나아가 몰입감과 재미요소를 제공한다. 게임적 요소들이 배치된 리얼리티 게임쇼가 수용자들에게 ‘더 게임과 같이’ 느껴질수록 수용자들은 게임에 몰입하는 것과 같이 리얼리티 게임쇼에도 몰입하고자 하고, 꾸준히 게임의 환경에 노출되었던 수용자들은 리얼리티 게임쇼에서 드러난 게임적 요소를 발견하며 즐거움을 얻게 되는 것이다. 문제는 수용자의 병행적 시점이 리얼리티 게임쇼 내에서 규칙을 위반하는 비규범적 행위가 발생했을 때 균열을 일으킨다는 데 있다. 게임의 부분과 전체를 오가며 게임을 다각도로 수용하고 있다고 여겼던 수용자의 정체성이 혼란을 느끼게 되고, 이는 수용자가 리얼리티 게임쇼에 대해 가지고 있던 인식의 기반을 흔든다.

<더 지니어스> 시즌 2의 ‘이두희 신분증 사건’으로 불거진 해당 프로그램 폐지논란이 수용자의 병행적 시각의 균열과 그에 따른 혼란을 여실히 보여준다. 게임의 리얼리티가 눈앞에 펼쳐짐에도 불구하고, 수용자들은 어떤 형식으로든 ‘게임’에 간섭하지 못하는 상황에 직면했다. 여기서 수용자들은 그저 이 상황을 받아들일 수밖에 없는 고전적인 텔레비전 시청자로 회귀할 수밖에 없었다. 그리고 게임 내에서 수행성을 지닌 게이머가 아닌 수동적 시청자라는 수용자의 위치가 주는 무력감은 프로그램 폐지 운동이라는 거센 저항으로 변저나가게 되었다. 이는 결국 리얼리티 게임쇼의 특성 안에서 수용자가 게이머로서의 정체성은 가지고 있지만 수행성이 차단되어 불거진 현상으로 이해할 수 있다. 즉 경쟁과 우연(운)이 뒤섞이고 사회적 관계가 실제와 같이 존재하는 게임이라는 환경 하에 병행적 시점은 수용자가 상황에 대한 다각도적 인지를 가능하게 만든 것이다. 리얼리티 게임쇼 안에서의 상황은 좀 더 ‘그럴싸한 현실적인 것’으로 받아들일 수 있게 되었다. 프로그램 내에서 ‘게



임 규칙 적용에 대한 시비'가 일자 수용자들은 프로그램 폐지라는 현실적 제재방안을 적극적으로 추진하기에 이르렀다. 온라인이라는 가상공간 내에서부터 시작된 문제제기였지만 온라인 내에서 머무는 선에서 그치는 것이 아니라, 적극적으로 오프라인의 영역으로 이어 가려고 시도했다는 점에서 수용자들의 현실 인식이 프로그램의 안과 밖을 아우르고 있음을 확인할 수 있다.

## 7. 맺음말: 혼종의 시대 속 게임적 리얼리즘

본 연구는 <더 지니어스>라는 비교적 낯선 형식의 프로그램을 분석함으로써 '리얼리티 게임쇼'의 장르적 특성을 정리하고, 나아가 이 장르가 리얼리티를 어떻게 구성하며 시청자들은 어떤 방식으로 수용하게끔 만드는지 분석하는 것을 목표로 삼았다. <더 지니어스>가 연구의 대상이 된 것은 비슷한 형식의 프로그램들이 엄청난 인기를 모았기 때문이 아니다. 오히려 유사하다고 말할 수 있는 프로그램은 아직 나오지 않았다. 따라서 본 연구는 최근의 어떤 '경향성'에 관심을 가졌다고보다는 특별한 '전형성'에 초점을 맞춘 셈이다. <더 지니어스>가 아직 착근하지는 못한 리얼리티 게임쇼의 전형을 보여줬다는 의미이다.

기존의 텔레비전 프로그램, 이를테면 드라마나 코미디가 '현실 속'의 시청자가 '가상적' 스토리를 만나는 지점이었다면, 리얼리티쇼는 시청자가 실제와 유사한, 혹은 '그렇듯한' 인물과 서사를 만나는 지점이 되었다. 그리고 <더 지니어스>와 같은 리얼리티 게임쇼는 가상성(게임)과 실재성(리얼리티)이 만나는 지점이면서 동시에 텔레비전과 게임이 만나고, 시청행위와 게임 플레이가 만나는 지점이면서 시청자에게는 병행적 시점을 제안하게 되었다. 이 혼란스러운 예능오락 프로그램 장르는 새로운 성격의 리얼리티를 만들어내기도 하지만 리얼리티를 바라보는 새로운 시각을 제안하기도 한다. 1938년 호이징아가 놀이의 세계를 설명하기 위해 '매직 서클(magic circle)'이라는 용어를 쓸 당시, 이는 놀이터와 같이 일상적인 공간에 포함된 일시적 세계로 간주되었다. 이때의 삶과 놀이는 엄격히 구분되지 않았고, 그에 따라 일상적 삶의 공간과 놀이의 공간 또한 겹쳐지는 성격의 것이었다. 그로부터 65년 후 디지털 게임디자인에서 매직 서클은 '게임이 차지하는 시공간'으로 다시 불러 나왔다(Salen & Zimmerman, 2003). 여기서의 매직 서클은 현실과 엄격히 구별된 세계라기보다 언제나 가상과 현실을 넘나들 수 있는 '막(membrane)'과 같은 것으로 재정의 되었다(Castronova, 2005, pp.147-148). 이른바 매직 서클의 의미는 20세기를 넘어 21세기에도 게임과 게임이 내포하는 리얼리티를 수용하는 방식이 유지되고 있음을 보

여주는 단면이라고 할 수 있다.

연구자들이 관심을 가졌던 것은 <더 지니어스>라는 단일 프로그램이라기보다 리얼리티 게임쇼라는 낯선, 하지만 게임과 리얼리티라는 낯익은 기제들이 동원된 '장르'였고, 본 연구를 통해 이 장르의 차별성을 새로운 성격의 리얼리티로부터 찾고자 했다. 리얼리티 게임쇼가 다큐멘터리 전통의 리얼리티쇼와 게임쇼라는 전통이 결합된 혼성적 장르로서 가지는 형식 및 내용적 특성을 요약하고, <더 지니어스>의 공간적 구성과 캐릭터(의 죽음과 부활)에 주목한 것은 결국 리얼리티 게임쇼가 만들어내는 게임적 리얼리즘을 소환하기 위함이었다. 리얼리티 게임쇼의 리얼리티는 단순한 게임의 현실 모방을 넘어 게임과 현실 사이에 개별적으로 존재했던 인식의 영역을 변증하는 계기를 마련하고 있다. 동시에 수용자는 '병행적 시점'을 유지하면서 게이머의 눈과 관찰자의 눈, 그리고 전지적 눈을 동원하여 리얼리티를 이해하고 해석한다. 그러나 수용자는 '병행적 시점'의 균열을 경험하기도 하는데, 이는 정서적 참여자이지만 개입은 할 수 없는 특성에 기인한다.

구체적 연구문제와 실증적 자료를 바탕으로 경험연구를 진행한 것이 아니기 때문에 본 논문의 결론은 미완일 수밖에 없다. 향후 엄밀한 텍스트분석이나 제작자/출연자들을 대상으로 하는 심층면접을 활용하여 보다 구체성 있는 결론이 가능한 연구가 이어지기를 기대한다. 본 연구를 통해 연구자들은 리얼리티 게임쇼라는 비교적 새로운 텔레비전 예능 오락 장르가 가진 속성을 개념적으로 정리하고 그 이론적 확장 가능성을 제시할 수 있었다. 또한, 관련 장르미학적 논의가 이어질 수 있는 기반을 제공하기도 했다. 나아가 이 논의는 가상과 실재의 관계에 대한 고민, 포스트모던 사회에서 '리얼리티'가 갖는 의미에 대한 고민, 그리고 게임적 리얼리즘을 경험하는 '인간'에 대한 고민으로 이어질 수 있을 것이라고 기대한다.

## 참고 문헌

- 강지웅 외 (2008). <게임과 문화연구>. 서울: 커뮤니케이션북스.
- 경향신문 (2014, 12, 23). [시청률·설문으로 돌아본 2014방송가] 최고 시청률 드라마-예능-인기배우는? URL:  
[http://sports.khan.co.kr/news/sk\\_index.html?art\\_id=201412231702003&sec\\_id=540201](http://sports.khan.co.kr/news/sk_index.html?art_id=201412231702003&sec_id=540201)
- 김수정 (2010). 글로벌 리얼리티 게임쇼에 나타난 ‘자기통치’의 문화정치. <한국방송학보>, 24권 6호, 7-44.
- 김예란·박주연 (2006). TV 리얼리티 프로그램의 이론과 실제: 제작자 심층 인터뷰 분석을 중심으로. <한국방송학보>, 20권 3호, 7-48.
- 류철균·장정운 (2008). 리얼리티 쇼의 게임성 연구: CBS <Survivor>를 중심으로. <인문콘텐츠>, 13호, 33-48.
- 디스이즈게임 (2014, 4, 3.). [리뷰] 자동전투 RPG의 정점을 찍은 모바일게임 ‘세븐나이츠’. URL:  
<http://www.thisisgame.com/webzine/game/nboard/16/?n=54251>
- 머니투데이 (2014, 1, 2.) [매거진 ize] <더 지니어스> 정종연 PD, 시청자가 패자의 시선으로 세상을 해석할 수 있었으면 좋겠다. URL: <http://bit.ly/1zGBap0>
- 박근서 (2009). <게임하기>. 서울: 커뮤니케이션북스.
- 손성우·김동규 (2012). 경쟁 리얼리티쇼프로그램의 리얼리티 창출기제와 그 의미에 관한 연구. <언론과 사회>, 20권 4호, 46-80.
- 원용진·강신규 (2013). ‘게임화’로 구축된 텔레비전 리얼 버라이어티 쇼의 게임적 리얼리즘. <대중서사연구>, 30호, 323-363.
- 윤탈진 (2007). 텍스트로서의 게임, 참여자로서의 게이머: 디지털게임의 문화연구적 접근. <언론과 사회>, 15권 3호, 96-130.
- 윤탈진 (2011). 정서적 참여와 실재(reality)의 재구성: 한국 리얼리티 텔레비전쇼의 작동방식에 대한 고찰. <방송문화연구>, 23권 2호, 7-36.
- 윤탈진·이창현·이호규 (2003). 새로운 미디어 테크놀로지의 도입과 ‘시(時)/공간(空間)’ 및 ‘공(公)/사(私)’ 개념의 변화. <방송연구>, 통권 57호.
- 이경숙 (2011). 오디션 프로그램의 리얼리티와 경쟁 그리고 참가자의 순환적 위치. <미디어, 젠더 & 문화>, 20호, 107-136.
- 이경숙·조경진(2010). 오락프로그램에 차용된 리얼리티와 경쟁의 조합. <방송과 커뮤니케이션>, 11권 1호, 89-119.
- 이미나 (2014, 2, 24). <더 지니어스>, 논란은 곧 숙명이었다. <오마이뉴스>. URL:  
[http://star.ohmynews.com/NWS\\_Web/OhmyStar/at\\_pg.aspx?CNTN\\_CD=A0001961607&CMPT\\_CD=C1400\\_mini](http://star.ohmynews.com/NWS_Web/OhmyStar/at_pg.aspx?CNTN_CD=A0001961607&CMPT_CD=C1400_mini)
- 이희은 (2011). 텔레비전 버라이어티쇼의 사적인 이야기 서술. <언론과 사회>제 19권 2호, 2-48

- 조준상·은혜정 (2013). 리얼리티 예능 프로그램 연구: 의사사회 상호작용 요인, 플로우 그리고 시청 만족도를 중심으로. <인문과학연구>, 13권 3호, 556-590.
- 최성민 (2010). 대중 매체 텍스트의 리얼리티 문제 연구. <인문콘텐츠>, 18호, 125-146.
- 한겨레21 (2013, 12, 23). [TV 이것 봐라] 올해가 가기 전에 보시라. URL:  
[http://h21.hani.co.kr/arti/culture/culture\\_general/36002.html](http://h21.hani.co.kr/arti/culture/culture_general/36002.html)
- 홍석경 (2004). 텔레비전 리얼리티 프로그램의 현실 구성: 현실과 허구의 혼합을 통한 텔레비전의 장르 형성에 대한 연구. <방송문화연구>, 16권 1호, 257-280.
- 홍석경 (2011). 다큐픽션 속 재연의 문제: ‘그럴듯함(verisimilitude)’과 ‘현실정합성(authenticity)’ 사이의 혼종에 대한 연구. <방송문화연구>, 23권 2호, 105-130.
- 아즈마 히로키(東 浩紀) (2007). *ゲーム的リアリズムの誕生—動物化するポストモダン2*. 장이지 (역) (2012). <게임적 리얼리즘의 탄생>. 서울: 현실문화.
- 아즈마 히로키(東 浩紀) (2001). *動物化するポストモダン2*. 이은미(역) (2007). <동물화하는 포스트모던>. 서울: 문학동네.
- Andrejevic, Mark (2003). *Reality TV: The Work of Being Watched*. New York: Rowman & Littlefield Publishers, Inc.
- Huizinga, J. (1955). *Homo Ludens: A study of the play-element in culture*. 김윤수 역(1981). <호모루덴스>. 서울: 까치.
- Caillois, R. (1967). *Les jeux et les hommes: Le masque et le vertige*. 이상률 역(1994). <놀이와 인간>. 서울: 문예출판사.
- Castronova, E. (2005). *Synthetic Worlds: The Business and Culture of Online Games*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Couldry, N. (2009). Teaching us to fake it: The ritualized norms of television’s “reality” games. In Murray, S. and Quellette, L(Eds.), *Reality TV: Remaking television culture* (pp. 82-99). New York: New York University Press.
- Corner, J. (2009). Performing the real: Documentary diversions. In Murray, S. and Quellette, L(Eds.), *Reality TV: Remaking television culture* (pp. 44-64). New York: New York University Press.
- Mead, J. A. (2006). *Survivor and Other Reality TV Gameshows: The Uses and Gratifications Perspective on a Reality Sub-Genre*. WI: University of Wisconsin-Whitewater.
- Penzhorn, H., & Pitout, M.(2007). A critical-historical genre analysis of reality television. *Communication: South African Journal for Communication Theory & Research*, 33(1), 62-76.
- Salen, K., & Zimmerman, E.(2003). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge: The MIT Press.

# Study on Television Reality Game Show

## A Text/Context Analysis of the Set and Characters of <The Genius>

### **Bo-ra Kang**

Ph.D. candidate, the Graduate School of Communication and Arts, Yonsei University

### **Da-som Gong**

MA student, the Graduate School of Communication and Arts, Yonsei University

### **Tae-Jin Yoon**

Associate Professor, the Graduate School of Communication and Arts, Yonsei University

The objective of this study is to find out how reality game shows, the relatively new television genre, produce a sense of reality and what differences we can find from the reality they produce in compared to that of traditional reality television shows. The researchers analyzed <The Genius>, aired in 2013 and 2014 by tvN, with focus on the show's studio setting and characters in the show. During this process, the 'game elements' and 'reality factor' were considered to be the key words. Finally, the reality <The Genius> produces was examined from two aspects: the production and reception. As a result, we found that the reality it produces is more than just a imitation of the real world. It shuttles between the game world and real world, and encourages audiences to recognize the plural realities in our postmodern society. We hope this study stimulates further researches on reality game show genre, which had rarely gained academic attention.

**KEYWORDS** Reality game show, Game elements, Game realism, <The Genius>, Genre studies