

서바이벌 음악예능프로그램의 참여 수용자를 위한 구성 연구: MBC '복면가왕'을 중심으로

홍 관 섭[†]

A Study on the Composition for the Participating Audience of the Survival Music Entertainment Program: Focusing on Dramatic Device of MBC 'The King of Mask Singer'

Kwan sub Hong[†]

ABSTRACT

This study examined the dramatic devices that the production team made for the studio progress in the survival music entertainment program of open narrative structure in which the audience participated through MBC 'The King of Mask Singer'. The reason for the need for dramatic equipment is that the studio Audience who participated in the process of the program crossed the situations of flow, selection, and enjoyment. As a result of the research, the production team of 'The King of Mask Singer' was found to have a device of time margin, lighting and background image, and role of MC in order to change the progress of the studio and that the participating audience naturally change their roles.

Key words: Survival Music Entertainment Program, Audience Participation, Open Narrative Structure, Dramatic Device, The King of Mask Singer

1. 서 론

아날로그에서 디지털 시대로 넘어오면서 영화와 텔레비전의 벽이 없어졌고 텔레비전과 컴퓨터가 일체화 됐으며, 스마트 기기의 출현으로 수용자들은 스크린과 모니터로부터 자유로워졌다. 이러한 기술적인 변화는 다매체 다채널 시대를 가져왔고 양적으로 증가한 콘텐츠로 인해 선택은 자연히 수용자들의 몫으로 이동했다. 이전까지 제한된 문화 콘텐츠 시장의 환경 내에서 수동적일 수밖에 없었던 수용자들이 선택에 대해서 능동성을 갖게 된 것이다.

콘텐츠 시장에 나타난 수용자의 선택의 자유는 공급자나 제작자 입장에서 볼 때 불확실성이라는 위험

요소로 자리 잡게 되었고 전략적으로 감소시키거나 회피해야 할 문제로 대두되었다. 이런 문제를 해결하기 위한 사용되는 방법 중의 하나가 바로 수용자의 프로그램 참여이다. 헨리 켄킨스(Henry Jenkins)가 디지털 컨버전스 시대의 미디어 문화를 '참여 문화'로 정의[10]한 것처럼 수용자들은 하나의 콘텐츠를 소비하는데 그치지 않고 적절한 기회가 주어진다면 생산에까지 영향을 미치고 자하는 능동적인 참여의 의지를 갖고 있으며, 또한 제작자들은 프로그램의 불확실성을 최소화시키고 안정적인 시청자들을 확보하기 위한 해결점의 한 방안으로 수용자의 프로그램 제작 참여를 시도하고 있다. 따라서 수용자의 프로그램 제작 참여는 제작자와 수용자 양측의 이해관계가

※ Corresponding Author: Kwan sub Hong, Address: (04620) 30, Pildong-ro 1-gil, Jung-gu, Seoul, Korea, TEL : +82-2-2260-8745, FAX: +82-2-2260-3766, E-mail : hdwiz@naver.com

Receipt date : Jan 11, 2017, Revision date : Feb. 13, 2017
Approval date : Feb. 20, 2017

[†] Dept. of Media and Contents, Pai Chai University

만나는 적절한 지점이라 할 수 있다.

방법적인 측면에서 살펴봐도 수용자의 참여는 전통적으로 프로그램의 방청객이나 엽서, 인터넷 후기 게시판 글쓰기 등 직접적인 참여 단계가 아닌 간접적이거나 방송 뒤어나 가능한 방법뿐이었다. 하지만 최근에는 미디어 환경의 변화에 따라 모바일 기기를 통한 문자메시지나 SNS(Social Network Service), 인터넷 등을 이용해 시간과 공간의 제약 없이 실시간으로 참여가 가능하게 되었다. 이런 점에서 예능 프로그램에서 수용자의 프로그램 참여가 증가하고 있는 것은 자연스러운 현상이라고 볼 수 있다.

예능 프로그램의 수용자 참여는 대표적으로 문자 투표, 현장 투표, 출연자로 참여, 인터넷 참여 등 다양한 방법들로 이루어지고 있다. 방법에 따라 참여하는 수용자의 프로그램 제작 관여도가 다를 수 있으나 공통적인 부분은 참여자들의 행동에 의해 결말이 정해진다는 것이다. 즉, 수용자 참여 프로그램은 서사 구성의 일부를 열어둔 상태로 참여자의 의사 표현에 따라 결말이 최종적으로 완성되는 구조이다. 전통적인 서사물은 구조적으로 완전하거나 확정된 형식으로 진행과 결말에 있어서 수용자의 개입을 허용하지 않는다. 하지만 수용자가 참여하는 열린 서사구조는 결말을 예측할 수 없는 기본 구조를 갖고 있으며 진행 상황에 따라 결말에 변화가 생긴다. 따라서 제작진은 프로그램을 구성함에 있어서 결말로 가는 형식적 또는 내용적인 기본 구조와 방법을 만들어 놓고 수용자의 참여에 따른 결정으로 진행을 이끌어나가게 된다. 다시 말해 전체적으로 큰 구성만을 세우고 난 뒤, 그 안의 세부적인 이야기나 진행 사항은 현장에서 만들어 나가는 것이다. 그러므로 제작 과정에 참여한 수용자들의 적절한 관여에 따라 프로그램의 성공 여부가 결정되는 열린 서사구조의 프로그램은 참여한 수용자와 역할이 대단히 중요하다. 따라서 제작진은 프로그램에 참여하는 수용자들이 단순히 방청객으로서가 아니라 제작에 참여하고 있으며 자신의 역할이 무엇인지를 인지하고 적합한 행동을 하도록 구성 하는 것이 필요하다.

이에 본 연구는 다양한 서바이벌 음악예능 프로그램 가운데 스튜디오에 수용자가 참여하는 프로그램을 중심으로 제작진이 마련해 놓은 기본적인 구성과 방법에 대하여 살펴보고자 하며, 그 대상을 MBC-TV ‘미스터리 음악쇼 복면가왕(이하 복면가왕)’으로

삼고자 한다.

2. 이론적 논의

서바이벌 음악예능 프로그램과 관련하여 수용자의 참여에 대한 연구는 능동성 개념을 확대시킬 필요성이 있다는 요구[1,2]와 참여한 수용자의 재미와 즐거움, 만족 등 관여[3,4]에 초점이 맞추어져 있다. 이용자의 능동성과 관련한 개념 확장은 콘텐츠를 어떻게 이용하는가의 문제를 넘어 제작에 영향력을 행사하거나 스스로 제작하는 생비자(prosumer)라는 용어까지 나타나는 수용자의 변화를 담기위해 능동성의 차원을 의례적 능동성과 참여적 능동성으로 구분하는 등 참여 현상에 대한 새로운 개념 모색의 필요성을 제시하고 있다. 수용자와 미디어간의 관계를 이용의 차원에서 행위의 차원으로 확대시켜서 참여에 대한 현상을 설명하고 있는 것이다.

재미, 즐거움, 만족 등 관여와 관련한 연구에서는 수용자가 참여하는 프로그램의 경우, 참여로 인한 수용자 측면의 재미, 관여에 따른 만족, 또 참여 수용자의 만족과 프로그램의 흥행과의 관계 등 참여 행위로 인해 수용자 입장에서는 만족이 높아지고 프로그램 제작자 입장에서는 시청자의 확보와 아울러 안정적인 시청률을 거둘 수 있는 것으로 확인됐다. 또, 수용자가 참여하는 프로그램 제작 환경을 소통과 상호작용의 측면에서 주체와 대상간의 구조적인 틀의 변화로 바라보는 시각[5]도 있다. 즉, 프로그램의 제작자인 주체와 수용자인 대상의 관계 형성이 기존의 일방향에서 벗어나 쌍방향으로 소통하고 의미작용이 발생하는, 제작자와 수용자가 수평적인 관계로 구조적인 변화를 일으켰다는 것이다.

이처럼 수용자의 참여를 여러 측면으로 다루기는 했으나 참여한 수용자들이 프로그램 진행 과정에서 달라지는 입장에 대한 접근은 없었다. 프로그램 제작에 참여를 하더라도 주관적일 때와 객관적일 때, 몰입할 때와 거리를 둘 때, 즐길 때와 감시할 때는 있기 마련이다. 은혜정·이수영·김동우의 연구[3]에서 음악 오디션 프로그램 시청의 이용 동기로 평가참여의 즐거움, 음악 감상, 오디션 심사 관심의 세 가지 요인이 도출된 것을 보더라도 참여는 평가라는 객관적 입장과 음악을 감상하는 몰입, 그리고 승패의 결과에 대한 기대와 관심 등 여러 입장이 복합적으로 담겨있는 것이다. 이에 본 연구에서는 ‘복면가왕’에 일반인

관정단으로 참여한 수용자들이 어떤 경험을 하고 있는지를 먼저 분석해 보고자 한다. 일반인 관정단으로 참가한 수용자들의 다양한 경험은 프로그램의 흥행 성공에 일조를 하고 있다고 판단되기 때문이다. 그 다음으로 일반인 관정단들이 참여의 만족을 느끼면서 프로그램 제작 과정에 제 역할을 할 수 있도록 제작진이 프로그램을 어떻게 구성하고 있는가를 살펴보고자 한다. 프로그램에 참여한 수용자들이 만족을 얻기 위해서는 프로그램 장르에 구성되어 있듯이 서바이벌, 음악, 예능 등 다양한 경험을 필요로 한다. 따라서 제작진은 참가한 수용자가 몰입하거나 거리를 두거나, 또는 함께 즐기는 다양한 상황에 따른 적절한 입장에서 프로그램에 참여할 수 있도록 진행 구성을 할 필요가 있다.

일반적인 스튜디오의 모습은 무대와 객석으로 나누어져 있고 앉은 자리가 그대로 유지된다면 그때그때 상황에 따른 변화를 참여한 수용자 자신이 자연스럽게 인식할 수 있게 해야 된다. 다시 말해, 두 공간으로 나누어 있는 스튜디오를 때로는 둘로, 때로는 하나로 만드는 구성이 필요하다. 결국 참여한 수용자의 만족을 위한 출발은 제작진이 준비하는 기본적인 구성과 진행에 있다. 그 진행을 위한 장치가 무대와 객석의 변화를 자연스럽게 이끌어 효과적인 전개를 만든다면 참여한 수용자도 제작진도 만족할 만한 결과를 얻을 수 있기 때문이다.

무대와 객석의 구분을 제거하는 진행방법은 브레히트의 서사이론에서 찾을 수 있다. 서사극의 소외 효과는 무대 위에서 벌어지는 모든 일을 수궁하고 받아들이는 관객의 몰입적인 태도를 객관적이고 비판적인 태도로 바꾸어 놓는다. 즉 기존 연극의 경우 관객은 극중 이야기나 인물 속으로 쉽게 감정 이입이 됨으로써 비판 없이 받아들이는 입장만을 취하였으나, 서사극의 연출 기법은 감정이입 대신에 객관적인 거리감을 두고 상황을 판단하게 만들어 관객을 관찰자로 만들고 능동성을 일깨우며 이성적 판단의 위치에 서도록 한다. 이러한 효과를 위해 해설자를 등장시켜 관객에게 직접 설명하거나 관객과의 대화 등 배우가 무대와 객석의 보이지 않는 가상의 벽이라 일컫는 제4의 벽[15]을 허물고 관객과 소통하는 극적 장치를 사용한다. 또한 객석에 무대와 동일한 조명을 주어 동일한 공간을 만들거나 무대장치의 전환을 관객에게 보여주어 이것이 연극이라는 사실을 깨닫게

만들기도 한다. 소외 효과는 결국 관객으로 하여금 무대에서 일어나는 상황에 대하여 감정이입 되어 동화되지 않고 오히려 일정한 거리를 두고 객관적으로 관찰하여 판단을 하게 하려는 의도에서 출발 한다 [11].

서사극과 수용자 참여 음악예능 프로그램은 무대와 객석의 구분을 없애려는 시도에서 동일함을 발견할 수 있다. 서바이벌 음악예능 프로그램 역시 MC나 조명 등을 통해 무대와 객석을 한 공간으로 만들어 참여한 수용자들을 방청객이 아닌 제작 주체로서 진행에 동참시키고 있기 때문이다. 하지만 서바이벌 음악예능 프로그램에서는 그 벽을 다시 세우려는 구성상의 극적장치를 발견할 수 있다. 제작진은 단순한 방청객으로서, 또는 객관적이고 비판적인 평가자로서의 일관적인 모습이 아니라 필요에 따라 두 위치를 넘나들면서 제작에 참여하는 수용자를 원하는 것이고, 이를 위해서 위치를 자연스럽게 변화시키기 위한 극적장치를 마련해 둔 것이다. 이는 서바이벌 음악예능 프로그램 제작에 있어서 참여라는 수용자의 입장은 객관적이고 비판적인 평가자와 감상하고 몰입하는 관객의 이중적인 위치라고 볼 수 있다. 또한 여기에 더불어 스튜디오라는 공간에서 출연자와 수용자가 함께 어울리는 놀이마당의 참여자의 위치까지도 포함할 수 있다.

참여 수용자의 입장은 전통놀이 중 하나인 '마당놀이'에서도 찾아볼 수 있다. '마당놀이'는 관객이 적극적으로 참여해야만 형상화 될 수 있으며 관객의 추임새 없이는 놀이의 신명도 없고, 신명이 없다면 배우도 극을 진행하기 힘들며 관객도 재미를 느낄 수 없게 된다. 때문에 관객의 자발적 참여 외에도 작품의 요소요소에 관객이 참여할 수 있도록 여지를 만들어 두어야 한다. 관객은 공연의 최종적인 해석자이며 창조자이고, 때로는 극중 인물이나 조연자로서, 때로는 배경이나 소품으로 공연에 참여하게 된다[8]. 마당놀이도 작품의 완성을 위해서는 관객의 참여와 역할이 대단히 중요하고 이를 위해서 배우의 말걸기나, 무대로 관객을 이끌어 함께 춤추고 즉흥 연기를 하는 등 극적장치를 마련하고 있다. 하지만 흑시라도 관객이 말걸기에 응하지 않거나 무대입장을 거부할 경우, 마당놀이는 진행이 매끄럽지 않거나 재미가 반감되는 결과로 이어질 수밖에 없다.

결국 서사극이나 마당놀이, 서바이벌 음악예능 프

로그램 등 수용자 참여 프로그램의 성패는 참여자들이 각각의 위치나 입장, 또는 상황에 따라 주어진 역할을 적절히 하나에 달려있고 따라서 참여를 위한 기본적인 구성이 제작의 중요한 부분을 차지한다고 볼 수 있다. 특히 서바이벌 음악예능 프로그램의 경우 서사극이나 마당놀이와는 다르게 결말을 위한 참여자의 역할이 반드시 필요하다. 왜냐하면 서사극이나 마당놀이는 이미 줄거리가 완성되어 있는 닫힌 결말이기에 진행 과정상의 재미와 감동, 또는 즐거움을 더하기 위해 참여 수용자의 역할이 필요하지만 서바이벌 음악예능 프로그램의 경우 열린 결말이기 때문에 참여자가 해주어야 할 부분이 프로그램 완성에 반드시 필요하기 때문이다.

앞에서 밝힌 것처럼 본 연구는 ‘복면가왕’을 대상으로 먼저 수용자가 프로그램 제작에 참여하면서 어떠한 경험을 하는지를 살펴본 뒤, 참여 수용자들이 위치하는 입장과 그 위치로 전환하도록 유도하는 구성의 극적장치에 대해 분석하고자 한다. ‘복면가왕’을 텍스트로 삼은 연구는 아직 초기단계로 장경선[9]은 성공요인을 스토리텔링 측면으로 접근해 복면가수들의 도전과 실패, 성공 등을 메인플롯과 서브플롯으로 분석하였고 허예슬·김지연·김재범[6]은 복면가수들의 출연자 선정과정에서 PD의 게이트 키퍼 역할을 다루었다. 또한 서바이벌 음악예능이라는 장르로 확대해 봐도 성공요인이나 스토리텔링, 장르적 접근이 주를 이루기에 스튜디오 제작 현장에 참여한 수용자를 대상으로 하는 본 연구는 출발점에서 차별성을 지닌다고 볼 수 있다. 또한 제작진이 참여 수용자를 위해 프로그램 진행을 어떻게 구성을 했는가에 대한 분석은 수용자들을 단순히 참여시키는 것이 프로그램의 성공이 아니라 참여한 수용자들을 적절하게 관여시킬 수 있게 하는 방법적인 문제로, 수용자를 참여시켜 프로그램의 흥행이라는 성공에 연결시키기 위한 기획적인 분석 접근이라는 측면에 의미를 둘 수 있다.

3. ‘복면가왕’ 일반인 판정단의 다중경험 : 몰입과 선택, 그리고 축제

‘복면가왕’은 MBC-TV “우리들의 일밤”이라는 일요 예능프로그램의 1부 코너로 2015년 2월 18일 설날 특집 파일럿 프로그램으로 방송된 뒤, 2015년 4월 5일부터 편성되어 지금까지 방송을 이어오고 있

다. ‘계급장을 떼고 덤벼라’라는 프로그램의 소개 글이나 매회 시작부분 성우의 “편견 없는 음악대결”이라는 멘트처럼 나이, 신분, 직종 등 모든 것을 복면 안에 감춘 출연자들이 목소리만으로 노래 대결을 하고 현장에 참여한 판정단의 선택으로 승부를 결정짓는 포맷이다. ‘복면가왕’의 흥행 성공은 해외로도 이어져 중국, 태국, 필리핀, 캄보디아, 이탈리아, 인도 등 6개 나라에 포맷을 수출[16]하였고 태국에서는 2016년 10월 6일 첫 방송이 시작되어 현지에서 인기리에 방영중이다[17].

‘복면가왕’의 가왕 결정은 방송기준으로 2회에 걸쳐 토너먼트 식으로 진행된다. 출연자 여덟 명이 두 명씩 한조를 이루어 듀엣으로 노래를 하고 둘 중 한 명을 선택하는 1회전, 그리고 탈락한 출연자의 노래를 들으면서 정체를 밝히는 전반전으로 이루어진 방송기준 1회와 1회전을 통과한 4명이 역시 두 명씩 펼치는 가왕 도전자 결정전에 이어 가왕전으로 진행되는 후반전 1회이다. 연예인과 일반인으로 구성된 99명의 판정단은 출연자 두 명의 노래를 듣고 그 중 한 명을 선택하는 투표를 하여 다음 경합의 진출자를 결정한다. 정체를 숨기고 노래만으로 승부를 벌이는 진행 방법에 따라 의외의 결과로 인기가수들이 탈락하거나 무명의 신인, 또는 가수 이외의 직종에서 우승자가 나오기도 하면서 감동과 재미를 선사하고 있다.

‘복면가왕’은 가왕 선출 과정만을 보면 매우 단순한 진행이지만 프로그램 내부로 들어가 구성을 보면, 크게 5단계의 순서로 이루어져 있다. 먼저 출연자 소개와 경연 노래를 부르는 단계가 있고, 노래가 끝나면 바로 투표 단계, 그리고 출연자 개인의 장기자랑과 함께 복면 뒤의 숨겨진 정체를 추측해보는 단계가 이어진다. 그 다음에 투표 결과를 발표하게 되고 탈락자의 노래를 들으며 정체를 밝히는 과정이다. 이런 구성으로 인해서 복면가왕의 일반인 판정단으로 참여한 수용자들은 프로그램의 진행에 따라 세 가지 입장에 서게 되면서, 입장에 따라 각기 다른 차원의 경험을 한다. 먼저, 복면을 하고 나와 정체를 알 수 없는 출연자의 노래에만 몰입해 감상하는 관객 입장이고, 다음은 그들의 노래를 평가하는 심사위원의 입장이다. 마지막으로 출연자들의 장기자랑과 개표, 그리고 탈락자의 정체 공개까지는 스튜디오안의 참가자 모두와 함께 축제를 즐기는 입장이다.

각각의 입장이 어우러져 참여한 수용자들은 프로

그럼 안에서 호이징하가 언급한 놀이를 하고 있다고 볼 수 있다. 호이징하는 “놀이는 어떤 고정된 시간과 공간의 한계 안에서 수행되는, 그리고 자유롭게 받아들여진, 그러나 절대적 구속력을 갖는 규칙에 따라 수행되는 자발적인 행위 또는 일로서, 그 자체의 목적이 있으며, 또 거기에는 어떤 긴장감과 즐거움이 따르며, ‘일상생활’과는 ‘다른’ 것이라는 의식이 따른다.”[12]고 놀이를 정의했다. ‘복면가왕’에 참여한 일반인 판정단은 프로그램 녹화라는 시간과 스튜디오라는 공간 안에서 방청과 판정의 각기 다른 입장에 따라 때로는 노래를 감상하고 몰입하며 때로는 들중 한명을 선택하는, 진행에 따라 주어진 역할에 자신을 맞춘다. 또한 출연자의 정체를 함께 추리하고 승자 발표에 따른 긴장과 기대감을 느끼며 박수를 치고 환호를 하며 즐긴다. ‘복면가왕’은 이처럼 참여한 수용자들에게 재미와 즐거움을 함께하는 놀이의 차원으로 설명이 가능하다.

놀이란 결코 무정부적이며 제멋대로 하는 행동이라기보다는 특정한 규칙에 구속되어 있는 일종의 게임인 것이다. 그리고 ‘논다’는 동사는 이 규칙에 따라 행위하며 규칙이 정한 특정한 역할을 수행한다는 의미이다[13]. 따라서 참여한 수용자들은 각각의 입장에 제대로 위치를 해야 함은 물론 그 특정한 역할을 적절하게 맡아 실행해야 할 필요성이 있다. 특히 상반된 입장이라고 할 수 있는 복면가수들의 노래를 들을 때와 판정을 할 때는 더 그래야만 한다. 왜냐하면 판정단들은 노래를 감상할 때는 가수에게 몰입과 감정이입을 하여 서사에 빠져들지만 노래가 끝난 뒤 투표를 하는 상황이 되면 몰입했던 감정을 접고 심사를 하는 심사위원이 되어야 하기 때문이다.

주목할 점은 같은 심사위원이라도 ‘복면가왕’에 판정단으로 참여하는 수용자들은 다른 프로그램의 심사와는 다른 차별적인 모습을 갖는다는 것이다. 일반적인 평가라면 출연자의 음정, 박자, 감정 등 노래 실력을 객관적인 평가의 잣대로 다루겠지만 복면가왕의 경우는 두 가수의 노래 가운데 개개인의 입장에서 더 감동을 느끼고 또 다시 듣고 싶은 목소리의 복면가수에게 투표를 하기 때문이다. 사회자 역시 투표에 앞서 “계속해서 더 듣고 싶은 목소리에...”라는 멘트로 이점을 강조한다. 또한 연예인 판정단으로 참여한 전문가들도 “누가 더 잘 부르냐의 문제가 아니라 듣는 이의 취향에 따라서...”라는 말을 자주 하여

객관적이 아닌 개인의 차원으로 평가의 잣대를 확인해준다. 이는 수용자가 가수들의 객관적인 실력을 비교해서 판단하는 것이 아니라 자신이 앞서 노래를 들으면서 몰입했던 자신의 상태를 객체화시켜, 다시 말해 자신이 출연 가수들의 노래를 들으면서 느꼈던 스스로의 모습을 객관화시켜 놓고 평가해 더 많이 몰입했던 자신을 선택하는 것이라 볼 수 있다. 따라서 ‘복면가왕’에 참여한 수용자는 가수와 가수의 노래에 감정이입을 하는 경험과 자신의 경험을 타자화시켜 평가하는 또 다른 경험을 동시에 하게 되는 것이다.

이런 이유로 프로그램의 완성도를 높이기 위해서, 복면가수가 노래를 할 때 참여한 수용자는 심사위원의 위치가 아닌 감상자의 위치에서 몰입할 수 있어야 한다. 따라서 제작진은 프로그램 진행과정에서 여러 차례 바뀌는 참여 수용자의 입장에 따라 적절하게 그 상황에 맞는 위치를 찾을 수 있도록 해야 할 필요가 있다. 이 점은 열린 구조를 가진 프로그램의 특성상 결말의 완성을 위한 기본적인 구성일 수 있다. 참여한 수용자가 무대에 몰입해야 할 때에는 방청객의 입장에서 몰입을 하고 판정단으로 객관적 입장을 취해야 할 때, 또한 출연자들의 장기자랑을 보면서도 함께 즐길 수 있도록 상황을 확인시켜 쉽게 자신의 위치를 잡을 수 있게 해야 한다는 것이다. 영상제작에 있어서 시간이나 장소의 변화를 연결시키기 위한 여러 전환 기법처럼 프로그램의 진행에 있어서도 참여한 수용자의 입장을 자연스럽게 전환시킬 극적장치가 요구되는 것이다.

4. ‘복면가왕’ 일반인 판정단의 입장 변화를 위한 극적장치

일반적으로 교양, 예능, 쇼, 오락 등의 방송 프로그램 제작은 구성 대본에 따라 진행된다. 일반인이 참여하는 경우에도 제작진이 준비한 대본에 따라 주어진 역할과 내용을 소화해서 진행에 참여하는 것이 보통의 모습이다. 하지만 열린 결말을 갖고 있는 리얼리티 예능 프로그램의 경우나 서바이벌 음악예능 프로그램의 경우는 대본 자체가 결론이 제시되어 있지 않은 구성으로 제작된다. 더구나 일반인이 참가해서 투표로 승부를 가리는 서바이벌 음악예능 프로그램의 경우는 진행 과정에서 다음 경쟁에 진출할 출연자가 누가 될지 예측하기 쉽지 않다. 따라서 제작진

은 원활하게 결말로 가기위한 과정상의 거시적인 구성만을 할 수 있을 뿐이고 진행과정에 있어서도 몇 가지 원칙만을 제시하고 나머지 부분은 제작을 하면서 그때그때 맞추어 나갈 수밖에 없다.

이렇게 한정된 상황에서 프로그램의 완성도를 높이기 위해서는 제작진이 결말에 대한 의도를 갖고 구성을 하기 보다는 참여한 수용자가 제 역할을 할 수 있도록 구성하는 것이 더 필요하다. 참여한 수용자의 진정성 있는 모습이 실제로 드러나고 반영되어야 프로그램이 성공할 수 있기 때문이다. 특히 프로그램의 진행과정에서 참여한 수용자가 하나의 입장으로 이어지는 것이 아니라 진행 상황에 따라, 또는 구성의 파트별로 변화되는 경우라면 더욱 그 변화에 맞는 입장에 설 수 있도록 구성에 치밀함을 더해야 할 것은 당연하다.

‘복면가왕’에 일반인 판정단으로 참여한 수용자들은 몰입과 선택, 그리고 축제란 다차원적인 경험을 한다. 프로그램이 10퍼센트가 넘는 꾸준한 시청률을 유지하는 것은 일반인 판정단이 프로그램 내에서 주어진 제 역할을 충실히 하고 있다는 측면에서 완성도를 높이는데 일조를 하고 있고, 그 이전에 판정단의 역할을 위해서 제작진이 구성적인 부분에서 진행상의 극적장치를 마련해 두어 완성도를 높이고 있다고 판단할 수 있다. 순서상으로 보면 적절한 참여를 위한 구성이 먼저일 것이다.

진행상의 극적장치는 프로그램의 원활한 진행과 완성도를 높이기 위해서 판정단으로 참여한 수용자들이 서로 다른 입장에 제대로 적응해서 제 역할을 할 수 있도록 구성한 것으로, 첫 번째로 다른 입장로의 넘나들기를 준비하기 위한 시간적 안배를 들 수 있다. 통상적으로 방송계에서 3초 이상의 오디오 블랭크(blank)는 방송사고로 간주한다. 하지만 복면가왕에서는 출연자가 무대 위에서 노래를 시작하기 전에 방송 사고라고 느낄 정도의 여유를 둔다. 마찬가지로 시작할 때만큼은 아니지만 노래가 끝난 뒤에도 다른 유사 음악프로그램보다 긴 여운의 시간을 할애한다. 유사한 프로그램인 KBS ‘불후의 명곡’의 경우 출연자가 무대에 등장해서 객석을 향해 멘트 혹은 인사를 한 뒤 바로 노래를 시작하는 것과는 다른 모습이다. 제작진이 방송 사고라고 느껴질 정도로 여유를 두는 의도적인 이 시간은 프로그램 구성상 앞부분과 뒷부분의 연결에 있어서 객석에 있는 청중

들이 자신의 입장이 달라지는 것을 준비하고 인식하도록 유도하기 위한 극적장치이다.

출연자의 노래를 기준으로 볼 때, 앞선 시간은 참여한 수용자가 노래를 감상하기 위한 관객의 입장으로 스스로 바꿀 수 있도록 만들어 놓은 것이고, 뒷시간은 몰입해 있던 관객의 모습에서 벗어나 평가를 위한 심사위원으로 넘어가기 위한 준비시간이다. 일반인 평가단 뿐 아니라 연예인 평가단 역시 이 시간을 이용해 자연스럽게 자신의 위치를 변화시키고 있다. 프로그램의 구성을 보면 출연자들의 무대이전 스튜디오는 항상 축제의 모습을 보이고 있다. 출연자, 연예인 판정단, 일반인 판정단의 구분 없이 박수와 환호, 때로는 야유까지도 스스로없이 주고받으며 무대와 객석의 구분이 없는 한마당이 펼쳐진다. 하지만 출연자의 노래가 시작되면 스튜디오는 무대와 객석으로 이분화 되고 무대를 중심으로 노래를 감상하는 시간이 된다. 이러한 변화를 갑작스럽게 일으킬 경우 판정단이 노래에 몰입하기 어렵기 때문에 블랭크를 통한 준비 시간을 주어 자연스런 위치 변화를 할 수 있도록 하는 것이다. 이 시간을 통해서 스스로 노래에 몰입할 준비를 하는 객석의 모습은 무대 위의 출연자를 향한 시선의 고정과 어떤 노래를 부를지에 대한 기대감 가득한 모습으로 나타난다. 연예인 판정단들도 “무슨 노래를 부를지 궁금하다”는 기대감 섞인 말을 하면서 스스로 관객의 입장에 몰입하는 모습을 보이기도 한다. 노래를 마친 뒤에도 객석의 박수와 환호를 일부러 끊지 않고 긴 여운을 주어 관객의 입장에서 느끼고 있는 몰입을 강제적으로 깨지 않는다. 이 역시 관객이 스스로 무대에 대한 감상에서 빠져나와 판정단의 위치를 확인할 수 있도록 배려하는 시간이다. 이렇게 시간적 안배라는 극적장치를 프로그램 진행에 둬으로써 참여한 수용자들이 자신들의 입장을 자연스럽게 적절하게 적응할 수 있도록 하고 있다.

두 번째 극적장치는 조명과 영상 배경을 이용한 무대장치를 들 수 있다. 조명은 무대장치의 일부로 무대에 빛을 효과적으로 비춰주는 것을 말하며 주로 배우들의 연기를 관객들이 잘 볼 수 있도록, 또 무대 표현을 입체적으로 하기 위해 사용된다. 그러므로 무대조명은 무대장치 가운데 가장 중요한 극의 표현수단이기도 하다. 출연자처럼 직접적으로 완전하게 드러나지는 않지만 스토리텔링을 위한 시너지 효과를

줄 수 있기에 매우 신중한 연출과 작업이 요구되며 전체 프로그램에 큰 영향을 미친다[7]. '복면가왕' 제작진은 극의 흐름에 따라 관객들의 시선을 집중시키기 위해 조명을 이용하며 관객들 역시 조명이 비춰지는 곳에 따라 자연스럽게 시선을 맞춰 집중한다.

조명을 비춰지는 곳은 이야기의 흐름상 중심이 되는 곳이고 조명에 비춰진 무대나 인물 등 그 대상은 이야기의 진행에 포함되는 것이라 할 수 있다. 브레히트가 전통극의 관행에 익숙한 관객들에게 객관적 거리감을 갖고 비판적인 태도를 유지하게끔 시도했던 소격효과 가운데서 무대만을 비추던 조명을 무대 전체로 밝게 넓혀 무대와 객석을 평면적으로 만들어 환상적 분위기를 깨뜨린 시도[14]도 조명이 비추는 공간 안에 몰입하는 관객의 특성을 염두에 둔 것이다. '복면가왕'은 이 같은 조명의 특성을 살려서 참여한 수용자들이 상황에 따른 입장 변화를 느낄 수 있게 하고 있다.

'복면가왕'의 경우 프로그램을 진행하는 스튜디오는 중앙에 무대를 두고 객석으로 둘러싸여 있으며 무대 뒤편으로는 등장과 퇴장을 위한 통로가 마련되어 있다. 제작진은 조명을 이용하여 스튜디오를 둘로 나누어 공연장으로 만들기도 하고 하나로 만들어 함께 즐기며 소통하는 공간으로 변화시키고 있다. 출연자가 노래를 부를 때는 가수 중심의 조명과 무대 뒷면을 이용한 영상 배경으로 스튜디오를 무대와 객석으로 이분화 한다. 이때 객석의 자리 잡은 일반인 판정단들은 조명이 집중되는 무대에 시선을 두며 온전히 관객의 위치에서 노래를 감상하면서 무대에 몰입한다. 하지만 노래가 끝나면서부터 다시 노래가 시작되기 전까지 무대는 물론 객석까지도 스튜디오 조명을 같이 비추면서 두 공간의 구분 없이 자연스럽게 한 공간으로 바꾼다. 조명의 범위를 객석까지 넓게 비추면 객석에 자리한 일반인 판정단이 스스로 조명 안에 위치함을 느끼게 되고 자연스럽게 감상의 시간이 끝났음을 인식하게 되는 것이다. 스튜디오 전체를 밝히는 조명은 브레히트의 소격효과처럼 몰입에서 벗어나 객관적 거리감을 갖게끔 만든다. 따라서 무대의 조명이 스튜디오 전체로 바뀌게 되면 참여한 수용자들은 무대 감상에서 벗어나 판정단의 역할로 입장이 변화됨을 알게 되는 것이다.

제작진은 참여한 수용자들의 관객과 판정단의 위치를 프로그램 진행에 따른 조명과 영상 배경이란

극적장치를 통해서, 다시 말해 판정단을 조명 안에 두는 것과 조명 밖에 두는 것을 통해 참여한 수용자들의 입장을 확인시키고 있고, 객석의 같은 자리에 위치한 참여 수용자 역시 조명에 따라서 자연스럽게 입장을 확인하고 자신의 위치를 변화시키고 있다.

마지막으로 제작진은 MC의 등장과 퇴장, 멘트를 통해서 참여한 수용자들의 위치를 환기시킨다. MC는 등장과 함께 이어지는 멘트로 무대에 무대와 객석의 경계를 건어내고 몰입하고 있던 관객을 객관화시키거나, 멘트와 함께 퇴장하면서 무대와 객석의 벽을 세우기도 한다. 브레히트의 서사극이나 우리나라의 마당놀이에서 사용되는 관객을 향한 말걸기는 무대와 객석이라는 공간의 구분, 즉 제4의 벽을 없애고자 하는 출발점이다. 말걸기는 관객의 존재를 인정하고 무대라는 공간을 객석까지 확장하여 관객을 극 안으로 끌어들이려는 시도이고 이로 인해 관객들은 수동적인 자세에서 벗어나 능동적인 입장을 취하게 된다. '복면가왕'의 제작진은 MC를 통해서 참여한 수용자들에게 말걸기를 하고 있는 것이다. 하지만 서사극이나 마당놀이에서처럼 제4의 벽을 없애는 것 뿐 아니라 다시 세우는 역할도 하고 있다. MC의 등장이 벽을 허물어 무대와 객석을 한 공간으로 만드는 것이라면 MC의 퇴장은 스튜디오에 다시 벽을 세우는 일이라 할 수 있다.

MC는 출연자들의 노래를 들으며 느꼈던 감성에 젖어 있거나 여운을 만끽하고 있는 관객들에게 “자 이제 평가의 시간입니다...”란 말로 위치를 환기시킨다. MC의 멘트에 참여한 수용자들은 아쉬움을 느끼거나 때로는 탄식을 하면서도 자신이 해야 할 역할이 이제는 심사위원이란 위치를 깨닫게 되고 선택의 시간에 집중한다. 이러한 변화가 자연스럽게 이어지는 것은 판정단들의 모습이나 말에서도 나타난다. MC의 멘트에 따라 몰입했던 표정이 풀어지면서 선택이라는 입장에 서서 고민하는 모습이 역력하기 때문이다. 연예인 판정단의 전문 패널들도 “아...누굴 뽑냐...”하면서 심사숙고하는 상황도 벌어지고 또 어떤 때는 MC가 인터컴을 통한 투표 상황을 전해 듣고 특정 번호의 일반인 판정단이나 연예인 판정단에게 투표를 중용하기도 하는 상황이 벌어지기도 하는데, 이 역시 판정단들의 고민을 대변해 준다.

이처럼 MC의 말걸기는 무대 중심의 분위기를 스튜디오 전체로 확장시켜 관객의 위치를 판정단으로

변화시키는 극적장치로 작용한다. 또한 투표결과를 확인하는 과정을 거친 뒤에는 복면가수의 정체를 밝히고 퇴장을 유도한 뒤, 다음 대결의 시작을 알리며 참여자들을 관객으로 돌려놓는다. 정체가 밝혀진 복면가수의 퇴장에 이은 MC의 다음 경연 멘트는 하나였던 스튜디오에 제 4의 벽을 세우며 무대와 객석으로 나누는 신호가 되고 이를 통해 참여자들은 자연스럽게 객석의 관객으로 입장이 변화되는 것이다.

5. 결 론

수용자들은 완성된 콘텐츠를 능동적으로 이용하는 차원을 넘어 프로그램 제작에 개입하고자 하는 참여 의지를 보이고 있다. 또한 제작자들은 시간과 공간의 벽이 허물어진 다매체 다채널의 미디어 시대에 프로그램 성공에 대한 불확실성을 해소하기 위해 안정적인 시청자의 확보가 절실하다. 최근 들어 수용자가 참여하는 프로그램들이 많아졌고, 참여의 방식도 문자 투표, 현장 투표, 직접 출연, 인터넷 참여 등 방법들도 다양해지고 있다는 것은 양쪽의 이해관계가 만나 해결점을 찾은 것이라 여겨진다. 따라서 이제는 참여나 참여방식의 문제를 선택하는 차원을 넘어 참여한 수용자들이 프로그램에 적절하게 관여할 수 있도록 기획하고 구성하는 내용적인 측면에 관심을 두어야 할 시점이라 생각된다.

수용자의 참여가 스스로 환경을 구축하는 ‘직접제작’이 아니라 구축된 환경 내에서 적극적인 역할을 하고자 하는 ‘제작참여’라면, 역할을 통한 만족을 위해서 프로그램 기획과 효과적인 구성에 따른 제작 환경의 고려가 필요하다는 것이다. 제작자의 프로그램 구성은 수용자 참여의 정도를 규정함으로써 기회를 확장시키거나 또는 제한할 수 있기 때문이다. 또한 참여 수용자들의 긍정적인 경험은 프로그램 제작의 조력자나 기여에 대한 심리적 영향으로 우호적 애청 세력으로 이어지게 되고 프로그램의 성공을 좌우하는 중요한 역할을 하게 된다.

본 연구는 서바이벌 음악예능프로그램에 참여한 수용자들의 경험과 제작진이 그 경험들을 위해 마련한 구성 장치를 분석하는데 초점을 맞췄다. ‘복면가왕’은 전체 프로그램 구성상 참여한 수용자의 역할이 대단히 중요하다. 참여자들은 출연자들의 노래를 듣고 감상하는 관객으로, 또 그들을 평가하는 심사위원으로, 또한 출연자의 장기자랑을 함께 즐기며 복면

속 가수의 정체를 밝혀보는 축제의 일원으로 그때그때 입장이 바뀌기 때문이다.

이러한 입장 변화에 따른 역할을 적절하게 할 수 있도록 ‘복면가왕’은 위에서 살펴본 것과 같이 무대 시작과 끝부분의 시간적 안배, 조명과 배경 영상, MC의 등·퇴장과 말걸기 등 진행상의 극적장치를 마련하고 있었다. 이를 통해 참여한 수용자들은 프로그램의 진행 과정에서 관객과 판정단, 그리고 긴장을 풀고 즐기는 참가자 등 상황에 따라 각기 다른 입장에서 자신의 역할에 대한 인식을 확실히 할 수 있었다. 나아가 참여한 수용자들은 참여의 재미와 즐거움을 느끼는 가운데 프로그램 제작의 주체적 입장에 서게 되어 본 방송이 나갈 때 까지 스스로 비밀을 유지하는 책임감까지 갖게 되는 것으로 판단된다. 사전 녹화를 한 뒤 편집을 통해 본방송을 만들기 때문에, 더구나 복면을 쓰고 노래를 하고 탈락되면 정체를 밝히는 프로그램의 특성상 복면속의 가수가 사전에 밝혀지게 되면 기대감이나 긴장감이 떨어지는 것이 사실이다. 하지만 녹화에 참여한 일반인 평가단은 복면 속 가수를 알면서도 밝히지 않는 프로그램을 위한 입장에 서게 된다. 본 방송까지 복면 속 가수가 누구인지 감춰지는 상황은 참여가 단순히 보고 듣고 즐기는 수준을 넘어 수용자가 제작 관여를 했다는 주체의식을 갖게 되는 효과라고 볼 수 있다.

REFERENCE

- [1] S.Y. Lee and G.Y. Nai, "Audience Activity in Micro-Blog-Exploring Production Activity in Twitter and Me2day," *Broadcasting and Telecommunication Research*, No. 73, pp. 171-200, 2011.
- [2] M. Shim, "The Theoretical Approaches on Media Using in Multichannel Environment," *Journal of Media Economics and Culture*, Vol. 6, No. 2, pp. 7-44, 2008.
- [3] H. Eun, S. Lee, and D. Kim, "An Exploratory Study of Audience Participation to Music Audition Reality TV," *Media and Performing Arts*, Vol. 9, No. 2, pp. 1-29, 2014.
- [4] M. Kim, "Dimensions of Perceived Authenticity of Reality Audition TV Shows and Their Relationships to Audience Involvement and

- Enjoyment,” *Korean Journal of Broadcasting and Telecommunication Studies*, Vol. 25, No. 6, pp. 88-124, 2011.
- [5] H. Hahm, “A Semiotic Analysis of Interaction and Interpersonal Communication with Survival Audition Program,” *Moving Image Technology Research*, No. 16, pp. 207-225, 2012.
- [6] Y. Her, J.Y Kim, and J. Kim, “The Role of the Producer in Music Entertainment Programs as a Gatekeeper,” *Journal of Culture Industry*, Vol. 16, No. 1, pp. 55-65, 2016.
- [7] E. Park, “Analysis of Roles of Lighting and Background Musik for Storytelling - a Case Study of Diseny’s Short Animated Film <Paperman>,” *Journal of Korea Multimedia Society*, Vol. 18, No. 8, pp. 988-995, 2015.
- [8] Y. Lee, *The Study on Madangnori by a Theatre company ‘Michoo’*, Master’s Thesis of Dongguk University, 2005.
- [9] G. Jang, *Study on Storytelling Strategy of “King of Mask Singer,”* Master’s Thesis of Hanyang University, 2016.
- [10] H. Jenkins, *Fans, Bloggers, and Gamers: Exploring Participatory Culture*, H. Chung. Translation, Vizandbiz, Seoul, 2008.
- [11] B. Brecht, *Bertolt Brecht Gesammelte Werke*, Hanmadang, Seoul, 1995.
- [12] J. Huizinga, *Homo Ludens, a Study of the Play Element in Culture*, Y. Kim, Translation, Kachi Publishing, Seoul, 2009.
- [13] G. Jeon and K. Park, *Cultural Politics of Television Entertainment*, Hanul Publishing Group, Paju, 2003.
- [14] J. Chung, *Epic Theater · Madang-Geuk · Nation-Geuk*, Changbi Publishers, Seoul, 1989.
- [15] Fourth Wall, <http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1141212&cid=40942&categoryId=33105>, (accessed Dec., 5, 2016).
- [16] Sport Chosun, <http://sports.chosun.com/news/ntype.htm?id=201604050100026070001671&ser-viceidate=20160404>, (accessed Dec., 2, 2016).
- [17] MBC M, <http://blog.mbc.co.kr/2014>, (accessed Dec., 7, 2016).



홍관섭

배재대학교 미디어콘텐츠학과 강사
 한국영상대학교 강사
 한국영상대학교 강의전담교수 역임
 동국대학교 영상대학원 박사 수료
 서강대학교 영상대학원 석사
 전 평화방송PD