

# ‘게임화’로 구축된 텔레비전 리얼 버라이어티 쇼의 게임적 리얼리즘

원용진\* · 강신규\*\*

1. 자명함 뒤의 심층 구조
2. 게임화(Gamification)와 게임적 리얼리즘
3. 리얼리즘의 재구성
  - 3-1. 데이터베이스화된 스토리
  - 3-2. 캐릭터의 데이터베이스
  - 3-3. 이야기와 캐릭터 삶의 복수화(複數化)
4. 게임적 리얼리즘의 수용: 데이터베이스 수용 구조
5. 맺음말

## 국문요약

이 글에서는 게임화(gamification) 측면에서 텔레비전의 리얼 버라이어티 쇼를 바라보고자 한다. 얼핏 리얼 버라이어티 쇼의 ‘리얼리티’와 ‘가상의’ 게임은 함께 만날 수 없는 개념처럼 보인다. 그러나 일본의 문학평론가이자 문화비평가인 아즈마 히로키(東浩紀)는 이 섞일 수 없을 것 같은 둘을 ‘게임적 리얼리즘’이라는 개념으로 엮을 수 있게 돕는다. 이 글에서는 텔레비전 리얼 버라이어티 쇼의 가장 두드러지는 특징을 게임적 리얼리즘으로 간주하고, 그러한 게임적 리얼리즘에 리얼 버라이어

---

\* 서강대학교 커뮤니케이션학부 교수

\*\* 서강대학교 언론문화연구소 연구원

어티 프로그램을 위치시킴으로써 최근 텔레비전 리얼 버라이어티 프로그램 쇼의 게임화를 종합적으로 정리하고자 한다. 구체적으로 관찰하고자 하는 리얼 버라이어티 쇼는 SBS의 〈일요일이 좋다 - 런닝맨〉이다. 분석을 통해 첫째, 게임화와 게임적 리얼리즘이 무엇이고, 그것이 가져온 변화에는 어떤 것이 있는지 살펴보았다. 둘째, 게임적 리얼리즘이 리얼 버라이어티 쇼와 만나고 있으며 게임적 리얼리즘을 통해 리얼 버라이어티 쇼로부터 수용자들은 재미를 얻어내고 있었음을 찾을 수 있었다. 셋째, 리얼 버라이어티 프로그램의 게임화, 그리고 게임적 리얼리즘을 통한 즐거움, 재미가 갖는 이 시대적 의미를 정리해보았다. 분석한 텔레비전 리얼 버라이어티 쇼는 데이터베이스에 기반한 캐릭터 형성, 데이터 베이스에 맞춘 게임적 리얼리즘에 입각해 있었으며 수용자 또한 데이터베이스에 대한 충분한 이해를 기반으로 즐거움을 얻고 있었다. 컴퓨터 게임에서 얻는 즐거움을 텔레비전 리얼 버라이어티 수용자들도 얻고 있는 것으로 추정되었다. 그 같은 결론을 기반으로 게임화가 텔레비전 오락 프로그램에서도 이뤄지고 있는 것으로 파악했다. 그 결과를 놓고 텔레비전은 수용자에게 능동성을 제공하고, 다양함을 선사하는 것처럼 보이지만 실제로는 게임적 리얼리즘에 동의하지 않으면 아예 쇼를 이해하거나 재미를 얻지 못하게 막는 장치를 마련하고 있었던 것으로 해석했다.

(주제어: 게임화, 리얼 버라이어티 쇼, 게임적 리얼리즘, 데이터베이스 모델)

## 1. 자명함 뒤의 심층 구조

2013년 현재 텔레비전에는 ‘리얼리티 프로그램’이 대세다. 서구에서는 1999년과 2000년에 시작된 <빅브라더> <서바이벌> 등과 같은 시리즈의 인기를 기반으로 리얼리티 프로그램들은 장르로까지 정착했다. 한국의 리얼리티 프로그램은 서구의 그것을 변형한 형식을 지니고 있다. 뿐만 아니라 서구의 리얼리티 쇼의 인기에 비해 훨씬 더 높은 인기를 구가하고 있다. 가장 두드러진 변형이 곧 인기의 비결이기도 한데 출연진들이 연예인이라는 사실이다. 연예인들이 등장해 짜여진 각본 없이 서로 경쟁, 게임, 로맨틱 관계 맺기 등을 행한다. 2013년 현재 KBS2의 <인간의 조건>, <해피선데이 - 1박 2일(이하 ‘1박 2일’)>, <해피선데이 - 맘마미야>, SBS의 <일요일이 좋다 - 맨발의 친구들>, <일요일이 좋다 - 런닝맨(이하 ‘런닝맨’)>, MBC의 <무한도전>과 <일밤 - 아빠 어디가?>, <일밤 - 진짜 사나이> 등이 방영되고 있다. 이들은 이른바 주말 황금시간대 지상파 3사에서 방송되고 있는 인기 정상의 프로그램들이다. 그리고 어김없이 ‘리얼리티’를 표방, 강조하고 있다. 2013년 들어 오락에서 주가를 올리고 있는 한국의 케이블 텔레비전에서도 상황은 별반 다르지 않다. 케이블 방송 사상 최고의 시청률(19.3%)을 기록했던 <슈퍼스타K> 시리즈를 비롯, <꽃보다 할배>, <Let 미인> 시리즈, <댄싱 9> 등 리얼리티 프로그램들이 그야말로 ‘쏟아지고’ 있다. 뿐만 아니라 지상파 3사에서 준비 중인 파일럿 프로그램들도 관찰 예능이란 형식을 띠<sup>1)</sup> 것임을 감안하면, 당분간 리얼리티 프로그램의 시대는 계속될 것으로 보인다.

리얼리티 쇼라는 장르 내부적으로는 이종성의 하부 장르들이 존재한

---

1) 조현정, 『지상파 3사, 하반기 파일럿 예능프로그램 기싸움 치열』, 『스포츠서울』, 2013. 8. 7.

다. '리얼 버라이어티(Real Variety)'는 그 하부 장르 중 가장 큰 인기를 누리는 하부 장르다. 이 세부 장르는 리얼리티(reality)와 버라이어티(variety)를 합성한 것으로 각각의 단점(비 투명성, 각본 의존성)을 줄이려는 의도에서 결과되었다. 국내에서는 2006년부터 방영된 MBC <무한도전>을 그 시작으로 삼는다. 이 하부 장르는 기존의 다양한 텔레비전 장르들을 포섭해 버무린다는 특성을 지닌다. 음악, 토크, 코미디, 게임을 포함하는 복합장르인 버라이어티 쇼(variety show)를 변형하고, 셀레브리티로 하여금 도전, 여행, 생존 등 주어진 임무를 수행하게 한다. 출연자들은 가상이 아닌 실제 상황을 배경으로 연기를 하며 '날것 그대로'의 결을 살리려 노력한다. <무한도전> 이후 KBS <해피 선데이 - 남자의 자격>, <1박 2일>, SBS <일요일이 좋다 - 패밀리가 떴다>, <런닝맨> 등으로 이 하부장르는 확대 편성되었다.

리얼 버라이어티 쇼에 대한 학계의 관심도 그 장르의 인기와 함께 했다. 리얼 버라이어티 쇼의 리얼리티 문제<sup>2)</sup>에서부터, 서사 전략<sup>3)</sup>, 재미 유발 기제<sup>4)</sup>, 수용 방식 및 맥락<sup>5)</sup>, 사회 풍자 혹은 패러디로서 그것이 갖

2) 문강형준, 『<무한도전>과 신자유주의』, 『문화과학』 52, 2007, 377~387쪽; 이경숙·조경진, 『오락프로그램에 차용된 리얼리티와 경쟁의 조합』, 『방송과 커뮤니케이션』 11(1), 2010, 89~119쪽; 최성민, 『대중 매체 텍스트의 리얼리티 문제 연구: TV 프로그램 <무한도전>을 중심으로』, 『인문콘텐츠』 18, 2010, 125~146쪽; 최철웅, 『누가 '리얼 버라이어티쇼'를 두려워하는가?』, 『문화과학』 53, 2008, 372~381쪽.

3) 류재형, 『고전 할리우드 영화의 내러티브 구성 원칙을 통해 본 <남자의 자격: 남자 그리고 하모니>』, 『언론학연구』 15(2), 2011, 77~111쪽; 최성민, 『대중음악을 활용한 방송 프로그램의 서사 전략: <슈퍼스타K>, <나는 가수다>, <무한도전>을 중심으로』, 『대중서사연구』 26, 2011, 337~364쪽; 홍지아, 『리얼리티 프로그램의 서사전략과 낭만적 사랑의 담론』, 『한국방송학보』 23(2), 2009, 567~608쪽.

4) 김미라, 『리얼 버라이어티 쇼의 재미 유발 기제에 관한 연구』, 『방송통신연구』 67, 2008, 143~168쪽; 정수영, 『TV 영상자막의 특징 및 기능에 관한 연구』, 『한국언론학보』 53(6), 2009, 153~176쪽.

5) 옥민혜·박동숙, 『오락적 현실감 작동 방식과 상호텍스트성』, 『미디어, 젠더 & 문화』

는 효과<sup>6)</sup>에 이르기까지 다양한 논의를 폈다. 이러한 논의를 통해 픽션과 논픽션의 혼종 장르로서 리얼 버라이어티가 갖는 특징, 오락성, 현실 재현, 사회문화적 문제점, 그것이 생산하는 담론 등을 드러냈다. 생산 텍스트-수용에 걸친 폭넓은 문제를 다룬 셈이다. 이들은 텔레비전 장르 연구나 이 하부 장르에 대한 논의에 많은 보탬을 주었다. 그러나 몇 가지 아쉬운 점은 있다. 이 하부 장르의 혼종성을 인정하면서 그 혼종성이 갖는 시대적 특질이나 현저한 특이성에 주목하지 않았다. 과거의 프로그램을 약간 변형했다고 여기거나 혼종성이 있다는 기술로 마감한 아쉬움이 있다. 뻘한 이야기 구조를 가지고 있으면서도 인기를 끄는 데는 ‘자명함 뒤의 심층 구조’ 등과 같은 구조적 요인이 있을 것으로 짐작되지만 기존 연구들은 그에까지 이르진 못했다.

우리는 이 글에서 리얼 버라이어티 쇼를 게임화(Gamification)를 통해서 정리해보고자 한다. 이 쇼 장르가 게임을<sup>7)</sup> 닮았거나 비슷한 논리를 지니고 있다고 파악하려 한다. 이 같은 시도는 이노우에 아키토(井上明人)가 제시한 ‘게임화’ 개념에 기대 바 크다. 게임화는 게임이 일상, 그리고 일상 속 미디어와 서로 밀접하게 연관됨을 의미한다. 리얼 버라이어티 쇼가 게임의 요소들을 수용함으로써 더욱 혼성적 장르가 되고, 수용자로 하여금 게임하듯이 더욱 적극적으로 그 장르를 즐기게끔 한다는 것이 본 연구의 가정이다. 사실 게임의 이야기 구조를 살펴보면 텔레비

14, 2010, 73~109쪽; 이희승, 『지상파 리얼 버라이어티의 한국 지역적 특징과 수용의 패러다임』, 『언론과학연구』 11(3), 2011, 207~237쪽; 이희은, 『텔레비전 버라이어티쇼의 사적인 이야기 서술』, 『언론과 사회』 19(2), 2011, 2~48쪽.

6) 김남일, 『텔레비전 오락 프로그램에서 웃음유발의 정치성』, 『한국방송학보』 22(6), 2008, 9~41쪽; 김지연·허철, 『텔레비전을 통한 정치적 패러디』, 『언론과학연구』 10(2), 2010, 221~259쪽.

7) 이 글에서의 게임은 ‘디지털 게임(digital game)’을 의미한다. 이는 아케이드, 콘솔, 컴퓨터, 모바일 등으로 플레이되는 모든 전자화된 게임체계를 아우르는 개념이다.

전의 어느 장르에 특별히 소속시킬 수 없는 복잡한 모습을 하고 있다. 게임은 매번 리셋(Reset)된다는 점에서 시트콤이나 시츄이션물을 닮아 있다. 즉 시리즈(Series)적 모습을 하고 있다. 그러나 게임을 벌이는 수용자의 측면에서 보자면 게임 속 캐릭터는 수용자의 게임 숙련도의 증가에 따라 성장하고 있으며 일련의 성장 서사를 가진다. 그런 점에서 연속물(Serials)적 성격을 지닌다. 시리즈와 연속물, 둘의 성격을 동시에 지니는 프로그램이 없는 것은 아니나 흔하지는 않다. 리얼 버라이어티 쇼의 경우 매번 새로운 게임이 주어지고 그 안에서 연예인들이 행위를 한다. 매번 임무, 과제, 시츄이션은 달라지지만 연예인들은 자신이 그동안 축적한 능력치를 기반으로 행동한다. 이른바 시츄이션물과 연속물 사이 존재를 취하고 있는 셈이다. 그런 점에서 색다른 재미를 선사하고 수용자를 이른바 게임적 재미로 유도할 수 있다고 가정할 수 있다.

다른 한편으로 얼핏 리얼 버라이어티 쇼의 '리얼리티'와 '가상'의 게임은 함께 만날 수 없는 개념처럼 보인다. 일본의 문학평론가이자 문화비평가인 아즈마 히로키(東浩紀)는 이 섞일 수 없을 것 같은 둘을 '게임적 리얼리즘'이라는 개념으로 함께 설명한 바 있다.<sup>8)</sup> 게임적 리얼리즘은 포스트모던 시대 문화장르, 그리고 그를 즐기는 일종의 전위적 수용집단인 오타쿠를 설명하기 위해 아즈마 히로키가 고안한 개념이다. 아즈마 히로키는 점차 대중문화물들이 포스트 모던한 성격을 띠면서 정상적인 이야기 구조로부터 이탈하고 있음에 주목한다. 세계관을 담는 이야기 구조가 아니라 무엇을 표방하고 있는지를 알 길이 없는 구조를 한 대중문화물이 넘친다는 것이다. 일본의 라이트 노벨(light novels), 게임 등에서 현저하게 드러나는데 생산, 수용 양 쪽 모두에서 이야기에 더 이상

8) 아즈마 히로키, 장이지 역, 『게임적 리얼리즘의 탄생 - 동물화하는 포스트모던 2』, 현실문화연구, 2012.

주목하지 않고 이야기 요소 즉 연예인 그 자체, 혹은 캐릭터에 더 많이 주목하는 현상을 의미한다. 그 같은 생산과 수용이 - 아즈마 히로키에 따르면 - 게임적 리얼리즘을 기반으로 하고 있다고 한다. 대중문화의 게임적 리얼리즘이 새로운 재미의 원천으로 등장하고 있음을 강조하는 셈이다. 우리는 이 글에서 혼성적 장르인 리얼 버라이어티 쇼에 그 같은 요소가 있는지를 점검하고, 그 요소가 어떻게 구체화되어서 수용자에 소구하는지를 살펴보고자 한다. 그리고 이후, 이 글이 분석하고자 하는 리얼 버라이어티 쇼에 게임적 리얼리즘의 성향이 어떻게 구조화되어 있는지를 토론할 예정이다. 나아가 리얼 버라이어티 쇼의 게임적 리얼리즘이 주는 재미를 어떻게 해석할 지를 살펴보려 한다. 셋째, 게임적 리얼리즘이 텔레비전 인기 장르에 구조화된 것의 의미는 무엇인가를 풀이 해볼 것이다. 즉 게임화 현상이 인기 프로그램에 담겨져 있고, 그 요소에 주목하는 수용자는 어떤 존재로 파악할 지에 대해 논의할 예정이다.

## 2. 게임화(Gamification)와 게임적 리얼리즘

일본 고쿠사이 대학교 글로콤(GLOCOM)의 연구원이자 조교인 이노우에 아키토(井上名人)는 자신 집의 전기계량기 수치를 매시간 체크해 트위터에 올리기 시작했다. 2011년 3월 11일 동일본 대지진이 발생한 직후였다. 지진 후 전기가 부족하다는 보도를 접하고 절전을 하기 위해서였다. 그는 매 시간 자신이 사용한 가전제품을 기록하고 전기 계량기를 확인했다. 시간 당 전기 사용량을 정확히 재기란 쉬운 일이 아닌데다, 가전제품을 다루는 방법에 따라 전기 사용량이 크게 달라질 수 있다고 생각했던 그는 정밀한 운용을 통해 전기를 절약하고자 했다.

이 과정에서 이노우에는 자신의 행위가 게임하는 행위와 닮아 있다고 생각했다. 정밀한 가전제품 운용과정은 실시간 전략 게임(Real-Time Strategy, RTS)<sup>9)</sup>에서의 그것과 유사했다. 이전 한 시간 동안의 최고 성과 끊임없이 비교하며 그 최고 성적을 넘어서려고 노력하는 과정은 레이싱 게임의 ‘고스트(Ghost)’<sup>10)</sup> 구조와 닮았다고 생각했다. 그는 절전도 게임처럼 해낼 수 있다고 판단했다. 그리고 자신의 기록에 절전게임 ‘#denkimeter’라는 해시태그(hash tag)<sup>11)</sup>를 붙이고 트위터 상에서 지인들과 ‘게임’을 시작했다. 얼마 지나지 않아 절전게임은 큰 관심을 끌었다. 같은 해 4월 이를 토대로 한 아이폰(iPhone)용 애플리케이션을 공개했다. 언론에서 이 소식을 다루었고, 해외에까지도 널리 알려졌다<sup>12)</sup>. 최소한의 시스템을 명시적으로 제시했을 뿐인 절전 게임은 일상생활의 일부를 ‘게임화’한 대표적 사례가 되었다. 이노우에는 이 외에도 디즈니 회사에서의 직원 관리, 스타 벅스에서의 관측 방식이 게임을 활용한 ‘게임화’의 사례로 소개했다.

이노우에는 게임과 일상은 서로 닮아 있거나 상호 침투하고 있음을 여러 예를 통해 밝히고 있다. 게임화는 그를 지칭하는 말이다. 걷기, 조깅, 다이어트, 여행, 식사, 영업, 회의, 공부, 운전, 절전, 금연 등 일상

- 
- 9) 적군과 아군이 용병술을 행하여 승패를 가르는 게임 장르. 전투를 중심으로 한 시뮬레이션으로, 주로 다수의 군대를 지휘하면서 실시간으로 변화하는 상황에 임기응변으로 대응해야 하는 플레이 방식을 요구한다. 최초의 본격적인 RTS는 1992년 웨스트우드(Westwood)사에서 선보인 <둔 2(Dune 2)>로 알려져 있으며, 가장 대표적인 게임은 블리자드(Blizzard)사의 <스타크래프트(Starcraft)>라 할 수 있다.
- 10) ‘고스트 카(ghost car)’라고도 한다. 레이싱 게임에서 가장 기록이 좋았을 때의 질주 경로를 기억해서 유명처럼 그대로 따라 달리는 차를 일컫는다. 이 경우, 플레이어는 고스트 카와 경쟁하게 된다.
- 11) 트위터의 기능 중 하나로, ‘#’ 뒤에 특정 단어를 기입하여 그 주제에 대한 글이라는 것을 표현한다.
- 12) 이노우에 아키토, 이용택 역, 『게임 경제학』, 스펙트럼북스, 2012.



속 다양한 활동이 게임화의 대상이 될 수 있다. 게임화의 범위는 여기에 그치지 않는다. 일상 속의 미디어도 점차 게임과 연관을 맺고 있다. 영화의 경우, 게임의 특성을 수용해 새로운 매체성을 구축하고 있다. 이를 영화의 ‘게임성(Gameness)’이라 부르는데 이는 관객으로 하여금 스스로 스토리의 틈새를 발견하고 이를 메우기 위해 주어진 플롯 정보를 더욱 적극적으로 활용하게끔 하는 영화의 속성을 의미한다<sup>13)</sup>. 한편 텔레비전의 경우도 오랫동안 비디오 콘솔과 아케이드 게임의 모니터 역할<sup>14)</sup>만 해왔지만, 최근 단순히 게임 콘텐츠를 매개하는 역할을 넘어 게임을 자신의 안에 수용하는 모습<sup>15)</sup>을 보이고 있다<sup>16)</sup>.

이렇듯 “게임에 내재한 여러 요소를 일상생활 전반, 그리고 나아가 특정 문화장르나 표현영역에 활용하는 것”<sup>17)</sup>을 게임화라 일컫는다. 이는 나아가 게임의 논리가 여타의 제도, 인간 행위와 실천, 몸과 인식 속에서 작동함을 의미한다. 게임화의 핵심은 기존 미디어를 더욱 혼종적이고 새롭게 만들어줄 뿐 아니라, 사람들에게 즐거움을 이끌어내고, 스스로 움직이도록 동기를 부여하는 것이라 할 수 있다. 게임화는 미디어 간

13) 채희상, 『영화의 게임성 연구: 영화와 디지털 게임의 상호매체적 관계맺기를 중심으로』, 서강대학교 박사학위논문, 2012.

14) 1972년 게임 발명가인 랄프 베어(Ralph Baer)가 만든 〈마그나복스 오디세이(Magnavox Odyssey)〉가 이러한 경향의 시작을 알렸다. 〈마그나복스 오디세이〉는 가정의 텔레비전에 연결해서 플레이를 즐길 수 있는 게임이었다. 이러한 시도를 통해 텔레비전을 하나의 아웃풋(수상기)만이 아니라 인풋(게임 모니터)으로도 이용할 수 있다는 사고의 전환이 이루어졌다. 비디오 콘솔의 보편화 이후 텔레비전은 게임을 집으로 들어오게 하는 게이트가 되었다.

15) 스마트TV가 대표적인 예가 될 것이다. 이제 이용자들은 별도의 PC 본체나 콘솔 없이 텔레비전만을 통해 게임 플레이를 할 수 있게 되었다. 텔레비전은 게임을 매개하는 수준을 넘어 게임 자체가 되어가고 있다.

16) 강신규, 『텔레비전 포비아와 게임 포비아』, 강신규 외, 『게임 포비아』, 커뮤니케이션 북스, 2013, 56-57쪽.

17) 이노우에 아키토, 이용택 역, 『게임 경제학』, 스펙트럼북스, 2012, 197쪽.

자유로운 융합을 가능하게 하는 디지털 기술의 발전, 더욱 능동적이고 자 하는 이용자의 등장, 고정되고 폐쇄된 공간에서 벗어나 언제 어디서든 이용이 가능해진 미디어 소비 환경의 변화 등으로 인해 더욱 가속화 될 것으로 보인다.

그러나 일상에서 다양한 문화장르에 이르기까지 게임화가 영향을 미치는 범위가 넓음에도, 게임화에 대한 기존 논의는 게임화의 비즈니스 활용에 머문 감이 있다. 기업의 기술혁신과정에 어떻게 게임 요소를 도입할 것인지, 마케팅과 고객 유지를 위해 기업이 어떻게 게임화를 응용해야 하는지 등이 게임화 논의의 주된 관심사였다<sup>18)</sup>. 반면, 게임이 다른 미디어나 문화장르와 맺는 상호관계에 대한 논의는 본격적으로 이루어지지 않았다. 특정 미디어나 문화장르의 ‘게임화’라는 현상을 논의하기 위해서는 그에 걸 맞는 새로운 이론의 접목이 필요한데 아즈마 히로키의 ‘게임적 리얼리즘’ 개념이 텔레비전 내 리얼 버라이어티 쇼의 게임화를 설명하는데 적절해 보인다.

가라타니 고진의 후계자로까지 칭해지던 아즈마 히로키도 그의 저술 경력 초기엔 서구 철학에 대한 메타 비평을 주로 행했다. 갑자기 이뤄진 그의 오타쿠 연구, 특정 대중문화 영역에 대한 연구는 많은 이들을 놀라게 했다. 그의 이 같은 행보는 큰 변화를 띤 것처럼 보이지만 실상은 그렇지 않다. 꾸준히 보여오던 포스트모던적인 전환에 천착하고 있었고 철학 담론에서 대중문화 담론으로 선회한 변화를 보였을 뿐이다. 아즈마 히로키는 프랑수와 료타르의 논의를 반복하는 것처럼 보이기도 한다. 특히 그가 큰 이야기들의 쇠퇴를 꾸준히 논의하고 있으며 큰 이야기를 대체하는 새로운 이야기 방식에 주목하고 있다는 점에서 그렇다.

18) 이노우에 아키토, 이용택 역, 『게임 경제학』, 스펙트럼북스, 2012; 후카다 코지(深田浩嗣), 김훈 역, 『소셜게임과 게이미피케이션으로 승부하라』, 비즈앤비즈, 2012.

아즈마 히로키에 따르면 전근대의 이야기꾼은 신화와 민담의 집적 속에서 이야기를 행한다. 근대 작가=독자=시민은 ‘자연주의 리얼리즘’ 속에서 살고 있다. 신화와 민담의 시대 그리고 자연주의 리얼리즘 시대가 마감된 이후에 포스트모던 시대가 도래한다. 이 시대 대중들은 ‘만화 애니메이션적 리얼리즘’과 ‘게임적 리얼리즘’을 경험하며 살아간다<sup>19)</sup>. 이 변화에서 주목할 부분은 이른바 ‘큰 이야기’의 쇠퇴다. 이는 사회적·이데올로기적 변화와도 관련된다. 포스트모던이 도래하기 전 근대는 큰 이야기가 가능한 시대였다. 의식에 비치는 표층 세계가 있고, 다른 한편으로 표층을 규정하고 있는 심층, 즉 커다란 이야기(이를 세계관이라 불러도 무방하다)가 버티고 있었다는 것이다. 따라서 근대에서는 그 심층의 구조 즉 이야기가 전하고자 하는 큰 세계관을 밝히는 것이 학문의 목적일 정도로 중요한 지위를 누리고 있었다. 하지만 포스트모던 시대가 도래하면서 이야기의 심층 구조, 그리고 그로부터 뚜렷히 부각되는 커다란 이야기는 붕괴된다<sup>20)</sup>.

자연주의 리얼리즘은 근대 사회에서의 이야기 인과성과 재현의 객관성, 화자의 투명함을 원칙으로 한다. 그에 비하면 포스트모던 시대의 만화 애니메이션적 리얼리즘은 심층을 지닌 이야기가 아닌 ‘데이터베이스화된 스토리’를 선호한다.<sup>21)</sup> 데이터베이스화된 스토리는 아즈마 히로키의 앞선 연구<sup>22)</sup>에서 논의되었던 ‘데이터베이스 모델(읽어내기 모델)’에

19) 아즈마 히로키, 장이지 역, 『게임적 리얼리즘의 탄생 - 동물화하는 포스트모던 2』, 현실문화연구, 2012.

20) 아즈마 히로키, 이은미 역, 『동물화하는 포스트모던 - 오타쿠에서 본 일본 사회』, 문학동네, 2007.

21) 아즈마 히로키, 장이지 역, 『게임적 리얼리즘의 탄생 - 동물화하는 포스트모던 2』, 현실문화연구, 2012.

22) 아즈마 히로키, 이은미 역, 『동물화하는 포스트모던 - 오타쿠에서 본 일본 사회』, 문학동네, 2007.

서 비롯된다. 데이터베이스 모델은 2층 구조를 지닌다. 커다란 이야기 대신 정보의 집적으로 구성된 데이터베이스가 심층에 자리한다. 데이터베이스의 위 층인 표층에는 이용자의 이용에 따라 구성되는 작은 이야기가 자리한다. 작은 이야기가 특정 텍스트의 특정 이야기라면, 데이터베이스는 그와 같은 이야기를 지탱하고 있지만 이야기의 표면에는 드러나지 않는 요소들의 집합체로 이해할 수 있다. 요소들의 집합체인 심층에서 요소들을 선택해 수용자들이 표층의 이야기를 만들어간다는 말이다.

데이터베이스-표층이 구성하는 2층 구조는 근대 모델과 그 모습을 달리한다. 표층에 나타난 겉모습을 결정하는 심급은 결코 심층에 있지 않다. 오히려 데이터베이스를 활용해 읽어내는 이용자에 의해 표층이 구성된다. 근대의 세계에서는 표층이 심층에 의해 결정된 반면, 포스트모던 데이터베이스형 세계에서 표층은 심층만으로 결정되지 않고 그 읽어내기에 따라 다양한 모습을 드러낸다. 다시 말해, 일단 ‘설정’에 손을 대기만 하면 이용자는 거기에서 설정과 다른 새로운 이야기를 얼마든지 만들어낼 수 있다<sup>23)</sup>.

아즈마 히로키는 문화비평가 오츠카 에이지(大塚英志)의 말을 빌려 자연주의적 리얼리즘과 만화 애니메이션적·게임적 리얼리즘을 구분을 정교화한다. 자연주의적 리얼리즘을 “묘사의 대상이 되는 현실만이 아닌 묘사의 기점이 되는 ‘나’를 필요로 하는 창작방법”으로 파악한다. 반면, 만화 애니메이션적 리얼리즘에는 “사적인 존재인 ‘내’가 애초에 존재하지 않”는다. 따라서 만화 애니메이션적 리얼리즘에는 완결된 인격적 존재로서 ‘나’ 대신 데이터베이스화된 캐릭터만이 존재한다. 이를 아즈마 히로키는 ‘상상력의 환경’으로 설명했다. 상상력의 환경이란 포스

23) 아즈마 히로키, 이은미 역, 『동물화하는 포스트모던 - 오타쿠에서 본 일본 사회』, 문학동네, 2007.

트모던 시대의 커뮤니케이션 조건을 의미한다. 사람들이 캐릭터의 데이터베이스, 즉 자신들이 만들어 놓은 가상적 인물들로 만든 작품 그리고 그 작품을 만들 수 있는 현실 환경을 그렇게 불렀다.

이렇듯 새로운 형태의 리얼리즘인 만화 애니메이션적 리얼리즘을 아즈마 히로키는 ‘비리얼리즘의 리얼리즘’으로 설명한다. 기본적으로 만화나 애니메이션에서 그려지는 일반적인 상황은 허구적인 환경이다. 하지만 어느 순간 그 안에 실제적인 상황을 개입시킨다. 이를테면 만화 캐릭터는 기호적인 표현인데도 불구하고 총탄 세례를 받아 피를 흘린다. 상처가 심한 경우 죽기까지 한다. 이렇듯 비리얼리즘적 기법으로 그려진 캐릭터에게, 만화와 애니메이션은 충을 맞으면 피를 흘리며 죽는 신체를 부여한다. 그렇기 때문에 만화 애니메이션적 리얼리즘은 모던한 투명함에 맞선 완전히 불투명한 존재는 아니다. 오히려 반(半)투명한 모습을 가진 모순된 존재다. 다시 말해 만화 애니메이션적 리얼리즘의 언어는 “불투명하고 비현실적이면서 현실에 대해 투명하려는 모순”을 떠안은 언어인 셈이다.

게임적 리얼리즘은 만화 애니메이션 리얼리즘에서 한 걸음 더 나아간 사실성을 구사한다. 게임적 리얼리즘은 만화 애니메이션 리얼리즘의 반투명한 리얼리즘마저도 해체한 상태를 의미한다. 캐릭터 스스로가 무엇을 반영하는 일은 발생하지 않는다. 완전히 허구적인 텍스트 안에서 자기 자신을 복제하는 ‘메타성’을 가질 뿐이다. 죽거나 상처 입은 신체를 보여주는 만화 애니메이션적 리얼리즘과 달리, 게임적 리얼리즘에서는 캐릭터의 메타 이야기성이 열려 또 하나의 리얼리즘이 만들어질 가능성을 갖는다. 이는 이야기의 복수화, 그리고 캐릭터 삶의 복수화로 구체화된다. 죽음을 리셋 가능한 것으로 만듦으로써 게임은 만화 애니메이션적 리얼리즘의 중심 과제였던 캐릭터에 피가 흐르고 죽는 것의 의미를

해체시켜 버린다<sup>24)</sup>.

게임적 리얼리즘은 데이터베이스화된 스토리, 캐릭터 선호, 그리고 캐릭터의 메타 이야기성을 특성으로 지닌다. 아즈마 히로키는 게임적 리얼리즘 개념을 통해 미소녀 게임, 라이트 노벨<sup>25)</sup>을 분석한다. 이들 새로운 대중문화 영역에서 드러나는 이야기 구조, 캐릭터를 분석하면서 게임적 리얼리즘을 찾아냈다. 게임적 리얼리즘이 우세종으로 포스트모던 대중문화물을 지배하고 있으며, 그를 수용하는 쪽에서는 게임적 리얼리즘에 입각해 캐릭터에 집착하고, 지속적으로 자신들의 폐쇄적 이야기를 만들어내는 과정을 추적해냈다.<sup>26)</sup> 다양한 오타쿠 집단에 의한 수집 취미, 모에 취미 등이 그것이다. 새로운 대중문화 영역들이 게임화되어 있으며 게임적 리얼리즘에 입각하고 있음을 밝혀냈던 것이다. 오타쿠적 취향은 특정한 집단의 취향이지만 이를 미래 대중문화의 징후로 파악함으로써 게임화와 게임적 리얼리즘을 대중문화 현상 분석에서 빠트릴 수 없는 주요 개념으로 정착시켰다.

### 3. 리얼리즘의 재구성

SBS의 리얼 버라이어티 쇼인 <런닝맨><sup>27)</sup>은 여러 모로 이 글의 주된

24) 아즈마 히로키, 장이지 역, 『게임적 리얼리즘의 탄생 - 동물화하는 포스트모던 2』, 현실문화연구, 2012.

25) 만화적이거나 애니메이션적인 일러스트가 더해진, 중고생을 주요 독자층으로 하는 엔터테인먼트 소설을 의미한다.

26) 아즈마 히로키, 장이지 역, 『게임적 리얼리즘의 탄생 - 동물화하는 포스트모던 2』, 현실문화연구, 2012.

27) <런닝맨>은 SBS의 텔레비전 프로그램 <일요일이 좋다>의 한 코너이다. 기존의 리얼 버라이어티 프로그램과 차별화된 새로운 장르인 리얼 액션 도시 버라이어티를 표방

관심사인 게임화를 살펴보기에 적절한 프로그램이다. 이 프로그램에서 출연진들은 특정 장소에 가서 정해진 시간에 주어진 임무를 수행한다. 승자에게 보상(혹은 패자에게 벌칙)을 주는 <런닝맨>을 시청자들은 ‘게임 버라이어티’로 부르기도 한다. <런닝맨> 또한 자신을 스스로 게임으로 규정하기도 하고, 게임 버라이어티라 부르는 것에 거부감을 표하지도 않는다. <런닝맨>의 조효진 PD는 한 인터뷰에서 “몸싸움, 레이스, 심리전 등 실생활과 접목된 게임쇼”<sup>28)</sup>로 <런닝맨>을 규정하고 있다. 그런 점에서 텔레비전이 게임과 어떤 관계를 맺고 있는지 살펴보기에 이 쇼는 적절해 보인다. 또 한편으로 이 프로그램이 인기를 구가하고 있다는 점에서 대중문화의 게임화 정도를 가늠해볼 수 있다는 이점도 지닌다.

<런닝맨>의 게임성을 분석하고, 그를 통해 게임적 리얼리즘을 찾고, 텔레비전 내 리얼 버라이어티 쇼가 ‘게임화’의 경향성을 지니는지의 여부를 가려보기 위해 <런닝맨> 전 방송분을 논의 대상으로 삼는다. 구체적인 분석은 2013년 4월 28일부터 6월 30일까지 방송된 프로그램 10회분(143회~152회)에 한정시킨다.<sup>29)</sup> <런닝맨>의 게임화 과정을 들여다보

하며, 2010년 7월 11일에 첫 방송되었다. 2013년 11월 현재 고정 출연진은 유재석, 지석진, 김종국, 개리, 하하, 송지효, 이광수의 7명이다.

28) 정철운, 『인터뷰 SBS <일요일이 좋다 - 런닝맨> 조효진 PD - “오늘도 ‘유르스윌리스’와 달린다”』, 『PD저널』, 2011. 9. 28.

29) 이유는 다음과 같다. 첫째, <런닝맨>의 포맷이 현재와 같이 자리 잡은 것은 비교적 최근의 일이기 때문이다. 그동안 <무한도전> 등 다른 리얼 버라이어티에서 몇 번 시도된 적은 있으나 완전히 게임 버라이어티를 표방한 것은 국내에서 <런닝맨>이 최초이며, 따라서 현재와 같이 몸싸움, 레이스, 심리전 등의 고정적인 포맷을 갖기까지는 많은 변화가 있어왔다(윤가이, 『‘런닝맨’ 조효진PD “재석은 천재, 광수는 양념” [와이드 인터뷰 ①]』, 『OSEN』, 2013. 1. 27). 따라서 최근 방송분을 분석대상으로 삼도록 한다. 두 번째 이유는 첫 번째 이유와도 관련된다. <런닝맨>의 포맷은 고정적이다. 매주 장소를 변경하고 새로운 게스트를 초대하고 게임 룰과 미션, 아이템을 변경할 뿐이다. 다시 말해 고정된 포맷을 통해 여러 변수를 꺾고 있는 것이다(정철운, 『인터뷰 SBS <일요일이 좋다 - 런닝맨> 조효진 PD - “오늘도 ‘유르스윌리스’와 달린다”』,

기 위해 텔레비전에서 드러난 것 외에 신문, 인터넷 게시판, 다른 방송 프로그램 등 기타 매체를 통해 제시된 논의도 대상으로 포함한다. 제작진이 언급하는 프로그램의 포맷과 전략, 변화 과정, 전문가들의 다양한 평가, 국내외 시청자들의 독특한 수용 행태 등을 수집, 분석해 〈런닝맨〉 텍스트의 안과 밖을 종합적인 관점에서 살피고자 한다.

〈표 1〉 〈런닝맨〉 143~152회에서 수행된 게임

구분	수행 게임	게임 규칙 및 내용
152회	<b>〈바캉스 레이스〉</b> ○1단계: 논두렁 수박 의리 게임* ○2단계: HOT 레저! 블롭점프 ○3단계: 나무터 올킬 씨름 ○최종: 경품 몰아주기 레이스	○ 논두렁에서 일정 거리를 두고 앉아 들고 있는 수박을 먹어야 함. 의리게임인 만큼 마지막 사람은 남은 수박을 모두 먹게 됨 ○ 물 위에 떠 있는 에어매트 위로 한명이 뛰어내리면 그 무게로 인해 반대편 끝에 있는 사람이 하늘로 튀어 오르게 되는 블롭점프 수행 ○ 두 팀으로 나눠 씨름 실시 ○ 각 라운드에서 상대팀이 얻은 경품을 빼앗는 레이스
151회	<b>〈사신 레이스〉</b> ○1단계: 마을 선착순 미션! - 도전! 콜라 사이다 - 쪽지에 적힌 미션 완수 - 현책방 퀴즈 - 큐브 한 면 맞추기 - 탈락자 투표 ○최종: 정우성의 사신 - 탈락자, 사신을 만나다! - 사신의 공격을 피해 CCTV를 꺼라! - 사신 정우성 vs 런닝맨	- 병뚜껑을 던져 땅에 그려진 선에 걸치기만 하면 성공 - 쪽지에 적힌 다양한 미션을 수행하는 게임 - 현책방에서 퀴즈를 진행 - 큐브 한 면을 먼저 맞추는 팀이 승리 - 출연진 전원에게 투표권을 주되, 이전 게임 1-3위를 제외한 나머지 중 탈락자를 결정해 투표하는 것 - 탈락자와 사신(정우성)이 런닝맨 사냥을 함께 진행 - 건물 안에 108개의 CCTV를 숨겨놓고, 탈락자는 상황실에서 CCTV를 통해 런닝맨을 감시해 사신에게 정보를 주고 사신이 런닝맨을 사냥하는 게임. 런닝맨이 CCTV 108개를 끄기 전에 사신의 사냥이 끝나면 사신이 승리, 끝나지 않으면 런닝맨이 승리

『PD저널』, 2011. 9. 28).



150회	<p><b>&lt;런닝맨 어벤저스&gt;</b>                  ○1단계: 슈퍼히어로, 집결하라!                  ○2단계: 슈퍼히어로 능력평가                  - 야산 서바이벌 게임!                  - 공포의 지옥훈련!</p> <p>○3단계: 슈퍼히어로, 결전의 날!                  - 최강의 적, 최고의 슈퍼히어로                  - 지상 최고의 슈퍼히어로를 가려라!</p>	<p>- 야산에서 페인트탄으로 서바이벌 게임을 수행                  - 총 3단계(살인피구, 릴레이 윗몸일으키기)로 미션을 수행, 액션배우를 이기면 미션 완료</p> <p>- 출연진들에게 슈퍼히어로 캐릭터 및 능력을 부여하여 레이스 게임 진행</p>
149회	<p><b>&lt;구미호 승천 설화&gt;</b>                  ○1단계: 내사랑 구미호 레이스                  - 빙글빙글 노래방</p> <p>- 선착순 몰바가지 달리기</p> <p>- 구미호의 기억력 씹 싸먹기                  ○최종: 아홉 개의 꼬리를 모아 승천하라</p>	<p>- 선택 가능한 3개의 놀이기구(바이킹, 궤도 전차, 빙글빙글 찻잔)에 마이크가 숨겨져 있어, 그 마이크를 찾아 최대한 크게 노래를 불러 점수를 매기는 게임</p> <p>- 남성 출연자들이 구미호(여성 출연자들)를 업고 달리는 게임. 등에 업힌 구미호가 바가지를 남자 머리에 뒤집어씌우고 돌아오면 됨</p> <p>- 기억력을 더듬어 씹 싸먹는 순서를 맞추는 것</p> <p>○출연자별로 꼬리를 1개씩 달고 상대 출연자의 꼬리를 빼앗아 9개를 모으면 승리하는 레이스 게임</p>
148회	<p><b>&lt;떡보드 슈만지&gt;</b>                  ○1단계: 주사위를 굴러 여름별미를 탐험하라</p> <p>- 고공 배드민턴 시합</p> <p>- 목사발 미션</p> <p>- 촉장금 미션</p> <p>- 군고구마 미션</p> <p>- 계곡 물대포 퀴즈</p> <p>- 벌칙 플레이피시</p> <p>- 도돌이표 끝말잇기: 누룽지 미션</p> <p>○최종: 대형 카레 도미노 완성 미션</p>	<p>○ 주사위를 돌려 이동하면 마법의 문구가 생성. 마법의 문구를 읽으면 산해진미가 펼쳐지며, 해당 음식을 모두 먹어야 게임 클리어</p> <p>- 55m 상공에서 5점내기 3대 1 배드민턴 시합 진행</p> <p>- 한 명이 목사발을 먹는 동안 두 명은 풍선을 들고 차에 탑승. 그 차에 지속적으로 사람들이 탑승하며, 목사발을 다 먹을 때까지 풍선을 사수하는 것이 규칙</p> <p>- 귀에 닿는 음식을 추리하여 시장에서 사오는 게임</p> <p>- 눈을 깜빡이지 말고 군고구마를 까먹는 게임</p> <p>- 계곡에서 음식 관련 퀴즈를 푸는데, 틀릴 때마다 팀원이 물대포를 맞는 게임</p> <p>- 1명은 문제를 풀고, 2명은 플레이피시를 하는 벌칙</p> <p>- ‘누룽지로 시작해서 ‘누룽지로 끝나는 끝말잇기를 30초 안에 완성하는 게임</p> <p>○ 대형 카레 도미노를 먼저 완성하는 팀이 게임 클리어</p>

147회	<p><b>&lt;꽃미남 체육대회&gt;</b>                  ○1단계: 지압관 장애물 릴레이                   ○2단계: 목찌빠 플라잉 체어                   ○3단계: 선착순 동네 한바퀴                   ○최종: 300명 3각 줄다리기</p>	<p>○ 총 3팀으로 나눠 체육대회 진행. 각 경기에서 이길 때마다 비밀의 숫자카드 획득. 우승팀에게는 &lt;런닝맨&gt; 최고 꽃미남의 영예가 주어짐                  ○ 지압관 위에서 장애물 릴레이를 진행                  ○ 팀원 2명은 플라잉 체어에 앉고 팀 대표는 상대팀 대표와 목찌빠 대결을 하며, 패배한 팀원들은 입수                  ○ 미션을 듣고 마을로 달려가 미션 완수하고 돌아오기. 단, 정해진 선착순 인원만 통과 가능하며 팀원 3명이 먼저 통과한 팀이 1등                  ○ 팀별 100명씩 총 300명(3팀)이 3각 줄다리기 수행</p>
146회	<p><b>&lt;배신자를 잡아라&gt;</b>                  ○ 1단계: 형사1팀 vs 형사2팀                  - 물총부대를 피해 택배요원과 접선하라!                   ○ 최종: 배신자클럽 vs 형사팀                  - 인질 구출 선상 퀴즈                  - 모래사장 튜브 쟁탈전                   - 최후 검거 작전</p>	<p>- 택배 기사로 위장한 정보원과 접선해 범인의 몽타주를 획득. 단, 배송 시 요청사항을 정확히 들어줘야 택배를 가져갈 수 있으며, 그 과정에서 물총을 쏘는 마을 지킴이 부대를 피해야 함                   - 범인이 내는 문제를 3문제 이상 맞힌 팀이 인질 확보                  - 팀 본부에 튜브 10개를 먼저 갖다 두는 팀이 몽타주 획득                  - 배신자클럽은 보물상자를 찾아야 하며, 형사팀은 배신자 3인방 전원 검거 후 보물을 되찾으면 승리</p>
145회	<p><b>&lt;런닝맨 vs 정글의 법칙&gt;</b>                  ○1단계: 도전장을 내밀다!                  ○2단계: 199초를 정복하라!                   ○3단계: 철봉 수중 대전                   ○4단계: 진짜 달인을 찾아라!                   ○최종: 인질 구하여 이름표 떼기에 승리</p>	<p>○ &lt;정글의 법칙&gt; 팀이 &lt;런닝맨&gt; 팀에 도전                  ○ 워터파크 5종 릴레이(오리발 줄넘기 10개 → 수중 양말 벗기 → 수중 알까기 → 강철 홀라 후프 돌리며 공받기 → 슬라이드 타고 내려와 공넣기) 수행                  ○ 전원이 철봉씨름을 해 마지막 한 명이 남은 팀이 승리                  ○ 달인 연기를 하는 사람 중 단 한 명 진짜 달인을 찾는 게임                  ○ 이름표 떼기를 해서 최종적으로 살아남은 사람이 소속된 팀이 승리. 단, 인질을 찾아 이름표를 붙여주면 인질도 이름표 떼기에 참여 가능</p>

144회	<p><b>〈전설의 딱지왕〉</b>                  ○1단계: 다짜고짜 오프닝 이름표 떼기                  ○2단계: 기부천사 레이스                  - 레일바이크 미션                  - 왕좌의 게임                  ○최종: 딱지왕 결정전!</p>	<p>○등에 붙은 이름표 떼기                  ○어린이날 특집. 최종 우승팀 이름으로 운동화 1,000켄레 기부                  - 레일바이크를 타고 가면서 도착하는 각 미션지에서 미션(절대 음감 게임, 뜨거운 감자 먹기, 막대 과자 게임)을 성공해 스티커를 획득                  - 종료 호각이 울리는 순간 의자에 앉아있는 팀이 승리. 의자에는 단 한 명만이 앉을 수 있음                  ○각 팀당 두 장씩(이전 미션 1등 팀들에게는 세 장씩) 딱지를 지급, 딱지치기 실시</p>
143회	<p><b>〈초능력 노래방〉</b>                  ○1단계: 째짱방 3종 게임                  - 때수건 허리 싸름                  - 달걀 복불복 게임                  - 동전 굴러가요~                  ○2단계: 초능력 코인 획득 레이스                  - 잔디밭 왕피구                  - 아바타 1:1 이름표 떼기                  ○최종: 기상천외 런닝맨 노래자랑</p>	<p>○째짱방에서 3종 게임을 함으로써 이기는 팀을 결정하고, 초능력 코인을 선택할 수 있게 함                  - 때수건으로 허리를 두르고 서로 잡아 당겨 양쪽 발이 먼저 떨어진 사람이 지는 경기                  - 달걀 한 판(30개) 속에 삶은 달걀이 들어있고 그 중 단 한 개만이 낱달걀인데, 각 팀이 번갈아가며 달걀을 깨 낱달걀을 집은 팀이 지는 게임                  - 동전을 굴러 반대편에 놓인 포크 홈에 꽂으면 1점을 획득하며, 3점을 먼저 획득하는 팀이 승리하는 게임                  ○다음 게임을 통해 초능력 코인(금/은)을 획득                  - 잔디밭에서 피구를 하는데, 각 팀별로 왕을 정해놓고 왕이 공을 맞으면 지는 게임                  - 팀별로 한 명씩 출전해 이름표 떼기를 실시. 단, 무전기를 낀 채 본부의 감독 지시대로만 움직여야 함. 한 명씩 출전해서 끝까지 살아남는 멤버의 팀이 승리                  ○번갈아 노래 자랑, 노래방 점수가 더 높은 팀이 승리. 단, 전 미션을 통해 획득한 코인을 이용해 선곡</p>

\* 참고: 런닝맨 공식 홈페이지(<http://runningman.sbs.co.kr>) 참조해 143-152회 방송분을 요약.

※ 수행 게임 종류의 경우 〈런닝맨〉에서 사용하고 있는 용어를 그대로 사용하였음

### 3-1. 데이터베이스화된 스토리

〈런닝맨〉의 데이터베이스를 구성하는 설정을 논의함에 있어 가장 중요한 것은 출연진들이 펼치는 ‘게임’이다. 게임은 일종의 사건 집합으로

가능한다. 사건은 인간(출연진)과 사물(사람에 반응하고 작용하는 게임 자체)이 만남으로써 이루어진다. 둘 사이의 관계는 기본적으로 행위와 조건의 틀 안에서 형성된다. 출연진들은 행위하고, 게임은 그 행위에 조건을 부여한다. 물론 게임이 부여하는 조건이란 게임의 규칙을 말하는 것이지만, 그 규칙을 어떻게 사용할지에 대한 결정은 대개 행위자인 출연진들에 달려 있다. 게임이 부여하는 조건의 총체를 그 게임의 '설정'이라 부를 수 있다. 설정은 게임의 기본 원리로서 매우 중요한 의미를 갖는다. 이는 게임의 규칙보다 오히려 상위에 있는 것으로, 그것을 가능케 하는 기본 조건 혹은 그것의 정당화와 밀접한 관련이 있다.<sup>30)</sup>

143회부터 152회까지 총 10회분의 텍스트를 분석한 결과, 이 프로그램은 크게 세 개의 설정 영역을 지니고 있었다. 첫째, 내러티브 설정이다. <런닝맨>에서는 실로 다양한 게임들이 수행되고 있지만, 레이스 게임으로 규정해두고 개인별, 혹은 팀별로 다른 한 편을 쫓아 잡는 설정을 해두고 있다. 대체로 초·중반에 이루어지는 게임들은 최종 게임으로 가기 위한 전 단계로 기능한다. 최종 게임의 경우 10회 중 4회를 제외하고 총 6회 방송분(143, 144, 147, 148회)에서 출연진들이 레이스를 벌였다. 방송 초기 <런닝맨>이 방울 숨바꼭질<sup>31)</sup>, 게스트 찾기<sup>32)</sup>, 복불복 게임<sup>33)</sup>,

30) 이러한 관점에서 봤을 때 <런닝맨>의 설정은 크게 다음 두 가지로 구분된다. 첫째, 회차를 무시한, 프로그램 전체를 아우르는 설정이 그것이다. 공식 홈페이지(<http://runningman.sbs.co.kr>)에서는 <런닝맨>을 “대한민국 최고 연예인들의 끊임없는 질주와 긴박감 넘치는 대결을 통해 대한민국 랜드마크들의 숨겨진 모습을 전격 공개”한다고 소개하고 있다. 런닝맨이 게임을 통해 “몸으로 직접” 대한민국 대표 랜드마크를 알려주겠다는 것이다. 이러한 첫 번째 설정은 다소 추상적이며, 두 번째 설정을 통해 구체화된다. 두 번째 단계의 설정은 대회 다르게 정해지는데, 이때 영향을 미치는 것은 장소, 출연진, 해당 회에 출연진들이 수행하게 될 게임의 성격과 규칙, 미션 등이다.

31) 가장 인기가 많았던 게임 중 하나로, 1시간 내에 주어진 미션을 완수해야 하는 미션팀과 미션팀의 이름표를 모두 뜯어야 하는 추격팀으로 팀을 나눠 시행한다. 이 때 추격팀은 반드시 신발에 방울을 달고 미션팀을 추격해야 한다. 추격팀에게 이름표를

원 찬스 미션(one chance mission)<sup>34)</sup> 등의 다양한 게임을 시도해왔다면, 최근의 〈런닝맨〉은 퀴즈(146, 148, 151회), 피구(143, 150회), 끝말잇기(148회) 등의 크고 작은 다양한 방식의 게임을 접목시켜 레이스 게임<sup>35)</sup>을 주축으로 하고 있었다. 둘째, 장소 설정이다. 이 쇼는 끊임없이 장소를 변경해가며 벌인다. 장소의 변화는 프로그램의 ‘리얼리티’에 크게 영향을 미친다. 스튜디오 촬영에서는 나타나기 어려운 여러 돌발 상황들이 다양한 장소를 통해 자연스럽게 나타나며 다양한 재미를 제공한다. 시민들과의 우발적인 대면, 날씨나 방송사고와 같은 예측 못할 상황의 발생, 촬영장 밖 출연진들의 일상적인 모습 촬영 등의 기제들은 게임 및 다양한 소재와의 결합을 통해 쇼에 역동성을 부여한다. 셋째, 이벤트 설정이다. 초청된 게스트에 맞추어 이벤트를 설정한 뒤 게임을 벌인다. 출연자 모두에게 똑같은 게임에 참여하게 하는 방식에서 탈피하여, 출연하는 게스트와 관련된 소재와 게임 포맷, 장소를 찾아 쇼를 제작함으로써 수용자들로 하여금 다음 회, 다음 게스트에 대한 기대를 갖게 한다. 예를 들어 엄정화, 김상경이 영화 〈몽타주〉 홍보 차 출연한 146회의 경

뜯긴 미션팀은 미션을 수행할 수 없다.

- 32) 시민 여러 명 중 게스트를 찾는 미션. 기본적인 규칙은 방울 숨바꼭질과 유사하다. 제 시간 안에 게스트를 찾으면 게스트를 제외한 출연진들이 승리하고, 찾지 못하면 게스트가 승리하는 방식을 취한다.
- 33) ‘차 한 잔의 여유’가 이에 속하는 대표적인 게임이다. 1번부터 6번까지의 순가락을 골라 해당 순가락으로 찾가루를 넣은 차를 빨리 마시는 팀이 이긴다. 순가락은 귀이개부터 국자까지 가지각색이며, 순가락을 뽑을 때마다 임의로 순서를 바꾼다.
- 34) 한 번에 주어진 미션을 실패 없이 완료해야 하는 게임. 성공하면 벌칙에서 제외시켜 주는 기능을 하는 ‘런닝볼’을 해당 멤버 혹은 팀 전원에게 준다. 반대로 실패하면 팀 전원 혹은 런닝볼이 없는 사람에게 벌칙을 준다.
- 35) 물론 레이스 게임이 앞서 언급한 게임들과 반드시 배타적인 관계를 갖는 것은 아니다. 이를테면 방울 숨바꼭질 또한 넓은 의미에서 레이스 게임일 수 있다. 하지만 미션을 통해 스파이나 멤버를 탈락시킨다는 점에서, 그것이 꼭 숨바꼭질 등의 형태를 띠지만은 않는다는 점에서 레이스 게임을 다른 게임들과 구분할 수 있을 것으로 보인다.

우, 그리고 마찬가지로 정우성, 한효주가 영화 〈감시자들〉 홍보 차 출연한 151~152화의 경우 게스트들의 극중 직업(형사)을 게임에 반영하고 있었다.

이 같은 설정 하에서 변화를 추구하는 형태를 띠는 이 쇼를 즐기기 위해서는 수용자가 먼저 세 개의 주요 설정 영역을 잘 이해하고 있어야 한다. 매회 텔레비전 화면을 통해 볼 수 있는 (표층) 이야기는 주요 설정 영역에서 선택된 아이템을 조합한 결과다. 즉 이야기를 생성하는 시스템의 기반에는 설정 영역이 존재하는 것이다. 매회 펼쳐지는 이야기는 〈런닝맨〉의 다양한 설정이 빚어내는 가능성의 밭에서 추출된 하나의 버전(작은 이야기)에 지나지 않는다. 데이터베이스에서 어떤 아이템이 선택되느냐, 그리고 선택된 아이템이 어떻게 조합되느냐에 따라 만들어지는 이야기의 내용은 달라진다. ‘설정’을 이해하고 있다면, 수용자는 그것에 개입함으로써 얼마든지 다른 새로운 이야기를 자기만의 방식으로 (상상적으로) 만들어낼 수 있다.

이 쇼를 통해서 만들어질 이야기들의 경우의 수는 무궁무진하다. 물론 그 무궁무진한 표층의 작은 이야기들은 심층 구조 즉 심층적 세계관의 반영물이 아니고, 우연적으로 조합된 결과물일 뿐이다. 게임이 리셋되고 새로운 선택과 조합이 벌어지면 전혀 새로운 작은 이야기 혹은 표층이 만들어진다. 그런 점에서 매번 새로움을 추구하는 편에서는 데이터베이스에서 선택하고, 조합하는 일을 통해 전혀 다른 표층적 이야기를 끌어내는 것에 열광한다. 이 쇼는 특히 초등학교 학생들로부터 큰 인기를 끌고 있다. 학생들이 점심시간 등을 이용해 ‘런닝맨 게임’에 푹 빠져 있다는 기사가 나왔을 뿐 아니라 학교에서 이 게임을 막으려 한다는 이야기가 나왔을 정도로 인기를 끌고 있다.<sup>36)</sup> 초등학생들이 펼치는 런

36) 〈런닝맨〉을 향한 10대의 지지는 독보적이다. 〈런닝맨〉은 초등학생 및 중학생들이 가

닝맨 게임은 단순한 술래잡기 수준을 넘어선다. 〈런닝맨〉 쇼에서처럼 참가 학생들은 이름표와 미션지 등을 마련해 유재석, 김종국, 하하 등 멤버들의 캐릭터를 정한 후 게임에 임한다 (그림 1). 게임의 공정성을 위해 PD(심판) 역할을 하는 친구를 따로 두기도 한다. 장소도 학교에 한정시키지 않는다. 아파트나 대형 마트, 놀이터 등은 이 게임을 위한 장소로서 큰 인기를 끌고 있다. 학교에서 이 게임을 금하려는 가장 큰 이유는 여러 장소를 게임 공간으로 설정함으로써 안전 문제가 발생할 것을 우려한 탓인데 이는 다양한 장소에서 이 게임이 벌어짐을 보여주는 증거이기도 한다. 방울 술래잡기나 게스트 찾기 등 〈런닝맨〉에서 소개했던 변형 추격전도 학생들에 의해 가미된다. 이처럼 〈런닝맨〉 게임은 단순한 술래잡기가 아니면서도 별도의 장소나 기구의 구매를 받지 않고 누구나 쉽게 게임에 임할 수 있고, 얼마든지 변형이 가능하다는 장점을 갖는다<sup>37)</sup>. 각 설정에 포함된 요소의 무궁한 조합으로 얼마든지 새로운 놀이 (혹은 작은 이야기 혹은 표층)를 만들어내므로 늘 새로움을 추구하려는 어린 학생들에게 인기 놀이가 될 수밖에 없을 거라 짐작할 수 있다.

---

장 즐겨보는 텔레비전 프로그램으로 꼽힌다. 시청자 중 가장 많은 비중을 차지하는 것도 10세대(강석봉, 『일요일이 좋다 1부 - 런닝맨 시청률 상승세』, 『스포츠경향』, 2011. 10. 31; 김명은, 『런닝맨 유아부터 40대까지 잡았다! 그러나 50대 이상 '1박2일'에 못 이겨』, 『스포츠조선』, 2012. 6. 15; 한국갤럽, 『요즘 가장 좋아하는 TV프로그램은? - 2013년 10월』, 2013. 10. 30). 이는 동시간대 경쟁 프로그램이 상대적으로 높은 연령층에게 인기가 많은 것으로 알려진 〈1박 2일(KBS)〉, 〈진짜 사나이(MBC)〉라는 점과도 무관하지 않다. 하지만 이 글이 주목하는 것은 〈런닝맨〉이 10대에게 소구하는 내적 속성이다.

37) 김영환, 『런닝맨 놀이까지... 〈런닝맨〉, 10대와 달린다』, 『이데일리』, 2011. 9. 27.

[그림 1] 초등학교 주변 문구점에서 판매하고 있는 <런닝맨> 이름표



\* 출처: SBS <한밤의 TV연예> 방송화면(2012. 10. 17).

다른 한편, <런닝맨>의 문화할인에 대해 주목해볼 필요가 있다. 이 쇼는 해외에서 인기가 높아 현재 일본, 중국, 대만, 태국, 싱가포르, 말레이시아, 인도네시아, 캄보디아의 9개국으로 수출이 완료된 상태다. 그 밖에 정식 수출이 되지 않은 다른 나라에서도 <런닝맨>에 대해 뜨거운 반응을 보이고 있다. 국내 초등학생들이 즐기고 있는 <런닝맨> 게임의 인기가 중국과 인도네시아 아이들에게서도 그대로 나타나고 있다. 국내 외 팬들은 유튜브를 통해 <런닝맨> 방송분에 자막을 입히고, 캐릭터와 게임규칙, 인물 관계도 등을 분석하여 정보를 나누어 갖기도 한다(그림 2).<sup>38)</sup> 덕분에 다른 리얼리티 프로그램에 비해 동남아 등지를 배경으로 한 촬영 빈도도 많고, 아이돌 스타가 아니면서도 캐릭터들은 해외에서 인기를 끌고 있다. 문화할인율이 낮은 장르는 보편성을 더 많이 지니고 있는 바, 이 쇼 또한 데이터베이스로부터 선택하고 조합하는 것만 잘 이해하면 즐기기에 아무런 어려움이 없어 보편적 재미를 제공하는 것으로 보아 무방하다. 즉 이야기 설정만 이해하면 수용자들이 무궁무진하게 내용을 만들어낼 수 있으므로 외국인들도 낮은 문화할인율에 기대어 이를 적극적으로 수용하고 있는 것이다.

38) 닥터콜, 「런닝맨, 한류스타 부럽지 않은 국외 인기 비결은?」, 『미디어스』, 2013. 2. 7.



[그림 2] 해외 각국 언어로 자막 처리된 〈런닝맨〉 방송분



\* 출처: 인터넷 커뮤니티(김숙희, 「런닝맨 아랍 자막까지? 해외 인기 입증 ‘대단’」, 『한국일보』, 2012. 5. 30)

### 3-2. 캐릭터의 데이터베이스

〈런닝맨〉과 같은 리얼 버라이어티 쇼가 아무리 리얼리티를 강조한다고 하더라도, 프로그램 속 캐릭터는 특정한 목적을 위하여 인위적으로 구성된 인물일 뿐 실제인물 그 자체는 아니다. 캐릭터는 특별한 극적 의미나 효과를 위해 강조할 측면들을 의도적으로 부풀린다. 그리고 필요 없는 부분은 과감히 배제해버린다. 그렇게 캐릭터를 명징하게 구축해낸다. 구축된 캐릭터와 ‘연기하는 것처럼 보이는데’ 실제 인물 사이에는 필연적인 관계가 존재하지 않는다. 예를 들어, 개리와 송지효가 〈런닝맨〉의 월요 커플이라 불리지만 그 둘은 실제 커플이 아니다. 그럼에도 캐릭터와 실제 인물 간 관계를 완전히 떨어뜨리는 일은 쉽지 않다. 〈런닝맨〉출연진들의 캐릭터 안에는 개인적인 체험들, 즉 연애, 결혼, 사고 등이 자연스럽게 녹아 있기 때문이다. 이를테면 하하는 별과의 결혼 이후 더 이상 난봉꾼 캐릭터를 자처하지 않는다. 특정 출연진의 캐릭터는 많은 부분 프로그램 바깥 그녀(녀)의 실제 삶에서 따오는 부분이 많음을 의미한다. 캐릭터가 출연하는 다른 프로그램으로부터의 이미지, 실제 생활에서의 소식 등을 혼합하여 캐릭터가 만들어지기 때문에 캐릭터의 실제와 가상은 혼재할 수밖에 없다. 이 실제와 가상이 혼합되는 것에 그치지 않

고 그 요소들이 데이터베이스화된다. 다양한 설정 하에서 벌였던 수행을 기반으로 한 평가치, 실제의 외모, 체력, 기술, 그리고 다른 프로그램을 통해 전이된 상호텍스트적인 요소를 합쳐 데이터베이스를 만든다. 축적된 데이터베이스들은 매번 새로운 수행을 하는 캐릭터의 기반이 된다.

[그림 3] '일요커플' 개리와 송지효(144회, 145회)

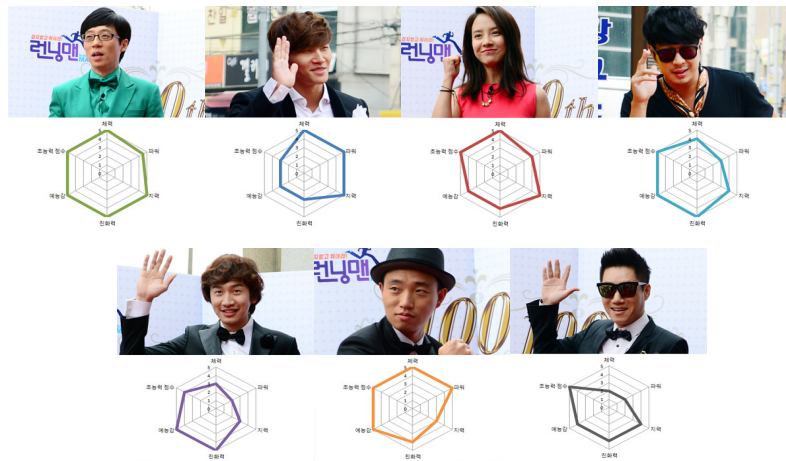


실제 제 100회 특집을 맞아 PD와 작가들은 실제 인물의 성격이나 외모, 신체능력, 순발력과 재치, 친화력, 그리고 다른 여러 프로그램이나 그들의 원래 직업(가수, 배우, 개그맨, 모델 등)을 통해 쌓아왔던 이미지, 그동안 게임 및 미션을 진행하는 과정에서 축적한 경험 등을 기반으로 캐릭터를 평가했다. 캐릭터의 능력치는 크게 체력, 파워, 지력, 친화력, 예능감, 초능력의 6가지로 평가했고, 한 능력치 당 얻을 수 있는 최고 점수는 5점(총 30점 만점)으로 해 점수를 매겼다. 분석결과에 따르면, 총 29점을 획득한 유재석이 출연진 중 1위를 차지했다. 김종국의 경우 높은 체력, 지력, 파워를 보였으나, 나머지 능력치에서는 낮은 능력을 기록했다. 송지효는 다양한 부문에서 고르게 높은 점수를 획득했고, 하하와 이광수는 파워 점수는 낮았지만 친화력과 예능감에서 만점을 받았다. 개리는 지력을 제외한 나머지 부분에서 높은 점수를 기록했으며, 지식진은 체력과 파워에서 낮은 점수를 받아 꼴찌로 선정됐다.<sup>39)</sup> 물론 높은 능력치가 항상 게임에서의 승리로 연결되는 것은 아니다. 승리를 결정짓

39) <런닝맨> 홈페이지(<http://runningman.sbs.co.kr/index.html>).

는 것은 게임의 유형 및 성격, 게임 공간, 게스트들의 능력, 다른 팀원들과의 합, 그리고 우발적인 상황(게임 과정에서 마주치게 되는 시민들, 날씨나 방송사고 등) 등의 조합이다.

[그림 4] 〈런닝맨〉 출연진들의 능력치



\* 출처: 런닝맨 공식 홈페이지(<http://runningman.sbs.co.kr>)

이러한 능력치는 실제로 게임을 진행해나가거나 프로그램을 만들어 나가는 데 있어 가장 중요한 역할을 한다. PD와 작가들이 분석한 출연진들의 능력치는 프로그램이 100회를 맞이할 때까지 누적된 출연진들 경험의 결과다. 적어도 〈런닝맨〉에서 이는 출연진들의 실제 모습을 압도한다. 앞서 언급한 것처럼 실제 모습, 캐릭터, 그리고 능력치가 따로 떼어 생각하기 어렵게 뭉쳐져 있는 것이라 할지라도 그 중 무엇이 게임을 진행하는 데 있어 가장 중요한 요소로 작용하는지는 명백하다. 그렇기 때문에 출연진들의 캐릭터를 설명해주는 대부분의 별명들은 이러한 능력치와, 능력치를 사용하는 과정에서 비롯된 것들이다. 숨바꼭질할

때 잘 도망다닌다 해서 지어진 유재석의 ‘유르스 윌리스(브루스 윌리스에서 따옴)’, 상대 팀을 무자비하게 잡는다 하여 지어진 김종국의 ‘스파르타국스(스파르타쿠스에서 따옴)’, 그리고 ‘멍지효’, ‘에이스’, ‘능력자’, ‘모함광수’ 등의 별명이 모두 그런 맥락에서 붙여졌다.

여기서 중요한 것은 능력치가 절대치가 아닌, 상대방과의 차이에서 비롯된다는 점이다. 누군가 특정 능력을 더 많이 가진다는 말은, 다른 누군가가 해당 능력을 그만큼 갖지 못한다는 것을 의미한다. 능력치는 출연진들이 어떻게 상호작용하느냐에 따라 뚜렷해지거나 약화된다. 한 명의 능력치는 원래부터 존재했던 것이 아니라, 다른 사람들에 의해 부여된 것이다. 이처럼 차별화된 능력치는 특정 출연진의 고유성을 담보하는 것처럼 보이지만, 실제로는 오히려 고유성을 박탈하는 효과를 낳는다. 이미 개인의 인간적 특성에서 능력치로의 이행이 이루어졌기 때문이다. 설사 그것이 실제 개인의 모습과의 관계 속에서 만들어진 것이라 해도 말이다. 따라서 〈런닝맨〉에는 인격적 존재로서의 개인 대신에 데이터베이스화된 캐릭터만이 존재하게 된다.<sup>40)</sup>

40) 이러한 특징은 MBC 〈무한도전〉과의 비교 속에서 더욱 두드러질 수 있을 듯하다. 평균 이하를 자처한다는 점에서 〈무한도전〉의 캐릭터는 한국의 평범한 소시민들을 대변하는 것처럼 이해되곤 한다(『문강형준, 〈무한도전〉과 신자유주의』, 『문화과학』 52, 2007, 377~387쪽). 실제 인물과 캐릭터가 결합된 기표에 새로이 ‘평범한 소시민’이라는 기의가 덧씌워지는 셈이다. 이 의미작용 과정은 그들의 행위가 종종 사회적 이슈를 은유하는 것으로 읽힌다는 점에서 눈여겨 볼만한 가치가 있다. 하지만 〈런닝맨〉에서 그렇게 사회적 이슈를 드러내는 기의는 발견하기 어렵다. 두 프로그램이 유재석과 하하라는 두 명의 출연진을 공유함에도 말이다. 이 또한 ‘리얼’ 버라이어티인 〈런닝맨〉에 실제 인격적 존재로서 개인이 아닌, 데이터베이스화된 캐릭터만이 존재한다는 사실을 뒷받침해준다.

[그림 5] 능력치와 관련 맺는 출연진의 캐릭터(146회)



### 3-3. 이야기와 캐릭터 삶의 복수화(複數化)

〈런닝맨〉 출연진들의 몸은 실제로 단 한 번의 인생만을 산다. 그러나 현실로부터 〈런닝맨〉 게임의 세계로 전이한 출연진들의 몸은 게임 규칙을 따르는 완전히 새로운 존재다. 그들은 일반적인 텔레비전 프로그램의 인물들이 아니라, 액션 게임이나 어드벤처 게임의 캐릭터와 유사하다. 제한된 시간 안에 다른 출연진들과의 경쟁하면서 정해진 목표를 달성해야 하고, 그러지 못하면 게임에서 패배한다. 게임의 패배는 게임 세

계에서의 죽음을 의미하며, 게임에서 패배하는 순간 그(그녀)는 게임 바깥으로 나가게 된다. 그게 규칙이다. 패배자에게 게임 속에서의 삶은 더 이상 허락되지 않는다. 별도의 구제책이 있지 않는 한, 레이스에서 등의 이름표를 뜯긴 출연진(들)의 역할은 그저 게임 밖에서 남은 게임을 들여다볼 수 있을 뿐이다.

하지만 이 같은 캐릭터의 생명 이야기도 한 회에 한정될 뿐이다. 게임이 리셋되는 다음 회(게임)에 그들은 다시 자신 고유의 캐릭터 데이터베이스를 유지하면서 새로운 게임에 임한다. 이번 게임에서는 끝까지 살아남아 승리자가 될 수도 있고, 지난 번 게임처럼 초반에 이름표를 제거 당해 남은 게임을 지켜보는 신세가 될 수도 있다. 하지만 게임은 유한하고, 지속적으로 리셋되는 한 하나의 게임은 이어 다른 게임으로 이어진다. 그 과정에서 실제 세상에서 단 한 번의 삶만이 허락되는 출연진들에게 게임 속에서의 삶은 무한히 반복된다. 카메라가 돌아가고 게임이 진행되는 동안 출연진들의 몸은 게임을 수행하기 위해서만 기능하며, 살아있는 몸이 갖는 생과 죽음의 고리와는 분리된다. 쇼가 지속되는 한 그들은 매회 죽지만 매회 살아난다.

이 과정에서 출연진들은 게임 ‘캐릭터’가 아니라 ‘플레이어’와 비교된다. 출연진들은 술한 게임에 참여하고 전략을 수정하면서 여러 가지의 가능성을 시도하는 인물로 그려진다. 〈런닝맨〉 속 세계를 게임으로 파악했을 때, 출연진들은 게임 속 캐릭터가 아니라 오히려 게임 세계에 개입하는 플레이어인 것처럼 보인다. 다시 말해 출연진들은 게임 공간 내부에서 살아가는 존재인 동시에 그 외부의 존재인 것처럼 그려지고 있다. 게임 바깥 실제 유재석(플레이어)은 게임 속에 구축된 유재석이라는 캐릭터를 통해 게임 세계에 개입한다. 게임 속 유재석이 방송 프로그램이라는 특수성 속에서 구축된 캐릭터와 능력치, 그리고 죽지 않는 신체

를 갖는다면, 게임 바깥의 유재석은 게임 속 유재석을 통해 ‘다시’ 게임에 참여할 수 있게 된다. 캐릭터와 플레이어의 구분은 앞서 언급했던 ‘런닝맨 게임’의 구조와도 연결 지워볼 수 있다. 게임 바깥의 유재석과 다르게 게임 속 유재석이 형성되기 때문에, 유재석 아닌 존재가 유재석 캐릭터가 되는 것이 가능해진다. 수용자인 초등학생들이 수행하는 것은 유재석 그 자체가 아니라 유재석 캐릭터이다.

이런 점에서 〈런닝맨〉은 게임적 리얼리즘의 속성을 갖는다고 볼 수 있다. 완전히 허구적인 게임 세계 안에서 출연진들은 끊임없이 자기 자신을 복제하는 메타성을 획득한다. 리셋과 리플레이를 통해 작은 이야기의 복수화, 그리고 캐릭터 삶의 복수화가 가능해진다. 그러나 역설적으로 언제든지 다시 삶을 시작할 수 있는 이 가상적 삶의 공간은 때로 실제 삶의 리얼한 풍경을 보여주기도 한다. 이름표 뜯기 미션을 시작한 후 대체로 제일 먼저 아웃되는 이는 지식진인데 그의 별명은 ‘레이스 스타터’다. 그의 이름표가 뜯기고 나서야 후 본격적인 레이스가 시작된다는, 조롱의 의미를 갖는 별명이다. 그는 출연진 중 가장 나이가 많고, 가장 약한 체력을 지니고 있다. 지식진은 1인자로 꼽히는 유재석만 쳐다보고 같이 있길 원한다 해서 ‘재석바라기’라는 또 다른 별명을 지니고 있다. 이기기 위해서라면 어느 한 편에 붙었다가 또 다른 편에 붙기도 한다는 점에서 그는 ‘갈대 형님’이라는 별명도 갖고 있다. 〈런닝맨〉에서 ‘잘 뛰지 못하는’ 자에게 내려지는 벌칙은 게임 세계에서의 죽음 혹은 게임 세계로부터의 추방이다. 게임 세계에서 좀 더 오래 살아남기 위해서는 끊임없이 ‘달리는(running)’ ‘사람(man)’이 되어야 한다. 하지만 수없이 리셋 되는 삶은 죽음의 의미뿐 아니라 달리는 것의 의미 또한 약화시킨다. 달리는 대신 1인자와 함께하는 방법을 택할 수도 있고, 승리를 위해 내 편을 배신하고 저 편으로 갈 수도 있다. 진짜 죽음을 택하지 않아도 되

기에 하이퍼 텍스트성은 더욱 높아지는 것이다. 또 그 하이퍼텍스트 성  
 탕에 삶은 복수화되고 삶의 내용 또한 다양해진다.

쇼 안에서는 게임 세계의 경험이 현실 세계의 경험과 만나는 부분도  
 존재한다. 하지만 현실 공간과 다르게 〈런닝맨〉의 게임 공간은 상상된  
 규칙이 지배하는 공간이다. 규칙은 매 게임마다 다르게 형성된다. 규칙  
 의 영향을 받은 공간 또한 매번 조금씩 다른 성격을 띠게 된다. 그 속  
 에서 끊임없이 새롭게 시작되는 캐릭터와 이야기는 지난 번 세계의 유지  
 와 재생산을 위한 안전판이라기보다는, 새로운 삶을 시뮬레이트하는 가  
 능성의 공간으로 이해해야 한다. 이는 게임 버라이어티로서 〈런닝맨〉이  
 기존 문화 장르와 차별화되는 지점이기도 하다. 리셋과 리플레이를 통  
 해 〈런닝맨〉의 이야기는 전통적인 의미의 단선적이며 일관된 성격의 이  
 야기와 구분된다. 그것은 다층적이고 단속적이며 우발적이다. 언제나  
 하이퍼 텍스트적이다.

#### 4. 게임적 리얼리즘의 수용: 데이터베이스 수용 구조

게임적 리얼리즘이 수용되는 방식에 대해 살펴보자. 〈런닝맨〉의 게임  
 적 리얼리즘은 텔레비전 화면을 통해 전개되는 이야기를 통해 이뤄진다  
 기 보다는 그 이야기를 생성하는 시스템으로부터 형성되는 것임을 확인  
 하였다. 화면상에 나타나는 출연진들의 모습이나 이야기 전개는 계열체  
 (paradigm)의 묶음에서 추출된 단 하나의 작은 통합체(syntagm)에 불과  
 하다. 엄청나게 많은 경우의 수 중 하나에 지나지 않는다. 따라서 〈런닝  
 맨〉 시청자들은 눈앞에 펼쳐지는 하나의 이야기만을 수용하는 것이 아  
 니라 다른 경우의 수를 상상할 수 있고, 또 그 상상을 통해 수용을 행한



다. 즉 데이터베이스를 이해하고 있으므로 데이터베이스가 심층이 되고, 그로부터 뽑혀진 요소가 조합을 이루어 표층을 구성하고 있음을 이해하고 있다는 말이다. 그런데 뽑혀진 요소가 만드는 이야기는 데이터베이스를 반영한다거나 그에 의해 결정된 결과는 결코 아니다. 뽑혀졌을 뿐, 인과 관계나 반영적 관계를 유지하진 않는다. 엄격히 말하자면 관계를 맺을 뿐, 그 관계는 무미건조하거나 스쳐지나가는 관계이거나 인연이 없는 관계다.

근대적 문화장르에서 주인공의 작은 이야기는 반드시 배후의 커다란 이야기에 의해 의미가 부여되었다. 때문에 하나의 이야기에는 하나의 결말만이 존재했다. 그 결말은 결코 바뀔 수 없었다. 주인공은 각각의 분기마다 작은 이야기를 경험하고 다른 캐릭터들과 관계를 맺는, 운명적인 행위를 하는 인물로 그려졌다. 그러나 여기에는 명확한 모순이 존재한다. 만약 주인공이 다른 선택을 하게 될 경우, 그 때마다 다른 운명에 처하게 되기 때문이다. 즉, 시스템의 특성이 요청하는 드라마와 시나리오로 준비되어 있는 드라마 사이에 큰 불일치가 나타나게 되는 것이다.

반면, 데이터베이스를 소비하는 포스트모던 문화장르에서는 주인공의 운명이 다양하게 마련되어 있다. 하지만 포스트모던 문화장르에서도 근대적 문화장르에서와 마찬가지로 작품의 표층, 즉 드라마 수준에서 주인공의 운명은 언제나 단 한 가지이다. <런닝맨> 캐릭터들은 매회 하나의 운명, 하나의 결말만을 갖는다. 비록 데이터베이스의 발을 중심으로 다음 회 다른 운명을 겪게 되지만 말이다. 각각의 이야기는 데이터베이스에서 추출된 유한한 요소가 우연한 선택에 의해 조합된 결과에 지나지 않는다. 따라서 그것은 얼마든지 리플레이가 가능하지만, 시각을 바꾸면 한 번 선택된 결과는 우연인 동시에 필연이다. 같은 시간에 하나의 결과만이 나올 수 있으며, 나중이라도 다양한 요소가 똑같은 관계를

맺으며 똑같은 결과를 재현하는 것은 불가능에 가깝기 때문이다.

커다란 이야기를 통해 결정되었던 하나의 결말과, 가능성의 다발 속에서 특정 조합에 의해 이루어지는 하나의 결말(단, 여러 결말의 가능성을 갖는) 중 어느 것을 운명으로 선택할지의 문제는, 기존 문화장르와 〈런닝맨〉 사이를 넘어 근대와 포스트모더니즘을 결정짓는 차이로도 이해할 수 있다. 하지만 중요한 부분은, 소비자들이 〈런닝맨〉 속 캐릭터들의 운명이 여러 가지라는 것을 알면서도 동시에 ‘지금 이 순간’ 우연히 선택되어 조합된 눈앞의 작은 이야기에 집중한다는 점일 것이다.

게임적 리얼리즘이란 게임과 마찬가지로 언제나 리셋을 통해 복수의 삶을 살 수 있는 ‘리얼리티가 없는’ 삶을 ‘리얼인 것처럼’ 여기며 살아가는 것을 의미한다. ‘리얼’ 세계에서 존재하는 모든 것들은, 오직 한 번 현재했던 무언가를 증명한다. 하지만 ‘게임적 리얼’ 안에서는 누구도 죽지 않고 어떤 것도 사라지지 않는다. ‘리얼’은 여전히 가상이고, 쇼의 영역에 머물러 있는 판타지로서의 ‘리얼’이다. 게임적 리얼리즘이 추구하는 것은 완전한 형태의 하이퍼리얼리티(hyper-reality)이다. 그리고 이러한 하이퍼리얼리티로 둘러싸인 세상을 살아가는 사람들은 현실을 복수적·다층적인 이야기로 ‘상상하게’ 된다. 이 때 결국 중요한 것은 ‘무엇이 리얼이냐’가 아니라, ‘무엇을 리얼하다고 느끼느냐’이다.

## 5. 맺음말

전통적으로 라디오, 영화, 텔레비전은 일방향적 커뮤니케이션이 이뤄지는 공간으로 파악되어왔다. 송신자(저자, 작가)에 의해 이미 완성된 형태로 수신자에게 전달되고 수신자(독자, 시청자)는 그것을 수동적으로

로 받아들이는, 이른바 송신자와 수신자 간 비대칭성을 그 대표적 속성으로 갖는다. 그에 비해 새로운 미디어인 인터넷, 게임 등은 송신자와 수신자 사이의 대칭성, 그리고 쌍방향적인 커뮤니케이션 경로를 특징으로 한다. 이러한 쌍방향적 뉴 미디어는 수용자의 참여를 통해 콘텐츠가 변경될 여지를 남겨놓는다. 아즈마 히로키식으로 말하면, 일방향적 미디어의 경우 하나의 콘텐츠를 하나의 이야기로 점유하고 그것을 수용자에게 전달한다. 반면 쌍방향적 뉴 미디어의 경우 먼저 설정이나 세계관, 즉 데이터베이스를 조직되고, 그것을 통해 복수(複數)의 이야기가 파생된다. 전자에서 이야기가 미디어의 내용 그 자체라면, 후자에서 이야기는 미디어 내용의 효과로서 만들어지는 것이다. 그러나 우리가 주목한 텔레비전 리얼 버라이어티 쇼인 〈런닝맨〉은 일방향적인 매체에서 보여지고 있음에도 게임적인 다층성을 통해 쌍방향적 미디어에 가까운 논리로 설계되어 있었다. 다시 말해 텔레비전을 통해 쌍방향적 미디어의 경험을 표현하는 이용자 시점의 쇼를 구성하고 있었다. 〈런닝맨〉은 텔레비전 쇼가 게임을 혼재시킨 새로운 형식의 프로그램이며, 메타 이야기적인 시청자(플레이어)를 이야기 속으로 끌어들이는 가능성을 가지고 있었다.

기술과 사회, 미디어 변화와 함께 쌍방향적 미디어는 급속도로 성장하고 있다. 이러한 환경의 도래는 지금까지 익숙했던 미디어 구조와 이야기 본연의 형태에 균열을 일으켰다. 일방향적 수용은 줄어들고, 이용자와 네트워크의 상호조정에 의해 동적으로 생성되는 수용이 그 자리를 메운다. 그로써 일방향적 미디어에서 쌍방향적 미디어로의 이행이 활발해진다. 제작자도 수용자도 하나의 이야기를 앞에 두고 언제나 다른 결말, 다른 전개, 다른 캐릭터의 삶을 상상해버리며, 실제로 이러한 다양성은 미디어 혼합의 형태로 작품을 에워싼다. 종전까지 논의했던 방송과

게임, 이야기와 메타 이야기의 긴장 관계가 결코 리얼 버라이어티만의 문제가 아니며, 더 넓게는 미디어 전반의 문제와 연결된다는 사실이 명확해진다. 게임적 리얼리즘이 미디어에서 횡행하고, 큰 이야기가 실종하고, 심층의 세계관이 이야기로부터 철수해 단편적이고, 서로 맞물림이 없는 이야기가 지속되어 생산되는 미디어 사건을 우리는 어떻게 해석해야 할까.

게임적 리얼리즘 개념의 제안을 통해 오타쿠 문화, 그리고 앞으로 다가올 문화를 철학자 코제브(Alexandre Kojève)의 헤겔 해석에 맞추고자 했던 아즈마 히로키의 경우 해석은 명약관화해보인다. 코제브는 전후 미국형 소비사회에서 대두한 소비자의 모습을 ‘동물’이라고 불렀다. 이 같은 표현은 헤겔 철학의 ‘인간’ 규정과 관련되어 있다. 코제브가 해석하는 헤겔에 따르면 인간이 인간적이기 위해서는 주어진 환경을 부정하는 행동, 즉, 자연과의 투쟁에 참여해야 한다. 그러나 인간과 대비되는 동물은 다르다. 동물은 항상 자연과의 투쟁이 아닌 조화를 택하며 살아간다. 따라서 소비자의 필요를 그대로 충족시켜주는 상품에 둘러싸여, 또 미디어가 요구하는 대로 모드를 바꾸어 가면 살아가는 오타쿠나 앞으로의 대중은 인간이라기 보다는 동물의 모습에 가깝다. 이른바 동시대 우리는 동물로 접어들기 전의 최후의 인간에 도달해있다고 보는 것이다.

게임적 리얼리즘에 동의하고 그를 통해 즐거움을 구하는 히는 인간, 텔레비전 속 리얼 버라이어티가 전하는 리얼리즘에 동의하며 별다른 반발도 없이 살아가는 대중도 그런 범주에 가둘 수 있을까. 쌍방향성에 의해 오히려 더 많은 상상과 게임, 참여를 할 수 있을 거라 믿었던 뉴 미디어적 작용을 그 같은 묵시록적 어둠 속에 가둘 수 있을까. 앞서 설명했던 ‘설정’의 개념에 기대어 보면 그럴 수도 있겠다는 생각은 든다. 커뮤니케이션 지향적 미디어로의 이행은 수용자가 프로그램에 개입할 여지

를 확대시킨다. 하지만 이는 동시에 수용자가 가져야 할 부담이 전보다 늘어나는 것을 의미한다. 포스트모던 텔레비전 프로그램은 수용자들에게 프로그램을 즐기고 싶으면 설정에 익숙해지고 저항없이 동의하라고 요청한다. 그것의 데이터베이스를 이해하는 능력을 갖지 못한 수용자는 프로그램을 온전히 이해할 수 없고 재미를 구할 수 없다. 수용자들은 프로그램을 ‘제대로’ 즐기기 위해 ‘데이터베이스 이해’라는 부담을 기꺼이 떠안아야 하고 그를 거부하지 말아야 한다. 그 안으로 들어가 동의하느냐 아니냐의 문제가 아니라, 동의하지 않으면 아예 출입을 하지 못하게 하는 장치를 갖추고 있다. 마치 게임의 룰을 모르는 자가 게임기 앞에서 어떤 효능감도 보일 수 없고, 그저 바라만 볼 수밖에 없는 것처럼.

외형적인 인기를 보면 텔레비전 리얼 버라이어티는 보편성을 지닌 프로그램처럼 보인다. 어린이와 외국인들까지 즐긴다는 점에서 외형상 보편성을 지닌 것처럼 여겨진다. 그러나 그 보편성은 게임의 설정을 이해한 다음에서야 찾을 수 있는 특성이다. 설정의 문지방을 넘어서지 못하면 텔레비전 안으로의 진입은 힘들어진다. 게임화 탓이다. 그런 점에서 보자면 게임화는 설정에 동의할 것을 강요한다. 그 강요를 승낙한 다음에야 능동성과 다양한 시도는 가능해지고 하이퍼텍스트 만들기도 가능해진다. 그래서 텔레비전 리얼버라이어티 쇼는 지속적인 관심으로 무장한 사람들간의 유대감이 높고, 지속적으로 시청함으로써 캐릭터의 성장에 해당하는 수용자의 데이터베이스도 두둑해지는 모습을 하고 있다. 문지방은 높으나 일단 그를 넘게 되면 그 안에서 무한한 자유를 누리게 되는 텔레비전 쇼는 ‘동의하면 편해지게 해주는’ 새로운 통치술이 아닐까 싶다. 동의하지 않으면 아예 배제된다는 점에서 게임화되는 텔레비전은 혹은 게임적 리얼리즘을 전하는 미디어들은 매 프로그램마다 동의하는 자와 그렇지 않는 자를 갈라놓은 배제의 정치를 펴는 기계는 아닐까.

## 참고문헌

### 1. 기본자료(방송 프로그램)

SBS, 〈일요일이 좋다 - 런닝맨〉, 143회~152회(2013. 4. 28 ~ 6. 30)  
상기방송 이외의 자료는 각주에서 밝힘

### 2. 논문

- 김남일, 『텔레비전 오락 프로그램에서 웃음유발의 정치성』, 『한국방송학보』 22(6), 2008, 9~41쪽.
- 김미라, 『리얼 버라이어티 쇼의 재미 유발 기제에 관한 연구』, 『방송통신연구』 67, 2008, 143~168쪽.
- 김지연 · 허철, 『텔레비전을 통한 정치적 패러디』, 『언론과학연구』 10(2), 2010, 221~259쪽.
- 류재형, 『고전 할리우드 영화의 내러티브 구성 원칙을 통해 본 〈남자의 자격: 남자 그리고 하모니〉』, 『언론학연구』 15(2), 2011, 77~111쪽.
- 문강형준, 『〈무한도전〉과 신자유주의』, 『문화과학』 52, 2007, 377~387쪽.
- 옥민혜 · 박동숙, 『오락적 현실감 작동 방식과 상호텍스트성』, 『미디어, 젠더 & 문화』 14, 2010, 73~109쪽.
- 이경숙 · 조경진, 『오락프로그램에 차용된 리얼리티와 경쟁의 조합』, 『방송과 커뮤니케이션』 11(1), 2010, 89~119쪽.
- 이희승, 『지상파 리얼 버라이어티의 한국 지역적 특징과 수용의 쾌락』, 『언론과학연구』 11(3), 2011, 207~237쪽.
- 이희은, 『텔레비전 버라이어티쇼의 사적인 이야기 서술』, 『언론과 사회』 19(2), 2011, 2~48쪽.
- 정수영, 『TV 영상자막의 특징 및 기능에 관한 연구』, 『한국언론학보』 53(6), 2009, 153~176쪽.
- 채희상, 『영화의 게임성 연구: 영화와 디지털 게임의 상호매체적 관계맺기를 중심으로』, 서강대학교 박사학위논문, 2012.
- 최성민, 『대중 매체 텍스트의 리얼리티 문제 연구: TV 프로그램 〈무한도전〉을 중심으로』, 『인문콘텐츠』 18, 2010, 125~146쪽.
- \_\_\_\_\_, 『대중음악을 활용한 방송 프로그램의 서사 전략: 〈슈퍼스타K〉, 〈나는 가수다〉, 〈무한도전〉을 중심으로』, 『대중서사연구』 26, 2011, 337~364쪽.
- 최철용, 『누가 ‘리얼 버라이어티쇼’를 두려워하는가?』, 『문화과학』 53, 2008, 372~381쪽.

홍지아, 『리얼리티 프로그램의 서사전략과 낭만적 사랑의 담론』, 『한국방송학보』 23(2), 2009, 567-608쪽.

### 3. 단행본

강신규, 『텔레비전 포비아와 게임 포비아』, 강신규 외, 『게임 포비아』, 커뮤니케이션 북스, 2013, 34-66쪽.

박근서, 『게임하기』, 커뮤니케이션북스, 2009.

아즈마 히로키(東浩紀), 이은미 역, 『동물화하는 포스트모던 - 오타쿠에서 본 일본 사회』, 문학동네, 2007.

\_\_\_\_\_, 장이지 역, 『게임적 리얼리즘의 탄생 - 동물화하는 포스트 모던 2』, 현실문화연구, 2012.

이노우에 아키토(井上明人), 이용택 역, 『게임 경제학』, 스펙트럼북스, 2012.

후카다 코지(深田浩嗣), 김훈 역, 『소셜게임과 게이미피케이션으로 승부하라』, 비즈 앤비즈, 2012.

J. Radoff, 박기성 역, 『Gamification & 소셜게임: 모든 비즈니스를 게임화하라』, 에이 콘, 2011.

### 4. 신문기사

강석봉, 『‘일요일이 좋다 1부 - 런닝맨’ 시청률 상승세』, 『스포츠경향』, 2011. 10. 31. [Online] Available: [http://sports.khan.co.kr/news/sk\\_index.html?cat=view&art\\_id=201110310827354&sec\\_id=540101&pt=nv](http://sports.khan.co.kr/news/sk_index.html?cat=view&art_id=201110310827354&sec_id=540101&pt=nv)

김명은, 『‘런닝맨’ 유아부터 40대까지 잡았다! 그러나 50대 이상 ‘1박2일’에 못 이겨』, 『스포츠조선』, 2012. 6. 15. [Online] Available: <http://sports.chosun.com/news/news.htm?id=201206160100122820009015&ServiceDate=20120615>

김숙희, 『런닝맨 아랍 자막까지? 해외 인기 입증 ‘대단’』, 『한국일보』, 2012. 5. 30. [Online] Available: [http://reviewstar.hankooki.com/Article/ArticleView.php?WEB\\_GSNO=10043649](http://reviewstar.hankooki.com/Article/ArticleView.php?WEB_GSNO=10043649)

김영환, 『‘런닝맨 놀이’까지... 〈런닝맨〉, 10대와 달린다』, 『이데일리』, 2011. 9. 27. [Online] Available: [http://starin.edaily.co.kr/news/NewsRead\\_edy?newsid=01128326596384384](http://starin.edaily.co.kr/news/NewsRead_edy?newsid=01128326596384384)

닥터콜, 『런닝맨, 한류스타 부럽지 않은 국외 인기 비결은?』, 『미디어스』, 2013. 2. 7. [Online] Available: <http://www.mediasus.co.kr/news/articleView.html?idxno=31728>

윤카이, 『‘런닝맨’ 조효진PD “재석은 천재, 광수는 양념” [와이드 인터뷰 ①]』, 『OSEN』,

2013. 1. 27. [Online] Available: <http://osen.mt.co.kr/article/G1109533391>
- 조현정, 『지상파 3사, 하반기 파일럿 예능프로그램 기싸움 치열』, 『스포츠서울』, 2013. 8. 7. [Online] Available: <http://news.sportsseoul.com/read/entertain/1220466.htm>
- 정철운, 『[인터뷰] SBS 〈일요일이 좋다 - 런닝맨〉 조효진 PD - “오늘도 ‘유르스윌리스와 달린다’』, 『PD저널』, 2011. 9. 28. [Online] Available: [http://www.pdjournal.com/news/article\\_View.html?dxno=32750](http://www.pdjournal.com/news/article_View.html?dxno=32750)
- 한국갤럽, 『요즘 가장 좋아하는 TV프로그램은? - 2013년 10월』, 2013. 10. 30. [Online] Available: [http://panel.gallup.co.kr/Contents/GallupReport/한국갤럽GallupReport\(20131030\)\\_한국인이좋아하는TV프로그램\(2013년10월\).pdf](http://panel.gallup.co.kr/Contents/GallupReport/한국갤럽GallupReport(20131030)_한국인이좋아하는TV프로그램(2013년10월).pdf)

#### 5. 인터넷 사이트

SBS 〈일요일이 좋다 - 런닝맨〉 공식 홈페이지(<http://runningman.sbs.co.kr>)



## Abstract

### 'Gamification' and 'Gamic Realism' on Television

Won, Yong-Jin · Kang, Shin-Gyu (Sogang University)

A television real variety show, 〈Running Man〉 on SBS, is enjoying a big popularity among children domestically and internationally. School children are not only regularly watching the show but mimicking performances of the celebrities on the show during their own playground games. We assume that the popularity of the show among younger viewers is closely associated with computer games. Referring to 'Gamification', we suggest that the television show import and appropriate logics from computer games and take advantage of 'Gamic Realism'. Television becomes closely to move toward computer games and to utilize their logics. Thus viewers tend to regard television watching as game playing and to feel like to have Gamic Realism. We tentatively conclude that television gamifies the show and asks the viewers to follow the show as if they are playing computer games. It follows that the show, 〈Running Man〉, provides its viewers with Gamic Realism through Gamification. For the gamification, the show gives celebrities a certain type of character. All celebrities on the show are accumulating and constructing database on the basis of their past activities shown on other episodes, and their own real personality.

(Key Words : Gamification, Gamic Realism, 〈Running Man〉, TV Real Variety Show)

투고일 : 2013년 10월 29일 투고

심사일 : 2013년 11월 5-23일 심사

수정보완일 : 2013년 12월 3일 수정제출

게재확정일 : 2013년 12월 10일 게재확정