

현실을 여행하기 : 리얼리티 TV 『정글의 법칙』의 리얼리티 효과

주현식*

1. 텔레비전 리얼리티의 역설
2. 아프리카의 재현과 몰입의 시청 경험
 - 2-1. 공간에로의 몰입과 함께 있는 여기의 환각
 - 2-2. 시간에로의 몰입과 긴장감 있는 지금의 환각
 - 2-3. 등장인물로서의 몰입과 진정한 감정 경험의 환각
3. 다큐멘터리로서 자연 : 오락적 가상 리얼리티와 다큐의 실제 리얼리티 사이
4. 환각으로서 리얼함의 감각

국문요약

본 논의의 목적은 리얼리티 프로그램인 『정글의 법칙』의 리얼리티 효과를 규명하는 것이다. 조작 논란이 불거진 것에서 알 수 있듯이, 『정글의 법칙』은 리얼리티 프로그램에 접근하는 데 있어 시사하는 바가 큰 프로그램이라 할 수 있겠다. 특히나 본고에서 논의하려는 리얼리티 효과는 프랑스의 기호학자 롤랑 바르트가 정의한 상세하고도 긴 묘사가 제공하는 사실주의적 동기보다는 좀 더 넓은 의미를 지칭한다. 이 글에서 다루는 리얼리티 프로그램의 리얼리티 효과란 리얼함의 환각을 구성하고 재현하는 텔레비전의 장치들이 수용자에게 발생시키는 몰입의 시청 경험이라는 의미로 사용된다. 『정글의 법칙』에서 리얼한 환각을 주

* 성결대학교 연극영화학과 강사

기 위해 어떠한 재현의 구조와 시청각적 스타일이 활용되고 있는가? 그리고 그와 연관되어 드러난 다른 사람의 실제 삶에 대해 다양한 층위에서 접근하고 있는 시청자의 보기 행위는 어떤 리얼함의 감각을 지니는가? 등의 질문들이 본 논문에서 논의하려는 핵심적 실체다. 다종다양한 리얼리즘의 스펙트럼이 존재하지만 본고는 시청자의 시공간에로의 몰입, 등장인물로서의 몰입과 관련된 환각주의의 모델을 따라 리얼함의 감각을 리얼리티 프로그램 『정글의 법칙 : 아프리카 편』에서 섬세하게 재구해 볼 것이다. 『정글의 법칙』 같은 리얼리티 프로그램의 리얼함의 잣대는 현전의 아우라, 믿을만한 자율적인 독립적 리얼리티를 얼마만큼 화면 속에 창조할 수 있는가에 달렸다. 하여 리얼리티 프로그램의 리얼함의 환각주의적 모델은 관객과 배우의 관습적 약속에 의해 실제 무대 위 시공간과 인물을 드라마 속 시공간과 인물로 믿어버리는 연극적 환각과 너무나도 닮아 있다. 이 논문에서 리얼리티 텔레비전 『정글의 법칙 : 아프리카 편』의 재현적 현실을 연행되는(performing) 현실로서 전제하고 그것의 오락적, 다규적 기능에 관한 논의를 전개한 것은 이러한 이유에서다. 결과적으로 『정글의 법칙 : 아프리카 편』의 리얼리티 효과를 분석하는 과정을 통해 본고의 논의는 리얼리티 TV 속 연행되는 현실에 관한 논의의 하나의 사례로서 리얼리티 텔레비전 연구에 기여할 것이라 본다. 더 나아가 허구적 텔레비전 드라마에 초점을 맞추어왔던 영상 문학 연구 경향에도 텔레비전 문화 연구에 대한 학문적 자극을 제공할 것이라는 점에서 본고는 의의를 가질 것이다.

(주제어 : 리얼리티 텔레비전, 리얼리티 효과, 연행, 재현, 가상적 리얼리티, 다큐멘터리, 다큐테이먼트, 몰입, 텍스트적 세계, 직접성, 친근성, 긴장감, 진정성, 고백, 야생성, 송고, 시뮬라시옹)

1. 텔레비전 리얼리티의 역설

2013년 2월 방송가는 텔레비전 프로그램 『정글의 법칙』 조작 논란으로 뜨거웠다. 『정글의 법칙 : 뉴질랜드』(2013.3.8~2013.5.10)에 출연했던 탤런트 박보영의 소속사 대표가 페이스북에 올린 글로 ‘거짓 방송’ 파문이 일었던 것이다. 이후 네티즌들이 “오지 촬영이 아닌 관광코스 촬영”이라는 글과 함께 각종 증거사진을 올려 ‘조작 논란’을 부추겼다.¹⁾

‘진정성 대 위조’ 논란이 일어난 까닭은 텔레비전 장르 상 『정글의 법칙』이 ‘리얼리티 텔레비전 프로그램’으로 정의되는 데서 기인한다. 달인 개그로 유명해진 코미디언 김병만을 족장으로 사람의 발길이 닿지 않는 세계의 오지에서 스타들의 생존기를 담은 『정글의 법칙』은 “정상적, 비정상적 상황에 처한 ‘실제’ 사람들의 비연기적 행위를 최소한의 대본을 가지고서 담아내는”²⁾ 리얼리티 텔레비전 프로그램의 장르적 관습 내에서 그 스타일의 특징이 논의될 수 있다. 자신이 리얼한 것의 담론임을 자기 의식적으로 주장한다는 점이 리얼리티 TV의 본질인데, 최근 전 세계에 걸쳐 이러한 대중적 리얼리티 TV가 유행하는 실정이다. 예컨대 2000년대 영미권에서는 *Survivor*, *Big Brother*, *The Amazing Race*, *American Idol*, *Brother*, *Got Talent*, *Top Model*, *MasterChef*, *Dancing with the Stars*, *Deal or No Deal*, *Who Wants to Be a Millionaire*, *Weakest Link*, *Man Vs Wild* 등을 비롯해 각종 리얼리티 쇼가 전통적 픽션 장르인 텔레비전 드라마와 함께 시청자의 뜨거운 반향을 얻었다. 이와 더불어 리얼리티 TV에 대한 외국 학계의 학문적 관심 또한 큰 바, 리얼리티 프로그

1) 『동아일보』, 2013, 2, 13.

2) Susan Murray and Laurie Ouellette, "Introduction" In Susan Murray and Laurie Ouellette, ed, *Reality TV : remaking television culture*, New York University Press, 2009, p.3.

램이 텔레비전 사업과 문화뿐만 아니라 텔레비전 연구의 방향까지도 바꾸고 있다고 지적되고 있다.³⁾ 한국에서도 『슈퍼스타 K』, 『위대한 탄생』, 『프로젝트 런어웨이』, 『도전! 슈퍼모델』, 『아빠 어디가』, 『나는 가수다』, 『댄싱 위드 더 스타』, 『코리아 갓 탤런트』, 『우리 결혼 했어요』, 『진짜 사나이』 등 수많은 리얼리티 프로그램이 제작되고 있어서 텔레비전 채널 어디를 틀어도 실제 사람들의 영상을 심심치 않게 볼 수 있게 되었다. 이들 프로그램들의 포맷 또한 게임, 데이트, 다큐드라마, 대중적 탤런트 쇼, 토크쇼, 법정 공방, 경찰 수사, 리얼리티 시트콤, 스타 실험 등으로 형태화되어 기존 텔레비전 프로그램 장르가 광범위하게 상호텍스트적으로 혼성 모방되는 상황이 진행 중이다. 이렇듯 영향력을 넓혀 나가고 있는 리얼리티 프로그램은 문화적 형태로서, 제도적, 사회정치적 발전으로서, 그리고 재현적 실천으로서 텔레비전 문화에 대한 새로운 이해를 촉구한다고 볼 수 있겠다. 오락에 치중할 것인가, 정보 전달에 신경 쓸 것인가 혹은 상업주의가 먼저인가, 공공적 기구로서 책임이 우선인가 혹은 현실의 진실을 담아내야 하는가, 사실을 재구성함으로써 새로운 현실을 창조해야 하는가라는 사업 이윤, 공공적 서비스, 진실, 허구와 관련된 텔레비전의 심미적, 문화적 힘에 대한 재고를 리얼리티 텔레비전의 출현은 지시하고 있는 것이다. 『정글의 법칙』 조작 논란의 기저에는 이처럼 텔레비전 장르의 최근 발전 양상과, 산업적, 문화적 기구로서 텔레비전의 역할, 그리고 수용자의 소비 패턴과 관련된 문화적 변형의 새로운 관심들이 함의되어 있다.

리얼리티 텔레비전은 방송학계, 언론학계에서 먼저 주목되었다.⁴⁾ 방

3) Ibid, p.3.

4) 박인규, 「다큐멘터리의 사실성과 장르 변형」, 『현상과 인식』 제30권, 12호, 한국인문사회과학회, 2006, 148-170쪽. 김예란, 박주연, 「TV 리얼리티 프로그램의 이론과 실제」, 『한국방송학보』, 제20-3호, 한국방송학회, 2006, 7-48쪽. 이경숙, 「혼종적 리얼

송학계, 언론학계의 연구는 리얼리티 프로그램에 현실이 얼마만큼 반영되는지에 편중되었던 것이 사실이다. 리얼리티 텔레비전의 리얼리티를 연구대상으로서 이해하는 데 이들 연구들이 집중하고 있지만, 리얼함의 진정성이 생산자에 의하여 형상화되는 방식과 그것이 시청자에 의해 수용되는 방식의 복합적 상호 활동에 대한 면밀한 분석은 여전히 부족하다고 생각된다. 리얼한 것에 대한 호소를 통해 시청자의 승인을 받는 리얼리티 TV 장르의 담론적 효과를 규명하기 위해 리얼한 세계의 매체적 재현이 시청자에 의하여 어떻게 진실한 리얼리티로서 획득되는지, 수용 경험 중 생산자의 의도와 다르게 시청자가 리얼리티를 인식하는 부분은 없는지, 그 과정을 정밀하게 읽어내려는 작업이 필요한 시점이라 할 수 있다.

본 논의의 목적은 리얼리티 프로그램인 『정글의 법칙』의 리얼리티 효과를 규명하는 것이다. 조작 논란이 불거진 것에서 알 수 있듯이, 『정글의 법칙』은 리얼리티 프로그램에 접근하는 데 있어 시사하는 바가 큰 프로그램이라 할 수 있겠다. 특히나 본고에서 논의하려는 리얼리티 효과는 프랑스의 기호학자 롤랑 바르트가 정의한 상세하고도 긴 묘사가 제공하는 사실주의적 동기보다는 좀 더 넓은 의미를 지칭한다.⁵⁾ 이 글에서 다루는 리얼리티 프로그램의 리얼리티 효과란 리얼함의 환각을 구성하고 재현하는 텔레비전의 장치들이 수용자에게 발생시키는 몰입의

리티 프로그램에 포섭된 '이산인'의 정체성, 『한국방송학보』, 제20-3호, 한국방송학회, 2006, 239-276쪽. 김미라, 『리얼 버라이어티쇼의 재미유발기제에 관한 연구』, 『방송통신연구』, 제7호, 한국방송학회, 2008, 143-168쪽. 홍지아, 『리얼리티프로그램의 서사전략과 낭만적 사랑의 담론』, 『한국방송학보』, 제3-2호, 한국방송학회, 2009, 567-608쪽. 홍숙영, 『가상 리얼리티 프로그램의 장르적 특성』, 『한국콘텐츠학회 논문지』, 제10권3호, 한국콘텐츠학회, 2010, 202-212쪽.

5) Roland Barthes, tr, Richard Howard, *The rustle of language*, University of California Press, 1989, pp.141-148.

시청 경험이라는 의미로 사용된다.⁶⁾ 결과적으로 『정글의 법칙』에서 리얼한 환각을 주기 위해 어떠한 재현의 구조와 시청각적 스타일이 활용되고 있는가? 그리고 그와 연관되어 드러난 다른 사람의 실제 삶에 대해 다양한 층위에서 접근하고 있는 시청자의 보기 행위는 어떤 리얼함의 감각을 지니는가? 등의 질문들이 본 논문에서 논의하려는 핵심적 실체다. 이러한 분석을 위해 텍스트적 세계에 대한 수용자의 몰입 경험을 증시한 마리-로르 라이언(Marie-Laure Ryan)의 서사론이 본론 첫 번째 부분, 아프리카의 재현 방식과 관련하여 방법론으로서 활용된다.⁷⁾ 라이언이 설명하듯 텍스트 세계에 대한 몰입 경험, 즉 텍스트 세계의 공간 여기에 수용자가 함께 있고, 텍스트적 지금 시간에 수용자가 생생한 긴장감을 느끼며, 등장인물의 심정적 상태에 감정적으로 친근감을 느낄 때, 텍스트적 세계는 수용자에게 곧 리얼한 세계 자체로서 받아들여진다. 그러나 그것은 환각적 수용 경험이라 할 수 있는데, 왜냐하면 텔레비전

6) 물론 사실주의적 텍스트의 구성에 대한 관점은 다양하게 존재해 왔다. 예컨대 현실 사물의 진실한 재현이란 관점에서 텍스트의 사실성이 판가름될 수도 있다. 혹은 실제 세계에서 실현될 수 있는 상황을 얼마나 잘 묘사하고 있는가 하는 개연성, 필진성의 차원에서 텍스트의 사실성이 해석되기도 하였다. 발화 행위 이론에서는 저자-서술자-피서술자-독자 사이에서 발생하는 커뮤니케이션, 발화 행위의 실현여부가 텍스트의 사실적 감각을 실현한다고 전제한다. 본고는 이러한 다종다양한 리얼리즘의 관습적 관점 이외에 서술되는 사건에 수용자를 관여시키는 환각적 기법으로서 사실주의적 서사 전략과 스타일적 도구들을 『정글의 법칙』을 대상으로 해 분석할 것이다. 현실 속 사물을 얼마나 있는 그대로 텍스트 내에 드러내느냐 하는 점은 사실성에 대한 환각주의적 모델에서는 중요하지 않다. 그보다 텍스트 세계에 대한 수용자의 몰입적 관여로 인해 텍스트의 독립적인 리얼리티가 어떠한 방식으로 창조되는가 하는 점을 텍스트의 사실성에 대한 판단기준으로 환각주의적 모델에서는 중요시 한다. 따라서 해당 탐험 지역과 공간의 리얼리티를 최대한 강조하는 방식으로 시청자의 몰입을 유도하면서 기본적으로 연출일 수밖에 없는 『정글의 법칙』의 리얼리티를 분석하는 데 이 같은 사실성에 대한 환각주의적 모델은 분석적 이점을 지니리라 본다.

7) Marie-Laure Ryan, *Narrative as virtual reality: immersion and interactivity in literature and electronic media*, Johns Hopkins Univ. Press, 2001, pp. 120~162 참조.

에 사실 리얼한 것은 없기 때문이다. ‘리얼리티 TV’란 말 자체가 역설이라 할 수 있는 것이 특정 카메라 앵글과 특정 샷의 맥락, 특정 사운드 효과와 특정 양식의 내레이션 등으로 어느 정도 변조되거나 제약되고 허구화되지 않고서는, 즉 환각화되지 않고서는 리얼리티가 텔레비전 속에서 제시될 수 없는 까닭에서다. 이러한 리얼리티 프로그램의 리얼함에 관한 환각주의적 모델은 관객과 배우의 관습적 약속에 의해 실제 무대 위 시공간과 인물을 드라마 속 시공간과 인물로 믿어버리는 연극적 환각과 너무나도 유사하다. 그러므로 리얼리티 프로그램의 리얼함은 비유컨대 연행되는(performing) 현실⁸⁾이라 할 수 있겠다. 이러한 연행되는 현실로서 리얼함의 환각이 시청자에게 어떤 진실 게임을 유발하는지 본론 마지막 부분에서 다루려 한다.

『정글의 법칙』 방영이 왜 논란을 일으켰는지 헤아리기 위해서는 후속 편들의 전범이 된 방송 초창기 작품이었던 2011년 시리즈 1 『정글의 법칙 : 아프리카 편』(2011.10.21~2012.01.22)⁹⁾을 연구대상으로 삼는 것이 온당할 터이다. 결과적으로 『정글의 법칙 : 아프리카 편』의 리얼리티 효과를 분석하는 과정을 통해 본고의 논의는 리얼리티 TV 속 연행되는 현실에 관한 논의의 하나의 사례로서 리얼리티 텔레비전 연구에 기여할 것이라 본다. 더 나아가 허구적 텔레비전 드라마에 초점을 맞추어왔던 영상 문화 연구 경향에도 텔레비전 문화 연구에 대한 학문적 자극을 제공할 것이라는 점에서 본고는 의의를 가질 것이다.

8) 리얼리티 TV의 현실을 연행으로 보는 입장에 대해서는 John Corner, "Performing the real ; documentary diversions" In Susan Murray and Laurie Ouellette, ed, Op.cit., pp. 44-64 참조.

9) 본고에서 인용되는 『정글의 법칙 : 아프리카 편』 장면들은 연구자의 시청 경험과 SBS 홈페이지 영상 자료를 바탕으로 한 것이다. 『정글의 법칙 : 아프리카 편』 영상자료는 http://wizard2.sbs.co.kr/w3/template/tp1_review_list.jsp?vVodId=V0000353336&vProgId=1000730&vMenuId=1015707 참조.

2. 아프리카의 재현과 몰입의 시청 경험

2-1. 공간에로의 몰입과 함께 있는 여기의 환각

2011년부터 방영된 『정글의 법칙』은 지금까지 아프리카, 파푸아, 비누아투, 시베리아, 아마존, 뉴질랜드, 히말라야, 그리고 캐리비언 등을 무대로 하여 촬영되었다. 모두 다 오지라 할 수 있는 장소들이다. 미국이나 유럽 같은 국가가 지배하는 곳들을 벗어나 특수한 자연적 환경에 의해 정의되는 지역성의 감각을 이들 장소들은 구성한다고 볼 수 있겠다. 동식물의 생태 환경, 기후 영역, 공동체의 민속학적 삶, 지리, 역사, 신화, 방언 등의 지방색이 이러한 지역들의 심층적, 중층적, 밀도 있는 인상을 환기시킨다. 그러므로 『정글의 법칙 : 아프리카 편』이라는 제목에서 드러난 ‘아프리카’라는 지명은 아들을 아프리카에 보내야 하는 황광희 부모의 인터뷰에서 인식되는 것처럼 “원주민들이 창 들고, 뱀 나오는 무서운” 곳이라는 구체적, 표준화된 인지적 틀로서 시청자에게 제일 먼저 다가오게 된다. 여기에 ‘나비미야’, ‘악어섬’, ‘쿠네네 강’, ‘힘바족 마을’ 등 낯선 개별 지역을 독특한 지시대상으로 갖는 고유 명사가 발화나 자막을 통해 재현되고 있는 양상은 아프리카라는 이미 만들어진 공간적 그림의 국지적 무게감을 시청자에게 상기하는 요인들이라 할 수 있을 터다.

『정글의 법칙 : 아프리카 편』에서는 고유지명 이외에도 등장인물을 둘러싼 화면의 공간적 여백에 시청자를 보다 근접하게 하기 위해 언어적, 시청각적으로 표현되는 다채널의 묘사가 활용된다. 언어를 수단으로 하는 문학적 매체에서는 길고 상세한 묘사가 가능하다. 반면 이미지와 소리의 편집이 가능한 텔레비전 매체에서는 그러한 언어적 묘사만의

긴 나열이 오히려 시청자의 공간적 몰입감을 떨어뜨릴 수 있다. 해서 언어적, 시청각적 매체의 복합적 전달을 통해 전달되는 묘사적 정보의 강도를 높이는 것이 텔레비전 매체의 특징이다. 첫 번째 임무인 ‘악어섬에서 살아남기’를 수행하고자 악어섬으로 병만족이 진입하려 할 때, 이 같은 구체적 디테일이 실현된다. 악어섬에 이르는 길은 먼저 나비미아 공항에서 내려 차로 이동해야 한다. 이때 지나치는 사막이나 오아시스의 전체 모습은 원근감이 큰 와이드 앵글 샷(Wide Angle Shot)¹⁰⁾으로 이미지 상 깊이가 포착된다. 쿠네네 강에 다다라 헬리콥터에서 쿠네네 강과 악어섬의 모습이 내려다보이는 하이 앵글 샷(High Angle Shot)이 연출되기도 한다. 쿠네네 강을 건너가면서는 수면 위 암초와 나무들의 단면이 돌출된 악어머리를 떠올리게 하여서 수면 위 한 지점들이 급격하게 강조되는 샬로 포커스(Shallow Focus)가 형성된다. 카메라 동선과 더불어 서술자 윤도현의 “사막이 푸른 띠를 두른 것 같군요.,” “조용한 데 뭐라도 튀어나올 분위기입니다.”라는 언급이나 김병만의 “바위가 살짝살짝 올라와 있는데, 다 악어 같다.”라는 말 역시 악어섬의 장소적 현전성의 감각을 시청자에게 부여하는 요소들이다. 악어섬의 모래바닥에서 일행들이 매에게 포식당한 새 깃털을 찾아내고, 악어에 희생된 동물 뼈의 잔해들을 찾아내며, 카메라가 수직적으로 움직이는 틸트(tilt) 기법에 의해 정글 속 나무들의 울창함을 역동적으로 촬영한 장면들이 영국 가수 ‘프로페서그린’의 〈정글〉이라는 리믹스 곡에 얹혀 구성되는 것도 악어섬에 관한 묘사적 장면의 일부를 이룬다고 볼 수 있다. 두 번째 수행과제인 ‘힘바 마을 사람들과 친해지기’에서도 마찬가지다. 병만족이 마을에 도착했을 때 소 떼와 등장한 힘바 마을 청년들이 소를 둘러싸고 소를 쓰러

10) 카메라 편집 기법은 Jeremy G. Butler, *Television: critical methods and applications*, Lawrence Erlbaum Associates, 2002, pp. 93~129 참조.

트리는 장면은 먼 거리에서 피사체가 촬영되는 롱 쇼트(Long Shot)로부터 청년들과 소의 몸 대부분이 포함되는 미디엄 롱 쇼트(Medium Long Shot)로 옮겨져 촬영된다. 이 모습에 할 말을 잃은 병만족의 서 있는 모습이 미디엄 롱 쇼트로 잡혀지고 동시에 맹수들의 침입을 막기 위해 울타리를 세운 '힘바 마을'의 모양새가 헬리콥터에서 하이 앵글로 포착됨으로써 야생의 지역에 위치한 마을의 전체적인 인상이 감각적으로 묘사되고 있다. 시청각적 편집과 결합된 인물들의 발화나 몸짓을 통해 악어섬이나 힘바 마을에 관한 정보들이 강도 높게 전달되고 있어서 소설의 수려한 묘사만큼이나 시청자들이 아프리카 정글에 가 있는 듯한 몰입적 환각을 쉬이 느끼게 되는 셈이다.

시청자들이 병만족과 함께 아프리카 오지에 함께 가 있는 것과 같은 기분은 비단 장소의 정적인 묘사에서 비롯되는 것만은 아니다. 『정글의 법칙』 등 극한 상황 속에서 살아남기를 추구하는 서바이벌 리얼리티 쇼는 일종의 어드벤처 이야기로서, 문명화되지 않은 야생 지역의 탐험 속에서 등장인물들의 성장을 꾀한다.¹¹⁾ 해서 여러 장소들 간 등장인물의 이동과 여행이 주로 다루어지는데, 병만족의 아프리카 탐험 경로는 프리젠테이션된 지도를 활용하여 병만족의 이동경로에 따라 변화하는 세계상을 시청자들도 적극적으로 상상하게끔 유도하고 있다. 예컨대 방송 초반부에 한국→홍콩→나미비아 등 항공 여정의 시뮬레이션이 지도로 시각화된다. 악어섬에 들어가서 김병만과 리키 김이 악어섬 이곳 저곳을 탐방할 때는, 악어섬의 지형도가 섬1, 섬2, 섬3라는 표기와 함께 영상화된다. 힘바 마을의 위치도 지도를 통해 상세하게 안내되고 있다. 결과

11) Steven S. Vrooman, "Self-Help for Savages: The "Other" Survivor, Primitivism, and the Construction of American Identity", In Matthew J. Smith, Andrew F. Wood, ed, *Survivor Lessons: Essays on Communication and Reality Television*, McFarland & Company, 2003, p.185.

적으로 한국, 나비미아, 악어섬, 힘바 마을이 분리된 채 존재하는 것이 아니라 등장인물들의 여행에 의해 교차되는 공간임을 시각화된 지도는 효율적으로 나타낸다. 그리고 그것은 시청자들이 장소들의 네트워크를 거쳐 자아 정체성의 변형을 감행하는 실험인 병만족의 탐험을 따라가는 계기로 작용한다.

고유명사의 활용, 다채널의 감각적 묘사, 이동경로의 지도화는 시청자들을 『정글의 법칙 : 아프리카 편』 텍스트가 지시하는 세계, 즉 아프리카 정글로 옮겨놓는다. 그렇지만 병만족이 아프리카 정글에서 겪는 모험의 이야기 세계(Story World), 재현되는 사건의 장면에서 시청자들이 좀 더 적극적으로 관여되는 양상은 다른 측면에서 고찰될 수 있다.

이 경우 문제가 되는 것이 또 다른 출연자 윤도현의 역할이다. 화면에 보이지 않는 상태에서 목소리가 들리는 보이스 오버(voice over)를 통해 우리는 윤도현이 소설의 서술자처럼 병만족의 모험을 중재해주고 있다는 인상을 받는다. 그러나 서술자가 기본적으로 과거의 사건을 매개해주는 위치에 있다면, 서술자로서 윤도현의 위치는 이와는 다르다. 간명하게 말하자면, 과거 사건을 전달해주는 서술자 역할이 기저를 이루지만 윤도현은 현재 발생하고 있는 사건을 뉴스의 기자처럼 관객에게 전달해주고 있다는 환각을 창조하기도 한다. 분명 윤도현의 입장에서도 병만족의 탐험은 과거의 사건이다. 하지만 선조적인 언어매체가 아닌 동시적 의미전달이 가능한 시청각적 매체를 통해 그것을 전달하는 윤도현의 입장을 떠올려볼 때, 그의 보이스 오버는 병만족의 사건을 현재적 입장에서 전달한다는 착각을 불러일으킨다. 이를테면 병만족의 체험과 윤도현에 의한 그것의 중개가 동시적 시간대에 발생하고 있다는 환각이 발생한다고 볼 수 있다, 이점이 중요한 까닭은 이러한 윤도현의 위치가 바로 병만족의 이야기를 지켜보고 있는 시청자들의 위치를 이상적으로

대리하고 있다는 점에서다. 바꾸어 말해 윤도현은 사건을 전달하는 기술적(descriptive) 중재자의 위치를 넘어 『정글의 법칙 : 아프리카 편』 이야기에 대해 이것저것 해석적으로 논평하는 시청자의 모습을 환기시킨다.¹²⁾ 역으로 보자면 실제 시청자는 윤도현이라는 렌즈를 통해 자신의 공간적 좌표를 전환하여 병만족이 겪는 이야기 세계의 장면들에 보다 적극적으로 연루되게 된다고 볼 수 있다.

예컨대 아프리카로 떠나기 직전 잔뜩 기대감에 부푼 병만족에게 윤도현은 “당신네들 놀러가는 게 아냐!”라고 질책한다. 악어섬에서 모기장으로 물고기 잡을 투망을 만드는 병만족에게 “모기장으로 고기잡이를 하려하다니 대단한데요.”라고 감탄을 연발하기도 한다. 내성적인 성격 때문에 김병만이 힘바족하고 잘 어울리지 못하자 그는 “내일은 얼마나 더 가까워질 수 있을까요?” 안타까움을 표하기도 한다. 쿠네네 강에서 일행이 서로의 등목을 시켜줄 때는 “이런게 사나이들의 우정이 아니겠습니까?”라고 해석해 시청자들에게 되묻기도 한다. 일견 서술자, 중재자 윤도현만의 발화 같지만 사실상 그의 발화는 『정글의 법칙 : 아프리카 편』을 보고 있는 평범한 사람들의 생각, 감정 등을 전형적으로 대신하며, 촉발한다고 볼 수 있겠다.

재현되는 사건들-윤도현, 윤도현-수신자 사이의 거리가 이렇듯 가까워지면 가까워질수록 등장인물로서 병만족의 목소리, 중재자로서 윤도현의 목소리가 상호 복제되거나 혼합되는 국면이 종종 관찰된다. 시청자들의 공간적 몰입이라는 차원에서 이 또한 주목할 만한 사항이다. 우선 중재자 윤도현의 스토리텔링 행위가 현재이고, 방송의 이야기 세계

12) 이 같은 중재자의 입장에 대해서는 James Friedman, “Attraction to distraction: live television and the public sphere”, In James Friedman, ed, *Reality squared: televisual discourse on the real*, Rutgers University Press, 2002, p.148 참조.

도 현재로 진행되기 때문에 윤도현이 이야기 세계 내 병만족의 말을 옮길 때 간접 화법보다는 직접 화법이 주로 사용되곤 한다. 예를 들어 3회 방송분에서 병만족이 악어섬에 시원한 야자수로 된 집을 완성하자, 윤도현은 다음과 같이 말한다.

- 이어서 김병만 족, “아프리카 입소를 정식으로 신고합니다.” 저도 입소하고 싶습니다.,
- “집도 짓고, 배도 채웠겠다. 천국이 따로 있을까요? 우리가 누운 이곳이 정글 속 파라다이스.” 어쩌면 이들이 생존이 아닌 생활 그 자체를 터득한 게 아닐까요?
(큰 따옴표 연구자 부기)

큰 따옴표 안에 인용된 말들은 모두 윤도현에 의해 상상된 병만족의 목소리이고, 이외의 부분은 윤도현의 목소리로 경계가 구분 지어진다. 윤도현이 직접 화법 식으로 등장인물의 목소리를 완벽히 복제한 셈이라 할 수 있다. 그런 까닭에 시청자들은 중재자와 등장인물이 지닌 관점을 교차적으로 왕복하게 된다. 하지만 좀 더 극적인 상황에서는 중재자의 목소리인지 등장인물의 목소리인지 혼동되는 발화가 언급되기도 하다.

- 역시 사냥은 병만씨와 리키 시에게 맡겨야겠습니다. 악어 조심하시고..... 악어 월척이다. 아프리카 만세! 김병만 만세!
- 한 자리에 모여 태양을 피하고 있는 이 오후. 서로 말은 안 하지만 힘듦도 아픔도 우리는 함께 합니다. 우리는 이미 한 가족이니까요.

어제, 거기, 오늘, 여기 등 시공간 관련 부사어의 변환을 통해 자유 간접 화법이 곧잘 실현되는 영어 문화권이 아닌 한국어 발화라는 점에서 논란의 여지가 있겠으나 밑줄 친 부분 윤도현의 목소리는 병만족의 목소리인지, 중재자 윤도현의 목소리인지 애매모호하다. 첫 번째 발화는 김병만이 물고기를 잡았을 때, 두 번째 발화는 그렇게 잡아온 물고기로

점심 식사 후 배가 풍만해진 병만족이 함께 모여 오수를 즐길 때 윤도현의 언급이다. 이러한 발화들은 중재자와 등장인물 사이의 중간 지점에 시청자를 위치시킨다. 그리고 다층적 목소리 간의 공명 현상 때문에 시청자들의 상상력을 촉진하면서 그들을 이야기 세계 내 장면에서 참여자적 관점으로 재배치하는 장치로서 역할한다.

요컨대 중재자로서 기능하는 윤도현의 목소리는 시청자의 목소리를 대리적으로 체현하는 동시에 등장인물의 목소리를 복제하거나 혼합하는 방식을 통해 시청자들이 『정글의 법칙 : 아프리카 편』 이야기 세계의 장면들과 상상적 거리감을 최소화할 수 있도록 기여하고 있다.¹³⁾ 이러한 전략들은 주의 산만의 잠재적 위험에 끊임없이 노출될 수밖에 없어서 영화에 비해 공간에 대한 수용자의 몰입이 저하되는 텔레비전¹⁴⁾의 매체적 특성을 보완한다고 볼 수 있겠다.

2-2. 시간어로의 몰입과 긴장감 있는 지금의 환각

“원시, 대자연 속에서 잃어버린 순수를 찾고 새로운 나에 도전한다.”
는 팸플릿¹⁵⁾처럼 『정글의 법칙 : 아프리카 편』은 자아의 성장이나 발견

13) 2013년 4월부터 방영되고 있는 MBC의 리얼리티 프로그램 『진짜 사나이』에서는 다수의 연예인들이 돌아가면서 내레이터를 맡고 있다. 이렇게 한 명이 아니라 여러 명이, 그것도 성별, 나이가 다른 복수의 사람들이 수시로 돌아가며 내레이터 역할을 하는 양상 역시 시청자들을 스토리 세계에 몰입하게 하는 장치의 기능적 분화 측면에서 차후 연구가 요구된다.

14) 공간의 편집이 자유자재로 가능하고 이를 수용자가 볼 수 있는 공간 속에서 보게 되는 영화에 비해 텔레비전이 처한 일상적 환경의 제약 때문에 시청자의 텔레비전에 대한 공간적 몰입 정도는 떨어진다. Marie-Laure Ryan, "From The Truman Show to Survivor: Narrative versus Reality in Fake and Real Reality TV," *Intensities: Journal of Cult Media*, 2, 2001, pp. 1-13 참조.

15) http://wizard2.sbs.co.kr/w3/template/tpl_freotype.jsp?vVodId=V0000353336&vProgId

등을 그것의 테마로 하고 있다. 일상 영역을 넘어 정체성 변형의 원칙을 실현하는 일종의 매체적 제의¹⁶⁾를 『정글의 법칙』 같은 리얼리티 프로그램 등은 실천하는 셈이다. 그러므로 변형을 위한 제의, 문턱(liminal)의 전이적 경험¹⁷⁾으로서 텔레비전 외적 시간성과는 다른 차원에서 그것의 시간성이 다루어져야 할 필요가 있다.

『정글의 법칙 : 아프리카 편』의 시간은 물론 9월 달의 달력으로 측정된다. 정확히 말해 9월 19일의 녹화분을 1회에 내보내고, 9월 28일의 녹화분을 시리즈 마지막 회인 6회에 방영한다. 악어섬에서 7일, 힘바 마을에서 3일, 총 10일의 아프리카 체험을 방송하고 있는 셈이다. 그러나 『정글의 법칙』의 생활에서는 달력이나 시계 등의 공식적, 외적 시간의 흐름이 중요한 게 아니다. 등장인물 그 누구도 시계를 차고 있지 않다. 시간의 흐름은 태양이 뜨고 지는 광대한 장면에 의해서만 느껴질 뿐이고, 시청자 또한 태양의 운동을 빠른 속도로 촬영한 익스트림 롱 샷(Extreme Long Shot)에 의해서만 병만족이 활동하는 장소들의 시간을 가늠할 뿐이다. 혹은 그러한 자연적 시간의 순환에 조응하여 밥 먹을 때가 되었거나 땀을 피할 때가 되었거나 하는 신체적 반응을 통해서만이 시간은 얼추 짐작된다. 이러한 자연적, 내적 시간의 형상화는 정확한 일자보다,

=1000730&vMenuId=1015711

16) 매체적 제의란 미디어를 통해 발휘되는 규범적, 훈육적 힘이다. 매체에 의해 사회적 공간, 사회적 행동들이 어떻게 정형화되는지에 그것은 관심을 갖는다. 무엇보다도 매체적 제의는 일상 공간과 달리 매체 공간에서 정체성의 변형이 일어날 수 있다는 점을 그 원칙으로 한다. Nick Couldry, "Teaching us to fake it: the ritualized norms of television's "reality" games", In Susan Murray and Laurie Ouellette, ed, *Op.cit.*, pp. 57-74.

17) Genep이 지적하듯이 제의적 경험은 정체성이 변형되는 전이 단계의 문턱으로서의 경험을 체화한다. 이러한 전이단계로 진입하기 위해서는 탈일상적인 시공간적 조건이 요구된다. Arnold Van Genep, "The Territorial Passage", In Philip Auslander, ed, *Performance: critical concepts in literary and cultural studies 1*, 2003. pp.27-35.

병만족이 아프리카에서 생활해나가는 일수의 단위, 즉 ‘악어섬에서의 1일차, 2일차..... 힘바마을에서의 1일차, 2일차.....’ 같은 시간의 흐름을 전경화하는 효과를 거둔다. 혹은 악어섬에서 빠져나가는 탈출 날, 힘바마을에서의 마지막 날 같은 데드라인을 강조하는 결과를 낳기도 한다. 해서 ‘1일차, 2일차..... 그리고 데드라인’으로 세어진 시간 단위들은 한국에서의 시간 단위와는 별도로 악어섬에서의 주관적 시간 경험, 힘바마을에서의 내면적 시간 경험을 생성시키는 데 일조하게 된다. 즉 역사적, 사회적으로 계산되는 시간의 연속적 흐름에 일탈하여, 아프리카 오지만의 새로운 시간적 영역을 『정글의 법칙』은 보여주고 있다. 그러한 시간 영역은 공식적 시간이 아니기에 얼마든지 재구성이 가능하다. 바꾸어 말해, 병만족이 악어섬, 힘바마을 이외에도 아프리카 정글을 더 탐험하였더라면, 그곳에서의 ‘1일차, 2일차..... 데드라인’의 시간적 지속 경험이 또다시 생성되었을 것이다. 이는 9월, 10월 같은 달력의 시간 일주 계산을 대체하는 자의적 시간단위들이 어느 때라도 다시 시작할 수도 있고, 뒤로 되감겨질 수 있으며, 끝낼 수 있음을 의미한다. 『정글의 법칙』에서 생성되고 있는 시간성은 고정적, 기계적 시간성이 아니라, 유동적 시간성이라 할 수 있는 셈이다. 이와 같은 유동적 시간성은 병만족의 아프리카 생존기가 체현하는 ‘지금’의 생생한 감각을 강조하는 결과를 생산한다고 볼 수 있다. 그것은 추상적, 보편적인 사회문화적 시간에 위치화될 수 없는 현재적 시간을 전경화함으로써, 시청자가 좀 더 구체적, 실제적, 직접적인 감각을 가지고서 살아있는 병만족의 시간적 경험에 몰입하게 되는 계기를 마련한다.¹⁸⁾

18) 리얼리티 TV의 시간성은 Misha Kavka and Amy West, “Temporalities of the Real: Conceptualising time in Reality TV.” In Su Holmes and Deborah Jermyn, eds, *Understanding Reality Television*, Routledge, 2004, pp. 136~153 참조.

그렇지만 리얼리티 프로그램에서 사용되는 현재적 시간의 생생함은 오로지 현재 차원에서만 바라볼 수는 없을 것 같다. 현재적 시간의 생생함에는 항상 과거 파지, 미래 예지적 차원이 공속된다. 과거는 현재 속에서 생존하고, 현재는 뒤따라오는 것을 시사한다. 해서 우리는 『정글의 법칙』 같은 리얼리티 TV 시간성의 특징인 현재적 생생함을 과거의 일이 폭로되고 미래의 일이 암시되는 서스펜스의 차원, 정보의 불확실성이 시청자에게 결과하는 정신 상태의 관점에서 다시 살펴볼 수 있다. 그럴 경우 시청자의 몰입 차원 역시 『정글의 법칙』의 현재적 시간성이 구성하는 서스펜스에 초점을 맞춰 다양한 각도에서 검토될 수 있을 것이다.

분석에 앞서 이러한 서스펜스가 단순한 공포나 놀라움이 수용자에게 야기하는 인지적, 감정적 자극과 구분된다는 점에 먼저 유의해야 할 필요가 있다.¹⁹⁾ 『정글의 법칙』에는 수많은 두려움들이 전시된다. 일상의 사람들에게 완전히 비예측적, 비합리적인 것으로 치부될 수밖에 없는 자연의 힘, 토착민의 원시성 등이 병만족이나 시청자로 하여금 두려움을 갖게 하는 원인이다. 그렇지만, 앞서 말한 대로 서스펜스란 시간적 흐름 속 정보의 확실성과 불확실성의 구조화와 관련 있는 것이므로 이러한 두려움이 곧바로 서스펜스를 낳는다고 볼 수는 없다. 역으로 놀라움과 두려움의 장면이 화면에서 보이지 않더라도 서스펜스의 촉발은 가능하다.

먼저 악어섬에서의 7일을 ‘어떻게’ 보내는가와 연관된 서스펜스가 『정

19) 대부분의 리얼리티 TV는 즉각적이면서도 복합적인 시청자들의 반응을 끌어내고자 범죄, 사건, 자연 재해, 그 밖의 일상사의 두려움을 오락거리, 볼거리로서 활용한다. 그러한 공포를 소재로 하여 시청자들의 특정 사고와 감정을 이끌어내기 위해 이 프로그램들의 서사가 어떻게 구조화되는지 추적하는 것이 중요하다. Cynthia Freeland, "Ordinary horror on reality TV" In Marie-Laure Ryan, ed, *Narrative across Media: The Languages of Storytelling*, University of Nebraska Press, 2004, p.247.

글의 법칙 : 아프리카 편』에 구조화된다. 병만족이 처음에 악어섬에 도착했을 때, 악어섬은 말 그대로 무인도로 병만족에게 충격적으로 다가온다. 한국에서는 볼 수 없는 가시투성이의 식물들과 나무들로 우거져 있고, 모래바닥에는 죽은 동물들의 유해가 널려져 있으며, 새 깃털들도 여기저기 흩어져 있는 등 전혀 사람이 살 수 없고 생태계의 무자비한 약육강식만이 발생하는 곳으로 악어섬은 병만족에게 드러난다. 그러므로 ‘어떻게 악어섬에서 생존할 것인가?’ 같은 질문이 병만족에게 뿐만 아니라 시청자에게도 수수께끼 형태를 띤 서스펜스를 유발한다. 이 불확실한 정보의 문제에 관한 해결책에 시청자의 관심이 쏠릴 수밖에 없다. 집짓기, 화장실 만들기, 낚시하기, 뱀이나 뿔닭 사냥하기, 애벌레 잡기, 식수 마련하기, 투망 만들기, 밥그릇 만들기 등 병만족의 악어섬에서의 생존 체험은 그러한 수수께끼에 대한 답으로서 점진적으로 시청자들에게 주어진다. 생존의 성공을 목적으로 하는 서바이벌 리얼리티 쇼의 장르적 관습에 따라 결국 병만족이 악어섬에서 빠져나올 것임을 미리 시청자들은 예견하고 있다. 결과적으로 병만족의 행동들은 악어섬에서의 생존 성공을 시청자들이 사전적으로 예상케 하는 발전적 국면으로 이해된다. 그리고 그것은 최초의 질문, ‘어떻게 악어섬에서 생존할 것인가?’에 결부된 정보의 불확실성이 해결되고, 폭로되는 서스펜스의 차원을 전개한다고 볼 수 있겠다.

두 번째로, 힘바 마을 사람들과 친해지기라는 병만족의 두 번째 임무는 힘바 마을 사람들은 도대체 ‘누구인가?’ 의문과 관련된 서스펜스를 프로그램에 구조화한다. ‘힘바 종족은 도대체 누구인가?’ 질문은 마치 추리 탐정물에서 초반부에 제시되는 ‘살인자는 누구인가?’ 같은 미스터리적 질문과 유사하다. 힘바족 마을에 처음 도착했을 때, 마을 사람들의 따뜻한 환대에 병만족은 마음을 놓는다. 그러나 환영의 뜻을 전하면서도, 소

때에 들어가 소를 맨손으로 기절시키는 힘바마을 청년들의 호전적 모습은 병만족에게 두려움을 주기도 한다. 온정적이면서도 공격적인 힘바마을 사람들의 모순적 태도는 병만족과 시청자에게 일종의 미스터리였을 것이다. 4회부터 6회까지 『정글의 법칙: 아프리카 편』의 후반부는 힘바마을 사람들과 친해지기라는 임무를 통해 병만족이 이러한 미지의 존재인 힘바 종족의 실체를 파헤치는 내용이 주를 이룬다. 마을의 대가족 체계, 소 몰기와 식사 준비하기로 분업된 힘바족의 남녀 역할 모델, 나무를 굽혀 소똥을 덧입힌 힘바하우스의 구조, 힘바 떡이나 팜 와인 등의 전통적 식재료, 힘바족의 상징인 오카 천연 화장품과 스커트의 복식문화 등을 마치 탐정, 조사관, 다큐멘터리 작가, 종족지기술가(ethnographer)처럼 병만족은 시청자들에게 보고하고 있다. 힘바족의 정보들이 점진적으로 드러남으로써, ‘힘바 종족은 누구인가?’의 질문이 낡는 서스펜스가 역동적으로 입체화되는 셈이다.

세 번째로, ‘무엇이’ 다음으로 일어날 것인가의 질문에 연계된 서스펜스가 프로그램에 구조화된다. 첫 번째 임무인 악어섬에 생존하기에서 김병만과 리키 김은 집을 어떻게 지을 것인가 문제로 갈등한다. 김병만은 뱀이나 독충 등을 사전에 차단하기 위해 나무 위에다 집을 짓자고 주장한다. 반면 리키 김은 나무 위에 집을 짓는 것은 인력이 많이 필요하므로 모래 위에 집을 짓되 나무를 층층이 쌓는 방식으로 뱀과 독충을 방지하자고 주장한다. 이 둘의 갈등은 차후 어떻게 프로그램이 진행될 것인지 시청자의 기대를 촉진하는 단초로서 작용한다고 볼 수 있다. 두 번째 임무인 힘바 마을 사람과 친해지기에서도 마찬가지다. 힘바 마을 사람들과 친해지는 방식은 병만족 내부에서도 등장인물의 특성에 따라 분기된다. 활발하고 유머러스한 류담은 힘바족에게 적극적으로 농담을 건네며 화기에애한 분위기를 만드는 등 사교적인 모습을 보인다. 반면

낮선 사람과 관계 맺는 것에 어느 정도 거부감이 있는 김병만은 그들집을 만들어 선물해주는 것으로 힌바족과 친해지려 한다. 힌바족과 친해지는 문제에 대한 두 가지 반대 방향의 해결책을 류담과 김병만은 전형적으로 보여주면서 그 사이에서 무슨 일이 발생할 것인가 같은 호기심과 서스펜스를 관객에게 유발한다고 볼 수 있겠다.

마지막으로, ‘메타적’ 서스펜스의 차원이 프로그램에서 구조화된다. 예컨대, 아프리카로 출발 전 병만족 개개인은 아프리카에서 어떤 일을 겪을지 설레는 모습을 내비춘다. 그들의 기대와 예상은 시청자들에게도 마찬가지로 이 프로그램을 지속적으로 보게 하는 동기로서 기능한다. “과연 이들에게 어떤 일이 발생할 것인가? 아프리카로 떠나기 전과 후 그들은 어떻게 달라질 것인가?” 같은 거시적 질문들은 수용자들이 이 프로그램에 몰입하게 만든다. 후기에 해당하는 마지막회 6회에서 방영되었듯 “포기하고 싶었지만 계속 도전을 시작”하겠다는 김병만의 달인적 면모, 여자 같았던 “나 자신이 보다 성장”했다는 황광희의 남성적 면모, “아프리카 사람들도 우리와 똑같다.”라는 미국인 리키 김의 탈식민적 면모, 그리고 “같이 버텨기 때문에 이제 가족 같다.”라는 결혼을 앞둔 류담의 가족주의적 면모 등으로 병만족이 이 여정을 통해 어떤 깨달음을 얻게 되었는지가 답변된다. 해서 이러한 정체성 변형의 최종적 인식에 이르기까지의 과정 단계 단계가 메타적인 관점에서 놓고 보면 시청자에게는 서스펜스로 받아들여졌으리라 여겨진다.

완료된 과거의 생산물을 관객에게 내놓는 영화와 달리, 실시간 방송이 가능하다는 점이 텔레비전 매체의 특징이다. 리얼리티 TV는 이러한 텔레비전 매체의 시간적 직접성과 친근성의 장점을 최대한으로 부각한다. 『정글의 법칙 : 아프리카 편』에서는 현재적 시간의 생생함 속에 서스펜스적 장치를 적극적으로 활용하여 시청자의 시간적 직접성과 친

근성, 몰입을 유도한다고 볼 수 있다. 결국 그것은 프로그램을 보는 시간과 동시에 발생하는 것 같은 ‘현재’ 행위에 어떤 과거의 정보가 착색되어서, 미래의 중국적 얹이 어떻게 가리켜질 수 있는지 그 긴장감을 환각으로서 생생하게 시청자에게 제시하는 일과 관련된다.

2-3. 등장인물로서의 몰입과 진정한 감정 경험의 환각

그러나 리얼리티 텔레비전에 시청자들이 몰입하는 이유는 무엇보다도 등장인물이 시청자와 똑같은 보통 사람인 데서 비롯한다. 『정글의 법칙』처럼 개그맨, 모델, 가수로 잘 알려진 스타들이 출연하는 프로그램이라 하더라도 사정은 마찬가지다. 김병만, 류담, 리키 김, 황광희 같은 스타들도 극한 상황에서는 모두 유명세의 가면을 벗고 시청자와 똑같이 희로애락의 일상적 존재가 될 수밖에 없다는 것이 리얼리티 프로그램의 모토다.²⁰⁾ 해서 시청자들이 실제 시공간을 벗어나서 『정글의 법칙』의 이야기 세계에 상상적으로 관여하고, 허구적 시공간 속에 자신을 참여시키는 데 등장인물로서의 몰입, 특히나 자발적인 감정적 몰입은 중요한 요소라 할 수 있다.

그렇다면 시청자는 어떤 때 등장인물에게 가장 심정적으로 관여하게 되는가? 『정글의 법칙』 같은 리얼리티 TV에서 시청자가 등장인물에게 몰입하는 과정을 이해하기 위해서는 ‘성실성(sincerity)’과 ‘진정성(authenticity)’²¹⁾

20) 해서 리얼리티 프로그램은 계층 간 사회적 유동성, 대중 매체의 민주주적 향유와 관련된 사회의식을 자극하기도 한다. Anita Biressi, *Reality TV: realism and revelation*, Wallflower Press, 2005, p.8.

21) Carolyn Davis Hedges, *Performing the Self: Character Agency and Impression Management within the Narrative of Survivor: Samoa*, Syracuse University Doctoral Dissertation, 2011, pp. 44~45 참조.

의 개념을 우선 구분해야 할 필요가 있다. '성실성'이란 자신에게 부여된 역할을 충실히, 정직하게 해 내는 것을 말한다. 반면 '진정성'이란 우리가 자신의 느낌을 통제할 수 없을 때 나타나는 진실한 표현이다. '성실성'에는 인위적인 면모가 있지만, '진정성'에는 인위적인 것의 개입 없이 자연스럽게 분출되는 감정적인 무언가가 있다.

김병만, 류담, 리키 김, 황광희는 연예인이다. 하지만 그들은 『정글의 법칙 : 아프리카 편』에서는 연예인의 역할에서 벗어나 아프리카 정글에서 살아남는 역할을 수행하게 된다. 이때 그들의 고군분투와 치열한 생존 노력은 시청자들에게 '성실한' 것으로 받아들여질 것이다. 그만큼 프로그램에서 자신에게 맡겨진 역할, 병만족의 역할 수행을 힘들다고 포기하지 않고 충실히, 정직하게 해냈기 때문이다.

병만족의 성실한 역할 수행을 통해서 시청자들이 발견하고 싶은 요소가 바로 '진정성'이라 할 수 있다. 정글에서 부족민으로서 가장해 생활해 나가면서, 알려지지 않은 자아의 면모를 병만족의 구성원들이 어떻게 조우하게 되는지가 시청자의 감정적 반응을 유발하게 되는 것이다. 이러한 진정성의 차원을 상호행위적 차원과 개인적 차원으로 나누어 『정글의 법칙』에서 살펴보면 다음과 같다.

먼저 상호행위적 차원을 통해 출현하는 진정성의 국면이 있다. 예컨대 악어섬에 정착한 첫날 김병만과 리키 김은 집을 나무 위에 지을 것인가, 모래바닥에 지을 것인가로 대답한다. 그들의 팽팽한 신경전은 지켜보던 류담과 황광희도 자못 움츠리게 만든다. 문명사회에서 야생 지역으로 들어온 첫날이라 모든 것이 불확실한 상태에서 병만족 전원이 신경이 예민해지고 긴장했던 까닭에 이런 사건이 발생했다고 볼 수 있다. 그들의 화해는 해가 기운 후 끓인 어죽을 모닥불 주위에 함께 둘러 앉아 나눠먹는 순간 이뤄진다. 구성원간의 불신, 갈등 양상이 정글에서 생존

하기 위한 역할 수행에서 비롯된 필연적 시행착오였다면 상호신뢰 회복의 과정은 출연자 상호 간에 보다 진정성 있는 감정을 이끌어내는 동기를 부여한다. 이 과정은 카메라 이동을 통해서도 이미지화된다. 어죽을 맛보면서 김병만과 리키 김은 “야! 맛있다.”, “속이 예술이에요.”라 말한다. 그러면서 병만족 4명은 어죽을 밥그릇에 담아 돌려먹는다. 그들이 어죽을 돌려 먹을 때, 카메라도 함께 한 명, 한 명을 클로즈업하면서 촬영한다. 그러다가, “우리 그거 먹고 싸우지 말자!”라고 김병만이 화해의 제스처를 취하자, 모닥불을 쬐고 있는 4명의 전체 모습이 한 프레임 내 미디엄 롱 샷으로 포착된다. 병만족이 하나로 된 모습을 포착하던 미디엄 롱 샷은 하늘을 향해 병만족이 드러누운 후 어느새 은하수가 펼쳐진 밤하늘의 광대한 정경을 익스트림 롱 샷으로 담으면서 그 같이 함께한다는 기쁨의 진정성을 낭만적으로 형상화하기에 이른다. 그렇지만 연대감의 진정성이 비단 병만족 내부에서 관찰되는 것만은 아니다. 힘바 마을에서의 체류 마지막 날, 병만족과 힘바 족의 이별 파티에서도 상호 신뢰적 감정의 진정성을 시청자는 확인할 수 있다. 첫 날 소 내장의 형태로 병만족을 마을에 들일지 말지를 점치기까지 하던 힘바족은 거듭되는 병만족의 친화적 몸짓에 경계심을 늦추고 급기야 떠나기 마지막 날 병만족을 위하여 마을에서 축제를 열어 줄 정도로 가까워진다. 방송 프로그램 목적으로 서로가 만나게 되었지만, 마지막 밤 병만족과 힘바족이 서로 어울려 춤추고 노래하는 모습에서 함께 지냈던 날에 대한 아쉬움이나 석별의 정 같은 감정적 진실성, 진정성을 시청자는 목도하게 된다. 힘바 마을에서 빠져나올 때 80세의 추장이 순연히 눈물을 글썽이며 목이 메어 말도 제대로 하지 못하는 장면은 진정한 신뢰감의 절정으로 시청자에게는 받아들여졌을 것이다.

다음으로 개인적 차원에서 출현하는 진정성의 차원으로 병만족 개인

을 향한 인터뷰 장면을 거론할 수 있겠다. 사회학자 어빙 고프먼(Erving Goffman)이 지적하듯이 사회생활을 영위하는 데 있어 자아는 전면(front)과 후면(backstage)에 속한 자아를 갖는다. 전면의 자아란, 다른 사람들 앞에서 역할 연기하는 자아이며, 자신의 사회적 인상을 관리하는 자아다. 반면 후면의 자아란, 관객 역할을 하는 다른 사람이 없을 때 나타나는 자아, 사적인 자아다.²²⁾ 후면의 자아 때문에 우리는 전면의 자아를 구성된 자아, 관리된 인상이라고 인식하게 된다. 이러한 고프먼의 입장에 따를 경우 리얼리티 TV의 개별 인터뷰를 통해 발화되는 것은 전면에서 후면으로 물러나온 사적 자아다. 카메라의 시선, 시청자의 시선을 무시할 수 없으므로 역설적으로 '공개된 사적 자아'를 인터뷰 과정은 포착한다고 볼 수 있다. 우리는 평상시 다른 사람의 내밀한 속까지 알지 못한다. 좀 더 친밀해져서야 들을 수 있게 되는 것이 그 사람의 속마음이다. 따라서 병만족의 인터뷰는 일종의 고백적 담화로서 출연자의 진정성을 시청자로 하여금 지각하게 하면서 등장인물들의 심정에 몰입하게 하는 장치다. 대표적으로 김병만의 인터뷰 담화를 살펴보자. 아프리카 생존 첫날 리키 김과 집 짓는 문제로 갈등한 문제에 대해 행해진 인터뷰에서 김병만은 “동물원 밖이 아니라 안에 있게 된 것이니까요. 그래서 서로 예민해 졌겠죠. 하지만 물고기가 있어서 다행이었습니다. 아니면 저 포기했을 겁니다.”(2회)라 말한다. 발생한 일에 대해 원인을 자기적으로 사후 진단하는 치료적 성격의 고백과 님은 발화라 할 수 있다. 물론 이렇게 속마음을 끄집어내는 인터뷰에 대해 김병만은 심한 거부감을 가지고 있었다. 현지에서 생존 그날그날 저녁에 행해지는 인터뷰에 관하여 “속얘기 끄집어 내지 않았으면 좋겠어요. 어떻게든 살아야 하는

22) Erving Goffman, *The presentation of self in everyday life*, Doubleday, 1959, p.106, 112 참조.

데 미션 끝내야 하는데, 싸우게 되잖아요.....”(3회)라는 그의 문제제기에서 암시된 것처럼, 인터뷰는 서로의 내면을 폭로하는 꺾끄러움을 그에게 연상시켰던 것이다. 그러나 차후 인터뷰에서 그는 달라진 모습을 보이게 되는데, 예컨대, 7일 동안 지낸 악어섬에서 빠져나온 후의 인터뷰에서 “그동안 나도 힘들었다. 솔직한 표현의 눈물..... 그동안 정말 일주일 동안 수고했다.”(4회)처럼 커밍아웃과 비슷하게 나머지 세 사람에게 대한 자신의 속내를 보여주기도 하고, 힘바 마을에 도착한 이후에는 “낮가림이 심한 편이죠. 낮선 사람에 대한 두려움이 있어요. 대인관계를 어떻게 해야 할지 모르겠어요.”(5회)같이 자전적 기억을 바탕으로 힘바 족과 친해지고 싶은 심경을 고백하기도 한다. 즉 김병만의 인터뷰는 자아에 대한 말하기가 단순한 개별적 자아의 드러내기 차원을 넘어 개인적 변화의 과정, 집단의 구성원으로서 자아를 변화시키는 과정으로서 구성되는 양상을 제공하고 있다.²³⁾ 이러한 고백의 진정성은 공동체적 연대감 형성 장면의 진정성과 함께, 시청자들도 병만족과 마찬가지로 문명의 도시에서 체험하지 못한 진정한, 진실한 인간관계, 공동체적 가치, 연대감에 관련된 감정 등을 경험한다는 환각을 불러일으킨다.

2~3시간의 상영시간을 갖는 영화와 달리 텔레비전 방송은 하루 24시간, 일주일 7일, 일년 52주라는 광범위한 시간대에 그 서사가 걸쳐져 있다. 결과적으로 대부분의 텔레비전 서사양식은 연속극(serial drama)이나 시리즈 드라마(series drama)의 형태를 띠며 주 인물 못지않은 비중을 지닌 다양한 등장인물군의 에피소드들로 복수적 플롯라인을 형성한다.²⁴⁾

23) 매체 내 고백적 말하기의 사회적 성격에 대해서는 Jon Dovey, *Freakshow: first person media and factual television*, Pluto Press, 2000, p.113 참조.

24) 이렇게 광범위한 시간대에 걸쳐 있는 서사물로서 연속극, 시리즈 드라마인 텔레비전 서사가 시청자들의 관심을 받기 위해서는 방송 당일 초반부에 어떻게 이야기를 시작할지, 매주마다 이전 주에 이어서 이야기를 어떻게 시작할지, 그리고 연대기 순으로

발단-전개-절정-결말로 이루어져서 엄격히 잘 짜인 플롯이 보다 중시되는 영화에 비해 텔레비전의 시청자들의 관심은 그만큼 더 등장인물에게로 가 있다고 볼 수 있다. 『정글의 법칙 : 아프리카 편』은 등장인물들에 대한 그러한 시청자의 감정적 밀착을 공동체가 형성될 때의 감정적 힘을 통해서, 그리고 연대적 과정에 이르기까지 등장인물들이 겪었을 내면적 의식의 주관적 발화를 통해서 환기하는 셈이다.

3. 다큐멘터리로서 자연

: 오락적 가상 리얼리티와 다큐의 실제 리얼리티 사이

전술한 공간에로의 몰입, 시간에로의 몰입, 등장인물로서의 몰입 경험을 겪으면서 함께 있는 여기, 긴장감 있는 지금, 진정한 감정을 시청자는 환각적으로 경험하게 된다. 이러한 시청 경험은 텔레비전 속 세계가 허구일 뿐이라는 불신을 중지시킨다. 그리고서는 재현된 아프리카와 『정글의 법칙 : 아프리카 편』의 이야기 세계 속으로 시청자가 일상의 다른 걱정과 문제들을 잊어버리고 집중하게 하는 계기를 마련한다. 적극적인 상상적 몰입의 결과 시청자의 의식과 텔레비전 세계가 하나로 일치되고, 아프리카 재현의 스토리 세계가 현전의 아우라를 띤 채 독립적인 리얼리티로서 환각이지만 실존감을 부여받는 과정을 이 같은 재현양식들은 지시하고 있다.

그렇다면 창조된 아프리카의 환각적 리얼리티는 프로듀서나 시청자

어떤 사건을 가장 처음에 발생한 이야기로서 매설하지가 매우 중요하게 부각될 수밖에 없다. 이점에 대해서는 줄고, 『텔레비전 드라마 〈싸인〉의 시작 방식과 연행성』, 『대중서사연구』25호, 대중서사학회, 2011, 313~341쪽 참조.

들에게 실제 어떻게 받아들여지는 것일까? 텔레비전 생산자와 수용자들 모두가 『정글의 법칙 : 아프리카 편』의 리얼함에 대한 인식적 기준을 동일하게 설정하고 있을까? 아니면 달리 판단하고 있는 것일까? 『정글의 법칙 : 아프리카 편』 등의 리얼리티 프로그램이 허구적 텔레비전 드라마와 다른 점은 ‘오락적 리얼’이라는 점에 있다. 이러한 별칭에서 알 수 있듯이 진실과 허구의 문제가 리얼리티 프로그램 장르 관습 상 깊숙이 관련되는 까닭에 리얼리티 TV의 관련 주체들이 어떤 목적을 위해, 어디에 다가 강조점을 두고 리얼함을 위치시키는지 읽어내는 일이 필요하다.

단초가 되는 것은 2013년 터진 『정글의 법칙: 뉴질랜드 편』(2013.3.8~2013.5.10) 조작 논란이다. 조작적 장면들을 비판하면서 시청자들은 프로그램의 진실성 있는 방송을 요구한 반면 담당 프로듀서는 『정글의 법칙』을 예능으로서 봐 달라고 응답했다.²⁵⁾ 2011년 방영되었던 『정글의 법칙 : 아프리카 편』의 리얼리티에 대한 인식 또한 이 연장선상에서 가늠될 수 있으리라 본다. “명품 다큐, 휴먼 드라마, 리얼 버라이어티가 공존하는 신개념 프로젝트”라는 방송 팸플릿의 선전대로 다큐적 영상을 포함시키면서도 오락적 측면에 방점을 두는 것이 프로그램 생산자의 의도였을 게다. 반대로 세계 곳곳의 위험한 지역에서 생존해 나가는 모습을 담은 미국 Discovery Channel 프로그램 “man vs wild 의 한국식 버전”을 보고 싶다는 한 시청자의 의견처럼 정보적 측면에 방점을 두는 것이 일반 시청자들의 기대였을 게다.²⁶⁾ 바꾸어 말해 『정글의 법칙 : 아프리카 편』에 내장된 리얼함의 감각은 지향점이 다른 리얼함의 감각이 혼재되어 있다고 말할 수 있겠다. 역으로 보자면 오락(Entertainment)을 위해

25) 『동아일보』, 2013, 2, 13.

26) http://wizard2.sbs.co.kr/w3/template/tpl_freotype.jsp?vVodId=V0000353336&vProgId=1000730&vMenuId=1015711

인위적으로 고안된 가상 리얼리티의 측면과 다큐적(Documentary) 진실을 위한 낯것 그대로의 생생한 리얼리티의 측면이 혼재되어(Hybrid) 있는 국면, 다크테이먼트(Docutainment)로서 자연 속 병만족의 생존기를 다룬다는 점이 『정글의 법칙』의 장르적 속성이다.

『정글의 법칙 : 아프리카 편』의 오락적 리얼과 다큐적 리얼을 좀 더 나누어서 살펴보면 다음과 같다.

시청률을 견인할 목적으로 프로듀서 입장에서 『정글의 법칙』의 프로그램 내용을 좀 더 재미있게 만드는 일이 관건이었으리라는 것은 쉬이 짐작할 수 있는 대목이다. 해서 『정글의 법칙』이 리얼리티 프로그램일 지라도, 우리는 게임과 같은 유희성에 기반한 가상(virtual) 리얼리티의 측면을 목도하게 된다. 간명하게 말해서, 『정글의 법칙 : 아프리카 편』은 병만족이라는 탐험가 집단을 주인공으로 하는 어드벤처 게임의 리얼리티를 일정 정도 구현한다. 시공간적 배경은 아프리카 정글을 미장센으로 해서 프로그램 제작자, 프로듀서에 의해 미리 설계되었다고 볼 수 있다. 비유컨대 생산자가 의도하는 게임의 목적은 미리 제공된 아프리카의 자연이라는 세트 내에서 병만족이 플레이어로서 액션을 취해 나가며 악어섬, 힘바 마을을 거쳐 여정의 지도를 완성하는 것이다. 마치 폐허에서 도시를 일구는 도시 개발 가상 시뮬레이션 게임 심시티(SimCity)처럼 아프리카의 세계는 탐험자인 병만족의 발견을 기다리는 이야기로 가득 찬 공간인 셈이다. 아프리카를 배경으로 한 탐험의 거시적 열개가 주어져 있지만, 악어섬, 힘바마을을 거쳐 탐험과 발견과 관련된 행동적 시퀀스의 가능성을 완성시키는 것은 오로지 병만족의 몫이라 할 수 있다. 해서 설정된 아프리카의 자연 환경 내 그리고 주어지는 미션에 대한 응전으로 병만족이 어떤 '전략적 행동'을 취하는가가 오락적 요소를 부각시킨다. 야자수 잎으로 지붕과 벽을 엮어 집짓기, 무인도에서 탁수를

정확해 식수 구하기, 빈 캔으로 밥그릇 제조하기, 새총으로 식용을 위해 애벌레 잡기, 꿩담이나 뱀 둘러싸고 몰아 집단 사냥하기, 모기장으로 투망 만들어 고기 잡기, 잡은 물고기를 그릇에 넣고 흔들어서 어죽 만들기, 쿠네네 강 건널 수 있는 뗏목 만들기, 힘바 마을 사람과 친해지고자 함께 팜 와인 마시러 나무 올라가거나 간이 목욕탕 만들어주기 같은 행위들이 탐험자의 게임 플레이어로서 아프리카 오지의 비밀을 파헤치게 되는 병만족의 전략적 행위들을 예시한다. 이러한 병만족의 전략적 행위들을 통해 시청자 또한 한 단계, 한 단계 아프리카를 발견해나가는 상상적 경험의 기쁨을 추체험하는 것이 제작진의 의도인 것이다. 보드게임, 스포츠처럼 승패가 분명하거나 레벨 통과가 확인한 게임은 아니나 제작진이 설정한 미션 규칙과 미장센 내에서 어드벤처 게임, 시뮬레이션 게임, 아이들의 장난감 게임처럼 시청자들은 아프리카의 자연을 가상적 리얼리티로 삼아 자유로운 판타지적 게임의 오락을 아바타인 병만족과 함께 즐기게 되는 것이라 말할 수 있다.²⁷⁾

반면 조작 시비에서 짐작되듯이 보통의 표준적인 시청자 집단은 예능보다 생생한 다큐를 원했다. 그래서 전체적인 연출 자체가 야생에 집중 못하고 너무 뭔가 만들어내려고 하며 걸도는 장면들은 야생의 생생함을 프로그램 속에서 기대하던 많은 시청자들에게는 적지 않은 실망이었던 것 같다. 하지만 『정글의 법칙 : 아프리카 편』에 아프리카의 실제 리얼리티에 대한 관찰이 아주 부재하는 것은 아니다. 『정글의 법칙 : 아프리카 편』의 병만족에게는 18세기, 19세기 아프리카 대륙을 관찰한 현장조사자(field worker)의 종족지기술자(ethnographer)로서의 모습이 착색되어 있기도 하다. 예컨대 병만족은 울타리 처진 힘바 마을 바깥쪽에 야자

27) 게임의 가상 리얼리티 분석은 Marie-Laure Ryan, *Avatars of Story*, University of Minnesota Press: 2006, pp. 276~291 참조.

수 앞으로 집을 짓는다. 이는 현지인, 토착민의 일상생활을 직접 관찰하고자 캠프나 촌락 밖 높은 언덕 위에 텐트를 쳤던 18~19세기 유럽의 종족지학자의 모습을 연상시킨다. 언덕 위. 텐트 입구에서 캠프나 촌락에서 일어나고 있는 것을 봄으로써 대상을 객관적으로 관찰할 수 있다고 이 시기 종족지학자들은 생각하였다.²⁸⁾ 그 같은 사실적 현지 보고, 르포의 관찰 경험은 병만족에게서도 동일하게 발생한다. 남자는 소를 몰고 여자는 식사를 준비하는 성별 분업형태, 나무를 굽혀 소똥을 발라서 온도와 습도에 적응하게 한 힘바하우스, 대가족체계라 할 수 있는 힘바마을의 호구 및 가족관계, 마을 사람들과 친해지고자 학습되는 힘바족의 언어, 힘바의 운송수단인 당나귀, 태양의 붉은 전사라 자신들을 믿기에 힘바족이 자신의 몸에 바르는 천연 화장품인 오카, 주류 팜 와인 등 힘바마을의 민속학적 생활 양상이 마치 기자가 중계하는 것처럼 병만족에 의하여 시각적 경험, 보기의 경험으로서 보고되고 있다. 그러나 다큐멘터리, 종족지기술에는 이러한 관찰의 내용만 담기는 것은 아니다. 유럽의 고전적 종족지학자들이 토착민에 대한 관찰을 통해 목가적 생활 형태를 이상화하고 문명의 대안적 관점을 주장하려 했듯이 관찰, 증언 이외에도 다큐멘터리, 종족지기술에는 관찰자가 속한 현 문화 상황에 관한 문제제기, 대안적 관점이 제시된다. 병만족이 힘바마을 사람들과의 상호작용을 통해 창발시키는 공동체적 연대감의 감각이 그러한 대안적 관점 제시의 다큐적 리얼리티를 형성한다고 볼 수 있겠다. 광희가 추장의 모습을 담은 초상화를 그려주는 장면, 건축학도인 병만이 힘바마을 어린이집 건축을 위해 그늘집을 지어주는 장면, 힘바마을 아이들이 거울로 자신들의 얼굴 비춰보게 광희가 도와주는 장면, 리키 김이 카메라를

28) 종족지기술에 대해서는 James Clifford 저, 이기우 역, 『문화를 쓴다』, 한국문화사, 2000, 133~166쪽 참조.

힘바마을 청년들에게 건네주어 그들로 하여금 병만족과 힘바마을 청년들이 어울리는 모습을 찍어보게 하는 장면, 류담이 힘바마을 아이들에게 노천탕을 만들어주고 함께 목욕하는 장면, 광희가 아이들에게 영롱이, 영똥이, 더듬이, 새침이 이름 불러주는 장면, 힘바마을의 붉은 오카를 병만족이 실제 자신들의 몸에 바르고서 힘바족의 스커트를 입고 명실공이 병만족으로서 변신하게 되는 장면, 그리고 완성된 그늘집에서 병만족과 힘바부족이 서로 어울려 집단으로 춤을 추는 장면 등이 그 예에 속한다. 이와 같은 장면들은 문명 대 야만, 외래민 대 토착민, 인공 대 자연, 개발 대 원시 같은 대립적 삶의 형태와 관련된 정체성들을 상호작용하게 하고, 되비추어보게 함으로써, 문명인이나 원주민 어느 한 쪽으로도 치우칠 수 없는 '우리'로서의 공동체적 감각을 출현시키게 된다. 그것은 병만족과 힘바부족 사이의 관계맺음과 정체성 교류를 거쳐 이루어지는 상호변형적 자아화(selving)의 연행이라 할 수 있는 바, 이 장면들의 방영을 통해 아프리카 자연과 야생성의 리얼리티는 관찰과 제시의 대상이 되는 것을 넘어 『정글의 법칙 : 아프리카 편』 시청자에게 대안적 현실로서 영향력을 미치고 사용가치를 가지는 다큐 기능을 실현한다.²⁹⁾

시공간과 등장인물에게로의 몰입에 의해 독립적 리얼리티로서 환각적으로 존재하게 되는 아프리카의 자연환경은 『정글의 법칙』의 관련 주체들에 따라 오락적 가상의 리얼리티와 공익적 정보의 다큐적 실제 리얼리티 등으로 분기되어 위치화된다. 결론적으로 말해 이러한 다양한 리얼리티 기저에 존재하는 것은 숭고의 감각이라 할 수 있다. 수용자들

29) 고전적 다큐멘터리 기능의 세부 분류는 John Corner, "Performing the real ; documentary diversions" In Susan Murray and Laurie Ouellette, ed, Op.cit., pp. 48~52 참조.

이 병만족을 통해 대리체험하게 되는 것은 일종의 매체화된 ‘승고’의 경험이다. 자연의 힘에 대한 불가항력성은 인간으로 하여금, 인간의 신체적 무력성을 인지하게 한다. 그러나 동시에 그것은 자연에 독립된 자로서 자연보다 우월성을 갖는 자로서 인간 자신을 판단하게 하는 능력을 드러낸다. 승고는 자연과 인간과의 역설적 관계에 의해 특징지어지는 것이다. 인간은 야생의 자연 속에서 꾸준히 공포심을 가지고 겁먹지만, 또한 동시에 원시적 자연에 대한 특정 지배력과 힘을 느끼게 된다. 아프리카 자연의 리얼함을 오락적 기쁨을 위해 가상적으로 변형하든, 공익적 사용가치를 위해 실제적으로 전유하든, 아프리카 야생에 대한 환각적 리얼리티의 근저에는 그러한 승고함의 감각이 내재되어 있다. 『정글의 법칙』의 다양한 리얼리티가 시청자에게 환기시키는 것은 승고함의 감각에 내접한 자연과 인간 사이의 역설적 관계이다.³⁰⁾

하지만 『정글의 법칙 : 아프리카 편』의 리얼리티 효과를 논하고자 할 때, 프로그램을 둘러싼 이데올로기적 리얼리티에 대해서도 우리는 간과할 수 없다. 간명하게 말해 『정글의 법칙 : 아프리카 편』은 자본주의적 리얼리티의 자연화된 버전이다. 이윤 추구의 기업 환경은 단적으로 약육강식의 정글이지 않은가? 마치 정글 속에서 병만족이 살아남은 것처럼 시장은 자본주의적 시스템의 어두운 면을 숨기고 샬러리맨의 신화와도 같이 누구나 노력하면 성공할 수 있다는 판타지를 유포한다. 병만족이 정글에서의 생존에 실패하리란 법은 없다. 계속되는 위험과 장애물 속에서도 병만족은 살아남을 것이다. 하여 병만족의 부족주의는 존재했다가 멸종당한 전근대적, 산업화 이전의 태고적 공동체를 함의하는 것

30) 칸트 식의 승고미가 서바이벌 리얼리티 프로그램에 어떻게 환기되고 있는지에 대해서는 Anand Pandian, "Authenticity of the Wilderness: Surviving with Bear Grylls and Les Stroud" In <http://www.jhu.edu/anthmedia/Projects/wilderness/index.html>

으로 이상화될 수 없다. 그보다 프랑스의 사회학자 미셸 마페졸리가 지적한 대로 병만족이 표방하는 부족주의는 차이성의 긴장이 소그룹들의 연대성과 유기성을 위해 활용되는 후기 자본주의의 새로운 대중적 질서를 암시한다.³¹⁾ 병만족은 후기 자본주의의 생활 패턴, 특정 장소에 기반하지 않고 블로그, 인터넷을 중심으로 온오프라인을 왕래하며 끊임없이 증식과 소멸을 반복하는 후기 자본주의적 새로운 공동체의 메타포다. 중요한 것은 시즌을 거듭하며 방영되는 사례를 통해서 알 수 있듯 이러한 후기 자본주의적 공동체인 병만족의 탐험이 지속된다는 사실이다. 정확히 말해서 병만족의 생존기에 의해 자연에 대한 숭고적 경험은 오락거리로서, 정보나 얇은 획득 경로로서 반복적으로 소비된다. 자연은 그 어떤 실체보다도 강고하게 자리하고 있다. 해서 시즌의 방영 중 부족민의 생존기는 시청자에게 숭고의 판타지를 부여함으로써, 자연의 정복 가능성, 변형 가능성, 그리고 인간에 의한 그것의 구성성을 환기한다. 그러나 다시 한 시즌이 끝나고, 새로운 시즌이 시작할 때는 자연을 절대 변형 불가능한 실체로서 방송은 다시 박제화한다. 개인의 새로운 존재 양식인 부족들이 샬리맨의 신화처럼 자본주의적 정글의 싸움에서 승리하여 시장의 구성성, 인위성을 드러내기도 하지만, 또 다시 경쟁에서 낙오할 때면 반복적으로 시장의 변형불가능성, 고착성, 절대적 힘을 깨달아야 하듯이 말이다. 언제나 대중문화는 자기선전을 위하여 자기비판을 자신의 재현구조 속에 내장한다. 그러므로 유희적 요소와 공공적 가치의 리얼함이 이중적으로 얽혀 환각적으로 제시되더라도, 이 새로운 감정과 얇의 구조 속에 연루된 재현 시스템과 상품적 기능 사이의 정치적, 문화적 상호관계 또한 『정글의 법칙 : 아프리카 편』이 연행하는 현

31) Michel Maffesoli, tr, Don Smith, *The time of the tribes: the decline of individualism in mass society*, Sage Publishing, 1996, p.100.

실, 대중적 리얼리티라는 점을 간과할 수 없겠다.

4. 환각으로서 리얼함의 감각

리얼함에 대한 견해는 수많은 해석에 따라 다양한 형태를 갖는다. 예컨대 사실주의적 텍스트가 얼마나 현실의 양상과 일치하느냐의 진실성 여부를 중심으로 리얼함의 감각을 판명할 수 있다. 혹은 발생한 사건이 아니라 발생할 만한 상황을 얼마나 잘 묘사하느냐 하는 개연성의 정도에 따라 리얼함의 근거가 판단될 수 있다. 혹은 저자-서술자-피서술자-독자 사이에서 발생하는 커뮤니케이션, 발화 행위의 실현여부가 리얼함의 감각을 판가름할 수도 있다. 다종다양한 리얼리즘의 스펙트럼이 존재하지만 본고는 시청자의 시공간에로의 몰입, 등장인물에로의 몰입과 관련된 환각주의의 모델을 따라 리얼함의 감각을 리얼리티 프로그램 『정글의 법칙 : 아프리카 편』에서 섬세하게 재구해 보려 하였다. 『정글의 법칙』 같은 리얼리티 프로그램의 리얼함의 잣대는 현전의 아우라, 믿을 만한 자율적인 독립적 리얼리티를 얼마만큼 화면 속에 창조할 수 있는가에 달렸다. 하여 리얼리티 프로그램의 리얼함의 환각주의적 모델은 관객과 배우의 관습적 약속에 의해 실제 무대 위 시공간과 인물을 드라마 속 시공간과 인물로 믿어버리는 연극적 환각과 너무나도 닮아 있다. 이 논문에서 리얼리티 텔레비전 『정글의 법칙 : 아프리카 편』의 재현적 현실을 연행되는 현실로서 전제하고 그것의 오락적, 다큐적 기능에 관한 논의를 전개한 것은 이러한 이유에서다.

연행되는 현실로서 리얼리티 프로그램의 성행은 프랑스의 문화학자 장 보드리야르가 지적하듯 재현의 시대가 끝나고 재현보다 우위를 점한

시물라시옹적 이미지 시대의 대두를 증시한다. 보드리야르에 따르면 이미지는 기본적 리얼리티를 반영하지만, 기본적 리얼리티를 가장, 왜곡할 수 있으며, 더 나아가 기본적 리얼리티를 은폐하고서는 이미지 자체가 리얼리티가 된다.³²⁾ 『정글의 법칙』도 마찬가지로 아프리카의 정글을 반영하지만, 시청자를 텍스트 세계에 끌어들이기 위해 다양한 환각적 재현 장치를 구조화함으로써, 오리지널 리얼리티를 가장, 모방하는 것이 아니라 이미지 자체가 리얼리티가 되는 쪽으로 그 발걸음을 진행 중이다. 『정글의 법칙』의 여행기를 담은 책들이 출판되어 인기리에 판매되는 상황은 이미 이미지가 오리지널 그 자체가 되어버린, 텔레비전 자체의 화면이 리얼리티가 되어 버린 연극적인, 연행적인 텔레비전의 자기인식적 상황을 극명하게 보여준다.

그러나 리얼리티 TV의 리얼함의 환각 생산에는 시장의 시선이 짙게 배어져 있다. 이윤 추구의 사회경제적 시장의 시선에서 리얼리티 TV의 환각적 세계는 자유로울 수 없다. 환각을 통해 시청자의 상상적 개입이 최대한 허용되어 자율적 주체로서 탐험가적 게임 플레이어 혹은 야생을 기록하고 문명사회의 대안적 현실을 제시하는 현장조사가로서의 정체성을 시청자들이 공고히 하더라도 그것은 시장의 시선이 제조한 판타지적, 신화적 자아 이미지다. 리얼리티 프로그램 연구에 대한 자극과 텔레비전 드라마를 넘어선 텔레비전 문화에 관한 새로운 관점 모색의 필요성 제시라는 의의를 본고는 가진다. 그럼에도 불구하고 리얼리티 TV의 환각적 리얼리즘을 위한 재현 구조, 그리고 그것의 정치학적, 문화론적인 좀 더 정치한 해석, 예컨대 다른 사람의 실제 생활 ‘엿보기’의 이데올

32) 장 보드리야르의 이미지화 단계, 실제보다 더 실제 같은 환각의 이미지들은 모든 사회문화적 행위를 연행으로 간주하는 연행 연구에 시사하는 바가 크다. 여기에 대해서는 Richard Schechner, *Performance studies: an introduction*, Routledge, 2002, p.117 참조.

574 대중서사연구 제30호

로기적 함의에 대한 사회학적 고찰이 본고의 과제로 남는 것은 그 때문이다.

참고문헌

1. 기본자료

http://wizard2.sbs.co.kr/w3/template/tp1_review_list.jsp?vVodId=V0000353336&vProgId=1000730&vMenuId=1015707

『동아일보』

2. 논문

김미라, 『리얼버라이어티쇼의 재미유발기제에 관한 연구』, 『방송통신연구』, 제7호, 한국방송학회, 2008.

143~168쪽.

김예란, 박주연, 『TV 리얼리티 프로그램의 이론과 실제』, 『한국방송학보』, 제20-3호, 한국방송학회, 2006, 7~48쪽.

박인규, 『다큐멘터리의 사실성과 장르 변형』, 『현상과 인식』 제30권, 12호, 한국인문사회과학회, 2006, 148~170쪽.

이경숙, 『혼종적 리얼리티 프로그램에 포섭된 ‘이산인’의 정체성』, 『한국방송학보』, 제20-3호, 한국방송학회, 2006, 239~276쪽.

주현식, 『텔레비전 드라마 〈싸인〉의 시작 방식과 연행성』, 『대중서사연구』 25호, 대중서사학회, 2011, 313~341쪽.

홍숙영, 『가상 리얼리티 프로그램의 장르적 특성』, 『한국 콘텐츠 학회 논문지』, 제10권3호, 한국콘텐츠학회, 2010. 202-212쪽.

홍지아, 『리얼리티프로그램의 서사전략과 낭만적 사랑의담론』, 『한국방송학보』, 제3-2호, 한국방송학회, 2009, 567~608쪽.

Comer, John, "Performing the real ; documentary diversions" In Murray, Susan and Ouellette, Laurie, ed, *Reality TV: Remaking Television Culture*. New York University Press, pp. 44~64.

Couldry, Nick, "Teaching us to fake it: the ritualized norms of television's "reality" games" In Murray, Susan and Ouellette, Laurie, ed, Op.cit., pp. 57~74.

Freeland, Cynthia, "Ordinary horror on reality TV" In Ryan, Marie-Laure, ed, *Narrative across Media: The Languages of Storytelling*, University of Nebraska Press, 2004, pp. 244~246.

Friedman, James, "Attraction to distraction: live television and the public sphere", In

- Friedman, James, ed, *Reality squared : televisual discourse on the real*, Rutgers University Press, 2002, pp. 138~154.
- Gennep, Arnold Van, "The Territorial Passage", In Auslander, Philip, ed, *Performance: critical concepts in literary and cultural studies I*, 2003, pp. 27~35.
- Hedges, Carolyn Davis, *Performing the Self: Character Agency and Impression Management within the Narrative of Survivor: Samoa*, Syracuse University Doctoral Dissertation, 2011.
- Kavka, Misha and West, Amy, "Temporalities of the Real: Conceptualising time in Reality TV." In Holmes, Su and Jermyn, Deborah, eds, *Understanding Reality Television*, Routledge, 2004, pp.136~153.
- Murray, Susan and Ouellette, Laurie, "Introduction" In Murray, Susan and Ouellette, Laurie, ed, Op.cit., pp. 1~20.
- Pandian, Anand, "Authenticity of the Wilderness: Surviving with Bear Grylls and Les Stroud" In <http://www.jhu.edu/anthmedia/Projects/wilderness/index.html>.
- Ryan, Marie-Laure, "From The Truman Show to Survivor: Narrative versus Reality in Fake and Real Reality TV," *Intensities: Journal of Cult Media*, 2, 2001, pp. 1~13.
- Vrooman, Steven S., "Self-Help for Savages: The "Other" Survivor, Primitivism, and the Construction of American Identity", In Smith, Matthew J. and Wood, Andrew F., eds, *Survivor Lessons: Essays on Communication and Reality Television*, McFarland & Company, 2003, pp. 182~198.

3. 단행본

- Biressi, Anita, *Reality TV: realism and revelation*, Wallflower Press, 2005.
- Barthes, Roland, tr, Howard, Richard, *The rustle of language*, University of California Press, 1989.
- Butler, Jeremy G., *Television: critical methods and applications*, Lawrence Erlbaum Associates, 2002.
- Clifford, James 저, 이기우 역, 『문화를 쓴다』, 한국문화사, 2000,
- Dovey, Jon, *Freakshow: first person media and factual television*, Pluto Press, 2000.
- Goffman, Erving, *The presentation of self in everyday life*, Doubleday, 1959.
- Maffesoli, Michel, tr, Smith, Don, *The time of the tribes: the decline of individualism in mass society*, Sage Publishing, 1996.

Ryan, Marie-Laure, *Narrative as virtual reality: immersion and interactivity in literature and electronic media*, Johns Hopkins Univ. Press, 2001.

Ryan, Marie-Laure, *Avatars of Story*, University of Minnesota Press, 2006.

Schechner, Richard, *Performance studies:an introduction*, Routledge, 2002.

Abstract

Performing The Real : Reality TV *The Law of The Jungle* and The Reality Effect

Ju, Hyun-Shik (Sungkyul University)

This paper's aim is to study the reality effect of reality TV *The Law of The Jungle*. As we know from its recent fake controversy, *The Law of The Jungle* is a very suggestive program to approach reality television. In particular, the reality effect in this paper means a more broader concept than the reality effect by the French semiologist Roland Barthes, which is defined as a detailed and long description, resulting in realistic motivation. This paper defines the reality television's reality effect as immersive viewing experience that television brings out to viewers, constructing and representing illusion of reality. In *The Law of The Jungle*, how are a representative structure and audiovisual style used to provide illusion of reality? And how real are viewers' watching experience that approaches others' real lives in various layers? These questions are this paper's issues. When we discuss realism, a dictionary may provide many definitions for the word reality. But this paper discusses a sense of the real about *The Law of The Jungle*, according to illusive reality concept that puts emphasis on immersive viewing experience to space, time, and characters. The real world of reality tv such as *The Law of The Jungle* depends on how to create presence and aura of a reality independent the so-called external world. Therefore, because the illusive reality of reality tv is quite similar to theatrical illusions that audiences regard a real space, time, and people as a dramatic space, time, and characters by the conventions of the theater, this paper defines *The Law of The Jungle's* representative reality as performing reality, and, will discuss its entertainment and documentary functions. As a result, through analysing the reality effect of reality TV *The Law of The Jungle*, this paper will contribute to reality television study as a case study about performing the real in reality tv. In addition, this paper will provide a academic stimulus for image literature study concentrating on a fictional drama.

현실을 연행하기: 리얼리티 TV 『정글의 법칙』의 리얼리티 효과 / 주현식 579

(Key Words : Reality Television, Reality Effect, Performance, Representation, Virtual Reality, Documentary, Docutainment, Immersion, Textual World, Immediacy, Intimacy, Suspense, Authenticity, Confession, Wildness, Sublime, Simulation)

투고일 : 2013년 10월 29일 투고

심사일 : 2013년 11월 5~23일 심사

수정보완일 : 2013년 12월 3일 수정제출

게재확정일 : 2013년 12월 10일 게재확정