

오디션 프로그램의 리얼리티 왜곡이 보여주는 미디어의 주관성과 윤리성

도 록 요

성균관대학교 영상학과 석사

목차

1. 서론
 - 1) 연구배경
 - 2) 연구목적과 연구방법
2. 이론적 논의
 - 1) 주관성을 표현한 실존주의
 - 2) 미디어 매체에 나타난 주관성
 - (1) 뉴스의 리얼리티
 - (2) 다큐멘터리의 리얼리티
 - (3) 오디션 프로그램의 리얼리티
3. 오디션 프로그램에 내재된 실존주의
 - 1) 주관성을 노출된 캐릭터 메이킹
 - 2) 오디션 프로그램 제작 중에 자유 선택의 의미
 - 3) 오디션 프로그램에 노출된 상품성의 압박
4. <프로듀스 101> 시리즈에 대한 분석
5. 결론

요약문

본 연구는 각 미디어의 리얼리티와 오디션 프로그램의 상품성 등 몇 가지 측면에서 실존주의를 이론 모델로 오디션 프로그램의 리얼리티가 왜곡되는 상황에 대해 살펴보고자 했다. 실존주의의 제1원리 '주관성'에 따르면 사람들은 자유의지에 따른 행동을 통해 자신의 본질을 만든 이론적 관점에서 알 수 있듯이 제작 과정에서 캐릭터 메이킹과 스토리텔링을 통해 인물의 이미지를 만들고, 방송 분량 증감을 통해 마지막으로 결성된 단체 인물의 포지션 균형을 이룬다. 연구 결과에 의하면 제작진의 주관적인 개입으로 인해 비본질적인 모습을 대외적으로 드러냄으로써 본질적인 왜곡을 초래한다는 것을 알 수 있다. 상품화 사회에서 무조건 이익만 추구하면 커뮤니케이션의 윤리성과 괴리가 생기고, 리얼리티와 이익의 균형을 어떻게 맞출 수 있느냐가 여전히 현재 오디션 프로그램의 주요 문제이다.

주제어

오디션 프로그램, 리얼리티, 왜곡, 실존주의, 주관성, 상품성

1. 서론

1) 연구배경

리얼리티 TV는 이름처럼 사실성을 바탕으로 시청자의 몰입을 유도하고 때로는 시청자의 참여가 프로그램의 결과를 바꿀 수 있다는 점이 강력한 매력이다. 이로 인해 지난 20여 년간 세계 방송 콘텐츠의 총아가 되었다. 그러나 드라마틱한 내러티브를 생성해야 하는 제작진의 고민과 프로그램의 정체성인 리얼리티에 대한 시청자들의 끊임없는 의구심은 서로 평행선을 달리며 계속해서 존재해 왔다. 특히 많은 일반인이 참여하고 시청자 투표가 일반화된 오디션 장르에서는 조작에 대한 이슈와 위험이 늘 존재했다.

최근 몇 년간에 오디션 프로그램은 시청자가 가장 많이 참여할 수 있는 리얼리티 프로그램으로써 화제와 인기가 대단히 높다. <프로듀스 101> 시리즈처럼 아이돌 양성 프로그램은 국민 프로듀서의 참여에 따라 참가자들의 무대와 센터 역할, 그리고 마지막으로 데뷔(우승자)할 사람을 결정하기 때문에 시청자의 참여도를 극대화했다. 오디션 프로그램은 투표 데이터에 의해 참가자들의 운명이 결정되기 때문에, 데이터의 진실성에 대해서는 계속 논란이 있었다. 리얼리티 프로그램의 가장 핵심적인 요소는 사실성을 기반으로 하는 경쟁이다¹⁾. 그러나 프로그램 제작과 방송 과정에서 진실성에 영향을 미치는 요소가 많으며, 모든 변화는 최종 결과에 영향을 미친다. 특히 본 연구의 분석 사례인 <프로듀스 101> 시리즈는 프로그램 제작 PD가 2021년 3월 11일 대법원에서 징역형을 확정 받으면서 모두의 뇌리에 늘 존재했던 투표나 순위의 조작이 실제로 존재함을 증명했다.

그러나 이런 불법적인 조작이 아니더라도, 리얼리티 프로그램이 원론적으로 공평한 것을 일반 시청자들도 믿지 않는다. 프로그램 시작 전부터 일부 출연자나 대형 기획사 소속의 멤버들은 인지도도 있고 팬들도

1) 이종수, (2008), 「오디션 리얼리티 쇼와 현대 여성의 '통과 의례': <도전 슈퍼모델> 서사 분석을 중심으로」, 미디어 젠더 & 문화, 제9권, pp.51-164.

있어서 조직적인 투표나 SNS를 통해 바이럴 홍보가 가능하므로 공평한 경쟁은 쉽지 않다. 그보다도 프로그램 제작 과정에서 제작진은 더 적극적인 리얼리티의 왜곡을 주도한다. 제작진이 리얼리티를 왜곡하는 가장 일반적인 방법은 편집을 통한 각 출연자에 대한 방송 분량의 배분과 참가자의 캐릭터 메이킹이다. 특히 방송 분량은 투표에 절대적인 영향을 미치고, 이것이 처음부터 공평하지 않다는 것은 참여자들도 잘 알고 있다. 다만 본인의 노력으로 인상적인 장면이나 화제성을 만들어 낼 경우, 방송 분량이 늘어날 수 있어 이에 대한 경쟁 역시 치열하다.

한국 전형 오디션 프로그램 <슈퍼스타K>는 실력은 없지만 웃기는 출연자를 중점적으로 방송하는 문제로 인해 프로그램의 공정성에 대한 논란도 일고 있다. 2010년 시작된 오디션 프로그램의 <위대한 탄생>은 멘토 제도와 문자 투표 제도를 적용, 시청자 투표로 출연자 거취를 결정했다. 그 과정에서 출연자가 낮은 점수를 받았지만 문자 투표로 계속 살아남았고, 실력자들은 인기 저하로 탈락하는 경우가 많았다. 또 멘토의 인기가 멘티들에게 영향을 미치는 경우도 있고, 어떤 멘토의 멘티 전원이 끊임없이 생존했다. 2017년 <믹스나인>은 투표 데이터에 따라서 남자팀이나 여자팀으로 데뷔하는지를 결정했다. 투표 수익을 받았지만 데뷔 계획이 무산됐다. 이러한 오디션 프로그램의 공정성과 진실성에 관해 탐구한다.

리얼리티 프로그램은 처음부터 리얼리티를 표방했고, 이는 시청자들이 주목하는 기본 설정이다. “사실적”이란 이름은 거짓 구성을 포함하지 않는다는 것을 의미하고, 프로그램이 진실(true)인 것은 현실적인 문제와 관련이 있다. 이는 리얼리티 TV에 대한 이상화된 인식, 이상과 실천 사이의 장력으로 발생한다. 리얼리티 TV의 제작과 수신은 더욱 도전적이고 변동성이 있으며, 사실적인 내용은 어떠한지, 매일 어떤 내용이 상연되어야 하는지, 제작자와 시청자는 항상 이 두 문제에 대해 끊임없이 협의하고 타협한다.²⁾

인터넷과 뉴미디어와 경쟁을 해야 하는 시대에 대중매체의 레거시 미디어인 텔레비전은 시청률을 반드시 높이기 위한 고민이 상당하다. 다큐멘터리 역시 주목을 받기 위해 일부 내용을 조작하거나 연기하는 요

2) Hill, Annette, (2007), 『Restyling Factual TV』, Routledge.

소를 가미하는 경우가 있다. 리얼리티 쇼에서는 이러한 실제의 왜곡이 더 용이하다. 오디션 프로그램 입장에서는 당시와 차후에도 시청자를 사로잡을 수 있는 상품성을 가질 수 있는 출연자의 유형과 콘텐츠가 주목받기를 바란다. 다른 각도로 말하자면 주류 취향은 프로그램의 주요 인물의 이미지를 조작하는 동시에, 프로그램의 인물에 대한 조작으로 사람들의 취향을 유도한다. 이런 조작에서는 반드시 실제 내용을 선택하여 버리고, 또 만든 인물 이미지에 대해 선택도 병행한다.

오디션 리얼리티 쇼에는 다큐멘터리와 뉴스의 요소들을 추가하여, 무대, 인터뷰, 자백, 생활 기록 등 여러 부분이 융합되어 있다. 이런 관찰 다큐멘터리의 요소와 리얼리티 쇼의 게임성과 경쟁 요소가 갖는 형식에 현실과 허구 혼합한 프로그램이다. 본 연구는 저널리즘과 다큐멘터리의 진실성을 바탕으로 주관적 의도와 예술적 창작 방법이 진실성에 미치는 영향에 관한 문헌 연구를 기반으로 한다. 이를 통해 어떻게 방송국의 수요가 오디션 리얼리티 프로그램 제작 과정에서 리얼리티를 왜곡했는지의 과정을 추론하고자 한다.

2) 연구목적과 연구방법

본 논문은 대중매체에 대해 주관 의도가 어떻게 개입하는지를 통해 제작인의 주관적인 의도가 각 매체 요소를 포함한 오디션 프로그램의 리얼리티에 끼친 영향을 파악해보고, 오디션 형식 리얼리티 프로그램에서 일반적인 케이팝 아이돌의 포지션, 캐릭터 메이킹, 그리고 방송 분량을 배분받았는지 등 몇 가지 측면을 통해 나타난 주관성을 살펴보고, 어떻게 오디션 프로그램에서 현실(실력)이 왜곡되었는지, 그리고 이런 수단으로 표현한 대중매체의 윤리성을 분석한다.

본 연구는 실존주의 기반으로 주관성이 오디션 프로그램의 제작 과정 중에 리얼리티를 끼친 영향을 중심으로 분석하였다. 주관성이 뉴스의 진실성에 대해 끼친 영향, 그리고 다큐멘터리 연출자가 예술 창작이 진실을 기록하는 것을 어떤 영향이 있는지를 분석하였다. 리얼리티 쇼가 편집으로 의도적인 이미지를 보여주는 방법을 분석하였다. <프로듀스

101〉 시리즈를 대상으로 주관적인 의도가 어떤 방식으로 리얼리티를 왜곡했는지 연구하고자 한다.

또한 연출자는 주관적인 의도를 이루는 과정 중에 목적을 가져 일련의 행동을 진행한다. 마지막으로 예상대로 각 위치가 있는 팀을 구성하기 위해 프로그램을 방송하면서 시청자의 피드백과 실제 상황에 따라 끊임없이 계획을 조정한다. 인물의 방송 분량을 증가하거나 감소하기, 캐릭터의 스토리를 만들기 등 다양한 행위를 한다. 캐릭터의 신분을 선택하고, 캐릭터를 형상화함으로써 존재를 증명한다. 동시에 제작진과 출연자의 선택은 자유의지에 따라 할 수 있지만, 상대적으로 모두 사람들의 상황이 다르기 때문에 선택의 제한을 받는다. 그리고 각각의 선택은 자신과 타인에게 영향을 미치기 때문에 결코 독선적일 수 없다. 또한, 출연자들이 시청자의 평가에 의해 판단을 받지만 여전히 자기 의지에 따라 자아를 유지하기 위해 최선을 다하였다. 이는 실존주의 사상을 연상시킨다.

최근 몇 년 동안에 세계적으로 큰 인기와 영향력을 행사하고 있는 아이돌 오디션 프로그램 〈프로듀스 101〉 시리즈를 연구 대상으로 선정했다. 또한, 이 프로그램의 데이터 조작된 관련 뉴스를 중심으로 오디션 프로그램의 진실성을 논술의 초점으로 다룬다.

본 연구에서는 논지 전개를 위해 리얼리즘, 뉴스, 다큐멘터리와 리얼리티 쇼라는 네 가지 방면에 학술지 논문, 정기간행물, 완결된 단행본 등 다양한 문헌 자료를 참조하였다. 그리고 실존주의를 연구의 수단으로 활용하여 존재와 본질의 관계부터 자유와 자유 선택까지 고찰했다. 구체적인 연구 진행 과정은 다음과 같다.

첫째로 실존주의 중에 주관성 관련된 이론을 고찰하였다. 프로그램은 이론 모델을 어떤 방식으로 적용되는지 분석하였다.

둘째로 문헌 자료를 통해 리얼리즘의 개념과 영상 창작에 의미, 뉴스와 다큐멘터리가 리얼리티 특징과 주관적인 개입이 미친 영향을 사전에 고찰하였다. 뉴스는 확실히 실재를 전달할 수 있는지, 보도자가 원전 객관적으로 리얼리티를 보도하는지 고찰하였다. 다큐멘터리 감독은 사상을 전달하기 위해 예술 창작 수단을 통해 리얼리티에 어떤 영향을 미치는지 고찰하였다. 다음으로 오디션 프로그램에 내재된 실존주의 사상을

각 구성을 분석했다.

셋째로 〈프로듀스 101〉 시리즈를 분석 대상으로, 연출자의 의도를 어떻게 캐릭터 메이킹과 방송 분량을 통해 이루었고, 참가자에게 어떤 영향이 있는지를 분석하였다. 오디션 프로그램에서 연출자가 목적을 달성하기 위해 주관적 의도가 개입해서 리얼리티를 왜곡한 것을 검증하였다.

마지막으로는 위에 분석 결과에 대해 추가된 논의와 결론을 제시하였다.

2. 이론적 논의

1) 주관성을 표현한 실존주의

사르트르는 행동의 제1조건은 세계의 물질성 속에서 세계를 개조하는 것을 꼽았다. 동시에, 행동도 항상 의도적이고, 세계의 모습을 개조한다. 행동이 어떤 목적을 위해 어떤 수단을 사용하는 것은 한 도구적, 유기적 복합을 만드는 것이다. 그리고 행동은 하나의 변화를 향한 계획이고, 그것은 목적과 행동, 결과의 세 부분으로 구성되어 있다.³⁾ 인간은 행위를 벗어나서 존재할 수 없고, 인간의 존재는 행위로 구성된 통일체다. 바로 사람들이 다양한 상황에 따라 자신을 표현하는 다른 방식이다.⁴⁾ 이런 존재 방식을 어떻게 표현할 것인가는 제작진의 의도적인 행동이며, 모든 사람의 존재 방식에 대한 수용의 정도와 견해는 시청자들에게 주관적인 선택이다.

‘실존은 본질에 선행한다’는 명제도 인간의 자아가 자신의 본질을 결정한다고 말이다. 인간은 무언가가 되려고 하면, 자신의 의지에 따라서

3) Sartre, J. P. (1981), 陈宣良 옮김, (1997), 『존재와 무(L'Être et le Néant)』, China: SDX Joint Publishing House: pp.546-548.

4) Sartre, J. P. (1981), 앞의 책, pp.544-545.

그 자신을 만든다. 사르트르는 사람은, 자신에 의해 만들어진 것이 아니라, 사람의 행동은 의지가 자유 활동을 한 결과 때문으로 보았다. 인간은 자신이 만든 것이 바로 실존주의의 제1원칙이고, 또 ‘주관성’이다.

사르트르는 행동은 의도적이고 의향에 의해 규정된다고 요약했다. 의향과 의도와 차이는 목적을 통해서만 구분할 수 있다. 이것은 인간이 존재 기본 구조의 의향은 어떤 경우에도 정해진 것을 통해 해석할 수 없고, 그 목적에 의해서만 해석될 수 있다. 의향은 바로 자기 밖에서 그 목적을 설정하는 구조이기 때문이다. 의향은 자신의 목적을 나타내기를 선택할 때 자신을 존재하게 한다. 의향은 목적에 대한 선택을 게시하게 되고, 그리고 세계는 우리의 행위를 통해 밝혀지기 때문에 목적에 대한 의향적 선택이 세계를 나타내고, 세계는 선정된 목적에 따라 이렇거나 저러한 것으로 밝혀지게 된다.⁵⁾ 그래서 인간의 모든 행동은 의도적이고 목적을 향해 세계를 제시한다.

사르트르는 의식이 그가 의식하는 충실한 세계의 존재에서 물러나서 벗어나고, 존재하는 미래로 다가왔다고 생각한다. 세상과 의식 자체를 부정하는 이런 권력을 의식에 부여할 때부터 모든 행동의 필요성과 기본적인 조건이 행동하는 존재의 자유임을 인정해야 한다. 활동하게 된 동기를 일부 깨달았기 때문에 그 동기들은 나의 의식의 초월한 대상이 되었다. 한편, 객관적 이해는 미리 설정한 목적의 안내 안에, 스스로 그 목적을 위한 계획의 제한 하에 이루어질 수 있다. 그래서 우리는 동기를 정해진 상황에 대한 객관적 파악이라고 한다. 이런 상황이 어떤 목적으로 밝혀지고, 그 목적을 이루어지기 위한 도구로 사용될 수 있다는 것을 나타내주고 있기 때문이다. 목적을 자유롭게 선택할 수 있고, 우리가 위대한 사람이나 고귀한 또는 천하고 치욕스러운 사람을 선택하는 의거는 우리 자신에 달려 있다.⁶⁾ 다만 이 선택들은 언제나 일정한 상황에서 선택할 수 있어서 원인과 목적을 역 소급하여 분석할 수 있다. 무엇보다 원초적 선택은 1등급이고, 의지는 2등급이었다. 그 의지는 파생된 구조에만 영향을 미칠 뿐, 그 탈퇴하는 원초적인 계획을 영원히 바꿀 수 없다는 것은 한 정리의 결론이 이 정리에 반대로 대항할 수 없다

5) Sartre, J. P. (1981), 앞의 책, p.595.

6) Sartre, J. P. (1981), 앞의 책, p.588.

는 것과 같은 맥락이다. 사람은 선택을 할 때 자유의지가 있지만, 모든 선택이 목적이 있고, 우리가 선택하는 과정은 바로 그것을 계획한다. 즉, 내가 행동할 때는 이미 행동의 목적을 가지고 있고, 나의 행동은 단지 그 목적을 달성하기 위한 도구이다. 오디션 프로그램에 대해서 제작진의 모든 수단은 그의 목적을 달성하기 위한 것이다. 물론 그 목적을 달성하기 위한 계획의 제한에서, 그 원인과 결과에 따라서 약간의 동기가 밝혀지는 것을 볼 수 있다.

2) 미디어 매체에 나타난 주관성

객관적인 진실은 뉴스에 대한 가장 기본적인 요구이지만, 뉴스의 가치 선택과 보도의 중점은 편집 보도를 거친다. 다른 한편 다큐멘터리는 예술 창작이 가능한 사실적인 기록 영상으로서 창작자의 주관성을 벗어날 수 없다. 리얼리티 프로그램에는 다큐-소프가 있지만 리얼리티에 대한 요구는 다큐멘터리보다 그렇게 높지 않다. 본 장에서는 뉴스와 다큐멘터리의 리얼리티를 탐구하고 오디션 리얼리티 프로그램의 리얼리티를 탐구하는 토대가 된다.

먼저 사회 현실을 진실하고 객관적으로 재현하는 것이 바로 현실주의 리얼리즘의 가장 근본적인 의의이다. 리얼리즘 세부의 진실성 외에도 전형적 상황에서 전형적 인물의 진실한 재현을 의미한다(Friedrich Engels, 1888).⁷⁾ 루카치는 “예술의 임무는 현실 전체에 대한 충실하고 사실적인 묘사가 될 것”(George Lukács, 1962)⁸⁾이라고 했다. 프랑스의 영화 이론가 앙드레 바쟁은 영화 리얼리즘의 미학 속에서 주체와 예술 표현의 중요성(앙드레 바쟁 저, 1998)⁹⁾과 객관적 리얼리즘이 예술가의 주체적 의도와 간섭에 더 복잡하게 관련됨을 강조한다. 또한 장 루이 보드리(Jean Louis Baudry)와 장 루이 꼬몰리(Jean Louis Comolli)는 카메라 렌즈가 언제나 주관적이라는 점을 강조한다(Jean Louis Baudry,

7) Friedrich Engels, (1888), “Engels to Margaret Harkness In London”.

8) George Lukács, (1962), 『The Historical Novel』, (London: Merlin). p.64.

9) 앙드레 바쟁 저, 박상규 역, (1998), 『영화란 무엇인가?』, 시각과 언어, p.331-366.

1986).¹⁰⁾ 이에 따라 예술 창작이 리얼리티에 무한하게 접근하지만, 진실을 백퍼센트 복사할 수 없다.

(1) 뉴스의 리얼리티

뉴스는 모든 매체 중에서 객관적 진실에 대한 요구가 가장 높다. 그러나 뉴스 가치에 대한 기자의 판단과 기사 중심 선정에서 기사는 여전히 주관적인 개입이 있고 절대적으로 객관적이지 못하다. 본 절에서는 뉴스의 리얼리티에 대해 고찰한다.

뉴스는 흔히 뉴스를 생산할 때에서 정보의 진실성과 정확성을 강조한다(Szerszynski, Bronislaw, Heim, Wallace, and Waterton, 2003).¹¹⁾ 뉴스는 '공유된 의미'를 구성하고 전달 할 때 객관적이라고 할 수 있다(하광언, 1998).¹²⁾ 뉴스의 제재는 다른 각도로 보도하므로, 객관적인 효과는 크게 다르다. 만약 보도 각도의 선택에 신경을 쓰지 않는다면, 그 중에서 저널리스트의 주관적인 경향은 뉴스의 효과에 직접적으로 영향을 미친다(任玲, 2012). 보도 대상(인식 객체)과 완전히 일치하면 가장 이상상태가 되며, 그렇지 않으면 반영되는 객관적 사물에 대한 왜곡이다(童兵, 2000).¹³⁾ 이로 인해 뉴스 보도에도 주관 의도가 영향을 끼친다.

기사를 선정하는 작업은 뉴스 가치라는 기준에 따라 신문사나 방송국마다 다양한 특성이 있어 이 기준은 상당히 달라질 수 있다. 이 기준은 보도 중심과 문자를 통해서 어떤 신문이 추구하는 가치 차이를 보여 준다(임영호, 2013).¹⁴⁾ 어떤 사실이 뉴스 가치가 있고, 어떤 사실이 없는지를 결정할 때, 그들의 문화 전통, 교육 환경과 사회 환경이 함께 중요

10) Jean Louis Baudry, (1986), *Ideological Effects of the Basic Cinematographic Apparatus*, Philip Rosen (ed.), *Narrative, Apparatus, Ideology: A Film Theory Reader*, (New York: Columbia University Press, pp.281-298.

11) Szerszynski, Bronislaw, Heim, Wallace, and Waterton, Claire, eds. (2003) *Nature Performed: Environment, Culture and Performance*, Oxford: Blackwell Publishing.

12) 하광언, (1998), 미디어의 사회적 현실 구성 이론의 현상학적 체계에 관한 연구 : 텔레비전 뉴스의 현실 구성 기능을 중심으로, 연세대학교 언론홍보대학원, pp.76-78.

13) 童兵, (2000), 『理论新闻传播学导论』, 中国人民大学出版社, p73.

14) 임영호, (2013), 『신문원론』, 한나래 출판사, pp.225-232.

한 역할을 한다(Ron F. Smith, 1999).¹⁵⁾ 어떤 뉴스의 진실도 언론인 선택의 결과에 불과하다. 뉴스와 실제 뉴스 사건 사이에 엄격한 의미가 없는 동일성이라는 것이다(张小元, 2007).¹⁶⁾ TV화면의 기호 뉴스는 일반적으로 신(scene)과 렌즈 운동과 편집으로 구성된다. 편집자가 화면에 대한 선택과 조합을 통해 새로운 것을 가리키게 되면, 뉴스 사실 자체가 갖지 못한 함의를 조성하게 되고, 뉴스 사실의 모습이 완전히 어긋날 수 있다(张小元, 2007). 또한, 개인의 주관, 즉 가치관, 편견, 이해, 기사 판단 등이 개입하기 때문에 뉴스의 객관성은 불가능하다(Everette E. Dennis and John C. Merrill, 1984).¹⁷⁾ 이는 리얼리티에 주관적인 영향을 끼친다.

(2) 다큐멘터리의 리얼리티

다큐멘터리 장르 중에 리얼리즘 다큐멘터리가 가장 사실적인 기록을 바탕으로 하지만, 그에 대한 연출자 나름의 예술적 이해와 창작이 불가피하다. 다큐-소프가 리얼리티 프로그램의 가장 기본 장치로서 진실 임무를 수행해서 다큐멘터리의 리얼리티를 고찰한다.

다큐멘터리 연구는 오랫동안 현실주의(actuality) 리얼리즘(realism)을 중심으로 해왔다(Szszzynski, Bronislaw, Heim, Wallace, and Waterton, 2003).¹⁸⁾ 진정성은 다큐멘터리의 생명이고, 진정성은 뉴스만큼이나 다큐멘터리에서 중요하다(鲍雁林, 2018)¹⁹⁾. 다큐멘터리는 새로운 생명력 있는 예술 형식을 이용하여, 현실을 관찰하고, 삶을 선택해서 생생한 장면과 생생한 이야기를 담았다(Forsyth Hardy, 1966).²⁰⁾ 하지

- 15) Ron F. Smith, (1999), 李青黎 옮김(2000), 『Groping for Ethics in Journalism』, China : Xinhua Publishing House.
- 16) 张小元, (2007), 「新闻 : 真实性或者客观性 - 种现象学路径的分析」, 新闻与传播评论. z1. pp.19-22.
- 17) Everette E. Dennis and John C. Merrill, (1984), *Basic Issues in Mass Communication: a Debate* (New York: Mcmillan Publishing Co, pp.104-117.
- 18) Szszzynski, Bronislaw, Heim, Wallace, and Waterton, Claire, eds. (2003) *Nature Performed: Environment, Culture and Performance*, Oxford: Blackwell Publishing.
- 19) 鲍雁林, (2018), 「谈纪录片的真实性与故事性」, 电影传媒论文.
- 20) Forsyth Hardy, (1966), *Grierson on Documentary*, Faber and Faber.

만 모든 다큐멘터리는 리얼리티를 재현하거나 리얼리티를 연출하는 등 연출자의 예술 창작을 진행했다.

존 그리슨은 사회적 책임감이 리얼리즘 다큐멘터리를 어렵고 복잡한 예술형태로 만들었다고 주장한다. 다큐멘터리는 사실을 바탕으로 제작하는 객관적인 장르 때문이다(강세운, 이원덕, 2008).²¹⁾ 다양한 렌즈 언어를 통해 환경, 인물, 사건을 기록해서 진실을 말하는 것이 아니고, 생활이나 사회 배경을 방영한다(앙드레 바쟁, 2008). 제작자들은 주제를 정하고 그 주제를 보여줄 수 있는 자료(fact/data)를 모아서 시청자들에게 자신의 관점을 보여준다(유현석, 2011).²²⁾ 연출자의 주관 의도를 투입하고, 다양한 예술 수단을 통해 주제 사상을 전달하기 때문이다.

다큐멘터리는 우리가 ‘현실’이라고 명명하는 것에 접근하는 하나의 방법일 뿐이다(기이 고티에, 1998).²³⁾ 《영화용어모음》(미국)에서 다큐멘터리는 논픽션의 일종으로 설득력 있는 주제나 관점을 가지고 있지만, 현실 생활에서 소재를 취하여 편집과 음향으로 그 관념의 발전을 증진시킨다(何苏六, 2005).²⁴⁾ 편집할 때, 종종 그의 본래 모습을 변화시킬 뿐만 아니라, 각자의 편집 방법이 있다. 가끔 다큐멘터리 영화가 시청자들과 시장에게 인기가 없을 때, 감독은 추가 촬영, 캐스팅 등 다른 방법을 써서 이런 상황을 바꾸려고 한다(Joris Ivens, 1980).²⁵⁾ 등장하는 인터뷰 대상자 선정의 기준과 인터뷰 내용의 편집 여부와 편집 부분을 시청자는 알 수 없다(유현석, 2011).²⁶⁾ TV 뉴스나 다큐멘터리 프로그램에 재현된 현실은 우리가 기대하는 사실 그대로의 현실이 아니라 제작진에 의해 선택된 현실이 전략적으로 재구성된다(홍지아, 2009).²⁷⁾ 현실을 그대로 재현하느냐, 아니면 내면적으로 주관적인 재현을 하느냐에 따라(정재형, 2011)²⁸⁾ 순수한 진실이 없다. 현실을 환원하는 것은 일종

21) 강세운, 이원덕, (2018), 「다큐멘터리 리얼리즘의 사운드 미학」, 『영상기술연구』, pp.115-140.

22) 유현석, (2011), 「다큐멘터리 이론과 실제」, 도서출판 차승, pp.47-50.

23) 기이 고티에, (1998), 김원중, 이호은 옮김, (2006), 「다큐멘터리, 또 하나의 영화」, 커뮤니케이션선북스.

24) 何苏六, (2005), 「纪录片的责任与影响」, 『现代传播』, pp.84-85.

25) Joris Ivens, (1980), 何钟辛 옮김, 「关于纪录影片创作的几个问题」, 『电影艺术』, pp.47-51.

26) 유현석, (2011), 「다큐멘터리 이론과 실제」, 도서출판 차승, pp.47-50.

27) 홍지아, (2009), 「리얼리티 프로그램의 서사전략과 낭만적 사랑의 담론」, 『한국방송학보』, 제23권 2호, p.571.

28) 정재형, (2011), 『영화 이해의 길잡이』, 개마고원, pp.28-29.

의 복창이다(何苏六, 2005). 그래서 다큐멘터리에 대해 진실을 환원하든, 진실을 복창하든, 모두 진실 그 자체가 아니며, 예술적인 가공이 있다.

(3) 오디션 프로그램의 리얼리티

최근 몇 년에 리얼리티 프로그램은 “다큐멘터리, 뉴스, 코미디, 드라마, 예능과 같은 텔레비전의 보편적인 장르들의 서사 구성요소를” 혼합한 리얼리티 쇼의 형식이 결합되었다(정민희, 강승묵, 2012).²⁹⁾ 리얼리티를 표방하는 오락 프로그램에서도 진실성 주제는 여전히 논란의 핵심에 있으며, 진실성은 여전히 리얼리티 쇼의 핵심이다(Barnet-Weiser S. & Portwood-Stacer L. 2006).³⁰⁾ 그리고 다큐멘터리를 닮아가고, 어느 것 하나 확실한 사실이 없다(정민희, 강승묵, 2012). 현재는 뉴스, 시사, 다큐멘터리와 유행사실유형(factual genre)이 모여서, 각종 사실(fact)와 픽션(fiction)의 경계가 모호할 정도로 허구와 현실 구성이 뒤섞여 있다(Hill, Annette, 2007).³¹⁾ 리얼리티 프로그램은 진실을 관찰 기록하지만 허구의 설정이나 연극적인 충돌과 줄거리가 여전히 이슈를 일으키는 중요한 요소다.

다큐-소프 장치를 가지고 있는 리얼리티 쇼는 일상생활 속 보통사람들의 모습을 계속 촬영하여, 편집 때에 허구적인 시나리오 기법을 동원하여 이야기를 창출한다(홍석경, 2004)³²⁾. 이러한 장치로는 과정제시, 편집, 제작진과의 대화, 참가자의 자기고백 등을 사용한다(이경숙, 조경진, 2010).³³⁾ 캐릭터들에 성격을 부여하고, 주인공을 만들어내며, 인간관계와 충돌이나 사건의 전개에 희극적인 편성과 시청에 적용되는 커뮤

29) 정민희, 강승묵, (2012), 「오디션 리얼리티 쇼 <스타오디션 위대한 탄생>과 <슈퍼스타 K2> 등장 인물의 성격 유형과 수행 기능 연구」.

30) S. Barnet-Weiser and L. Portwood-Stacer, (2006), *I Just Want to be Again!: Beauty Pageants, Reality Television and Post-feminism*, Feminist Theory, Vol.7, No.2, pp.255-272.

31) Hill, Annette, (2007), *Restyling Factual TV*, Routledge.

32) 홍석경, (2004), 「텔레비전 리얼리티 프로그램의 현실구성: 현실과 허구의 혼합을 통한 텔레비전의 장르형성에 대한 연구」, 『방송문화연구』, 제16권 1호, pp.260-272.

33) 이경숙, 조경진, (2010), 「오락프로그램에 차용된 리얼리티와 경쟁의 조합: <서바이버>와 <무한도전!> 비교분석」, 『방송과 커뮤니케이션』, 제11권 1호, pp.89-120.

니케이션 전략을 사용한다(홍석경, 2004). 때론, 의도된 편집으로 리얼리티가 훼손되기도 하지만, 시청자가 느끼는 실제감(sense of reality)은 강화된 (윤태진, 2011)³⁴ 가능성도 있다. 다큐멘터리의 사실성을 강조하면서 허구와 사실의 경계를 뛰어넘는다(J. Caldwell, 2002)³⁵. 리얼리티 쇼는 일반인들이 참여하고 각본에 의해 짜이지 않은 행위와 반응을 기록한다. 나머지는 치밀한 구성과 서사 전략을 전제로 고도로 계산을 통해 오락적 재현물이 되는 것이다(Sparks. C, 2007).³⁶ “제작진은 ‘리얼’ 그 자체 보다 ‘리얼하게 보이는’, 실상은 ‘리얼하지 않은(non-real)’ 혼종적인 전략을 통해 시청자로 하여금 정서적으로 공감하면서 즐거움을 느낄 수 있는” 서사를 구성한다(최소망, 강승묵, 2012).³⁷ 시청자는 원하는 리얼리티를 더 보고 싶어서 시청자의 심리를 파악하고, 합리적 허실을 결합해서 전략을 만들어야 한다.

오디션 리얼리티 쇼는 일반인 출연자에게 실제 상황(real situation)을 부여하고, 사람들의 이야기를 강조하며, 참가자의 일상생활과 경험, 그리고 탈락 제도를 축으로 한다. “경연과정을 휴먼 다큐멘터리 형식과 자기 고백식 인터뷰”를 통해(이경숙, 2011)³⁸, 가공된 사실을 기반으로 특정 대본 없이 마치 다큐멘터리처럼, 다큐 장치를 넣고, 그러나 “실체가 아닌 볼거리(spectacle)로서의 오락을 혼합시킨 형식으로 구조화된다.”(S. Barnett-Weiser and L. Portwood-Stacer, 2006). 오디션은 경쟁 무대로 인해 극적이고 스펙터클한 연출을 통해 시청자의 감성을 자극하고 있다. “마치 직접 경험한 것 같은 감정을 주는 일상생활의 경험 장면을 늘림으로써 실재와 허구의 경계가 점점 모호해지고 있다”(Rieffel and Rémy, 2005)³⁹. 현재 오디션 리얼리티 쇼에서는 정보를 재미있게 만들도록, 감동적이고 특별한 이야기, 선악이 뚜렷이 구분되도록 가공된

34) 윤태진, (2011), ‘정서적 참여와 실재(reality)의 재구성’, 『방송문화연구』, 23(2), pp.7-36.

35) Caldwell, J., (2002). *Prime-time Fiction Theorizes the Docu-real*, in J. Friedman(ed.), *Reality Squared: Televisual on the Real*. pp.259-292. Piscataway: Rutgers University Press.

36) Sparks, C., (2007). *Reality TV: The Big Brother phenomenon*. International Socialism, p.114.

37) 최소망, 강승묵, (2012), ‘텔레비전 오디션 리얼리티 쇼의 서사구조 분석 : <스타오디션 위대한 탄생>과 <슈퍼스타 K2>를 중심으로’, 『한국콘텐츠학회』, 12(6), pp.122.

38) 이경숙, (2011), 『오디션 프로그램의 리얼리티와 경쟁 그리고 참가자의 순환적 위치<슈퍼스타K>를 중심으로』, 『한국여성커뮤니케이션학회』, 미디어, 젠더&문화, 제20호.

39) Rieffel and Rémy, (2005), 『Que sont les médias? Pratiques』, identités, influences, Gallimard.

사건보도가 선호된다(홍석경, 2004). 스타일, 구조 및 전략 요소는 모두 선형적인 구조나 계획에서 비롯되며, 그것들은 시청자를 위해 의미나 효과를 확정한다(Michael Renov, 1993).⁴⁰⁾ 복잡한 다면성을 가지고 모순적인 현실의 측면은 생략되거나 변형되며, 그럴듯한 허구적 재미를 위해 진정성이 훼손된다(홍석경, 2004). 시청자들도 실재보다 제작진이 주는 재미있는 리얼리티를 선호한다.

3. 오디션 프로그램에 내재된 실존주의

본 절에서는 오디션 프로그램에 대해 살펴보며, 프로그램의 각 코너에 내재된 실존주의를 고찰했다. 또한 실존주의의 주관성과 자유의식에 대한 오디션 프로그램의 리얼리티를 어떤 영향을 받는지를 분석했다. 다음에서 캐릭터 메이킹, 제작중의 자유 선택, 상품성의 세 가지 방면에서 내재된 실존주의를 고찰하고, 리얼리티에 끼친 영향을 분석했다.

1) 주관성을 노출된 캐릭터 메이킹

먼저 인간은 처음부터 존재하지만 본질로 규정할 수 없다. 자기의 의식에 따라서 자기의 본질을 만든다. 다시 말하면 인간의 주관성이 본질을 결정하는 뜻이다. 사람은 처음에는 무(無)의 상태로만 있고, 후에 사람이 어떤 것으로 변하려고 하기 때문에, 사람은 자신의 의지대로 그 자신 자체를 만들었다.⁴¹⁾ 세상에서 처음부터 인간 본성이 없기 때문에 인간 본성을 설정하는 하나님이 없다는 것이다. 인간은 자신이 생각하

40) Michael Renov, (1993), 『Theorizing Documentary』, Routledge.

41) Sartre, J. P. (1946), 周旭良 汤永宽 옮김, 『Existentialism Is a Humanism』, China: Shanghai Translation Publishing House.

는 사람일 뿐 아니라 그가 존재에 몰입한 후 의지에 따라서 자신이 원하는 사람이 된다. 인간은 자기가 만들어낸 것뿐이다. 인간의 의식이 즉자 존재를 규정해 주기 전에 기껏해야 부정형적이고 무식한 존재라고 할 수밖에 없다⁴²⁾. 자체의 자유 의지에 따라서 존재를 표현한다.

사르트르는 우주에 모든 존재 가운데 오직 인간만이 존재한다는 것을 ‘대자 존재’라고 말한다. ‘대자 존재’는 허무의 특성이 있지만 절대적인 ‘무’가 아니다. 절대적인 ‘무’는 아무런 내용이나 형식도 없기 때문이다. 그러나 ‘대자 존재’는 확실한 내용이 없지만 ‘의향적’인 구조적 형식을 가지고 있으며, 의식은 항상 대상을 초월해 대상으로 지향한다. 즉, 그것은 아무것도 아니지만 항상 무엇이 되어야 하기 때문이다. 사르트르는 이런 인간의 대자 존재의 특성을 바로 ‘주관성’이라고 부른다⁴³⁾. 주관성으로 모두 행동이 의향적이고 목적을 달성하기 위해 진행한다.

본질에 대해 사르트르의 책에는 이런 말이 있다. “자신의 것을 드러내는 것은 그 자신의 절대적인 직설화이며, 그 뒤에는 아무것도 없고 그 자체와 총체적인 시리즈만을 가리킨다. 모든 것이 행동 중이고 행동의 뒤에는 잠재력이 없고 잠재력도 없다.”⁴⁴⁾ 그러면 현상이 본질이고, 본질은 현상이다. 따라서 사르트르의 인간의 본질이란 인간의 구체적 상황, 구체적 행동의 총합이다. 사르트르는 인간의 사회 본질은 바로 인간의 사회 역사 상황을 총합한다고 생각한다. 즉, 현실의 사람은 즉자 존재와 대자 존재의 통일이며, 그는 다양한 신분을 대표하고, 이런저런 신분은 다양한 상황을 가져온다.

프로그램에 들어서 우리는 모든 코너의 설치와 편집이 다 목적이 있다는 것을 발견할 수 있다. 예를 들어 프로그램에서는 순위 발표 때 특별한 질의응답이 추가된다. 출연자가 비주얼 전 10위를 서로 선택하거나 성격이 가장 재미있는 출연자를 서로 선택하는 것이다. 또 시즌마다 스태프가 도깨비 역할로 자백하는 출연자를 겁주는 코너도 있는데, 이 코너를 통해 시청자들에게 출연자 색다른 모습을 보여줄 수 있다. 하지만 모든 출연자를 방송 분량에 담지 않고, 달리 성격을 보여줄 수 있는 출연자는 손에 꼽을 정도다. 이러한 추가 코너와 방송 분량 배분을 통

42) Sartre, J. P. (1946), 周旭良 汤永宽 옮김, 앞의 책.

43) Sartre, J. P. (1946), 周旭良 汤永宽 옮김, 앞의 책.

44) Sartre, J. P. (1946), 周旭良 汤永宽 옮김, 앞의 책.

해 본편에서 보여주지 않은 출연자들을 보여주려는 목적을 갖고 있다.

이를 오디션 프로그램에 적용하면, 모든 출연자들이 프로그램에 처음 등장하면 존재만 있는데, 신분이 없으면 본질을 표현할 수 없다. 출연자들이 자기의 포지션이나 보여주고 싶은 캐릭터를 선택할 때에 본질만 있을 것이다. 그러나 신분을 선택하기는 가장 기본적인 선택이고, 이 선택에 따라서 목적, 의미 등도 달라진다. 프로듀스 시리즈의 경우, 101명이 출연하는 것이 프로그램의 주요 특징이지만, 처음에는 숫자적인 의미의 존재일 뿐이다. 프로그램의 실천을 거쳐야 캐릭터의 속성, 캐릭터의 이미지 등을 확실히 생긴다. 이러한 실천은 자신이 보여주는 능력과 그에 대한 보여주려는 능력을 위해 하는 행동을 포함한다.

동시에 실존주의에 따르면, 본질을 확립하려면 일단 행동을 통해만 할 수 있기 때문이다. 또한, 모든 행동은 꼭 목적이 있고, 목적을 이루기 위해 다른 측면에도 수단을 쓴다. 이 목적을 위한 모두 수단이 바로 계획이라고 한다. 계획 중에 다양한 상황이 생길 수도 있고, 예상 밖에 사고가 생길 수도 있다. 그래서 수시로 상황에 따라서 수단을 바꿀 수 있지만, 계획의 최종 목적은 목표를 달성하기 위함이다. 제작진은 어떤 목적을 위해서 꼭 일정한 수단을 취한다.

한편은 계획대로 시청률, 조회 수, 화제 등 원하는 데이터가 성공적으로 얻었다. 다른 한편으로는 예상했던 것보다 더 많은 수익을 얻을 수 있는 출연자를 선택하고, 출연 회사와 협력관계를 맺는 등 큰 성과를 거뒀다. 다양한 목적으로 시작하면서 상충되는 계획이 있었다. 제작진으로서의 일정 목적을 위해서 콘텐츠를 어떻게 선택하고 편집하느냐가 무엇보다 중요하다. 출연자들은 프로그램 진행 과정에서 프로그램 목적 달성을 위한 계획에 의해 제한되지만, 계획에서 자유롭게 선택을 할 수 있다. 그렇다면 이 모든 계획에서 보여주는 출연자들의 행동이 그들의 존재를 드러내는 방식이다. 예를 들면, 프로그램은 처음 방송 시작할 때에 일정한 인기를 보정하기 위해 유명한 멘토를 출연시키고, 다른 분야에 잘하는 출연자와 벌써 어떤 정도 인기가 있는 출연자가 일정한 방송 분량을 차지한다. 동시에 이런 주목을 받을 때에 제작진이 관심을 받을 수 있는 다른 출연자들을 이 시점에 등장시켜 어느 정도 인기를 받게끔 다양한 캐릭터를 보여준다. 그러나 방송 중에 저항이나 도움이 계속 나

오고, 제작진의 주관적인 의도와 출연자 자신의 상황에 따라 끊임없이 계획의 조정이 필요하다.

연출자의 모두 행동은 그의 목적을 위해 하는 것, 출연자의 스토리 라인, 악마 편집(악마 편집은 악의적으로 왜곡된 편집을 지정하는 뜻) 등을 포함한다. 캐릭터의 이미지 메이킹이나 상황변화를 위한 것, 목적을 달성하기 위한 일련의 수단은 계획이며 연출자의 의도적인 행동이다. 어떤 이미지를 과거에서 남기고 싶으면 이 목적을 이루기 위해 계속 미래를 향한다. 출연자의 가능성을 끊임없이 찾고 인상적인 이미지를 남기기 위해 인물의 발전과 스토리를 만든다. 또 다른 인물의 능력을 보여주는 것이 그의 본질을 확립하는 하나의 방식이고, 화면과 방송 분량은 바로 보여주는 통로이다. 캐릭터 이미지의 메이킹에서 더 중요한 것이 성격 메이킹이지만, 성격은 보통 인물 관계에서 표현된다.

타인과의 관계(행동과 언어적 교류 포함)를 표현함으로써 출연자를 대상으로 캐릭터의 성격을 표현하고 캐릭터를 형상화했다. 또 사람과 사람 간의 충돌 관계를 통해 인간의 대자 존재를 표현하고, 즉 출연자 연습에서의 커뮤니케이션 충돌, 이상과 현실의 충돌, 위치 충돌 등을 표현했다. 먼저, 언어로 출연자와 출연자의 의사소통을 통해 내가 타인에게 대상으로 존재가 되며, 내가 어떤 사람인지, 내가 어떤 행동을 하는지 타인의 말을 통해 알 수 있다. 그리고 단어는 대화에서 그 뜻을 담고 있고, 나는 대화에서 성격, 의도 등을 표현해서 캐릭터 이미지를 보완한다. 오디션 리얼리티 프로그램은 캐릭터 이미지 메이킹에서 리얼리티 부분이 더 중요하다. 출연자의 주변, 주변 사람들을 포함해 모두 도구로 목적을 달성하는 데 장애물을 조력으로 제거할 수 있다.

현재 이렇게 많은 출연자가 있는 프로그램에서 시청자들에게 독특한 인상을 남겨 놓기는 매우 어렵다. 캐릭터 이미지는 원래 아무런 의미 없이 존재하던 사람을 입체적으로 만드는 중요한 조건이다. 완전한 캐릭터 이미지를 만들기 위해서 사회적 관계와 자신의 이야기, 성격과 정서가 있어야 한다. 이런 조건들을 확실히 만족하며 일정한 방송 분량이 꼭 필요하다. 어느 출연자가 그만큼 분량이 많으면 다른 출연자가 적어지고, 분량이 많은 사람이 더 많이 보여지고, 적은 사람은 버려질 것이다. 하지만 내용의 선택과 편집의 주도성은 연출자의 의지에 달려 있다.

내용의 선택과 편집의 순서 등은 주관적인 선택을 거친다.

2) 오디션 프로그램 제작 중에 자유 선택의 의미

사르트르는 자유가 인간의 주관성과 초월성을 특징으로 순수한 의식의 활동이라고 하였다. 대자와 동일하다. 자유는 존재의 어떤 특징이 아니고, 인간이 존재 그 자체이며, 인간은 자유라는 것이다. 행동의 첫째 조건은 바로 자유다. 모든 활동은 의도적이어야 하고, 목적이 있고 동기 부여가 있어야 하기 때문이다⁴⁵⁾. 자유는 본질적으로 행동의 자유다. 그러나 사람들은 자신의 자유가 어느 정도 제한된다고 느낄 때가 있고, 같은 행동을 선택하면 다양한 결과를 나올 경우도 있다. 그래서 상황과 자유의 관계가 중요한 요소가 된다. 모든 사람은 상황에서 출발하여 자유 선택을 한다. 선택의 자유는 절대적으로 영원히 있지만, 선택의 자유와 얻을 수 있는 자유는 완전 다르다.

자유가 존재를 결정하는 것은 목적의 선택일 뿐 아니라 자유로서 자신에 대한 선택, 자유에 대한 가능성을 설정하는 것이다. 선택을 하는 상황은 자체의 우연성과 자유의 우연성의 공통된 산물이거나, 일종의 애매모호한 현상이다. 이것은 바로 인위성이다. 도전과 도움이란 애매모호하고, 자유롭게 선택의 행동 속에서만 의미를 얻을 수 있다. 어떤 상황에서 선택을 하는지를 우연성과 인위성은 같이 결정한다. 상황(situation)이 몇 가지 방식으로 표출: 자기의 위치, 자기의 과거, 자기와 타인의 기본적인 관계, 그리고 자기의 주변 환경과 자기의 죽음이다.

우리는 목적을 달성하기 위한 계획을 세우는 과정에서 선택한다. 하지만 그 선택으로 꼭 목적이 달성될 수 있는 것이 필연적이지 않고, 아직 알 수 없는 요소가 영향을 끼칠 것이다. 그럼 우연성을 벗어나기 위해 자유 법칙을 선택한다. 자유는 선택의 자유이지, 선택하지 않는 자유가 아니고, 선택하지 않아도 자유롭게 선택을 했다. 그래서 자유는 단지 단순한 우연성이 아니라 우연성에 대한 영원한 탈출이다. 우연성의 내

45) Sartre, J. P. (1946), 周旭良 汤永宽 옮김, 앞의 책.

재화, 허무화, 주관화, 이렇게 변화된 우연성은 무동기 선택으로 넘어간다.⁴⁶⁾ 설정된 효과를 위해 제한된 인물과 기록 내용 중에 자유롭게 선택을 하고, 이런 행위 중에 동기가 밝혀진다. 또한, 자기가 선택할 때에 타인의 선택에 영향도 끼칠 것이고, 자기 자신뿐만 아니라 타인도 포함해 모든 선택에 책임을 져야 한다.

오디션 프로그램은 제한된 시간 안에 모든 출연자들의 존재를 시청자에게 보여주는 것이 불가능하다. 아주 많은 출연자가 있는 오디션 프로그램은 방송 시작부터 어떤 방식으로, 어떤 인물 이미지로 프로그램 홍보 효과를 높이고 시청자를 붙잡아 두어야 할지가 첫 번째 선택이다. 최종 예상대로 우승자 단체를 조합하기 위해 어떤 출연자가 파이널까지 남을지는 결승전 전에 선택과 계획이 필요하다.

제작진은 마지막으로 예상대로 우승자와 멤버별 포지셔닝을 위해 실제 시청률, 시청자의 취향, 실제 순위 등에 의해 끊임없이 선택하고 있다. 동시에 출연자들도 노래, 같은 팀 멤버, 자신의 표현, 프로그램에서 나온 소셜 능력 등 각 방면도 계속 선택한다. 이 선택들은 모두 상호 영향을 주고받으며, 끊임없이 원래의 계획을 변화시킨다. 방송에 어떤 캐릭터 이미지가 보여줄지, 어떤 캐릭터가 방송에 스토리 라인을 가지고 있는지, 어떤 사람이 유리한 편집을 받을 수 있는지, 어떤 사람이 악마의 편집을 당할지는 연출자의 자유의지에 달렸다.

3) 오디션 프로그램에 노출된 상품성 압박

리얼리티 프로그램에서는 재미와 시청률을 위해 시각을 선택하거나 편집을 통해 스토리와 연극적인 즐거리를 만든다. 시청자와 자본이 개입하면서 시청률 추구, 토론도 등으로 단순히 실력에 의한 출연자를 탈락시키는 것이 아닌 상품성이 점점 드러났다. 오디션 리얼리티 프로그램 조작 사건, 캐릭터 시나리오 작성 등은 대중 매체의 윤리성을 짓밟았다. 프로그램의 진실성에 대해 책임을 지지 않고, 공신력을 잃게 한다. 이익 앞에서 프로그램의 진정성과 윤리성이 훼손되고, 출연자들도

46) Sartre, J. P. (1981), 앞의 책, p.580.

상품성의 압박을 받았다. 다음에서 〈슈퍼스타 K〉, 〈위대한 탄생〉과 〈믹스나인〉을 분석하고, 프로그램에 노출된 상품성과 리얼리티를 고찰한다.

한국의 오디션 프로그램은 수익성 확대를 위한 비즈니스모델을 방송국과 엔터테인먼트 회사 등이 공유하는 추세가 이어지고 있다. 이러한 프로그램 후의 계획 때문에 제작진은 상품성 높은 결과를 내는 것에 대한 압박이 존재할 수밖에 없다. 이 때문에 진행 과정에서 의도가 리얼리티를 왜곡할 수 있는 가능성이 존재한다. 일반적으로 오디션 승자들을 중심으로 엔터테인먼트 회사와의 계약을 통해 가수로서 활동을 하고 일부 수익을 공유하기도 한다. 1951년에 델러스 스메즈는 벌써 상업 대중 매체의 주요 상품은 대중이고, 대중은 상업에 의해 매매되는 상품으로, 미디어 활동의 상품성을 보여 주고, 경영성 및 경쟁성을 구현하였다.⁴⁷⁾ 어느 정도 예술은 그 상품성에 의존해서 시장에서 생존하고 발전한다. 그리고 예술시장은 예술이 전해지고 발전하는 장소이다. 예술 시장에 의존한 예술 작품의 변형을 위한 상품성 때문이다. 또한, 시장은 예술 창작에 대해 지향적인 작용을 한다. 상품 시장만 따라서 추구하다 보니 프로그램 자체도 진실이 아닌 것 같다고 말했다.

대중 매체가 생산한 오락, 이미지, 사상, 언론과 정보 등이 가장 중요한 상품이 결코 아닌 그들은 ‘무료 급식’, 그 목적은 단지 시청자를 생산 현장으로 유인하는 것이다⁴⁸⁾. 또한, 출연자가 상품성이 있는지에 제작진의 이익이 걸려 있다. 제작진은 시장에 영합하기 위해 다양한 수단을 취한다.

이러한 배경에서 2010년에서 2011년에 방영된 〈스타오디션 위대한 탄생 1〉은 완벽한 포맷과 계획 없이 진행된 프로그램에 시청자 참여라는 변수가 어떻게 방송국 입장에서는 최악의 결과가 나올 수 있는지 보여주었다. 프로그램의 기획 단계부터 ‘강자인 공중파가 약자인 케이블의 아이디어를 도용한다’는 비판에 시달렸다. 당시 정치적으로 논란이 있던 사장의 지시에 의해 급조된 프로그램이라는 보도와 고정 시청자가 있는 프로그램을 강제 폐지해가며 등장했다는 점 등 곱지

47) 程曼丽, 乔云霞 主编, (2013), 『新闻传播学辞典: 新华出版社』, p.16.

48) 彭晶晶, (2009), 「受众: “商品”的发现与“人”的忽视 ——“受众商品论”的一种解读」, 『新闻世界』.

않은 시선 속에 시작되었다.

2009년 첫 방영된 〈슈퍼스타 K〉는 케이블 방송에서는 유례가 없던 7%대의 시청률을 기록하기도 했다. 2010년에 방송된 〈슈퍼스타 K2〉는 케이블 방송 역대 최고 시청률 19%대를 기록했다⁴⁹⁾. 하지만 시즌 4부터 편집과 외모지상주의에 편향된 일부 참가자들의 편애 및 차별 등에 환멸에 느낀 시청자들이 늘어나서 인기가 떨어졌다⁵⁰⁾. 2016년의 최종화 시청률이 최고 2%밖에 안 되는 상황이 되었다.

제작인은 이슈를 만들기 위해 실력 없고 웃기는 참가자를 많이 출연 시키고 실력이 있는 출연자에게 악마의 편집을 했다. 예를 들면, 시즌 2에 김그림은 프로그램의 연극성을 성공적으로 이끌었다. 슈퍼워크 때 조장이 멤버를 정하는 방식으로 미션을 했을 때, 김그림은 조장이 되어 심리적으로 불안한 상황을 보여주었다. 팀 멤버들에게 화를 내기고 상식적으로 이해가 안 되는 행동들을 하여 시청자들의 비난을 받았다. 그 이후 다양한 스토리와 악마 편집이 하나씩 생기며, 〈슈퍼스타 K2〉는 주목을 받으며 최고의 시청률을 올리게 되었다.

시즌 3에서도 실력이 좋지만 나쁜 성격을 편집으로 보여주는 경우도 많다. 신지수도 김그림과 같은 이미지 시나리오로 편집되었다. 조장으로 서 팀 멤버의 의견을 안 듣고, 자신의 생각을 고집하는 장면만 편집하여 독선적인 모습을 표현했다. 악마 편집 때문에 신지수는 〈슈퍼스타 K3〉 방송 이후 각종 실시간 검색어 1위를 기록하였다. 이런 실력이 뛰어난 출연자들에게 악마 편집을 하는 상황이 점점 늘어났다. 실력이 없고 잘생기고 웃기는 출연자들은 많이 주목을 받았다. 출연자들에 대한 상품화로 이미지는 진실성을 잃고 상품성만 충족시키고 있었다.

〈스타오디션 위대한 탄생〉는 심사위원에서 멘토로 설정을 변화시켰다. 하지만 멘토의 권력과 위엄은 크다. 그리고 멘토를 자주 바꾸고, 특별한 멘토를 설정하고, 어떤 특별 멘토가 투입될지 기대하는 목소리가 점점 나오고 있었다.

1기에서 멘토 별 지도 시작 단계부터 개성 있는 멘토의 영향을 받은 출연자들과 우승자 배출을 위한 멘토 간의 보이지 않는 자존심 싸움 등

49) 최소망, 강승묵, (2012), 「텔레비전 오디션 리얼리티 쇼의 서사구조 분석:〈스타오디션 위대한 탄생〉과 〈슈퍼스타 K2〉를 중심으로」, p.121.

50) <https://namu.wiki/w/슈퍼스타K%20시리즈>

이 생겼다. 연극성을 원하지만 이런 모습이 좋아 보이지 않았다. 멘토의 권한이 너무 강하다보니 객관적 기준이 무시되고 멘토의 취향이나 가치관에 의해 합격자가 선발되는 경우가 자주 나타났다. 대표적인 예로 권리세와 손진영이다. 이미 여러 번 멘토들에게 지적당하고 실력이 부족하다고 평가받았음에도 불구하고, 계속 합격하여 결국 멘토 스쿨까지 들어가고 생방송에 들어갔다. 이런 모호한 평가 수준 때문에 시청자들이 프로그램의 진실성에 대한 의심을 제기했다. 멘토가 권력이 강하다면 평판이 아니고 단순히 실력에 의해 했을 테지만, 멘토와 제작진이 목적과 의도에 따라서 출연자를 뽑았다. 이로 인해 출연자가 선수가 아니고 단지 상품이 되었다.

또한, 프로그램의 대중 투표 방식인 문자로 하지만, 제작진이 애매하거나 잘못된 언어와 문자로 시청자들의 문자 투표를 유도하였다. 제작진은 목표를 갖고 수용자를 얻고 있다. 하지만 수용자의 소비가 매체의 가치를 만든다. 프로그램은 상품성을 과하게 추구하면 좋은 결과를 얻을 수 없다.

제작진의 문자투표제도가 시청자들의 참여를 지나치게 높게 만들면서 멘토 채점 단계에서 낮은 점수를 받고 문자투표로 살아남는 출연자가 속출하였다. 멘토 제도로 인해 멘토 인기가 출연자의 인기에 영향을 미쳐 시청자들의 문자 투표로 인한 거취에 직접적인 영향을 미쳤다. 그만큼 시청자에게만 결정권을 주는 것은 제작진의 간섭 범위에서 벗어난 것을 의미했다. 하지만 대중적 참여가 프로그램의 인기와 관심도를 높여줄 수 있는 만큼 제작진의 조절과 제약이 어느 정도로 필수적이다. 이는 프로그램의 절대적 리얼리티에 주관적인 영향을 미치게 된다.

〈프로듀스 101〉의 성공은 많은 비슷한 아이돌 육성 오디션 프로그램을 연이어 출현시켰다. 이와 같은 한국 표준 아이돌 한정 그룹을 만들기 위해 오디션 프로그램도 잇따라 생겨나고 있다. 2017년 같은 기간에 방송된 〈더 유닛〉과 〈믹스나인〉이 대표적인 상업성이 노출된 오디션 프로그램이다. 그리고 이런 프로그램을 통해 오디션 프로그램의 상품성을 알 수 있다. 한 시즌에서 남자나 여자만 하는 프로그램과 달리 두 프로그램은 더 폭넓은 관객층(남녀 두 가지 관객층)을 이끌기 위해, 남녀 출연자의 선발을 같이 진행하고, 남자팀과 여자팀의 대결을 벌이고,

최종 투표 결과에 따라서 우승하는 쪽이 데뷔할 수 있는 출연자를 선택했다. 투표 데이터로 남자단체와 여자단체를 판단하는 게 시장적이고 이득을 볼 수 있다. <믹스나인>은 방송이 끝날 때까지 여러 차례 방송에서 4월 데뷔하는 소년소녀들에게 투표해 달라고 요청했지만, 결국 4월 데뷔를 약속한 것은 지켜지지 않았다. 데뷔가 늦어지고 심지어 데뷔할 소식이 없는 이유에 대해서는 YG 측은 공식 입장을 전하지 않고 '묵묵부답'으로 일관했다. 최초 데뷔 조 계약기간은 최소 4개월이었지만 YG 측은 4개월 단기간의 한정 그룹은 한 그룹의 성패, 이익, YG의 이미지 등에 의미가 없다며 3년 계약을 제안했지만 일부 소속사가 동의하지 못해 9인조 데뷔는 무산됐다. 모든 출연자도 이익의 희생양이 되고, 이익과 계약의 상호 제약 속에서 출연자들이 자유의지에 따라 자기의 선택을 할 수 없다. 대중의 평가와 투표 데이터로부터 거꾸로 선택받던 캐릭터도 스스로 선택할 권리를 잃어 진정한 억압 상품이 됐다.

4. <프로듀스 101> 시리즈에 대한 분석

프로듀스 시리즈는 아이돌 연습생을 경쟁시켜 최종 승자들로 케이팝 아이돌 프로젝트 그룹을 결성한다. 이들이 일정 기간 활동하면서 앨범 발매와 콘서트 개최 등을 통해 수익창출을 목표로 하는 만큼 최종 아이돌 그룹의 완성도가 중요했다. 제작진은 최종 완성도를 위해 출연진들을 중심으로 나름의 다양한 조합을 구상해 보는 것이 필요했다. 이를 위해 특정한 출연자들을 집중 조명했을 것이라는 추론이 가능하다. 일반적인 케이팝 아이돌의 포지션이나 캐릭터 분류에서 누가 방송 분량을 배분 받았는지를 분석하기를 통해 제작진의 의도를 파악해보고, 어떻게 오디션 프로그램에서 현실(실력)이 왜곡되었는지 분석해본다.

<프로듀스 101> 와 같은 인물 군상 오디션 프로그램은 시청자가 프로그램 결과 투표를 주도해 최종 우승자를 선정하는 방식이다. 실제로는 여전히 단방향 선형으로 시청자에게 정보를 전달한다. 하지만 시청

자는 정보를 선택해서 받아들일 권리가 있고, 정보 수신 정도와 선호도는 투표 데이터와 인터넷 여론을 통해 살펴볼 수 있다. 프로듀스 시리즈는 매 시즌 처음부터 엄청난 출연자 수가 있어서 제한된 시간 안에 101명 출연자 중에서 어떻게 두각을 드러내면서 일정한 주목을 받는지 중요하다. 연출자가 누구를 시청자에게 보여주느냐에 따라 결정된다. 그리고 주목받는 목적을 달성하기 위해서는 일련의 수단이 필요해서 인물에게 충분한 방송 분량과 뚜렷한 개성을 만들고, 충동을 일으키고 스토리 라인을 만들었다.

먼저 프로듀스 시리즈의 캐릭터 이미지 유형을 살펴보고, 성장형과 재성장형 같은 캐릭터 유형은 오디션 프로그램마다 없어서는 안 될 유형이다. 육성 오디션 프로그램의 핵심 요소는 성장인데, 처음 모습과 성공적인 무대를 비교해서 큰 반전을 통해 캐릭터의 성장 스토리를 만들 수 있다. 이를 통해 노력과 학습 능력, 성장이 빠른 이유가 부각될 뿐만 아니라, 이러한 특징으로 시청자의 호감을 이끌어내고 방송 분량을 할애할 수 있다.

전체 〈프로듀스 101〉 시리즈에서 볼 수 있듯이 성장형 캐릭터 이미지는 육성류 오디션 프로그램에 필수적이다. 성장형 캐릭터는 방송에서의 성장을 통해 상대적으로 완성된 스토리 라인을 형성해 주목을 받는다. 시즌 1의 김소혜는 대표적인, 완벽한 성장 스토리 라인을 가진 캐릭터다. 김소혜는 첫 평가에서 연기회사 출신으로 연습 경험은 없는 모습으로 등장했다. 아무것도 못해서 F등급에서 이동했다. 열심히 연습했지만 주제곡을 촬영 평가 할 때 동작을 기억하지 못해 부진했다. 1차 공연에서 열심히 연습했지만 무대에서 여전히 가사를 틀리는 미숙한 모습이 계속되었다. 성장하는 계기는 2차 공연에 위치 평가 ‘보름달’ 무대에서 좋은 퍼포먼스를 보여주면서부터다. 이를 통해 해당 시즌에서 가장 성공적인 성장 스토리를 만들어냈다. 김소혜의 성장 스토리가 지속적인 관심을 이끌어낼 수 있던 기반은 전반기 몇 회에서는 상당히 서투름에도 방송 분량이 굉장히 많았다. 시즌 1의 성공한 성장형 캐릭터 스토리 때문에 이후 매 시즌마다 성장형 캐릭터 출연자들이 높은 관심을 받게 된다. 시즌 4에서는 성장 과정을 뛰어나기 위해 특히 X반을 설정했다.

또한, 단장취의(斷章取義)를 통해 말의 순서를 바꾸거나 행위와 맞추는 등의 방식으로 언어의 다른 뜻을 표현할 수 있다. 언어와 행동의 편집을 통해 보여주는 캐릭터 이미지를 변화시켜 시청자의 호감도를 변화시킬 수 있다. 이때 악마 편집은 가장 흔한 수단이다.

먼저 대표적인 악마의 편집을 당하는 출연자는 시즌 2에는 주학년이다. 악마 편집점은 4가지 있다. 첫째는 첫 평가 때에 F등급만 받지만, 첫 팀 평가 전에 센터 뽑을 때에 꼭 해야겠다는 야심이 크지만 야심에 맞지 않은 실력이 있는 장면을 편집했다. 둘째는 연습 검사할 때도 춤 동작이 계속 틀렸는데, 안무 선생님이 일부러 틀렸냐고 물었는데 대답이 이상한 것을 편집했다. 확실히 대답했는데 뒤에 배경이 다르므로 일부러 편집했다고 판단한다. 셋째는 연습 때에 연습실에서 나가서 돌아오지 않고 소극적으로 연습하고 센터로서 계속 춤동작을 틀린 모습을 편집했다. 넷째는 3차 공연 때에도 야심을 가지고 센터가 됐지만 잘 할 수 없어서 김용국으로 바꿨다. 근데 공연할 때에 주학년이 센터를 막은 경우를 편집했다. 시즌 3에서 가장 눈에 띄는 편집을 통해 악마의 편집이 당하는 장규리는 한번 음 이탈 나는 내용을 8번까지 반복 방송했다. 이런 사례를 통해 캐릭터의 이미지는 일정한 스토리텔링이 필요한 것을 알 수 있다. 인물관계나 인물의 행위가 일어나는 인물만이 존재의 본질로서 존재할 수 있는 것이지, 단순한 존재로서 존재할 수 있는 것은 아니다.

방송분량은 시청자들의 시선을 유도하고 마지막에 데뷔한 단체를 합리적 조합하기 위해 각 포지션마다 선택한 출연자에게 방송 분량을 줬다. 그 범위에서 시청자들의 취향으로 몇 명을 뽑게 투표를 의도적으로 유도했다. 예를 들며, 시즌 1에 댄서 포지션에서 김청하가 가장 뛰어났다. 처음부터 나올 때에 댄스 솔로가 아주 잘하게 하는 모습을 편집했다. 댄스 포지션 평가 중에 많은 분량으로 뛰어난 댄스 실력이 있는 이미지를 보여줬다. 또한, 유연정은 끝까지 메인 보컬 포지션을 차지했다. 시즌 3에서 이채연이 나오자마자 바로 강력하게 댄스를 했다. 이로 인해 다른 연습생에 비하면 메인 댄서 포지션 이미지를 바로 보여주는 듯하다. 하지만 이는 여전히 방송 분량이 얼마나 되는지에 따라 결정되는데, 얼굴이 안 보여서 탈락의 가능성도 있다.

일반적으로 제작진이 특별히 편집하면 인물 이미지가 더 선명할 것이다. 지난 몇 회에서 포석을 잘 깔아 몇몇 포지션에서 선수를 돋보이게 하고, 후반에 차근차근 추려내면서 일부 선수의 방송 분량을 줄이고 가능한 선수를 정한다. 인물의 능력, 잘 할 수 있는 부분, 배경 이야기를 미리 알고 있기 때문에 누구를 어떤 포지셔닝에 둘지 미리 생각해 둔다. 생각에 따라서 첫 등장에 누가 어떤 분량으로 편집할지, 어떤 포지션을 잡을 것인지, 선수들의 운명을 결정한다. 만약 앞서 방송 분량 문제로 인해 데뷔 범위에 선수가 같은 포지션이거나, 댄스가 부족하다는 문제가 있다면 바로 조정해야 한다. 부족한 포지션을 방송분량에 많이 삽입하고 같은 유형의 인물의 분량을 줄여야 한다. 국민 프로듀서가 투표했지만 방송 프로그램은 여전히 단방향으로 정보를 발신자였다. 제작진의 방송분량을 결정하는 것은 여전히 방송 인물한테 중요하다. 방송 분량과 편집은 캐릭터의 스토리와 이미지에 대한 가장 효과적인 조작이다.

5. 결론

오디션 프로그램은 이익과 재미, 그리고 시청자의 주목을 받기 위해 의도적으로 내용을 컨트롤하고 있다. 실력이 없는 출연자가 방송 분량을 많이 얻기도 하고, 투표 일변도와 부적합한 채점, <프로듀스 101> 시리즈의 투표 조작 사건이 있었다. 프로그램은 제작 과정에서 수단을 통해 이런 극단적인 사건이 발생했다. 본 연구는 프로듀스 시리즈의 사례를 통해, 실존주의에 따라 제작진이 일정한 목적으로 주관적인 의도로 캐릭터나 스토리 메이킹과 편집으로 리얼리티를 왜곡했다는 가설을 논증한다.

제작진은 프로그램 제작 과정에서 프로그램의 사실을 의도적으로 편집해 투표를 유도하고, 출연자가 시청자에게 보여주는 이미지를 만들기 등의 효과를 거뒀다. 목적을 달성하기 위한 의도적인 행동수단부터 구

체적인 상황이 자유의지에 따른 선택에 대한 제한에서 그 속에서 내포된 실존주의 사상을 살펴보았다.

“실존은 본질에 앞선다”는 명제에서 본질은 인간의 자유의지에 따라 끊임없이 자유롭게 선택을 하고, 선택한 행동을 통해 확립된다는 것을 알 수 있다. 이것은 리얼리티 프로그램의 본질은 현장에서 일어나는 일을 그대로 기록하는 사실성인지, 거기서 선택에 의해 제작자들이 완성도 높은 엔터테인먼트 콘텐츠를 만들어 내는 것이 실존인지, 아니면 상업적인 확장을 위한 최선의 결과물 도출이 본질이고 이를 위해 실제로 벌어지는 상황을 선택적으로 왜곡하는 것이 실존인지에 대한 질문이다. 이는 현재 거의 모든 리얼리티 프로그램이 겪고 있는 문제다. 어디서부터가 본질인 리얼리티이고 어디까지가 나의 선택에 의한 실존인지 결국 원하는 최상의 결과가 도출되는 것과 프로그램에서 자연스럽게 도출되는 것과의 괴리가 좁을수록 리얼리티 프로그램의 취지에 근접한다.

프로듀스 시리즈처럼 오디션 프로그램은 리얼리티를 표방하며 심사위원 채점 제도를 없애고 투표 결정권을 시청자에게 100%를 줬다. 하지만 제작진은 이익과 시장효과를 위해 프로그램을 직접 컨트롤하고, 방송 분량이나 편집 방법에 신경을 쓰고, 프로그램의 화제와 최종 결과가 프로그램 사전 설정에 부합하도록 했다. 프로듀스 시리즈 투표 조작 사건을 보면 제작진의 과잉 통제로 빚어진 극단적 사건으로 프로그램의 리얼리티가 왜곡되고 있는 것은 분명하다. 이에 해당 시리즈의 제작진이 상업적 시장과 방송의 효과를 위해 왜곡된 측을 택했다는 것을 알 수 있다. 거스를 수 없는 본질의 존재 앞에서 그들은 선택의 여지가 없는 협소한 실존 앞에 서게 되었다.

전체 오디션 프로그램을 통틀어 갈수록 치열해지는 경쟁 속에서 대부분 제작진들은 시장에 고개를 숙이고 진실을 왜곡하는 본질을 감추는 선택을 한다. 예능의 효과를 내고 시청자의 저변을 넓히기 위해, 대부분 방송 분량을 논쟁적인 화제성이 있는 출연자에게 준다. 또는 편집을 통해 만들어낸 포함 출연자들의 충돌, 성격에 나타난 악질적인 면 등에 주목하고, 여론 효과를 유발했다. 이를 통해 제작진이 원하는 인지도를 얻음으로써 그에 상응하는 이득을 얻을 수 있다.

그러나 무조건 이익만을 추구하고 출연자와 프로그램을 상품화하면

방송에서 보여준 캐릭터 이미지와 스토리가 형식화된다. 실제 벌어진 것과 전혀 다른 어찌 보면 소비자인 시청자를 속이는 행위다. 오디션 프로그램은 시장으로 먹고 사는 프로그램으로서 소비자의 공감을 얻어야 한다. 출연자 개인의 실제 상황에 따라 제작진 역시 포지셔닝의 배치나 여론 향배에 따라 편집하거나 캐릭터를 만들거나 악마 편집을 한다. 이는 사실에 대한 의도적인 창작과 왜곡으로 이어진다. 제작진 입장에서는 프로그램의 공정정보보다 수익성과 방송 효과가 더 중요할 수밖에 없다. 하지만 좋은 프로그램은 그에 걸맞은 태도를 유지해야 한다. 자연스럽게 현장에서 발생하는 최대한 살려 리얼리티의 본질을 사수하려는 노력이 창작자들의 본질이 되어야 하거나 수익성과 시청률을 무시할 수 있는 실존이 방송과 제작자들은 왜곡의 길로 이끄는 안타까운 상황으로 치 달지 않아야 한다는 생각이다.

참고문헌

단행본

- 홍순철, 전규찬, 이영주, 이동후, 정운경, 박석철, 이종임, 하수정, 은혜정, 『텔레비전 프로그램 포맷 창작론』, 국립중앙도서관, 2010.
- 최은경, 『사실적텔레비전과방송편성문화』, 커뮤니케이션북스, 2014.
- 이영돈, 『커뮤니케이션북스』, 국립중앙도서관, 2014.
- 임영호, 『신문원론』, 한나래출판사, 2013.
- 앙드레 바쟁 저, 박상규 역, 『영화란 무엇인가?』, 시각과 언어, 1998.
- 유현석, 『다큐멘터리 이론과 실제』, 도서출판 차송, 2011.
- 기이 고티에, 김원중, 이호은 옮김, 『다큐멘터리, 또 하나의 영화, 커뮤니케이션북스, 1998.
- 정재형, 『영화 이해의 길잡이』, 개마고원, 2011.
- Ron F. Smith, 李靑藜 옮김, (2000), 『Groping for Ethics in Journalism』, China : Xinhua Publishing House, 1999.
- Hill, Annette, 『Restyling Factual TV』, Routledge, 2007.
- Sartre, J. P, 陈宣良 옮김 (1997), 『존재와 무(L'Être et le Néant)』, China: SDX Joint Publishing House, 1981.
- Sartre, J. P, 周旭良 汤永宽 옮김, 『Existentialism Is a Humanism』, China:Shanghai Translation Publishing House, 1946.
- George Lukács, 『The Historical Novel』, London: Merlin, 1962.
- Szszzynski, Bronislaw, Heim, Wallace, and Waterton, Claire, eds. 『Nature Performed: Environment, Culture and Performance』, Oxford: Blackwell Publishing, 2003.
- Everette E. Dennis and John C. Merrill, 『Basic Issues in Mass Communication : a Debate』, New York: Mcmillan Publishing Co., 1984, pp.104-117.
- Forsyth Hardy, 『Grierson on Documentary』, Faber and Faber, 1966.

- Michael Renov, 『Theorizing Documentary』, Routledge, 1993.
- Rieffel and Rémy, 『Que sont les médias? Pratiques』, identités, influences, Gallimard, 2005.
- Jean Paul Sartre, 『Qu'est-ce que la littérature Gallimard』, 1986.
- 萨特, 『萨特文集:第7卷 关于我自己』, Beijing: People's Literature Publishing House, 2005.
- 童兵, 『理论新闻传播学导论』, 中国人民大学出版社, 2000.
- 程曼丽, 乔云霞 主编, 『新闻传播学辞典: 新华出版社』, 2013.

논문

- 이중수, 「오디션 리얼리티쇼와 현대여성의 '통과 의례': <도전 슈퍼모델> 서사분석을 중심으로」, 『미디어 젠더 & 문화』, 제9권, 2008, pp.51-164.
- 하광언, 「미디어의 사회적 현실구성 이론의 현상학적 체계에 관한 연구: 텔레비전 뉴스의 현실구성 기능을 중심으로」, 『연세대학교 언론홍보대학원』, 1998, pp.76-78.
- 강세윤, 이원덕, 「다큐멘터리 리얼리즘의 사운드 미학」, 『영상기술연구』, 2018, pp.115-140.
- 홍지아, 「리얼리티 프로그램의 서사전략과 낭만적 사랑의 담론」, 『한국방송학보』, 제23권2호, 2009, p.571.
- 정민희, 강승묵, 「오디션 리얼리티 쇼 <스타오디션 위대한 탄생>과 <슈퍼스타 K2> 등장인물의 성격 유형과 수행 기능 연구」, 2012.
- 홍석경, 「텔레비전 리얼리티 프로그램의 현실구성: 현실과 허구의 혼합을 통한 텔레비전의 장르형성에 대한 연구」, 『방송문화연구』, 제16권 1호, 2004, pp.260-272.
- 이경숙, 조정진, 「오락프로그램에 차용된 리얼리티와 경쟁의 조합: <서바이버>와 <무한도전!> 비교분석」, 『방송과 커뮤니케이션』, 제11권 1호, 2010, pp.89~120.
- 윤태진, 「정서적 참여와 실재(reality)의 재구성」, 『방송문화연구』 23(

2)』, 2011, pp.7-36.

최소망, 강승목, 「텔레비전 오디션 리얼리티 쇼의 서사구조 분석 : <스타오디션 위대한 탄생>과 <슈퍼스타 K2>를 중심으로」, 『한국콘텐츠학회 논문지』, 12(6), 2012, pp.121-122.

이경숙, 「오디션 프로그램의 리얼리티와 경쟁 그리고 참가자의 순환적 위치 <슈퍼스타K>를 중심으로」, 한국여성커뮤니케이션학회, 미디어, 젠더&문화, 제20호, 2011.

George Lukács, *The Historical Novel*, (London: Merlin). 1962, p.64.
J. Jagodzinkin, "The Perversity of (reality) TV: A Symptom of Our Times," *Journal for the Psychoanalysis of Culture & Society*, Vol.8, No.2, 2003, pp.320-329.

Jean Louis Baudry, "Ideological Effects of the Basic Cinematographic Apparatus", Philip Rosen (ed.), *Narrative, Apparatus, Ideology: A Film Theory Reader*, (New York: Columbia University Press, 1986, pp.281-298.

S. Barnet-Weiser and L. Portwood-Stacer, I Just Want to be Again!: Beauty Pageants, Reality Television and Post-feminism, *Feminist Theory*, Vol.7, No.2, 2006, pp.255-272.

Caldwell, J. Prime-time Fiction Theorizes the Docu-real", in J. Friedman(ed.), *Reality Squared: Televisual on the Real*. Piscataway: Rutgers University Press. 2002, pp.259-292.

Sparks, C. Reality TV: The Big Brother phenomenon. *International Socialism*, 2007, p114.

张小元, 「新闻:真实性或者客观性--一种现象学路径的分析」, 『新闻与传播评论』, 2007, pp19-22.

鲍雁林, 「谈纪录片的真实性与故事性」, 『电影传媒论文』, 2018.

何苏六, 「纪录片的责任与影响」, 『现代传播』, 2005, pp.84-85.

Joris Ivens, 何钟辛 옮김, 「关于纪录影片创作的几个问题」, 『电影艺术』, 1980, pp.47-51.

彭晶晶, 「受众:“商品”的发现与“人”的忽视 ——“受众商品论”的一种解读」, 『新闻世界』, 2009.

웹사이트

Friedrich Engels, (1888), “致玛格丽特·哈克奈斯 (Engels to Margaret Harkness In London)”.

<https://www.marxists.org/chinese/engels/mia-chinese-engels-188804.htm>

Emma021218, (2021,01. <https://baike.baidu.com/item/萨特存在主义>

<https://namu.wiki/w/슈퍼스타K%20시리즈>

Abstract

A Study on the TV Audition Show's Distortion of Reality with Sartre's Existentialism which shows Media Subjectivity and Ethicality

Lingyao Tu

Dept. of Film, TV & Multimedia, Sungkyunkwan University
Master

This study looks to explore situations in which the authenticity of reality audition programs is inherently distorted by subjective intervention through a theoretical model of existentialism and case study of how it was practiced in an actual program. In detail, we examine the impact on the essence of human subjective intervention and the behavior by free will and use Sartre's existentialism a theoretical model and a Korean audition program <Produce 101> series as the case for the study. We believe that the producers intended to narrow the audiences choices by creating a favorable environments for certain participants (trainees as they were called) to be recognized and liked by the voting audiences. We look to "subjectivity," the first principle of existentialism, people determine their essence through free will, and all actions in the production process are aimed at achieving that goal, which keeps the position balance of final debut group by creating the character image and personality through character making, storytelling and increasing or decrease the assigned air-time of each individuals.

Keywords

Audition program, Reality, Existentialism, Character making, Subjectivity, Ethicality