

## 하이퍼링크, 알고리즘, 인터페이스

- 디지털 시대의 텔레비전 대중연예 프로그램에 대한 소고(小考) -

권두현\*

### <차례>

1. 텔레비전 대중연예와 디지털 시대의 에피스테메
2. 토크쇼와 하이퍼링크(Hyperlink)의 정신역학
3. 대중연예 프로그램의 알고리즘(Algorithm)
4. 인터페이스(Interface)로서의 오디션 프로그램
5. 예술과 기술, 서사와 유희 사이의 대중연예

### <국문초록>

이 글은 디지털 시대의 텔레비전 대중연예 프로그램의 생산 원리와 수용 원리를 동시에 살펴보는 목적을 지닌다. 텔레비전 대중연예 프로그램은 연행과 매체의 결합을 통해 구성된 것이다. 더 나아가 최근 텔레비전 대중연예 프로그램은 인터넷으로부터 흘러넘쳐 텔레비전으로 삼투하는 디지털 시대의 통합적 미디어 리터러시를 요청한다.

최근 텔레비전 대중연예 프로그램은 ‘하이퍼링크’의 성격, ‘알고리즘’의 원리, ‘인터페이스’의 기능을 지닌다. 먼저, ‘집단 토크쇼’는 출연자 개인이 들려주는 스토리들이 상호 경쟁하면서도 ‘연상적 링크’를 통해 연결됨으로써 ‘하이퍼링크’의 정신역학을 드러낸다. 한편, 《무한도전》이나 <1박2일> 등으로 대표되는 ‘리얼 버라이어티쇼’는 예술의 규칙이 아닌 게임의 규칙으로서의 ‘알고리즘’을 프로그램의 원리로 삼는다. 이와 같은 알고리즘의 원리는 《슈퍼스타 K》나 《위대한 탄생》 등과 같은 오디션 프로그램을 통해 다시 한 번 발견되는데, 이 때 오디션 프로그램은 디지털 세상의 이치에 해당하는 알고리즘과 세상의 이치에 해당하는 서사가 호환하는 ‘인터페이스’로 기능한다.

이제껏 예술과 기술, 서사와 유희는 각각 대립항을 형성하는 것으로 여겨져 왔다. 그러나 텔레비전 대중연예 프로그램은 예술과 기술, 서사와 유희가 상호의존적이며 상호보완적인 관계로 존재할 수 있다는 사실을 제시한다.

주제어: 텔레비전, 대중연예, 디지털, 에피스테메, 하이퍼링크, 알고리즘, 인터페이스, 드라마, 연행성, 내러톨로지, 루돌로지

\* 동국대학교 강사

## 1. 텔레비전 대중연예와 디지털 시대의 에피스테메

개념의 발생 단계에서부터 현재에 이르기까지 역사적 맥락에 따라 그 내포에 변화가 잇따랐지만, ‘연예(演藝)’라는 기표가 기본적으로 ‘공연예술(公演藝術)’의 축약적 표현이라는 점을 감안한다면, 그것은 음악, 무용, 만담, 연극 등 다양한 공연 양식을 포괄하기 마련이다. 그럼에도 불구하고 ‘연예’는 수용자에 대한 편화된 관념을 내포한 ‘대중’이라는 수사와 분리 불가능한 개념으로 인식되었고, 이로 인해 ‘예술’과 배타적 관계를 형성하는 ‘오락’이라는 범주에 포박되어 버리고 말았다. 이러한 모순적 상황 하에서 역사적으로 ‘대중’의 영향력이 강화될수록, ‘연예’에 대한 부정적 인식은 견고해졌다.

특히 ‘연예’의 개념이 ‘바보상자’로 일컬어지는 텔레비전과 결합하게 되었을 때, 이에 대한 부정적 인식은 극에 달한다. 식민지시기의 대중연예에 대해서는 극예술의 분석론을 통한 고고학적 탐색이 간헐적으로나마 시도되고 있음에도 불구하고, 현재의 텔레비전 대중연예에 대한 탐색이 거의 시도되지 않고 있는 것은 바로 이러한 이유 때문이다. 물론 텔레비전 대중연예 프로그램에 대한 학술적 논의가 지금까지 전혀 이루어지지 않은 것은 아니다. 특히 ‘리얼리티 프로그램’과 ‘오디션 프로그램’ 등의 열풍으로 인해 최근 텔레비전 대중연예 프로그램에 대한 논의가 예전에 비해 비교적 활발하게 이루어지고 있다.<sup>1)</sup> 그러나 최근의 현상에 주목한 공시적 접근에 비해 상대적으로 텔레비전 대중연예 프로그램에 대한 통시적 접근은 부족한 실정이다.<sup>2)</sup>

1) ‘리얼리티 프로그램’, ‘오디션 프로그램’ 등 이 글에서 사용하고 있는 장르 명칭은 사실상 엄밀한 학술적 정의라고 하기는 힘들다. 거칠게나마 텔레비전 대중연예 프로그램에 대한 장르 구분이 시도된 적이 있기는 하지만, 이에 대한 후속 논의가 본격화되지는 않았다. 따라서 장르 명칭은 수용자와 방송 현장의 호명을 그대로 따르기로 하며, 장르 구분과 이에 적합한 명칭에 대해서는 지면을 달리 하여 다루고자 한다.

2) 텔레비전 대중연예 프로그램 전반에 대한 통시적 접근으로는 강태영, 윤태진, 손병

그리 많지 않은 숫자임에도 불구하고, 텔레비전 대중연예 프로그램에 대한 기존의 학술적 논의는 프로그램이 처해있는 역사적·사회적 맥락, 텔레비전 대중연예 프로그램의 이데올로기적 효과 등에 집중하는 공통적 경향을 드러내고 있다.<sup>3)</sup> 예컨대, 텔레비전 대중연예 프로그램은 신자유주의적 맥락 위에서 신자유주의적 풍경을 연출함으로써 신자유주의적 일상을 확대재생산하는 효과를 발휘하는 문화산업의 첨단 상품이라는 식의 논의가 반복되고 있는 것이다.<sup>4)</sup> 텔레비전 대중연예 프로그램에 대한 이와 같은 징후적 독해는 텔레비전 대중연예 프로그램의 의도에 해당하는 재미 혹은 위안 등과 같은 감정적 효과의 이면을 심도 있게 사유하려는 시도라는 점에서 나름의 의미를 지니기는 하지만, 텔레비전 대중연예 프로그램이 지배적 이데올로기의 충실한 전파자임을 언급하는 수준의 결론 이상으로 나아가지 못한다는 점에서 그 한계가 분명하다. 신자유주의적 환경에 대한 과도한 몰입은 텔레비전 대중연예 프로그램을 불안정한 노동사회의 음화로서만 부각시킬 뿐이다.

우, 전규찬, 박근서 등의 연구가 선구적이라고 할 수 있다. 이들의 연구는 텔레비전 코미디, 혹은 텔레비전 오락이라는 범주를 설정하고 이와 같은 범주로 포괄할 수 있는 텍스트, 콘텐츠, 프로그램 및 장르의 규칙 등에 대한 계보학적 탐구를 시도하였다는 점에서 '사적(史的)' 서술로서의 텔레비전 대중연예론에 해당한다고 할 수 있다. 손병우, 『풍자 바깥의 즐거움 - 텔레비전 코미디』, 한나래, 2002 ; 강태영·윤태진, 『한국 TV 예능·오락 프로그램의 변천과 발전』, 한울아카데미, 2002 ; 전규찬·박근서, 『텔레비전 오락의 문화정치학』, 한울아카데미, 2004.

- 3) 이는 텔레비전 대중연예 프로그램에 대한 논의가 대부분 신문방송학 전공자에 의해 시도되었기 때문이다. 이 가운데, 박근서의 경우에는 코미디의 양식적 측면에 대한 문학적 분석을 시도한다. 그러나 이 경우에는 구체적 텔레비전 대중연예 프로그램에 대한 분석이 아니라 코미디의 세계관과 코미디의 세계와 등치되는 대중문화를 설명하기 위해 간혹 텔레비전 대중연예 프로그램, 그 가운데서도 콩트식 코미디를 언급하는데 그친다는 점에서, 본격적인 텔레비전 대중연예 프로그램에 대한 텍스트 내적 분석이라고 보기에는 무리가 있다.
- 4) 원용진, 「신자유주의 시대의 '매체정경」, 『문화과학』 통권29호, 문화과학사, 2002. 3 ; 문강형준, 「<무한도전>과 신자유주의」, 『문화과학』 2007년 겨울호(통권 52호), 문화과학사, 2007. 12 ; 문강형준, 「〈슈퍼스타 K2〉, 혹은 신자유주의 시대의 스펙타클」, 『시민과세계』 제18호, 참여연대 참여사회연구소, 2010. 12.

그렇다면 어떻게 그 한계를 극복할 수 있을까. 텔레비전 대중연예 프로그램에 대한 논의가 봉착한 한계를 극복하기 위해 텔레비전에 대한 편견과 신자유주의에 대한 몰입을 잠시 유보할 필요가 있는 것은 아닐까. 이와 같은 문제의식 하에서 이 글은 '드라마'와 '디지털'이라는 우회로를 통해 텔레비전 대중연예 프로그램에 접근하고자 한다. 텔레비전 대중연예 프로그램의 통시적 맥락을 제공하고 있는 것이 바로 '드라마'라는 장르적 개념이고, 이와 같은 드라마가 거처하는 텔레비전을 비롯한 각종 매체가 '디지털'이라는 기술적 조건에 의해 재편되고 있기 때문이다.

우선적으로 이 글은 텔레비전 대중연예 프로그램을 드라마, 즉 '극예술'의 분석틀에 수용하여 이론화하는 가능성을 모색해보고자 한다. 텔레비전 대중연예 프로그램은 텔레비전 드라마와 더불어 텔레비전이라는 매체에 '연행성(performativity)'을 핵심으로 삼는 극예술이 결합한 또 다른 결과물이기 때문이다. '연행(performance)'은 연극을 구성하는 최소한의 요소이자 사회적 표현코드화가 가능한 매체의 일종이며, 따라서 한 시대의 문화를 구성하는 잠재력을 지닌다.<sup>5)</sup> 한국의 근·현대 극예술사는 다양한 연행을 규정하기 위해 동원되는 '예술'과 '오락' 개념이 길항하는 과정의 역동적 변증법에 의해 마련되었다고 할 수 있다. 한국의 근·현대 극예술사는 수용자의 취향과 심미규범, 기대지평 등을 적극적으로 인식하거나 새로운 미디어 테크놀로지를 활용하는 연행의 '오락'으로 규정함으로써 예술의 영역 외부에 위치시키고, 그럼으로써 기술과 분리된 예술의 순수성 혹은 이념성을 끊임없이 강조했던 배타적 기획의 산물이다.

- 5) 이와 관련하여 김기란은 근대 계몽기 "연희(극장)"를 중심으로 하여 연행이 새로운 공연문화와 대중문화를 형성하였음을 밝힌 바 있다. 김기란, 「근대 계몽기 연행의 매체적 기능과 대중문화의 형성」, 『대중서사연구』 제12호, 대중서사학회, 2004. 12. 또한 유현주는 연행, 연희 등 근대 초기 연극 용어들을 정리하며, 이들 용어가 번역되는 과정에서 근대적 연극에 대한 인식이 마련되었음을 밝힌 바 있다. 근대적 연극에 대한 인식은 곧 연행의 근대화의 다름 아니다. 유현주, 「1890~1900년대 '演劇'의 번역어 양상과 연극인식 연구」, 『상허학보』 제28집, 상허학회, 2010. 2.

그러나 기술과 예술은 완벽히 분리·독립된 영역이 아니며, 매체와 연행의 다양한 결합 양상은 기술과 예술이 긴밀한 관계를 맺고 있음을 방증하는 것이다. 가장 우선적으로 연극에서 눈앞에 직접적으로 드러나는 연행자의 몸은 가장 집약적인 매체의 속성을 지니고 있다. 다시 말해, 몸 전체는 말하고, 듣고, 기억하는 과정을 전승하는 주요 매체였던 것이다.<sup>6)</sup> 이후 전자매체를 통한 기술복제는 몸을 통한 기억의 전승이라는 연행의 형식과 의미에 커다란 변화를 가져왔다. 전자매체를 통해 매개되는 연행의 대표적 사례로 꼽을 수 있는 것이 바로 텔레비전 드라마이다. 텔레비전 드라마는 일반인과 연구자의 무의식 속에서 오랜 기간 오락의 영역에 머물러 있었으나, 양식적 측면에 대한 이론적 모색과 이를 바탕으로 둔 구체적 텍스트 분석이 진행되기 시작하면서부터 비로소 고유의 형식미학을 갖춘 예술이라는 사실이 공인되고 있다. 그러나 그것이 예술이든, 오락이든, 대중의 생활세계 속에서 텔레비전 드라마는 이미 ‘안방극장’의 주요한 콘텐츠로서 자리매김하고 있었다.<sup>7)</sup>

‘안방극장’은 텔레비전이 기본적으로 미디어 테크놀로지이자 근대 가정의 공간구성과 안방의 극장화를 가능케 하는 공간의 테크놀로지이기도 함을 시사하는 표현이다.<sup>8)</sup> 그런데 극장에서 공연되는 것이 비단 ‘신극’ 혹은 ‘정극’에만 국한되지 않았다는 점을 기억해본다면, ‘안방극장’에서도 텔레비전 드라마와 영화만이 아닌 다양한 양식의 연행이 매개되었을 것임을 짐작해볼 수 있다. 1900년대 말부터 생기기 시작했던 실내 극

장이나 이전의 야외 가설무대는 뚜렷한 장르 구분 없이 각종 공연물과 무성영화를 구경거리로 제공하였던 혼종적 스펙터클의 공간이었고, 당시의 극장 경영자나 관객에게 연극과 영화, 무용 등은 오늘날처럼 장소를 달리해야 하는 별개의 장르였다기보다는 버라이어티의 동일한 일부로 인식되었다.<sup>9)</sup> 근대 초기 극장이 지니는 스펙터클의 혼종성은 ‘안방극장’의 시대에 더욱 강화되어 불특정 다수의 텔레비전 시청자들 앞에 제시된다.<sup>10)</sup> 극장에서 다양한 버라이어티쇼가 공연되었던 것 이상으로 텔레비전을 통해 다양한 형식의 대중연예 프로그램이 방송되었던 것이다.

물론 비단 극예술만이 아닌 음악과 무용 등 다양한 연행 양식이 텔레비전이라는 전자매체와 결합함으로써 텔레비전 대중연예 프로그램은 다양한 스펙트럼을 갖추고 이른바 ‘복잡계’를 형성하였다. 그럼에도 불구하고 텔레비전 대중연예 프로그램의 기원과 이후의 변화 과정을 살펴보면 대중적 연행 양식의 주요한 원리에 해당하는 극적 요소가 텔레비전 대중연예 프로그램의 중심에 놓여 있었다는 점만큼은 반드시 환기될 필요가 있다. 무엇보다도 텔레비전은 스펙터클의 매체이자, 동시에 구술의 매체로서 언어를 적극적으로 활용하기 때문이다.<sup>11)</sup> 텔레비전 대중연예

9) 박노현과 우수진은 근대 초기 극장의 혼종성과 공연 레퍼토리의 다양성에 대해 논한 바 있다. 박노현, 「극장(劇場)의 탄생 - 1900~1910년대를 중심으로」, 『한국극예술연구』 제19집, 한국극예술학회, 2004. 4 ; 우수진, 「무성영화 변사의 공연성과 대중연예의 형성」, 『한국극예술연구』 제28집, 한국극예술학회, 2008. 10.

10) 레이먼드 윌리엄스는 텔레비전의 혼종적 스펙터클이 ‘흐름(flow)’의 수사법에 기대어 제시된다고 설명한 바 있다. ‘흐름’이라는 개념은 텔레비전 프로그램이 시간적 단위의 연속이라는 사실을 바탕으로 편성되고, 수용자들은 텔레비전 시청을 통해 다양한 장르와 함께 즐거움과 아쉬움, 실패감, 감동 등의 정서를 차례로 경험한다는 사실과 관계된다. 이에 대한 보다 자세한 논의는 레이먼드 윌리엄스, 박효숙 역, 『텔레비전론』, 현대미학사, 1996. 참조.

11) 텔레비전의 스펙터클은 영화적 스펙태클러(Spectacular), 즉 자극적이거나 신기한 볼거리와는 달리, 연행적 의사소통의 도구로서 파악되어야 한다. 다시 말해, 텔레비전의 스펙터클은 연행적 의사소통의 기본에 해당하는 언어를 비롯하여, 언어 외적 표현 내지는 비언어적 표현을 다양하게 보여주기 위한 요소라고 할 수 있다. 텔레비전의 구술적 성격과 이로 인한 극적 요소와의 밀접한 상관관계에 대해서는 이윤진과 권두현의 논의를 참고할 수 있다. 이윤진, 「한국 텔레비전 드라마의 구술성 - 텔레비전

6) 김기란, 「집단기억의 무대화 과정의 작동 메커니즘」, 『드라마연구』 제30호, 한국드라마학회, 2009. 6. 13쪽 참조.

7) 한국에서 텔레비전이 본격적인 안방문화로 정착하기 시작한 1960년대 후반 이후 1970년대까지 텔레비전은 근대적 가족공간과 삶의 양식을 구성하는 유력한 기제였다. 이에 대한 보다 자세한 논의는 임중수, 「텔레비전 안방문화와 근대적 가정에서 생활하기 : 공유와 차이」, 『인론과 사회』 제12권 1호, 성곡언론문화재단, 2004. 2. 참조.

8) ‘안방극장’이 공간 테크놀로지로서의 텔레비전을 시사하는 표현이라면, 제도화된 방송 편성으로 인해 등장한 ‘황금시간대’라는 표현은 시간 테크놀로지로서의 텔레비전을 시사하는 표현이라고 할 수 있을 것이다.

프로그램이 기본적으로 ‘토크’와 ‘콩트’를 빈번하게 활용한다는 사실은 언어와 연행이 텍스트의 지배소로서 자리하고 있음을 의미하는 것이다.

텔레비전 대중연예 프로그램은 극적 요소를 주요한 원리로 삼으며, 특히 최근의 텔레비전 대중연예 프로그램은 ‘디지털’이라는 기술적 조건이 부과한 또 다른 원리에 개방되어 있다. 따라서 이 글에서는 텔레비전 대중연예 프로그램을 분석함에 있어 장르론적 차원에서 ‘드라마’의 방법론과 함께 매체론적 차원에서 ‘디지털’이라는 조건을 적극적으로 사유하고자 한다. 다매체 환경이라는 미디어 장(場)의 역학관계 속에서 매체 예술로서의 드라마가 민감하게 변동하는 이상, 텍스트가 거처하는 매체만이 아니라 인접한 다른 매체, 즉 매체 간의 소통을 적극적으로 고려할 필요가 있다. 마셜 맥루언이 설명하는 것처럼, “매체의 내용은 다른 매체”이며, 이것이 바로 ‘재매개론(re-mediation)’의 핵심 명제이다.<sup>12)</sup> 영화는 텔레비전 시청자인 관객을 상대하며, 텔레비전 드라마는 영화의 관객인 시청자를 상대한다. 그런 점에서 텔레비전 대중연예 프로그램 또한 텔레비전이 아닌 인터넷으로 대표되는 디지털 미디어를 향유하는 ‘네티즌’의 정체성을 지닌 시청자를 염두에 둘 필요가 있다. 요컨대, 네티즌의 정신과 삶의 양식이 텔레비전과 텔레비전 대중연예 프로그램을 둘러싸고 있는 것이다. 이는 곧 인터넷으로부터 흘러넘쳐 텔레비전으로 삼투하는 디지털 시대의 통합적 미디어 리터러시(media literacy)를 전제하는 것의 다름 아니다.

그런데 디지털 시대에 대한 연구는 대개의 경우, 인간의 정신과 삶의

의 구술양식과 이야기], 『언론과 사회』 제10권 3호(통권 제36권), 성곡언론문화재단, 2002. 6; 권두현, 「구술과 기술 변증법으로서의 한국 극예술」, 『한국어문학연구』 제57집, 한국어문학연구학회, 2011. 8.

12) 마셜 맥루언은 “두 개의 미디어가 혼합되거나 서로 만나는 순간은 새로운 형식이 탄생하는 진리와 계시의 순간”이라는 선언적 명제와 함께 재매개론의 입지를 다졌고, 맥루언의 논의를 이어받은 볼터와 그루신은 재매개를 투명성의 재매개와 하이퍼매개라는 두 가지 양식으로 구분한다. 재매개 과정과 재매개의 두 가지 양식, 재매개의 전략 등에 대한 보다 자세한 논의는 제이 데이비드 볼터·리처드 그루신, 이재현 역, 『재매개 - 뉴미디어의 계보학』, 커뮤니케이션북스, 2006. 참조.

양식이 아니라 매체와 기술에 대해서만 관심을 기울인다. 디지털 시대의 보편적 미학에 관한 소수의 논의가 있을지언정, 이 또한 디지털 매체 기술에 대한 논의와 크게 구분되지 않는다. 요컨대, 디지털 시대의 미학에 대한 소수의 논의는 예술의 특성이 매체 기술의 특성이 종속되어 있음을 의미하는 ‘매체 결정론’ 혹은 ‘기술 결정론’의 편협한 시각을 무한 반복되고 있을 따름이다. 그러나 기술은 결코 중립적이지 않으며, 어떠한 목적과 가치를 포함하고 있고, 수용자의 행위에 직접적으로 관여하며, 나아가 수용자의 행위를 통제함으로써 이데올로기적 지향성을 드러내 보인다. 물론 디지털 기술 또한 마찬가지다. 그런 점에서 디지털 기술은 특정한 시대를 지배하는 인식론적 장, 혹은 인식의 무의식적 체계, 즉 ‘에피스테메(episteme)’의 원천으로서 새롭게 이해될 필요가 있다.

디지털 시대를 이해하기 위해 도모되는 매체와 기술에 대한 관심은 대개 일종의 지식보관소로서 표상되는 인터넷에 집중된다. 이 때, 지식보관소로서의 인터넷은 에피스테메와는 무관한 독립된 기술적 영역으로서 덩그러니 남겨져 있는 듯하다. 하지만 전자적 공간·장소·거소 등에 해당하는 인터넷이라는 토포스(topos)에 거처하는 인류를 파악하고자 한다면, 인터넷을 통해 재편되는 인류의 정신과 전자적 삶 혹은 기술적 삶의 양식에 주목해야 한다. 즉 인터넷이라는 토포스와 디지털이라는 토픽(topic)을 존재론과 인식론의 영역으로 옮겨가, 존재론과 인식론의 연관 양태에 대해 고민했을 때, 동시대의 미학에 대한 최소한의 답변을 도출해낼 수 있는 것이다.<sup>13)</sup> 이 글은 결국 텔레비전 대중연예 프로그램을 통해 동시대의 통합적 미디어 리터러시와 에피스테메, 그리고 이와 관계하는 미학을 확인하려는 시도이다.

13) 디지털적 존재론에 대해서는 니콜라스 네그로폰테가 선구적 논의를 개진한 바 있다. 이에 대한 보다 자세한 논의는 니콜라스 네그로폰테, 백옥인 역, 『디지털이다(Being Digital)』, 커뮤니케이션북스, 1999. 참조.

## 2. ‘토크쇼’와 하이퍼링크(Hyperlink)의 정신역학

연예, 즉 공연예술의 핵심은 ‘구경꾼’에 해당하는 수용자의 관람 행위에 있다. 즉 시각에 의한 소통체계가 전제되었을 때, 비로소 공연예술은 성립하는 것이라고 할 수 있다.<sup>14)</sup> 그런 점에서 공연은 방송, 이 가운데서도 시각에 의한 소통체계를 전제하고 있는 텔레비전 방송과 상보적 관계와 경쟁적 관계를 동시에 형성한다. 방송 초기 텔레비전은 부족할 수밖에 없는 콘텐츠를 확보하려는 목적에서 공연을 방송 시스템 내부로 편입시키고자 했고, 이와 같은 텔레비전 방송의 움직임에 대응하여 공연은 일회성과 동시성, 현장성 혹은 현전성 등의 고유한 특징을 강조하며 방송과는 다른 가치를 드러내려 했던 것이다.<sup>15)</sup>

그런데 최근 텔레비전 대중연예 프로그램은 시각 혹은 스펙터클이 아닌 구술과 청각에 의한 소통체계를 근본으로 삼는 경우가 많다.<sup>16)</sup> ‘불거

리’ 대신 ‘들을 거리’가 프로그램의 핵심적 요소로서 부각되고 있는 것이다. 최근 텔레비전 음악 프로그램은 들을 거리를 제공하는 데서 역동적 안무와 화려한 의상 등의 볼거리를 제공하는 데 치중하고 있지만, 음악 프로그램을 제외한 나머지 대중연예 프로그램은 볼거리를 제공하던 데서 들을 거리를 제공하는 데 치중하는 반대의 경향을 보이고 있다.<sup>17)</sup> 이와 같은 최근의 경향은 《황금어장》(MBC)의 <라디오 스타>와 같이 ‘들리는 TV’를 프로그램의 콘셉트로 전면으로 내세우는 경우를 통해 극명하게 드러난다. <라디오 스타>는 라디오 공개방송의 형식을 흉내 내고 있는 텔레비전 토크쇼이다. 그러나 라디오 공개방송이 ‘스튜디오 공개’에 방점을 두고 스펙터클에 의한 소통을 보다 적극적으로 내세움으로써 청각에 의한 소통의 탈신비화를 그 목적으로 삼는 데 반해, <라디오 스타>와 같은 텔레비전 토크쇼는 텔레비전을 통해 라디오를 ‘재매개’함으로써, 청각에 의한 소통을 강조한다는 점에서 라디오 공개방송의 그것과 반대되는 탈신비화를 시도한다.

‘재매개’의 형식이 강조된 ‘들리는 TV’의 콘셉트는 비단 <라디오 스타>만의 고유한 특징이 아니라 오늘날 수많은 채널과 프로그램을 통해 반복 재생산되고 있는 텔레비전 토크쇼의 일반적 특징이다. ‘언어적 연행’이 두드러지게 강조된 장르로서의 토크쇼는 한국에서 1960년대부터 존재했지만, 1990년대 이후 비로소 폭증하기 시작했으며, 오늘날 상당수의 텔레비

14) 가령, 청각에 의한 소통을 전제하는 예술 장르인 음악의 경우라고 하더라도, 수용자가 특정한 공연 시간, 공연장에 자리하고 있지 않다면 공연 상황은 성립될 수 없다. 이처럼 공연예술은 스펙터클을 필연적으로 소구하는 것이라고 할 수 있으며, 이때 수용자는 기본적으로 ‘구경꾼’의 지위를 가진다.

15) 유랑극단의 공연이 텔레비전 연예 프로그램의 시작이 유랑극단의 공연이었던 사실은 바로 공연과 방송의 상보적이며 경쟁적인 모순적 관계를 보여준다. “텔레비전은 매체 특성상 극장에서 이루어지는 고급한 예술을 수용하기에는 문제가 있었다. 우선 초기의 텔레비전은 극장의 스펙터클을 담을 수 있을 만큼 큰 그릇이 아니었고, 또 특별한 문화적 공간인 극장과 달리 가정의 거실에 자리한 일상적 오브제였다. 따라서 높은 집중력과 강한 스트레스를 요구하는 극장의 문화는 애초부터 텔레비전에 맞지 않았다. 그러므로 초기 텔레비전은 유랑극단의 싸구려 볼거리, 혹은 시장판의 떠들썩한 놀이판으로부터 크게 영향 받았다.” (전규찬·박근서 저, 『텔레비전 오락의 문화정치학』, 한울아카데미, 2004, 27쪽.) 공연과 방송의 관계에 대한 이와 같은 설명은 보드빌의 전동이 텔레비전 코미디로 이어졌으며, 이는 다시 스탠딩 개그와 슬랩 스틱의 전동을 낳았고, 나아가 시트콤으로 연결된다는 설명으로 이어진다. 하지만 한국의 경우에는 다소 맞지 않을 수 있다.

16) 이는 비단 최근의 경향만이 아니라 텔레비전 방송 초기에 수용자들이 느꼈던 감각이다. 이에 대해 임중수는 다음과 같이 적고 있다. “초기 텔레비전은 라디오의 연장이었다. ‘라디오와 활동사진을 겸한 셈인 텔레비존’(『TV 어제 개국식』, 『한국일보』, 1956. 5. 13.)의 문화적 위치는 최초의 텔레비전 실험방송에서 내지른 “와 활동사진

이 붙은 라디오다”(『실험방송을 공개, ‘테레비존’에 관중들 환호성, 『동아일보』, 1956. 5. 14.)라는 단상에서 극명하게 나타난다. 당시 ‘테레비’에 대한 이러한 인식은 일찍이 “편리한 무선전화”(『편리한 무선전화』, 『조선일보』, 1924. 10. 6.)인 라디오에서 연장된 것으로 “활동사진의 무선송신”, “라디오로 활동던송”(『라디오’로 활동전송』, 『조선일보』, 1927. 1. 16.)으로 소개된 것에서 그 전형을 볼 수 있다.” (임중수, 『텔레비전의 사회문화사』, 유선영·박용규·이상길 외, 『한국의 미디어 사회문화사』, 한국언론재단, 2007, 441쪽.)

17) 최근 유행하는 ‘오디션 프로그램’은 음악이 볼거리로 취급되는 경향에 대한 반발로서 등장한 것이지만, 그럼에도 불구하고 들을 거리로서의 음악이 공연되기까지의 과정을 보여준다는 점에서 독특한 위상을 지닌다고 할 수 있다. 오디션 프로그램에 대한 보다 자세한 논의는 후술하도록 하겠다.

전 대중연예 프로그램이 토크쇼의 형식을 취하고 있다.<sup>18)</sup> 《황금어장》(MBC)을 비롯하여, 《놀러와》(MBC), 《해피투게더》(KBS), 《승승장구》(KBS), 《힐링캠프》(SBS), 《강심장》(SBS), 《고쇼》(SBS), 《스타 부부쇼 자기야》(SBS), 《스타 주니어쇼 붕어빵》(SBS) 등 현재 방송 중인 텔레비전 대중연예 프로그램 가운데 절대다수가 토크쇼의 형식을 전경화하고 있다. 기본적으로 스튜디오 내부에서 진행되는 이와 같은 토크쇼 이외에 《무한도전》(MBC)과 <1박2일>(KBS) 등 스튜디오 외부에서 진행되는 이른바 ‘리얼 버라이어티쇼’에서도 출연자간의 대화, 즉 ‘토크’는 프로그램을 진행해나가는 동력이자, 출연자의 캐릭터와 상호간의 역할 관계를 드러내고, 순간적 재미를 유발하는 기제로서 대단히 비중 있게 활용된다.

‘세상을 바꾸는 퀴즈’ 《세바퀴》(MBC)의 작은 역사는 ‘토크’의 비중 변화, 즉 대화의 전경화 혹은 배경화가 발휘하는 흥행 효과를 파악할 수 있는 흥미로운 사례로서 주목할 만하다. 《세바퀴》는 퀴즈와 게임, 음악과 댄스, 출연자간의 대화와 즉흥극 등 다양한 형성소의 복합적 구성으로 이루어진 문자 그대로의 버라이어티쇼이다. 2008년 5월 25일 《일요일 일요일 밤에》의 한 코너로 편성된 <세바퀴>는 기존 대중연예 프로그램의 주요한 출연자였던 20대 혹은 30대 미혼 연예인이 아니라 40대 이상 기혼 연예인 다수를 출연자로 내세워 중·장년의 일상에 밀착해있을 법한 독특한 퀴즈와 게임을 선보였음에도 불구하고 방송 초기에 별다른 주목을 이끌어내지 못했다.

그러나 배경화되어 있던 출연자 개인의 사연과 출연자 상호간의 대화를 전경화하기 시작하면서부터 <세바퀴>는 비로소 대중의 호응을 이끌어내게 되었고, 2009년 4월 4일부터는 별개의 단독 프로그램으로 확대 편성됨과 더불어 편성 시간 또한 변경되었다. 그 후 《세바퀴》는 프로그

18) 한국 텔레비전 토크쇼 프로그램의 시대별 방송사별 편수 추이에 관한 보다 자세한 정보는 강태영·윤태진, 『한국 TV 예능·오락 프로그램의 변천과 발전』, 한울아카데미, 2002, 119~125쪽 참조.

램의 지배소였던 퀴즈와 게임이 아닌 출연자의 신변잡기에 보다 많은 비중을 두었다. 그러다가 최근 ‘들을 거리’로서의 신변잡기가 아닌 ‘개인기’로 일컬어지는 ‘볼거리’에 치중하기 시작하면서 《세바퀴》는 다시 한번 대중의 관심 밖으로 밀려나고 있다.

출연자의 신변잡기가 텔레비전 대중연예 프로그램의 지배소로서 자리하게 된 현상은 비교적 근과거에 해당하는 《서세원 쇼》(KBS)의 핵심 코너였던 <토크 박스>의 성공 이후 가속화되었다.<sup>19)</sup> 물론 <토크 박스> 이전에도 1980년대 후반의 《자니운 쇼》, 1990년대 초반의 《주병진 쇼》 등 토크쇼 형식의 대중연예 프로그램은 항상 존재했다. 근과거가 아니라 조금 더 멀리까지 가보게 되면 토크쇼는 근대 초기부터 연극과 함께 공존해왔던 재담 혹은 만담과도 그 계보가 닿아 있다. 공연과 방송을 아울러 웃음을 중심으로 하는 대중연예물은 항상 극적 구조와 서사를 갖춘 코미디와 말과 몸짓에서의 익살, 이 두 가지가 함께 공존해왔던 것이다. 민속극이 있던 시대에도 재담의 양식이 따로 공연되었고, 1930년대 이후에는 짤막한 경희극들과 함께 만담이 공연되었다.<sup>20)</sup> 이와 같은 만담은 1970년대에 이르러 연행의 전자 테크놀로지에 해당하는 텔레비전과 접촉하게 되면서 이른바 ‘개그’로 전환되었던 것이다.

19) 초창기에는 《서세원의 화요 스페셜》이라는 이름으로 토크 프로그램이었으나, 프로그램 이름이 1998년 2월 16일부터 《서세원 쇼》이라는 개칭되었다가, 2002년 8월 6일에 종영하였다. 손병우는 《서세원 쇼》의 ‘토크 박스’가 놓여 있는 기반을 다음의 세 가지 차원에서 정리한다. 첫째, 1970년대 말의 참세 시리즈에서 시작하여 그 뒤속칭 ‘EDPS(음담패설)’와 식인종, 전두환, 최불암, 덩달이, 만득이, 사오정 시리즈를 거쳐 삼행시와 문자 메시지 재담에까지 이르고 있는 재담 문화의 만개이다. 둘째, 일상 생활 속의 사연들을 읽어주는 라디오 방송의 포맷의 변성이다. 셋째, 1988년 이후 여러 차례 진행된 각종 청문회를 통해 의원들의 음박지르기와 증인들의 정교하게 조직된 구문들, 그리고 일견 무질서하게 들리는 일상적 화법의 해방이다. 이에 대한 보다 자세한 논의는 손병우, 『풍자 바깥의 즐거움 - 텔레비전 코미디』, 한나래, 2002, 84쪽 참조.

20) 만담 공연의 양식화를 성취한 인물이 바로 불세출의 만담가 신불출이다. 신불출의 만담 활동이 지니는 의미에 대한 보다 자세한 논의는 이승희, 『배우 신불출, 웃음의 정치』, 『한국극예술연구』 제33집, 한국극예술학회, 2011. 4. 참조.

애초의 만담은 관중을 앞에 두고 공연되는 것이었으나 레코드와 라디오 등을 통한 기술복제와도 결코 무관하지 않았다.<sup>21)</sup> 그러나 만담이 관객 혹은 청중 앞에서 직접 공연되든, 기술복제 매체를 통해 청취자 혹은 시청자에게 전달되든, 만담가 개인의 익살에 의해 진행되는 형식을 취한다면, 《자니운 쇼》, 《주병진 쇼》, 그리고 <토크 박스> 등의 토크쇼는 진행자와 출연자 상호간의 대화를 통한 장면 연출이 핵심을 이룬다는 점에서 구별될 수 있다.

대화를 통한 장면 연출이라는 점, 그리고 그리 멀지 않은 시간적 거리를 두고 있다는 점에서 동일한 범주에 포함될 수 있음에도 불구하고, <토크 박스>가 바로 앞선 《자니운 쇼》, 《주병진 쇼》 등과 에포크를 달리 하는 것은 '집단 토크쇼'의 형식을 본격적으로 선보이고 있다는 사실에 기인한다. 다수의 출연자간에 벌어지는 에피소드의 경연 형식을 취하는 <토크 박스>의 성공 이후, 《자니운 쇼》와 《주병진 쇼》와 같이 진행자와 출연자가 일대일로 대화하는 토크쇼는 한 동안 자취를 감추었다.<sup>22)</sup> 최근 들어 집단 토크쇼의 과잉 현상 속에서 진행자와 출연자가 일대일로 대면하는 이른바 '전통적 토크쇼'가 차별화의 측면에서 다시 한 번 시도되고 있지만, 집단 토크쇼에 비해 이렇다 할 호응을 얻고 있지는 못한 실정이다.

전통적 토크쇼는 이미 시청자에게 충분히 노출되어 있는 출연자의 익숙한 캐릭터를 재확인하는 자리이다. 이는 캐릭터의 근거가 되는 개인의 자기서사 전체에 집중한다는 의미이기도 하다. 전통적 토크쇼는 자기서사를 통해 개인의 현재를 귀납적으로 도출해내고, 더 나아가 미래를 연

역해내는 선형적 스토리텔링을 보여준다. 그러나 최근의 집단 토크쇼는 인물 중심의 전통적 토크쇼와 달리, 출연자 개인의 캐릭터가 아니라 파편화된 사건의 재현, 즉 에피소드 자체와 디에게시스의 기술에 집중하는데, 그 에피소드는 개인의 캐릭터와 역사를 위반하는 것인 경우가 많다. 그리고 그러한 반전으로부터 새로운 캐릭터가 형성되기도 한다.

이미 시청자에게 충분히 노출된 출연자 개인의 캐릭터에 집중할 경우 진행자와 출연자 간에는 이렇다 할 갈등 관계가 형성되지 않는다. 그런 점에서 《황금어장》의 <무릎팍 도사>는 예외적인 경우에 해당한다. <무릎팍 도사>는 일대일 커뮤니케이션이 이루어지는 전통적 토크쇼의 형식을 취하고 있음에도 불구하고, 진행자와 출연자가 우호적 관계가 아니라 갈등 관계를 형성한다는 점에서 전통적 토크쇼의 규약으로부터 탈피하여 극적 긴장감을 제공한다. 진행자와 출연자 간의 긴장과 갈등은 비단 <무릎팍 도사>만의 특징만이 아니라 최근 토크쇼들의 일반적 경향이라고 할 수 있다. 특히 집단 토크쇼의 경우에는 다수의 출연자가 복수의 에피소드에 동시다발적으로 개입함으로써 이와 같은 긴장과 갈등이 더욱 복잡적으로 드러나게 된다. 물론 이와 같은 긴장과 갈등은 희극적 인식에 기반하고 있다. 전통적 토크쇼의 경우, '화자'와 '청자'라는 서사적 개념을 통해 접근 가능하다면, 집단 토크쇼는 등장인물간의 상호작용이 보다 두드러진다는 점에서 극예술의 형식에 보다 가까이 접근해 있는 것이다.

하지만 토크쇼의 출연자는 극적 미메시스가 아니라 디에게시스를 통한 재현에 집중하기 마련이다. 집단 토크쇼의 경우, 출연자들은 자신의 순서가 돌아오면 마치 스토리의 저자처럼 작동하기 시작하며 자신의 스토리를 서술함으로써 같은 공간의 다른 출연자들과 다른 시공간의 시청자들에게 관심을 이끌어내기 위해 노력한다. 이에 따라 시청자는 여러 명의 출연자가 들려주는 스토리 간의 경쟁을 즐길 수 있게 된다. 그러나 이 경쟁은 단일한 거대 서사로의 협상을 위한 것이 아니다. 경쟁하는 스토리들은 선택과 배제의 논리로 여과되지 않고 동일한 비중을 지닌 채 병렬적으로

21) 전자매체를 통해 기술복제된 만담에 대한 논의는 최동현·김만수, 「1930년대 유성기 음반에 수록된 만담·년센스·스케치 연구」, 『한국극예술연구』 제7집, 한국극예술학회, 1997. 6. ; 최미진, 「한국 라디오서사의 갈래 연구」, 『한국문학이론과비평』 제12권 3호(제40집), 한국문학이론과비평학회, 2008. 9. 참조.

22) 진행자와 출연자 이외에 보조 진행자가 있었다. 그럼에도 불구하고 토크쇼의 제목이 보여주듯, 이들은 진행자와 출연자의 대화를 전경화한다.

연결되는 구조를 취한다. 즉 각각의 출연자들이 들려주는 스토리가 ‘노드(node)’와 ‘링크(link)’를 통해 일종의 ‘하이퍼링크(hyperlink)’를 구축하게 되는 것이다. 집단 토크쇼에서 출연자 개인은 다른 출연자의 얘기를 받아 맥락과 무관한 다른 얘기를 한다. 이는 서사적 인과관계 혹은 선형성에 의거한 삽화적 연결이 아니라 일종의 연상적 링크에 해당한다. 이처럼 최근의 집단 토크쇼는 디지털 시대 ‘하이퍼링크’의 정신역학, 즉 ‘2차적 구술성’을 가장 두드러지게 현시하는 문화 생산물이라고 할 수 있다.<sup>23)</sup>

인쇄된 책을 통해 ‘폐쇄된 텍스트’를 접하는 시대에 인간의 정신세계는 선형적이었다. 그러나 인터넷을 통해 ‘개방된 텍스트’를 접하는 시대에 인간의 정신세계는 비선형적이 된다. 이와 같은 비선형적 의식 구조는 구술문화의 산물이기도 하다. 말하기와 듣기는 상황하거나 다변적이고, 상황의존적이라는 점에서 하이퍼링크의 속성과 상통한다. 또한 하이퍼링크는 논리적이지 않고, 첨가적이며 집합적이다. 뿐만 아니라, 하이퍼링크는 화용론적으로 조립된 것이라는 점에서 통사론적으로 조립된 쓰기의 구조와는 달리 다분히 구술적이다.

이처럼 문자문화의 헤게모니에 의해 부차적인 지위에 머물렀던 구술문화는 하이퍼링크를 통해, 그리고 하이퍼링크식 구성을 보여주는 언어적 연행의 장르인 토크쇼를 통해 새롭게 부상하고 있다. 이와 같은 현상은 인터넷과 모바일을 통한 대화형 언어의 확산과 맞물려 있다. 출연자의 신변잡기를 텔레비전 대중연예 프로그램의 지배소로 취하게 된 것은 대화형의 언어에 익숙한 수용자의 기대지평 때문이다. 인터넷과 모바일로 대표되는 현시대의 매체 환경은 대화형의 언어가 텔레비전 대중연예

23) ‘2차적 구술성’은 전자매체 시대에 변형된 구술성을 의미하는 것으로, 구술성과 문자성이 뒤섞여있는 상태라고 할 수 있다. 윌터 J. 옹은 2차적 구술성을 구성함에 있어 ‘쓰기’와 ‘인쇄’가 구술성의 요구를 제조하고 기능을 발휘하는 데는 물론이고, 그것을 사용하기 위해서도 없어서는 안 되는 것으로 설명한다. 구술성과 문자성, 2차적 구술성에 대한 보다 자세한 논의는 윌터 J. 옹, 이기우·임명진 역, 『구술문화와 문자문화』, 문예출판사, 1995. 참조.

프로그램을 장악하게 되는 계기로서 작용했던 것이다. 그런 점에서 최근 텔레비전 토크쇼는 디지털 시대의 언어문화에 대한 유비적 텍스트 형식이라 할 만하다.

### 3. 대중연예 프로그램의 알고리즘(Algorithm)

텔레비전 대중연예 프로그램의 하이퍼링크식 구성이 디지털 시대의 언어문화에 대한 유비적 텍스트 형식에 해당하는 것이라면, 텍스트에 대한 수용자의 태도 역시 디지털적으로 변화하기 마련이다. 디지털 시대의 텍스트 수용에 대한 유력한 설명 방식 가운데 하나로 꼽을 수 있는 것이 아즈마 히로키가 개념화한 ‘데이터베이스적 소비’이다. 아즈마 히로키에 따르면, 역사를 단일한 통시적 축으로 구성하는 기존의 거대 서사는 포스트모더니티라는 조건과 맞물림으로써 작은 이야기들을 구성해낼 수 있는 공시적인 ‘데이터베이스’로 변모하게 된다.<sup>24)</sup> 다른 한편으로, 리처드 세넷 역시 히로키와는 다른 방식이기는 하지만 서사가 처한 현재의 위기 상황에 주목한다. 그는 서사의 개념을 인생의 진로로서 폭넓게 이해하는 가운데, 신자유주의에 의해 재편된 일상에서 ‘서사적 삶’이 불가능하게 되었다는 점을 지적한다.<sup>25)</sup>

이처럼 히로키는 통시적 차원의 거대서사를, 세넷은 공시적 차원의 자기서사를 염두에 둔 채 각자의 논의를 진행시키고 있다. 그럼에도 불구하고

24) ‘데이터베이스’ 및 ‘데이터베이스적 동물’로 변화해가는 새로운 주체에 대한 보다 자세한 설명은 다음의 책을 참고할 것. 아즈마 히로키, 이은미 역, 『동물화하는 포스트모던』, 문학동네, 2007.

25) “시간의 틀이 짧고 불규칙한 첨단 조직들은 구성원들에게 서사적 삶(narrative movement)을 앗아간다. 서사적 삶이란 간단히 말해 연속적인 시간의 흐름 속에서 사건과 경험들이 축적되는 것을 말한다.” 리처드 세넷, 유병선 역, 『뉴캐피털리즘』, 위즈덤하우스, 2009, 218쪽.



하고 히로키와 세넷의 논의는 보편적 세계사의 가능성이자 그 가능성이 현실화된 상태로서의 서사를 전제한다는 점에서 그 접점을 확인할 수 있다. 요컨대, 아즈마 히로키와 리처드 세넷이라는 상이한 경로를 통해 드러난 서사 전개 불가능성은 통시적 차원과 공시적 차원을 포괄하는 역사적 총체성에 대한 회의와 부정, 즉 ‘역사주의의 위기’에 공통적으로 기인하는 것이다. 가라타니 고진이 선고한 ‘근대 문학의 종언’ 역시 이러한 맥락 위에 놓여 있기는 마찬가지이다.<sup>26)</sup>

그러나 거대서사가 아니라 작은 이야기로서의 자기서사는 그 완성의 지점에 도달하는 것이 난망할지언정 ‘서사적 삶’의 주체가 그 삶을 포기하지 않는 이상 이상적 스토리로서 여전히 유효할 수밖에 없다. 뿐만 아니라 역사에 대한 총체적 인식에 도달하지 못한다고 하더라도 자기서사가 기입될 시공간에 대한 형해화된 역사적 감각은 개인에게 여전히 지속된다. 즉 역사적 감각이 지속됨으로 인해 자기서사의 완성이 더욱 난망해지는 것이다. 그렇다면 ‘서사적 삶’의 주체는 역사적 감각을 동원하지 않고도 자기서사를 완성시킬 수 있는 우회로에 대한 접근 가능성을 적극적으로 모색할 수밖에 없다. 이에 따라 개인은 역사적 상상력을 유보한 채, 고안적 상상력에 의거하여 주체적 역량 대신 외부의 동력을 빌려 자기서사의 연속성 혹은 지속성을 구하고자 한다. 이 과정에서 개인은 디지털 시대의 에피스테메로서 부각한 ‘알고리즘’의 체계를 발견해낸다.

‘알고리즘(algorithm)’이란 주어진 문제를 해결하기 위한 절차나 방법, 즉 연산 원리를 의미하는데, 오늘날 통용되는 알고리즘은 컴퓨터 프로그램을 기술함에 있어 실행 명령어들의 순서를 의미하는 경우가 많다. 알고리즘은 ‘경험적 지식(heuristic)’과 반대되는 용어로서 연역적 체계를 취한다. 이러한 알고리즘의 체계는 특정 문제를 해결하기 위한 정의된 동작들의 유한한 집합으로 구성된다. 요컨대, 명령과 수행의 반복으로 이루어

지는 일련의 처리 과정을 통해 소기의 목표에 도달하는 것이 알고리즘인 것이다. 이와 같은 알고리즘에는 어떠한 식으로든 결과를 출력해낸다는 점에서 불확실성을 극복할 수 있다는 목적론적 낙관주의가 투영되어 있다. 알고리즘의 연역적 체계에 가담함으로써 개인은 사건과 경험의 축적을 통해 전개되는 귀납적 서사의 단절을 극복하고자 하는 것이다.

오늘날 《무한도전》과 <1박2일> 등과 같은 텔레비전 대중연예 프로그램이야말로 명령과 수행의 반복을 통해 성공과 실패의 서사가 연역되는 과정을 적나라하게 보여주는 사례라고 할 수 있다. 알고리즘은 예술의 규칙이 아닌 게임의 규칙이다. 완결된 서사가 존재하지 않은 채, 결말을 알 수 없으며, 오로지 진행의 규칙만이 있는 게임은 모두 알고리즘에 의존하는 것이다. 그런 점에서 게임은 예술과 또 다른 방식으로 인간과 세계의 모습, 즉 인간들이 세계를 전유하는 방식을 드러낸다. 그런 점에서 이른바 ‘리얼 버라이어티쇼’라고 일컬어지는 이들 프로그램은 게임과 예술의 접경지대에 존재하는 것으로 보인다. 게이머가 미션을 수행하듯이 현실과 허구 사이의 모호한 경계 사이를 넘나들며, 명령과 수행의 반복을 보여주는 것이다.

그런데 《무한도전》과 <1박2일>은 알고리즘을 보여주되, 알고리즘의 입력 자료에 유비되는 프로그램의 출연자들이 자신들을 통제하는 알고리즘으로부터 이탈함으로써 알고리즘의 체계 자체를 붕괴하는 방식을 통해 시청자의 흥미를 유발한다.<sup>27)</sup> 《무한도전》과 <1박2일>의 출연자들이 종종 의도하거나 혹은 의도치 않게 야기되는 알고리즘으로부터의

27) 《무한도전》은 MBC 대중연예 프로그램이다. 《무한도전》은 최초로 2005년 4월 23일부터 2005년 10월 22일까지 《토요일》이라는 프로그램의 고정 코너인 <무모한 도전>이라는 이름으로 방송되었다. 그 후 2005년 10월 29일부터 《강력추천 토요일》로 개편된 프로그램을 통해 <무리한 도전>이라는 이름으로 방송되다가 2006년 5월 6일부터 현재까지 《무한도전》이라는 독립된 프로그램으로 방송 중이다. 한편, <1박2일>은 KBS 2TV의 대중연예 프로그램 《해피 선데이》의 한 코너이다. 2007년 8월 5일부터 현재까지 방송되고 있다.

26) 가라타니 고진, 조영일 역, 『근대 문학의 종언』, 도서출판 비, 2006 참고.

이탈은 '리얼'이라는 개념으로 포장되어 시청자들에게 제시된다. 하지만 끊임없이 강조되는 대중연에 프로그램의 '리얼'은 프로그램의 운영 체계인 알고리즘이 엄연한 폐쇄회로라는 사실을 은폐하는 수사에 불과하다. 《무한도전》과 <1박2일>을 통해 빈번하게 제시되는 폐쇄회로 카메라로 촬영한 듯한 장면은 이들 프로그램의 출연자들이 알고리즘의 체계 내부에 철저하게 포박되어 있다는 증거이다. 《무한도전》과 <1박2일>에서 강조하는 '리얼'한 상황은 알고리즘의 붕괴 그 자체를 한 가지 가능성으로 전제하고 있는 유한한 집합인 메타적 알고리즘의 기획된 장면인 것이다. 그럼에도 불구하고 알고리즘의 붕괴를 더 큰 알고리즘의 폐쇄회로 내부로 끌어들이는 알고리즘의 메타화는 알고리즘의 출력 결과가 유한할 수밖에 없다는 전제에 균열을 가함으로써 무한성에 대한 시청자의 환상을 촉발시킨다. 그런 점에서 현재 《무한도전》의 '무한' 도전은 '무모한' 혹은 '무리한' 도전과 같이 그 한계와 결과가 비교적 명확하게 드러났던 이전의 포맷을 통해 보여주었던 것과는 질적으로 다른 수준에 도달한 것이라고 할 수 있다.<sup>28)</sup>

그러나 텔레비전 대중연에 프로그램이 애초부터 알고리즘에 의해 구성되었던 것은 아니다. 《무한도전》에서 발견되는 알고리즘은 디지털 시대의 에피스테메에 근거를 두고 있는 것이라고 할 수 있다. 디지털 시대 이전의 텔레비전 대중연에 프로그램은 알고리즘과 같은 기계론적 상상력이 아니라 '진지함'을 결여하고 있기는 하지만, 엄연히 역사적 상상력에 토대를 둔 '콩트(conté)'의 양식을 취하고 있었다.<sup>29)</sup>

28) 초기의 <무한도전>은 게임을 통해 신체적 수행성을 강조하고 있다는 측면에서 <유쾌한 청백전>, <명랑운동회> 등으로부터 이어지는 버라이어티쇼의 계보를 떠올리게 한다.

29) 일반적으로 단편소설이라는 관념에서 생각하는 것보다 더 짧은 것, 말하자면 손바닥에 쓸 수 있는 정도라 하여 '장편소설(掌篇小說)' 혹은 '엽편소설(葉片小說)'이라고도 한다. 인생의 순간적 한 단면을 예각적으로 포착하여 표현한 가장 짧은 소설로, 기발, 압축, 급전의 구성을 통해 이를 통해 기지, 유머, 풍자 등을 드러낸다. 주로 프랑스에서 발달한 것으로 모파상, 도데, 투르게네프 등의 작품이 본래의 콩트라고 할

예컨대, 《웃으면 복이 와요》와 《유머 일번지》 등은 여러 개의 콩트가 병렬적으로 배치되어 있는 프로그램이었다.<sup>30)</sup> 《웃으면 복이 와요》와 《유머 일번지》 등이 높은 인기를 구가했던 1970년대와 1980년대는 이른바 '콩트붐'이 일었던 시기로서, '콩트붐'은 지면과 화면을 아우른다.<sup>31)</sup> 물론 붐을 이루었던 지면의 콩트와 화면의 콩트는 작가와 텍스트의 측면에서 여러모로 차이를 지니는 것이기는 하지만, 유머의 유행을 통한 명랑성의 발현이라는 당대적 맥락을 구성하는 계기였다는 점에서 동일한 역할을 수행했다. 그리고 이와 같은 명랑성의 발현은 『아리랑』과 『명랑』, 『주간한국』과 『선데이서울』 등 대중지 혹은 주간지의 증가와 텔레비전의 보급이라는 미디어 장(場)의 확장과 변동을 그 배경으로 두고 있는 것이었다.

이 때, 텔레비전의 콩트는 캐릭터와 플롯을 갖춘 각본에 의해 진행된다. 물론 콩트의 캐릭터와 플롯은 다른 장르의 캐릭터와 플롯에 비해 그 역할과 기능이 상대적으로 왜곡 혹은 축소되어 있지만, 그럼에도 불구하고 콩트에는 콩트 작가의 전일적 지배력이 관철되고 있다. 배우는 그저

수 있다. 그러나 이 글에서 콩트는 지면으로 드러난 것이 아니라 극적 미메시스의 형식을 취하는 연예물에 한정한다.

30) 《웃으면 복이 와요》는 MBC-TV 개국 직후인 1969년 8월 14일에 첫 방송을 시작하여 1985년까지 방송되었다가 일시 중단을 거친 이후 다시 1992년부터 1994년까지 방송된 바 있다. 그리고 2005년 3월 17일부터 《코미디 쇼 - 웃으면 복이 와요》라는 명칭으로 부활하였다가 10월 20일 최종회를 끝으로 폐지되었다. KBS에는 《유머 일번지》가 있었다. 《유머 일번지》는 KBS 2 TV에서 1983년부터 1992년까지 주말 저녁에 방송되었던 프로그램이다. 초기에는 단편 코미디 프로그램으로 구성되었으며, 나중에는 고정 코너가 자리 잡게 되었다. 임하룡, 심형래, 김형곤 등 다수의 코미디언이 출연하였고, <부청 물장수>, <동작 그만>, <회장님 회장님 우리 회장님>, <영구야 영구야>, <청춘을 돌려다오>, <부채도사>, <변방의 복소리>, <내일은 챔피언>, <관찰야유> 등 수많은 코너가 인기를 끌었다. 이와 같은 콩트식 코미디의 명맥은 현재 《개그콘서트》와 같은 공개 코미디 프로그램으로 이어지고 있다.

31) 지면을 통해 드러나는 콩트에 대해서는 이정숙, 『1970년대 콩트붐의 문화적 지형도』, 『상허학보』 제32집, 상허학회, 2011. 6. 참조. 그러나 이정숙은 당대 문화지형에서 콩트붐은 '교양'의 바깥에 있되 '교양'의 지형도가 변화하는 시점에서 발견된다는 점을 들면서 대중매체의 오락물과 콩트의 장르적 차이가 엄존함을 전제하고 있다.

각본에 충실한 연기를 보여주지만 하면 됐다. 이러한 콩트를 병렬적으로 배치하고 있는 《웃으면 복이 와요》와 《유머 일면지》 등의 프로그램은 ‘코미디(Comedy)’라고 불렸는데, 이들 프로그램에는 오락이 아니라 극에 술이라고 일컬어지는 텍스트들과 별반 다르지 않은 생산과 수용의 원리가 작동하고 있었다.

이와 같이 고정된 텍스트에 기반한 콩트식 코미디로부터 일정한 거리를 두고 새로운 형식에 대한 고민의 결과물로서 《일요일 일요일 밤에》와 같은 ‘버라이어티쇼(variety show)’ 프로그램이 만들어졌다.<sup>32)</sup> 버라이어티쇼는 비단 콩트식 코미디만이 아닌 노래, 곡예, 단막극 등 말 그대로 다양한 형식의 공연이 어우러진 오락물의 형태를 일컫는다. 이와 같은 ‘버라이어티쇼’는 극장문화가 등장한 근대 초기 이후로 지속되었던 장르의 이접 현상으로서 ‘막간’의 형식에 기인한다. 근대초기 전통공연물의 공연과 초창기 활동사진의 상영에서 종속적 지위에 머물던 막간은 유성기음반이라는 뉴미디어와 결합하면서 비로소 독립적 예술형식을 갖추으로써 혁명적 변화의 계기를 마련한다.<sup>33)</sup> 유성기음반을 통해 독립적 예술형식을 갖추게 된 막간은 텔레비전이라는 뉴미디어와 다시 한 번 결합하면서 보다 더 섬세한 형식 미학을 내장하기에 이른다. 요컨대, 새로운 매체의 등장과 발달에 따른 막간의 독립과 확장의 결과로 등장한 것이 바로 오늘날의 텔레비전 버라이어티쇼인 셈이다.

32) 애초에 《일요일 밤의 대행진》라는 이름으로 출발하여 현재 《우리들의 일밤》으로 이어지고 있는 《일요일 일요일 밤에》는 1981년 3월 29일부터 현재까지 매주 일요일 저녁에 MBC에서 방송하는 대중연예 프로그램이다. 초창기에 해당하는 《일요일 밤의 대행진》 시절에는 콩트식 코미디가 주를 이루고 있는 코미디 프로그램이었으나 프로그램의 이름이 1988년 11월 27일부로 《일요일 일요일 밤에》로 개칭된 이후, 여러 차례 개편을 거치면서 점차 ‘버라이어티 쇼’의 성격을 갖추게 되었다.

33) 근대 초기부터 지속되어 온 막간의 형식이 유성기음반을 통해 재정립되는 이상의 논의는 이승희, 『배우 신불출, 웃음의 정치』, 『한국극예술연구』 제33집, 한국극예술학회, 2011. 4. 33쪽 참조. 이승희는 신불출이 유성기음반을 통해 연행과 매체의 결합을 시도함으로써 자신이 봉착한 연극 활동의 곤경을 해소하고자 하였으며, 여기에서 그치는 것이 아니라 무대 예술로의 확장을 통해 만담의 양식화라는 성취에까지 도달하였음을 논증하고 있다.

텔레비전 버라이어티쇼는 다양한 형성소로 구성되지만, 유성기음반에 수록된 막간과 1970년대와 1980년대에 일대 붐을 이루었던 콩트가 그러했던 것처럼 ‘웃음’을 지배소로 삼는 경우가 빈번했다.<sup>34)</sup> 그런데 《일요일 일요일 밤에》가 제공하는 웃음은 기존의 콩트식 코미디와는 달리, 특정 역할을 맡은 코미디언의 계산된 연기가 아니라 프로그램 출연자 간의 대화와 애드립(ad lib)을 통해 산출되는 것이었다.<sup>35)</sup> 《일요일 일요일 밤에》를 통해 분명하게 발견되는 이러한 변화에는 ‘코미디’에서 ‘개그(gag)’로의 이행이라는 대중문화의 패러다임 변동이 얽혀 있다. 코미디가 물리적 행위를 통한 신체적 수행성이 강조되는 장르였다면, 개그는 언어적 수행성이 두드러지는 장르로 인식되었다. 이와 같은 인식의 분화는 신체를 활용하는 것은 낡은 방식, 언어를 활용하는 것은 새로운 방식이라는 이항대립적 인식에 야만과 교양이라는 이항대립적 인식이 중첩되는 과정과 함께 이루어졌다.

이러한 인식의 분화와 대립, 그리고 패러다임의 변동 속에서 기존의 코미디 프로그램은 버라이어티쇼 프로그램으로 서서히 대체되기 시작하였다. 이로써 코미디가 담보하고 있던 최소한의 서사는 텔레비전 대중연

34) 배우의 연기에 의한 웃음을 지배소로 삼는 버라이어티쇼 이외에 <쇼쇼쇼>로부터 이어지는 버라이어티쇼의 또 다른 흐름을 떠올려볼 수 있을 것이다. “1964년 TBC 개국 축하 프로그램으로 시작해 TBC가 문을 닫기까지 사랑을 받은 <쇼쇼쇼>는 텔레비전이 ‘보여주는 매체’라는 점을 보다 명확하게 실현한 대표적인 프로그램이었다. 사회자였던 후라이보이 광규석을 필두로 김추자, 조영남, 패티김 등 당대 유명 연예인들에 의한 정기적인 대중문화 공연의 경험 역시 <쇼쇼쇼>가 남긴 산물이었다. 또한 지금과 같이 세대별로 구분된 음악 프로그램이 아니라 전 가족이 동시에 즐기는 가족 잔치로서 종합 오락 프로그램의 성격을 가졌다.” (임종수, 『텔레비전의 사회문화사』, 유선영·박용규·이상길 외, 『한국의 미디어 사회문화사』, 한국언론재단, 2007, 463쪽)

35) ‘애드립’이라는 용어는 연기 도중 돌발적인 상황에 대처하여 말하는 즉흥적인 대사이자, 악보에 따라 음악을 연주하는 도중에 코드 진행이나 모드를 기본으로 자유롭게 즉흥 연주하는 것을 가리키는 등 그 활용이 광범위하다. 그런데 《일요일 일요일 밤에》는 공연의 형식을 취하지는 않지만, 출연자들이 자연스럽게 주고받는 대화에도 일정한 각본이 주어져 있다. 이러한 각본으로부터 이탈하는 애드립은 시청자의 흥미를 유발하는 중요한 요소였다.

에 프로그램에서 그 흔적을 지워나가기 시작하는 것처럼 보였다. 그럼에도 불구하고 콩트식 코미디의 서사적 형식은 전면 폐기되지 않았다. 《일요일 일요일 밤에》는 <TV 인생극장>이라는 코너를 통해 콩트식 코미디의 명맥을 유지시켜 나갔던 것이다.<sup>36)</sup>

그러나 <TV 인생극장>은 기존 코미디의 계보와 접맥하는 가운데 행위의 수행성을 통한 웃음을 산출해내면서도 기존의 콩트와는 상당히 다른 양상을 보여주고 있다. <TV 인생극장>이 재현하는 서사는 콩트에 비해 그 분량이 확연히 길어졌고, 갈등의 양상과 그 해결 과정 또한 더욱 복잡해졌다. 사실상 <TV 인생극장>은 콩트가 아니라 ‘뒤바뀐(peripetecia)’과 ‘깨달음(anagnorsis)’을 환기하는 비극에 더욱 가깝다.<sup>37)</sup> 즉 기승전결이 대단히 선명하게 드러나고 이러한 기승전결을 통해 비로소 극적 카타르시스(catharsis)를 유발한다는 점에서 <TV 인생극장>은 기존의 콩트에서 캐릭터가 왜곡되고 서사가 압축되었던 것과는 달리 비극의 형성소들을 대단히 섬세하고 효과적으로 활용하여 서사적 완결성을 도출해내고 있다고 할 수 있는 것이다.<sup>38)</sup> 이처럼 <TV 인생극장>은 코미디와 개그의 분화 및 각각의 형질 변화, 희극과 비극의 교차 혹은 결합 등과 같은 독특한 양상을 통해 텔레비전 대중연예 프로그램의 과거를 함축하고 미래를 예고하는 주목할 만한 분기점을 형성하고 있다.

36) <TV 인생극장>은 1992년부터 방송되었다. 이휘재가 여기에 고정 출연하며 일약 스타덤에 올랐고, “그래 결심했어”라는 유행어를 생산해냈다.

37) “뒤바뀐은 중심 인물의 기대와 의도에 완전히 어긋나는 사태의 진전을 말하는데, 이는 그 인물이 결정적 순간에 어떤 사실에 대한 무지에 직결된다. 오늘날의 우리는 인간의 본질적 무지 때문에 운명의 아이러니를 벗어날 수 없다는 의미의 실존주의적 비판론을 말하지만, 아리스토텔레스는 어디까지나 비극의 플롯 요건으로서의 뒤바뀐, 다시 말하면 행동 방향의 급격한 선회라는 의미의 뒤바뀐을 가리키고 있다. 뒤바뀐을 가져오는 사건은 그 결과의 엄청난함에 비하여 아주 단순하고도 명백하다. 깨달음은 뒤바뀐에 따라 그 즉시, 또는 점차 생길 수 있다. 점차 생기는 경우 관객의 연민과 두려움이 가중될 수도 있을 것이다.” 이상섭, 『아리스토텔레스의 『시학』 연구』, 문학과학사, 2002, 65쪽.

38) <TV 인생극장>은 종종 ‘개그드라마’라는 표현과 함께 소개되기도 했다.

그런데 <TV 인생극장>은 서사의 특정한 국면에서 주인공의 상황 판단에 따른 상반된 결정을 통해 그 서사가 두 갈래로 분화되어 전혀 다른 결말에 이를 수 있다는 사실을 직접적으로 보여준다. 이때, 주인공의 판단에 의한 이후 상황의 변화는 두 가지 경우 모두 작가에 의해 통제된다. 작가는 주인공의 상황 판단 이전의 한 갈래 서사와 상황 판단 이후의 두 갈래 서사 모두 통어하는 것이다. 이처럼 <TV 인생극장>은 동요하는 서사의 관념을 징후적으로 드러내 보이면서도 작가의 전일적 지배력이 관철되는 서사의 관념 자체를 철폐하지는 못한다. 즉 <TV 인생극장>은 애초부터 텍스트에 기반한 두 가지 예정된 서사를 준비해두고 있는 것이다. 그럼에도 불구하고 <TV 인생극장>이 보여주는 서사의 두 갈래 분화가 중요한 의미를 지니는 것은 상황 판단의 순간을 불확정점에 해당하는 것으로 인식함으로써 서사와 ‘판단 트리’에 해당하는 알고리즘의 기초적 체계가 결합할 수 있는 가능성을 환기하기 때문이다.<sup>39)</sup> 이와 같은 알고리즘의 체계야말로 한국 텔레비전 대중연예 프로그램의 계보학적 분기점에 놓인 <TV 인생극장>이 예고하는 미래의 형식인 셈이다.

<TV 인생극장>을 통해 예고된 알고리즘은 《무한도전》이나 <1박2일>과 같은 이른바 디지털 시대의 ‘리얼 버라이어티 쇼’에 이르러 그 비중과 기능이 대폭 확대되고, 체계의 복잡성 또한 강화된 형태로 드러난다. 《무한도전》과 <1박2일>의 출연자들은 프로그램 내에서 벌어지는 대부분의 상황에 대해 스스로 판단하고 결정해야 한다. 판단과 결정 이후의 구체적 서사는 예정되어 있지 않다. 알고리즘의 새로운 단계만이 예정되어 있을 뿐이다. 이처럼 《무한도전》과 <1박2일>은 완결된 텍스트를 전제로 하는 서사, 작가의 전일적 지배력이 관철되는 서사의 관념

39) 시스템을 계획·추진해 갈 때 효용 및 그 가치 판단에 의해 어느 종류의 결정이 이루어지는데, 그 결정을 추진하는 데 또 각종 방안이 생각되고, 그 하나의 방안을 결정함으로써 다음의 각종 문제가 생긴다. 또한 그 결정에 의한 결과의 예상도 필요하다. 이들을 마치 나무의 가지와 같이 도시한 것으로서 ‘결정의 트리’라고도 한다. 월간전자기술편집부, 『전자용어사전』, 성안당, 2007 참고.

으로부터 탈피해 있다. 이제 알고리즘은 서사 내부에서 서사의 일부분과 결합해 있는 것이 아니라 서사를 대체하는 프로그램의 근본적 원리로서 작동하게 된 것이다.

#### 4. 인터페이스(Interface)로서의 오디션 프로그램

《슈퍼스타 K》, 《위대한 탄생》 등과 같은 ‘오디션 프로그램’ 또한 서사와 알고리즘의 원리가 교차하는 영역에 해당한다. 오디션 프로그램의 생산자는 촘촘하게 잘 짜여진 서사가 아니라 최소한의 규칙을 제시하고, 그 규칙을 내면화한 수용자가 참가자의 신분으로 여기에 개입하여 구체적 서사를 전개해 나가는 방식으로 진행된다.<sup>40)</sup> 오디션 프로그램은 ‘연예인’이라고 명명된 이들이 아니라 불확실성에 포섭된 일상을 살아가는 일반 대중, 특히 청년들의 드라마를 전경화한다.<sup>41)</sup> 오디션 프로그램을 통해 청년들은 ‘루저’ 혹은 ‘잉여’ 등의 정체성으로부터 탈출하여 나름의

40) 송명진은 오디션 프로그램 <슈퍼스타 K-2>와 <위대한 탄생> 등의 오디션 프로그램이 소설의 가능성에 가려 있던 서사의 가능성을 보여주었음에 주목하며, 서바이벌을 통한 생존과 탈락이라는 주-스토리가 아니라 생존과 탈락 이외의 ‘보충적 사건’이 부-스토리로써 이들 프로그램의 실질적 서사 전략으로 삼아졌다고 설명한다. 이에 대한 보다 자세한 논의는 다음의 글을 참조할 것. 송명진, 『서사 전략과 대중문화 콘텐츠 - 방송 오디션 프로그램 ‘슈퍼스타K2’와 ‘위대한 탄생’을 중심으로』, 『대중서사연구』 제25호, 대중서사학회, 2011. 6.

41) 《슈퍼스타 K》는 케이블 채널 M.net의 오디션 프로그램이다. 전국 8개 지역에서 예선이 이루어지며 최종 통과자 가운데 ‘TOP 10’ 혹은 ‘TOP 11’을 가려 생방송 무대에서 서바이벌 오디션을 치르게 된다. 우승자는 엠넷의 연말 시상식인 MAMA 출전권이 주어지며 그밖에 고액의 상금과 상품을 받는다. 2009년 ‘시즌 1’을 시작으로 2011년 ‘시즌 3’까지 방송되었다. 한편, 《위대한 탄생》은 MBC에서 방송되는 오디션 프로그램이다. 한국을 비롯한 일본, 중국, 미국, 동남아에서 함께 진행되며, 참가자가 심사자 가운데 한 명을 ‘멘토’로 선택하여 최종 경연에 임한다는 점에서 《슈퍼스타 K》와 다소 다른 점이 있다. 《슈퍼스타 K》와 《위대한 탄생》 이외에도 다양한 오디션 프로그램이 방송되었거나, 현재 방송 중이다.

안정된 지위를 확보하고, 더 나아가 ‘일인자’의 자리에 등극하기 위한 인정투쟁의 과정을 선보인다.

이 과정은 이른바 ‘서바이벌’이라는 형식을 통해 토너먼트와 피라미드형 구조 등을 환기시키는데, 이러한 구조는 곧 오디션 프로그램을 작동시키고 있는 알고리즘의 체계라고 할 수 있을 것이다. 오디션 프로그램의 알고리즘은 이 알고리즘의 체계에 기투한 주체들의 다양한 가능성이 모두 달성되는 방식으로서의 발산형 구조를 취하는 것이 아니라 ‘우승’이라는 단일한 지점으로서의 수렴형 구조를 취한다. 오디션 프로그램의 알고리즘이 취하고 있는 수렴형 구조는 애초에 알고리즘이 ‘열린 결말’의 가능성으로부터 촉발되었다면, 이제 그 알고리즘이 예정되어 있지는 않을지언정 ‘닫힌 결말’을 연역해내는 체계로서 기능하게 되었음을 의미한다.

알고리즘을 초월하는 광의의 서사가 ‘세상의 이치’라고 한다면, 알고리즘은 ‘디지털 세상의 이치’에 해당한다고 할 수 있다.<sup>42)</sup> 오디션 프로그램은 ‘세상의 이치’와 ‘디지털 세상의 이치’가 동시에 발휘되는 공간으로서 세상과 디지털 세상의 접경지대를 형성한다. ‘디지털 세상의 이치’에 해당하는 알고리즘의 폐쇄회로 속에 진입한 개인들은 완결되지 않은 자기 서사를 지니고 있다. 갈등의 상황에 봉착한 미완성의 자기 서사는 그들의 음악으로 집중되고 수렴된다. 이들은 음악을 통해 자기 서사의 극적인 한 장면을 공연하는 셈이다.

청년들이 음악을 통해 경쟁하는 구도는 오디션 프로그램에 앞서 《대학가요제》나 《강변가요제》를 통해 이미 선보여진 바 있다.<sup>43)</sup> 그러나

42) 프랑코 모레티는 19세기 유럽의 교양소설에 대한 자신의 저작에 ‘세상의 이치(The Way of The World)’라는 제목을 붙였다. 프랑코 모레티, 성은애 역, 『세상의 이치』, 문학동네, 2005. 프랑코 모레티는 19세기 유럽 소설이 내세운 주인공들로부터 ‘젊음’이란 공통분모를 추출해 내고, 이러한 젊은 주인공들이 귀족사회에서 부르주아 사회로의 이행이 이루어지기 시작한 시기인 근대 유럽의 상징이었다고 지적하고 있다. 특히 모레티는 ‘교양소설’로 분류되는 작품들을 통해 혁명과 복고, 신분 상승과 미적 쾌락, 개인의 자율성과 사회가 요구하는 정상성이 서로 부딪치던 19세기의 유럽 문학과 역사를 재조명하였다.

《대학가요제》나 《강변가요제》는 경연의 형식만을 제시할 뿐, 참가자 개인의 서사에 별다른 관심을 기울이지 않는다. 하지만 《슈퍼스타 K》와 《위대한 탄생》 등의 오디션 프로그램은 경연의 형식에 개인의 서사를 적극적으로 결합시킴으로써 《대학가요제》나 《강변가요제》와 같은 기존의 경연 프로그램과는 사뭇 다른 양상을 드러낸다. 기존의 경연 프로그램은 오로지 참가자들의 음악만을 초점화하지만, 오디션 프로그램은 참가자 개인에 대해 보다 많은 관심을 기울인다. 오디션 프로그램에서 음악은 개인의 표상이며, 개인은 서사의 표상이다. 그리고 그 서사는 음악을 통해 공연된다. 따라서 《슈퍼스타 K》나 《위대한 탄생》 등의 오디션 프로그램은 음악을 통한 경쟁이기에 앞서, 근본적으로 서사간의 경쟁이 벌어지는 장이라고 할 수 있다. 요컨대 오디션 프로그램의 알고리즘은 음악이 아니라 서사의 입력을 통해 알고리즘의 마지막 단계인 출력으로 나아가는 것이다. 그 출력은 물론 서사의 완성을 의미한다.

그런데 《슈퍼스타 K》나 《위대한 탄생》 등의 한국 오디션 프로그램은 《대학가요제》와 《강변가요제》로 이어지는 국경 내부의 계보가 아니라 오히려 국경 외부의 동시대적 문화 지형을 적극적으로 참조한다. 《슈퍼스타 K》나 《위대한 탄생》은 명백하게 《브리튼즈 갓 탤런트》(Britain's Got Talent)나 《아메리칸 아이돌(American Idol)》 등의 외국 오디션 프로그램을 참조하고 있다.<sup>44)</sup> 이는 오늘날의 텔레비전이 글로벌 미디어

43) 1977년 <나 어떡해>를 부른 서울대학교의 보컬 그룹 '샌드페블즈'가 대상을 받으면서 화려하게 등장한 《대학가요제》는 대학생들의 건전한 음악 생활 향유와 대중음악의 발전을 기치로 내걸고 해마다 개최되어 현재에 이르고 있다. 노사연, 배철수, 신해철, 심수봉, 유열, 이정석, 조하문, 김동률 등 수많은 가수들이 대학가요제를 통해 데뷔하여 주목을 받았다. 한편, 《강변가요제》는 1979년 경기도 가평군 청평유원지에서 처음 개최된 이래 1980년대까지 신인 가수들의 중요한 등용문이 되었다. 그러던 것이 연예기획사를 통해 신인가수들이 데뷔하는 추세에 밀려 1990년대에는 급격한 퇴조를 보였다. 1999년부터는 학력 및 연령 제한이 없어지고 만 17세 이상이면 누구나 참가할 수 있도록 참가 조건이 완화되었으며, 참가곡의 장르 또한 대단히 다양해졌다. 이선희, 주현미, 박미경, 이상은, 이상우 등이 《강변가요제》를 통해 가요계에 데뷔하였다.

어로서 존재하며, 보다 근본적으로는 텔레비전을 둘러싼 신자유주의적 환경이야말로 글로벌한 것이라는 사실을 환기시킨다.<sup>45)</sup> 신자유주의적 환경은 개인들의 주체적 역량에 의한 서사의 기획과 실천을 방해하고 끝내 중단시킨다. 이때, 오디션 프로그램은 명확한 출력 결과가 예정된 알고리즘을 통해 중단된 서사를 재개하여 완성에 도달하게 하는 데 기여한다.

영국 ITV 오디션 프로그램 《브리튼즈 갓 탤런트》를 통해 일약 스타덤에 오른 폴 포츠와 수잔 보일은 자기 서사가 강조된 개인의 전형적 사례이다.<sup>46)</sup> 한국 오디션 프로그램의 참가자들 또한 폴 포츠와 수잔 보일 못지않은 극적 서사를 보여준다. 《슈퍼스타 K-2》의 우승자 허각은 경제적 궁핍을 표상하는 환풍구 수리공이라는 이전의 신분이 알려지면서 우승의 의미가 더욱 부각되었고, 허각과 함께 경합했던 장재인의 경우에도 집단 따돌림을 당했던 불운했던 유년 시절이 시청자와 네티즌들 사이

44) 《브리튼즈 갓 탤런트》는 영국의 ITV를 통해 방송된 오디션 프로그램이다. 이 프로그램의 오디션에 참가하여 우승하게 되면, 10만 파운드의 상금을 받게 된다. 2007년 6월 9일 첫 방송을 시작했으며, 같은 해 6월 17일에 최종 결승이 방송되었다. 2007년 '시즌 1'을 선보인 후, 2009년 '시즌 3'까지 방송되었다. 한국의 방송국 tvN은 《브리튼즈 갓 탤런트》의 판권을 구입하여 《코리아 갓 탤런트(Korea's Got Talent)》를 제작하기도 하였다. 한편, 《아메리칸 아이돌》은 현재 시즌 10까지 방송되었다. 《슈퍼스타 K-2》에서 허각에 이어 준우승을 차지한 존 박은 《아메리칸 아이돌》을 통해 이미 오디션 프로그램을 경험한 바 있다.

45) 텔레비전의 지구화에 대한 보다 자세한 설명은 다음의 책을 참고할 것. 크리스 바커, 하중원·주은우 역, 『글로벌 텔레비전』, 민음사, 2001. 이 책에서 크리스 바커는 텔레비전의 지구화가 자본주의 논리에 의해 굴절된 현대성의 역동성이 갖는 한 양상이라고 지적한다. 또한 바커는 '글로벌 텔레비전'의 이해가 사회 현상을 어느 한 차원으로 환원하지 않으면서 경제적, 정치적, 사회적, 그리고 문화적 차원들간의 상호 연계를 이해하려고 애쓰는 다차원적이고 다중 조망적인 접근을 요구한다고 덧붙인다.

46) 2007년 《브리튼즈 갓 탤런트》의 우승자인 폴 포츠는 음악과는 전혀 무관한 휴대전화 외관원으로 일하면서도 오페라 가수의 꿈을 잃지 않고 끊임없이 노력해왔던 인물이다. 불품없는 외모와 어눌한 말투의 소유자인 그는 가수로서 성공하기에 어려모로 부족한 인물이었지만, 그럼에도 불구하고 오디션 프로그램에서 우승하고 이후 경이적인 앨범 판매를 기록하는 성공 서사의 주인공이 되었다. 평범한 중년 부인에서 일약 스코틀랜드를 대표하는 오페라 가수에 등극한 수잔 보일이 보여주는 서사 역시 폴 포츠의 경우와 크게 다르지 않다.

에서 회자되었다. 참가자들이 보여주는 서사의 극적인 면모는 《슈퍼스타 K-3》의 우승팀인 ‘울랄라세션’의 경우에 가장 두드러진다. ‘울랄라세션’의 리더 임윤택은 암 투병 외중에 프로그램에 참가하여 끝내 우승을 차지함으로써 ‘인생 역전’을 보여주었다. ‘울랄라세션’의 우승은 오디션 프로그램이 다른 참가자들과의 경쟁임과 동시에 근본적으로는 자기 자신과의 경쟁이라는 점을 환기시키며, 그 경쟁의 중압감을 견뎌낸 성공 서사의 전형적 사례로서 그 의미를 부여 받기에 이른다.

극복의 여지를 쉽사리 허락하지 않는 위기에 봉착한 청년들은 스스로 완성해야 할 자기서사의 전개 불능 상태에 직면하여 오디션 프로그램의 참가자로서 알고리즘의 폐쇄회로 내부로 진입할 것을 결정한다. 알고리즘은 어떠한 식으로든 정해진 결과를 반드시 출력하기 때문이다.<sup>47)</sup> 변수의 입력에 해당하는 참가자들의 진입과 동시에, 알고리즘은 유보된 완성을 향해 나아가는 자기서사의 중간 지점에서 작동한다. 참가자들은 오디션 프로그램이라는 알고리즘의 체계에 의탁함으로써 자기서사의 전개 불능 상태를 극복하고 서사의 처음과 끝을 비로소 연결시킬 수 있는 것이다. 다시 말해 오디션 프로그램의 참가를 통해 완성된 참가자들의 자기서사는 인과율에 따른 일반적 서사와는 명백히 구별되는 것으로서, 서사 전개의 핵심 요소인 인과율을 대신하는 법칙으로서 알고리즘이 작동한 결과에 해당한다. 이처럼 오디션 프로그램은 절연된 자기서사의 처음과 끝 사이에 ‘디지털 세상의 이치’를 인입하여 ‘세상의 이치’를 복원해내려는 제스처를 취한다. 요컨대 오디션 프로그램은 알고리즘이 작동하는 디지털 세상과 서사가 전개되는 세상 간의 ‘인터페이스(interface)’ 역할과

47) 또 다른 대중연예 프로그램인 <나는 가수다>에서 가수 김건모의 탈락과 재도전을 둘러싼 논란이 일어났던 사례는 알고리즘의 폐쇄회로 규칙을 위반한 데 대한 거부 반응이라고 할 수 있다. 사실상 김건모와 같은 기성 가수들은 굳이 알고리즘의 폐쇄회로에 진입하지 않더라도 스스로 자기 서사를 완성해낼 수 있으며, 자기 서사의 완성 이후에도 얼마든지 새로운 서사를 재개할 수 있다. 그런 점에서 <나는 가수다>에 출연하는 기성 가수들은 오디션 프로그램의 참가자들과는 명백하게 구별된다.

기능을 담당함으로써 두 가지 차원의 세상을 호환시키는 것이다.<sup>48)</sup>

오디션 프로그램은 표면적으로 ‘만인에 대한 만인의 투쟁’을 공연하는 것처럼 보인다. 그러나 오디션 프로그램을 통해 벌어지는 실제적인 투쟁이 참가자와 다른 참가자 사이에서 벌어지는 것이 아니라 심사자와 참가자 사이에서 벌어지는 것이라는 사실을 간과해서는 안 된다. 심사자와 참가자는 상호 대면하고 대화하지만, 참가자와 다른 참가자는 사실상 동일선상에 선 채 같은 곳을 바라보면서 각자 주어진 임무를 수행할 뿐, 참가자 간에는 어떠한 상호 작용도 일어나지 않는다. 물론 외부로 표출된 상호 작용이 없을지언정, 참가자 간의 내적 경쟁이 치열하게 벌어지고 있지만 이는 공연되지 않는다. 참가자들이 자기 서사의 정당성을 설득시키는 과정은 다른 참가자가 아니라 심사자를 대상으로 하여 드러난다. 오디션 프로그램이 극적일 수 있는 것은 참가자 간의 내적 경쟁이 아니라 참가자와 심사자 간에 벌어지는 외적 투쟁의 풍경을 연출해내기 때문이다.

그 투쟁의 풍경은 공연됨과 더불어, 지위의 역전이라는 계기를 내포함으로써 비로소 극적 형식과 내용을 동시에 확보한다. 역전은 제의의 특징이자, 동시에 비극의 특징이다. 제의의 특징에 해당하는 지위의 역전은 복수의 개체 상호간에 벌어지는 것이며, 비극의 특징에 해당하는 지위의 역전은 주인공이 처한 지위의 급격한 변동을 의미한다.<sup>49)</sup> 오디션 프로그

48) “인터페이스는 두 가지 시스템 또는 장치(equipment)가 결합해 있는 경계(boundary)이며, 하드웨어적으로도 소프트웨어적으로도 사용되는 용어이다. 여기서 말하는 하드웨어적인 것이란 물리적 조건, 회로의 조건, 전기적 조건 등을 말하며, 소프트웨어적인 것이란 논리적 혹은 프로그램 간의 조건을 말한다.” 전산용어사용편찬위원회 저, 『컴퓨터 IT 용어대사전』, 일진사, 2012 참고.

49) 빅터 터너는 벨기에의 민속학자 판 헤네프가 ‘통과의례’라고 불렀던 제의의 세 가지 단계 분리-전이-재통합 가운데 두 번째 단계인 전이에 대해 보다 많은 관심을 기울이며, 제의로부터 지위 전도의 상황을 발견해낸다. “나는 일찍이 이 입사제의와 지위의 상승에 관해서 상세히 논한 바 있다. 그러나 현재로서는 다른 유형의 제의에 강한 흥미를 갖고 있다. 그것은 내가 ‘지위 전도의 제의’라 부르고 있는 것으로, 수많은 문화들에서 보이며, 계절이 크게 변하는 대목에서 행해지고, 일상의 사회적 지위를 역전시키는 제의이다. 거기서는, 가난한 사람이 부자 역할을 연행하고, 부자가 가난한 사람의 역할을 연행하고, 왕이나 귀족이 그 지위로부터 내려오게 되고, 평민

램에서 발견되는 지위의 역전은 제의의 경우와 비극의 경우, 두 가지를 모두 함축한다. 오디션 프로그램의 심사자들은 심사자이기에 앞서 가수 혹은 작곡가로서 나름의 인정을 받고 있더라도 문화산업이 생산해낸 상품의 형식으로 존재할 수밖에 없는 이상, 소비자의 선택을 기다려야만 하는 존재들이다. 그러나 상품의 형식으로 존재하던 가수 혹은 작곡가가 오디션 프로그램이라는 제의적 시공간에 진입하는 순간, 이들은 상품이 아니라 새로운 상품의 생산자로서 나름의 확고한 지위를 안정적으로 누리는 존재들로 탈바꿈한다. 대중의 선택을 기다리던 가수 혹은 작곡가는 역으로 대중을 선택하는 지위를 갖게 되는데, 이는 참가자들과의 관계 속에서 상대적으로 규정된 지위이다. 요컨대, 오디션 프로그램을 통해 상품과 소비자의 관계가 심사자와 참가자의 관계로 역전하는 것이다.

그런데 알고리즘의 각 단계를 거치면서 심사자와 참가자의 지위는 다시 한 번 역전한다. 참가자들에 대한 무시와 모욕을 일삼던 심사자들은 알고리즘의 각 단계가 반복 진행된 이후부터 성실한 경쟁자의 자세를 취한다. 심사자가 절대적 권위를 드러내는 비평가에서 친근한 수용자로 변화됨으로 인해 참가자는 비로소 공인된 생산자의 지위에 접근하게 되는 것이다. 이러한 참가자의 지위 변화가 지위의 몰락이 아닌 상승을 드러내 보인다고 하여 그것이 비극의 본질과 충돌하는 것은 아니다. 비극에서의 역전은 단순히 좌절과 체념만을 환기하는 것이 아니라 궁극적으로는 ‘깨달음’을 동반하는 순간이기 때문이다.

참가자에게 생산자의 공인된 지위가 확보되는 순간은 사실상 이들이 문화산업의 상품으로서 문화산업의 메커니즘에 편입되는 순간이기도 하다. 이로써 참가자는 생산자의 공인된 지위를 확보함에도 불구하고, 심사

이 지배자의 표지를 띠게 된다.” 여기에 덧붙여 터너는 사회적인 제의에 의해서 그 사회가 가지고 있던 이상 자체에 대한 의문이 촉발되어 사회가 근본적으로 변화된다는 데서 지위의 전도가 지니는 근본적 중요성을 이야기한다. (빅터 터너, 이기우·김익두 역, 『제의에서 연극으로』, 현대미술사, 1996, 209쪽 참조)

자가 그랬던 것처럼 소비자의 선택을 기다려야 하는 존재가 된다. 오디션 프로그램에 내장된 알고리즘의 마지막 단계에 해당하는 출력은 전개 불능 상태에 처해 있던 참가자의 자기 서사가 완성되었음을 의미하지만, 그 출력의 순간에 참가자는 다시 한 번 자기 서사의 새로운 지평을 맞이하게 되는 것이다. 그 지평은 알고리즘을 통해 서사의 주체적 역량을 회복하고 강화한 참가자에게 여전히 위협적이다.<sup>50</sup> 수용자에서 생산자가 된 참가자들은 자신의 심사자를 비롯한 다른 생산자들과 경쟁하는 가운데 알고리즘의 체계 외부에 존재하는 수용자들과 본격적으로 투쟁해야 한다. 이처럼 오디션 프로그램은 심사자와 참가자 상호 간의 투쟁과 이로 인해 발생하는 역전의 거듭됨을 통해 알고리즘과 서사의 호환과 이와 같은 호환에 얽힌 항시적 긴장 상태를 의미심장하게 환기한다.

## 5. 예술과 기술, 서사와 유희 사이의 대중연예

최근 텔레비전 대중연예 프로그램의 주류로 부상한 ‘집단 토크쇼’는 ‘하이퍼링크’의 정신역학을 드러낸다. 또한 ‘리얼 버라이어티쇼’와 같은 텔레비전 대중연예 프로그램은 예술의 규칙이 아닌 게임의 규칙에 해당하는 ‘알고리즘’의 원리를 함축한다. 알고리즘의 원리는 ‘리얼 버라이어티쇼’에서뿐만 아니라 ‘오디션 프로그램’을 통해서도 발견할 수 있는데, 이때 오디션 프로그램은 세상의 이치와 디지털 세상의 이치를 호환시키는 ‘인터

50) 최지선은 오디션을 통해 정식으로 가수가 되고 나서도 이 프로그램이 얼마나 실질적인 도움을 줄 수 있는가에 대해 문제를 제기하며 최종 우승자를 포함해 이곳에서 주목을 받은 참가자들이 본격적으로 음악활동을 시작하고 또 인정을 받기 위해서는 많은 변수가 존재함을 지적한다. 무엇보다 상당량의 자본과 기획이 투입된 ‘스타시스템’을 통해 철저하게 준비한 뒤 데뷔하는 다른 가수들(특히 아이돌)과의 경쟁이 그리 호락호락하지 않을 것임을 전망한다. 최지선, 『오디션 프로그램의 생산과 소비 - ‘슈퍼스타 K2’를 중심으로』, 『문화과학』 2010년 겨울호, 문화과학사, 2010. 12. 참조



페이스'의 기능을 수행한다. 이처럼 최근 텔레비전 대중연예 프로그램은 하이퍼링크, 알고리즘, 인터페이스 등과 같은 디지털 시대의 테크놀로지와 여기에 근거하는 에피스테메를 텍스트 구성 및 소통의 원리로 삼고 있다. 즉 하이퍼링크, 알고리즘, 인터페이스 등은 생산자와 텍스트, 텍스트와 수용자를 가로지르는 사유구조의 근간을 형성하는 개념인 것이다.

그런데 하이퍼링크, 알고리즘, 인터페이스 등의 개념은 동시대의 에피스테메 자체에 기인하는 것이기 때문에 동시대의 텔레비전 드라마 혹은 휴먼 다큐멘터리 등과 같은 텔레비전의 다른 장르들, 더 나아가 텔레비전 외부의 다양한 장르들에도 폭넓게 적용된다고 할 수 있다. 이때, 텔레비전 드라마와 휴먼 다큐멘터리는 기본적으로 내러톨로지의 자장 안에 놓인다. 이에 비해, 텔레비전 대중연예 프로그램은 내러톨로지의 자장과 루돌로지의 자장 양쪽 모두의 간섭을 받는다. 대중연예는 수용자에게 삶에 대한 진지한 성찰을 유도하기보다는 다양한 방식의 재미를 추구하기 마련인데, 재미의 기제 가운데 하나로 종종 유희로서의 서사 혹은 서사화된 유희를 활용하기도 한다. 대중연예에서 발견되는 서사의 기능은 소설과 텔레비전 드라마에서의 그것과는 사뭇 다르게 숭고함으로부터 거리를 두고 있으며, 특히 최근 텔레비전 대중연예 프로그램의 경우, 이러한 거리 두기가 더욱 두드러진다. 이때, 대중연예는 서사의 규칙과 유희의 규칙이 통섭하고, 이에 따라 내러톨로지(narratology)와 루돌로지(ludology)가 호환 가능한 영역으로서 재영토화되는 셈이다.

그런데 기존의 고전적 서사 개념이 선형성과 인과율에 의해 지배되었다면 오늘날의 서사는 선형성과 인과율로부터 결별하여 다양한 변주와 이탈의 역동성을 보여주고 있다. 이러한 서사의 와동(渦動)을 보여주는 문화적 지표 가운데 하나가 바로 텔레비전 대중연예 프로그램이며, 기존의 고전적 서사 개념으로부터의 변주와 이탈에 기여하는 유력한 요소 가운데 하나가 바로 디지털 테크놀로지와 이로 인한 에피스테메이다. 디지털 시대의 테크놀로지가 발생시킨 에피스테메는 각종 서사에 삼투하여

서사의 자율성을 보충하거나 대체하는 역할을 수행한다. 텔레비전 대중연예 프로그램 또한 이와 같은 디지털 테크놀로지와 에피스테메에 개방되어 있음은 물론이다.

이제껏 예술과 기술, 내러톨로지와 루돌로지는 각각 대립항을 형성하는 것으로 여겨져 왔다. 그러나 텔레비전 대중연예 프로그램은 예술과 기술, 서사와 유희가 상호의존적이며 상호보완적인 관계로 존재할 수 있다는 사실을 제시한다. 디지털 시대의 드라마를 함축하고 있는 텔레비전 대중연예 프로그램은 아리스토텔레스적 드라마의 개념을 통해 포착되지 않는다. 아리스토텔레스적 드라마는 '구텐베르크 은하계의 끝에서' 그 물질성 대신 본질만을 남기고, 그 본질은 새로운 외피와 결합한다. 이는 아톰이 비트로 전환되고, 비트가 네트 속에서 재조합되는 원리와도 같다. 요컨대, 텔레비전 대중연예 프로그램은 드라마가 체험의 전체성 혹은 운동의 총체성을 보여주는 완결태의 그 무엇이 아니라 예술과 기술, 서사와 유희 등 다양한 영역에 개방된 채 잠재태로서 존재함을 보여주는 것이다. 연행자 혹은 수용자의 참여와 실천을 통해 잠재태의 드라마는 그 안에 내재된 다양한 가능성을 얼마든지 다른 방식으로 현시할 수 있게 된다.<sup>51)</sup>

그렇다면 이와 같은 잠재태의 드라마를 온전히 설명할 수 있는 새로운 미학을 구상해야 한다. 그 미학은 서사의 영역과 유희의 영역 가운데 어느 한 군데에 기반을 둘 수 없으며, 더 나아가 예술의 영역과 기술의 영역을 복합적으로 고려하는 가운데 비로소 성립될 수 있을 것이다. 뿐만 아니라, 잠재태의 드라마는 비단 텔레비전 대중연예 프로그램이 아닌 다른 외피를 취할 수도 있을 것이다. 디지털 시대에 잠재태로 존재하는 드라마의 체계적 미학에 대한 지속적 고민을 추후의 과제로 남긴다.

51) 그런 점에서 잠재태의 드라마는 연극이자 유희로서 '플레이(play)'의 개념에 보다 가까이 접근해 있다고 할 수 있다. 내러톨로지에 밀착해있는 '드라마'는 예정된 결말을 향해 나아가는 서사를 주요한 원리로서 취급하지만, '플레이'는 내러톨로지와 루돌로지 사이에서 예정된 서사와 더불어 참여와 실천을 유도하는 유희의 규칙을 중요하게 여긴다.

## 참고문헌

## 1. 단행본

- 가라타니 고진, 조영일 역, 『근대 문학의 종언』, 도서출판 비, 2006.
- 강태영·윤태진, 『한국 TV 예능·오락 프로그램의 변천과 발전』, 한울아카데미, 2002.
- 니콜라스 네그로폰테, 백옥인 역, 『디지털이다(Being Digital)』, 커뮤니케이션북스, 1999.
- 레이먼드 윌리엄스, 박효숙 역, 『텔레비전론』, 현대미학사, 1996.
- 리처드 세넷, 유병선 역, 『뉴캐피탈리즘』, 위즈덤하우스, 2009.
- 마셜 맥루언, 김성기 역, 『미디어의 이해』, 민음사, 2002.
- 문강형준, 『혁명은 TV에 나오지 않는다』, 이매진, 2012.
- 빅터 터너, 이기우·김익두 역, 『제의에서 연극으로』, 현대미학사, 1996.
- 손병우, 『풍자 바깥의 즐거움 - 텔레비전 코미디』, 한나래, 2002.
- 아즈마 히로키, 이은미 역, 『동물화하는 포스트모던』, 문학동네, 2007.
- 윌터 J. 옹, 이기우·임명진 역, 『구술문화와 문자문화』, 문예출판사, 1995.
- 유선영·박용규·이상길 외, 『한국의 미디어 사회문화사』, 한국언론재단, 2007.
- 이상섭, 『아리스토텔레스의 『시학』 연구』, 문학과지성사, 2002.
- 전규찬·박근서, 『텔레비전 오락의 문화정치학』, 한울아카데미, 2004.
- 제이 데이비드 볼터·리처드 그루신, 이재현 역, 『재매개 - 뉴미디어의 계보학』, 커뮤니케이션북스, 2006.
- 크리스 바커, 하중원·주은우 역, 『글로벌 텔레비전』, 민음사, 2001.
- 프랑코 모레티, 성은애 역, 『세상의 이치』, 문학동네, 2005.

## 2. 논문

- 권두현, 「구술과 기술 변증법으로서의 한국 극예술」, 『한국어문학연구』 제57집, 한국어문학연구학회, 2011. 8.
- 김기란, 「근대 계몽기 연행의 매체적 기능과 대중문화의 형성」, 『대중서사연구』 제12호, 대중서사학회, 2004. 12.
- 김기란, 「집단기억의 무대화 과정의 작동 메커니즘」, 『드라마연구』 제30호, 한국드라마학회, 2009. 6.
- 김미라, 「리얼리티 오디션 쇼의 인지된 진정성 차원과 수용자 관여, 재미와의 관계 연구」, 『한국방송학회』 통권 제25-6호, 한국방송학회, 2011. 11.

- 문강형준, 「〈슈퍼스타 K2〉, 혹은 신자유주의 시대의 스펙타클」, 『시민과세계』 제18호, 참여연대 참여사회연구소, 2010. 12.
- 문강형준, 「〈무한도전〉과 신자유주의」, 『문화과학』 2007년 겨울호(통권 52호), 문화과학사, 2007. 12.
- 박노현, 「극장(劇場)의 탄생 - 1900~1910년대를 중심으로」, 『한국극예술연구』 제19집, 한국극예술학회, 2004. 4.
- 송명진, 「서사 전략과 대중문화 콘텐츠 - 방송 오디션 프로그램 ‘슈퍼스타K2’와 ‘위대한 탄생’을 중심으로」, 『대중서사연구』 제25호, 대중서사학회, 2011. 6.
- 우수진, 「무성영화 변사의 공연과 대중연예의 형성」, 『한국극예술연구』 제28집, 한국극예술학회, 2008. 10.
- 원용진, 신자유주의 시대의 ‘매체정경」, 『문화과학』 통권 29호, 문화과학사, 2002. 3.
- 유현주, 「1890~1900년대 ‘演劇’의 번역어 양상과 연극인식 연구」, 『상허학보』 제28집, 상허학회, 2010. 2.
- 이승희, 「배우 신불출, 웃음의 정치」, 『한국극예술연구』 제33집, 한국극예술학회, 2011. 4.
- 이윤진, 「한국 텔레비전 드라마의 구술성 - 텔레비전의 구술양식과 이야기」, 『언론과 사회』 제10권 3호, 성곡언론문화재단, 2002. 6.
- 이정숙, 「1970년대 콩트봄의 문화적 지형도」, 『상허학보』 제32집, 상허학회, 2011. 6.
- 임종수, 「텔레비전 안방문화와 근대적 가정에서 생활하기 : 공유와 차이」, 『언론과 사회』 제12권 1호, 성곡언론문화재단, 2004. 2. 참조.
- 정민희, 「텔레비전 오디션 리얼리티 쇼의 인물 수행 기능 분석 - <스타오디션 위대한 탄생>과 <슈퍼스타K2>를 중심으로」, 『한국방송학회 2011 가을철 정기학술대회 논문집』, 한국방송학회, 2011. 11.
- 최소망, 「텔레비전 오디션 리얼리티 쇼의 서사구조 분석 - <스타오디션 위대한 탄생>과 <슈퍼스타K2>를 중심으로」, 『한국방송학회 2011 가을철 정기학술대회 논문집』, 한국방송학회, 2011. 11.
- 최지선, 「오디션 프로그램의 생산과 소비 - ‘슈퍼스타 K2’를 중심으로」, 『문화/과학』 2010년 겨울호 (통권64호), 문화과학사, 2010. 12.

## Abstract

### Hyperlink, Algorithm, Interface

- A Few Thoughts on Television Entertainment Program for Digital Era -

Kwon, Doo-hyun

This study focuses on production and acceptance of television entertainment program for digital Era. Television entertainment program is composed with combination of performance and media. Furthermore, recent television entertainment program put in for integrative media literacy encompassing television and internet.

Recent television entertainment has characteristic of 'Hyperlink', principle of 'Algorithm', and function of 'Interface'. First, 'Collective talk show' reveal psychodynamics of 'Hyperlink'. On the other hand, 'Real Variety Show' represented in *Mu-ban-do-jeon* (Infinite Challenge) or *Il-bak-yi-il* (Two days and One night) and so on take 'Algorithm' for principle of program. Like this principle of 'Algorithm' is found once more at 'Audition Program' such as Super Star K or *Wi-dae-ban-tan-saeng* (The Great Birth) and so on. At this moment 'Audition Program' function as 'Interface' interconverting algorithm as the way of the digital world and narrative as the way of the world.

Until now, art and technology and narrative and play each was considered forming opposition. But television entertainment program present that art and technology, narrative and play are interdependent and complementary.

Key words: television, entertainment, digital, epistēmē, hyperlink, algorithm, interface, drama, performance, narratology, ludology

접수일: 2012년 4월 30일

심사기간: 2012년 5월 18일~6월 5일

게재결정: 2012년 6월 5일