



극기, 사명, 공자: 넷플릭스 서바이벌 예능의 군사주의 판타지

- 〈피지컬: 100〉, 〈사이렌: 불의 섬〉, 〈흑백요리사: 요리 계급 전쟁〉을
중심으로

황지연*

〈차례〉

1. 탈락은 어떻게 매혹이 되는가
2. 생존하는 형식, 탈락하는 기획
 - 2.1. 〈피지컬: 100〉, 극기의 환영
 - 2.2. 〈사이렌: 불의 섬〉, 사명의 배신
 - 2.3. 〈흑백요리사: 요리 계급 전쟁〉, 공자의 낭만
3. 탈락의 세계에서 영웅 만들기: '군사주의'라는 판타지
 - 3.1. 주어진 상황을 진실하게 수행하기
 - 3.2. 소진을 영웅성으로 회수하기
4. 가치 있는 탈락 만들기

국문 초록

본 연구는 넷플릭스 서바이벌 예능 〈피지컬: 100〉, 〈사이렌: 불의 섬〉, 〈흑백요리사: 요리 계급 전쟁〉을 대상으로 경쟁과 탈락이 군사주의적 형식으로 조직되는 양상을 분석한다. 세 프로그램은 신체적 고통을 극기로, 여성 직업인의 위험 감수와 성취를 사명으로, 위계적 노동과 자기소진을 직업적 공지로 의미화한다. 이 과정에서 경쟁을 군대식 규율과 임무 수행의 형식으로 조직하는 양상을 '군사화'로, 군사주의적 가치가 감동과 자기증명의 서사로 경험되는 문화적 현상을 '군사주의 판타지'로 개념화한다. 나아가 실제의 몸과 허구적 상황이 중첩되는

www.kci.go.kr

* 서울대학교 국어국문학과 박사과정

서바이벌 예능의 연극적 형식을 분석함으로써 경쟁의 폭력성과 소진이 영웅성의 증거로 전환되고 탈락이 가치 있는 자기증명의 사건으로 재구성됨을 밝힌다.

주제어: 군사주의, 군사주의 판타지, 군사화, 서바이벌 예능, 스타니슬랍스키 연기론, 자기소진

1. 탈락은 어떻게 매혹이 되는가

서바이벌 예능은 일정한 규칙 아래 참가자들이 경쟁하고, 평가받고, 탈락하거나 생존하는 과정을 주요 서사로 삼는 프로그램이다. 넓게 보자면 오디션 프로그램 역시 서바이벌 예능의 한 갈래에 속한다고 볼 수 있다. 2000년대 말부터 2010년대 중후반까지 흥행했던 오디션 프로그램인 <슈퍼스타K>(Mnet, 2009~2016) 시리즈, <K팝 스타> 시리즈(SBS, 2011~2017), <소미더머니> 시리즈(Mnet, 2012~2026)가 대표적이다. 이후로도 <프로듀스 101> 시리즈(Mnet, 2016~2019), <내일은 미스트롯> 시리즈(TV조선, 2019~2025) 및 <내일은 미스터트롯> 시리즈(TV조선, 2020~2024)처럼 특정 장르의 노래와 아이돌 데뷔를 둘러싼 경쟁을 조직한 프로그램들이 있었고, <한식대첩> 시리즈(Olive, 2013~2018), <마스터셰프 코리아> 시리즈(Olive, 2012~2016)처럼 음식을 심사와 탈락의 대상으로 삼은 프로그램들도 있었다. 나아가 <더 지니어스> 시리즈(tvN, 2013~2015)와 같이 지능과 전략을 주요 경쟁 자원으로 삼는 프로그램이나, <스트릿 우먼 파이터>(Mnet, 2021)로 대표되는 엠넷 오리지널 댄스 시리즈처럼 춤과 팀워크를 경쟁의 형식 안에 배치한 프로그램들도 큰 인기를 얻었다. 이들 프로그램은 서로 다른 장르와 소재를 다루지만, 참가자를 끊임없이 비교 가능한 존재로 만들고 그중 일부만을 살아남게 하며 생존과 탈락의 순간을 시청자가 응원하고 아쉬워해야 할 감정적 사건으로 구성한다는 점에서 공통적이다.

누군가의 생존을 바라고 탈락을 아쉬워하는 몰입의 구조 속에서 서바

이별 예능은 반복적으로 인기를 획득해 왔다. 넷플릭스 역시 생존을 위한 경쟁이 이야기하는 필연적 탈락의 구조가 지닌 대중적 흡인력을 다양한 예능 형식으로 확장해 온 바 있다. 한국의 <피지컬: 100> 시리즈(Netflix, 2023~2024)(이하 <피지컬>), <사이렌: 불의 섬>(Netflix, 2023)(이하 <사이렌>), <흑백요리사: 요리 계급 전쟁> 시리즈(Netflix, 2024~2026)(이하 <흑백요리사>)가 대표적이다.

서바이벌 예능에 관한 기존 연구는 미션과 평가, 생존과 탈락의 반복, 참가자에게 주어지는 직업적 기회, 시청자의 평가 참여 등이 프로그램의 흥행과 몰입을 구성한다고 설명해 왔다. 2006년부터 2017년까지 방영된 서바이벌 오디션 프로그램을 분석한 김도윤·신동엽은 데뷔 기회와 시청자 참여, 방영 기간과 회차 등이 흥행에 유의미한 영향을 미친다고 보았다.¹⁾ 이는 서바이벌 예능의 서사를 추동시키는 힘이 참가자의 생존과 탈락 여부에 있는 한편으로 그 매력이 참가자의 능력이 사회적으로 승인되고 시청자가 그 승인과 생존의 결정에 관여한다는 감각에서 발생함을 보여준다. 함현은 <K팝스타>를 분석하며 참가자, 심사위원, 방청객, 시청자가 주체와 대상, 발신자와 수신자, 협조자와 반대자라는 관계 속에 배치되며, 시청자의 투표와 문자 참여가 프로그램의 쌍방향적 소통 구조를 형성한다고 설명한다.²⁾ 이러한 연구들은 서바이벌 예능의 흥행이 ‘이기고 지는’ 경쟁 구조에만 있지 않고 참가자의 수행을 평가하고 인정하는 관계적 구조에서 발생한다는 점을 보여준다.

한편 서바이벌 예능이 참가자의 캐릭터, 갈등, 감정을 선택적으로 구성한다는 점도 지적되어 왔다. 제작진은 참가자에게 특정한 캐릭터성을 부여하고 출연자 사이의 충돌과 자기고백을 편집하면서 경쟁의 과정을 하

1) 김도윤·신동엽, 「한국 서바이벌 오디션 TV 프로그램 흥행요인 분석」, 『문화산업연구』 제21권 제2호, 한국문화산업학회, 2021, 1-11면.

2) 함현, 「서바이벌 오디션 프로그램의 소통과 상호작용의 기호학적 분석」, 『영상기술연구』 16호, 한국영상제작기술학회, 2012, 207-225면.

나의 서사로 조직하고 프로그램의 취지에 맞추어 배치한다. 이소현·김은영·정사강은 이러한 프로그램이 “실제로는 ‘리얼하지 않은(non-real)’”³⁾ 형식임에도 공정한 경쟁 서사를 강조하고 제작진의 역할을 은폐함으로써 신자유주의적 가치와 사회적으로 승인된 규범을 재생산한다고 지적한다. 서바이벌 예능의 실재감은 현실이 가공되지 않은 채 제시되기 때문에 발생하는 것이 아니다. 실제 인물의 몸, 경력, 감정을 규칙과 편집 안에 배치하면서도 그러한 구성 과정을 자연스럽게 투명한 것으로 보이게 만드는 데서 발생하는 것이다.

이러한 특징으로 인해 서바이벌 예능은 지속적인 자기계발과 자기통제를 요구하고 실패와 탈락의 책임을 개인에게 귀속하는 신자유주의적 문화 형식으로 이해되어 온 바 있다. 류웅재·박진우는 서바이벌 프로그램의 제작진이 극적인 경쟁과 참가자의 휴먼 스토리를 감동적인 서사로 결합함으로써 시청자가 극한 경쟁을 자연스럽게 받아들이도록 구성한다고 설명한다.⁴⁾ 신민희는 서바이벌 오디션이 참가자에게 지속적인 훈련과 자기계발을 요구하지만 안정된 직업적 지위를 보장하지 않으며 우승자와 탈락자 모두를 다시 경쟁에 투입되는 ‘연습생’의 상태로 생산한다고 분석한다.⁵⁾ 박인성은 포스트 IMF 이후 경쟁이 개인의 생존과 성공을 위한 보편적 질서로 자리 잡는 과정에서 가족주의, 힐링, 멘토 담론이 경쟁을 정서적으로 순치하고 자기계발의 논리를 강화했다고 설명한다.⁶⁾ 이들 연구는 서바이벌 예능이 불안정 노동과 자기책임의 논리를 재현하고 생존과 탈

3) 이소현·김은영·정사강, 「신체 재현과 젠더 규범성-서바이벌 예능 프로그램을 중심으로」, 『한국방송학회』 제40권 제2호, 한국방송학회, 2026, 324면.

4) 류웅재·박진우, 「서바이벌 포맷 프로그램에 침투한 신자유주의 경쟁 담론: 프로그램의 채택과 제작과정에 대한 생산자심층인터뷰를 중심으로」, 『방송문화연구』 제24권 제1호, 한국방송공사, 2012, 139-165면.

5) 신민희, 「서바이벌 오디션에 나타난 노동의 구조와 죽음의 정치」, 『인문학논총』 제46집, 경성대학교 인문과학연구소, 2018, 99-122면.

6) 박인성, 「포스트 IMF 시대 경쟁 논리의 내면화 양상 연구 - IMF 이후 서바이벌 프로그램의 변화 양상을 중심으로」, 『한국콘텐츠학회 논문지』 19권 2호, 한국콘텐츠학회, 2019, 591-604면.

락을 참가자 개인의 의지와 역량에 따른 결과로 감각하게 한다는 점을 밝혀왔다.

서바이벌 예능이 신자유주의적 경쟁의 재생산이라는 맥락에 국한되어 논의되어 온 것은 아니다. 김미영은 리얼리티 오디션 프로그램이 물질적 성공과 인기란 가치를 향한 기대를 넘어 재능, 노력, 일의 즐거움, 동료의 인정과 같은 상이한 가치를 결합하는 복합적인 문화 형식이라고 본다.⁷⁾ 이러한 관점은 서바이벌 예능이 참가자를 서열화하는 경쟁의 형식인 동시에 탁월한 수행, 전문성, 직업적 정체성을 가시화하고 승인하는 장이 될 수 있음을 시사한다. 따라서 서바이벌 예능의 매혹은 경쟁 이데올로기의 일방적인 주입만으로 설명되기 어렵다.

또 다른 연구들은 서바이벌 예능의 재미와 몰입을 현실과 게임, 사실과 허구가 교차하는 조건에서 찾는다. 손성우·김동규는 <나는 가수다>에서 현실이라면 쉽게 성립하기 어려운 기성 가수의 탈락이 프로그램 내부의 게임 규칙을 통해 가능해지고, 이러한 인위적 게임이 실제 가수의 정체성과 프로그램 외부의 현실 담론에 연결되면서 재미와 판타지가 발생한다고 설명한다.⁸⁾ 김민오 역시 리얼리티 프로그램이 실제 정체성을 지닌 인물을 출연시키면서도 경쟁과 반전 등 픽션의 서사 기제를 활용하여 현실을 재구성하는 ‘유사-리얼리티’ 장르라고 본다. 실제 인물의 수행은 이러

7) 김미영, 「리얼리티 오디션 프로그램의 복합적 가치지향」, 『문화와 사회』 13권 1호, 한국문화사회학회, 2012, 101-149면.

이외에도 오종서는 <나는 가수다>가 서열화와 고통을 생산하면서도 좋은 음악과 탁월한 수행, 노력과 협력을 가시화한다고 분석한다. (오종서, 「서바이벌 음악 프로그램에 나타난 경쟁 담론 읽기」 <나는 가수다>를 중심으로, 『영상예술연구』 20권, 영상예술학회, 2012, 199-230면.) 류은주 역시 <스트릿 우먼 파이터>가 경쟁을 통해 여성 댄서의 전문성과 독립적인 예술가로서의 정체성을 사회적으로 승인했다고 평가한다. (류은주, 「서바이벌 TV 프로그램의 방향성 제고: <킹덤: 레전더리 워>와 <스트릿 우먼 파이터>의 비교를 중심으로」, 『지식융합연구』 제4권 제2호, 글로벌지식융합학회, 2021, 49-73면.)

8) 손성우·김동규, 「서바이벌 게임과 현실 담론의 만남 그리고 재미와 판타지—리얼리티 TV 프로그램 <나는 가수다>를 중심으로」, 『미디어, 젠더&문화』 22호, 한국여성커뮤니케이션학회, 2012, 119-149면.

한 허구적 서사구조 안에 배치되며 프로그램은 이를 통해 가상적 서사를 실재처럼 감각하게 만든다.⁹⁾ 이 관점에서 서바이벌 예능의 리얼리티는 실제의 몸과 감정이 인위적으로 설정된 규칙 안에서 수행되는 중첩에서 발생함을 짐작할 수 있다.

최근 넷플릭스 서바이벌 예능에 관한 작품별 연구는 이러한 형식적 구성에 더욱 주목한다. 황국태·이종훈은 <피지컬>의 거대한 세트, 토르소, 신화적 이미지, 슬로모션 등이 참가자의 신체를 영웅적 스펙터클로 전환한다고 분석한다. 프로그램이 거대한 세트와 촬영 방식을 통해 참가자들에게 영웅의 지위를 부여하고, 이를 ‘최고의 몸을 가진 극강의 존재들이 펼치는 서바이벌 게임’으로 구성한다는 것이다.¹⁰⁾ 김수완·강혜원에 따르면, <사이렌>의 ‘섬’은 게임과 게임 바깥을 구분하는 ‘매직서클’로 기능하며 현실의 직업인은 그 경계 안에서 서로 다른 능력치를 지닌 캐릭터이자 임무 수행자로 전환된다.¹¹⁾ <흑백요리사>에 관한 양진문의 연구는 흑수저와 백수저의 구분, 공간과 복장, 미션과 심사 규칙이 계급 차이를 명료한 경쟁 구도로 재구성하며 구조적 불평등을 노력 및 성장, 공정성, 상호 존중의 감동 서사로 통합한다고 분석한다.¹²⁾

종합하면 기존 연구는 서바이벌 예능을 신자유주의적 경쟁과 자기책임의 장치로 분석하는 한편, 참가자의 전문성과 수행을 가시화함으로써 시청자의 감동을 유도하는 복합적인 문화 형식으로 파악해 왔다. 또한 최근의 서바이벌 예능들에 관한 개별 연구에서는 세트와 편집이 실제 인물의

9) 김민오, 「리얼리티 서바이벌 프로그램의 픽션적 구조와 스펙터클 연구」, 『방송통신연구』 86호, 한국방송학회, 2014, 45~78면.

10) 황국태·이종훈, 「<피지컬:100>의 시각적 스펙터클 형상화 방식」, 『멀티미디어학회논문지』 제27권 제2호, 한국멀티미디어학회, 2024, 299~308면.

11) 김수완·강혜원, 「게임의 형식적 요소와 드라마적 요소를 통해 분석한 「사이렌: 불의 섬」 방송 프로그램 포맷」, 『문화콘텐츠연구』 제32호, 건국대학교 글로벌문화전략연구소, 2024, 137~164면.

12) 양진문, 「“흑수저 vs 백수저” 계급 서사의 세계화—<흑백요리사: 요리 계급 전쟁> 시즌1을 중심으로」, 『대중서사연구』 제32권 1호, 대중서사학회, 2026, 327~361면.

수행을 게임과 영웅 서사로 전환하는 방식에 주목하였다. 그렇다면 자기 통제와 자기책임을 요구하며 필연적인 탈락과 소진을 요구하는 경쟁은 어떻게 참가자의 전문성, 직업적 정체성, 숙련을 드러내는 매력적인 경험으로 조직되는가.

넷플릭스 서바이벌 예능에서 세트의 폐쇄성은 참가자를 일상의 시공간에서 분리하고 프로그램이 설정한 규칙과 역할이 지배하는 별도의 세계를 구축한다. 특히 비장감을 강화하는 시청각적 연출과 폐쇄적이고 비밀상적인 세트장 구성은 경쟁의 세계에 대한 몰입을 강화한다. 이때 참가자 사이의 갈등과 적대 자체로 경쟁의 긴장이 구성되기보다는 주어진 과제를 수행하고 자신의 한계를 넘어서는 과정에 집중된다. 참가자는 프로그램 밖에서의 이름, 직업, 경력, 몸을 지닌 자기 자신으로 등장하면서도 프로그램 안에서는 도전자, 생존자, 팀원 등의 역할을 수행하며 자신의 신체, 직업적 정체성, 축적된 능력을 걸고 스스로의 가치를 증명하도록 요구받는다. 이러한 이중성은 허구적으로 구성된 상황을 실제의 몸으로 수행하는 무대 위 배우의 조건과 일정 부분 비교될 수 있다.

본고는 이러한 연극적 조건과 몰입의 미학에 주목하면서 신체적 능력을 경쟁의 대상으로 삼는 <피지컬>, 여성 직업인의 정체성과 사명을 전면화하는 <사이렌>, 전문 노동과 숙련을 경쟁의 자원으로 삼는 <흑백요리사>를 분석 대상으로 선정한다. 세 작품은 각각 신체, 직업, 노동이라는 서로 다른 영역을 다루지만, 참가자가 현실에서 축적해 온 신체적 능력과 직업적 경험을 경쟁의 자원으로 활용한다는 점에서 공통된다. 이 세 작품을 중심으로 경쟁이 군사주의적 형식과 결합하고 참가자의 고통과 소진이 극기·사명·궁지의 가치로 의미화되는 과정을 분석하고자 한다. 물론 이러한 시도는 극기·사명·궁지를 그 자체로 군사주의의 고유한 가치로 국한하거나 군사주의로부터 직접 산출된 가치라고 단정하려는 관점과는 다르다. 극기·사명·궁지라는 가치가 자기 수양과 공동체적 책임을 구성하는 동력임을 감안하면서 이러한 가치들이 서바이벌 예능의 경쟁 형식 안

에서 특정한 방식으로 조직됨을 규명하고자 하는 것이다. 즉, 여기에서 극가·사명·궁지는 그 자체로 군사주의의 산물이 아니라 개인의 고유한 조건을 임무에 종속시키는 군사화된 경쟁의 형식 속에서 참가자의 고통과 소진이 긍정적인 가치로 번역되는 양상을 가리킨다.

이를 위해 서보혁의 논의에 기대어 군사화를 군대식 사고와 행동방식이 민간사회의 여러 영역으로 확산되는 과정으로, 군사주의를 그러한 군대식 사고와 행동방식의 사회화를 지지하고 정당화하는 가치와 태도로 이해한다.¹³⁾ 양자는 분리된 현상이라기보다 긴밀하게 결합되어 작동한다. 군사화가 경쟁의 규칙과 참가자의 행동을 군대식으로 조직하는 양상에 주목하는 개념이라면, 본 연구에서는 군사주의를 그 과정에서 요구되는 복종, 자기통제, 위험 감수, 희생에 긍정적인 의미가 부여되는 양상을 포착하는 개념으로 이해한다.

이는 서바이벌 예능에서 펼쳐지는 경쟁 일반을 군사주의로 한정하려는 시도가 아님을 밝힌다. 경쟁은 상대를 제거해야 할 적으로 만들고 참가자에게 승리를 완수해야 할 임무를 부여함으로써 개인의 고유한 조건을 그 임무에 종속시킬 때 군사주의적 형식과 결합한다. 이때 위계에 따르고 위험을 감수하며 자신을 희생하는 태도가 바람직한 것으로 승인된다. 이 지점에서 군사주의는 신자유주의적 경쟁과도 구별된다. 경쟁과 탈락을 개인의 역량과 책임의 문제로 귀속시키는 형식은 기존 연구가 지적해 온 신자유주의적 경쟁의 논리와 상당 부분 중첩된다. 신자유주의가 경쟁을 피할 수 없는 생존 조건으로 만들고 그 결과를 개인의 책임으로 돌린다면, 군사주의는 개인을 임무 수행의 기능적 단위로 환원하고 그 고유한 욕구와 신체적 조건을 후경화한다. 이 과정에서 요구되는 고통과 소진은 극가·사명·궁지의 증거가 된다. 따라서 두 논리는 서로 배타적이라기보다 서바이벌 예능의 경쟁을 서로 다른 층위에서 조직한다. 그리하여 신자유

13) 서보혁, 『군사주의: 폭력의 이데올로기와 작동방식』, 박영사, 2024.

주의적 경쟁의 형식은 군사주의적 가치와 접속함으로써 경쟁의 결과에 대한 책임은 개인에게 귀속시키면서도, 그 과정에서는 개인의 고유한 조건과 한계를 임무의 완수를 위해 유보하도록 요구하는 모순적인 주체를 생산한다.

이러한 작동을 설명하기 위해 ‘군사주의 판타지’라는 개념을 제안한다. 여기서 군사주의 판타지란 현실의 군사적 폭력이나 강제를 그대로 욕망하는 상태와 구분되어 군사주의적 가치가 감동, 자기증명, 영웅성의 서사로 경험되는 문화적 형식이다. 서바이벌 예능은 실제 인물의 몸과 노동을 허구적으로 구성된 세트와 생존과 탈락의 규칙을 가진 미션 안에 배치한다. 참가자가 겪는 불안과 소진은 실제이지만 그 의미는 프로그램이 마련한 경쟁의 서사 안에서 구성된다. 이때 본 연구는 군사주의적 질서가 서바이벌 예능에 존재한다는 사실을 확인하는 데서 나아가, 실제의 몸과 허구적 상황이 중첩되는 연극적 형식 아래 그 질서가 어떻게 참가자와 시청자에게 매력과 감동을 지닌 판타지로 받아들여지는지를 밝히는 데 관심을 둔다.

이에 다음과 같은 질문을 제기한다. 첫째, <피지컬>, <사이렌>, <흑백요리사> 세 프로그램은 참가자의 발화와 수행을 어떻게 군사주의적 형식으로 조직하는가. 둘째, 이 과정에서 참가자의 노동하는 신체와 직업적 정체성은 어떻게 극기·사명·금지의 가치로 의미화되는가. 셋째, 실제의 몸과 허구적 상황이 중첩되는 서바이벌 예능의 연극적 형식은 위계와 자기소진을 어떻게 감동과 자기증명의 판타지로 전환하는가. 이러한 질문에 답하기 위해 먼저 세 프로그램이 경쟁을 군사화하고 군사주의적 가치를 조직하는 양상을 작품별로 분석한다. 이후 세 프로그램을 관통하는 형식적 조건을 종합하여 참가자가 현실의 자기 자신인 동시에 프로그램이 부여한 역할을 수행하는 이중적 위치에 놓인다는 점에 주목함으로써 실제의 몸과 허구적 상황의 중첩이 군사주의를 감동과 자기증명의 판타지로 성립하게 만드는 방식을 규명하고자 한다.

2. 생존하는 형식, 탈락하는 기획

2.1. <피지컬: 100>, 극기의 환영

<피지컬: 100>(이하 <피지컬>)은 가장 뛰어난 ‘피지컬’을 찾는다는 기획 아래 100명의 참가자를 하나의 경기장에 배치하고 최후의 1인을 선별하는 포맷의 서바이벌 예능이다. 참가자들의 직업은 운동선수, 보디빌더, 격투기 선수처럼 신체 능력을 자원으로 삼거나 소방관, 군인, 경찰처럼 신체 능력과 임무 수행이 밀접하게 연결되어 있다. 프로그램은 근력, 지구력, 밸런스, 순발력, 정신력을 ‘피지컬’의 구성 요소로 제시하며 서로 다른 몸을 하나의 경쟁 가능한 척도 위에 ‘배치’한다.

이 기획은 성별, 나이, 체급, 종목을 구분하지 않고 모든 참가자를 동일한 규칙 아래 경쟁시키는 ‘공정성’을 표방한다. “인종도, 젠더도, 종목도 상관없다”는 작품 안팎에서의 선언은 사회적, 신체적 조건을 제거한 순수한 몸의 경쟁이 가능하다는 공정성의 감각을 생산한다. 그러나 주지하듯 몸은 훈련 환경, 체급, 성별화된 신체 조건, 부상 이력, 생애의 경험이 축적된 장소다. <피지컬>은 이러한 차이를 고려하지 않는 동일한 규칙을 적용함으로써 모든 몸이 같은 출발선에 놓인 것처럼 구성하는 데에서 출발하여 기획 단계에서부터 실현 불가능한 명제를 달성하고자 한다.

역설적으로 프로그램은 여성 참가자가 남성과 맞붙는 순간에는 바로 그 성차를 다시 전경화한다. 시즌1의 1:1 데스 매치 대결에서 여성 씨름선수 박민지가 남성 참가자 장성민을 대결 상대로 선택했을 때 주변 참가자들에게서 ‘멋있다’는 반응이 쏟아지는 것은 그 선택 자체가 다른 대진과 달리 예외적인 도전으로 받아들여지고 있음을 보여준다. 또 다른 여성

참가자인 ‘춘리’와 남성 참가자의 대결에서도 승패와 별개로 여성이 남성을 상대로 끝까지 겨뤘다는 사실 자체가 ‘멋진 패배’로 여겨진다. 당연하게도 이 찬양은 여성을 경쟁에서 약자로 한정 지으면서 프로그램이 앞서 삭제했다고 선언한 성별 차이가 여전히 승패에 대한 기대를 조직하고 있음을 역설적으로 드러낸다. 남성 참가자의 승리가 통상적인 경기 결과라면 여성 참가자의 선택과 선전은 이미 ‘도전’과 ‘반전’의 서사를 필요로 하는 것이다.

그토록 ‘피지컬’이 다양하다면, 규칙은 왜 단일하게 적용되는가? 이러한 질문은 은폐된 채 신체적 차이는 개인이 극복해야 할 한계로 전환된다. 불리한 조건을 이겨낸 참가자는 자신의 한계를 넘어선 영웅이 되고, 그렇지 못한 경우에도 ‘어려운 조건에도 불구하고 끝까지 싸운’ 수행을 인정 받는다. 결과적으로 차이는 동일한 규칙 아래 지워지며 참가자의 의지와 정신력으로 초과해야 할 한계로 그 존재감을 더욱 뚜렷이 한다. 공정성의 문제는 규칙이 서로 다른 몸에 어떤 조건으로 작동하는가에서, 개인이 자신의 몸을 어디까지 극복할 수 있는가의 문제로 이동한다.

이러한 자기책임화는 탈락자가 자신의 토르소를 직접 깨뜨리는 장치를 통해 가장 선명하게 시각적으로 구체화된다. 토르소는 이상적 신체를 기념하는 동시에 실패의 책임을 자기 몸에 귀속시키는 장치다. 참가자들은 처음 세트장에 들어서면서 자신의 신체를 본떠 제작된 토르소를 마주한다. 이러한 시퀀스들은 자기 몸을 향한 애착과 자신감을 바탕으로 경쟁이 이어질 것을 암시한다. 참가자가 탈락한 뒤에는 바로 그 토르소를 자신의 손으로 파괴함으로써 탈락을 받아들여야 한다. 탈락 후 토르소를 바라보며 배치된 “제 자신이 많이 아쉬운 존재라는 느낌”이라는 참가자의 발화처럼, 패배의 원인은 미션의 조건보다 자기 몸의 부족함으로 돌아온다.

이러한 논리는 시즌1의 패자부활전이자 시즌2의 파이널 퀘스트 중 하나인 토르소 지키기 게임에서 더욱 직접적으로 형상화된다. 첫 화가 “인간의 몸은 거짓을 말하지 않는다. 스스로 쓴 고통의 역사이자 그 결과물

이기 때문이다"라는 명제로 시작했다면, 패자부활전은 자신의 몸이 만들어낸 결과, 즉 탈락을 자신의 몸으로 다시 감당하게 한다. 참가자들은 자기 체중에 비례해 만들어진 토르소가 떨어지지 않도록 줄을 붙잡고 버텨야 한다. “내 피지컬이 안 돼서 떨어진 거잖아요?”나 “내 토르소를 지켜주고 싶었다”는 참가자의 말에서 토르소를 지키는 행위는 곧 자기 자신을 지키고 증명하는 일이 된다. 여기서 패배는 외부의 판정이 아니라 더 이상 자신의 무게를 견디지 못한 몸 스스로가 내리는 판정으로 구체화되는 것이다.

‘아틀라스의 형벌’ ‘시시포스의 형벌’ ‘이카루스의 날개와 같은 버티기 미션도 같은 신체윤리를 반복한다. 일련의 미션들에서 참가자는 고통을 제거하거나 자신에게 적절한 한계를 찾는 것이 아니라 한계에 도달한 뒤에도 그것을 더 밀어붙여야 한다. 이때 ‘좋은 몸’은 자신의 상태를 감각하고 걱정선에서 멈추는 몸이 아니다. 피로와 통증을 통제하고 주어진 임무를 끝까지 수행하는 몸이다. 실패했을 때 문제시되는 것도 임무가 몸에 요구한 과도함보다는 그것을 견디지 못한 자신의 준비와 정신력이다.

바로 이 지점에서 <피지컬>의 신체윤리는 군사주의와 접촉한다. 조서연은 신자유주의 시대의 군사주의가 과거의 국가주의적 희생만을 강요하는 것이 아니라 군사훈련과 군사적 규율을 자기계발과 자기통제의 경험으로 재구성한다는 점에 주목한다.¹⁴⁾ 이 과정에서 지력, 명예, 용기 등 헤게모니적 남성성과 결부되어 온 덕목은 사회적으로 바람직한 주체의 자질로 확장된다. 군대의 혹독한 통제를 견디는 경험이 자신을 더 강하고 유능한 인간으로 변화시키는 과정으로 의미화되는 것이다. <피지컬> 역시 군대나 전쟁을 직접 재현하지 않지만, 고통을 통제하고 한계를 돌파하며 주어진 과업을 완수하는 몸을 이상적인 몸으로 승인한다는 점에서 이러한 군

14) 조서연, 「‘진짜 사나이’와 ‘여자 군인’, 신자유주의 시대의 젠더화된 군사주의: MBC 예능 〈진짜 사나이-여군 특집〉에 대하여」, 『문화과학』 통권 제83호, 문화과학사, 2015, 122-141면.

사주의적 자기통제의 신체운리를 예능의 경쟁 규칙으로 옮겨놓는다.

결국 <피지컬>이 찾는 것은 서로 다른 조건에서 발휘되는 다양한 '최고의 몸'이라기보다, 주어진 임무를 위해 자신을 끝까지 통제하고 한계를 초과할 수 있는 몸이다. 프로그램은 체급, 성별, 종목의 차이를 동일한 규칙 아래 삭제한 뒤 그것을 다시 개인이 의지로 돌파해야 할 한계로 되돌려놓는다. 성공은 자기극복의 증거가 되고, 실패조차 자신을 충분히 밀어붙였는가의 문제로 개인화된다. 자기 한계의 고통을 견디는 순간은 스스로가 설정한 목표를 이루는 데 있어 필연적으로 요구되는 상황이기도 하다. 그러나 임무를 완수하는 신체만을 가치 있는 신체로 승인하며 몸의 고유한 조건과 상태를 임무에 종속시킬 때, 극기는 군사주의적 가치로 조직된다. 그리하여 프로그램이 생산하는 것은 이상적인 피지컬만이 몸의 조건을 의지로 초과할 수 있다는, 고통을 견디며 자신의 한계를 넘어서는 몸이야말로 강하고 가치 있는 몸이라는 극기의 환영이다.

2.2. <사이렌: 불의 섬>, 사명의 배신

<사이렌: 불의 섬>(이하 <사이렌>)은 경찰관, 소방관, 경호원, 군인, 운동선수, 스텐트 배우로 구성된 여성 24인이 직업군별로 팀을 이루어 외딴 섬에서 생존 경쟁을 벌이는 프로그램이다. 참가자들은 매일 아레나전을 통해 기지전에 적용될 어드밴티지와 페널티를 얻고, 서로 다른 장단점을 지닌 기지를 방어하거나 상대 팀의 깃발을 빼앗으며 최후의 한 팀이 남을 때까지 경쟁한다. 이때 참가자들은 개인으로서 경쟁하기보다 자신이 속한 직업군의 능력과 가치를 증명해야 하는 존재로 배치된다.

첫 번째 에피소드의 제목인 “나는 쉽지 않은 일을 하고 있다”는 이러한 프로그램의 기본 구도를 압축한다. 소방팀, 운동팀, 스텐트팀, 경호팀, 군인팀, 경찰팀은 각자의 직업적 경험을 경쟁의 자원으로 소환한다. ‘삽질’이라는 동일한 미션 앞에서 군인팀은 군 생활의 경험을, 운동팀은 모래를

다뤄온 경험을, 소방팀은 구조 현장의 경험을 호출한다. 불을 끄는 미션이 주어졌을 때 소방팀 참가자가 “그럼 나 이거 못 끄면 집에 못 간다”고 말하거나, 사이렌이 울린 직후 다른 팀보다 빠르게 출동하는 소방팀의 모습을 화면 전환을 통해 강조하는 연출도 마찬가지다. 스텐트팀은 충돌과 부상을 감내하는 능력을, 군인팀은 실제 작전에서 사용하던 합구호와 전력 판단을, 경찰팀은 방어와 공격의 시점을 판단하는 능력을 자신의 직업적 자질을 직접 내레이션을 통해 제시한다. 이로써 이 생존 게임이 펼쳐지는 ‘불의 섬’은 각 직업군이 자신이 어떤 사람이며 자신의 직업이 무엇을 할 수 있는지 증명하는 공간이 된다.

특히 눈에 띄는 것은 참가자들 내에서 양강으로 꼽히는 군인팀과 소방팀의 차이다. 군인팀은 “상대를 죽이는 훈련”을 받았다고 말하며 경쟁을 적을 무력화해야 하는 전투에 가깝게 이해한다. 부상자를 전력의 손실로 파악하거나 상대를 제압하기 위해 가능한 수단을 적극적으로 사용하는 태도 역시 이러한 직업윤리의 연장선에 있다. 반면 소방팀은 공격보다 구조와 출동에 민감하게 반응하고 군인팀의 수단을 가리지 않는 태도에 비판적인 모습을 보인다.

이러한 차이는 어느 직업윤리가 더 옳은지를 쉽게 판정할 수 없게 만든다. 군인팀의 제압과 소방팀의 구조는 모두 각자의 실제 직업 경험과 사명에서 비롯된 행동으로 제시되기 때문이다. 그러나 바로 이 지점에서 직업적 사명은 비판하기 어려운 가치로 기능한다. 참가자 개인의 취약성이나 망설임보다 ‘군인이라면’, ‘소방관이라면’ 어떻게 행동해야 하는지가 앞서며, 부상자조차 군인팀에게는 ‘전력의 손실로 파악된다. 서로 다른 직업윤리는 프로그램 안에서 상대의 기지를 빼앗고 자신의 기지를 지키는 능력으로 환산된다. 군인팀의 제압과 소방팀의 구조가 동일한 생존 경쟁의 자원이 되는 것이다.

같은 맥락에서 <사이렌>에서 참가자들이 수행하는 사명은 직업적 차원에만 머무르지 않는다. 이들은 자기 직업의 능력을 증명하는 동시에 여

성도 그러한 일을 수행할 수 있음을 증명해야 하는 위치에 놓인다. 프로그램은 참가자를 개인보다 직업인으로 전면화하지만, 정작 이들이 그 직업을 대표하는 순간에는 다시 ‘여성’이라는 조건을 부각한다. 다시 말해 참가자들은 자신의 전문성을 증명하는 것만으로 충분하지 않고, 여성이 그러한 전문성을 가질 수 있다는 사실까지 함께 증명해야 한다. 따라서 참가자의 승패는 개인과 팀의 결과를 넘어 여성의 신체와 전문성이 공적 영역에서 얼마나 유능한 것으로 승인될 수 있는가의 문제로 확장된다.

패자부활전 이후 생존 여부와 무관하게 참가자들이 동그랗게 모여 서로 어깨를 걸고 외치는 “대한민국 여자! 멋있다!”라는 구호는 이러한 이중의 사명을 압축한다. 탈락이 확정되는 순간, 다시는 돌아갈 수 없는 마지막 순간에 이들이 끝내 외치고자 한 것은 아쉬움이나 서로의 노고에 대한 위로가 아니었다. 그것은 “대한민국 여자는 멋있다”는 선언이었다. 이 순간 참가자들은 서로 다른 직업군의 경쟁자라는 위치를 넘어 여성 직업인으로서 서로를 승인하는 공동체를 이룬다. 이 장면이 강한 감동을 만들어내는 것은 여성들이 남성중심적으로 구성된 직업 세계에서 자신의 능력을 끊임없이 의심받고 증명하도록 요구받아 온 현실이 그 구호에 겹쳐지기 때문이다.

<사이렌>이 여성의 강한 몸과 전문성을 적극적으로 가시화하고 기존의 성별화된 직업 규범에 균열을 만든다는 사실은 부정하기 어렵다. 그러나 그렇기에 <사이렌>의 사명은 양가적인 성격을 드러낸다. 프로그램은 여성의 실제 전문성과 직업적 사명을 가시화하지만, 이를 상대의 기지를 점령하고 공동체를 지키는 전투 능력으로 승인한다. 참가자는 지시에 따르고 위협을 감수하며 끝까지 살아남음으로써 자신의 가치를 증명해야 한다. 여성은 보호받는 존재의 위치에서 벗어나지만, 그 대안으로 전사이자 수호자의 위치를 부여받는다. 이들의 직업적 사명이나 공동체에 대한 책임은 개인을 타인과 공동체에 관계 맺게 하고 사회적 주체로서의 책임을 구성한다는 점에서 중요한 가치이다. 그러나 개인의 안전과 신체적 조

건을 임무에 종속시키고 그 과정에서 요구되는 위험 감수와 희생을 직업적 사명의 증거로 승인하는 순간, 희생은 낭만화되고 사명은 군사주의적 가치로 조직된다.

이러한 양가성은 베티 리어든이 군사주의와 성차별주의의 관계를 설명하며 제시한 ‘전쟁 체계’의 관점에서 이해할 수 있다.¹⁵⁾ 리어든은 여성의 군대나 전투 참여 여부보다 군사주의의 문법이 사회적 관계를 조직하는 방식에 주목한다. 따라서 여성이 전투 능력과 직업적 전문성을 획득했다고 해서 곧 군사주의적 질서가 해체되는 것은 아니다. 오히려 여성이 기존에 남성에게 독점되었던 위치에 진입하면서도 자신의 능력을 바로 그 질서가 요구하는 방식으로 증명해야 한다면, 성별 장벽의 극복과 군사주의적 가치의 재생산은 동시에 이루어질 수 있다.

남성적으로 조직된 공적 영역에서 배제되어 온 여성에게 싸우고, 지키고, 판단하고, 공동체를 책임질 수 있는 주체로 인정받는 것은 실제적인 권리와 시민성의 확장을 의미하게 된다.¹⁶⁾ 그런 점에서 패자부활전 이후 참가자들이 함께 외치는 “대한민국 여자! 멋있다!”라는 구호의 감동은 여성 역시 공동체를 지키고 책임질 수 있는 공적 주체임을 선언하는 말이기도 하다. 하지만 어떤 능력을 증명해야만 ‘멋진 대한민국 여자’로 인정받을 수 있는가라는 질문이 남게 되는 것이다. 프로그램에서 여성은 싸우고, 지키고, 위험을 감수하며, 끝까지 임무를 완수할 수 있을 때, 혹은 그 패배를 뼈 아르게 여길 때 비로소 긍정된다. 여성의 시민적 주체성이 확장되듯이 그려지지만, 그 확장이 전투, 보호, 희생이라는 기존의 시민성 모델을 통해 승인되게 되는 것이다.

조서연 역시 군사화된 문화에서 여성의 진입은 이러한 역설을 보여준

15) 베티 리어든, 황미요조 옮김, 『성차별주의는 전쟁을 불러온다』, 나무연필, 2020.

16) 왜 이러한 수행이 여성에게 해방의 경험으로 받아들여질 수 있는지에 대해 우에는 치즈코는 국민국가의 시민성이 역사적으로 남성성을 보편적 모델로 삼아 왔다고 지적한다. (우에는 치즈코, 이선이 옮김, 『내셔널리즘과 젠더』, 박종철출판사, 1999.)

다고 지적한다.¹⁷⁾ 여성이 기존에 남성적인 것으로 간주되었던 군사적 능력을 성공적으로 수행하는 것은 그 능력이 남성에게만 속한다는 젠더 규범을 흔들지만, 동시에 강인함과 자기통제를 자기계발과 능력 있는 주체의 조건으로 승인하는 군사화된 질서를 재생산한다. <사이렌>의 문제는 여성이 남성의 행동을 모방한다는 데 있지 않다. 참가자들이 각자의 직업적 방식으로 압도적인 능력과 전문성을 실제로 보여줄수록, 싸우고 지키며 위험을 감수하는 능력이 자연스러운 공적 능력의 기준으로 받아들여진다는 데 있다. 여성의 해방과 군사주의적 사명의 재생산은 서로 반대 방향이 아니라, 바로 동일한 수행을 통해 동시에 이루어진다.

따라서 <사이렌>의 ‘사명의 배산’은, 잔인하게도, 여성들이 자신의 사명을 성실하게 수행했다는 사실로부터 발생한다. 참가자들은 실제로 자신의 직업적 능력을 증명하고 여성 직업인의 가시성을 확장한다. 그러나 프로그램은 그 성취를 점령하고 방어하며 임무를 완수하고 희생함으로써 끝내 살아남는 질서 안에서 승인한다. 그 결과 여성의 직업적 자긍심과 연대는 분명 해방적 의미를 지니면서도, 동시에 직업 공동체와 국가를 위해 기능하는 몸의 가치로 다시 동원된다. <사이렌>은 여성의 힘을 적극적으로 가시화하고 찬양함으로써 군사주의적 사명의 매혹을 구성한다. 여성은 보호받는 존재의 위치에서 벗어나 싸우고 지키며 공동체를 책임질 수 있는 주체로 등장하지만, 그 과정에서 공적 주체로 인정받기 위해 수행해야 할 능력의 기준은 다시 전투와 희생의 언어로 설정된다.

2.3. <흑백요리사: 요리 계급 전쟁>, 금지의 낭만

<흑백요리사: 요리 계급 전쟁>(이하 <흑백요리사>)은 상대적으로 덜 알려진 요리사들을 ‘흑요리사’로, 이미 명성과 경력을 획득한 요리사들을

17) 조서연, 앞의 글.

‘백요리사로 배치하고 이들의 대결을 구성한다. 참가자들은 제한된 시간과 주어진 미션 안에서 요리를 완성하고 심사위원의 평가 결과에 의해 생존하거나 탈락한다. 프로그램이 내세우는 “오직 맛 하나로 맞붙는 서바이벌 프로그램”이라는 슬로건은 출신, 명성, 경력의 차이를 넘어 맛만으로 평가받을 수 있다는 공정성의 감각을 생산한다.

이때 제목에서 전면화된 흑수저와 백수저의 ‘계급’과 본고가 주목하는 주방 내부의 ‘위계’는 구분되는 개념임을 먼저 밝히고자 한다. 전자가 참가자 사이에 이미 존재하는 명성과 경력의 차이를 경쟁 구도로 가시화한다면, 후자는 특히 파인 다이닝이나 다수의 인력이 분업하는 전문 주방에서 나타나는 수직적인 지휘와 노동의 관계를 가리킨다. 여러 형태의 요리노동 가운데 <흑백요리사>는 고도의 전문성과 숙련을 표상하기 위해 반복적으로 호출하는 위계적 주방문화에 주목한다. 이때 전문성은 정해진 시간과 품질의 기준에 자신의 몸을 정확히 맞추고, 실수를 최소화하며, 집단의 작업 흐름으로부터 이탈하지 않는 능력을 보장하는 개념이다.

심사위원 판정 중심으로 진행되는 서바이벌 예능이 대개 그러하듯, <흑백요리사>는 ‘맛’의 기준이 단일하지 않다는 사실을 은폐함으로써 성립된다. 예컨대 최현석과 원투쓰리(배경준)의 ‘장’ 요리 대결과 같이 백종원과 안성재의 평가가 충돌하는 장면은 맛 역시 상이한 전문적 판단을 통해 구성된다는 사실을 보여준다. 여기서 본고가 주목하는 것은 심사 권위나 판정의 불확실성에서 나아가 그로 인해 발생한 실패와 오류가 참가자에게 요구하는 태도다. 참가자는 판정 체계 자체를 문제 삼기보다 자신의 부족함을 확인하고 더 정밀하게 수행해야 할 필요를 받아들인다. 실패는 외부 조건의 문제가 아니라 아직 충분히 숙련되지 않은 자기 자신을 교정해야 할 계기로 전환된다.

이러한 자기교정의 윤리는 특히 팀전에서 주방의 시간규율과 지휘체제로 구체화된다. 정해진 시간 안에 결과물을 완성하려면 여러 사람의 몸과 행동이 하나의 작업 흐름에 맞추어 움직여야 한다. 팀장은 메뉴, 역할, 조

리 순서를 결정하고 팀원은 자신의 작업과 속도를 전체 일정에 동기화한다. 여기서 요구되는 협업 능력은 정해진 위치에서 이탈하지 않고, 지시를 즉시 이해하며, 실수 없이 집단의 리듬에 자신의 몸을 일치시키는 정확성이다. 개인의 오류나 지연은 전체 결과물의 실패로 이어질 수 있기 때문에 실수와 이탈은 강한 교정과 질타의 대상이 된다.

이러한 작동방식은 본고가 앞서 군사화의 핵심으로 제시한 군대식 사고와 행동의 민간 영역으로의 확산과 맞닿아 있다. 군사적 조직에서 중요한 것은 개인의 능력 자체보다 각각의 몸을 명확한 지휘체계에 역할에 배치하고, 명령에 따라 오차 없이 움직이게 함으로써 집단의 임무를 완수하는 것이다. 이 과정에서 개인의 판단이나 신체 상태는 임무보다 후순위에 놓이고, 명령 불이행이나 대열로부터의 이탈은 집단 전체의 수행을 위협하는 행위로 간주된다. 따라서 상명하복, 엄격한 시간규율, 역할의 고정, 오차와 이탈에 대한 교정은 ‘엄격한 조직’의 특징에 국한되지 않고 개인의 몸을 집단적 임무 수행에 종속시키는 군사화된 행동양식의 핵심을 이룬다.

<흑백요리사> 시즌2에서 특히 손종원과 요리괴물(이하성)을 통해 제시되는 파인 다이닝 주방은 이러한 군사화된 신체윤리를 압축적으로 보여준다. 분초 단위로 작성된 타임테이블은 요리사의 몸이 언제 무엇을 얼마나 정확하게 수행해야 하는지까지 조직되어 있음을 시각화한다. 또한 계급 팀전에서 요리괴물이 작업이 비는 순간마다 같은 팀의 팀장인 칼마카세(신현도)에게 자신에게 할 일을 지정해달라고 요구하는 모습 역시 이러한 질서에 자발적으로 자신을 위치시키는 태도를 보여준다. 요리괴물이 반복적으로 언급한 바 있듯, 이는 엄격한 질서와 위계를 강조하는 주방 문화에서 요리사들에게 요구되는 자세이기도 하다. 여기에서 유능한 구성원은 지휘체계 안에서 자신의 임무를 즉시 파악하고 비어 있는 순간 없이 수행하는 사람으로 제시된다. 요컨대, 좋은 요리사의 전문성은 곧 명령과 시간표에 자기 신체를 정확하게 복속시킬 수 있는 능력으로 나타

난다. 주방의 엄격한 노동규율은 제한된 시간 내에 균일한 고품질의 결과물을 생산하는 효율적인 시스템일 수 있다. 그러나 개별 신체의 조건과 자율적 판단을 임무에 종속시키며 명령과 시간표에 신체를 완벽히 복속시키는 능력이 전문성으로 인정받는 현실은 맛의 가치와 무관하다. 이는 음식의 맛을 보장한다기보다는 개인을 집단 임무의 기능적 단위로 환원할 따름이다.

<흑백요리사>는 이처럼 개인의 몸을 집단의 시간과 지휘체계에 맞추는 규율을 정확성, 집중력, 팀워크를 생산하는 조건으로 그려내면서 전문성을 임무 수행 능력과 결부시킨다. 즉 군대식 규율이 요리사의 전문성을 만들어내는 직업윤리로 번역되는 것이다. 프로그램은 그 결과로 나타나는 압도적인 숙련을 가시화함으로써 이러한 질서를 설득력 있게 만든다. 참가자들의 정교한 칼질, 손질, 워질, 플레이팅 등의 능력은 거의 신체적 묘기에 가까운 스펙터클로 제시된다. 그러나 이 기술은 수없이 반복된 실패, 교정, 질책, 자기통제의 시간을 전제한다. 현재의 탁월함은 과거의 혹독한 규율이 실제로 ‘효과가 있었다는 증거처럼 기능한다. 따라서 이 엄격한 교정과 자기통제는 전문성을 억압하는 걸림돌이 아니라 바로 그 전문성을 생산한 훈련으로 낭만화된다.

이러한 논리는 프로그램이 반복적으로 호출하는 사제관계에서 더욱 구체화된다. 시즌1의 원투쓰리(배경준)와 트리플스타(강승원)가 과거 안성재의 주방에서 일했다는 사실이 강조될 때, 안성재는 심사위원의 지위를 초과하여 이들을 훈련하고 평가해 온 과거의 상급자로 한 차례 더 의미화된다. 그의 엄격한 평가를 두려워하거나(원투쓰리) 다시 그에게 평가받기를 원하는 태도(트리플스타)는 위계적 권위가 억압과 인정이라는 두 얼굴을 동시에 지님을 보여준다. 시즌2에서 더욱 전면화되는 다수의 사제관계 역시 마찬가지다. 제자의 성장은 스승의 엄격한 훈련을 견디고 그 규율을 자신의 기술로 내면화한 뒤 마침내 인정받는 과정으로 제시된다. 상급자에게 복종했던 시간은 현재의 숙련을 통해 정당화되고, 언젠가 자신도 인

정받은 위치에 이를 수 있다는 약속은 위계를 전달 만한 것으로 만든다.

바로 여기에서 군사주의적 위계의 낭만화와 소진의 긍지는 하나의 과정으로 결합한다. 위계와 규율이 숙련을 만들어내는 필수적인 훈련으로 승인될 때, 그 안에서 발생한 고통 역시 무의미한 손실로 남지 않는다. 실수할 때마다 강하게 질책받았던 경험, 개인의 리듬보다 집단의 시간에 몸을 맞추었던 경험, 장시간의 반복 노동을 견딘 경험은 현재의 전문성을 만들어낸 역사로 소급하여 해석된다. 군사주의적 규율은 고통에 ‘숙련’이라는 의미를 부여하고, 그렇게 획득된 숙련은 다시 과거의 규율과 소진을 정당화한다.

물론 <흑백요리사>에 등장하는 모든 요리사가 수직적인 위계 질서가 강력하게 작동하는 주방에서 경력을 쌓아 온 것은 아니다. 자신의 개인 업장을 운영하거나 한 가지 음식을 오랫동안 만들어 온 참가자들의 노동은 상급자에 대한 복종이 아니라 생계, 반복, 장시간의 자기노동을 통해 이루어지기도 한다. 그러나 프로그램은 서로 다른 노동의 이력을 ‘견뎌낸 시간’이라는 공통의 서사로 연결함으로써 모두 직업적 긍지의 증거로 귀결한다. 시즌2 마지막 화 마지막 대목에서 참가자들의 인터뷰가 제시되는 부분이 특히 그러하다. “그냥 살기 위해서 요리를 시작했다”라는 참가자의 말이나, “저에게 요리란 제가 하는 일이에요. 저는 제가 하는 일에 모든 걸 걸어요”라는 심사위원의 발언, 가게를 준비하며 새벽에 몇 차례 쓰러진 적 있다고 회고하는 참가자의 발화는 이러한 전환을 보여준다. 위계적인 전문 주방에서 받은 훈련이든, 자신의 업장에서 감당한 자기소진이든, (자기) 착취에 의한 과거의 고통은 현재의 숙련을 만들어낸 시간으로 해석되며 직업적 긍지 속으로 회수된다.

흑요리사가 자신의 이름을 획득하는 과정 역시 이러한 인정의 서사를 상징적으로 압축한다고 볼 수 있다. 처음에는 본명 대신 별칭으로만 호명된 참가자는 경쟁에서 살아남은 뒤, 결승에 진출하고 나서야 자신의 이름을 공개할 수 있다. 이름은 처음부터 동등하게 주어진 정체성이라기보다

실력을 증명한 뒤 획득하는 자격처럼 기능한다. 이들은 경쟁에서 살아남아야만 그 안에서 이름과 위치를 획득할 수 있다. 숙련과 인내를 견뎌낸 사람에게 언젠가 인정과 자격이 돌아온다는 약속이 여기에서도 반복되는 것이다.

문제는 이들의 ‘공지’가 위계질서를 사랑하거나 착취를 인식하지 못하는 허위의식 따위가 아니라는 점이다. 참가자들의 기술과 직업적 정체성은 실제로 그들이 견뎌온 노동의 시간을 통해 만들어졌다. 그렇기 때문에 그 노동의 과정을 전적으로 부정하는 것은 현재의 자기 자신까지 부정하는 일로 여겨진다. ‘내가 하는 일에 모든 것을 건다’는 심사위원 안성재의 말처럼, 이들의 공지는 자신의 노동을 사랑하고 지속하게 하는 힘인 동시에 자신을 소진시킨 시간을 ‘지금의 나를 만든 시간’으로 낙관하게 하는 감정이다. 공지는 때때로 직업적 숙련을 위한 지난한 과정에서 스스로를 믿고 노동을 지속하게 하는 근거가 된다. 그렇기 때문에 자기 노동과 직업을 향한 애착은 자신을 소진시키는 노동의 조건으로부터 쉽게 분리되지 않는다. 로런 벌랜트가 지적하듯 좋은 삶을 가능하게 하리라 믿고 애착하는 대상이 오히려 그 좋은 삶의 실현을 가로막을 수 있다.¹⁸⁾ “오늘날 세계에서 삶을 재생산하는 노동이 곧 삶을 소진시키는 활동이 되고 만다는 아이러니”¹⁹⁾는 노동을 지속함으로써 자신의 삶과 정체성을 유지하려는 행위가 동시에 그 삶을 소진시키는 역설을 드러낸다.

이러한 ‘잔인한 낙관’은 <흑백요리사>가 주방 노동을 조직하는 군사주의적 노동윤리와 긴밀히 접속한다. 문제는 공지 그 자체가 아니라 프로그램이 개인의 신체적 한계와 필요보다 주어진 임무의 완수를 우선시하고, 그 질서에 자신의 몸을 정확하게 복속시키며 소진을 감내하는 능력을 숙련과 전문성의 증거로 승인한다는 데 있다. 이때 직업적 공지는 이러한 질서를 외부에서 강제되는 규율에 그치지 않고 주체가 스스로 지속할 수

18) 로런 벌랜트, 박미선·윤조원 옮김, 『잔인한 낙관』, 후마니타스, 2024 참고.

19) 위의 책, 55면.

있는 노동윤리로 만든다. 자신의 노동과 직업에 대한 애착은 소진을 견디게 하는 내적 동력이 되고, 현재의 숙련은 자신을 소진시킨 과거의 노동을 의미 있는 시간으로 소급하여 정당화한다. 그렇게 획득한 공지는 다시 앞으로의 소진을 감내할 수 있게 한다. 개인의 신체적 조건과 한계를 임무에 종속시킨 경험까지 현재의 전문성을 가능하게 한 가치 있는 과정으로 낭만화될 때 직업적 공지는 군사주의적 가치로 조직된다.

결국 <후백요리사>에서 군사주의적 노동윤리와 직업적 공지는 서로 분리된 두 층위일 수 없다. 프로그램은 요리사의 몸을 주방의 시간과 지휘체계에 복속시키는 과정을 고도의 숙련을 생산하는 훈련으로 가시화한다. 그리고 현재의 압도적인 기술과 전문성은 그 과정을 지나온 시간이 헛되지 않았음을 증명하는 결과가 된다. 프로그램이 낙관하는 것은 성공 그 자체라기보다, 내가 견딘 고통이 결국 나의 기술과 이름과 자격을 만들어냈다는 믿음이다. 바로 이 순환 속에서 위계는 전문성을 생산하는 질서로 낭만화되고, 소진은 요리사로서의 공지와 자기증명을 가능하게 한 의미 있는 시간으로 전환된다.

3. 탈락의 세계에서 영웅 만들기: ‘군사주의’라는 판타지

앞 장에서는 <피지컬: 100>, <사이렌: 불의 섬>, <후백요리사: 요리 계급 전쟁>이 각각 극기·사명·공지를 중심으로 군사주의적 가치를 조직하는 방식을 살펴보았다. 극기·사명·공지는 각각 개인의 신체, 공동체적 책임, 노동의 이력을 가치화한다는 점에서 서로 다르지만, 개인의 고유한 조건과 한계를 임무 수행에 종속시킨 경험을 긍정적인 자기증명의 서사로 전환한다는 점에서 하나의 작동 원리를 공유한다. 이러한 가치는 감동과 몰입을 유도하면서 자기증명의 감각을 동반하는 하나의 판타지로 변

환된다. 그렇다면 서바이벌 예능은 어떻게 군사주의를 폭력의 체제가 아니라 감동과 매력을 지닌 판타지로 경험하게 만드는가. 그 조건을 참가자가 놓이는 이중적 수행의 형식에서 찾고자 한다.

3.1. 주어진 상황을 진실하게 수행하기

판타지는 현실의 자기와 판타지 속 자기 사이에 일정한 거리가 유지되면서도 두 위치가 동시에 경험되는 조건에서 작동한다. 현실에서 실현되기를 바라는 욕망의 재현과는 변별되는 성격을 지닌다. 판타지와 실제 행동은 동일하지 않으며 특정한 상황을 판타지로 향유한다는 사실만으로 그것을 현실에서 원하거나 실행하고자 한다고 볼 수도 없다. 판타지는 현실의 주체가 자신을 완전히 버리지 않으면서도 현실에서는 거부할 상황을 판타지 속 인물의 위치에서 잠정적으로 경험하게 한다. 이때 폭력은 그 자체로서 욕망되지 않고 특정한 감정과 가치를 강화하는 장치로 기능할 수 있다.²⁰⁾

20) 본 연구는 현실에서 부정적으로 인식되는 요소가 판타지 안에서 다른 감정과 가치를 발생시키는 방식으로 기능할 수 있다는 점을 설명하기 위해 강간 판타지에 관한 논의를 참고하였다. 이를 통해 군사주의의 폭력성 역시 판타지 안에서 현실의 폭력에 대한 직접적인 욕망과는 다른 방식으로 매력과 감동을 발생시킬 수 있다고 본다. 강간 판타지에 대한 논의는 다음의 논문들을 참고하였다:

Critelli, J. W. & Bivona, J. M., "Women's Erotic Rape Fantasies: An Evaluation of Theory and Research," *The Journal of Sex Research*, 45(1), 2008, pp. 57-70,

Bivona, J. M., Critelli, J. W. & Clark, M. J., "Women's Rape Fantasies: An Empirical Evaluation of the Major Explanations," *Archives of Sexual Behavior*, 41(5), 2012, pp. 1107-1119,

Lehmiller, J. J. & Gormezano, A., "Sexual Fantasy Research: A Contemporary Review," *Current Opinion in Psychology*, 49, 2023, 101496.

Critelli와 Bivona는 강간 판타지를 실제 강간에 대한 욕망의 직접적 표현으로 해석하기보다, 강제와 위험이 성적 매력, 긴장, 흥분과 같은 다른 감정적 효과를 발생시키는 방식에 주목한다. 또한 이들은 판타지 속 자기 인물의 비동 의와 판타지를 구성하는 주체의 의지를 구별할 필요가 있다고 지적한다. Lehmiller와 Gormezano 역시 판타지

이러한 논의를 참고할 때, 군사주의 판타지에서 현실의 위계, 복종, 위협 감수, 자기소진 자체가 욕망의 대상이 되는 것은 아니다. 그것들은 극기·사명·긍지와 같은 가치를 발생시키고 강화하는 매개로 재구성된다. 고통은 견뎌낼 수 있는 의지의 증거로, 희생은 개인보다 큰 임무에 헌신했다는 증거로, 위계적 노동은 전문성과 숙련을 획득했다는 증거로 번역된다. 따라서 군사주의 판타지는 현실의 폭력과 소진을 부정하거나 은폐하기보다, 그것을 의미 있는 자기증명의 경험으로 해석할 수 있는 조건을 마련함으로써 작동한다.

서바이벌 예능 역시 이러한 조건 위에서 작동한다. 프로그램의 참가자는 실제 이름, 직업, 경력, 신체를 지닌 현실의 인물이지만, 동시에 프로그램이 제시한 규칙과 상황 속에서 특정한 방식으로 자기 자신을 수행하도록 요청받는다. 참가자는 현실의 이름과 몸을 유지한 채 프로그램이 선택하고 강조한 자기 자신의 특정한 모습을 수행한다. 다시 말해 참가자는 현실의 자기와 프로그램이 구성한 자기 사이에서 두 위치를 동시에 수행하는 이중적 조건에 놓인다. 소방관은 ‘소방관다운 판단과 희생’을 대표하도록 요구받고, 군인은 ‘군인다움’을, 요리사는 ‘장인’, ‘리더’, ‘스승’, ‘언더독’과 같은 인물상으로 제시된다. 참가자는 이미 실재한다. 다만 편집과 배치를 통해 프로그램이 조직한 자기 자신의 특정한 형상을 수행하는 것으로 재구성되어 제시될 뿐이다.

서바이벌 예능의 참가자와 배우 사이에 제한적인 유비를 세워 볼 수 있다. 물론 배우가 희곡과 배역을 준거로 허구적 인물을 수행한다면 참가자는 자신의 실제 이름, 경력, 평판을 지닌 채 프로그램의 규칙과 미션을 수행한다. 그러나 배우의 수행은 자기 자신을 버리고 다른 인물이 되는 것이 아니라, 자기 자신으로서 주어진 목표와 상황에 따라 행동하는 과정

와 실제 행동은 서로 관련되지만 구별되는 것으로, 판타지의 내용만으로 현실의 욕망이나 행동을 직접 추론할 수 없다고 정리한다.

이기도 하다.²¹⁾ 이러한 관점에서 양자는 실제의 몸으로 인위적으로 구성된 상황을 진지하게 수행한다는 점에서 비교될 수 있다. 이 유비에서 스타니슬랍스키의 연기론은 참가자의 수행을 연기로 규정하기보다, 허구적으로 구성된 조건이 실제 행동을 조직하는 방식을 설명하는 분석적 모델로 기능할 수 있다. 스타니슬랍스키에게 주어진 상황(given circumstances)은 시간과 장소뿐 아니라 관계, 목표, 장애, 사건 등 배우의 행위를 조직하는 조건을 포괄하며, ‘만약에라는 마술(Magic If)은 허구를 현실이라고 착각하게 만드는 것이 아니라 “만약 내가 이 상황에 놓였다면”이라는 가정을 통해 실제 행동의 동기를 발생시키는 장치다.²²⁾ 서바이벌 예능에서도 세트와 승패의 규칙, 미션은 제작진에 의해 인위적으로 구성되지만 참가자는 그 안에서 실제의 신체와 판단을 동원해 행동하게 된다.

여기서 프로그램이 상황을 구성하는 층위와 참가자가 그것을 수행하는 층위는 구분된다. 제작진은 미션과 규칙을 설정하고 참가자의 직업적 정체성을 배치하고 편집함으로써 특정한 승부를 자기 한계나 직업적 가치를 증명하는 사건으로 구성한다. 참가자는 그렇게 구성된 상황을 자신의 실제 과제로 받아들이고 신체와 감정을 투입해 수행한다. 이때 참가자가 인위적으로 구성된 상황 안에서 실제의 행위와 감정이 발생한다는 사실이 중요하다. ‘무대상의 진실’은 사건 자체의 사실성보다 그 상황 안에서 행위와 감정이 얼마나 진실하게 수행되는가에 있다.²³⁾ 프로그램은 이러한 수행을 다시 극가·사명·궁지의 증거로 편집하고 의미화한다. 세트, 미션, 탈락 구조는 사전에 제작된 것이지만 참가자가 경험하는 공포와 자부

21) 스타니슬랍스키, 신겸수 옮김, 『배우수업』, 예니, 2001 참고.

“무대에 설 때 결코 자기 자신을 잃지 않도록 해라. 언제나 자기 자신으로, 한 예술가로서 행동해라. 누구도 결코 자기 자신을 벗어날 수는 없다. (중략) 무대에 설 때 배우는 언제나 자기 자신을 행해야 한다. 그러나 그것은 다양한 목표와 주어진 상황에 따라 해야 한다.”(위의 책, 214면.)

22) “만약에라는 가정은 내면적, 실제적 능동성을 유발한다.”(위의 책, 66면.)

23) “무대상의 진실이란, 자기 자신의 것이든 아니면 동료 배우의 것이든, 진정 믿을 수 있는 모든 것이다.”(위의 책, 161면.)

심은 실제이다. 이처럼 제작된 상황과 실제의 수행이 중첩되는 조건에서 국가·사명·궁지의 가치는 참가자의 신체와 감정을 통해 구체적인 경험으로 만들어진다. 바로 이 중첩이 군사주의적 규율을 감동과 자기증명의 판타지로 경험하게 하는 조건이 된다.

작중 이러한 이중성은 거의 의식되지 않는다. 그러나 간혹 현실의 논리와 게임의 논리가 충돌하면서 현실의 자기와 게임 속 수행자, 다시 말해 실제의 몸과 허구적으로 조직된 규칙이 잠시 분열하는 순간들을 엿볼 수 있다. 예컨대 <흑백요리사> 시즌1의 레스토랑 미션에서 최현석 셰프와 안성재 심사위원 사이에 벌어진 논쟁은 이러한 균열을 잘 보여준다. 이 미션은 팀별로 레스토랑을 운영해 가장 높은 매출을 올린 팀 전원이 생존하는 게임이다. 팀장인 최현석은 비싼 가격에 캐비아 알밥과 랍스터 짬뽕 등을 판매하며 이를 “오늘 컴퍼티션만을 위한 특수한 상권”이라 규정하고 “절대 이 식당으로 밖에서 장사할 생각은 없다”라고 단언한다. 실제 영업에서는 높은 위험을 감수해야 하는 메뉴를 구성할 수 있었던 것은 현실의 장사가 아니었기 때문이었다. 반면 안성재는 “안 팔렸을 경우에는 어마어마한 손해가 있을 수 있다”라며 실제 레스토랑 운영의 논리를 제시하고, 다른 팀의 정지선 셰프 역시 “진짜 레스토랑을 차려 손님을 대접하는데 다시 안 볼 메뉴라는 인식으로 시작하는 건 아닌 것 같다”라고 최현석 셰프를 비판한다.

각자의 입장이 교차되어 제시되면서 프로그램은 어느 쪽이 옳은지를 판단하도록 시청자를 긴장감으로 유도하지만, 근본적으로 두 입장의 차이는 하나처럼 결합되어 있던 ‘실제 요리사와 게임의 수행자’라는 두 층위가 잠시 분리되어 가시화되는 과정에서 제시되는 것에 가깝다. 최현석은 셰프이지만 프로그램 안에서 게임의 규칙을 수행하는 플레이어로서 더 적극적으로 행동했고, 안성재와 정지선은 승패가 중요한 게임이라는 인식보다 실제 셰프로서의 직업윤리를 앞세워 판단했다. 이 장면은 ‘리얼’을 추구하는 서바이벌 프로그램의 맹점을 폭로한다. 참가자들이 애초부

터 현실의 직업인과 게임의 수행자라는 두 조건을 동시에 살아내고 있었음이 드러나는 것이다.

<사이렌>에서 군인팀이 소방팀의 기지 급습에 맞서 소화기를 분사하고 이어 소화기를 던지면서 경기가 중단된 장면 역시 이러한 균열을 보여준다. 군인팀은 기지를 사수하고 상대를 제압하라는 미션을 자신의 직업적 훈련과 판단을 동원해야 하는 상황으로 받아들였다. 그러나 프로그램은 “상대를 향한 타격 혹은 타격에 준하는 위협 행위는 절대 금지한다”는 규칙을 근거로 경기를 중단하고, 해당 참가자에게 기지전 제외라는 패널티를 부과한다. 이 장면이 참가자들에게 군인의 직업윤리와 전투적 판단을 요구하면서도, 그것이 실제 전투의 논리로 이어지는 순간 다시 예능의 규칙을 호출한다는 점에 주목해야 한다. <흑백요리사>에서와 마찬가지로 평소에는 하나처럼 작동하던 두 조건이 이 장면에서 잠시 구분되어 드러난 것이다. 이 사례는 프로그램이 군사성을 수행하도록 요청하면서도 동시에 그것을 예능의 규칙 안에서만 허용하는 연극적 공간임을 드러낸다.

<피지컬> 시즌1 결승전을 둘러싼 재경기 논란 역시 현실의 수행과 제작된 게임 사이의 이중성을 드러낸다.²⁴⁾ 결승전에서는 도르래의 소음과 줄의 엉킴으로 경기가 두 차례 중단되었던 바 있다. 이후 제작진과 준우승자 사이에서 중단 경위와 경기 재개 방식에 관한 주장이 엇갈리면서 조작 의혹이 제기되었다. 제작진은 안전과 기술적 문제로 경기를 중단했으며 두 참가자의 합의를 거쳐 재개했다고 해명했지만, 방송에서는 이러한 중단과 재개 과정이 삭제된 채 하나의 연속적인 승부로 편집되었다.

시청자들은 세트, 미션, 촬영 및 편집이 제작진에 의해 인위적으로 구성된다는 사실을 이미 알고 있다. 그럼에도 그 안에서 벌어지는 승부만큼

24) 박정선, “<피지컬: 100> 원본에 담긴 결승전 중단 이유...“조작은 명백한 허위”[종합], JTBC, 2023.3.9., 최종 접속 2026.8.12., <https://news.jtbc.co.kr/article/NB12117651>.

은 외부의 개입 없이 참가자의 신체적 수행에 따라 결정되기를 기대한다. 다시 말해 무대는 제작될 수 있지만 그 위에서 이루어지는 수행과 결과는 진실해야 한다는 것이다. 그러나 경기 중단과 재개 과정이 편집에서 사라지자 평소 자연스럽게 결합되어 있던 제작된 게임의 환경과 실제 승부가 박리되기 시작한다. 참가자의 실제 수행과 제작진의 편집을 통해 인위적으로 구성된 게임의 상황은 하나의 현실감 있는 승부로 봉합되어 있었다. 결승전의 ‘공정성’이 논란의 대상이 되었다는 사실은 이러한 봉합이 느슨해지면서 프로그램이 전제해 온 연극적 조건을 일시적으로 가시화한 사건이었다.

3.2. 소진을 영웅성으로 회수하기

서바이벌 예능의 참가자 역시 세트와 승패의 질서가 일시적으로 구축된 것임을 알고 있다. 여기서 ‘생존’한다고 실제로 삶이 연명되는 것도, ‘탈락’한다고 실제로 재기불능의 상태에 처하게 되는 것도 아니다. 게임이 끝나면 세트는 철거되고 참가자는 현실의 삶으로 돌아간다. 이러한 거리는 위계와 자기소진을 한시적인 도전과 임무로 경험하게 한다. 그러나 그 안에 투입되는 신체는 실제이며 참가자가 겪는 노동, 피로, 부상 역시 허구가 아니다. 허구적으로 한정된 상황이 군사주의의 강제성을 잠정적으로 괄호 친다면, 참가자의 실제 신체는 그 안에서 발생하는 가치와 감정에 진실성을 부여한다.

<흑백요리사> 시즌1, 2에 모두 출연하며 시즌2에서 우승한 최강록의 인터뷰 내용들은 이러한 판타지의 조건을 직접 드러낸다. 그는 “결국 이 세트는 철거가 된다”, “NPC가 되지는 말자”, “허상의 끝을 깨고 가겠다”라고 말하며 자신이 일시적으로 구축된 게임 속에 있으며 그 안에서 부여된 서열과 역할이 영속하지 않는다는 사실을 반복적으로 언급한다. 인상적인 것은 이러한 인식이 경쟁으로부터의 이탈이나 냉소로 이어지지 않

는다는 사실이다. “NPC가 되지는 말자”거나 “허상의 끝을 깨고 가겠다”는 말은 오히려 구성된 세계 안에서 자신의 판단과 능력을 끝까지 증명하겠다는 진실된 의지를 나타낸다. 최강록으로 대표되는 참가자들에게 세트가 허상이라는 인식과 그 안에서 진지하게 행동하려는 태도는 모순되는 성질의 것이 아니다. 판타지의 구성성을 안다는 사실은 판타지를 해체하기보다 그 안에서 자신이 어떤 존재로 행동할 것인지를 선택하게 한다.

바로 이 거리와 몰입의 결합을 통해 군사주의는 판타지로 성립하게 된다. 프로그램이 구성하는 것은 참가자의 고통 자체가 아니라 그 고통을 경험하고 해석하는 틀이다. 참가자는 현실의 폭력을 그대로 욕망하지 않으면서도 한시적으로 구축된 게임 안에서 복종을 임무의 수행으로, 위험 감수를 용기의 증명으로, 자기소진을 한계의 돌파로 경험할 수 있다. 실제의 피로와 소진은 이 판타지에 신체적 실감을 부여한다. 프로그램은 참가자들의 발화와 수행을 의도에 맞게 배치함으로써 이를 다시 극기·사명·궁지의 증거로 번역한다. 그 결과 현실에서는 아무런 인정도 받지 못한 채 소모될 수도 있는 불안정한 경험이 프로그램 안에서는 영웅성과 자기증명의 사건으로 재구성될 수 있는 것이다.

이러한 번역은 세 프로그램에서 서로 다른 가치의 형식을 통해 이루어진다. <피지컬>에서는 고통이나 불리한 신체 조건이 경쟁의 구조나 규칙의 문제가 아니라 개인이 돌파해야 할 한계로 제시되고 참가자의 실제 고통은 극기를 증명하는 수행으로 의미화된다. <사이렌>에서는 위험 감수와 자기희생이 팀과 직업을, 특히 여성 직업인을 대표하는 사명의 수행으로 번역되며 실제의 공포와 부상 가능성은 여성 공동체를 위한 헌신의 증거가 된다. <흑백요리사>에서는 장시간 노동과 상명하복의 주방 문화가 전문성을 생산하는 훈련으로 낭만화된다. 그 안에서 과잉노동과 자기소진은 직업적 궁지를 획득하는 과정으로 해석된다.

이러한 관점에서 보면 서바이벌 예능을 둘러싼 상이한 평가 역시 하나의 작동 원리 안에서 이해할 수 있다. 서바이벌 예능은 경쟁과 자기계발

을 자연화하고 실패의 책임을 개인에게 돌리는 동시에 참가자의 전문성과 직업적 정체성을 가시화한다. 실제 인물과 게임의 결합에서 발생하는 재미와 판타지도 이와 무관하지 않다. 프로그램은 참가자의 자기통제와 직업적 헌신을 진지하게 보여줌으로써 경쟁 과정에서 발생하는 고통과 자기소진을 의미 있는 수행으로 재구성한다. 참가자가 겪는 고통이 실제이고 그 수행이 타월할수록 이를 극기·사명·긍지의 증거로 해석하는 서사도 설득력을 얻는다. 참가자의 전문성과 직업적 자긍심을 승인하는 과정이 과도한 경쟁과 자기희생을 정당화하는 과정과 맞물리는 것이다. 서바이벌 예능의 감동은 경쟁의 폭력성과 무관하지 않다. 그것은 경쟁의 폭력성을 의미 있는 수행으로 전환함으로써 가능하다.

따라서 서바이벌 예능이 제공하는 낙관은 누구나 경쟁에서 승리하거나 끝까지 살아남을 수 있다는 믿음이다. 프로그램은 처음부터 다수의 탈락자를 만들도록 설계되어 있다. 참가자 역시 이를 안다. 그럼에도 불구하고 경쟁에 참여한다. '내가 떨어지지 않을 거라고 자신해야 하지만, 내가 떨어질 수도 있는 것이다. 어쩌면 그러할 가능성이 더 크다. 그럼에도 참가자와 시청자의 몰입을 지속시키는 것은 경쟁에서 겪은 고통과 소진이 완전히 무의미하게 비추어지지 않는으리라는 믿음이다. 우승하지 못한 참가자도 한계를 건던 사람, 공동체를 위해 희생한 사람, 자신의 노동과 숙련에 긍지를 지닌 사람으로 재현되고 인정받을 수 있다. 탈락의 세계는 참가자를 게임에서 순차적으로 배제할지언정 그 과정에서 이루어진 한 명 한 명의 자기증명과 사회적 인정까지 소멸시킬 수 없다.

그리하여 군사주의 판타지가 약속하는 것은 탈락이나 소진의 제거나 우승의 짜릿함이 아니라 좌절이 가치 있는 경험으로 인정받을 가능성이 다. 고통의 제거가 아닌 의미화. 고통을 견디고 임무를 수행하며 자신의 자리를 지킨다면 소진은 무의미한 손실이 아니라 극기·사명·긍지의 증거가 될 수 있다는 믿음이다. 군사화된 경쟁의 형식은 참가자에게 고통을 견디고 임무를 완수하는 수행을 요구하고, 프로그램은 그 과정에서 발생

한 실제의 고통과 소진을 극가·사명·공지의 가치로 번역한다. 참가자는 이러한 경쟁의 질서를 진지하게 살아내고, 시청자는 그 수행을 통해 고통과 소진도 자기 존재와 노동의 가치를 증명하는 경험이 될 수 있다고 믿게 된다. 따라서 군사주의 판타지는 현실의 폭력성을 지우는 대신 그 폭력으로부터 발생한 고통과 소진을 업적과 인정이라는 영웅성의 서사로 재조직한다. 이로써 참가자는 자신을 경쟁 속에서 소모되는 부품이 아니라, 고통을 견디고 임무를 완수함으로써 자신의 가치를 증명하는 영웅으로 상상될 수 있다.

4. 가치 있는 탈락 만들기

지금까지 <피지컬>, <사이렌>, <흑백요리사>를 대상으로 넷플릭스 서바이벌 예능이 경쟁과 탈락을 군사주의적 형식으로 조직하는 방식을 살펴보았다. 세 프로그램은 참가자를 우승이라는 목표를 완수해야 하는 임무 수행자로 배치하고 경쟁 상대를 제압하거나 제거해야 할 존재로 구성한다. 이 과정에서 <피지컬>의 신체적 고통과 인내는 한계를 돌파하는 극기의 증거로, <사이렌>의 직업윤리는 성별화된 직업과 공동체의 편견을 깨기 위한 사명의 증거로, <흑백요리사>의 위계적 노동과 자기소진은 숙련과 직업적 긍지의 증거로 의미화된다. 이 과정에서 군사화된 경쟁이 요구하는 복종, 희생, 위험 감수, 자기소진은 극가·사명·공지의 증거로 자리매김하며 바람직한 삶의 태도로 승인된다.

이러한 가치를 감동과 자기증명의 서사로 전환하는 것은 서바이벌 예능의 연극적 형식이다. 참가자는 현실의 인물이면서 프로그램이 부여한 도전자, 생존자, 임무 수행자 등의 역할을 함께 수행한다. 제작된 세트 아래에서 설정된 규칙 속에 승부를 겨루고 있다는 걸 알면서도 이를 자신

의 과제라고 진실하게 받아들이고 실제의 몸과 감정을 투입하는 것이다. 허구적으로 한정된 상황은 현실의 위계와 강제를 한시적인 도전과 임무로 경험하게 하며 참가자의 실제 고통은 그 안의 가치와 감정에 진실성을 부여한다. 이로써 군사주의적 규율은 극기·사명·궁지를 증명하는 매력적인 판타지로 전환된다.

모두가 함께 살아남을 수 있다면 좋을 것이다. 그런 세계를 꿈꿔 볼 수도 있다. 그러나 서바이벌 예능에서 최종 생존자 자리는 언제나 제한되어 있으며 대다수에게 예정된 것은 탈락이다. 따라서 이 프로그램들이 제공하는 것은 살아남을 수 있다는 희망이라기보다, 탈락하더라도 자신의 고통과 헌신만큼은 무의미하게 끝나지 않으리라는 믿음이다. 자신의 소임을 다하고 전사한 이를 영웅으로 기리듯, 프로그램은 임무를 완수한 참가자의 탈락을 숭고한 사건으로 연출한다. 살아남지 못하더라도 스스로의 한계를 이겨낸 사람, 공동체를 위해 자기 신체를 초과하는 임무를 수행할 수 있는 사람, 자신의 노동을 둘러싼 착취와 자기소진을 견딜 수 있는 사람으로 인정받을 수 있다는 것이다.

생존보다 탈락이 익숙하고 노동과 헌신마저 쉽게 무가치해지는 세상에서 이러한 약속은 잔인할지언정 절박한 낙관이다. 내가 견딘 고통은 헛되지 않았으며 나에게 가해진 폭력, 심지어는 나 자신이 스스로에게 가한 폭력까지도 지금의 나를 만든 이력으로 남는다는 믿음. 바로 여기에 군사주의 판타지의 잔혹한 매혹이 있다. 그것은 탈락을 막거나 폭력을 피할 가능성에 대한 질문을 그 안에서 어떻게 가치 있게 소진될 것인가에 대한 질문으로 대체한다. 실제의 몸과 허구적 상황을 중첩해 폭력과 자기소진을 극기·사명·궁지의 증거로 바꾸고, 자신을 소모되는 부품이 아니라 의미 있는 임무를 수행하는 주체로 경험하게 하는 것. 그것이 서바이벌 예능이 가치 있는 탈락을 만들어내는 방식이다.

참고문헌

1. 기본 자료

- <피지컬: 100> 시즌 1-2, Netflix, 2023-2024.
<사이렌: 불의 섬>, Netflix, 2023.
<흑백요리사: 요리 계급 전쟁> 시즌 1-2, Netflix, 2024-2026.

2. 단행본

- 로런 벨렌트, 박미선·윤조원 옮김, 『잔인한 낙관』, 후마니타스, 2024.
베티 리어든, 황미요조 옮김, 『성차별주의는 전쟁을 불러온다』, 나무연필, 2020.
서보혁, 『군사주의: 폭력의 이데올로기와 작동방식』, 박영사, 2024.
스타니스랍스키, 신점수 옮김, 『배우수업』, 예니, 2001.
우에노 치즈코, 이선이 옮김, 『내셔널리즘과 젠더』, 박종철출판사, 1999.

3. 논문 및 기사

- 김도윤·신동엽, 「한국 서바이벌 오디션 TV 프로그램 흥행요인 분석」, 『문화산업연구』 제21권 제2호, 한국문화산업학회, 2021, 1-11면.
김미영, 「리얼리티 오디션 프로그램의 복합적 가치지향」, 『문화와 사회』 제13권 제1호, 한국문화사회학회, 2012, 101-149면.
김민오, 「리얼리티 서바이벌 프로그램의 픽션적 구조와 스펙터클 연구」, 『방송통신연구』 제86호, 한국방송학회, 2014, 45-78면.
김수완·강혜원, 「게임의 형식적 요소와 드라마적 요소를 통해 분석한 ‘사이렌: 불의 섬’ 방송 프로그램 포맷」, 『문화콘텐츠연구』 제32호, 건국대학교 글로벌문화전략연구소, 2024, 137-164면.
류용재·박진우, 「서바이벌 포맷 프로그램에 침투한 신자유주의 경쟁 담론: 프로그램의 채택과 제작과정에 대한 생산자 심층인터뷰를 중심으로」, 『방송문화연구』 제24권 제1호, 한국방송공사, 2012, 139-165면.
류은주, 「서바이벌 TV 프로그램의 방향성 제고: <킹덤: 레전더리 워>와 <스트릿 우먼 파이터>의 비교를 중심으로」, 『지식융합연구』 제4권 제2호, 글로벌지식융합학회, 2021, 49-73면.
박인성, 「포스트 IMF 시대 경쟁 논리의 내면화 양상 연구: IMF 이후 서바이벌

- 프로그램의 변화 양상을 중심으로, 『한국콘텐츠학회 논문지』 제19권 제2호, 한국콘텐츠학회, 2019, 591-604면.
- 손성우 · 김동규, 「서바이벌 게임과 현실 담론의 만남 그리고 재미와 판타지: 리얼리티 TV 프로그램 ‘나는 가수다’를 중심으로, 『미디어, 젠더 & 문화』 제22호, 한국여성커뮤니케이션학회, 2012, 119-149면.
- 신민희, 「서바이벌 오디션에 나타난 노동의 구조와 죽음의 정치, 『인문학논총』 제46집, 경성대학교 인문학연구소, 2018, 99-122면.
- 양진문, 「‘흑수저 vs 백수저’ 계급 서사의 세계화: <흑백요리사: 요리 계급 전쟁> 시즌1을 중심으로, 『대중서사연구』 제32권 제1호, 대중서사학회, 2026, 327-361면.
- 오중서, 「서바이벌 음악 프로그램에 나타난 경쟁 담론 읽기 ─ <나는 가수다>를 중심으로, 『영상예술연구』 제20호, 영상예술학회, 2012, 199-230면.
- 이소현 · 김은영 · 정사강, 「신체 재현과 젠더 규범성: 서바이벌 예능 프로그램을 중심으로, 『한국방송학회』 제40권 제2호, 한국방송학회, 2026, 315-366면.
- 조서연, 「‘진짜 사나이’와 ‘여자 군인’, 신자유주의 시대의 젠더화된 군사주의: MBC 예능 <진짜 사나이-여군 특집>에 대하여, 『문화과학』 통권 제83호, 문화과학사, 2015, 122-141면.
- 함현, 「서바이벌 오디션 프로그램의 소통과 상호작용의 기호학적 분석, 『영상기술연구』 제16호, 한국영상제작기술학회, 2012, 207-225면.
- 황국태 · 이종훈, 「<피지컬:100>의 시각적 스펙터클 형상화 방식, 『멀티미디어 학회논문지』 제27권 제2호, 한국멀티미디어학회, 2024, 299-308면.
- Bivona, J. M., Critelli, J. W. & Clark, M. J., “Women’s Rape Fantasies: An Empirical Evaluation of the Major Explanations,” *Archives of Sexual Behavior*, Vol. 41, No. 5, 2012, pp. 1107-1119.
- Critelli, J. W. & Bivona, J. M., “Women’s Erotic Rape Fantasies: An Evaluation of Theory and Research,” *The Journal of Sex Research*, Vol. 45, No. 1, 2008, pp. 57-70.
- Lehmiller, J. J. & Gormezano, A., “Sexual Fantasy Research: A Contemporary Review,” *Current Opinion in Psychology*, Vol. 49, 2023, Article 101496.
- 박정선, 「‘피지컬: 100’ 원본에 담긴 결승전 중단 이유… “조작은 명백한

허위” [종합], 『JTBC』, 2023. 3. 9.,

<https://news.jtbc.co.kr/article/NB12117651>, 최종 접속 2026. 8. 12.

ChatGPT5.6(2026.8.6.), “강간 판타지”, <https://chat.openai.com>.

ChatGPT5.6(2026.8.12.), “영문 초록의 번역이 적절한지 검토해줘. 단, 절대 직접 고치지는 말고 무엇이 오류인지 알려만 줘.”, <https://chat.openai.com>.

ChatGPT5.6(2026.8.12.), “오타자가 있는지 검토해줘. 단, 절대 직접 고치지는 말고 오타자가 있는 부분을 나에게 알려줘.”, <https://chat.openai.com>.

Abstract

Self-Overcoming, Mission, and Pride: Militaristic Fantasy in Netflix Survival Reality Shows — Focusing on *Physical: 100*, *Siren: Survive the Island*, and *Culinary Class Wars*

Hwang JiYeon

This study examines how competition and elimination are organized through militarized forms in the Netflix survival reality shows *Physical: 100*, *Siren: Survive the Island*, and *Culinary Class Wars*. The three shows frame physical suffering as evidence of self-overcoming, women professionals' risk-taking and achievements as evidence of their commitment to a mission, and hierarchical labor and self-exhaustion as evidence of professional pride. This study conceptualizes "militarization" as the process through which competition is organized according to military-style discipline and mission-oriented performance. It further defines "militaristic fantasy" as a cultural form through which militaristic values are experienced in narratives of emotional resonance and self-validation. By analyzing the theatrical form of survival reality shows, in which real bodies intersect with artificially constructed situations, this study demonstrates how the violence of competition and self-exhaustion are transformed into evidence of heroism and how elimination is reconstructed as a meaningful occasion for self-validation.

Keywords: Militarism, Militaristic Fantasy, Militarization, Self-Exhaustion, Stanislavski's Acting Theory, Survival Reality Shows

접 수 일: 2026년 8월 12일

심사기간: 2026년 8월 16일~2026년 8월 26일

게재결정: 2026년 8월 27일