

# 「댄싱9」 시즌 2의 언어적 표현 내용을 통해 구성된 경쟁에 대한 내용 분석

김수인\*

- |                                   |            |
|-----------------------------------|------------|
| I. 들어가는 말                         | V. 종합 및 논의 |
| II. 연구 방법과 절차                     | VI. 나가는 말  |
| III. 리얼리티 서바이벌 춤 예능 프로그램의<br>경쟁구도 | 참고문헌       |
| IV. 「댄싱9」 시즌2의 경쟁에 대한 언어적<br>표현   | Abstract   |

## I. 들어가는 말

본 연구는 서바이벌 오디션 TV 프로그램 중 춤을 소재로 하는 「댄싱9」 시즌2에 대한 내용 분석을 목표로 한다. 「댄싱9」 시즌2는 총 10부작으로 제작되었으며, 2014년 6월 13일부터 8월 15일까지 Mnet 채널에서 방영하였다. 「댄싱9」 시리즈는 2013년 방영된 시즌1부터 무용계뿐 아니라 일반 시청자들에게서 많은 관심과 주목을 받았으며, 그 인기에 힘입어 1년 후 시즌2가 방영 되었다.

본 논문은 한국 춤 문화에서 새롭게 나타난 현상인 서바이벌 오디션 TV 프로그램 「댄싱9」 시즌2를 중심으로 프로그램 속 참가자들의 담론이 춤 오디션 상황을 어떻게 구성하고 있는지 탐색하고자 한다. 즉, TV 프로그램을 위한 춤 오디션 상황이 어떻게 해석되고 이해되고 경험되고 생성되는가를 논의한다. 이에 내용 분석을 방법론으로 삼고, 언어적 표현을 주요 분석 대상으로 삼는다.

문화예술 텍스트로서 「댄싱9」이 오디션 참가자들의 실제 상황을 그대로 투영하지 않는다는 점은 분명하다. 다시 말해, 「댄싱9」속 언어적 표현은 발화자의 실제 실천이라기보다는 창작자, 즉 프로그램 제작진의 의도 및 관점이 반영된 창작물이라는 점을 본 연구는 분명히 인식한다. 리얼리티를 표방하는 프로그램이지만 허구의 요소를 다분히 가지고 있다는 것이다. 이런 맥락에서 나는 「댄싱9」속 언어적 표현을 발화자의 실상이라기보다는 프로그램을 위해 구성된 담화로써 분석할 것이다.

또 한편으로 발화자의 언어적 표현은 그의 실제 생각과 완벽히 일치하지 않을 수 있다는 점에서 「댄싱9」속 언어적 표현은 발화자의 실상과 동일시될 수 없다. 그레이엄 매킨리(Graham McKinley)는 시청자의

\* 성균관대학교 강사, algedi4236@gmail.com

좌담을 조사하면서, 그들이 “‘정말로’ 생각하는 것을 들추기 위해 노력하지 않았다”는 것을 조심스럽게 밝히는 가운데, 담론적 실천과 실제 생각이 다를 수 있음을 지적한다.<sup>1)</sup> 매킨리는 발화자들의 언어 사용 방식을 살펴면서 그것이 구성하는 문화화 과정(enculturation process)에 초점을 맞춘다. 매킨리와 마찬가지로 본 연구는 「댄싱9」속 언어적 표현을 내용 분석함으로써 그것이 구성하는 춤 오디션 상황의 다층적 지평을 살펴볼 것이다.

경쟁 리얼리티 프로그램에 관한 선행 연구로는 「수퍼스타 K3」와 「나는 가수다」의 리얼리티 창출 기제를 분석한 손성우, 김동규(2012)의 연구, 「키스 & 크라이」의 제작환경을 분석한 최문경, 박지훈, 박진선(2013)의 연구, 리얼리티 오디션 프로그램의 복합적 가치지향을 분석한 김미영(2012)의 연구, 리얼리티 쇼 프로그램의 재미를 분석한 주정민, 배운정(2014)의 연구, 오디션 프로그램의 리얼리티와 경쟁을 분석한 이경숙(2011)의 논문, 오디션 리얼리티 프로그램의 성공요인을 분석한 강세운(2012)의 연구가 있다.

「댄싱9」에 관련된 선행연구는 무용의 대중화 관점에서 프로그램의 순기능과 역기능에 대해 논의한 배수을(2013)의 논문, 프로그램의 시청과 시청자의 무용인식의 상관관계를 연구한 홍미성(2013)의 논문, 그리고 프로그램의 성공 요인을 분석하고 발전방향을 제시한 이지원(2014)의 논문이 있다. 배수을과 홍미성의 논문은 시청자의 반응을 분석한 수용자 측면에서의 연구인 반면, 본 연구는 프로그램의 텍스트를 분석하기 때문에 창작물과 창작자에 초점을 맞춘다는 점이 다르다. 여기서 창작자란 개별 댄스의 안무가를 말하는 것이 아니라, TV 프로그램으로서의 「댄싱9」 창작에 연루되는 제작진 및 심사위원과 오디션 참가자를 아우르는 생산자 전반을 지칭한다. 이지원의 연구는 프로그램의 효과를 극적인 측면과 객관적 측면이라는 구조적 틀에 맞추어 분석해 나가는 반면, 본 연구는 텍스트의 원자료를 주제가 중심으로 놓고 그 의미의 층위를 탐색한다.

본 연구의 연구 지향은 문화기술지적 관점에 영향을 받은 것으로, 미리 정교하게 설정한 연구 문제와 분석적 가설에 대한 증거로서 원자료를 사용하는 것이 아니라, 원자료에서부터 핵심 주제가 드러나도록 하는 방식을 따른다.<sup>2)</sup> 이로써 연구 대상인 「댄싱9」시즌2의 언어적 표현에서 가설에 관련 있는 부분만 선택적으로 취하기보다는 원자료 전체를 취합한 후 그 속에서 반복적으로 패턴화되며 연결될 수 있는 주제를 찾았다. 그 중에서도 가장 반복적으로 나타난 ‘경쟁’이라는 키워드를 핵심 주제로 삼고 논의하였다.

이러한 방법론을 통해 본 연구는 「댄싱9」시즌2의 언어적 표현이 구성하는 참가자들의 경험을 생생하고 다채로우며 때로는 모순되는 사회적 현상으로 그려내는데 의의를 둔다. 폴 윌리스(P. Willis)는 문화기술지적 방법이 “인간의 경험을 축소하지 않고, 단순하게 사회 구조와 조건의 수동적 반영이 되지 않도록 하면서 인간의 경험을 나타낸다”고 주장한다.<sup>3)</sup> 본 연구는 이러한 질적 연구의 사상적 배경 하에 TV 프로그램을 위한 춤 오디션 상황을 바라보고 그 속에서 참가자들이 실제로 경쟁을 구성하기 위해 주요

1) G. McKinley(1997), *Beverly Hills, 90210: Television, Gender and Identity*(Philadelphia: University of Pennsylvania Press), p.66(빅토리아 알렉산더(2003), 『예술사회학』, 최섯별, 한준, 김은하(역)(파주: 살림, 2010), p.363 재인용).

2) R. Emerson, R. Fretz, L. Shaw(1995), *Writing Ethnographic Fieldnotes*(Chicago: The University of Chicago Press), p.171.

3) P. Willis(1978), *Profane Culture*(London: Routledge), p.170(알렉산더(2003), p.356 재인용).

하게 사용하는 담론과 전략들에 대해 논의한다.

## II. 연구 방법과 절차

본 연구는 「댄싱9」 시즌2에 방영된 10개 에피소드에 나타난 언어적 표현에 대한 내용분석에 바탕을 두고 있다. 본 연구가 대상으로 삼은 언어적 표현은 참가자들의 대화, 마스터 및 심사위원들의 비평, 제작진 주도의 인터뷰, 내레이션, 진행자의 멘트이다. TV 프로그램 영상물의 내용에는 편집, 카메라 워크 등의 비언어적 내용도 있으나, 본 연구에서는 언어적 내용에 초점을 맞추어 비언어적 내용은 언어적 내용 분석에 관련되는 경우만 다루었다.

언어적 표현 중 많은 부분은 자막으로 제시되었으나 본 연구에서는 자막으로 제시된 내용과 제시되지 않은 내용을 모두 포함하여 분석 대상으로 삼았다. 예를 들어, 개별 에피소드에 따라 심사위원의 비평이 자막으로 제시되기도 하고 제시되지 않기도 하며, 해외 심사위원이 영어로 비평을 하는 경우 실제 발언은 제외하고 번역자의 말만 자막으로 제시되기도 하였다. 자막으로 제시되지 않은 경우에는 본 연구자가 녹취하여 전사하였다. 자막으로 제시된 경우 실제 발언이 방송에 적합한 표현으로 변형되기도 하였으나 의미상으로 큰 차이가 보이지 않는 것으로 판단하여 분석 내용에서는 구분하지 않았다.

자료의 수집은 「댄싱9」 시즌2에 방영된 10개 에피소드를 순차적으로 녹취하고 전사하여 이루어졌다. 먼저 각 에피소드마다 녹취록을 만들었다. 수집된 내용 중 방송에 관련된 기술적 멘트(예를 들어, 60초 후에 공개됩니다)와 같은 내용 분석과 무관한 내용은 제외하였다. 방송된 언어적 표현의 구성은 다양하였기 때문에 분석 항목의 단위를 한 가지로 통일하지 못하였다. 자연 발화의 경우 구어의 특징인 문장이 완성되지 않은 경우가 많았으며, 편집 기법 상 여러 발화자의 발언을 뒤섞는 경우도 반복적으로 나타났다. 따라서 분석 항목의 단위를 한 문장으로 설정하지 않고 다양한 발언 형식을 융통성 있게 고려하였다. 자료의 수집 시기는 프로그램이 모두 종영된 이후이다.

자료의 분석은 점증적 약호화 과정(cumulative coding process)<sup>4)</sup>에 따라 이루어졌다. 즉, 다양한 형식의 항목들에 담긴 의미를 키워드나 구절로 표시하고 잦은 빈도로 나오는 의미 단어들이나 비슷한 의미를 가지고 있는 단어들을 범주화하는 작업을 하였다. 1 단계로 10개 에피소드 영상물을 시청하면서 한컴오피스 한글2010 프로그램에 언어적 표현을 입력하여 원자료화하였다. 다음 단계로 녹취한 내용을 모두 Microsoft Excel 데이터베이스에 입력하면서 475개의 관련 개념을 하위범주로 추출하였다. 이 하위범주들을 다시 서로 관련 있거나 유사한 속성으로 종합하고 범주화하여 경쟁, 프로그램 참가, 댄서로서의 생활, 좋은 춤과 나쁜 춤, 사회 속의 춤, 무용계 내의 구분, 기타의 7개 핵심범주를 추출하였다.

그 중 본 연구는 경쟁이라는 핵심범주로 연구의 시야를 좁혔다. 물론 이 경쟁이라는 핵심범주는 다른 핵심범주들과 배타적이지 않다. 다른 범주와 겹쳐지거나 대비되는 등 연관성을 맺고 있다. 하나의 문장, 구절, 대화에 복수의 개념이 포함되기도 하였기 때문이다. 이러한 경쟁에 관련된 다층적인 언어적 표현 내용을 중심으로 「댄싱9」 시즌2에서 연출되는 경쟁이라는 핵심주제가 어떠한 풍부한 질감과 깊이를 가

4) K. Bond(2010), Graduate Dance Education in the United States: 1985-2010, *Journal of Dance Education* 10(4), pp.123-124.

지고 있는지 탐구한다.

카렌 본드(K. Bond)가 지적하였듯이, 이 점증적 약화 과정은 끝이 정해지지 않은(open-ended) 속성이 있다.<sup>5)</sup> 한 차례 분석이 끝났더라도, 아직 추출되지 않은 의미가 있지 않을까 다시 되돌아보는 과정이 반복될 수 있다는 뜻이다. 본드는 자신의 연구과정을 제시하면서, 질적 분석 소프트웨어를 사용하는 것과 연구자의 능동적 참여를 수반하는 현상학적 연구지향성에 대한 존중을 대비시킨다. 그러면서 자신은 질적 분석 소프트웨어의 편리성보다 원자료와 즉각적인 관계, 궁극적으로는 뉘앙스가 풍부한 관계를 맺는다는 점을 택한다고 설명한다. 한편 최희경은 질적 분석 소프트웨어를 사용하는 방법이나 전통적 분석 방법이나 모두 키워드 설정, 정보 해석, 범주들간의 관계 설정 등 “분석의 모든 단계에서 핵심이 되는 것은 결국 연구자의 판단과 아이디어”라고 제시한다.<sup>6)</sup> 위의 두 학자의 논의에 동의하면서, 본 연구는 질적 자료 수집, 분석, 해석이 유일하고 단일하며 보편적인 연구 결과를 만들어 내는데 목적을 두지 않는다는 점을 강조하고 싶다. 그보다는 연구자의 능동적 참여, 그리고 연구자가 자료와 친밀하게 연루되면서 포착할 수 있는 현상의 복잡성, 다층성, 그리고 때로는 모순성과 요소들 간의 긴장을 파악하는데 초점을 맞춘다.

이렇게 포착된 자료의 복잡성을 주제적 내러티브(thematic narrative)의 기법으로 엮어내었다. 주제적 내러티브란 원자료의 분산되어 있는 개념들 중 몇 개의 분석적 주제 혹은 개념을 하나의 공통된 토픽으로 연결해내는 질적 연구 글쓰기 방법 중 하나이다.<sup>7)</sup> 주제적 내러티브 기법의 방법은 먼저 분석적 주제의 최초 진술을 쓰고, 원자료 발췌문을 선택하고, 설명하고, 배열하고, 편집하는 과정을 거친다. 그 후 일련의 주제적으로 조직된 발췌문과 분석적 코멘터리의 단위를 쌓아나가게 된다. 이러한 글쓰기에서 저자는 몇 가지 주제를 연구 대상에 대한 하나의 통일된 “이야기”로 조직한다. 이 과정에서 원자료 전체 중에 반복적으로 일어나는 패턴을 적절히 묘사하거나 생생한 세부사항이 포착되어 독자들에게 설득력을 지닐 수 있는 발췌문을 선택하게 된다. 이상의 과정을 거쳐 본 연구는 원자료가 단순한 예제가 아니라 전체 논의의 주요 구성 요소로 자리 잡도록 하였다.

### III. 리얼리티 서바이벌 춤 예능 프로그램의 경쟁구도

「댄싱9」시즌2는 오디션 형식에서 팀 배틀 형식의 이중 경쟁구도를 가지고 있다. 이러한 경쟁 구도는 프로그램의 핵심 축을 담당하여, 모든 면에서 경쟁을 조장하게 된다. 이러한 경쟁 구도는 춤을 주제로 한 오디션 혹은 서바이벌 포맷의 프로그램에서 공통적으로 사용된다.

미국에서 인기리에 방영되고 있는 춤 경연 리얼리티 쇼인 「유캔댄스 So You Think You Can Dance」에서 참가자들은 본선 진출권을 놓고 경쟁을 벌이고, 이 과정을 통과하면 그룹으로 나뉘어 무대를 꾸미고 다시 심사를 받는다. 최종적으로 남은 참가자들은 심사 위원들과의 면담을 통해 최종 당락을 결정짓

5) Ibid., p. 124.

6) 최희경(2007), 질적 자료 분석 소프트웨어(NVivo2)의 유용성과 한계: 전통적 분석방법과 NVivo2 분석방법의 비교, 『정책분석평가학보』 18(1), p.123, p.145.

7) Emerson, et al. (1995), pp.169-210.

게 된다. 또 한국에서 방영된 「스타와 함께 춤을」이라는 프로그램은 영국의 「스트릭틀리 컴 댄싱 *Strictly Come Dancing*」과 미국의 「댄싱 위드 더 스타즈 *Dancing with the Stars*」 리메이크 한 것인데, 점수에 따라 매주 한 팀씩 탈락하는 서바이벌 게임의 형식으로 진행된다.<sup>8)</sup> 여기서는 연예인들이 댄스스포츠 전문가들과 일 대 일로 팀을 이루어 경연하는 형식의 경쟁 구도를 보인다. 매 주마다 최하위의 점수를 받은 팀이 탈락한다. 이 프로그램에서 춤이란 신체적 고난(부상, 고통) 뿐 아니라 감정적 고난(압박감, 불안감)을 이겨내고 새로운 자신감과 승리할 수 있는 힘을 갖추게 하는 것이다.<sup>9)</sup> 「아메리카 베스트 댄스 크루 *America Best Dance Crew*」는 팀 방식의 대항전으로 진행된다. 스트릿 댄스 장르의 팀이 서로 경쟁하는 구도로 “개개인의 기량이나 테크닉이 아니라 한 팀의 전반적 안무와 호흡으로 협동심” 등이 경쟁 요소가 된다.<sup>10)</sup>

이는 예능 프로그램으로서의 재미와 관련된다. 이지원은 이러한 경쟁구도를 구조주의 학자 레비 스트라우스 ‘이항 대립’ 구도를 통해서 설명한다. 인간이 가장 흥미를 느끼는 서사 구조인 ‘이항 대립’이 예능 프로그램에서 사용되고 있다는 것이다. 이지원은 리얼리티 서바이벌 춤 예능의 이항 대립으로 참가자의 생존과 탈락, 분노와 동정 등의 이분법적 구조를 지적한다.<sup>11)</sup>

또한 이 경쟁의 심사가 시청자 참여를 포함하기 때문에 프로그램의 흥행 및 춤의 대중화에 영향을 미치는 요소가 된다. 이지원은 시청자 참여 투표가 시청자들의 감정적 동조, 즉 성취욕구와 대리만족을 제공한다고 보았다. 자신이 응원하는 댄서를 지지하기 위해 대중들은 지속적인 관심을 보낸다. 마찬가지로 리사 룬디(Lisa Lundy)와 2명은 시청자의 투표 참여가 일종의 소속감을 불러일으킨다고 하였다.<sup>12)</sup> 프로그램에의 소속감은 그 내용인 춤에 대한 접근성을 높이고 따라서 대중화에 긍정적인 영향을 미쳤을 것이라고 사료된다.

「댄싱9」속 경쟁에 시청자가 참여하는 방식은 개별 댄서의 부각으로도 이어진다. 이 프로그램에서는 참가자들이 최종 우승을 향해 나아가는 과정을 그리고 있으므로, 무용 작품 혹은 안무가의 비전보다 무용수 개인에 관심이 집중된다. 신상미는 무용 공연과 「유캔댄스」의 차이점으로 무용수가 주인공이 되는 점을 지적한다.<sup>13)</sup> 무용수가 전체 공연의 부속이거나 안무가의 전체 안무를 그려내는 통로가 되는 것이 무용 공연의 일반적 현상이라면, 오디션 프로그램에서는 무용수가 시청자의 관심의 초점이 된다는 것이다. TV 프로그램은 댄서 개인의 사연과 댄서로서의 인간 드라마를 펼쳐 보인다. 즉, 방송은 개별 참가자의 배경, 성격, 캐릭터를 전달하고, 방송이 진행되는 동안 그들이 변화하는 성장 드라마를 구축한다는 것이다.<sup>14)</sup> 이것이 대중의 참여와 연결되면서 스타 무용수를 만들어낸다. 마크 브룸필드(M. Broomfield)는 관객들이 “가장 좋아하는 댄서”에 투표하게 하는 방식은, 무용적 재능 뿐 아니라 개인의 개성과 관객과 구축해나가는 연결 관계를 고려하게 한다고 지적한다.<sup>15)</sup> 이지원은 무용수들이 “생사의

8) 신상미(2013), 『인간은 왜 춤을 추는가』(서울: 이화여자대학교 출판부), pp.420-424.

9) Juliet McMains(2010), *Dancing With the Stars and the American Dream*, in *The Routledge Dance Studies Reader*, edited by Alexandra Carter and Janet O'shea (New York: Routledge), p.265.

10) 이지원(2014), 서바이벌 「댄싱9」의 성공요인 분석과 발전방향, 『무용예술학연구』 47(2), p.192.

11) 앞의 글, pp.201-202.

12) L. Lundy, A. M. Ruth, and T. D. Park (2008). Simply Irresistible: Reality TV Consumption Patterns, *Communication Quarterly* 56(2), pp.208-225.

13) 신상미(2013), p.421.

14) 앞의 책, p.422.

갈림길에서 눈물을 흘려야 하는 혹독한 과정이 다큐처럼 ” 펼쳐질 때, 참가자들의 개성과 실력이 드러나고 스타로서 팬을 거느리는 현상을 불러왔음을 논한다.<sup>16)</sup> 이러한 개별 참가자에 대한 팬덤은 특정 댄서가 하는 개인 공연과 출연 공연까지 매진되는 사례를 기록하게 한다.<sup>17)</sup> 배수율의 논문은 실제로 시청자들이 좋아하는 무용수에 팬덤을 형성한다는 증거를 댓글에 대한 분석을 통해 드러낸다. 특히 “좋아하는 무용수가 단체무대에서나 상대 무용수에 비해 부각되지 않을 때 속상한 마음을 표현”한다는 점에서 「댄싱9」의 경쟁이 단지 팀 대결뿐만 아니라 개별 댄서로서의 경쟁도 중요함을 알 수 있다.

그러나 오디션 서바이벌 프로그램은 과도한 경쟁을 부추기고 있다는 점에서 비판 받기도 한다. 진선정은 쇼의 포맷이 경쟁구도를 극화하는 영상전략에 치중되어 있는 측면이 강하다고 지적한다.<sup>18)</sup> 「댄싱9」의 시즌1도 과도한 경쟁심리 조장으로 비판받기도 하였다. 배수율에 따르면 시청자들은 과도한 경쟁심리 조장이 잔인하다고 느끼며, 승부 위주의 분위기가 예술을 스포츠로 전락시킨다는 의견을 나타내는 것으로 보고하였다.<sup>19)</sup>

이상의 논의를 종합해보면 「댄싱9」이 따르고 있는 오디션 서바이벌 포맷은 경쟁을 기본축으로 한다. 경쟁은 프로그램의 흥행을 위한 재미 요소로서 선과 악처럼 단순하게 구별되어 갈등을 일으키므로 시청자들이 쉽게 흥미를 느낄 수 있게 한다. 또한 경쟁에 시청자 참여를 포함하여 대중들이 심적으로 프로그램 및 무용수에 소속감을 갖도록 한다. 경쟁은 또한 고난과 역경을 극복하고 승리한다는 인간 드라마를 그리게 하고 그 과정에서 개별 참가자의 개성과 사연을 다큐멘터리처럼 풀어내어 개인별 팬덤을 형성케 하는데 기여한다. 이러한 경쟁의 구도가 지나치게 심화되면 잔인하게 느껴지거나 예술성이 희생된 게임처럼 보일 수도 있다는 비판이 나왔다.

#### IV. 「댄싱9」 시즌 2의 경쟁에 대한 언어적 표현

본 장은 「댄싱9」 시즌2에 나타난 언어적 표현에 대한 하위범주 475개를 7개의 핵심범주로 종합하고, 그 7개 중 하나인 경쟁이라는 핵심범주에 초점을 맞추어 원자료와 분석적 코멘터리를 주제적 내러티브(thematic narrative)로 엮어내었다. 먼저 「댄싱9」 프로그램의 전반에 걸친 경쟁 구도의 설정에서 보이는 흐름과 변화를 정리하면 다음과 같다.

에피소드 1에서 3에 걸쳐 개인 오디션에서는 개별 참가자들의 선발을 목적으로 경쟁이 이루어진다. 여기서 선발된 참가자들은 전지훈련에 들어간다. 에피소드 3에서 6에 걸쳐 펼쳐진 3개의 미션—모든 장르를 소화할 수 있는지 보는 올인미션, 파트너와의 호흡을 보는 커플미션, 그리고 2개 이상의 장르를 혼합하여 군무를 선보이는 퓨전미션—에서는 개인의 기량보다는 팀 경쟁이 이루어진다. 단, 각 미션에서

15) M. Broomfield(2011), Policing Masculinity and Dance Reality Television, *Journal of Dance Education* 11(4), p.125.

16) 이지원(2014), p.193.

17) 앞의 글, p.196.

18) 진선정(2011), 글로벌 오디션 리얼리티 쇼의 한국적 변용, 한양대학교 대학원 학위논문, p.iii(이지원(2014), p.191 재인용).

19) 배수율(2013), 무용 대중화의 관점에서 본 댄스 서바이벌 오디션 프로그램의 순기능과 역기능에 대한 논의, 『무용예술학연구』45(6), pp.68-70.

탈락했을 경우 재심사를 거쳐 개인이 선발되며 이때는 개인의 경쟁력이 부각된다. 마지막 퓨전미션에서는 5-6명의 인원이 한 팀에 구성되며 각 팀에서는 캡틴을 뽑아 음악 선곡과 안무결정권을 부여한다. 에피소드 6에서 7까지 해외평가전이 이루어지는데 이때부터는 본격적으로 참가자들이 레드윙즈와 블루아이라는 2개 팀에 속해 팀 경쟁구도가 이루어진다. 이전에도 레드윙즈와 블루아이의 마스터들이 팀원을 선발해 나가면서 팀에 대한 개념은 있었지만 이 시점까지는 팀원이 교환되거나 변경되는 경우가 빈번하였다. 에피소드 7에서는 마지막 생방송 무대에 오를 파이널 멤버를 선발한다. 이때는 양 팀의 팀원이 장르별로 나뉘어 함께 무대를 꾸미는데 이때 팀 소속을 표시하는 색의 의상을 입는다. 한 무대 안에서 양 팀간의 우열을 가리고, 승리팀의 선발은 개인 참가자별로 이루어진다. 에피소드 8부터는 생방송 무대로 이때부터의 파이널리그는 3전 2승제로 진행된다. 3차에 걸친 대결에는 사전 대결이 있다. 1차전 드림매치의 사전 대결은 양 팀의 남성팀, 여성팀으로 나누어 경쟁한다. 이후 본 매치에서는 조별로 대결한 후 마지막에 단체 무대로 경쟁한다. 에피소드 9의 2차전 사전대결과 마스터매치 그리고 에피소드 10의 3차전 사전대결은 마찬가지로 양 팀의 조별로 대결한 후 마지막에 단체 무대로 경쟁한다. 에피소드 10의 3차전 믹스매치는 양 팀의 팀원이 혼합되어 한 조를 이루어 무대를 꾸민 후 개인 참가자별로 심사가 이루어진다. 양 팀의 모든 대결이 끝나고 우승팀이 확정되면, 우승팀의 한 멤버가 VIP로 뽑히게 된다. <표 1>은 에피소드 별 경쟁 내용을 요약 정리한 것이다.

<표 1> 「댄싱9」시즌 2 에피소드 별 경쟁 내용

에피소드	경쟁 내용
1	개별 참가자 선발을 위한 오디션(개인별 당락)
2	개별 참가자 선발을 위한 오디션(상동)
3	개별 참가자 선발을 위한 오디션(상동), 파트너와 함께 하는 올인미션(커플별 당락 후 추가 선발로 개인별 구제)
4	올인미션(상동), 커플미션(커플별 당락)
5	커플미션(상동), 퓨전미션(5~6명으로 구성된 팀별 대결 후 승리팀에서 개인별 선발, 그 후 추가 선발로 개인별 구제)
6	퓨전미션(상동), 해외평가전(레드팀과 블루팀으로 대결 후 패배팀에서 탈락자 결정)
7	해외평가전(상동), 최종선발전(장르별로 한 무대를 꾸지만 의상색으로 소속팀 표시, 그 후 그 속에서 승리팀 결정 후 개인별 선발)
8	파이널리그1 사전대결(팀 간 조별 대결 후 승리팀 선정), 드림매치(팀 간 조별 점수 산정 후 단체 무대 대결, 점수 합산으로 승리팀 결정)
9	파이널리그2 사전대결(팀 간 조별 대결 후 승리팀 선정), 마스터매치(팀 간 조별 점수 산정 후 단체 무대 대결, 점수 합산으로 승리팀 결정)
10	파이널리그3 사전대결(팀 간 조별 대결 후 승리팀 선정), 믹스매치(양 팀 혼합조 무대에서 개인별 점수 산정, 점수 합산으로 승리팀 결정, 우승팀에서 MVP 선정)

이렇게 에피소드 1에서부터 10까지 다양하게 변화하며 프로그램의 축을 이루는 경쟁 구도는 심사위원과 오디션 참가자들의 대화, 인터뷰, 심사평, 사회자 멘트 등을 통해 구성된다. 다음의 내용 분석에서는 이러한 경쟁 관련 담화의 구성이 경쟁 구도의 강조, 경쟁을 위한 공격적 전략, 개인별 경쟁, 개별 댄서의 부각, 그리고 경쟁의 완화와 화합이라는 다양한 측면들이 역동적으로 상호작용하는 가운데 이루어

진다는 점을 살펴본다.

## 1. 경쟁 구도의 강조: 전쟁과 생존

「댄싱9」은 마스터와 전문평가위원이 참가자의 춤을 비평하고 합격과 점수를 결정하는 서바이벌 형식의 프로그램으로, 그 언어적 표현의 많은 부분이 경쟁에 대한 내용을 부각시키고 있다.

프로그램의 매 단계마다 다양한 방식의 경쟁이 주어지는데, 그 과정에서 경쟁은 배틀, 전쟁, 원수, 생존의 언어적 표현을 통해 극단적으로 강조된다. 댄스 배틀이라는 표현은 프로그램 전체에 걸쳐 일반적으로 「댄싱9」이라는 프로그램을 지시하는 단어이다. 이 경쟁 구도는 전쟁이라는 표현으로 더욱 강조된다. 춤은 전쟁이며 댄서는 전사로 나타난다.

김수로: 이제는 전쟁입니다. (에피소드 8)

딘딘: 피 튀기는 싸움 배틀을 하게 됩니다 (에피소드 8)

사회자: 불꽃튀는 춤의 전쟁 (에피소드 9)

신규상, 김경일, 이유민: 댄스 전사들의 반란. 세 장르의 전사들이...(에피소드 9)

상대팀에 소속된 댄서는 서로를 외나무다리에서 만난 원수로 지칭하기도 한다.

안남근: 외나무다리 man

김경일: 한 판 붙어 man

안남근: 원수 man (에피소드 7)

김태현, 이유민: 두 팔로 온 무대를 휘젓는 두 남자가 외나무다리에서 만났습니다. 영화 「달콤한 인생에서」 한 여자를 두고 두 남자가 했던 것처럼 저희는 춤을 두고 피할 수 없는 한 판 대결을...(에피소드 10)

이러한 전쟁과 원수 개념의 경쟁은 생존의 문제로 연결된다. 경쟁자 중 한 쪽은 살고 다른 쪽은 죽는다.

최수진: 저희 콘셉은 제가 설진이 오빠한테 생명을 붙여넣고 그 대신 저는 점점 죽어가는 역할이 예요.

김설진: 제가 살아나고 죽어가는 수진이를 보면서 슬퍼하는 데 어떻게 하지 못하는 거죠. 한 사람이 살면 한 사람이 꼭 죽어야 하는 어떻게 보면 「댄싱9」에서 저희 모습과도 좀 비슷한데요. 아 슬프다. (에피소드 10)

블루팀: 레드와 숨통을 물어뜯는 맹수...우리가 본격적인 사냥을 시작했으니까...숨겨왔던 맹수... 위협적인 무대 (에피소드 10)



이렇게 생명이 걸린 대결구도는 특설무대의 형태에서도 강조된다.

사회자: 콜로세움을 연상시키는 이곳 「댄싱9」 특설무대에서...

콜로세움은 로마시대에 검투사의 대결이 이루어진 장소로 검투사들의 대결은 대개 피를 보게 되고 패자의 죽음이 일어나기도 하는 곳이다. 콜로세움을 연상시키는 무대에 대한 지적은 이곳에서 춤추는 댄서들이 생명을 걸고 경쟁을 한다는 뉘앙스를 전달하며 경쟁 구도를 심각하게 강조한다. 실제로 원형의 무대를 둘러싸고 있는 관객석과 그 중에서도 높은 곳에서 참가자를 내려다보며 점수를 매기는 전문 평가위원의 상대적 위치는 검투사의 생사를 결정하는 황제나 귀족의 모습을 연상시킨다. 이로써 경쟁의 긴장은 극화되고 심화된다.

## 2. 경쟁을 위한 공격

경쟁의 강조는 상대방 혹은 상대팀에게 불리함을 안겨주는 형태로 표출되기도 한다. 에피소드 8의 사전대결에서 제작진은 양 팀에게 상대방의 음악을 선곡하라고 주문한다. 이렇게 직접적으로 상대방의 무대에 영향을 줄 수 있게 되자 참가자들은 상대를 불리하게 만들 수 있는 공격적인 선곡을 한다.

제작진: 지금 상대방의 곡을 선곡해 주세요.

윤나라: 노래를 불리한 걸 줘야 되겠네

최수진: 우리가 했을 때 애매하면 그쪽도 애매한 거야

김태현: 레드팀 여자 뭐출까요

임새별: 애매한 거

윤전일: 음악이 빠른 거는 그 사람들이 하기에는 조금 더 힘들 것 같아

신규상: 이 노래 하면 끝!

윤전일: 레드! 죄송하지만 [엄지를 아래로 향해 내린다]

이윤희: 셋 중에 둘을 죽이자. 뻘한 식사한 그래서 골랐죠.

임새별: 좀 못되게 잘 못하는 곡 줘야 한다고 이겼으면 좋겠으니까.

윤전일: 정반대의 \*\*\*를 줬죠 [걸스데이의 「기대해」]

윤전일: 그 사람들도 참 못된 거예요 음악을 딱 들어보니까 (에피소드 8)

여기서 참가자들은 자신의 승리를 꾀하기 위해 “못된” 선택을 한다. 전쟁과 같은 경쟁에서는 공격적인 전략도 당연한 것이다. 제작진의 주문은 참가자들이 극복해야 할 또 하나의 장애물 혹은 방해요소를 상대방이 휘두르는 무기로 기능하게 한다.

참가자들의 적극적인 공격은 팀원들이 자신의 입장을 이용하여 기선 제압을 하는데 서도 드러난다.

최수진: 나래야 인사해야지.  
 이윤희: 무서워 무서워.  
 김정일: 놀렸어 놀렸어.  
 안남근: 외나무다리 man.  
 김정일: 한 판 붙어 man.  
 안남근: 원수 man.  
 정석순: 남근이 이리와.  
 안남근: 네. [까불던 느낌이 없어지고 순종적으로]  
 김설진: 석순아 잘 지냈어?  
 정석순: 아 네. [모자를 벗고 90도로 인사하며](에피소드 7)

이 발췌문 속 기선 제압에는 참가자들의 나이와 선후배 관계에 바탕을 둔 위계질서가 이용된다. 나이가 어린 참가자는 나이가 많거나 선배인 참가자들에게 꾸벅 인사를 하며 기가 눌린 모습을 보인다. 이는 레드윙즈와 블루아이의 팀 대결과 맞물리면서 먹이사슬처럼 이어진다. 레드윙즈의 김정일과 블루아이의 안남근이 대결구도를 보이자 레드윙즈의 정석순은 안남근을 기선제압하고, 다시 블루아이의 김설진이 정석순을 누른다. 특히 같은 학교를 다녔던 선후배 사이에서 오는 위계질서는 클래식이라고 하는 현대무용, 발레 장르에서 뚜렷이 드러나, 제도권 학교에서 무용을 배운 무용수들이 중요하게 여기는 의미 요소가 드러난다. 여기서 프로그램 외적인 인간관계 요소가 오디션 프로그램 내의 경쟁 구성 요소로 들어오고 있다.

### 3. 개인별 경쟁

「댄싱9」의 경쟁은 팀 사이에서 뿐만 아니라 개인 간에도 중요하게 드러난다. 에피소드 4와 5에서 방영된 전지훈련 중 커플미션을 치루면서 한 팀 안에서 개별 댄서에 대한 부각이 중요하게 등장하기 시작한다.

이용우: 루마씨가 너무 소극적이지 않았나 라는 생각을 했어요. 친구인 건 보였지만 테크닉은 안 보였던 (에피소드 4)

박지은: 노예가 너무 강했어요. 설옹씨의 왕으로서의 카리스마나 어떤 강함이 좀 더 표현이 되어야 되지 않았을까라는 그런 게 좀 아쉽네요. (에피소드 4)

우현영: 준호가 좀 더 춤을 춰 줘야 하는데 (에피소드4)

우현영: [커플미션] 양홍서씨한테 시선을 많이 빼앗기면서 서로의 배려가 좀 단조롭게 만들지 않았나 라는 생각이 들어요. 물론 많은 것들을 보여줬지만 호준씨가 더 많은 걸 보여줬으면 하는 그런 게 좀 아쉬움이 남고 (에피소드 5)

개별 댄서를 부각시키는 요소로는 고난이도의 테크닉과 댄서로서의 카리스마, 존재감, 카리스마, 테크닉, 타장르 수행 능력, 캐리터, 표현력 등이 유효하게 나타난다.

홍세정: 박정은씨 비교적 어린 나이신데 굉장히 존재감이 있으시고...(에피소드 10)

이용우: 가능성은 보이는데 좀 위험 수위가 커서 재가. \*\*\*같은 경우는 올 테크닉이 다 되니까.  
(에피소드 5)

박지우: [서일영씨] 캐릭터 정확했는데. (에피소드 1)

우현영: 경일 씨가 표정이 되네. (에피소드 7)

이용우: 루마씨가 너무 소극적이지 않았나 라는 생각을 했어요. 친구인 건 보였지만 테크닉은 안 보였던 (에피소드 4)

에피소드 6로 넘어가 군무로 춤을 추는 퓨전미션이 되면, 전체적인 조화 뿐 아니라 개개인의 개성과 기량이 돋보이기를 원하는 표현들이 나온다.

이용우: 너무 군무 위주로 가서 너무 같이 하려고 하니까 잘하는 장르를 좀 살려서[했으면 좋을 텐데] (에피소드 6)

이민우: 진세진 씨 솔로부분 들어가는 거 좋았지만 전체적으로 밸런스가 저는 조금 안 맞았다는 느낌이 들었어요. 일영 씨한테 너무 기대가 컸나요. 일영 씨가 조금 미약하지 않았나. 되려 수진 씨가 뭔가 이 춤의 에너지를 주도하는 느낌이 들었어요. (에피소드 6)

박지우: 경일이 없었으면 그림이 안 나와요 (에피소드 7)

댄서는 전체 공연의 부속인 익명의 멤버 혹은 안무자의 전체 안무를 그려내는 추상적 통로가 아니라 프로그램의 핵심 인물로 부각되어야 한다.

특히 에피소드 7에서는 파이널 리그에서 뛸 수 있는 최종 9인을 결정하기 때문에 마지막으로 팀 내 경쟁을 하는 구도가 만들어졌다.

김수로: 정석순 씨하고 윤나라 씨 같은 현대무용인데 사실은 여기에서 블루와의 대결도 대결이지 만 이 팀 내 대결도 굉장히 무시 못 하지 않을까 쉽지 않거든요. (에피소드 7)

우현영: 자존심이 걸린 무대예요. 자신 있습니까? (에피소드 7)

위 발췌문에서 우현영 마스터의 발언은 클래식 장르의 참가자들이 함께 무대를 꾸미지만 팀 대결 및 개인 대결이 모두 이루어지는 파이널리그 멤버를 위한 최종 선발전에서 나왔다. 같은 장르이기 때문에 더 쉽게 비교되고, 팀 내에서도 개인의 선발을 위해 자신을 부각시켜야 하는 상황이다.

다른 참가자 혹은 제작진의 질문에 참가자들은 자신이 다른 참가자보다 더 잘할 수 있는 강점을 표현하며 경쟁에 맞서는 모습을 보여준다. 마스터의 언어를 통한 제작진의 질문은 그러한 표현을 유도한다.

우현영: 갬블러의 약점?[블루팀에 속한 팀원들에 대한 질문]  
 신규상: 인수는.. 이렇게 서슴없이 얘기해도 되나?... 회전기술이 별로 없어요.  
 우현영: 규상이는?  
 신규상: 저는 돼요. 기수는 춤을 잘춰요. 개는 잘 추는데 무대 위에서 미치는 맛이 없어요.  
 이민우: 근데 본인은?  
 신규상: 미쳐요.  
 박지우: 결론적으로 본인이 그 두 명보다 잘한다? 못한다?  
 신규상: 잘한다! (에피소드 6)

위의 발췌문에서 우현영 마스터는 상대팀에 있는, 그렇지만 신규상과 함께 갬블러 크루라는 비보잉 댄스팀에 속해있는 두 명의 댄서에 대해서 질문한다. 상대팀을 견제하기 위한 팀 간 대결의 표현에서 신규상 개인의 우월성에 대한 표현으로 넘어가면 개인이 부각되고 있다.

에피소드 7의 최종선발전에서는 양 팀의 같은 장르의 댄서들이 함께 무대를 꾸민 뒤 비교심사를 통해 승패를 가르게 된다. 다음은 클래식 장르 댄서들이 모인 곳에서의 대화이다.

김수로: 임삿별 씨한테 한 번 물어볼게요. 최수진 씨의 실력보다 임삿별 씨의 실력이 어떻다고 생각하십니까?  
 임삿별: 저는 좀 더 다이내믹한 동작들을 할 수 있지 않나?  
 김경일: 여기 [최수진] 불타오르고 있어요 지금  
 우현영: 자 그럼 반대로 최수진 씨는 임삿별씨보다 어떤 부분이 더 자신 있습니까?  
 최수진: 모든 부분  
 우현영: 모든 부분 들으셨죠. 모든 부분  
 최수진: 제가 연륜이 있기 때문에

우현영: 윤나라 씨는 안남근 씨를 어떻게 이겨낼 것인지?  
 윤나라: 저는 남근이 형보다 일단 감정적이고 라인적인 것들을 신경 쓰고 춤추는 편이라서  
 윤전일: [남근이] 감정 되게 좋은데?  
 이용우: 블루 베스트예요 감정에 지금

김수로: 전일 군 어떻습니까, 석순 씨 쉽게 이길만한 상대인가요?  
 윤전일: 솔직히 쉬울 것 같아요. 제가 할 수 있는 것을 아예 하실 줄도 모르고 저는 석순이 형이 할 수 있는 것 제가 할 수 있어요.  
 정석순: 전혀 동의하지 않고요. 전일 씨가 열 개를 가지고 있으면 전 그 열 개를 가지고 백 개를 만들 수 있다고 생각합니다. (에피소드 7)

이 대화에서 참가자들은 팀원으로서 상대팀의 같은 분야에 해당하는 참가자에 대한 경쟁을 드러내면서 동시에 자신의 강점을 상대와 비교하여 표현하면서 팀으로서가 아니라 개별 댄서로서의 자신을 부각시킨다.

작품을 짤 때 전체적 그림을 위한 구성이나 군무만큼이나 중요한 것이 개별 댄서의 부각이다. 자신의 존재감을 확실하게 어필할 필요가 있으며, 그렇지 못할 경우 우려와 아쉬움의 표현이 나타났다.

이윤희: 나라가 보여지는 게 되게 없더라고요 사실은 제가 봤을 때 그게 되게 안타까웠어요. 말도 못하고 얘기를 한 번 했었거든요. 하고 싶은 거 있으면 다 같이 있을 때 얘기하면 좋겠다. 소통하는 문제에서 좀 많이 걱정이 됐었어요. (에피소드 7)

이용우: 나라 씨는 사실상 아직 레드윙즈에서 본인의 역할을 잘 못해준 것 같아요 제 생각으로는 근데 이 무대에서는 자신이 있으신지? (에피소드 7)

이러한 발언들이 제시된 후 펼쳐진 무대, 즉 전나라와 윤나라가 포함된 클래식 2조는 블루팀이 우월한 것으로 평가되었는데, 그 이유를 심사위원인 차진엽은 “개개인의 테크닉이나 그 기술적인 부분들이 조금 더 눈에 돋보였던 것 같습니다”라고 설명하였다.

#### 4. 개별 댄서의 부각: 긍정과 부정의 요소

개별 댄서의 부각이 긍정적으로 평가받고 그렇지 못할 경우 부정적으로 여겨지는 것이 일반적으로 나타나는 가운데, 한 가지 특별한 케이스가 나타난다. 참가자 김설진의 케이스이다. 김설진은 에피소드 2에서의 개별 오디션과 에피소드 4-5에 걸친 커플 미션에서 예술성으로 극찬을 받았다.

박지은: 예술성이 있네요. 특별한 테크닉이 나오지 않아도 감동을 줄 수 있는 친구인 것 같아요.  
이민우: 몸이 정말 깃털 같아요. 한 편의 모노드라마를 보는 것 같았어요.  
김수로: 이 마임적 느낌을 갖다가 현대무용에 대입을 시키니까 연기적인 측면으로 봤을 때도 훌륭했어요. (에피소드 2)

박지은: 스타트 좋다. 천재다 천재. (에피소드 4)

박지은: 안무 구성 자체에 동작 하나하나 스토리 하나하나 버릴 것이 없었던 것 같아요.

김수로: 모든 몸의 어휘 자체가 다 전달을 해주니 머리끝부터 발끝이 다 그 사람인데 어떻게 이해가 안 되겠습니까. 정말 훌륭한 공연을 봤어요. (에피소드 5)

마스터들은 김설진의 퍼포먼스에 대해 예술성, 연기력, 표현력, 구성력, 스토리 전달력 측면에서 긍정적인 평가를 내린다. 그리고 천재, 선생님 등의 표현으로 그의 우월성을 표시한다.

전지훈련을 시작하는 에피소드 3에서 참가자들은 파트너와 함께 하는 미션을 수행하게 되는데, 첫 번째 미션인 올인미션에서부터 김설진은 배려의 아이콘으로 떠오른다. 재도전의 기회를 얻어 전지훈련장에 늦게 도착한 파트너 하지영을 맞아 올인미션을 준비하는 김설진은 파트너를 격려하는 “배려의 고수,” “최고의 배려”로 일컬어진다. 그러나 파트너의 미숙함으로 올인미션에서 탈락한 김설진은 재심사에서 “배려”라는 심사기준에 합당하였다는 이유로 합격한다.

이렇게 배려의 아이콘이 된 김설진은 에피소드 6에 방영된 퓨전미션에서 다시 한 번 위기를 만난다. 그는 캡틴이 되어 안무결정권을 가지고 전체 안무를 주관한다. 그 가운데 각 팀원의 개성을 부각시키지만 자신은 부각되지 못한다.

박인수: [캡틴 김설진인] 한 사람 한 사람 가지고 있는 색깔을 어떻게 쓰고 전체적인 그림과 작품

도 잘 짜시고 저희한테는 정말 다행인 거죠. (에피소드 6)

우현영: 하나가 춤추면 이렇게 해줘야 하거든. 그래야 이 사람만 딱 보이잖아 작품을 잘 짰어. (에피소드 6)

이용우: 한분 한분 정말 잘 살렸네요. 그런데 설진 씨가 좀 많이 양보를 한 것 같아요. 설진 씨가 모든 분들의 연결고리를 각자 하나씩 만들어주는 느낌이었어요. 본인이 튀지는 않았지만 정말 중요한 역할을 해준 것 같아요 캡틴으로서. (에피소드 6)

이렇게 안무가로서의 재능과 리더로서의 능력이 있지만 한 무대에서 부각되는 개별 댄서가 되지 못한 김설진은 결국 에피소드 7의 최종선발전에서 탈락한다. 이 경우도 김설진이 부각되지 못한 이유는 작품을 위한 김설진의 희생으로 설명된다. 시선을 끌 만한 요소로 김설진이 여장을 하기로 설정하였는데, 그것이 개별 댄서의 부각에 도움이 되는 요소인 동시에 지금까지 그가 트레이닝해온 남성적 움직임은 쓰지 못하기 때문에 희생의 원인이 될 수도 있었던 것이다.

김설진: 시선을 확 끌 수 있는 뭐가 있기는 있었으면 좋겠어.

최수진: 내 생각에는 제일 첫 그림이 오빠였으면 좋겠어. 오빠가 여장을 한 그게 그런 그림이 딱 생각이 났어.

박재범: 혹시 이 퍼포먼스를 위해 다리탈을 다 민 건가요?

박지은: 어쩔 저렇게 다소곳하게 서있는지 여자들도 저렇게 서 있기 힘들거든요.

타이런: 이번 작품에서 힘을 신기로 한 이유가 뭐죠?

김설진: 최수진 씨의 아이디어였고요. 여러 감성을 가진 여성의 이야기를 들어주는 남성을 표현하려면 남성이 하나인 게 나올 것 같아서 제가 여성이 되기로 결정을 했습니다.

타이런: 설진 씨 힐 신은 모습이 보기 좋아요. (에피소드 7)

위의 발췌문에서는 김설진의 여장이 개별 댄서의 부각, 즉 경쟁력을 위한 긍정적 요소로 작용하였다. 반면에 김설진의 여장은 희생의 원인이 되기도 하며, 무대에서 개별 댄서로서 부각되지 못하는데 일조하였다.

최수진: 조금 미안하긴 해요. 작품을 위해서 오빠가[김설진] 조금 희생 아닌 희생어.. 왜냐하면 남자로서 막 테크닉 하고 싶고 막 할 거 아니에요.

박지은: 설진 씨가 너무 안 보여.

차진엽: 다 훌륭한 무용수라서 선택을 하는 게 힘든 것 같아요. 설진 씨께서 본인의 역할이 그렇게 도드라지지는 못했던 것 같아요. 레드윙즈의 무용수들이 역할이 분명했었기 때문에 돋보였던 무대였던 것 같습니다. (에피소드 7)

www.kci.go.kr

김설진: 아 정말 보여주고 싶은 게 많은데 이제까지 춤을 못 보여준 것 같은 느낌이 들긴 해요 사실 (에피소드 7)

김설진도 자신이 개별 댄서로서 부각되지 못했음을 인지한다. 결과적으로 김설진이 속한 블루아이가 패배하면서 김설진도 일시적이지만 탈락하게 된다.

김설진의 경우는 「댄싱9」이 펼쳐 보이는 경쟁이 악착같이 남을 밟고 올라서는 것만이 능사가 아닌 복잡하고 다층적인 역학으로 구성됨을 보여준다. 개별 댄서로서 부각되는 것은 팀 내 경쟁 또 궁극적으로는 시즌 MVP가 되기 위해 중요한 요소이다. 하지만 김설진의 경우는 개별 댄서로서 부각되는 것 외에도 배려와 희생, 예술적인 천재성이 경쟁에서 유효한 요소임을 보여준다.

## 5. 경쟁의 완화: 화합

「댄싱9」의 경쟁은 전쟁이라는 극단적 대결구도 속에서 생존을 위해 상대방 혹은 상대팀을 쳐부수는, 즉 나와 적이라는 단순한 이분법적 구도로만 나타나지 않는다. 경쟁이 예능의 요소가 되기 위해서는 심각성을 완화시키고 유희로서 즐길 수 있게 만들어야 한다. 이와 같은 맥락에서 갈등 요소의 대척점에 화합의 요소가 존재한다.

먼저 팀 내 화합인 팀워크에 대한 강조가 있다.

이민우: 그렇죠. 이 퓨전미션이 어떤 개개인의 기량을 보는 게 아니라 그 팀워크가 얼마나 중요한지도 보거든요. (에피소드 6)

조앤 로빈스: 처음부터 끝까지 정말 즐거웠어요. 제가 특히 마음에 들었던 건 개개인의 개성이 드러나면서 군무도 완벽했다는 거예요. (에피소드 7)

이윤경: 레드 팀 같은 경우에는 무용수들이 서로 간의 조화 에너지가 굉장히 강했어요. (에피소드 8)

윤전일: 저희는 하나니까 다 꿈꾸는 꿈이 있기 때문에 그 꿈을 위해서 꼭 이겨야 하거든요. (에피소드 10)

내레이션: 레드윙즈 마지막 단체무대 아홉 명이 하나가 되어 승리한다. (에피소드 10)

팀워크는 팀 간 경쟁에서 이길 수 있는 유효한 요소이기도 하면서 동시에 팀 내 화합을 이루는데 중요한 요소이다. 참가자들은 자신이 경쟁에서 질 경우 팀에게 미안해하고, 자신이 부각되어 경쟁에서 이기더라도 다른 팀원들이 탈락하면 자신이 더 잘하지 못한 탓이라며 미안해한다.

박정은: 유명한 분들하고 콜라보를 하나까 조심스럽고 패를 끼치는 것 같고 즐길 수가 없는 거예요. (에피소드 7)

안혜상: 제가 지고 그러니까 팀원들한테도 뭔가 좀 힘 좀 실어주고 싶었는데 속상해서 그냥 눈물

이 났던 것 같아요. (에피소드 9)

신규상: 레드윙즈 우리 멤버들을 만난 게 정말 큰 행운이라고 생각해요. 캡틴으로서 파이팅을 해 줘야 하는데 그런 걸 많이 못해줘서 진짜 미안하고 (에피소드 10)

경쟁은 중요한 것이지만 그것만이 최고의 가치는 아니다. 경쟁에 얽매이다 보면 오히려 경쟁에서 질 수 있다. 파이널리그 1차전에서 패배 후 레드윙즈는 패인을 분석하며 다음과 같이 말한다.

우현영: 멘탈에서는 우리가 100% 졌어요. 멘탈이 강해야지만 우리가 성공할 수 있었는데, 어제 초반에 사전미션이 오픈되면서 평정심을 잃어버리게 된 가장 큰 요인이었어요. 여러분이 즐기지 못했던 거야 그 무대를 (에피소드 9)

사전미션에서 패배하고 그래서 경쟁에서 지고 있다는 불안함이 레드윙즈 팀원들의 평정심을 잃게 하였다. 우현영 마스터는 분석한다. 무대를 즐기지 못했다는 것은 경쟁에 얽매어 경쟁을 뛰어넘는 가치를 잃어버림이라고 해석할 수 있다.

마스터들의 비평도 개인별 경쟁이 중요하지만 그만큼이나 거기에 급급하지 않는 것이 중요함을 지적한다.

이용우: 전체적으로 스트릿과 무용 쪽이 다르죠 많이? 그래서 많이 힘들었을 거예요. 잘 커버업을 해야지 그게 배려예요. (에피소드 3)

박지우: 지금 한 분 한 분 정말 좋은 댄서들이고요. 전공자와 비전공자 이 무대에 지금 서 계셨을 때는 공평한 「댄싱9」의 댄서들입니다. (에피소드 6)

위의 발췌문은 타장르와의 조화를 위한 양보 그리고 동등한 입장에서의 팀워크를 강조한다. 경쟁에도 필요하지만 경쟁을 넘어서는 가치이다.

양보와 배려는 일방적인 희생이 아닌 상생으로 이어지기도 한다. 앞서 논의한 최종선발전 김설진의 여장 사건에 대해 긍정과 부정적인 예측이 모두 있었지만, 김설진의 파트너가 된 김경일은 상생을 이야기 한다.

김경일: 서로 살 것 같거든요? 그럼 상으로 (에피소드 7)

박지은: 남근씨는 효형 씨의 밸런스를 맞춰 주려고 뒤에서 계속 서포트를 해 주신 것 같아요. 그러면서 남근 씨가 하실 수 있는 테크닉이나 감정 표현은 끝까지 가지고 가신 것 같아서 베스트 오브 베스트의 가장 서포트를 잘해주신 댄서가 아닌가 싶습니다. (에피소드 5)

또한 안남근이 파트너를 잘 서포트한 것이 본인의 경쟁력에 긍정적인 영향을 가져오면서 결과적으로 상생의 효과를 낸 것으로 평가받고 있다.



팀워크는 팀 내 경쟁의 갈등 뿐 아니라 팀 간 경쟁의 긴장도 완화시켜준다. 에피소드 3에서 커플미션 중 김경일과 전나래 조는 전나래가 약간의 부상을 입는 바람에 난관에 봉착한다. 파트너 전나래를 쉬게 해주기 위해서 김경일은 화장실에 간다고 하고 나와서 다른 팀들의 안무를 계속 도와준다. 해당 영상의 위쪽에는 “온정 넘치는 훈훈한 커플”이라는 자막이 제시된다. 여기서는 팀의 파트너를 위한 배려 뿐 아니라 다른 팀과의 협력이 드러나 팀 내외 경쟁의 요소가 모두 완화되었다.

이와 유사하게 에피소드 7의 최종 선발전을 위한 작업에서 블루아이의 전나래가 개별 댄서로서 부각되지 못하자 레드윙즈의 이윤희가 나서서 도와준다. 앞서 제시되었던 발췌문에서 이윤희는 경쟁자로서 다른 참가자의 약점을 악화시키거나 방임하지 않고 적극적으로 보완하려고 노력한다.

이윤희: 나래가 보여지는 게 되게 없더라고요. 사실은 제가 봤을 때 그게 되게 안타까웠어요. 말도 못하고.. 얘기를 한 번 했었거든요. 하고 싶은 거 있으면 다 같이 있을 때 얘기하면 좋겠다. 소통하는 문제에서 좀 많이 걱정이 됐었어요.

전나래: 그래도 언니가 챙겨주셔서지고 다행이다. 감사했어요 언니한테 (에피소드 7)

이윤희는 최종 선발전에서 함께 클래식 1조가 된 팀원을 도와주면서 동시에 블루아이라는 상대팀에 속한 참가자를 도와주는 것이다. 이 경우 “훈훈한 커플”에서의 경우와 마찬가지로 팀 내외의 경쟁이 모두 완화되는 모습이 포착된다.

참가자들은 서로를 식구, 친형제, 자매, 선후배로 인식하며 「댄싱9」이라는 경쟁의 장 밖에서 서로 연결된 네트워크임을 확인한다.

신규상, 박인수: 파워풀한 무브먼트와 세련된 무브먼트가 만났습니다. 갬블러 크루의 식구 (에피소드 10)

안남근: 나라는 평소에 제가 정말 친동생처럼 아끼는 동생이에요.

윤나라: 진짜 친형 같은 (에피소드 10)

최수진: 평소에는 오빠랑 저랑 친한 선후배사이인데 어쩔 수 없는 이 대결 구도가 참 저도 너무 슬퍼요. (에피소드 10)

이윤희, 임샛별: 현대무용 자매의 무대 지금 만나보시죠. (에피소드 10)

이들은 「댄싱9」이라는 프로그램에서는 경쟁자이지만 이 경쟁의 장 밖에서는 춤 장르의, 또 무용가 집단의 대표자이기도 하다. 팀 내외 경쟁과 동시에 소속 집단의 대표로서 참가자들은 최선을 다한다.

이민우: K-pop의 자존심을 걸고 (에피소드 1)

이호준: 한국무용이라는 장르가 많이 안 보려 오시잖아요. 제가 한번 도전해서 제 춤을 방송에서 보여드리면, 제가 탈피시킬 수는 없겠지만, 도움이 되지 않을까. (에피소드 1)

김설진: 제가 댄싱9에 나오게 된 이유는 .... 나아가서는 춤 환경이 조금 더 긍정적으로 바뀔 수 있지 않을까 하는 생각도 들었고요 (에피소드 2)

이지은: 댄스스포츠 댄서들이 저희만 남고 다 떨어져서 자존심이 상해요. 우리가 최종멤버에 들어서 꼭 이 무대에 댄스스포츠를 올리겠다는 각오로 하겠습니다. (에피소드 7)

최수진: 저희가 항상 공연장에서만 저희의 춤추는 모습을 보여드릴 수밖에 없었잖아요. 저희를 많이 보실 수 있고 이 춤추는 사람들이 얼마나 열정적으로 최선을 다해서 하는지 같이 느껴 주셨으면 (에피소드 7)

우현영: 이제 댄서들이 자기 자리로 돌아가서 ... 여러분이 무대로 오셔서 이 아름다운 댄서들의 숨소리 열정 모습을 직접 와서 봐주시기 바랍니다. (에피소드 10)

김설진: 한국에 대단한 댄서들이 정말 많은데 여러분이 힘을 실어주시고 한국 문화예술에 관심 좀 가져주세요. 정말 멋진 친구들 앞으로도 응원해주세요. (에피소드 10)

이렇게 경쟁을 통해 또 경쟁을 넘어서는 화합을 통해 「댄싱9」시즌2의 참가자들은 최고의 작품을 만들려는 노력을 하고 이런 점에서 모두가 승리자로 간주될 수 있다고 표현한다.

신규상, 박인수: 경쟁을 생각하기 보다는 최고의 작품을 먼저 생각해서 정말 어디 가서도 볼 수 없는 그런 무대를 꼭 만들고 싶어요. (에피소드 10)

윤전일[우승소감]: 저희가 승리했지만 지금 18명의 댄서의 마음은 저희 정말 모두가 승리자이고 저희는 춤추는 사람입니다. (에피소드 10)

이상의 논의를 통해 경쟁은 「댄싱9」시즌2의 전체를 관통하는 중요한 가치이지만 경쟁만이 중요한 가치는 아니며, 그 안의 모습을 들여다보면 경쟁의 극화와 화합, 배려가 역동적으로 상호작용하고 있다고 해석할 수 있다.

## V. 종합 및 논의

이상의 논의를 통해 리얼리티 서바이벌 예능 프로그램 「댄싱9」시즌2의 언어적 표현에서 나타나는 경쟁의 의미 구성을 내용 분석을 통해 살펴보았다.

서바이벌과 오디션 포맷을 기본축으로 하는 「댄싱9」은 시즌 전반에 걸쳐 여러 가지 방식의 경쟁구도를 설정하고, 그것이 참가자들의 목표임을 끊임없이 상기시킨다. 경쟁에 대한 강조는 일반적으로 쓰이는 대결, 배틀의 용어에서부터 전쟁, 원수, 생존의 표현으로 심화된다. 이렇게 심화된 경쟁 구도 속에서 참가자들은 자신의 강점을 내세우는 전략 뿐 아니라 상대를 약화시키는 공격 전략을 구사하기도 한다.

이는 상대에게 직접적으로 불리함을 안겨주는 선곡을 하고, 댄서들 사이의 네트워크에서 발생하는 위계적 권력을 활용하여 기선제압을 하려는 모습에서 나타난다. 참가자들은 팀의 일원으로서만이 아니라 개별 댄서로서 자신의 경쟁력을 호소해야 한다. 한 팀 안에서 자신의 역할을 강조하기 위해 노력하고 그렇지 못할 경우 불리한 위치에 놓이게 된다. 개별 댄서로서 경쟁력에 유효한 요소로는 존재감, 카리스마, 테크닉, 타장르 수행 능력, 캐릭터, 표현력 등이 있었다.

II장에서 논의하였듯이, 이러한 경쟁 구도는 프로그램의 재미를 위한 필수 요소이다. 나와 적이라는 이항대립적 구도를 시청자들은 쉽게 소비하며 즐길 수 있다. 또한 매 에피소드마다 주어지는 다양한 경쟁 미션은 참가자들이 장애물을 극복해 나가는 가운데, 갈등과 해결의 서사가 번갈아 나타나게 한다. 이로써 시청자들을 끌어들이는 전략으로 기능하게 된다. 이러한 관점에서는 경쟁 구도가 강조되고, 참가자들은 경쟁에서 이기기 위해 공격적인 모습을 보이는 것이 프로그램의 재미에 도움을 준다. 참가자들의 약착같음(박지은: 약착같은 게 없어, 에피소드 3)과 간절함(차진엽: 이 무대가 마지막일지도 모른다는 마음이 전달이 돼서 그런지 굉장히 감동적이었구요, 에피소드 9)은 참가자의 경쟁력을 평가하는 중요한 요소이다.

하지만 이러한 경쟁의 심화와 동시에 경쟁의 완화에 기여하는 요소들이 공존하면서 경쟁의 풍경은 복잡해진다. 이는 오디션 프로그램의 특성상 참가자의 춤실력 뿐 아니라 개인적 사연, 성격과 개성이 모두 개별 참가자의 경쟁력을 구성하는 요소로 들어가기 때문이다. 상대에 대한 배려, 팀을 위한 양보는 경쟁력의 희생으로 읽히기도 하지만 경쟁력의 강화로 읽히기도 한다. 이때의 경쟁력은 개인 댄서에 대한 선호에 있어서의 경쟁력으로 최종 시청자 투표에 영향을 준다는 점에서 마스터나 전문 평가위원이 심사하는 춤실력 경쟁력과 차이가 있다. 그러나 최종적으로 시즌 MVP의 결정에 높은 비율을 차지하는 요소로서 중요한 영향력이 있는 경쟁력의 종류이다. 이지원은 「댄싱9」시즌 1의 분석에서 최종 우승자가 심사위원의 점수보다 시청자의 투표가 결정적인 원인이었다고 지적한다.<sup>20)</sup> 여기에서 심사위원이 보는 경쟁력과 시청자가 보는 경쟁력 사이에 차이가 있음을 알 수 있다. 에피소드 7에서 방영된 최종 선발전의 심사위원으로 나왔던 타이런 프랙터는 “저는 지금의 모습만 보고 평가하겠습니다. 이 전에 어떻게 했던 이후에 어떻게 할 것이든 간에 오늘 무대에서의 모습만 보겠습니다”라고 말한다. 비공식적으로는 어떠했는지 알 수 없지만, 공식적으로 심사위원의 시야가 무대 위 모습에 국한되어 있고 그것이 공정한 심사를 위한 기반으로 간주된다. 그러나 시청자는 다르다. 앞서 II장에서 논의하였듯이, 오디션 프로그램의 주인공은 참가자이고, 그들의 사연 및 인간 드라마, 그리고 작품 창작 과정이 시청자의 관심 대상이 된다. 시청자는 단순히 뛰어난 춤을 즐기는 것을 넘어 휴먼 드라마가 담긴 감성 소비재<sup>21)</sup>를 향유하는 것이다.

영국의 「브리튼즈 갓 탤런트 *Britain's Got Talent*」에서 스타가 된 폴 포츠의 경우도 노래 실력에 더해 인생역전이라는 감동 실화가 더해져 대중들에게 감동을 주었다고 일컬어진다. 폴 포츠의 일대기를 쓴 박현성은 폴 포츠의 성공이 전달한 의미를 다음과 같이 묘사한다. “비록 지금은 힘들지만 미래는 아

20) 이지원(2014), p.202.

21) 이장우(2009), 『스토리텔링 경영전략』(서울: 법문사), pp.19-20(강세운(2012). 오디션 리얼리티 프로그램의 성공요인 연구: 「슈퍼스타 K」와 「위대한 탄생」의 서사구조 분석을 중심으로. 성균관대학교 언론정보대학원 석사학위 논문, p.65 재인용).

무도 모른다는 것을, 그 미래를 위해 어리지만 지금부터 재능을 키워보라는 것을, 누구나 할 수 있다는 것을 폴 포츠는 말해줬습니다. 그 어떤 위대한 영웅보다도 더 명확하게 우리들에게 들려줬습니다.”<sup>22)</sup> 이 경우에도 시청자들은 그저 그의 뛰어난 노래 실력이 아니라 거기에 더해진 감성적 스토리까지를 관람한다.

리얼리티 예능에서 개인 등장인물이 쇼의 중심이 되는 것은 비단 오디션 프로그램만의 일이 아니다. 조준상, 은혜정(2013)은 한국형 리얼리티 예능 프로그램이 구성, 주제, 포맷보다는 고정 출연자의 설정된 개성이라고 할 수 있는 캐릭터가 중심이 됨을 논의한다.<sup>23)</sup> 마찬가지로 오디션 프로그램인 「슈퍼스타 K」도 “각각에게 특정한 색깔의 캐릭터를 부여하면서 그 과정에서 드라마틱한 개인의 삶을 부각시켰다.”<sup>24)</sup> 이경숙은 특히 “자기고백적 인터뷰”가 참가자가 시청자와 직접적 관계맺기를 가능하게 하는 장치라고 말한다.<sup>25)</sup>

이경숙의 지적은 오디션 프로그램이 강조하는 개인 참가자의 스토리가 시청자의 참여를 이끌어내는 중요한 지점, 즉 스타와 팬이 형성되는 지점임을 암시한다. 그 지점을 통해 시청자의 참여가 경쟁의 결과에 포함되면서 참가자의 스토리는 경쟁의 요소로 기능한다. 사연을 가진 참가자들이 실력이 열등했다는 의미는 아니다. 그들의 실력은 뛰어났다. 그러나 거기에 감성을 올리는 사연이 더해져 대중의 열광을 얻어낼 수 있고, 그것이 다시 경쟁에서 유리할 수 있는 요소가 될 수 있다는 것이다.

개인 참가자의 사연에 덧붙여, 「댄싱9」 시즌2에서의 경쟁은 단순히 개인의 영화를 위한 이기심의 발현이 아닌 파트너, 팀, 소속된 장르, 그리고 넓게는 무용수 집단 전체 및 한국 문화예술계를 돕기 위한 방편으로 표현되면서 긍정적 메시지를 내포한다. 처음에 전쟁, 원수라는 표현 속에 과열되었던 경쟁 구도는 소속 공동체를 위한 경쟁이라는 측면에서 화합의 커다란 틀 속에 완화된다.

최문경, 박지훈, 박진선(2013)은 특히 오락성을 강조하는 외국의 경우에 비해 한국의 오디션 프로그램이 “치열한 경쟁보다는 가족적 분위기와 공존을 강조하고, 출연자의 가슴 뭉클한 사연과 감동을 중시하며, 노력과 꿈, 성공의 가치를 강조하는 특징을 가진다”고 논평한다.<sup>26)</sup> 또한 결과보다는 과정, 그리고 출연자의 인간적인 면이 부각된다는 점을 지적하고 있다는 점에서 「댄싱9」 시즌2의 사례와 유사하게 나타난다.

경쟁 완화의 정도는 시즌1이 방영된 후 표출된 시청자들의 의견이 반영된 결과라고 사료된다. 배수율의 분석에 따르면, 시즌1의 시청자들은 생방송 대결에서 계속해서 한 명씩 탈락하는 포맷에 대해 잔인하고 과도한 경쟁 심리 조장이라며 비판하였다.<sup>27)</sup> 여기에서 나타난 비판 내용에 부응하여, 시즌2에서는 탈락자가 나오는 에피소드는 7까지로 끝내고, 생방송 무대가 되는 에피소드 8부터는 탈락자 없이 팀 대결로 진행된다. 시청자들은 잔인한 승부위주가 아닌 “서로에게 자극이 되고 도움이 되는 즐거운 경쟁”을

22) 박현성(2009), 『거위의 꿈, 폴 포츠』(서울: 도서출판 리젠), p.7.

23) 조준상, 은혜정(2013), 리얼리티 예능 프로그램 연구. 『언론과학연구』 13(3), p.559.

24) 주정민, 배윤정(2014), 리얼리티 쇼 프로그램의 재미에 관한 연구. 『한국콘텐츠학회논문지』 14(1), p.104.

25) 이경숙(2011), 오디션 프로그램의 리얼리티와 경쟁 그리고 참가자의 순환적 위치. 『미디어, 젠더 & 문화』 20, p.119.

26) 최문경, 박지훈, 박진선(2013), 경쟁보다 성장을 강조하는 한국 리얼리티 오디션 프로그램: SBS 「키스 & 크라이」의 제작환경을 중심으로. 『언론과학연구』 13(4), p.592. 최문경, 박지훈, 박진선은 이러한 한국적 특성이 한국의 정서 뿐 아니라 제작환경의 영향임을 논한다.

27) 배수율(2013), p.70.

보기를 원했다.<sup>28)</sup> 이와 같은 기대에 부응하여, 시즌2에서는 경쟁의 재미와 화합의 감동을 절충하는 균형형을 보였던 것으로 생각된다.

## VI. 나가는 말

댄스 서바이벌 오디션 프로그램으로서 「댄싱9」 시즌2는 경쟁을 프로그램의 기본축으로 하고 있다. 경쟁은 시청자들에게 재미를 제공하는 방편으로 나타나며, 단순한 이항대립적 관계와 갈등과 긴장의 고조가 대중적 소비를 위한 장치로 기능한다. 극화된 언어적 표현은 전쟁 같은 경쟁 속에서 참가자들은 전사가 되어 외나무다리에서 만난 원수 같은 상대와 생존을 건 피 튀기는 배틀을 벌인다고 표현된다. 상대방을 무너뜨리기 위해 “못된” 공격을 하고, 나이와 선후배 관계를 이용해서 기선제압을 한다. 「댄싱9」 시즌2의 참가자들은 개인으로써, 팀으로써, 다시 개인으로써 경쟁을 한다. 그러면서 같은 팀 내에서도 자신이 살아남기 위해 노력한다. 고난이도의 테크닉으로, 튀는 역할 설정으로, 모든 장르 수행 능력으로, 존재감과 카리스마로 개인 참가자들은 남보다 내가 나음을 호소한다.

그러나 「댄싱9」 시즌2의 경쟁의 풍경은 일방적인 경쟁의 강조로 읽히지 않는다. 심사위원이 보는 경쟁의 차원과 더불어 시청자가 영향을 미치는 경쟁의 차원이 있기 때문이다. 시청자들은 참가자의 창작 과정과 인간 스토리를 보면서 소속감과 유대감을 가지게 된다. 이것이 특정 참가자의 선호도로 이어지고, 시청자는 참여 투표의 형태로 경쟁력을 부여할 수 있게 된다. 이 때, 다른 참가자보다 뛰어나기만을 겨냥하지 않고 배려와 양보로 도드라지는 캐릭터로 표현되는 참가자는 심사위원과 시청자가 보는 경쟁의 차원 사이의 틈을 지시한다. 그는 무대 위에서 다른 이들보다 부각되지 못했음에도, 무대 밖에서는 창작 과정과 인간 스토리에서 다른 이들보다 부각되었던 것으로 표현된다. 그리고 무대 위에서의 다소 실망스런 결과는 무대 밖에서의 희생에서 기인한 것으로 연결되기 때문에, 진정한 경쟁력 결핍으로 간주되지 않는다. 오히려 예술적 천재성에도 불구하고 겸손한 인격까지 갖춘 진정한 리더의 모습, 작품을 위해 이기심을 버린 프로페셔널한 모습이 부각된다.

창작 과정에 대한 다큐멘터리와 자기고백적 인터뷰는 참가자들의 악착같은 경쟁이 사실 보다 큰 목표, 즉 자신이 소속된 공동체를 위한 것임을 표현한다. 이로써 개인의 경쟁은 우승 상금을 거머쥐는 것만의 개인적 목표 달성 차원이 아니라 공동체의 사회적 인지, 자존심, 홍보라는 공동체 화합의 차원으로 연결된다. 이렇게 무대 위에서 충실력을 겨루는 표면적인 경쟁은 과열되어 나타나지만, 무대 밖에서는 양보, 배려, 화합하는 모습이 병렬 배치되면서 경쟁의 과열이 완화된다. 결국 우호, 친선, 그리고 자신의 존재 부각을 삼가는 모습이 악착같은 경쟁의식과 함께 어우러져 경쟁의 풍경을 구성한다.

이상의 논의를 통해 「댄싱9」 시즌2의 언어적 표현에 나타난 경쟁의 다층적이고 다면적인 의미를 해석하였다. 본 연구는 TV 프로그램이라는 창작물을 대상으로 한 분석으로 이것이 더 보완, 보충되려면 수용자 측면에서의 연구가 뒤따라야 할 것으로 사료된다. 또한 영상물에 대한 내용 분석이 언어적 표현에 국한하여 진행되었으므로 영상물 특유의 내용에 대한 분석이 보충된다면 더욱 풍부하고 의미 있는 담론이 일어날 수 있을 것으로 기대된다.

28) 앞의 글, p.70.

## ■ 참고문헌

- 박현성(2009). 『거위의 꿈, 폴 포츠』. 서울: 도서출판 리젯.
- 신상미(2013). 『인간은 왜 춤을 추는가』. 서울: 이화여자대학교 출판부.
- 이장우(2009). 『스토리텔링 경영전략』. 서울: 법문사.
- Emerson, R. R. Fretz, L. Shaw(1995). *Writing Ethnographic Fieldnotes*. Chicago: The University of Chicago Press.
- McMains, Juliet (2010), Dancing With the Stars and the American Dream, in *The Routledge Dance Studies Reader*, edited by Alexandra Carter and Janet O'shea. New York: Routledge.
- McKinley, G. (1997), *Beverly Hills, 90210: Television, Gender and Identity*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press.
- Willis, P. (1978). *Profane Culture*. London: Routledge.
- 강세운(2012). 오디션 리얼리티 프로그램의 성공요인 연구: <슈퍼스타 K>와 <위대한 탄생>의 서사 구조 분석을 중심으로. 성균관대학교 언론정보대학원 석사학위 논문.
- 진선정(2011). 글로벌 오디션 리얼리티 쇼의 한국적 변용. 한양대학교 대학원 석사학위 논문.
- 김말복(1995). 무용예술 감상에서의 고려사항. 『움직임의 철학』, 3(20): 45-79.
- 김미영(2012). 리얼리티 오디션 프로그램의 복합적 가치지향. 『문화와 사회』, 13: 101-149.
- 배수을(2013). 무용 대중화의 관점에서 본 댄스 서바이벌 오디션 프로그램의 순기능과 역기능에 대한 논의. 『무용예술학연구』, 45(6): 53-79.
- 손성우, 김동규(2012). 경쟁 리얼리티 TV 프로그램의 리얼리티 창출 기제와 그 의미에 관한 연구. 『언론과 사회』, 20(4): 46-80.
- 이경숙(2011). 오디션 프로그램의 리얼리티와 경쟁 그리고 참가자의 순환적 위치. 『미디어, 젠더 & 문화』, 20: 107-136.
- 이지원(2014). 서바이벌 「댄싱9」의 성공요인 분석과 발전방향. 『무용예술학연구』, 47(2): 185-211.
- 조준상, 은혜정(2013). 리얼리티 예능 프로그램 연구. 『언론과학연구』, 13(3): 556-590.
- 주정민, 배운정(2014). 리얼리티 쇼 프로그램의 재미에 관한 연구. 『한국콘텐츠학회논문지』, 14(1): 97-108.
- 최문경, 박지훈, 박진선(2013). 경쟁보다 성장을 강조하는 한국 리얼리티 오디션 프로그램: SBS <키스 & 크라이>의 제작환경을 중심으로. 『언론과학연구』, 13(4): 590-618.
- 최희경(2007). 질적 자료 분석 소프트웨어(NVivo2)의 유용성과 한계: 전통적 분석방법과 NVivo2 분석방법의 비교. 『정책분석평가학보』, 18(1): 123-151.
- 홍미성(2013). TV 프로그램 '댄싱9' 시청이 중학생의 무용인식, 체육수업만족 및 관계형성에 미치는 영향. 『체육과학학회지』, 22(6): 113-128.
- Bond, K. (2010), Graduate Dance Education in the United States: 1985-2010, *Journal of Dance Education*, 10(4): 122-135.
- Broomfield. M. (2011), Policing Masculinity and Dance Reality Television, *Journal of Dance*

*Education*, 11(4): 124-128.

Lundy, L. A. M. Ruth, and T. D. Park (2008). Simply Irresistible: Reality TV Consumption Patterns, *Communication Quarterly*, 56(2): 208-225.

논문투고일 2014. 10. 15

심사일 2014. 10. 21

심사완료일 2014. 10. 31

## The Landscape of Competition constructed in Linguistic Contents of a Reality Survival TV show 「Dancing9」 Season 2

Kim, Sue In

Associate Professor, Sungkyunkwan University

This study investigated a reality survival TV show 「Dancing9」 Season2, conducting a contents analysis of its linguistic contents. The data collection included transcribing ten episodes of the show. A cumulative coding process yielded seven categories, one of which was competition. The category of competition and its subcategories were weaved through a thematic narrative. Competition was accelerated by dramatic expressions such as war, mortal enemy, battle, survival, etc. Participants used “bad” and “fearful” strategies and speech acts. Participants competed not only with the opponent team(s) but also within their own team. However, the reality TV show with auditioning format brought in another layers of competition, which was constructed by the vote of the viewers. Viewers focused on participants’ personalities, which include consideration, concession, and team-spirit as valid components for competition. Since the show took in viewers’ votes in determining the winner, amity and reservation constructed the landscape of competition along with rivalry.

Keywords: 「Dancing9」(「댄싱9」), Reality survival TV show(리얼리티 서바이벌 TV 쇼), Competition (경쟁), Contents Analysis(내용분석), Thematic narrative(주제적 내러티브)