

## TV 예능 프로그램에 재현된

### 무속 콘텐츠의 형식과 의미\*

-〈부채도사〉, 〈무릎팍도사〉, 〈무엇이든 물어보살〉을 중심으로-

이은우\*\*

- I. 서론: 종교적 실천에서 문화적 소비로
- II. 시대별 프로그램의 형성과 전개
- III. 무속과 예능의 구조적 공명
- IV. 무속이 빚어내는 K-예능의 다층적 의미
- V. 결론: 무속과 미디어, 전통과 대중 사이의 중층적 재현

#### <국문초록>

최근 한국의 TV 예능 프로그램은 무속을 주요 콘텐츠로 활용하며 대중 문화 속에서 무속 신앙의 새로운 형식을 만들어내고 있다. 본 연구는 <부채도사>, <무릎팍도사>, <무엇이든 물어보살> 세 프로그램을 중심으로, TV 예능 프로그램에 나타난 무속 콘텐츠의 재현 양상을 고찰하고, 그 서사적 구조와 문화적 함의를 분석하는 것을 목적으로 한다. 세 프로그램은 포맷, 소재, 출연자, 공간 구성 등의 형식적 요소를 통해 시대와 매체의 특징을 반영하며 일종의 계보를 이룬다. 그러나 이들은 ‘고민’과 ‘해결’이라는 무속의 핵심 구조를 공통적으로 차용하고 있으며, 이를 통해 무속 콘텐츠는 단순한 풍속이나 오락 요소를 넘어 대중적 공감과 실질적 조연의 장치로 기능한다. 또한 출연자 구성은 무속의 사제—신도 관계를 연상시키는 구조

\* 이 논문은 2022년 대한민국 교육부와 한국연구재단의 지원을 받아 수행된 연구임  
(NRF-2022S1A5C2A02091388)

\*\* 고려대학교 민족문화연구원 연구교수.

를 가지며, 강신무의 이미지가 일관되게 활용된다. 점집으로 구성된 세트와 무구 소품의 적극적인 활용은 무속의 입체적 재현을 가능하게 한다. 이들 프로그램은 무속 예능 프로그램이 한국의 전통문화와 K-콘텐츠의 결합 지점에서 한국의 민속적 정체성을 가시화하는 동시에 글로벌 K-컬처와 디지털 주권주의와의 접점을 확보하는 장치로서도 작용한다. 본 연구는 무속이 TV라는 대중매체 속에서 어떻게 일상화되고 예능화되는지를 분석하며, 무속의 현대적 전유 양상과 대중문화와의 상호작용을 밝히는 데 기여하고자 한다.

핵심어: 무속, 무당, 예능 프로그램, 대중문화, 고민, 토크쇼, K-컬처, K-콘텐츠, 웃음, 전통문화, 문화 주권

## 1. 서론: 종교적 실천에서 문화적 소비로

최근 들어 그 어느 때보다 미디어에서의 ‘무속’<sup>1)</sup>과 ‘무당’의 노출은 늘어났다. 한동안 공백기에 놓였던 중견 연예인들이 신병을 앓는다거나 무당이 되었다는 사연을 소재로 각종 예능 프로그램에 등장하였고, 무속신앙적 세계관을 바탕으로 무당을 주인공으로 내세운 영화 <파묘>(장재현, 2024)가 천만 관객을 돌파하고 역대 한국영화 누적 관객수 순위 20위에 오르는 기염을 토하였다. “장르물의 대가” 김은희 작가의 드라마 악귀(2023, SBS) 역시 무속과 무당을 작품의 주요 소재나 주인공으로 활용하여 큰 인기를 얻은 사례이다.

영화나 드라마 등과 같이 가상의 작품으로 가공된 사례 이외에도 티빙의 다큐멘터리 <샤먼: 귀신전(2024)>이나 무속인을 대상으로 한 연예 예능 프로그램 <신들린 연애(2024~, SBS)> 등도 무속을 미디어 콘텐츠로 활용한

1) 용어에 대한 다양한 이견이 있을 수 있겠지만, 본고에서는 ‘무속’, ‘무속 콘텐츠’, ‘무당’ 등의 용어를 사용한다. 현재 미디어에 노출되고 있는 무속 콘텐츠의 소비자인 대중이 대상을 하나의 ‘재미’나 기복을 위한 ‘풍속’ 혹은 비정기적인 이벤트 차원에서 일종의 ‘신앙’으로 향유하는 모습은 뚜렷하지만, 신도의 입장에서 정기적이고 지속적인 종교로 진지하게 받아들이고 있지는 않다는 판단에서이다.

최근의 사례로 소개할 수 있다. 이뿐이 아니다. 현재 ‘유튜버’를 자처하며 적극적으로 미디어 노출을 병행하는 무당들도 적지 않으며, 공중파 예능 프로그램 중 무당을 만나 인생을 상담하며 점을 보는 장면이 삽입되는 경우도 다수이다. 공중파 시대가 저물고 2011년 이후 종합편성채널(이하 종편 채널)이 등장하였으며 여기에 IPTV의 보급과 OTT 시장이 확장하면서 제작/방영하는 프로그램의 수는 폭발적으로 증가한다. 여기에 유튜브 같은 개인방송 플랫폼까지 가세하면서 다변화하는 미디어 매체와 플랫폼, 그리고 대동소이한 프로그램의 홍수 속에서 콘텐츠 소비자들의 ‘눈길’을 끌 수 있는 기존의 프로그램과 차별되며 때로는 자극적인 소재가 필요해지고, 여기에 스펙타클한 ‘볼거리’를 제공할 수 있는 원천으로 무속 콘텐츠가 채택된 것으로 이해할 수 있을 것이다.

합리성으로 무장한 근현대가 무속신앙을 흑세무민의 사기극으로 규정한 이래 일찍이 이토록 무당이 많이 등장한 적이 없지 않을까 싶을 정도로 무속 콘텐츠에 대한 대중의 관심 그리고 호감은 대단하다. 그러나 실제로 ‘굿’을 하는 사례는 확연히 줄고 있다. 설혹 굿을 연행하는 ‘수’가 유지되더라도, 그 ‘질’에 있어서는 파편화가 심각하다. 의례는 종교라는 추상적인 개념을 현실에서 행위적으로 실현하는 기능을 갖는다. 굿이라는 의례는 퇴색하지만 콘텐츠는 유행하는 현상에 의문을 갖고, 신도가 아닌 대중을 대상으로 한 TV 예능 프로그램에서 무속은 어떻게 변용하고 있는지를 진단해 보고자 한다.

본고에서는 무속을 활용한 다양한 작품 중에서 TV 예능 프로그램에 주목한다. 영화나 드라마가 잘 짜여진, 완결성을 갖춘 스토리 전달을 목적으로 서사가 중심이 된다는 특성이 있다면, 예능 프로그램은 오락 제공을 목적으로 즉흥성과 개방성을 허용하며, 포맷이 중심이 된다는 점에서 그 성격을 달리한다. 예능 프로그램은 시청자의 취향을 빠르고 즉각적으로 반영하는 한편, 인기 있는 예능 프로그램은 동시대의 트렌드를 형성하며 대중문화에 막강한 영향력을 행사하면서, 예능 프로그램과 대중문화는 프로그램의 제작과 수용에 쌍방향적인 영향을 주고받으며 긴밀하게 결합된다.

TV라는 매체를 공유하는 드라마는 과거 평균 30~40% 정도의 시청률을 기록하며 가장 주목받는 방송 프로그램으로 여겨졌었지만, 지속적으로

시청률이 하락하여 최근에는 5%를 넘지 못하는 드라마도 속출하는 반면, 예능은 최근 드라마 시청률을 상회하며, 2000년대 이후 시청률 및 화제성 면에서 드라마보다 더 경쟁력 있는 장르로 부상하고 있는 추세이다.<sup>2)</sup> 종합 편성채널의 등장 이후 방송사들은 시청률 경쟁과 수익 창출에 도움이 되는 장르의 프로그램에 집중하게 되는데, 그 대표적인 것이 바로 예능 프로그램이라는 연구 결과<sup>3)</sup> 역시 예능 프로그램이 대중문화에 미치는 파급력을 짐작케 한다.

그간 대중매체에 재현된 무속의 재연 양상을 살피고 그 현재적 의미를 도출하는 연구가 없지 않았으나 그 대부분이 영화나 드라마에 한정되었고, 연구 방법 또한 서사에 재연된 무당과 무속 의례의 일단을 실제 사례를 찾아 견주어 일종의 ‘사실성’을 검증하는 방식으로 진행된 경우가 다수였다. 이어질 논의와 관련하여 짚어볼 수 있는 선행 연구의 성과를 소개하면 다음과 같다. 김여주는 “고민 상담 예능 프로그램”의 유형 중 하나로 무속 상황극형을 설정하고 그 예시로 <무릎팍도사>와 <무엇이든 물어보살>을 제시한 바 있다.<sup>4)</sup> 이를 통해 무속 콘텐츠를 활용한 예능 프로그램에 주목하였고, 개인적인 영역으로 여겨졌던 ‘고민 상담’을 방송을 통해 사회적 책임의 영역으로 확장시키는 데 기여했음을 밝혔다. 그러나 무속신앙이나 예능 프로그램의 문법에 대한 고려 없이 ‘상담’이라는 키워드에 한정하여 논의가 진행되어, 대중매체에 반영된 무속 콘텐츠의 양상을 살피기에는 한계가 있다. 김호성은 드라마 <미남당>에 등장하는 ‘가짜 무당’에 주목하여, 무당이 영적 능력이 없어도 위로와 치유의 기능을 수행할 수 있다는 의의를 도출하였다.<sup>5)</sup> 드라마를 소재로 한 논문이지만, 해당 작품은 진짜 무당이 아니라 웃음을 주기 위한 목적에서 ‘무당 컨셉’을 설정하고 있어 예능 프로그램의 포맷과 소재의 기능과 의의과 일정 부분 겹친다는 점에서 연구 성과를 검

2) 강명현·윤대산, 『예능 프로그램의 편성, 내용, 제작요인이 시청률 및 가치 평가지표에 미치는 영향 연구』, 『언론과학연구』 21(2), 한국지역언론학회, 2021, 87~88면.

3) 김영도·장하용, 『채널의 증가에 따른 TV 프로그램의 유사화에 관한 연구』, 『사회과학연구』 25(4), 동국대학교 사회과학연구원, 2018, 7면.

4) 김여주, 『고민 상담 예능 프로그램의 변화 양상: <무릎팍도사>와 <오은영의 금쪽 상담소>를 중심으로』, 『문학치료연구』 64, 한국문학치료학회, 2022.

5) 김호성, 『드라마 <미남당> 속 가짜무당의 형상과 의의』, 『한국무속학』 50, 한국무속학회, 2025.

토할 필요성이 요청된다. 그러나 <미남당>의 서사와 특정 인물에 논의가 한정된다는 점, 가짜 무당 캐릭터가 진짜 무당 캐릭터에 대비되는 인물로 설정되어 독립성이 약하다는 점은 대중매체 전반에 투영된 무속의 모습을 살피는 데에는 부족하다. 본 연구는 이와 같은 선행연구의 성과를 수용하고 그 한계를 보완하여, 동시대의 ‘대중 문화’라는 맥락과 더욱 긴밀하게 밀착된 TV 예능 프로그램에서 무속 콘텐츠를 재연한 방식과 그것에 담긴 현재성을 논구하고자 한다.

구체적으로는 무속 콘텐츠를 프로그램의 구성하는 소재로 일관되게 활용한 프로그램이라 할 수 있는 <유머1번지- 부채도사>, <무릎팍도사>, <무엇이든 물어보살>을 연구 대상으로 선정한다.<sup>6)</sup> 이들 프로그램(코너)은 모두 당대 대중들의 큰 인기를 누리며 방송(중)되어 대중문화에 상당한 영향을 끼쳤으며, 1990년대에서 2020년대에 이르는 기간을 관통하며 일종의 계보를 형성하고 있어 대중문화에 반영된 무속의 양상을 통시적으로 분석하기에도 용이하다는 장점이 있다. 먼저 이들 각각의 코너·프로그램을 예능 프로그램을 분석하는 주요 틀인 포맷, 소재, 구성원의 측면에 공간을 더하여 분석하고, 이들 프로그램이 무속 신앙과의 형식적 유사성을 기준으로 비교한 후 전체적인 의의를 도출하고자 한다. 내용뿐 아니라 소재와 포맷과 같은 예능 프로그램을 구성하는 가장 중요한 형식상의 특성에서부터 무속 콘텐츠가 전폭적으로 활용되고 있음을 드러내기 위함이다.

## II. 시대별 프로그램의 형성과 전개

예능 프로그램<sup>7)</sup>은 포맷, 소재, 구성원 등으로 구성된다. 이 중 포맷은 개별 프로그램 시리즈 전체를 관통하는 프로그램의 주요 요소로서, 시리즈물

6) 논의의 편의를 위해 이후 프로그램 명칭은 <부채도사>로 축약하여 서술한다.

7) 방송법 제69조와 방송법 시행령 제50조에 따라 방송 프로그램은 보도, 교양, 오락으로 분류되므로 ‘오락 프로그램’으로 호칭할 수 있으나, 1990년대 이후 ‘예능 프로그램’이라는 명칭이 일반화되었고, ‘연예오락 프로그램’(KBS), ‘예능 프로그램’(MBC, SBS) 등과 같이 주요 방송국에서도 필요에 따라 여러 명칭을 혼용하고 있는 실정이다. 때문에 본고에서는 학계와 일반에서 널리 쓰이는 ‘예능 프로그램’이라는 용어를 사용한다.

내내 변하지 않고 꾸준히 유지되는 집합체를 말하며, 프로그램이 계속되는 한 변하지 않고 유지되는 지속성을 갖는다. 한편 소재는 포맷의 하위 개념으로 예능 프로그램에서 내용 전달을 위해 사용되는 도구들로 하나의 프로그램은 복수의 소재를 포함할 수 있다.<sup>8)</sup>

예능 프로그램에서 무속은 소재 차원에서 활용된다. 소재가 포맷보다 하위의 개념이지만, 같은 포맷이더라도 소재의 변화를 통해 새로운 형태의 예능 프로그램이 구성되는 등 소재가 포맷 다양성을 구현하는 주요 요소가 되며, 창의적인 예능 소재를 개발하는 것이 포맷 수출 전략으로 거론되고 있는 만큼 소재의 중요성은 매우 크다.<sup>9)</sup>

아래에서는 대표적인 무속 소재 예능 프로그램을 제작 시기 순서대로, 포맷·소재·구성원 및 세트 구성의 특징을 중심으로 살펴본다.<sup>10)</sup>

## 1. 〈유머1번지 - 부채도사〉

<부채도사>는 KBS 예능 프로그램 <유머1번지><sup>11)</sup>의 한 코너로 방영되었다.<sup>12)</sup> <부채도사>는 TV매체에서 무속 콘텐츠를 본격적으로 활용한 최초의 사례이며, 프로그램의 포맷·명칭·서사·구조 등 많은 면에서 후대의 무속 소재 예능 프로그램의 출현에 큰 영향을 끼쳤다.

방송 초반에는 ‘부채도사’와 ‘손님’이라는 2인의 고정 출연자로 구성되었

8) 포맷과 소재에 대한 규정은 이창원·김정현의 논의를 따른다. 이창원·김정현, 『주말 저녁 지상과 예능 프로그램의 다양성 변화(2004~2013): 프로그램 포맷, 소재, 구성원 분류를 중심으로』, 한국언론학회, 『한국언론학보』 59(3), 272, 277면.

9) 남지은, 『K-포맷 비즈니스, 어디까지 왔는가』, 『방송 트렌드 & 인사이트』 16, 2018, <<https://www.kocca.kr/trend/vol16/sub/s32.html>>; 노동렬, 『방송 예능프로그램 포맷의 진화』, 『한국콘텐츠학회논문지』 15(1), 한국콘텐츠학회, 2015; 이창원·김정현, 위의 논문; 표시영, 『매체환경 변화에 따른 국내 예능 프로그램의 포맷전략 및 다양성 변화: 지상파, 종편, tvN을 중심으로』, 『한국언론학보』 66(6), 한국언론학회, 2022; 김성현, 『“나영석 새 예능, 드라마 소재 차별화” tvN 2020 라인업 공개』, YTN, 2019.12.13. <[https://star.ytn.co.kr/\\_sn/0117\\_201912131640410519](https://star.ytn.co.kr/_sn/0117_201912131640410519)>.

10) 포맷과 소재의 분류는 김영도·장하용의 논의를 차용하고 ‘소재’의 분류 항목에 포함되지 않은 무속을 추가하여 논의하였다. 김영도·장하용, 앞의 논문, 2018.

11) KBS 2TV에서 1983년 4월 2일에서 1992년 10월 4일까지 방송된 주말 예능 프로그램이다.

12) 1991년 2월 2일부터 1992년 4월 5일까지 약 1여 년이 넘는 기간 동안 54회의 에피소드가 방송되었다. 초반에는 3분 정도의 길이로 편성되었는데 차츰 인기를 얻으며 후반에는 최대 14분 가량의 길이로까지 분량이 확대 편성되었다.

다. 타이틀 롤이기도 한 부채도사는 점사를 전문으로 하는 돌팔이<sup>13)</sup> 노인 무당이며 인기 코미디언 장두석이 연기하였다. ‘손님’은 매 화 다른 배경과 상황이 설정되었다. 중반 무렵부터<sup>14)</sup> 코너 운영 체제에 변화를 도모하며 코너의 정체성을 새롭게 확립하였다. ‘미스 김’이라는 애동 기자가 부채도사의 조수로 등장하고, ‘손님’ 역할은 에피소드마다 성별과 수가 다변화되었다. 다양하게 시도되었던 코너송이 이른바 “실례송”으로 자리 잡은 것도 이때부터이다. 드물게 연예인이 ‘손님’으로 출연하여 퐁트와 토크를 병행하여 진행하는 경우도 있지만, 이를 제외한 모든 (비)고정 출연자는 KBS 소속의 코미디언들로 구성되며 준비된 각본을 연기하는 퐁트의 방식으로 진행된다.

코미디라는 프로그램 포맷은 우스꽝스러운 분장이나 슬랩스틱 연기, 군중의 웃음소리 효과음 장치로도 반영된다. 코너가 진행되는 세트장은 부채도사가 운영하는 점집으로 연출된다. 이 같은 공간 조성을 위해 다양한 소품과 무대 장치가 사용된다. 좌측으로 미닫이문이, 우측에는 병풍이, 그리고 정면의 벽에는 점사를 칠 때 사용하는 부채가 여러 개 걸린다. 바닥에는 대신상을 중심에 두고 방석이 마주보고 놓인다.

<부채도사>의 기본 서사 구조는 다음과 같다.

1. 손님이 점집에 입장한다.
2. 고민이 있는 손님이 부채도사의 점집이 맞는지 확인하며 묻자 부채도사가 맞다고 답한다. [코너송]
3. 부채도사는 부채신에게 뜻을 물어 손님의 고민을 탐색하지만 모두 틀린다.
4. 결국 손님이 스스로 고민을 털어놓는다.
5. 부채도사가 부채신에게 뜻을 물어 손님의 고민을 해결하려 하지만 모두 틀린다.

13) ‘돌팔이’는 “제대로 된 자격이나 실력이 없이 전문적인 일을 하는 사람을 속되게 이르는 말”(표준국어대사전)로, 확정되지는 않았지만 많은 논의가 ‘실력이 없는 무당’에서 어원을 찾고 있어 용어로 활용한다. 김호성의 앞의 논문에서는 “가짜무당”이라는 용어를 사용하고 있지만, 부채도사는 실력이 없을 뿐 무당이라는 정체성이 ‘가짜’는 아니므로 ‘부채도사’를 지칭하기에는 적합하지 않다.

14) 1991.10.27. 430회 33번째 에피소드에서부터 ‘손님’ 역할을 고정 출연자의 방송사 이적을 계기로 코너 운영 체제를 재정비하였다.

## 6. 손님이 화를 내며 돌아간다.

‘고민이 있는 손님이 무당을 찾아 신당을 찾아왔다가 해결을 못하고 돌아간다’라는 내용으로 압축되는 위의 구조를 기본으로 각 에피소드는 매우 유니버스식으로 구성되는 한편, 비정기적으로 부채도사를 둘러싼 서사가 삽입된다. 마지막 회에는 부채도사가 생활고와 스승의 질타로 결국 폐업하고 입산수도하는 것으로 마무리되면서 일종의 완결된 서사를 이룬다.

1번 서사 단락에서 신당에 입장하는 손님과 맞이하는 부채도사가 “실례합니다”로 시작되는 이른바 ‘실례송’으로 불리우는 코너송을 함께 부르는 것이 프로그램의 중요한 개성이자, 인기 포인트이다.<sup>15)</sup> 일부 에피소드에서는 고정 출연자인 ‘부채도사’와 ‘미스 김’과 관련된 서사가 1번 서사 이전이나 6번 서사 이후에 추가되어 확장되거나, 기본 서사의 구성 방식과 무관하게 독립적으로 전개되기도 한다.

이렇듯 <부채도사>는 무당과 무속이라는 콘텐츠를 주요 소재로 차용해, 다른 무속 소재 예능 프로그램과는 달리 코미디 퐁트라는 형식과 각본을 중심에 둔 서사를 중심에 두고 활용하고 있음을 확인할 수 있다.

## 2. &lt;무릎팍도사&gt;

<무릎팍도사>의 출발은 MBC 수요일 예능 프로그램 <황금어장>의 재연 코너 ‘우리 동네 실화극장’에서 당시 무속을 차용한 파격적인 전개로 화제를 모았던 KBS 드라마 <왕꽃선녀님>을 패러디 한 ‘왕꽃호동님’이라는 캐릭터였다. 일회성으로 등장했던 점집과 무당 캐릭터가 주목을 받으면서, <황금어장 - 무릎팍도사>라는 코너로 이어지고, 이후 <무릎팍도사>라는 독립적인 프로그램으로 확장 개편하여 약 6여 년간 인기리에 방송되었다.<sup>16)</sup>

15) ‘실례송’의 인기는 상당해서, 드라마 <응답하라 1988>에서 그 당시를 재연하는 문화 코드로 반복적으로 사용되며 재조명되기도 하였다. 『“응답하라 1988”이 소환한 그 때 그 개그들』, 조선일보, 2015.11.20. <[https://www.chosun.com/site/data/html\\_dir/2015/11/18/2015111802730.html](https://www.chosun.com/site/data/html_dir/2015/11/18/2015111802730.html)>

16) 무당 캐릭터가 첫 등장한 <황금어장 - 우리동네 실화 극장> 방영일은 2006년 8월 25일이며, <황금어장 - 무릎팍도사>라는 코너로 2007년 1월 3일에서 2011년 10월 12일까지 방송되었다. 메인 MC인 강호동의 잠정 은퇴로 종영되었다가 그의 방송 복귀와 더불어 방송일을

<무릎팍도사>의 포맷이 갖는 가장 큰 특징은 무속을 매개로 토크와 토크쇼라는 소재를 결합한 리얼 버라이어티쇼라는 점이다. 특히 기존의 토크쇼가 특별한 액션이나 세트 장치 없이 언어에만 집중하여 메시지를 전달했던 것과 달리 예능을 접목시킨 독특한 형식을 구축하였다는 점은 <무릎팍도사>가 이룬 성과로 평가된다.<sup>17)</sup>

고정 출연자는 ‘무릎팍도사’라는 타이틀 물을 맡은 메인 MC 강호동과 2명의 보조 MC로 구성된다. 강호동은 원색의 대비를 강조한 색동소매의 한복, 연지끈지의 분장으로 ‘동자신’의 모습을 과장되고 우스꽝스럽게 구현하였고, 여기에 머리에 흰 띠를 둘러 타이틀 물인 ‘도사’라는 이미지를 구현하였다. 특히 후자는 <부채도사>가 시도했던 이미지 전략을 계승한 것이기도 하다.

비고정 출연자는 회차별로 다르게 섭외되는 게스트로 이루어진다. 정규 편성 1회 오프닝<sup>18)</sup>에서 드러난 것처럼 무속 콘텐츠를 소재로 게스트와의 ‘대결’ 구도를 통해 다른 토크쇼와는 차별되는 진정성 있는 토크를 이끌어내고자 하였다. 게스트의 대부분은 연예인이지만, 프로그램의 인기와 비례해서 영향력이 높아지면서 스포츠 스타나 다른 예능 프로그램에는 좀처럼 볼 수 없는 정계·문화계 인사가 출연하며 프로그램이 전하는 그들의 ‘고민’ 즉, 내용도 오락성에 교양 프로그램의 성격이 더해지게 되었다.

점집이라는 공간을 세트로 조성하고 한쪽 벽을 손님(게스트)가 입장할 수 있는 미닫이문을 두었다는 세트 구성도 <부채도사>와 같다. 다만, <무릎팍도사>는 <부채도사>의 전통적인 수수한 한옥의 느낌과는 달리 붉은 색과 황금색을 주조로 강렬하고 화려한 키치의 감성을 주조로 한다는 점, 그리고 도사가 등 뒤로 병풍 대신 신단을 두어 무속적 요소를 강화하였다는 점에서 차이를 갖는다.

---

목요일로 옮기고 <무릎팍도사>라는 독립된 프로그램으로 2012년 11월 29일부터 2013년 8월 22일까지 총 264회차가 방송되었다. 본고에서는 이 모든 코너·프로그램을 편의상 <무릎팍도사>로 통칭하여 서술한다.

17) 김삼환, 『예능프로그램의 포맷과 스토리텔링 연구: MBC <무릎팍도사>의 형식과 내용을 중심으로』, 『문화예술콘텐츠』 2, 한국문화콘텐츠학회, 2008.

18) “일거수일투족 세인의 관심을 받는 스타들! 그들에게도 고민은 있다! 국민 고민을 넘어 스타고민까지 공유하는 2007년 황금어장의 야심작, 각본! 치워버려~!! 칭찬! 절대 안 해~!! 사상 초유 신개념 스타 해부 토크 토크쇼 천기누설 무릎팍도사”

<무릎팍도사>의 전개 순서는 다음과 같다.

1. 고민이 있는 손님이 점집에 입장한다.
2. 손님이 무릎팍도사의 점집이 맞는지 확인하며 문자 무릎팍도사가 맞다고 답한다. [코너송]
3. 무릎팍도사가 손님을 맞이하고 고민을 탐색한다.
4. 무릎팍도사와 손님간의 본격적인 토크가 진행된다.
5. 무릎팍도사가 손님의 고민 해결책을 제시한다. [엔딩송]

<무릎팍도사>는 <부채도사>와 달리 서사적인 요소는 전혀 존재하지 않는다. 프로그램은 매 화마다 신당을 찾는 ‘손님’을 연기하는 게스트의 고민을 탐색하고 이를 해결하는 것으로 마무리된다. 이러한 과정은 고민이 제시된 직후와 고민 해결책을 제시하기 직전에 영상, 나레이션, 자막, 효과음 등 다양한 장치를 통해 강조된다. 손님이 입장하면 진행자들이 “무릎팍송”이라는 코너송을 부르며 맞이하는 점도 <부채도사>와의 유사점이다.

### 3. <무엇이든 물어보살>

<무엇이든 물어보살>은 KBS의 엔터테인먼트 전문 케이블 채널인 KBS JOY의 예능 프로그램이다.<sup>19)</sup> 케이블 방송이라는 특성상 지상파 방송에 비해 접근성이 낮고 상대적으로 제작 지원이 부족하다는 한계가 있을 수 있으나, 역으로 지상파 방송이 다루기 어려운 사연을 다루거나 조언을 시도하며 이를 장점으로 살리는 등 최고 시청률 2.9%와 방송 회차 300회를 넘기면서 동시대의 주요한 예능 프로그램으로 자리잡았다.

<무릎팍도사>와는 무속 소재 예능이라는 프로그램의 특성뿐 아니라 여러 가지 측면에서 연관성을 갖는다.<sup>20)</sup> 먼저 프로그램의 기획 의도의 공통

19) 2019년 2월 5일부터 2월 18일까지 파일럿 프로그램으로 방송되었고, 이후 2019년 3월 25일부터 정규 편성되어 현재에 이른다.

20) <무릎팍도사>를 제작했던 여운혁 PD가 <무엇이든 물어보살>의 연출자 중 한 명으로 참여하고 있다는 점이 이 같은 연결점의 직접적인 이유가 될 수 있다. 그러나 제작자 개인이 프로그램 전체를 대표할 수 없으며, 제작자의 성향이 반영된다 할지라도 그 역시도 TV 예능이라는 매체 특성상 대중의 호응을 전제로 하므로 프로그램의 성격으로 보아도 무방할 것이다.

점이다. ‘스타의 고민 해결’이라는 <무릎팍도사>의 컨셉을 확장시켜 (연예인과 일반인의) ‘마음 속 고민 해결’<sup>21)</sup>을 설정하고 있다. 때문에 리얼 버라이어티라는 방송 포맷과 무속·퐁트·토크라는 소재를 <무릎팍도사>와 공유하고 여기에 상담을 더한다.

고정 출연자는 2인으로 “선녀보살/신통방통 장神” 서장훈, “동자보살/만사해결 단神” 이수근이 더블 MC를 맡고 있다. 각자의 차림은 선녀복과 선녀 머리, 색동소매 저고리와 조끼와 단발 머리 등으로 선녀보살과 동자보살이라는 말은 역할을 구현한다. 동자보살의 옷차림과 메이크업은 무릎팍도사의 시각적 이미지와 유사하다. 한편 이수근은 <무릎팍도사>의 후반부에 보조 진행자 역할로 합류한 바 있으며, 서장훈이 강호동과 같은 스포츠 스타 출신 예능인 MC라는 프로그램의 인적 구성의 특징도 <무릎팍도사>와의 연관점이다. 한편, 일시적으로 “스페셜 보살”이라는 명칭으로 연예인·인플루언서가 출연하여 보조 진행자의 역할을 수행하기도 한다. 그 외 매주 3~5팀의 비고정 출연자가 점집을 찾는 ‘손님’을 담당하는 게스트로 출연한다. 대부분의 게스트는 일반인이며 드물게 연예인이 등장한다.

<무엇이든 물어보살>의 세트 역시 다른 프로그램들과 마찬가지로 점집이라는 공간을 구현하고 있으며 세부적인 구성은 병풍·신단을 뒤로 하고 점사를 위한 대신상 기능을 하는 테이블을 중심으로 진행자와 게스트가 마주하는 구도로 이루어진다. <무엇이든 물어보살>만의 개성은 세트와 소품 활용 방식에서도 드러나는데, 방송국이 아니라 타로점집·민속촌·카페·예식장·한옥민박 등 외부 장소를 섭외하여 세트를 구성한 점, 무구에서 착안한 소품을 적극적으로 활용한다는 점이다. 이러한 특징은 공간이 갖는 장소성을 방송에 더할 수 있고, ‘점집’이라는 공간과 ‘점사’라는 행위를 사실적으로 입체적으로 드러내는 효과로 이어진다.

특히 소품과 특수 효과를 활용할 때에도 <무릎팍도사>를 적극적으로 포섭한다. “보살들이 모시는 호동신(포동신)”<sup>22)</sup> 무신도(巫神圖) 형태의 소품이라든지, “천기누설”·“꼭꼭”과 같은 <무릎팍도사>를 패러디한 자막 활

21) “답답했던 마음속 고민이 있다면 망설이지 말고 드루와~~ 선녀 보살 서장훈과 동자 이수근이 꼭 막힌 속을 확!! 뚫어 줄 신통방통 해결책을 드립니다.” <무엇이든 물어보살> 홈페이지 <[http://www.kbsn.co.kr/m/program/info?program\\_code=PG20190129J&id=67](http://www.kbsn.co.kr/m/program/info?program_code=PG20190129J&id=67)>

22) <무엇이든 물어보살>, 2019.02.05. 파일럿 1회, 02:10.

용, 사연자의 고민 해결할 때 “포동신의 기운을 받아” 등의 자막·자료화면을 삽입하는 방식이 그것이다. 이는 무속적 세계관에 입각하여 무릎팍도사 강호동을 무업(巫業)의 선배이자, 영력의 주체인 몸주신으로 설정한 것으로 이해할 수 있다. 즉, <무엇이든 물어보살>은 무속의 자장 안에서 <무릎팍도사>를 다양하고 혼종적인 방식으로 포섭함으로써 스스로를 <무릎팍도사>라는 인기 프로그램의 뒤를 잇는 계보에 두고 이전 작품이 누렸던 인기와 문법을 계승하는 전략을 취하는 것이다. 이는 공중파에 비해 영세한 케이블 채널이 갖는 한계를 극복하고 프로그램이 지향하는 B급 감성을 드러내는 방식이기도 하다. 동시에 <무엇이든 물어보살>에서 무속은 프로그램의 소재에서 나아가 프로그램을 운용하는 세계관으로까지 적극적으로 활용하고 있음을 확인할 수 있다.

<무엇이든 물어보살>의 진행 순서는 다음과 같다.

1. 계절·절기·공휴일 등과 관련된 내용의 짙막한 폰트 [코너송]
2. 폰트와 관련된 정보, 지난 출연자나 프로그램의 근황 등을 소개한다.
3. 고민이 있는 손님이 점집에 입장한다.
4. 보살들이 손님을 맞이하고 토크와 함께 고민을 탐색한다.
5. 보살들이 손님의 고민 해결책을 제시한다.
6. 손님이 소감을 남기고 점집을 떠난다.

프로그램의 큰 흐름은 고민 해결을 위한 점집 방문이지만, 이에 앞선 오프닝 신이 다양한 폰트가 삽입되고 “신통방통 장신 만나해결 단신에게 물어봐”라는 구호를 외치고 “神송”<sup>23)</sup>이라 칭하는 코너송을 부른 뒤 1차 오프닝 신을 마무리한다. 이후 2번의 내용을 토크로 전달한 뒤 “첫 번째 손님 들어오세요”라는 안내로 게스트의 입장과 상담이 진행된다. 개그맨 출신 진행자 이수근이 활약하는 폰트를 배치해서 웃음을 주고, 사연자들의 방송 출연 이후의 근황을 소개함으로써 출연자에 대한 지속적인 관심을 드러내

23) 이수근의 기타, 서장훈의 리코더 반주로 “궁금하면 물어보살 무엇이든 물어보살”이라는 짙막한 가사로 이루어진 노래로, 때로는 “살 살살 살살살”이라는 여흥구가 덧붙는다. ‘神송’은 방송이 진행되면서 ‘보살송’이라는 표기도 혼용되는데, 논의의 편의를 위해 본고에서는 ‘神송’으로 표기를 통일한다.

는 등 다양한 오프닝 신을 구성하는 것은 버라이어티 포맷 예능의 구성 방식이기도 하며, 자칫 단조로워질 수 있는 일반인 참여 예능의 단점을 극복하는 장치로 기능한다.

이렇듯 <부채도사>, <무릎팍도사>, <무엇이든 물어보살>은 무속을 프로그램의 주요한 소재로 차용하여 장르, 출연자, 서사 전개, 공간 구성 및 특수 효과 등 프로그램 운영 전반에 걸쳐 중요한 정체성으로 다양하게 활용하고 있음을 확인할 수 있다. 또한 이들 각각의 프로그램은 이후 제작된 프로그램의 운영에 영향을 주며 하나의 계보를 형성하며 존재하고 있다는 특징 또한 확인되었다.

### III. 무속과 예능의 구조적 공명

이 장에서는 이들 프로그램의 형식적 특성을 무속신앙과 비교하여 유사성을 확인해보고자 한다. 앞서 소개한 무속 소재 예능 프로그램의 형식적인 특성을 정리하면 다음과 같다.

|      |     | 부채도사                             | 무릎팍도사                                           | 무엇이든 물어보살                   |
|------|-----|----------------------------------|-------------------------------------------------|-----------------------------|
| 방송기간 |     | 1991.2.2.~1992.4.5.              | 2007.1.3.~2011.10.12.<br>2012.11.29.~2013.8.22. | 2019.3.25.~현재               |
| 포맷   |     | 코미디                              | 리얼 버라이어티                                        | 리얼 버라이어티                    |
| 소재   |     | 무속, 풍토                           | 무속, 풍토, 토크                                      | 무속, 풍토, 토크, 상담              |
| 출연자  | 고정  | 부채도사,<br>미스 김, 손님 <sup>24)</sup> | 무릎팍도사, 건방진도사,<br>울벤, 나레이션                       | 선녀보살, 동자보살                  |
|      | 비고정 | 손님 <sup>25)</sup> (코미디언)         | 손님(연예인)>비연예인)                                   | 스페셜보살(연예인),<br>손님(연예인<비연예인) |
| 세트   |     | 점집                               | 점집                                              | 점집                          |

24) 프로그램 초기.

25) 프로그램 중기 이후.

## 1. 포맷·소재: 코미디 → 토크 → 상담으로 진화하는 고민 해결

무속의 본령은 신과 인간 사이의 소통에 있으며, 점사는 무당이 신의 뜻을 물어 인간의 고민을 해결해주기 위한 일차적인 행위이다. 이들 프로그램은 무속의 이러한 특성에 주목하여 ‘손님(게스트)’이 ‘무속인(진행자)’이 운영하는 점집을 방문하여 점을 보고 가는 서사 구조가 기본 골격을 이룬다.

‘무속인’과 ‘손님’이라는 일종의 역할을 기반으로 하는 토크의 성격은 오늘날 버라이어티 포맷에서도 유효하다. 토크는 전통적으로 코미디 포맷의 문법이었으며, 현재에도 예능 프로그램은 오락성을 본령으로, 코미디언 출신 출연자들이 활약하는 장으로 존재하는 특성이 있기 때문이다. <부채도사>는 모든 출연진이 극히 일부의 게스트를 제외하고는 모든 출연진이 코미디언으로 구성된 본격 코미디 포맷 프로그램이었으며, <무릎팍도사>와 <무엇이든 물어보살>도 타이틀 물을 맡은 고정 출연자 강호동·이수근은 코미디언으로 활약한 경력이 있는 예능인이다.

그런데 이들 프로그램에서 ‘고민’이 활용되는 방식은 각기 다른 양상을 띤다. 먼저 <부채도사>에서의 고민은 코미디라는 포맷과 맞물려 풍자의 소재로 기능한다. 부채도사는 고민을 해결할 수 있는 능력이 없는 무능한 무속인으로 그려져 풍자의 대상이 된다.<sup>26)</sup> 부채도사는 부채신의 뜻을 물어 손님들의 질문에 답을 한다. 부채도사와 신과의 소통은 부채가 가우는 방향으로 ‘그렇다/아니다’로 한정되며, 점괘를 해석하여 손님에게 확인하는 인간과의 소통 방식 또한 필연적으로 ‘정답/오답’의 구도로 한정된다.

부채도사를 찾는 손님들은 모두 연기자이며 그들이 들고 오는 고민 또한 각본에 짜여진 가짜이다. 또한 손님들의 고민은 ‘고민’이라는 외피를 취했을 뿐 해결을 목적으로 하지 않는다는 점에서 중요한 차이를 갖는다. 친인척을 공천하려는 국회의원<sup>27)</sup>나 대선 승리를 궁금해하는 독재자<sup>28)</sup>의 고민과 같은 무능하고 부패한 정치인에 대한 풍자, 아내의 창업을 시기하는 남편<sup>29)</sup>

26) 늘 점괘를 틀려 웃음을 유발하는 부채도사의 모습으로 인해, 무속인들이 방송국을 찾아와 무속인의 이미지를 희화화하며 방송국에 항의를 했다는 당시의 일화도 유명하다. 『[Y초집] ‘무릎팍도사’·‘무어보살’ 원조…故 장두석이 밝힌 ‘부채도사’ 탄생 비화』, YTN, 2024.7.23. <[https://www.ytn.co.kr/\\_ln/0117\\_202407231600523289](https://www.ytn.co.kr/_ln/0117_202407231600523289)>

27) 1991.11.3. 431회 <부채도사> 34번째 에피소드.

28) 1992.1.19. 442회 <부채도사> 45번째 에피소드.

의 고민은 젠더의 문제를, 전쟁통에 잃어버린 동생과의 재회<sup>30)</sup>를 다룬 고민은 아직 끝나지 않은 분단의 문제를 조명한다. 풍자의 대상은 답을 맞추지 못하는 무속인에 그치지 않고 그런 무속인에게 의지하여 욕심을 채우려는 손님과, 고민을 만들어내는 사회상을 풍자를 통해 비판하는 기능을 수행하는 것이다. 그런 의미에서 부채도사의 무능은 애초에 이미 전제될 수밖에 없는 것이기도 하다. 사회의 부정과 불평등이라는 고민은 개인의 영험한 신통력으로서는 해결될 수 없는 것이기 때문이다.

<무릎팍도사>의 고민과 해결은 진짜와 가짜의 경계에 존재한다. 고민과 해결은 토크쇼와의 결합을 통해, 게스트의 토크를 이끌어내는 장치로 기능하기 때문이다. 손님이 들고 오는 고민은 연예인 혹은 사회 명사로서 이들이 대중에게 말하고 싶은 부분을 전달하는 것에 목적<sup>31)</sup>을 두었기 때문에 가짜이지만, 한편으로는 게스트들의 개인적 서사를 기반으로 한다는 점에서 일종의 진짜로서의 의미도 갖는다. 토크가 목적이기 때문에 고민 해결 또한 때로는 웃음을 유발하는 넌센스 차원의 방식으로 이루어진다. 그러나 주목할 점은 고민 해결의 마무리는 공통적으로 “스타에게 최고의 기운을 불어넣어드립니다. 스타 팍팍!” “○○○[게스트 이름]여 영원하라~!!”를 외치고<sup>32)</sup> 게스트와 진행자 모두가 일어나 무릎팍송에 맞추어 춤을 추는 것으로 끝난다는 것이다. 천하장사 출신의 강호동이 행운을 기원하며 기를 나누어주는 퍼포먼스는 마치 신도들을 축원하며 복덕을 나누어주고, 무감을 서며 신덕을 확인하는 재수굿의 한 장면을 연상시킨다는 점에서 무속적 해법이라고 해석할 수 있다.

<무엇이든 물어보살>의 고민과 해결은 상담이라는 소재를 프로그램의 주요 형식으로 취하고 있는 특성과 맞물려 서사를 이끄는 적극적인 장치로 존재한다. 비연예인이 주를 이루는 출연자들은 ‘고민’을 접수하여 출연 신청을 한다. 즉, 이들이 가진 ‘고민’이 ‘손님’으로 출연할 수 있는 기준이 되는 것이다. 이들의 사연은 웃음을 자아내는 가벼운 화제에서부터 외도·입양

29) 1991.10.6. 427회 <부채도사> 30번째 에피소드.

30) 1991.9.15. 425회 <부채도사> 28번째 에피소드.

31) 김여주, 앞의 논문, 159면.

32) 이들 장면은 강호동의 대사와 손을 내뻗어 기를 전하는 듯한 퍼포먼스 외에도 “천기누설 무릎팍도사 최고의 선물! 스타의 氣魄” 등의 자막과 음향 등 입체적으로 강조된다.

등 가족 갈등, 보이스 피싱 등 사회 범죄, 질병과 죽음과 같은 근원적인 질문 등 다양한 스펙트럼을 갖는다. 간혹 등장하는 연예인들의 토크도 고민을 중심에 둔 상담이 주 내용을 이룬다는 점에서 <무릎팍도사>의 출생부터 데뷔를 거쳐 현재에 이르기까지 일대기적 구성을 이루는 토크 방식과는 차이를 갖는다.

보살들의 해결 방식 또한 다른 프로그램들과 구별된다. 응원 일색의 <무릎팍도사>와 달리, 손님의 의사와 반하는 냉철하고 합리적인 조언을 전하거나 해당 분야의 전문가와 연결해주는 등 고민의 실질적인 해결을 우선시한다. 특히 주목할 점은 무속을 적극적으로 도입한 고민 해결 방식이다. 오방기 뽑기, 굿, 쌀산, 산통점 등과 같이 실제 무속에서 신의 뜻을 물어 점사를 행하는 것과 동일한 소통 방식을 활용하여 손님에게 고민 해결을 위한 조언을 전한다. 물론 실제 굿에서 쓰이는 무구와는 형태가 다르게 소품용으로 제작되거나 용어나 형식을 차용한 경우가 많지만, 본래의 쓰임새를 명확하게 인지하고 있고 이를 실제 무구와 동일한 목적으로 사용한다는 점에서 무속의 문법을 구체적이고 적극적으로 끌어들이는 사례로 의의를 갖는다.

이렇듯 무속 소재 예능 프로그램은 고민과 해결이라는 무속신앙, 나아가 종교의 본질을 프로그램의 진행의 핵심 서사로 두고, 이를 각각 코미디, 토크, 상담의 형식으로 풀어가고 있다. <부채도사>는 고민을 해결할 수 없는 돌팔이 무당과 그에게 의지하는 손님들의 부조리한 고민을 풍자의 대상으로 그렸다. <무릎팍도사>에서의 고민은 토크라는 소통을 위한 매개이며 해결은 무속의 방식을 빌려 축원과 덕담이라는 추상적인 차원에서 이루어졌다. <무엇이든 물어보살>은 개인이 가진 진짜 고민을 소개하고 해결하기 위해 구체적이고 적극적인 조언과 무속적 해법이 적용되었다. 이 과정에서 점사라는 무속 행위는 정답과 오답이라는 신이함의 구도에서 어떻게 도울 것인가라는 실효성의 구도로 전환하였고, 이를 주도하는 무당은 무능력한 풍자의 대상에서 고민 해결사로 변화하였다고 요약할 수 있다.

## 2. 출연자: 사제-신도의 관계를 기반으로 한 관계 설정과 강신무 선호

무속 소재 예능 프로그램에서 드러나는 인적 구성 요소를 무속과 비교해서 제시하면 다음과 같다.

|                            | 부채도사             | 무릎팍도사                 | 무엇이든 물어보살               |
|----------------------------|------------------|-----------------------|-------------------------|
| 주요진행자:<br>사제(무당)           | 장두평<br>(장두석)     | 무릎팍도사<br>(강호동)        | 선녀보살(서장훈)<br>동자보살(이수근)  |
| 보조진행자:<br>전악/애동기자/<br>청송무당 | 미스김(전효실)         | 건방진도사(유세윤)<br>올벤(우승민) | 스페셜보살<br>(백발마녀보살-이사배 등) |
| 게스트:<br>신도(재가집)            | 연예인<br>(코미디언 중심) | 연예인>명사                | 연예인<일반인                 |

출연자들의 핵심 관계는 주요 진행자와 게스트 사이에서 발생하는 사제—신도의 관계를 중심으로 이루어진다. 주요 진행자는 무속신앙의 사제인 무당의 역할을 수행하고, 게스트는 신도이자 재가집에 해당한다. 사제와 신도는 모두 무속을 이루는 핵심 요소로 이들은 서로 유기적으로 연결되어 있다. 사제인 무당은 상대적으로 고정적이고, 신도인 재가집은 가변적인데 이러한 위치성은 고정 출연자와 비고정 출연자라는 위치로 반영된다.

### 1) 주요 진행자

주요 진행자에게서 드러나는 명확한 특징은 두 가지로 나타난다. 첫 번째 특징은 강신무에 대한 선호 경향이다. 세 작품 모두 타이틀 롤을 맡은 진행자는 각각 부채신(부채도사), 동자신(무릎팍도사, 동자보살), 선녀신(선녀보살) 등을 몸주신으로 모시는 강신무권의 무당의 역할을 담당하고 있다. 강신무권의 무당은 신병을 앓고 내림굿을 통해 입무하며, 신과의 소통을 통해 점사나 굿을 수행하고, 모시는 혹은 연행하는 신격을 무복·무구 등 다양한 장치를 통해 가시화한다.

‘부채도사’의 부채나 ‘도사’라는 설정에 어울리는 도복, ‘무릎팍도사’나 ‘동자보살’의 색동저고리·연지곤지·머리핀 등의 의대와 분장, ‘선녀보살’의 선녀풍의 머리와 분홍색의 선녀복은 이들이 각각 부채신·동자신·선녀신을 모시는 강신무임을 드러내는 표지이다. 강신무에 대한 선호는 영화·드라마·예능 등 매체를 막론하고 모든 대중매체에서 무속을 재현할 때 뚜렷하게 드러나는 특징이다. 고통스러운 신병을 통한 입무와 신으로의 존재 변환을 전제로 하는 강신무의 특징이 드라마틱한 서사와 스펙타클한 볼거리

를 제공할 수 있기 때문이다.

특히 동자 성격은 연행에 있어 특별한 문서가 없어 비교적 접근이 까다롭지 않고, 장난감이나 간식을 좋아하는 신의 선호와 어린이의 음성과 화법을 빌어 공수를 내린다는 특수성으로 인해 굿법에 미숙한 애동기자 및 무속의 극적 재현을 강조하는 대중매체에서 선호된다. 동자신을 위시한 강신무 선호 현상은 무속 소재 TV 예능 프로그램에서 있어서도 공통되게 확인된다.

두 번째 특징은 주요 진행자와 무속과의 연관성이다. 토크쇼는 말이 근간이 되는 장르인 만큼 어떤 내용을 가지고 어떤 진행자가 진행하느냐에 따라 프로그램의 포맷까지도 바꿀 수 있기 때문에 진행자의 퍼스널리티는 토크쇼의 성패를 결정하기도 한다.<sup>33)</sup> <부채도사>의 경우 비록 각본에 의해 짜여진 콩트이지만, 그것이 노출되는 형식은 제한된 공간에서 게스트와 대면하여 사연을 묻고 답한다는 토크쇼의 형식과 무관하지 않다. 실제로 가수 김상배(407회)·김홍국(437회) 등이 ‘손님’으로 출연하여 토크를 주고받는 에피소드들은 무속 소재가 후대의 토크쇼·상담 소재와 결합 가능성을 담지한다. 또한 ‘부채도사’의 캐릭터가 프로그램에 절대적인 영향을 끼친다는 점에서도 동일한 선상에서 논의할 수 있을 것이다. 부채도사 장두석은 프로그램 종료 후 전성기의 인기를 뒤로 하고 인도로 떠나 당시 한국에서도 큰 인기를 누렸던 명사가 오쇼 라즈니쉬의 제자로 입문하여 수련한다.<sup>34)</sup> 귀국한 이후에도 명상센터를 설립하고 명상 서적 출판사를 운영하며 종교·명상 서적을 번역·출판하는 등 구도자로서의 삶을 살아간다. 인기 절정의 코미디언이 이 작품을 계기로 인생의 방향을 전환하였다는 점, 그래서 사실상 코미디언으로서의 마지막 작품이 되었다는 점은 대중들에게 신비로움과 흥미를 자아낸다. 무엇보다 부채도사라는 역할 및 속세를 등지고 입산수도를 선택하는 서사의 결말과 연기자가 택한 구도자로서의 행보가 겹쳐지면서 발생하는 동일시로 인해, 대중은 장두석에게 무속과 공유하는 신비로운 속성을 부여하게 된다. 또한 이는 그가 연기한 ‘도사’가 허구가 아

33) 김연희, 『텔레비전 토크쇼의 문화적 함의: <안녕하세요>, <무릎팍도사>, <힐링캠프>를 중심으로』, 동국대학교 문화콘텐츠학과 석사학위논문, 2013, 19면.

34) 『[사람들]‘부채도사’ 장두석, 진짜 명상전도사 됐다』, 조선일보, 2003.3.14. <[https://www.chosun.com/site/data/html\\_dir/2003/03/14/2003031470321.html](https://www.chosun.com/site/data/html_dir/2003/03/14/2003031470321.html)>

닌 ‘리얼리티’로 받아들여지게 되어, 시청자들에게 <부채도사>라는 프로그램은 강렬한 기억으로 남게 된다.

무릎팍도사를 연기하는 강호동은 연예계를 대표하는 카리스마 리더형 진행자이다. 천하장사 출신의 듬직한 체구와 강인한 체력을 바탕으로 큰 목소리와 과장된 액션으로 프로그램을 이끌어가는 것이 그를 대표하는 방송 스타일이다.<sup>35)</sup> 출연한 스타를 쥐락펴락하며 때로는 불편한 질문도 서슴치 않고 던지는 <무릎팍도사>의 스타일은 전적으로 강호동의 진행 스타일에 의지한다고 해도 과언이 아니다. 얼마 전까지만 해도 한 커뮤니티에서 실시한 설문조사에서 ‘눈빛만으로 상대를 제압할 것 같은 기센 스타 1위’에 오른 강호동의 카리스마<sup>36)</sup>와 역동적인 신체성은 무예에 능통하고 강력한 힘을 바탕으로 부정함과 액운을 막는 장군신의 풍모와, 신의 위세를 빌어 상대를 호령하는 무당의 모습과 겹치지며 배역에 사실성을 부여한다.

<무엇이든 물어보살>의 ‘선녀보살’ 서장훈은 무릎팍도사 강호동과 마찬가지로 스포츠 스타 출신 카리스마 리더형<sup>37)</sup> 진행자이다. 신체적 건장함을 신성의 속성으로 취해 ‘장神’으로 불리운다는 점에서 동질의 특성이 확인된다. 강호동의 뜨겁고 열정적인 진행과 달리 서장훈은 냉철하고 논리적인 조언으로 구별된다. 특히 무속의 영향을 좀 더 직접적으로 드러내는 <무엇이든 물어보살>의 경우 게스트와의 대화와 조언은 모두 반말로 진행된다. 이 같은 진행자의 화법은 신의 언어를 대신한다는 강신무의 특성을 반영한 것이다. 또한 ‘동자보살’을 연기하는 이수근은 어머니가 무속인으로, 본인의 개인사를 당당하게 드러내고 이를 캐릭터의 퍼스널리티로 구현하며 때로는 웃음의 소재로 때로는 공감의 소재로 다양하게 활용한다. 그는 무속과 관련한 문화에 익숙해서 고민 해결의 마지막 단계에서 실제 무속의 점사 방식

35) 『강호동 카리스마, 어디서 나오나 했더니...』, 한국일보, 2010.2.22. <<https://www.hankookilbo.com/News/Read/20100222397262729>>

36) 대중들이 강호동에 대해 인식하고 있는 이미지는 얼마 전 대형 인터넷 커뮤니티에서 진행된 “눈빛으로 상대방을 제압할 것 같은 기센 스타” 설문조사에서 1위로 선정된 것에도 단적으로 드러난다. 『눈빛으로 상대방 제압할 것 같은 기센 스타는?』, 『라이브엔』, 2023.02.13. <<https://www.liveen.co.kr/news/articleView.html?idxno=306879>>

37) 반면 부채도사는 신선을 연상시키는 시각적 이미지를 통해 고민을 해결해주는 리더의 모습을 취하지만, 실제로는 “학교를 중퇴한 저학력자”(449회)이자 점괘를 맞추지 못해 영적·경제적으로도 열위에 놓인다는 점에서 리더형과는 반대의 위치에 놓인다.

을 이용한 점복과 축원을 전달하거나, 에피소드에서 고사·굿<sup>38)</sup>의 형태로 진행되는 풍토에서 자연스럽고 원활한 진행을 도맡는다. 이렇듯 강신무권에 기반한 진행자의 친무속적 특성은 <무엇이든 물어보살>에서 특히 빛을 발해서 연기자의 개성의 차원을 넘어 최근 예능 프로그램이 지향하는 리얼 예능 버라이어티 포맷에 사실성을 부여해준다.

## 2) 보조 진행자

주요 진행자에 비해 비중이 적지만 세 프로그램 모두 보조진행자가 투입된 바 있다. 이들 중 ‘미스김’, ‘건방진도사’ 등은 일종의 조수 역할을 수행하는 애동기자의 역할을 수행한다. 이중 ‘미스김’은 서울곳의 바리공주 의대를 연상시키는 홍치마에 노란 몽두리를 입고 홍띠를 두른 의상을 종종 입고 등장하여 무당으로서의 정체성을 드러내기도 한다. 건방진도사는 무릎 꿇도사라는 호칭과 짝을 이루고 작중 게스트의 프로필을 소개하는 등 보조 역할을 수행한다.

‘스페셜보살’은 <무엇이든 물어보살>에서 비정기적으로 출연한 보조 진행자 배역을 통칭하는데, 이들은 서울곳의 청송무당에 비견할 수 있다. 청송무당은 다른 무당이 의뢰받은 굿판에 불리어 가 함께 굿을 연행하는 무당을 가리키며, 특정 거리에 대한 장기를 바탕으로 하는 경우가 많다. 예컨대 ‘백발마녀보살’이라는 호칭으로 납량특집 편에 출연한 스페셜무당 이사배는 메이크업아티스트라는 본인의 전문 분야를 살려 선녀와 동자를 각각 처녀귀신과 강시로 변신시키고 진행을 함께 했다. 무속의 자장에서 ‘보살[무당]’이라는 무속 주제로, 프로그램의 비고정 출연자로 출연하여 자신의 특기를 살려 보조 진행자의 역할을 수행했다는 점에서 <무엇이든 물어보살>의 스페셜 무당의 활용법을 서울곳의 청송무당에 비견할 수 있을 것이다.

한편 <무릎팍 도사>의 올벤 유승민은 보조진행자이자 무릎팍송의 작곡자로, 게스트가 입장하거나 고민이 해결될 때 부르는 무릎팍송의 반주를 담당하므로 무속에서 전악의 역할에 해당한다고 할 수 있다.<sup>39)</sup>

38) ‘신축년 설맞이 코로나 퇴치굿’ (2021.2.8. 에피소드), ‘점집 리뉴얼 고사’ (2022.7.25. 에피소드) 등 다양한 이벤트에서 즉흥적인 축원을 음영조를 붙여 가송하는 등의 실력을 보여주었다.

39) 올벤은 반주 외에 토크의 보조 진행자로 역할을 수행하기도 한다. 전악 역시 연행 현장에서 때로는 굿의 진행에 의견을 제시하는 경우도 없지 않으므로 전악에 비교하는 것은 무방해보

### 3) 게스트

무속 소재 TV 예능 프로그램에 출연하는 게스트의 특징은 다변화와 확장성으로 압축할 수 있다. <부채도사>의 게스트는 일부 연예인과 코미디언들을 중심으로 구성되었으며, <무릎팍도사>의 경우에는 연예인을 중심으로 스포츠 스타와 정치가·작가·음악가 등 비연예인 사회 명사들이 다수 합류하였다. <무엇이든 물어보살>의 게스트 출연진은 대부분의 평범한 대중 일반인을 중심으로 일부 연예인이 포함된다. 연예인 출연자라 해도 일반인 출연자의 경우와 똑같은 방식으로 고민 사연을 중심으로, 비슷한 분량으로 편성되어 진행되어 연예인과 비연예인 사이의 위계는 존재하지 않는다.

정리하면 무속 소재 TV 예능 프로그램의 등장하는 출연자의 특성은 무속의 인적 관계인 기반한 사제—신도의 관계를 기반으로 구성된다. 세부적으로는 주요 진행자의 경우 강신무에 대한 뚜렷한 선호가 드러난다. 또한 역할을 맡은 출연자 개인이 갖는 무속적 친연성이 시청자들에게 무속인이라는 배역에 대한 진실성과 몰입감을 높여준다. 또한 보조 출연자의 경우(당주)무당 외에도 전악, 애동기자, 청송무당 등 무속인을 구성하는 다양한 층위의 주체를 폭넓게 구현하고 있음을 확인할 수 있었다. 끝으로 신도에 해당하는 게스트는 풍트를 연기하는 코미디언 중심의 연예인에서 토크쇼의 인터뷰이이자 스토리텔러로서 이야기거리를 갖춘 연예인과 사회 명사로, 그리고 다시 고민을 가진 이 시대의 모든 대중으로 점차 확장되고 다변화되고 있다 하겠다.

### 3. 공간 및 기타 구성:

다양한 무악·무구를 활용한 무속의 입체적 재현

예능의 배경이 되는 무대 디자인에 대한 본격적인 논의는 진행된 바 없지만, 관련한 논의를 빌어오자면 무대 디자인은 프로그램 내용에 적합한 공간을 창조하는 일이며, 프로그램의 이미지를 시각적으로 구현하는 일이자 작품의 분위기를 창조하는 작업이다.<sup>40)</sup> 예능 프로그램의 경우도 다르지 않

아서 세 프로그램은 모두 무속과 풍트, 토크, 상담 등의 소재를 반영할 수 있는 내밀하고 친숙한 공간으로 점집을 상징하고 각각의 프로그램이 지향하는 목적과 개성에 따라 재현하고 있다.

#### 1) 세트와 소품, 특수효과: 무구를 활용한 ‘점집’의 재현

세트장은 기본적으로 ‘점집’으로 구성된다.<sup>41)</sup> 프로그램이 내세우는 무속인이 강신무 무당인 이상 엄밀히 구별하자면 이들의 공간은 ‘점집’이 아니라 ‘신당’으로 표기되는 것이 옳다. ‘무당’이라는 말의 기원에 관해서는 일찍이 『조선무속고』와 『조선무속의 연구』에서 무(巫)가 신께 제사를 지내던 장소[堂]에서 비롯되었다는 해명이 있어 왔다. 무당의 정체성에는 의례와 이것이 이루어지는 공간의 개념이 함께 깃들어 있을 만큼 ‘당’은 중요한 의미를 갖는다. 그러나 이들 프로그램에서는 대사·자막, 제작진의 인터뷰 등을 통해 ‘점집’이라는 용어를 부각시켜 내세운다. ‘신당’이 맞지만, 단어가 주는 본격적인 무속신앙의 느낌을 탈각하고자 하는 의도가 묻어있는 것이다. 예능이라는 장르를 통해 희석되었다하더라도 가벼운·풍속(문화)으로서의 점사는 가능하지만, 본격적인 신앙으로서의 곳이나 무속의 재연은 불가능하다는 제작진과 대중의 심리적 경계가 반영된 용어이기도 하다.

무속에 대해 좀더 폐쇄적이었던 시대인 <부채도사>의 무속과 신당은 ‘역술’·‘점술원’<sup>42)</sup>이라는 기표로 대체된다. ‘무당’인 부채도사에게 무속의 이미지를 탈각하고 도교와 역학의 풍모를 입혀 ‘도사’로 거듭나게 하려는 의도가 반영된 언어이다. ‘장두팽’이라는 중국풍의 이름, 긴 백발과 도인풍의 의복, 중국풍의 동자상과 태극과 64괘가 그려진 천지인삼재도(天地人三才圖) 액자 등의 소품도 이같은 맥락을 강화한다.

<무릎팍도사>의 공간 구성에는 무속을 좀더 전면에 드러내되, 가볍고 유쾌한 오락으로 치환하고자 의도가 반영되었다. 병풍 대신 계단식 신단을 두어 이곳이 강신무의 신당임을 명확히 하는 한편 화려하고 번쩍이는 원색

40) 구자련·최재희, 『미디어로 재현되는 건축공간에 관한 연구: TV드라마 무대세트를 중심으로』, 『대한건축학회 학술발표논문집』 24(1), 대한건축학회, 2004, 193면.

41) 『무릎팍도사 1년①』 ‘B급 코드’로 승부수! ‘무릎팍 세트’ 속에 흥행비결 있다, 이태일리, 2008.1.31, <<https://news.nate.com/view/20080131n25376>>

42) <유머1번지 - 부채도사> 399회, “부채도사점술원”이라는 간판이 등장한다.

과 금색의 색상 조합은 키치와 B급의 정서를 차용한 ‘가짜’의 공간임을 명시한다. 제단에 둔 소품 또한 초기에는 향로, 초, 고임 음식 등 무속의 신단에 올리는 기명으로 구성되었지만, 후기에는 국적을 알 수 없는 화려한 동양풍의 자기와 인형, 분재 등으로 대체되면서 진짜와 가짜가 혼재된 이질적이고 키치한 공간의 면모로 강조하는 방향으로 전환된다. ‘무릎팍도사’는 ‘부채도사’의 작명을 이어받는 한편, 강신무의 무복을 차용하고, ‘천기누설’ ‘부적’ 등과 같은 용어와 장치를 통해 무당으로서의 정체성을 간접적으로 드러낸다.

반면 <무엇이든 물어보살>은 무속에 대해 개방적이다. 이전의 프로그램과는 다르게 대사와 자막에 ‘무당’·‘신당’·‘굿’이라는 무속의 용어가 그대로 노출되며, 공간을 조성하는 소품에서도 무속의 무구를 적극적으로 활용하기 때문이다. 신단을 따로 조성하기도 하고, 협소한 공간적 제약으로 병풍으로 이를 대신할 때도 있지만, 벽에 걸린 무신도, 게스트와 마주하는 대신상에 준비된 오방기·산통·쌀·산통·콩·팥 등의 무구와 기명은 무속과의 연결성을 뚜렷하게 드러내는 장치들이다.

오방기 뽑기와 산통(算筭)에 담긴 각종 점괘가 쓰여진 서죽(筮竹)을 뽑아 운세를 점치는 것은 전통적인 무속의 점복 행위이다. 쌀점은 소반 위에 쌀을 던져 쌀이 흩어진 모양으로 점을 치는 것으로 『조선왕조실록』에도 그 예가 기록되어 있으며, 오늘날에도 무당이 즐겨 사용하는 대표적인 점사 방법이다.<sup>43)</sup> 콩, 팥, 쌀 등의 기명은 서울굿의 내림굿 제차 중 종지집기에서 사용되는 주요 기명들로, 예컨대 내림굿을 하는 입무 후보자가 콩을 집으면 콩같이 굵은 단골을 많이 잡겠다고 해석되는 등 무속에서 입무 후보자의 무업의 향방을 점치는 중요한 의미가 담긴다.<sup>44)</sup> 때로는 잡귀잡신을 물리고 정화의 용도로 사용하기도 한다. <무엇이든 물어보살>은 대신상에 종지에 담은 콩, 팥을 제시하고 이를 점사를 행할 때 뿌리기도 하며 무속적인 맥락에서 콩과 쌀이라는 기의를 드러내는 한편 이를 생콩과 생쌀이 아니라 볶은콩과 튀밥이라는 기표로 제시하고 간식으로 먹는 등 예능 프로그램의 오

43) 이용범, 국사편찬위원회 편, 『조선시대 무속의례』, 『한국문화사38: 무속, 신과 인간을 잇다』, 경인문화사, 2011, 100~101면.

44) 이은우, 『서울 전적굿의 제차 구성과 의미』, 성신여자대학교 국어국문학과 박사학위논문, 2018, 140면.

락성을 창출하는 용도로 변형하는 모습을 보이며 장르적 특성을 담아낸다.

그 밖에도 <무릎팍도사>나 <무엇이든 물어보살> 버라이어티 프로그램은 무속의 부적을 이용한 자막 디자인이나, 무악을 활용한 음향효과 등의 특수효과 역시 무속이라는 소재를 시청각적 이미지로 재현하고 있음이 확인된다.

## 2) 음악: 코너송을 통한 무악과의 접목

<부채도사>, <무릎팍도사>, <무엇이든 물어보살>은 코너송을 효과적으로 활용했다는 점에서 다른 TV 예능 프로그램과 차별된다. 각각 ‘실례송’, ‘무릎팍송’, ‘神송’으로 지칭되는 이들 코너송은 단독 음원<sup>45)</sup>으로 발표되거나 대중적인 인기를 모으며 프로그램의 인기를 견인하는 데 큰 기여를 했다.

각각의 코너송을 선율, 가사, 가창 방식에 따라 그것이 전달하고자 하는 분위기, 메시지 등을 소개하면 다음과 같다. ‘실례송’은 형식적으로는 ‘부채도사’와 ‘손님’이 번갈아 부르는 교환창의 형태를 취하며, 가사의 내용은 ‘부채도사’의 영험함을 확인하는 손님의 질문과 도사의 대답으로 이루어진다. 선율은 라단조로 친숙하고 경쾌한 트로트의 느낌을 살렸다. ‘무릎팍송’ 역시 라단조의 친숙한 트로트풍의 선율과, 문답의 형식을 통한 도사의 영험함을 강조하는 메시지는 ‘실례송’과 유사하다. 가창 방식은 가수 올밴의 라이브 반주와 노래가 주가 되고, 부채도사와 건방진도사는 춤이나 퍼포먼스를 추는 것으로 바뀌었다. ‘神송’은 사장조의 밝고 경쾌한 분위기를 전달하는 선율과, 보살들의 기타·리코더 반주, 프로그램명과 조음구를 강조하는 가사로 구성된다.

이들 코너송은 극의 분위기를 청각적으로 연출하고, 극 중 게스트 입장(<부채도사>·<무릎팍도사>)·콩트에서 토크로의 변환(무엇이든 물어보살) 등과 같이 프로그램의 코너를 분절하여 포맷을 구성하는 등 예능 프로그램의 문법을 구성하는 데 중요한 기능을 하는데, 이는 무악의 기능과 맞

45) <부채도사>(장두석, 2009) <<https://www.genie.co.kr/detail/songInfo?xgnm=78192685>>;  
<무릎팍도사>(올라이즈 밴드, 2007) <<https://www.genie.co.kr/detail/albumInfo?axnm=46255821>>

당아 있다. 특히 ‘무릎팍송’과 ‘神송’은 강신무권의 대표적인 무악인 당악과의 유사점을 찾을 수 있다. 무속 의례인 굿은 음악과 춤이 어우러진 종합예술로, 무악이 담당하는 비중이 적지 않다. 그중 당악은 서울굿에서 가장 자주 등장하는 무악의 이름이면서 동시에 무당이 도무를 위해 위아래로 뛰었다가 제자리에서 한 바퀴 도는 무무(巫舞)의 이름이기도 하다. 기능적으로는 새롭게 도무하는 신을 알리고, 제차가 마무리하는 것을 알리며 서울굿의 제차를 분절하는 표지의 기능을 한다.<sup>46)</sup> ‘神송’의 반복되는 빠른 박자의 후렴구는 예능적으로는 한때 유행했던 댄스 음악의 변용이기도 하지만, 한편으로는 간단한 박자만으로 구성되는 당악의 변용으로 볼 수 있다. 이러한 점은 선녀보살이 선을 악기인 리코더를 타악기처럼 리듬으로만 표현하는 것에서도 알 수 있다. 당악 장단은 가장 많이 쓰이고 간단해서 애동기자들이 제금을 치며 처음으로 배우는 무악 장단 중 하나라는 특징과 유사하기 때문이다. 또한 ‘무릎팍송’에서 무릎팍도사와 건방진도사가 추는 춤은 무당이 신을 몸에 싣는 당악춤을 기본으로, 게스트의 특성을 동작으로 표현하는 일종의 무무로서의 속성을 공유한다.

#### IV. 무속이 빚어내는 K-예능의 다층적 의미

##### 1. 웃음과 카리스마를 매개로 한 일상의 고민 해결사

무속과 예능 프로그램은 여러 지점에서 맞닿아 있다. 무속 의례인 굿에는 웃음을 주는 재담과 눈물을 흘리게 만드는 영실의 서사가 공존하며, 무당은 음악과 춤에도 고루 능한 예능인이기도 하다. 또한 무속은 타종교와 신앙을 배척하지 않고 포용해 온 다원성과 개방성의 속성을 갖는다. 이러한 면모는 오늘날의 다양한 포맷과 소재의 결합으로 제작되는 리얼 버라이어티 예능 프로그램과 다르지 않다. 특히 한국의 리얼리티 프로그램은 실생활에서의 문제를 해결해주는 공익성과, 동일시와 공감을 강조하는 특징을 갖는다.<sup>47)</sup> 신과 영가로 존재를 치환하여 위로와 치유를 전하는 무속의례의

46) 당악에 대한 설명은 이은우, 앞의 논문, 31면, 35면.

문법과 감성 구조는 한국의 리얼리티 프로그램의 특징을 담아내는 고유한 틀로 손색이 없다.

무속 예능에서 웃음은 예능 프로그램의 오락성을 대표하는 코드이며, 풍자의 장치이자 고민 해결의 장치로 다양하게 기능한다. 아리스토텔레스가 시학에서 지적했듯 웃음(희극)은 ‘실제 이하’의 인물을 모방하는 것에서부터 생성된다. 때문에 사회적으로 배척되는<sup>48)</sup> 무속인을 모방(연기)하는 무속 소재 예능 프로그램의 전략은 처음부터 웃음을 전제로 하고 출발한다. 그런데 이들은 신을 모시는 위엄을 갖춘 자이자 고민의 해결사로 강력한 카리스마를 갖추며 ‘반말’로 발화한다. 나이 많은 사람, 지위가 높은 사람은 물론이고 성공한 명사나 스타들이 이들 찰떡매는 모습은 보는 사람들에게 통쾌한 웃음을 준다.

한편 무속 의례인 굿은 역동적인 정서적 교감의 장치이자, 여러 신격을 오게 해서 인간을 정감적으로 자극하고 동시에 근본적 문제를 반추하도록 한다.<sup>49)</sup> 웃음을 매개로 한 TV 예능 프로그램이라는 매체를 통해 의뢰인이 고민을 토로하기까지의 마음의 무게를 덜게 하고, 또 웃음을 통해 고민의 무게를 덜어줌으로써 일종의 치유를 이루어가는 과정은 무속이 가진 종교적 본질을 일깨운다. 과거 영화나 드라마에서 재현되는 무속의 모습이 지나치게 무겁고 신비화된 영역에서 쓰여졌던 것에 비해, TV 예능 프로그램이 재현하는 무속은 그것이 갖는 종교적 본질은 훼손하지 않으면서도 일상적이고 가벼워졌다는 데 의의가 있다. 카리스마적이고 직설적인 반말 화법은 지위 고하에 휘둘리지 않는 평등한 대화를 주도하며, 신이하지 않더라도 영험할 수 있는 일상의 해결사로 무속인을 그리고 있는 것이다.

## 2. 전통문화의 계승과 K-콘텐츠로의 확장 가능성

오늘날 빠른 속도로 전통문화는 파편화되고 있지만, 동시에 한류 문화의

47) 김예란·박주연, 『TV 리얼리티 프로그램의 이론과 실제: 제작자 심층 인터뷰 분석을 중심으로』, 『한국방송학보』 20(3), 한국방송학회, 2006, 44면.

48) 물론 신분은 사라졌지만, 지금도 무당에 대한 거부감이 완전히 사라졌다고는 할 수 없다.

49) 김현선·지연화, 『굿의 치유 과정 연구: 계수굿에서 만신과 단풀의 굿하는 사례를 중심으로 하여』, 『한국무속학』 32, 한국무속학회, 2016, 7면.

열풍으로 K-콘텐츠와 한국 전통문화에 대한 관심은 더욱 높아지고 있다. 무속 소재 TV 예능 프로그램은 드라마나 영화에 한정되었던 이러한 흐름을 다각화하고 확장시킬 수 있는 가능성을 확보한다. 무속은 한국 고유의 신앙이자 문화이다. 단적으로 예시해 무속 의례는 한복을 입고 한식을 차린 후, 국악에 맞추어 전통춤을 추는 전통 의례라고도 할 수 있을 것이다. 때문에 무속의 노출은 자연스럽게 한국 전통문화에 대한 홍보와 맞물린다. OTT 플랫폼을 통한 K-예능 프로그램의 해외에 보급되면서 해외 팬들이 증가했다는 점도 이를 가속화한다.

무속 소재 예능 프로그램의 소품과 특수효과의 활용 방식은 무속적 전통을 드러내어 프로그램의 정체성을 효과적으로 전달하는 한편, 한국 전통문화를 활용한 K-콘텐츠의 홍보라는 이원적인 차원에서 수행된다.



스틸컷1 <무류팍도사>(3회)



스틸컷2 <무엇이든 물어보살>(228회)

이 같은 특징은 프로그램의 세트장을 담은 위의 스틸컷에서 확인된다. 세트장은 무속적인 공간을 구현하기 위한 각종 무구와 기명들<sup>50)</sup>이 배치되는 한편, 도자기·고가구·복조리와 같은 민예품이나 북·가야금과 같은 전통 악기, 화조도나 민화 외에도, 김홍도의 한국화와 신사임당의 작품을 활용한 것이 확인된다.<sup>51)</sup> 이들은 서민의 일상을 담은 풍속화이거나, 화제의 도안으로 사용될 정도로 인지도가 높은 작품들이다.

50) 스틸컷1 <무류팍도사>의 신단과 신단을 채운 초와 고임 음식들, 스틸컷2 <무엇이든 물어보살>에 중앙에 놓인 오망기·쌀·콩 등의 무구와 벽에 장식된 변형된 무신도와 오망기 등이 그 예이다.

51) <스틸컷2>의 우측 벽에서 신사임당의 <초충도(草蟲圖)>의 일부와 김홍도의 <하화청연도(荷花淸蓮圖)>·<황묘롱접도(黃猫弄蝶圖)>가 배치되어 있다.



스틸컷4 &lt;무엇이든 물어보살&gt;(109,110,105회)



스틸컷5 &lt;무엇이든 물어보살&gt;(75,66회)

이러한 경향은 가장 최근작인 <무엇이든 물어보살>에서 특히 두드러지게 나타난다. 프로그램은 외부 장소를 섭외하여 세트장을 구성했는데, 주요 공간은 크게 강남역 등지의 변화한 시내 상권과, 호젓한 한옥 골목가로 구별된다. 전자는 현장의 시민들을 대상으로 고민 접수를 시도하는 등 프로그램이 갖는 현장성과 리얼리티를 드러내기 위한 목적을 가진다. 후자는 코로나 팬데믹으로 인해 변화가를 피할 수밖에 없었던 이유도 있지만, 이를 계기로 한국 전통의 아름다움을 공간과 소품·화면 자료를 통해 시각적으로 구현하는 계기로 활용하였다. 기와·처마·문살·박석 등 한옥의 공간을 클로즈업하는 영상 자료를 표지로 삽입하여 전통 건축이 주는 공간의 한국의 미를 전달하는 것이 그것이고 <스틸컷 4>가 사례가 된다.

<스틸컷 5>는 단오를 맞아 “모내기를 끝내고 풍년을 기원하는 신과 인간의 축제”라고 소개하며 그네뛰기·창포물에 머리감기 등의 풍속을 알리고, “좋은 기운 팍팍! 잡귀 뚝 잡귀 뚝! 잡귀 OUT”이라는 자막과 함께 “잡귀야 물렸거라”를 외치며 단오제(단오굿)을 행하는 회차와, 칠석을 소개하며 견우와 직녀가 오작교를 건너 상봉하는 장면을 재연한 것이다. 한국이 세시 절기를 상세히 자막과 멘트로 소개하고, 나아가 관련된 고유의 풍속을 풍트로 재연함으로써 한국의 전통을 적극적으로 활용·홍보하고 있는 것이다.

무속 예능프로그램과 한국 전통문화와의 결합은 오늘날의 K-콘텐츠로까지 경계를 확장한다. <겨울연가>·<각시탈> 등 한류 열풍을 불러일으

킨 K-드라마를 이용해 24절기 중 하나인 소설(小雪), 국경일인 3·1절을 소개하는 사례가 그 예이다.



스틸컷6 <무엇이든 물어보살>(좌·중:108회, 우:140회)

<스틸컷6>처럼 K-푸드를 활용한 사례도 주목할 만하다. 음식은 특정 지역의 고유성을 표현하는 매개체로 각 지역만의 독특한 맛과 환경·문화·역사를 전달하는 상징 요소이다. 음식 관광은 일상에서 시각·후각·미각을 자극하는 감각적인 경험을 체험하게 하고, SNS를 통해 타인과 손쉽게 공유·과시할 수 있게 때문에 오늘날 특히 인기를 끌고 있다.<sup>52)</sup> 또한 음식 관광은 자신과 다른 문화를 체험하는 가장 직접적이고 신체적인 방식이기도 하다.<sup>53)</sup>

<스틸컷6>의 좌측의 이미지는 영화 <봄날은 간다>를 패러디한 장면으로, “라면 먹고 갈래?”라는 동자의 유혹에 응한 선녀가 김치가 없자 화를 내는 모습이다. 가운데는 김치를 “대한민국의 소울 푸드”로 소개하며 삽입된 이미지로 동자와 선녀가 함께 김장을 하는 이미지이다. 김치는 명실상부한 한국의 대표 메뉴로 한국과 한국인이라는 정체성의 상징 기호처럼 통용된다. 뿐만 아니라 김치를 만드는 과정이자 음식을 공유함으로써 공동체의 유대를 다지는 김장 문화 역시 “Kimjang, making and sharing kimchi”라 하여 유네스코 인류무형문화유산으로 등재된 바 있다. 한식은 해외에서 제작한 게임 콘텐츠에서 한국의 문화적 정체성을 담아내는 장치로 유효하며, 김치는 특히 중요한 키워드로 기능한다.<sup>54)</sup> <무엇이든 물어보살>에서는 김

52) Boniface, Priscilla, *Tasting Tourism: Travelling for Food and Drink*, Routledge, 2003.; 이은우, 「디지털 공간에 구현된 한식: <용과 같이(龍が如く)> 시리즈 속 음식과 정체성의 서사」, 『한국문화이론과 비평』 105, 한국문화이론과 비평학회, 2025, 268~269면에서 재인용.

53) Long, Lucy M., “Culinary Tourism: A Folkloristic Perspective on Eating and Otherness”, *Southern Folklore* 55(3), University Press of Kentucky, 1998, pp.181~204.; 이은우, 앞의 논문, 2025, 269면에서 재인용.

치 소개 방식은 한국의 고유 음식이라는 평면적인 정보 소개에 그치지 않는다. 무엇을 먹는가에서 어떻게 먹는가로 진화하여 라면과 어울리는 음식으로 소개하는 것이다. 또한 이는 이국의 음식이 갖는 위치성을 고려한 전략이기도 하다. 이국의 음식은 호기심과 친숙함 사이에 존재하며 호기심의 극단은 맛의 유무를 떠나 먹을 수 있는가 없는가라는 터부로 연결되기 때문이다.<sup>55)</sup> 김치는 발효음식으로, 레비스트로스의 신화학 이론에 따르면 본래는 먹지 못하는 “썩은 것”에 해당한다. 물론 “잘 썩은” 음식은 발효의 과정을 거치면서 독특한 풍미와 효능을 가진 특별한 음식으로 거듭난다.<sup>56)</sup> <무엇이든 물어보살>은 슬로우 푸드이자 로컬 푸드인 김치에 전 세계 공용의 인스턴트 푸드인 라면을 결합시킴으로써 먹을 수 없는 음식으로 연결될 수 있는 이국성을 상쇄시키는 영민한 전략을 취한다. 또한 이를 K-무비의 패러디한 콩트라는 극으로 직조하여 입체적으로 흥미롭게 전달한다.

<스틸컷6>의 우측은 전통적인 한식의 범주를 넘어 동시대의 한식을 대표하는 K-푸드인 짜장면을 소개하는 이미지이다. “한국인이 가장 즐겨 먹는 요리 중 하나”로, “고기와 채소를 넣어 볶아 만든 양념을 국수에 비벼 먹는 음식” “짜장면 Jjajangmyeon”이라는 자막은 “한국”이라는 국가 표기와 영문 표기의 병행, 메뉴 설명의 난이도 등을 고려했을 때, 방송 콘텐츠가 국내뿐 아니라 명백히 해외 시청자를 염두에 둔 K-컨텐츠로 확장하고 있음을 알 수 있다.

요컨대 무속 소재 예능 프로그램은 웃음과 고민 해결을 통한 일상의 영성 체험을 주도한다. 또한 한복·한옥·한식과 다양한 소품을 통해 한국의 전통문화와 풍속을 계승한다. 또한 이들이 재연하는 문화는 궁궐이나 박물관이라는 공식적이고 완결된 공간에서 보급하는 화려하고 장엄한 아름다움과는 달리 소박한 전통 민예품(民藝品)과 일상 문화라는 점에서 미학적인 특징을 갖는다. 이는 유교·불교와 같은 중세의 거대 종교를 기반으로 한 상층의 문화와는 차별되는 무속이라는 민간 신앙이 빚어낸 민속문화라는 점에서 ‘무속’이 기여한 바가 명확하다. 또한 무속 소재 예능 프로그램은 나

54) 김치에 대한 논의는 이은우, 앞의 논문, 2025, 276면.

55) Long, Lucy M., op. cit.; 이은우, 앞의 논문, 2025, 282면에서 재인용.

56) 이은우, 앞의 논문, 2025, 284면.

아가 전통문화를 과거의 범주에 얽매이지 않고 동시대의 K-컨텐츠로 확장시켜 글로벌 K-컬처 보급에 새로운 활로를 개척하고 있다.

특히 김치와 단오의 ‘국적’에 대한 질문과 답은 최근 답시크의 개발과 함께 불거진 소버린 AI의 담론을 대표하는 사례이다.<sup>57)</sup> 이 점은 <무엇이든 물어보살>이 김치와 단오를 다루었던 사례와 견주어 짝어 볼 필요가 있다. 무속 소재 예능 프로그램은 ‘웃음’이라는 평화롭지만 강력한 수단을 통해 K-컬처의 디지털 주권 침해의 위협으로부터 방어하는 역할을 수행하고 있음을 확인할 수 있기 때문이다.

## V. 결론: 무속과 미디어, 전통과 대중 사이의 중층적 재현

이상으로 <부채도사>, <무릎팍도사>, <무엇이든 물어보살>이라는 대표적인 무속 소재 TV 예능 프로그램을 중심으로, 무속 콘텐츠가 대중매체 특히 예능이라는 장르 속에서 어떻게 변용되고 재현되었는지를 통시적, 형식적, 그리고 문화적 측면에서 살펴보았다.

세 프로그램은 각 시대와 매체의 특징을 반영하며 일종의 계보를 이루고 있음이 확인되었다. 1990대에 방영된 <부채도사>는 본격 코미디 프로그램으로 무속인을 풍자하며 사회 문제를 우회적으로 드러내고 있다. 2007~2013년에 방영된 <무릎팍도사>는 토크쇼와 무속을 결합한 형식으로, 게스트의 고민을 다루며 예능과 교양의 접점을 형성하였다. 2019년부터 방영된 <무엇이든 물어보살>은 상담 중심의 예능 형식으로, 무속적 장치와 의례를 보다 적극적으로 활용하며 리얼리티 기반의 고민 해결 서사를 구성하고 있다. 이를 통해 웃음을 기반으로 풍자(<부채도사>) → 감동(<무릎팍도사>) → 공감/실용(<무엇이든 물어보살>)으로 이어지는 예능 형식의 진화 구조를 제시하였으며, 무속 콘텐츠의 신비성을 유지하면서도 리얼리티와 결합하는 최근 예능의 전략적 전유 방식을 분석하였다.

이들 프로그램은 각기 다른 시대와 포맷, 소재의 결합 속에서 제작되었

57) 「답시크 “김치·단오절 중국 것”...국정원 ‘中’ 악용 가능성’ 우려」, 파이낸셜뉴스, 2025.02.09.  
<https://www.hankyung.com/article/2025020934791>

음에도 불구하고, 공통적으로 무속을 주요 소재로 활용하며 ‘고민’과 ‘해결’이라는 구조를 서사적 중심축으로 삼고 있다는 점에서 유사한 형식을 공유하고 있었다. 또한 이들 프로그램은 무속신앙의 핵심 요소인 ‘사제—신도’ 관계, 무구와 무악의 시청각적 장치, 그리고 무속 의례의 상징적 체계를 다양한 방식으로 차용하고 있음을 확인하였다.

TV 예능 프로그램은 무속을 신비화하거나 주변화하지 않고, 오히려 웃음과 공감, 상담과 치유의 코드로 재배치함으로써 무속을 일상적이고 동시대적인 정서의 장으로 끌어들었다. 이는 무속을 보존해야 할 전통문화나, 신비주의적 퇴행으로 보는 시선을 벗어나, 대중문화 속에서 지속적으로 재해석되고 기능하는 살아 있는 문화로서 주목해야 함을 시사한다. 특히 <무엇이든 물어보살>은 무속 세계관을 프로그램의 기본 설정으로 삼고, 굿·산통·오방기 등의 요소를 보다 직접적이고 사실적으로 도입함으로써, 무속을 미디어적 상징 체계로 승화시키는 성과를 보여주었다.

나아가 본 연구는 무속 예능 프로그램이 한국의 전통문화와 K-콘텐츠의 결합 지점에서 어떤 문화적 의미를 지니는지에 대해서도 조명하였다. 무속 콘텐츠는 한복, 한옥, 한식 등 전통문화 요소와 결합하여 한국의 민속적 정체성을 가시화하는 동시에, 글로벌 K-컬처와 디지털 주권주의와의 접점을 확보하는 장치로서도 작용한다. 이는 무속이 과거의 유산이 아니라 현재적 문화 자산이며, 동시에 세계화된 대중문화의 일부로서 기능할 수 있는 잠재력을 지님을 보여준다.

## 참고문헌

### 1. 자료

<무엇이든 물어보살> 홈페이지 <[http://www.kbsn.co.kr/m/program/index?program\\_code=PG20190129J](http://www.kbsn.co.kr/m/program/index?program_code=PG20190129J)>

<유머 1번지> 홈페이지 <<https://program.kbs.co.kr/2tv/enter/humor1/pc/index.html>>

<황금어장-무릎팍도사> 홈페이지 <[https://program.imbc.com/goldfish\\_dosa](https://program.imbc.com/goldfish_dosa)>  
KBS COMEDY: 크크티비, 유튜브, “[유머1번지] 부채도사”, <[www.youtube.com/@KBSCOMEDY](http://www.youtube.com/@KBSCOMEDY)>

### 2. 단행본

이용범 저, 국사편찬위원회 편, 『조선시대 무속의례』, 『한국문화사38: 무속, 신과 인간을 잇다』, 경인문화사, 2011.

### 3. 논문

강명환·윤대산, 『예능 프로그램의 편성, 내용, 제작요인이 시청률 및 가치 평가지표에 미치는 영향 연구』, 『언론과학연구』 21(2), 한국지역언론학회, 2021, 86~117면.

김삼환, 『예능프로그램의 포맷과 스토리텔링 연구: MBC <무릎팍도사>의 형식과 내용을 중심으로』, 『문화예술콘텐츠』 2, 한국문화콘텐츠학회, 2008, 91~113면.

김여주, 『고민 상담 예능 프로그램의 변화 양상: <무릎팍도사>와 <오은영의 금쪽상담소>를 중심으로』, 『문학치료연구』 64, 한국문학치료학회, 2022, 141~174면.

김연희, 『텔레비전 토크쇼의 문화적 함의: <안녕하세요>, <무릎팍도사>, <힐링캠프>를 중심으로』, 동국대학교 문화콘텐츠학과 석사학위논문, 2013.

김영도·장하용, 『채널의 증가에 따른 TV 프로그램의 유사화에 관한 연구』, 『사회과학연구』 25(4), 동국대학교 사회과학연구원, 2018, 7~30면.

김예란·박주연, 『TV 리얼리티 프로그램의 이론과 실제: 제작자 심층 인터뷰 분석을 중심으로』, 『한국방송학회』 20(3), 한국방송학회, 2006, 7~48면.

김현선·지연화, 『굿의 치유 과정 연구: 재수굿에서 만신과 단골의 굿하는 사례를 중심으로 하여』, 『한국무속학』 32, 한국무속학회, 2016, 7~30면.

김호성, 『드라마 <미남당> 속 가짜무당의 형상과 의의』, 『한국무속학 50』, 한국무속

학회, 2025, 7~27면.

구자련 · 최재희, 『미디어로 재현되는 건축공간에 관한 연구: TV드라마 무대세트를 중심으로』, 『대한건축학회 학술발표논문집』 24(1), 대한건축학회, 2004, 203~206면.

노동렬, 『방송 예능프로그램 포맷의 진화』, 『한국콘텐츠학회논문지』 15(1), 한국콘텐츠학회, 2015, 55~63면.

이은우, 『서울 진적국의 체차 구성과 의미』, 성신여자대학교 국어국문학과 박사학위 논문, 2018.

\_\_\_\_\_, 『디지털 공간에 구현된 한식: <용과 같이(龍が如く)> 시리즈 속 음식과 정체성의 서사』, 『한국문학이론과 비평』 105, 한국문학이론과 비평학회, 2025, 259~294면.

이창원 · 김정현, 『주말 저녁 지상과 예능 프로그램의 다양성 변화(2004~2013): 프로그램 포맷, 소재, 구성원 분류를 중심으로』, 한국언론학회, 『한국언론학보』 59(3), 2015, 265~299면.

표시영, 『매체환경 변화에 따른 국내 예능 프로그램의 포맷전략 및 다양성 변화: 지상파, 종편, tvN을 중심으로』, 『한국언론학보』 66(6), 한국언론학회, 2022, 109~153면.

남지은, 『K-포맷 비즈니스, 어디까지 왔는가』, 『방송 트렌드 & 인사이트』 16, 2018.  
<<https://www.kocca.kr/trend/vol16/sub/s32.html>>

『강호동 카리스마, 어디서 나오나 했더니...』, 한국일보, 2010.2.22. <<https://www.hankookilbo.com/News/Read/201002222397262729>>

『“나영석 새 예능, 드라마 소재 차별화” tvN 2020 라인업 공개』, YTN, 2019.12.13.  
<[https://star.ytn.co.kr/\\_sn/0117\\_201912131640410519](https://star.ytn.co.kr/_sn/0117_201912131640410519)>

『답시크 “김치·단오절 중국 것”...국정원 ‘中 악용 가능성’ 우려』, 파이낸셜뉴스, 2025.02.09. <<https://www.hankyung.com/article/2025020934791>>

『무릎팍도사 1년①』 ‘B급 코드’로 승부수! ‘무릎팍 세트’ 속에 흥행비결 있다』, 이데일리, 2008.1.31. <<https://news.nate.com/view/20080131n25376>>

『[사람들] 부채도사’ 장두석, 진짜 명상전도사 됐다』, 조선일보, 2003.3.14. <[https://www.chosun.com/site/data/html\\_dir/2003/03/14/2003031470321.html](https://www.chosun.com/site/data/html_dir/2003/03/14/2003031470321.html)>

『[예능史⑥] 무릎팍 원조 ‘부채도사’, 로고송에 분장까지 신통한 코미디』, YTN, 2017.11.11. <[https://www.ytn.co.kr/\\_ln/0117\\_2017111110800068790](https://www.ytn.co.kr/_ln/0117_2017111110800068790)>

『“응답하라 1988”이 소환한 그 때 그 개그들』, 조선일보, 2015.11.20. <[https://www.chosun.com/site/data/html\\_dir/2015/11/18/2015111802730.html](https://www.chosun.com/site/data/html_dir/2015/11/18/2015111802730.html)>

『[Y초점] ‘무릎팍도사’ · ‘물어보살’ 원조…故 장두석이 밝힌 ‘부채도사’ 탄생 비화』,  
YTN, 2024.7.23. <[https://www.ytn.co.kr/\\_ln/0117\\_202407231600523289](https://www.ytn.co.kr/_ln/0117_202407231600523289)>

The Form and Meaning of Shamanic Content Represented  
in Korean TV Entertainment Programs  
- Focusing on Buchaedosah, Knee-Drop Guru,  
and Ask the Bodhisattvas -

Lee, Eunwoo

In recent years, Korean TV entertainment programs have increasingly incorporated shamanism as a central theme, creating new forms of shamanistic expression within popular culture. This study analyzes how shamanic content is represented in three representative programs—Buchaedosah, Knee-Drop Guru, and Ask the Bodhisattvas—and examines their narrative structures and cultural implications. Despite their differences in format, subject matter, cast composition, and spatial settings, these programs form a kind of genealogy that reflects the characteristics of their respective media environments and time periods.

What unites these programs is their common appropriation of the core shamanic structure of “problem and resolution.” In doing so, they transcend shamanism as mere custom or spectacle, instead functioning as platforms for emotional resonance and practical advice. The cast composition also mirrors the hierarchical relationship between shaman and believer, consistently deploying the image of the possessed shaman (gangshinmu). The use of props and settings evocative of shamanic shrines further enhances the multi-dimensional representation of shamanism.

These programs visualize Korean folk identity by situating shamanism at the intersection of traditional culture and K-content, serving not only as a means of cultural localization but also as a point of engagement with global K-culture and digital sovereignty. By investigating how shamanism is normalized and transformed into entertainment within the television medium, this study sheds light on the contemporary reappropriation of shamanic practices and their dynamic interaction with popular media.

Keywords: shamanism, television entertainment, popular culture, Korean identity,  
media representation, K-content

접수일자: 2025. 3. 30.

심사기간: 2025. 4. 1.~2025. 5. 10.

게재결정: 2025. 5. 10.

