

TV 獸難 시대

— 동물 관련 프로그램의 인기 비결과 문제점 —

박억배

서론

2002년의 안방극장은 말 그대로 동물 천하(天下)였다. 동물 관련 프로그램의 춘추전국 시대라고 해도 과언이 아닐 만큼 많은 동물 관련 프로들이 쏟아져 나왔고, 이런 양적 성장과 경쟁에도 불구하고 매 프로가 일정 시청률 이상을 보장받고 있다. 이는 인간 심리 읽기에 영민한 TV가 시류의 빠른 파락을 통해 사람들의 감성에 접근, 관심을 유발한 결과다. 즉, 애완 동물 시장 규모가 커지고, 피폐한 사회 속에서 애완 동물에 대한 사람들의 관심과 수요가 늘어가는 시점에서 이를 눈치 챈 TV가 그와 관련된 프로그램을 제작, 문화의 성장과 변화에 적절히 부응한 것. 물론, 가정에서 키워지는 동물의 개체 수가 많아지고 종류가 다양해진 만큼, 그에 따른 정보를 제공할 TV의 역할이 새롭게 생겨난 사실, 즉 시청자의 필요에 의한 프로 제작이란 부분도 간과할 수 없다. 그러나 너도나도 동물 관련 프로그램을 제작하다 보니, 각 방송사는 ‘전혀 새롭지 않은 새 코너 기획’에 열을 올리는 우스운 모습을 연출하기에 이르렀고, 나아가 공통된 문제점을 드러내기 시작했다. 전격 동물 관련 프로그램이 시작된 지 어언 1년. 지상파 방송 3사의 대표 동물 프로그램 <TV 동물 농장(SBS)>, <주주 클럽(KBS2)>, <와우! 동물 천하(MBC)>를 중심으로 과연 그 프로그램들의 인기 비결은 무엇이며, 서서히 드러나기 시작한 그들 공통의 문제는 무엇인지 살펴보자.

본론

TV와 동물이 만났을 때

광고의 변치 않는 코드인 3B와 TV의 접목은 획기적인 시청률의 상승을 가져왔고, 이에 의존한 TV는 이후, 어떻게 3B, 즉 Beauty, Baby, Beast를 적절히 운용할

것인가에 총력을 쏟았다. 그리하여 탄생한 것인 연예인(Beauty)의 어린 동물(Baby+Beast) 돌보기로 그 대표적인 예가 2000년 10월에 방송된 <슈퍼 TV 일요일은 즐거워(KBS2)>였다. 탤런트 이의정과 가수 박상민이 아기 원숭이를 돌보는 모습을 관찰한 것. 이후, MBC와 SBS는 KBS따라잡기 용 모방 코너를 제작, 각 대표 오락 프로그램에 삽입하였다. 반면 한편에선 외국 다큐멘터리 <동물의 왕국(K1)>과 <퀴즈 탐험 신비의 세계(K1)>가 꾸준히 동물 관련 프로의 대표 자리를 지키면서, 서서히 동물에 주목하는 방송의 모습이 드러나기 시작했는데, 그 본격적인 시작의 바로 전 단계가 시청자 홈 비디오였다. 그것이 바로 現 동물 관련 프로들의 전신인 <쇼 파워 비디오(K2)>로, 여기서 동물과 관련된 일들에 시청자가 눈길을 모은다는 것을 알아낸 제작진에 의해 우후죽순 격으로 동물 관련 프로들이 전격 양산되기에 이른 것이다.

시청자의 반응은 기대 이상이였다. 이전 다큐멘터리로 만나던 동물과는 달리 친숙한 모습의 동물들, 더 다양하고, 귀엽고, 깜찍한 모습의 동물들을 만날 수 있었기에 시청자는 새로운 형식을 가진 동물 관련 프로그램에 적극적으로 호응했다. 방송 3사를 돌아가며 일주일 내내 동물이 등장하는 화면이 안방극장을 도배했지만 시청자의 관심은 사그라들지 않았다. 이런 점에서 시청률에 목을 맨 각 방송사들이 동물 관련 프로를 제작하기에 혈안이 된 것은 어찌면 당연한 일일 것이다. 결국, 현재는 동물원을 배경으로 하는 시트콤까지 생겨서, 지상파 방송 3사에 최소 11개 이상의 동물 관련 프로그램들이 존재하게 되었고, 그나마 <목표 달성 토요일(MBC) 'JTL의 개 두 마리'>는 종영되고, <!(느낌표) '다큐멘터리 이경규 보고서' (M)>는 잠시 휴지기를 가진 상태다.

과연, 이들 동물 관련 프로그램들이 인기를 유지하는 비결은 무엇인가? 무엇이 표절 시비를 무릅쓰고 자존심 버린 싸움을 벌이게 하는 것인가?

의외로 대답은 간단하다. 이전에 이어오던 다큐멘터리보다, 동물 퀴즈 프로보다 동물 관련 프로그램이 더 재미있어졌기 때문이다. 오랜 관찰을 통한 촬영분의 정수만을 모아 편집, 드라마적 요소까지 가미하고 있어 보는 재미, 읽히는 재미가 있는 것이다. 게다가 외국의 농장, 사파리에서 벌어지는 흥미진진한 일들을 안방에서 즐길 수 있다는 것도 큰 매력이다. 아픈 동물들의 수호 천사를 자청하고 나선 각 프로그램들의 걸모습이 인간적이라는 점 또한 무시할 수 없다. 또한 주인 없는 동물들을

구조하는 휴먼 스토리 뒤에 시청자 분양이라는 참여 코너까지 마련하여 더 이상 시청자를 제 3자로 치부하지 않는 배려까지 하고 있다. 이런 점은 방송 3사의 대표 동물 프로 <TV 동물 농장(S)>, <주주 클럽(K2)>, <와우! 동물 천하(M)>에서 공통적으로 찾아 볼 수 있는 모습들이다. 2002년 초 신설된 <TV 동물 농장(S)>의 성공 이후, 이를 모방하여 생겨난 그 밖의 프로그램들은 이 밖에 비슷한 내용을 담고 있기도 하다. 즉, 이 세 프로그램들은 각본 없는 동물 세계에 드라마를 가미, 말 풍선을 달기, 성우의 풍부한 감정을 전이하여 의인화시키는 기발함(흥미 있는 내레이션), 아픈 동물들의 치료, 구조 모습 등 풍성한 볼거리, 흥미로운 스토리, 감동적인 장면들을 적절히 섞어 놓음으로써 시청자의 감성을 자극하고 있는 것이다.

그러나, 여유 있는 기획 시간 없이 시류에 편승하여 제작된 프로그램들이기에 1년을 지내 온 지금, 그 한계점을 여실히 보여주고 있다. 특히 모방 프로들의 양산 이후, 서로의 경쟁 속에 제 살 깎기가 되어 버려 더 이상의 발전 없이 퇴보를 거듭하고 있는 중이다. 이후에선, 동물 프로그램들이 보이고 있는 공통된 문제점을 짚어 보도록 하자.

동물로부터의 착취 - 하나. 본능

동물 관련 프로그램들이 보이는 가장 큰 문제는 내용과 그 전달 방식이다. 그리고 문제의 구체적인 사안은 바로 인간 입장에서의 프로 제작으로 인한 동물로부터의 착취 행위가 이뤄지고 있다는 점이다.

시청자가 처음 TV에서 동물에 관련된 프로를 접할 수 있었던 것은 외국 다큐멘터리의 국내 방영을 통해서였다. 본능이 살아 꿈틀대는 야성을 멀리 카메라로 지켜본 시선이 고작이었지만 자연에 대한 신비함을 해결해 가는 과정의 흥미로움은 상당한 것이었다. 그 후, 다소 형식을 바꿔 퀴즈로 동물에 관련된 궁금증을 풀어 보는 프로그램이 생겼으니 그것이 바로 18년 장수 프로그램인 <퀴즈 탐험 신비의 세계(K1)>다. 1984년, 파일럿 프로그램으로 시작되었지만, 시청자의 지지를 얻어 고정 프로로 전향, 장수 프로의 자리를 지키게 된 <퀴즈 탐험 신비의 세계(K1)>는 그러나, 형식을 바꾼 것일 뿐, 동물 본능에 대한 궁금함을 관찰한다는 주제에 있어서는 다큐멘터리와 다를 것이 없었다. 다만 차이라면 시청자에게 좀 더 친숙한 모습으로 다가갔고, 그 노력이 인정을 받았다는 사실이다. 이렇듯 시청자들은 늘 조금씩 변한

모습이긴 했으되 꾸준히 동물과 관련된 프로그램에 관심을 가져왔다. 그러니 한층 업그레이드 된 모습을 지닌 현재의 동물 관련 프로그램에 대한 시청자의 반응은 그리 놀라운 것이 아닐 수도 있겠다. 딱딱한 정보 전달이 전부였던 동물 관련 프로그램이 부드럽게, 그러면서도 정보를 가지고 재미있는 모습으로 다가서니, 시청자는 스폰지가 되어 흡수하는 데 거부감을 느끼지 않을 수 있는 것이다.

그러나, 시청자가 새로운 것에 너무 쉽게 입맛을 길들인 탓에 동물들에 대한 TV의 시각이 달라져 있음을 쉽게 눈치채지 못했다. 단순 관찰 카메라와 학계에 보고된 내용의 나열에서 탈피하여 드라마 구성의 성격을 지닌 현 동물 프로. 이들은 관찰 대상이 되는 동물들을 이미 호기심의 대상으로 여기고 있지 않았다. 더 이상 그들의 본능에 대한 신비감은 방송 소재가 될 수 없었다. 수많은 다큐멘터리를 통해 어느 정도 호기심을 해결한 상태라는 착각에서 시작했기 때문에, 한 발 나아가 인간 생활과의 접목을 시도했고, 애완 동물은 물론 야생 동물들에게까지 인간적인 모습, 인간에 가까운 모습을 요구하기 시작했다. 그리고 동물 관련 프로그램들은 이 요구 사항을 관찰시키기 위해 상황 연출도 마다하지 않았다. 일부러 동물끼리 싸움을 붙여 보고, 먹이를 빼앗기도 하며 동물들이 느끼는 감정을 인간의 언어(내레이션과 말풍선)로, 인간의 희노애락으로 전환시키기에 바빴다. <와우! 동물 천하(M)>에서는 수달의 합사 문제를 놓고 애정 문제와 결부시켜 인위적 상황 연출을 하는 부끄러운 모습을 보이기도 했다.

동물 관련 프로들이 방송 3사의 프라임 시간대를 장악한 지금, 동물은 더 이상 동물이 아니게 되었다. 그들은 인간과 같아져야 했고, 인간의 언어로 왜곡되어야 했다. 인간이 던져준 돌발 상황 속에서 어리둥절해야 했고, 그 모습마저 각본대로 움직여 주어야 했다. 시청자 역시 이에 비판 없이 부응하여, 어느 새 평범하고 귀여운 우리 주변 동물보다 특이하거나, 상처 입었거나, 혹은 뛰어난 재주를 지닌 동물을 보는 일에 기대하고 만족을 느끼게 되었다. 동물을 더 이상 동물이지 않게 만드는 것, 그리고 인간이 자연을 자연 그대로 받아들이지 않게 만드는 것, 그것이 지금 우리가 동물에 관한 재미와 흥미, 그리고 정보까지 주고 있다고 믿는 그 ‘동물 관련 프로그램’의 실체인 것이다.

(3) 동물로부터의 착취 - 돌. 고유성

의인화 된 동물 세계가 일반적인 제작 방침이 되면서부터, 본능을 잃은 동물들은 그 고유성마저 잃게 되었다. 각 동물이 무엇을 먹고, 어떻게 자고, 어떻게 번식하는 지에 대한 호기심이 사라진 자리에 들어선 것은 재미있는 방송을 위한 소재 찾기였고, 여기엔 동물의 고유성 따위는 필요하지 않았다. 오히려 본능에서 우리나라 동물의 고유성은 방해가 되는 요소였다. 자연스레 태어나 어미젖을 무는 어린 동물은 방송 거리가 되지 못했다. 인큐베이터 속에 들어가 빨갭게 성난 피부를 거친 호흡으로 들썩여야만 카메라의 시선을 받을 수 있었다. 또한 개가 강아지를 키우는 모습은 너무 당연하다는 이유만으로 3사의 동물 프로가 ‘방송 금지(?)’ 를 약속한 듯 했다. 고양이를 키우는 강아지, 참새와 친구인 강아지 정도는 되어야 방송의 소재로 간택될 영광을 누릴 수 있었다. 그나마 방송 소재를 찾지 못했을 때에나 끼워 넣는 가치밖에 가지지 못한 것이지만 말이다.

그리고, 회를 거듭할수록 동물만 나와서는 한 시간 분량의 방송을 채울 수 없다는 프로그램 자체의 지침이 생긴 듯 보였다. 동물과 동물 돌보기에 대한 개념이 적은 어린이의 손에 곤욕을 치를 각오가 되어 있는 동물에게만이 전국에 전해질 전파에 몸을 실을 자격이 주어졌다. <주주 클럽(K2)>의 ‘가동이랑 응도랑’ 에션 갖 태어난 강아지들을 주무르고 던지고 하며 먹이까지 빼앗아 가는 응도의 짓궂음이 화제 거리가 되었는데, 그 화제의 중심엔 귀여운 응도와 강아지들만 있을 뿐, 스트레스 환경에 노출된 어린 새끼 강아지에 대한 배려, 걱정은 없었다.

어디 이뿐인가? 동물들은 더 이상 주인이 주는 밥만 먹어서도 안되었다. 적어도 담배꽁초, 커피를 식생활화 해야 화제의 대상이 될 수 있었다. 이것이 지금, 동물 프로그램이 보여주는 고유성을 삭제해 버린 ‘동물’ 의 모습인 것이다.

현재, 안방극장을 채우는 동물들은 나름의 고유성을 상실한 채 인간이 원하는 모습으로 개조가 되어 있다. 그리고 그들을 보며 시청자는 내가 키우는 애완 동물 역시 저런 모습, 저런 재주를 가지기를 원하는 위험스럽고도 비현실적인 상황에 처해 있는 것이다.

동물로부터의 착취 - 셋. 존재 가치

본능과 고유성, 그 기본적인 사항을 동물로부터 빼앗는 現 동물 관련 프로그램의 가장 큰 문제는 중국엔 시청자가 동물의 존재 가치 자체를 무시하도록 만든다는

점이다. TV 속 동물들은 더 이상 진지한 학술적 연구 가치를 지니지 않는다. 수많은 시간 동안 보아 왔던 다큐멘터리들을 통해, 이미 충분히 알고 있다고 시청자가, 그리고 방송사가 착각하고 있기 때문이다. 또한, 시류에 편승한 최근 동물 프로들은 더 이상의 깊은 사고(思考)나 의문점을 허용하지 않는다. TV가 보여주는 동물은 단지 TV를 위한, 방송을 위한, 인간을 위한 소재가 될 뿐이고, 이런 강요는 동물의 생존으로 이어져, 인간에게 흥미를 줄 만한 요소를 가지지 않은 동물은 그 존재 필요성이 없다는 인간의 일방적인 잣대로 계산되기에 이른 것이다. 그 예로 <TV 동물 농장(S)>의 ‘개보다 영리하고 곰보다 재주 많은 코끼리 동네’, <와우! 동물 천하(M)>의 ‘스타 탄생 아기 코끼리의 꿈’에서는 밀렵을 피해 마을을 이루어 인간의 보호 속에 살아야 하는 야생 코끼리들의 절실한 현실은 외면한 채, 재주 많은 코끼리에 대한 호기심만을 충족시키고 있었다. 인간에게 보여줄 재주를 지녀야만 보호받고 살 가치가 있는 동물에 대한 연민, 슬픔, 안타까움의 정서는 생략되고 간과된 채 인간이 보기에 즐거운 세상은 동물들이 살기에도 좋은 세상이라는 잔인하고 이기적인 가치관을 대변하고 있었던 것이다.

동물 관련 프로그램의 시작은 애완 동물에 대한 시청자의 관심을 반영하자는 의도였다. 그러나 사회의 문화가 TV라는 매체로 들어오면서 가족을 대신하는 존재, 벗과 같은 동물과의 사귄, 교감하는 자연의 개념은 사라져 버렸다. 동물이 지녀왔던 가장 중요한 존재 가치가 사라져 버린 것이다. 자연에 대한 위대한 사랑을 내세우던 방송은 하나 씩 전제를 달기 시작했고, 이제 방송이 내세우는 조건에 부합하는 동물의 모습이란, 서커스단의 동물, 생과 死의 갈림길에 놓인 동물, 동물 같지 않은, 인간 같은 동물이 전부이다. 인간의 이러한 이기심은 급기야 동물과 자연을 인간이 조절 가능한 존재, 소유물의 개념으로 전락시켰고, 더욱 심각한 문제는 동물의 재롱을 보느라 정신이 없는 시청자들이 이런 문제점에 시청률이라는 면죄부를 주고 있다는 사실이다.

동물 관련 프로그램이 지닌 형식의 문제와 해결점

동물 관련 프로그램들의 문제는 주로 내용에서 비롯되지만, 형식에서 취하는 내용이고 보면, 그 근본인 형식에 대한 문제를 짚어 보는 것이 우선되어야 할 점일 것이다. 우선 각 방송사 프로그램들의 경쟁 구도가 문제다. 원조 격인 <TV 동물 농장

(S) >을 모방한 프로그램들이 뒤따라 생겨난 것이기 때문에 3사의 동물 프로는 자기만의 색을 가지지 못하고 있다. 서너 개의 코너로 한 시간을 채우면서 독특한 동물이나 외국 사파리 여행기를 전한다는 포맷을 모든 프로들이 답습하고 있어서, 방송사와 프로그램 이름만 다를 뿐 늘 같은 방송을 보는 듯한 느낌이다. 또한 이렇게 같은 형식을 고수하다 보니, 당연스레 ‘소재의 중복’이라는 문제가 따른다. 3사의 주요 동물 프로를 제외하고도 삽입 코너에서 동물을 다루는 오락 프로그램의 수를 감안한다면, 적어도 시청자는 3번 이상 같은 소재를 일주일 내내 방송으로 접하게 되는 것이다. 분명 다른 방송사, 다른 프로그램인데도 말이다. 이쯤 되면 시청자도 방송이 주는 식상함에 불쾌해진다. 더욱이 그 불쾌함을 부추기는 것이 있으니, 바로 정보와 즐거움의 불균형이다. 분명 방송 기획은 귀여운 동물의 모습을 보면서 그 동물에 대한 정보도 준다는 ‘인포다큐’ 였는데, 현재 동물 프로그램의 모습은 그 절반의 수준에도 미치지 못하고 있는 것이다. 주어지는 정보는 아예 없고, 그나마 관찰 카메라 형식마저도 관찰의 필요를 느낄 수 없는 것들이 대부분이다. 한정된 제작 시간 내에 한 회분을 완성하자니 필름은 적게 들고 편집만 늘려 불필요한 부분까지 방송하는 뻘뻘함이 당연시되고 있는 것이다. 소재의 고갈과 인내심 없는 제작 현상이 프로그램 전체의 기획 의도를 흔들고 있다. 게다가 전문가의 조언이 첨부되었다고는 전혀 상상할 수 없는 무지한 제작 태도로 인해 TV 출연 자체가 동물에게 스트레스 요인이 되고 있다는 사실도 문제점으로 여겨야 할 부분이다. 이제 동물 관련 프로그램의 한계 상황이 닦혔다는 것을 제작진 스스로도 인정해야 하는 시기가 도래한 것이다. 분명 시청의 이유는 있다. 본래 의도대로만 제작되고 방송된다면 충분히 볼만한 가치는 있는 것이다. 그렇다면, 프로그램 연장의 명분을 얻기 위해 어떤 변화를 시도해야 할 것인가? 그리고 이런 동물 관련 프로그램과 경쟁할 수 있는 다른 방안이 있다면 그것은 무엇이겠는가?

그 해결점의 시작은 프로그램 성격을 제작진이 충분히 이해하는 것에서부터여야 할 것이다. 동물을 관찰한다는 것은 끈질긴 인내가 요구되는 일이다. 인간이 정해 놓은 시간 안에 동물이 방송에서 보여질 만한 모습을 연출해 주리라는 기대는 애초에 하지 말아야 한다. 미리미리 충분한 시간을 확보하여 취재 대상 동물을 꾸준히 관찰하는 인내심을 갖추어야 한다. 그래야만 촬영분의 70%를 버리는 과감함이 빛을 발할 수 있는 것이다. 또한, 자연계 피라미드의 맨 위에서 있다는 인간의 착각, 자만

을 버려야 한다. 자연과 동물을 인간의 손으로 조율할 수 있다는 위험한 생각이 전혀 자연스럽지 않은 방송을 만들고 있고, 동물만의 고유성, 존재 가치를 위협하고 있다는 사실을 깨달아야 할 것이다. 이런 기본적인 마음가짐이 갖춰졌다면, 이제 방송 제작 자체에 대한 진지함을 되찾는 일이 남게 된다. 동물 관련 프로그램에 각본이 주어진다면 이 얼마만한 어불성설이겠는가? 최대한 자연 그대로, 그러면서도 세심한 관찰과 전문 지식의 뒷받침으로 인간을 위한 정보를 제공할 수 있는 방송이 되어야 할 것이다. 인간을 위해 필요한 건 동물을 볼 수 있다는 재미와 그들을 대하는 데에 필요한 정보뿐이지 인간과 똑같은 모습을 한 동물들의 기이한 행동이 아니다. 그리고 또 하나 필요한 것이 지나친 감정 이입을 남발하지 않아야 한다는 점이다. 방송 내내 흐르는 자막, 말 풍선, 동물을 대변하는 듯한 오버된 내레이션은 자제되어야 한다. 동물과 교감할 수 있는 방법은 그들에 대한 이해와 충분한 상호 교류라는 점을 인정해야 하는 것이다. 전혀 그럴 듯 하지 않은 목소리, 자막을 입힌대서 동물과 인간이 하나 될 수 있는 것이 아니다. 아니, 전혀 그럴 가능성은 없다. 제작진은 이런 사실을 깨닫고, 이제까지의 인위적 제작 태도를 반성해야 할 것이다. 인간이 인간 중심의 사고에서 벗어나 동물과의 눈 높이를 맞추는 시기가 되었다. 아니, 사실 너무 늦었지만 이제라도 시작해야 한다. 1년 가까운 시간이라면, 동물 관련 프로그램의 과도기, 정착기로는 충분하다. 이제 제 자리를 찾아야 할 때가 온 것이다.

그리고 해결 방안의 또 한가지. 동물 관련 프로그램 이후, 잠잠해진 다큐멘터리의 활발한 생산도 이어져야 할 것이다. 충분한 경쟁력을 갖춘 다큐 프로그램의 변화, 발전을 통한 양적, 질적 성장이야말로 동물 관련 프로그램의 견제 역할을 해낼 수 있는 유일한 대안일 것이다. 그 변화의 시작으로 지난 6월 22일의 <사냥꾼의 세계(EBS)>, 23일의 <풀숲의 전쟁(MBC)>를 예로 들 수 있겠다. 딱딱한 성우의 목소리 대신 친숙한 아나운서나 내레이션에 어울리는 연예인의 목소리를 이용, 시청자에게 다가서는 발걸음부터 가벼웠다. 소재 역시, 익숙함 속에서 특별함을 찾고 있어서 화제성, 희귀성에 대한 만족도도 높이고 있었다. 또한, <사냥꾼의 세계(E)>의 경우엔 ‘카메듀서’의 제작으로 보여지는 부분의 전문성도 강조하고 있었다. 그보다 앞선 4월 6일엔 <곤충, 그들만의 세상(SBS)>이 방송되었는데, 한 곤충 학자가 5년간 촬영한 내용으로 곤충 세계의 사랑, 질투, 배신, 투쟁 등 인간사와 닮은꼴을 보여주었다. 수줍은 관찰을 통해 보여지는 인간과 닮은 곤충 세계. 인위성과 작위를 배제하면

서도 인간과 곤충의 공감대를 넓히고 있었다.

그 밖에 케이블 채널의 활성화도 이루어졌으면 하는 바람이다. 현재 DIY채널에선 <애완 견문록>이란 프로그램이 방송 중인데, ‘개성 만점 마이펫’, ‘애완 명품관’, ‘동물 병원 24시’ 등 다양한 코너 마련으로 동물에 대한 전문 지식을 배울 수 있는 통로가 되고 있다. 재미는 다소 반감시켰으며 시청자에 대한 유익한 정보 제공이라는 명분은 충분히 세운 셈이다.

결론

“지구의 기생충은 바로 인간이오. 사람 몸 속의 기생충이 활발히 움직이면 죽는 일만 남듯이 지구의 기생충인 인간의 움직임이 많을수록 지구는 망하는 일만 남는 것이오.” MBC의 주말 오락 프로그램과의 인터뷰에서 「혼자만 잘살든 무슨 재민겨」의 저자 전우익 선생이 한 말이다. 자연을 조율할 수 있다고 착각하는 인간의 오만방자한 월권행위가 얼마나 위험한 것인지 깨닫게 하는 말이다. 자연과의 조화와 공생의 개념을 깨뜨린 채, 이기심과 자만심만을 가득 채운 인간에 대한 은유적 비판인 것이다. 물론, 인간은 자연 보호 활동, 야생 동물 보호, 관리와 캠페인을 통해 물아일체(物我一體)의 중요성을 실감하고 실천하고 있다. 다만 그런 생각들이 방송으로 옮겨지는 순간 왜곡되고 변질된다는 현실이 슬플 뿐이다. 현재 방송 3사는 대표 동물 프로그램들을 필두로 대부분의 오락 프로그램들을 통해 동물 모시기에 여념이 없다. 자연을 대표하는 동물과 인간의 교감이라는 차원에선 안방극장의 동물 나들이는 환영할 만한 일이다. 그러나 ‘동물’이라는 소재만으로도 시청률을 보장받을 수 있다는 안일한 계산이 바탕 된 프로그램이라는 점을 굳이 감추려고도 하지 않는다는 사실이 안타까울 따름이다.

드라마와 재미, 정보가 가미된 동물 관련 프로그램이 공중파를 탄지 1년 가까운 시간이 흘렀다. 이제 자체적인 반성의 목소리를 높이고, 귀기울여야 할 시기다. 각 방송사의 동물 프로그램들은 TV의 프라임 시간대를 차지하고 꾸준한 시청률을 올리고 있다는 사실에 안주하지 말고, 진지한 태도로 자연에 다가서기 위한 예의바른 노력을 경주해야 할 때가 왔음을 깨달아야 할 것이다. 비록 인내심을 요구하기는 하지

만, 관찰하고 이해할 수 있는 인간 이외의 생물이 존재한다는 사실, 자연이 있다는 사실에 먼저 감사해야 할 것이다. 그리고 이제껏 자연을 소외시켰던 인간의 이기심을 버리고 자연 속으로 스며들기 위한 노력, 자연과 하나 되어 그들의 눈 높이에서 이해하려는 노력을 시작해야 할 것이다. 언어가 필요치 않은 동물과의 교감의 장(場), 그들을 대하는 데에 필요한 정보 습득의 장(場), 더 나아가 동물로 대변되는 자연과 하나 될 수 있는 조화의 장(場)을 조성하는 일. 이것이야말로 동물 관련 프로그램들이 책임져야 할 의무가 아닐까?