

새로운 '나'가 생기면 뭐 하니?

MBC <놀면 뭐하니?>의 부캐 세계관과 그 경제

정한슬

프로그램 <놀면 뭐하니?>는 <무한도전>으로 큰 인기를 끌었던 유재석과 김태호 피디의 새로운 도전작이다. 이 프로그램은 첫 방송분에서 언급했듯이 새로움과 재미를 가장 큰 목표로 추구한다. 카메라 한 대를 돌려 수 많은 방송인의 이야기를 담아낸 릴레이 카메라 프로젝트를 시작으로 ‘위플래쉬’, ‘뽕포유’, ‘인생라면’ 등 장르를 뛰어넘는 다양한 도전을 이어오고 있다. 방송 중에 “놀면 뭐하니? = 유재석의 무한도전”이라는 시청자의 댓글이 소개된 적이 있다. 두 프로그램 모두 유재석과 김태호 피디가 핵심 멤버로 참여하고 다양한 도전을 한다는 점에서 쉽게 두 프로그램의 공통점을 찾을 수 있다. 하지만 자세히 살펴보면 <놀면 뭐하니?>는 콘텐츠를 무한히 확장할 수 있다는 점에서 <무한도전>과 근본적인 차이점이 있다. <놀면 뭐하니?>는 두 가지 방식을 통해 <무한도전>과의 차별화를 꾀했다. 먼저, 유재석 단독 체제이다. 5인에서 최대 8인의 고정 출연자로

진행되었던 〈무한도전〉과 달리 〈놀면 뭐하니?〉는 프로그램을 진행할 수 있는 최소한의 인원인 유재석만 고정 출연자로 남고, 나머지 출연자는 보조출연자가 되어 프로젝트 성격에 따라 출연이 유동적으로 변한다. 고정 출연자를 최소화한 체제는 다양한 프로젝트 상황에 대응하기 편리하게 만들었다. 프로젝트에 따라 그 분야의 전문가나 가장 특화된 사람이 게스트가 되어 프로젝트를 진행할 수 있다. 예를 들어, 유폐래쉬 프로젝트에서는 유고스타의 드림 리듬을 완성된 곡으로 만들고자 수많은 예술가가 출연자로 등장했다. 이들은 프로젝트에 참여할 뿐 아니라 일부는 패널로서 프로젝트 진행 영상을 보고 첨언을 하는 등 자신의 전문 영역을 살려서 기존 고정 출연자의 역할을 훌륭하게 해냈다. 이 과정에서 예상하지 못한 게스트 간의 시너지는 프로그램을 신선하게 만든다.

〈놀면 뭐하니?〉가 택한 다음 전략은 ‘부캐’이다. 부캐란 부(副)캐릭터의 준말로 보통 게임과 같은 사이버공간에서 복수의 계정을 만들고 본 계정과는 다른 성격의 시도나 도전을 하는 캐릭터를 통칭하는 말로 사용되었다. 〈놀면 뭐하니?〉에서는 유재석에게 기존의 국민 MC 유재석이 아니라 프로젝트에 맞게 새로운 부캐를 부여하고 부캐가 프로젝트에 참여하는 방식을 택했다. 이 덕에 유일한 고정 출연자 역시 고정된 캐릭터가 아니라 다양한 상황에 맞게 변화하는 효과를 낳아 프로그램의 확장성을 높였다. 부캐 중 하나인 트로트 가수 유산슬은 본래 등장하는 MBC 프로그램 외에도 KBS 〈아침마당〉, SBS 〈영재발굴단〉 등에 출연하며 방송사와 무관하게 활발한 활동을 펼쳤다. 짝쓰리 역시 MBC 외에도 다양한 방송에 출연하여 활발한 방송 활동을 했다. 부캐라는 설정이 가진 구체화한 목적성이 플랫폼을 뛰어넘어 협업을 가능하게 한다. 예를 들어, 유산슬은 트로트의 중흥을 위해 만들어진 캐릭터였기 때문에 같은 목표를 공유하는 다른 프로그램과 협력이 쉬웠다.

그렇다면 유재석의 수많은 부캐들은 우리가 어떻게 이해할 수 있을까? 이에 앞서 본캐인 유재석과 그의 부캐들은 어떤 관계인지 궁금해진다. 유재석은 18화 신인 트로트 가수 유산슬로 출연한 생방송에서 이 질문에 “본캐는 스스로 결정하고 움직이는데 유산슬은 조종당하는 존재”라고 본캐와 부캐의 관계를 정의한다. 이 이야기는 프리뷰 방송에서 제작진과의 미팅 과정에서 “날 괴롭혀 줘”라는 유재석의 발언과도 이어진다. 방송의 신선함과 재미를 위해 기존의 트렌드를 따르기보다는 기꺼이 고생을 감수하며 매번 새로운 도전을 시도했고, 이것은 모든 형태에 적용 가능한 만능 키의 형식으로 나타났다. 그리고 이 선택은 현재로서는 성공을 거둔 것으로 보인다. 22회에 방영된 1집 굿바이 콘서트 기자회견 장면에서 연예부 기자가 언급했듯이 유재석 본캐의 위기를 부캐의 생명력으로 타파했다. 신선함을 위해 고정된 안정적 틀을 버리고 다양한 상황에 유동적으로 적응하겠다는 부캐 세계관은 각 경제 담론을 내포하고 있다.

각 경제는 단기계약 형태로 플랫폼에 서비스를 제공하는 독립형 일자리를 말한다. 각(Gig)은 1920년대 미국 재즈 공연에서 연주자를 그때그때 섭외해서 하룻밤 계약을 맺어 공연했던 것에서 유래한 용어이다. 각 경제는 수요자와 공급자 간에 이뤄지는 단기 노동거래라는 점에서 고용주와 고용인 간 근로계약을 체결하는 전통적인 고용 관계와는 다르다. 단순히 본다면 <놀면 뭐하니?>의 수많은 보조 출연자들이 단기성 계약을 맺고 출연한다는 점에서 각 노동자다. 시선을 키우면 이 프로그램 전체가 각 경제의 담론을 따르고 있다. 각 경제에서 노동자는 노동시간 및 직업 선택의 자율성이 증대된다는 이유로 혹은 반대로 일자리의 불안정성이 높다는 이유로 다중의 직업을 갖는다. ‘사이드 허슬러’, ‘N잡러’가 대표적으로 이러한 현상을 나타내는 말이다. 유재석 본

캐만으로는 방송 활동에 한계를 느껴 다양한 프로젝트 맞춤형 부캐를 선보이는 그의 행보는 n개의 직업을 가진 각 경제 노동자를 대변한다.

그렇다면 이 프로그램에서는 부캐를 어떻게 다루고 있는가? 2020년 8월 방영분을 기준으로 총 8개의 부캐릭터가 등장했고, 이들을 다루는 방식은 일정한 성장 서사의 패턴을 보인다. 유재석 자신 혹은 주변인이 지나가듯 한 이야기가 예상하지도 못한 방식으로 실현되는 상황에 던져지면서 프로젝트를 시작한다. 유재석은 제작진이 제시한 무모해 보이는 설정에 맞춰 생경한 분야에서 성취하기 위해 노력하고, 이 과정에서 국민MC 유재석과는 또 다른 새로운 부캐가 등장한다. 처음으로 드럼을 배우거나(유고스타), 트로트 가수가 되기 위해 트로트를 배우는 것(유산술)이 그 예다. 제작진은 이 과정에서 재미가 느슨해지지 않게 깜짝 이벤트, 즉 난관을 설정한다. 공연 6시간 전에 유명 밴드와의 합주를 제의하거나 부캐로서 갑작스럽게 생방송 촬영에 참여하는 식이다. 촉박한 시간 설정으로 시간 압박이 있고 준비가 미흡한 상황에서 사전 정보마저 차단하여 유재석의 심리적 불안감을 증폭한다. 이것을 지켜보는 시청자는 유재석과 함께 예상치 못한 상황에 긴장하면서도 동시에 유재석이 어떻게 이 난관을 헤쳐 나갈 것인지를 관전 포인트로 삼는다. 유재석은 매번 자신의 임기응변 능력과 매력 그리고 노력으로 난관을 돌파한다. 때로는 예상치 못한 상황에 떨고 작은 실수를 하기도 하지만, 프로그램에서는 그마저도 웃음 포인트로 소화된다. 유재석은 제작진이 제시한 난관을 무사히 통과하고 성공적으로 새 부캐의 성장 서사를 완성한다. 시청자는 이를 지켜보며 대리 성취감을 느낀다. 해당 분야에 무지하고 어설펠던 유재석의 부캐가 피나는 노력을 통해 시련을 극복하는 프레임은 유재석 개인의 노력과 매력에 초점을 맞춘다.

유재석을 응원하는 시청자의 마음에서 조금 거리를 두고 보면 반

복적으로 등장하는 개인 성공 신화의 부자연스러움이 느껴진다. 유재석의 성공 스토리를 일반인에게 적용해 본다면 이 점이 잘 드러난다. 일반인이 부캐, 구체적으로 새로운 부업을 시작한다면 준비 과정에서 상당한 시간을 할애할 것이다. 만약 라면 요리사 라섹의 경우라면 개인은 메뉴 선정, 가게 위치 선정, 인테리어 등등 수많은 사전조사가 필요할 것이며, 이 과정에 많은 시간과 돈을 투자해야 한다. 하지만 프로그램에서는 부캐의 탄생을 위한 모든 환경이 최상급 수준으로 제공된다. 유재석은 완성된 공간에서 그 분야의 대가에게 일대일로 사사하여 단기간에 성장한다. 모든 현실적 어려움은 제작진 측에서 정리하고, 유재석은 갑작스럽게 주어진 기회에 어리둥절하다가 곧 적응해서 상황이 요구하는 대로 노력만 하면 된다. 유재석이 맞닥뜨리는 난관도 부캐의 성장 서사에 맞게 정교하게 계획되어 있다. 예를 들어, 유고스타의 경우 기본 비트 하나만을 겨우 익힌 유재석이 영재 드러머 유고스타로서 드럼 독주회에 도전하는 것은 무모한 도전으로 들린다. 하지만 자세히 뜯어보면 유재석의 역할은 기본 드럼을 연주하는 수준이고, 독주회의 나머지는 화려한 출연진과 차별화된 콘셉트를 통해 채워진다. 이러한 전폭적인 지지 속에서도 유고스타의 실력이 부족해 드럼 선생님이 현장에서 직접 드럼 박자를 짚어주는 도움이 필요하다. 아직 설익은 노력이 과한 스포트라이트를 받는다는 느낌을 지울 수 없는 이유이다. 고정 출연자를 대체한 전문성을 갖춘 보조 출연자들은 이런 유고스타의 연주를 보고 칭찬을 아끼지 않으며 재능이 있다고 긍정적인 피드백을 준다. 이것은 유재석의 노력에 촉진제가 되어 선순환 효과를 낳는 한편, 유재석의 작은 성공을 확대하여 긍정적인 여론을 조성한다.

유재석의 노력과 열정을 폄하하지는 것은 아니다. 매 프로젝트가 성공하고 큰 호응을 얻을 수 있었던 것은 분명 유재석의 열정과 노력이

있어서 가능한 결과였다. 하지만 기존과 같이 개인의 노력만이 드러나는 편집 방향은 비판적으로 볼 필요가 있다. 현실에서는 각 노동자의 노력만으로는 타파하기 힘든 지점이 분명히 존재한다. 4월에 발간된 하나은행 보고서에 따르면 한국 경제활동인구 1만 명 중 투잡족은 10.2%로 해마다 증가하는 추세를 보인다. 투잡의 이유를 묻는 질문에는 생계형이라는 답변이 65.7%로 높은 비중을 차지했다. 단순 취미나 자아발견이 아닌 경제적 문제를 꼽았다는 점에서 이들의 절실함이나 노력이 유재석보다 덜하지는 않을 것으로 보인다. 하지만 현실에서 유재석의 부캐들만큼 단기간에 의미 있는 성공을 거둔 사람은 극소수이다.

방송의 특수성을 고려하고서라도 현실에서 보편적인 각 노동자가 직면할 상황이 유재석의 상황과 괴리가 크기 때문이다. 현실에서 노동자가 겪는 문제 상황은 개인에게 맞춤형으로 적절한 난이도로 제시되지도 않는다. 방송국의 영향력으로 손쉽게 누리는 어마어마한 정보력과 인적 풀도 일반인은 누리기 어렵다. 이들 중 대다수는 노력만으로는 현실의 벽을 쉽게 극복하지 못하고 고전한다. 현실적인 어려움이 가공된 세상에서 땀은 드림 스틱을 항상 들고 다니며 틈새 연습을 하는 모습 등 유재석 개인의 노력이 섬세하게 조명되는 프로그램 편집 방향은 현실에서 사회적·경제적 불안전성으로 인한 노동자들의 생계형 도전을 지나치게 낭만화하고 개인의 노력과 의지의 문제로 축소한다. 개인의 도전과 노력이 그 가치를 제대로 발휘하기 위해서는 환경과 사회 시스템의 뒷받침이 필요하다. 이 부분이 조명되지 않는 도전이라면 부캐들의 무한한 도전은 결국 인기 프로그램이라는 플랫폼을 등에 업은 선택받은 자의 호화로운 취미 활동과 별반 다르지 않을 것이다.

이런 문제의식은 유재석 부캐들의 도전이 실제 해당 업계에 미치는 영향과도 연결된다. 과연 유재석은 대중의 관심에서 소외된 분야를

홍보하고 관심을 환기하는 흥행 제조기인가 아니면 업계의 생태를 교란하는 황소개구리인가? <놀면 뭐하니?>는 플랫폼의 영향력을 인지하고, 그 영향력을 스포트라이트를 받지 못한 영역에 조명하고자 노력하는 모습을 보인다. 예를 들어, 치킨 장사 프로젝트는 코로나로 인해 침체기를 겪은 치킨업계를 응원하고 홍보하는 역할을 톡톡히 했다. 나아가 프로젝트 진행 과정에서 해당 분야의 전문가들을 적극적으로 섭외하여 기존에 방송에서 조명받지 않았던 제작자, 세션, 인디 뮤지션을 홍보하거나 그런 산업을 활성화하는 효과를 낳았다. 대표적으로 트로트 가수 유산슬의 뽕포유 프로젝트는 다양한 트로트 가수와 관계자를 대중에게 소개했다. 이는 예능 속 스토리텔링을 통해 트로트에 관해 관심이 적은 젊은 세대에게도 관심과 흥미를 환기하는 효과를 낳았다. 지금의 트로트 붐을 일으킨 대표 주자로 송가인과 유산슬이 꼽힌다는 점에서 <놀면 뭐하니?>와 부캐 유산슬의 영향력을 짐작할 수 있다.

하지만 다른 측면에서 보면 인기 있는 공중파 프로그램이라는 거대 플랫폼의 영향력으로 산업생태계를 교란하고 있다는 비판 지점도 있다. 현재까지 등장한 8개의 부캐 중 유산슬, 유두래곤, 지미유는 유재석이 가수에 도전하는 프로젝트의 부캐들이다. 방송에 출연한다는 점에서 유재석 본캐의 직업과 유사도가 높고 음원차트 순위나 음악 프로그램 수상 등 구체적인 성과를 도출할 수 있다는 점에서 매력적인 선택지임은 틀림없다. 하지만 유재석이 가수로서 다른 음악가와 경쟁하고 모종의 성취를 얻는 과정을 지켜보면 과연 공정한 경쟁인가, 더 나아가 정말 음악산업을 위한 결정인가라는 의문이 제기된다. 앞서 언급한 3번의 가수 프로젝트는 노래 장르와 참여 주체에 차이가 있을 뿐 프로그램 진행 방식은 동일하다. 방송에서 콘셉트 회의, 제작, 연습까지 준비 전 과정을 자세하게 보여준다. 수 주에 걸친 준비 과정을 보면서 시청자들은

신곡과 가수에 대한 인지도를 높이고 애정이 깊어진다. 그리고 모든 제작 과정이 끝나면 노래의 완성 버전을 들려주면서 배경 화면으로 지금까지의 제작 과정을 편집해서 보여준다. 이 곡이 단순한 노래 이상으로, 프로그램 스토리텔링의 결과물임을 인정하는 셈이다. 그래서 〈놀면 뭐하니?〉 부캐의 도전은 신인 가수라는 콘셉트와 달리 실은 누구 못지않은 인지도를 가진 방송인들의 도전이며, 이들의 노래는 인기 지상파방송의 홍보로 대중에게 오랜 시간에 걸쳐 각인된 상태에서 공개된다. 보통 일반 음원이 곡과 가수의 인지도로 승부한다면 〈놀면 뭐하니?〉의 부캐들은 공중과 프로그램이라는 거대 플랫폼의 든든한 지원을 받고 있으니 전혀 다른 선상에서 경쟁하는 셈이다. 현재 가요계가 페이스북 등 SNS에서 바이럴을 통해 곡을 홍보하는 것을 하나의 마케팅 전략으로 사용하는 점을 고려하면, 〈놀면 뭐하니?〉의 성공은 각 경제에서 플랫폼을 가진 자의 독점으로도 해석된다. 유산슬의 성공 이후 여러 개그맨이 부캐를 통해 가수에 도전했지만, 대다수는 큰 관심을 받지 못하고 활동이 끝난 점은 우연이 아니다.

썩쓰리의 성공은 이런 지점을 더 명확히 보여준다. 코로나로 인한 사회적 거리두기로 가수 활동이 크게 제한받는 시기에 음원차트와 가요 무대는 가수에게 더욱 특별하다. 이런 가요계 상황에서 가수 도전장을 내밀고 이름처럼 울여름 음원차트를 썩쓸이한 썩쓰리의 행보는 과연 어떠한가? 유재석과 비, 이효리라는 스타의 매력을 빼고는 곡의 완성도가 낮고, 새로운 도전이라고 하기에는 1990년대 혼성 댄스그룹의 오마주다. 이들에게 코로나로 침체한 가요계에 신선한 충격을 안겨주기를 바랐다면 너무 큰 기대인 걸까? 썩쓰리 이후 가요계에 뉴트로 열풍이 불었다고 하지만, 이것도 이미 인지도 있는 가수들의 몫이다. 막강한 자본과 영향력을 가진 썩쓰리가 안전한 성공을 선택한다면, 무대 한 번이 절

실한 무명, 신인 가수에게는 그들의 성공이 현실적인 위협이 될 수 있다. 〈놀면 뭐하니?〉는 매번 부캐의 활동 수익을 전액 기부하고 있지만, 그것이 기존의 경쟁을 파괴하고서 얻는 것이라면 이 행보를 마냥 긍정적으로 평가할 수는 없을 것이다. 짝쓰리에 이어 다음 프로젝트로 환불원정대라는 새로운 그룹의 도전이 진행되고 있다. 환불원정대는 색다른 조합과 팀의 색깔을 살린 노래로 큰 관심을 받고 있고 무난히 성공이 예상되지만 제2의 짝쓰리라는 점에서 여전히 아쉬움이 남는다.

이 프로그램은 시청자들에게 “놀면 뭐 하니?”라고 물으며 유재석의 끊임없는 도전을 보여준다. ‘놀면 뭐하니?’라는 제목에는 노는 것을 낭비, 소거의 대상으로 보는 시각이 내포되어 있다. 예능 프로그램으로서 시청자에게 웃음을 줘야 한다는 목적성이 있는 것은 당연하다. 하지만 그 목적이 반드시 무언가를 성취하는 방식으로 진행되지 않아도 괜찮다. 인생에 있어서 시간을 쪼개가며 치열하게 보냈던 시간만큼이나 목적지 없이 산책하고 휴식하는 시간이 중요하지 않던가. 오히려 단기적이고 가시적인 성공을 위해 급조된 성공 서사가 신선함을 떨어뜨리고, 현실과의 괴리감이 불편함을 낳는다. 처음 〈놀면 뭐하니?〉의 부캐 세계관이 ‘부캐 트렌드’까지 낳을 정도로 큰 관심을 끌어냈던 것은 모두가 가진 새로운 나에 대한 열망이 반영된 결과다. 변화를 시도하고 싶지만 현재 상황이 나를 강하게 얽매고 있을 때 우리는 부캐라는 상상력으로 새로운 도전을 시작한다. 그런데 그런 부캐도 성과를 내기 위해 노력해야 하는 또 다른 존재로 해석한다면 부캐가 가진 무궁무진한 가능성을 스스로 제한하게 될 것이다. ‘놀면 뭐 하니?’라는 질문을 던지는 제작진에게 이렇게 되묻고 싶다. “새로운 ‘나’가 생기면 뭐 하니?”