

# 올바른 세대통합 위한 프로그램이 되어야

— MBC, <일요일 일요일 밤에> 브레인 서바이벌

이평기, 이용철

## 들어가며

현대사회는 <정보화 사회>, <IT기술>과 같은 이런 용어가 현재 우리 생활전반에 걸쳐 이미 자리를 잡고 있다. 이제는 용어 자체로 끝나는 것이 아니고 실제 우리 생활 곳곳에서 생활의 일부분이 되어 있는 듯하다. 이러한 기술은 뉴 미디어(new media)를 꾸준히 태생하게 하고, 디지털 기술은 멀티미디어라는 융합의 시대로 도래하였다. 그래서 우리는 스크린을 통하여 모든 제품에서 영상을 통하여 해결하려 한다. 바야흐로 현대는 영상의 시대라 할 수 있다. 흔히 볼 수 있는 휴대폰 또한 통화의 기능에서 영상을 겸비하고 사진 및 동영상을 담을 수 있는 것이다. 밖에 나가면 우리는 집 근처에서 쉽게 찾을 수 있는 PC방을 볼 수 있고 인터넷을 얼마든지 24시간 쓸 수 있는 것이 오늘날의 기술개발의 모습들이다. 그래서 인지 우리의 안방에 널리 자리 잡고 있는 텔레비전을 보면 늘 따라 붙었던 바보상자란 별명도 이제는 오늘날 변화를 반영하고 있는 듯 첨단상자로 바뀌고 있는 것이다.

한편으로 기술의 발전은 우리의 생활을 편리한 세상으로 바꾸어 놓는 이점이 있기도 하지만 구입한지 얼마 되지 않은 전자제품을 오래된 골동품으로 만들어 버리는 단점도 가지고 있다. 즉, 기술의 변화 속도가 너무 빨라 따라가지 못하는 정보 빈부의 격차도 생기게 마련이고 첨단 제품을 제대로 사용할 줄 몰라 전시용 제품도 생기게 마련인 것이다.

우리가 일상생활의 일부분이 되어버린 방송 프로그램들도 이러한 기술에 발 맞추어 기존의 낡은 전통에서 벗어나고 혁신적이고 최첨단의 기술과 접목하는 IT방송을 실현하고 있다. 우리가 자주 들어본 <디지털 방송>, <입체영상방송>, <쌍방향 방송>이란 용어는 이제 머지 않아 실현되리라 본다. 생활의 편리함을 위한 이런 노력은 이제 “기술의 이해 없이는 즐거움이 없다” 라는 글을 한번쯤 생각해 봐야 할 시대인 것 같다.

우리가 이러한 시대에 위와 같은 문제점을 생각해 본다면 기술을 통한 오락 프로그램의 질적 향상에 관하여도 생각해 보아야 할 것 같다. 이미 KBS2의 MC 대격돌 <위험한 초대> 같은 경우 토크와 제어기술의 혼합된 예로 들 수 있을 것이고 MBC <퀴즈가 좋다>는 퀴즈와 인터넷의 혼합의 예로 볼 수 있을 것이다.

이처럼 많은 첨단 방송프로그램 중에서 오락과 기존의 전통을 파괴하고 새로운 프로그램을 지향하는 방송에 우리에게 신선한 충격을 주고 있는 것이 있다. “지식이 필요 없는 퀴즈! 국내 최고 스타 16 인의 본격 서바이벌 퀴즈!” 라는 슬로건을 내세우는 MBC 일요일 일요일 밤에 <브레인 서바이벌>은 오락+퀴즈+영상이라는 세계를 합쳐 만든 가족오락프로그램이다.

### <브레인 서바이벌>의 순기능

퀴즈의 고정관념은 사라졌다.

퀴즈프로그램은 예전부터 우리방송에서 자주 이용되어온 프로그램이다. 가장 대표적인 퀴즈 프로그램은 <장학퀴즈>(1973~1996년 MBC에서 방송, 1997년부터 EBS에서 방송 중)는 청소년들의 지적탐구를 향한 청소년 대표 퀴즈프로그램으로, <퀴즈아카데미>(1987~1992년 MBC에서 방송)는 일반인 누구나 참여하는 참여의 폭을 넓힌 일반인의 퀴즈프로그램으로의 나름대로 목표가 있는 것이다. 하지만 <브레인 서바이벌>은 누가 타겟인지? 퀴즈의 대상이 누구인지 쉽게 알 수 가 없다.

대형스크린에 나타난 사회자를 배경으로 어둠 속에 16명의 출연자들이 그 윤곽만을 나타내고 있다. 스크린에 나타난 사회자(MC 김용만)를 통하여 화면에 나타난 플래시 애니메이션 문제를 푸는 방식으로 <지나가는 숫자 맞추기>, <씨앗 개수 세기>등 예선전과 결승전의 <기억의 징검다리> 등으로 구성되어있다. 마지막 결승전 우승후보 2명을 가려내어 <기억의 징검다리>에서 바닥에 나타난 여러 정사각형에 일정한 줄의 스크린에 잠깐 불이 들어오면 그 순서를 기억하고 있다가 먼저 통과하는 선수가 최종 우승자가 된다. 우승된 상금은 자신이 나온 모교장학금으로 기증되어 사적인 보상이 아닌 공익적인 보상으로 훌륭히 평가할 만 하다.

이러한 방식의 퀴즈오락프로그램은 딱딱하게만 여겨졌던 전통 퀴즈형식을 접고, 온 가족이 함께 볼 수 있도록 부담 없는 놀이로 만든 것으로 볼 수 있다. 그 이유는

문제자체가 KBS <도전 골든 벨>와 같은 특정 계층을 지향하는 것에서 벗어나서 모든 사람이 풀 수 있는 문제로 구성되었으며 특별한 전문지식을 요구하지도 않는다. 대개 전통방식의 퀴즈 프로그램들의 문제점들은 프로그램과 관계없는 소외계층을 만들게 마련이고 전문지식이 없는 일반 지식의 시청자에게도 부담감이 없는 것이다. 비로소 우리는 남녀노소, 계급, 직업, 신분 등 성역이 없는 세대와 세대가 없는 프로그램을 함께 보는 있는 것이다.

이러한 퀴즈프로그램이 될 수 있던 요인은 퀴즈의 문제를 단순화시킨 것이 큰 요인인데, 이는 기술의 발전으로 가능해 졌으리라 볼 수 있을 것이다. 먼저 사회자는 문제를 푸는 게스트의 머리 위에 설치된 대형스크린에 상체를 나타내어 진행하는 형식은 게스트와 함께 하고 시청자에게 친근감을 준다. 정답자와 오답자를 구별할 때 동시에 보여주는 화면분할 방식을 통하여 우리는 모든 게스트의 정답자와 오답자를 한번에 확인할 수 있고 계산도 필요 없다. 이는 카메라의 기술과 영상발전을 들 수 있다. 가장 큰 요인은 퀴즈프로그램의 핵심이 문제 자체가 딱딱하지 않은 플래시를 이용한 영상을 통하여 이루어져 시각적인 요소까지 겸비하고 있다고 볼 수 있다. 퀴즈가 영상을 이용하는 방식과 영상을 이용하여 진행하는 이러한 방식은 기술의 발전이 방송에서도 나타나는 방송의 영상시대를 확실히 보여준다.

## 세대를 통합하는 올바른 프로그램

방송시작 장면은 기존의 퀴즈 프로그램에서 볼 수 없었던 가히 혁명적인 기획이다. 그런데 스튜디오에 조명이 들어오고 출연자들이 확인되는 순간 또 한번 놀라게 된다. 퀴즈 프로그램 출연의 일정기준은 찾아 볼 수 없다. 어떠한 차별적 기준 없이 우리 사회의 다양한 사람들이 앉아있다. 다만 유일한 기준이라면 TV를 통해 어느 정도 친근감이 있는 인물이 등장한다는 것이다. 탤런트, 가수, 개그맨, 아나운서, 성우, 체육인, 교수 등 각계각층의 출연자들이 동일공간에 모여 동일한 문제에 대해 고민할 준비를 하는 모습은 일찍이 보기 힘들었다. 우리가 여기서 주목할 만한 사항은 방송에서 필요로 하는 세대차이의 극복을 말할 수 있다. 방송이라는 것은 대중매체이므로 국민이 원하는 방송보다는 국민에게 필요로 하는 방송을 해야 한다는 BBC의 철학처럼 이러한 세대차이의 극복도 우리 방송에서 지향해야 할 방송의 의무라 생각된다. 방송을 통하여 문화를 접촉하는 경우가 많은데, 각각 프로그램마다 시청자 층

이 달라진다면 당연히 신분, 세대간의 사고와 가치들도 달라지게 되기 때문이다.

<브레인 서바이벌>은 최첨단의 영상기술과 퀴즈방식의 고정관념을 바꾸고 있다는 기술융합의 장점들도 있지만 이러한 기술이 세대 차이를 극복한다는 또 하나의 커다란 장점도 있기 때문인지 전국 시청률 6~8위를 자랑하며 시청자의 폭을 넓히고 있다. 현대와 같은 핵가족시대에 단절된 부모와 자식이 함께 방송을 통해서 공감대를 형성하고 즐길 수 있다는 세대가 없는 방송인 것이다.

신분적 측면에서도 다양한 연령층이 앉아 있는 장면은 이것이 과연 퀴즈 프로그램인지 시사 토론 프로그램인지 의심이 들 정도로 신선한 충격이다. 이러한 충격은 시청자들로 하여금 자연스레 신분의 소외감을 극복하고 성역 없이 모두 TV앞에 나란히 앉게 해 주는 효과를 낳아 우리 모두가 함께 할 수 있는 오락 프로그램이다. 이런 것이 가능해 진 것은 지식이 없이 순발력과 기억력의 초등학교 수준의 산수 문제를 푼다는 문제로 이루어 졌기 때문이다. 우리 사회의 학벌문제를 없애고 더 나아가 사회전체의 지적 신분이 없는 가능성의 시작을 상징한다.

## <브레인 서바이벌>의 역기능

### 세대차이의 극복인가 심화인가

서바이벌! 말 그대로 살아남는 것이다. <브레인 서바이벌>은 각각의 퀴즈를 통해 낙오자와 생존자를 구분해 낸다. 이 프로그램이 주는 재미중의 하나이다. 하지만 재미를 얻는 반면, 브레인 서바이벌을 통해 느낄 수 있었던 세대간 통합은 점점 더 멀어져 가는 느낌이다. 지식이 필요 없음을 강조하여 젊은 세대의 전유물 같았던 시사 상식 퀴즈 프로그램 혹은 특정 계층을 위한 전문퀴즈 프로그램들과는 달리 이 프로그램에서는 신세대와 구세대의 만남이 이루어진다. 그래서 초대손님에 기성세대를 모셔왔고, 호기심과 웃음의 공감대를 통해 세대간 통합이 불가능한 일만은 아니라는 믿음을 줬던 브레인 서바이벌! 하지만 이건 기성세대에게 세월의 변화와 신세대의 웃음거리를 만들뿐이었다.

과연 무엇 때문에 그럴까? 아이러니 하게도 퀴즈자체를 누구나 풀 수 있게 만들고 아무런 제약을 받지 않기 위해서 만든 퀴즈자체의 특성 때문이다. <브레인 서바이

별>의 퀴즈문제는 앞서 언급한 기술발전으로 영상을 통해 누구나 풀 수 있는 쉬운 문제들로 제작, 출제되고 있으며 출제방식 또한 그에 맞게 매우 감각적이다. 이리다 보니 문제자체가 순발력 혹은 집중력 등 빠른 두뇌회전을 소유한 사람에게 유리한 문제들이 대부분이다. 그러다 보니 기성세대는 아무래도 뉴 미디어와 영상미디어에 익숙한 젊은 세대에 비해 불리하다.

프로그램 통계에서 보여주듯이 출연자 16명 중 대부분이 20대이지만, 서바이벌의 첫 관문인 1라운드 낙오자 6명 중 4~5명은 30~40대 이상의 기성세대이다. 그리고 이런 결과는 매회 반복된다. 출연했던 기성세대들은 오락적인 상업요소가 있는 극소수를 제외하곤 대부분 이 프로그램에 다시 나오질 않는다. 세대를 통합한다는 커다란 장점으로 이룩한 영상기술의 발전이 오히려 기성세대에게는 어려운 문제와 자신이 살아온 세월의 변화를 느끼게 하는 그래서 신세대와의 이질감을 형성하게 하는 모습으로 생각하게 한다. 부모와 자식이 함께 보고 있다면 자식들은 웃고 부모들은 묵묵히 생각하는 모습을 쉽게 볼 수 있을 것이다.

오락 이전에 방송이다.

브레인 서바이벌의 웃음은 연출되어 나오지 않는다. 퀴즈를 풀어나가면서 자연스럽게 발생한다. 이는 출연자는 물론 시청자들에게도 세대간의 공감대를 형성시켜준다. 그러나 아쉽게도 매회 방송이 되어 갈수록 그 웃음의 방법이 어느 코미디 프로그램과 다를 바 없다는 생각이 든다. 만약 웃음이 특정 방식에 고정된다면 일상 사회에서도 사람들은 이러한 방식으로 웃음을 누리려 할 것이다. 더군다나 웃음의 대상이 특정 층에게만 몰려있다면 더욱 큰 문제가 아닐 수 없다.

앞서 말했듯이 퀴즈자체의 특성으로 인해 기성세대들이 많이 틀리고 낙오하게 된다. 브레인 서바이벌은 웃음을 주로 여기에서 구하려고 한다. 틀린 이유를 집중해서 묻거나, 혹시나 맞추게 되면 대단한 일을 해낸 것처럼 억지로 부추긴다. 이것은 진행자의 진행능력일 수 있는 것이지만 오락프로그램에 편성되었기 때문에 코미디언이 진행하게 되었고 코미디언은 웃음을 많이 틀릴 수밖에 없는 기성세대에게 요구하구 있다.

주로 문제를 풀고 정답을 다른 출연자들은 다 맞추었는데, 1~2명의 기성세대들이 틀렸을 경우에 발생한다. 오답을 한 기성세대를 비춘 화면 아래에 X표가 뜨고, 곧이

어 스튜디오 전체가 박장대소한다. 더구나 7전 8기로 도전하여 우승하거나, 예선을 꼴찌로 통과했지만 우승을 이루는 기성세대에게도 교훈과 존경을 나타내기는커녕 그것마저도 예상외의 일로 치부해 웃음거리로 만들어 버린다.

여기서 웃음거리는 진행자의 질문을 보면 알 수 있다. “오랜만에 맞추었다.” “의외의 선전이다.” 또한 진행자는 새로운 게스트에게 질문에 앞서 외모지상주의를 여전히 하고 있다. 잘 생긴 게스트나 사회에서 큰 공헌을 하고 있는 게스트는 칭찬을 해 주거나 간접 홍보를 하는 식이지만, 그 와 반대에 있는 인물(웃음을 위해 초대할 코미디언 같은 경우)은 여러 가지 비평을 주며, 틀리면 당연히 틀렸다는 식으로 진행하고 있다. 이것은 우리 코미디가 “바보” “모자라다” “못생기면 웃겨야 한다.” 라는 방식과 폭력으로 웃기려는 것에 길들여진 우리의 사고방식이 이제 마치 당연하다는 논리로 받아들여 지는 착각이 들 정도다.

여러 각계 계층이 모인 자리에서 기성세대는 공경의 대상이 아닌 웃음의 매개체일 뿐이다.

#### 지적게임이나 단순게임이나

분명 <브레인 서바이벌>은 기존의 프로그램과 다르다는 것은 쉽게 알 수 있다. 화면의 구조에서도 볼 수 있듯이 각 출연자의 모습을 여러 가지로 나누어 한꺼번에 보여준다는 형식은 기존 우리 나라의 퀴즈 프로그램과 다른 색다른 요소로 할 수 있다. 퀴즈의 종류 또한 영상을 이용한 퀴즈로 구성된 기술적 요소가 보이지만 늘 문제는 비슷하고 반복되는 단편적인 모습이 많다. 시작과 끝의 다양성에서 벗어나지 못하고 있는 실정이다.

- 재치와 순발력 있는 자만이 통과할 수 있는 1라운드
- 틀리면 바로 떨어지는 기억력 형식의 아슬아슬 2라운드
- 고 난이도 길을 기억해 도전하는 최종 라운드 '기억의 징검다리'

이 모든 구성이 암기력, 순발력, 눈치, 산수 문제로 이루어져 있고 큰 화면에서 이루어지는 플래시 영상요소로 인하여 비롯되는 기술적 한계를 지니고 있다.

세대를 극복한다는 문제의 편파성은 특정계층의 우선권을 주기에는 충분하며, 여러 가지 문제가 나온다고 하지만 대개 비슷한 문제 형식의 정답을 맞추는 식으로 진행되고 색다른 문제의 다양성을 찾아 볼 수 가 없다. 이는 다양한 신청자의 참여를

제한하는 범위를 가지고 올 수 있기도 하다. 문제를 알고 풀 수 있는 신청자는 웃을 수 있고, 프로그램의 진행의 흐름을 읽을 수 있지만 문제를 풀 지 못하는 신청자는 웃을 수 없는 입장이 될 수 있다는 이야기다.

더욱이 마지막 결승전에서는 기존 자리에 앉은 두뇌게임에서 벗어나 직접 몸으로 보여주는 “기억의 징검다리”와 같은 것이지만, 이것도 기억이라는 한계가 있으며 이러한 것을 극복하기 위해서는 신체적 능력이나 노련함을 요하는 기존 지식과 벗어나는 문제가 필요할 것이다. 그래서 기억의 징검다리 같은 지식을 요하는 게임이 아닌 지식보다는 신체적 능력과 세밀함 그리고 창의성 등과 같은 능력을 요구하는 다양한 프로그램이 필요하다. 물론 <브레인>이라는 프로그램의 의도가 있기는 하지만 오히려 이러한 편파적인 문제들은 시청자로 하여금 지루함과 기성세대의 계속되는 곤란을 야기 시킨다. 최소한 결승전이라도 고정화면에서 벗어난 넓은 화면을 제공하고 있기 때문에 “기억의 징검다리”가 아닌 “상자 높이 쌓기” “미세한 부분 맞추기” 등과 같은 지식과 신체적 요소를 겸비하고 긴장감을 형성시켜주기 위해서 결승전은 2명의 우승후보가 따로 게임을 펼치는 것이 아닌 동시에 실시하여 먼저 승리하는 쪽이 이기는 긴장감을 덧붙여 게임에 대한 흥미를 고조시킬 필요가 있다.

### 참여의 폭을 넓히자

게스트들이 다양한 계층이 나온다는 사실은 매우 칭찬할 만하다. 그렇지만 여기에도 아쉬운 부분이 존재하고 있다. 텔런트, 가수, 개그맨, 아나운서, 성우, 체육인, 교수라는 구성비율은 그래도 일반인으로 하여금 멀리 떨어진 존재라 할 수 있다. 거의 모든 인물들의 구성이 방송을 타고 있거나 탈 수 있는 인물이기 때문이다. 그래서 우리가 흔히 TV에서 볼 수 있는 연예인이나 방송인에 국한시키지 않고 우리 주변의 인물들을 등장시켜 일반 시청자들의 참여를 유도할 수 있어야 한다. 아무도 모르는 일반 시청자들보다는 우리 주변에 사회적 이슈가 되고 있는 사람들로써 매일 반복되는 사람들과는 다른 그들만의 캐릭터를 보여 줄 수 있어야 하며 이를 통한 방송의 다양화를 꾀해야 한다.

이러한 구성비율에 아직 어린이들이 등장한 적이 없는 것도 하나의 지적이다. 어린이들이 등장한다면 젊은 세대와 늙은 세대에서 어린 세대까지 통합할 수 있는 계

기를 마련할 수 있을 것이고, 서로의 가치관을 알 수 있는 형성할 수 있는 좋은 계기가 가능하리라 본다.

이렇게 된다면 단순한 플래시를 이용한 문제의 출제도 기성세대에 맞추는 전통물건이나 요소를 이용할 수 있고, 어린이들에게 현재 학교에서 배우는 성인들에게는 쉬운 문제를 출제할 수 있을 것이다. 자연스럽게 문제를 출제하는 김용만 캐릭터도 전통한복을 입고 있는 기성세대 혹은 어린이들이 좋아하는 만화 주인공 캐릭터들이 자연스럽게 등장 할 수 있기 때문이다. 신세대와 구세대가 함께 동감할 수 있는 캐릭터와 게스트들의 출연은 가족구성원이 함께 보다가 신세대는 구세대의 것을 몰라서, 구세대는 신세대의 것을 몰라서 서로에게 저것이 무엇이냐고 질문을 유도하여 세대와 세대의 생각을 이해하는 방송이 필요하다.

## 나오며

‘지식이 필요 없다’ 는 혁신적 기획과 함께 참신한 퀴즈와 자연스런 웃음으로 ‘세대간 통합’ 을 포함하여, 무한한 잠재력을 가진 프로그램일 것 같았던 브레인 서바이벌이 이토록 비판받아야할 이유는 무엇일까? 그것은 브레인 서바이벌을 구성할 때와 실제 진행하는 방식의 차이를 이론과 현실의 차이에서 두고 싶다. 즉, 연출의도는 퀴즈프로그램의 혁신적이고 세대의 통합, 계층의 통합, 누구나 하는 가족적 오락요소를 둘 수 있으나, 실제 진행에는 이러한 방식이 통하지 않는다는 이야기다.

또한 퀴즈의 대상과 웃음의 대상에 대한 주제는 혁신적이지 못하다. 퀴즈의 대상은 여전히 젊은 세대에만 맞추어 있고, 웃음의 대상은 또한 퀴즈 프로그램에서 상대적 약자일 수밖에 없는 기성세대에게 맞추고 있다. 이렇게 불균형한 프로그램 혁신은 오히려 그 이전의 퀴즈 프로그램보다 심각한 세대간 격차를 조장하고 있다. 따라서 브레인 서바이벌은 나머지 두 가지 문제에 대한 혁신도 이뤄내야 한다.

첫째, 세대통합을 위해 만들어진 퀴즈방식의 자체가 오히려 기성세대를 초라하게 만드는 요소로 자리 잡고 있다면 문제들 자체를 기성세대가 유리한 순발력, 창의력을 요구하는 문제가 아닌 기성세대도 풀 수 있는 서바이벌 문제가 있어야 한다. 어떤 특정 세대만에 삼지 말고 기성세대와 젊은 세대 모두를 함께 할 수 있도록 선정해야 한다. 이렇게 할 때 기성세대와 젊은 세대가 진정으로 함께 즐길 수 있는 퀴즈 프로그램이 될 것이다.



둘째, 웃음의 대상을 기성세대든 젊은 세대든 어떤 특정대상에 두지 말고 자연스런 분위기 속에서 구해야 한다. 비방이나 편파적인 언행을 자제하고 특정대상에서 웃음을 찾으면 그만큼 웃음도 쉽게 정형화되어 어느 특정 세대에게만 소구된다. 특히 퀴즈 프로그램은 일정한 순서에 의해 진행되므로 식상해지기 쉽다. 따라서 모든 세대가 공감할 수 있는 자연스런 웃음이 더욱 필요하다.

셋째, 게임의 다양성을 둘 수 있다. 일반적인 영상화면은 시청자로 하여금 지루함을 느끼게 하고 반복되는 게임들은 시청자를 단순하게 만든다. 플래시에 나오는 캐릭터를 모든 세대가 안을 수 있는 캐릭터를 만들고 정답을 적는 숫자적기 입력은 눈이 안 좋은 사람과 순발력이 없는 사람에게는 큰 어려움이기 때문이다. 그래서 결승전이라도 지식이 아닌 다른 것으로 승부를 가리는 문제가 중요하다.

마지막으로 가족 시청시간에 편성되고 온 가족이 함께 볼 수 있는 가족오락 프로그램이기 때문에 참여자의 폭을 더욱 확대하고 세대의 통합에서 신분의 통합도 함께 이루어져야 한다. 다양성은 존중하고 인정할 줄 아는 사회야말로 이기주의, 집단행동, 외국인에 대한 편입견 등과 같은 사회를 막을 수 있는 방법이기 때문이다. 이러한 공감대의 형성은 단일민족에서 개방화에 따른 다양한 민족이 시대가 되고 있는 한국사회에서 사회통합을 위해 지향해야 할 중요한 과제이다.

이런 개선점들은 하나하나 고쳐갈 때 우리는 비로소 좋은 방송을 볼 수 있는 시청자의 권리를 따르는 것이다. 비록 상업에 치우친 방송이라 할 지라도 국민에게 필요로 방송, 방송의 기능적 측면은 다시 한번 생각한다면 저질 방송은 나오지 않을 것이다.

퀴즈와 오락 프로그램이란 명목아래 지금까지의 방송을 그대로 유지한다면 그리 오래 사랑 받지 못할 것이다. 기성세대와 젊은 세대가 함께 어울려 생산되는 즐거움을 바라본다. 그 어우러진 즐거움은 분명히 <브레인 서바이벌>이 오래도록 사랑 받는데 도움될 것이다.