

## 서바이벌 예능 프로그램

### 「데블스 플랜」의 참가자 유형분석 연구

- 로버트 맥키의 캐릭터 이론 네 가지 자아를 중심으로 -

이은희\*

#### 〈차 례〉

1. 서론
2. 본론
  - 1) 서바이벌 예능 프로그램 「데블스 플랜」
  - 2) 로버트 맥키, 캐릭터 이론의 네 가지 자아 유형
  - 3) 「데블스 플랜」 참가자들의 캐릭터 유형분석
3. 결론

#### 【국문초록】

생존 서사는 고전 문학 『오디세이아』에서 시작되어 넷플릭스 「오징어게임」과 각종 서바이벌 예능으로 확장되었다. 이러한 프로그램들은 경쟁과 생존을 다루며, 인간 심리와 캐릭터 간 상호작용

---

\* 한양대학교 인문대학원 대중문화시나리오학과 박사 과정

을 강조한다. 본 연구는 서바이벌 예능 「데블스 플랜」의 다양한 캐릭터를 로버트 맥키의 네 가지 자아 이론으로 분석한다.

맥키는 캐릭터를 핵심 자아, 개인적 자아, 사회적 자아, 감춰진 자아로 분석하며, 이들이 인물의 복잡성을 형성한다고 주장한다. 「데블스 플랜」은 12명의 참가자가 6박 7일간 두뇌 게임과 협력으로 생존을 겨루는 넷플릭스의 리얼리티 프로그램이다. 해당 프로그램의 참가자들은 이 네 가지 자아를 바탕으로 각자의 캐릭터를 형성한다.

본 연구는 서바이벌 예능 프로그램이 참가자의 다양한 자아와 전략을 통해 인간의 본성을 드러낸다는 사실에 주목한다. 나아가 사회적 자아와 핵심 자아가 중요하나, 실제 영향력은 제한적이라는 점을 포착한다. 이를 바탕으로 진정한 캐릭터의 매력은 개인적 자아의 역량에 기인한다는 결론에 도달한다. 이는 향후 캐릭터 창작 및 분석에 중요한 시사점을 제공할 것이다.

주제어: 서바이벌 예능, 캐릭터, 로버트 맥키, 개인적 자아, 핵심 자아, 감춰진 자아, 사회적 자아, 데블스 플랜

## 1. 서론

현대 자유민주주의 사회에서 우리는 치열한 경쟁 속에 살아가며, 성공의 기쁨보다는 실패와 좌절을 더 자주 경험한다. 이에 사람들은 역경을 극복하는 주인공의 생존 서사를 통해 대리만족을 얻는다. 자신이 응원하는 주인공의 역경을 함께하며 현실에서는 경험하지 못할 성취감을 충족하는 것이다. 생존 서사는 그리스 고전 문학인 『오디세이아』부터 현재에 이르기까지 다양한 작품 형태로 소비되고 있다. 그 대표적인 작품이 넷플릭스 오리지널 시리즈

「오징어게임」(2021)이다. 생존 서사라는 익숙한 플롯에 높은 완성도와 뛰어난 연기가 더해져 큰 성공을 거두었고, 그 결과 시즌 2, 3과 유사 작품 「더 에이트 쇼」(2024)<sup>1)</sup>의 제작으로 이어졌다.

이러한 생존 패러다임은 예능 콘텐츠의 내러티브 구조에 깊이 반영되었다. 이는 참가자들에게 부과되는 과업과 시련의 극복 과정, 그리고 경쟁 구도를 통해 구현되는 서바이벌 메커니즘을 기반으로 한다. 이러한 구조적 특성을 바탕으로 서바이벌 예능 프로그램은 TV 방송 콘텐츠의 핵심 장르로 자리 잡았다. 본 장르는 참가자들이 설정된 과업의 달성을 위해 경쟁하는 과정에서 발생하는 역학관계와 단계적 탈락이라는 선별 과정을 통해 최종 승자를 선정하는 구조적 패턴을 지니며, 이는 다양한 주제적, 형식적 변용을 통해 지속적으로 진화하는 양상을 보인다. 생존 기술을 다루는 대표적인 서바이벌 예능 프로그램으로는 한국의 「정글의 법칙」과 유사한 미국 예능 프로그램 「Survivor」(2000)을 비롯해 「The Challenge」(1998), 「The Amazing Race」(2001), 네덜란드의 「Big Brother」(1998), 등이 있다. 특히 한국에서는 「더 지니어스」(2013), 「프로듀스 101」(2016), 「쇼미더머니」(2012) 등이 인기를 끌고 있다.

서바이벌 예능에 주요한 요소들은 다음과 같다. 첫째, 경쟁을 기반으로 한다는 것이다. 참가자들은 체력, 지능, 전략, 협동 능력 등을 평가하는 다양한 도전과 임무를 수행하며 서로 경쟁한다. 탈락자는 특정 과제에 실패할 때 발생하는 것이 일반적이나, 경우에 따라서 다른 참가자들의 투표에 의해 결정되기도 한다. 이러한 상황은 단순히 게임 자체에 대한 능력치와는 별개로 인성 영역의 역량이 요구된다는 방증이기도 하다. 따라서 참가자 간의 연합, 배신, 전략 등이 서사에 핵심적인 역할을 하며 극적 긴장감을 상승시킨다.

1) 250억의 제작비가 투입된 한재림 감독의 작품으로 웹툰 작가 배진수의 「머니게임」과 「파이 게임」을 원작으로 한 넷플릭스 오리지널 8부작 드라마이다.

둘째, 이 모든 것이 실제 상황이라는 점이다. 서바이벌 예능은 참가자들의 실제 감정과 반응을 강조하며, 대본 없는 자연스러운 상황을 중시한다. 때에 따라 예측을 뛰어넘는 극적인 결과가 나오기도 하고, 반면에 작가라면 절대 선택하지 않을 진부한 방향으로 스토리가 전개되는 경우도 빈번하다. 그러므로 사실상 정확한 예측이 어렵다고 볼 수 있다. 그런데도 시청자에게 이 모든 상황이 실제 상황이라는 사실을 인식하게 함으로써, 더 큰 몰입감을 제공한다는 점이 동일하게 적용된다.

셋째, 서바이벌 예능은 작가가 구상한 스토리를 연기하는 배우들과는 달리, 참가자들이 주어진 상황에서 생존을 목적으로 대응하며 더욱더 강력한 드라마를 만들어낸다. 참가자가 곧 작가 역할을 하게 되며, 그들의 성향, 역량, 관점 등이 프로그램의 고유한 정체성을 형성하는 핵심 요소로 작용한다. 상황이 이러하므로 서바이벌 프로그램의 성패는 참가자들의 역량과 활약에 높은 의존도를 갖게 된다. 그러므로 자연스럽게 그 어떠한 서사보다도 캐릭터가 중요하고 캐릭터가 강력히 드러나는 작품이라고 할 수 있다.

위의 내용을 종합해 보면 ‘스토리’를 정의한 수많은 학자의 주장과도 의미적 상동성을 보인다. 아리스토텔레스는 그의 저서 『시학』에서 이야기(mythos)를 플롯(Mythos), 등장인물(Ethos), 사상(Dianoia), 대사(Lexis), 노래(Melos), 장면(Opsis)의 여섯 가지 요소로 구성된다<sup>2)</sup>고 말한다. 이는 현대의 소설, 영화, 드라마 등에서 볼 수 있는 ‘스토리’의 개념과 유사하다. 한편, 영국의 소설가이자 수필가 E.M. 포스터는 스토리를 이야기와 플롯으로 구별하여 설명<sup>3)</sup>한다. 포스터에 따르면 이야기는 가장 단순한 형태의 서사로, 선형적인 시간 순서에 따라 사건을 나열하는 것이다. 플롯은 선형

2) Aristotle, M. Heath Trans, *Poetics*, Penguin Books, 1996. (Original work published ca. 335 BC).

3) E. M. Forster, *Aspects of the Novel*, Warbler Classics, 2023.

적인 시간이 아닌, 사건 간의 인과관계를 강조하며 독자의 호기심을 자극하는 요소라고 정의한다.

이와 같이 스토리에 관한 다양한 정의에서 공통으로 발견되는 핵심 요소는 바로 인간, 인물(character)이다. 애니메이션이나 SF 장르에서는 주인공이 인간이 아닌 동물, 사물, 또는 외계 생명체로 설정되기도 하지만, 이야기 내에서 행동하고 상황을 전개해 나가는 주체는 본질적으로 인간적 특성을 보인다. 모든 정의가 캐릭터로 연결된다는 사실은 흥미로운 이야기를 창작한다는 것은 본질적으로 매력적인 캐릭터를 구축하는 것임을 뜻한다. 나아가 이를 중심으로 사건의 인과관계를 효과적으로 구성하는 것이라고 할 수 있다. 따라서 스토리텔링에서 캐릭터가 차지하는 중요성을 인식한 연구자들에 의해 캐릭터 분석이 꾸준히 이루어져 왔다.

김수정은 천만 관객을 동원한 한국 흥행 영화 4편 속 캐릭터를 ‘조셉 캠벨의 7가지 캐릭터 원형’(영웅Hero, 멘토Mentor, 동반자Allies, 수호자ThresholdGuardian, 변신Shapeshifter, 악당Shadow, 트릭스터Trickster)을 이용하여 분석함으로써 캠벨이 제시한 캐릭터 원형이 현대 서사에 어떻게 적용되었는지 연구<sup>4)</sup>한다. 강보라·김기덕은 기존의 전통적인 동양의 음양론(陰陽論)을 계승 발전한 이론인 삼원론 적(Tri-Origin Theory) 분석 방법(캐릭터의 성격, 동기, 행동을 구분하는 3가지 원리 : Hetero(분화), Homo(동화), Neutral(중화))으로 드라마 「SKY 캐슬」 캐릭터를 분석<sup>5)</sup>한다. 김기덕은 같은 이론으로 영화 「노인을 위한 나라는 없다」의 캐릭터 분석<sup>6)</sup>을 이어간다. 김동욱·허선호는 대상관계이론을 적용하여 애니

4) 김수정 「영화 〈7번방의 선물〉, 〈변호인〉, 〈국제시장〉, 〈암살〉의 캐릭터 매력 분석」, 한국영화학회, 『영화연구』 제67호, 2016.

5) 강보라·김기덕, 「jtbc 드라마 〈SKY 캐슬〉 캐릭터 분석 - 삼원론적(Tri-Origin Theory) 분석 방법을 중심으로」, 건국대학교 글로벌문화전략연구소, 『문화콘텐츠연구』 제22호, 2021.

6) 김기덕, 「삼원론(三元論)을 활용한 캐릭터 분석」, 인문콘텐츠학회, 『인문콘

메이선 「원령공주」의 캐릭터를 분석<sup>7)</sup>하기도 한다.

위의 선행 연구들은 캐릭터 연구에 유의미한 성과를 남긴 바 있다. 여기에서 나아가 서바이벌 예능 프로그램이 스토리텔링의 핵심 개념인 ‘캐릭터’를 연구하기에 가장 적합한 텍스트라는 점을 주지해야 한다. 이러한 연구는 향후, 보다 시의적이며 창의적인 캐릭터 창작의 열쇠가 될 것이다. 작가 1인의 인위적 작법에 따른 창작에 국한된 것이 아니라, 프로그램 참가자가 상황에 개입함과 동시에 즉각적인 대응을 하기 때문이다. 즉 참가자의 역할에 따라 스토리 생성이 이뤄지며, 이는 흥미로운 형태의 스토리텔링 양상으로 이어진다.

그동안 서바이벌 예능 프로그램은 캐릭터보다는 프로그램 자체의 특성에 집중한 연구들이 주를 이룬다. 류은주는 「킹덤: 레전더리 워」와 「스트릿 우먼 파이터」를 비교 분석하여 서바이벌 TV 프로그램의 방향성을 제고<sup>8)</sup>한다. 조준상·은혜정은 리얼리티 예능 프로그램의 사회적 상호작용 요인, 플로우, 시청 만족도를 중심으로 한 연구를 통해 서바이벌 예능의 발전 방향을 모색<sup>9)</sup>한다. 물론 서바이벌 예능 프로그램의 캐릭터에 관한 연구도 있다. 김영만은 서바이벌 예능 프로그램 포맷에서의 스토리텔링 구조에 관한 연구를 진행한 바 있다. 그는 참가자별로 유형화된 캐릭터와 캐릭터 상호 간의 스토리텔링 구조를 중심으로 그 특성과 운영전략을 파

---

텐츠』 제29호, 2013.

- 7) 김동옥·허선호, 「대상관계이론을 적용한 원령공주 캐릭터 분석 - 멜라니 클라인(Melanie Klein)의 시기심을 중심으로」, 한국일러스트레이션학회, 『일러스트레이션포럼』 제18권, 제51호, 2017.
- 8) 류은주, 「서바이벌 TV 프로그램의 방향성 제고: <킹덤: 레전더리 워>와 <스트릿 우먼 파이터>의 비교를 중심으로」, 글로벌지식융합학회, 『지식융합연구』 Vol.4, No.2, 2021.
- 9) 조준상·은혜정, 「리얼리티 예능 프로그램연구: 의사사회 상호작용 요인, 플로우 그리고 시청만족도를 중심으로」, 한국지역언론학회, 『언론과학연구』 Vol.13, No.3, 2013.

악하였다. 이들이 재미 요소로서 어떤 기능과 임무를 수행하는지 알아보았다.<sup>10)</sup>

본 연구에서는 한 발짝 더 나아가 서바이벌 예능의 프로그램 특성에 따라 캐릭터가 서사에 미치는 영향을 살펴보기 위해 2023년 넷플릭스를 통해 공개된 서바이벌 예능 「데블스 플랜」을 텍스트로 삼는다. 위 프로그램 참가자 12명의 캐릭터를 시나리오 작가이자 작법 이론가인 로버트 맥키의 4가지 자아 이론을 중심으로 분석하여 스토리텔링에 이바지하는 주요한 캐릭터의 특징을 살펴보고자 한다. 해당 프로그램을 텍스트로 선정한 이유는 앞서 설명했듯이 서바이벌 예능은 실질적이며 강력한 캐릭터의 향연으로 이루어진 결과물이기 때문이다. 이에 더하여 「데블스 플랜」은 제작진도 예상하지 못한 공리주의적 이슈가 더해지며, 시청자들에게 새로운 화두를 던진 바 있다. 이러한 요소들로 인해 높은 화제성과 흥행 성적을 거두었다.

캐릭터 이론의 중요성과 접근방식에 대해서는 이미 수많은 스토리텔링 작업서에서 언급한 바 있다. 빅토리아 린 슈미트는 각각 16가지 남성 캐릭터와 여성 캐릭터, 13가지 조연 캐릭터를 유형별로 제시<sup>11)</sup>한다. 키라엔 펠리턴은 심리학적으로 인간의 성격을 가장 잘 표현하는 다섯 가지 성격 특성인 ‘빅 파이프(Big Five) 모델’(외향성(Extraversion), 우호성(Agreeableness), 성실성(Conscientiousness), 신경성(Neuroticism), 개방성(Openness to Experience))을 이용한 바 있다. 그는 인기 있는 작품의 캐릭터를 직접 분석해 보고, 현실에 존재할 법한 캐릭터를 만드는 방법을 소개<sup>12)</sup>한다. 성격 유형으

10) 김영만, 「리얼리티 예능 프로그램 포맷에서의 스토리텔링 구조에 관한 연구 - 〈무한도전〉, 〈1박2일〉, 〈패밀리가 떴다〉 프로그램의 캐릭터 상호관계를 중심으로」, 한국문화콘텐츠학회, 『문화예술콘텐츠』 제2호, 2008.

11) 빅토리아 린 슈미트 지음, 남길영 옮김, 『캐릭터의 탄생 - 스토리텔링으로 발견한 45가지 인간 유형의 모든 것』, 바다출판사, 2001.

12) 키라엔 펠리턴 지음, 정미화 옮김, 『생생하게 살아 있는 캐릭터 만드는 법(심리학으로 풀어낸 개성 넘치는 캐릭터 창작법)』, 아날로그(글담), 2023.

로 캐릭터를 구분하고 접근한 것은 앤젤라 애커먼·베카 퍼글리시<sup>13)</sup>도 동일하다. 그 밖에도 송민호는 샬롬 슈워츠(Shalom Schwartz)의 인간 가치 유형에 기반한 캐릭터 분석 방법론을 제안<sup>14)</sup>하기도 한다. 이상진은 서사물 내에서의 캐릭터 창조 및 변형 과정을 분석하여 문학적 캐릭터와 상업적 캐릭터의 차이를 설명한다. 특히 영화나 드라마 등 대중 매체 내에서의 캐릭터 재현 양상과 소비 과정을 증명<sup>15)</sup>한다. 하지만 이러한 선행 연구에서의 캐릭터 접근은, 인간의 평면성을 전제로 둔다는 점에서 제한적이다. 그러므로 이에 따른 캐릭터 구분은 이야기를 최초로 생성하는 창작자의 맥락보다는, 이미 완성된 이야기 속 캐릭터를 분석하기 위한 도구로서 더 유효하다고 할 수 있다.

반면 로버트 맥키는 “인간 본성을 깊이 이해하려면, 자아라는 관념을 수용하는 데서 그치지 않고 복수의 자아들이 있음을 인정해야 한다.”<sup>16)</sup>고 말했다. 하나의 캐릭터는 절대 평면적이거나 단편적일 수 없다는 것이다. 그의 이론은 작품 분석의 도구가 되는 캐릭터 연구라기보다는 창작자를 위한 캐릭터 구축의 틀을 함양하고 있다. 하나의 인물은 수평적으로는 다양한 사회관계 속에서 형성되는 면모를 가지고 있으며, 수직적으로 성장의 과정에서 형성된 면모를 모두 가지고 있는 다층적이고 복잡한 텍스트라는 점을 주지하고 있기 때문이다. 그는 인간의 성격이 단순하지 않고 여러 층위로 구성되어 있다고 보았으며, 4가지 자아 이론을 통해 이러

13) 앤젤라 애커먼·베카 퍼글리시 지음, 안희정 옮김, 『캐릭터 만들기의 모든 것 1(99가지 긍정적 성격)』, 이룸북, 2018.

14) 송민호, 「인간 가치 유형에 기반한 캐릭터 분석 방법론제안」, 한국콘텐츠학회, 『한국콘텐츠학회논문지』 제17권, 제9호, 2017.

15) 이상진 지음, 『캐릭터, 이야기 속의 인간』, 에피스테메(방송대출판문화원), 2019.

16) 로버트 맥키 지음, 이승민 옮김, 『로버트 맥키의 캐릭터 (시나리오 어떻게 쓸 것인가 3)』, 민음인, 2023, p. 100.



한 복잡성을 설명하고자 하였다. 서로 다른 자아들 사이의 충돌은 캐릭터 내면의 갈등을 만들어내 스토리에 깊이를 더하고 일련의 선택에 주요 동기가 된다. 캐릭터 구축에 있어 이러한 관점은 다층적 캐릭터의 구축을 가능하게 하고, 입체적이고 현실감 있는 캐릭터를 만드는 데 작용한다. 그러므로 다른 캐릭터 이론과 비교했을 때 인물을 가장 실제하는 방식으로 이해하고 분석할 수 있는 이론이라고 할 수 있다.

## 2. 본론

### 1) 서바이벌 예능 프로그램 「데블스 플랜」

한국의 서바이벌 예능은 2003년 첫 방영을 시작한 「X맨을 찾아라」<sup>17)</sup>를 필두로 다양한 포맷으로 출현한다. 「1박2일」<sup>18)</sup>(2007)이나 「무한도전」<sup>19)</sup>(2006)으로 이어진다. 해당 시기의 프로그램들은 상대방을 탈락시키면서 스스로가 생존하는 데 의미를 두기보다는, 그 경쟁의 과정에서 생기는 에피소드가 중요하였다. 참가자들이 한 팀이 되어 문제환경을 극복해 나가는 과정이 주는 재미와 감동에 초점이 있었기 때문이다. 이후 2010년대부터는 서바이벌 프로그램은 오디션 형태로 변형된다. 대표적인 예로 「슈퍼스타 K」<sup>20)</sup>(2009)나 「K팝 스타」<sup>21)</sup>(2011)를 제시할 수 있다. 이와 같은

17) SBS의 대표 예능 프로그램으로, 참가자들이 다양한 게임과 미션을 통해 'X맨'을 찾아내는 방식이 특징적이다.

18) KBS의 대표적인 여행 리얼리티 예능 프로그램이다.

19) MBC의 대표적인 서바이벌 예능 프로그램이다.

20) Mnet의 대표적인 일반인 대상 오디션 프로그램이다.

21) SBS의 대표적인 일반인 대상 오디션 프로그램이다.

프로그램은 서바이벌 예능의 명목을 유지하면서 자연스럽게 일반인을 예능 프로그램에 주연으로 활용하는 실험체이자 기폭제 역할을 한다.

이후 오디션 형태의 서바이벌 예능은 2010년 후반에 이르러서는 아이돌 팀원을 구성하는 프로그램으로 구체화 된다. 거기에 국민 프로듀서 시스템을 도입하여 함께 프로그램을 만들어간다는 의미를 부여한다. 신인 가수의 탄생 과정을 관찰하는 데 그치지 않고, 직접 선발 투표에 참여함으로써 시청자에게 깊은 감정적 개입을 경험하게 하여 프로그램에 깊이 몰입하게 만든다.

2020년 이르러서 서바이벌 예능은 그 참가자, 콘셉트, 소재 등 다양한 주제로 확장된다. 「스트릿 우먼 파이터」<sup>22)</sup>(2021)는 힙합이나 트럼프 같은 다소 생소한 비주류 장르 무용 예술에 대중적 관심을 끄는 데 일조하며 공전의 히트작이 되었다. 「피의 게임」<sup>23)</sup>(2021)과 같은 서바이벌 예능 프로그램은 탐정 서사를 그대로 차용해 극적 긴장감을 제공한다. 그뿐만 아니라 「로드 투 킹덤」<sup>24)</sup>(2020)은 서바이벌이라는 형태를 가지고 있으나 이미 성공한 아이돌들이 막대한 자본력을 동원해 다양한 퍼포먼스를 소개하고 표현하는 창구가 된다. 약자들의 생존 게임이라는 전제를 무너트리 이미 해당 영역에서 성공한 사람들도 적극적으로 서바이벌에 임하면서, 경쟁 과정에서 드러나는 다양한 능력을 보여주는 수단으로 활용하는 것이다.

2020년대 팬데믹 이후에는 서바이벌 예능이 소개되는 창구가 OTT 플랫폼으로 확장되면서 비슷한 방식의 서바이벌 예능이더라도 글로벌 수요자를 대상으로 확장되기도 한다. 「걸스 플래닛」<sup>25)</sup>

22) Mnet의 댄스 크루 서바이벌 예능 프로그램이다.

23) MBC의 탐정 서바이벌 예능 프로그램이다.

24) Mnet의 보이 그룹 서바이벌 프로그램으로, 이후 「퀸덤」으로 확장되었다.

25) Mnet의 글로벌 서바이벌 프로그램으로, 한국, 중국, 일본의 여성 연습생

(2021), 「보이스 플래닛」<sup>26)</sup>(2023)이 그것이다. 이러한 시도의 일환으로 넷플릭스는 오리지널 시리즈로 「데블스 플랜」을 선보인다. 「데블스 플랜」은 정종연 PD<sup>27)</sup>의 작품으로 2023년에 넷플릭스를 통해 공개된 리얼리티 서바이벌 예능 프로그램이다. 정종연 PD는 한국 예능계에서 독특하고 창의적인 서바이벌 예능 제작으로 주목 받는 인물이다. 그의 프로그램은 다층적인 이야기 전개와 게임 요소를 결합해 시청자에게 새로운 경험을 선사한다. 콘솔 게임의 캠페인 모드<sup>28)</sup>와 유사하게, 문제상황을 단계별로 풀어나가는 형식이다. 그의 대표작 「대탈출」 시리즈는 이러한 특징을 잘 보여준다. 참가자들은 다양한 퍼즐과 미션을 해결하며 탈출을 시도하고 이 과정에서 시청자들은 긴장감과 재미를 동시에 느낄 수 있다. 또한 음악과 퍼포먼스도 중요한 요소다. 다양한 음악 장르를 접목해 세련된 분위기를 만들고, 무대 디자인에 공을 들여 참가자들의 몰입도를 높인다.

---

들이 함께 경쟁하여 글로벌 걸 그룹을 만든다.

- 26) Mnet의 글로벌 서바이벌 프로그램으로, 「걸스 플래닛 999」의 성공에 힘입어 남성 연습생들을 대상으로 한다.
- 27) 정종연 PD의 오리지널 기획 작품은 「더 지니어스」(2013~15), 「소사이어티 게임」(2016~17), 「대탈출」(2018~21), 「여고추리반 시즌1,2」(2021~22), 「미스터리 수사단」(2024)이 있다.
- 28) 콘솔 게임의 캠페인 모드는 일반적으로 싱글 플레이어 경험을 제공하는 스토리 중심의 게임이다. 여기서 플레이어는 게임의 이야기를 따라가며 미션이나 퀘스트를 완료하고, 게임 내 캐릭터와 상호작용하며, 다양한 도전 과제를 해결하게 된다. 캠페인 모드는 게임의 서사를 중심으로 진행되며, 플레이어에게 게임 세계에 대한 깊은 몰입감을 제공하는 것이 특징이다. 앤드류 글래스너 지음, 김치훈 옮김, 『인터랙티브 스토리텔링』, 커뮤니케이션북스, 2006.

(1) 「데블스 플랜」의 특이점

〈표 1〉 게임 규칙<sup>29)</sup>

- ▷ 총 12명의 참가 플레이어가 6박 7일 동안 진행되는 특별한 게임이다. 피스를 가장 많이 보유한 플레이어 2명이 최종 결승전에 진출하며, 결승전에서 승리한 플레이어가 최종 우승자가 된다.
- ▷ 피스: 데블스 플랜의 게임 화폐. 모양은 가운데 홈이 파인 금색 사각형 칩이다. 플레이어 전원에게 기본적으로 1개 제공된다. 각각의 게임 결과에 따라 피스는 획득 혹은 차감될 수 있다. 피스는 게임을 유리하게 만드는 무언가를 구매하는 데 사용하거나, 서로 간의 협상, 거래에도 이용할 수 있다. 게임 진행 중 피스를 전부 상실한 플레이어는 그 즉시 탈락한다. 단 피스의 양도는 생활동에서의 생활시간 안에만 가능하다.
- ▷ 메인 매치: 낮에 진행되는 경쟁 게임으로, 모든 생존한 플레이어가 참가하고 게임 결과에 따라 피스를 획득 또는 상실한다. 메인매치 종료 시 가장 적은 피스를 가진 플레이어 2명은 감옥에 갇히게 된다. 만약 가장 적은 피스를 가진 플레이어가 3명 이상이라면 가장 많은 피스를 가진 플레이어가 감옥에 갇힐 사람을 지목한다. 또는 피스 보유량 최하위는 1명이고, 차순위자가 2명 이상일 경우 최하위 1명은 확정으로 감옥에 가고, 차순위자 중 1명을 지목해 감옥에 보낸다.
- ▷ 감옥: 감옥에 갇힌 플레이어는 그날 저녁 상금 매치에 참여할 수 없으며, 다음 날 메인 매치 시작 전까지 감옥에서 나갈 수 없다.
- ▷ 상금 매치: 저녁에 진행되는 협동 게임으로, 참여하는 모든 플레이어가 공동의 미션에 성공해야 하는 게임이다. 상금 매치를 통해 최종 상금을 결정할 수 있다. 상금 매치는 총 6번 진행된다. 게임 시작 시 최종 상금은 0원으로, 상금 최대한도는 5억 원이다.
- ▷ 플레이어들은 배신, 거짓말 등 어떠한 계획이나 전략이라도 허용된다. 단, 폭력과 절도는 허용하지 않는다.

- ▷ 게임 진행 중에는 허가되지 않은 모든 외부 전자기기의 반입 및 사용이 금지된다.
- ▷ 우승자가 촬영 이후 상금을 다른 참가자에게 양도하거나 이에 준하는 행위는 금지한다. 같은 맥락에서 방송 외적인 보상을 대가로 게임에 영향을 줄 수 있는 행위도 금지한다.

### ① 게임의 복잡성

이 서바이벌 게임은 참가자들이 연속된 두뇌 게임을 수행하며, 탈락자가 발생하고 최종 2인이 결승전을 치르는 방식으로 진행된다. 우승자는 게임 중 획득하여 누적된 상금 전액을 받게 된다. 게임 규칙은 대체로 복잡해 시청자들은 한편으로 무력함을 느낀다. 반면 참가자들이 즉시 이해하고 전략을 세우는 것처럼 연출된다. 실제로 하석진은 방송 이후 진행된 인터뷰에서 게임 방법이 이해되지 않아 다시 묻고 이해하는 데 적지 않은 시간을 할애했다고 한다.<sup>30)</sup> 하지만 이러한 장면은 삭제함으로써 참가자들의 우수성을 부각해 시청자의 감정적 몰입과 충성도를 높인다. 이는 「데블스 플랜」의 중요한 특징이다.

복잡한 게임 플레이는 고도의 지적 능력을 요구하지만, 다른 참가자들을 빠르게 이해하고 활용하는 능력도 중요함을 일깨운다. 핵심 장면과 스토리를 긴장감 있게 편집하여 몰입도를 높이고, 참가자들의 인간적인 면모와 성장 과정을 강조하여 게임 규칙을 완전히 이해하지 못해도 프로그램을 즐길 수 있게 한다. 결과적으로 이 프로그램은 게임을 테마로 하지만, 실질적으로는 캐릭터 중심

29) 「데블스 플랜」 홈페이지 발췌, <https://www.devilsplan.co.kr/>

30) 최희재, 「「데블스 플랜」 하석진 “케도 우승 예상… 빌붙어 플랜은요” [인터뷰]③」, 이데일리, 2023  
<https://www.edaily.co.kr/news/read?newsId=01134886635777840&mediaCodeNo=258>

의 예능으로 발전하게 되는 것이다.

## ② 공간의 독립성

「더 지니어스」에서는 1일 1회 촬영 후 6일의 휴식기를 가지며 참가자들에게 집중과 휴식의 균형을 제공했지만 「테블스 플랜」은 6박 7일 동안 연속 촬영했다.<sup>31)</sup> 게임동과 생활동이 분리된 세트장에서, 참가자들은 외부와 단절된 채 지내야 한다. 이런 환경은 집중에 유리해 보이지만, 실제로는 극도의 스트레스를 유발한다. 낮에는 경쟁하고 밤에는 협력해야 하는 상황은 참가자들의 심리적 부담을 가중한다. 게임 후 곧바로 같은 공간에서 숙식을 해결해야 하는 상황은 참가자들의 이성적 판단을 어렵게 만든다. 더욱이 일부 참가자가 '감옥'에 있다는 사실은 추가적인 심리적 압박으로 작용한다. 이러한 극한의 환경에서 참가자들이 처음 계획한 자신의 캐릭터를 유지하기는 매우 어려워진다.

## ③ 참가자의 실명성

일반적인 서바이벌 게임이라고 하면 게임참가자가 되는 순간 번호<sup>32)</sup>나 가명<sup>33)</sup>을 사용하고 단체복<sup>34)</sup>을 입는다. 반면 「테블스 플랜」은 참가자의 실명과 개인 의상을 그대로 사용한다. 더 나아가, 출신 대학, 직업, IQ, 수능 점수 등 참가자의 배경 정보를 적극적으로 공개한다. 이는 프로그램 밖 참가자의 모든 특성을 활용하려는 의도로, 캐릭터 예능으로서의 성격을 강화하는 방식이다. 참가

31) 황재하, 「「테블스 플랜」 하석진 “우승상금, 통장에 그대로 있어”, 연합뉴스, [https://www.yna.co.kr/view/AKR20231016140800005?utm\\_source=chatgpt.com](https://www.yna.co.kr/view/AKR20231016140800005?utm_source=chatgpt.com)

32) 넷플릭스 오리지널 서바이벌 예능 「오징어게임 챌린지」 2023.

33) 웨이브 오리지널 콘텐츠 예능 「사상검증구역 : 더 커뮤니티」 2023.

34) 유튜브 웹예능 「육각형게임」 2024.

자의 다양한 정보는 게임 능력을 예측할 수 있게 하는 동시에, 그들의 전체적인 이미지와 능력치를 프로그램에 반영한다. 이러한 접근법은 시청자들이 참가자를 새로운 캐릭터로 인식하는 것이 아니라, 이미 알고 있는 정보를 바탕으로 이해하고 몰입하게 만든다. 이는 시청자의 충성도와 친밀감을 높이는 효과적인 방법이다. 물리적인 프로그램 송출 시간 이외에 모든 시간의 정보를 캐릭터 구축에 활용하며 진정한 의미의 캐릭터 예능으로 자리 잡게 된다.

#### ④ 경쟁과 상생의 모순성

「테블스 플랜」은 정종연 PD의 이전 작품들과 달리, 의무적으로 탈락자가 발생하는 ‘데스 게임’이 없다. 대신, 최종 우승자가 가져갈 상금을 획득하기 위한 협력의 ‘생존 게임’이 추가되었다. 이 방식은 한편 긍정적으로 보이지만, 실제로는 참가자들에게 더 가혹하다. 생존을 위한 개인 경쟁과 상금 획득을 위한 협력이 동시에 요구되어, 경쟁과 화합 사이의 딜레마를 심화시킨다. 참가자들은 낮에는 극도의 경쟁 상태에 있다가, 밤에는 같은 사람들과 협력해야 하는 모순적 상황에 놓인다. 이는 참가자들이 자신의 이상적인 모습과 욕망하는 모습 사이에서 갈등하게 만들고 이러한 극단적 상황은 참가자들이 자신에 대해 환멸을 느끼게 할 수 있다. 프로그램은 이런 모순적 상황을 통해 참가자들의 본능적 반응을 끌어내려 한다. 시청자들은 이를 통해 현실과 닮은, 삶의 복잡성과 유사성을 본다.

#### 2) 로버트 맥키의 4가지 자아

이와 같은 극한의 환경 속에서 캐릭터는 만들어지는 것이 아니라 발현된다. 덕분에 시청자들은 참가자가 원하고 계획한 캐릭터가 아니라 복잡하고 예민한 상황에 반응하고 적응하며 발현되는

캐릭터를 마주하게 된다. 이러한 캐릭터야말로 가장 독창적인 캐릭터이며 이러한 요인으로 인해 시의성과 흥미로움이 배가 된다. 상황마다 변모하는 다양한 캐릭터가 점층적으로 구축되며 하나의 캐릭터를 완성하기 때문이다. 하나의 캐릭터가 다양한 면모를 동시에 가지고 있어 입체적이라는 점은 로버트 맥키가 캐릭터를 바라보는 지점과 일치한다.

로버트 맥키는 작가가 강렬한 영감을 얻기 위해서는 자신의 중심에서 벗어나, 캐릭터의 자아를 상상하고 그 안으로 들어가 그들의 시각과 감각을 체험해야 한다고 말한다.<sup>35)</sup> 이를 통해 작가는 캐릭터의 감정을 함께 느끼고, 그들과 동화되어 그들의 선택과 행동을 이해하게 된다. 이러한 기법을 ‘캐릭터 안에서 글쓰기’라고 하며, 작가는 캐릭터의 감각을 통해 사건을 경험하고, 그들의 시각에서 이야기를 전개한다. 이를 위해 스타니슬랍스키의 ‘Magic If’<sup>36)</sup>를 사용하여 자신이 캐릭터라면 어떻게 행동할지 상상해 본다. 이는 작가가 자기 내면을 깊이 이해하고, 자신의 진실을 바탕으로 캐릭터의 복잡성을 탐구함으로써 가능해진다.

나아가 그는 하나의 캐릭터는 관찰하는 자와 관찰당하는 자를 동시에 품고 있음을 다음과 같은 근거를 통해 주장하고 있다. 인간의 두뇌는 1,000억 개의 뉴런과 100조 개의 시냅스로 구성되어 있으며, 이는 신체와 상호작용하면서 주위 세계와 연결된다. 두뇌는 생각과 감정을 생성하고 기억에 저장하며, 의식을 통해 자기를 인식한다. 자아에 대한 논쟁은 오래되었으며, 붓다는 자아를 외적 각인의 묶음인 환영으로 보았고, 소크라테스는 두 개의 자아(관찰하는 자와 관찰당하는 자)를 인정한다. 현대 신경과학자들은 핵심 자아의 존재에 대해 의견이 나뉘며, 일부는 자아를 뇌의 협력으로

35) 로버트 맥키, 앞의 책, p. 95.

36) 콘스탄틴 세르게예비치 스타니슬랍스키 지음, 심건수 옮김, 『배우 수업』, 예니, 2014, p. 75.



인한 부수 효과로 본다.<sup>37)</sup> 자아 개념은 역사적으로 다양한 문화에서 존재해 왔으며, 인간 본성을 이해하기 위해서는 복수의 자아를 인정해야 한다는 것이다. 그러면서 그는 다음과 같이 네 가지 자아로 캐릭터를 구체화한다.

(1) 내적 영역 : 핵심 자아

심리학자이자 실용주의 철학자인 윌리엄 제임스는 핵심 자아를 ‘자아들의 자아’로 묘사하며, 이는 개인적 및 공적 페르소나의 중심 역할을 한다고 설명<sup>38)</sup>한다. 그는 핵심 자아가 과거의 자아들을 흡수하면서도 단일한 정체성을 유지한다고 보았다. 이 자아는 영속적이며 불변한다. 반면, 의식은 끊임없이 변화하며 다양한 경험을 통해 진화한다. 핵심 자아는 다른 자아들과 분리되어 혼자 존재하며, 우리가 내면의 목소리를 듣는 것은 오직 자기 자신의 소리뿐이다. 깊은 명상을 통해 자아를 대면하려 해도, 관찰하는 자아와 행동하는 자아가 만나기는 어렵다. 물론 극도의 스트레스를 겪는 사람은 자아의 해체와 상실을 경험할 수 있다. 몸의 부상, 궁핍, 약물 의존, 정신 질환, 노화, 불치병 등의 상황에서 자아감은 약해질 수 있다. 이러한 상황에서는 감정 억압, 사고 마비, 환각, 불면, 의식 불명, 분열성 성격장애 등이 발생할 수 있다. 핵심 자아를 이해하기 위해 헨리 제임스와 윌리엄 제임스는 개인의 정체성에 ‘확장된 자아’ 개념을 도입한다.<sup>39)</sup> 이들은 개인의 정체성이 소유한 모든 것, 예를 들어 컴퓨터, 휴대전화, 승용차, 의복, 친구, 가족, 취향 등과 연장된다고 보았다. 개인은 소유물과의 관계에서 자아감을 형성하며, 이를 잃으면 자아의 일부를 잃는 것처럼 느낀

37) 로버트 맥키, 앞의 책, pp. 98-99.

38) 윌리엄 제임스 지음, 정명진 옮김, 『한 권으로 읽는 심리학의 원리』, 부글북스, 2018, pp. 227-279.

39) 로버트 맥키, 앞의 책, p. 104.

다. 이처럼 자아를 사물이나 타인과 결부시키는 것은 인간의 본성이다.

(2) 개인적 영역 : 친밀감에 따라 변주하는 개인적 자아

등장인물은 타인과의 관계에 따라 행위를 조율한다. 어머니, 여동생, 애인, 직장 동료 등 관계마다 다르게 대하며, 목소리, 제스처, 표정, 감정 에너지를 조정한다. 이러한 조절은 관계의 성질, 시간, 힘의 균형, 상황에 따라 이루어진다. 개인적 관계는 가족, 친구, 연인으로 나뉘며, 각각 다른 크기의 친밀감, 소속감, 유대감을 공유한다. 다양한 상호작용에 맞춰 다양한 자아가 필요하며, 작가는 캐릭터의 관계가 많을수록 더 많은 버전의 자아를 창조해야 한다. 이렇듯 관계에 따라 행동이 달라진다고 해서 자신을 조작하는 것은 아니다. 핵심 자아에 비해 개인적 자아들의 행위는 일시적일 수 있고 행위 자아의 장면이동을 통해 쉽게 중단될 수도 있을 뿐이다.

(3) 사회적 영역 : 권력에 따라 변주하는 사회적 자아

사회적 상호작용의 주된 요소는 권력이다. 캐릭터는 어릴 때부터 마찰을 피하고 원하는 것을 얻기 위해 사회적 가면을 학습한다. 이러한 가면은 상사, 동료, 고객 등 상대에 따라 다양한 형태로 나타난다. 캐릭터는 권력의 성질과 친밀도에 따라 목소리, 제스처, 태도 등을 조절하며, 이는 사회적 자아를 형성한다. 작가는 캐릭터의 개인적/사회적 자아를 발전시키는 방식으로 인간 심리를 탐구한다. 캐릭터의 핵심 자아는 사회적 역할과 개인적 역할의 합으로 형성되며, 어릴 때의 역할 놀이가 성인기의 핵심 자아에 영향을 미친다. 부모로부터 물려받은 정체성과 차이는 캐릭터의 정체성을 발전시키고 변화시키는 중요한 요소이다.

#### (4) 잠재 의식적 영역 : 욕망에 따라 변주하는 감춰진 자아

감춰진 자아는 잠재의식에서 모순된 욕망과 다투는 역할을 한다. 작가는 스토리에서 이 자아 중 몇 개를 작동시킬지 결정할 수 있다. 잠재 의식적 영역에서의 자아는 의식 뒤편에 자리 잡고 있으며, 생존을 최우선으로 하는 복잡한 구조를 가진다. 이는 핵심 자아와 지각과 감정의 교류를 통해 상호 작용하며, 핵심 자아보다 훨씬 빠르게 환경을 평가하고 즉각적인 결정을 내린다. 잠재의식에는 기분, 자동적 기술, 습관, 공포증, 꿈, 기억 등이 포함되며, 본연의 욕망이 숨겨져 있다. 작가는 캐릭터의 잠재의식에 들어가 이를 표현할 수 있어야 하며, 이는 초기 인류로부터 전해 내려온 본능과 비슷하다. 잠재의식의 욕구는 의식적 사고에 영향을 미치며, 이를 활용해 캐릭터를 생동감 있게 만들 수 있다.


이를 통해 우리는 한 인물이 4가지 자아를 가지고 있으며, 이는 핵심 자아부터 감춰진 자아까지 개인이 처한 상황에 따라 형성됨을 알 수 있다. 차이점은 핵심 자아가 가정 환경과 같이 더 내밀하고 지속적인 요인에 영향을 받는다는 점이다. 또한 장기간에 걸쳐 그 정체성이 형성되기 때문에 쉽게 변하지 않는다는 특성을 보인다. 즉 사회적 자아, 개인적 자아, 감춰진 자아로 갈수록 그 관계성을 좁혀가며 더 즉각적으로 인물의 특성에 영향을 미치게 된다. 이에 준하여 「데블스 플랜」의 참가자들의 캐릭터를 4가지 자아로 분석해 보았다.







#### 3) 「데블스 플랜」 참가자별 캐릭터 유형분석






본 분석은 로버트 맥키의 제안과 달리, 거시적 관점에서 미시적 관점으로, 외현적 층위에서 내면적 층위로 진입하는 방식으로 재구조화하였다. 첫 탈락자 기욤 패트리의 자아 구조를 4개의 층위

로 분석하면 다음과 같다. 우선 사회적 자아는 그의 직업적 페르소나를 통해 구현된다. 한국인 배우자와의 결혼으로 한국에 정착한 그는 프로게이머 출신으로, 현재는 개인 투자자이자 포커 플레이어로서의 정체성을 확립하였다. 그의 핵심 자아는 한국 게임계에서 최초로 명예의 전당에 입성한 외국인 프로게이머라는 독보적 위상에서 파생된다. 집단적 유대를 거부하고 독자적 입지를 고수하려는 행태 역시 자신의 역량에 대한 확고한 신념에 기인한다. 개인적 자아는 가족, 친구, 연인과의 대인 관계에서 표출되는데, 그는 게임 내에서 한국어 이해의 어려움을 가장하여 집단과의 심리적 거리를 확보하는 양상을 보인다. 이는 핵심 자아의 투영이자 약자 연대의 영향으로 해석된다. 마지막으로 잠재된 자아는 ‘사실은’이라는 언술로 시작되는 욕망과 불안의 복합체로서, 인물의 본질적 실체라 할 수 있다. 그러나 그는 이 잠재된 자아를 충분히 드러내기도 전에 탈락이라는 결과를 맞이한다. 2화에서 밝힌 것처럼 자기 역량의 확장 욕구가 그의 진정한 잠재 자아였다면, 이는 생존에 대한 절박성의 결여를 시사하며, 최초 탈락자로서의 귀결 또한 이러한 맥락에서 해석이 가능하다. 이와 같은 분석 프레임워크를 토대로 12인의 캐릭터를 탈락 순서에 따라 4개의 자아 층위로 범주화하여 체계화하였다.

〈표 2〉 참가자의 자아별 특성

탈락 순서	이름	자아별 특성	
1	 기욤 페트리	사회적 자아	프로게이머, 포커 플레이어, 투자자
		핵심 자아	나는 한국 최초로 게임의 전당에 입성한 외국인 프로게이머이다.
		개인적 자아	한국어를 이해하기 힘든 척 한다. (1화)
		감춰진 자아	나의 능력을 확장하는 경험을 하고 싶다. (2화)

2	 이혜성	사회적 자아	프리랜서 아나운서
		핵심 자아	나는 서울대 경영학 전공자이다.
		개인적 자아	내 편을 만들고 포섭하겠다. (1화)
		감춰진 자아	바보처럼 보여서 사람들을 안심시키겠다. (1화)
3	 김동재	사회적 자아	포커 플레이어. 대학생
		핵심 자아	나는 일반인 오디션 만점자이다.
		개인적 자아	도움에는 반드시 대가가 따른다. (2화)
		감춰진 자아	누구든 사용하고 버릴 것이다. (1화)
4	 조연우	사회적 자아	프로바둑기사
		핵심 자아	나는 유학과 출신 프로 2단 바둑 기사이다.
		개인적 자아	소극적 태도, 나는 취약자다. (3화)
		감춰진 자아	퀘도의 공리적 태도에 불만이 있지만 표현하지 않는다.
5	 이시원	사회적 자아	배우
		핵심 자아	나는 서울대 진화심리학석사이고 10회 이상의 특허를 출원했다.
		개인적 자아	연대가 도움이 된다. (1화)
		감춰진 자아	우승을 하지 않아도 괜찮지만, 상대측 연합의 승리는 허용하지 않겠다.
6	 박경림	사회적 자아	예능인
		핵심 자아	나는 26년 차 예능인이다.
		개인적 자아	착한 어른을 지향한다.
		감춰진 자아	집을 나와서 너무 좋다. (1화)
7	 부승관	사회적 자아	아이돌 그룹 리더
		핵심 자아	나는 예능감 있고 빌보드 TOP100 4위에 아이돌이다.
		개인적 자아	머리 쓰는 건 잘못 해요. (1화)
		감춰진 자아	없음

8	 서유민	사회적 자아	미국정형외과 의사.
		핵심 자아	나는 유학파이고 일반인 오디션 합격 참가자이다,
		개인적 자아	연합이 필요하다. (2화)
		감춰진 자아	약자인 척해야 한다. (3화)
9	 곽튜브	사회적 자아	여행 유튜버
		핵심 자아	나는 적응력이 뛰어나다.
		개인적 자아	편안한 에티튜드로 누구에게나 열려 있는 태도이다.
		감춰진 자아	게임 플레이어로서 활약하고 싶다. (1,2화)
10	 서동주	사회적 자아	미국 변호사
		핵심 자아	나는 아이비리그 수학학사이자 경영학석사다.
		개인적 자아	강자연대는 믿을 수 없다. (3화)
		감춰진 자아	흔치 않은 여성 우승자가 되고 싶다.
11	 케도	사회적 자아	과학 유튜버. 한국과학창의재단 직원
		핵심 자아	나는 연세대학교 천문우주학 석사. 과학 이야기를 들려주겠다.
		개인적 자아	최대한 많은 사람을 살리면서 가겠다.
		감춰진 자아	많은 사람에게 과학 이야기를 하고 싶다. (1화)
12	 하석진	사회적 자아	배우
		핵심 자아	나는 한양대 공대 출신 자타공인 연예계 대표 브레인이다.
		개인적 자아	서바이벌 게임은 서바이벌 게임답게. (4화)
		감춰진 자아	우승자가 되고 싶다.

위의 분석을 통해 사회적 자아와 핵심 자아는 서사에 진입하기 전부터 부여받은 캐릭터의 배경과 유사하여 고유한 자아에 가깝다는 것을 알 수 있다. 이들은 서바이벌 상황에 영향을 받기보다는 오히려 그 상황에 영향을 미친다. 반면, 개인적 자아와 감춰진 자아는 서바이벌이라는 특수 상황에 가장 민감하게 반응하며 형성된다. 감춰진 자아는 서바이벌이라는 상황에 기반하여, 구체적인 방식의 차이만 있을 뿐 모두 생존이라는 동일한 목적을 가진 자아로 나타난다.

따라서 이러한 특수 상황에서 가장 기민하게 영향을 받으며 구축되었을 개인적 자아를 구체적으로 살펴보고자 한다. 이 과정에서 사회적 자아, 핵심 자아가 개인적 자아에 어떠한 영향을 미치며 활용되는지도 드러날 것으로 보인다. 더불어 참가자들의 개인적 자아가 탈락 순서에 미치는 영향을 관찰함으로써, 그들의 생존이 곧 드라마가 되는 서사에서 4가지 자아 중에서 가장 강력하게 작동하는 자아가 무엇인지 파악할 수 있을 것이다.

#### (1) 우연히 구축된 개인적 자아를 받아들이는 캐릭터 : 퀘도

퀘도를 먼저 언급하는 이유는 그가 첫 게임부터 주도적으로 많은 발언을 했기 때문이다. 하석진이 2화에서 언급하듯이, 이는 원래 말이 많은 그의 핵심 자아가 반영된 결과일 수 있다. 첫 번째 게임인 마피아 게임에서 그는 ‘시민’ 카드를 뽑자, 시민의 대표로 나서서 생존 전략을 공유한다. 그 전략의 실효성보다는, 그가 자신을 시민 대표로 정립한 점이 중요하다. 이는 첫날 게임 이후에도 영향을 미친다. 1화에서 퀘도는 “12명이 다 함께 가는 것을 목표로 두고 있다”고 말하고, 박경림은 이를 “엔젤스 플랜”이라고 지적한다. 이는 프로그램의 취지에 어긋나는 발언이기 때문이다. 이에 따라 시청자들은 공리주의적 사고의 출발점을 퀘도로 볼 수 있다. 그러나 퀘도의 진짜 목적은 다르다. 그는 단순히 더 많은 참가자

가 오래 게임에 남기를 원한다. 개인 인터뷰에서 그 이유를 밝히는데, 자신의 과학 이야기를 들어줄 사람이 줄어드는 것을 막기 위해서라고 한다. 이는 과학 유튜버로서 핵심 자아를 보여준다. 결국 퀘도는 공리주의적이기보다는 이기적이다. 그러나 다른 참가자들의 반응은 이보다 복잡하다.

(2) 기생하는 개인적 자아 캐릭터 : 서유민, 이해성, 조연우

서유민, 조연우, 이해성은 자신을 ‘약자’라는 개인적 자아로 규정한다. 퀘도의 개인적 목적이 공리주의로 전환되는 지점이 바로 이 순간이다. 퀘도의 발언을 기반으로, 이를 이용한 사람들에 의해 공리주의적 사고가 형성된다. ‘약자’라는 개념은 첫 게임 이후 피스 보유량 차이로 등장한다. 이해성은 1화부터 위협적이지 않게 보이는 전략으로 임한다. 그는 자신을 약자 프레임에 위치시키며, 첫 게임이 끝나면서 끝난 ‘시민’ 역할을 고수하고 퀘도의 뒤에 숨는다. 이로 인해 이해성, 조연우, 서유민은 눈에 띄는 활약을 보여주지 못한다. 이는 게임 이해도나 개인 역량의 문제가 아닌, 경쟁 상황을 부담스러워하는 개인 성향 때문일 수 있다. 그러나 이러한 태도는 양면적이다. 필요하다면 그들도 행동했을 것이다. 하지만 공리주의적 분위기에 편승해 대표적인 기생 캐릭터가 된다. 생존이 목적인 프로그램에서 이는 효과적인 하나의 전략일 수 있지만, 세 사람의 선택은 아쉬움을 남긴다.

(3) 게임을 진심으로 대한 개인적 자아 캐릭터 : 김동재, 이시원

김동재는 첫 게임에서 자신을 ‘기자’라고 말한 것이 거짓으로 밝혀진다. 참가자들은 김동재를 악당으로 의심하지만, 이후에도 그는 계속해서 의심받을 행동을 한다. 악당으로 의심받아야 승리하는 광신도의 역할을 진심으로 임하며 거짓된 정보로 분란을 조장한다. 비록 거짓말을 반복하고 있지만, 아이러니하게도 그는 가장



진정성 있게 게임에 임한다. 또한 김동재는 첫 게임 후 승자가 된 악당들에게 자신이 도왔다고 주장하고 그 대가로 피스를 요구하며, 공동 1등이 된다. 이는 승자와의 연대가 보상으로 이어질 수 있음을 참가자들에게 각인시킨다.

마찬가지로 이시원도 적극적으로 문제 해결에 나서지만, ‘약자’ 연대가 시작되며 이들의 태도는 이기적으로 비춰진다. 하지만 생존을 위해서는 때로 비겁하거나 거짓된 행동도 필요하다. 프로그램의 취지에 충실하려면 오히려 ‘다 같이 살자’는 태도를 보이는 이들을 제거해야 한다. 그러나 많은 참가자가 자신을 ‘약자’ 포지션에 위치시키는데 이는 한편 프로그램의 의도를 정확히 이해한 전략이다. 약함을 보호받아야 할 존재로 인식하게 해 그들을 지키는 것이 곧 선택한다는 공식을 만들어 생존하려는 것이다. 이러한 맥락에서 김동재와 이시원의 개인적 자아는 매력적인 빌런이 된다. 그들의 행보는 기생 참가자들에게는 위협적이고 시청자들에게는 공감과 재미를 유발한다.

#### (4) 실패한 개인적 자아 캐릭터 : 기욤 패트리, 콕튀브

기욤은 한국어가 서툰 외국인이라는 개인적 자아로 자신을 차별화한다. 첫 마피아 게임에서 그는 질문을 이해하지 못하거나 게임 규칙을 모르는 척했고, 이 전략은 성공한 듯 보인다. 그러나 한국 프로게이머 경력과 명예의 전당 입성이라는 그의 실제 배경은 이런 설정과 상반된다. 3화에서 기욤은 나이에 관한 농담을 완벽히 이해하고 재치 있게 대응한다. 이는 그의 ‘한국어를 못하는’ 캐릭터가 단지 이 프로그램을 위한 설정임을 보여준다. 하지만 이 설정은 게임 능력이 미숙하다는 인식을 만들어 결국 악재로 작용해, 그는 두 번째 게임에서 최초 탈락자가 된다.

반면 콕튀브는 우승보다 인상적인 퍼포먼스에 집중한다. 그는 첫 게임 후 진 것보다 멋진 플레이를 보여주지 못한 것을 더 아쉬

위한다. 100만 이상의 구독자를 가진 유튜버로서, 그가 상금에 욕심내지 않는 것은 이해되지만 전체적인 긴장감에 일조하지 못한다. 콕투브의 자유로운 태도, 푸근한 인상, 그리고 유튜브에서 보여준 어수룩한 이미지는 그의 개인적 자아 형성에 영향을 미쳤지만, 결국 그가 원하는 인상적인 게임 플레이어로 자리 잡는 데에는 실패한다.

(5) 부재한 개인적 자아 캐릭터 : 박경림, 부승관

박경림은 첫 마피아 게임에서 자신의 기자 역할을 공개하는 전략을 선택한다. 이는 게임의 본질인 역할 숨기기와 상반되며, 심리전을 단순한 동맹 전으로 변질시킨다. 그러나 그녀가 게임을 이해하지 못한다고 보기는 어렵다. 오히려 선하고 협력적인 이미지를 유지하려는 의도로 보인다. 26년 차 베테랑 연예인인 박경림은 프로그램에서의 태도가 중요함을 잘 알고 있다.

부승관 역시 보이그룹 리더로서 신중해야 한다. 이들의 소극적 태도는 안전하지만, 게임의 재미를 떨어뜨린다. 반면 「더 지니어스」에서는 이상민이 전략 회의를 엿듣고 이를 활용하는 등 적극적인 게임 플레이가 이뤄진다. 이는 개인에겐 위험할 수 있지만, 프로그램에 활력을 불어넣는다. 박경림과 부승관은 연예인으로서의 장기적 이미지를 위해 안전한 선택을 한다. 이는 연예인으로서의 이미지 보호와 프로그램의 재미를 균형 있게 유지하려는 딜레마를 보여준다. 그러나 이로써 게임의 긴장감이 떨어져 미스 캐스팅 논란까지 일어났다.<sup>40)</sup>

40) 박진희, 「정종연 표 ‘데블스 플랜’ 실망한 이들에게」 뉴시스, 2023.  
[https://www.newsis.com/view/?id=NISX20231015\\_0002482888&cID=10601&pID=10600#](https://www.newsis.com/view/?id=NISX20231015_0002482888&cID=10601&pID=10600#)

## (6) 성장하는 개인적 자아 캐릭터 : 서동주, 하석진

서동주, 하석진은 게임을 대하는 태도만 보면 김동재나 이시원과 같은 위치에 있다. 그러나 이들의 가장 큰 차이점은 이들이 게임에 임하는 태도와 마음의 크기가 시간이 흐름에 따라 진화하고 성장한다는 점이다. 서동주는 둘째 날 상금 게임에서 뛰어난 기억력으로 5천만원 획득에 크게 이바지한다. 이를 계기로 에이스 플레이어로 인정받았고, 자신의 가능성을 확인한다. 이후 그는 모든 게임에 적극적으로 임하고, 10화에서는 최초의 여성 우승자가 되고 싶다는 포부를 밝힌다.

하석진은 기욤과 김동재 탈락 후, 무능한 다수를 이끄는 퀘도와 서동주에게 문제를 제기한다. 이는 약자 연대가 진정한 참가자들을 탈락시킨다는 지적이다. 그러나 이미 약자 연대의 안락함에 빠진 참가자들은 반응하지 않고, 하석진은 무기력해진다. 하석진의 각성은 9화에서 비롯된다. 피스의 비밀에 다가서며 자신감이 생기고 이시원의 끝까지 타협하지 않는 태도가 하석진의 개인적 자아를 자극했기 때문이다. 결국 하석진은 다시 일어나 최종 우승자가 된다. 이는 이시원이 가장 인상적인 참가자로 기억되는 이유이기도 하다.

서바이벌이라는 특수한 상황에서 형성된 개인적 자아를 구체적으로 살펴보면 다음과 같은 특징이 추출된다. 그 구축 과정은 동시다발적으로 이루어지기보다는, 한 사람의 강력한 개인적 자아가 먼저 형성되고, 이후 다른 참가자들이 이를 활용하거나 대적하며 자신의 개인적 자아를 완성해 간다는 것을 알 수 있다. 「테블스 플랜」에서는 첫 마피아 게임에서 시민이 되어 게임을 주도한 퀘도를 중심으로 모든 캐릭터가 구축된다.

퀘도의 ‘다 같이 생존하자’라는 태도를 중심으로, 참가자들은 일차적으로 퀘도에 기생하는 집단과 반감을 품은 집단으로 나뉜다.

그리고 기생 집단 내에서도 끝까지 의존하다 수동적으로 탈락하는 참가자와 각성하며 성장하는 참가자로 다시 나뉜다. 반면, 프로그램의 취지에 맞는 1인 생존을 지향하는 집단은 공격 대상이 되며, 그들의 진정성 있는 생존 태도가 이기적으로 오해받기도 한다. 이 과정을 지켜보며 일부 참가자들은 무기력에 빠진다.

이 전반적 과정은 프로그램의 내러티브적 구조를 형성하는 핵심 요소로 작용한다. 주목할 만한 점은, 개인적 자아가 기설정된 서사에 영향력을 행사하는 것이 아닌, 자아 구축의 역동적 과정 자체가 서사의 본질을 구성한다는 사실이다. 이는 서바이벌 예능의 패러다임적 전환을 시사하는 것으로, 단순한 게임적 메커니즘을 초월하여 참가자들의 관계성과 자아 정체성에 대한 담론적 해석이 프로그램의 주요 서사를 형성하게 된다.

시청자들의 반응<sup>41)</sup> 양상 역시 이러한 현상을 명확히 방증한다. 그들의 관심은 서바이벌 게임의 표면적 전개보다는 참가자들 간의 복합적 관계 역학과 개별 참가자들의 자아 구축 과정에 대한 비평적 해석에 집중되는 경향을 보인다. 이는 현대 서바이벌 예능이 단순한 오락적 경쟁 구도를 넘어, 인간의 자아 형성과 사회적 상호작용을 탐구하는 심층적 담론의 장으로 진화했음을 보여준다.

### 3. 결론

기존의 캐릭터 이론들은 완성된 서사의 사후적 분석에 집중하

41) 걸어가보자GO, 「매력적인 캐릭터 데블스플랜 퀘도와 하석진」, 블로그, <https://blog.naver.com/hujickja/223255684705>  
 hahah, 「데블스 플랜 퀘도」, 블로그, <https://blog.naver.com/poiuhhhkkk/223332040444>  
 장꼬꼬, 「최악의 서바이벌? 넷플릭스 데블스플랜 퀘도가 살자 재미가 죽었다」, 블로그, <https://blog.naver.com/jangkoo/223233727913>

며, 캐릭터를 서사의 부속 개념으로 한정 짓는 한계를 드러낸다. 반면 로버트 맥키의 4가지 자아 이론은 캐릭터를 서사적 기능성에서 탈피하여, 서사 이전의 독립적 실존체로 접근한다는 차별성을 지닌다. 이는 인물의 다면적 특성을 선형적으로 인정하고, 이러한 특성들이 서사 전개 과정에서 드러나는 방식을 채택한다. 본 연구는 이러한 이론적 관점을 토대로 서바이벌이라는 극한적 상황에 주목하였으며, 참가자들의 자아 표출 과정에 대한 분석을 통해 다음과 같은 함의를 도출하였다.

첫째, 사회적 자아와 핵심 자아는 생존 서사의 핵심 구성 요소임에도 불구하고, 그 실질적 파급력이 제한적으로 드러나는 역설적 특성을 보인다. 전문적 게임 능력이나 법조인 자격, 명문 교육 기관의 학력 등과 같은 사회문화적 자산은 시청자로 하여금 참가자들의 게임 수행 역량에 대한 신뢰도를 제고하고 몰입도를 강화하는 기제로 작용한다. 그러나 이러한 능력이 보편적으로 분포함에 따라, 지적 경쟁에서의 우위는 차별화된 가치를 얻지 못하는 한계에 직면한다. 결과적으로, 해당 능력들은 매력적인 자산의 가치를 상실하게 된다. 즉, 객관적 척도에서 탁월한 역량으로 평가될 수 있는 요소들도, 그것이 집단 내에서 보편화되면 차별화된 매력 요소로서의 기능적 가치를 상실하는 역설적 현상이 발생하는 것이다.

둘째, 캐릭터의 본질적 구현에서 개인적 자아의 역할이 결정적이라는 점은 주목할 만하다. 개인적 자아의 특징적 양상은 단일 캐릭터의 완결성을 초월하여, 캐릭터 간 상호작용의 역동적 공간에서 발현된다. 서사 구조 내에서 캐릭터의 실체화 과정은 개인적 자아의 영향력에 의해 지배적으로 구동되며, 이야기의 본질은 개별 캐릭터의 독립적 존재가 아닌, 캐릭터 간 상호작용의 공간에서 생성되고 구축된다. 주목할 점은 캐릭터의 형성 과정이 선형적인 창조가 아니라, 서사와의 유기적 상호작용을 통해 점진적으로 구

축된다는 것이다. 이러한 역동적 캐릭터 형성 과정은 궁극적으로 생존 서사의 본질적 구조를 구성하게 된다.

셋째, 개인적 자아의 진화적 발달은 감춰진 자아가 드러나는 데 직접적으로 영향을 미치는 상관관계를 보여준다. 감춰진 자아의 본질적 실체는 핵심 자아와 사회적 자아의 의식적 억제 또는 미발견 상태로 존재해 왔다는 특징을 가진다. 개인적 자아의 구축 과정에서 참가자들은 질적 변용을 경험하며, 이러한 변용 과정에서 감춰진 자아의 구체화가 실현된다. 기욤의 사례에서 주목할 만한 점은, 최초 탈락자로서의 위치가 개인적 자아 구축의 기회 박탈로 이어졌다는 것이다. 이러한 기회의 상실은 필연적으로 감춰진 자아의 구체화 실패로 귀결되어, 이상적 차원에 정체되는 결과를 초래하였음을 시사한다.

마크 트웨인의 서사이론<sup>42)</sup>에서 강조되는 인물 구축의 본질적 중요성은 현대 서바이벌 예능 프로그램의 서사구조와 밀접한 연관성을 지닌다. 트웨인이 제시한 바와 같이, 서사의 성공은 등장인물의 심리적 깊이와 이들이 형성하는 상황의 역학관계에 기인한다. 이러한 맥락에서 현대의 서바이벌 예능은 예측 불가능한 실존 인물들을 통해 독특한 내러티브를 구현한다. 서바이벌 예능 프로그램은 참가자들의 본질적 인간성, 복합적 심리기제, 전략적 사고방식을 드러냄으로써 시청자들에게 깊은 몰입경험을 제공한다. 각 참가자의 자아 정체성과 게임 이론적 접근은 프로그램의 서사적 전개에 결정적 영향을 미치며, 이는 단순한 오락을 초월한 심리적 드라마로 승화된다.

결론적으로, 서바이벌 예능은 참가자들의 개인적 자아를 중심으로 형성된 다층적 정체성과 전략적 상호작용을 통해 복합적인 서

---

42) Mark Twain, *How to Tell a Story and Other Essays*, Project Gutenberg, 2012, pp. 2-19.

사를 만들어내며, 시청자들에게 깊은 감각적 경험을 제공한다. 이는 단순한 경쟁 구도를 넘어선 심층적 인간 드라마로서, 시청자들의 심리적 각인을 유도하며 프로그램의 성공적 수용을 견인한다. 이러한 서바이벌 예능의 패러다임은 인간 본성의 투영체이자, 경쟁 구도 속에서 발현되는 다양한 서사의 장으로 기능한다. 따라서 우리가 추구하는 가장 설득력 있는 허구적 서사는 이와 같은 비허구적 맥락에서 조우하는 인물 구축을 통해 그 본질적 해답을 도출할 수 있을 것이다.

본 연구를 마치며, 서바이벌 예능뿐 아니라 표현 양식에 따라 로버트 맥키가 제시한 4가지 자아의 중요도가 어떻게 달라지는지 분석하는 후속 연구를 제안하고자 한다. 동일한 스토리텔링을 기반으로 하더라도, 작품의 표현 양식에 따라 등장인물을 의도적으로 다르게 표현하거나 특정 자아를 더욱 부각하는 경향이 있다. 이러한 표현 양식이 캐릭터의 4가지 자아 활용 비중과 어떠한 연관관계가 있는지 분석한다면, 로버트 맥키의 캐릭터 이론을 더욱 심도 있게 연구하는 데 이바지할 것으로 기대된다.

## 참고문헌

### 1. 기본 자료

로버트 맥키 지음, 이승민 옮김, 『로버트 맥키의 캐릭터 (시나리오 어떻게 쓸 것인가 3)』, 민음인, 2023.

### 2. 논문

강보라·김기덕, 「jtb 드라마 〈SKY 캐슬〉 캐릭터 분석 - 삼원론적(Tri-Origin Theory) 분석 방법을 중심으로-」, 건국대학교 글로벌문화전략연구

- 소, 『문화콘텐츠연구』 제22호, 2021.
- 김기덕, 「삼원론(三元論)을 활용한 캐릭터 분석」, 인문콘텐츠학회, 『인문콘텐츠』 제29호, 2013.
- 김동욱·허선호, 「대상관계이론을 적용한 원령공주 캐릭터 분석 - 멜라니 클라인(Melanie Klein)의 시기심을 중심으로」, 한국일러스트레이션학회, 『일러스트레이션포럼』 제18권, 제51호, 2017.
- 김수정, 「영화 〈7번방의 선물〉, 〈변호인〉, 〈국제시장〉, 〈암살〉의 캐릭터 매력 분석」, 한국영화학회, 『영화연구』 제67호, 2016.
- 송민호, 「인간 가치 유형에 기반한 캐릭터 분석 방법론 제안」, 한국콘텐츠학회, 『한국콘텐츠학회논문지』 제17권, 제9호, 2017.
- 김영만, 「리얼리티 예능 프로그램 포맷에서의 스토리텔링 구조에 관한 연구 - 〈무한도전〉, 〈1박2일〉, 〈패밀리가 떴다〉 프로그램의 캐릭터 상호관계를 중심으로」, 한국문화콘텐츠학회, 『문화예술콘텐츠』 제2호, 2008.
- 류은주, 「서바이벌 TV 프로그램의 방향성 제고: 〈킹덤: 레전더리 워〉와 〈스트릿 우먼 파이터〉의 비교를 중심으로」, 글로벌지식융합학회, 『지식융합연구』 Vol.4, No.2, 2021.
- 송민호, 「인간 가치 유형에 기반한 캐릭터 분석 방법론제안」, 한국콘텐츠학회, 『한국콘텐츠학회논문지』 제17권, 제9호, 2017.
- 조준상·은혜정, 「리얼리티 예능 프로그램연구 : 의사 사회 상호작용 요인, 플로우 그리고 시청만족도를 중심으로」, 한국지역언론학회, 『언론과학연구』 Vol.13, No.3, 2013.

### 3. 단행본

- 베카 퍼글리시, 앤절라 애커먼 지음, 안희정 옮김, 『캐릭터 만들기의 모든 것 2(106가지 부정적 성격)』, 이룸북, 2018.
- 빅토리아 린 슈미트 지음, 남길영 옮김, 『캐릭터의 탄생 - 스토리텔링으로 발견한 45가지 인간 유형의 모든 것』, 바다출판사, 2001.
- 앤드류 글래스너 지음, 김치훈 옮김, 『인터랙티브 스토리텔링』, 커뮤니케이션북스, 2006.
- 앤절라 애커먼·베카 퍼글리시 지음, 안희정 옮김, 『캐릭터 만들기의 모든 것 1(99가지 긍정적 성격)』, 이룸북, 2018.
- 이상진, 『캐릭터, 이야기 속의 인간』, 에피스테메 (방송대출판문화원), 2019.
- 키라앤 펠리턴 지음, 정미화 옮김, 『생생하게 살아 있는 캐릭터 만드는 법(심



- 리학으로 풀어낸 개성 넘치는 캐릭터 창작법』, 아날로그(글담), 2023.
- 윌리엄 제임스 지음, 정명진 옮김, 『한 권으로 읽는 심리학의 원리』, 부글북스, 2018, pp. 227-279.
- 콘스탄틴 세르게예비치 스타니슬랍스키 지음, 신경주 옮김, 『배우 수업』, 예니 2014, p. 75.
- Aristotle, M. Heath Trans, *Poetics*, Penguin Books, 1996, (Original work published ca. 335 BC).
- E. M. Forster, *Aspects of the Novel*, Warbler Classics 2023.
- Mark Twain, *How to Tell a Story and Other Essays*, Project Gutenberg, 2012, pp. 2-19.

(투고일: 2024.10.31 심사완료일: 2024.12.17 게재확정일: 2024.12.23)

이은희  
소 속: 한양대학교 인문대학원 대중문화사나리오학과  
주 소: 서울시 성동구 왕십리로 222 한양대학교 인문과학대학 1층 120호  
전자우편: jtheatre@hanmail.net

[Abstract]

### Survival Entertainment Show

#### A Study on Participant Type Analysis of 'Devil's Plans.'

- Robert McKee's Personality Theory Based on Four Egos -

Lee, Eun-Hee

The survival narrative has evolved from classical literature such as The Odyssey to modern productions like Netflix's Squid Game and various survival entertainment shows. These programs focus on competition and survival, emphasizing human psychology and interactions between characters. This study analyzes the characters of the survival show Devil's Plan through Robert McKee's four dimensions of character theory.

McKee categorizes characters into the essential self, the personal self, the social self, and the private self, arguing that these aspects collectively shape the complexity of an individual. Devil's Plan is a Netflix reality program featuring 12 contestants competing for survival over seven days, relying on brain games and cooperation. Each participant forms their character based on these four selves.

This study concludes that survival reality shows reveal human nature through contestants' diverse selves and strategies, suggesting that while the social and essential selves are significant, their influence is limited, and true character appeal stems from the capabilities of the personal self. These findings offer significant implications for future character creation and analysis.

Key words: Survival Entertainment Show, Character, Robert McKee, Personal Self, Essential self, Private self, Social Self, Devil's Plan