

韓国の芸能バラエティ番組でテロップは何をするのか

—戯曲の要素という観点から—

What do the Subtitles in Korean Reality Shows Work for? : A Perspective of the Elements of Play

呉恵卿 (OHE, Hye-Gyeong)

国際基督教大学教養学部

Abstract

The previous literature on Korean TV variety shows reveals various forms of subtitles which do not appear at all in Japan, such as made-up versions of utterances on-air, expressions of feelings or thoughts as if people were speaking on-air, “the personification of animals” or objects as if they were speaking. This does not explain why these specific types of subtitles are used in Korea and what their purpose is, except to maximize amusement. This research was designed to figure out these details, by adopting the elements of a play, *Aristotle’s Poetics*. This research will analyze the two elements of plot and character, the most important elements in a play. The author will describe how these elements appear in subtitles by presenting detailed examples using the elements. It was found that subtitles in Korean reality TV shows work as an effective tool to construct narratives, so that the episodes are closely connected to one another, provide them with possibility and completion, and draw on the understanding and sympathy of the TV viewers. Subtitles also work as a device to create, construct, and/or modify characters in a narrative that are essential to the plot.

1. はじめに

テレビ画面に表示される文字や映像グラフィックを意味するテロップ¹は、韓国では「자막 (字幕)」または「영상 자막 (映像字幕、visual character)」と呼ばれている。外国語映画の理解や、聴覚障がい者のテレビ視聴を手助けするための福祉目的で用いられていたのが、今やテレビ番組の内容に関連する様々な情報を提供したり娯楽的目的で利用されるなど、その用途も多様化している。文字一辺倒の構成だったその形態も、映像技術の進化に伴いますます多彩な形になり、テレビ画面の重要な構成要素となっている。特に韓国では、日本と同じくテレビ番組におけるテロップ使用が目立つ。本稿では、韓国のテレビ番組に見られるテロップの使い方について

¹撮影された映像に、テロップ (Television Opaque Projector、TELOP) と呼ばれる装置を使って文字やイラストなどを被せたもの (木村他、2000; 呉、2021)。

エスノグラフィーの視点から分析を行い、テロップ使用に影響する要因について、演劇の台本としての戯曲の観点から考察を試みる。

本稿で分析の対象にしているのは芸能バラエティ番組（以下、芸能番組）²である。予め周到に構成された台本や演出によって撮影されるドラマやニュース番組などに比べ、芸能バラエティ番組は台本への依存度が相対的に低い。バラエティ番組という名に相応しく、多彩な素材と技法を活用して製作されており、流動性や拡張性も高いため、多様で自由なテロップ使用が可能な環境を備えていると言える。なお、芸能番組におけるテロップは韓国人の言語生活を覗き見られる有効な手段でもある。このような理由から、本稿では韓国の芸能番組を題材に、テロップが担う役割について分析を行う。

2. 先行研究および本稿の位置づけ

1995年にテロップが韓国の芸能番組に初めて導入されて以来³、今やテロップが無い芸能番組は想像ができないほど、ほぼ全ての番組において積極的に活用されている。韓国の芸能番組でテロップが初めて使われたのは『TV 斗ク (TV パーク)』(1995年10月～1995年2月、文化放送)であるが、今のように芸能番組全般に広がり社会的に波及効果をもたらしたのは、リアル・バラエティ・ショーを標榜した『무한도전 (無限挑戦)』(2006年5月～2018年4月、文化放送)の影響であると言われている。テロップの一般化という現象を受けて、関連研究が2000年以降映像メディア学や視覚伝達デザイン (visual communication design)、言語学の分野を中心に韓国で行われた。主な研究としては、言語使用の実態を批判的に分析したもの (이동식, 2006 など)、テロップの形態や種類、機能について取り上げたもの (강연임, 2007; 홍준식, 2004 など)、テロップが視聴者の反応と態度に及ぼす肯定的・否定的影響を取り上げたもの (경실련 미디어워치, 2001; 정수영, 2009 など)、テロップが視聴者の認知反応に及ぼす影響を取り上げたもの (박신영, 2010; 송순주, 2007 など) がある。そのほか、呉 (2021) では、日本と韓国の芸能番組におけるテロップを使用目的と機能に沿って細かく分類し、それぞれについて量的・質的分析を行った。呉によると、日韓の芸能番組では、(1) 視聴者の理解を助けるテロップ(理解型)、(2) 娯楽的目的に使用されるテロップ(娯楽型)、(3) 視聴者の理解を助けるものに娯楽的要素が加味されたテロップ(統合型)が使用されている。なお、日本ではあまり見られなかった統合型が、韓国ではテロップ全体の4分の1を占めるほど、高い頻度で用いられていた。さらに、日本では発話ソースのテロップが9割以上使用されているのに対し、韓国では非発話ソースのテロップが9割以上使用されており、テロップ・ソースにおいて正反対の使用傾向が見られた。最も興味深いのは発話を提示する方法であるが、若干の修正や補正を得てオリジナルの発話をそのまま提示する日本に比べ、韓国では娯楽性を高めるために、まったく異なった形や内容に編集・脚色した発話テロップも現れた。

²芸能バラエティ番組といっても、そのジャンルの属性によって様々な分類が可能であるが、本稿で分析対象にしているのは娯楽のみを目的とするもので、視聴率調査機関で「その他娯楽番組」と分類されたものである (Video Research Ltd., 2021)。

³韓国の芸能番組におけるテロップの使用は、日本の影響を受けて行われた (呉, 2021)。

そのほか、呉（2021）によると、韓国では発話テロップの前に、発話者の心境や意図などをまるで地の文のように提示する複合型の発話テロップが見られたが、このような類は日本で全く現れなかった。呉は、韓国の芸能番組でこのような独特のテロップが頻繁に用いられた理由について、娯楽的目的の強化または最大化のための装置という観点から記述している。しかし、娯楽的目的以外に用いられたテロップにおいても、日本には見られなかったユニークな形のテロップが使われており、これについては十分な説明が行われていない。なお、芸能番組といっても、その下位ジャンルまたは番組のフォーマットによってテロップの働き方は異なって現れる可能性がある。本稿では、呉の研究をさらに発展させる形で、「リアリティ芸能」と呼ばれる、芸能番組の下位ジャンルにおいて、テロップがどのような役割を果たしているのかを、演劇の台本としての戯曲の観点を導入して質的分析を行う。

3. 分析データの概要

本稿で分析の対象にする芸能番組の選定にあたって念頭においたのは、(1) 一時的に流行ったり単発的に放送されるパイロット番組ではなく、1年以上放送されているもの、(2) 平均視聴率が年間持続して10%以上占めるもの、(3) 特定の年齢層に偏ったものでなく、全年齢層に広く視聴されているものである。この条件に従い、今回分析を試みたのは『자급자족 어부 라이프 삼시세끼 어촌편』（自給自足漁師ライフ、三食ご飯漁村編、以下、三食ご飯）である。『三食ご飯』は2015年1月からtvNで放送されている番組で、約3か月間のシーズン制で放送されている⁴。タレントや俳優が山村や漁村に行き、現地で食料を調達してご飯をつくるというのが主な内容である。索漠とした都市から離れた異色の風景の中で、これまで芸能番組であまり見られなかった俳優が出演し、穏やかな田舎を背景にリアルな感動を与える「生活芸能」を提供しており、シーズン1が放送されて以来、継続して人気を得ている。

『三食ご飯』は、リアリティと観察型芸能を合体した、「リアリティ観察型芸能」と呼ばれる下位ジャンルの芸能番組である。リアルさを前面に掲げた「リアリティ番組」は、西洋から始まったもので、最近世界的に人気を得ているフォーマットの芸能である。西洋のリアリティ芸能は一般人の出演者が多くなっているのに対し、韓国では芸能人やその家族・知人を中心としたものが殆どを占めている（김세은 他、2014）。特に最近では、窺視症（voyeurism）と批判されるほど、リアリティ観察型が韓国で人気を得ており、2021年4月現在、週末に放送される芸能番組のうち、視聴率上位にランクインしている芸能番組の半分近くが観察型となっている（Careb、2021）。本稿の分析対象である『三食ご飯』もリアリティ観察型芸能の範疇に入るもので、出演者が撮影期間中暮らしている家の数十か所に観察カメラが設置されている。家の前にはドローンをはじめ、数台のカメラが24時間出演者の動きを拾いながら撮影を行っている。シーズン当たりの撮影期間は約10日、放送回数は11回前後で、現在シーズン5まで放送されている。基本的には3人の同一の俳優がシーズン1から出演しており、三食ハウスと呼ばれるロケ地の家屋で一緒に生活しながらエピソードを重ねている。

4. 戯曲の観点からみるテロップの役割

⁴ 「漁村編」に並行して「山村編」も放送されている。

第2章で述べた通り、韓国の芸能番組には、日本には見られなかった様々な形のテロップが使用されている。では、韓国の芸能番組、特に「リアリティ観察型芸能（以下、リアリティ芸能）」でこのような類のテロップは何故使われており、どのような役割を果たしているのだろうか。このような問いに基づいてテロップを観察した結果、韓国の芸能番組では、ドラマの台本のように、戯曲の要素を加味し演劇的演出を遂行するためのテロップが頻繁に使われていることがわかった。本章では、韓国のリアリティ芸能におけるテロップに、戯曲あるいは演劇的要素がどのように反映されているのかをみるために、Aristotle Aristotle の *Poetics* を参考に分析を試みる。Aristotle and Fergusson (1961) は戯曲の構成要素として、構成 (plot)、キャラクター (character)、言語 (diction)、主題 (theme) または思想 (thought)、音楽 (song)、景観 (spectacle) の6つを挙げている⁵。このうち、構成、キャラクター、言語、主題または思想は台本を通して、音楽と景観は公演を通して具体化する。本章では、台本によって具現化する4要素のうち、構成とキャラクターを中心に、これらの要素が韓国の芸能番組におけるテロップの使い方とどのように関わっているのかについて分析を試みる。

4.1 構成 (plot)

Aristotle and Fergusson (1961) によると、「構成」とは、行為や出来事 (event) の組織化や配置、筋立てを意味する。「構成」は、物語またはストーリーの概念とは異なるが、ストーリーが時間の順序に従って事件や出来事を語ったり並べたりするのに対し、「構成」は効果的なストーリー化作業 (storytelling⁶) あるいはナラティブ構築のために必要な素材を作家（あるいは語り手）が取捨選択し、意図的に配置するという面で区別される (Forster, 1956)。すなわち、「構成」は事実の配置というより、作家の介入によって意図的に操作された物語で、ある出来事を特別なものとして描写したり並べたりすることによって、ストーリーを読者（または聞き手）に効果的に伝えるための装置である。「構成」には、単純なものも、複雑なものもあるが⁷、Aristotle は「構成」に欠かせないものとして、「反転」、「認知」、「受難」を挙げている。では、韓国のリアリティ芸能におけるテロップの使い方は、「構成」とどのように関わっているのだろうか。これを見るためには、分析データの番組に対してもう少し理解を深める必要がある。

3章で述べた通り、『三食ご飯』という番組は、3名の男性俳優（ユ・ヘジン、チャ・スンウォン、ソン・ホジュン）が、都会から離れた漁村で一緒に暮らし、のんびりと自給自足する生活

⁵ Aristotle は、芸術の本質を模倣とみなし、どのような人間を模倣するのかによって、喜劇と悲劇に分けている。彼によると、滑稽な人間を模倣した喜劇に比べ、真摯な人間の側面を取り上げた悲劇こそ、ドラマとしての要素を持つ。彼は、悲劇の構成要素として、上記の6つをあげているが、Aristotle が語る悲劇とは、現代的な意味での演劇を意味すると解釈し、本稿では悲劇の代わりに演劇という用語を使っている。

⁶ 最近、マーケティングを中心に用いられている用語で、物語を効果的に伝えるためのスキルを強調する。「構成」と似たような意味で使われている。小説や戯曲などの文学分野では「構成」が、その他実用を重視する分野では「storytelling」がそれぞれ用いられる傾向がある。

⁷ 「構成」には、Aristotle の3段構成のほか、4段構成や5段構成といった複雑なものもある (Brooks & Warren, 1979)。

を描くことで、都会の忙しい生活に追われている人々に「癒し」を贈るという趣旨の「リアリティ芸能」である⁸。自給自足を実現するために、出演者は海に出かけたり、畑で栽培した野菜や捕ってきた魚で料理をしたりするなど、各自ができることをしながら一日を過ごす。出演者は合間合間に、プロデューサーやカメラマンといった制作側に声をかけたり、逆に制作側から声をかけられたりしながら撮影を行っている。出演者が一緒に暮らしている家に設置された観察カメラは、彼らの一挙手一投足を撮影している。島に生きる各種生物や、島の美しい景色が画面に映されることもある。具体的な日程やコンテは特に定められておらず、その日の天気や状況を観ながら出演者が自分の日程を消化するといった平凡な日常が収録されており、危機や反転といったドラマチックな要素、つまり「構成」に必要とされる特別な何かが起こる可能性はそれほど高くない。すなわち、撮影したエピソードをいくら上手く編集しても、視聴者の興味を引き没入させるために必要なナラティブの構築は本質的に難しいフォーマットの番組である。しかしテロップは、リアリティ芸能⁹が根本的に持つこのような限界を乗り越え、笑いのポイントを作りながらも島での細やかなエピソードを有機的に繋げる構成作業（plotting）の有用な道具として働いている。例えば、下記の事例のように、放送中、画面の左上に番組のタイトルと共に挿入されているサブタイトルのテロップは、全体の筋立て以外に、作家¹⁰の意図的な介入による物語の操作を行う装置として機能する。

《シーズン5・第2話のサブタイトル》（2020年5月8日放送分）

【지난 이야기（前回の要約）】→【DJ 설겅이 유（DJ 皿洗いさん、ユ・ヘジン）】→【해진의 은밀한 공간（ヘジンの密かな空間）】→【5 년만의 거북손（5年ぶりのカメノテ）】→【위기에 빠진 통발리（危機に陥った釜担当）】→（中間省略）→【희망 고문（希望拷問）¹¹】→（中間省略）→【다음 이야기（次回の予告）】

サブタイトルのテロップは、連続ドラマのように「前回の要約」からスタートし、「次回の予告」で終わる形式をとっているが、細やかな日常のエピソードはテロップによって有機的に繋がり、特別な出来事のナラティブとして構築されている。ラジオから流れる音楽を聴きながらDJの真似をしているヘジンは、「DJ 皿洗いさん、ユ・ヘジン」、生活空間から少し離れた空間で一人で運動したり必要な道具を造るヘジンの姿が映るエピソードは「ヘジンの密かな空間」、何も入っていない空っぽの釜を見てがっかりするヘジンの姿は「危機に陥った釜担当」、その日の献立をスンウォンが決めておいたが、ヘジンが釣りに成功しなかった場合は料理が難しい状況を

⁸ 出演者の知人や友達がゲストとして出演することもある。

⁹ リアリティ芸能にとって最も重要とされているのは「リアリティ」の追求であり、韓国の視聴者は「リアリティ」の真意に敏感に反応する傾向がある（이데일리, 2009）。

¹⁰ テロップを製作する主体を表す。

¹¹ 「희망고문」は、あることを叶えさせてあげたり、成就させてあげたりすることができないのにも関わらず、相手に希望を持たせ、まるで拷問するかのように苦痛を与えることを意味する「희망고문（希望拷問）」の最後の文字を、同じ発音の似たような漢字に入れ替えた言葉遊びである。

Subtitles in Korean Reality Shows

「希望拷問」というふうに、平凡な日常の姿をドラマチックな出来事であるかのように提示し、テロップによる物語の操作—「構成」—を行っている。

さらにテロップは、構成作業 (plotting) の有効な手段として働いている。2020年5月29日に放送された<<シーズン5・5話>>では、5年ぶりに真鯛釣りに成功したヘジンの姿が映っているが、テロップはこのエピソードが完結性・統一性を持つナラティブとして成立するための道具として大活躍している。このエピソードを、Brooks and Warren (1998) の5段構成に分け、テロップの働き方を提示したのが<表1>である。

| 構成 | 内容 | テロップ |
|----|--|--|
| 発端 | 5年前から、ヘジンは何があっても必ず真鯛を釣ると意思を固めてきたが、真鯛はおろか、魚釣り自体がうまくできなかった。 | <ul style="list-style-type: none"> • 농담으로 출발한 돔 이야기 (冗談で始まった鯛の話) • 돔 앞에 작아지는 해진 (鯛の前でますます委縮するヘジン) • 늘 잡고 싶었지만 (いつも捕りたかったが)、계속 궁금했지만 (ずっと気になったが) • 언젠가부터 금기어가 된 ‘돔’ (いつの間にかタブー語になった「鯛」) |
| 展開 | 今朝、空っぽの筥を確認したヘジンは気が重い。漁村での生活なのに、自分のせいで野菜ばかり食べているようで、撮影仲間たちに面目が立たない。 | <ul style="list-style-type: none"> • 오늘로 섬 살이 6일차. 그동안 4번이나 낚시를 나갔지만 아직 한 마리도 잡지 못했습니다 (今日で島の暮らし6日目。その間、4回も釣りに出かけたが、まだ1匹も捕れませんでした) • 참바다 씨는 마음의 짐이 있습니다. 늘 빈손 복귀. 늘 차선수가 해주는 밥에 바다 고기 한 점 못 올리는 마음 (ヘジンは心に重荷があります。ずっと手ぶらで帰る。いつもスンウォンが支度した食卓に、魚一切れ載せられない心境) • 다시 희망을 안고 참바다 씨는 오늘도 도전합니다 (再び希望を持って、ヘジンは今日も挑戦します) |
| 危機 | 重い気持ちで海へ釣りに出かけたが、時間が経っても全く気配が無い。やっと魚信があったが、魚は餌に食いついて逃げてしまった。場所を移してまたチャレンジしてみるが、まったく当たりが無い。 | <ul style="list-style-type: none"> • 그때 (その時) • 뭔가 물었다 (何か餌に食いついた) • 「아...근데 놓친 것 같은데? (ああ...でも逃してしまったような気がするが?)」 • 돔은 커녕, 오늘 뭐라도 낚을 수 있을까요? (鯛はおろか、今日何か釣ることはできるのでしょうか?) • 선상 4시간째 (船上4時間目) • 참바다 씨는 점점 지쳐 간다 (ヘジンはだんだん疲れていく) |
| 絶頂 | 釣りもほぼ終わりにかけている頃、ついに魚信が感じられる。今回はかなり大きな魚のようだ。5分ほど全力でリールを巻きあげ、やっ | <ul style="list-style-type: none"> • 그리고 그때 (そして、その時) • 뭔가 걸렸다 (何かかかった) • 대체 뭐가 걸린 걸까? 힘세다 (一体何がかかっているのか? 力強い) • 열심히 릴을 돌리는 해진 (一生懸命にリールを巻くヘジン) |

| | | |
|----|-------------------------------|---|
| | と夢見ていた大型の真鯛釣りに成功する。 | <ul style="list-style-type: none"> ・ 드디어 수면 위로 드러난 물고기 (やがて水面上に姿を現した魚) ・ 대형 참돔 (大型真鯛) ・ 배 안으로 건지며 포효 (船内に引き上げながら咆哮) |
| 結末 | 意気揚々と帰宅し、皆一緒に喜びながら真鯛を料理して食べる。 | <ul style="list-style-type: none"> ・ 참돔 상륙 (真鯛上陸) ・ 내가 바로 마도로스유 (俺がまさに、マドロス・ユ) ・ 여유 오조 오억 퍼센트 (余裕5兆5億パーセント) ・ 입꼬리가 내려오질 않는다 (笑いが止まらない) ・ 드디어 이렇게 5년만에 세끼하우스에도 참돔이 찾아왔습니다 (やがて、このように5年ぶりに「三食ハウス」にも真鯛が訪れました) ・ 구황작물 먹던 시절은 안녕 (救荒作物食べていた時代よ、さよなら) |

＜表1＞ 真鯛釣りエピソードの5段構成

このほか、テロップは Aristotle が「構成」の要素として重要だと述べる「危機」を捏造するためにも用いられる。例えば、刺身用の包丁とハンマーを取り出して歩くスンウォンの姿は、赤に黒を被せた不吉なグラフィックの書体で書かれた、「칼을 꺼내든다 (包丁を取り出す)」、「그리고.. 망치까지?! (それから...ハンマーまで?!)」、「이것은 뭔가.. 사고 한 번 칠 그런 분위기... (これは何か、事件を起こしそうな雰囲気...)」というテロップによって、まるで殺人事件でも起こるような雰囲気を演出する。しかし、「그의 임무, 장어 손질 (彼の任務、ウナギの下処理)」というテロップで、芸術的「反転」の演出を披露する。

ドラマや映画の場合、作家が予め構成作業 (plotting) を行い、それに沿って台本を作成し撮影を行う手順をとる。しかし、リアリティ芸能では撮影した映像に基づいてナラティブ構築を行うため、構成作業は最後の編集の段階で行われる。テロップは、構成作業で核心的な役割を担当し、リアリティ芸能で起こりがちなエピソードの乏しさを補完し、蓋然性と完結性を持つナラティブとして成立するための有効な手段として働いている。

4.2 キャラクター

キャラクターとは、ある人や物が持つ性質の総体で、他と区別される固有なものを指す。戯曲で、キャラクターは作家によって作られ (characterization)、意図的な演出を通して読者 (または観客) に伝わる。キャラクターが持つ個性はセリフや行動などによって表出され、様々な出来事の展開に必要な装置として用いられる。キャラクターへの感情移入や親密感番組への視聴にも繋がるため、キャラクターの設定や構築は構成作業において最も重要である。芸能番組のキャラクターは、(1) 撮影現場で設定によって作られる場合、(2) 編集の段階で、出演者の行動や発言を慎重に取捨選択し作りあげる場合に分けられる (허항, 2020)。では、テロップは『三食ご飯』における出演者のキャラクター生成や構築にどのように関わっているのだろうか。

この番組に登場する出演者は全員が俳優で、視聴者からみると、自分とかけ離れた世界に住んでいるような存在である。しかし彼（女）らは、『三食ご飯』というリアリティ芸能に出演し、これまで出演した映画やドラマとは違う、普通の日常を生きる平凡な人間をリアルに演技する。これらは、出演者の言葉や行動をを細かく観察・分析したプロデューサーによって再解釈され、新しい芸能キャラクターが構築される。そして、新しく作られたキャラクターには、テロップを通して、まるでドラマの登場人物のようなあだ名や性格が与えられる。例えば、モデル出身の洗練された俳優のイメージを持っているチャ・スンウォンには、家の中で過ごすことが好きで料理と片付けが得意だということから、「차준마 (チャおばさん)¹²」・「차셰프 (チャ・シェフ)」というあだ名が与えられる。一方、映画で個性の強いメソッド演技を広げてきたヘジンは、登山やキャンプといったアウトドア・スポーツを楽しむ様子が描かれ、ヘジンの漢字名（海真）をハングル式で変えた「참바다 (真の海)」というあだ名が付けられる。なお、映画界の親しい仲間である2人の関係をまるで夫婦のように設定し、＜表2＞のように、テロップを通して虚構の世界を演出する。

| 状況・場面 | テロップ |
|---------------------------------|--|
| 料理するスンウォンと火を焚くヘジン | 살림꾼 요리왕 차준마, 그리고 불 지피는 바깥 양반 참바다 (暮らしの達人で料理上手なチャ・おばさん、そして火を焚く旦那の真の海) |
| ウナギのお刺身の盛り付けで言い争っている2人 | 부부처럼 토닥거리는 두 사람 (夫婦のように喧嘩する2人) |
| スンウォンが望む通りに、盛り付けが決定 | 늘 부부 싸움에서 이기는 엄마 (いつも夫婦喧嘩で勝つ母) |
| 「한 점 할터? (一切れ食べる?)」とスンウォンに聞くヘジン | 안사람부터 챙기는 참바다 씨 (妻を大事にする真の海さん) |
| 海から帰って、疲れたと訴えるヘジンに昼寝を勧めるスンウォン | 고생한 바깥 양반에게 잠시 쉬라 하는 차준마 (苦労した夫に、しばらく休みを勧めるチャおばさん) |

＜表2＞ テロップによるキャラクター構築の事例

キャラクターの構築のために出演者の発話が操作されることもある。例えば、料理を作る計画を立てたスンウォンは、ヘジンに仕事を頼み、早く済ませよう急かす。すると、ヘジンは「또 시작이다 (また始まったな)」という。しかし、テロップに提示された発話は「저 아줌마 바가지가 또 시작이네... (あのおばさんの小言、また始まったな...)」と、「저 아줌마 바가지 (あのおばさんの小言)」をわざと挿入し、妻の小言に文句をいう夫のキャラクターを構築する。火を焚きながら煙で顔を歪めるヘジンの姿には、彼の内意を表すかのように、「저 놈의

¹² 「主婦=女性〔おばさん〕」という用語が性認知感受性 (gender sensitivity) に触れるという批判があり、「차셰프 (チャ・シェフ)」のみ使われるようになった。

여편네 (くそ〜、あのカミサンめ)」というテロップが付いている。また、魚を2匹捕ってくるよう頼むスンウォンに、ヘジンは「그게 되야지~ (思い通りにならないんだ〜)」と不安を表す。すると、スンウォンは「아이 되겠지! (물고기 잘 잡히는) 포인트 알잖아. 넉넉잡고 요만한 거 세 마리만 (まあ、うまく行こう! [魚がよく捕れる] 場所、知ってるじゃないか。大体これくらいの大きさで3匹だけ)」という。しかし、このスンウォンの発話は「당신이 못 벌면 우린 다 굶어! 많이 바라는 거 아니야. 넉넉잡고 요만한 거 세 마리만 벌어와 (あなたが稼げなかったら我々は飢え死にするんだよ! そんなに大きなもの、望んでないのよ。大体これくらいの大きさのを3匹だけ稼いで来てね!)¹³」と、まるで稼ぎに出かける夫にがみがみ小言を言う妻の発話であるかのように、発話を操作または脚色して提示する。このような発話の操作は所々見られるが、釣りをしながら「두세 마리만 잡아서 맛있는 탕수를 (2、3匹捕って、おいしい魚汁を)」というヘジンの発話は、「두세 마리만 벌어오면 안 사람이 우럭 탕수를 해준다고 했다 (2、3匹さえ捕って帰れば、妻がおいしい魚汁を作ってくれと約束した)」となっている。

呉(2021)では、韓国の芸能番組における発話テロップが娯楽的目的のために勝手に脚色されていると述べているが、リアリティ芸能の場合、構成作業でのナラティブ構築に向けて必要なキャラクターを作るためにテロップ操作が行われている。

このようにして作られたキャラクターは、出演者の周りの動物を通して浮き彫りになることもある。撮影の途中、出演者が仕事でソウルに帰ることになる。すると、ロケ地の家屋に住んでいる子犬の姿が映った画面には、「차엄마, 유아빠 빨리 오세요 (チャ・ママ、ユ・パパ、早く帰ってきてね)」というテロップが付いている。呉(2021)では、日本の芸能にみられない、動物などの擬人化テロップが韓国の芸能番組に現れると述べているが、発話の脚色と同じく、擬人化テロップも出演者のキャラクター構築のための装置としても働いている。

テロップによって作られたキャラクターは、エピソードの内容や展開によって少しずつ修正・変更され、新しいキャラクターが追加されることもある。登山に出かける前に、庭でストレッチをする2人の姿には、「멀리서 보면 강 약수터 아저씨들 (遠くから見ると、湧水周辺に集うただのおじさん)」と、頂上に上って軽く体操をする2人の姿には「다 올라왔으니 모든 아저씨들의 로망을 구현할 차례 (頂上まで上ったので、すべてのおじさんたちのロマンを体現する番)」というテロップを付け、「どこにでもいる身近なおじさん」のキャラクターに切り替える。これは、「샤워중인 차씨 (シャワー中のチャ氏)」というテロップからも観られる。「スンウォン」または「チャ俳優」でない、チャという名字を持つ平凡な男性に呼びかける際に使う「차씨 (チャ氏)」を使うことで、モデル出身の洗練されたイメージの俳優から、気取らない素朴なキャラクターへと切り替えを図っているのである。

¹³ 稼ぎに出かける亭主というキャラクター構築のために、「고기를 잡다 (魚を捕る)」を、「고기를 벌다 (魚を稼ぐ)」に入れ替えている。

5. 今後の課題

本稿では、日本の芸能番組では見られない様々な形のテロップが韓国で用いられる理由について、演劇の台本としての戯曲の観点から質的分析を行った。今回は、台本を構成する4要素のうち、構成とキャラクターを中心に考察を試みたが、紙面の都合で言語と主題については取り上げることができなかった。今後、この2要素についても分析を行い、韓国のリアリティ芸能におけるテロップの使い方について総合的な視野から考察を続けたい。

引用文献

- Aristotle. & Fergusson, F. (1961). *Aristotle's poetics*. Hill and Wang.
- Brooks, C. & Warren, R. P. (1979). *Understanding Fiction* (3rd ed). Prentice Hall.
- Careb. (2021). 주말 예능 시청률 순위 2021 지상파 종편 포함.
<https://viewsky.kr/entry/예능-시청률-순위-2021-지상파-종편포함>.
- 이테일리. (2009). '꽤땀' 대본 공개에 시청자 의견 '분분'...'얼마나 치밀하기에'.
<https://m.news.nate.com/view/20090105n19007?sect=photo&list=rank&cate=interest>.
- Forster, E. M. (1956). *Aspects of the novel*. Mariner Books.
- 허향. (2020). 캐릭터 만들기의 함정. <https://www.pdjournal.com/news/articleView.html?idxno=71791>.
- 홍준식 (2004). 텔레비전 오락프로그램의 자막 사용에 관한 연구. *언론연구논집*, 37, 359-434.
- 정수영 (2009). TV 영상자막의 특징 및 기능에 관한 연구: 지상파 TV 3사의 리얼버라이어티쇼를 중심으로. *국언론학보*, 53(6), pp. 153-176.
- 강연임 (2007). 오락 프로그램 자막언어의 유형과 기능. *한국국문학*, 62, pp. 5-27.
- 木村珠子, 細井章子他 (2000) 「テレビ画面に踊る文字たちの生態学」 『GALAC』 4月号、pp. 30-35.
- 김세은, 손병우, 윤태일 (2014). 예능 프로그램의 '리얼리티' 형상화와 경제 짓기: 생산자 연구를 중심으로. Retrieved from file:///C:/Users/hones/Downloads/%EA%B9%80%EC%84%B8%EC%9D%80.pdf.
- 경실련 미디어워치 (2001). 자막을 중심으로 본 방송언어의 문제: 방송 3사 오락 프로그램 모니터 분석. Retrieved from <http://ccej.or.kr/8812>.
- 이동석 (2006). 뉴스 자막 언어의 오류 실태 연구. *어문논집*, 54, pp. 5-37.
- 이은희 (2007). 오락프로그램 음성언어 표현 자막의 유형과 특성. *텍스트언어학*, 23, pp. 45-68.
- 吳惠卿 (2021) 「芸能バラエティ番組における文字テロップの日韓比較—目的と機能による使用頻度を中心に—」 『大阪大学言語文化学』 30, pp. 37-53.
- 박신영 (2010). 커뮤니케이션 메시지 자극에서 문자와 음악이 수용자 반응에 미치는 영향, *한국방송학보* 24(6), pp. 166-208.
- 송순주 (2007). TV 오락프로그램에서 자막이 시청자 재미와 인지에 주는 영향: MBC 무한도전 사례를 중심으로. 중앙대학교 대학원 석사학위논문.
- Video Research Ltd. (2021 年 8 月 19 日). 週刊高視聴率番組 10. <https://www.videor.co.jp/tvrating>.