HOKKAIDO UNIVERSITY

Title	バラエティ番組に見られる文字テロップのキャラクタ構築の機能
Author(s)	鄭, 惠先
Citation	役割語・キャラクター言語研究国際ワークショップ2015報告論集, 70-83 科学研究費「役割語の総合的研究」(研究代表者:金水敏 課題番号:23320087)研究成果報告書
Issue Date	2016
Doc URL	http://hdl.handle.net/2115/73082
Type	report
File Information	chon_kaken.pdf

Instructions for use

Hokkaido University Collection of Scholarly and Academic Papers : HUSCAP

バラエティ番組に見られる文字テロップの キャラクタ構築の機能 [1]

鄭　惠先
（北海道大学）

1 はじめに

本研究では、日本と韓国のバラエティ番組を研究対象とし、番組の娯楽性を高めるために、制作者が意図的に行うディスコース操作について考察する。中でも、本稿では、映像の編集過程で付加される文字テロップに注目し[2]、近年のバラエティ番組によく見られる文字テロップが、コンテクストの再構築を助長する装置として機能していることを、実例をもとに検証する。

鄭惠先（2012）では、「翻訳によるキャラクタの再創出」に焦点を当て、フィクションジャンルの翻訳過程にキャラクタ性を際立たせるような意図的な改変が多く見られることを示しており、その結果、原語の映像メディアには現れていない新しいキャラクタが訳語のメディア上で再創出される現象について考察している。しかし、こういった現象は、必ずしも「フィクション」「翻訳」というフィルターを通してのみ現れるものではない。娯楽性が重視されるジャンルのメディアほど、番組制作者の企画意図が優先されやすく、そのため主観的な解釈が付加されやすい。バラエティ番組によく見られるコミックな文字テロップの処理には、笑いの誘導に効果的な娯楽性が追求されるという点で、制作者によるディスコース操作が入り込む余地が多分にある。そして、その先にコンテクストの再構築を通した出演者のキャラクタづくりと人物間の関係性の強化があると考えられる。

2 先行研究

バラエティ番組の文字テロップに関する研究として、日本では、須藤(2008)、塩田(2005)、

---

[1] 本稿での「キャラクタ」という用語はまだ明確な定義づけがなされておらず、現段階では広義に解釈して用いることとする。

[2] テロップ（Telop）とは、Television opaque projector（工学的映写装置）の略で、番組制作段階で画面につけ加えられた静止画像としての文字のことを言う（塩田 2005:33）。スーパーや字幕といった類似の用語があり、韓国の先行研究では、「방송자막・TV 자막（放送字幕・TV 字幕）」という用語を多用するが、本稿では「文字テロップ」で統一する。

韓国では、チョン（2009）、イ（2004）、洪（2004）などがある。

まず、須藤（2008）は、「もし番組制作者が意図的に出演者の行動や発言の一部を誇張するようなテロップを用いたならば、視聴者の理解は出演者の意図よりもむしろ番組制作者の意図に大きく影響されると考えられる（p.14）」とし、制作者の意図を反映した文字テロップの影響について言及している。また、塩田（2005）は、バラエティ番組の文字テロップを大きく３つに分類して分析を行っている。まず、発話内容の明示や番組の予告などの新旧情報を整理して提示する「情報明示型」、つぎに、出演者の発話を全体または部分的に反復する「強調型」、最後に、視聴者や出演者の心の声を、実際の発話ではなく、番組制作者の解釈にもとづいて表示する「解釈型」である。表示の情報源と表示内容から見る各テロップの特徴は、表１のとおりである。

表１　テロップの種類と特徴

テロップの種類	情報明示型（内容明示/情報整理）	強調型（発話の全体/部分反復）	解釈型（視聴者/出演者代弁）
表示の情報源	言語的・非言語的	言語的	非言語的
表示内容	発話/新(旧)情報/文脈情報	出演者の発話	媒介者の解釈

塩田（2005:47）の【図表⑧】を改変

本研究では、バラエティ番組における制作者によるディスコース操作について考察を行うため、表１の中でもとりわけ「解釈型」テロップを主な分析の対象とする。しかし、塩田（2005）では「(日本のバラエティ番組において解釈型テロップは）調査した時点ではほかのタイプのテロップに比べると使われる機会が少なかった（p.39)」と述べられている。一方で、韓国のバラエティ番組では、塩田(2005)の「解釈型」に相当する文字テロップが非常に多く使われることが、先行研究でもくり返し言及されている。チョン（2009）は、バラエティ番組で主に使われる文字テロップを「興味誘発型」と命名し、その中に「出演者の台詞をそのまま引用する字幕」「視聴者の目を引くためのオノマトペ、記号や絵を使った付加的字幕」とともに、上記の解釈型テロップに該当する「演出者や編集者の意図を表す字幕」を含めている。

また、イ（2014）は実際の日韓のバラエティ番組の文字テロップの使用頻度を調べた上で、日本より韓国のバラエティ番組でより多くテロップが活用されると述べている。さらに、バラエティ番組の文字テロップを「発話字幕（발화자막)」と「非発話字幕（비발화자막)」に分類して分析した結果、日本は発話をそのまま再現するテロップが多い「発話重視型」なのに対して、韓国は発話とは無関係の非発話テロップが多い「非発話多用型」だと結論づけている。中でも、韓国のバラエティ番組の文字テロップには「内言字幕（속마음 자막)」が多く見られると指摘しており、これは塩田（2005）で言う出演者代弁の解釈型テロップに該当する。

ちなみに、洪（2004）では韓国の３大テレビ局のバラエティ番組６つを対象として文字テロップの機能別類型と使用頻度を分析し、表２のような結果を示している。

表２　韓国３大テレビ局のバラエティ番組における文字テロップ類型別頻度 [3]

機能＼テレビ局	KBS	MBC	SBS
字幕本来の機能	211（11.4）	198（10.2）	133（15.1）
出演者発話の引用字幕	558（30.1）	590（30.4）	94（10.7）
演出者の意図字幕	*752（40.6）*	*853（44.0）*	*503（57.3）*
視線集中字幕	271（14.6）	184（9.5）	91（10.3）
ナレーション	61（3.3）	111（5.7）	56（6.3）
合計	1850（100）	1936（100）	877（100）

洪（2004:50,53,56）［表 3-6,3-7,3-8］を合体・改変訳

表２によると、塩田（2005）の解釈型テロップに当たる「演出者の意図字幕」という機能が、３局のバラエティ番組ともにもっとも頻度数が高い。とりわけ、民放テレビ局のSBSの場合は文字テロップ全体の６割弱がこの機能に分類され、バラエティ番組の編集過程において、制作者による文字テロップを用いたディスコース操作が非常に頻繁に行われていることを裏づける結果となっている。

3 分析の対象

本稿では、韓国のバラエティ番組を実例に、文字テロップがコンテクストの再構築にどのように貢献しているかを考察する。韓国のバラエティ番組を考察対象としたのは、前述したとおり、日本に比べて韓国のバラエティ番組の方で、制作者の解釈にもとづく文字テロップがより多く観察されると予測できるからである。具体的な分析対象としては、以下のバラエティ番組を選んだ。

- 番組名：スーパーマンが帰ってきた（原題：슈퍼맨이 돌아왔다）
- ジャンル：芸能娯楽（예능오락[4]）
- 放送チャンネル：韓国放送公社 KBS 第2TV

この番組は、近年、韓国で人気を博している「リアルバラエティショー」と呼ばれるメディアジャンルの１つである。決まった筋書きはなく、出演する芸能人のリアルな日常の生活をそのまま映し出すというコンセプトで制作されるものである。「リアルバラエティ（real variety)」とは、「リアリティ（reality)」と「バラエティ（variety)」の合成語

[3] 機能別類型の詳細は、つぎのとおりである。①字幕本来の機能：聴き取りにくい場合/コーナー別出演者紹介及びゲームの説明/オーディオ代替/出演者略歴/場所紹介/歌詞など ②出演者発話の引用字幕：出演者の発話をそのまま引用　③演出者の意図字幕：演出者の解釈による性格描写及び状況描写、周辺状況の説明　④視線集中字幕：擬声/擬態語/記号/絵　⑤ナレーション：事件を説明したり場面の連続性に多様なギャップ（gap）を連結

[4] 放送局のオフィシャルウェブサイトでの区分による。

で、2000年代後半から韓国のテレビ放送を通して類似した数多くの番組が制作され、今では韓国独自のメディアジャンルとして確立したと言っても過言ではない。リアルバラエティショーについて、チョン（2009）では以下のように定義されている。

> 突発的なエピソードとハプニングを中心にしたゆるい叙事的構成の中で、予期せぬ状況とそれに対処する出演者の奇抜な行動と台詞が笑いとおもしろさを創出し、その過程の中で出演者のキャラクタを構築し強化していく開いたメディアテキスト（p. 159、著者訳）。

上記の定義からも、キャラクタ性がリアルバラエティショーの重要な要素のひとつであることがうかがえる。

ここで、本稿で分析対象とする「スーパーマンが帰ってきた」というバラエティ番組の内容についてふれておく。本番組のオフィシャルウェブサイトには、「仕事ばかりしてきたパパ達の居場所探しプロジェクト！」「ママがいない48時間の間、涙ぐましい育児への挑戦が始まる！！」という本番組の企画意図が記されている。2015年7月現在の出演者は４組の芸能人の親子で、それぞれのエピソードがオムニバス形式で構成されている。この番組の特徴として、幼児や子どもが主な出演者のため、出演者の発話に頼る割合が非常に低いことがあげられる。また、出演する子どものできるだけ自然な行動を撮影するために、隠しカメラをはじめとする多数のカメラを使って様々なアングルから撮影が行われ、編集の段階でそれらの映像をつなぎ合わせて全体の内容を構成していく方法で制作される[5]。

今回、実際の分析に使用したリソースは、2014年に韓国で放送された本番組の中から、日本でも活動している格闘技選手の秋山成勲（韓国名チュ・ソンフン）一家によるエピソードで、詳細は以下のとおりである。

- 放送日：2014年6月1日（第29回）
- 時間：「チュブリ父娘楽しい公園デート」の全12分間（00:55:15-01:07:15）
- 内容：東京のとある公園で、妻シホのママ友など複数の家族が集まって、娘サランの友達であるユウトの誕生日パーティーをする。
- 出典：The Return of Superman｜ 슈퍼맨이 돌아왔다 －Ep.29(2014.06.22)－YouTube[6]

このエピソードでは、出演者全員が日本語話者なので、番組の中での出演者の発話が日本語混じりであることが１つの特徴である。とりわけ、上記のエピソードでは撮影場所が日本だったためにほとんどの発話が日本語で行われており、放送ではその日本語の翻訳字

---

[5] これは、日本のバラエティ番組の「はじめてのおつかい」（日本テレビ系列、不定期放送）に類似した撮影方法である。

[6] 出典の映像は、KBS World TV の You Tube 公式チャンネルにアップロードされた海外公開版のものである。
https://www.youtube.com/watch?v=sGvCR-tD7mk&list=PLA930BF5DD7543222&index=52

幕をほかの文字テロップと交えて表示している。

4 非発話型テロップに見られる制作者によるディスコース操作

ここでは、バラエティ番組の制作者が、とりわけ「非発話型テロップ」を活用して、実際の状況と人為的演出を織り混ぜつつ、出演者のキャラクタを構築し互いの関係性を強化していく姿を、具体的な実例を提示しながら分析する。分析の観点として、①情報明示型テロップによるコンテクストの構築、②解釈型テロップ（視聴者代弁／出演者代弁）によるキャラクタ構築と関係性の強化、③複合型／同時多発型テロップ表示による解釈の誘導、の３つを立てて順番に述べていく。

4.1 情報明示型テロップによるコンテクストの構築

最初に注目したいのは＜写真１＞の左上部に破線で囲んである部分で、これは番組が進行する間に終始表示される文字テロップである。画面上で一番先に目がいくと言われるこの表示位置は、ザッピング（zapping）という、リモコンでチャンネルを次々と替える動作によって番組を訪れた視聴者に番組情報を提示する役割をしている。よって、主に内容明示や情報整理などの「情報明示型テロップ」が用いられることが多く、このテロップから視聴者は瞬時に番組内容を理解し解釈するための手がかりを得ることができる。

＜写真1[7]＞

スーパーマンが 帰ってきた	チュブリ父娘 楽しい公園デート

この文字テロップには[8]、まず番組情報として「スーパーマンが帰ってきた〔슈퍼맨이 돌아왔다〕」という番組名が左側に表示され、右上には出演する全４組の中から今どの家族のコーナーであるかが「チュブリ父娘〔추블리부녀〕」という出演者の愛称で示されている[9]。注目したいのは、右下の「楽しい公園デート」という、見出しとも言えるテロップである。全12分間の本コーナーの間、こ

[7] 本文中の写真はすべて上記の出典映像からのキャプチャだが、著作権・肖像権保護の観点から画像に若干の改変を施している。
[8] 本文中の韓国語によるテロップの日本語訳は、すべて筆者によるものである。必要に応じて、日本語訳の後の〔　〕の中に原語の表記を記す。
[9] 「チュブリ」とは、出演者の名字「チュ」に「ラブリー（lovely)」という英単語を合成した造語である。このような造語は、最初に番組制作者がキャラクタ構築のために意図的に文字テロップに取り入れたものと考えられ、その後、インターネットなどを通して広まっていくことが多い。

の表示位置には合わせて４つのテロップが見られる。詳しくは、①「楽しい公園デート〔즐거운 공원 데이트〕」(6分17秒)、②「みんな、ユウトが好き〔모두가 유토를 좋아해〕」(2分19秒)、③「モクパン女神は一人だけ〔먹방여신은 오직 한 명〕」(1分3秒)[10]、④「サランが愛に泣く〔사랑이 사랑에 울다〕」(2分32秒) の順である。

これは、全12分間の内容を４つのエピソードに分け、それぞれの内容を一言でまとめて予告するものである。前述したように、この表示位置には本来「情報明示型テロップ」が多く用いられ、番組が進む間に継続的かつ段階的に表示されることで、視聴者に各コーナーの意味的なまとまりとエピソード間のつながりを意識させる役割をする。しかし、上記の４つの文面を見ると、これが単なる文脈情報ではなく、明らかに制作者が意図的に構築したコンテクストの暗示であることがわかる。「デート」「好き」「愛」といった表現を取り入れてその場の出来事を物語風に脚色することで、視聴者がより感情移入しやすくするためのしかけを作り、制作者が意図するストーリー展開へと視聴者の予測を誘導する様子がうかがえる。ちなみに、④のテロップの場合、出演者である娘の「サラン」という名前に韓国語の「愛(サラン)」ということばをかけた駄洒落が用いられており、文字テロップにおもしろさを追求する番組制作者の姿勢が投影されている。

このように、通常は情報明示型テロップが主に置かれる表示位置において、番組名や出演者名といった客観的事実にもとづく情報整理だけでなく、あえて愛称を使って出演者のイメージを誇張したり、各エピソードに制作者の解釈にもとづく見出しをつけるなどして、コンテクストの再構築を行っていることがわかる。つまり、制作者が実際の出来事を新しいコンテクストで捉え直して「葛藤→クライマックス→解決」というストーリーラインを作り、その方向へ視聴者の解釈を誘導していくために、文字テロップが有効な装置として活用されていると考えられる。

4.2 解釈型テロップによるキャラクタの構築

塩田（2005）によると、解釈型テロップはさらに「視聴者代弁」と「出演者代弁」の２つに分けることができる。両方とも表示の情報源は視聴者や出演者の実際の発話ではなく非言語的で、表示内容も媒介者、つまり制作者の想像、解釈によるものである。ここでは、２つの観点から実例を分析する。１つ目は、出演者の何気ない動作や表情などに、文字テロップを利用して特別な意味づけをすることで、イメージを刷り込み、キャラクタ構築につなげる例である。２つ目は、映像の切り取り方と文字テロップを相補的に使用して微妙

---

[10] 「モクパン」とは「食べる(モクタ)」と「放送(バンソン)」の頭文字を取った略語で、テレビ放送中に出演者がおいしそうにものを食べる様子を表す新造語である。ここでの「モクバン女神」という直訳は、日本語で「食いしん坊の女王」に言い換えるとわかりやすいのかもしれない。

に焦点をずらすことで、出演者間の関係性を強化していく例である。本節では前者の実例を、次節では後者の実例をもとに考察を行う。

１つ目のキャラクタ構築の例として２種類の実例を取りあげ、それぞれ「食いしん坊編」と「ゼントルマン編」と名づけることとする。先に、「食いしん坊編」に関する画面と文字テロップについて述べる。出演者である娘のサランには、すでに幾度にわたる制作者のディスコース操作により、食いしん坊というイメージが植えつけられていた。ここでは、このイメージの刷り込みに解釈型テロップが活用された例をあげる。以下の８つの画面はエピソード③「モクパン女神は一人だけ」の映像に表れた文字テロップの一部分を順番に示したものである。子どもたちが集まってスイーツを食べているこのシーンで、子どもによる発話はサランが発した「ください」の一言だけで、ストーリーのほとんどが以下に示したような非発話の解釈型テロップによって展開していく[11]。

＜写真 2-1＞

目立つ一人の子

＜写真 2-2＞

大胆にも挑戦を！

＜写真 2-3＞

元祖モクパン女神

＜写真 2-4＞

侮れない新人アノ

＜写真 2-5＞

女神は一人だけだってば！

＜写真 2-6＞

本格的に食べてみようか？

＜写真 2-7＞

なら、ギブアップ！

＜写真 2-8＞

勝負は大事なんですよ！

＜写真2-1＞では、「目立つ一人の子〔눈에 띄는 한 아이〕」というテロップにより、ケーキを食べている一人の女の子に注目させている。＜写真2-2＞の「大胆にも挑戦を！〔감히 도전을!〕」では「挑戦」という文字に炎のイラストを加えていかにもサランが女の子をにらみつけているかのように表現している。＜写真2-3＞の「元祖モクパン女神サラン〔원조 먹방여신 사랑〕」と、＜写真2-4＞の「侮れない新人アノ〔만만치 않은 신인 아노〕」では、意図的に「元祖」と「新人」というキーワードを取り入れ、さらに大きな文字に帯を付けて強調することで、食いしん坊の対決構造を作りあげている。

これに続く４つのテロップ＜写真2-5＞から＜写真2-8＞は、すべて雲形の吹き出しによる出演者代弁の解釈型テロップである。＜写真2-5＞ではケーキを頬張っている映像に「女神は一人だけだってば！〔여신은 오직 한명이라고!〕」、＜写真2-6＞では首にエプロンを

[11] これらの写真は海外向け放送をキャプチャしたもので、もとの韓国語の文字テロップに英訳が並列表記されているが、本稿で英訳は分析対象としない。また、4.1 で考察した画面左上の情報明示型テロップについては、以降表記を省略する。

巻いてカップケーキを食べている動作に「本格的に食べてみようか？〔제대로 먹어볼까?〕」というサランの心の声をかぶせることで、いかにも勝負に萌えているかのような演出をしている。＜写真2-7＞ではアノが立ち上がる動作に「なら、ギブアップ！〔그렇다면 기권!〕」という映像との関連が明確でないテロップが表示され、それに続いて＜写真2-8＞の「勝負は大事なんですよ！〔승부는 중요하다고요!〕」という、まるで勝者コメントのようなテロップを最後にこのエピソードは終結する。

これらの例はすべて制作者の解釈にもとづいた非発話の解釈型テロップである。さらに、この連続したカット割りは、必ずしも連続した時間軸による出来事とは限らず、当然ながら最終的には制作者の編集によってつなぎ合わされた映像である。そんな中で制作者は、「見つめる」「首にエプロンを巻く」「立ち上がる」といった出演者の動作を連続的にとらえ、その上に視聴者の想像を掻き立てる解釈型テロップをつけ加えることで、制作者が望むコンテクストへつながる重要な意味づけをしているのである。

つぎに、「ゼントルマン編」と名づけたテロップの例を通して、サランの友達のユウトに対するゼントルマン、人気者というキャラクタの構築過程を見ていく。サランの友達のユウトは、この番組に何度か出演したことがあり、これまでも制作者は、二人の関係とユウトのキャラクタを構築するために、意図的なディスコース操作を積極的に行ってきた。ここでは、非発話の解釈型テロップを用いてユウトに対するイメージを構築していく過程を紹介する。

＜写真3-1＞

さすがマナー男ユウト

＜写真3-2＞

さすがモテ男ユウト

＜写真3-3＞

ドアも閉めてくれるゼントルマン

＜写真3-4＞

でも皆に親切な男,ユウト

上記の４つのテロップは連続したものではなく、全体の１２分間の中からピックアップしたものである。＜写真3-1＞では、サランが落としたスケッチブックをユウトが拾ってあげる場面に「さすがマナー男ユウト〔역시 매너남 유토〕」というテロップを、＜写真3-2＞では、ユウトとサランが一緒におやつを食べているところに二人の女の子が来て一緒に並んで食べる場面に「さすがモテ男ユウト〔역시 대세남 유토〕」というテロップを表示している。さらに、＜写真3-3＞では、オモチャの車に女の子が乗り込んだ後にドアを閉めるユウトの動作に「ドアも閉めてくれるゼントルマン〔문도 닫아주는 젠틀맨〕」というテロップを、＜写真3-4＞では二人の女の子と一緒に車で遊んでいるユウトの映像に「でも皆に親切な男、ユウト〔하지만 모두에게 친절한 남자, 유토〕」というテロップを表示している。＜写真3-4＞の映像では「皆に親切」という解釈につながるような仕草はとくに見当た

らないのにもかかわらず、二人の女の子と一緒の場面にこのようなテロップをつけ加えることで、意図的にユウトに対するイメージを刷り込ませていることがうかがえる。

以上、キャラクタの構築という観点から文字テロップを考察した。それだけではあまり意味を為さない表情や動作に解釈型テロップ、とりわけ視聴者代弁型を積極的に活用して意味づけすることで、視聴者に対して出演者へのイメージの刷り込みを促す様子が観察された。

4.3 解釈型テロップによる関係性の強化

ここでは、解釈型テロップによる関係性の強化の例を見ていく。まず、実際の発話や動作に、視聴者代弁の解釈型テロップを連続させることで、効果的に視聴者の解釈を誘導する操作について述べる。

＜写真 4-1＞

なに、あの二人？

＜写真 4-2＞

スーパーマン公式カップル１号

＜写真 5-1＞

よいしょ

＜写真 5-2＞

相性バッチリの最強カップル

＜写真 4-1＞＜写真 4-2＞では、先に手をつないで歩くサランとユウトの映像に、母親シホの実際の発言である「なに、あの二人？〔뭐지, 저 둘?〕」というテロップが表示され、それに説明を加えるかのように「スーパーマン公式カップル１号〔슈퍼맨 공식커플 1 호〕」という解釈型テロップがハート付きで連続的に表示される。＜写真 5-1＞＜写真 5-2＞では、先に「よいしょ〔요챠!〕」という発話とともに二人が同じジャンプ動作をする映像が来て、すかさず「相性バッチリの最強カップル〔죽이 척척 맞는 최강커플〕」という解釈型テロップが続けて表示される。このように、解釈型テロップを実際の発話や動作とうまく連動させることで、自然に視聴者を納得させてより効果的に関係性を強化する工夫が見られる。

つぎは、出演者代弁の解釈型テロップによる関係性の強化である。冒頭で述べたように、この番組は主な出演者が子どもなので、出演者の発話に頼る割合が低く、それに代わって出演者代弁の解釈型テロップが多く使われている。そのテロップが、ときには実際の出来事の焦点を微妙にずらして、意図的に新しいコンテクストを作り上げることがある。

＜写真 6-1＞

だめ

＜写真 6-2＞

帰ってきて！

＜写真 6-3＞

そこ 止まりなさい！

＜写真 6-4＞

どうして愛が変わるの

＜写真 6-1＞から＜写真 6-4＞は、このコーナーの最後のエピソード④「サランが愛に泣く」のクライマックスにあたる部分で、44 秒間の映像の中からサランの心情を代弁する解釈型テロップのみを取り出したものである。この直前のシーンでは、ユウトが押すオモチャの車に乗って遊んでいたサランが、父親の「おわり。はい、交替。」という発話とともに強制的に車から降ろされる。その後に続く上記の写真の場面で、サランはユウトがほかの女の子と車に乗って遊んでいる姿を見て、追いかけては泣き出すという流れになっている。

＜写真 6-1＞では、どこかを見つめるサランの映像に「だめ〔안돼〕」という吹き出し付きのテロップがかぶせられ、＜写真 6-2＞では大声で泣き出すサランと「帰ってきて！〔돌아와!〕」、＜写真 6-3＞では車に向かって走るサランと「そこ止まりなさい！〔거기 서지 못해!〕」、＜写真 6-4＞では泣きじゃくるサランの映像に「どうして愛が変わるの〔어떻게 사랑이 변하니〕」というテロップが続く。

これらはすべて実際の発話を伴わない出演者代弁の解釈型テロップであるが、ここで、このエピソードのコンテクストを決定づけ、ストーリーライン全体のクライマックスとなっているのが、＜写真 6-4＞の「どうして愛が変わるの」というテロップである。このテロップによって、制作者はこのエピソードを決定的にサランとユウトの「痴話げんか」に仕立てあげている。ちなみに、この画面には「チュ 愛と戦争２〔추 사랑과 전쟁 2〕」という視聴者代弁の解釈型テロップも同時多発的に表示されているのだが、このような同時多発型テロップ表示については、次節であらためて述べる。

前述したとおり、これらの連続した映像のカット割りは必ずしも実際の時間軸に沿っているとは限らない。＜写真6-1＞から＜写真6-4＞までの44秒間の映像は上記の４つを含めて全部で９つのカットで構成されているが、それぞれの場面の人の立ち位置や物との距離と方向などから、カット間に時間的なギャップが見受けられる。当然ながら、編集過程で、制作者が望む解釈に沿って都合よく映像を切り取っていることがわかる。

＜写真 6-5＞

車も失い
愛も失い...

これらの場面に関連して、＜写真 6-5＞を見てみよう。これは、＜写真 6-4＞の後に続く場面で、母親に抱かれて泣いているサランの映像に「車も失い 愛も失い...〔차도 잃고 사랑도 잃고...〕」という視聴者代弁の解釈型テロップが同時多発的に表示されている。とりわけ「愛も失い」の部分を大きく赤字で強調することで、「車」より「愛」の方にコンテクストの重点を置いていることがわかる。実際、この画面での発話は、母親のシホが発する「車乗りたいの？でも順番なの。つぎサランの番だよ」という車についての発話のみである。しかし、テロップでは「愛」という文字をあえて強調して、サランの号泣の原因

が車ではなく、ほかの女の子と遊んでいるユウトにあるかのように焦点をすり替えているのである。

以上、焦点のすり替えによる関係性の強化という観点から文字テロップを考察した。制作者が意図的に構築した「葛藤→クライマックス→解決」という一連のコンテクストを、いかにも実際の出来事のように見せかけるために、解釈型テロップ、とりわけ出演者代弁型が積極的に活用される様子が観察された。

4.4 複合型／同時多発型テロップ表示による解釈の誘導

ここでは、テロップの言語的な側面ではなく、視聴覚効果という非言語的な側面に着目し、これらの要素が取り入れられている例をあげて分析する。

塩田（2005）は、解釈型テロップは「本来なら視聴者が自分で導きだす解釈をテロップが表示してくれるから、解釈にかかる負担（処理労力）が少なくなる（p.47）」と述べた上で、「視聴者が解釈にかかる労力を放棄すればするほど、目的を達成しやすくなる（p.55）」とつけ加えている。つまり、解釈型テロップにおいては、視聴者に「番組に対する自分自身の解釈とテロップで表示された解釈のズレ」を考える余裕を与えないことが重要である。そのために、制作者は映像の切り取り方をはじめさまざまな工夫を凝らし、視覚刺激として次々とテロップを発していくことで、視聴者が気づかないうちに自分達が意図する解釈へと導いていく必要がある。

岡本・佐藤・設樂・白井・門倉（2011）では、「従来、メディアを通した意味伝達の表現体としては、文字テキストが中心的なモード（様式）として捉えられ、それ以外の視覚的な要素や音声などは補助的、副次的なものとして考えられる傾向があった。しかし、高度にメディア化した現代社会において、メディアを通した意味伝達は、文字テキストと共に、写真、イラスト、CG、映像、音声または文字テキストにおいてもフォントや色など、マルチモードの表現要素の相互作用を通して行われ（p.128）」と、メディアにおける視聴覚情報の重要性について述べている。

本稿で分析した映像でも、テロップの色・サイズ・字体を替えたり、矢印・ハート・星などのイラストや開始／終了モーションをつけるなどの視覚刺激に加えて、効果音を挿入したり、ほかの番組をパロディするなどのさまざまな視聴覚効果の工夫が見られた。塩田（2005）は、このように多様化するテロップの表示形式を、ひとつのテロップで複数の効果を狙った「複合型テロップ表示」と、ひとつの画面の中に複数のテロップを含む「同時多発型テロップ表示」の２つに分けて、その仕組みと効果について説明している。本稿では、この２つの区分をもとに、実際にこれらのテロップ表示が視聴者の解釈の誘導を強化している例を見ていく。

まず、複合型テロップ表示の例として、前述した＜写真3-1＞から＜写真3-4＞の視聴者代弁の解釈型テロップをあらためて見てみよう。＜写真3-1＞の「さすがマナー男ユウト」と＜写真3-2＞の「さすがモテ男ユウト」では、「マナー男〔매너남〕」「モテ男〔대세남〕」という今どきの流行語を取り入れて出演者に対するイメージを刷り込ませているだけでなく、この文字だけを青色に替えてほかの文字より大きく表示し強調している[12]。この部分をキーワードとして視聴者により強く印象づけることで、キャラクタ構築の強化に努めているといえる。また、＜写真3-3＞の「ドアも閉めてくれるゼントルマン」では、「ゼントルマン」の部分を赤字にして視線集中を狙っており、＜写真3-4＞の「でも皆に親切な男、ユウト」では、「皆に親切な男」という部分の色を替えて、文字の大きさにも強弱をつけることで、とくにこの部分に視聴者の注意を向けさせようとする意図がうかがえる。なお、＜写真3-4＞のテロップには、デフォルトのゴシック体ではない楷書体の字体が用いられたり、色替えの部分にグラデーションが施されており、これも「ゼントルマン」という出演者のイメージの刷り込みに役立てていると思われる。

塩田（2005）では、このような複合型テロップ表示について、「ひとつのテロップに複数の効果をもたせることで、ある部分に視聴者の注意を向けさせ、その部分を中心に解釈することで帰結推意が導きだせるという保証をあたえている（p.54)」と述べている[13]。つまり、＜写真3-1＞から＜写真3-4＞のような複合型テロップ表示は、「その部分 ―ここでは、マナー男・モテ男・ゼントルマン・親切な男の部分― を中心に解釈すればいい」という、制作者が望む解釈過程が可視化された結果だといえる。

つぎに、同時多発型テロップ表示の例としては、前述した＜写真6-4＞の解釈型テロップを取りあげる。前述したとおり、＜写真6-4＞では、先に「チュ 愛と戦争２」という視聴者代弁の解釈型テロップが表示され、それにつけ加えて「どうして愛が変わるの」という出演者代弁の解釈型テロップが同時多発的に表示されている。前者のテロップは、夫婦間のトラブルをモティーフにした再現型ドラマ「夫婦クリニック愛と戦争２」のパロディで、このドラマのタイトルに「チュ愛（サラン）（추사랑)」という出演者の名前を意図的にかぶせた駄洒落である。この画面には同ドラマの主題曲をBGMとして挿入したり、ドラマで使われた字体とイラストをテロップ表示でも忠実に再現するなど（＜写真７＞を参照)、視聴者の連想効果を高めるための手がかりを積極的に提供している。これにより、視聴者はテロップの解釈過程における処理労力を少なくすることができ、自然と制作者が作り上げたコンテクス

---

[12] ＜写真 3-1＞と＜写真 3-2＞では、テロップを際立たせる効果として、ズームインの開始モーションも一緒に活用されている。

[13] 塩田（2005）は、関連性理論による発話解釈のプロセスを援用して、テロップの解釈と理解の仕組みを説明している。つまり、視聴者は「表意（explicature）の復元」と「推意（implicature）の導出」の相互調整による「帰結推意」を経てテロップを解釈するということである。

トにもとづく解釈へと誘導されていくのである。

＜写真 7[14]＞

夫婦クリニック
愛と戦争２

しかし、同時多発型テロップ表示が番組内容の解釈に対する手がかりを多く与える一方で、もし視聴者が自らの解釈とテロップが誘導する解釈との間にギャップを感じた場合は、テロップの解釈を押しつけがましいと感じて不快感をおぼえるという逆効果を生むこともある。番組の娯楽性を高めて視聴者を惹きつける意図で行うディスコース操作だが、その効果を十分に引き出すためには、テロップに対する視聴者の態度の多様性も細かく分析する必要があるだろう。

洪（2004）によると、韓国の娯楽番組における文字テロップの頻度は、2001年から2003年までの３年間で、１分当たり8.5個から11.1個へと増えており、2015年現在もこのようなテロップの多用化と多様化は続いている。そんな中で、文字テロップによって強調された情報の中でも、ある特定の部分をさらに目立たせるために用いられるのが複合型／同時多発型テロップ表示である。このような多様なテロップ表示によって、出演者の感情変化や場面転換がより強調され、その結果、出演者のイメージが強化されたりクライマックスがわかりやすく形成されたりするのである。

5 まとめ

これまで、韓国のバラエティ番組を実例に、制作者のディスコース操作に文字テロップがどのように利用されているかについて考察した。その結果を、以下の３点にまとめることができる。

(1) 韓国のバラエティ番組では、文字テロップの多用化と多様化が激しく、制作者のディスコース操作の装置として有効に活用される。

(2) 韓国のバラエティ番組では、解釈型テロップの使用が目立ち、とりわけキャラクタ構築には視聴者代弁型が、関係性の強化には出演者代弁型が多く用いられる。

(3) 韓国のバラエティ番組では、視覚刺激が加わった複合型／同時多発型テロップ表示が積極的に取り入れられ、視聴者の解釈を制作者が意図するコンテクストへより効果的に誘導する役割を担う。

本稿では、韓国のバラエティ番組の文字テロップに焦点を当て、それらの実態を把握することに留まっているが、今後は、日韓両国の映像メディアにおいて、文字テロップのみならず、発話者の言語的要素とともに、視線や表情、ジェスチャーなどの非言語的要素も含めて、制作者の映像の切り取り方と視聴者の受け入れ方との関連をより綿密に考察していきたい。このように、出演者のキャラクタづくりとコンテクスト再構築という側面から

[14] 出典「사랑과 전쟁 2 | KBS Home | KBS 2TV」http://www.kbs.co.kr/drama/lovewar2/

ディスコース操作の手法と度合いを細かく分析し、制作者がどのような価値観のもと、どのように視聴者の解釈を誘導しているのかを明らかにすることで、「メディア言語研究」と「キャラクタ研究」の領域を拡張、発展していくのに一助したいと考える。

参考文献

イ・チュンギュ（이충규）(2004)「芸能番組字幕に関する韓日対照言語学的研究（예능프로그램 자막에 관한 한일 대조언어학적 연구)」『韓国日本語学会 第30回 国際学術発表大会 論文集』、pp.99-105

岡本能里子・佐藤彰・設樂馨・白井宏美・門倉正美（2011)「報告 第25回研究大会シンポジウム メディア・ディスコースにおけるマルチモーダル・コミュニケーション」『社会言語科学』13-2、pp.128-132

塩田英子（2005)「バラエティ番組における文字テロップの役割」三宅和子・岡本能里子・佐藤彰（編)『メディアとことば2』ひつじ書房、pp.32-58

須藤秀紹（2008)「テロップが視聴者の解釈に与える影響」『Informatics』1-2、pp.13-20

チョン・スヨン（정수영）(2009)「TV映像字幕の特徴及び機能に関する研究：地上波TV3社のリアルバラエティショーを中心に（TV영상자막의 특징 및 기능에 관한 연구 : 자상파TV 3사의 리얼 버라이어티쇼를 중심으로)」『韓国言論學報』53-6、pp.153-176

鄭惠先（2012)「翻訳における意図的な変形プロセスとキャラクタの再創出―映像メディアの日韓・韓日翻訳を例として-」『社会言語科学会 第30回大会 発表論文集』、pp.86-87

洪俊植（2004)「テレビジョン娯楽番組の字幕使用に関する研究（텔레비전 娯楽프로그램의 字幕使用에 관한 研究)」中央大學校新聞放送大學院