

예능 프로그램 자막에 관한 한일 대조언어학적 연구*

이충규**

< Abstract >

A contrastive study of telops in Korean and Japanese comedy programs

This study is a research to discuss telops of Korean and Japanese comedy programs. It has revealed that (1) even though comedy programs are categorized in the same genre in both Korean and Japanese, the number of telops deployed is greatly different from program to program; (2) Comedy programs in Korean use more telops than those in Japanese; and (3) while comedy programs in Japanese make sure that their telops faithfully transcribe 100% what is being verbally spoken at that time, those in Korean tend to work much more off the non-verbal telops, irrelevant to the actual verbal words. In addition, (4) the study has also clarified another difference that, unlike in Japanese, comedy programs in Korean frequently use telops which consist of few syllables or consonants only that describe feelings, situations and so forth. Since this is a very interesting linguistic issue, the study is considered academically significant in the sense that such a difference would further be investigated by other follow-up researches.

Field : Other Japanese studies

Keywords : Telop, Verbal, Non-verbal, Root, Stem, Contrastive study of Korean and Japanese

1. 들어가기

한국어와 일본어에 관한 대조연구는 대조언어학 분야에서 비교적 활발하게 진행되고 있고 광범위한 연구 성과가 보이지만, 한편으로 개별 언어 연구에서는 그 성과가 상당히 축적되어 있어도 복수 언어를 대상으로 하는 대조연구에서는 그 성과가 미비한 테마도 있다. 한국어와 일본어의 용언에 관한 연구도 그 중 하나라고 말할 수 있다.

용언이란 단독으로 문장의 술어가 될 수 있는 활용하는 자립어로 구체적으로는 동사와 형용사를 말하는데, 이들은 문장 속에서 매우 중요한 역할을 하기 때문에 한국어 내에서 또는 일본어 내에서 상당한 연구 성과가 축적되어 있다. 따라서 대조언어학적 관점에서도 이들에 대한 종합적이면서도 세밀한 연구가 반드시 수행되어야 할 것이며, 그 의의는 매우 크다고 말할 수 있다. 이에 필자는 한국어와 일본어의 용언에 관한 대조 연구를 개시하여, 그 일환으로 먼저 양국 동사 어간 용법을 동일한 조건에서 대조·분석하여 공통점과 차이점을 확인하고, 그 후속 연구로 양국 형용사 어간 용법도 같은 방법으로 대조·분석하여 공통점과 차이점을 지적하였다. 그리고 그와 같은 분석을 통해 얻은 최종적인 결론으로 한국어와 일본어는 용언 어간이 자립성에

* This work was supported by the National Research Foundation of Korea Grant funded by the Korean Government(NRF-2013S1A5A8021684).

** 서원대학교 조교수, 한일대조언어학

있어서 차이가 있다는 점과 이 차이점은 양국 언어의 조어법 영역, 구체적으로는 복합어 생성과 밀접한 관련이 있다는 점을 밝힌 바 있다(李2011a, 2011b, 2011c).

이와 같이 양국 언어의 용언을 대상으로 하여 우선 '용언 어간' 이라는 키워드로 연구를 진행하는 과정 속에서 필자는 용언 어간 용법과 관련하여 아래와 같은 예들에 주의를 기울이게 되었다¹⁾.

〈그림1〉 (SBS 런닝맨, 2011-10-2)



〈그림2〉 (MBC 무한도전, 2012-11-3)



〈그림3〉 (MBC 무한도전, 2012-1-7)



상기 그림은 한국 예능 프로그램의 한 장면을 캡처한 것인데, 「귀엽」 과 「무섭」 「부럽」 이 자막 형태로 제시되어 있음을 확인할 수 있다. 이는 각각 형용사 '귀엽다' 와 '무섭다' '부럽다' 의 어간으로 실제 발화와는 상관없이 단독으로 또는 2회 연속해서 나타나거나 실제 발화(그림3)-"사람들 다 일어났어"와 함께 제시되었는데, 이와 같은 예들은 일본어와의 대조언어학적 관점에서 보면 매우 흥미로운 문제를 내포하고 있다.

주지하는 바와 같이 일본어에도 형용사가 존재하고, '怖い, 高い' 등과 같이 기본형 어미가 'い' 로 끝나는 것들과 'きれいだ, 嫌いだ' 등과 같이 기본형 어미가 'だ' 로 끝나는 것들이 그 구체적인 예다. 일반적으로 전자는 'い형용사' 로 불리고 후자는 'な형용사' 또는 '형용동사' 로 불리는데, 이들에게는 아래와 같은 용법이 있다.

- (1) a. (예상치 못한 친구의 무서운 모습을 보았을 때) あっ, 怖!
- b. (전망대에 올라 아름다운 시내 야경을 보고) わあ, きれい!

(1)은 예상치 않은 상황에 놀라거나 아름다운 모습 등에 감동했을 때 실제 일어날 수 있는 발화를 나타낸 것인데 형용사 어간만으로 발화로서의 완벽한 문장을 이루고 있다. 이는 '형용사 어간 단독용법(形容詞語幹單獨用法)' (富樫2006 : 165) 또는 '형용사 어간 용법(形容詞の語幹用法)' (Wikipedia 「語幹用法」) 이라고 불리는 용법으로 관서 방언에서 유래했고(今野2005 : 1), 문장체가 아닌 일상회화체로 주로 젊은 사람들이 사용한다는 사용상의 제약은 있지만(富樫2006 : 165), 속어도 아니고 오용도 아닌 비교적 오랜 역사를 가진 일본어에서는 사용빈도가 높은 용법이라고 할 수 있다(Wikipedia 「語幹用法」). 이에 비해 아래의 예에서 확인할 수 있듯이 똑같은 상황에서 한국어 형용사 어간은 일본어 형용사 어간과 같은 용인 가능한 문장을 성립시킬 수가 없다.

- (2) a. (예상치 못한 친구의 무서운 모습을 보았을 때) *앗, 무섭!
- b. (전망대에 올라 아름다운 시내 야경을 보고) *우와, 아름답!

즉, 한국어에서는 형용사 어간만의 단독 사용이 일상회화체에서 용납되지 않는 것이다. 그렇다면, 위에서

1) 이하, 본고에서는 실제 발화는 " " 로, 자막은 「 」 로 일관성 있게 표시하겠다.

본 「귀엽」과 「무섭」 「부럽」과 같은 용법은 어떻게 해석해야 할 것인가? 그와 같은 예들이 존재한다는 것은 무엇을 의미하는가?

상기 '귀엽' 유형과 밀접한 관련이 있다고 판단되는 예로 다음과 같은 것들도 있다.

〈그림4〉 (MBC 무릎팍도사, 2013-1-31)



〈그림5〉 (SBS 런닝맨, 2011-10-2)



〈그림6〉 (KBS 해피투게더3, 2012-7-12)



상기 화면 속 「부끄」와 「웃스」도 예능 프로그램의 자막 형태로 제시되어 있는 예인데, 이들은 '귀엽' 유형의 경우와는 다르게 형용사 어간이 아니다. 형용사 「부끄럽다」와 「웃스럽다」의 어간은 각각 「부끄럽」 「웃스럽」이기 때문에 「부끄」와 「웃스」는 결과적으로 해당 형용사의 앞 2음절만 제시한 형태가 된다. 그렇다면 이와 같은 예들은 또 어떻게 해석해야 할 것인가? 이들의 존재는 언어학적으로 어떠한 의미를 지니며, '귀엽' 유형과 어떠한 연관성이 있는 것인가?

여기서 우리는 문제의 '귀엽' 유형과 '부끄' 유형이 모두 예능 프로그램의 자막으로 빈번하게 사용되고 있다는 사실에 주목할 필요가 있다. 이 밖에도 「곤란, 기특, 느끼, 단호, 답답, 마췌, 멀끔, 뽀죌, 불쌍, 울긋, 억울, 요염, 예리, 오싹, 움찔, 솔직, 소심, 수상, 썰렁, 씩씩, 진지, 흐뭇」과 같은 2음절 예들이나, 「금, 명, 육, 彊」과 같은 1음절 예들도 예능 프로그램에서 관찰할 수 있는 자막 형태인데, 李準煥(2011 : 54)이 "예능 프로그램에서의 어기 또는 한 단어만으로 상황을 묘사하는 말이 널리 쓰이는 양상은 가히 폭발적이라고 할 수 있다"고 지적한 듯이 '귀엽' 유형과 '부끄' 유형, 그리고 상기의 2음절 예와 1음절 예는 예능 프로그램의 자막이라는 환경 속에서 이미 굳건한 지위를 확보했다고 볼 수 있다. 그렇다면 이와 같은 형태들이 일본어 (1)과 같은 용법으로 사용될 가능성은 없는 것일까? 즉, 방송 자막이라고 하는 제한된 환경 속에서이기는 하지만 빈번하게 사용되다 보면 앞으로 일상회화 레벨에서도 용인 가능한 용법으로 시민권을 확보할 가능성은 충분히 있지 않을까?

이상과 같은 여러 가지 의문을 해결하기 위해서는 그 기초 조사로서 우선 상기 예들이 현재 예능 프로그램에서 어느 정도 쓰이고 있는지, 그리고 위에서 언급한 예들과는 또 다른 특이한 형태들이 존재하는지에 대한 정확한 실태 파악과 유형화 작업이 필요하다. 이와 같은 작업과 함께 '귀엽' 유형과 '부끄' 유형이 처음 나타난 시기와 이들의 상호 연관성을 밝힐 필요가 있다. 한국 예능 프로그램에 자막이 등장하여 본격적으로 사용되기 시작한 것이 1990년대 중반 이후라는 선행연구의 보고가 있고(홍준식2004 : 11, 이은희2007 : 46, 정수영2009 : 154, 김지원2013 : 105), 한국 국립국어원에서 편찬한 『2004년 신어』(박용찬2004)에 「부끄」와 「웃스」가 수록되어 있다는 점 등을 고려해 보면, 문제의 '귀엽' 유형과 '부끄' 유형은 비교적 최근에 생겨난 형태라고 추정할 수 있으나 어떠한 경로로 등장하게 되었는지에 대한 면밀한 조사가 필요하다. 이 과정 속에서 일본어의 영향은 없었는지 그 관련성 여부도 확인해야 할 중요한 포인트가 될 것이다. 왜냐하면, 널리 알려진 바와 같이 한국 예능 프로그램에서의 빈번한 자막 사용이 일본 민영 방송의 영향을 많이 받았고(홍준식2004 : 13~14, 이명진2008 : 29, 홍종선2010 : 37), 이로 인해 일본어로부터의 영향이라고 하는 언어적 관련성도 배제할 수 없기 때문이다.

서두가 다소 길어졌지만, 이상과 같은 연구 배경과 필요성에 따라 본 연구에서는 한국과 일본의 예능 프로그램 자막을 대상으로 대조언어학적 관점에서 고찰하여, 다음과 같은 내용을 명확히 하는 것을 연구의 핵심 주제로 설정하였다.

- (I) 예능 프로그램에 나타나는 자막의 실태 파악과 유형화 작업을 통하여 자막 언어의 여러 가지 특징들을 살피고, 양국 자막 언어의 공통점과 차이점을 밝힌다.
- (II) 형용사 어간 형태인 '귀엽' 유형과 형용사 앞 2음절 형태인 '부끄' 유형의 등장 시기와 이들 상호간의 연관성 및 일본어로부터의 영향 여부 등, 한국어 형용사 어간과 관련된 제반 사항을 종합적으로 고찰함으로써 앞으로 일상대화 레벨에서도 한국어 형용사 어간 단독 용법이 용인될 수 있을지 그 가능성에 대해서 예측한다.

이 중 본고에서는 지면 관계상 첫 번째 핵심 주제를 명확히 하는 것을 목표로 하고, 두 번째 핵심 주제에 대해서는 본고의 후속편에서 따로 다루기로 한다. 지금까지 조사한 바에 의하면 한일 대조언어학적 관점에서 양국 예능 프로그램 자막을 면밀히 분석한 연구는 아직 없는 듯 하고, 따라서 본고는 그것에 관한 첫 번째 시도라는 점에서 연구 의의를 찾을 수 있다.

2. 본고의 분석과 관련된 전제

본절에서는 본고의 분석과 관련된 전제 사항을 정리한다. 구체적으로는 자막에 대한 용어 정리와 선행 연구의 하위 분류, 그리고 고찰 프로그램에 대한 개요이다.

2.1 용어 정리

자막에 관한 한일 양국의 주요 선행 연구 정의를 살펴보면 다음과 같은 것들이 있다.

- (3) a. 영상자막(Visual Characters)이란 TV 프로그램 안에서 보이는 다양한 기능의 일반적인 문자는 물론 그래픽, 도표, 각종 부호, 그림, 캐릭터 등 영상의 부분 또는 전체로 쓰이는 모든 시각적 요소를 지칭하며, 문자발생기(Character Generator)에서 발생된 텔레비전을 매체로 구현된 기능적 타이포그래피의 요소들을 칭함 (이명진2008 : 29)
- b. '한글 자막' 은 '한글로 쓴 자막' 이며 이는 영상 화면을 전제로 한다. '자막' 에는 한글 이외에 이모티콘이나 다른 부호 등으로 나타내는 것을 포함할 수도 있으며, 심지어 그림이나 그래픽 형상까지 '자막' 에 넣기도 한다. (홍종선2010 : 34)
- c. テロップ(telop)とは工学的映写装置(television opaque projector)を語源とする頭文字語で、広くこの装置によって表示される文字などをさす。時にはスーパー(superimposed title)とも呼ばれることもある。英語ではsubtitleやcaptionという表現が一般的だ。また、文字だけではなくアニメーションや画像も含めたより広い対象を含む場合もある。(中略)ここではテロップを「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」と定義づけておきたい。(塩田2005 : 33)
- d. 同言語間での伝達を目的とした、素材としての画像に番組内容の一部として製作者につけ加え

られた画像としての文字 (里村2009:3)

- e. 文字テロップとは、撮影された映像を編集する段階で「テロップ」と呼ばれる装置を使って映像に文字情報を被せることから生じた名称である。(設楽2011:93)

본고에서는 상기 정의를 참고로 하여 자막을 「촬영된 영상을 편집하는 단계에서 프로그램 구성의 일부로서 화면에 부가된 가시적인 요소」 정도로 정의한다. 이 정의에는 「느끼, 独身, すごい, カッコイイ, Help, 25」와 같은 한글이나 한자·가나·로마자·숫자 등의 문자 이외에, 도표나 「!, ?, …, ~, ;, &, ※」와 같은 각종 부호, 「^&^, @, #, #」와 같은 이모티콘 등 화면에 등장하는 다양한 가시적 요소가 포함되는데, 본고에서는 연구 목적상 주로 문자로 된 자막에 한정해서 고찰하겠다²⁾. 참고로 자막과 관련된 선행 연구의 용어로는 한국 쪽에서는 '영상자막' (이지양2004, 정수영2009, 박은희·이수영2001), 'TV 영상자막' (이명진2008), '텔레비전 자막' (이주행1999, 한성우2004), '放送 字幕' (이성2003), '한글 자막' (홍종선2010) 등의 용어가 사용되고 있고, 일본 쪽에서는 '字幕スーパー' (坂本衛1999), '字幕テロップ' 등의 용어가 사용되고 있다. 아직 통일된 용어는 없는 상태고, 연구자들의 편의에 의해 다양한 용어가 사용되고 있음을 알 수 있다.

2.2 선행 연구의 하위 분류

자막에 관한 한일 양국 주요 선행 연구의 하위 분류를 살펴보면 다음과 같이 정리할 수 있다.

〈표1〉 자막에 관한 선행연구의 하위 분류

선행연구	대분류	소분류
강연임 (2007)	언어정보처리형	발화텍스트 원본 제시형 발화텍스트 요약 제시형
	상황정보처리형	발화상황 묘사형 발화내용 평가형
이은희 (2007)	기반 정보에 따른 유형	순수 음성 언어 기반 자막(출연자 발화·멘트 발화) 혼합 음성 언어 기반 자막(음성 정보 자막·음성 평가 자막)
	음성 표현 방식에 따른 유형	음성 반복 제시형 자막(완전 반복·부분 반복) 음성 변형 제시형 자막(음성 언어 축소와 확대·어휘 변형 등)
변영수 (2008)	발화 제시형	—
	의도적 제시형	혼합형 제작자의 의도적 제시형
	상황 설명을 위한 객관적 기술	—
권길호 (2012)	근원중심자막 (source-based caption)	출연자 음성 보완 자막 프로그램 진행 정보 전달 자막
	목표중심자막 (goal-based caption)	출연자 행동·상태 자막 제작진의 전지적 작가 자막
塩田英子 (2001·2005)	2001 : 情報整理型	内容明示(番組内容の明示と予告／発話内容の明示)
	2005 : 情報明示型	情報整理(新情報・旧情報の提示／発話の修正・省略)

2) 한일 예능 프로그램 자막을 대상으로 한 대조연구가 다양한 관점에서 종합적으로 이루어지기 위해서는 각종 부호와 다양한 이모티콘에 대한 면밀한 분석도 필요하지만, 본고에서 다루고자 하는 주된 대상은 아니므로 이들에 관한 분석은 후속 연구에서 따로 실시하겠다. 참고로 李準煥(2011:44)은 여러 부호의 다양한 활용을 「예능 프로그램에서 가장 注目되는 것」으로 지적하고 있다.

	2001 : 反復型 / 2005 : 強調型	發話の部分的な反復 發話全体の反復
	解釈型	視聴者代弁 出演者代弁
設楽馨 (2008)	發話再現の文字テロップ	—
	同一の發話を伴わない文字テロップ	定型部分があるタイプ 定型部分が無いタイプ
里村洋子 (2009)	發話文字化型	出演者の対応(出演者の發話全体/一部) ナレーションの対応(ナレーションの發話全体/一部)
		見出し(番組名、コーナー名、話題) 注釈(出演者名、情報の補充)
	非説明型	發話や状況に対する主観的な反応・恣意的な解釈

이상과 같은 정리를 통해서 우리는 2.1에서 살펴본 용어의 경우와 마찬가지로 자막에 관한 하위 분류도 연구자들의 연구 목적에 따라 다양하게 이루어지고 있다는 점을 확인할 수가 있다. 참고로 상기 분류 이외에 홍준식(2004 : 26~29)과 이은희(2007 : 46~47)에는 2006년도 이전 선행 연구의 하위 분류가 정리되어 있다.

2.3 고찰 프로그램 개요

고찰 프로그램은 2013년 6월에 한국과 일본에서 각각 방송된 예능 프로그램이다. 우선 한국 지상파 방송 3사 즉, MBC·KBS2·SBS의 대표적 예능 프로그램을 각각 선정하고, 방송 요일 및 시간대, 방송 기간, 프로그램 내 자막활용 정도, 전국 방송 여부, 시청률, 선행 연구에서의 채택 여부, 방송사 간의 제휴 등을 종합적으로 고려하여 일본 예능 프로그램을 선정하는 방식을 취하였다. 결과적으로 아래 표에 제시한 프로그램들을 고찰 대상으로 선정하였다.

〈표2〉 고찰 프로그램 자료 일람

프로그램명	방송국	방송 개시일	방송 시간대	방송 일자	조사 분량
めちゃイケてるッ!	フジテレビ	1996-10-19	19 : 57~20 : 54	2013-06-15(土)	46분 20초
さんまのスーパーからくりTV	TBS	1996-04-21	19 : 00~19 : 57	2013-06-16(日)	46분 50초
行列のできる法律相談所	日本テレビ	2002-04-07	21 : 00~21 : 54	2013-06-30(日)	43분 35초
무한도전	MBC	2006-05-06	18 : 25~19 : 55	2013-06-15(土)	46분 20초
1박2일	KBS2	2007-08-05	18 : 00~19 : 40	2013-06-16(日)	46분 50초
런닝맨	SBS	2010-07-11	18 : 10~19 : 40	2013-06-30(日)	43분 35초

상기 양국 프로그램은 예를 들어 '런닝맨' 은 '리얼 액션 로드 버라이어티' 에 분류되는 것에 비해, '行列のできる法律相談所' 는 'トークバラエティ番組' 로 분류되는 것처럼 세부 장르까지는 일치하지 않지만, 본고의 핵심 주제를 명확히 함에 있어서 이와 같은 세부 장르의 불일치는 크게 문제되지는 않는다고 본다. 그리고, 〈표2〉과 관련하여 다음과 같은 내용을 부가적으로 밝혀둔다.

첫째, 방송 개시일과 방송 시간대에 대한 정보는 위키백과(한국 <http://ko.wikipedia.org>, 일본 <http://ko.wikipedia.org>)를 참고하였다.

둘째, 조사 분량은 먼저 일본 프로그램을 기준으로 프로그램 도입부에 있는 해당 프로그램 내용 등을 요약해서 보여주는 부분과 프로그램 중간에 2회씩 있는 후일사를 소개하는 부분, 그리고 프로그램 마지막에 제

작진들을 전체적으로 소개하는 부분은 제외시켜 측정하고, 동등한 대조 환경의 구축을 위하여 일본 프로그램 분량에 한국 프로그램 분량을 기계적으로 맞춘 결과이다³⁾.

3. 구체적인 분석

본절에서는 고찰 프로그램을 대상으로 구체적인 분석을 하겠다. 우선, 3.1에서는 본고의 하위 분류와 그에 따른 조사 결과에 대해서 논하고, 3.2에서는 발화 자막에 대해서, 3.3에서는 비발화 자막에 대해서 각각의 주요 특징들을 중심으로 기술하겠다.

3.1 본고의 하위 분류

2.2에서 살펴본 바와 같이 자막에 관한 다양한 분류가 가능하다는 것은 자막 분류 방법에 대한 본고의 입장을 명시할 필요성을 말해준다. 이에 본고에서는 동등한 대조 환경의 구축이라는 측면을 충분히 고려하면서 가능한 이해하기 용이하도록 심플한 형태로 하위 분류를 하고자 한다. 구체적으로는 '발화' 를 키워드로 발화를 제시한 것과 그렇지 않은 것으로 양분하고, 전자를 '발화 자막', 후자를 '비발화 자막' 이라고 명명하겠다. 단, 본고의 후속 연구도 고려하여 발화 자막을 다시 1)발화를 100% 그대로 제시한 것과 2)관련어를 추가하는 등 발화를 약간 수정하여 제시한 것으로 양분하고, 비발화 자막에 대해서도 3)발화와는 전혀 관련이 없는 것과 4) 그 나머지 전부로 양분하여, 순서대로 편의상 '発話100' '発話' '非発話100' '非発話' 로 부르기로 한다.

〈그림7〉 (めっちゃ)



〈그림8〉 (めっちゃ)



〈그림9〉 (무도)



〈그림10〉 (무도)



〈그림7〉은 출연자의 발화 "私も引きました" 를 100%로 충실하게 제시한 '発話100' 의 예고, 〈그림8〉은 출연자의 발화 "全て受けます" 에 「(批判は)」 부분이 추가되어 있음으로 '発話' 로 분류한 예다. 이에 비해, 〈그림9〉는 「알맹이만 빼먹고 내뺌는 형돈」 이란 자막이 출연자의 "어디가, 어디가" 라는 발화와는 전혀 관련이 없고 상황만을 묘사한 것이기 때문에 '非発話100' 으로 분류한 예고, 〈그림10〉은 "하하랑은 당구를 안 쳐봤네" 라는 출연자의 발화가 "하하랑은" 부분은 「하하와」 로, "당구를 안 쳐 봤네" 부분은 「당구장 가본 경험은 제로」 로 제시되어 있으므로 '発話·非発話' 로 분류한 예다⁴⁾. 참고로 왼쪽과 오른쪽 상단부에 있는 「嫌われた人と仲直りSP」 「マイナーリテリポート」 등의 자막은 프로그램 타이틀이나 주제를 나타낸 것으로 일단 등장하면 일정 시간 지속적으로 제시된다는 특징이 있는데 이와 같은 자막은 본고에서 대부분 '非発話100'

3) 결과적으로 한국 프로그램에 대해서는 전반부에 해당하는 자막 조사만 고찰 대상이 되었는데, 후반부 조사까지 포함한 프로그램 전체 자막에 대한 고찰은 한국 프로그램만을 대상으로 할 후속 연구에서 따로 실시할 예정이다.
4) 그림10를 통해서 '非発話' 로 분류되더라도 발화의 극히 일부분이 포함될 수 있다는 점과, '発話' 와 '非発話' 가 밴드에 의해서 구별되는 경우가 있다는 점도 함께 확인 바란다.

으로 분류된다.

상기 분류에 입각하여 전환된 화면 안에 제시되는 자막이 직전 화면의 자막과 다를 경우 하나로 카운터하는 방식으로 고찰 프로그램의 자막을 데이터베이스화 하였고⁵⁾, 하위 분류를 위주로 그 결과를 정리한 것이 표3이다. 참고로 분당 평균 자막 수와 자막 등장 평균 시간은 소수점 아래 셋째 자리에서 반올림한 수치다.

〈표3〉 고찰 프로그램의 하위 분류 결과

		めちゃ	さんま	行列	합계	무도	1박	런닝	합계
①	発話	82	100	302	484	39	51	21	111
②	発話・発話	0	0	1	1	0	0	1	1
③	発話・発話100	0	2	2	4	1	1	0	2
④	発話・非発話	1	1	0	2	1	0	0	1
⑤	発話・非発話100	0	0	5	5	—	—	—	—
⑥	発話100	140	577	589	1306	306	128	119	553
⑦	発話100・発話	0	1	1	2	4	0	1	5
⑧	発話100・発話100	0	1	5	6	6	0	4	10
⑨	発話100・非発話	0	2	0	2	0	1	0	1
⑩	発話100・非発話100	1	2	1	4	5	1	0	6
⑪	非発話	23	28	10	61	10	59	14	83
⑫	非発話・発話	0	0	1	1	1	0	0	1
⑬	非発話・発話100	0	1	1	2	—	—	—	—
⑭	非発話100	53	61	59	173	422	508	297	1227
⑮	非発話100・発話	3	11	21	35	33	26	16	75
⑯	非発話100・發話100	4	9	20	33	191	61	102	354
⑰	非發話100・非發話	20	4	5	29	13	4	9	26
⑱	非發話100・非發話100	50	14	5	69	150	28	54	232
합계		377	814	1028	2219	1182	868	638	2688
분당 평균 자막 수		8.14	17.38	23.59	16.23	25.51	18.54	14.64	19.66
자막 등장 평균 시간		7.37초	3.45초	2.54초	3.71초	2.35초	3.24초	4.10초	3.05초

〈표3〉을 통해서 우리는 1) 동일 장르에 속하더라도 프로그램에 따라 자막수가 상당히 차이가 난다는 점, 2) ①發話・⑥發話100・⑪非發話・⑭非發話100을 제외한 나머지에서 알 수 있듯이 자막은 발화 자막(發話100/發話)과 비발화 자막(非發話100/非發話)이 다양한 방식으로 결합되어 여러 가지 형태로 제시된다는 점, 3) 일본 예능 프로그램보다 한국 예능 프로그램에서 더 많은 자막을 활용한다는 점, 4) 일본 예능 프로그램은 ⑥發話100이 압도적으로 많은데 비해, 한국 예능 프로그램은 ⑭非發話100이 압도적으로 많다는 점 등을 확인할 수 있다. 1)과 2)는 양국의 공통점이라고 할 수 있고, 3)과 4)는 차이점이라고 할 수 있는데, 본고에서는 공통점 보다는 차이점에 주목하고자 한다.

먼저, 3) 일본 예능 프로그램보다 한국 예능 프로그램에서 더 많은 자막을 사용한다는 차이점과 관련하여, 서두에서 언급했던 '한국 예능 프로그램에 자막이 등장하여 본격적으로 사용되기 시작한 것이 1990년대 중반 이후(홍준식2004 : 11, 이은희2007 : 46, 정수영2009 : 154, 김지원2013 : 105)' 라는 지적과 '한국 예능 프로그

5) 참고로 데이터베이스 구축 시, 상단부에 프로그램 방송 내내 제시되는 방송국명이나 연령제한 표시 자막, 그리고 프로그램 도중 하단부에 등장하는 다른 프로그램을 예고하는 자막 등은 제외시켰다.

램에서의 빈번한 자막 사용은 일본 민영 방송의 영향을 많이 받았다(홍준식2004 : 13~14, 이명진2008 : 29, 홍종선2010 : 37)' 는 지적을 고려해 보면, 한국 예능 프로그램의 자막이 비교적 짧은 기간 동안에 여러 가지 측면에서 흥미로운 변화가 있었을 것이라는 예상이 가능하다⁶⁾. 한국과 일본에서 1990년대 중반에 반영되었던 예능 프로그램과 2000년대 초반·중반·후반에 반영되었던 예능 프로그램을 각각 엄선하여 면밀히 조사하고 그 결과들을 본고의 조사 결과와 비교·분석해 보면 자막이 어떤 형태로 변화해 왔는가를 확인할 수 있을 것이고, 이와 같은 연구는 자막의 변천 과정을 파악할 수 있을 뿐만 아니라 서두에서 제시한 본 연구의 두 번째 핵심 주제와도 밀접한 관련성이 있으므로 반드시 수행되어야 할 것이다. 3)의 차이점은 이와 같이 후속 연구와의 연계성이라는 측면에서 매우 의미 있는 지적이라고 말할 수 있다.

4)의 차이점, 즉, 일본 예능 프로그램은 발화를 100%로 충실하게 제시한 자막(⑥発話100)이 압도적으로 많은데 비해, 한국 예능 프로그램은 발화와는 전혀 무관한 자막(④非発話100)이 압도적으로 많다는 지적은 한국 예능 프로그램에서 제작진의 관여가 매우 높다는 사실을 시사한다는 점에서 의미하는 바 또한 매우 크다. 한국 예능 프로그램에서 '④非発話100' 로 분류되는 예에는 「뒤적, 느끼, 수줍, 귀찮」과 같은 2음절 자막이 상당수 포함되는데, 이와 같은 예들은 출연자의 발화와는 전혀 상관이 없는 자막으로 제작진의 판단에 의해 삽입된 것이고, 이와 같은 예들의 존재야말로 한국 예능 프로그램 자막의 특징적인 면이라고 할 수 있다.

3.2 발화 자막

여기서는 발화 자막에 나타나는 몇 가지 주요 특징들에 대해서 살펴보기로 한다. 단, 발화 자막을 다시 '發話100' 과 '發話' 로 하위 분류하는 것은 이하 분석에서는 그다지 의미가 없으므로 발화 자막이라는 큰 틀 안에서 고찰하도록 하고, 이 점은 3.3에서 비발화 자막을 고찰하는 경우에도 동일하게 적용된다.

3.2.1 일본 발화 자막

일본 예능 프로그램 발화 자막의 특징으로 본고에서는 먼저 관서 방언을 표준어로의 수정 없이 그대로 사용한다는 점을 지적하겠다.

〈그림11〉 (めっちゃ)



〈그림12〉 (さんま)



〈그림13〉 (行列)



6) 이은희(2007 : 46)의 '방송위원회에서는 자막 사용 상황에 대해 지속적인 조사를 하고 있는데, 2006년 보고서에 따르면 오락 프로그램의 분당 평균 자막 수는 2001년에 4.57개에서 2003년 5.31개, 그리고 2004년 5.37개, 2006년 9.02개로 자막 사용 빈도는 해마다 꾸준히 증가하는 경향을 보인다' 는 지적과 방송심의기획팀(2011 : 11)의 '최초 5분간 기준으로 분당 평균 자막 사용 횟수를 산정해보면, 2006년 '지상파 방송 3사 주말 오락 프로그램의 자막 실태 조사에서는 자막 빈도가 분당 약 6.3~11.6회 정도인 것으로 조사되었다. 2010년 조사에서는 평균 16.73회의 자막이 나타났다. 이번 조사에서는 그보다 더 늘어서 분당 평균 19.53회의 자막이 사용되었다' 는 지적, 그리고 본고의 조사를 통해서 얻은 분당 평균 19.66회의 자막이 사용되었다는 결과를 근거로 하면 한국 예능 프로그램의 자막이 해마다 양적인 면에서 증가했다는 점은 확실하다.

상기 그림에 보이는 하단부의 자막은 순서대로 하이힐링고(大阪府 출신, 존칭 생략, 이하同)·明石家さんま(奈良県 출신)·後藤輝基(大阪府 출신)의 발화를 100% 충실히 제시한 것인데, 그들이 사용하는 관서 방언을 수정 없이 그대로 사용하고 있다. 일본 예능 프로그램에 관서 지방 출신의 출연자가 많이 등장한다는 점을 감안하면 자연스러운 현상처럼 보일 수 있으나, 한국 예능 프로그램에서는 특정 지역의 방언 사용이 특징적이지 않다는 점을 고려해 보면 일본 예능 프로그램에 보이는 하나의 특징으로 지적할 수 있다. 참고로 상기 각 예들은 동경 표준어(이하, 표)로는 '私らまだ移ってないから' 'ごめんね。今ロケ中なの' 'だめだめだめだめ' 정도로 대응되며, 이 밖의 관서 방언 사용 예로는 「彼女にバレたやろ?」(표: 彼女にバレたよね?), 「お前なに笑ってんねん」(표: お前なに笑ってんの), 「ベーコンやで…」(표: ベーコンだよ), 「強いなホンマ」(표: 強いな本当), 「全然元気ないやん!」(표: 全然元気ないじゃない!) 등을 들 수 있는데, 이번 조사에서는 특히, '行列のできる法律相談所' 에서 관서 방언이 많이 관찰되었다.

일본 예능 프로그램 발화 자막에 보이는 또 하나의 특징으로 본고에서는 출연자와 내레이터의 발화가 약간 수정된 형태로 제시된다는 점을 들겠다. 결과적으로 본고의 하위 분류에서 '発話' 로 분류되는 자막들의 존재를 하나의 특징으로 지적한 셈인데, 세부적으로는 다음과 같은 몇 가지 패턴으로 구분할 수가 있다.

첫째, 일상 회화체를 문장체나 보다 규범적인 형태로 바꾸거나 의미가 비슷한 다른 표현으로 수정한 패턴이다.

- (4) a. "何で黙ってんの" → 「何で黙ってるの」(行列)
 b. "誕生の写真が俺だけねいんだもん" → 「誕生の写真が俺だけ無い」(めっちゃ)
 c. "次の日" → 「翌日」(めっちゃ)
 d. "羽化見れてよかった?" → 「羽化見られてよかった?」(さんま)
 e. "さんまにある報告をするため再び楽屋を訪れた" → 「さんまにある報告しに再び楽屋にやってきました」(さんま)

이 밖에 발화의 일부분만을 발췌해서 제시하면 "その辺だと思うんですけど" → 「その辺だと思うんですけど」, "温室へ放す" → 「温室に放す」, "やっぱミス何とか" → 「やっぱりミス何とか」, "サンマすごく音とか光に敏感で" → 「サンマすごく音と光に敏感で」 등의 예가 관찰되었다.

둘째, 출연자와 내레이터의 발화 일부분을 생략한 패턴이다.

- (5) a. "僕も吸ってるんで" → 「僕も吸ってる」(行列)
 b. "鍋一回行ったことあります" → 「鍋行ったことあります」(めっちゃ)
 c. "あとね、2~3時間くらいかかる" → 「あと2~3時間くらいかかる」(さんま)
 d. "馬場先生、今日、お疲れ様でした" → 「馬場先生 お疲れ様でした」(さんま)

셋째, 문장으로서의 완성도를 높이기 위해 발화에는 없는 조사를 첨가한 패턴이다.

- (6) a. "声出ない" → 「声が出ない」(めっちゃ)
 b. "今日このコーナー" → 「今日はこのコーナー…」(さんま)
 c. "サナギからあれ変わるやつ" → 「サナギからあれに変わるやつ」(さんま)

d. "じゃ行くか蝶々見に"→「じゃ行くか蝶々を見に!」(さんま)

상기 패턴 이외에도, "我々何の得もないじゃないですか" → 「我々に何の得もない」, "誕生の時, 一番ブサイクですね" → 「誕生の時が一番ブサイク」, "モデルさん基本声張らないですからね" → 「モデルさんは基本声は張らない」와 같이 조사 첨가와 일부 생략이 동시에 이루어진 패턴이나, "先の事はそんな不安に思ってもしょうがないもん" → 「先の事を不安に思ってもしょうがない」와 같이 조사 변경이나 일부 생략이 동시에 이루어진 패턴, 그리고, "だから問題なの" → 「だから問題なんですよ」, "あなたが一番嫌いな人は誰ですか" → 「あなたが一番嫌いになった人は?」, "志村けんだけは見ときたいんですけど" → 「志村けんだけは見ておきたい」와 같은 개별적인 패턴 등도 함께 관찰되었다⁷⁾.

3.2.2 한국 발화 자막

한국 예능 프로그램 발화 자막에 보이는 특징으로 본고에서는 출연자의 발화가 약간 수정된 형태로 제시된다는 점을 들겠다. 일본 예능 프로그램의 경우와 마찬가지로 본고의 하위 분류에서 '発話'로 분류되는 자막들의 존재가 특징적이라고 할 수 있는데, 세부적으로는 다음과 같은 몇 가지 패턴으로 구분할 수가 있다.

첫째, 평소 언어 습관에 의해 일상 회화에서 자주 사용하는 부적절한 표현이나, 속어·방언 등을 규범적 표현이나 표준어로 수정한 패턴이다.

<그림14> (무도)



<그림15> (1박)



<그림16> (1박)



<그림17> (런닝)



상기 그림에 보이는 자막은 순서대로 정준하의 "미션 할라고 그러는 거야?", 김종민의 "최악은 니가 가져 가라", 사유리의 "저 완전 팬이예요", 송지효의 "빨리 먹어 일단~", 개리의 "나 오늘 집에 안 들어가~그런 줄 알아"의 발화를 제시한 것인데, 송지효의 발화 자막을 제외하면 "할라고" → 「하려고」, "니가" → 「네가」, "완전" → 「완전한」, "알어" → 「알아」와 같이 규범적인 표현이나 표준어로 수정이 이루어진 것을 확인할 수 있다. 특히, "니가"의 발화가 「네가」의 자막으로 된 것은 규범적인 표현으로 수정한 예인데, 이와 같은 수정은 다른 곳에서도 다수 관찰되었다. 앞에서 살펴보았듯이 일본 예능 프로그램에 관서 방언이 자주 관찰된다는 점을 고려해 보면 방언 등을 규범적인 표현이나 표준어로 수정해서 제시한다는 점은 한국 예능 프로그램의 특징으로 지적할 수 있다. 이 밖에 발화의 일부분만을 발췌해서 제시하면, "기분 나빠" → 「기쁜 나빠」, "운전할 때 표정을 봤대니까" → 「운전할 때 표정을 봤다니까」, "뭘 좀 먹어라 제발 좀 니네" → 「뭘 좀 먹어라 너희…」, "나시는 좀 센데" → 「민소매는 좀 센데…」, "뿔이야" → 「거짓말이야」, "갑자기 또 생각하니까 설레이네~" → 「갑자기 또 생각하니까 설레네~」 등의 예가 관찰되었다.

7) 設楽(2006)는 일본 정보방송으로 불리는 프로그램과 다큐멘터리성이 강한 프로그램에서 추출한 내레이션 자막(ナレーションの文字テロップ)만을 대상으로 하여, 내레이션과의 일치여부에 따라 하위 분류를 실시하고 각 분류별 기능에 대해서 자세하게 분석하고 있다. 3.2.1의 내용과 관련하여 참고 바란다.

둘째, 같은 의미의 다른 단어로 수정한 패턴이다.

- (7) a. "이거 백 프로 미션인데" → 「이거 백 퍼센트 미션인데」 (무도)
- b. "애기 옷 사갈게요" → 「아기 옷 사갈게요」 (무도)
- c. "이쁘다 굽다" → 「예쁘다 굽다~」 (1박)

참고로 발화로 사용된 단어 '프로, 애기, 이쁘다' 는 모두 『표준국어대사전』에 '프로=퍼센트, 애기→아기, 이쁘다→예쁘다' 형태로 등록되어 있고, 상기 '뽕, 나시' 와 같은 속어나 외국어와는 구별된다는 점에서 따로 다루었다⁸⁾. 상기 패턴 이외에도 "빠졌다" → 「빠졌...!?', "운동해 가지구 괜찮아" → 「운동해서 괜찮아」, "나는 태현이가" → 「난 태현이가」 와 같은 개별적인 패턴도 관찰되었다.

3.3. 비발화 자막

여기서는 비발화 자막에 나타나는 주요 특징들에 대해서 살펴보기로 한다.

3.3.1 일본 비발화 자막

일본 예능 프로그램 비발화 자막에 보이는 가장 큰 특징으로 본고에서는 출연자의 감정이나 상황 등을 묘사하는 짧은 음절수 자막이 매우 적다는 점을 지적하겠다.

〈그림18〉 (めっちゃ)



〈그림19〉 (行列)



〈그림20〉 (行列)



〈그림18〉의 하단부 자막은 加藤浩次の 발화 「俺ヒザが悪いから」 와 함께 장시간 무릎을 꿇고 있는 상황에서 느끼는 고통을 「(泣)」로 제시한 것이고, 그림19의 중앙에 있는 자막 「ケガ」는 스모 선수 豊ノ島가 2009년 7월 名古屋場所에 출전할 당시 왼쪽 팔에 부상이 있었다는 상황을 묘사한 것이다. 그리고, 그림20의 하단부 자막 「変顔」「好き」는 아나운서 山岸舞彩(〈그림19〉의 왼쪽 상단부 사진)가 이상한 얼굴을 연출하고 그것을 본 関ジャニ∞의 横山裕가 「好き」라고 발화한 것을 나타낸 것이다. 출연자의 감정이나 상황 등을 묘사하기 위해 「(泣)」 「ケガ」 「変顔」 와 같은 1음절 또는 2~3음절로 된 자막이 사용된 예인데, 일본 예능 프로그램에서 이와 같은 종류의 자막 활용도는 극히 낮았다. 設楽(2008: 43)의 「若」「怒!!」「怒り」「黙!」のように漢字1字や1語のみで構成されるごく短いものはすべての番組にわたって広く見られた" 라는 지적을 고려해 보면, 상기 출연자의 감정이나 상황을 묘사하는 예가 극히 적다는 사실은 본고의 조사 결과에 한정된 지적일 수도 있겠지만, 후술하듯이 한국 예능 프로그램에 감정·상황 묘사의 짧은 음절수 자막들이 빈번하게 관찰된다는 점을 고려하면 해당 예들의 활용도가 극히 적다는 점은 일본 예능 프로그램

8) 참고로 방송심의기획팀(2013: 21)에는 '이쁘다' 와 '애기' 가 부적절하거나 부정확한 표현의 사례로 정리되어 있다.

비발화 자막의 특징으로 지적할 수 있을 것이다.

3.3.2 한국 비발화 자막

한국 예능 프로그램 비발화 자막에 보이는 특징으로 본고에서 우선 지적하고 싶은 것은 출연자의 행동이나 내면 감정, 발화에서 느껴지는 분위기, 다양한 현장 상황 등을 묘사하는 자막이 빈번하게 관찰된다는 점이다.

〈그림21〉 (무도)



〈그림22〉 (1박)



〈그림23〉 (런닝)



〈그림24〉 (런닝)



〈그림21〉의 「뒤적」은 박명수가 봉지 안을 뒤적거리고 있는 행동을 묘사한 것이고, 〈그림22〉의 「수줍」은 민소매에 가발까지 쓴 성시경이 여러 사람들 앞에서 수줍어하는 모습을 묘사한 것이다. 그리고 〈그림23〉의 「느끼」는 차에서 내려 "안녕하세요" 라고 말하는 이광수의 발화가 주는 느낌을 나타낸 것이고, 〈그림24〉의 「귀찮」은 유재석이 "아~거 알았으니까 우리가 할게요!" 라고 말하면서 이광수의 참견을 귀찮게 여기는 감정을 묘사한 것이다. 「뒤적」과 「느끼」는 「뒤적거리다」와 「느끼하다」의 어근이고, 「수줍」과 「귀찮」은 「수줍다」와 「귀찮다」의 어간인데, 네 가지 예 모두 출연자의 발화와는 전혀 무관한 비발화 자막으로 일상 회화에서는 전혀 사용되지 않는 2음절로 된 불안정한 어휘라는 공통점이 있다. 한국 예능 프로그램에서는 이와 같은 예들의 사용을 빈번하게 관찰할 수 있는데, 상기 예들을 포함하여 이번 조사를 통해서 발견한 그 밖의 예들을 유형별로 세분화하면 다음과 같이 정리할 수가 있다. 지면 관계상 〈표4〉·〈표5〉에서는 자막 표시를 의미하는 「」는 생략하였고, 표제어인지의 여부와 품사 등의 제반사항은 『표준국어대사전』을 통해서 일일이 확인하였다. 〈표4〉가 표제어로 등록된 예들이고 〈표5〉가 표제어로 등록되어 있지 않은 예들이다. 단 표5에는 '관심 사절, 기분 최고, 당구 초보'와 같이 전향 요소와 후향 요소를 별개로 분석한다면 표제어로 등록된 예로 분류 가능한 것들도 포함되어 있다.

〈표4〉 비발화 자막 유형화1-표제어 등록 예

	구체적 예
명사	가스, 감격, 거만, 걱정, 구령, 구차, 근심, 근접, 긴장, 낭패, 눈치, 능청, 단순, 단어, 당장, 당황, 대박, 독려, 독촉, 등장, 만세, 머리, 먹보, 무시, 미안, 밀수, 박빙, 발뺌, 발사, 배려, 본인, 부담, 분석, 불만, 불안, 불안, 비밀, 선심, 성공, 소스, 숙고, 승리, 시련, 안착, 애원, 억울, 얼음, 여유, 완전, 위로, 의리, 의심, 이때, 이상, 인정, 입수, 장전, 절망, 절약, 조연, 존중, 종목, 준비, 지론, 진짜, 질색, 집념, 짜증, 참견, 천재, 친절, 코치, 타깃, 태연, 평온, 폭발, 피곤, 행복, 현재, 환호, 흥분 (이상, 2음절) // 거짓말, 고자세, 돌부처, 무차별, 사기꾼, 애간장, 웃음꽃, 잔소리, 장모님, 지구촌, 헛소리 (이상, 3음절) // 동병상련, 무념무상, 묵묵부답, 비밀번호, 손님맞이, 신신당부, 연막작전, 오두방정, 일취월장, 일편단심, 집중포화 (이상 4음절)
부사	꼭, 강, 또, 붕, 속, 즉, 쩌, 탁, 탁, 펑, 헉, 헉, 획, 흠 (이상, 1음절) / 결국, 곰곰, 과연, 괜히, 그림, 깜

	짜, 꿀꺽, 꿀렁, 끼익, 덜덜, 데굴, 들썹, 땡땡, 미리, 바로, 바사, 방긱, 번쩍, 벌떡, 불쑥, 살짜, 설마, 슬슬, 슬쩍, 아직, 역시, 우선, 울컥, 이미, 이제, 재차, 전혀, 점점, 점차, 정말, 제발, 진짜, 짹짹, 침뿜, 크크, 풀썹, 한결, 흑시, 흐흐, 힐끔 (이상, 2음절) // 그러나, 그리고, 급기야, 당연히, 반드시, 쉽사리, 어쨌든, 어차피, 주르륵, 천천히, 호로록, 확실히 (이상, 3음절) // 굵신굵신, 꾸역꾸역, 난데없이, 날름날름, 덩실덩실, 두근두근, 또박또박, 뜬금없이, 빈둥빈둥, 슬그머니, 싱글병글, 안절부절, 엉금엉금, 우걱우걱, 웅성웅성, 은근슬쩍, 이왕이면, 조심조심, 종알종알, 주섬주섬, 질척질척, 투닥투닥, 팔짝팔짝 (이상, 4음절) // 어슬렁어슬렁 (이상, 6음절)
감탄사	아, 앓, 어, 오, 워, 음, 응, 첿, 휴, 흥 (이상, 1음절) // 까공, 메롱, 아아, 아차, 어머, 어휴, 오호, 저런, 쫓쫓 (이상, 2음절) // 그러게, 파이팅 (이상, 3음절)
어근	~하다型 : 느끼, 간절, 갑갑, 결연, 그윽, 기특, 짹짹, 난감, 난처, 다급, 답답, 머쓱, 발랄, 불쌍, 비장, 상큼, 수상, 시원, 신기, 씩씩, 애절, 익숙, 진지, 짹짹, 차분, 창백, 허름, 화사, 흐트 (이상, 2음절) // 다소곳, 심드렁, 아리송 (이상, 3음절) // 자신만만, 뿔뿔 (이상, 4음절)
	~거리다型 ⁹⁾ : 건들, 뒤적, 오물, 움찔 (이상, 2음절) // 거들먹, 허우적, 희번덕 (이상, 3음절)

〈표5〉 비발화 자막 유형화2-표제어 미등록 예

	구체적 예
명사(구)	쿨, 미션 (이상, 2음절 이하) // 대공감, 동료들, 떠보기, 릴랙스, 미션용, 어르기, 어이 無 (이상, 3음절) // 관심사절, 기분 최고, 당구 초보, 대박 조합, 미끼 투척, 미션 대비, 반대론자, 방문 반대, 부추기기, 불꽃도론, 불시 방문, 사람 구실, 산통 깨기, 상황 종료, 시비지랄, 식욕 자극, 실패 위험, 심기 불편, 심본 공감, 안타까움, 여유 만만, 예능 대세, 예상 행동, 작전 개시, 장트러블, 적극 추천, 체력 방전, 초보요령, 품질 보장, 행동 유도, 형수님 톤 (이상, 4음절) // 집들이 파티 (이상, 5음절)
기타1	까, 남, 빨, 파, 팝, 풀, 헛, 훗, 흠 (이상, 1음절) // 꺼여, 꾸욱, 끼익, 끼응, 툴루, 빼질, 사사, 스욱, 쑤욱, 쓰욱, 아싸, 아참, 아라, 오예, 와우, 유후, 지잉, 짜잔, 참나, 치익, 퍼딩, 푸핫, 푸핫, 흠음, 히야 (이상, 2음절) // 부아양, 어버버, 어병병, 짹짹, 크크, 푸하하, 후덜덜 (이상, 3음절) // 주르르르, 다다다다, 랄랄랄라, 빙그르르 (이상, 4음절 이상)
기타2	괴로워, 급해, 대놓고, 됐고, 두말하면, 뒤늦게, 망했다, 망했어요, 모르겠고, 묘한, 몰려, 보냈다, 부러워, 서둘러, 신난다, 어렵었지, 열받아, 울다구나, 이른, 잘한다, 짹째, 참자
어간	귀찮, 부럽, 수줍 (이상, 2음절)

*명사(구)의 4음절 예 띄어쓰기는 자막 그대로//기타1의 1음절 '빨' '파' 는 '빨강' '파랑' 의 의미

〈표4〉와 〈표5〉의 예를 통해서 우리는 2음절 명사와 2음절·4음절 부사, 4음절 명사구가 많이 사용된다는 점을 확인할 수 있는데, 본고에서 특히 주목하고자 하는 것은 표4에서 어근으로 분류된 예와 〈표5〉에서 어간으로 분류된 예들의 존재다. 앞에서도 지적한 대로 이들은 일상 회화에서는 전혀 사용되지 않는 불안정한 어휘인데, 자막이라는 환경 속에서는 빈번하게 사용되고 있음을 알 수 있다¹⁰⁾. 기본 형태로 복원시키면 표4의

9) 대표 형태는 『표준국어대사전』의 의미기술에 따랐다. 참고로, 예를 들어, '뒤적'의 경우에는 '뒤적거리다' 이외에 '뒤적대다' '뒤적이다' 형태도 있다.

10) 주3에서 지적했듯이 한국 예능 프로그램의 경우에는 전반부에 해당하는 자막 조사만을 고찰 대상으로 했기 때문에 후반부까지의 조사까지 포함하면 어근과 어간으로 분류되는 예는 훨씬 많아질 것이다. 참고로 다른 예능 프로그램도 포함해서 지금까지 수집한 어간으로 분류되는 예로는 '귀엽, 무섭, 반갑, 아깝, 이질, 얄밟, 언짢, 짓밟, 해맑, 힘겹, 안쓰럽, 안타깝, 겨안' 과 같은 것들이 있다. 이중 「안쓰럽, 안타깝」 은 3음절 어간이고 「겨

~하다형 어근과 <표5>의 어간으로 분류된 예는 모두 형용사가 되고, <표4>의 ~거리다형 어근으로 분류된 예는 동사가 되는데, 비록 자막이라는 제한된 환경 속에서이긴 하지만 이와 같이 빈번하게 사용되다 보면 일상 회화에서도 시민권을 얻을 가능성은 충분히 있을 것으로 사료되고, 이는 1절에서 지적한 일본어 형용사 어간 단독 용법과 비교할 수 있는 새로운 용법으로의 확장이라는 측면에서 매우 흥미로운 분석 테마가 될 것이다¹¹⁾. 해당 예들에 초점을 맞춘 좀 더 상세한 고찰은 본고의 후속 연구에서 진행할 예정이다.

한국 예능 프로그램 비발화 자막에 보이는 두 번째 특징으로 본고에서는 출연자의 마음속 발화로 분석할 수 있는 자막이 다수 발견된다는 점을 지적하였다. 변영수(2008 : 66)의 표현을 빌리자면 "제작자가 마치 출연자의 머릿속에 들어갔다 나온 양, 출연자의 마음을 다 알고 있는 것처럼" 제시하는 자막인데, 본고에서는 이와 같은 자막을 편의상 '속마음 자막' 으로 부르기로 한다.

<그림25> (무도)



<그림26> (무도)



<그림27> (1박)



<그림28> (런닝)



<그림25>와 <그림26>은 연속해서 이어지는 화면으로 「기대해 형...」과 「재는 진짜 올 텐데...」는 출연자 노홍철과 정형돈의 실제 발화를 옮긴 것이 아니다. 해당 장면에서는 효과음만 있을 뿐 출연자의 발화는 일체 없었고, 그 상황이라면 마음속으로 자연스럽게 생각할 수 있다고 예상되는 말을 마치 실제 발화인 것처럼 제시하고 있다. <그림27>의 「수찬이, 태은이 때 기억나네」와 <그림28>의 「저거구나...예능 몸...」도 실제 발화를 옮긴 것이 아니고 속마음 자막으로 분석되는 예다. 일본 예능 프로그램에서는 볼 수 없었던 이와 같은 자막은 '무한도전'에서 79개, '1박2일'에서 56개, '런닝맨'에서 14개가 관찰되어 한국 예능 프로그램에 나타나는 비발화 자막의 또 하나의 특징으로 파악되었다. 참고로 이와 같은 속마음 자막에 대해서 李準煥(2011 : 51)은 프로그램의 재미를 극대화하기 위한 수단으로 활용한 것으로 "소설에서 작가가 전지적 작가 시점을 취하여 등장인물의 마음속까지 그려 낼 수 있는 것과 비슷한 성격을 지닌다"고 지적하고 있다.

한국 예능 프로그램 비발화 자막에 보이는 세 번째 특징으로 본고에서는 관형사형으로 문장을 끝맺는 자막이 다수 관찰된다는 점을 들겠다. 참고로 이 특징에 대해서는 이미 변영수(2008 : 80~81)가 지적한 바 있다.

안」은 유일하게 동사 어간인데, 이들의 존재는 앞으로 3음절 어간 예와 동사 어간 예도 상기 2음절 형용사 어간 예와 같이 빈번하게 등장할 가능성을 시사한다는 점에서 매우 흥미롭다.

11) <표4>의 어근으로 분류되는 예 중에는 「더 수상...」 「솔데없이 비장...」 「혼자 답답」과 같이 수식 형태와 함께 사용된 것도 있었는데, 비문법적인 이와 같은 형태는 일본 예능 프로그램에서는 관찰되지 않았고, 富樫(2006 : 170)가 지적한 대로 일본어 형용사 어간이 기본적으로 부사의 수식을 받기는 어렵다는 점도 함께 고려해 보면(ex. *とてもながつ, *すごくはやつ, *かなりまずつ), <표4>의 어근으로 분류된 예와 <표5>의 어간으로 분류된 예의 존재는 충분히 주목할 만하다.

〈그림29〉 (무도)



〈그림30〉 (무도)



〈그림31〉 (1박)



〈그림32〉 (런닝)



〈그림29〉는 입가에 묻은 치킨 양념 소스를 「확실하게 닦는」 정형돈의 모습을, 〈그림30〉은 협상 과정에서 「서로 손해 보는 장사 안 하려는」 두 사람의 모습을, 그리고 〈그림31〉은 여자 대학교가 어디 어디에 있는지 「줄줄 외는」 성시경의 모습을 관형사형으로 끝맺는 자막으로 처리한 예다. 〈그림32〉는 수박 먹는 게임에 앞서 「맛있~는 수박 한통을 다양한 크기로 썰어놓은」 상태라는 점을 확인시켜 주는 예로 이 역시 관형사형으로 끝맺는 자막이 사용되고 있다. 이 밖에도 「양념 소스 바르는」 「일부러 오버해서 먹는...」 「편하게 자리 잡는」 「뭔가 좀 많은...」 「복극도, 아마존도 가능한」 「일년에 한 두 번씩 여의도에 고삼차 팔러 오신다는..」 「의리게임인 만큼 순서가 중요한」 「푸핫: 거의 다 먹은...」 「묘한: 잔소리는 싫은데 왠지 말을 듣게 되는...」 등의 예가 관찰되었는데, 이들은 일상적인 언어생활에서는 일반적이라고 할 수 없는 예능 프로그램 전용 표현법이라고 말할 수 있고, 일본 예능 프로그램에서는 거의 볼 수 없다는 점에서 한국 예능 프로그램에 나타나는 또 하나의 특징으로 지적할 수가 있다.

한국 예능 프로그램 비발화 자막에 보이는 네 번째 특징으로 본고에서는 자음을 활용한 자막이 관찰된다는 점을 지적하겠다.

〈그림33〉 (1박)



〈그림34〉 (런닝)



〈그림35〉 (런닝)



〈그림36〉 (런닝)



상기 그림에서 확인할 수 있듯이 재미있는 상황을 묘사하기 위한 수단으로 한국 예능 프로그램에서는 자음을 활용하기도 한다. 〈그림33〉~〈그림35〉번과 같이 자음만 등장하는 경우도 있고 〈그림36〉과 같이 발화("바지 뒤집어 입었어~")와 함께 등장하는 경우도 있는데, 일본어는 자음만의 표기 그 자체가 불가능하기 때문에 한국어의 특징을 살린 표현 수단으로 볼 수 있고, 따라서 이와 같은 예의 존재는 한국 예능 프로그램의 비발화 자막에 보이는 고유한 특징이 된다²⁾.

한국 예능 프로그램 비발화 자막에 보이는 다섯 번째 특징으로 본고에서는 출연자의 지칭어가 따로 존재한다는 점을 지적하겠다.

(8) a. 노홍철→돌+ / 박명수→박 선생·어르신·껌팔이 / 정형돈→똥스·정 씨 / 유재석→매뚜기 상 / 길→

12) 참고로 자음을 활용한 자막이 이번 조사에서는 '런닝맨'에서 30개, '1박2일'에서 6개 관찰되었고, '무한도전'에서는 관찰되지 않았다. 이는 프로그램마다 선호하는 자막 제시 유형이 있다는 점을 시사하는데, 이와 같은 관점에서의 분석도 앞으로의 과제로 삼겠다.

길이 씨(무한)

b. 성시경→성충이·성발라 / 유해진→유충이 (1박)

c. 김종국→꼭집장·꼭코치 / 하하→하로로·로로 / 김광수→기린 / 유재석→유혁 / 개리→개 총재 / 송지효→멍지 / 지석진→왕코형님 / 임형택 PD→떡PD (런닝)

일본 예능 프로그램에서는 출연자의 실제 예명을 사용하는 경우가 대부분이었고, 비발화 자막으로 사용된 출연자의 닉네임이나 지칭어가 거의 관찰되지 않았던 점을 고려해 보면, 상기 지칭어의 존재는 한국 예능 프로그램에 나타나는 또 하나의 특징으로 지적할 만하다.

3.4 한일 예능 프로그램 자막의 공통점과 차이점

3.1.~3.3.에서의 구체적인 고찰 결과를 간단하게 정리하면 다음과 같다.

〈표6〉 양국 예능 프로그램에 나타나는 자막의 공통점과 차이점1

공통점	①동일 장르에 속하더라도 프로그램에 따라 자막수가 상당히 차이가 난다. ②발화 자막(発話100/発話)과 비발화 자막(非発話100/非発話)이 다양한 방식으로 결합되어 여러 가지 형태로 제시된다.
차이점	①일본 예능 프로그램보다 한국 예능 프로그램에서 더 많은 자막을 활용한다. ②일본 예능 프로그램은 발화를 100%로 충실히 제시한 자막(発話100)이 압도적으로 많은데 비해, 한국 예능 프로그램은 발화와는 일체 무관한 비발화 자막(非発話100)이 압도적으로 많다.

〈표6〉은 본고에서 실시한 데이터베이스화 작업과 하위 분류를 통해 얻은 결과이고, 〈표7〉은 발화 자막과 비발화 자막에서 나타나는 특징적인 면을 지적한 결과이다.

〈표7〉 양국 예능 프로그램에 나타나는 자막의 공통점과 차이점2

		일본	한국
공통점	발화 자막	수정 여부	있음
	발화 자막	방언 사용	관서 방언 다수
차이점	비발화 자막	감정·상황 묘사 짧은 음절수 자막	적음
		속마음 자막	없음
		관형사형 문장 종결 자막	없음
		자음 활용 자막	활용 자체 불가
		출연자 지칭어 자막	없음

상기 공통점과 차이점 이외에도, 1)양국 예능 프로그램 모두 문장의 끝남을 의미하는 온점 사용이 거의 없다는 점, 2)문장 부호를 한국 예능 프로그램이 훨씬 다양한 형태로 활용하고 있다는 점, 3)문법적으로 적절하지 못한 문장 역시 한국 예능 프로그램에서 다수 관찰된다는 점, 4)줄임표의 제시 방법이 양국에서 차이가 난다는 점 등의 여러 가지 흥미로운 현상들이 관찰되었는데, 지면 관계상 다룰 수 없었던 이 현상들에 대해서는 후속 연구에서 면밀히 검토하기로 한다.

최종적으로 본고에서는 이번 고찰을 통해서 얻은 가장 중요하다고 생각되는 핵심적인 결론을 다음과 같은

형태로 정리하고자 한다.

- (9) 일본 예능 프로그램은 실제 발화 자막을 월등히 많이 활용한다는 점에서, 한국 예능 프로그램은 실제 발화와는 무관한 비발화 자막을 압도적으로 많이 사용한다는 점에서 양국 예능 프로그램 자막은 '발화 중시형(発話重視型)' 일본 자막과 '비발화 다용형(非発話多用型)' 한국 자막으로 특징지을 수 있다¹³⁾.

4. 나오기 및 향후 과제

본고는 한국과 일본의 예능 프로그램 자막을 대상으로 대조언어학적 관점에서 고찰한 것이다. 지금까지 조사한 바에 의하면 이와 같은 시도는 처음인 것으로 판단되는데, 본고의 고찰을 통하여 지금까지 한일 대조언어학적 관점에서는 언급된 바 없었던 <표6>과 <표7>과 같은 공통점과 차이점을 지적할 수가 있었다. 전술한 바와 같이 한국 예능 프로그램 자막이 일본 예능 프로그램 자막의 영향을 많이 받았다는 점을 고려하면, 일본 예능 프로그램보다 한국 예능 프로그램에서 더 많은 자막을 활용한다는 본고의 지적은 시사하는 바가 매우 크며, 세부적으로 감정·상황 묘사 짧은 음절수 자막이나 속마음 자막, 관형사형 문장 종결 자막, 자음 활용 자막 등이 한국 예능 프로그램에서 더 활발히 사용된다는 점도 언어학적으로 매우 흥미로운 문제들을 내포하고 있기 때문에 후속 연구와의 연계성이란 측면에서도 의미 있는 지적이라고 할 수 있다.

양국 예능 프로그램 자막과 관련해서 지면 관계상, 그리고 본고의 고찰 범위를 벗어난다는 이유로 면밀히 분석하지 못한 부분이 많다. 각종 부호와 이모티콘에 대한 고찰이나 제작진 관여도에 초점을 맞춘 분석, 프로그램마다 선호하는 자막 제시 유형 파악 등이 그 구체적인 내용인데 이 모두는 본고의 후속 연구이자 본 연구의 두 번째 핵심 주제를 명확히 하는 것과 함께 향후의 과제가 된다.

【参考文献】

- 강연임(2007) 「오락프로그램 자막언어의 유형과 기능」 『한국언어문학』 62 한국언어학회 pp.5-27
 권길호(2012) 「TV 예능프로그램 자막의 유형 분류 연구—〈1박2일〉을 중심으로—」 『우리말연구』 31 우리말학회 pp.229-252
 김지원(2013) 「예능프로그램 자막의 시각적 구성과 표현양식에 관한 연구—MBC 〈무한도전〉을 중심으로—」 『기초조형학연구』 14-2 한국기초조형학회 pp.103-111
 박용찬(2004) 『2004년 신어』 국립국어연구원
 박은희·이수영(2001) 「영상자막의 표현양식과 수용자 시청행위」 『프로그램/텍스트 5』 한국방송영상산업진흥원 pp.149-169

13) (9)의 결론을 제작진 관여도 측면에서 재정리하면 일본 예능 프로그램은 제작진 관여 자막이 현장 상황이나 전후 내용을 요약하는 범위를 크게 벗어나지 않는데 비해, 한국 예능 프로그램은 제작진 관여 자막이 흥미를 유발하기 위한 목적으로도 매우 빈번하게 활용된다는 점에서 '제작진 관여 기본 충실형' 일본 자막과 '제작진 관여 적극 활용형' 한국 자막으로도 특징지을 수 있는데, 제작진 관여도 측면에 초점을 맞춘 검토는 후속 연구에서 보다 면밀하게 진행하기로 한다.

- 방송심의기획팀(2011) 「지상파 주말 오락 프로그램의 자막사용 실태조사」 방송통신심의위원회 pp.1-22
- _____ (2013) 「지상파 3사 일요일 저녁 예능 프로그램의 언어 사용 실태 조사」 제12차 보고서 방송통신심의위원회 pp.1-30
- 변영수(2008) 「오락 프로그램에 나타난 자막의 표현 형식 연구—〈무한도전〉을 중심으로—」 『겨레어문학』 41 겨레어문학회 pp.59-87
- 이명진(2008) 「TV 프로그램 속 영상자막(Visual Characters)의 활용 및 표현에 관한 연구」 『커뮤니케이션 디자인학 연구』 27 커뮤니케이션디자인학회 pp.27-40
- 이성(2003) 「프로그램 유형별 방송 자막의 활용 현황과 그 문제점에 관한 연구—공중파 방송 3사의 프로그램을 중심으로—」 단국대학교 멀티미디어대학원 석사논문 pp.1-82
- 이은희(2007) 「오락 프로그램 음성 언어 표현 자막의 유형과 특성」 『텍스트언어학』 23 한국텍스트언어학회 pp.45-68
- 이주행(1999) 「텔레비전 자막에 쓰인 언어에 관한 연구」 『화법연구』 1 한국화법학회 pp.201-220
- 李準煥(2011) 「放送 字幕 言語의 特徴과 關聯 要因—프로그램 種類에 따른 特徴을 중심으로—」 『語文研究』 39 한국어언문교육연구회 pp.33-61
- 이지양(2004) 「TV방송 자막의 기능과 우리말」 『성심어문논집』 26 성심어문학회 pp.225-256
- 정수영(2009) 「TV 영상자막의 특징 및 기능에 관한 연구—지상파TV 3사의 리얼 버라이어티쇼를 중심으로—」 『韓國言論學報』 53-6 韓國言論學會 pp.153-176
- 한성우(2004) 「텔레비전 자막의 작성과 활용에 대한 연구」 『텍스트언어학』 17 한국텍스트언어학회 pp.377-402
- 홍종선(2010) 「텔레비전 방송 자막의 한글 연구」 『우리어문연구』 37 우리어문학회 pp.31-54
- 홍준식(2004) 「텔레비전 娛樂프로그램의 字幕使用에 관한 研究」 중앙대학교 신문방송대학원 석사논문 pp.1-82
- 李忠奎(2011a) 「日本語の動詞語幹について—「語幹の自立性」という観点から—」 『日本語文学』 48 韓国日本語文学会 pp.31-53
- _____ (2011b) 「日韓語の形容詞語幹について—「語幹の自立性」という観点から—」 『日本学報』 87 韓国日本学会 pp.53-68
- _____ (2011c) 「韓国語の動詞語幹の自立性について—日本語の動詞語幹の自立性との対照も兼ねて—」 『日本語文学』 50 韓国日本語文学会 pp.93-113
- 今野弘章(2005) 「イ落ち」 『日本英語学会第23回大会ワークショップ「多角的視点からのインターフェイス研究に向けて」』ハンドアウト pp.1-6
- 坂本衛(1999) 「氾濫する字幕番組の功罪」 『GALAC』 6 NPO放送批評懇談会 pp.36-39
- 里村洋子(2009) 「文字テロップによる情報伝達の階層性—バラエティ番組の多層的な情報伝達について—」 北海道大学大学院文学研究科修士論文 pp.1-40
- 設樂馨(2006) 「ナレーションの文字テロップ」 『武庫川女子大学言語文化研究所年報』 17 武庫川女子大学言語文化研究所 pp.13-28
- _____ (2008) 「テレビのトークコーナーを読む—同一の発話を伴わない文字テロップの実態—」 『武庫川女子大学言語文化研究所年報』 18 武庫川女子大学言語文化研究所 pp.37-61
- _____ (2011) 「NHKクイズ番組に見る文字情報の変遷」 『言語と交流』 14 言語と交流研究会 pp.90-103
- 塩田英子(2001) 「文字テロップと推論モデル」 『表現研究』 74 表現学会 pp.47-56
- _____ (2005) 「バラエティ番組における文字テロップの役割—発話理解のしくみを探る—」 三宅和子・岡本能里子・佐藤彰編 『メディアとことば2特殊：組み込まれるオーディエンス』 ひつじ書房

pp.32-58

富樫純一(2006)「形容詞語幹单独用法について—その制約と心的手続き—」『日本語学会2006年度春季大会予稿集』日本語学会 pp.165-172

【사전 및 기타】

『표준국어대사전』(<http://stdweb2.korean.go.kr/main.jsp>)

「語幹用法」Wikipedia(<http://ja.wikipedia.org>)

〈 要 旨 〉

お笑い番組のテロップに関する日韓対照言語学的研究

本稿は、日本と韓国のお笑い番組のテロップを対象にし、対照言語学的観点から考察を行ったものである。今まで調査した限りではこのような試みはないとみられ、本稿の考察を通して今まで指摘することのなかった幾つかの共通点と相違点を指摘することができた。具体的には、共通点としては、1)同一のジャンルであっても番組ごとにテロップの数に相当違いが見られること、2)発話テロップと非発話テロップが様々な形で結合し、提示されることが挙げられ、相違点としては、1)日本のお笑い番組より韓国のお笑い番組の方がテロップをより多く活用すること、2)日本のお笑い番組には発話を100%忠実に再現したテロップが圧倒的に多いのに対して、韓国のお笑い番組には発話と一切関係のない非発話テロップが圧倒的に多いことが挙げられる。また、感情・状況を描写する短い音節数のテロップや心の言葉であるいわゆる '속마음 자막'、連体形の形で文を終えるテロップ、子音のみを活用するテロップなどが韓国のお笑い番組により多く見られることも本稿の考察を通して指摘できた相違点になる。

先行研究で指摘されている「韓国のお笑い番組のテロップが日本のお笑いテロップの影響を大いに受けた」という点を考慮すれば、日本のお笑い番組より韓国のお笑い番組の方がテロップをより多く活用するという指摘は示唆に富み、また、感情・状況を描写する短い音節数のテロップなどが韓国のお笑い番組に頻繁に用いられるという指摘も言語学的に非常に興味深い問題を含んでいるので、後続研究との連携という点においても意味のある指摘であると言える。

論文分野：その他の日本語学

キーワード：テロップ、発話、非発話、語根、語幹、韓日対照研究

■ 이충규 (李忠奎)

서원대학교 조교수

ch4229@hanmail.net

- 投稿日 : 2014년 12월 19일
- 審査開始 : 2015년 1월 13일
- 審査完了 : 2015년 2월 6일
- 掲載確定 : 2015년 2월 9일