

# 팬자막과 전통 영상번역은 과연 다른가? — 다중기호성을 반영한 영상번역 정의와 자막 형태, 자수 제한, 이국화 전략 탐구\*

이 지 민  
(계명대)

## 1. 서론

정보통신 기술의 발달과 세계화의 영향으로 과거에는 정보의 소비자에 머물렀던 대중이 이제는 인터넷 상에서 자유롭게 정보를 생산하고 공유하고 있다. 아울러 자막 번역 소프트웨어를 쉽게 확보할 수 있게 됨에 따라 영상번역에까지 적극적으로 참여하고 있다. 영상물을 다른 이들과 공유하기 위해 대중이 수행한 영상자막을 팬자막(fansub)이라고 부르는데, 1980년대 일본의 만화와 애니메이션을 서구권 팬들이 일본어를 모르는 다른 팬들과 공유하기 위해 자막을 만들기 시작한 것이 그 유래다. 한국의 경우 1990년대 미국 드라마 『프렌즈

---

\* 본 연구는 2015년도 계명대학교 연구기금으로 이루어졌음.

(Friends)』 팬들이 다른 국내 팬들과 공유하기 위해 번역을 하기 시작하면서 국내 팬자막이 활성화되었다. 팬자막은 전문적으로 교육을 받지 않은 일반인이 생산한다는 점, 그리고 범리상 불법이라는 점의 한계는 있으나, 웹 2.0이라는 참여형 인터넷이 발달하면서 번역자 기반이 급속히 확대되고 전문가 자막과 차별되는 특징이 관찰되면서 팬자막을 번역학 연구의 대상으로 삼는 학자가 점차 늘어나고 있다.

기존의 팬자막 연구에 따르면 팬자막은 영상의 다중기호성(multimodality)을 적극적으로 반영하여 자막의 형태, 색깔, 위치 등을 다양하게 사용하고, 자수 제한 등에서 자유로우며 문화 관련 어휘를 직역(이국화)한다는 점이 전문가 자막과 차별되는 특징이다(정희정 2010; 김선영 2013; Díaz Cintas & Muñoz Sánchez 2006; Díaz Cintas & Remael 2007; Ferrer-Simo 2005; Normes 1999; Pérez-Gonzalez 2006; Tian 2011).

한편, 방송기술의 발달과 함께 영상 콘텐츠도 변화하고 있다. 특히 TV의 경우 동일언어권 내 시청자를 대상으로 한 콘텐츠에도 자막의 자유로운 삽입이 확대되고 있다. 자막 제작이 간소화되고 영상 기법이 다양화하면서 자막이 단순한 텍스트 형태에서 각종 시각적인 이미지가 결합된 자유로운 형태로 변하고 있고, 단순한 정보 전달에서 시각 요소로서 그 영역이 확대되고 있다(이명진 2008: 29-39). 이러한 변화는 영상번역 시 번역 대상의 확대를 의미하므로 전문가에 의한 영상번역에도 영향을 줄 것으로 보인다.

이에 본고에서는 먼저 영상 관행의 변화를 자막 활용의 측면에서 살피고, 이러한 ST 콘텐츠의 변화에 따라 영상번역의 정의가 어떻게 확장되어야 하는지를 모색할 것이다. 그리고 이러한 ST 콘텐츠의 변화를 전문가 번역이 어떻게 수용하고 있는지를 포함하여, 현재까지 전문가 영상번역과 팬자막의 차별되는 특징으로 알려진 특징을 형태적 측면, 자수제한 측면, 그리고 직역(이국화) 및 의역(자국화) 측면에서 살펴봄으로써 과연 이러한 이분법적 분류가 지금도 유효한 것인지를 확인할 것이다.

## 2. 영상번역 대상의 확대

### 2.1. 영상 관행의 변화

최근 TV에서는 뉴스, 퀴즈 프로그램뿐 아니라 드라마, 다큐멘터리, 예능 프로그램에서 자막이 자주 활용되고 있다. 기존 자막은 주로 보조적인 정보로서 텍스트 형태로 화면 하단에 위치했으나, 1990년대부터 다양한 색채와 서체, 이미지 등을 활용하게 되었으며, 2000년대 이후로는 더욱 가속화된 자막 제작 기술의 도움을 받아 2D 뿐 아니라 3D에 이르기까지 매우 다양하고 세련된 자막 활용이 정착되었다(이명진 2008: 29-37).

이러한 자막은 기존의 정보 전달 및 오디오 보완 기능을 넘어서고 있다. 다양한 글자체와 화려한 색을 활용하고, 문자에만 그치지 않고 그림을 사용한다. 최근 자막 사용의 경향은 문자로서의 자막 사용 외에 그림, 그래픽, 도표, 캐릭터, 각종 기호 등으로 의미를 지칭하는 형태로 빈번하게 등장하고 있을 뿐 아니라(박지혜 2007: 12), 텍스트의 경우에도 단순한 정보 전달의 기능에서 벗어나 시각요소로서 그 영역이 확대되었다(이명진 2008: 37-39). 역동적으로 움직이는 자막을 영상 구성 요소로 활용하기도 한다. 자막은 재미 및 흥미 보강을 위한 추가 설명, 제작진의 의도를 반영하는 역할도 수행하고 있다.

아래 그림1의 예는 2010년 영국에서 방영된 *Sherlock Holmes* 시즌 1의 1화 “A Study in Pink”의 한 장면이다. 홈즈가 수사를 하면서 바닥에 물기가 없음을 확인하는데, 그가 확인한 내용은 청각정보가 아닌 자막으로 나타난다. 그리고 홈즈가 확인하는 부분마다 자막이 옮겨 다니면서 나타난다.

〈그림 1〉 영국 드라마 자막



시청자의 이목을 끌고 싶은 부분에 자막을 위치시켜 시청자의 시선을 분산하지 않고 영상이 전하고자 하는 핵심 메시지에 시청자가 집중할 수 있도록 했다.

영상에서의 자막의 활용은 다큐멘터리나 예능 프로그램 등에서는 더욱 활성화되어 있다. 아래 그림 2는 2013년 6월 20일 방영된 KBS 다큐멘터리 『애틀랜타를 가다』의 한 장면이다. 사막 횡단 탐험가를 소개할 때 화면에 맞추어 자막이 옮겨 다니는가 하면 글자체도 바뀐다.

〈그림 2〉 다큐멘터리 자막



자막은 예능 프로그램에서 가장 적극적으로 활용되는데, 출연자 발화 등의 오디오를 보완하거나 프로그램의 시공간적 배경, 출연자의 인적 정보 등 일반적으로 사용되는 자막의 기능을 넘어 제작진의 의도까지도 전달하는 역할을 수행한다. 이를 통해 흥미 유발 기능을 배가하기도 한다(권길호 2012: 235-238). 아래 그림 3에 나타난 화면은 MBC에서 토요일에 방영되는 예능 프로그램 『무한 도전』의 한 장면으로서 출연자가 일본을 주제로 말장난을 하다 다른 출연자에게 저서 딱밤을 맞는 장면이다.

〈그림 3〉 예능 프로그램의 자막



화면상에 “이게 바로 도쿄 딱밤!”이란 자막이 나타났다. 이는 출연자가 구두로 언급한 내용도, 화면 전개를 통해 청자가 유추할 수 있는 내용도 아니다. 연출자가 재미를 위해 자신의 생각을 삽입한 것이다. 화자에 따라서 자막 색깔을 달리한다든가, PD의 속마음이 자막의 스타일과 색깔을 달리해 등장하기도 한다. 자막을 통해 언어적 정보 뿐 아니라 여러 가지 기호적 정보를 함께 제공하고 있는 것이다.

위와 같이 영상에서 다양한 형태와 방식으로 자막을 사용함에 따라 주로 언어적 정보만을 자막으로 처리하는 기존 영상번역 관행에 변화가 필요할 것으로 보인다.

## 2.2. 기존 영상번역의 정의

영상은 시각적 언어 메시지, 청각적 언어 메시지, 시각적 비언어 메시지와 청각적 비언어 메시지로 구성되는 것으로 보는 것이 일반적이다(Delabastita 1989: 199). 언어적 메시지 중 청각 메시지는 대화 등을 포함한 발화와 노래를 의미하고 시각 언어 메시지는 영상에 등장하는 신문, 간판, 편지 등을 지칭한다. 비언어적 청각 메시지는 배경 음악이나 기타 배경음을, 비언어적 시각 메시지는 위를 제외한 영상을 의미한다(Delabastita 1989: 199). 그리고 영상번역은 이 중 언어적 메시지를 번역하는 것을 의미하는 것으로 정의되어왔다. 야콥슨(Jakobson 1959/2000: 114)은 번역의 종류를 언어 기호를 동일 언어 내 다른 기호로 변환하는 언어 내(intralingual) 번역, 언어 기호를 다른 언어 기호로 변환

하는 언어 간(interlingual) 번역, 그리고 언어 기호를 비언어적 기호로 변환하는 기호간(intersemiotic) 번역의 세 가지로 나누었으며, 다수의 학자가 야콥슨의 정의에 따라 언어 간 번역 차원에서 영상번역을 정의했다. 아래는 고틀리엵(Gottlieb 1998: 246)의 영상번역 정의다.

영상 매체 상에서 구어적(verbal) 메시지를 다른 언어로 바꾸어 한 줄 또는 두 줄의 문어 텍스트(written text)의 형태로 원문과 동시에 화면 하단에 나타내는 것

아울러, 모드가 구어에서 문어로, 출발어에서 도착어로 변경되므로 영상번역을 “대각선 번역”이라 설명했다(Gottlieb, 1994: 102). 그런데 위 정의는 “다른 언어로 바꾸어” 나타낸다고 함으로써 언어 내 번역을 배제했을 뿐 아니라 “두 줄”과 “하면 하단”에 위치한다는 것으로 자막의 특징을 한정했다. 아울러, 기호 간 번역을 포함하지 않았다.

한편, 디아스 신타스와 레마엘(Díaz Cintas & Remael 2007: 8)은 영상번역을 다음과 같이 정의했다.

등장인물의 담화 뿐 아니라 영상에 나타난 기타 요소(편지, 삽입, 담벼락 낙서, 비문, 플래카드 등), 노래, 배경이 되는 목소리 등 배경음에 포함된 정보 등을 문자로 변환해 일반적으로 화면 아래에 표시하는 번역 작업

“다른 언어로” 바꾼다고 하지 않고 “문자로 변환”한다고 함으로써 언어 내 자막을 배제하지 않았다. 그러나 자막을 “일반적으로 화면 아래에 표시한다”고 정의함으로써 자막 위치는 유연화했으나 자막 번역의 범위는 여전히 언어적 정보로 한정하고 있다.

ST 영상 콘텐츠가 변화하고 있는 상황에서 이렇게 번역의 대상을 언어적 정보로 한정하거나 자막의 위치를 화면 아래라고 정하는 것은 시의성을 상실했다 할 것이다.

### 2.3. 영상번역 정의 확장의 필요성

ST 영상 콘텐츠가 자막을 활용하여 등장인물의 대사나 행동으로는 알 수 없는 제작자의 심리를 나타낼 뿐 아니라, 색깔과 위치 등을 다양화하여 상징적·기호적 메시지까지 제공하고 있는 상황에서 번역 시 현재까지 알려진 전통 자막 방식에 따라 일률적인 색깔과 서체로 번역을 하면 ST 자막의 의도를 효과적으로 전달하지 못할 뿐 아니라 청각 정보의 번역과 구별되지 않아 시청자에 혼란을 초래할 수밖에 없다.

따라서 이제 영상번역은 언어적 메시지를 동일 언어로 변환하는 언어 내 번역, 다른 언어로 번역하는 언어 간 번역을 넘어, ST 자막의 언어적 메시지뿐 아니라, ST 자막의 시각적 정보를 포함하여 ST 영상에서 전달하려는 비언어적 메시지까지 전달하는 기호간 번역을 수행하는 것으로 재정의되어야 할 것이다. 여기서 설명하는 기호간 번역은 ST의 비언어적 기호를 TT에서 비언어적 기호로 나타낼 수 있어야 한다는 점에서 언어적 기호와 비언어적 기호 간의 변환을 대상으로 하는 야콥슨(1959/2000)의 기호간 번역보다 훨씬 넓은 의미를 가진다.

팬자막은 화자의 변경, 청각적 정보에서 시각적 정보로의 변경, 표준어에서 사투리로의 변경 등 비언어적 정보를 나타내기 위해 색깔과 서체를 달리하는 것으로 연구되고 있어(Pérez González 2006) 이미 영상의 다중기호(multimodality)를 통한 의미 전달을 자막에서 구현하고 있는 것으로 판단되고, 따라서 이미 이러한 기호간 번역을 적극적으로 시도하고 있는 것으로 볼 수 있다.

### 3. 팬자막과 전문가 자막의 비교

팬자막은 비전문가가 번역한다는 이유로 품질이 낮을 것이라는 인식이 있으며, 실제로 품질이 떨어지는 번역이 빈번히 나타난다(그림 4 참조).

〈그림 4〉 팬자막의 품질 문제



본고에서는 팬자막을 논함에 있어 번역의 품질은 논외로 한다. 본 장에서는 전문가 영상번역과 팬자막 번역의 구별되는 특징으로 알려진 여러 특징을 형식적 측면, 자수 제한 측면, 그리고 직역(이국화) 및 의역(자국화) 측면에서 살펴보고 과연 이러한 이분법적 분류가 지금도 유효한 것인지를 확인할 것이다.

### 3.1 형식적 특징

팬자막은 여러 학자들에 의해 논의되어 왔는데, 이 중 팬자막의 형식에 대해 논의한 부분은 크게 자막 활자의 색깔, 크기, 스타일의 다양성, 활자 위치의 자유로움으로 정리할 수 있다.

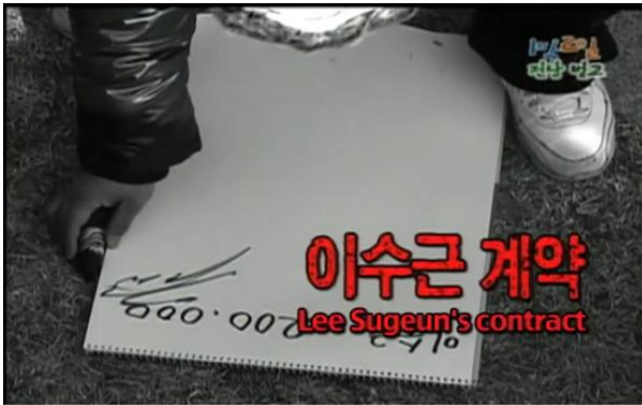
논즈(Normes 1999)는 팬자막을 “남용적 자막”이라 칭하며, 팬자막은 자막의 색깔이나 크기, 스타일을 자유로이 달리한다고 설명한다. 그 외에 팬자막이 전문가 자막과 뚜렷한 차이점이 있는 것으로 보고 팬자막을 전문가 자막과 비교한 연구(Ferrer-Simo 2005; Díaz Cintas & Muñoz Sánchez 2006 재인용; Pérez González 2006)에 따르면, 화자나 시각적·청각적 메시지의 특징에 따라 글자 크기 및 색깔을 다양화하거나, 2줄 이상의 자막을 활용하고, 화면 상단에 부연설



명을 첨가하거나 화면상 자막 위치를 변경하는 것 등을 전문가 자막과 차별되는 팬자막의 고유한 특징으로 보고 있다. 국내 팬자막 연구(김선영 2013)도 자막 활자 크기, 색깔 및 위치가 팬자막과 전문가 자막을 구별하는 뚜렷한 차이라고 설명하고 있다.

팬자막에서는 ST 콘텐츠 자막의 언어적 정보뿐 아니라 비언어적 정보도 자막을 통해 전달하고 있다. 아래 그림 5에서 볼 수 있듯이, TT 자막은 ST 자막의 언어적 정보(“이수근 계약”)뿐 아니라 자막의 서체, 색깔, 위치 등을 통해 상징적으로 전달되는 의미인 비언어적 정보까지도 반영하여 번역을 수행하고 있다.

〈그림 5〉 자막의 기호간 번역



위 그림 5는 2009년 1월 18일 KBS2에서 방영된 『1박2일』의 팬자막이다. 임무를 수행하기 위해 돈이 필요한 출연자가 제작진에게서 돈을 받으면서 서명을 하는 장면이다. 제작진은 출연진이 서명을 한 것이 향후 출연진에게 불리한 족쇄로 사용될 수 있음을 알리기 위해 “이수근 계약”이라는 자막을 넣어 상황을 설명했다. 자막은 핏빛으로 음산한 느낌을 줘 이것이 향후 불행의 씨앗이 될 것을 암시한다. 팬자막도 동일한 위치에 동일한 서체로 번역을 함으로써 ST 자막의 언어적 메시지 뿐 아니라 비언어적 메시지까지 전달했다.

해당 프로그램 ST의 경우 위와 같이 연출자의 의도를 나타내는 자막이 많

은데, 이러한 자막은 출연자의 음성메시지를 보조하는 기타 자막과는 서체와 스타일을 달리함으로써 시청자가 구분을 할 수 있도록 하고 있다. 팬자막에서도 ST 해당 자막 부분의 차별되는 특징을 반영함으로써 영어권 시청자도 쉽게 구분할 수 있도록 하고 있다.

그런데 이렇게 팬자막의 고유한 특징으로 알려진 자막 활자 크기 및 색깔의 다양성, 그리고 위치의 다양성은 이제 전문가 영상번역에서도 발견되고 있다. 아래 그림 6은 영국에서 방영된 드라마 셜록홈즈 시즌 2의 1화 *Scandal in Belgravia*의 한 장면으로서 홈즈가 친구 왓슨을 보면서 추리를 하는 장면이다. 신발, 셔츠, 수염 등 해당하는 부분에 홈즈의 내면의 생각이 자막으로 나타난다.

〈그림 6〉 ST 영상에 나타난 자막



그림 7은 위 장면에 대한 팬자막이다. [ ]로 등장인물의 청각적 발화가 아닌 속마음을 표시했다. 다른 팬자막은 색깔을 달리해 번역하기도 했다.

〈그림 7〉 설록홈즈의 팬자막



반면 KBS2에서 방영된 해당 장면(그림8)은 번역이 원래 자막의 자리에 동일한 모양으로 배치되어있다.

〈그림 8〉 KBS2의 설록홈즈 자막 번역



KBS2에서는 자막의 크기, 선명도, 모양 등을 모두 ST에 맞추어 자막을 배치함으로써 자막이 화면 하단에 위치한다는 전통 영상번역 정의와도 멀어졌다. 동시에 자막의 크기, 색깔, 서체까지도 달리함으로써 ST의 감성을 드러내는 기호적 번역까지도 구현했다. 과거에도 영상 내 상점의 상호나 신문 헤드라인에 해당하는 자막을 청각정보와 구분하기 위해 화면 하단에 다른 서체로 나타내려는 시도

는 있었으나 이제는 ST의 기호적 메시지까지도 적극적으로 구현하고 있다.

시각적 메시지와 청각적 메시지 별로 색깔을 달리하여 표현하는 것도 전통 영상번역에서 관찰되고 있다. 아래는 교육 전문가 수가타 미트라(Sugata Mitra)의 TED 강연 *The Child-driven Education*의 일부 장면이며, 이는 EBS에서 번역을 해서 방송한 바 있다. 연사가 스크린에 자료를 띄워 설명하고 있는데, 시각 자료상에 나타난 내용은 회색과 붉은 색 자막으로 나타내고, 연사의 음성은 화면 아래에 흰색으로 나타내었다. 전통 영상번역인 EBS에서도 청각 정보의 자막과 시각 정보의 자막을 색깔을 달리하고 있는 것이다.

〈그림 9〉 EBS의 TED 자막 번역



아래 그림 10은 KBS1에서 2013년 6월 27일 방영된 다큐멘터리 『앰티쿼터를 가다』에 나타난 영상번역 예다.

〈그림 10〉 KBS1의 자막 번역



배두인 낙타 물이꾼이 하는 얘기를 한국어로 번역한 자막이 나타난다. 자막의 위치는 화면 하단이 아니라 해당 화자에 있으며, 세 줄이다. 아울러 낙타물이꾼이 음성을 통해 강조하는 “낙타”는 자막에서 색깔을 달리해 강조하고 있다. ST의 청각적 정보를 시각적 정보로 변환해 나타내고 있다. 해당 프로그램에서는 자막의 위치가 화자에 따라, 그리고 배경에 따라 옮겨 다니고, 화자의 실루엣에 따라 자막 줄 수가 달라진다. 두 명이 얘기하는 경우 자막 색상도 한 명은 노란색, 다른 한 명은 흰색으로 표시된다.

전통 영상번역에서 자막의 색깔과 크기, 위치 등을 달리하는 현상은 TV 뿐 아니라 다른 장르에서도 관찰된다. 아래 그림 11의 예는 국내 상연된 미국 뮤지컬 『애비뉴 Q』에서 제공된 자막(surttitle)이다. 19세 이상으로 한정된 관객을 대상으로 하는 인형극이다. “It sucks to be me”라는 노래 후렴에서는 “It sucks to be me”가 여러 번 반복되는데, 이 부분에서 사용된 자막이다.

〈그림 11〉 뮤지컬 자막 번역 1



물론 이 자막은 뮤지컬 자막으로서 자막을 위한 화면이 따로 있으므로 영화나 TV 등 스크린 상에 나타나는 자막과는 차이가 있다. 그럼에도 불구하고 과거 단일한 색깔과 단일한 서체의 자막을 사용하는 관행에서 벗어나 자막 활자의 크기, 색깔, 스타일을 다양화했으며, 해당 어휘가 계속 반복되는 음악에 맞추어 자막 배치까지 조정함으로써 자막을 활용한 미장센 효과까지 달성했다.

자막을 통해 동일한 어휘가 멜로디를 달리하여 계속 반복되는 청각적 정보를 시각적 동영상 정보로 적극적으로 구현함으로써 기존의 언어적 정보만을 대상으로 하는 자막 번역보다 그 범위가 확대되어 있는 것을 알 수 있다. 언어 뿐

아니라 소리, 제스처, 표정, 행동 등의 비언어적 채널을 통해서도 기호를 전달해 의미를 만드는 다중기호성(multimodal) ST를 TT에서 자막을 통해 구현하고 있는 것이다.

이 뮤지컬은 그림 12에서 볼 수 있듯이 자막에서 비언어적 기호도 적극적으로 활용한다.

〈그림 12〉 뮤지컬 자막 번역 2



위 예를 통해 알 수 있듯이, ST 콘텐츠의 진화 또는 기술 발달과 함께 전문가에 의한 영상번역도 화면 하단의 주로 흰색의 자막 2줄이라는 틀을 벗어나 다양한 색깔과 위치 및 형태의 자막을 시도하여 ST의 기호적 의미까지도 전달하고 있다.

### 3.2 자수 제한

전통 영상 자막은 영상(image) 및 발화(dialogue)와 동시에 나타나야 하며, ST 발화 내용에 대해 의미적으로 충분한 양이 제공되며 시청자가 충분히 읽을 수 있는 시간만큼 화면상에 나타나야 하므로(Díaz Cintas & Remael 2007: 95) 시간적·공간적 제약이 받게 되어 있다. 일반 시청자는 한 줄 기준으로 영어 알파벳 37자 두 줄을 6초 내에 편히 읽을 수 있으므로(Brondeel 1994), 자막은 딱 찬 두 줄 기준(영어 알파벳 기준 총 74자)으로 6초 룰이 적용된다(Díaz Cintas & Remael 2007: 96; Luyken et al. 1991: 44-45).

일반적으로 한국어와 일어는 6초 기준으로 줄당 12-14자, 중국어는 14-16자가 허용된다(Díaz Cintas & Remael 2007: 9). 매체마다 자수 제한은 약간씩 차이가 있지만, TV를 기준으로 보면, 한 줄에 빈칸 포함 13자(김명순 2003: 장

민호 2008: 17 재인용), 12-14자(박찬순 2005: 114), 13-15자(Lee 2010: 186)라는 자수 제한이 제시되고 있다. 그러나 자막 해상도가 높아지고 대중이 자막에 점차 익숙해짐에 따라 자막은 점차 그 길이가 늘어나는 추세다(Díaz Cintas & Remael 2007: 9). 실제로 교육방송 TV 채널인 EBS에서 지난 2012년 방영한 TED 자막의 경우 자수는 줄 당 평균 16자였으며, 최대 21자까지 관찰되기도 했다(이지민 2014: 46).

팬자막의 경우, 인터넷 동영상이 돌려보기를 쉽게 할 수 있다는 특징으로 인해 번역 시 자수에 큰 제약을 받지 않고 있다(박경리 2012: 134). 그런데 전문가 번역도 인터넷 매체의 경우에는 자수 제한에서 상대적으로 자유로운 모습이 관찰되었다.

아래 그림 13은 『다음(DAUM)』 매거진 홈페이지에 나타난 인터뷰 번역이다. 오동진 영화 평론가의 칼럼에 삽입된 동영상으로서 『다음』에서 공식적으로 제공하는 화면이다. 전문 번역자의 번역이라 할 수 있다. 총 99자<sup>2)</sup>에 이르는 활자가 8초 동안 디스플레이되어 6초 16자 룰에 어긋났다. 질문은 해당 답변이 끝날 때까지 계속 유지된다는 점을 고려해 질문을 빼도 62자에 달해 자수 제한을 두 배 초과한다.

〈그림 13〉 인터넷 매체의 전문가 번역<sup>3)</sup>



- 1) 영화의 경우 띄어쓰기를 제외하고 세로는 줄당 7-8자, 가로는 10자로 정해져있다(박찬순 2005: 114).
- 2) 빈칸은 반자로 계산한다(장민호 2008).
- 3) <http://magazine.movie.daum.net/w/magazine/star/detail.daum?thecutId=7513>

이는 『다음』뿐 아니라 다른 인터넷 매체인 『네이버』에서 제공하는 동영상에서도 발견된다. 아래 그림 14는 『네이버』의 「TV CAST」에서 제공하는 영화 홍보 인터뷰 영상이다.

〈그림 14〉 인터넷 매체의 전문가 번역<sup>4)</sup>



해당 장면은 불과 4초 동안만 화면에 나타났는데 자수가 40자가 넘는다. 현재 인터넷 포털에서 공식적으로 제공하는 동영상은 자수 제한을 지키는 동영상과 그렇지 않은 동영상이 혼재하는 현상이 관찰되고 있다.

인터넷 매체의 경우 IT 매체에 익숙한 관객을 대상으로 한다는 점, 그리고 메시지의 완전한 이해를 중요하게 생각해 돌려보기를 마다하지 않는 관객의 특성을 고려해 전문가 번역도 팬자막 번역과 마찬가지로 자수 제한에서 상대적으로 자유로워지고 있는 것으로 보인다.

### 3.3 자국화와 이국화

전문가 번역과 대비한 팬자막의 대표적인 특징은 직역, 또는 ST의 문화적 특징을 그대로 번역하는 이국화라고 알려져 있다(정희정 2010; Díaz Cintas & Remael 2007; Nomes 1999; Pérez González 2006; Tian 2011). 이 중, 영한 번역과 관련해 미국드라마 *Sex and the City*의 국내 DVD 자막과 팬자막을 비교

4) <http://tvcast.naver.com/v/216223>



한 연구(정희정 2010)에 따르면, 전문가 번역인 DVD는 이국화와 자국화 전략을 함께 구사하는데 반해 팬자막은 이국화 전략만을 사용하고 있다. 이렇게 팬자막에서 직역 또는 이국화 전략을 사용하는 이유는 팬자막 대상이 해당 ST 국가의 언어와 문화를 알고자 하는 사람들을 대상으로 하기 때문이다(Díaz Cintas & Remael 2007).

그런데 최근 영한 팬자막 연구에 따르면 팬자막의 번역 전략이 달리 나타나고 있는 것으로 나타났다. 팬자막 마니아를 대상으로 기존에 알려진 팬자막 특성이 이용자에게 어떻게 수용되는지 살펴본 연구(박경리 2013)에서는 유명 팬자막 제작자들은 직역(음차) 등의 팬자막 특성을 무조건 적용하지 않으며 오히려 가독성을 중요하게 여기고 있음이 관찰되었다. 자막 제작자들이 간단한 상품명은 직역(음차)을 하나, 언어유희, 생소한 표현, 관용구는 한국 문화권에 맞도록 자국화하여 의역하고 있는 것으로 나타났다.

TED 강연 번역도 TED 강연을 좋아하는 팬들이 번역을 한다는 측면에서 팬자막이라 볼 수 있는데, TED 강연에 대한 TED 개방형 번역 프로젝트(Open Translation Project)의 번역과 EBS의 문화 관련 어휘 번역을 비교한 연구(이지민 2015)에 따르면 영어 관용어 중 비유적 표현의 한국어 번역에 있어서는 TED 개방형 번역 프로젝트 참여자들이 전문가인 EBS 번역자보다 더 적극적으로 자국화를 적용하고 있는 것으로 나타났다. 그리고 전문가 번역의 특징으로 나타난 자국화와 이국화의 공존이라는 특징이 TED 팬자막 번역에서도 관찰되었다. 이를 살펴볼 때, 자국화 및 이국화 전략의 차별적 사용을 팬자막과 전문가 영상번역을 뚜렷이 구분 짓는 특징으로 보는 것은 무리가 있는 것으로 보인다.

#### 4. 결론

본 연구를 통해 영상 기법의 발달 및 영상 관행의 변화에 따른 다양한 자막의 활용으로 인해 영상번역 시 번역 범위가 언어적 메시지에서 기호적 메시지로까지 확장되고 있으므로 기존 영상번역 정의가 시의성을 잃고 있으며 재정의 또는 확장의 필요성이 있음을 확인했다.

전문가 자막 번역과 대비한 팬자막 번역의 특징이라고 알려진 형식적 다양

성, 자수 제한으로부터의 자유로움, 직역 또는 이국화 전략도 자막 기술의 발달, ST 콘텐츠의 변화, 매체의 다양화로 인해 전문가 자막 번역과 팬자막 모두가 진화하게 되면서 더 이상 팬자막만의 특징이라고 보기 어렵게 되었다.

자막 형태의 경우, 전문가에 의한 번역도 자막의 위치가 화면 하단에 고정되어 있지 않고 자유로이 옮겨 다니고, 글자 색깔이나 크기, 스타일도 화자나 시각 메시지나 청각 메시지를 구별하여 달리 사용하고 있으며, ST의 시각적·상징적 기호까지 반영하여 자막을 삽입하는 경우가 발견되고 있다.

자수 제한의 경우, 시청자들이 자막에 점차 익숙해지고 해상도가 좋아지면 서 전반적으로 자막 자수가 늘어나는 현상이 있으며, 특히 인터넷 상에서 제공되는 동영상은 인터넷 매체에 익숙한 사람들이 주로 접한다는 점, 따라서 다시금 돌려보는 데 어려움이 없다는 점 때문에 전문가 자막 번역도 팬자막과 마찬가지로 상대적으로 자수 제한에 상대적으로 덜 엄격한 경우가 관찰되었다.

팬자막은 원어를 배우려는 목적의 시청자를 대상으로 하기 때문에 직역 또는 이국화 현상이 강하게 나타난다는 선행연구와는 달리, 최근 국내 영한 팬자막의 경우 가독성이나 이해의 용이성을 중시해 의역 또는 자국화 전략도 선호하고 있는 것으로 나타났다.

물론 본고에서 사용된 예는 제한적이고, 관찰된 전문가 번역의 예도 어쩌면 전통 영상번역의 측면에서 보면 여전히 실험적인 것일 수 있다. 하지만, 그러한 시도가 여러 곳에서 여러 번에 걸쳐 나타나고 있으므로 단순 일회성으로 치부하여 간과하거나 무시하는 것은 적절치 않을 것으로 보인다.

논즈(1999)는 자수 제한이나 자막 형식에서 자유로운 팬자막 번역을 “남용적인 번역”이라고 칭하면서 이 남용적 번역이 향후 표준 관행이 될 것이라고 한 바 있다. 그러나 현재 관찰되는 현상은 ST 콘텐츠의 영향을 받아 전문가 영상번역과 팬자막이 함께 진화하고 있으며, 팬자막 번역과 전문가 영상번역이 서로 닮아가고 있는 것으로 보인다. 따라서 이러한 경향이 지속되면 팬자막과 전문가 자막 번역이 언젠가는 수렴하는 시점이 올 지도 모른다.

## 참고문헌

- 권길호 (2012) 「TV 예능프로그램 자막의 유형 분류 연구」, 『우리말연구』 31: 229-252.
- 김선영 (2013) 『팬자막(fansub)의 독자 반응 조사 연구』, 동국대학교 대학원 석사학위 논문.
- 박경리 (2013) 「미국드라마 팬자막 이용자의 선호도 조사」, 『번역학연구』 14(5): 117-141.
- 박지혜 (2007) 「자막의 효과에 관한 연구」, 동아대학교 언론홍보대학원 석사학위 논문.
- 박찬순 (2005) 『그 때 번역이 내게로 왔다: 영상번역, 소통의 미학』, 파주: 도서출판 한울.
- 이명진 (2008) 「TV 프로그램 속 영상자막 (Visual Characters)의 활용 및 표현에 관한 연구」, 『커뮤니케이션 디자인학연구』, 27: 27-40.
- 이지민 (2014) 『웹 2.0 시대의 네티즌 번역에 관한 연구』, 한국외대 통번역대학원 박사학위 논문.
- 이지민 (2015) 「전통 영상번역과 팬자막 비교 연구: 문화 관련 어휘 번역을 중심으로」, 『통번역학연구』, 19(2): 135-258.
- 장민호 (2008) 『영화 장르 별 자막번역의 양적변화 연구』, 한국외대 통번역대학원 박사학위 논문.
- 정희정 (2010) 『팬자막(Fansubs)의 특성 연구: 「섹스 앤 더 시티(Sex and the City)」를 중심으로』, 동국대학교 대학원 석사학위 논문.
- Brondeel, Herman (1994) 'Teaching subtitling routines', *Meta* 39(1): 26-33.
- Delabatista, Dirk (1989) 'Translation and mass communication: film and TV translation as evidence of cultural dynamics', *Babel*, 35(4): 193-218.
- Díaz Cintas, Jorge & Muñoz Sánchez, Paolo (2006) 'Fansubs: audiovisual translation in an amateur environment', *The Journal of Specialised Translation*, 6: 37-52. Retrieved from [http://www.jostrans.org/issue06/art\\_diaz\\_munoz.pdf](http://www.jostrans.org/issue06/art_diaz_munoz.pdf).
- Díaz Cintas, Jorge & Remael, Aline (2007) *Audiovisual Translation: Subtitling*,

Manchester: St. Jerome.

- Ferrer-Simo, Maria Rosario (2005) 'Fansubs y scanlations: a influencia del aficionado en los criterios profesionales'. *Puentes*, 6: 27-44.
- Gottlieb, Henrik (1994) 'Subtitling: Diagonal Translation', *Perspectives: Studies in Translatology*, 2(1): 101-121.
- Gottlieb, Henrik (1998) 'Subtitling' in Baker, M. (ed.), *Routledge Encyclopedia of Translation Studies*, New York: Routledge, 244-248.
- Jakobson, Roman (1959/2000) 'On linguistic aspects of translation' in Venuti L. (ed.), *The Translation Studies Reader*, New York: Routledge, 113-118.
- Lee, Eunsook. (2010) 'A study on challenging issues in subtitling: focus on film and documentary genre', *통역과번역*, 12(1): 179-198.
- Luyken, Gorge-Michael, Herbst, Thomas, Langham-Brown, Jo, Reid, Helen, and Spinhof, Hermann (1991) *Overcoming Language Barriers in Television: Dubbing and Subtitling for the European Audience*, Manchester: The European Institute for the Media.
- Nornes, Abé, Mark (1999) For an abusive subtitling. *Film Quarterly* 52(3): 17-34. Retrieved from <http://www.jstor.org/discover/10.2307/1213822?uid=3738392&uid=2&uid=4&sid=21103982486253>.
- Pérez-González, Luis (2006) 'Fansubbing anime: Insights into the 'butterfly effect' of globalization on audiovisual translation', *Perspectives: Studies in Translatology* 14(4): 260-277.
- Pérez-González, Luis (2007) 'Intervention in new amateur subtitling cultures: a multimodal account', *Linguistica Antverpiensia* 6: 67-80.

[Abstract]

**Fransubs and Professional Audiovisual Translations:  
Are they really different?**

Lee, Jimin  
(Keimyung University)

The active adoption of subtitles in various styles and positions in audiovisual contents is now expanding the scope of audiovisual translation, raising the need to redefine audiovisual translation.

This paper explores how the evolution of audiovisual contents are changing the way professional audiovisual translation is done and how it is narrowing gaps between professional audiovisual translations and fansubs from three perspectives derived from the existing research: form and position of subtitles, limitation on the length of subtitles and domestication/foreignization strategies.

First, existing research often argues that, unlike professional subtitles, fansubs differentiate font sizes, colors and styles and the positions of the subtitles to distinguish between actors and types of messages. Recent subtitles by professionals also show similar features. They are also very active in delivering the non-verbal semiotic messages of ST.

Second, it is often said that, unlike professional subtitles, fansubs are free from the limitation on their lengths. However, professional subtitles are now witnessed to begin to break away from the length limitation in certain channels, especially the Internet which targets IT-savvy audiences who are willing to replay the video to fully understand the message.

Third, fansubs do not always go for literal translation or the foreignization strategy as argued in major research. The recent findings are that free translation or domestication strategy is also employed by fansubbers for the viewers' easier understanding.

▶ Key Words: fansub, traditional audiovisual translation, subtitling, multimodality, the definition of subtitling

이지민

계명대학교 통번역학과 조교수

ke9836@hanmail.net

관심분야: 네티즌 번역, 영상번역, 번역 교육

논문투고일: 2015년 5월 3일

심사완료일: 2015년 5월 31일

게재확정일: 2015년 6월 8일