

심리 화면해설의 객관성과 발화 운율이 등장인물의 감정 이해에 미치는 영향

정 다 운 · 김 정 윤
(부산대)

1. 서론

화면해설은 시각정보로 구성된 원천 자료를 시각장애인을 위해 음성형의 목표 자료로 치환하는, 일종의 기호 간 번역이라는 점에서 번역학의 영역에서 고려되어야 할 부분이 많다. 특히 본 논문에서 다룰 화면해설의 객관성과 발화 운율은 일반 영상번역 상의 시공간적 제약과 관련이 있다. 해설의 내용과 관련된 영상정보가 나오는 동안 해설의 발화가 이루어져야 하며, 대사, 효과음, 배경음악 등을 방해하지도 않아야 하므로, 상황 전개나 인물의 심리묘사와 관련된 핵심적 내용이 간결한 문장 안에 담겨 효과적으로 발화되어야 한다.

화면해설에서의 전반적 표현양식의 질적 향상 방안 마련을 위한 연구의 필요성은 꾸준히 제기되어 왔다(김호연 2009; 김태경 2010; 이동훈, 류정호, 정수영 2011; 김혜원, 이지은 2013; 이재진, 이영희 2015). 그러나 화면해설 작성자가 텍스트 내용을 어떻게 구성할 것인지에 대한 국내의 번역학적 논의는 매우 부족하다(이상빈 2019). 더욱이 화면해설 성우의 발화 효율성과 관련된 실증적 연구도 필요하나(김호연 2009), 이는 더욱 찾아보기 어렵다.

본 논문은 원문의 시각정보 중 어떤 것에 초점을 두고 어휘를 선정하여, 어떻게 발화할 것인지에 대한 실험적 접근을 위해, (1) 번역학적 관점에서 중요하게 논의되는 표현의 객관성과 (2) 음성학적 관점에서의 운율구조를 변인으로 삼아, 화면해설이 묘사하는 인물 감정에 대한 청자의 이해가 어떻게 달라질 수 있는지를 살펴본다. 실험 결과를 바탕으로 두 요인이 추후 화면해설 지침에 적용될 가능성을 모색하고자 한다.

2. 이론적 배경 및 연구가설

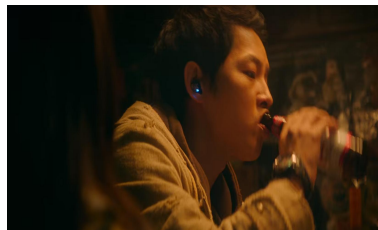
2.1 화면해설에서의 객관성

우선, 일반적인 번역과 마찬가지로 화면해설이 최대한 원문의 내용에 개입하지 않는 객관성을 유지해야 하는가에 대한 논의가 있다(이상빈 2019, 2020; 이영희 2019). 그러려면 등장인물의 심리묘사에서도 내면의 감정을 표상하는 표현을 최대한 지양하고 외형으로 드러나는 표정이나 행동 등을 최대한 객관적으로 묘사해야 한다. 이상빈(2019, 2020)에 따르면, 화면해설 연구 및 개발을 선도하는 영미권의 관련 기관에서는 등장인물의 심리와 감정을 객관적으로 묘사해야 한다는 작성 지침을 화면해설 작가에게 분명하게 제시한다. 그러나 국내영화에서는 이런 지침과는 거리가 먼 화면해설이 종종 발견된다.

〈그림 1〉 실제 국내영화의 화면해설 예시: 「승리호」(2021) 중



(a) “청소부들이 토마토를 신기하게 보는 가운데 피에르가 토마토를 한 입 먹어보고 격하게 감탄한다.”



(b) “태호는 돈을 잃고 잔뜩 화가 난 표정으로 맥주를 마신다.”

예를 들어, <그림 1>에 주어진 해설의 밑줄 친 감정묘사를 객관적 표현으로 바꾸어보면, (a)의 ‘신기하게’는 ‘뻘뻘’, ‘격하게 감탄’은 ‘눈을 감은 채 맛을 음미’, 그리고 (b)의 ‘잔뜩 화가 난 표정으로’는 ‘굳은 얼굴로’ 정도로 바꿀 수 있겠다. 어떤 행위를 선택하는지도 중요하다. <그림 1> (a)에 보이는 여러 인물 중 누구의 행위를 중심에 두고 묘사하는지에 따라 감정의 정도와 초점이 바뀌고, 심지어 청자가 느끼는 감정의 범주 자체가 달라질 가능성도 있기 때문이다.

이렇듯 화면해설작가의 언어적 선택이 장면에 대한 평가 행위를 내포한다는 점에서 화면해설의 객관성을 평가어(appraisal)의 관점에서 고찰할 수 있다. 평가어란 저자 혹은 역자가 대상을 판단하고 특정 정보에 대해 가치를 부여하는 언어적 표현을 일컫는다. 마틴과 화이트(Martin and White 2005)의 평가어 체계에 따르면, 저/역자의 태도와 개입의 유형, 그리고 그 강도가 어느 정도인지에 따라 서술의 객관성을 논할 수 있다. 이를 심리묘사 화면해설에 적용해 보면, 해설 속 특정 언어표현의 태도, 즉 저자의 주관적 태도가 장면 내 감정 혹은 행위 중 어느 것에 더 초점을 맞추느냐, 그리고 그 태도의 강도를 어느 정도로 부각하는 어휘를 쓰느냐에 따라 해설의 객관성을 변별할 수 있다.

평가어의 객관성에 절대적 기준이 적용될 수 있는지도 고려할 필요가 있다. 예를 들어, ‘터벅터벅 걷다’는 행위에 초점을 둔 묘사로 분류될 수 있지만, 의태어 ‘터벅터벅’의 의미가 “느릿느릿 힘없는 걸음으로 걸어가는 모양”으로 정의되는 것으로 보아(국립국어원 표준국어대사전), 무기력함이라는 심리적 표상의 활성화를 완전히 배제할 수 없다. 따라서 ‘걷다’에 비해서는 태도의 강도가 높은, 덜 객관적인 평가어가 된다. 또 다른 예로, ‘웃다’는 시각정보(안면 근육의 물리적 움직임)를 근거로 삼아 역자가 선택할 수도 있겠지만, 즐거움, 행복, 호뭇함 등과의 의미적 연관성이 큰 이유로 행동과 심리를 동시에 묘사하는 어휘로 볼 수밖에 없다.¹⁾ 그렇지만 ‘웃다’는 ‘행복해하다’, ‘호뭇해하다’ 등에 비해서는 상대적으로 행동과 관련된 의미 요소가 가미된 표현으로 볼 수 있다.

한편, 해설의 객관성을 중시하는 견해는 시각장애인이 영상 콘텐츠를 직접 느끼고 이해할 권리를 지켜줘야 한다는 사회적 담론과도 맞닿아 있다(김호연

1) 본 연구의 실험 중 복수의 항목에서 사용한 ‘웃다’에 대해, 보완설명을 제안해주신 익명의 심사자에게 감사를 표한다.

2009; 이영희 2019). 영화의 내용과 메시지는 항상 관객에 따라 다르게 해석될 여지가 있기에, 관객의 능동적 해석은 기호학적으로 중요한 역할을 가지며, 이 역할은 영상매체 전반의 소비에서 필수적으로 제공되어야 할 권리가 된다는 주장이 제기된다. 이영희(2019)는 국내 시각장애인의 상당수를 차지하는 후천적 시각장애인들은 해설을 듣고 시각표상을 자유롭게 구성하는 인지능력을 가졌을 것이라는 점에서, 화면해설자의 과도한 개입은 능동적 해석의 즐거움을 향유할 수 있는 이들로부터 이 권리를 앗아가는 셈이 될 수 있다고 지적한다.

그러나 객관성을 높인 행동 묘사만이 진정으로 시각적 원천정보와의 등가성을 유지하는 것인지, 또한 실제로 영상매체의 화면해설을 소비하는 시각장애인에게 얼마나 효용성을 제공하는지에 대한 이론적 논의와 함께 실증적 데이터가 필요하다. 실제로 시각장애인은 주관적 화면해설의 직관적인 면을 선호한다는 주장도 있다. 클리지(Kleege 2015: 93)는 본인이 시각장애인으로서 객관적 화면해설을 듣고 “마음의 눈으로 본다는 것”이 전혀 효과적이지 않음을 강조한다. 처밀과 마주르(Chmiel and Mazur 2012)의 설문과 인터뷰 자료 중에는 객관적 표현보다 주관적 표현을 선호하는 시각장애인 참가자들에 대한 보고가 있다.

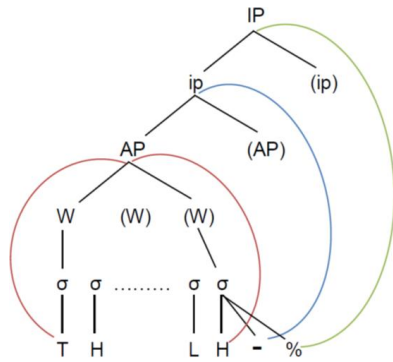
양쪽 주장의 절충안으로서, 객관성과 주관성의 이분법에서 벗어나 매체의 속성이나 그 안에 주어진 맥락에 따라 달라지는 전략적 해설이 필요할 수 있다. 특히 영화는 줄거리와 복선이 복잡하게 얽혀있고 다양한 시각정보가 함축적이고 빠르게 제시되는 핫미디어에 속한다. 이 경우 특정 시각정보가 극의 전개상 부여받는 의미를 극 전체의 서사구조에 비춰 면밀히 분석한 후 화면해설을 작성할 필요가 있다(이영희 2019). 예를 들어, 이미 주어진 상황 정보의 양이 부족한 영상의 초반부에서나 장면이 전환된 직후에는 화면해설작가의 적극적 개입이 도움이 될 수도 있다. 반면, 주요 인물들이 겪는 사건을 관객이 이해하고 몰입하는 과정이 이어지고 있는 장면에서는 객관적 행동 묘사만 간결하게 주어지는 것이 인물 심리에 대한 능동적 재구성을 도울 가능성이 있다.

2.2 발화 운율에 의한 정보의 초점 강화

대사로는 드러나지 않는 감정과 심리에 대한 정보를 화면해설 발화에 간결하게 담기 위해서는 말소리 운율(prosody)을 최적화된 형태로 구사해야 한다.

이는 음운과 어휘의 명료성을 증가시킴과 동시에 준언어적(paralinguistic) 정보의 전달력도 높인다. 운율의 구조적 특성이 음운 및 어휘 단계에서의 명료성에 미치는 원리에 대한 음성학 연구는 체계적으로 이루어져 왔으며, 이 원리를 통해 발화 전달력을 높이는 방법에 대해서도 음성치료나 언어교육의 영역에서 관심이 높다. 본 절에서는 음운의 음성 실현형이 운율과 상호작용하여 발화의 명료성을 높이는 원리를 운율 경계(prosodic boundary)와 돌출림(prominence)의 작용으로 구분하여 소개한다. 이 두 작용을 한국어 화면해설 발화에 적용하기 위해, 먼저 화면해설에서 가장 흔히 쓰이는 서울말의 전형적 운율구조(Jun 1993, 1998, 2000, 2007)에 대해 이해할 필요가 있다.

<그림 2> 서울말의 운율구조(Oh and Jun 2019, 제1 저자의 동의하에 그림을 사용함)



발화의 운율은 말소리의 여러 단위가 위계 구조상에 결합하면서 만들어지고, 각 단위 사이에는 크고 작은 운율 경계가 생성된다. <그림 2>에서처럼 음절(σ=syllable)이 모여 운율어휘(W=prosodic word)를 이루는데, 이 두 단위는 작은 경계를 지닌다. 서울말은 전형적인 미시 리듬(micro-rhythmic) 언어로(Jun 2014), 각 음절에 특정한 억양 성조(intonational tone)가 규칙적으로 덧씌워지는 방식으로 운율이 형성된다. 이 성조를 결정해주는 기본단위가 운율어휘보다 상위에 있는 강세구(AP=accentual phrase) 단위로, TH ... LHa의 기본골격을 갖는다. 여기서 T는 성조(tone)가 분절음의 음향 자질에 따라 고조(H) 혹은 저조(L)로 달리 실현됨을 뜻한다.2)

간단한 예로, “나는 오늘_(AP1) 학교 갔어_(AP2).”와 같이 4음절의 강세구가 반복

되는 발화는 LHLHa HHLL%의 억양 성조가 구현되는 것이 전형적이다. 여기서 %는 강세구보다 상위 단위인 억양구(IP=intonational phrase)의 경계를 뜻하며, 평서문의 경우 이 경계에 가까워지는 억양구 말에서 보통 저조(L%)나 하향조(HL%)의 경계 성조(boundary tone)와 함께 경계 전 조음 지연(pre-boundary lengthening)이 나타나고 휴지(pause)가 뒤따른다. 이 음향 정보들이 큰 뭉치의 발화 정보를 구분해주는 구조적 단서가 되기 때문에, 억양구 경계는 구어 재인 과정에서 작업기억의 부담을 덜어주고 이해를 돕는 중요한 기능을 수행한다.³⁾

다음으로, 돌돌림은 맥락상 강조를 위해 특정 어휘나 음절을 강화하는 작용을 뜻하며, 보통 음량, 음고, 음장 등의 증가를 동반한다. 한국어에서는 위에 설명한 운율 경계의 위치가 돌돌림의 위치와 밀접한 연관이 있다. 강세구 이상의 운율 단위 경계 직후에 강조하려는 음절이나 어휘를 두어, 경계 후 조음 강화(post-boundary strengthening)를 활용하는 방식으로 돌돌림을 실현하기 때문이다.⁴⁾ 경계 후 조음 강화(Jun 1998, 2000; Cho and Keating 2001; Cho 2016, 2022)란, 경계 직후에 나오는 분절음의 조음은 강화되고, 상위 운율 단위의 경계일수록 더 강화되는 현상을 말한다. 예를 들어, 한국어 자음 /ㄴ/을 조음할 때 혀가 치경과 맞닿는 면적과 시간은 단어경계, 강세구 경계, 억양구 경계의 순으로 증가하면서 그 음성형이 더욱 명료해진다(Cho and Keating 2001).

경계에 의한 돌돌림을 더 강화할 때는 어구 내 첫 두 음절의 억양 성조를 이용할 수 있다. 예를 들어 강세구 ‘나는’의 LH나 ‘학교’의 HH가 인접 음절에 비해 가지는 음높이 차이를 더 크게 두면, 해당 운율어휘를 강조하는 발화가 된다. 그러므로 이론상 돌돌림의 최대화를 위해서는 운율구조 내 가장 상위의 단위인 억양구 경계 직후에 어휘를 위치시키고 억양 성조를 극대화하면 된다.

-
- 2) 음절의 초성 자음이 기식음(aspiration noise)을 포함한 음운 /ㅋ, ㅌ, ㅍ, ㅎ, ㅅ, ㅈ/이거나 경음 /ㄱ, ㄷ, ㅃ, ㅆ, ㅉ/일 경우에는 고조로, 그 외에는 저조로 실현된다.
 - 3) 추가로, 전선아(Jun 2007)는 억양구보다는 작고 강세구보다는 큰 한국어의 운율 단위로 중간구(ip=intermediate phrase)를 제안하였다. <그림 2>에서처럼 하이픈(-)으로 표시되는 중간구 경계에서는 휴지 없이 급격한 음높이의 변화가 일어난다.
 - 4) 이런 이유로 한국어는 경계-돌돌림 언어(edge-prominence language)로 분류된다(Jun 2014). 이와 달리, 어휘 강세가 있고 어순이 고정적인 영어와 같은 언어에서는 강조하려는 어휘의 강세 음절에 고저 악센트(pitch accent)를 담아 돌돌림을 실현한다.

2.3 실험의 개요 및 가설

영화 속 화면해설을 실제처럼 재현하는 연구 방법을 선택한다면, 긴 상영시간에 걸쳐 장면 이해도를 측정할 방법이 모호하며, 실험 참가자의 집중도 등의 외부변인 통제가 까다로워진다. 데이터 수집의 용이성을 고려하여, 화면해설을 간소화한 형태로 모방한 청각 자극을 참가자가 듣고 느끼는 인물의 감정 크기를 리커트 척도(Likert scale)에서 골라 응답하는 두 가지 실험을 설계하였다. 또 언어 정보만을 바탕으로 시각표상을 구축하는 인지능력에는 후천적 시각장애인과 비장애인 사이에 큰 차이가 없을 것(이영희 2019)이라는 전제하에, 비장애인을 대상으로 실험하였다. 실험가설은 다음과 같다.

먼저, 청각에 의존해 인물의 감정을 이해하는 과정에 어휘 객관성이 미치는 영향은 세 가지 경우의 수로 예측된다. 첫째, 행동 평가어를 사용하는 실험조건이 능동적 상황해석에 도움을 주어 인물의 감정을 더 크게 받아들일 수 있다. 둘째, 반대로 감정 평가어가 직관적 이해에 도움을 주어 감정의 측정 수치가 높아질 수 있다. 셋째, 앞서 주어진 상황 정보의 양에 따라 차별화된 평가어 사용 전략이 효율적일 수도 있다. 즉, 상황 정보가 부족할 때는 감정 평가어가, 상황 정보가 충분할 때는 행동 평가어가 더 높은 감정 측정치를 유도할 가능성이 있다.

다음으로, 운율의 영향은 운율 경계와 돌들림의 작용 원리에 근거하여, 평가어가 운율구조 내 어느 위치에서(경계 효과) 어떤 음높이로(돌들림 효과) 실현되느냐에 따라 두 가지 효과로 나눠 설명할 수 있다. 먼저 경계의 효과로, 평가어의 앞에 억양구 경계를 둠으로써 전체 문장을 두 개의 억양구로 나눠 발화하면, 평가어가 억양구 초에 오게 되어 (선행하는 운율어휘와 강세구 경계를 두고 발화할 때에 비해) 의도된 감정을 더 크게 받아들일 것이다. 둘째 돌들림의 효과로, 강세구가 평가어에 부여하는 억양 성조를 강화하여 주변 음절에 비해 음높이 차이가 크게 발화하여도 역시 같은 효과가 나타날 것이다.

위 효과들이 상황 정보의 양이 많고 적음에 따라 달라지는지를 관찰하기 위해 2회의 실험을 진행하였다. 실험 1에서는 최소한의 상황 정보만 주어진 시점에서 평가어가 묘사하는 인물 감정에 대한 청자의 판단을 측정한다. 실험 2에서는 일련의 사건을 통해 감정이 형성되는 과정을 간략하게 드러내기 위해 짤막한 이야기 안에 평가어를 넣어 참가자에게 청각 자극으로 제시하였다.

3. 실험 1: 상황 정보가 부족할 때의 음성해설

3.1 평가어 조건 및 실험문장의 구성

넷플릭스에서 영어 화면해설을 제공하는, <표 1>에 정리된 영화 6편에서 27개의 장면을 선정하였다.⁵⁾ 각 장면의 상황과 대사에서 느껴지는 감정의 종류와 정도에는 차이가 있었다. 이 장면들의 화면해설 원문에서는 인물의 심리상태를 1번 항목의 ‘anxious’와 같은 감정 평가어로 직접 묘사하거나, 7번 항목의 ‘dart about’과 같은 행동 묘사 어휘로써 암시하고 있다. 이들을 각각 감정 혹은 행동에 상대적으로 더 초점을 맞춘 두 종류의 한국어 표현으로 달리 번역하여 실험단어로 사용하였다. 주목할 점은 원문의 ‘smile’ 혹은 그것을 번역한 ‘웃으며’와 같이 감정이나 행동으로 분류하기 까다로운 항목이 있었다는 것이다. 이 경우, 더 직접적으로 감정을 묘사하는 어휘(‘행복해하며’, ‘호뭇해하며’ 등)와 대비하여 평가어 조건 간의 상대적 비교가 유효하도록 설계하였다.

이후, 각 실험단어의 앞에 주어, 뒤에 술부를 덧붙인 간단한 구조의 실험문장을 구성하였다. 1번 항목을 예로 들면, 영어 원문 화면해설의 “He looks around with anxious eyes.”라는 문장은 ‘anxious’라는 주관적 묘사가 그 묘사 대상인 ‘eyes’와 결합된 경우인데, 이를 “A가 불안해하며 (혹은 흔들리는 눈빛을 하고) 장비를 점검한다.”로 번역하였다.

<표 1> 실험 1의 실험문장 구성

	원문의 평가어	실험 단어(번역한 평가어)		후속 술부
		감정	행동	
1	anxious	불안해하며	흔들리는 눈빛을 하고	장비를 점검한다
2	scary	무서워하며	얼굴이 어두워진 채로	주위를 둘러본다
3	smile	행복해하며	웃으며	빨히 쳐다본다
4	tearfully	눈물을 머금고	손을 떨며	전화를 끊는다
5	smile	호뭇해하며	살짝 웃으며	일어난다

5) 항목별 원문 출처는 다음과 같다. [1-3] 애프터 어스(2013); [4-11] 다크 타워: 희망의 탑(2017); [12-17] 강철의 연금술사(2017); [18-21] 완벽한 그녀에게 딱 한 가지 없는 것(2004); [22-25] 스파이더맨 파 프롬 홈(2019); [26-27] 어메이징 스파이더맨 2(2014).

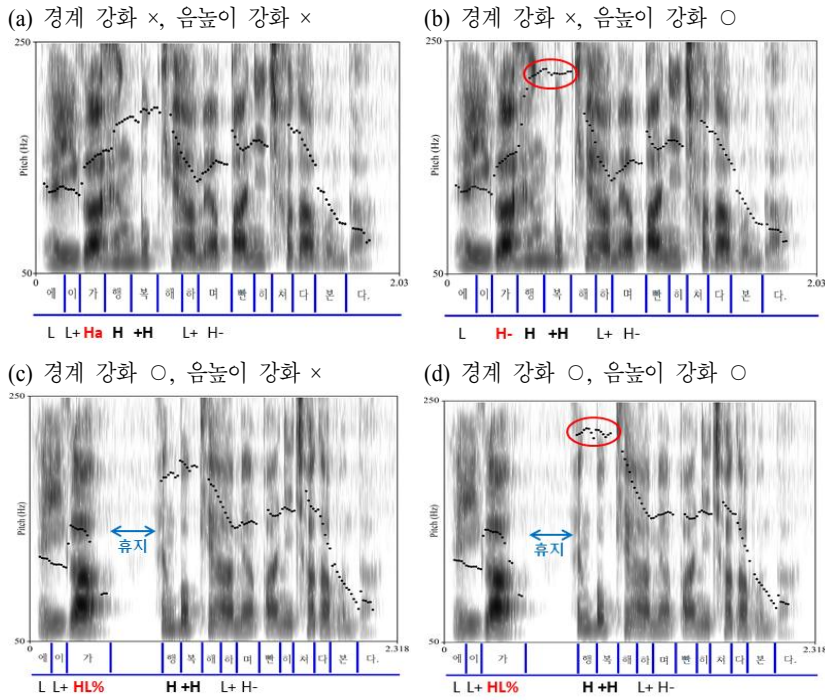
6	curious	의아해하며	고개를 가우뚱하며	쳐다본다
7	dart about	놀란 기색으로	쏟살같이	집으로 향한다
8	confused	혼란스러워하며	눈을 크게 뜨곤	헛도그를 먹는다
9	surprised	놀라며	눈을 크게 뜨곤	입술을 달짝거린다
10	smile	안도하며	살짝 웃으며	쳐다보고 있다
11	gleam	멋쩍어하며	회미하게 웃으며	벽을 쳐다본다
12	drop his head	참담해하며	고개를 떨구며	땅을 바라본다
13	hopeful	희망에 차서	눈을 반짝이며	쳐다본다
14	saddening	침울해하며	얼굴을 일그린 채로	아이를 바라본다
15	shoot	못마땅해하며	쏘아보며	미간을 찌푸린다
16	nervously	초조해하며	얼굴이 하얗게 질린 채로	앞을 응시한다
17	grateful smile	감격스러워하며	환하게 웃으며	기차를 탄다
18	disgruntled	언짢아하며	인상을 찌푸리며	쳐다본다
19	disorientated	혼란스러워하며	흔들리는 눈빛을 하곤	주저앉는다
20	gleam broadly	기뻐하며	환하게 웃으며	뒤돌아서 간다
21	serious	심각해하며	미간을 찌푸린 채	앉아있다
22	smile	고소하다는 듯이	한쪽 입꼬리를 올리고	쳐다본다
23	anxious face	염려하며	미간을 찌푸리며	밖을 본다
24	smile	몽클해하며	살짝 웃으며	앉아있다
25	shyly	부끄러워하며	얼굴에 홍조를 띄며	쳐다본다
26	looks away	걱정하며	눈길을 돌리며	아래를 본다
27	sadly	속상해하며	흔들리는 눈빛을 하곤	고개를 떨군다

3.2 운율 조건 및 음향 자극의 구성

각 실험문장을 교신저자가 두 가지의 자연스러운 서울말 억양으로 발화하였고, 이를 TASCAM DR-07 MK II 마이크(모노, 32비트, 44,100Hz)를 사용하여 녹음하였다. <그림 3>의 (a)는 단일 억양구로 발화한 것이고, (c)는 실험단어 ‘행복해하며’ 앞에 억양구 경계를 두고 두 개의 억양구로 발화한 것이다.⁶⁾ 발화마다 검은 점선으로 표시된 억양 곡선과 하단에 주어진 K-ToBI 억양 전사(Jun 2000)를 통해 발화 운율의 차이를 알 수 있다. (a)에서는 실험단어가 직전의 운율어휘 ‘에이가’와의 사이에 강세구 경계(Ha)를 가지는 반면, (c)에는 하향 경계 성조와 휴지로 형성된 억양구 경계(HL%)가 보인다.

6) 이미 녹음된 발화 (a)에 단순히 휴지만 삽입해서는, 경계 전 조음 지연이나 경계 후 조음 강화를 자연스럽게 구현할 수 없으므로 이 두 발화를 따로 녹음하였다.

〈그림 3〉 목표어 행복의 운율 경계와 음높이 강화 여부에 따른 음향 차이



(b)와 (d)는 각각 (a)와 (c)의 실험단어가 포함된 강세구의 첫 HH 성조의 음높이를 극대화한 돌들림 발화를 보여준다. 빨간색 타원으로 표시한 두 음절 ‘행복’의 음높이를 Praat (ver. 6.1.14.25)의 Manipulate - To Manipulation 기능을 사용해 자연스러운 억양으로 조작하였다. 이 돌들림으로 인해 (b)는 (a)와 달리 중간구 경계(H-)를 가지게 되며, (d)는 운율 구조상으로는 (c)와 동일한 억양구 경계(HL%)를 가지지만, 지각상 느껴지는 실험단어의 돌들림 효과는 더 크다.⁷⁾

이렇게 만든 각 음성 파일을 한국어로 더빙된 영화의 해당 장면에서 등장하는 짧은 대사 한마디 뒤에 연결하여 음향 자극을 완성하였다. 예를 들어, 영화 오디오에서 따온 등장인물의 대사 “나중에 연락할게요. 사랑해요, 엄마.”를 위

7) 실험단어가 저조로 시작하는 강세구를 이루는 경우, 예를 들어 ‘웃으며’의 LH 패턴은 이 두 억양 성조 간의 음높이 격차를 늘이는 방식으로 돌들림을 강화하였다.

의 음성 화면해설과 붙임으로써 최소한의 상황 정보만 제공하였다.

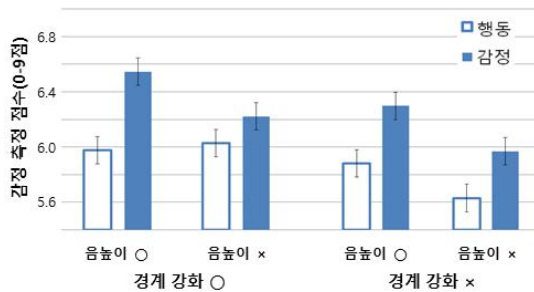
3.3 참가자 및 실험 절차

부산-경남 지역에 거주하며, 시각 및 청각 기능에 장애가 없는 20~29세 한국어 원어민 27명(남자 12명, 여자 15명, 평균연령=25.5)이 실험 1과 실험 2에 모두 참가하였다. 참가자들은 영화 속 한 장면의 대사와 성우의 해설을 헤드셋을 통해 듣고, 등장인물 A의 감정이 어느 정도로 드러나는지에 대한 본인의 판단을 0(아무 감정이 안 느껴짐)에서 9(감정이 가장 잘 느껴짐) 사이의 자연수 중 하나를 골라 클릭하도록 지시받았다. 음향 자극은 무작위순서로 제시되었으며 실험 소프트웨어 kalvin(양병곤 2004)을 이용하여 실험을 진행하였다. 실험 시작 전에는 실험 절차에 익숙해지도록 2회의 연습 시행이 주어졌다.

3.4 실험 1의 결과

위의 방법으로 얻은 총 5,832개의 반응변수(27명 참가자 × 27가지 장면 × 2가지 평가어 × 2가지 경계 × 2가지 음높이)에 대해 각 실험조건(평가어, 경계, 음높이)을 예측변수로 하는 막대그래프가 <그림 4>에 있다. 통계분석 소프트웨어 Jamovi 1.6.15를 이용한 삼원분산분석(3-way ANOVA)을 통해 유의미성을 검정하였다. 모형에는 각 변인의 주효과와 변인 간 이원/삼원 상호작용을 독립변수로, 참가자가 응답한 감정 측정치의 원점수를 종속변수로 포함하였다.

<그림 4> 실험 1의 결과



먼저 평가어 유형의 영향이 <그림 4>에 두드러지게 보인다. 경계($\times 2$)와 음높이($\times 2$) 조건으로 만들어지는 조합마다 짝지어진 4쌍의 막대 높이로 비교해보면, 행동과 감정 평가어는 예외 없이 오차범위 밖의 평균 감정 측정치 차이를 이끌었음을 알 수 있다. 감정 평가어 조건의 평균값은 6.25점($N=2918$, $SD=2.22$, $min=0$, $max=9$)으로 행동 평가어가 주어졌을 때의 5.85점($N=2918$, $SD=2.25$, $min=0$, $max=9$)보다 유의미하게 높았다($F=47.741$, $p<.001$).

다음으로 운율의 효과는 경계와 음높이가 둘 다 강화되지 않은 조건(즉 가장 우측의 막대 쌍)의 평균값 5.80에서부터 좌측으로 옮겨감에 따라 단계적으로 증가하였다. 즉, (1) 음높이만 강화됐을 때(평균 6.09), (2) 경계만 강화됐을 때(평균 6.12), (3) 두 가지 모두 강화됐을 때(평균 6.26)의 순으로 짝지어진 두 막대의 평균값이 점차 증가하였다.

이 추세와 관련된 두 가지 주효과 모두 유의미한 차이를 드러냈다. 첫째, 경계의 주효과로서, 경계가 강화되었을 때의 평균 감정 척도는 6.16점($N=2918$, $SD=2.22$, $min=0$, $max=9$)으로 경계 강화가 없었을 때의 평균 5.94점($N=2918$, $SD=2.25$, $min=0$, $max=9$)에 비해 유의미하게 높았다($F=15.009$, $p<.001$). 둘째, 음높이가 강화된 조건의 평균값은 6.17점($N=2918$, $SD=2.21$, $min=0$, $max=9$)으로 음높이 조작이 없는 조건의 평균 5.93점($N=2918$, $SD=2.27$, $min=0$, $max=9$)에 비해 유의미하게 높았다($F=16.091$, $p<.001$).

위 세 가지의 주효과가 명확하게 드러났던 반면, 이들 사이의 상호작용에 의해 감정 측정 점수가 증폭되거나 감소하는 효과는 관찰되지 않았다($p>.05$). 예를 들어 행동 평가어는 경계와 음높이를 모두 강화하여도(왼쪽에서 첫 번째 막대) 경계만 강화하거나(세 번째 막대) 음높이만 강화한 경우(다섯 번째 막대)와 오차 범위 이내의 차이만 보이므로, 감정 평가어에 비해 운율의 영향을 덜 받는 경향이 있었다. 하지만 평가어는 음높이($p=.204$) 혹은 경계($p=.463$)와의 이원상호작용에서도, 그리고 이 둘과의 삼원상호작용($p=.390$)에서도 모두 유의미한 상호작용을 가지지 않았다.

4. 실험 2: 상황 정보가 충분할 때의 음성해설

실험 1에서는 최소화된 상황 정보와 함께 간결한 화면해설이 주어졌을 때, 감정을 직접 묘사하는 평가어로 인해 인물의 감정에 대한 청자의 지각이 강화됨을 확인하였다. 또한 동일한 종류의 평가어가 사용되더라도 경계 강조와 돌출림에 의해 표상이 강화될 수 있음을 알 수 있었다.

실험 2의 목적은 다음과 같다. 이야기 속 주인공이 겪는 상황에 대한 시간 순의 음성해설을 바탕으로 인물의 복합적 심리에 몰입할 수 있을 정도의 상황 정보가 주어졌을 때, 평가어 유형과 운율에 따른 청자의 감정 이해 정도를 측정하여 실험 1의 결과와 비교하고자 한다.

4.1 평가어 조건 및 상황 정보 구성

외부요인이 최대한 통제되고 측정의 객관성이 확보된 실험환경 내에서 상황 정보를 충분히 제공하기 위해, 영화 음향과 화면해설 발화를 조합하는 대신 텍스트 서사만을 듣고 응답하는 방식을 택하였다. 이 방법론적 결정에는 세 가지의 조건이 고려되었다. 첫째, 반복측정이 이루어지는 동안 참가자가 집중도를 유지할 수 있도록 이야기의 길이는 짧아야 한다. 둘째, 이야기 속 상황이 점진적으로 변화하며 상황 정보가 덧붙는 중에 인물의 복합심리가 단계적으로 형성되어야 한다. 셋째, 이야기마다 서사의 시간 흐름상 유사한 지점에서 사건 및 주변 환경의 변화가 일어나야 하며, 그에 따라 형성된 인물의 심리를 묘사하는 평가어도 유사한 위치에서 주어져야 한다. 이 조건에 적합한 텍스트 구성을 위해, 고등학교 영어 모의고사에 등장하는 지문 중 인물의 감정이 드러나는 글 세 개를 선정하여 <표 2>와 같이 한국어로 번역하였다.⁸⁾

8) 세 이야기의 원문은 <표 2>에 주어진 순서대로, (1) 2016년 6월 고1 영어 모의고사, (2) 2019년 11월 고1 영어 모의고사, (3) 2020년 6월 고2 영어 모의고사이다.

〈표 2〉 실험 2의 상황정보와 감정 평가어

	배경	평가어(a)	전개	평가어(b)
감정	말하기 대회의 결과 발표 시간이었다.	나는 불안했다.	“말하기 대회의 우승자는 조쉬 브라운입니다.” 라고 사회자가 외쳤다. 내 이름이 불리워졌다는 것을 깨달았을 때, 나는	기뻐다.
행동		내 손은 떨리고 있었다.		떨쩍 뛰었다.
감정	마이클과 그의 친구 제이슨이 추운 겨울날 여행을 갔다. 놀다 보니, 마당에 켜놓은 난로가 빨갛게 타고 있는 것을 보고	너무 놀랐다.	제이슨을 추궁하자, 자기가 나무 조각을 있는대로 다 난로에 채웠었다고 말했다. 마이클은 ‘난로가 식을 때까지 들어오지 마!’라고	화난 목소리로 말했다.
행동		얼굴이 하얗게 질렸다.		크게 소리쳤다.
감정	나는 마을 광장 한가운데 있는 큰 분수대에 보았는데 거기에 물은 없었다. 가게들은 문을 닫았고 주위에는 아무도 없었다. 어두워지자 나는	불안해지기 시작했다.	건너편 카페로 가서 테이블에 앉으며 옆에 있는 의자 위에 가방을 놓았다. 광장에는 고양이 말고는 어느 누구도 없었다. 나를 뻔히 응시하는 검은 고양이를 보고	너무 무서웠다.
행동		눈을 크게 뜨곤 주위를 둘러보기 시작했다.		은뿔이 떨렸다.

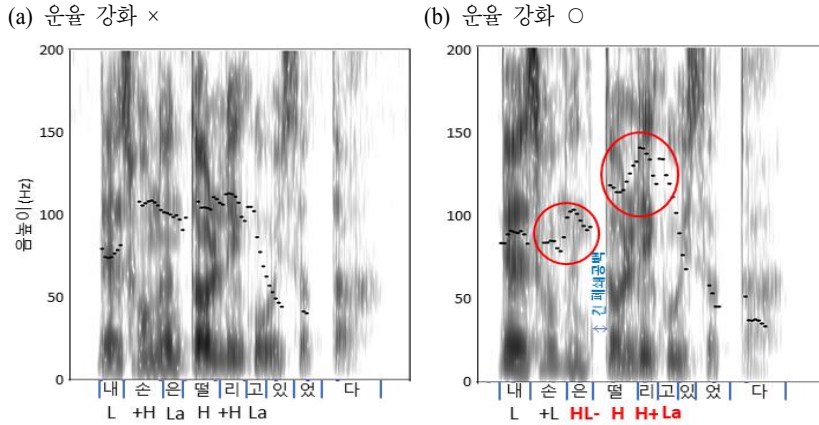
심리 형성 과정을 이야기 구조상 유사한 곳에 배치하기 위해, 번역 과정에서 원문의 내용을 네 단계로 재구성하였다. (1) 첫 부분인 배경 단계에서는 객관적 상황 묘사만 제시하고, (2) 그로 인한 인물의 최초 심리를 감정 혹은 행동 평가어(a)를 사용해 묘사하였다. (3) 이어지는 상황을 전개에서 다시 객관적으로 설명하고, (4) 후속 심리를 평가어(b)로 서술하였다. 예를 들어 첫 번째 이야기의 원문에서 평가어(a)에 해당하는 “My hands were trembling due to the anxiety.”를 “내 손은 떨리고 있었다.”(행동), 혹은 “나는 불안했다.”(감정)로 번역하였다. 같은 이야기의 후속 심리를 묘사한 원문 “As I realized my name had been called, I jumped with joy.”는 “내 이름이 불리워졌다는 것을 깨달았을 때, 나는 떨쩍 뛰었다.”(행동), 혹은 “....., 기뻐다”(감정)로 번역하였다.

4.2 운율 조건 및 음향 자극의 구성

각 이야기의 배경과 전개 부분의 모든 문장은 교신저자가 일정한 호흡 에

너지를 유지하며 경계와 흔들림을 최소화한, 나레이션 형식의 억양으로 발화하였다. <그림 5>의 (a)처럼 운율 강화가 적용되지 않은 조건의 심리묘사도 동일한 방법으로 발화하였다. 반면, (b)처럼 운율이 강화된 조건에서는 심리묘사 표현 전체에 걸쳐 각 상황에 알맞은 감정(이야기 1: 긴장→기쁨, 이야기 2: 놀람→화남, 이야기 3: 불안→무서움)을 충분히 담은 억양을 구현하였다.

<그림 5> 심리묘사 표현 “내 손은 떨리고 있었다.”의 운율 강화 여부에 따른 음향 차이



위 두 예시 발화의 음향적 특성을 구체적으로 비교하면 다음과 같다. 먼저 (a)의 ‘내 손은’은 L+H La로 강세구 경계를 실현하여 서울말의 전형적인 강세구 형태를 갖추고 있다. 다음 강세구의 ‘떨리고’도 초성 자음이 경음일 때의 전형적인 형태(H+H La)를 보이므로 특정 어구가 변별되지 않는 단조로운 억양이 형성되는 것이다. 이에 비해 (b)의 ‘내 손은’에서는 (a)와 달리 첫 두 음절 모두 저조이다가 마지막 세 번째 음절을 HL-의 복합 성조로 구현하면서 중간구 말에서 흔들림을 주고 있다. 여기에 담긴 발화자 의도는 두 가지로 볼 수 있다. 첫째, 긴장되고 떨리는 마음을 표현한다.9) 둘째, 이 문장에서 ‘-은’의 문법적 기

9) 특히, 고저 악센트와 함께 기식성 발성(breathy voice)도 곁들여 긴장의 느낌을 표현하였으며, 기식성으로 인해 스펙트로그램 (b)에서는 ‘손은’ 두 음절의 공명 에너지가 약해지면서 포먼트 구조가 상대적으로 불규칙적이고 연하게 나타나 있다.

능은 주제 표시어(topic marker)이므로 이것에 돌돌림을 줌으로써 묘사되는 행동의 주제인 ‘내 손’의 표상을 통사-담화 구조 안에서 강화해놓고, (역시 돌돌림을 받으면서) 뒤따르는 술부 ‘떨리고’와의 의미 연결을 강화하고 있다.

평가어 자체에 주어진 돌돌림은 두 번째 강세구의 ‘떨리고’ 구간에서 관찰할 수 있다. (b)에서는 (a)에 비해, 첫 번째 강세구 말의 복잡성조 뒤 더 긴 에너지의 공백이 눈에 띈다. 이것은 두 번째 강세구의 첫 분절음이 폐쇄음인 것을 고려할 때, 단일 억양구 내에서 급격하게 음높이를 바꿔 행동 묘사어를 강조하는 동시에 폐쇄공백(closure gap)을 늘여 운율 경계를 강화한 것이며, 이에 따라 운율의 위계상 강세구보다 한 단계 높은 중간구가 실현된 것으로 볼 수 있다.

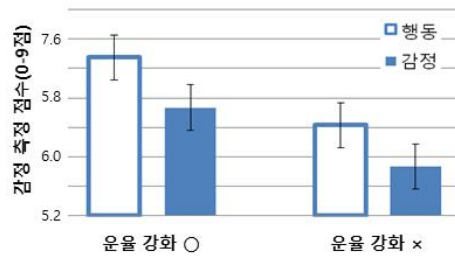
4.3 실험 절차

실험 1과 동일한 27명의 참가자가 각각 총 6번의 시행(3개 이야기 × 2가지 운율)을 통해 실험 1과 동일한 방법으로 이야기 속 인물의 감정이 느껴지는 정도를 점수화하였다. 같은 이야기를 반복해서 듣는 데에서 생기는 외부요인의 영향을 줄이기 위해 평가어 조건은 참가자 간 설계(between-subject design)로 비교하였다. 참가자 중 13명에게는 이야기 1-3 안에 각각 감정, 행동, 감정 평가어를 사용하여 들려주었고, 나머지 14명은 그 반대의 조건으로 들려주었다. 각 항목의 출현 순서는 무작위로 배치하였다.

4.4 실험 2의 결과

위의 방법으로 얻은 총 162개의 반응변수(27명 참가자 × 6회 시행)에 대해 두 실험조건(평가어, 운율)을 예측변수로 하는 막대그래프가 <그림 6>에 있다. 두 변인의 주효과와 상호작용을 독립변수로, 감정 측정치의 원점수를 종속변수로 포함하는 이원분산분석을 통해 각 효과의 유의미성을 검정하였다.

〈그림 6〉 실험 2의 결과



먼저 운율의 효과를 살펴보면, 운율이 강화되었을 때 감정 측정 점수의 평균값이 평가어 범주마다 오차범위 이상으로 커졌음을 알 수 있다. 이에 따라 운율의 주효과로서, 운율이 강화된 발화의 평균 6.99점(N=81, SD=1.85, min=2, max=9)은 강화되지 않은 발화의 평균 6.12점(N=81, SD=1.96, min=1, max=9)에 비해 유의미하게 높았다($F=8.514, p=.004$).

다음으로 평가어는 실험 1과 반대 방향의 효과를 보여준다. 감정 평가어를 사용했을 때의 평균 감정 측정치 6.21점(N=81, SD=1.86, min=2, max=9)보다 행동 평가어를 사용했을 때의 6.89점(N=81, SD=1.99, min=1, max=9)이 오차범위 밖에서 유의미하게 더 높다($F=5.248, p=.023$). 두 효과 사이의 상호작용은 유의미하게 나타나지 않았다($F=0.024, p=.878$).

5. 종합 논의 및 제언

실험 결과, 서울말의 운율(Jun 1993, 1998, 2000, 2007)과 조음 강화이론(Jun 1998, 2000; Cho and Keating 2001; Cho 2016, 2022)에 근거한 운율의 구조적 강화는 해설 속 감정묘사의 메시지 전달력에 일관적인 영향을 주었다. 이 결과는 두 가지 면에서 화면해설을 발화하는 성우를 위한 지침 작성에서 참고할 만한 자료를 제공한다.

첫째, 실험 1에서는 발화의 여러 요소 중, 운율 경계를 적절한 곳에 두고 띄어 말하기, 혹은 흔들림을 위해 음높이 차이를 키우는 것만으로도 인물의 감정을 더 깊게 받아들이는 효과가 나타남을 알 수 있었다. 그러므로 시공간적 제

약 속에서도 성우가 인물의 심리를 함축적으로 전달해야 하는 상황에서는 운율에 대한 단서를 충분히 담아 발화할 필요가 있다. 좀 더 구체적으로는, 경계의 강화를 위해 휴지의 길이를 늘이다 보면 영상물의 음향과 겹치는 시공간적 제약을 받을 수 있으므로, 이런 경우에는 음높이의 격차를 늘이는 돌들림만으로도 충분한 효과를 낼 수 있을 것이다. 운율을 미리 의식적으로 계산한 발화가 오히려 더 부자연스러워지는 경우도 종종 있지만, 숙련된 성우라면 띄어읽기와 음높이 활용에 대한 이론적 지식을 실제 발화에서 능숙하게 소화해낼 수 있을 것이다.

둘째, 실험 2에서는 평가어를 담은 문장 전체에 걸쳐 발성법 등의 요소를 추가하여 감정을 더 끌어올린 연기조의 발화 또한 동일한 효과를 가짐을 확인했으며, 이는 맥락이 더 구체적으로 주어진 경우에도, 억양을 강화한 발화가 인물의 심리상태를 전달하는 데 있어 더 효과적임을 의미한다. 물론 이 또한 감정을 이입한 자연스러운 목소리 연기에 능숙한 전문 성우들은 이미 어느 정도 내재화하고 있을 것이다. 그렇지만 화면해설에서는 일반적으로 감정을 담은 발화보다는 나레이션 방식의 담담한 어조가 사용된다. 이 점을 감안할 때, 감정 발화 사용의 명시적 권장은 이들이 가진 능력의 극대화로 이어질 것이므로, 시각장애인이 느끼는 화면해설의 효용성을 끌어올리는 유의미한 화면해설 지침이 될 수 있다.

번역학 이론과 더 직접 관련된 평가어의 객관성 요인에서도 주목할 만한 실험 결과를 얻었다. 이에 대한 의의를 기술하기에 앞서 본 연구의 결과만을 바탕으로 화면해설의 평가어 선택에 관한 이론적 함의와 실용적 제언을 일반화하기에는 성급한 면이 있다는 점을 미리 명시한다. 특히 후술할 방법론적 한계를 고려할 때, 아래 문단의 내용은 후속연구에서 유사한 결과의 재생산 및 검증 가능성을 타진할 만한 연구주제로서 이해되어야 한다.

상황 정보가 부족한 실험 1에서는 해설작가의 주관이 섞인 감정 평가어가, 상황 정보가 풍부한 실험 2에서는 시각적으로 드러나는 정보에 초점을 둔 행동 평가어가 각각 인물 감정묘사의 전달력을 높였다. 이러한 결과는 2장에서 제시한 세 가지 이론적 가능성 중 전략적 해설의 적용 가설과 가장 부합하며, 핫미디어의 특성상 복잡한 서사구조를 면밀히 분석하는 작업이 선행해야 한다는 견해(이영희 2019)를 부각하는 것일 수 있다. 대표적인 핫미디어인 현대 영화에서

는 플롯이 복잡하거나, 다수의 등장인물 간의 복잡한 관계가 제시되거나, 입체적 성향이나 심리를 가진 캐릭터를 매력적으로 묘사할수록 인기를 얻는 경향이 있다. 이런 영상물일수록 분석을 통해 서사의 흐름을 잡아내는 데에 중요한 시각정보를 선별한 후, 실험 2에서처럼 수시로 인물의 행동에 초점을 맞춘 해설을 시공간적 제약이 허용하는 범위 내에서 제공할 필요가 있어 보인다. 반대로, 실험 1에서처럼 이미 형성된 맥락이 부족한 극의 초반부나 함축적인 장면들이 급속히 전환되는 시점에서는, 인물의 감정선을 직접적인 표현으로 묘사하는 것이 도움이 될 가능성이 있다. 이와 같은 전략적 화면해설 기법에 대한 실증적 고찰이 실질적인 소비자인 시각장애인을 대상으로도 이루어져야 하며, 결국에는 이들이 만족할 수 있는 미디어 생산으로 이어져야 할 것이다.

실험 2에서 청각 자극으로 사용한 텍스트는 영화 서사만큼의 길이와 복잡성을 담지는 않았으며, 화면해설이 영화의 대사와 음향이 들리는 사이에 주어지는 구조도 아니었으므로 결과 해석에 유의해야 한다. 또한 참가자 간 설계가 적용된 이유로 표본의 크기가 상대적으로 작았던 점도 본 연구의 결과를 일반화하기에 어려움을 준다. 게다가 상황 정보의 양이라는 주요 변인을 설계상 차이를 가진 두 실험 사이에서 비교한 이유로, 다른 요인들과의 상호작용을 동일선상에 두고 통계적으로 검정할 수 없었다. 그러므로 예를 들어, 실제 영화에서 추출한 대사 음향과 화면해설이 반복해서 나오는 동안 점점 쌓이는 상황 정보에 따른 평가어의 영향을 선형적으로 분석하는 실험 설계가 후속연구에서 적용된다면, 통계적으로나 이론적으로나 더 면밀한 검토가 가능해질 것이다. 추가로, 느껴지는 감정의 크기를 참가자의 주관적 판단에 근거하여 점수화하는 대신, 말소리 처리 과정을 측정하는 다양한 심리언어학적 방법론(예: 시선추적, 반응속도 측정, 뇌파 측정 등)의 적용도 고려해볼 수 있겠다.

이런 점들을 모두 고려할 때, 본 연구의 가장 큰 의의는 화면해설에서의 평가어 객관성과 운율의 효과에 대한 실험 기반 연구가 이어질 수 있도록 기초 자료를 제공한다는 데에 있다.

참고문헌

- 김태경 (2010) 「시각장애인을 위한 미디어에 관한 연구」, 석사학위논문, 상명대학교, 서울.
- 김혜원, 이지은 (2013) 「시각장애인을 위한 배리어프리영화의 국내 제작현황 및 표현양식 연구: 한국 다큐멘터리 영화 <달팽이의 별>을 중심으로」, 『영상문화콘텐츠연구』 6: 105-136.
- 김호연 (2009) 「장애인 방송 접근권 연구: 시각장애인의 화면해설방송을 중심으로」, 『시각장애연구』 25(4): 85-105.
- 양병곤 (2004) 「외국어 발음 교육과 연구를 위한 소프트웨어 kalvin 활용」, 『부산대사대논문집』 43: 17-30.
- 이동훈, 류정호, 정수영 (2011) 「장애인방송 편성현황 검증 분석 및 평가방안 연구」, 『방송통신정책연구』 11-진흥-다-21.
- 이상빈 (2019) 「화면해설(audio description)에서의 객관성 개념 분석」, 『번역학연구』 20(3): 119-150.
- 이상빈 (2020) 「화면해설에서의 객관성과 인물의 심리 감정 표현: 배리어프리영화 <앙리 앙리>(Henri Henri)를 기반으로」, 『번역학연구』 21(1): 139-158.
- 이영희 (2019) 「화면해설영상의 영화기호학적 접근 - 크리스티앙 메츠 이론의 관점으로」, 『시각장애연구』 35(1): 145-160.
- 이재진, 이영희 (2015) 「매체이용자로서의 시각장애인을 위한 화면해설서비스의 법제도적 현실과 개선점」, 『미디어 경제와 문화』 13(1): 54-100.
- Chmiel, Agnieszka and Iwona Mazur (2012) 'AD Reception Research: Some Methodological Considerations', in Elisa Perego (ed.) *Emerging Topics in Translation: Audio Description*, Trieste, Italy: EUT Edizioni Università di Trieste, 57-80.
- Cho, Taehong (2016) 'Prosodic Boundary Strengthening in the Phonetics-Prosody Interface', *Language and Linguistics Compass* 10(3): 120-141.
- Cho, Taehong (2022) 'Linguistic Functions of Prosody and Its Phonetic Encoding with Special Reference to Korean', in Kaoru Horie, Kimi Akita, Yusuke Kubota, David Y. Oshima and Akira Utsugi (eds)

- Japanese/Korean Linguistics* 29, Stanford, CA: CLSI Publications, 1-24.
- Cho, Taehong and Patricia Keating (2001) 'Articulatory and Acoustic Studies of Domain-Initial Strengthening in Korean', *Journal of Phonetics* 29: 155-190.
- Jun, Sun-Ah (1993) *The Phonetics and Phonology of Korean Prosody*, PhD dissertation, The Ohio State University.
- Jun, Sun-Ah (1998) 'The Accentual Phrase in the Korean Prosodic Hierarchy', *Phonology* 15(2): 189-226.
- Jun, Sun-Ah (2000) 'K-ToBI (Korean ToBI) Labelling Conventions: Version 3', *Speech Sciences* 7: 143-169.
- Jun, Sun-Ah (2007) 'The Intermediate Phrase in Korean Intonation: Evidence from Sentence Processing', in Carlos Gussenhoven and Tomas Riad (eds) *Tones and Tunes: Studies in Word and Sentence Prosody*, Berlin: Mouton de Gruyter, 143-167.
- Jun, Sun-Ah (2014) 'Prosodic Typology: By Prominence Type, Word Prosody, and Macro-rhythm', in Sun-Ah Jun (ed.) *Prosodic Typology II: The Phonology of Intonation and Phrasing*, Oxford: Oxford UP.
- Kleege, Georgina (2015) 'Audio Description Described: Current Standards, Future Innovations, Larger Implications', *Representations* 135(1): 89-101.
- Martin, James R. and Peter R. R. White (2005) *The Language of Evaluation: Appraisal in English*, London: Palgrave Macmillan.
- Oh, Sejin and Sun-Ah Jun (2019) 'The Prosodic Structure and the Underlying Tonal Pattern of AP in Chungnam Korean', in Taehong Cho, Sahyang Kim, Jonny Jungyun Kim and Say Young Kim (eds) *Proceedings of HISPhonCog (Vol. 2)*, Seoul: Hanyang University, 175-176.

[Abstract]

Influences of Objectivity and Prosody in Audio Description on the Comprehension of Character Emotions

Dawoon Jeong & Jonny Jungyun Kim
(Pusan National University)

This study presents results from two speech perception experiments to provide empirical evidence for improving perceptual clarity in audio descriptions (AD) for character emotions. In both experiments, 27 participants with normal vision heard AD-style utterances that varied in objectivity of appraisals (i.e., words denoting emotion vs. words describing behavior) and in prosodic saliency of the appraisals, and then self-rated the degree of perceived emotions on a 9-point scale. As an effect of objectivity, subjective descriptions induced significantly higher emotion ratings than objective ones in Experiment 1, in which prior context was given minimally. In Experiment 2 which provided more faithful contextual information, however, perceived character emotion tended to be greater for objective appraisals, possibly suggesting that objective descriptions along with abundant context help the listeners actively reconstruct mental representations for the intended psychological states. The effects of prosody were more robust across the experiments. The ratings significantly increased when provided with more salient acoustic cues for the phrase boundary and prominence, highlighting the role of prosodically-driven articulatory strengthening in speech perception, which may be provided as a guideline for trained dubbing artists.

Keywords: audio description, objectivity, appraisal, context, speech prosody, prosodic boundary, prominence

주제어: 화면해설, 객관성, 평가어, 상황 정보, 발화 운율, 운율 경계, 돋들림

정다운(1저자)

부산대학교 영어영문학과 석사 졸업

ekdns01201@naver.com

관심 분야: 번역학, 음성학, 운율

김정운(교신저자)

부산대학교 영어영문학과 조교수

jonnykkim@gmail.com

관심 분야: 음성학, 실험음운론, 심리언어학, 사회언어학

논문 투고: 2022년 11월 27일

1차 심사 완료: 2022년 12월 9일

2차 심사 완료: 2022년 12월 17일

게재 확정: 2022년 12월 18일