

탄막(彈幕)을 활용한 중국 팬 자막 영상의 결텍스트 분석

김혜림(울산대학교)

1. 서론

결텍스트(paratexts)는 텍스트와 세상 사이에 존재하는 중간 지대로서 우리에게 해당 텍스트에 대한 세상의 담화를 전해주는 매체이다(박선희, 2015, pp. 29-30). 번역본의 결텍스트는 원작에 대한 목표 문화권의 수용 방식을 알려주는 중요한 연구 도구이다. 그간 결텍스트 연구는 대부분 종이책 기반 문학 텍스트를 대상으로 이루어졌으며, 번역본 결텍스트 연구 역시 문학 번역이 주를 이루었다(Batchelor, 2018, p. 25). 그러나, 디지털 시대 다양한 미디어 콘텐츠가 확산하면서 웹소설 등 디지털 문학(Cao, 2021; Desrochers & Apollon, 2014; McCracken, 2013), 영화와 TV 프로그램(Boni, 2016; Gray, 2010), 게임(Consalvo, 2017; Rockenberger, 2014), 소셜 미디어(Johnson, 2017) 등으로 연구의 범위가 확장되고 있다. 하지만, 미디어 콘텐츠 번역본에 대한 결텍스트 연구는 여전히 국내외적으로 매우 미진하며, 선행연구 또한 산업적 맥락에서 이루어진 전문 번역을 대상으로 하고 있다(Bernabo, 2017; Matamala, 2011; 김순미, 2023; 윤미선, 2020a, 2020b; 최수연, 2015). 디지털 커뮤니케이션 기술이 발전하면서 번역이 미디어 산업으로부터 해방되었고 (Pérez-González, 2019, p. 103), 일반 대중들이 디지털 미디어 공간에서 번역

콘텐츠를 직접 생산하며 공유할 수 있게 되었다. ‘팬을 위해, 팬에 의해(for fans by fans)(Díaz Cintas & Muñoz Sánchez, 2006)’ 이루어지는 팬 번역은 그 대표적인 사례로 전문 번역과 수용자들의 기대를 재정립하는 힘을 가졌다는 점에서 더 이상 간과할 수 없는 현상이 되었다(O’Hagan, 2008, p. 179). 따라서 미디어 콘텐츠 번역본 결텍스트 연구는 새로운 번역 현상으로 자리매김하고 있는 팬 번역으로 확대될 필요가 있다. 탄막(弹幕, Danmu, Danmaku 또는 Bullet Screens)은 중국 동영상 플랫폼에서 영상과 겹쳐 출현하는 독특한 댓글 또는 시스템으로, 새로운 형태의 영상 번역 결텍스트로 평가받고 있다. 본 연구는 중국 동영상 플랫폼에서 사용자들이 팬 번역된 한국 영상 콘텐츠를 시청하며 생산한 탄막을 대상으로, 결텍스트로서 탄막이 중국 시청자들의 팬 번역 영상 수용에 어떠한 기능을 하는지 분석한다.

2. 이론적 배경

2.1 디지털 시대 결텍스트의 확장

결텍스트는 프랑스 문학비평가 주네트(Genette, 1997)가 저서 『Seuils(문턱)』에서 제시한 개념으로, 책 제목, 저자명, 추천사, 작가 서문, 주석, 삽화, 인터뷰 등 “텍스트(본문)를 둘러싸고 그것을 연장하면서 텍스트를 소개하고 그것이 책의 형태로 수용되고 소비되는 것을 공고히 하는 역할을 하는 요소들(p. 1)”을 말한다. 이러한 결텍스트는 텍스트 해석의 출발점으로서 기능할 뿐 아니라 텍스트가 책의 형태가 되어 세상에 선보일 수 있도록 도와주며, 텍스트의 보다 나은 수용을 위해 작가의 의도가 제대로 반영된 작품 설명과 ‘적절한’ 독법을 독자들에게 제시하는 역할을 한다. 주네트는 결텍스트를 공간(텍스트를 기준으로 어디에 위치하는가), 시간(텍스트의 발간 시기에 견주어 언제 생성됐는가), 본성(텍스트, 삽화 등 어떤 성질을 가지고 있는가), 화용(발신자와 수신자는 어떤 특징을 가졌고 메시지는 어떤 효과를 발휘하는가), 기능(어떤 책을 읽어야 하고, 어떻게 책을 제대로 읽을 수 있는가) 등 다섯 가지 특징에 따라 분류하였다. 하지만, 인쇄된 문학 서사를 중심으로

논의된 이러한 주네트의 분류를 미디어 콘텐츠에 그대로 적용하기에는 시대적, 장르적 한계가 있다. 영상 텍스트의 경우, 많은 인원이 생산에 참여하는 특성상 문학 텍스트처럼 저자를 간단히 규정할 수 없으며(화용적 특성), 텍스트의 안과 밖 경계가 불분명하고(공간적 특성), 판권이 팔릴 때마다 포스터, 트레일러 등 홍보물이 일시적으로 생산되고 버려진다(시간적 특성). 따라서, 주네트가 제시한 화용적, 공간적, 시간적 분류 기준을 적용하기 어렵다(윤미선, 2020a, p. 185; Cao, 2021, pp. 151-152).

이러한 배경에서 그레이(Gray, 2010)의 연구는 참고할 만하다. 그레이는 텍스트가 저자 의도대로 수용되게 하는 것이 결텍스트의 가장 중요한 기능이라 주장한 주네트의 저자 중심 관점에서 벗어나, 생산 주체를 기준으로 하는 ‘업계 생산 결텍스트(industry-created paratexts)’와 ‘시청자 생산 결텍스트(viewer-created paratexts)’를 제시하였다(pp. 143-174). 생산 과정에 다양한 주체가 참여하는 디지털 미디어 콘텐츠에서 결텍스트가 저자의 의도에서 나온 것인지 아닌지를 판단하는 것은 무의미하며, 저자, 편집자, 심지어 시청자가 생산한 결텍스트일지라도 텍스트 수용에 영향을 미치는 기능(functionality)에 초점을 맞춘다면 모두 결텍스트로 간주할 수 있다는 것이다. 이밖에 그레이는 결텍스트가 단지 텍스트로 들어가는 ‘문턱’으로만 기능하지 않으며, 텍스트에 ‘진입’한 후에도 많은 결텍스트를 맞닥뜨리게 됨을 지적하며 결텍스트를 ‘엔트리웨이(entryway)’와 ‘인 미디어 레스(in media res)’로 분류하였다(p. 40). 엔트리웨이는 관객을 끌어들이는 결텍스트를 말하며, 인 미디어 레스는 시청하는 중간이나 이후에 관객의 이해를 돕는 결텍스트를 의미한다.

2.2 중국 동영상 플랫폼 탄막과 결텍스트

탄막은 중국 동영상 플랫폼에서 실시간으로 영상의 특정 위치와 재생 시간에 추가되는 댓글 또는 그 시스템을 말한다. 유튜브 등 다른 주요 동영상 플랫폼은 댓글 공간이 영상 아래 또는 옆에 지정되어 있어 영상 콘텐츠 시청과 토론이 별개의 것으로 분리된다. 이와 달리, 중국 동영상 플랫폼은 영상과 겹쳐 출현하는 탄막을 통해 영상 콘텐츠 시청과 이에 대한 상호작용이 통합된 하나의 경험으로 제공되며, 원천 영상은 댓글(탄막)을 위한 캔버

스 역할만 할 뿐, 시청자 참여가 전면에 위치하게 된다(Yang, 2020, p. 254). 탄막이라는 명칭은 영상을 가리는 '총알 장막'이라는 말 그대로 영상 콘텐츠에 대한 투명한 접근이 아닌 불투명성을 은유적으로 내포하고 있다(Li, 2017, p. 237). 탄막과 영상 콘텐츠의 교차는 새로운 통합 텍스트, 즉 탄막 영상 콘텐츠를 창출하며(Deng & Zhan, 2022, p. 257), 탄막이 제공하는 언어적 기호는 영상 내 다른 기호들과 조화롭게 작용하여 의미를 형성한다. 결과적으로 원천 영상 콘텐츠는 번역뿐 아니라 시청자들이 입력한 탄막을 통해서도 재맥락화되는 것이다(Qiao, 2024, p. 5).

이러한 탄막은 중국 동영상 플랫폼 사용자들이 영상을 시청하며 직접 입력한다는 점에서 '시청자 생산 결텍스트'로 볼 수 있으며, 영상 오프닝부터 본 영상 전체에 걸쳐 출현하므로 '엔트리웨이' 및 '인 미디어 레스'의 기능을 모두 포괄한다. 시청자를 작품 세계로 초대할 뿐만 아니라, 작품에 대한 이해와 해석을 돕는 역할도 하기 때문이다. 탄막은 영상 번역에서 새롭게 출현한 결텍스트로 주로 아시아 지역 영상 콘텐츠에 활발히 사용되어 서구 중심의 연구를 보완할 수 있다고 평가되나(Fan, 2020, p. 3), 아직 결텍스트로서 탄막을 분석한 연구는 진행되지 않았다.

2.3 중국 팬 자막 현황

중국은 자국 문화산업을 보호하고 공정한 경쟁 질서를 유지하기 위해 해외 영상 콘텐츠 시장 진입을 엄격히 제한하고 있으며, 검열을 통해 콘텐츠 내용을 통제한다. 중국 국가광과전시총국(国家广播电视总局, SAPPRFT)은 해로운 언어, 선정적이거나 폭력적인 콘텐츠, 동성애 콘텐츠 등 정치적으로 민감하거나 저속하다고 판단되는 장면에 대해 광범위한 각색과 편집을 진행한다. 이러한 중국 당국의 시장 진입 제한과 공식적인 검열은 다양한 해외 콘텐츠와 문화적 타자성을 경험하고자 하는 일반 대중들이 디지털 시대 참여문화 환경 속에서 활발하게 콘텐츠를 번역하고 공유하는 주요한 동기가 되었다(Lu & Lu, 2021, pp. 3-4).

중국의 팬 자막은 주요 도시에 인터넷이 보급된 2001년부터 시작되었으며, 2003년 미국 시트콤 『프렌즈(friends)』가 인터넷과 해적판 DVD를 통해 소개되고 미국 영상물 열풍이 불면서 온라인상에서 팬 자막 커뮤니티(字幕

組) F6가 구성되었다(Wang, 2017, pp. 167-168). 이후 人人影视(YYeTs), 射手网, TLF, 伊甸园, 风软, 破烂熊, 悠悠鸟, 圣城家园, 飞鸟影苑, 凤凰天使韩剧社 등 팬 자막 온라인 커뮤니티가 계속해서 형성되었다(한국저작권단체연합회 저작권보호센터, 2015, pp. 34-35). 중국에서 이들 팬 자막의 소비는 공동의 관심사를 가진 집단 활동의 차원을 넘어 하나의 주요한 사회현상으로 발전되었으며, 이는 필연적으로 중국 정부의 효율적인 검열에 위협이 될 수밖에 없었다(Wang, 2017, p. 168). 이에 따라 중국 정부는 온라인 지식재산권 침해행위 단속 활동인 ‘검망(剑网)’을 주기적으로 실시하며 관리·감독을 강화하였고, 2014년 중국의 팬 자막 번역 커뮤니티 人人影视, 射手网, TLF, 伊甸园, 风软 등이 저작권 침해 혐의로 모든 번역 서비스를 종료하며 웹사이트를 폐쇄되기도 하였다(한국저작권단체연합회 저작권보호센터, 2015, p. 36). 하지만, 중국 네티즌들의 지지에 힘입어 중국의 팬 자막 커뮤니티는 다운로드 링크를 삭제하거나 자막 파일만 제공하는 등 활동을 지속하기 위한 여러 노력을 기울였으며, 일부는 위챗(Wechat) 공식 계정 또는 빌리빌리(Bilibili)와 액퓌(Acfun) 등 동영상 플랫폼에 간접적으로 팬 번역된 영화나 드라마 등을 업로드하고 있다. 이러한 독특한 사회문화적 맥락에서 팬 자막 영상을 중국 시청자들이 어떻게 수용하는지 결텍스트 분석을 통해 고찰할 필요가 있겠다.

3. 분석자료

3.1 분석자료 선정

본 연구의 분석자료는 중국 동영상 플랫폼 빌리빌리에 한국어 팬 자막 커뮤니티 神叨字幕组가 업로드한 『酒鬼都市女人们(술꾼도시여자들)』 시즌 1(총 12화)¹⁾을 플랫폼 사용자들이 시청하며 입력한 탄막 자료이다).

1) 『酒鬼都市女人』 빌리빌리 링크:

https://www.bilibili.com/video/BV1EZ4y1h7au?spm_id_from=333.788.videopod.sections&vd_source=8477ae35f241272d05769b888a826fc3

중국의 대표적인 한국어 팬 자막 커뮤니티에는 凤凰天使韩剧社, 韩迷字幕组, 梦想字幕组, 女汉子字幕组, 神叨字幕组 등이 있으며, 이들 커뮤니티는 빌리빌리에 자신들의 채널을 구축하고 직접 생산한 팬 자막 영상을 공유하고 있다. 본 연구는 빌리빌리 홈페이지에서 이들 커뮤니티 명칭을 검색어로 팬 자막 영상을 검색한 후, 채널별 영상 수와 영상별 탄막 수를 검토하였다. 검토 결과, 업로드 영상 수가 많고 탄막 참여가 활발한 神叨字幕组 채널을 선택하였으며, 神叨字幕组의 팬 자막 영상 중 플랫폼 종합순위, 영상 주제, 중국에서의 인지도 등을 고려하여 『酒鬼都市女人们』 시즌 1을 분석자료로 최종 선정하였다. 드라마 『술꾼도시여자들』은 웹툰 『술꾼도시처녀들』을 원작으로 하는 2021년 티빙 오리지널 드라마로, 퇴근 후 술 한 잔을 인생의 신념으로 하는 갓 서른 살 세 여자의 일과 사랑, 우정을 현실적으로 그리고 있다. 술자리 에피소드뿐만 아니라 세 여자가 학생, 사회 초년생 시절을 거쳐 사회인으로 살면서 느끼는 성장통을 담아 방영 후 큰 화제를 모았다. 인기에 힘입어 2022년 중국 대형 제작사 완다무비에 리메이크 권권이 수출되었으며 중국에서 영화와 드라마로 제작되고 있다(박설이, TV리포트, 2022.12.21.). 또한, 본 드라마는 청소년관람불가 드라마로, 동성애, 사제간 사랑, 교사의 흡연, 성적 표현 등 중국에서는 적나라하게 다룰 수 없는 과격적이고 과감한 설정을 포함하고 있어 중국 당국의 검열로 확산한 중국의 팬 자막과 그에 대한 수용을 관찰하는 데 적합한 자료라고 판단하였다.

탄막은 최근까지 입력된 모든 내용이 축적되어 영상에 함께 나타나는 특성이 있어 시청자들은 탄막을 통해 다른 사람들과 함께 콘텐츠를 즐기는 가상의 공동체적 관람 분위기를 경험한다. 이러한 탄막을 활용한 상호작용은 ‘탄막 사용자 간 상호작용’, ‘탄막 사용자와 영상 콘텐츠 간 상호작용’, ‘탄막 사용자와 자막 번역 간 상호작용’으로 분류할 수 있었다. 본 분석자료에 출현한 탄막을 검토한 결과, ‘탄막 사용자 간 상호작용’ 중 ‘谁还在看(시

2) 한국어 콘텐츠는 영어, 일본어와 함께 중국 동영상 플랫폼의 3대 콘텐츠로(Yang, 2020, p. 264), 중국에서 팬 번역이 활발히 이루어진다. 또한, 빌리빌리는 중국의 3대 동영상 플랫폼인 텐센트 비디오, 아이치이, 유쿠와 근본 형태를 달리한 UCC(User Created Contents) 플랫폼이다. 따라서 팬들이 직접 생산한 UCC인 팬 자막 영상의 수용을 탄막으로 분석하는 데 적합하다고 판단하였다.

칭 중인 사람?); ‘我在11-22(저요. 11월 22일)’, ‘正在看的七个人你们好(지금 시청 중인 7명, 안녕하세요.)’, ‘弹幕的酒友, 身旁有酒干一杯啊!’(탄막 술친구들, 옆에 술이 있으면 한 잔 해요); ‘好, 干杯!(네, 건배!)’ 등 공동체적 관람 분위기를 체험하기 위한 단순 상호작용은 영상 콘텐츠 수용과 큰 관련이 없다고 판단하여 결텍스트 분석에서 제외하였다. 또한, ‘탄막 사용자와 영상 콘텐츠 간 상호작용’은 매체를 매개로 이루어지는 커뮤니케이션인 준사회적 상호작용(parasocial interaction)으로 볼 수 있다(Yang, 2023, p. 62). 이러한 준사회적 상호작용은 인지적(cognitive), 정서적(affective), 행위적(behavioral) 상호작용으로 분류되는데(Schramm & Hartmann, 2008), 이 중 언어적, 비언어적, 준언어적 행위 및 행위적 의도를 뜻하는 행위적 상호작용은 탄막 자료를 통해 관찰하기 어렵다(Yang, 2023, p. 67). 탄막은 언어적 행위이기는 하나, 수용자가 미디어 등장인물과의 만남을 시도하는 것과 같은 비언어적 물리적 행위나 행위적 의도를 분석할 수 없기 때문이다. 행위적 상호작용을 제외한 인지적·정서적 상호작용의 세부 분류를 살펴보면, 인지적 상호작용은 (1) 페르소나의 외모, 발화, 행동에 대한 주의력 배분, (2) 페르소나의 행동과 상황에 대한 이해, (3) 이전 미디어와 삶의 경험 활성화, (4) 페르소나와 페르소나 행동에 대한 평가, (5) 페르소나의 미래나 결과 예측, (6) 페르소나와 자신과의 관계 구축으로 분류할 수 있으며, 정서적 상호작용은 (1) 동정/반감, (2) 공감/비공감, (3) 감정 전파로 분류된다(Schramm & Hartmann, 2008, p. 389). 본 분석자료의 탄막에서도 상기 인지적·정서적 상호작용의 세부 분류 항목이 모두 관찰되었으며, 이 중 ‘善花好漂亮(선화 너무 예뻐)’, ‘哇塞, 身材好好! 555(와우, 몸매 정말 좋다!!!)’ 등 ‘페르소나의 외모에 대한 주의력 배분’은 텍스트 수용에 영향을 미치는 결텍스트의 기능과 관련이 없다고 판단하여 역시 분석에서 제외하였다. 공동체적 관람 분위기를 위한 단순 상호작용, 페르소나의 외모 등에 대한 주의력 배분을 제외한 나머지 탄막은 모두 분석자료에 포함하여 분석을 진행하였다. 분석자료를 정리하면 다음 <표 1>과 같다.

표 1
분석 자료

팬 자막 영상	영상 업로드 시기	총 탄막 수 (2025.8.1. 기준)	탄막 내용
『酒鬼都市女人们』	2022.5.4. ~2022.6.1.	총 12,135개 (1화 993개, 2화 681개, 3화 767개, 4화 942개, 5화 1,142개, 6화 940개, 7화 880개, 8화 1,142개, 9화 983개, 10화 1,287개, 11화 799개, 12화 1,579개)	<ul style="list-style-type: none"> • 탄막 사용자 간 상호작용 (공동체적 관람 분위기를 위한 단순 상호작용 제외) • 탄막 사용자와 영상 콘텐츠 간 상호작용 <ul style="list-style-type: none"> -인지적 상호작용 (페르소나의 외모 등에 대한 주의력 배분 제외) - 정서적 상호작용 • 탄막 사용자와 자막 번역 간 상호작용

3.2 분석자료 팬 자막의 특징

탄막을 활용하여 팬 자막 영상의 수용을 분석하기에 앞서 『酒鬼都市女人们』에서 관찰된 팬 자막의 특징을 간단하게 살펴볼 필요가 있다. 팬들은 관심사 공유, 정서적 교감, 팬 커뮤니티의 인정 등을 위해 자발적으로 팬 번역에 참여하며 원천 텍스트의 충실한 재생산을 넘어 가시적인 중재자로서 자신의 주관성을 드러내는 개입자적 접근법(interventionist approach)(Pérez-González, 2007, p. 78)을 취한다. 『酒鬼都市女人们』 팬 자막에서도 이러한 팬들의 적극적인 개입이 관찰되었다.

먼저, 『酒鬼都市女人们』는 <그림 1> (가)와 같이 원천 영상 오프닝 전 팬 자막 커뮤니티 명칭을 명시한 자체 오프닝 타이틀을 삽입하고, 영상 도입부 상단에 번역 작업에 참여한 번역자, 식자, 타이머 등의 아이디를 자막으로 표시하여 팬 자막의 주체를 분명히 밝히고 있었다. 또한, 원천 영상 오프닝 하단에 “版权归电视台所有, 仅供个人影视制作学习交流之用, 任何组织和个人不得公开传播或用于任何商业盈利用途(저작권은 방송국 소유이며, 개인의 영상 제작, 학습 교류용으로만 제공될 뿐, 어떠한 단체나 개인도 공개적으로 배포하거나 상업적으로 사용할 수 없다)”는 자막을 삽입하여 팬 자막 영상이 중국의 저작권법에서 규정하는 개인 학습, 연구 및 감상을 위한

합리적 이용임을 밝히고 있었다. 이밖에, 시청자들의 한국어 및 한국 대중문화에 관한 관심을 반영하여 원천 언어와 번역을 병기하는 이중 언어 자막을 사용하였으며, 영상 속 발화 외에 배경음악인 k-pop에 대해서도 원천 언어 가사와 번역으로 구성된 이중 언어 자막을 제공하였다. 배경음악 번역은 자막의 색상과 크기, 위치(오른쪽 상단)를 달리하여 발화 번역과 구분하고 있었다(<그림 1> (나)).

그림 1

『酒鬼都市女人们』 팬 자막 특징1

(가)



(나)



『酒鬼都市女人们』 팬 자막은 원천 발화에 없는 한국 문화 및 배경 정보에 대한 설명을 팬 자막에 주석 형태로 추가하는 특징도 보였다. <그림 2> (가)를 보면, 한국 배우 이름을 번역하며 관련된 한국 영화 『내 머릿속 지우개』에 대한 설명을 주석으로 추가한 것을 볼 수 있다. 그러나, 이러한 원천 문화 및 배경 정보에 대한 주석은 발화 번역에서만 관찰되었으며, 배경음악이나 영상 화면 등 영상의 비언어 정보에 대한 설명(가수명, 문화 정보 등)이 주석 형태로 제공되지는 않았다. 『酒鬼都市女人们』 팬 자막은 번역 전략에 대한 부연 설명을 주석으로 추가하기도 하였다. <그림 2> (나)에서 주인공 강지구는 친한 사이가 아닌 상대방에게 ‘미안해요’를 카톡으로 보내려다 실수로 ‘미안ㅎ’을 전송한다. 팬 자막은 이를 영어 ‘sorry’를 음차한 중국 MZ 세대의 인터넷 용어 ‘骚瑞hh’로 번역하였다. 한국어 반말의 느낌을 비격식체 중국어 인터넷 용어로 전달하고자 한 것인데, 한국어 존댓말

과 반말에 대한 설명을 주석으로 보충하고 있다.

그림 2
『酒鬼都市女人们』 팬 자막 특징 2



존댓말과 같이 담화가 전달되는 방식인 모드(mode)는 팬 자막에서 자막의 색상과 크기 변화 등을 통해 전달되기도 하나 『酒鬼都市女人们』 팬 자막에서는 관찰되지 않았다. 『酒鬼都市女人们』 팬 자막은 일정한 색상과 서체, 크기의 자막을 사용하였으며, 등장인물 표정과 같이 영상 화면 등이 전달하는 비언어 정보를 적극적으로 자막의 시각적 디자인에 반영하지는 않았다.

4. 분석방법

디지털 시대 결텍스트의 개념을 새롭게 분류할 필요성이 제시되면서 결텍스트의 기능적 특성이 온라인 미디어 콘텐츠 결텍스트 분석의 핵심 개념으로 등장하게 되었다. 주네트(1997, p. 13)는 결텍스트의 세부적인 기능은 경험적 데이터를 통해 귀납적으로 파악할 수 있다며 자세한 분류 기준을 설명하지 않았으나, 로켄버거(Rockenberger, 2015)가 주네트의 기능적 특성을 기반으로 모든 미디어 텍스트에 적용할 수 있는 결텍스트의 기능적 분류법을 제시하였다. 그리고, 배칠러(Bachelor, 2018, p. 160)가 번역본의 결텍스트 분석 관점에서 이를 다시 수정하여 다음 14개 기능을 제시하였다.

1. 지시적(Referential): 작품을 알아보게 하는 기능
2. 자기 지시적(Self-referential): 결텍스트 자체에 주의를 끌게 하는 기능
3. 장식적(Ornamental): 장식하거나 '좋아 보이게' 꾸미는 기능
4. 분류적(Generic): 작품을 분류하고, 장르를 명시하며, 관객이 작품을 특정 장르로 분류하여 수용하도록 하는 기능
5. 메타 소통적(Meta-communicative): 커뮤니케이션 중재의 일반적인 조건과 제약 또는 특정한 상황을 명시적으로 고찰하는 기능 (번역 과정의 어려움 등)
6. 정보적(Informative): 경험적 데이터를 중재하는 기능. 작품의 내적, 외적 관계에 대한 정보를 제공하거나 저자의 의도를 설명함. 독자의 이해에 방해가 되는 장애물을 제거하거나, 번역 과정에서 문화 특수 어휘에 대한 설명을 추가하는 등 사용자의 이해에 도움이 되는 정보를 제공하는 기능
7. 해석적(Hermeneutical): 특정한 인식의 틀을 제공함으로써 특정 측면이나 특성을 드러내고 관련 맥락을 중재하여 사용자의 이해나 해석을 안내하는 기능(텍스트의 특성이 작가의 결정과 의도임을 설명함으로써 사용자의 이해를 확장하거나 제한함)
8. 이데올로기적(Ideological): 특정 이데올로기적인 관점을 고취하거나 텍스트 (번역의 원천 문화)의 이데올로기적 관점에 거리를 취하는 기능
9. 평가적(Evaluative): 텍스트의 가치나 문화적 중요성을 알려주는 기능
10. 상업적(Commercial): 제품 추천, 광고 등 사용자로 하여금 상품을 구매하도록 하는 기능
11. 법적(Legal): (1) 정보적 기능(법적 권리와 의무 고지), (2) 발화수반적 기능(상징적으로 법적 권리와 의무, 공식적 또는 비공식적 계약 및 보장 사항을 공표)
12. 교육적(Pedagogical): 행위의 기준을 설정하는 기능
13. 지시적·작용적(Instructive, operational): 상품의 수용과 사용을 안내하며, 접근법을 제안하고 행동을 추천하는 기능(내비게이션 결텍스트 포함)
14. 개인 맞춤 기능(Personalisation): 개인적 필요에 맞게 결텍스트를 일시적으로 조정하는 기능(상호작용적 결텍스트에만 해당)

이와 같은 배철리의 기능적 분류는 모든 미디어 텍스트를 대상으로 한 범용적 분류인 만큼, 탄막 분석에 이를 활용하기 위해서는 일부 조정이 필요해 보인다. 먼저, 상기 분류 중 ‘장식적 기능’은 DVD 커버 디자인 등 보기 좋게 꾸미는 기능을 말하나 탄막에서 이러한 장식적 기능을 관찰하기 어렵다. 또한, 탄막은 영상 콘텐츠와 서로 교차하며 재맥락화된 새로운 통합 텍스트를 생성하는 만큼, 곁텍스트(탄막)가 작품(영상 콘텐츠)을 지칭하는 ‘지시적 기능’이나 곁텍스트(탄막) 자체를 지칭하는 ‘자기 지시적 기능’도 큰 의미가 없는 것으로 판단된다. 이밖에, 로맨틱 코미디 드라마인 『술꾼도 시여자들』은 그 장르가 명시적으로 드러날 뿐만 아니라 오락성이 강한 작품으로, 작품의 장르를 분류하거나(분류적 기능), 텍스트의 가치를 평가하고(평가적 기능), 행위 기준을 교육하는 기능(교육적 기능) 등은 본 연구의 분석자료에 한해 큰 관련이 없는 것으로 보인다. 마지막으로, 중국 당국의 팬 번역 단속이라는 사회적 배경 속에서 神叨字幕組가 자체적으로 오프닝에 저작권 침해 문제에 대한 해명과 합리적 이용을 명시적으로 밝히고 있는 만큼, 본 분석자료에서 추가로 법적 기능과 관련된 내용은 관찰되지 않았다. 이에 따라 상기 14개 기능 중 ‘지시적 기능’, ‘자기 지시적 기능’, ‘장식적 기능’, ‘분류적 기능’, ‘평가적 기능’, ‘법적 기능’, ‘교육적 기능’의 7개 기능은 분석에서 제외하였다.

또한, 특정한 인식의 틀을 제공하여 사용자의 이해나 해석을 안내하는 ‘해석적 기능’은 상품의 수용과 사용을 안내하는 ‘지시적·작용적 기능’ 및 특정 이데올로기 관점 취하거나 거리를 두는 ‘이데올로기적 기능’과 엄격한 구분이 어려워 보인다. 따라서 이 세 가지 기능은 하나로 합쳐 ‘해석적·지시적 기능’으로 명명하고 분석을 진행하였다. 개인적 필요에 맞게 곁텍스트를 조정하는 ‘개인 맞춤 기능’은 상호작용을 기본 특성으로 하는 탄막과 잘 어울리는 기능으로, 시청자들이 탄막을 입력하면서 선택하는 색상, 모드 등을 통해 관찰할 수 있다. 시청자들은 다양한 동기와 의도에 따라 영상 오른쪽에서 왼쪽으로 흘러가는 흰색 롤링 기본 모드 외에 여러 가지 서체 및 색상, 그리고 영상 위·아래에 3~4초간 나타나는 팝업 모드 등을 선택한다. 다만, 이는 탄막 전체적으로 관찰되는 특징인 만큼 해당 기능을 별도로 분류하지 않고, 기타 기능별 사례와 함께 해당 맥락에서 사용자들이 어떻게 자

신의 필요에 따라 탄막 색상, 모드 등을 선택하며 의견을 표현하는지 분석한다.

따라서 본 연구는 결텍스트로서 탄막의 기능을 ‘메타 소통적 기능’, ‘정보적 기능’, ‘해석적·지시적 기능’, ‘상업적 기능’의 4가지 기능별로 분류하고, 탄막 색상과 모드 등을 함께 고려하여 탄막이 어떻게 개인적 필요에 맞게 조정되고 상호작용하며 해당 기능을 수행하는지 구체적인 사례를 분석한다. 탄막 자료는 탄막 내용, 색상, 모드 외에도 영상 시간과 입력 시간을 함께 분석한다. 탄막은 과거로부터 현재까지 특정 영상 시간과 위치에 동기화된 모든 내용이 함께 축적되어 출현하므로, 영상 시청 시 즉각적인 상호작용처럼 보일지라도 실제로는 상당한 시간 차가 있을 수 있다. 따라서 탄막을 통한 사용자들의 실제 상호작용을 관찰하기 위해서는 탄막이 출현한 영상 시간 외에 실제로 입력된 시간을 함께 분석할 필요가 있다.

탄막의 기능별 분류는 영상의 화면과 맥락에 근거하여 연구자가 가장 주요한 기능이라 판단하고 해석한 결과임을 밝힌다. 하나의 결텍스트는 동시에 여러 기능을 수행할 수 있으며(Batchelor, 2018, p. 161), 실제로 탄막의 내용을 제시된 기준에 따라 객관적으로 분류하기는 쉽지 않았다. 본 연구의 목적은 분류 결과의 통계적 수치를 제시하는 것이 아니라, 탄막이 영상 콘텐츠 번역본의 결텍스트로서 어떠한 기능을 하는지 파악하고 확인하는 데 있다. 따라서 분류 결과에 다소의 주관성이 있음을 인정하면서, 특정 맥락에서 탄막의 구체적인 결텍스트 기능을 사례별로 분석하고자 한다.

5. 분석 결과

5.1 메타 소통적 기능

탄막에서 팬들이 수행한 자막 번역을 명시적으로 고찰하는 메타 소통적 기능은 팬 자막에 대한 감사, 팬 자막에 대한 의문 제기 및 논의, 팬 자막의 번역 노력 및 오류에 대한 수정 등으로 나타났다.

먼저, 팬 자막에 대한 감사는 ‘感謝字幕組!!!!!!’(팬 자막번역팀

감사합니다!!!!!!)’, ‘B站竟然能看!(빌리빌리에서 볼 수 있군요!)’, ‘良心字幕组, 居然是双语字幕, 双语字幕, 赞(양심적인 팬 자막번역팀, 이중 언어 자막이네요, 최고)’과 같이 팬 자막에 대한 직접적인 감사, 빌리빌리 플랫폼에 업로드된 팬 자막 영상에 대한 반가움, 이중 언어 자막에 대한 만족 등으로 표현되었다. 이러한 팬 자막에 대한 감사 표현은 1화, 2화 등 전반부 회차, 특히 시청자들이 영상 시청을 시작한 도입 부분에 많이 출현하였다.

다음으로, 시청자들은 탄막을 통해 팬 자막에 의문을 제기하고 이에 대한 답변을 제시하며 번역 관련 논의를 진행하기도 하였다.

그림 3
탄막의 메타소통적 기능



표 2
탄막의 메타소통적 기능: 번역에 대한 논의 (1화)

영상시간	탄막 내용	색상	모드	입력시간
01:50	(1) 为啥要翻成这个志, 感觉由一个中性的名字变成了一个男名 (왜 '志'자로 번역했죠. 중성적인 이름이 남자 이름처럼 됐어요)	흰색	롤링	2022.05.07 22:02
01:58	(2) 智久 (智久)	흰색	롤링	2022.10.01 13:08
02:01	(3) 是姜智久 (姜智久예요)	흰색	롤링	2022.05.11 02:41
02:04	(4) 怎么翻译都行, 这个字对应一	흰색	롤링	2022.05.28

	大堆汉字 (智, 知, 志, 地, 支, 等等) (어떻게 번역해도 괜찮습니다. ‘지’는 智, 知, 志, 地, 支 등 많은 한자와 대응하는 글자예요)			01:54
--	---	--	--	-------

<그림 3> (가)를 보면 팬 자막에서 주인공 강지구의 이름이 ‘姜志久’로 번역되었다. 이에 대해 왜 남자 이름처럼 ‘志’ 자로 번역했는지 의문을 제기하는 탄막 (1)이 출현하였고, 답변으로 수정 번역 ‘姜智久’를 제시한 탄막 (2), (3)이 입력되었다. 그리고 이어서 ‘志’ 자로 번역해도 문제가 없음을 주장하는 탄막 (4)가 입력된 것을 볼 수 있다(<표 2> 참조).

이밖에 팬 자막에서 발생한 번역 누락 및 오류가 탄막을 통해 보완·수정되기도 하였다. 팬들은 전문 번역가와 달리 높은 수준의 외국어 실력을 갖추지 못한 경우가 많아 팬 자막에 번역 오류가 종종 발생한다. 탄막은 이러한 팬 자막의 누락과 오류를 지적하고 수정하는 기능을 수행하였다.

표 3

탄막의 메타소통적 기능: 번역 누락 수정 (11화)

영상시간	탄막 내용	색상	모드	입력시간
05:41	(5) 怎么没翻译了(왜 번역이 없죠)	흰색	롤링	2022.08.26 18:16
05:42	(6) 这里少一句 你上次说的那个亲切的纸先生 (여기 한 문장이 빠졌음. 너 저번에 말한 친절한 종이)	흰색	롤링	2022.12.10 01:04
05:42	(7) 补个翻译:你上次提到的那个 亲切的纸先生 (번역 보충: 너 저번에 친절한 종이)	붉은색	상단 고정	2022.12.10 03:11

<그림 3> (나)는 강지구가 자신의 동생과 통화하는 장면이다. 여기서 강지구의 발화 “너 저번에 얘기했던 친절한 종이, 그 싸인 왜 받고 싶은 건데?”가 “为什么想要他的签名啊”로 번역되며 앞부분 번역이 누락되었다. 해당 장면에서 번역 누락을 알아차린 시청자가 <표 3>의 탄막 (5)와 같이 왜 번역이 안 되었는지 질문을 제기하였고, 이어서 번역 누락 사실을 공지하며

보충 번역을 제시한 탄막 (6)이 출현하였다. 그리고 마지막으로 탄막 (7)이 붉은색 상단고정 모드 및 ‘补个翻译(번역 보충):’ 형식을 사용하여 누락된 번역을 보충하는 탄막임을 강조하며 앞서 출현한 번역 누락 문제 제기와 답변 내용을 정리하였다.

5.2 정보적 기능

팬 자막은 전통적인 영상 번역 대상인 청각적 언어 기호(발화) 외에 영상이 전달하는 다양한 시각적·청각적 언어 및 비언어 정보를 자막의 시각적 디자인, 주석이나 번역자 노트 등으로 전달하는 특징을 보인다. 『酒鬼都市女人们』 팬 자막도 3장에서 설명한 바와 같이 발화와 관련된 정보를 주석 형태로 추가하는 특징이 관찰되었다. 하지만, 배경 설명이 매번 주석으로 삽입되지는 않았으며, 영상 화면이나 배경음악 등 비언어 정보를 적극적으로 자막의 시각적 디자인에 반영하거나 관련 주석 설명을 추가하지는 않았다. 본 분석자료에서 시청자들은 팬 자막이 전달하지 않는 배경음악 및 영상 화면과 관련된 정보, 패러디 정보 등을 탄막으로 묻고 답하며 시청자의 이해에 도움이 되는 정보를 제공하고 있었다.

먼저, 영상 배경음악의 가수명 및 곡명 관련 정보를 탄막을 통해 공유하고 잘못된 정보를 수정하는 사례가 관찰되었다. 배경음악으로 한국 인디 록 밴드 검정치마의 Everything이 나오자, 해당 장면에서 곡명과 가수명 정보를 제공하는 탄막이 아래 <표 4> 탄막 (11)~(14)와 같이 출현하였다. 영상 시간과 입력 시간을 보면, 탄막 (11)~(13)은 동일한 정보를 제공하는 탄막이 있음에도 중복해서 입력된 것을 알 수 있다. 탄막은 조직화되지 않은 개별적, 무작위적 참여의 특징을 보이는데(Yang, 2020, p. 268), 곁텍스트로서 탄막에서도 본인이 직접 관련 정보를 제공하고자 하는 개인적 행위의 특징을 관찰할 수 있었다.

표 4

탄막의 정보적 기능: 배경음악 정보 (10화)

영상시간	탄막 내용	색상	모드	입력시간
07:21	(11) Everything呜呜呜 (EverythingTTT)	흰색	롤링	2022.12.17 21:23
07:22	(12) 黑裙子的歌!!! (검정치마 노래!!!)	흰색	롤링	2023.02.25 02:05
07:22	(13) 黑裙子! (검정치마!)	흰색	롤링	2023.02.23 22:33
07:23	(14) omg 黑裙子 (오마이갓 검정치마)	흰색	롤링	2022.07.07 19:29
07:24	(15) 等下。。这是橘子海? (잠깐.. 이거 橘子海인가요?)	흰색	롤링	2022.08.18 14:57
07:25	(16) 韩国乐队.....不是橘子海..... (한국 밴드예요..橘子海 아님...)	흰색	롤링	2022.09.02 04:34
07:27	(17) 这是黑裙子, everything (이건 검정치마, everything입)	흰색	롤링	2022.09.12 00:48
07:27	(18) 这不是橘子海, 这是黑裙子的, 也是韩国的 (橘子海 아니예요. 검정치마라고 한국 밴드입)	남색	롤링	2022.10.04 05:09
07:28	(19) 前面的 这是黑裙子black dress的 everything (앞의 분, 이거 검정치마 black dress의 everything이에요)	흰색	롤링	2022.10.14 01:31
07:28	(20) 黑裙子啦 (검정치마입니다)	흰색	롤링	2022.11.16 15:40
07:29	(21) 黑裙子的everything (검정치마 everything)	흰색	롤링	2022.09.13 09:34
07:31	(22) 这里插曲是什么 (이 배경음악 뭐예요)	흰색	롤링	2022.06.06 23:35
07:32	(23) 是黑裙子啦! everything (검정치마요! everything)	흰색	롤링	2022.08.26 11:30
07:34	(24) 黑裙子 《everything》 (검정치마 ‘everything’)	흰색	롤링	2022.07.07 19:29
07:34	(25) 插曲是EVERYTHING (배경음악은 EVERYTHING입)	하늘색	롤링	2022.07.14 22:53

또한, 배경음악을 중국 밴드 橘子海의 노래로 오해한 탄막 (15)가 출현 하자, 이에 대해 눈에 띄는 남색을 사용하여 수정 정보를 강조하거나(탄막 (18), <그림 4> (가)), 탄막 (19)처럼 앞서 출현한 탄막에 대한 답변임을 명시 적으로 밝히면서(前面的) 잘못된 정보를 정정하는 사례를 확인할 수 있었다. 영상 시간순으로 볼 때 <표 4> 탄막에서 배경음악 정보가 반복적으로 출현 하였음에도 다시 배경음악 정보를 묻는 탄막 (22)가 출현한 것을 볼 수 있 다. 하지만, 실제 입력 시간을 보면 탄막 (22)가 입력된 시점에 앞서 나온 탄 막들은 존재하지 않았다. 탄막을 통한 상호작용은 과거부터 현재까지 모든 탄막이 영상의 특정 시간에 축적되어 나타나므로 답변 후에도 다시 질문하 는 것처럼 보이기도 하나, 시청자들은 영상을 시청하는 시점에 출현한 탄막 을 바탕으로 부족한 정보를 묻고 답하며 정보를 공유하고 있는 것을 알 수 있었다.

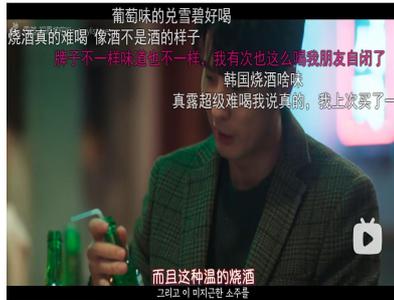
그림 4

탄막의 정보적 기능

(가)



(나)



본 연구의 분석자료는 음주를 전면에 내세운 드라마로 영상 화면에 <그림 4> (나)와 같이 주인공들이 좋아하는 소주를 마시는 장면이 자주 출현한 다. 영상 화면에서 이를 본 시청자들은 한국 소주에 대한 정보를 탄막을 통 해 묻고 답하며, 영상 화면과 관련된 문화적 정보를 공유하기도 하였다.

표 5

탄막의 정보적 기능: 문화적 정보 (1화)

영상시간	탄막 내용	색상	모드	입력시간
06:39	(26) 韩国的烧酒是真不好喝 (한국 소주는 진짜 맛없음)	흰색	롤링	2022.06.27 23:23
06:43	(27) 啊难道没人觉得韩国这个烧酒超级难喝吗 (한국 소주가 정말 맛없다고 생각하는 사람이 없는 건가요?)	흰색	롤링	2022.12.13 17:31
06:43	(28) 我只能喝水果味儿的 (난 과일 맛만 먹음)	흰색	롤링	2022.11.13 22:45
06:44	(29) 是真的超难喝 (진짜 맛 없음)	흰색	롤링	2022.10.15 15:19
06:44	(30) 烧酒和假酒一个味 (소주는 가짜 술 맛임)	흰색	롤링	2022.10.08 17:11
06:48	(31) 烧酒真的难喝 像酒不是酒的样子 (소주 진짜 맛없음. 술같지 않음)	흰색	롤링	2023.02.23 01:33
06:49	(32) 牌子不一样味道也不一样, 我有次也这么喝我朋友自闭了 (브랜드가 다름. 한 번 이렇게 먹었다가 친구가 말을 잃었음)	자주색	롤링	2023.03.19 00:08
06:49	(33) 韩国烧酒啥味 (한국 소주는 무슨 맛인가요)	흰색	롤링	2022.11.09 19:52
06:50	(34) 真露超级难喝我说真的, 我上次买了一瓶, 纯喝/兑着雪碧我都喝不下去 (진로 정말 맛없음. 정말임. 저번에 한 병 사서 그냥 먹어보기도 하고, 스프라이트를 타서 먹어보기도 했는데 다 먹을 수가 없었음)	흰색	롤링	2023.06.16 02:43
06:55	(35) 一股子酒精兑水的味儿不好喝 (알코올을 물에 섞은 맛임. 맛없음)	흰색	롤링	2022.11.27 12:20
06:58	(36) 白酒掺水那味 (바이주에 물을 탄 맛)	흰색	롤링	2022.11.19 13:52

상기 <표 5>를 보면, 소주가 나오는 장면에서 한국 소주는 맛이 없다는

정보를 공유한 탄막 (26)이 출현하였고, 이에 동의하는 탄막 (27), (29)~(31)과 함께 과일 맛 소주는 맛이 괜찮음을 간접적으로 전달한 탄막 (28)이 입력된 것을 볼 수 있다. 이후 탄막 (32)가 자주색을 사용하여 소주 브랜드별 맛이 다르다는 구체적인 정보와 함께 소주를 마신 개인적 경험을 강조하였으며(<그림 4> (나) 참조), 구체적인 소주 브랜드를 명시하고 소주가 어떻게 마셔도 맛이 없음을 부연 설명하는 탄막 (34)가 입력되었다. 그리고 소주 맛에 대한 정보를 보고 구체적인 소주의 맛을 묻는 탄막 (33)이 출현하자, 알코올을 물에 탄 맛, 바이주를 물에 탄 맛 등 소주 맛을 구체적으로 설명한 탄막 (35), (37)이 입력되었다. 이와 같이 시청자들은 탄막을 통해 영상 화면과 관련된 문화적 정보를 묻고 답하거나, 개인의 경험을 공유하며 영상 콘텐츠 이해에 필요한 정보를 주고받는 것을 알 수 있었다.

이밖에, 로맨틱 코미디 드라마인 본 분석자료에는 과거 인기를 끌었던 한국 드라마를 패러디한 장면이 종종 등장한다. 패러디 대사와 OST는 한국인이라면 잘 아는 내용으로 웃음을 자아내나, 한국 대중문화에 익숙하지 않은 중국 시청자들이 이를 알기 어렵다. 팬 자막은 패러디 대사를 그대로 번역할 뿐 관련 설명을 추가하지 않았으며, OST에 대한 정보도 제공하지 않았다. 탄막은 팬 자막에서 제공하지 않은 패러디 정보를 공유하며 시청자들이 드라마의 유머 요소를 이해할 수 있도록 돕고 있었다. 다음 <표 6>은 관련 예시이다.

표 6
탄막의 정보적 기능: 패러디 정보 (11화)

영상시간	탄막 내용	색상	모드	입력시간
05:26	(37) 突然巴黎恋人bgm干嘛哈哈哈哈哈哈哈 (갑자기 웬 파리의 연인 bgm 하하하)	흰색	롤링	2022.11.20 22:31
05:46	(38) 《对不起我爱你的bgm (‘미안하다 사랑한다’ bgm)	흰색	롤링	2022.08.09 02:29
05:48	(39) 哈哈哈哈哈这段台词也是《对不起我爱你》的台词 (하하하 이 대사도 ‘미안하다 사랑한다’ 대사임)	흰색	롤링	2022.12.06 13:16

05:57	(40) 哈哈哈哈哈笑吐了这是要把经典戏码演一遍吗 (하하하하 웃겨 죽겠음 명작들을 한 번씩 다 연기할 작정인가)	흰색	롤링	2022.08.19 13:20
05:58	(41) 到底多少个剧啊hhhhhhh (도대체 드라마 몇 개인 거야ㅎㅎㅎ)	흰색	롤링	2022.11.09 01:24
05:58	(42) 这是巴黎恋人的梗 (이건 파리의 연인 대사임)	흰색	롤링	2023.01.0809:5 7
05:59	(43) 巴黎恋人哈哈哈哈哈 (파리의 연인 하하하하)	흰색	롤링	2022.07.07 17:40
06:02	(44) 卧槽把韩剧这些精华全用上了太棒 (헐. 한국 드라마 명장면을 다 가져왔음. 대박)	흰색	롤링	2022.11.24 23:12

<표 6>은 극 중 예능 작가인 안소희가 프로그램 개편으로 실직 위기에 처하자, 안소희를 좋아하는 PD가 자신이 책임지겠다며 『미안하다, 사랑한다』, 『파리의 연인』의 유명 대사를 따라하는 장면이다. 해당 장면은 처음에 『파리의 연인』 대표 OST가 배경음악으로 깔리며 패러디 대사가 나오다가 『미안하다, 사랑한다』 OST가 나오며 패러디되고, 다시 『파리의 연인』 패러디 대사가 등장한다. 두 드라마가 교차하며 패러디될 때마다 <표 6>과 같이 어느 드라마의 OST와 대사를 패러디한 것인지를 알리는 탄막이 출현하며 시청자의 이해를 돕는 기능을 수행하고 있었다.

5.3 해석적·지시적 기능

탄막의 해석적·지시적 기능은 영상 속 등장인물의 행동 및 상황에 대한 평가와 논쟁, 영상 속 등장인물의 행동 및 내용 전개에 대한 예측과 설명 등으로 나타났다.

먼저, 본 분석자료는 청소년관람불가 드라마로 동성애, 학교폭력, 자살 등 민감한 주제도 다루어진다. 극 중 강지구는 과거 고등학교 재직 시절 중성적 매력으로 여학생들에게 인기가 많았는데, 동성애 지향성을 가진 한 여학생으로부터 고백을 받는다. 그 여학생은 가족과 사회로부터 성적 지향성이 부정당하면서 방황하다 결국 자살한다. 동성애는 중국 매체에서 엄격히

검열되는 주제이다(Guo & Evans, 2020, p. 516). 본 분석자료에는 학생이 동성 선생님께 키스를 하는 등 동성애를 직접적으로 묘사한 장면이 등장한다. 해당 장면에서 시청자들은 탄막을 통해 ‘无数个卧槽(와우×1000)’, ‘我吓到了!!! (놀래라!!!)’, ‘这么敢拍啊(과감하네요)’ 등 놀라움을 표현하는 한편, ‘这又啥吓到 喜欢和性别无关了 2022年了(놀랄 게 뭐 있음. 좋아하는 감정은 성별과 무관함. 2022년임)’와 같이 동성애에 대한 수용적 태도를 표현하는 것을 넘어 ‘好喜欢啊啊啊啊啊啊(너무 좋아)’, ‘我老公被亲了呜呜呜(내 남편이 키스당했어 ㅠㅠ)’, ‘好羡慕我的恩地让我来(부럽다. 우리 은지 내가 키스해줄게)’ 등 극 중 인물 감정에 몰입하며 동성애 지향성을 과감하게 표현하기도 하였다.

영상 속 등장인물의 행동이나 상황에 대한 평가 외에 관련 논쟁이 탄막을 통해 이루어지기도 하였다. 극 중 동성애 지향성으로 방황하던 여학생은 의도적으로 남학생들과 어울리며 비행을 저지른다. 그리고 동급생으로부터 걸레라는 욕을 듣고 폭행을 가한다. 강지구는 폭행을 가한 여학생을 상담하며 사건의 자초지종을 듣고는 “잘 때렸다”라고 말한다. 해당 장면에서 <표 7>과 같이 선생님으로서 강지구의 대응이 적절한지에 대한 논쟁하는 탄막이 출현하였다.

표 7

탄막의 해석적·지시적 기능: 등장인물 행동 및 상황에 대한 논쟁 (6화)

영상시간	탄막 내용	색상	모드	입력시간
25:52	(45) 这个不敢苟同 (이건 함부로 동의할 수 없음)	흰색	롤링	2023.03.24 13:47
25:53	(46) 这里, 我就不赞同了, 再怎么也不能打人啊, 校园霸凌不可取 (이건 동의 못해요. 어떻게 간에 사람을 때리면 안됩니다. 학교폭력은 용납할 수 없어요)	흰색	롤링	2022.07.29 22:32
25:54	(47) 打回去不是校园霸凌, 一群人单方面的施暴才是 (반격으로 때린 건 학교폭력이 아니에요. 여러 사람이 일방적으로 폭력을 가	흰색	롤링	2022.11.18 01:37

	할 때가 그렇죠)			
25:54	(48) 白彈幕, 我也不理解, 你如果被這樣說自己是什麼心情? 有沒有好好看字幕君啊? (흰색 탄막님, 이해가 안 되네요. 만약 이런 말을 들으면 심정이 어떨겠어요? 자막을 제대로 봤나요?)	남색	상단 고정	2022.08.15 21:45
25:55	(49) 額前面的没事吧, 这就算校园暴力了? ?拜托看看哪一方先挑事吧 (제 정신이에요? 이게 학교폭력이라고요? 누가 먼저 시비를 걸었는지 보세요)	흰색	롤링	2022.10.03 10:46
25:59	(50) 这样讲对方还是言语暴力造黄谣呢 (이건 음란루머를 퍼뜨린 언어폭력임)	흰색	롤링	2022.12.09 21:41
26:12	(51) 语言暴力也是暴力啊!!!! !!!! (언어폭력도 폭력이에요!!!!!!)	흰색	롤링	2023.07.30 23:39
26:14	(52) 前面那个 换位思考, 谢谢 (앞의 분, 역지사지하시죠)	흰색	롤링	2023.08.11 06:06

<표 7>을 보면 가장 먼저 강지구의 대응에 동의할 수 없다는 탄막 (46)이 출현하였고, 이어 탄막 (48)이 반대 의견을 남색 상단고정 모드를 사용하여 강조한 것을 볼 수 있다(<그림 5> (가)). 그리고 이후 욕설을 한 학생의 잘못을 지적하며 폭행을 가한 여학생을 두둔하는 탄막 (49)가 입력되자 다시 이를 반박하며 상대방이 먼저 폭력을 가하지 않았고 욕설만 했을 뿐임을 주장하는 탄막 (50)이 출현하였으며, 언어폭력도 폭력이며 역지사지 태도가 필요하다라는 탄막 (51)과 (52)가 출현하였다. 이처럼 시청자들이 탄막을 통해 개별적으로 제시한 극 중 상황에 대한 여러 관점과 의견은 하나로 수렴되지 않은 채 동시에 출현하였는데, 시청자들은 ‘결정되지 않은(indecisive)(Yang, 2020, p. 270; Yang, 2021, p. 13)’ 다양한 관점과 해석이 섞인 탄막을 시청하며 다른 사람들의 의견을 확인하고 자신이 어떤 관점을 취할지 결정하게 된다는 것을 알 수 있었다.

그림 6

탄막의 해석적·지시적 기능 2



표 8

탄막의 해석적·지시적 기능: 영상 속 등장인물 행동 및 상황에 대한 평가 및 예측 (1화)

영상시간	탄막 내용	색상	모드	입력시간
26:34	(53) 高能 (채널고정)	흰색	상단 고정	2023.04.07 21:02
26:35	(54) 前方高能哈哈哈哈哈 (채널고정 하하하하하하)	붉은색	상단 고정	2022.05.08 00:10
26:37	(55) 名场面 (명장면)	흰색	롤링	2023.03.03 23:22
26:37	(56) 前方高能!(채널고정!)	흰색	롤링	2022.12.12 22:06
26:42	(57) 握草, 玩山劈 (헐, 3P)	붉은색	상단 고정	2022.07.24 12:04
26:45	(58) 这是能播的吗... (이거 방송해도 되나요...)	흰색	롤링	2022.12.24 19:50
26:49	(59) 这是我想的那个意思吗? 这能播? (이거 내가 생각하는 그 뜻인가요? 방송할 수 있나요?)	흰색	롤링	2022.08.23 17:41
27:20	(60) 她们都好能豁出去演, 完全不在意形象哎 (여배우들이 완전 이미지를 신경 쓰지 않고 연기한다)	흰색	롤링	2022.12.06 13:17

해당 발화가 끝난 후, <표 8>의 탄막 (57)~(60)과 같이 선정적 발화에 대한 놀람과 우려를 표하는 탄막이 출현하였다. 가장 먼저 탄막 (57)이 붉은색과 상단고정 모드를 사용해 선정적 주제를 명시화하면서 강조하였고, 이어 입력된 탄막 (58), (59)에서 시청자들은 내용을 재차 확인하며 방송 가능 여부를 묻거나 탄막 (60)처럼 여배우들이 이미지를 신경 쓰지 않는다는 등 우려를 나타냈다. 이러한 영상 속 등장인물의 행동에 대한 평가는 앞서 동성애 장면에서 관찰된 탄막과 달리 중국 당국의 검열 기준과 맥을 같이하는 특징을 보였다. 중국의 팬 자막은 중국 당국의 통제를 완벽하게 따르지는 않지만, 온라인 검열을 피하기 위해 자기 검열을 진행하기도 하는데(Lu & Lu, 2021, p. 18), 결텍스트로서 기능하는 탄막에서도 자기 검열과 비슷한 특징이 관찰되었다.

그리고, 해당 장면에서 한지연이 새해 소망을 다 외치기 전에 이어질 내용에 집중을 요청하는 탄막 (53)~(56)이 출현한 것을 볼 수 있다. ‘高能’은 인터넷 신조어로 자극적인, 무서운 장면이나 우스꽝스러운 장면을 말하며, ‘前方高能’은 곧이어 이러한 장면이 나오니 모두 채널을 돌리지 말고 집중하라는 뜻을 내포하고 있다. 특히, 탄막 (54)와 (53)은 각각 붉은색과 상단고정 모드를 사용하여 기본 설정인 흰색 롤링 모드를 사용하는 기타 탄막과 차별화하며 주의를 집중시키고 있다. 이러한 탄막은 동성애, 성적 표현 등 파격적이고 과감한 장면이 나오기 전 자주 등장하였는데, 시청자들에게 앞으로 파격적인 내용이 전개될 것임을 예고하고 집중할 것을 요청하는 기능을 수행하였다.

등장인물의 행동과 내용 전개를 예측하거나 설명하며 사용자의 이해와 해석을 안내하는 탄막의 해석적·지시적 기능은 영상 속 인물 표정의 함의를 풀이하는 탄막을 통해서도 관찰할 수 있었다. 본 분석자료에서 세 주인공은 모두 술을 마시면 한도 끝도 없이 마시며 남들이 차가운 소주를 찾을 때 미지근한 소주를 찾는 진정한 애주가이다. 한지연이 소개팅 자리에서 미지근한 소주를 주문하자 단골 술집 사장님이 의미심장한 눈빛으로 소개팅 상대 남자를 응시한다. 단골 술집 사장님의 표정이 클로즈업된 후, 이어지는 장면에서 <그림 6> (나)와 같이 ‘老板怜悯的眼神(가여워하는 사장님의 눈빛)’ 등 화면 속 정보를 명시적으로 설명하는 탄막과, ‘老板: 小伙子你很勇哦(사장

님: 이 녀석 기세있군~), ‘老板: 小伙子有点东西啊.....(사장님: 이 녀석 겉보기와 다르군), ‘老板: 真有不死怕死的啊(사장님: 진짜 죽는 게 두렵지 않은가 봐)’ 등 ‘老板:’ 형식으로 사장님의 눈빛이 전달하는 속마음을 직전화법으로 명시화한 탄막이 출현하였다. 해당 장면은 1화로 시청자들은 아직 주인공의 주량과 미지근한 소주를 주문한 이유를 알지 못한다. 이러한 상황에서 탄막은 사장님 표정이 내포하는 의미를 직접적으로 설명하며 시청자들이 앞으로 전개될 상황을 예측할 수 있도록 돕고 있었다.

5.4 상업적 기능

상업적 기능은 영상 콘텐츠를 추천하며 시청자가 영상 콘텐츠 시청을 계속 이어가도록 하는 탄막을 통해 확인할 수 있었다. 이러한 탄막의 상업적 기능은 주로 1화, 2화 등 초반 회차 오프닝 크레딧과 마지막 회차인 12화 엔딩 크레딧에서 관찰되었다.

그림 7

탄막의 상업적 기능



<그림 7> (가)는 1화 오프닝 크레딧 장면이다. 오프닝 크레딧에서 ‘这部剧是真的很爱!(이 드라마 정말 좋아요), ‘二刷卡爽!!(두 번째 정주행 가자!!), ‘重温一遍! 坐等第二季, 姜智久我来了。(다시 한 번 보는중! 시즌2 기다리고 있음. 강지구 내가 왔다), ‘三刷了啊啊(세 번째 정주행)’ 등 드라마를 재미있게 봤으며, 여러 번 시청하였음을 알리는 탄막이 다수 출현하였다.

이들 탄막은 영상 콘텐츠의 문턱에서 시청자를 작품 세계로 초대하면서 시청을 막 시작한 시청자들이 영상 콘텐츠에 대한 기대를 가지고 시청을 계속 이어가도록 하는 기능을 수행하고 있었다.

마지막 회차 엔딩 크레딧에는 <그림 7> (나)와 같이 ‘第二季快来吧(시즌2가 있음)’ 등 시즌2를 요청하거나 ‘22年10月, 第二部制作中(22년 10월 시즌2 제작중)’ 등 시즌2 제작 정보를 제공하고, ‘第二季见(시즌2에서 봐요)’와 같이 시즌2 시청을 간접적으로 권유하는 탄막이 등장하였다. 시청을 완료한 시청자들은 이러한 탄막을 접하며 시즌2에 관심을 가지고 시즌2 시청을 결정할 수 있었다.

6. 결론

본 연구는 기존 인쇄된 문학 텍스트 기반이 아닌, 온라인 미디어 콘텐츠 기반 결텍스트 개념을 중국 동영상 플랫폼의 독특한 댓글 시스템인 탄막을 중심으로 새롭게 모색하고, 결텍스트로서 탄막이 중국 시청자들의 팬 자막 영상 수용에 어떠한 기능을 하는지 분석하였다.

본 연구는 중국의 대표적인 UCC 플랫폼 빌리빌리에 업로드된 한국 드라마 『술꾼도시여자들』 시즌1의 팬 자막 영상 『酒鬼都市女人们』 탄막 자료를 대상으로, 배철러(2018)가 제시한 미디어 콘텐츠 번역본의 결텍스트 기능적 분류를 탄막에 맞게 ‘메타 소통적 기능’, ‘정보적 기능’, ‘해석적·지시적 기능’, ‘상업적 기능’의 4가지로 조정하였다. 탄막이 출현한 영상 화면과 맥락에 근거하여 가장 주요한 기능을 기준으로 분류를 진행하였으며, 탄막의 색상, 모드, 영상 시간 및 입력 시간을 함께 고려하여 탄막이 어떻게 상호작용하며 해당 기능을 수행하는지 구체적인 사례를 분석하였다.

분석 결과, 팬 자막을 명시적으로 고찰하는 탄막의 ‘메타 소통적 기능’은 팬 자막에 대한 감사, 팬 자막에 대한 논의, 팬 자막의 번역 누락 및 오류에 대한 수정 등으로 나타났으며, ‘정보적 기능’은 배경음악, 영상 화면 등 영상의 시각적·청각적 비언어 정보, 패러디 정보 등을 공유하는 탄막을 통해 확인할 수 있었다. 시청자들은 관심 있는 k-pop, 한국 문화, 패러디 정

보를 탄막으로 묻고 답하거나 개인적 경험을 공유하며 시청자의 이해에 도움이 되는 정보를 제공하였다. 탄막의 ‘해석적·지시적 기능’은 영상 속 등장인물의 행동 및 상황에 대한 평가와 논쟁, 영상 속 등장인물의 행동 및 내용 전개에 대한 예측과 설명 등으로 나타났다. 청소년관람불가 드라마인 본 분석자료에서 동성애, 학교폭력, 성적 묘사 등이 직설적으로 그려진다. 중국 당국의 검열 대상인 해당 장면에서 시청자들은 영상 속 인물의 행동이 적절한지 탄막을 통해 평가하고 논쟁하였으며, 앞으로 파격적인 내용이 전개될 것임을 예고하고 집중을 요청하기도 하였다. 그리고 함축적으로 표현된 등장인물의 행동 또는 드라마 복선에 대한 설명을 제시하며 내용 전개를 예측하기도 하였다. 이를 통해 영상의 특정 측면을 드러내고 사용자의 이해나 해석을 안내하는 기능을 수행하였다. 마지막으로 ‘상업적 기능’은 초반 회차 오프닝 크레딧과 마지막 회차 엔딩 크레딧에서 영상 콘텐츠를 추천하며 계속 시청을 이어가거나 다음 시즌을 시청하도록 권유하는 탄막을 통해 관찰할 수 있었다.

결텍스트로서 탄막은 사용자들의 개별적, 무작위적 참여로 인해 동일한 정보가 반복적으로 출현하는 특징을 보였으며, 극 중 상황에 대한 다양한 관점과 의견이 하나로 수렴되지 않은 채 동시에 나타나기도 하였다. 플랫폼 사용자들은 영상을 시청하며 자신의 의견을 직접 탄막으로 표현하였고, 탄막의 색상과 모드를 달리하며 의견을 강조하거나 내용을 정리하기도 하였다. 탄막을 통해 표현된 개인의 의견은 동성애 성적 지향성을 과감하게 표현하는 등 중국 당국의 통제에서 벗어나기도 하였으며, 반대로 선정적 표현에 대한 우려 등과 같이 자기 검열 성격을 띠기도 하였다. 시청자들이 조직화되지 않은 개별 의견이 축적된 탄막을 시청하며 영상 속 상황에 대한 다른 사람들의 의견을 확인하고 자신이 어떤 관점을 선택할지 결정한다는 것을 알 수 있었다.

미디어 콘텐츠 결텍스트에 대한 뚜렷한 분류 기준이 없는 상황에서 탄막은 아시아 상황을 설명할 수 있는 새로운 형태의 결텍스트로 제시되었으나, 이를 활용한 분석은 아직 이루어지지 않았다. 본 연구는 탄막을 활용하여 팬 자막 영상의 결텍스트 분석을 시도하고 그 가능성을 보여줬다는 점에서 의미를 가진다. 또한, 본 연구는 결텍스트 분석을 통해 목표 문화권의 번

역 수용을 고찰한 번역 사회학적 연구로서 정부의 검열 및 팬 자막 제재 등 중국의 독특한 사회문화적 맥락에서 중국 시청자들이 스스로 생산한 탄막을 통해 어떻게 팬 자막을 수용하는지 살펴보았다는 의미가 있다.

팬 자막에 대한 결텍스트 분석은 영상 주제에 따라 다른 결과가 도출될 수 있다. 본 연구의 분석자료는 로맨틱 코미디 드라마로 동성애 등 민감한 주제를 본격적으로 다루지는 않는다. 중국 사회에서 방영을 금지하고 있는 레즈비언, 게이, 트랜스젠더 등 LGBTQ+를 주제로 한 팬 자막 영상을 분석 자료로 하여 결텍스트 분석을 진행한다면 또 다른 중국 사회의 팬 자막 수용 양상을 살펴볼 수 있을 것이다. 이밖에 영상 번역의 결텍스트 분석은 탄막 외에도 팬 비디오 등 다양한 팬 생산 결텍스트, 트레일러, 포스터 등으로 확대될 수 있다. 따라서 기타 다양한 영상 번역 결텍스트를 분석자료로 하여 목표 문화권의 번역 과정과 수용에 대한 분석을 진행할 필요가 있겠다.

참고문헌

- 김순미. (2023). 결텍스트를 통해 본 영화번역가 황석희와 영상번역 생태계. *번역학연구*, 24(3), 73-107.
- 박선희. (2015). 번역문의 결텍스트: 주변텍스트와 바깥텍스트에 대한 정의. *번역학연구*, 16(1), 7-33.
- 박설이 (2021. 12. 21.). 中판 '술도녀' 나올까...현지 매체 "영화-드라마로 리메이크" TV리포트. <https://m.news.nate.com/view/20221221n04885>
- 윤미선. (2020a). 영상 번역의 결텍스트: 한국 영화 번역본의 오프닝 크레딧 분석. *번역학연구*, 21(2), 165-192.
- 윤미선. (2020b). 한국 영화 영어 더빙 결텍스트 분석: 1960-70년대 영화 세편을 중심으로. *통역과 번역*, 22(1), 159-183.
- 최수연. (2015). 영상번역의 사회학적 연구 [박사학위논문]. 숙명여자대학교.
- 한국저작권단체연합회 저작권보호센터. (2015). 해외 저작권 보호 동향(4월호).
- Batchelor, K. (2018). *Translation and paratexts*. Routledge.

- Bernabo, L. E. (2017). Glee-talia: adapting Glee for an Italian audience. *Critical Studies in Media Communication*, 34(2), 168-176.
- Boni, M. (2016). The girl with the dragon tattoo: Paratexts in a flexible world. In Pesce, S., & Noto, P (Eds.), *The politics of ephemeral digital media* (pp. 213-227). Routledge.
- Cao, Q. (2021). Accommodating paratextual theory to born-digital literature translation: A case study of “Wuxiaworld”. *Asia Pacific Translation and Intercultural Studies*, 8(2), 148-162.
- Consalvo, M. (2017). When paratexts become texts: De-centering the game-as-text. *Critical Studies in Media Communication*, 34(2), 177-183.
- Deng, H., & Zhan, D. (2022). Within a carnivalesque space: The textual identity of danmu and the rise of mass writing. *The Journal of arTs ManageMenT, law, and socieTy*, 52(4), 249-265.
- Desrochers, N., & Apollon, D. (2014). *Examining paratextual theory and its applications in digital culture*. IGI Global.
- Diaz Cintas, J. & Munoz Sanchez, P. (2006) Fansubs: Audiovisual translation in an amateur environment. *The Journal of Specialised Translation*, 6, 37-52.
- Genette, G. (1997) *Paratexts: Thresholds of interpretation*. Cambridge UP.
- Fan, L. (2020). Translation and paratexts, *Translation Studies*, 15(1), 1-4.
- Guo, T., & Evans, J. (2020). Translational and transnational queer fandom in China: The fansubbing of Carol. *Feminist media studies*, 20(4), 515-529.
- Gray, J. (2010). *Show sold separately: Promos, spoilers, and other media paratexts*. NYUP.
- Johnson, D. (2017). Activating activism: Facebook trending topics, media franchises, and industry disruption. *Critical Studies in Media Communication*, 34(2), 148-157.
- Li, J. (2017). The interface affect of a contact zone: Danmaku on video-streaming platforms. *Asiascape: Digital Asia*, 4(3), 233-256.
- Lu, S., & Lu, S. (2021). Understanding intervention in fansubbing’s participatory culture: A multimodal study on Chinese official subtitles and fansubs.

- Babel*, 67(5), 620-645.
- Matamala, A. (2011). Dealing with paratextual elements in dubbing: A pioneering perspective from Catalonia. *Meta*, 56(4), 915-927.
- McCracken, E. (2013). Expanding Genette's epitext/peritext model for transitional electronic literature: Centrifugal and centripetal vectors on Kindles and iPads. *Narrative*, 21(1), 105-124.
- O'Hagan, M. (2008). Fan translation network: An accidental translator training environment?. In J. Kearns (Eds.), *Translator and interpreter training: methods and debates* (pp. 158-183). Continuum.
- Pérez-González, L. (2007). Intervention in new amateur subtitling cultures: A multimodal account. *Linguistica Antverpiensia*, 6, 67-80.
- Pérez-González, L. (2019). From the “cinema of attractions” to danmu: A multimodal-theory analysis of changing subtitling aesthetics across media cultures. In Boria, M., Carreres, Á., Noriega-Sánchez, M., & Tomalin, M. (Eds.), *Translation and multimodality* (pp. 94-116). Routledge.
- Qiao, P. (2024). On the dynamic interplay of macro and micro contexts in translation: A case study of Cardi B's subtitled Chinese bullet-screen videos on Bilibili during the China-United States tensions of Trump's presidency. *Babel*, 70(1-2), 40-63.
- Rockenberger, A. (2015). Video game framings. In Information Resources Management (Eds.), *Gamification: Concepts, methodologies, tools, and applications* (pp. 49-82), IGI Global.
- Schramm, H., & Hartmann, T. (2008). The PSI-Process Scales. A new measure to assess the intensity and breadth of parasocial processes. *Communications*, 33, 385-401.
- Wang, D. (2017). Fansubbing in China, with particular reference to the fansubbing group YYeTs. *The Journal of Specialised Translation*, 28, 165-188.
- Yang, Y. (2020). The danmaku interface on Bilibili and the recontextualised translation practice: A semiotic technology perspective. *Social Semiotics*,

30(2), 254-273.

Yang, Y. (2021). Danmaku subtitling: An exploratory study of a new grassroots translation practice on Chinese video-sharing websites. *Translation Studies*, 14(1), 1-17.

Yang, Y. (2023) “Feel sorry for Miss translator!!!” A danmu-based case study of Bilibili users’ parasocial interactions about the ad hoc interpreter on screen. *Interpreting*, 25(1): 61-86.

Danmu as paratext: An exploratory study of paratextual functions in Chinese fan-subtitled videos

Hae Rhim Kim (hrkim1007@ulsan.ac.kr)

Department of Global Humanities, University of Ulsan, South Korea

Abstract

This study examines the concept of paratext in media content by focusing on danmu (bullet screens)—real-time viewer comments that appear directly over video—and investigates their paratextual functions in shaping Chinese viewers' reception of fan-subtitled videos. The analysis draws on danmu comments from fan-subtitled Korean dramas uploaded to Bilibili, China's leading user-generated content platform. Building on Batchelor's (2018) function-based criterion of paratexts in audiovisual translation, this study proposes four revised criteria suited to danmu: meta-communicative, informative, hermeneutic-instructive, and commercial functions. Considering multiple features such as color, display mode, timing of appearance, and user input time, the study presents detailed case analyses of how danmu fulfills these paratextual functions. In the absence of a comprehensive typology for paratexts in media content, danmu offers a more contemporary model that can illuminate media reception practices in Asia—examples that could complement the Euro-centric focus of earlier studies. Despite its growing relevance, danmu has not yet been systematically examined from a paratextual perspective. Addressing this gap, the study explores danmu in the context of fan-subtitled videos to demonstrate its analytical potential. Furthermore, by analyzing how Chinese viewers engage with fan-subtitled videos through danmu under conditions of state censorship and regulatory constraints, the study provides a sociologically grounded insight into translation reception within China's unique sociocultural environment.

Keywords: Danmu; bullet screen videos; viewer-created paratexts; fansubbing; translation reception

키워드: 탄막, 탄막 영상, 시청자 생산 결텍스트, 팬 번역, 번역 수용

김혜림

울산대학교 글로벌인문학부 중국어중국학전공 부교수

hrkim1007@ulsan.ac.kr

논문 투고일: 2025년 8월 9일

1차 심사 완료일: 2025년 9월 1일

2차 심사 완료일: 2025년 9월 7일

게재 확정일: 2025년 9월 15일