

<http://dx.doi.org/10.17703/JCCT.2024.10.2.279>

JCCT 2024-3-34

## 넷플릭스 <오징어 게임> 폐쇄자막 연구

### A Case Study on Closed Captions: Focusing on <Squid Game> on Netflix

정수아\*, 이지민\*\*

Jeong, Sua\*, Lee, Jimin\*\*

**요약** 본 연구는 넷플릭스의 <오징어 게임>을 대상으로 한국어와 영어 폐쇄자막(closed caption)의 정확성과 완전성을 평가하고 이에 따른 시사점을 제시하는 것을 목적으로 한다. 이를 위해 미연방통신위원회(FCC), DCMP, 한국방송통신위원회의 폐쇄자막 지침을 파악하고 분석 항목을 분류하였다. <오징어 게임> 전편의 자막을 추출해 비교 분석한 결과, 정확성 측면의 경우 한국어 폐쇄자막은 비속어와 호칭은 정확하게 제시하고 있으나, 화자 식별에서는 존재하지 않는 정보를 미리 제시하는 문제점이 관찰되었다. 영어 폐쇄자막의 경우 화자 식별 지침은 준수하고 있으나 비속어 생략과 호칭 오역의 문제가 있었다. 완전성 측면에서는 한국어와 영어 폐쇄자막 모두 일부가 생략되는 문제가 관찰되었다. 이러한 문제 해결을 위해서는 검수 과정을 강화하고, 번역 과정에서 발견한 원문의 문제점을 소통하는 체계를 마련하며, 영어 일반자막을 활용할 것을 제안한다.

**주요어** : 폐쇄자막, 번역, 오징어 게임, 자막, 배리어프리

**Abstract** This study aims to evaluate the accuracy and completeness of Korean and English closed captions for Netflix's "Squid Game" and to present implications based on the findings. To achieve this, the closed captioning guidelines of the U.S. Federal Communications Commission, DCMP, and the Korea Communications Commission were identified and analyzed. The analysis of the subtitle of the entire "Squid Game" series reveals that, while Korean closed captions accurately present slangs and titles, they present non-existent information in speaker identification. In English closed captions, speaker identification guidelines are well followed, but omissions of slangs and title mistranslations are observed. In terms of completeness, both Korean and English closed captions are found to omit certain audio parts. To address these issues, the study suggests strengthening the QA process, establishing a system to communicate original text problems during translation, and utilizing general English subtitles.

**Key words** : closed caption, translation, Squid Game, subtitles, barrier free

\*준회원, 계명대학교 대학원 통번역학과, 석사과정 (제1저자)  
\*\*정회원, 계명대학교 대학원 통번역학과, 부교수 (교신저자)  
접수일: 2024년 1월 2일, 수정완료일: 2024년 1월 21일  
게재확정일: 2024년 2월 1일

Received: January 2, 2024 / Revised: January 21, 2024

Accepted: February 1, 2024

\*\*Corresponding Author: ke9836@hanmail.net

Dept. of Interpretation and Translation, Keimyung Univ.,  
Korea

## I. 서 론

국내 OTT 시장이 빠른 속도로 성장하고 있다. 2012년 1,085억 원 수준이던 한국 OTT 시장은 2020년 7,801억 원을, 2021년에는 약 1조 원을 달성했다[1]. 넷플릭스, 디즈니 플러스, 티빙, 왓챠, 웨이브 등으로 대표되는 국내 OTT 서비스의 이러한 성장은 단순히 콘텐츠의 다양화나 품질 향상뿐만 아니라 사용자 접근성 향상에도 기인한다. 최근 폐쇄자막(closed caption: CC) 등과 같은 배리어프리(barrier free) 서비스는 시청각장애인뿐만 아니라 비장애인들에게도 큰 호응을 얻으면서, OTT 플랫폼 구독 기준 중 하나로 꼽히고 있다[2].

해외에서는 장애인의 OTT 영상 접근성과 관련한 제도가 잘 마련되어 있다. 미국의 경우 2010년 TV 및 OTT 콘텐츠에 폐쇄형 자막 필수 제공을 포함한 '21세기통신및비디오접근성법(CVAA)'을 도입했으며, 영국은 TV 및 OTT 콘텐츠에 자막 80%, 음성 화면해설 10%, 수어 5%를 제공하는 '디지털 경제법 2017(Digital Economy Act 2017)'을 도입했다. 하지만 국내에는 아직 관련법이 마련되지 않았고 2022년에 박완주 의원이 '장애인을 위한 OTT 자막·해설 제공법'을 대표 발의한 상황이지만 아직 관련법이 제정되지는 않은 상황이다. 또한 국내에서는 배리어프리 콘텐츠가 OTT 플랫폼 중에서도 소수 콘텐츠에서 이제 막 제공이 시작된 상황이므로 국내 관련 연구는 턱없이 부족하다[3].

이에 본 연구에서는 국내 및 해외 최대 OTT 플랫폼인 넷플릭스에서 제공하는 <오징어 게임>을 대상으로 영어와 한국어 폐쇄자막(CC)의 양상을 살펴보고 시사점을 파악하고자 한다.

## II. 이론적 배경

### 1. 배리어프리

배리어프리(barrier free)란 고령자나 장애인들도 살기 좋은 사회를 만들기 위해 물리적, 제도적 장벽을 허물고자 하는 운동에서 나온 용어로 영상에도 적용해서 사용되고 있다. 배리어프리 영상은 단어 그대로 풀이하면 '장벽을 없앤 영상'으로, 시각장애인을 위한 음성해설과 청각장애인을 위한 자막해설을 넣어 장애인과 비장애인이 함께 즐길 수 있도록 제작된 영상을 지칭한다

[4]. 여기에는 시각장애인을 위한 화면해설, 청각장애인을 위한 자막해설(폐쇄자막), 수어 해설이 포함된다[5]. 이 중 본 연구의 대상인 폐쇄자막의 정의는 다음과 같다.

음성이나 오디오 신호를 텔레비전 화면에 자막으로 표시하는 서비스로, 청각장애인들을 위해 텔레비전 프로그램의 청각 메시지를 전자코드 형태로 변환 전송하여, 텔레비전 화면에 해설자막으로 나타나게 하는 기술을 뜻함. 모두에게 보이는 일반 방송 자막과 달리 시청자가 시청을 원하는 경우에만 화면에 표시됨[6]

폐쇄자막과 달리 오픈자막(open caption)은 화면에 자막이 입혀져 있어 청각장애인과 비장애인 모두에서 노출되는 방식이다[4]. 넷플릭스에서 제공하는 <오징어 게임>은 폐쇄자막과 오픈자막이 둘 다 제공된다.

### 2. 폐쇄자막 지침

해외의 폐쇄자막 지침은 미연방통신위원회(FCC)와 DCMP(Described and Captioned Media Program)에서 제공하는 지침이 대표적이다. FCC는 폐쇄자막 지침으로 정확성(accuracy), 타이밍(timing), 완전성(completeness), 배치(placement)를 제시하고[7], DCMP는 정확성(accurate), 일관성(consistent), 명확성(clear), 가독성(readable), 평등성(equal)을 준수할 것을 요구한다[8]. 국내에서는 정확성, 배치, 속도를 요건으로 제시한다[6].

이들 내용은 분류에 차이가 있을 뿐 전체적인 내용은 큰 차이가 없다. 위 내용을 종합하면 크게 정확성, 완전성, 일관성, 가독성으로 분류할 수 있을 것이다. 먼저 정확성은 최대한 들리는 대로 오류 없이 전달해야 함을 의미한다(FCC, DCMP, 방송통신위원회 '정확성'). 구체적으로는 맞춤법을 준수하되 사투리, 외래어, 비속어는 "화자의 발화에 가까운, 자막 속기사가 들은 그대로 표기"하는 것을 권고한다[6]. '(앵커)', '(기자)' 등으로 화자 구분을 표시하고 화자별로 자막 색상을 달리할 수 있다[6].

완전성은 자막이 프로그램 처음부터 끝까지 제시되어야 하며(FCC '완전성'), 비속어와 악센트뿐 아니라 비언어적 요소도 모두 전달하여야 하여야 한다(FCC '정확성', DCMP '정확성'). 아울러 의미와 의도를 완전히

보존해 전달하여야 한다(DCMP ‘평등성’).

일관성은 스타일과 표기 방법이 통일되어야 함을 의미한다(DCMP ‘일관성’). 가독성은 발화와의 동시성이 보장되어야 하며, 독자가 충분히 읽을 수 있는 속도로 제시되되(DCMP ‘가독성’, 방송통신위원회 ‘속도’), 구체적으로는 자막이 화면상에 3~7초 정도 나타나야 하며(FCC ‘가독성’), 다음 화면으로 넘어가지 않아야 한다(방송통신위원회 ‘속도’). 아울러 자막은 화면상의 중요한 정보를 가리지 않아야 한다(FCC ‘배치’, DCMP ‘가독성’, 방송통신위원회 ‘배치’). 자막의 최대 권장 길이는 두 줄이나 예외 적용 가능하다(방송통신위원회 ‘배치’).

넷플릭스에서는 시청각장애인용 자막(SDH: Subtitles for the Deaf and Hard of Hearing) 지침을 언어별로 구체적으로 제시하고 있다[9]. 내용을 빠짐없이 정확하게 포함하고, 자막의 동시성과 가독성 보장, 자수 제한, 읽기 속도에 따르는 화면 제시 시간, 라인 처리, 복수 화자 처리, 외국어 처리, 비언어 정보(노래) 처리, 화자 식별, 음향효과 처리 등을 제시하고 있다.

정확성과 관련해 넷플릭스에서는 다음을 제시한다.

- ✓ 아직 이름으로 식별되지 않은 캐릭터에 대해 화자 식별이 필요한 경우 [남자] 또는 [여자], [남자 목소리] 또는 [여자 목소리]를 사용하여 아직 존재하지 않는 정보를 제공하지 않도록 함
- ✓ 한 장면에서 동일한 식별자가 여러 번 사용되는 경우 구별하기 위해 숫자를 추가해야 함. 예: [man 1]

완전성 측면에서는 “대화를 방해하지 않는 한 모든 노래에 자막을 추가할 것”을 제시하고, 일관성 측면에서는 “노래 가사는 자막의 시작과 끝에 (♪)을 포함하고, 화자와 사운드 효과는 [ ]을 포함하도록 규정하고 있다.

가독성 측면에서는 글자 수 제한(한국어는 한 줄에 16자, 초당 최대 12자, 영어는 한 줄에 42자, 초당 최대 20자)과 최대 두 줄의 라인 제한을 제시하는 등 타기관보다 구체적인 지침을 제공하고 있다.

### III. 연구 방법

본고는 넷플릭스의 <오징어 게임>(Squid Game)의 영어와 한국어 폐쇄자막 전체(2023년 9월 16일부터 10월 18일 기간에 추출)를 대상으로 다음 질문에 대한 답을 찾는 것을 목적으로 한다.

1) 한국어와 영어 폐쇄자막은 정확성과 완전성 측면의 자막 지침을 준수하고 있는가?

2) 자막 양상에 기반해 어떤 시사점을 파악할 수 있는가?

분석 대상인 황동혁 감독의 <오징어 게임>은 공개 후 불과 28일만에 16억 5045 누적시청시간을 기록하며 넷플릭스 역사상 최고 기록을 달성한 작품이고, 작품성도 인정받아 에미서 아시아 최고 감독상과 연기상을 수상하기도 했다[10].

<오징어 게임>의 인기는 코로나19의 유행으로 부익부 빈익빈이 심해져 살기 힘든 세상에서 시청자들이 <오징어 게임> 속 인물들이 처한 상황이나 경제적 모순 등에 공감하였기 때문인 것으로 보인다[11]. 또한 전 세계인의 이목을 사로잡았던 <오징어 게임>의 번역 양상 분석은 한국 문화 콘텐츠 번역이 나아갈 방향을 제시해 줄 수 있다는 면에서 큰 의미가 있다는 점[12]에서도 해당 작품의 자막 연구는 의미가 있다 하겠다.

연구를 위해 영어 폐쇄자막(‘영어CC’), 한국어 폐쇄자막(‘한국어CC’), 영어 일반자막을 전회차에 대해 추출했다. 이를 위해 확장프로그램인 ‘Language Reactor’를 설치한 후 이 프로그램을 통해 자막을 엑셀 파일 데이터로 추출한 후 엑셀 파일 상에서 회차 및 시간순으로 데이터를 정렬해 비교 및 분석을 수행했다.

### IV. 분석 결과

#### 1. 정확성

정확성 측면에서 폐쇄자막을 분석한 결과, 아래 표1과 같이 비속어, 호칭, 화자 식별 분야에서 지침 위반을 관찰할 수 있었다.

표 1. 정확성 지침 위반(건)

Table 1. Accuracy Rule Violations (count)

## 1) 비속어

	영어CC	한국어CC
비속어	96	0
호칭	6	0
화자 식별	0	276

자막은 최대한 들리는 대로, 오류 없이 전달하며 사투리, 외래어, 비속어는 화자의 발화에 가까운, 자막 속 기사가 들은 그대로 표기하여야 한다[6]. 특히 자료의 의미와 의도를 완전히 보존함으로써 청각장애인들도 비장애인과 동일한 경험을 할 수 있도록 해야 한다는 점에서 해당 지침 준수가 중요하다. 분석 결과 한국어 CC의 경우 지침을 잘 준수하였으나 영어CC는 대체로 비속어를 삭제한 것으로 나타났다. 반면 이와는 대조적으로 영어 일반자막은 해당 정보를 효과적으로 전달할 것으로 관찰된다. 아래 <예1>을 참고하자.

## &lt;예 1&gt;

한국어CC: 아이씨, 씨발, 병신아, 알아!

영어CC: Don't say that. I do know.

영어 일반자막: Fuck off, asshole! I know!

위 <예 1>의 장면은 1회에서 주인공 '기훈'이 ATM 기계에서 돈을 뽑으려고 하지만 비밀번호 오류가 발생하자 '기훈'에 핀잔을 주는 친구에게 욕설을 내뱉는 장면이다. 같은 장면에서 영어CC와 영어 일반자막의 번역 차이가 있음을 알 수 있다. 영어 비속어 강도를 약함, 보통, 강함, 매우 강함 총 4가지로 정의한 연구에 따르면 '아이씨'는 약함, '씨발'은 매우 강함, '병신'은 보통으로 나눌 수 있다[13]. 이러한 비속어를 영어CC에서는 전혀 번역하지 않고 다른 표현으로 대체했다. 반면 영어 일반자막의 경우 'fuck off'와 'asshole'을 사용해 매우 강한 비속어(fuck)와 보통 강도의 비속어('asshole')을 적용함으로써 감정과 의도의 적절한 전달이 가능하게 했다. 이러한 차이는 작품 전반에서 발견된다.

## &lt;예 2&gt;

한국어CC: 즐라 멋있지 않나?

영어CC: It's amazing, isn't it?

영어 일반자막: Isn't that fucking cool?

위 <예 2> 장면은 7회에서 등장인물 중 '미녀'가 아무도 자신을 게임 파트너로 불러주지 않았으나, 소외된 약자를 버리지 않는 놀이 규칙으로 인해 자신은 게임에 참여하지 않아도 되었다고 이야기하는 장면이다. '미녀'는 " 즐라 멋있지 않나?"라며 설명을 하는데, 여기서의 비속어 ' 즐라'는 영어CC에서는 삭제되었다. ' 즐라'는 강한 비속어다[13]. 영어 일반자막은 매우 강함에서 속하는 'fuck'이라는 표현을 적용해 비속어를 살린 데 반해 영어CC는 비속어 범주에 속하지 않은 표현으로 번역되었음이 관찰되었다.

## 2) 호칭

한국어의 호칭은 인물 간 관계를 나타내는 독특한 요소이며 자막에서도 이러한 관계를 잘 나타낼 수 있어야 한다. 호칭 관점에서 살펴본 영어CC는 정확성이 다소 아쉬운 면이 있다.

아래 <예 3>은 1화의 장면인데, 주인공 '기훈'이 자신이 쌍문동에 살고 있다고 언급하자 '덕수'라는 등장인물이 '기훈'을 '쌍문동 씨'라고 부르는 장면이다.

## &lt;예 3&gt;

한국어 CC: 어이, 쌍문동 씨

영어 CC: Hey, Ssangmun-dong shit.

영어 일반자막: Hey, Mr. Ssangmun-dong.

여기서 ~씨는 동료나 아랫사람을 부르는 말로 사용이 되었는데 영어 일반 자막에서는 'Mr'로 번역이 되었지만, 영어 CC는 'shit'으로 오역이 되었다.

아래 <예 4>는 5화의 장면으로, 주인공 '기훈'이 팀에서 쫓겨난 '미녀'를 '아주머니'라고 부르며 쫓겨난 이유에 관해 물어보는 장면이다.

## &lt;예 4&gt;

한국어CC: (기훈) 근데 아주머니는 왜 쫓겨났어요?

영어CC: Oh, about that, grandma, why did you get kicked out?

영어 일반자막: But, why did you get kicked out, missus?

'기훈'은 '미녀'의 이름을 알지 못하기 때문에 '아주머니'라고 불렀는데 영어 일반자막에서는 'missus'로 적절하게 번역되었으나 영어CC에는 'grandma', 즉 (혈연 관계의) 할머니로 오역된 것을 알 수 있다. 그 외에도 '오빠'라는 대사는 'old man'으로 번역되는 등 호칭의 오역으로 인해 인물 간 관계가 원작 그대로 정확하게 전달되지 않았음이 관찰되었다.

### 3) 화자 식별

넷플릭스 지침에 따르면 아직 이름으로 식별되지 않은 캐릭터에 관해 화자 식별이 필요한 경우 '아직 존재하지 않는 정보를 제공하지 않도록 [남자] 또는 [여자], [남자 목소리] 또는 [여자 목소리]를 사용하여 표기'하도록 하고 있다. 본고 대상 자막도 이를 준수하는지 확인했다.

1화 초반에 주인공 '기훈'이 처음 등장할 때 나오는 장면에서, 한국어CC는 등장인물이 등장하자마자 (기훈)의 이름을 표기한 반면 영어CC에서는 처음에는 [man]으로 표기했다가 '기훈'의 이름이 불리고 나서 [Gi-hun]으로 변경이 되었다.

이는 다른 등장인물도 마찬가지다. 2화에서 '알리'가 등장할 때 한국어CC에는 바로 (알리)라고 표기한 반면, 영어 CC에서는 초반에는 [man]으로 쓰다가 '알리'의 이름이 불리고 나서야 [Ali]라고 변경했다.

극에서 핵심적인 역할을 하는 '일남'이라는 등장인물이 1화에서 등장할 때에도 한국어CC에서는 바로 (일남)으로 표기가 되었지만, 영어CC에는 [man1]로 표기되었다. 그 이후 2화에서는 [Player1], 즉 등에 적힌 참가번호로 표기가 되다가, 그가 게임에서 탈락하기 직전이 6화에 자신의 이름을 밝히자 [Oh Il-nam]으로 바뀌게 된다. 그 외 등장인물인 '덕수', '새벽' 등 역시 한국어CC에서는 이름이 바로 표기가 되었지만 영어CC에서는 등장 인물의 이름이 불리고 나서야 제 이름으로 표기가 되었다.

<오징어 게임>에서 이름은 꽤 중요한 장치로 사용된다. '참가자'로만 호명되는 공간에서 일남이 게임에서 탈락하는 순간 자신의 이름을 알려주는 장면은 시청자에게 큰 울림을 준다. 하지만 폐쇄자막은 이를 미리 알려주었기 때문에 이를 '스포일러'로 비난하는 의견이 있다[14].

이처럼 이 작품에서 이름은 단순 호칭을 넘어선 하나의 중요한 장치로 사용이 되었음에도 불구하고 한국어CC에서는 지침을 따르지 않아 청각장애인들에는 작품이 전하고자 하는 의도가 반감이 되었다. 이는 넷플릭스의 '아직 존재하지 않는 정보를 제공하지 않는다'라는 지침과 부합하지 않을 뿐 아니라 장애인들도 비장애인인과 동일한 경험을 할 수 있도록 해야 한다는 평등성의 원칙에도 위배된다.

### 2. 완전성

일반자막과 CC의 가장 큰 차이는 음향 효과도 자막에 포함한다는 것이다. 음향 효과(sound effect)란 대사나 음악, 준언어적인 요소를 제외하고 인공적으로 재생산된 모든 소리를 일컫는다[15]. 스토리텔링에 중요한 역할을 하는 음향 효과는 그 소리의 근원과 기능을 분석하여 청각장애인을 위한 자막에 포함시킬 필요가 있다[15]. 아래 <예 5>는 음향효과가 포함된 자막의 예다.

<예 5>

한국어 CC: [아이들의 환호성] 만세!

영어 CC: Victory! [kids cheering]

위 <예 5>는 1화의 나온 장면으로, 게임에 승리해 기뻐하는 모습의 아이가 화면에 나오고 아이들의 환호성이 들린다. 화면에는 게임에서 승리해 기뻐하는 아이의 모습만 나오기 때문에 화면만 봤을 때는 아이들의 환호성을 지르는 모습을 알 수 없는 상황이므로 한국어CC에서는 [아이들의 환호성], 영어CC에서는 [kids cheering]과 같은 정보가 표기되었다.

반면 아래 <예 6>과 같이 음향효과가 생략된 경우도 있었다.

<예 6>

한국어CC: [흥미로운 음악] [ 짹 소리가 난다]

(기훈) 한판 더

영어CC: [loud clacking] [Gi-hun] One more round.

위 <예 6>은 주인공인 '기훈'이 <오징어 게임>의 진행 요원과 10만 원을 걸고 딱지치기를 하는 1화의 장면이다. 딱지가 넘어가는 화면이 천천히 재생되며 긴장

감 있는 상황 속에서 뒤에 배경음악이 깔린다. 한국어 CC는 [흥미로운 음악]이라고 설명하지만 영어CC에서는 음악에 대해서는 아무런 언급이 없었다. 이와 반대로 영어CC에서 완전한 정보 전달이 되지 않은 경우도 있었다.

<예 7>

한국어 CC: [새벽의 거친 숨소리]

영어 CC: [background chatter] [woman grunts]

<예 7> 역시 1화의 장면으로, 게임에 참여한 참가자들 앞에서 '딕수'가 '새벽'에 폭력을 행사하고 있는 장면이다. '딕수'의 폭력적인 모습을 보고 참가자들이 웅성거리는 소리가 들린다. 한국어CC에서는 [새벽의 거친 숨소리]에 대한 언급만 있지만 영어CC에는 [background chatter] [woman grunts]으로 표시되어 참가자들이 웅성거리는 소리가 포함되었다.

이처럼 <예 5>와 같이 한국어, 영어 CC 모두 음향 효과가 잘 표현된 부분도 있지만 <예 6, 7>과 같이 한국어 CC에는 표기가 되지만 영어 CC에는 없는 경우도 있고 그 반대의 경우도 있다는 것을 확인했다. <예 6>의 경우 화면의 빠른 전환과 자수 제한으로 인해 자막이 생략되었다고 생각할 수도 있으나, <예 7>의 경우 자수가 많지 않음에도 생략되었다는 점은 부주의로 인한 누락으로 보인다. 전체 회차를 대상으로 음향효과 표기 위반 건수는 다음 표2와 같다.

표2. 음향효과 표기 지침 위반(건)

Table2. Sound Effect Rule Violations (count)

	영어CC	한국어CC
음향효과	281	127

## V. 결론 및 시사점

본 연구에서는 <오징어 게임>의 영어와 한국어 폐쇄자막을 대상으로 폐쇄자막의 원칙 중 정확성과 완전성 측면에서 자막의 양상을 분석했다.

한국어 폐쇄자막의 경우 비속어를 포함해 언어적 정보는 완전하고 정확하게 전달했으나, 비언어적 정보는 일부 손실이 있었다. 화자 식별의 경우 존재하지 않는 화자 정보를 미리 제시함으로써 시청자의 경험에 손상

을 주었다는 문제가 있다.

반면 영어 폐쇄자막의 경우 비속어, 호칭 등이 매우 미흡하게 번역이 되었고, 심지어 오역도 관찰되었다. 그러나 한국어 폐쇄자막과는 달리 존재하지 않는 화자 정보는 미리 제시하지 않는다는 원칙을 잘 준수해 청각장애인의 경험을 보장하였다.

영어와 한국어 모두 비언어적인 정보는 화면의 빠른 전환과 자수 제한 등으로 인한 소실도 관찰되나 부주의에 의한 생략으로 추정되는 부분도 있어 주의를 요한다.

<오징어 게임> 분석 과정에서 특히 눈에 띄는 점은 한국어 폐쇄자막의 경우 화자 식별 등 작품 감상에 큰 영향을 줄 수 있는 부분조차도 안 지켜지고 있다는 점이다. 반면 영어 폐쇄자막은 이 점은 잘 준수한 것으로 보인다. 영어 폐쇄자막은 한국어 폐쇄자막을 기반으로 번역이 된다는 점에서 이러한 문제는 영어 번역 시 충분히 지적이 될 수 있는 사항이었으나 제대로 소통되지 않았다는 점에서 넷플릭스의 폐쇄자막 번역 체계를 살펴 역커뮤니케이션 경로를 강화하고 검수 체계를 개선할 필요가 있어 보인다.

아울러 영어 폐쇄자막이 일반자막과 대비해 품질이 떨어진다는 점도 발견되었다. 실제로 BBC에서도 이를 문제 삼으며 일반자막의 품질이 더 낫다고 인용하기도 했다[16]. 일반자막의 경우 시청자 수가 훨씬 많기 때문에 품질 검수를 꼼꼼하게 한 것으로 보이나, 폐쇄자막은 제한된 시청자를 대상으로 하므로 충분한 신경을 쓰지 않은 것으로 보인다.

이러한 문제는 넷플릭스의 번역 체계를 조금만 조정하면 해결이 될 것으로 보인다. 일반자막과 폐쇄자막의 차이는 비언어 청각정보의 유무에 있으므로, 폐쇄자막도 일반자막을 활용하되 비언어 청각정보를 추가하는 방식으로 체계를 변경하면 문제를 해결할 수 있을 것으로 보인다.

국내 작품의 외국어 폐쇄자막은 해외의 청각장애인들도 청각장애와 언어 장벽을 동시에 넘어 국내 비장애인과 마찬가지로 정확하고 완전하게 작품을 감상할 수 있도록 하여야 한다. 이러한 점에서 폐쇄자막에 좀더 관심을 기울이고 품질 검수에 만전을 기한다면 장애인에게 평등한 접근권을 제공할 뿐 아니라 한국을 해외에 더 효과적으로 알릴 수 있을 것이다.

본 연구는 다음과 같은 의의와 한계가 있다. 첫째,

상대적으로 관심이 적은 폐쇄자막을 대상으로 규정과 지침을 재정의하고 분류하였다는 점이다. 둘째, 세계적으로 널리 알려진 작품을 대상으로 정확성과 완전성 측면에서 폐쇄자막의 문제점을 구체적으로 제시했다는 의의가 있다. 그러나 본 연구는 <오징어 게임>이라는 하나의 작품을 다루었기 때문에 연구결과를 일반화할 수 없다는 한계가 있다. 아울러, 대상으로 한 분류 항목 외에도 다루지 못한 부분이 남아 있으므로 후속연구를 통해 보완이 필요할 것이다.

국내에 폐쇄자막에 대한 연구가 많지 않기 때문에 본 연구를 기회삼아 추후 폐쇄자막과 관련한 논의가 활발히 이루어지길 희망하며, 관련 논의가 깊어져 폐쇄자막 번역의 질이 높아지고 비장애인과 장애인 모두 콘텐츠를 온전히 향유할 수 있기를 바란다.

## References

- [1] I. Moon "Barrier-free Service Also Favored by the Non-Handicapped," *Chosun Daily*, August 2021.
- [2] National Assembly Research Service. *2022 Government Audit - Issue Analysis VIII*.
- [3] M. Jeon and M. Yoon, "A Classification and Translation Strategies of ECRs in the Korean and English Audio Description of Pachinko," *The Journal of Humanities and Social Science*, Vol. 14, No. 3, pp.3211-3225, June 2023.
- [4] J.Kim, *Barrier-Free Video Production Theory*. Busan: Sanjini, 2018.
- [5] ZDNet Korea, Article. <https://zdnet.co.kr/view/?no=20221123112544>.
- [6] Korea Communications Commission, *Guidelines for Providing Broadcasting Program for the Disabled*. <https://www.kcc.go.kr/user.do?mode=view&page=A02030700&dc=30700&dc=&boardId=1099&boardSeq=47390>.
- [7] Federal Communications Commission, *Closed Captioning on Television*. <https://www.fcc.gov/consumers/guides/closed-captioning-television>.
- [8] Described and Captioned Media Program, *Captioning Key-Elements of Quality Captioning*. <https://dcmp.org/learn/captioningkey/599>.
- [9] Netflix, *Subtitles for the Deaf and Hard of Hearing (SDH)*. <https://partnerhelp.netflixstudios.com/hc/en-us/articles/217350977-English-Timed-Text-Style-Guide>.
- [10] H. Shin, "Invested 30 Billion Won, Earned 1 Trillion Won... 8 Records Set by 'Squid Game'," *The Korea Economic Daily*, September 2022.
- [11] Aju Business Daily, Article. <https://www.ajunews.com/view/20211005134756723>.
- [12] S. Shin and J. Lee, "A Study on the Translation Strategies of Squid Game Korean-English Subtitle," *The Journal of Interpretation and Translation Education*, Vol. 21, No. 1, pp. 177-196. June 2023. DOI: 10.23903/kaited.2023.21.1.009.
- [13] G. Lee, "Translation of Swearwords and Shift of Formality in the Korean Drama "Squid Game"," *T&I Review*, Vol. 12, No. 1, pp. 121-142, June 2022. DOI: 10.22962/tnirvw.2022.12.1.006.
- [14] Bemminor, Article. <https://www.bemminor.com/news/articleView.html?idxn=22218>.
- [15] M. Yoon, "Subtitling for the Deaf and Hard of Hearing (SDH) in Pachinko: Relevance, Redundancy and Adequacy of Pachinko's Korean and English SDH," *Interpreting and Translation Studies*, Vol. 26, No. 4, pp. 61-87, October 2022.
- [16] BBC News, Article. <https://www.bbc.com/news/world-asia-58787264>.