

<http://dx.doi.org/10.17703/JCCT.2024.10.3.243>

JCCT 2024-5-29

문자 체계에 따른 한중 예능 프로그램의 의성어 자막 특성 연구

A Study on the Characteristics of Onomatopoeia Subtitle in Korean and Chinese Variety TV Shows Based on Writing System

량문*, 김유진**

Wen Liang*, Yoojin Kim**

요약 디지털 영상 통신 기술이 발전하고 글로벌 상호 교류가 활발해짐에 따라 국가 간 문화 장벽은 점차 낮아지고 있다. TV 영상의 자막은 각국의 문자 체계와 문화적 맥락을 반영하며 프로그램 내용의 이해를 돕는 역할을 한다. 그러나 문자 체계가 다른 국가 간의 자막을 보면 자막의 형식과 의성어 표현 방법이 다르게 나타나고 있다. 따라서 본 연구에서는 문자 체계가 다른 한중 예능 프로그램의 의성어 자막을 중심으로 그 유사성과 차이점을 분석한다. 이 분석을 통해 문자 체계의 차이가 의성어 자막의 표현 방식과 시청자 경험에 어떤 영향을 미치는지 알아볼 것이다. 이는 예능 프로그램 제작자들에게 창작의 영감을 제공하고 다문화 간 소통을 촉진하는 도움이 될 것이다.

주요어 : 한국예능, 중국예능, 예능자막, 의성어, 문자기능

Abstract As digital video communication technology advances and global interactions become more frequent, cultural barriers between countries are gradually diminishing. Subtitles in TV content reflect the writing systems and cultural contexts of different countries, aiding in the comprehension of program content. However, when comparing subtitles between countries with different writing systems, variations in format and the representation of onomatopoeic expressions become apparent. Therefore, this study focuses on analyzing the differences and peculiarities in the onomatopoeic subtitles of Korean and Chinese variety shows, which are based on distinct writing systems. Through this analysis, the study aims to understand how differences in writing systems influence the representation of onomatopoeic subtitles and viewer experience. This investigation is expected to provide creative inspiration for variety show producers and facilitate cross-cultural communication.

Key words : Korean entertainment, Chinese entertainment, entertainment subtitles, onomatopoeia, text functions

I. 서론

1. 연구의 필요성 및 목적

자막은 문자 형태로 표시되는 TV, 영화, 무대 작품의 대화와 같은 비영상 콘텐츠를 의미한다. 또한 영상 작품의 후반에 나타나는 크레딧 타이틀(credit title

*정회원, 경일대학교 일반대학원 박사과정 (제1저자)
**정회원, 경일대학교 사진영상학부 교수 (교신저자)
접수일: 2024년 3월 15일, 수정완료일: 2024년 4월 16일
게재확정일: 2024년 4월 20일

Received: March 15, 2024 / Revised: April 16, 2024

Accepted: April 20, 2024

**Corresponding Author: foto72@hanmail.net

School of Photography & Videography, Kyungil Univ, Korea

e)까지 포괄적으로 지칭한다. 과거의 자막은 관객이 이해하기 어려운 외국어, 방언 또는 발음이 정확하지 않은 일반 사람의 목소리를 이해하도록 돕고 청력이 약한 관객이 프로그램 내용을 이해할 수 있도록 하는 역할을 했다 [1]. 그러나 영상 문화의 발전으로 자막은 단순한 문자 정보 전달에서 다양한 시각적 이미지와 결합한 복합적인 의미를 담은 형식으로 진화했다. 그런 이유로 오늘날 자막은 TV 프로그램에서 필수적인 구성 요소로 자리 잡았다. 1990년대 중반부터 예능 프로그램을 시작으로, 자막은 더 이상 음성의 보조 도구에만 그치지 않고, 독특한 가치와 의미를 가진 시각 문화 콘텐츠로 인식되기 시작했다 [2].

현대는 글로벌 콘텐츠 문화의 진전과 함께 국가 간의 문화교류 또한 빈번하다. 특히 영화를 비롯한 TV 예능 프로그램은 인기 있는 미디어 형식을 넘어 다양한 문화 요소를 전달하는 중요한 매체가 되었다. 이러한 TV 프로그램들은 국가 간 경계를 초월하여 전 세계 관객들에게 사랑받고 있고 고유한 문화 정보와 가치관을 전달하고 있으며 타문화를 이해하는 유효한 시각 정보 역할을 하고 있다. 세계의 시청자들을 끌어들이고 엔터테인먼트 파급 효과를 극대화하는 데 있어 예능 프로그램 속 자막은 매우 중요한 기능을 가진다. 자막은 단순한 원어의 변환 이상으로 다양한 언어 및 비언어적 요소들을 포함하여 프로그램의 의미와 감정을 전달한다. 그러나 자막의 활용 방식은 국가 간 유사한 점도 있지만 차이점을 보이는 사례도 있다.

동아시아 지역의 한국과 중국은 각자 보유한 고유의 역사 문화 배경으로 인해 예능 프로그램 자막의 표현과 전달 방식이 각자 특색을 지니고 있다. 최근 몇 년 동안 예능 프로그램 자막의 활용이 증가하면서 자막 관련 연구도 점차 증가하고 있다. 김승연(2013)은 TV 프로그램 내 자막 언어를 시각적 관점에서 분석하고, 자막이 지닌 문자로서의 표현 기능 및 언어 사용에서의 특성을 추가로 다루었다 [3]. 유유티(2017)은 인지 신경과학을 통합하고 표의 문자와 표음 문자의 영상 자막을 연구 대상으로 삼아 현대 영상 자막의 분류 및 다양한 정보 처리 방식을 분석하였으며 사례를 통해 그로 인한 인지 효과에 관해 연구했다 [4]. 김순자와 송원찬(2018)은 실현 형태와 기능에 따라 한중 예능 프로그램 자막을 비교 분석하여 그들의 차이와 공통점을 탐구했다 [5]. 그러나 그 많은 연구에서도 한국과 중국의 예능 프

로그램에서 사용하는 의성어 자막에 관한 연구는 진행된 바 없다. 따라서 본 연구에서는 한중 예능 프로그램에서 자막 의성어의 사용 특성을 분석함으로써 자막을 통한 다문화 예능 영상의 원활한 소통과 문화 맥락 관점에서의 시각화에 관한 이해를 탐구한다. 이러한 결과는 다양한 문화 배경에서 자막을 시각적 요소로 사용하는 방식을 이해하는 데 도움이 될 뿐만 아니라 자막을 소통과 표현의 매체로서 더 효과적으로 활용하는 방안을 모색하는 데 도움이 될 것이다.

2. 연구의 범위 및 방법

본 연구에서는 문헌 학습을 통해 자막의 기원과 발전, 그리고 문자 기능의 분류, 예능 프로그램 자막의 분류와 기능을 심도 있게 살펴보고 이론적 배경을 정리한다. 그리고 초기 FSS(Flying Spot Scanner) 방식을 이용한 자막 제작 기술부터 현대 TV 신호 출력과 컴퓨터 기술을 결합한 자막 제작 기술의 변화를 살펴볼 것이다 [6]. 이를 통해 기술적 관점의 자막 형태 변화를 살펴본다. 또한 현재 TV 방송에서 사용하는 다양한 콘텐츠의 자막 중에서 예능 영상에 출연한 사람들의 대화나 의성 표현을 중심으로 자막의 내용적 관점의 변화를 살펴볼 것이다. 마지막으로 프로그램 내용의 유사성을 기준으로 한국 SBS의 <런닝맨, Running Man>과 중국 절강 위성 TV의 <달려라> 그리고 한국 JTBC의 <크라임씬>과 중국 후난 위성 TV의 <대정탐> 등의 예능 프로그램을 비교 분석 대상으로 정한다. 해당 프로그램에서 나타나는 의성어 자막을 선택하여 분석함으로써 한국과 중국 간 문자 체계에 따른 의성어 자막에 관한 특성을 알아본다. 이는 예능 프로그램 자막에서 의성어 표현 방식의 차이를 통해 국가 간 문화적 표현의 맥락을 명확히 정의할 수 있다.

II. 문자와 자막에 관한 이론 연구

1. 이론적 배경

(1) 중국과 한국의 문자

문자는 인류의 언어를 기록하고 전달하는 중요한 도구이며 다양한 형태로 음성과 의미의 특성을 반영한다 [7]. 표음 문자는 음소문자나 음절문자를 모두 지칭하는 말로 기호를 통해 직접적으로 음성을 나타낸다. 표음 문자는 음성의 구체적인 음소(phonemes)나 음절(syllab

le)을 정확하게 기록함으로써 독자가 원래의 발음을 정확히 이해하고 재현할 수 있게 한다. 반면 의미 문자인 표의 문자는 주로 기호를 통해 의미를 직접 표현하고 음성을 간접적으로 나타낸다. 보통 그래픽 기호를 통해 언어소(language unit)를 나타내고 음절을 나타내지 않는다. 이에 따라 사람들은 단일 기호만으로도 그 의미를 이해한다.

중국의 한자는 세계에서 가장 오래된 문자 중 하나로, 그 기원은 기원전 1200년경 중국 상나라로 거슬러 올라간다 [8]. 최초의 한자 형태는 갑골문에 나타났으며 이 문자들은 거북이 등껍질이나 짐승 뼈에 새겨져 점술과 역사적 사건을 기록하는 데 사용됐다. 그 후에 한자는 갑골문에서 금문으로 변화했으며, 전국시대 말기에는 소전체가 등장했다. 이는 진나라에서 도입한 표준화된 문자로 오늘날의 한자의 표준화의 기초가 되었다. 반면,

한국은 15세기 이전까지 주로 한자를 사용했다. 한자는 중국 한어를 위해 설계되었기 때문에 한국말을 표현하는 데 한계가 있었고, 당시의 일반 대중들이 배우기 어려운 문자였다 [9]. 이에 조선의 세종대왕은 1443년에 한글 기본 문자표를 창조하기 시작해 1446년에 <훈민정음>을 공표했으나 20세기 초까지 주된 문자로 사용하지 않았다 [10]. 한글은 모음과 자음으로 구성된 음절의 표음 문자이며 한국어의 문장 구조는 주어, 목적어, 서술어 순이다. 반면 한자는 의미를 나타내는 문자로 구성된 표의 문자이며 중국어 문장 구조는 주어, 서술어, 목적어 순으로 두 국가의 문자 체계는 분명 다르다.

(2) 자막의 기원과 발전

자막의 기원은 무성 영화 시대로 거슬러 올라간다. 당시 자막은 주로 현장 음악과 함께 사용되어 관객이 음악을 통해 영화의 감정을 이해하도록 도왔다 [11]. 1929년 프랑스에서 <재즈 음악의 왕(The King of Jazz)>이란 영화를 상영하면서 자막을 본격적으로 사용하기 시작했다 [12]. 그리고 유성 영화의 등장과 함께 자막의 기능은 크게 변화하여 단순히 대화와 줄거리를 설명하는 것뿐 아니라 다양한 언어로 번역하여 다른 언어권의 관객에게 영화 내용을 이해할 수 있도록 하였다. 한편, TV 자막은 1970년대로 접어들면서 사용하기 시작했는데 극장의 영화에서 자막 기술을 도입하여 텔레비전 방송으로 전환해서 사용했다. 초기 TV 방송에서는 ‘슬라

이드’ 형식의 자막을 사용했다. 이후 FSS(Flying Spot Scanner) 방식으로 자막 제작 기술이 발전했으며, 1990년대 후반에 이르러 오늘날의 CG(Character Generator) 기술 기반의 자막으로 변화했다 [13]. 그 후에는 HD 영상에 대한 자막 제작이 가능해졌으며 [14], 2000년대에 들어서면서 각 프로그램의 특성, 내용 및 비디오에 맞춰 최적화된 자막이 사용되기 시작했다. 단순한 정보 전달이 아닌 사용 목적에 따른 자막의 가독성과 미학적 기능을 추구하기 시작한 것이다 [15]. 최근에는 방송 프로그램의 대화가 실시간 자동으로 자막으로 변환되는 기능까지 선보이고 있다.

(3) 예능 영상의 자막 시작과 유형

한국과 중국을 비롯한 동아시아 국가에서는 예능 프로그램의 내용을 강화하고 관객의 주의를 끌기 위해 적극적으로 자막을 사용하고 있다. 이러한 예능 프로그램 자막의 기원은 일본에서부터 시작했다. 일본은 1990년대 초부터 자막을 광범위하게 사용하기 시작하여 거의 모든 종류의 프로그램에서 자막이 적극적으로 활용했다. 일본 민영 텔레비전의 예능 프로그램에서 사용하는 자막은 예능 프로그램의 오락성을 판단하는 척도로 작용하고 있다 [16]. 일본 예능 프로그램의 자막은 <탐정 나이트스쿠프(아사히 방송 텔레비전)>와 <진행! 전파소년(니혼 TV 계열)> 등에서 처음 사용하기 시작하다가 1994년 방영된 <HEY!HEY!HEY!(후지 TV 계열)>부터 본격적으로 활용되기 시작했다[17]. 그리고 예능 영상에서의 자막 효과를 인정받아 주변 국가들에 영향을 주었다.

한국 TV 프로그램의 자막은 일본의 영향을 받아 1995년 <TV 파크(MBC)>란 프로그램을 통해 처음 선보였다. 그 즉시 많은 지상파 방송국에서 자막을 사용하기 시작했다. 그러나 예능 프로그램에서 자막으로 적극적으로 사용하기 시작한 것은 2006년부터 방영한 <무한도전(MBC)>이라는 예능 프로그램이다. 이 예능 영상에서는 만화 기법까지 사용하며 다양한 자막 표현 방식을 도입했다 [18]. 그러나 중국 텔레비전 프로그램에서 자막이 등장한 계기는 한국 및 일본과는 차이점이 있다. 중국은 지역 간 원활한 의사소통의 필요에 따라 정부의 표준 중국어 보급 정책에 맞춰 거의 모든 프로그램에서 자막을 일상적으로 사용했다. 1992년 한중 수교 이후 경제 교류를 기반으로 활발한 문화교류가 시작

되었고, ‘한류’의 영향으로 한국의 문화적 특성이 있는 예능 프로그램이 중국에 진출하며 큰 인기를 얻었다. 1996년 중국의 중앙 텔레비전 방송국(CCTV)의 토크쇼 형식 예능 프로그램인 <실화실연>에서 청각 장애인 게스트가 출연함에 따라 후반 작업에서 관객의 시청 편의를 위해 처음으로 자막을 추가했다. 2013년 후난 위성 TV가 한국 MBC의 리얼리티 쇼 <아빠 어디가>를 도입하여 방송했으며, 이 프로그램을 통해 다양한 자막 디자인의 변화를 불러일으켰다. 처음으로 만화 스타일의 미술 글꼴을 가진 자막을 사용하여 프로그램을 더욱 생동감 있게 만들었다 [19]. 이러한 자막의 사용은 예능 프로그램이 인기를 얻는 데 있어 중요한 요인으로 작용했다.

(4) 영상 자막의 분류와 기능

기호학의 창시자이자 스위스의 유명 언어학자 소쉬르(Saussure)는 기호를 기표(Signifier)와 기의(Signified)로 설명한다. 기표는 형식을 나타내며 기의는 내용과 의미를 나타낸다. 이 이론을 TV 매체, 특히 예능 프로그램의 자막에 적용하면 자막의 문자와 형식은 기표로, 전달되는 정보와 상황적 의미는 기의로 볼 수 있다 [20]. TV 프로그램의 주요 기능은 정보 전달이며, 예능 프로그램의 자막은 특정 형식을 통해 관객에게 해당 내용과 의미를 이해하도록 돕는다. 뉴스 등의 프로그램에서의 제공하는 정보 전달형 자막에 비해, 예능 프로그램의 자막은 더 많은 출연자의 발언 내용에 대한 재표현과 시각적 형식에 더 큰 의미를 부여한다. 자막은 그 활용 목적에 따른 유형이 다르고 기능도 다르다.

강연입(2007)의 연구에 따르면 자막의 유형은 두 가지로 나눌 수 있다. 하나는 프로그램 출연자의 발언 내용을 기반으로 한 ‘언어 정보 처리형 자막’이고 나머지 하나는 프로그램 방송 과정에서 연출가가 의도적으로 추가한 연출자 상태 설명, 상황 설명 등의 정보를 포함한 ‘상황 정보 처리형 자막’이다 [21]. 언어 정보 처리형 자막은 제작자가 예능 프로그램 출연자의 말하는 내용과 같은 청각적 소리 정보를 문자 정보로 처리하여 자막으로 표현한다. 이는 다시 여러 유형으로 나뉜다. 발언을 직접 전달하거나 일부만 전달하거나, 정보를 수정 및 추가하거나, 발언을 요약 형태로 전달하는 것이 이에 속한다. 반면, 상황 정보 처리형 자막은 음성정보에만 의존하지 않는다. 관객이 프로그램을 이해하는 데

도움이 되는 필요한 복합적인 정보를 제공한다. 이것 역시 설명 대상에 따라 해석 자막과 객관적 정보 자막이라는 두 가지 종류로 구분한다. 해석 자막은 연출가가 출연자의 상황 상태와 심리적 활동 상태를 보여주기 위해 사용하며 프로그램 제작 의도에 따라 프로그램 내용을 언어적 형태로 표현하여 관객의 프로그램 체험을 증가시킨다. 그리고 객관적 정보 자막은 프로그램 진행, 설명 또는 상황 설명에 관한 정보를 제공하며 연출가의 주관적 생각이나 의도 등이 포함되지 않는다.

III. 한중 예능 영상의 의성어 자막 비교

(1) 한중 예능의 의성어 자막의 표현 특성

한국과 중국의 예능 프로그램에서는 언어 정보 처리형 자막과 상황 정보 처리형 자막이 모두 활용되고 있다. 그러나 제공되는 언어 정보의 양이나 표현 방식에 있어 한중 예능 프로그램은 뚜렷한 차이가 있다. 가장 두드러진 차이점은 자막의 양이다. 한국 예능 프로그램에서는 일부 출연자의 발언만을 선택해 자막으로 표현하는 반면, 중국 예능 프로그램에서는 모든 출연자의 모든 발언을 자막으로 제공한다. 중국 자막은 제1 자막과 제2 자막을 제공한다는 점이 한국과 크게 다르다. 이처럼 제1 자막을 제공하는 이유는 앞서 언급한 중국어의 특수성 때문이다. 중국에는 서로 소통이 어려운 299가지의 방언이 존재한다 [22]. 따라서 중국은 표준어 정책에 따라 제1 자막을 제공함으로써 의미 전달을 분명히 밝히고 있다.

표 1. 예능 프로그램에서 자주 사용하는 의성어
Table 1. Onomatopoeic expressions commonly used in variety shows

자막 유형	의성어	표현되는 소리
언어 처리형 자막	“하하하”, “히히히”, “헤헤헤” 등	웃음 소리
	“으이이”, “호규”, “으흫”	울음 소리
	“아이구”, “아유”, “후우”	한숨
	“우와”, “아하”, “으악”	놀람
	“와다다닥”, “뚜벅뚜벅”	걸거나 뛰는 소리
상황 처리형 자막	“으아아아악”, “까아아아악” 등	비명 소리
	“찌찌찌”, “짜짜짜”, “뚜벅뚜벅”	진파 소리
	“뚝뚝뚝”	노크 소리
	“광”	떨어지는 소리
	“에에엥”, “린린린”	경보음
	“뚝뚝뚝”, “뚝~뚝~”	시계/물방울소리
	“쓰윽~”	바람 소리
“뚜뚜”	자동차 경적소리	
“우르르광광”	친동 소리	

한국과 중국의 예능 자막에서는 의성어를 사용하여 프로그램의 재미와 표현력을 높이고 있다. 이러한 의성어는 다양한 소리를 모방하여 문자 형태로 표현되며, 관객이 프로그램 상황에 직관적으로 몰입할 수 있도록 도와준다. 또한 청각 장애인 관객이나 소리를 들을 수 없는 환경에서 프로그램을 시청하는 경우, 이러한 의성어는 필요한 소리 정보를 제공해 그들이 장면과 줄거리를 더 잘 이해하고, 더 포괄적인 시청 경험을 할 수 있도록 돕는다. 표 1은 한중 예능 프로그램에서 흔히 보이는 의성어 자막의 예시들이다.



그림 1. <크라임씬>시즌1 1회와 시즌3 11회, <런닝맨> 567회 중 웃음 자막 사례들, 한국

Figure 1. Subtitle examples of laughter from <Crime Scene> Season 1 Episode 1 and Season 3 Episode 11, <Running Man> Episode 567, Korea



그림 2. <대정탐> 시즌4 1회, 시즌5 8회 중 웃음 자막 사례들, 중국..

Figure 2. Subtitle examples of laughter from <Who's The Murderer> Season 4 Episode 1 and Season 5 Episode 8, China.

그림 1과 그림 2는 한국과 중국의 대표적인 예능 프로그램에서 웃음소리를 나타내는 언어 처리형 의성어 자막 사례이다. 한국의 사례(그림 1)에서는 연기자의 웃음 소리가 다양한 한글 형식의 의성어(예: "크호호", "

하아", "헤헤", "까르르르")로 표현하고 있다. 한국어는 다양한 종류의 웃음소리를 표현하는 의성어가 존재한다. 대부분의 웃음소리는 한글 발음을 통해 정확하게 표현할 수 있다. 한글은 음절문자로 발화의 음소를 분리할 수 있어 자막에서 음소의 위치와 크기를 자유롭게 조정할 수 있다. 이것은 한국어에서 웃음소리를 표현하는 고유한 특성이자 장점이다. 반면, 중국의 사례(그림 2)를 보면 연기자의 웃음소리를 묘사할 때 다양한 자막 방식을 사용한다. 크게 웃을 때는 중국식 의성어로 '하하하하'로 표현하고 소리 없이 웃을 때는 '홍홍홍'으로 표현했다. 그리고 갑자기 크게 웃을 때는 '허허허'로 나타낸다. 만약 거위 울음소리 같은 '꽹꽹' 소리를 자막으로 표현하는 경우, 자막과 함께 몇 마리의 거위 애니메이션을 추가해서 표현한다. 이러한 표현 방식은 직관적인 상호작용을 가능하게 하여 엔터테인먼트적인 시청 경험을 제공하며 이를 통해 관객의 즐거움을 증대시킨다. 한국과 중국 모두 웃음소리 느낌과 상황에 따라 자막의 형태와 크기를 조절하여 표현한다는 점은 유사하나 중국이 애니메이션과 같은 추가 표현을 적극적으로 한다는 것이 차이점이다. 이는 중국의 표의 문자가 가진 의성어 표현의 부족함을 그림의 직관적 감성을 추가하여 보완하는 것으로 보인다.



그림 3. <크라임씬> 시즌3 11회 중 한숨 자막 사례, 한국
 Figure 3. Subtitle examples of sighing from <Crime Scene> Season 3 Episode 11, Korea.

그림 3과 그림 4는 언어 처리형 자막에서 한숨 소리를 나타내는 의성어의 표현 방식의 차이점을 보여준다. 한국의 사례(그림 3)에서는 연기자의 한숨이 '아이구~ 한숨'처럼 의성어와 구두 동작을 표현한 자막을 통해 표현하고 있다. 이러한 처리 방식은 말하는 사람의 말투와 감정을 효과적으로 전달한다. 반면, 중국의 사례(그림 4)에서는 연기자가 실망한 상황에서 한숨을 쉴

때, 구름 모양의 시각 요소를 사용하여 ‘한숨’이라는 두 글자와 함께 자막으로 표현하고 있다. 또한 자막의 글꼴 크기와 형태가 구름처럼 흩어지면서 사라지면서 한숨이 표현하는 감정을 전달한다. 이러한 차이는 앞서 언급한 웃음소리와 같은 맥락에서 해석할 수 있다. 한국은 ‘아이구’라는 한숨 상황의 의미를 전달하기 쉬운 분명한 의성어가 존재하지만, 중국의 경우 그러한 음절을 표현하는 문자가 없다. 따라서 중국은 소리를 직접적으로 나타내는 의성어를 대신하여 그래픽적인 요소와 함께 자막으로 표현하고 있다.



그림 4. <달려라> 시즌5 1회 중 한숨 자막 사례, 중국
Figure 4. Subtitle examples of sighing from <Run> Season 5 Episode 1, China

그림 5와 그림 6은 상황 처리형 자막에서 큰 소음이 발생하는 상황에 대한 의성어 표현 방식의 차이점을 보여주고 있다. 한국의 사례(그림 5)를 보면 출연자가 현장 상황을 관찰하고 있을 때 갑자기 경보음이 울린다. 자막은 한국어로 표현할 수 있는 경보음 의성어인 ‘에에에에에에에에엥’으로 상황을 전개하고 있다. 강한 느낌의 빨간색과 흔들리는 애니메이션 시각 효과를 가진 글꼴의 자막을 통해 현장의 긴장감과 공포 분위기를 고조시킨다. 이러한 방식은 시청자의 주의를 끌고 시각적 효과를 통해 강렬한 감정적 긴장감을 전달하며 언어 자체의 표현 능력을 넘어선다. 반면, 중국의 사례(그림 6)를 보면 출연자들이 토론하는 도중 갑자기 ‘뽕’하는 큰 소리가 들리는데, 연출자들 머리 옆으로 커다란 빨간색 느낌표를 사용하여 연기자들의 충격 상태를 표현한다. 이러한 빨간색 느낌표는 인물들의 집단적 반응을 강조하고 갑작스러운 사건에 대한 즉각적인 반응을 표현할 수 있다. 직관적인 느낌표 아이콘을 사용하여 관객에게 장면의 긴장감과 감정의 변화를 전달하고 있다. 이 차이점 역시 한국과 중국의 문자 체계의 차이에 따라 독

특한 방식으로 자막의 형식이 점차 진화하고 있음을 이해할 수 있다.



그림 5. <크라임씬> 시즌1 1회 중 경보음 자막 사례, 한국.
Figure 5. Subtitle example of a siren from <Crime Scene> Season 1 Episode 1, Korea



그림 6. <대정탐> 시즌2 7회 중 경보음 자막 사례, 중국
Figure 6. Subtitle example of a siren from <Who's the Murderer> Season 2 Episode 7, China.

그림 7과 그림 8은 상황 처리형 자막에서 문 두드리는 소리를 표현하는 방식의 차이를 보여준다. 한국 사례(그림 7)를 보면 자막은 ‘뚝뚝뚝’으로 문 두드리는 소리를 직접적으로 모방하여 문 두드리는 소리를 리듬감 있고 현실감 있게 표현한다. 이러한 자막 형식은 소리의 존재뿐만 아니라 문 두드리는 소리의 특정 리듬을 표현함으로써 관객에게 더 직관적인 청각적 경험을 제공한다. 반면, 중국 사례(그림 8)를 보면 문 두드리는 노크 소리를 문자가 아닌 애니메이션의 만화 스타일로 상황을 표현한다. 모양을 보면 문을 두드리는 충격이나 충돌을 나타내는 별과 선을 포함하고 있다. 이는 두드리는 동작의 느낌을 시각적으로 강조하며 강한 충격감과 동작의 강도를 효과적으로 전달한다. 무늬의 크기와 출현 빈도는 노크 소리의 강도와 리듬에 따라 변화하며 시각적 차원에서 노크 소리의 강도와 리듬을 전달할 수

있다. 이러한 자막 형식은 소리의 시각적 표현을 강화할 뿐만 아니라 관객의 시청 경험을 풍부하게 한다.



그림 7. <크라임씬> 시즌1 1회 중 노크 자막 사례, 한국
 Figure 7. Subtitle example of knocking from <Crime Scene> Season 1 Episode 1, Korea.



그림 8. <대정탐> 시즌2 7회 중 노크 자막 사례, 중국
 Figure 8. Subtitle example of knocking from <Who's The Murderer> Season 2 Episode 7, China.

그림 9와 그림 10은 상황 처리형 자막에서 천둥소리를 나타내는 상황 처리형 의성어 표현 방식이다. 한국 사례(그림 9)를 보면 자막은 ‘우르르광광’과 같은 직접적인 의성어를 사용하여 번개와 천둥소리를 전달하고 있다. 빨간색의 크고 떨리는 문자와 천둥소리 효과음의 결합은 시각적이고 청각적인 긴장 분위기를 강화하며 관객의 몰입감을 높인다. 반면, 중국 사례(그림 10)를 보면 천둥소리 효과와 함께 그림과 문자를 결합하여 자막을 표현하고 있다. ‘풍우교가(風雨交加)’와 같은 중국 고사성어와 더불어 놀란 표정 이모티콘을 사용하여 천둥소리의 정보뿐만 아니라 그 소리가 미치는 감정과 반응도 강조한다. 이러한 시각적, 문자적 결합은 의성어 자막을 소리의 직접적인 번역에서 감정 전달의 도구로 변환시키며 관객이 장면 속의 감정 변화를 더 깊이 느낄 수 있도록 만든다.



그림 9. <크라임씬> 시즌3 11회 중 큰 소음의 자막 사례, 한국
 Figure 9. Subtitle examples of loud noise from <Crime Scene> Season 3 Episode 11, Korea



그림 10. <대정탐> 시즌4 1회 중 큰 소음의 자막 사례, 중국
 Figure 10. Subtitle examples of loud noise from <Who's The Murderer> Season 4 Episode 1, China.

(2) 한중 예능의 의성어 자막의 차이점과 유사점

표 2는 한국과 중국의 대표적인 예능 영상에서 나타난 의성어 자막 수이다. 한국과 중국의 예능 프로그램에서 의성어 사용 빈도수를 보면 자막 표현 방식에서의 유사점과 차이점을 발견할 수 있다. 한국 예능 프로그램은 중국에 비해 의성어 자막의 사용에 있어 매우 적극적이다. 한글은 음절문자로서 다양한 소리를 직접 모방할 수 있어 음소의 위치와 크기를 유연하게 조정한다. 이를 통해 소리의 리듬과 강도를 효과적으로 표현하여 다양한 언어 상황과 감정을 전달하는 데 유리한 장점이 있다. 반면, 중국 예능 프로그램을 보면 의성어 사용 빈도가 상대적으로 낮다. 예를 들어 <달려라>에서는 의성어가 주로 음향 효과로 표현되며 자막으로 표현하지 않는다. <대정탐>에서는 처음에는 간단한 의성어로 자막으로 표현되었으나, 점차 다양한 방식으로 의성어 음향 효과를 자막으로 변환시켜 사용하였다. 이것이 <대정탐> 후반 시즌으로 갈수록 의성어 자막 사용이 증가한 이유이다. 한자는 강한 의미 전달력을 가지

고 있어 한국과 같은 직접적인 의성어 자막 표현에 불리한 조건이었다. 그러나 최근 중국의 예능 프로그램에서 시각 요소와 문자를 결합하여 의성어의 효과를 창출하고 있으며 상황에 대한 감정 전달력을 극대화하고 있다. 중국은 상형문자(象形文字)에서 기인한 표의 문자의 특성으로 인해 음성을 단순히 표현하는 것에 머물지 않고 그림 기호와 의미를 복합적으로 전달하며 소리가 주는 감정과 장면의 분위기를 효과적으로 전달한다.

이렇듯 한국과 중국의 자막은 문자 체계 특성에 따른 기본적인 차이점이 있고, 중국은 한국보다 시각적 기호를 더 적극적으로 사용한다는 특징도 있다. 그러나 최근 의성어에 대한 자막 표현이 빈도가 증가하고 있다는 점, 의성어 자막을 단순한 음성정보가 아닌 시각적 표현의 의성어로서 각자만의 독특한 문화적 맥락까지 내포하고 있다는 점이 유사하다. 이러한 자막의 차이와 특성을 이해하는 것은 시청자들이 문화 장벽을 넘어 예능 프로그램 내용을 더 깊이 이해하고 받아들이는 데 도움을 준다.

표 2. 한국과 중국의 TV 예능 방송 별 의성어 자막 수
Table 2. Number of onomatopoeic subtitles in Korean and Chinese TV variety shows

국가	프로그램명	방영일자	시간	의성어 자막 수
한국	SBS 《런닝맨》 548회	2021.03.28	86분	22
한국	SBS 《런닝맨》 567회	2021.08.22	87분	31
한국	JTBC 《크라임씬》 시즌1 1회	2014.05.10	71분	25
한국	JTBC 《크라임씬》 시즌2 10회	2015.06.10	96분	25
한국	JTBC 《크라임씬》 시즌3 11회	2017.07.07	97분	57
중국	《달려라》 시즌5 1회	2021.04.23	102분	5
중국	《달려라》 시즌2 1회	2021.10.22	104분	2
중국	《대정탐》 시즌2 7회	2017.03.10	119분	8
중국	《대정탐》 시즌4 1회	2018.11.02	103분	17
중국	《대정탐》 시즌5 8회	2020.01.03	92분	21

IV. 토론

한중 예능 프로그램에서 사용하는 의성어 자막은 거시적 관점에서 보면 유사성을 보이지만, 문자 체계와 문화적 맥락 관점에서는 뚜렷한 차이를 발견할 수 있다. 한국의 예능 프로그램 자막은 표음 문자인 한글의

특성을 살려 다양한 소리를 직접적으로 표현하고 음소의 위치와 크기를 유연하게 조정하여 소리의 리듬과 강도를 효과적으로 표현하였다. 이에 비해 중국의 한자는 뜻글자로 단일 음소로 분해하기 어렵기 때문에 효율적인 의성어 자막 처리가 어렵다. 대신 시각적 기호와 동적 효과를 통해 의미 전달을 강화하는 표현 방식을 사용한다. 중국 예능 영상에서의 의성어 자막은 소리의 단순한 문자 전환을 넘어 문화 맥락적 표현과 시각 요소를 복합적으로 사용하여 프로그램을 이해를 높이는 동시에 시청자에게 효율적으로 감정을 전달하고 있다. 이러한 차이는 각 국가의 문자 체계와 문화적 맥락이 예능 프로그램 자막의 표현 방식에 중대한 영향을 미친다는 것을 시사한다. 또한 예능 프로그램 제작자들이 자막을 통해 다문화 간 소통을 촉진하고 시청자 경험을 풍부하게 하는 데 있어 문자 체계의 특성을 이해할 필요가 있음을 입증한다. 그러나 본 연구에는 몇 가지 한계점이 있다. 첫째, 분석 대상으로 선정된 예능 프로그램의 수와 에피소드가 제한적이었기 때문에 연구 결과를 일반화하는 데 있어 한계가 있다. 둘째, 문화적 맥락과 문자 체계의 복잡성을 완벽히 반영하기 위한 다각도의 분석이 필요하다. 따라서 향후 연구에서는 더 다양한 예능 프로그램과 에피소드를 분석 대상으로 포함하여 일반화의 논리성을 높일 필요가 있다. 또한 한중 예능 프로그램뿐만 아니라 다른 국가의 예능 프로그램에서의 의성어 자막 사용 특성을 비교 분석함으로써 광범위한 문화적 맥락에서 자막의 역할과 의미를 탐색할 필요가 있다. 이와 더불어 시청자의 인식과 해석에 관한 실증적 연구를 통해 자막이 시청자 경험에 미치는 영향에 대한 더 깊이 있는 이해를 구축하는 것도 중요하다.

V. 결론

본 연구는 한국과 중국의 예능 프로그램에서 사용하는 의성어 자막의 특성을 분석하기 위해, 표음 문자인 한국과 표의 문자인 중국의 근본적인 문자 체계의 차이가 의성어 자막의 사용 방식과 시각적 표현에 어떻게 영향을 미치는지 구체적인 사례를 통해 살펴보았다. 이를 통해 한중 예능 프로그램에서의 의성어 자막 사용의 유사점과 차이점을 분석하였으며, 문자 체계와 문화적 맥락이 미디어 콘텐츠의 이해와 소통에 미치는 영향을 조명할 수 있었다. 이러한 결과는 글로벌 미디어 환경

에서 커뮤니케이션 전략 개발과 문화적 이해를 높이고 미디어 창작자들에게 유용한 참고 자료가 될 수 있다. 또한 예능 프로그램 제작 시 자막의 창의적 활용을 통해 다문화적 소통의 효과성을 높이는 데 충분히 기여할 것이다.

References

- [1] Shi Keyang, "Film and Television Communication Studies," *Sun Yat-sen University Press*, pp. 6, June 2011.
- [2] Byeon Seonggwang, "A Study on TV Image Subtitles as Visual Culture Content - Focused on 'Infinite Challenge' and 'Grandpas Over Flowers'," *Journal of Visual Culture Contents*, Vol.6, pp. 7-31, December 2013.
- [3] Kim Seungyeon, "A Study on the Usage Patterns of Subtitles in TV Entertainment Programs," *The Korean Journal of Semantics*, Vol.41, pp. 51-77, August 2013.
- [4] Yu Yuting, "The Cognitive Effects of Video Subtitles: A Comparative Study of Pictographic and Phonetic Subtitles," *Master's Thesis, Chongqing University*, May 2017.
- [5] Kim Soonja and Song Wonchan, "A Comparative Study of Subtitles in Korean and Chinese Entertainment Programs," *The Society of Chinese Language and Literature*, Vol.111, pp. 119-146, August 2018.
- [6] Lee Seongbeom, "A Linguistic Examination of TV Broadcast Subtitles as Acts of Communication," *Language and Information Society*, Vol.15, p. 53-86, November 2011.
- [7] Daniels Peter T., and William Bright, eds, "The World's Writing Systems," *Oxford University Press*, February 1996.
- [8] Qiu Xigui, "Chinese Writing," *Society for the Study of Early China and the Institute of East Asian Studies*, 2000.
- [9] Ki Moon Lee and S. Robert Ramsey, "A History of the Korean Language," *Cambridge University Press*, 2011
- [10] Fischer, Stephen Roger, "A History of Writing," *Globalities. London: Reaktion Books*, pp. 189-194, April 2004.
- [11] Collot-Baca Subtitler, "A Brief History of Subtitling," <https://www.collotbaca-subs.com/post/a-brief-history-of-subtitling>, August 2018, Search date: December 13, 2023.
- [12] "Brief Introduce about Subtitle History," <https://www.linkedin.com/pulse/brief-introduce-subtitle-history-we-transcriber#:~:text=The%20rise%20of%20subtitles,with%20French>, January 2020, Search date: December 13, 2023.
- [13] Hong Kyungsoo, "The Impact of Ratings Pressure on Producers Perception and Usage Patterns of TV Subtitles: Focused on KBS TV's Second Channel Producers and Programs," *Master's Thesis, Seoul National University*, June 2000.
- [14] Jeong Dongwook, "Audience Response to Character Graphics in Broadcast Video," *Doctoral Dissertation, Hongik University*, June 2008.
- [15] Park Hyejeong, "A Study on Character Graphics According to TV Program Types," *Master's Thesis, Korea University*, June 2007.
- [16] Jo Soojin, "A Study on the Use of Comic Expression Symbols in TV Entertainment Program Subtitles," *Master's Thesis, Ewha Womans University*, June 2010.
- [17] "The Role of Telops in Top Variety Shows Changes from 'Supplementing Information' to 'Punchlines'," <https://www.oricon.co.jp/special/51622/>, August 2018, Search date: December 20, 2023.
- [18] Jang YoungJick, "Cartoon Expression Techniques Borrowed in TV Entertainment Program Subtitles," *Digital Design Studies*, Vol. 15, No. 3, p. 779-788, June 2015.
- [19] Yuan Xueli, "A Visual Design Analysis of the Variety Show 'Where Are We Going, Dad?'," *Beauty and Times: Creativity (Part I)*, pp. 94-96, February 2017.
- [20] Shi Xiaofeng, "Semiotic Analysis of TV Entertainment Programs," *Journalism and Communication*, pp. 7-8, June 2017.
- [21] Kang Yeonim, "Types and Functions of Subtitle Language in Entertainment Programs," *Korean Language and Literature*, No. 62, pp. 5-27, September 2007.
- [22] Ji Fengyuan, "Language Planning and Policy in China: Unity, Diversity and Social Control," *Language Planning in the Post-Communist Era*, pp. 67-92, February 2017.