

한국어 중급자를 위한 문화번역 교육 : 대만 비디오 게임 < 苗栗國的石虎少女 >(2019) 와 < 台中國의 帝雉少女 >(2021) 의 사례를 중심으로

이정민 (李正珉) *

초 록

본 연구는 한국어 중급 (Topik 4 이상) 정도의 실력을 가진 학습자가 문화번역을 실제로 수행해 본 사례를 검토한다. 수용자 중심의 문화번역 개념에 의거하여 학생들은 두 편의 대만 비디오 게임을 번역함으로써 고급 한국어를 학습했으며 한국어의 다양한 문화적 맥락을 이해할 수 있었다. 본 연구에서는 위계질서와 젠더, 소집단, 감정, 유행어와 말놀이, 고유명사라는 키워드를 통해 번역의 결과물을 비판적으로 분석함으로써 번역교육의 방향성을 고찰해 본다.

주제어 : 게임번역, 번역학, 문화번역, 문화연구

* 성균관대학교 비교문화연구소 연구원

I. 연구의 배경과 목적

대만 넷플릭스에서 화제를 모았던 드라마 <도깨비>의 영문판 제목은 <Goblin> 이다. 하지만 한국어를 모어로 하고 영어에도 일정 정도의 지식이 있는 이라면 이 번역 제목에 의문을 표할 것이다. 그도 그럴 것이, 한국어의 ‘도깨비’는 서양 문화에서 표상되는 ‘Goblin’과 크게 다르기 때문이다. 마찬가지로 ‘도깨비 방망이’는 ‘Goblin’s bat’로 번역되기도 하는데, 쓰임새나 기능으로 보아 한국어로 ‘몽둥이’ 정도의 의미를 가진 ‘Goblin’s bat’를 초자연적인 힘을 가진 ‘도깨비 방망이’라고 하는 것은 대단히 이질적이다. 이럴 때는 과연 어떻게 번역을 해야 할까? 최근의 한국어 화자의 경우 외국어 번역에서 난관을 만났을 때 대략 세 가지 전략을 취한다. 원어의 발음을 그대로 한글로 적는 전략 (특히 영화제목), 그리고 원어표현을 한국인이 이해할 수 있도록 주석 등을 통해 자세히 설명하는 전략, 혹은 원문을 대략 비슷한 의미를 가진 한국어 표현으로 대치하는 전략이 그것이다. 소설의 경우 주석을 다는 것이 보편화되어 있으나, 영상물의 경우 주석을 달기에는 대사의 속도도에 맞추어야 하기에 제한점이 발생한다. 따라서 영상물에는 유사한 의미값을 가진 표현으로 대체하는 것이 일반적이다 (이른바 ‘오역’이라고 부르는 번역은 우리의 논의에서 제외하기로 한다). 그러한 의미에서 <도깨비>의 대만판 제목인 <鬼怪>는 영어번역보다는 자연스럽다고 할 수 있겠지만, ‘도깨비’라는 표현이 가진 문화적 맥락이 삭제되었다는 점은 아쉬움으로 남는다.

시니피앙 (즉, 기표)의 수준에서는 S/L 을 T/L 로 쉽게 변환 가능하다. 하지만 시니피앙의 차원을 고려할 경우 원문과 번역문 사이에는 커다란 격차가 발생한다. 이 격차를 최대한 메꾸는 것이 번역의 미덕이라 할 수 있을 것인데, 여기에는 크게 직역과 의역이라는 두 가지 입장이 있다. 직역은 구둣점이나 쉼표를 포함해 원문의 표현을 그대로 번역하는 원칙을 두며, 과학 논문이나 법전의 번역에서 이러한 방법이 선호된다. 다만 이렇게 직역된 표

현을 이해하려면 원어 문화권에 대한 해박한 지식을 가지고 있어야 한다. 하지만 독자가 전문적인 지식을 가지지 못할 수도 있으며, 소설의 경우 이렇게 번역하면 도리어 의미를 이해할 수 없게 되는 경우가 있다(제임스 조이스 James Joyce 의 《피네간의 경야 *Finnegans Wake*》가 대표적이다). 이럴 때 사용되는 번역원칙이 의역이다. 의역은 시니피앙 수준보다는 시니피에 수준에서 말글을 옮기는 행위이다. 우리가 알고 또 일상적으로 접하는 일반적인 번역은 대부분 의역인데, 원어의 의미를 일정 정도 재단하는 한편으로 번역문 수용자의 문화와 언어습관에 충실함으로써 수용자의 수월한 이해를 돕는다. 직역과 의역은 그 쓰임새에서 볼 때 상호 보충적이지만, 실제 번역 실무를 하다 보면 양자 사이에 커다란 간극이 존재함을 알 수 있다. 무기질적으로 느껴지는 직역투의 번역문은 비교적 부드럽고 친절한 의역과 쉽게 불화를 일으키기 때문이다.

우리는 여기서 언어 간의 등가성에 대해서 질문해볼 수 있을 것이다. 과연 언어는 번역을 통해 다른 언어로 완벽히 치환 가능한가? 즉, 100의 의미값(Semantic Value)을 가진 표현이 있다면 다른 언어의 100의 의미값으로 대체해낼 수 있는가? 열성적인 직역론자들이 이야기하는 것처럼 그것이 가능하다면 이 문제는 간단히 해결될 수 있을 것이다. 하지만 번역 실무에서 처하는 다종다양한 문제들을 보면 언어의 등가성에 대해 고개를 갸우뚱할 수밖에 없게 된다. 그리고 이는 본 연구의 기반이 되었던 프로젝트에서도 분명하게 확인할 수 있었다.

본 연구는 번역 수업에서 진행한 프로젝트의 결과물이다. 이 수업에서 학생들은(TOPIK 4급 이상 혹은 6개월 이상의 한국 유학 경험자 30명) 두 편의 대만 게임을 한국어로 번역했다. 프로젝트의 목표는 두 가지였는데, 첫번째는 학생들의 한국어 쓰기 능력을 향상시키는 것이었고 두번째는 번역가로서의 첫 커리어를 만들고 번역 실무를 경험해 봄으로써 번역에 흥미가 있는 학생들이 실제로 번역가가 될 가능성을 타진해 보는 것이었다. 갖가지 문제가 발생하긴 했지만, 이를 학생들 스스로가 해결하게 했고 결과물을 만

들어 실제 게임 회사와 계약까지 마무리함으로써 소기의 성과를 거두었다고 자평할 수 있겠다.

한국어 교육이 이 프로젝트의 미시적 목표였다고 한다면, 거시적 목표로는 대만 문화를 젊은 한국인에게 소개하는 것이라 할 수 있겠다. 90 년대에 지관과기유한공사 등을 통해 적지 않은 대만 게임이 한국에 소개된 적이 있지만, 온라인 게임의 시대로 넘어가면서 한국에서의 대만 게임은 다소 사장된 분위기였다. 이 분위기를 일소한 것이 대만의 소규모 게임사 Red Candle Games 의 <반교 返校, 2017> 였다. 한동안 이 게임은 한국에서 큰 화제가 되었는데, 게임 자체의 높은 평가는 물론이고 게임을 통해 대만의 현대사를 배웠다는 이들이 적지 않을 정도였다. 본 프로젝트도 이러한 점에 주목하여 진행되었다.

소규모 게임사가 외국에 자사의 게임을 서비스할 수 있게 된 작금의 상황에는 게임 시장이 초국가적 플랫폼화 되었다는 요인이 강하게 작용한다. Steam 이나 GOG.com 같은 플랫폼을 통해 대만의 소규모 게임사들도 자신의 게임을 전세계인에게 퍼블리싱할 수 있게 되었기 때문이다. 이러한 상황에 주목하여 신진 대만 게임사의 게임을 한국어화함으로써 보다 많은 한국인들이 젊은 대만인의 세계관과 가치관을 이해할 수 있길 바랐다. 다만 한국인들이 대만 게임을 접하게 하려면 필수적으로 번역이 관건으로 떠오른다. 다수의 대만 인디게임들이 영어와 일본어를 지원하긴 하지만 한국어는 지원하지 않아 접근성이 떨어졌으며, 소자본의 인디게임사 특성상 자력으로 한국어판을 만드는 것이 불가능에 가까웠기 때문이다.

번역을 수행하기 위해서는 학생들 개개인이 번역에 대한 기본적인 지식과 감각을 가지고 있어야만 했다. 학생들 중에는 자발적으로 한국 콘텐츠의 중국어 자막을 제작하기도 했던 학생이 있기도 했지만 대부분은 번역을 처음 접하는 학생이었다. TOPIK 4 급 이상으로 프로젝트의 참가자격을 제한했기에 일상적인 한국어 표현에는 큰 문제가 없었으나 번역은 기본적으로

쓰기 실력과 번역 감각을 요구하기에 기반이 다소 부족한 학생들은 어려움을 겪었다. 또 학생들은 직역과 의역의 개념을 쉽게 이해했으나 한국어를 모어로 한 화자가 자신들의 번역문을 쉽게 이해할 수 있는가에 대해서는 확신하지 못했다. 이에 대해서는 강의자가 번역문을 다듬어 줌으로써 다소간 문제를 해결할 수 있었다. 그렇다면 이 과정에서 나타난 문제점과 해결방안을 다시 한 번 짚어 봄으로써 한국어 교육은 물론 번역이라는 행위의 의미에 대해서도 고찰해볼 수 있을 것이다.

II. 문화번역

직역론자의 경우 번역된 텍스트를 이해하기 위해서는 S/L 텍스트가 만들어진 시점의 사회문화를 이해해야 한다고 주장한다. 직역되는 경우가 많은 철학서를 예로 들자면, 고대 그리스 문화에 대한 배경지식이 없는 채로 《향연 *Symposium*》이나 《파이드로스 *Phaedrus*》를 읽기에는 무리가 따른다. 따라서 직역된 텍스트를 이해하기 위해서는 텍스트 자체를 이해하기 위한 노력뿐 아니라 그 텍스트의 배경과 시대상까지 참조해야 한다. 당연하겠지만, 텍스트는 물론이고 메타텍스트를 이해하기 위해서는 상당한 시간이 필요하다. 하지만 본 연구에서 주목하고 있는 게임 번역의 경우, 텍스트의 양도 많거니와 읽기 속도도 빠르고 지나간 텍스트를 읽기 위해서는 약간의 조작을 가해야 하기 때문에 텍스트에 깊게 침잠할 수 있는 여유를 주지 않는다. 이때 의역, 그 중에서도 문화번역이라는 특정한 번역 방법론이 요구된다.

번역학자 라데군디스 슈톨체 (Radegundis Stolze) 는 라이스 (Reiß) 와 페어메어 (Vermeer) 를 인용하며 문화번역에 대해 다음과 같이 소개하고 있다.

“실제로 번역하는 데에 중요한 것은 번역을 ‘문화 사이의 전이 (轉移)’로 규정하는 것이다. (중략) 번역사는 출발문화와 목표문화를 모두 알고 있어야 한다. 즉, 번역사는 ‘이중문

화적 (bikulturell) 이어야만 한다. ‘사건의 가치’는 번역할 때 그 가치의 성격과 가치의 정도 또는 이 두 가지 측면에 따라 두 문화 사이에서 변할 수 있다. 실제 번역 과정에서는 목표 문화의 관습이나 규범이 사용된다.”¹

이에 따르면 번역자는 단순한 번역 기술자가 아니라 문필가가 되어야 한다. 왜냐하면 번역을 하기 위해서는 원래의 문화권에서 S/L 텍스트가 가지고 있는 의미를 번역자가 그 맥락에서 이탈시켜 T/L 문화권의 언어로 완전히 다시 써야 하기 때문이다. 그 결과 S/L 문화권의 사람들은 번역된 문장을 보고 어리둥절할 수도 있겠지만, 반대로 T/L 문화권의 수용자들은 매우 자연스럽게 번역문을 소화해낼 수 있다. 이때 텍스트의 수용자가 텍스트를 이해하기 위해 들여야 하는 시간을 번역자가 줄여주고 직관적인 이해를 유도하기 위해서라도 번역자의 문화이해는 필수적이다. 따라서 문화번역을 수행하기 위해서는 고급 수준의 한국어 능력도 필요하지만 한국문화에 대한 이해도 못지 않게 중요하다. 요컨대, 번역에 임하는 학생들은 한국문화 전문가가 되어야 한다.

여기서 말하는 ‘문화이해’란 일반적으로 통시적 경향을 띄고 있는데, 인간의 언어생활 (Language) 에서 통시성이 한 축을 담당하고 있다는 점에 기인한다.² 예를 들어 유행어는 물론 일상어법, 가치관 등은 시간이 지남에 따라 변화하기 마련이고, 따라서 통시성에 따라가지 못하는 번역 텍스트는 당대의 수용자로 하여금 이질감을 느끼게 하거나 S/L 의 시니피에를 오해하게 만들 수 있다. 따라서 프로젝트를 개시할 때 학생들에게 <런닝맨> 이나 <마음의 소리> 등의 예능 프로그램 혹은 웹툰을 자주 참조하도록 했다. 왜

¹ Radegundis Stolze, *Übersetzungstheorien: Eine Einführung* (5. Auflage), Tübingen: Gunter Narr Verlag, 2008, S.178.

² Ferdinand Saussure, *Cours de linguistique générale*, Paris: Éditions Payot&Rivages, 1995, 114-117.

냐하면 예능 프로그램과 웹툰은 대중성에서 볼 때 당대의 언어 사용 양상을 집대성하고 있다고 할 수 있기 때문이다. 예능 프로그램에서 빈번하게 등장하는 한국어 표현을 번역에 과감하게 응용해 본다면 게임을 하는 한국의 젊은이(주로 10 대 -30 대)들과의 교감을 이끌어낼 수 있으리라 판단했다. 반면에 번역 시에 한국어 교재를 참조하는 것은 되도록 자제하도록 했다. 공식성의 집합체라 할 수 있는 한국어 교재의 예문과 화법은 말 그대로 언어의 뼈대에 지나지 않을 뿐, 언어 안에 존재하는 정동 (Affekt) 이나 문화적 맥락이라는 살을 붙이기는 역부족이다.

하지만 모든 곳에 문화번역이라는 잣대를 들이댈 수는 없다. 한국인으로서 이해하지 못하는 부분이 있을 수 있고, 그럴 때는 건조하게 번역하는 것이 더 효과적일 수 있기 때문이다. 예를 들어, 본 프로젝트의 대상인 <苗栗國의石虎少女 (이하 ‘苗栗’)> 와 <台中國的帝雉少女 (이하 ‘台中’)> 는 모두 가상의 (현대) 대만을 배경으로 하고 있다. 게임 내에서는 그 배경이 다음³ 과 같이 설명된다.

서기 201X 년, 대만 전역에서 독립 운동이 들불처럼 일어났다. 가장 처음 화롄이 반쯤 농담처럼 독립 투표를 실시했는데, 왜인지 모르겠지만 통과가 되어 버렸다. 그런데 실제로 화롄은 '화롄 단도 왕국'이라는 이름으로 독립을 선언하고 재빨리 중국과 수교관계를 맺는 데 성공했다. 그후 대만의 모든 현과 도시가 독립을 시작했고 불과 몇 년 만에 대만이 20 개 이상의 소국으로 나뉘어, 공식적으로 중화민국은 멸망해 버렸다.

³ 원문은 다음과 같다. 西元 201X 年, 臺灣各地如火如荼地進行著獨立運動。最初, 只是花蓮舉辦了玩笑一般的獨立公投, 後來不知怎的真的通過了, 更扯的是, 花蓮居然就真的順勢宣布獨立, 國號為「花蓮檀島王國」, 並且火速與中國建交, 而且還成功了。

從這之後, 全台各個縣市也都開始獨立風潮, 不過短短數年, 台灣變成了擁有二十多個小國的島嶼, 中華民國正式滅亡。

대만 사회나 역사에 관심이 없는 이는 화롄이 어디인지, 그리고 “중국과 수교”한다는 것이 어떤 의미인지, 나아가 “독립”이라는 것이 대만인에게 어떤 의미인지 알 수 없다. 이러한 배경지식이나 정세판단이 없는 채로 텍스트를 접하게 된다면 일반적인 한국어 모어 화자는 텍스트의 맥락을 복잡하게 받아들여지게 될 것이다. 이를테면, 한국인에게 ‘독립’이라는 표현은 식민지 시기의 기억을 호출하며 따라서 그 동기와 배경이 어찌 되었든 일종의 ‘좋은’ 의미를 가진다(‘독립을 쟁취하다’, ‘독립을 달성하다’ 등의 표현에서 볼 수 있듯이). “재빨리 중국과 수교관계”는 이와 상반되어 있다. 한국과 중국의 관계가 가지는 의미는 통시적인데, 수교 이후 2000년대 중, 후반까지 상당히 좋았던 시기와는 달리 2021년 현재의 반중감정은 전통적이었던 반일 감정을 뛰어넘을 정도로 악화되어 있기 때문이다.⁴ 말하자면, “독립”은 긍정적이지, “중국과 수교관계”는 부정적으로 받아들여질 공산이 크다. 이와 같은 복합적 맥락은 한국 수용자에게 상황에 대한 가치판단을 유보시키는 데, 결론적으로는 게임상에서 벌어지는 사건들(예컨대 군벌화된 지방 ‘정부’)을 조금 더 객관적으로 바라볼 수 있게 해 주는 장치가 되기도 한다. 이런 문장을 번역할 때는 가치판단이 최대한 배제된 번역을 하는 것이 원래의 의미를 효과적으로 보존하는 방식이라 할 수 있을 것이다.

하지만 그 이외의 번역에는 문화번역의 방법론에 입각한 번역이 효과적이라 판단된다. 이를테면 다음과 같은 문장⁵이 있다.

전부터 인터넷과 게임이 폭력을 부른다는 말을 자주 들었는데, 그건 말이 안 된다고 생각한다.

⁴ 한국일보, “‘한국인, 日 가장 혐오’ 통념 깨진다… 2030 세대 ” 中이 더 싫다 ”, 2021.6.14.
<https://www.hankookilbo.com/News/Read/A2021061311510002670?did=NT>

⁵ 원문은 다음과 같다.

以前常聽人說網路和遊戲會讓人變得暴力，我必須完全否定這樣的話。
 網路和遊戲不會使人暴力，網路 LAG 才會。

인터넷과 게임이 폭력을 낳는 게 아니라 인터넷 랙이 그렇겠지.

이 대사는 20 대 중후반 나이로 설정된 남성 주인공의 독백으로, 번역에서는 20 대 한국인 남성의 말투와 표현을 재현하고 있다. 일반적인 번역이라면 ‘~(이)다’의 어투를 사용하겠지만, 여기서는 한국인 20 대 남성의 말투를 재현하는 번역원칙에 따라 “말이 안 된다 (단정적인 말투)”와 “인터넷 랙이 그렇겠지 (비꼬는 말투)”로 번역했다. 이 게임을 즐기게 될 계층 또한 인터넷 문화와 서브컬처에 익숙한 10-30 대 남성으로 예측하고 있기에 이와 같은 번역은 게임을 즐기는 이로 하여금 언어나 국경의 한계를 넘어 동시대와 현장의 느낌을 줄 수 있을 것이다.

실제 번역 과정에서 도출된 문화번역의 쟁점은 말투 뿐만이 아니었다. 존댓말과 반말 (압존법을 포함하여), 유행어와 신조어, 군대나 게임 명칭 등과 같은 소집단 (하위문화) 의 문제 또한 대두되었다. 대만인과 한국인은 생애주기나 성장과정에서의 경험하는 것들이 유사하면서도 차이가 있기에, 이 차이를 최대한 줄여주고 ‘이해 가능한 것으로 만들기 위한 시도’가 본 프로젝트의 지향점이었다. 다음으로는 실제 번역 사례에서 도출된 화두를 두고 논의를 계속하도록 한다.

III. 문화번역에서의 난점과 돌파구

번역에는 번역자 자신의 가치관이 번역에 깊숙히 개입한다. 이를테면 진중한 번역을 생각하는 번역자라면 텍스트에 등장하는 온갖 종류의 말장난이나 유행어, 서브컬처 용어들을 완곡한 표현으로 바꾸어 놓을 것이다. 또, 고전적 남녀관계를 중요하게 생각하는 번역자라면 남녀 주인공의 대화를 모두 반말 - 존댓말 관계로 번역할 가능성이 크다. 마찬가지로 이 프로젝트도 가치관을 완전히 배제하고 텍스트를 번역할 수는 없었다. 이를 해결하기 위해 본 프로젝트는 한국사회에 통용되는 게임 콘텐츠의 일반적 번역양상을

따르기로 했다. 이는 다분히 문제점을 내포하고 있는데⁶, 그럼에도 불구하고 이러한 입장을 취하는 데는 학생들이 현재의 한국사회에 통용되는 가치관과 언어사용 양상을 있는 그대로 체험할 수 있는 기회를 주고자 했기 때문이다. 뿐만 아니라 게임번역은 기본적으로 상업성을 전제로 하고 있으며 따라서 공감의 폭이 넓으면 넓을수록 미덕으로 작용하기 때문이기도 하다. 물론 수용자가 비판적 사고를 가질 수 있는 지점을 남겨놓는 것도 중요하며 번역자가 자신의 번역물을 다시 돌아볼 수 있게 만드는 것도 번역교육이 갖추어야 할 최소한의 조건일 것이다.

문화번역에서 가장 중요한 것은 원문 텍스트가 만들어진 문화와 번역문 텍스트 문화의 충돌지점이라 할 수 있을 것이다. 그것은 대만과 한국문화의 상이점과 유사점 사이의 어느 한 곳에서 불거지며, 어쩌면 우리의 작업을 ‘절대로 타협할 수 없는 것을 타협시켜야 하는’ 고된 중재 작업으로 만들 수 있다. 다만 이 프로젝트는 어디까지나 번역 교육을 위해 구성된 것이기에, 중재작업은 강사의 지도를 따를 수밖에 없었다. 만약 한국어 고급 구사자라면 토의를 통해 이와 같은 난점을 돌파해낼 수도 있을 것이다.

1. 위계질서

위계질서는 한국문화의 가장 강한 특징이라 해도 이상하지 않을 것이다. 위계질서가 언어의 사용 양상을 바꾼다는 것은 어느 언어에서나 나타나는 현상이지만, 한국어에서는 특유의 높임말 체계로 인해 그 변화의 양상이 더욱 강하게 나타난다. 이처럼 위계질서에 따라 언어표현이 바뀌는 것은 중국어를 모어로 하고 있는 학생들이 가장 어려워했던 부분이었다. 왜냐하면 경어라 할지라도 위계와 친분 등에 따라 표현이 달라지기 때문이다. 아래는 그 첫 번째 예이다.

⁶ 만약 본 프로젝트의 입장을 비판한다면 조재룡의 《번역하는 문장들》이 그 선두에 설 수 있을 것이다.

< 표 1 > 위계질서의 사례 (1)

	S/L	T/L
1	請問有什麼事情嗎？	화자 A: 무슨 일이세요?
2	啊，不好意思，我想請問一下原本住在這裡的王先生……	화자 B: 죄송합니다. 여기에 살고 있는 분 때문에 그런데요…
3	喔——他很久沒回家了捏。啊你是他什麼人啊？	화자 A: 꽤 오랫동안 돌아오지 않았어요. 그분하고 어떤 관계세요?
4	我是他兒子……	화자 B: 아들입니다…
5	我話還沒說完，那人忽然驚叫了出來。	이야기가 아직 끝나지도 않았는데 저쪽에서 소리를 지르기 시작했다.
6	唉唷！你不是承恩嗎？長那麼大了喔！	화자 A: 어마! 승은이? 이야~ 많이 컸네!

위 예에서 등장하는 화자 A 는 화자 B 의 부모와 친분이 있었으며, 화자 B 를 유년기 시절부터 지켜본 적이 있다. 하지만 오랫동안 만난 적이 없어 서로를 모르는 상황이기에 대면 초기에는 예의를 갖추어 상호 높임말을 사용하는 것이 자연스럽다. 하지만 화자 A 가 화자 B 의 정체성을 깨닫고 환대하는 과정(국면 6)에서 높임말은 낮춤말로 변화한다(이미 성립되어 있는 관계에서 나이라는 위계질서의 묘사). 하지만 이를 번역할 때 화자 A 가 중년 정도의 여성이라는 것과 상당한 호감, 그리고 친분이 있음을 고려해야 한다. 즉, 여성적 표현(“어마!”)과 인물의 호칭(“~이”), 정형구(“이야~ 많이 컸네!”)를 사용하는 것이 한국인 수용자의 입장에서 보다 자연스럽다 할 수 있을 것이다.

존댓말 표현이라도 그 결이 다른 경우가 있다. 일상적으로는 잘 사용되지 않는 격식체 어미 ‘-하십시오’ 표현이 그것인데, 권위의 정점에 있는(그리고 그것을 대리하는) 이를 향한 표현은 작품의 세계관을 표현함과 동시에 주인공의 처지를 일목요연하게 보여준다.

< 표 2 > 위계질서의 사례 (2)

	S/L	T/L
1	……特使大人。	화자 A: 특사님이지군요 .
2	本官帶來了皇上的旨意, 請接旨吧。	화자 B: 본관이 폐하의 어명을 가지고 왔으니, 받으시지요 .
3	……不好意思, 我沒有空, 請回吧。	화자 A: 죄송하지만 그럴 여유가 없으니 돌아가세요 .

화자 B 는 작품에서 왕의 의지를 대리하는 특사로 일반 백성인 화자 A 와는 다른 계급의 소유자이다 . 하지만 화자 A 를 향해 존댓말을 사용하는 것으로 번역했는데, 존댓말을 사용함으로써 표면상으로도 민민을 존중하는 왕의 품격 (과 위선) 을 보여주어야 하기 때문이다 . 또, “본관”이나 “어명”과 같은 한자어를 사용함으로써 왕의 명령이 공식적인 것임을 보여줌과 동시에 작품에서 묘사된 세계가 봉건왕조임을 지시하고 있다 . 다만 격식체를 사용하던 화자 A 는 국면 3 에서 말투를 바꾸는데, 그렇게 함으로써 화자 A 가 왕의 명령을 받을 생각이 없음과 동시에 심적인 반발감을 가지고 있음을 표현할 필요가 있었기 때문이다 .

다만 격식체도 얼마든지 비하와 조롱의 표현이 될 수 있다 . 이를테면 다음과 같은 예가 있다 .

< 표 3 > 위계질서의 사례 (3)

	S/L	T/L
1	皇帝啊, 你怎麼這麼生氣呢? 這年輕人又沒講錯——	화자 A: 폐하, 왜 그리 격노하십니까? 젊은이는 옳은 말을 하고 있는데 말이지요 -
2	你給我滾開! 要不是你帶人來鬧場, 他哪能說出這些大逆不道的話!	화자 B: 물러서라! 네놈이 일을 꾸미지 않고서야 이런 대역죄를 범할 수 있단 말이나!
3	你自己不得人心, 怪我囉? 你是不是輸不起啊?	화자 A: 타인의 마음을 얻지 않고 제 탓을 하시다니요 . 정말 꼴사나우십니다 .

화자 A 는 왕 신분인 화자 B 에게 격식체를 사용하고 있지만 존경의 마음은 전혀 없음을 알 수 있다 . 특히 국면 3 에서 “~ 의 탓을 하다”나 “꼴사납다”와 같은 부정적 의미를 담은 표현을 존칭과 섞어 사용함으로써 왕의 계급을 일견 인정하는 것 같으면서도 권위의 현신이라고 할 왕이라는 인간 그 자체를 모욕하고 있다 . 이와 같이 왕이라는 절대계급을 향해서도 언어가 전술화될 수 있음 (즉 언어로 상대를 공략 가능할 수 있음) 을 보여줌으로써 게임의 세계관에서 왕권이 불안정한 상태임을 암시하고 있다 .

물론 위와 같은 사항을 학생들이 직관적으로 이해할 수는 없을 것이며 , 문법이 까다로워짐에 따라 번역의 완성도에도 한계가 있을 수 있다 . 처음부터 학생들이 번역에 좌절하지 않도록 프로젝트의 시작 단계에서는 우선 나이와 계급 (왕 , 사장 등) 을 존댓말의 기준으로 삼았고 (‘-해요’를 사용하는 것도 용인) , 학생번역이 완료된 후 첨삭의 과정에서 위와 같은 사항을 설명했다 .

2. 젠더

남성어와 여성어의 미묘한 차이도 한국어 학습에서의 난점임을 부인하기 어려울 것이다 . 가부장사회인 한국에서 남성어와 여성어는 그 자체로 위계질서를 보여주긴 하지만 , 나이와 관계의 심도에 따라 위계질서가 내파되는 경우도 있기에 학습자 입장에서는 존댓말과 낮춤말의 사이에서 헤매 공간이 크다 . 따라서 번역시에는 기본적으로 비격식체를 쓰되 , 나이에 따라 ‘~해요’와 ‘~해’를 나누어 사용하기로 했다 . 동갑이거나 친밀한 관계에서는 서로 ‘~해’를 사용하였다 .

감탄사 등을 제외한 일반적인 상황에서는 여성어와 남성어를 구별해서 번역할 필요는 없다 . 여성어와 남성어가 비로소 특징을 가지게 되는 것은 위계질서에 변동이 일어났을 때이다 . 특히 여성이 연하이고 남성이 연상일 경우 , 여성은 거의 항상 ‘-해요’체를 사용하며 남성은 ‘-해’체를 사용한다 . 한편으로 , 게임에는 등장하지 않지만 여성이 연상이고 남성이 연하일 경우에

는 관계의 친밀도에 따라 표현이 바뀌는데, 연인 관계와 같은 ‘친밀함의 거리 (Intimate Distance)’⁷에서는 상호 반말을 사용하는 빈도가 높다고 할 수 있으며 그 이외의 경우에는 존댓말과 낮춤말을 사용하는 것이 자연스럽다. 다음의 두 대화를 비교해 보자.

< 표 4> 젠더의 사례 (1)

	S/L	T/L
1	不過我還是覺得哥哥可能是真的在房間裡待太久了……不然這樣好了, 我來租個車, 你在這附近走走繞繞好了, 不過盡量留在西屯州內, 可以嗎?	화자 A: 하지만 역시 오빠를 집에 너무 오래 있게 한 것 같은데… 그러면 차를 빌려볼게요. 그걸로 산책을 하면 되겠지요. 그래도 가능한 한 시튼 주 안에 있어요.
2	租車? 這太破費了吧……就為了讓我在附近走走繞繞?	화자 B: 차를? 아니, 아무리 그래도 돈을 너무 많이 쓰는 것 같은데… 고작 여기 근처에서 돌아다니는 거잖아?

< 표 5> 젠더의 사례 (2)

	S/L	T/L
3	雖然我這樣傷透了妳的心, 這樣問可能很厚臉皮……	화자 B: 그런 짓을 하고 말하는 게 뻔뻔하게 느껴질 수 있겠지만 말이지 ……
4	但是……妳還願意待在我身邊嗎?	화자 B: 하지만 …… 나와 같이 있어 주지 않을래?
5	真的很厚臉皮。	화자 C: 정말 뻔뻔하네.
6	唔……!	화자 B: 으 ……

여성화자 A 는 남성화자 B 보다 어리지만 일국의 정부요원으로서 활동하기에 일반 시민에 지나지 않는 남성화자 B 보다 직급과 일의 중요성이 높다고

⁷ Edward Hall, *The hidden dimension*, NY: Random House, 1990, pp. 116-118.

할 수 있다. 하지만 남성화자 B 를 ‘오빠’라고 칭하며 항상 비격식체 ‘-해요’의 높임말을 사용하는데, 이를 통해 여성화자 A 의 여성성을 부각시킬 수 있다. 반대로 남성화자 B 와 여성화자 C 는 비슷한 나이이며, 대등한 관계이기도 하면서 서로 마음을 두고 있는 관계다. 따라서 서로가 낮춤말을 사용하며 본심을 터놓고 이야기하는 것이 자연스럽다.

특징적인 것은 국면 2 를 제외하고 주어가 모두 삭제되어 있다는 점인데, 주격과 여격이 자주 탈락하는 한국어 회화의 특성을 반영했다. 나아가 강조가 필요한 상황을 제외하고 비슷한 나이의 연인 관계에서 인칭대명사 (나, 너) 를 잘 사용하지 않는다는 점도 고려사항에 넣었다. 학생들에게는 기본적으로 비격식체를 사용하게 했으며, 대화 간에 되도록 주어를 쓰지 말 것을 장려했다. 상대를 지칭해야만 하는 상황에는 이름으로 ‘너’를 대체하도록 했다.

그렇다면 위계질서와 화자의 성격 등이 뒤섞여 있는 경우는 어떨까? 원칙적으로는 위계질서가 기본이 되어야 한다. 하지만 위계질서에서 오는 언어의 사회적 규범을 대단하게 생각하지 않는 것처럼 번역하는 것이 등장인물의 성격과 극의 전체적인 분위기를 더욱 자연스럽게 만들 수도 있다.⁸ 다음은 그 예이다.

여성화자 C 는 여성화자 A 의 하급자이지만 대단히 천진난만한 성격이기에 화자 A 의 이름을 부르며 반말을 하는 데 전혀 개의치 않는다. 위계에 엄격한 한국사회의 현실에서는 없을 법한 인간형이지만, 비현실적인 인물을 그려냄으로써 현실과 가상의 격차를 심화시키면서도 내적으로 합리화하는 것이 서사의 특징임을 고려해 본다면 화자 C 의 성격과 말투는 나름의 필연성을 갖는다. 한편 화자 A 는 남성화자 B 에게 여전히 존댓말을 씌으로써 화자 C 가 세계관에서 홀로 뽕족하게 튀어나온 인물임을 강조한다. 일반인이었던 화자 B 가 화자 C 를 만남으로서 온갖 사건에 휘말려 간다는 점에서, 즉 ‘원

⁸ 사이토 타마키 (2021), 이정민 역, 《캐릭터의 정신분석》, 에디투스, 10-14 쪽.

< 표 6> 젠더의 사례 (3)

	S/L	T/L
1	對啊，實佳跟我們一起去嘛！聽說那裡人很多，很好玩呢！	화자 C: 그래, 미카도 같이 가자! 거기 사람도 많고 재밌는 것도 잔뜩 있다고 들었어!
2	我……	화자 A: 저는…
3	她張著嘴，像是想說什麼，來回看著我跟琵琶絲卡。	그녀는 입을 열고 무슨 말을 하고 싶다는듯이 나와 피스카를 보았다.
4	最後，她嘆了一口氣。	결국 그녀는 한숨을 쉬었다.
5	……哥哥會希望我一起去嗎？	화자 A: … 오빠는 같이 갔으면 좋겠어요?
6	嗯。	화자 B: 응.
7	……好吧，那我就去吧。	화자 A: … 알겠습니다. 같이 가지요.
8	好耶！要去逛夜市囉！"	화자 C: 앓싸! 야시장에 가자고 ~!

래의 세계에 구멍을 낸다는 점에서' 이와 같이 예외적인 번역원칙을 가지는 것이 나쁘지만은 않을 것이다.

여성어와 남성어는 번역을 함에 있어 원칙적으로 위계질서의 하위개념이라 할 수 있을 것이다. 대체로 남성어는 위계질서의 상부에 위치하기 때문이다.⁹ 하지만 위의 마지막 예문에서 본 바와 같이 때때로 위계질서를 뛰어넘는 언어사용 양상도 있음을 고려해야 한다. 남성이 낮춤말을 쓰는 것은 쉽게 용인되지만 여성의 경우는 그렇지 않다는 점에서, 여성이 여성어/남성어의 이분법과 언어적 권위를 뛰어넘는 것은 그 자체로 특정한 효과를 이끌어낼 수 있다. 여성언어에 대한 페미니즘 연구들이 증명한 바와 같이 이때 여성 화자의 언어는 반권위성을 강하게 띄게 된다.¹⁰ 물론 학생들의 번역에

⁹ 다음과 같은 연구는 남성의 발화가 여성의 발화보다 통상적으로 큰 권력을 가지고 있음을 증명해 준다.

홍성혁 (2019), 《코미디 프로그램 속 남녀의 언어구사에 나타난 젠더권력 관계》, 부산대학교 신문방송학과 석사학위논문, 25-32 쪽.

¹⁰ 김예란 (2010), <감성공론장>, 《언론과 사회》18 권 3 호, 172-173 쪽.

서 이러한 번역은 이루어지지 않았다. 화자 A 가 나이가 어리지만 상급자이기에 화자 C 는 존댓말을 사용하는 것으로 번역되었기 때문이다. 다만 오늘날 한국사회에서 주요 담론이 된 페미니즘을 소개하면서 이와 같은 번역이 수용자에게 의식적으로든 무의식적으로든 어떠한 효과를 불러일으킬 수 있는지를 설명했다. 대단히 이론적이고 어려운 논의이기에 학생들의 이해도를 평가하기는 어렵다고 판단되지만, 장래 번역가가 될 경우 자신의 작업에 대한 비판적 논의를 심화할 수 있을 것이라 자평한다.

3. 소집단의 언어

위계질서와 여성어 - 남성어 구분이 유사하면서도 이질적인 부분을 가지고 있다면, 소집단의 언어는 위계질서 내에 있으면서 동시에 정반대에 위치하기도 한다는 점에서 세계관 내 질서의 복잡다단한 경계를 드러낸다. 예를 들어보자. 번역 대상 게임에서는 국가권력에 기생하는 소집단 A 와 반대로 권력에 저항하는 소집단 B 가 등장한다. 이 두 개의 소집단은 때때로 협력하기도 하지만 서로 적대하기도 한다. 게다가 더 많은 소집단이 존재하며, 이들의 관계는 간단하게 양분할 수 없다는 점에서 현실의 복잡한 이익관계와 가치관을 반영한다. 아래는 그 예이다.

< 표 7> 소집단 언어의 사례 (1)

	S/L	T/L
1	呵呵，這次的徵收，張董應該撈了不少吧？	화자 A: 아아, 이번 토지수용으로 장사장 얼마나 벌었나?
2	哪裡的話，陳董您才是，拿下了體育館的標案……	화자 B: 에이, 아닙니다. 진사장님 이야말로 체육관 입찰을 따내셨다고 들었습니다.

화자 A 와 B 는 모두 권력에 기생하는 사업가이다. 둘은 경쟁관계에 있으며 폭력을 동반한 암투를 벌이지만 표면적으로는 친근한 관계임을 대내외에 보

여주어야 할 필요가 있다. 이때 그들의 언어는 일종의 전략처럼 사용되는데, 상대를 높이는 것처럼 이야기하면서도 상대방이 이익을 취했으니 자신 또한 이익을 취해야 할 명분이 있음을 예둘러 말한다는 점에서 그러하다. 또, 나이에 따라 존댓말과 낮춤말이 바뀌어 사용되긴 하지만 그것이 실제 존경과 친소관계를 나타내는 것은 아니다. 말하자면 이와 같은 표현은 전략상 세워 놓는 미끼이자 위선이다. 이같은 언어습관을 명확히 지칭하는 용어는 없는 것으로 보이지만 한국어 언중들은 대체로 이를 ‘사장님 말투’라 부르는데, 이러한 말투를 번역할 때 일반적인 ‘~합니다’ 투로 번역하면 그들이 가진 이익에 대한 욕망이나 자기인정욕구, 그리고 상대방을 칭찬하는 듯하면서도 견제하는 태도를 표현하는 데 제한이 따른다. 다행히 이러한 표현은 한국영화에서 자주 등장하기에 (이를테면 <범죄와의 전쟁 (2012)>) 학생들에게 해당 장면을 보여주면서 이해를 돕도록 했다.

한편으로, 같은 목적을 가지고 동일 소집단에 속해 있으면서도 출신배경 등에 따라 특징적인 표현을 사용하는 개별 인물이 등장하기도 한다. 아래는 그 예이다.

< 표 8 > 소집단 언어의 사례 (2)

	S/L	T/L
1	少年頭家啊，不用怕！阿伯我挺你！跟那些賊頭拚了！	화자 A: 젊은 양반! 겁내지 마! 내가 같이 설테니까! 저런 도둑놈들 해치워 버리자고!
2	阿伯，你不要太激動，你年紀大了，不要這麼衝動啦。	화자 B: 아저씨, 일단 진정하소. 나 잇살이나 먹었으면서 그리 흥분하면 어떡한대요.
3	什麼年紀大？我告訴你，我少年的時候做海陸……	화자 A: 뭐라고? 내가 해병대 있었을 때 말이야……
4	好了啦，整日念你的當兵經，聽了很煩啦！	화자 C: 또 군대 이야기야? 시끄러워 죽겠네!

국면 3 에서의 대사를 “내가 젊었을 때 해병대를 갔어 (혹은 ‘해병대에 있었어’)”로 번역할 수도 있을 것이다 . 하지만 일반적인 한국인 해병대 전역자들이 사용하는 자기과시적 말투를 고려해 보자면 “해병대 (에) 있었을 때 말이야”가 더욱 자연스럽다 (한국의 병역제도를 생각해 볼 때 군대는 20 세 전 후에 가기에 ‘젊었을 때’는 불필요하다). 해병대 전역자의 이 표현은 상당히 정형구처럼 사용되는데 , 일반적으로는 ‘듣기 싫은 (혹은 뻔한) 이야기’라는 의미로 통용된다 . 따라서 “또 군대 이야기야 ?”같이 정형화된 표현이 끌려 나오는 것은 필연적이다 . 한국과 대만의 병역제도는 상당한 차이가 있지만 , 해병대 (해군육전대) 전역자들이 겉보기에는 우스꽝스럽기까지 한 자존감을 가지는 것은 유사하다고 생각된다 . 그러나 이를 표현하는 방식에는 큰 차이가 있기에 , 여러 소집단에서 통용되는 혹은 그 소집단을 묘사하는 특정 정형구가 있음을 강조했다 .

국면 2 에서는 표준어를 사용하지 않고 한국어 동남방언 (~ 하소) 으로 번역했다 . 그 이유는 화자 A 와 B 가 같은 소집단에 속해 있을지라도 그 배경이 전혀 다를 수 있음을 강조하려 했기 때문이다 . 게임을 포함한 대부분의 번역은 원문이 방언이 아닌 이상 방언으로 번역하지 않는 것이 원칙이다 . 또 , 대만에는 한국의 방언과 같은 것이 없기에 예문의 번역은 어쩌면 불필요한 번역이라고 할 수 있을 것이다 . 하지만 군중의 다양성을 강조하는 데 있어 방언의 사용이 대단히 효과적일 수 있음을 학생들에게 일종의 번역 기술로서 주지시킬 필요가 있다고 판단했다 . 출신지를 떠나 타지역에서 생활하는 이가 많은 한국의 문화적 - 언어적 특징을 설명할 필요가 있기도 하기 때문이다 . 그렇다면 대만만의 특징이라 할 수 있는 대만어가 등장할 경우는 어떻게 해야 할까 ? 본 프로젝트에서는 다음과 같이 번역했다 .

< 표 9 > 소집단 언어의 사례 (3)

	S/L	T/L
1	別說那時候年紀小, 我現在都幾歲了, 穿不起那種『澀斂』的衣服啦。	화자 A: 그때라면 몰까, 이렇게 나이를 먹었는데 그렇게 '샤파' 한 옷을 입을 수 있을리가.
2	……瞎……什麼? 瞎趴?	화자 B: … 응? … 에? 샤파?
3	實佳一臉疑惑。	미카는 전혀 모르겠다는 표정을 지었다.
4	啊, 原來她聽不懂啊……	아, 잘 모르겠구나…
5	『澀斂』是台語, 簡單來說就是很時髦的意思啦。	화자 A: '샤파'란 말은 전통 대만어야. 스타일리쉬하다는 뜻이지.

대만어의 존재조차 모르는 한국인이 적지 않기에, 비교적 익숙한 중국어보다 대만어가 한국인의 입장에서 대단히 다른 느낌 (혹은 낯설음) 을 줄 수 있다는 것은 명백하다. 게다가 작중에 등장하는 화자 B 또한 대만어를 전혀 이해하지 못하고 있다. 이와 같이 낯설음에서 오는 충격을 살리기 위해 국면 1에서는 “샤파”라는 한국식 독음 (讀音) 을 그대로 사용했으며, “샤파”에 대해 설명하는 국면 5에서는 “전통 (대만어)”이라는 전제를 추가해 줌으로써 대만에는 현재 사용되는 중국어 이외에 과거에 사용하던 언어가 있음을 시사했다. 거의 통하지 않는다는 점에 착안하여 대만어를 한국어의 제주 방언으로 번역하는 것도 가능하겠지만, 제주 방언은 섬 지역에만 통용되는 비교적 고립된 언어라는 특성을 가지고 있기 때문에 작품의 배경인 타이중과는 어울리지 않음을 고려할 필요가 있다.

정리하자면, 소집단의 언어는 작품에는 다양성을, 등장인물의 관계와 배경에는 역동성을 부여함으로써 번역의 무미건조함을 보강한다. 하지만 소집단의 언어를 번역하기 위해서는 하위문화에 대한 지식은 물론이고 개별 소집단 내부의 언어사용 양상이나 가치관을 이해할 필요가 있다. 아마도 소집단의 언어를 번역하는 것은 한국어 학습자 혹은 번역자들에게 있어 가장 까다롭고 시간이 오래 소모되는 일일 것이다. 하지만 그렇게 함으로써 작품

의 세계관을 더욱 두텁게 해 주는, 즉 현시(顯示)되는 광경 저편에 다른 공간과 삶이 있을 수 있음을 암시해 주는 좋은 장치를 마련할 수 있을 것이다.

4. 감정이 담긴 표현

히로애락이라는 인간의 감정은 어느 언어권의 사람이나 마찬가지로 느끼는 것이겠지만, 그것을 표현하는 과정에서 복잡한 언어화의 경로를 밟아 결국에는 서로 다른 언어와 표현으로 흩어지고 만다. 물론 감탄사나 비명, 매우 짧은 욕설과 같은 찰나의 감정표현은 어렵지 않게 번역할 수 있지만, 번역에 있어 문제가 되는 것은 일정한 감정을 오랫동안 유지하면서 발화하는 표현일 것이다. 본 프로젝트에서는 분노의 감정표현을 아래와 같이 번역했다.

<표 10> 감정이 담긴 표현의 사례 (1)

	S/L	T/L
1	大家跟我一起, 推……!	화자 A: 모두 함께 하나, 둘, 셋……!
2	也不知道是不是我們的氣勢太強, 警方的人牆居然真的有潰散之勢, 原本混亂的抗議隊伍, 也跟著士氣大振!	기세가 등등해서인지 경찰 펜스가 무너질 뻔했다. 그 모습을 본 시위대의 사기가 하늘을 찔렀다.
3	這裡是我們的土地、怪手死出去!	화자 B: 우리들 땅이다! 굴삭기는 꺼져!
4	對、怪手死出去!	화자 C: 그래! 꺼져!
5	我, 站在人群的最前頭, 和他們一起推擠著盾牌。	나는 데모대의 선두에 서서 그들과 함께 경찰을 밀어붙였다.
6	我感到身上充滿著力量, 熱血沸騰。	온몸에 힘이 넘치고 피가 끓었다.
7	我一起吶喊。	나도 함께 외쳤다.
8	화자 A: 這是我們的藥局……! 誰也不許拆!!!	화자 A: 우리 약국이다……! 누구도 부술 수 없다!!

분노의 감정이 고양되었을 때 한국어 화자는 흔히 짧고 간명한 표현을 사용

한다. 또 ‘~ㅏ / ㅏ요’ 체에서 ‘요’를 뺀 낮춤말을 사용하는 광경을 흔히 볼 수 있다(예: 네가 했잖아!). 하지만 다수를 상대로 했을 때는 슬로건이나 표어처럼 아주낮춤 평서형 표현인 ‘~이다’를 빈번하게 사용하기도 한다. 특히 시위 상황에서 이러한 표현이 많이 사용되는데, 작중에 등장하는 시위 상황을 번역할 때 이를 응용했다.

만약 이 부분의 번역을 보다 진지하게 대하고자 한다면 다음과 같은 사항을 고려할 수도 있을 것이다. 작중에서 묘사된 정부의 법과 위법을 넘나드는 초월적 권력과 이에 대항하는 철거반대 시위는 재개발 사업과 그에 맞선 이익수호 행위 사이의 충돌로 단순하게 해석해서 번역될 수도 있다. 하지만 이와 같은 번역은 소집단의 존재 이유를 망각하게 만들며 텍스트 너머의 현실과 그 맥락을 소멸시켜 버린다. 고급 수준 이상의 번역자라면 한국의 역사에서 철거 반대 시위가 어떠한 의미를 가져 왔는지 탐구할 것이고, 그곳에서 권력이 어떻게 그 권한을 초월하여 시민을 철거민이라는 이름으로 둔갑시켰는지를 파악할 것이다. 그리고 그 내러티브를 번역에 최대한 반영하려고 할 것이다. 같은 의미에서, 권력의 신적인 현현 앞에서 ‘기대할 것이 아무것도 없는 상황’에 맞닥뜨린 시위대의 언어가 한국어의 문법적 기본형과 맞닿아 있음은, ‘~이다’라는 표현의 강력한 계사(繫辭) 작용에 힘입어 상황을 주체적으로 규정하려는 시도라 할 수 있을 것이다.¹¹ 이는 고급 한국어 구사자의 번역과제로 예비해 둘 수 있을 것이다.

감정은 느낌표와 같은 문장부호로도 표현할 수 있다. 아래는 그 예이다. 국면 3에서 “교황”은 자신이 무시당해 왔다는 점에 감정이 폭발한다. 원문에서도 느낌표가 많이 사용되었지만, 여기에도 그를 충분히 반영하여 울분의 감정을 나타내고자 했다. 감정이 거의 삭제되어 있는 국면 5와 6의 혼잣말,

¹¹ 여기에 Giorgio Agamben, trans. Daniel Heller-Roazen, *Homo Sacer: Sovereign Power and Bare Life*, PA: Stanford University Press, 1998 을 연계해서 논의할 수도 있을 것이다.

< 표 11 > 감정이 담긴 표현의 사례 (2)

	S/L	T/L
1	什麼？你不知道我是誰嗎？	화자 A: 뭐야? 내가 누군지 모른다 고?
2	抱歉，我還真的不知道。	화자 B: 어... 잘 모르겠는데요.
3	對、對、對！每個人都這樣，每天都看到我，卻沒有人記得我是誰！	화자 A: 그래! 그래! 그래! 이놈이 든 저놈이든! 매일같이 나를 보면서 아무도 기억을 못한다고!
4	現在總算讓我逮到機會，在那些王八蛋打算啟動什麼最終兵器的時候搶了過來！現在！沒有人！可以再忘記我是誰！	화자 A: 드디어 기회를 잡았지! 놈 들이 최종병기인지 뭔지를 가동하려 고 할 때 내가 뺏은 거다! 그 누구도! 나를 알볼 수는 없어!
5	他開始歇斯底里般大吼著。	미친 것처럼 떠들어댄다.
6	我好像，終於想起這是誰了。	나는 그제서야 상대가 누구인지 알 수 있을 것 같았다.
7	……你，不會是『教宗』吧？	화자 B: ... 너, '교황' ... 이야?
8	『教宗』？呸！那個狗屁傀儡職位，老子不要了！從現在開始我宣布登基！我就是台中國皇帝！	화자 A: '교황' 이라고? 하! 그런 망 할 광대 역할은 이제 필요 없어! 이 제부터 나는! 타이중 국 황제다!

그리고 국면 2 와 7 에서 볼 수 있는 어리둥절한 상태의 표현과 “교황”의 분노를 대비시킴으로써 화자 A 의 히스테리적 발작을 더욱 강조할 수 있었다.

영화나 드라마 등에서 감정이 폭발하는 장면을 번역 예시로 보여주는 것은 번역교육에 있어 적절한 선택일 것이다. 다만 여러 가지 상황을 제시할 필요가 있다. 애정극에서의 언어사용 양상 이외에도 감정이 폭발하는 상황은 대단히 다양하며, 그에 따른 표현방식에도 큰 차이가 나타나기 때문이다.

5. 유행어와 말놀이

유행어와 말놀이는 번역에서 가장 까다로운 관건이라 할 수 있을 것이다. 왜냐하면 유행어는 사회문화의 맥락과 대단히 밀접한 관계를 가지고 있으며, 있는 그대로 이식할 경우나 심지어 T/L 사회의 맥락에 맞추더라도 의도치 않게 작품에의 몰입을 해칠 수 있기 때문이다. 하지만 제한적이면서 특

정한 상황에서 소수의 빈도로 사용해 주면 나름대로의 효과를 기대할 수 있다. 다음은 그 예이다.

< 표 12> 유행어와 말놀이의 사례 (1)

	S/L	T/L
1	『大台中風調雨順救苦救難全聖天妃像』……這是什麼鬼地方?	화자 A: 대 타이중 오폭십우대자대 비전성 천비님의 상"이라니, 어디라는 거지?
2	喔, 就是上次承恩出門的時候看到的那個房地產廣告講的天妃像啊, 今天是落成典禮喔。	화자 B: 그거? 저번에 우리 나갔을 때 봤던 포스터에 있었잖아. 부동산 광고에 있던 거. 오늘이 낙성식인 것 같은데?
3	還真的蓋了啊……	(화자 A) 그거 진짜로 만든 건가...
4	我開始能夠理解多年前那個「看啊, 那些是我們的稅金喔」的梗圖的感覺了。	(화자 A) 옛날에 봤던, " 우리 세금이 뽕뽕 터지는 " 불꽃놀이 사진을 떠올렸다.

국면 4의 번역에서, 원문대로 번역하면 평범한 ‘세금 낭비’의 의미가 되고 낫포(「」)가 의미하는 빈정대는 말투가 사라져 버리게 될 수 있다. 따라서 이 부분에는 발화자가 20대 중후반 남성임을 고려하여 20대의 유행어였던 “우리 세금이 뽕뽕 터지는”으로 번역했다. 이 표현은 한국의 코미디언 장동민이 어느 대학 축제에서 불꽃놀이를 보면서 “여러분들의 등록금이 뽕뽕 터지고 있다”라고 한 데서 비롯되었는데, 이는 그 즉시 한국의 인터넷 상에서 화제가 되었고 여러 패러디를 낳았다는 점에서 일종의 유행어라 할 수 있을 것이다. 두 작품의 번역 전체에서 유행어가 사용된 부분은 이 곳뿐인데, 약간의 변형을 가했다는 점과 해당 표현이 궁극적으로 의미하는 바가 유행어와 동일하다는 점에서 몰입을 크게 해치지 않는 것이라고 판단했다.

말놀이는 문화적 특징보다는 언어적 특징에 크게 좌우된다. 하지만 ‘잘 못 듣기’에서 비롯된 말놀이일 경우, 발성기관의 신체성은 물론이고 발화자의 말하기 습관과 청취자의 듣기 패턴(즉, 청취자와 밀접히 관련되는 의미로 잘못 이해하는 경우)을 고려해야 한다. 다음은 그 예이다.

< 표 13> 유행어와 말놀이의 사례 (2)

	S/L	T/L
1	請問一下這位小姐是王先生的家屬嗎?	화자 A: 이분은 선생님 가족분이세요?
2	咦? 我? 我……我不是家鼠, 我是家貓!	화자 B: 예? 나? 나는… 가족이 아니라 살아있는 고양이야!
3	嘎?	화자 A: 예?
4	沒事沒事, 她開玩笑的, 她是我的家屬沒錯。	화자 C: 아니, 농담이에요. 가족입니다.

원문에서는 ‘家屬’와 ‘家鼠’의 동일한 음가를 두고 말놀이를 하고 있지만, 이를 한국어로 그대로 번역할 경우 수용자가 이해할 수 없는 표현이 되어 버린다. 따라서 이를 ‘가족’과 ‘가족’으로 번역했다. ‘가족’과 ‘가족’은 입술이 앞으로 튀어나오는가에 따라 발음이 달라지는데, 입술에 힘을 주어 앞으로 내미는 것이 성가실 경우 힘을 덜 주고 발음하는 경우가 있을 수 있기 때문이다 (즉, 가족과 가족의 중간). 살쾅이와 인간의 중간종 (이른바 인간과 동물의 혼종인 수인獸人) 인 화자 B 는 이 표현을 자신과 관련이 있는 ‘가족’으로 잘못 받아들일 수 있다는 점을 고려했다. 당연하겠지만 이렇게 번역했을 경우 국면 2 의 뒷부분도 변화해야 하며, 그에 맞추어 “살아있는 고양이”라고 번역하게 되었다.

유사한 발음을 가지고 말놀이를 하는 것은 대만이나 한국 모두 공통적이다. 하지만 어느 언어권이나 말놀이의 규칙이 있음을 주지해야 할 것이다. 발음상의 공통점이나 유사성을 소재로 삼는다는 점은 대만과 한국이 동일하겠지만, 한자어와 순한국어 그리고 외래어를 병용해서 사용한다는 것과 음소의 유사성을 중요한 말놀이의 규칙으로 삼는 한국어의 특징이 이와 같은 문장을 번역할 때 충분히 고려되어야 할 것이다.

6. 고유명사

고유명사는 한편으로 S/L 문화권과 T/L 문화권을 이어주는 가교의 역할

을 할 수도 있지만, 각자의 명칭이 상이함에 따라 공통적 인식을 방해하는 장애물이 될 수 있다. 그중 대표적인 사례는 외국 작품의 번역명인데, 원어를 거의 그대로 사용하는 한국과는 달리 중화권에서는 중국어 표현으로 번역하는 경우가 많다는 점에서 고유명사가 오히려 소통의 장애가 될 수 있다. 아래는 그 예이다.

< 표 14 > 고유명사의 사례 (1)

	S/L	T/L
1	《魔法少女小○》、《幸○☆星》、《新世紀○○戰士》……	《마○카☆마○카》《럭키 ☆○타》《신세기 에○게리온》…
2	雖然類型各有不同，不過清一色全都是動畫片。	장르는 다르지만 전부 애니메이션이다…

S/L 에서 언급된 작품들은 일본 애니메이션 <魔法少女まどか☆マギカ>, <らき☆すた>, <新世紀エヴァンゲリオン> 이며, 대만에서는 각각 <魔法少女小圓>, <幸運☆星>, <新世紀福音戰士> 로, 한국에서는 <마법소녀 마기카☆마도카>, <러키☆스타>, <신세기 에반게리온> 으로 번역된다. 한국식 번역명에 익숙한 한국인 수용자를 대상으로 이러한 명칭을 그대로 번역한다면 이해가 어려울 수 있기에 한국식 번역명으로 바꾸어 번역해 주는 것이 번역의 몰입도를 높일 수 있을 것이다. 또, 작품의 제목을 부분적으로 “○” 표시로 바꾸어 준 것을 적용해 본다면 위와 같이 번역할 수 있을 것이다.

위의 사례처럼 단순히 고유명사를 쉽게 참조해서 번역하는 것은 검색에 대한 약간의 지식만 있다면 어려운 일이 아니다. 고유명사 번역에서의 관건은 나름의 내러티브가 있는 고유명사의 번역이라 할 수 있을 것이다. 아래는 그 예이다.

< 표 15> 고유명사의 사례 (2)

	S/L	T/L
1	那是……在製作 B.R.T. 計畫之前的另一個計畫，無人戰機『King Machine Type.12th』簡稱『K.M.T.』，我以為計畫結束後已經銷燬了，想不到居然還有一台……！	화자 A: 그것은… B.R.T. 이전에 계획된 무인 전투기 'King Machine Type. 12th', 즉 'K.M.T.' 다. 이미 파괴된 줄 알았는데 한 기가 남아있었나…!
2	難怪他們敢在谷關設立要塞，還打算借此侵攻南投國，原來就是有這張王牌！看來操作系統應該就在歌劇院那裡吧……！	화자 A: 역시 구관에 요새를 세워 난터우 국을 침공하려고 했었군. 비장의 카드란 건가! 조작 시스템도 가극원에 있겠지…!
3	這跟我知道的 KMT 不一樣啊！	화자 B: 내가 알고 있는 KMT* 하고는 다른데! (KMT: 중국국민당의 약자)

국면 1 과 3 에서, 화자 A 가 이야기하는 적의 전투장비 “K.M.T.”가 화자 B 가 알고 있는 “KMT”와 다르다는 것이 드러난다. 게임상에서 설명하고 있지는 않더라도 대만에 관심이 있다면 KMT 가 중국국민당의 약호임을 쉽게 알 수 있을테지만, 그렇지 않은 수용자가 있을 수 있기에 (아마도 게임을 하는 이의 절대 다수이기에) 여기에서는 각주를 삽입했다. 게임 번역에서 각주를 삽입하는 것은 상당히 예외적이다. 각주를 넣었다 할지라도 부득이한 경우에만 사용하는데, 게임상의 대사는 대사를 읽는 속도에 따라 대단히 빠르게 넘어가기에 각주를 넣으면 글읽기의 리듬을 깨뜨리거나 유저가 스크린에서 자막으로 오랫동안 시선을 유지해야 하도록 만들기 때문이다. 하지만 읽기의 흐름을 방해하는 각주조차 없을 경우 수용자는 주인공의 국면 3 에서의 대사가 무슨 의미인지조차 파악하기 어렵다. 따라서 학생들과의 토론 끝에 수용자의 후행학습을 기대하며 각주처리를 하는 것이 가장 좋은 방법이라 판단했다. 어쨌든 이를 통해 대만 사회와 정치에 관심을 가질 수 있게 해 줄 수도 있을 것이다.

IV. 문화번역의 층위

이 장에서는 앞서 논의했던 번역에서의 중요 쟁점을 층위라는 관점에서 분석해 보도록 한다. 앞서 살펴봤듯이 각각의 쟁점은 번역의 말투와 어조, 표현을 생성하는 데 큰 영향을 미쳤다. 그렇다면 위계질서, 젠더, 소집단, 감정, 유행어와 말놀이, 고유명사가 어느 지점에서 얼마만큼의 영향력을 발휘하는지 문장성분에 따라 정리해 보도록 한다.

< 표 16 > 문화번역의 층위

구분	번역에 영향을 미치는 부분	영향력 정도
위계질서	주어, 목적어, 보어, 서술어, 부사어, 관형어	강
젠더	주어, 목적어, 보어, 서술어	중
소집단 언어	주어, 목적어, 보어, 서술어, 부사어, 관형어	강
감정	서술어, 부사어, 관형어	중
유행어와 말놀이	주어, 목적어, 서술어, 부사어	약
고유명사	주어, 목적어, 보어, 부사어	약

위계질서의 경우 주어(내가→제가), 목적어(너를→~님을), 보어(내가→~님이), 서술어(하다→하시다), 부사어(정말로→상당히), 관형어(작은→소형小型의)와 같이 거의 모든 문장성분에 영향을 미친다. 이때 위계질서의 고하에 따라 높임말과 낮춤말이 명확하게 구분된다. 이 경우 번역자는 높임법 문법을 잘 알고 있어야 함은 물론, 미시적으로는 한국사회의 위계문화를, 거시적으로는 한국문화에서 위계의 작동양상을 잘 이해하고 있어야 한다. 특히 사회적 계급이나 조직에서의 서열, 그리고 연령대를 바라보는 한국인의 시각에 대한 이해가 필요하다.

젠더의 경우 위계질서의 체계와 연동되는 지점이 있다는 점에서 위계질서와 크게 다를 바 없지만, 부사어나 관용어에서 문어체적 특성이 잘 나타나지 않는다는 점에서 차이를 보인다. 또한 친소관계에 따라 높임말과 낮춤

말이 번갈아 사용된다는 점을 유념해야 할 것이다. 이 경우에 상기했듯 홀이 제시했던 ‘친밀한 거리’ 개념이 친소관계에서 높임말과 낮춤말을 구분할 유효한 기준이 될 것이다.

소집단 언어의 경우, 나름대로의 위계질서를 내재화하고 있다는 점에서 위계질서와 큰 차이가 없다. 하지만 여기서 신중히 고려해야 할 것은 소집단이 나름대로의 언어체계를 가지고 있다는 점이다. 간단한 예를 들자면 군대나 조직폭력배의 언어가 있는데, 외부인의 눈으로 볼 때는 욕설이나 아무 의미 없는 말처럼 보일지라도 내부인에게는 중요한 의례표현이 될 수도 있다 (이른바 ‘다나까’ 말투). 또, 감정과 같은 주관적 판단이 강하게 작용하는 부사어와 관형어의 경우 소집단에서는 은유 등을 통해 일반적인 표현보다 더 강렬하게 표현하거나 욕설에 가깝게 사용하는 경우도 있다. 문학번역에서는 이와 같이 강한 표현을 사용하는 것을 고려해볼 수 있겠지만, 본 프로젝트에서는 상품으로서의 게임번역을 수행하는 것이 목표이며 따라서 대사에 욕설이 들어가면 게임에 연령제한이 부과되기 때문에 가급적 피했다.

감정이 섞인 표현의 경우 주로 서술어 (먹을 것이다→먹겠어!) 와 부사어 (대단히→엄~청), 관형어 (파란→시퍼런) 에 영향을 끼친다. 일반적으로 감정 번역은 약간의 번역기술 (느낌표의 사용 등) 만 숙지한다면 그리 어려울 바 없겠지만, 심도 있는 번역이 되려면 발화자가 느끼는 감정의 강약이 언어에 녹아들어가야 한다는 것을 잊어서는 안될 것이다. 한국어 중급자에게는 이처럼 감정이라는 양적 개념을 언어로 표현하는 것이 대단히 어려웠으므로 차후에는 소개교육 차원에서 설명하는 것이 타당하리라 생각된다.

유행어와 말놀이는 주로 주어 (내가→나님이), 목적어 (코인노래방을→노인코래방을), 서술어 (저 자취해요→저 잘 취해요), 부사어 (멋지게→그웁잇하게) 에 적용된다. 적시적소에 제한적으로 혹은 대단히 적게 사용되면 나름의 성과를 거둘 수 있겠지만, 유행어와 말놀이는 한편으로 작품으로의 몰입을 방해하기도 한다. 만약 작품이 이러한 효과를 의도했다면 그에

따르는 것이 타당하겠지만 굳이 일반적인 표현을 유행어나 말놀이로 바꿀 필요는 없다.

고유명사는 명사형 표현이 접목 가능한 모든 문장성분에 개입할 수 있다. 한국어 번역시에는 해당 고유명사가 한국에서 어떻게 통용되는가를 살펴보거나 국립국어원 같은 공식기관의 표현을 따르면 비교적 매끄러운 번역이 가능하다. 다만 위의 예문에서 언급하지 않았으나 중국어 고유명사를 한국식 한자발음으로 번역할 것인가 혹은 원어식 발음을 음차하여 번역할 것인가, 혹은 제3의 명칭을 사용할 것인가의 문제가 존재한다. 이를테면 ‘臺灣’에는 ‘대만’이나 ‘타이완’ 또는 ‘중화민국’이라는 선택지가 있다. 이러한 경우에는 번역 개시 전에 원칙을 마련하거나 해당 번역어가 작품상에서 줄 수 있는 효과를 분석하고 번역에 임하면 될 것이다.

그렇다면 한국어 중급자 학생들에게 이처럼 다대한 번역지식을 어떻게 전달해야 할까? 학생들은 어디까지나 ‘일상 수준의 소통이 가능한’ 한국어 수준을 가지고 있으며, 한국의 역사 문화적 배경 혹은 언어철학에 대한 이해가 높지 않고 소통경험이 많지 않다. 한국어 사용자로 둘러싸인 상황에서 번역에 임한다면 즉각적인 질문으로 난관을 헤쳐나갈 수 있겠지만, COVID-19 으로 여행이 단절된 상황에서 대만 내에서만 번역작업에 임했기 때문에 기댈 수 있는 것은 강사와 미디어를 통한 한국어 표현밖에 없었다. 따라서 다음과 같이 단계를 나누어 번역을 진행했다.

< 표 17 > 번역 단계별 수행 내용

초별번역단계	- 학생 자신의 지식으로 번역 - 미디어 상의 한국어 표현 참조. 개별작품은 강사가 소개. - 번역 수행중 궁금한 점은 강사에게 질문
탐색단계	- 강사의 일괄탐색 - 틀린 문법이나 적합치 않은 표현 수정 - 번역에 대한 배경 설명 (문화번역)
완성단계	- 학생과 강사의 번역문 재확인 - 오타자 최종확인

초별번역단계에서는 학생들에게 여러 미디어의 말투와 상황을 주의 깊게 관찰시키고 번역에 임하도록 했다. 다음은 학생들이 참고하도록 권장한 미디어 일람이다.

<표 18> 번역시 참고 미디어 일람

구분	참고 미디어
위계질서	<이태원 클래스 (드라마)>, <기생충 (영화)>, <미생 (드라마)>
젠더	<82년생 김지영 (영화)>, <썸툰 (웹툰)>
소집단 언어	<범죄와의 전쟁 (영화)>, <슬기로운 의사생활 (드라마)>
감정	<런닝맨 (예능)>, <외모지상주의 (웹툰)>
유행어와 말놀이	<런닝맨 (예능)>, <마음의 소리 (웹툰)>
고유명사	국립국어원 홈페이지, 위키피디아, 나무위키

문법적 문제를 제외하고 학생들의 번역수준은 크게 나쁘지 않았지만, 상황을 잘못 판단하거나 미디어에서 재현된 과잉된 감정표현을 그대로 번역에 삽입하는 등의 문제가 있었다. 또, 화자의 독백을 대화체로 번역하거나 대화에서 주어를 부자연스럽게 넣는 등의 사례도 있었다. 첨삭단계에서 이러한 문제들을 수정한 후 몇 가지 사례를 들어 학생들에게 설명했는데, 즉각적이고 기계적으로 수정 가능한 것 (이러테면 대화에서의 주어 탈락) 을 제외하고는 단시간의 설명으로 이해시키지 못한 것으로 보인다. 이는 학습자가 지속적으로 한국어는 물론 한국문화를 접해야만 점진적으로 향상될 수 있는 사항일 것이다.

최종작업시에는 학생들이 첨삭된 번역을 다시 확인토록 했다. 여기서 학생들은 원문과 유사하면서도 다른 첨삭결과에 많은 질문을 했는데, 아마 학생들이 느꼈던 괴리감이 문화번역에서 ‘다시 쓴다는 것’이 불러일으키는 낯설음을 보여준다고 할 수 있을 것이다. 번역이 단순한 치환작업이 아니라 상대 (수용자) 의 세계관으로 뛰어들어 그 세계관의 문법으로 작품세계를

재구성하는 작업이라는 점에서 본 프로젝트는 체험 수준의 성과를 거두었다고 자평한다. 학생들이 번역에 흥미를 가지고 번역가가 된다면 이 체험을 통해 앞으로의 학업진행 방향이나 커리어 지도를 그려볼 수 있을 것이라 생각한다.

V. 문화번역 교육에서의 관건

서두에서 이야기했듯, 문화번역 교육은 단순한 번역학 교육과 실습이 아니라 이문화 이해를 동반한 창작의 영역이다. 따라서 번역가에게 번역지식은 물론 다종다양한 지식과 이문화에 대한 열린 태도 등이 요구된다. 즉, 문화번역의 번역가는 단순한 기술자 (Technician) 가 아니라 매개자 (Mediator) 인 셈이다. 하지만 이 프로젝트에 참여한 한국어 중급 수준의 학생들에게 높은 수준의 문화번역을 요구하기는 불가능했기에 번역체험이라는 단기목표를 제시하고 그것만을 충족시키도록 했다. 번역을 처음 접하는 학생도 적지 않았기에 처음부터 높은 기준을 제시한다면 좌절하고 흥미를 잃어버릴 수도 있거니와, 극단적일 경우 프로젝트 자체가 좌초될 수도 있기 때문이다. 따라서 크고 작은 문법적 오류나 비문 또는 과장되거나 상황에 맞지 않은 표현도 용인했고, 강평시에도 학생 개개인을 특정하지 않고 번역물을 익명화하여 일반적인 사례로서 언급했다. 만약 학생이 이를 통해 번역에 흥미를 느꼈다면 다른 프로젝트를 통해 장기적인 목표를 구성해볼 수 있을 것이라 생각된다.

문화번역을 교육의 차원에 정초한다면 표층적 차원과 심층적 차원에서의 원칙을 세워볼 수 있을 것이다. 표층적 차원은 언어적 차원으로, 나뉘지 않은 가독성과 원활한 의미전달이 주안점이다. 이를 달성하기 위해서는 모국어 텍스트의 표현을 얼마나 깊이 뜯어볼 수 있는가, 그리고 외국어 텍스트의 표현을 얼마나 많이 접해 보았는가가 주요 고려사안이다. 대부분의 사람들이 무비판적으로 자신의 언어생활을 유지한다는 점에서 모국어는 자신이

헤어나오기 힘든 굴레이다. 하지만 매개자가 되길 원한다면, 모국어의 의미
망을 확장시키고 자신이 미처 인식하지 못했던 미시 - 거시적인 세계를 지속
적으로 접함으로써 모국어의 속살을 마주하고 텍스트를 외국어로 옮길 채비
를 마칠 수 있을 것이다. 외국어 텍스트 또한 마찬가지로, 모국어에 근거한
외국어 표현의 범위를 넘어 외국어 자체의 (상상적) 시니피에로 접근해야
할 필요가 있다. 경험에 기반하며 추론에 의해 확장되는 이 과정은 번역교육
이 언어학을 넘어 보다 넓은 분야를 감싸안을 필요가 있음을 강변한다. 그리
고 이것이 바로 다음에 서술할 심층적 차원의 원칙이 존재해야 할 근거라고
할 수 있겠다.

심층적 차원은 언어가 생성된 문화에 대한 이해를 기반으로 한다. 단순
한 의미 / 신호 전달이나 직역이 절대적으로 요구되는 일방향적 텍스트가 아
니라면 번역은 텍스트 수용자의 언어사용 양상과 그것을 떠받치는 가치관
혹은 문화를 고려해야만 한다. 그럼으로써 수용자의 심상에 원문 텍스트의
시니피에와 가장 유사한 광경을 그려내는 것이 그 목표라 할 수 있겠다. 언
어과학이라기 보다는 마법에 가까운 이 과정을 실현하기 위해 번역가에게
기본적으로 요구되는 것은 두 가지인데, 대만 문화를 얼마나 잘 이해하는가,
그리고 한국 문화를 얼마나 많이 접해 보았는가가 그것이다. 모국어 사용
자가 모국어에 해박하지 않듯이 대만인 또한 대만 문화에 대해서 이해가 부
족한 경우가 있고, 이는 한국인 또한 마찬가지다. 부단한 학습 혹은 일상생
활에서의 다양한 경험이 문화이해를 확장하고 심화할 수 있다는 점에서 이
해 부족은 큰 문제가 아니라고 할 수 있겠다. 문제적인 상황은 정치적 / 계급
적 / 젠더적 입장 등으로 인해 이해를 거부하는 데서 비롯된다. 이 경우 거부
감은 심리적 억압을 넘어 생리적인 수준에서까지 발현될 수 있는데, 억압을
뛰어넘어 자신이 모르는 혹은 알고 싶지 않은 것에 투신하는 용기가 필요하
다 (즉, 라캉이 이야기하는 ‘환상의 횡단’이 필요한 시점이다). 앞서 언급했
듯이 이문화에 대한 관용과 그것에 스스로없이 접근할 수 있는 태도야말로
문화번역을 실현시키는 가장 중요한 조건이기 때문이다.

번역이라는 관점에서 보자면 문화번역은 의역의 한 종류로, 수용자의 입장을 중요하게 고려하는 번역의 일개 방법론에 지나지 않을 수 있다. 하지만 보다 넓은 관점에서 보자면 문화번역은 삶의 태도이자 타자에 대한 윤리이다. 번역교육은 이 지점에서 번역이라는 행위에 대한 교육과 실습의 의미를 초월하여 보다 광대한 의미를 가진다. 요컨대 번역교육이 곧 자신들의 새로운 세계관과 윤리관을 정초시킬 수 있는 기회가 되는 것이다. 이처럼 문화번역 교육의 의미를 규정하는 것이 과장일까? 그 답은 이후 학생들이 증명할 수 있을 것이다.

참고문헌

- 김예란 (2018), 감성공론장, 《언론과 사회》 18 권 3 호, 172-173 쪽.
- 사이토 타마키 (2021), 이정민 역, 《캐릭터의 정신분석》 에디투스.
- 조재룡 (2015), 《번역하는 문장들》, 문학과지성사.
- 홍성혁 (2019), 《코미디 프로그램 속 남녀의 언어구사에 나타난 젠더권력 관계》, 부산대학교 신문방송학과 석사학위논문.
- Agamben, G.(1998), *Homo sacer : Sovereign power and bare life* (Heller-Roazen, D. trans.). Stanford University Press.
- de Saussure, F.(1995), *Cours de linguistique générale*. Éditions Payot & Rivages.
- Hall, E. T.(1990), *The hidden dimension*. Random House.
- Stolze, R.(2008), *Übersetzungstheorien: Eine Einführung* (5. Aufl.). Gunter Narr Verlag.

Case Study: Translating Taiwanese Video Games to Korean Language for Teaching the Concept of Cultural Translation

Jung-Min Lee^{*}

Abstract

This study reviews two cases of “cultural translation” which were performed by students in intermediate Korean language level (Topik 4 or higher). Based on the audience-centered concept of cultural translation, the students learned advanced Korean by translating two Taiwanese video games, as well as various cultural contexts of expressions. In this study, the way of teaching translation will be critically examined by analyzing the translation result with keywords, such as hierarchical order, gender, sub group, emotions, buzzwords, pun, and proper nouns.

Keywords: Game Translation, Translation Studies, Cultural Translation, Cultural Studies

^{*} Research Fellow, Sungkyunkwan University