

게임 현지화 작업에서의 언어유희 표현 번역 사례

Case Study : Translation Techniques for Puns in Game Localization Processes

박태정

덕성여자대학교 디지털미디어학과

Taejung Park(tjpark@duksung.ac.kr)

요약

해외에서 개발된 게임을 국내에 도입할 경우 국내 상황에 맞게 여러 요소들을 변경하는 작업이 필수적이다. 이 과정에는 번역도 포함되며 전체적으로는 현지화(localization, l10n)이라고 한다. 이 현지화 작업은 게임이 제작된 언어 및 문화권의 독특한 요소들을 게임을 도입하려는 환경에 맞게 변환하는 작업이 필수적이다. 본 논문에서는 게임 현지화 작업에서 특히 어려운 언어유희 번역 문제를 실제 어드벤처 게임 현지화 사례를 통해 제시하고 현장의 전문 번역사들이 일반적으로 시도하는 몇 가지 번역 유형을 살펴본다. 이러한 논의를 통해서 다른 매체와는 다른 게임 환경에서 적합한 언어유희 현지화 방식을 고찰한다.

■ 중심어 : | 게임 번역 | 현지화 | 어드벤처 게임 | 언어유희 |

Abstract

It is a necessity to localize various elements when one tries to introduce any games developed from foreign cultures and languages. This whole process is called “localization (l10n)” which inevitably includes translation tasks. In this process, one should convert multiple unique elements into the required cultural and linguistic environments. This paper provides actual localization cases of “puns” appear in an adventure game, which is especially difficult; also it presents several typical types of translations for the puns that professional translators try. By this observation, this paper discusses some characteristics of game, as a medium, which are different from those of traditional media and proper approaches to translate “puns.”

■ keyword : | Translation | Localization | Adventure Games | Puns |

I. 서론

1. 문제 정의 및 연구 배경

해외에서 개발된 게임을 국내에 도입하는 경우 번역 과정을 거치는 것이 일반적이다. 특히 액션 게임에 비해 스토리 의존도가 높은 어드벤처 또는 RPG(Role-Playing Game)에서의 번역의 중요성이 크

다고 할 수 있다. 이러한 맥락에서 ‘번역(translation)’은 주로 언어적인 일대일 변환을 지칭하는 좁은 의미에서 사용되는 용어라면 ‘현지화(localization)’이라는 용어는 최종 사용자에게 노출되는 언어의 일대일 변환뿐만 아니라 좀 더 큰 그림에서 언어를 포함한 현지화 대상 지역의 최종 사용자의 문화, 정서, 맥락을 포괄하는 개념이다.

번역과 현지화는 종종 같은 개념으로 혼용되기도 하지만 특정 언어에서 언어적 측면을 넘어서서, 그 이상의 맥락을 파악해야만 그 진정한 의미를 파악할 수 있는 요소들을 고려해야 하는 경우가 빈번하기 때문에 두 가지 개념의 구분이 필요하다.

게임 현지화에서는 특정한 외국어(또는 두 개 이상의 외국어)를 한국어로 현지화할 때 언어 및 문화적인 특징으로 인해 완벽하게 대응되는 표현을 찾기가 어려운 경우가 빈번하게 발생한다. 이러한 어려움이 발생하는 이유는 단지 언어 상의 차이뿐만 아니라 게임이라는 매체의 형식적인 특성에 기인하는 측면이 크다. 특히, 특정 언어나 문화적 상황에서 발생하는 언어유희를 현지화해야 할 경우, 현지화된 언어에서 다의적인 진정한 의미를 전달하지 못한다면, 게임적인 재미를 느끼지 못할 뿐만 아니라 게임의 진행 자체가 어려운 상황이 발생하게 된다.

그러나 게임 현지화는 이미 상업적으로 보편화된 과정이지만 학문적인 측면에서의 접근은 거의 이루어지지 않고 있는 실정이다. 특히 최근 국내 개발 게임의 해외 진출이 활발해 지고 있는 상황에서 해외 개발 게임의 국내 현지화 뿐만 아니라 국내 개발 게임의 해외 진출을 위한 중요한 요소라는 점에서 게임 산업 내 현지화의 의의를 찾을 수 있다.

본 논문에서는 번역 사례를 중심으로 게임에서 현지화의 의의를 논의하고 저자 및 전문 번역사들이 참여한 어드벤처 게임[그림 1]의 공식(official) 현지화 실제 사례를 통해 문화적, 언어적 특징을 활용한 언어유희의 이상적인 현지화 기법에 대해 논의한다.



그림 1. Kaptain Brawe 영문 버전 시작 화면

1.1 연구 방법 및 범위

본 논문에서는 Kaptain Brawe의 현지화 과정 중 익명으로 테스트에 참여한 10여 명의 전문 번역사가 원문의 언어유희에 대해 수행한 부분적인 번역을 토대로 일반적인 접근 방식을 분류하고 게임 개발 단계에서의 보다 적극적인 접근 방안을 모색한다. 본 논문에서 제시된 번역 사례는 저작권 보호를 위해 실제 번역사들이 작성한 내용과 동일한 맥락을 가지는 다른 표현으로 변경했다.

본 논문은 영어가 아닌 제3언어(독일어) 문화권에서 개발된 게임을 영어로 현지화한 게임을 다시 한국어로 현지화하는 사례에 초점을 맞춰서 현지화의 실제 사례 측면에서 접근하고자 하는 시도이며, 컴퓨터 게임을 컴퓨터 공학 차원이 아닌 인문학적 차원에서 접근하려는 연구에 대해서는 [1-3]을 참고한다. 또한 번역 이외의 차원에서 게임의 현지화에 대한 연구는 [4][5]를 참고한다. 게임 이외의 콘텐츠(애니메이션 포스터)의 현지화 사례는 [6]을 참고한다.

2. 포괄적인 현지화의 개념

현지화는 번역을 포함하는 개념으로 종종 번역(translation), 통역(interpretation), 감수(proofreading)와 같은 전통적인 언어 변환 활동뿐만 아니라 언어/문화적 사전 조사, 기술적 측면에서의 고려, 매체 선택 등의 단계로 구분해 볼 수 있다. 또한 현지화에 참여하는 주체로 현지화가 필요한 고객(이하 클라이언트), 현지화 업무를 대행하는 대행 기업(이하 에이전시), 그리고 실제 특정 언어에 대한 지식을 가지고 현지화 실무를 담당하는 인력(이하 언어전문가(linguist))이 있다.

2.1 사전 조사

이 단계에서는 현지화 대상 언어가 사용되는 사회적, 문화적 측면을 주로 파악하는 활동을 수행한다. 이 단계에서 사전에 마케팅 목적(예, 각종 매체 광고 등)이 고려되는 경우도 빈번하다. 이 단계에서는 원본 언어 및 전달 매체의 시각적 요소들이 현지화되었을 때 언어적, 문화적 금기(taboo)와의 상충되는지의 여부를 파악하고 필요하다면 언어적, 시각적 측면(예, 특정 외래어

의 발음, 현지 문화에서 금기시 되거나 정서와 맞지 않는 색상의 선택 등)에 대한 수정이 이루어진다.

이 단계에서는 이해당사자의 자발적인 수정이 이루어지기도 하나, 현지화 국가의 법률 및 규정, 심의 기관에 의한 의무적인 수정이 강제되기도 한다(예를 들어 게임 폭력성, 선정성 심의, 의약품과 관련된 특정 표현 금지 조항 등).

사전 조사 단계는 클라이언트가 현지 지사를 두고 있을 때는 주로 현지 지사를 통해 수행하는 것이 일반적이다.

그러나 현지에 지사를 운영하지 않는 경우, 클라이언트의 요청으로 에이전시를 통해 현지에 거주하고 있고 현지의 문화권 및 언어에 친숙한 언어전문가가 직접 관련 조사를 수행한 후 클라이언트 및 에이전시가 이해할 수 있는 언어(보통 영어)로 보고서를 작성, 제출하는 경우도 흔히 있다.

2.2 언어적 변환

이 단계는 흔히 ‘번역(translation)’이라고 통칭하는 단계로 일반적으로 문자 언어에 기반해서 현지화 대상 국가 언어로 전환된다. 특수한 경우로 음성 언어 간의 직접적인 변환이 이루어지는 경우도 있는데 이 경우는 별도로 ‘통역(interpretation)’이라고 한다.

현지화는 이미 전세계적으로 산업화, 표준화된 분야로서 현지화 작업을 필요로 하는 클라이언트는 비용 절감 및 효율성 제고를 위해 자사의 제품을 한 번에 여러 언어로 현지화하는 경우가 일반적이다. 이러한 특징 때문에 영어가 아닌 다른 언어로 개발된 제품을 가장 먼저 번역한 후, 영어 버전을 동시에 각국 언어로 번역하는 방식을 주로 따른다(예. 일본 전자제품회사에서 자사의 일본어 설명서를 영어로 번역한 후 영어 버전을 기반으로 다국어로 번역). 이렇게 번역된 언어는 감수를 통해 문법적인 오류는 물론, 앞서 사전 조사 단계에서 확인되었던 여러 요소들을 검사하게 된다.

2.3 기술적 측면의 고려

디지털 기술의 발전으로 언어적인 요소의 현지화 결과물이 전달될 수 있는 매체가 다양해 졌고 따라서 주

로 종이를 매개체로 현지화된 지식이 전달되던 과거와는 달리 매개체가 되는 디지털 기술에 대한 고려가 필수적이다.

각국의 다양한 문자 처리와 관련해서 이 문제는 오랫동안 연구되어 왔으며 특히 라틴어 기반 언어와 큰 차이가 있는 아시아계 언어에 대한 연구가 활발하게 이루어져 왔다[7].

유니코드의 탄생으로 다국어 문자 처리에 대한 기술적, 형식적인 한계는 상당 부분 극복되었으나 여전히 콘텐츠 측면에서는 극복해야 할 기술적인 문제들이 남아 있다.

Google 등 여러 기술 회사에서 자동 번역(machine translation) 기술을 소개하고 있지만 문화적, 구조적 차이가 큰 언어들 사이에서는 아직 많은 한계를 드러내고 있다. 특히 한 언어로 작성된 문장을 다른 몇 개의 언어로 번역한 후 다시 원본 언어로 번역할 경우 처음과 완전히 다른 뜻을 가지는 문장이 되는 사례가 대부분이기 때문에 신뢰성 측면에서 큰 문제가 있다[8]. 따라서 현재 기술 수준에서는 인적 자원을 통한 언어적 변환, 즉, 번역 작업이 불가피한 상황이다.

따라서 기술적인 측면에서 또 다른 사안으로 번역 과정의 효율성 증가 및 단순 작업의 자동화가 고려되어야 한다. 번역 과정의 효율성 제고를 위해서, 주로 translation memory(TM)이라고 하는 과거 번역 자료의 데이터베이스를 관리하는 소프트웨어 도구[9]가 사용된다.

이러한 도구는 과거에 작업했던 내용과 동일한 문장을 재작업 없이 자동으로 처리해 주며 번역 프로젝트 전반에서 일관성(consistency)을 유지할 수 있도록 한다(즉, 특정한 단어의 일관성 있는 번역 및 표현). 또한 현지화 프로젝트를 장기적으로 수행하는 에이전시의 경우, 언어전문가가 교체되더라도 보다 높은 수준에서의 일관성을 보장하기 위한 수단으로 TM을 활용한다.

그래픽 사용자 인터페이스 툴킷의 하나인 Qt에서는 소프트웨어 개발 단계에서부터 다국어 현지화를 용이하게 처리할 수 있도록 자체 구성 요소인 Qt Linguist를 내장해서 제공한다[10].

또한 Microsoft는 Windows 운영체제 하에서 응용

프로그램의 일관성 있는 현지화를 적용할 수 있도록 각 언어에 대한 표준 용어집(glossary)를 데이터베이스화 해서 관리, 공개하고 있다[11].

2.4 매체 선택

주로 종이 매체를 통해 현지화 결과물이 전달되던 과거와는 달리 다양한 매체가 존재하는 현 시점에서는 현지화 작업 내에 다양한 매체들이 활용된다.

예를 들어 전통적인 종이 매체의 경우, 설명서, 인쇄 광고 등에 적용된다. 그리고 멀티미디어의 등장으로 시각 문자 정보뿐만 아니라 음성 정보까지 현지화의 대상이 된다. 그 결과로 과거 방송 등의 특정 목적에 한정되었던 성우의 현지화 과정 참여의 폭이 더욱 넓어졌다.

일반적인 응용 프로그램의 경우 현지화 대상이 되는 매체가 주로 사용자 인터페이스(UI), 도움말 파일, 이용약관 및 개인정보보호 정책 등과 같은 전자/종이 법률 문서 등으로 한정되는 것에 비해서, 게임 응용 프로그램의 경우에는 사용자 인터페이스, 도움말 및 기타 전자/종이 문서 뿐만 아니라 멀티미디어 그래픽, 문자, 음성은 물론, 심지어 주제곡까지 현지화 되는 사례가 있었다[12].

II. 본 론

1. 대상 게임(Kaptain Brawe) 개요

Kaptain Brawe: A Brawe New World[10]는 Naphtalite Productions에서 개발을 맡고 Catea Games, G5 Entertainment에서 유통하고 있는 “point-and-click” 방식의 전통적인 코믹 어드벤처 게임이다. 이 게임은 19세기 증기 엔진 대신 로켓 엔진이 발명된 상황을 가정해서 인류가 19세기에 우주로 진출한 가상적인 상황을 무대로 한다.

이 게임을 본 연구의 대상으로 정한 이유는 이 게임 중에 여러 문화적, 언어적 요소들을 이용한 언어적 유희가 게임 진행에 중요한 요소로 활용되고 있기 때문이다. 이 게임은 독립 프로덕션인 Naphtalite Productions에서 개발되어 이미 이러한 유형의 게임에서는 보편화

된 음성이 지원되지 않는 한계가 있으나 이러한 한계를 철자와 단어의 조합을 통해 극복한다. 예를 들어 이 게임의 제목에서부터 영어 단어들을 독일어 또는 동유럽어에서 볼 수 있는 형태로 표현함으로써 주인공들의 액센트나 음성 습관을 표현하고 있다(예. Captain → Kaptain, Brave → Brawe, 독일어 계열에서는 단어 앞쪽에 C 대신 K를 쓰며 w를 v로 발음).

현지화 과정에서는 이러한 미묘한 문화적 차이를 한국어에 그대로 반영하기는 쉽지 않다. 특히 게임 현지화에서는 다른 매체와의 본질적인 차이 때문에 맥락 파악 및 세부적인 의미 전달에 중요한 요소들을 직접적으로 전달하기가 어려운 경우가 많다.

본 논문에서는 이후에서 Kaptain Brawe를 중심으로 게임 속에서 발견되는 언어유희 요소들의 사례를 살펴보고 다른 매체와의 비교를 통해 게임에서 언어유희 요소들을 보다 효과적으로 전달할 수 있는 방안들을 논의한다.

2. 언어유희 표현을 위한 기타 매체와의 차이점

앞서 살펴 본 원본 언어에서의 언어유희를 현지화 대상 언어로 번역하는 작업은 게임 뿐만 아니라 기타 다른 문화 콘텐츠의 현지화 작업에서도 공통적으로 발생하는 사안이다.

다른 콘텐츠 및 매체 환경에서도 콘텐츠 소비자가 앞서 논의한 미묘하고 암시적인 언어유희를 원작자가 의도한 그대로 즐기기 위해서는 원본 언어에 대한 어느 정도의 지식이 필요한 경우가 대부분이지만 현장에서 지역화를 담당하는 언어전문가의 일차적인 임무는 원본 언어에 대한 지식이 전무한 사용자들까지도 원래 의도한 내용에 가깝게 이해를 할 수 있도록 하거나 최소한 원래 의도한 것과 유사한 효용을 얻을 수 있도록 재구성하는 작업일 것이다.

이러한 작업을 위해서 언어전문가가 부차적인 설명을 별도의 공간에 부가하는 경우가 많다. 특히 소설 번역의 경우 각주나 미주 형태로 언어적인 유희를 설명하는 방식이 널리 활용된다. 또한 간혹 해외 드라마나 영화 자막에도 주석 형태로 자막에서 그 내용을 설명하는 경우도 있다. 특히 DVD의 보급으로 인해 여러 자막과

음성 더빙은 물론, 다양한 각도에서 촬영한 비디오 자료까지 추가할 수 있는 용량이 확보됨에 따라 영상 매체에서도 언어유희에 대한 해설이 가능한 길이 열렸다.

그러나 단방향으로 정보가 이동하는 전통적인 활자 매체나 영상 매체와는 달리, 게임은 양방향으로 상호 작용을 수행하며 진행되며 한 번 진행된 순간을 다시 되돌리기가 항상 용이한 것만은 아닌 특성을 내포한다.

3. 언어유희 현지화의 여러 적용 실례

스토리가 위주가 되는 게임에서 특정한 경우를 제외하고 일반적으로 게임 개발 단계에서부터 현지화가 고려되는 사례는 드문 편이다.

게임 개발업체의 예산 문제를 포함한 다양한 이유가 있겠으나 가장 큰 원인은 게임 개발자들이 특정한 언어와 특정한 문화권에만 익숙한 상태에서 게임을 개발하기 때문일 것이다. 일반적으로 개발자와 동일한 문화와 언어를 공유하는 사용자들로부터 좋은 반응을 얻고 난 이후에야 개발사 및 유통사 입장에서 다른 문화권 및 언어권으로 진출한 이후에도 성공이 가능하다는 공감대와 예산을 확보할 수 있는 가능성이 높다.

따라서 대부분의 경우, 특정 언어/문화권에서 성공을 거둔 게임 타이틀이 게임 로직이나 콘텐츠는 그대로 둔 채 언어만 변경해서 다른 언어/문화권으로 판매된다.

이 과정에서 게임 제작 시 적용된 원본 언어나 문화권의 고유한 특징을 활용한 언어유희의 현지화는 앞서 논의한 대로 다른 전통적인 매체에 비해 사용자에게 '설명'할 여지가 부족한 특징이 있다.

현장에서 이루어지는 언어유희 현지화의 유형은 크게 두 가지로 정리해 볼 수 있다.

3.1 문자적 차원에서의 번역(literal translation)

문자적 차원의 번역(literal translation)이란 언어유희에 함의된 의미를 직접적으로 꺼내지 않고 형식적, 문자적 차원에서의 언어유희를 그대로 대상 언어에 적용하는 형태이다.

이 유형에서 흔하게 나타날 수 있는 번역 상의 실수는 언어전문가가 원본 언어에서의 미묘한 차이점을 인식하지 못했거나 또는 원본 언어에 너무 익숙한 나머지

대상 언어에서 그 차이점을 부각시키지 못한 결과로 발생할 수 있다. 어떠한 경우이든 현지화된 언어의 최종 사용자는 원본 언어의 지식 수준에 따라 언어유희를 포함한 미묘한 뉘앙스를 감지, 이해하지 못할 가능성이 높다.

이것은 언어전문가의 한계로 인한 문제라고도 볼 수 있으나, 만일 단순한 장식적이거나 피상적인 언어유희 수준일 경우, 게임 로직의 흐름 측면에서는 최종 사용자의 이해도와 상관없이 오히려 자연스럽게 진행되는 데 무리가 없는 경우도 흔히 발생한다. 예를 들어 Captain이라는 영어 단어 대신 Kaptain을 사용한 경우가 여기에 해당된다. 즉, 최종 사용자는 일시적으로만 상황에 대한 이해가 불가능하다가 이후 흐름을 자연스럽게 따라가는 데 무리가 없는 경우도 간혹 있다. 그러나 만일 이러한 미묘함이 이후 게임 흐름의 복선으로 사용될 경우, 게임 플레이어의 재미가 크게 줄어드는 원인이 된다. 예를 들어 Kaptain Brawe에 처음부터 계속 등장하는 로봇의 경우, 로봇(robot)과 노를 저어서 이동 가능한 보트(row boat)의 발음 상 유사성을 바탕으로 등장 로봇을 RowBoat이라고 이름을 붙인 경우가 이 사례에 해당된다. 실제 게임에서 RowBoat는 게임 초반부터 일반적인 로봇으로 계속 등장하다가 게임 속 특정한 지점에서 (노를 저어서 이동 가능한) 보트로 대응할 수 있다는 사실이 밝혀지며 이러한 언어유희가 게임의 진행을 결정하는 핵심적인 요소로 사용된다. 이러한 여러 함의들을 단순한 한국어 번역으로만 나타내기에는 어려움이 있다.

문자적 차원에서의 번역이 적합한 언어유희 유형은 게임 속 등장 캐릭터들의 문법적, 언어적 실수를 그대로 한국어에도 동등하게 반영하는 경우일 것이다. 예를 들어 이 게임 속에서 Kaptain Brawe의 다음과 같은 대사 속에서 의도적인 문법적, 언어적 오류를 볼 수 있다. [표 1]에서 원본의 의도적인 문법적 오류(should go가 아니라 should went)를 통해 다른 사람들의 지식 부족을 탓하는 Kaptain Brawe가 자신의 결함을 드러내는 상황을 볼 수 있다.

표 1. 문자적 차원의 번역

원본	Kaptain Brawe: It says: HOT.....uhm...HOT3....Nah. I think it says HOTEL, but the "E" is turned upside down. Unliterate settlers. I think I should went around and fix all this spell errors.
번역 1	Kaptain Brawe: 뭐라고 쓴 거야...HOT...뜨겁다고? 아닌가...HOT3? 아, HOTEL이라고 쓴 건데 E가 거꾸로 뒤집혔네. 개척자 놈들 정말 무식해. 여기저기 다니면서 철자법 이나 고쳐야겠네.
번역 2	Kaptain Brawe: 어디 보자: 호.....음...호3...아, 호텔이라고 썼는데 E이 뒤집어졌나봐. 여기 사람들은 왜 이리 무식한 거야. 돌아다니면서 잘못 쓰어진 글씨나 고쳐볼까.

이 원문에 대해 흔히 게임 속 번역에서 볼 수 있는 두 가지 유형을 정리했다. 번역 1의 경우 영문 호텔(HOTEL) 철자를 그대로 가져와서 HOT으로 잘못 읽고 있는 과정을 설명하고 있다. 이러한 접근 방식은 한국어 사용자가 HOT이나 HOTEL과 같은 비교적 기본적인 영어 단어를 충분히 잘 알고 있다는 가정 하에서 적용된 것이다. 이에 비해서 번역 2에서는 불완전한 영어 철자 HOT이 가지는 암시적인 의미는 생략한 채 한국어로 발음되는 표현 '호'라고 번역하고 있다. 이 경우 번역 1은 영문 알파벳 'E'가 뒤집혀서 '3'으로 보이는 상황을 직접적으로 전달하고 있는 것에 비해, 한글 철자 '티은(티)'이 뒤집혀서 '3'으로 보이는 것으로 창의적인 해석을 적용했다.

이렇게 문자적 차원에서 언어유희를 번역할 경우, 원본 언어에 대한 어느 정도의 지식을 가정하거나 대상 언어의 특징을 잘 살리는 것이 필수적이다.

3.2 맥락 차원에서의 번역(contextual translation)

직접적으로 대상 언어로 번역해서는 전혀 그 의미가 전달될 수 없는 언어유희가 이 유형에 해당된다. [표 2]에서는 이러한 사례를 정리했다. 이 게임 속 캐릭터의 대화 속에서 A가 부정확한 발음으로 부하(B, C)에게 지시를 내리기 때문에 부하들은 그 의미를 파악하지 못하는 장면이다. 원본에서는 이러한 발음 상의 문제를 표현하기 위해 모든 R이 W로 대체되었다. (예. her →

hew, pronoun → pwnoun, search → seawch, our → ouw)

표 2. 맥락적 차원의 번역

원본	A: The Big Guy sent HEW to "aid" us in ouw seawch! B: Hew? A: No, HEW! B: What' s a Hew, Danny? A: IT' S HEW! A pwnoun fow SHE! C (Danny): WHOA! She' s coming HERE? NOW!? B: I don' t get it... If SHE is coming, who is Hew, Danny?
번역 1	A: 대장이 우디 를 " 도우 "라고 겨자들 보내세! B: 겨자? A: 아니, 겨자라고. B: 겨자가 뭐야, 대니? A: 겨자! 여자 사람 몰라! C (Danny): 우와! 그 여자가 여기로 와요? 지금!? B: 대체 뭘 소리야... 그 여자가 온다니면서, 그럼 겨자는 누구야, 대니?
번역 2	A: 대장이 우이 의 수색을 도우아고 그여 를 보냈어! B: 그여? A: 아니, 그여! B: 대니, 그여가 뭐야? A: 그여.야호! 여자를 가이키는 대명사! (이하 생략)

이 현지화 작업에서 번역사들이 제시한 방식 중 대부분은 번역 1 또는 2에서처럼 부정확한 한국어 발음을 구사함으로써 생기는 오해 상황을 연출하는 방식이었다. 심지어는 캐릭터 A가 너무 심한 사투리를 구사함으로써 다른 부하들이 말을 이해하지 못하는 상황으로 제시한 경우도 있었다.

이러한 맥락적 차원에서 언어유희를 현지화하는 문제는 앞서 살펴본 문자적 차원에서의 언어유희를 현지화하는 것보다 좀 더 쉽게 접근할 수 있는 특징이 있다. 그 이유는, 문자적 차원의 언어 유희가 개별 언어나 문화권만의 독특한 특성에 기초하고 있기 때문에 보편성을 획득하기 어려운 반면, 맥락적 차원에서의 언어유희는 보다 인류 보편적인 특성을 가지고 있는 경우가 많기 때문이다.

4. 게임 개발에서의 시사점

앞서 논의한 대로 언어유희로 인한 현지화의 문제는 번역 차원에서 크게 '문자적 차원'과 '맥락적 차원'에서의 문제로 나눌 수 있고 언어적/문화적 고유성을 이용

하는 문자적 차원에서의 언어유희가 현지화에서 더 어려운 과제임을 확인할 수 있었다.

현재 상황에서는 한국의 게임 개발사가 주로 MMORPG 위주로 세계 게임 시장으로 진출하고 있지만, Kaptain Brawe를 포함해서 보다 스토리 위주의 캐주얼한 게임들이 Apple Store등을 통해 공급되고 있으며 그 규모도 점점 성장하고 있다는 점을 고려해 본다면 본 논문을 통해 몇 가지 시사점을 얻을 수 있다고 본다.

첫 번째 2.2에서 설명한 대로 현재 현지화 업계에서는 효율성 측면 때문에 영어 버전을 바탕으로 각국 언어로 현지화 작업이 진행되는 것이 일반적이다. 따라서 한국어로 개발된 게임을 영어로 번역할 수 있는 충분한 역량(아웃소싱 포함)을 어느 정도 보유하는 것이 필수적이라고 본다.

두 번째로 3절에서 살펴 본 대로 게임은 소설이나 DVD에서 제공하는 주석 형태의 설명이 거의 적용되지 않았으나, 인쇄 매체나 단방향 영상 매체에 비해서 고차원 상호 작용이 가능한 게임 환경은 보다 다양한 방법으로 언어유희가 가지는 함의를 전달할 수 있는 우수한 메커니즘을 보유하고 있다고 생각한다. 따라서 본 논문에서 제기한 문제를 극복하기 위해서, 기존 매체에서 볼 수 있는 일방적인 정보 전달 형태인 주석을 보다 발전시켜서 게임 속의 한 요소로까지 자연스럽게 융화시킬 수 있을 것으로 생각한다.

세 번째, 게임 기획 초기 단계에서부터 목표로 하는 시장의 문화, 언어에 대한 고찰 및 조사를 수행하고 게임 로직 내에 자연스럽게 포함시키는 활동이 필요하다고 본다. 게임 개발 초기부터 모든 언어들과 문화권을 포함시키는 것은 불가능하겠지만, 다국어 처리를 위한 표준 라이브러리(예를 들어 Qt Linguist) 등의 도입을 고려하고 여러 경험을 통한 표준 현지화 프로세스 구축이 가능하리라고 본다.

III. 결론

본 논문에서는 일반적인 현지화 업계의 프로세스를 소개하고 실제 사례를 통해서 게임 현지화 작업에서 가

장 어려운 부분들 중 하나로 분류되는 언어유희에 대한 대표적 현지화 사례를 살펴보고 그 해결 방안을 논의한다. 논문에서 논의한 대로 게임에서 등장하는 언어유희의 유형은 크게 ‘문자적 차원’의 문제와 ‘맥락적 차원’의 문제를 들 수 있다. 문자적 차원의 문제는 원본 언어만의 고유한 특성을 활용해서 언어유희를 전개해 나가기 때문에 그대로 대상 언어로 변환하기에 어려움이 있다. 이에 비해서 맥락적 차원의 경우, 인류 보편적인 원형적 경험이나 사건 등을 토대로 구성되기 때문에 현지화가 비교적 용이한 편이다. 본 논문은 글로벌 게임 시장 진출을 위한 전략의 하나로서 게임 개발 단계에서 문자적 차원의 언어유희에 대한 고찰과 고려를 통한 게임 로직의 구현을 제안한다.

참고 문헌

- [1] 서성은, “시리어스 게임의 생소화 효과 연구 - 실패의 수사학을 중심으로”, 한국컴퓨터게임학회논문지, 제24권, 제4호, pp.217-226, 2011.
- [2] 이지훈, “게임 학문 이론에 관한 연구”, 한국컴퓨터게임학회논문지, 제18권, pp.95-101, 2011.
- [3] 이강혁, “게임 스토리텔링의 미래”, 한국컴퓨터게임학회논문지, 제23권, pp.277-282, 2010.
- [4] 김지선, 박진완, 서동수, “한국MMORPG의 현지화에 관한 연구”, 한국콘텐츠학회논문지, 제7권, 제5호, pp.55-62, 2007.
- [5] 송승근, 김치용, “중국 온라인 게임 심의에 관한 규제 분석”, 한국콘텐츠학회논문지, 제9권, 제11호, pp.151-162, 2009.
- [6] 이승재, “광고에 표현된 문화와 권력 연구”, 한국콘텐츠학회지, 제9권, 제4호, pp.33-37, 2011.
- [7] K. Lunde, *CJKV Information Processing: Chinese, Japanese, Korean & Vietnamese Computing*, O'Reilly, 2009.
- [8] J. Hutchins, *Machine translation: problems and issues*, Presentation, Chelyabinsk, Russia, 18 slides, 2007.

- [9] <http://www.sdl.com/en/>
- [10] <http://qt.nokia.com/>
- [11] <http://www.microsoft.com/resources/glossary/default.mspix>
- [12] <http://www.youtube.com/watch?v=vbEEGWAVrzk>
- [13] <http://www.cateia.com/games/games.php?id=23>

저 자 소 개

박 태 정(Taejung Park)

정회원



- 1997년 2월 : 서울대학교 전기공학부(공학사)
 - 1999년 2월 : 서울대학교 전기컴퓨터공학부(공학석사)
 - 2006년 8월 : 서울대학교 전기컴퓨터공학부(공학박사)
 - 1999년 ~ 2000년 : The Korea Herald 번역 센터 전속 번역사
 - 2006년 8월 ~ 2013년 2월 : 고려대학교 연구교수
 - 2013년 3월 ~ 현재 : 덕성여자대학교 디지털미디어학과 조교수
- <관심분야> : 디지털 미디어 융합, 기술/엔터테인먼트 로컬라이제이션, 컴퓨터그래픽스, 게임 물리, 수치해석