

게임 번역에서의 외래어 사용에 대하여: 게임 ‘리그 오브 레전드’를 중심으로

원호혁, 구분혁, 김형엽
고려대학교

xx9996@korea.ac.kr, mythless42@gmail.com, khyoub@korea.ac.kr

Copying Theory in Translating Games:
Based on the Game ‘League of Legends’

Ho-Hyeuk Won, Bon-Hyeok Gu, Hyoung-Youb Kim
Korea University

요 약

본 연구는 Pym이 제시한 모방 이론(Copying Theory)이 게임을 번역하는 데에 효과적인 전략임을 제시하고자 한다. 게임에서 사용되는 언어는 대부분이 영어인데 이는 게임이 주로 미국을 중심으로 발전되어 왔기 때문이다. 사람들은 게임을 하며 효율적인 의사소통을 추구하며 때문에 그들은 번역된 단어들을 간단하게 축약시키거나 원어를 그대로 발음되는 대로 사용하며 이는 의사소통에 있어서 효과적인 전략으로 작동하고 있다. 이러한 양상을 통해 게임을 번역하는 데에 있어서 외래어를 그대로 사용하는 것이 번역가의 선택 가능한 효과적인 전략 중 하나임을 알 수 있다.

ABSTRACT

In this study, we suggest that Copying Theory suggested by Pym could be effective in translating games. Languages used in games are based on English because of the history of games mainly developed in America. When people are playing games, people pursue effective communication. Because of this, they transform translated words into simple forms or original foreign languages to communicate each other for effective communication. The usage of English in game translation and communication support the idea that Copying strategy could be effective in translating games.

Keywords : Translation (번역), Game text (게임 텍스트), Language’s conventionality (언어의 편의성), Language’s sensitivity (언어의 민감성), Copying Theory (모방 이론), Loanword (차용어)

Received: Jan. 15. 2018 Revised: Feb. 18. 2018

Accepted: Feb. 20. 2018

Corresponding Author: Hyoung-Youb Kim(Korea University)

E-mail: khyoub@korea.ac.kr

ISSN: 1598-4540 / eISSN: 2287-8211

© The Korea Game Society. All rights reserved. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0>), which permits unrestricted non-commercial use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

1. 서론

ESD (Electronic Software Distribution) 서비스가 활발해진 현재, 게임은 개발사가 소속된 국가를 넘어 전 세계를 대상으로 소비된다. 이 과정에서 번역은 선택적인 것이 아니라 필수적인 것으로 인식 된다. 하지만 번역이라는 다른 언어 사이의 교류에 있어 언어 표현 그 자체 외에도 문화, 맥락 등이 번역 과정에서 중요하게 고려된다. 한 쪽 언어와 문화에 존재하는 개념이 다른 언어나 문화권에는 존재하지 않는 경우도 존재하며, 예를 들어 이누이트(Inuit)에 눈의 빛깔인 흰색을 가리키는 어휘만 50여개 되는 현상 등에서 확인할 수 있다 [1]. 이러한 문제 속에서 번역의 행위 패턴을 기반으로 할 때 비록 출발어(original text)로부터 목표어(target text)로 완전한 번역을 행하는 것은 불가능할 수도 있으나 번역에 있어서 제일 근접한 목표어로의 전이가 목표가 되어 왔음은 확연한 사실이며[2], 이를 위해 번역가들은 항상 노력하고 있다.

하지만 이상빈[3], 박태정[4] 등이 게임의 번역에 있어서 현지화와 타당성에 대한 문제를 계속해서 제기하였고, 여전히 게임 번역에 대한 논의나 실질적 개선은 진행된 바가 적다. 그로 인해 게임 번역은 개발사의 지침에만 강하게 의존하는 현상을 보인다. ‘블리자드(Blizzard)’사의 유명한 게임 ‘스타크래프트 시리즈’의 경우도 ‘스타크래프트 I’에서는 영어 표현을 그대로 발음하는 외래어를 번역어로 사용했으나 최근작인 ‘스타크래프트 II’에서는 영어를 한국어로 번역하여 제시한다. 예를 들어, 해당 게임 속에서 기존에는 하나의 유닛 중에 ‘probe’라는 용어를 ‘스타크래프트 I’에서는 번역을 행하면서 ‘프로브’라는 호칭을 사용했었다면, ‘스타크래프트 II’에서는 번역을 좀 더 한국어에 다가갈 수 있도록 ‘탐사선’으로 표현을 수정하였다. 이를 토대로 우리들은 특히 외국어, 외래어를 번역에서 그대로 사용하는 방식은 어떤 면에서는 번역을 포기하는 번역가의 태만으로도 비춰질 수도 있다.

그러나 플레이어(player)¹⁾들 간의 소통에서 언어의 민감성에 의해 외래어를 사용하는 양상이나 많은 게임 내 용어가 영어에 기반을 둔 점 등을 고려해 보았을 때 번역에서 외래어를 사용하는 양상을 일면적으로 그릇되었다 판단할 수는 없다. 본 연구에서는 먼저 게임 텍스트의 특수성을 알아본 뒤, 게임 텍스트 번역에 있어 외래어를 그대로 사용하는 모방 이론에 관하여 논의를 진행하려고 한다. 번역 예시의 예시로 삼을 게임은 ‘라이엇게임즈(Riot Games)’사의 ‘리그 오브 레전드(League of Legend, 이후 LoL)’²⁾이며, 해당 게임에서 외래어 사용 전략이 사용된 바를 확인하고, 아울러 해당 게임을 이용하는 사람들이 구사하는 언어전략을 조망하여 게임 번역에 있어서 외래어가 사용되는 양상을 제시하려고 한다.

2. 게임 텍스트의 특수성

디지털 게임이 최초로 한국에 등장할 때 텍스트는 거의 영어로 구성이 되어 있었다.³⁾ 초기의 디지털 게임은 대개 RPG (Role Playing Game) 형식으로 이들은 주로 ‘영웅 서사’를 기본 구조로 하여 ‘환상성’을 배경으로 하는 경우가 많았다.

디지털 RPG 게임의 시작으로 간주되는 1975년의 Dungeons and Dragons와 같은 그래픽 롤플레이팅과 1980년에 발매된 텍스트 MUD인 Zork, 그래픽 MUD인 Rogue 등을 시초로 PC RPG를 정립

- 1) 플레이어는 게임의 참여자, 사용자, 소비자, 이용자 등으로 호칭될 수 있으나 해당 연구는 플레이어를 이들을 모두 통용하는 일반적인 용어로 사용하고자 한다.
- 2) ‘LoL’은 2012년 3월 피시방 점유율 1위에 최초 진입하여, 2016년까지 평균 40%가 넘는 점유율과 200주가 넘는 1위 기록 등 최근 5년간 국내에서 가장 큰 영향력을 가진 게임으로 볼 수 있다.
- 3) 본고에서는 가리키는 디지털 게임의 의미를 이해하는 차원에서 개인용 컴퓨터 (Personal Computer, PC)를 이용한 컴퓨터 게임과 비디오 게임을 구분할 것이며, 비디오 게임의 하위 범주로서 컴퓨터 게임을 이야기하고자 한다.

한 울티마(1980)와 위저드리(1981) 시리즈와 이후 JRPG라는 용어로 분류되는 드래곤 퀘스트(1986), 파이널 판타지(1987) 등 RPG 역사를 주도했고, 비디오 게임 콘솔 기기를 제조·판매하며 비디오 게임 시장을 주도한 나라⁴⁾는 미국과 일본이었다. 그러나 디지털 게임의 하드웨어인 컴퓨터와 소프트웨어 개발을 위한 언어들은 미국에서 처음으로 만들어졌으며, 자연스럽게 디지털 게임은 영어를 기본 토대로 삼게 된다. 운영체제 또한 영어로부터 시작이 되었고, 일본어 입력은 그 후의 일이었다. 일본어의 공업 규격인 JIS X 0201은 1969년에야 최초로 공업 규격으로 지정되었고 Shift_JIS이 개발된 것은 1982년이였다. 때문에 일본에서 개발된 게임들도 초기에는 영어를 기반으로 하고 있었으며, 그 예로 STR (Strong), DEX (Dexterity), CON (Constitution), AGI (Agility), INT (Intelligence), WIS (Wisdom), MP (Mana Point), HP (Hit Point 혹은 Health Point), SP (Skill Point), EXP (Experience Point)와 같은 영어 단어가 게임 내에서 주로 사용되었다.

이러한 배경 사실은 디지털 게임의 초기 문화가 영어를 중심으로 흘러갔으며 또한 영어를 사용하는 것이 필수적일 수밖에 없었던 상황을 짐작하게 한다. 디지털 게임뿐만이 아닌 비디오 게임 또한 닌텐도 패밀리 컴퓨터와 세가 SG-1000이 개발되기 전인 1983년 까지는 미국이 최대의 공급자·수요자를 담당하고 있었으며 비디오 게임 또한 태생적으로 영어 중심의 형태를 보이게 된다.

이후 인터넷이 발달하고 MMORPG (Massive Multiple Online Role Playing Game)가 인기를 누리는 90년대 이후에도 게임 텍스트는 영어 중심성에서 탈피하지 않았으며 오히려 영어 사용이 관습적 규칙으로 굳어지게 되었다. 예를 들어, 'HP (Hit Point)'의 경우는 초기에는 '공격을 몇 번 견딜 수 있는가'의 의미로 사용되었다. 그러나 그러한 HP의 의미는 플레이어에게 있어 게임에서의 생존성을 의미하며, 플레이어들의 의도적/비의도적 의미 확장에 의해 'Health Point'라는 의미가 추가

되어 번역어로는 '체력, 생명력, 피' 등으로 사용되게 되었다. 이런 현상은 초창기 게임의 용어가 약어로 굳어진 대표적인 사례 중 하나로 볼 수 있다.

시간이 지나며 게임 내에서의 영어 단어는 기존의 의미에 다양한 의미가 추가되며, 복잡한 생성과정을 내포하게 되었고 이는 게임 내의 용어를 목표로 번역하는 데에 있어서 복잡성을 가지는 원인이 되었다. 이로 인해 게임에 사용되는 영어 단어는 비디오 게임의 역사에 기초를 두고 있는 관용어로 간주해야 되며 단어가 가진 직관적인 의미보다 게임의 소비자들인 플레이어들이 어떻게 단어를 인식하고 있는지에도 주목해야할 필요성을 야기한다.

현재 전 세계 각국의 MMORPG가 개발되며 현지화(localizing)가 추구하고 있지만 여전히 영어의 중심성은 없어지지 않았다. PC게임 분야에서 부동의 시장지배력을 가진 Valve Steam 플랫폼(이하 스팀)에서 제공하는 2018년 1월 스팀 통계에 따르면 스팀 사용자의 사용언어 1위는 중국 간체(50.76%), 영어(23.24%), 러시아어(8.02%)⁵⁾로 집계된다. 이를 바탕으로 2018년 2월 현재 스팀에 등록된 19,887개의 각 언어를 지원하는 게임들을 확인해보면, 중국어⁶⁾ 2,723(13.69%), 러시아어 4,309(21.66%)이며 4~10위권 언어를 지원하는 게임은 6,387(32.11%)로 확인되지만, 영어는 19,665(98.88%)로 절대 다수의 게임이 영어를 지원한다는 점을 확인할 수 있다. 또한 KOCCA에서 발행한 2016 게임백서에서는 2018년도 세계 게임

4) 2018년 현재 비디오 게임 콘솔 기기는 MS의 XBOX 시리즈, Sony의 PlayStation 시리즈, 닌텐도의 Wii 시리즈가 전부이며 모두 미국과 일본에서 제작된다. 최근 강세를 보이는 모바일 게임 또한 미국 Google과 Apple에서 제공하는 앱스토어 플랫폼이 전체 시장을 지배하고 있으므로 디지털 게임 시장에서 미국과 일본은 여전히 주도적 역할을 수행하는 것으로 확인된다.

5) 이후 스페인어, 독일어, 브라질어, 불어, 폴란드어, 한국어, 터키어 순이며 3~10위 사용 언어의 총 비중은 13.7% 이다.

6) Traditional (1,212)과 Smmplified (2,437)로 각각 집계 됨.

시장 점유율에서 북미의 비중이 22.4%에서 25.1%로 상승할 것으로 보았다. 이를 통해 최소한 세계 시장의 1/4은 영어권에 속해 있다는 점을 확인할 수 있었으며 영어의 중요도 또한 간접적으로 알 수 있다.

RPG가 아닌 ‘오버워치(Overwatch)’, ‘도타 2(Dota2)’, ‘LoL’ 등의 세계적인 디지털 게임들은 여전히 ‘영어’를 중심으로 하는 미국에서 개발되고 있다. 또한 세계를 대표하는 PC 게임 회사들인 ‘블리자드’, ‘EA’, ‘Valve (밸브)’ 등은 모두 미국에 위치하고 있는 것이 현실이다.

이러한 이유로 게임 용어의 제작이나 번역에 있어 영어 단어를 외면하는 것은 사용자 경험(User Experience, UX)에도 악영향을 끼치게 되었다. 게임사들은 이미 플레이어에게 관습적으로 고착된 게임 내의 단어를 굳이 바꾸려 시도하지 않게 되었고 플레이어들은 원활한 게임 진행을 위해 영어로 된 용어들을 큰 거부감 없이 익히게 되었다. 제작사와 사용자 모두가 참여한 일련의 게임 내 용어 관습화 과정 속에서 영어 단어들은 여러 플레이어들 사이에서 게임을 진행할 때, 의미를 넘어선 고유 명사로 기능하는 사례도 존재한다. 일례로 게임 ‘스타크래프트(Starcraft) 시리즈’에 등장하는 개체인 유닛(unit)의 명칭들은 영어 단어로 되어 있으나 플레이어들은 ‘넥서스(Nexus)’, ‘질럿(Zealot)’과 같은 단어들을 기존의 영어 의미를 수용하기보다는, 유닛 자체를 지칭하는 고유단어로 용어를 수용하게 된다.

게임은 세계화 시대 속에서 문화적 교류 장치의 하나로 대두되며, 게임 내에서 나타나는 독특한 영어 용어들이 가지는 특징은 번역가들에게 역사 속에서 관습화된 수많은 영어 단어들을 어떻게 번역할지에 대한 의문을 제시하게 되었다. 번역가들은 게임 내의 단어들을 고유명사로 인식하며 외래어를 그대로 사용할지, 혹은 이들을 번역의 대상으로 삼아야 될지에 대해 선택의 상황에 놓이게 된 것이다.

예를 들어, 게임 ‘라이엇게임즈’사의 작품인

‘LoL’은 링크의 용어 설명[5]처럼 플레이어들이 익숙한 용어를 번역 없이 외래어 그대로 사용하는 경향이 있었으며, ‘블리자드’사의 작품인 ‘월드 오브 워크래프트(World of Warcraft, 이후 WoW)’에서 수행된 한글화 번역은 규범에 따라 동일한 의미를 전달하기 위해, 가능한 한 모든 단어를 현지어로 번역하는 형태를 보이고 있다.⁷⁾ 예를 들어, ‘LoL’에서는 일부의 단어는 번역하지만 ‘라인(line)’, ‘정글(jungle)’, ‘바론(Baron)’, ‘부쉬(Bush)’ 등의 자주 사용되는 단어는 외래어를 그대로 사용하고 있다. 그러나 ‘WoW’에서는 ‘War Chief’를 ‘워치프’가 아닌 ‘대족장’으로, ‘Frostmourne’을 ‘프로스트모운’이 아닌 ‘서리한’으로 의미가 유사한 현지어로 번역하는 방식을 취했다.

이처럼 디지털 게임의 용어들은 플레이어들과 게임의 상호작용으로 인한 ‘UX’와 깊은 연관성이 있으며 이들은 단순한 번역으로는 의미를 전달하기가 힘들다. ‘HP’라는 표현이 있더라도 플레이어들이 이를 ‘피통’ 등으로 명명하거나, 후술하겠지만 ‘LoL’ 내에 아이템명으로 제시된 ‘최후의 속삭임(Last Whisper)’라는 번역이 있음에도 불구하고 선행 플레이어들의 사용해 온 ‘라위’라는 표현이 혼용되어 사용되는 현상은 디지털 게임 내 용어들의 민감성을 보여준다.

요약하자면 디지털 게임 텍스트는 다음 세 가지의 특성을 보여주는 것으로 정리할 수 있다.

- 첫째, 영어가 가지는 역사성
- 둘째, 게임과 직간접적으로 연관되는 상호작용성
- 셋째, 플레이어의 사용에 따른 민감성

그리고 이러한 요소들이 게임의 번역에 있어서 충분히 고려되어야 하는 쟁점이 된다. 이외에도 디지털 게임은 후속작, 확장팩(Expanding Pack), 리

7) 블리자드 회사의 2003, 2004년 한글화 정책 인터뷰. ‘블리자드’는 이러한 정책을 모든 자사의 게임에 적용하고 있다.

메이크(remake), DLC (Download Content) 등을 통해 게임과 세계관이 확장되면서 기존의 번역과 다른 번역이 나타나면서 게임 텍스트의 변형이 이루어지기도 하지만, 이러한 게임의 확장성에 따른 번역 지침의 변화나 번역의 재규정은 추후 연구 과제로 남기고자 한다.

3. 외래어 사용 전략

해당 장에서는 게임 텍스트에서 영어 단어를 관습적으로 고유명사처럼 사용한다는 특징을 다룬 전장에 이어 번역에 있어서 외래어를 사용하는 전략 자체에 대하여 다루어 보려고 한다.

번역에 있어서 외래어를 그대로 사용하는 현상은 일반적으로 번역으로 고려되지 않았다. 국립국어원의 표준국어대사전에 의하면 ‘외래어’는 외국에서 들어온 말로 국어처럼 쓰이는 단어를 의미한다 [6]. Baker (베이커)는 문화권마다 외국어를 그대로 사용하는 차용어(loanword)의 사용 양상은 다르다고 보았는데 한국어에서 다양하게 쓰이는 외래어들을 조망했을 때 한국어는 일본어와 유사하게 비교적 외래어를 그대로 사용하는 데에 있어서 수용적인 양상을 보이는 것으로 볼 수 있다[7]. 또한 Pym (핼)은 번역에서 가능한 번역 방식으로서 다음의 8가지 방식을 제안하고 있다[8]. 아래의 [Table 1]은 Pym (2016a: 220)에서 제시된 번역의 방법들이다.

		-Copying Text Structure...
Expression Change	Perspective Change	-Changing Sentence Focus -Changing Semantic Focus -Changing Voice...
	Density Change	-Generalization /Specification -Explication /Implication -Multiple Translation -Resegmentation...
	Compensation	-New Level of Expression -New Place in Text(notes, paratexts)...
	Cultural Correspondence	-Corresponding Idioms -Corresponding Culture-Specific Items...
Content Change	Text Tailoring	-Correction/Censorship/Updating -Omission of Content -Addition of Content...

[Table 1] Translation solution by Pym

Copying	Copying Words	-Copying Sounds -Copying Morphology -Copying Script...
	Copying Structure	-Copying Prosodic Features -Copying Fixed Phrases

본 연구에서는 ‘Copying Words’ 방법에 주목하는데, 이는 외국어의 형태나 소리를 외래어처럼 그대로 모국어로 가져오는 ‘차용어 사용 번역’ 또는 ‘음차번역’과 동일한 전략을 가리킨다. 예를 들어 게임 제목을 ‘스타크래프트’로 번역한 경우 이는 영어의 발음인 ‘Starcraft[starkræft]’의 음성적 표기 방식을 그대로 수용하는 전략을 사용한 것이다. 해당 방식은 다른 문화에 존재하지 않는 개념을 고유명사처럼 가져와서 그대로 습득하면서 아울러 연관된 문화를 동일하게 습득하는 데에 있어서 유의

미한 전략으로 볼 수 있을 것이다.

그러나 Pym은 동시에 같은 어원의 단어의 경우 번역할 때 모방을 사용하는 것은 혼란을 발생시킬 수도 있다고 보고 있다[9]. 이는 또한 해당 문화에서 자국어로 대체할 수 있는 단어가 존재할 경우에도 혼란을 가중시킬 수도 있을 것이다. 이런 현상은 어휘의 의미장에 기존의 정의가 존재할 경우 그 개념을 대체하지 않는, Aronoff (아로노프)가 언급한 어휘들 사이의 상호제어를 가리키는 ‘blocking theory’를 토대로 재해석 될 수 있을 것이다[10]. 예를 들어, 한국어의 ‘담배’라는 표현은 영어의 ‘tabaco’에서 유래되어 생긴 단어이다. 담배 잎을 태우며 즐기는 기호식품의 의미에는 한국의 경우 이를 ‘담배’라고 지칭하는 표현이 부가되어 있으며 때문에 ‘타바코’를 한국어에서 외래어처럼 사용하는 것에는 사람들이 이질감을 느끼게 되는 것이다. 이를 통해 외래어를 그대로 사용하는 ‘모방 이론 (Copying Theory)’⁸⁾은 해당 문화에 대체할 적절한 어휘가 없는 경우, 또한 어원이 다른 경우에 사용함이 바람직함을 알 수 있다. 물론 이러한 전략의 사용은 해당 원칙을 준수한 단어 중에서도 엄밀히 고려되어야 될 것인데 그렇지 않을 경우 외국어의 원어를 그대로 발음되는 대로 옮기기만 하는 번역가의 태만이 발생하거나 과도한 외래어가 번역 텍스트의 가독성을 저해할 수도 있기 때문이다.

이러한 문제와 함께 모방 이론의 또 한 가지 문제는 출발어와 도착어 사이의 음절 수 차이이다. 영어의 경우 ‘scream[skri:m]’을 살펴보면 단어의 시작 부분에 자음들만이 늘어서는 구성이 3개의 음소를 한 그룹으로 포함시키는 것까지도 허용하는 자음군(consonant cluster)을 허용하는 언어인 반면에 한국어의 경우는 단어 앞부분에 자음 음소를 하나만 허용하는 자음군 불허 언어이다. 일본어에서는 모음을 자음군 내부에 삽입시키면서 음절수를 늘려가는 패턴을 보이는 현상을 보여준다. 이처럼 언어에 따라서 소리를 처리하는 방식에 분명한 차이점이 나타난다는 사실을 잘 알 수 있다.

이런 점들이 어떻게 반영되는가를 확인하기 위하여 유명한 패스트푸드 회사 명칭인 ‘Mcdonald’를 언어별로 표기하는 방식을 제시하려고 한다. 우선 영어 표기를 보면 [mækdanəld]로 3음절 구조를 보이고 있지만, 한국어에서는 ‘맥도날드’와 같이 표기함으로써 4음절로 나타나고 있다. 일본어로는 ‘マクドナルド(한국어 발음으로는 ‘마크도나루도’)’로 최대 6음절 표기를 취하고 있다. 이처럼 언어들의 음성적 특성으로 인하여 다른 언어를 사용하는 화자들 사이에 교류를 하는 과정에서 동일한 용어를 발음한다고 해도 외래어는 곧바로 소통의 혼란을 원인이 될 수 있을 것이다.

그러나 김순미의 연구에 의하면 외래어를 사용하는 것에는 의사소통에 편리함을 가져다주고 텍스트를 학술적으로 느낄 수 있게 하며 텍스트를 극적으로 만들어 주는 효과가 존재하기도 한다[11]. 위에서 제시한 의문으로는 외국어에 따라서 동일한 단어를 발음으로 표기할 때 상호 서로 다른 음절 수 구성을 보이며 이에 따른 혼란이 발생할 수 있다고 주장하였다. 하지만 김순미는 영어가 세계 대부분의 나라에서 제 1의 외국어로 활용되고 있으며 영화에서의 제목이 음차번역 선택이 85% 가량 된다는 사실을 통해 외래어가 의사소통에 효율적인 수단이 되고 있다고 주장했다. 외래어를 사용하는 것은 소통이 어느 정도 난해한 측면이 있다고 하더라도 의사소통에 있어서는 공통적인 어휘를 만들 어낼 수 있다고 볼 수도 있는 것으로 사료된다. 그리고 학술 어휘의 경우도 디지털 게임 내의 용어처럼 영어권에서 유래한 어휘들을 수없이 그대로 사용하는 형태를 보이고 있고, 따라서 학술적인 의미를 위해 이를 번역하지 않고 사용하는 경우가 대다수라는 사실도 발견할 수 있을 것이다.

또한, 후술하겠지만 학술어 사용 패턴과 유사하게 게임에서도 최근에 들어서 자원의 일종인 ‘금’이라는 한국어 표현이 언어생활 속에서 널리 사용되

8) 이 때의 모방 이론은 ‘Copying Words’와 ‘Copying Structure’의 두 가지 방법을 합친 것이나 한국에서 외래어의 사용은 대부분 ‘Copying Words’를 통해 이루어지므로 이에 초점을 두고자 한다.

고 있음에도 불구하고 굳이 ‘골드’라는 표현을 영어와 동일한 표기로서 외국어 발음 자체를 그대로 사용하는 것은 게임 내에서 플레이어로 하여금 외래어를 토대로 전체 텍스트를 극적으로 바라보게 만드는 효과에 초점을 맞춘 것이라고 볼 수도 있을 것이다.

또한 이러한 번역 전략은 Venuti (베누티)가 주장하는 번역의 이국화 전략의 일부로 볼 수 있을지 모른다. Venuti가 조망하는 번역작업은 자국어, 표준어, 지배적 담론 등이 가진 동일성을 흔들고 그것에 다양성을 더하는 과정이다[12]. 이국화 전략이란 저자의 작품을 독자에게 주입적으로 이해하게 하는 방식을 따르는 대신 외래의 문화를 번역 속에서 있는 그대로 살리면서 동시에 저자의 작품으로 독자가 수월하게 다가갈 수 있는 방식을 가리킨다고 볼 수 있다[13].⁹⁾ 이국화는 당시 영어권 문화가 지배적이었던 시기에 자국의 자민족 중심성에서 탈피하는 과정이다[15].¹⁰⁾ 예를 들어, 외국 유명게임에서 등장하는 ‘철권’의 ‘화랑’이나 ‘LoL’의 ‘아리(Ahri)’, ‘오버워치’의 ‘송하나(Hana Song)’의 경우는 한국인 캐릭터(character)들로서 이들 명칭에는 한국적인 이름이 반영되어 있다. 게임 내부에서 ‘화랑’은 한국의 태권도를, ‘아리’는 한국의 구미호를, ‘송하나’는 한국의 프로그래머(progamer) 문화와 ‘IT (Information Technology)’를 상징한다. 이들의 명칭은 외국 게임에 외래어로 전달되고 있으며 이들은 한국어에 더불어 한국의 문화를 외국의 플레이어들에게 전달하는 긍정적인 기능을 수행하고 있다고 생각할 수 있을 것이다.

하지만 문제는 이러한 한국적인 문화들이 한국에서 개발하는 콘텐츠가 아닌 외국의 시점으로 본 한국 문화에서만 그려지고 있다는 사실이다. 아직 한국 문화가 외국 문화에 인식되는 바는 미미한 것에서 비롯된 결과라고 보는 것이 옳을 것이다. 또한 한국적 요소를 외국에 전달할 수 있는 게임 ‘바람의 나라’나 ‘블레이드 앤 소울(Blade & Soul)’을 보면, 이들은 현재 인기 척도에서 쇠퇴의 기로에 놓여 있거나 해외에서의 영향력이 떨어지고 있

다. 한국에서 유명한 게임인 ‘리니지(Lineage)’와 ‘배틀그라운드(PLAYERUNKNOWN’S BATTLEGROUNDS)’의 경우는 한국적인 요소가 매우 희박하고, 우리 문화의 흔적을 찾기가 거의 불가능한 상황이고, 오히려 기존의 영어 문화를 따르고 있다는 사실을 확실하게 발견할 수 있다. 이는 번역을 문화 권력으로 활용하는 서구문화 편중성으로 다시 되돌아가는 것과 유사한 양상을 보여준다[17]. 이러한 경우에서의 이국화 전략, 외래어 번역은 소통의 편리함을 불러 오기도 하지만, 이를 기반으로 추구하려는 과정에서 오히려 한국의 문화가 외국의 문화에만 종속되어 버리는 문제점이 나타날 수 있다는 사실을 간과하지 말아야 한다.

해당 장에서는 외래어를 번역에서 한국어로 전환하는 대신에 주어진 용어들을 있는 그대로 사용할 때 발생하리라고 예상되는 장점 및 단점에 대해서 살펴보았다. 근래에 등장한 해외 유명게임에서 등장하는 한국 캐릭터들에게 한국어 명칭이 부여되고, 이와 함께 이들 캐릭터들의 특성들이 외국 플레이어들 사이에서 한국에 대한 인식을 좌우하고 있는 현상은 해당 언어의 사용이 사람의 인식에 있어서 적지 않은 영향을 미칠 수 있다는 사실을 잘 알 수 있게 해주고 있다. 이런 국내 명칭들과 외래어들의 사용 패턴이 게임에서 나타나는 현상인기는 하지만 때로는 세계 안에서 언어들 사이의 상호 인식과 우위 관계를 변화시키는데 일말의 가능성을 갖추고 있다는 분명한 사실을 확실하게 이해할 수 있다고 본다. 이에 관련된 연구는 차후에 지속적으로 이루어질 수 있으리라고 믿는다. 다음 장에서는 게임 ‘LoL’내에서 사용된 외래어들로 플레이어들의 외래어에 대한 인식과 외래어를 사용한

9) 물론 모든 번역은 번역 대상을 도착어로 끌어들이는 자국화 과정 또한 의미한다. 이는 자국화와 이국화가 완전히 상반되어 공존할 수 없는 개념은 아님을 의미한다[14].

10) 이상원은 성승은의 연구[16]에서 이국화 전략으로 제시된 음차번역(외래어를 사용한 번역)과 같은 경우가 사회적·문화적 효과는 없이 번역을 어렵게 만드는 효과를 불러오므로 이국화 전략이라 보기에겐 어려울 수도 있다고 주장하고 있으나 이는 언어에 내포된 문화적 영향을 간과하는 것으로 보인다.

번역 전략에 대한 내용들을 고찰할 결과를 제시되고 있다.

4. 게임 번역에서의 외래어 사용

게임 현실에 대한 인식은 미디어 현실에 대한 인식보다 더욱 현실적인 공간을 형성해 그 공간에서 대화를 나누고 공동체를 형성하는 장을 만든다[18]. 게임 텍스트의 특성을 통하여 보았듯이 플레이어들은 게임 내의 공간을 별개의 공간으로 보는 경향이 있으며 주어진 게임 세계를 있는 그대로 수용하는 태도를 견지하고 있다는 사실을 분명하게 알 수 있다. 이러한 태도는 플레이어들이 게임 내에서 총으로 생물을 쏘거나 마법을 사용하는 등의 비현실적인 상황을 그대로 수용하는 모습에서도 확인할 수 있다. 그러한 상황 속에서, 또한 해당 게임에 주어진 용어에 관련하여 목표어에 적합한 표현이 없거나 급박하게 이루어지는 게임 내의 의사소통을 진행하려고 시도할 때에는 플레이어들은 ‘외국어’를 그대로 사용하면서 아울러 해당 언어들에 대한 어떤 반감을 느끼지 않은 채 주어진 대로 받아들여려는 양태를 보여주기도 한다. 때문에 컴퓨터 게임, 특히 온라인 게임에서의 번역은 이론과 실무를 모두 충족해야 되는 번역가의 자질[19]이나 일반적인 정보를 전달해야 되는 책, 심지어는 게임 내용을 다루는 이야기를 담는 책의 번역과는 다른 성격을 가지고 있다고 할 수 있다.¹¹⁾

번역에서 외래어를 사용하는 가장 일반적인 경우는 외국어에는 존재하는 개념이나 한국어에는 등가어가 없는 경우이다. 예를 들어 서양의 신화에 바탕을 둔 ‘troll, gargoyle, dragon (western style)’ 등과 같은 용어들을 번역할 때 이들을 ‘요정, 해태, 용’과 같이 별도의 한국어 용어로서 번역하는 경우는 원문 텍스트의 의미를 해치는 결과를 낳는다. 다른 예시로 게임 ‘스타크래프트 II’에서 ‘dragoon’과 ‘high templar’는 ‘용기병’과 ‘고위기사’로 번역이 되고 있는데 이 경우 화승총병과 영어

권의 성당 기사는 한국의 문화에는 존재하지 않았던 개념으로 플레이어의 인식에 혼란을 유발시키고 있었다.¹²⁾

이러한 경우에 대상의 인지도가 높은 경우 번역가는 이들을 외래어 자체로서 있는 그대로 사용하기도 하며 인지도가 낮을 경우는 이들을 외래어를 차용한 뒤에 각주나 괄호로 해설을 다는 방식을 사용하고 있다.¹³⁾ 특히 소설의 경우에 있어서 이와 같은 성향을 많이 보여주고 있다. 다음 예시 (1)은 해당 방식을 예로서 제시하고 있다.

(1)

가. 폰 트랩 대령의 일곱 명의 페퍼민트 같은 아이들이 페퍼민트 목록을 하고..

(작은 것들의 신, p.156[21])

나. 그 때 갑자기 에니드 대고모가 와서 할아버지께 머랭(설탕과 달걀 흰자위 등을 섞어 구워서 파이 등에 입힌 것: 움긴이)을 드리자..

(해리포터와 마법사의 돌 1권 I, p.179[22])

(1-가)에서는 인지도가 높은 ‘페퍼민트(peppermint)’라는 외래어를 설명 없이 그대로 사용하고, (1-나)에서는 한국어에서 비교적 인지도가 낮은 ‘머랭(meringue)’을 번역하는 데 각주를 이용

11) 게임의 내용을 담았을 지라도 책의 번역에 있어서 외래어의 사용 정도는 기존의 문학번역과 같은 전략으로 이루어져야 될 것으로 사료된다. 이는 책의 내용의 경우는 플레이어를 대상으로 하는 것이 아닌 독자를 대상으로 하는 것으로 게임 텍스트와 플레이어의 상호작용이 아닌 독자에게의 서사(narrative) 전달이 중심이 되기 때문이다.

12) 2017년 8월 29일에 PC로 발매된 게임회사 ‘파이라시스 게임즈(FIRAXIS Games)’의 작품인 게임 ‘엑스컴2’의 확장팩인 ‘엑스컴2: 선택된 자의 전쟁’에서는 ‘templar’를 그대로 ‘템플러’로 번역하는 방식을 택하게 된다.

13) 주석을 통해 해설하는 기법은 단어의 표현적·명제적 의미를 모두 전달하는 방법이지만 가독성을 저해하는 단점이 있다[20].

하는 방식을 사용하고 있음을 보여주었다.

그러나 또한, 한국어에 외래어를 대체할 충분한 등가어가 있음에도 불구하고 텍스트의 효과를 극대화하기 위해, 혹은 의사소통을 용이하게 하려는 차원에서 외래어를 사용하는 경우가 여럿 존재하기도 한다. 수많은 게임들에서 사용되는 화폐단위인 ‘골드(gold)’는 한국어에 ‘금’이라는 대체요소가 있음에도 불구하고 ‘골드’를 그대로 사용하는 경우가 빈번하다. 또한, 게임 ‘LoL’의 번역에 있어서 ‘병사’나 ‘부하’를 지칭하는 ‘미니언(minion)’도 게임 내에서 외래어를 그대로 사용하는 방법을 선택하였다. 이러한 외래어들은 가독성을 저하하는 것이 아닌 오히려 플레이어들에게 게임 내의 용어를 그대로 사용해 텍스트를 효과적으로 전달하고 게임에 더 몰입하게 하는 효과가 있을 수 있다.

또한 플레이어들은 꾸준한 컨트롤이 요구되는 게임 내에서 효율적인 의사소통을 위해 짧은 단어를 사용하려고 하며, 이런 목적을 위하여 해당 용어들을 변형시키기도 한다. 게임 ‘LoL’ 내에서 사람들은 ‘라인에 와서 도와줘’보다는 ‘갱킹(Gang kill, ganking)’이나 ‘로밍(roaming)’을 사용하며 이들을 사용하는 것이 음절을 보았을 때 정보 전달에는 훨씬 신속할 수 있음을 잘 알 수 있다. 이러한 정보 전달을 위해 게임 내에서 사람들은 심지어 용어를 변형하기도 한다. 단어의 앞글자만을 딴 ‘두자어(acronym)’로 ‘상대방이 없어졌다’가 아닌 ‘MIA (Missing in action, 미아)’나 ‘한 방 타 이밍’을 줄인 ‘한타’나 ‘스마이트(smite)’를 줄인 ‘스마’라는 용어를 사용하기도 한다. 단일어의 후행요소를 원 언어의 형태소 경계에 관계없이 잘라내어 2~3음절로 단어를 형성하는 이와 같은 방식을 절단(clipping) 현상[23]이라 일컫는다.

‘스마’의 경우 한국어에는 ‘강타’라는 기존 번역이 존재하지만, 플레이어들이 ‘스마’를 병용하는 것도 또한 주목할 만한 현상이다. 게임 내의 아이템인 ‘최후의 속삭임’과 ‘칠흑의 양날도끼’는 한국어로 번역이 되어 있음에도 불구하고 사람들은 이를 외래어에 두자어 전략을 이용한 ‘라위’나 ‘블클(The

Black Cleaver)’로 사용하기도 하며 ‘최속’과 ‘칠양’이라는 표현은 사용빈도가 더 낮은 편이다. 반면에, 플레이어는 번역된 한국어를 변형시키기도 하는데 이는 ‘태양 불꽃 망토’와 ‘피바라기’가 ‘썬파(Sunfire Cape)’나 ‘블써(The Bloodthirster)’가 아닌 ‘태불망’과 ‘피바’로 더 자주 사용하는 모습에서 확인할 수 있다. 게다가 ‘썬파’나 ‘피바’의 예시를 봤을 때 사람들이 두자어 범칙이나 절단 범칙을 그대로 따르는 것도 아님을 확인할 수 있다.

위와 같은 현상은 사람들이 명칭을 정하는 과정에 특정한 언어규칙을 따르면서 용어 형태를 결정하기보다 플레이들이 게임 진행의 효율성에 초점을 맞추는데 초점을 두고 있기 때문에 무의식중에 의사소통의 편이성에 중점을 두면서 표현의 효율성을 유지할 수 있는 수준에서 최소화된 표현 방식을 추구하는 과정에서 우연적으로 표출된 결과들로 볼 수 있지 않을까 한다. 또한 이에 대한 언급은 Chomsky (쉘스키)의 ‘epiphenomena (우발적 현상)’라는 속성에 비추어서 다시금 생각해 볼 수 있을 것이다[24].

또한 게임의 번역에 있어서 외래어를 그대로 사용하는 모방 이론을 적용하는지, 혹은 모국어어를 살리는 번역을 하는지에 대해서도 이중적인 상황이 발생하는 모습을 보인다. 예를 들어, ‘LoL’의 ‘삼위일체’와 ‘마나무네’는 패러디성 작명인 ‘Trinity Force’와 ‘Manamune’를 번역한 것인데 번역자는 ‘Trinity Force’의 패러디 대상인 ‘TriForce’의 한국 내 인지도를 고려하여 모방을 사용하지 않고 ‘Trinity’의 의미만 살려 ‘삼위일체’로 번역하였다. 하지만 일본의 문화에 기원을 둔 마사무네는 이름이 가지는 미국성과 인지도를 인정하려는 차원에서 해당 원어를 그대로 살려 일본어 형식을 반영해 ‘마나무네’로 번역하는 모습을 보인다. 아래의 [Table 2]는 게임 ‘LoL’에 등장하는 일부 용어의 원문, 번역, 그리고 플레이어들이 사용하는 양상을 보여준다. 양상(form)에서의 화살표는 번역된 용어를 실제로 플레이어들이 어떻게 사용하는지를 의미하며 ‘mix’는 외래어인 영어(Eng)와 한국어(Kor)

를 섞어서 사용함을 의미한다.

[Table 2] Terms used in LoL

Category	Form	Original Text	Target Text	Real Usage
Name	Eng -> Eng	Garen, Galio..	가렌, 갈리오..	가렌, 갈리오, 외 136개
	Kor -> Kor	Clarity, Heal..	총명, 회복..	총명, 회복..
Skill	Kor -> Kor	Teleport	순간이동	텔포
	Kor -> mix	Ghost, Cleanse..	유체화, 정화..	유체화-고스트, 정화-클린(즈)..
	Kor -> Kor	Ardent Censer, Blasting Wand..	불타는 향로, 방출의 마법봉..	향로, 방출봉..
Item	Kor -> Eng	The Last Whisper, The Black Cleaver..	최후의 속삭임, 철흑의 양날 도끼..	라위, 블클..
	Kor -> mix	The Bloodthirster, Rod of Ages..	피바라기, 영겁의 지팡이..	피바-블써 영겁-로아 ..
	Eng -> Eng	Lich Bane, Manamune..	리치베인, 마나무네..	리치베인, 마나무네..
	mix -> Eng	Doran's Ring, Mejai's Soulstealer..	도란의 반지, 메자이의 영혼약탈자..	도란(링), 메자이..
	mix	Hextech	마법공학	흡총-리블

	-> mix	Revolver. .	리블버..	버..
Basic Term	Kor -> Kor	한 방 타이밍..	한타..	한타..
	Kor -> mix	Surrender, Recall..	항복, 귀환..	항복-씨렌 귀환-리콜 ..
	Eng -> Eng	Gold, Item, Minion, Bush, Counter..	골드, 아이템, 미니언, 부쉬, 카운터..	골드, 아이템, 미니언, 부쉬, 카운터..
	Eng -> mix	Pick, Ban..	픽, 밴..	고르다-픽하다, 짜르다-밴하다..

이러한 다양한 양상과 사용을 보았을 때 플레이어와 번역가는 확립화된 방법이 아닌 두 방법 모두를 택하고 있고 이에겐 의사소통이 항상 중심이 되고 있다. 컴퓨터 게임에서는 독자가 스토리에 개입하는 상호작용으로 인해 서사는 약화되고 플레이어의 의지와 선택이 작용하게 된다[25]. 더 나아가 온라인 게임은 서사적으로 이야기가 흘러가는 것이 아닌 현재에 계속해서 이야기를 구성하는 과정이다. 이때 플레이어 하나하나의 의지가 중시되며, 게임의 서사나 배경은 하나의 환경으로만 남게 된다. 플레이어들은 게임 내의 모든 용어를 ‘한국어’나 ‘외국어’가 아닌 처음 접한 고유명사로 의사소통의 도구처럼 인식하려는 경향을 보이게 된다. 이러한 상황에서 ‘외래어’에 대한 거부감은 약화되게 되며, 의사소통에서 많은 사람들이 공통적으로 사용하는 용어를 주로 사용하려고 하며, 이런 외중에서 한국어나 외래어에 대한 확실한 구분을 더 이상 중시하지 않는 모습을 보이게 된다.

본 연구에서는 게임에서 사용되는 용어의 양상을 보기 위해서 방송 ‘오프더레코드’의 일부를 전사했다.¹⁴⁾ ‘오프더레코드’는 게임 ‘LoL’의 대회 중 플

14) 이는 게임 ‘LoL’의 규정으로 인해 게임 내에서 추출된 텍스트를 구할 수 없을 뿐만이 아니라 근래 사람들이 게임 내 의사소통 방식으로 채팅보다는 토크온, 스카이프 등의 음성채널을 선호하는 경향

레이어들의 경기 중 대화를 보여주는 방송으로 시즌 1, 2로 구성되어 있으나 현재는 종영한 상태이다. 전사 분량은 총 60분이며 이는 10개의 영상 중 무작위 추출된 3개 영상, 한 영상에 두 경기가 포함되어 있으므로 6경기를 대상으로 하였다. 본 연구가 게임에서의 번역과 사람들의 용어 사용에 중점을 두고 있음에도 불구하고 게임 내의 구어 자료를 대상으로 삼는 이유는 게임 'LoL'의 규정으로 인해 게임 내에서 추출된 문어 자료를 구하는 것이 불가능할 뿐만 아니라 게임에서 주로 명사, 혹은 명사와 동사가 합쳐져 동사로 기능하는 포합어(Incorporation word) 내의 명사들은 구어 자료와 문어 자료에서 유사한 양상을 보이기 때문이다. 다음 예시 (3)은 포털사이트 네이버(Naver)의 게임 'LOL'에 대한 기사에서 일부의 문장들을 인용한 것으로 이를 통해 게임과 관련된 문어에서 또한 외래어의 사용이 두드러짐을 알 수 있다.

(3) 가. 오늘 경기의 **소라카 픽**에 대해서는 “**잔나**의 **카운터**라 생각하고 **소라카**를 **픽**했다. 4경기에서는 **코르키**의 **스플릿 푸시**를 도와주기 위한 **베스트 픽**이라고 생각했다”고 답했고...[26]

나. 하지만 그림 같은 **어그로 핑퐁**이 터져 나오면서 믿기 힘든 역전 **드라마**가 시작됐다. 아슬아슬하게 **‘후니’ 허승훈**의 **트런들**이 **미스 핏츠**의 맹공을 버텨내고, **맥스플러**의 **세주아니**를 잡아내면서 몰리던 **SKT**의 **카운터 펀치**가 발동했다.[27]

본 예문들의 원 저자는 모두 다른 사람들로 게임 'LoL'의 내용을 대상으로 하는 기사의 경우에는 개인차에 관계없이 ‘신지드’, ‘픽’, ‘스플릿 푸쉬’, ‘어그로’ 등의 외래어의 사용이 두드러진다는 사실을 알 수 있다.

전사한 영상은 “Off The Record S2_2nd_LOL Champions CJ Frost vs JINAIR Stealths_by Ongamenet[28]”, “OFF THE RECORD S2

6th_LOL Champions KT Bullets vs IM #2_by Ongamenet[29]”, “Off The Record S2_9th_LOL Champions SKT T1 K vs KT Bullets_by Ongamenet[30]” 세 개였으며, 그 안에서 약 5,700어절 가량의 코퍼스를 추출하였다. 아래는 전사한 내용의 일부이다.

전xx 해설 : 씨제이 프로스트와 진에어 스텔스의 밴픽 2 세트 직접 보시죠!

해설 일동 : 리신.

이xx 해설 : 먼저 짜르는 모습이고요. 이리면 애니를...예, 짜르지 않으면 애니 1 픽이 가장 뭐 무난할 것으로 보이고요.

게임 중 플레이어들의 발화에서 나타나는 특징으로는 우선, ‘아’, ‘굿’, ‘나이스’, ‘오케이’ 등의 감탄사가 두드러지게 사용되는 양상을 보였다. 감탄사 중에서도 플레이어들은 한국어를 사용한 감탄사들 또한 사용하고 있었으나 영어권에 배경을 둔 감탄사 또한 거부감 없이 함께 사용하는 양상을 보이고 있었다. 또한, 두 번째로는 “잡아, 잡아! 끝내, 끝내! 이거 잡으면 게임 끝.”과 같은 발화에서 확인할 수 있듯이 게임 내에서 플레이어들은 같은 단어를 반복해서 사용하는 양상을 보였다. 또한 위를 통해 확인할 수 있는 세 번째 특징으로는 발화가 완전한 문장으로 이루어지지 않으며 주로 명사로 끝맺는 문장이 많은 양상이 있었다. 이 세 특징은 모두 게임 내 상황 속에서의 의사소통을 극대화하기 위한 의도로 파악이 된다.

네 번째로, 게임 플레이어들은 상호 간의 의사소통 내에서도 외래어를 사용하는 양상이 두드러졌다. 코퍼스 내에서는 첫 “Off The Record S2_2nd_LOL Champions CJ Frost vs JINAIR Stealths_by Ongamenet”의 전사자료에서 외래어 감탄사와 캐릭터와 플레이어의 명칭을 제외하고도 “밴”, “픽”, “세트”, “롤드컵”, “랜덤”, “카운터”, “디폴트”, “바텀”, “워드”, “인베(인베이트)”, “플라스

으로 인해서도 전사자료를 택하였다.

크”, “렘(레벨)”, “스킬”, “실드”, “미드”, “리콜”, “타이밍”, “샌드위치”, “플래시”, “e (스킬 명령어)”, “스펠”, “다이버”, “드래곤”, “힐”, “센도(크레센도)”, “타워”, “어그로”, “오라클”, “라인”, “탑”, “비사지(정령의 형상)”, “빅 웨이브”, “라이너”, “플레이어”, “데미지”, “킬”, “클린즈”, “노플(노 플래쉬)”, “핑크, 핑와(핑크워드)”, “슈퍼미니언”, “쌍버프”, “스왑”, “크로스”, “클리어”, “무빙”, “이니시”, “cc (crowd control)”, “프리딜”, “포킹”, “맵”, “캡(라바돈의 죽음모자)”, “스턴”, “존야”, “서렌”, “gg (good game)” 등의 외래어들이 사용되고 있었다. 코퍼스에서 사용된 명사 중에서 외래어의 비중은 상황이나 개인에 따른 미세한 차이는 존재했으나,¹⁵⁾ 총 2,039개의 대명사, 수사를 제외한 명사 중에 외래어는 1,321개로 약 65%를 차지했으며 그 중에서도 명사는 의존명사 ‘-것’이 93개로 높은 비중을 차지했다. 이를 통해 외래어가 플레이어들 사이에서 어느 정도의 비중을 차지하고 있음을 확인할 수 있었다. 명사에는 포함어의 형태로 명사와 동사를 합쳐 동사로 사용할 때의 명사도 포함하였다. 또한, 한국어와 외래어가 합쳐진 신조어는 외래어로 판단하였다. 명사의 비중을 조사한 것에서 위에서 서술하였듯 게임에서의 발화는 주로 명사나 명령어, 감탄사 위주로 이루어지는데 외래어의 사용은 주로 명사에서 두드러지기 때문이다.

외래어의 사용은 캐릭터의 이름, 플레이어의 ID (Identification)와 게임 내의 용어의 사용에 있어서 두드러졌으며 캐릭터의 기술과 아이템의 사용에 있어서는 한국어와 외래어의 선택에 있어서 개인차가 나타났다. 게임 ‘LoL’의 캐릭터의 이름과 기본 용어의 번역은 외래어로 이루어졌는데 플레이어 대다수가 이를 그대로 따른 것으로 사료되며 그 외의 번역은 한국어로 번역되었을 지라도 플레이어들의 사용은 개인의 선호에 따라 갈리고 있었다. 또한 게임 내에서의 감탄사와 표현 등에서도 외래어의 사용이 두드러졌으며 순 한국어 중에서는 대명사 ‘이거’의 사용이 두드러지는 양상을 보였다. 게임 내의 신조어에서 명사와 동사를 만드는 어미 ‘-하

다’가 합쳐진 표현이 자주 사용되고 있는데 이러한 현상은 추후에 사회언어학적인 부분으로 연구할 가치가 있을 것이다. 코퍼스를 통해서는 게임 내에서의 의사소통에 있어서 사람들이 외래어의 사용을 수용적으로 받아들이고 있었으며 외래어를 빈번하게 사용하고 있었음을 확인할 수 있었다.

플레이어들은 상호 의사소통에서 상호 교류를 통해 새로운 관습을 만들며 이들이 주어진 용어 어느 정도로 사용하느냐에 따라 해당 용어의 지위 수준이 결정되는 현상이 나타난다. ‘스마이트 (smite)’의 경우 ‘강타’로 번역되었으나 오히려 ‘스마’라는 표현이 사람들 사이에서 더 자주 사용되는 양상은 이를 대변하는 것으로 볼 수 있다. 의사소통에 있어서 사람들은 어감이 상대적으로 부드러운 경우 플레이어는 언어에 상관없이 기존에 번역된 표현이라고 해도 더 용이한 표현을 사용하려고 한다. 그 이유는 바로 게임 속에서 플레이어의 언어 사용은 게임의 원활하고 편리한 진행을 우선시하기 때문이다. 또한 게임 번역에 있어서는 각 문화 간에 존재하지 않는 개념의 경우, 텍스트를 극적으로 만드는 목적을 위해서 등 다양한 측면에서 외래어를 사용한 음차번역이 이루어지고 있었다. 이러한 측면에서 보았을 때, 게임의 경우에서 외래어를 그대로 사용하는 모방 이론은 번역에서 하나의 기술로서 충분히 자신의 기능을 확실하게 수행하고 있다고 볼 수 있을 것이다.

5. 결 론

본 연구에서는 게임 ‘LoL’에서의 예시를 통해 플레이어들이 게임 내에서 효율적인 의사소통을 위하여 대상이 한국어로 번역되었을 지라도 외래어를 변형시키기도 하는 양상을 보였다. 게임회사 역시도 번역에 있어서 모국어에 적합한 표현이 없을 경우 외래어를 그대로 사용하는 모방 이론을 적용

15) 특히 사용할 캐릭터를 고르는 단계에서는 캐릭터에 대한 언급으로 인해 전체 명사 중 외래어의 사용이 약 73.6% 정도로 높았다.

하기도 하며 이는 게임의 번역에 있어서 효과적으로 기능하고 있었다. 비록 원어를 그대로 사용하는 것이 번역에 있어서 금기시되는 것으로 이에 반대의사를 보이는 주장들이 존재하는 것도 사실이지만, 게임의 경우에 있어서 다른 언어를 한국어로, 한국어를 다른 언어로 번역할 때 모방은 번역가의 태만이 아닌 번역의 다채로운 전략 중 하나로서 가능성이 있다는 사실을 확인할 수 있었다.

게임은 4차 산업의 도래를 바라보는 현재 시점에서 중요한 미래 산업 중 하나로 성장하고 있으나 게임의 세계화에 필요한 번역의 경우에 있어서는 아직 많은 연구가 이루어지지 못한 상황이다. 본 연구는 한국에서 외국어가 사용되는 양상 중 일면으로 게임 내에서 자유롭게 외국어가 사용되는 양상을 보였다. 또한, 본 연구에서는 게임 번역에 있어서 외래어가 사용되는 전략을 확인하고 다채로운 게임 번역의 전략에 대해 추가적으로 사고해볼 사항들도 아울러 제시하고 있다. 추후의 연구에서는 언어학 분야 중 화용론(Pragmatics) 방향을 토대로 문맥과 번역전략을 연관지어 살펴보고자 한다.

REFERENCES

- [1] Sil-Lo Jin and Eun-Ju Gwak, "Translation Studies101", p.27, Hankookmunhwasa, 2013.
- [2] Gi-Chan Yang, "Study on Literary Translation and Cultural Translation in Dramatic Texts", LINGUA HUMANITATIS, Vol. 12, No. 1, p.187, 2010.
- [3] Sang-Bin Lee, "Thoughts on video game localization: With focus on fans' discussion on the pros and cons of localizing StarCraft II.", Journal of the Interpretation & Translation Institute, Vol. 16, No. 1, pp.109-127, 2012.
- [4] Tae-Jung Park, "Case Study : Translation Techniques for Puns in Game Localization Processes", The Journal of the Korea Contents Association, Vol. 13, No. 11, pp.571-578, 2013.
- [5] https://kr.leagueoflegends.com/?m=forum&mod=view&topic_id=1&thread_id=329977#.WZubXFFLeos (2017. 08. 22. 06:40)
- [6] <http://stdweb2.korean.go.kr/main.jsp>
- [7] Baker Mona, "In Other Words : a Coursebook on Translation", p.36, Routledge, 1992.
- [8] Pym Anthony, "Translation Solutions for Many Languages", p.220, Bloomsbury Publishing, 2016a.
- [9] Pym Anthony, "A typology of translation solution types", http://www.academia.edu/28663257/A_typology_of_translation_solution_types, pp.10-11, 2016b.
- [10] Aronoff Mark, "Word Formation in Generative Grammar", pp.35-43, MIT, 1976.
- [11] Sun-Mi Kim, "A Comparative Study of Loan Words in the Korean Original Texts and Translated Text", The Journal of Translation Studies, Vol. 12, pp.39-41, 2011.
- [12] Seong-Woo Yun, "Language, Translation and Identity", Journal of the Interpretation & Translation Institute, Vol. 13, No. 2, p.132, 2010.
- [13] Venuti Lawrence., "The Translator's Invisibility : a History of Translation", p.20, Routledge, 1995.
- [14] Venuti Lawrence., "The Scandals of Translation : towards an Ethics of Difference", p.5, Routledge, 1998.
- [15] Sang-Won Lee, "How to Apply Lawrence Venuti's Domestication and Foreignization", T&I review. Vol. 1, pp.114-121, 2011.
- [16] Seung-Eun Seong, "A comparative study on the characteristics of English-Korean children's literature translation", Hankuk University of Foreign Studies Graduate School of Interpretation & Translation dissertation.
- [17] Sun-Young Kim, "Towards the Mutual Development Of Two Cultures and Languages through Translation - A Study of Venuti and Berman's Foreignizing Methods", Comparative Literature, Vol. 64, pp.35-42, 2014.
- [18] Woo Han and Bon-Hyeok Gu, "A Study of Game Leadership in Starcraft", Journal of The Korean Society for Computer Game, Vol. 29, No. 1, p.14, 2016.

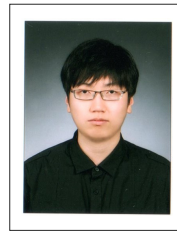
- [19] Ho-Hyeuk Won and Hyoung-Yub Kim, "Study of Translation and Interpreting Training in Lifelong Education: Focused on Korean-English T&I Program", T&I review, Vol. 7, pp.19-21, 2017.
- [20] Sil-Lo Jin and Eun-Ju Gwak, "Translation Studies101", pp.61-63, Hankookmunhwas, 2013.
- [21] Roy Arundhati, translated by Chan-Won Park, "The god of small things", p.156, Munhakdongne, 2016.
- [22] Rowling J. K., translated by Hye-Won Kim, "Harry Potter and the philosopher's stone", p.179, Moonhaksoochup, 1999.
- [23] Myung-Hee Noh, "Morphological Aspects in the course of Borrowing", The Studies of Bangyo Language and Literature, Vol. 33, pp.45-50, 2011.
- [24] Chomsky Noam, "The Minimalist Program, Cambridge", The MIT Press, 1995.
- [25] Dong-Sook Park and Gyong-Ran Jeon, "A Study on the Computer Game Text : Narrativity vs. Interactivity", Korean Journal of Journalism & Communication Studies, Vol. 45, pp.78-83, 2001.
- [26] <http://sports.news.naver.com/lol/news/read.nhn?oid=442&aid=0000067512> (2017.10.21 오후 10:31)
- [27] <http://osen.mt.co.kr/article/G1110756604> (2017.10.30. PM 08:13)
- [28] http://program.tving.com/ogn/off/4/Vod/PlayView?v_id=k9VyhPt4oXg
- [29] http://program.tving.com/ogn/off/4/Vod/PlayView?v_id=8FgKOrJjIRY
- [30] http://program.tving.com/ogn/off/4/Vod/PlayView?v_id=tJmsoiOoqcI



원호혁(Won, Ho Hyeuk)

약 력 : 2016 고려대학교 인문대학 영어영문학과 (문학사)
2018 고려대학교 응용언어문화학협동과정 (응용언어학 석사)

관심분야 : 음운·형태론, 통역번역학, 전산언어학, 통사론



구본혁(Gu, Bon Hyeok)

약 력 : 2015 고려대학교 응용언어문화학협동과정 (문화콘텐츠학 석사)
現 우리어문학회 편집간사
現 고려대학교 응용언어문화학협동과정 박사과정

관심분야 : 대중문화, 대중문학, 장르판타지, 게임, 만화, 애니메이션



김형엽(Kim, Hyoung Youb)

약 력 : 고려대학교 영미학전공 교수
일리노이대학교 언어학 박사
현대영어교육학회, 한국음운론학회 회장 역임

관심분야 : 음운론, 형태론, 통사론, 영어교육, 번역학