

게임 ‘로보토미 코퍼레이션’을 통한 게임 현지화 연구: 캐릭터성을 고려한 번역을 대상으로

원호혁, 구본혁, 김형엽
고려대학교

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

A Study on Game Localization with the Game ‘Lobotomy Corporation’:
Based on Translation Considering Characteristics

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

요 약

본 연구는 효과적인 게임 현지화 방법에 대한 연구로 게임 텍스트의 번역에 있어 캐릭터성이 미치는 영향력을 증명하고자 한다. 보편적으로 상호작용 스토리텔링의 구조를 가진 게임 속 캐릭터들은 게임 속에서 일어나는 이벤트의 큰 영향력을 가진다. 또한 캐릭터가 특정 문화나 상징에 기반을 둔 경우 필연적으로 스토리와 연계성이 더욱 강해진다. 본 연구는 카발라의 ‘세피로트의 나무’를 바탕으로 캐릭터성이 구성된 게임 ‘로보토미 코퍼레이션’에 등장하는 캐릭터들의 캐릭터성을 분석하고 이를 통해 효과적인 현지화를 위해 게임 번역이 나아가야 할 방향을 제시하고자 한다.

ABSTRACT

In this study of effective game localization, we attempt to gauge the influence of characteristics on the translation of the texts in games. In general, the characters in the games that feature interactive story-telling structure have a huge impact on events that occur in the games. Additionally, in case the origin of the characters are closely connected with either cultural factors or symbolisms, the relation between characters and stories tends to be stronger. In this research, the characteristics of the characters in the game ‘Lobotomy Corporation’ - featuring characteristics based on ‘The Tree of Sepiroth’ of Kabbalah - will be analyzed in depth; then, the result will lead us to suggest the method of proper translation in order to show how to localize the games effectively in future.

Keywords : Characteristics (캐릭터성), Game text (게임 텍스트), Kabbalah (카발라), Localization (현지화), Lobotomy Corporation (로보토미 코퍼레이션), Translation (번역)

Received: May. 6. 2018 Revised: Jun. 10. 2018
Accepted: Jun. 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

게임, 드라마, 혹은 영화 등의 매체 속에는 다양한 캐릭터(character)¹⁾들이 등장하며 당연하게도 이들은 이야기의 전개를 위해 입체적인 성격을 지니게 된다. 캐릭터가 단순하며 일차원적일 경우 인기를 얻기가 쉽지 않다. 캐릭터의 다면적인 성격들을 일정 규격을 통해 규정하기는 매우 어려운 것이 현실이며 때문에 캐릭터성(characteristic)에 대한 화용론적(pragmatical) 연구는 다양한 성격적 분류 기준을 통해 이루어지며 이는 현재에도 지속적으로 이루어지고 있다(양세혁, 김대권[1], 유사철, 박성원[2] 등).

그러나 일부 작품 혹은 장르의 경우에는 캐릭터성을 직접적으로 규정짓기도 한다. 캐릭터가 신화, 역사 등에서 기원했을 경우에는 캐릭터가 입체적인 성격을 보이기에 매우 어려운데 이는 모티브(motive)가 있는 캐릭터가 지나치게 다면적이게 될 경우 사람들은 그 근원과의 괴리감에 있어 혼란을 겪기 때문일 것이다.²⁾

특정 문화에 기원을 지니는 캐릭터의 경우 캐릭터성이 확보가 되었다면 이후에는 이들의 현지화(localization)가 문제로 대두될 수 있다. 현지화는 글로벌화와 반대되는 개념으로 세계 공통의 표준화 전략이 아닌 특정 지역에 맞춘 특화 전략이라 볼 수 있다. 이중 언어 현지화는 번역과 매우 유사하지만, 원전 텍스트를 적극적으로 초월할 수 있다는 점에서 번역과는 다르다. 근래 많은 문학들이 번역되어 전 세계로 퍼져나갔던 과정과 마찬가지로 게임은 게임을 유통하는 세계적인 플랫폼(platform)인 스팀(Steam)을 통해 전 세계로 퍼져나가고 있다. 해당 과정에서 게임에 담겨진 캐릭터와 그 문화 또한 플레이어에게 전달되게 된다. 해당 과정은 게임의 현지화를 위해서는 다른 언어로의 번역과 그리고 문학이 이미 겪어왔던 문화 번역에서의 문제점 수반이 피할 수 없는 것임을 의미한다.

특정 문화에 기반을 두고 있는 캐릭터가 다른 문화에 전달 될 때 발생하는 가장 큰 문제로는 한

쪽 문화에는 존재하는 대상이 다른 문화에는 존재하지 않는데서 오는 괴리감일 것이다. 원호혁, 구본혁, 김형엽[3]은 이러한 경우 해당 어휘를 외래어로 받음되는 대로 번역하는 ‘모방이론(copying strategy)’이 효과적일 수 있음을 제안하고 있으며 해당 전략을 통해 상대 문화를 이해하는 이국화나 텍스트의 극적 표현 등을 이룰 수 있다고 보고 있다. 그러나 어휘에서 나아가 텍스트의 경우에 모든 텍스트를 외래어로 명시하기는 어려움이 있을 것이며 때문에 캐릭터성을 최대한 반영할 수 있는 전략이 제시되어야 할 것이다.

본문을 시작하기에 앞서 서론의 마지막에서는 해당 연구가 조망할 게임 ‘로보톰 코퍼레이션(Lobotomy Corporation)’³⁾에 대해서 조망하고자 한다. ‘로보톰 코퍼레이션’은 2016년 12월 17일에 플레이어들이 게임을 출시되기 전에 이용해 볼 수 있는 얼리 액세스(early access) 게임으로 출시되었으며 2018년 4월 9일에는 정식으로 출시되었다. 게임의 장르는 공포, 경영, 로그라이크(Rouge-like, 로그라이트(Rouge-lite)로 호칭되기도 하는 영속적인 죽음과 무작위 환경 생성의 양상을 보이는 롤플레이팅 게임(Role-Playing Game, RPG)의 하위범주 게임장르[4] 이는 영화 ‘케빈 인더 우즈(Kevin In the Woods)’ 그리고 도시전설을 기반에 둔 가상의 비밀조직 SCP (Secure, Contain, Protect) 시리즈 등에서 모티브를 따왔다. 해당 작품을 택한 이유는 해당 게임은 미국에서 처음 배포가 되었음에도 한국인들이 개발한 희귀한 배경이 있기 때문

1) 해당 연구에서는 다양한 매체(컴퓨터, 핸드폰 등...)를 통해 이루어지는 게임에 등장하는 인물을 ‘캐릭터’로, 제작자의 설정과 사건·사고, 발화 등을 통해 드러나는 이들의 성격을 ‘캐릭터성’으로 일컫고자 한다.

2) 캐릭터성이 직접적으로 규명되는 다른 예로는 아이돌(idol) 육성 게임을 들 수 있다. 아이돌 육성 게임의 경우 게임의 수요자인 플레이어(player)들은 자신이 육성할 캐릭터를 선택해 이들을 성장시키는 것을 목표로 하며 해당 선택을 위해 캐릭터들의 성격은 표면적으로 드러나거나 혹은 취미, 성격 등을 직접적으로 명시하는 것으로 드러나게 된다.

3) http://store.steampowered.com/app/568220/Lobotomy_Corporation__Monster_Management_Simulation/

이며 또한 이로 인해서 번역으로 인한 문제점들이 한 때는 발생했었기 때문이다.⁴⁾

해당 연구에서는 '로보토미 코퍼레이션'에 등장하는 인물들의 캐릭터성과 이에 대한 번역을 살펴 며 캐릭터성에 내포된 언어적 맥락과 배경정보를 기반으로 한 현지화 전략에 대해 고찰하고자 한다.

2. 언어 현지화의 특징과 평가기준

게임 '로보토미 코퍼레이션'은 한국에서 개발되었지만, 미국에서 최초 배포가 시작되었고, 배경으로 '카발라'와 '세피로트의 나무'를 사용하였음에도 불구하고 게임 내 용어나 대사의 의미 전달에 대해 영어권 사용자들의 불만이 한국어권 사용자들의 불만보다 더 강하게 드러났기 때문이다. '카발라'의 의미에 대한 부분은 3장에서 다루고자 한다.

보편적인 기준에서 볼 때, 게임의 배경과 상징이 더 익숙한 문화의 언어사용자들은 상대적으로 타 문화권이나 언어권의 사용자들에 비해 게임의 용어나 상징, 대사의 의미전달에 대해 긍정적인 평가를 내리는 경향이 있다. 이는 익숙한 문화권에서의 경험에 기반하여 상대적으로 높은 수준의 언어 이해력을 지니기 때문으로 사료된다.

하지만 '로보토미 코퍼레이션'은 기독교 문화권인 미국에서 텍스트에 대한 혹평을 받았으며, 심하게는 번역의 단계에서도 실패했다는 평가도 받고 있는 것이다.

언어 현지화는 '소비자의 만족도'가 가장 중요한 지표이며 원 텍스트는 참고자료 정도에 그친다. 번역에 있어서 원어를 그대로 사용하거나, 캐릭터성 전달을 위해 의도적으로 오역을 하는 경우⁵⁾는 매우 드문 상황이다.

언어 현지화는 언어학보다는 경영학에 더 가까워 보인다. 의미전달보다 문화적 괴리감을 줄이고 특정한 '이미지'의 전달을 목표로 한다는 점에서 하나의 상품을 다른 문화권에 어색하지 않게 판매하기 위한 전략처럼 보이기도 한다. 이러한 전략을

수립하기 위해서는 우선 상품 이미지에 대한 명확한 방향성이 존재해야 한다. 예를 들어 '로보토미 코퍼레이션'은 <극도로 암울한 회사 생활>의 모습을 블랙조크로 잘 승화시켜서 보여주고 있다. 정체를 알 수 없는 환상체는 직장인들이 일에 대해 느끼는 공포감과 무력감, 불신을 잘 표현하고 있으며 계속 반복되면서도 사람을 소모품처럼 정직하게 '소비'하는 모습은 게임 플레이어들에게 있어 강한 공감대를 형성하기에 충분했다. 서론에서 본 게임의 모티브로 언급한 SCP 시리즈 또한 SCP재단이라는 기관에 소속되어 '정체불명의 무언가'를 관리한다는 것이 기본 골격이다.

물론 정식 출시 된지 1년도 되지 않은 게임이기에 개발사가 어떤 방향을 의도하였는지는 추측에 그칠 수밖에 없다. 하지만 '로보토미 코퍼레이션'을 현지화 하는 부분에 있어 가장 중요한 것은 '냉혹하고 우울한 현대의 회사 생활'과 같은 게임이 가진 대표적인 이미지를 잘 전달하는 것으로 사료된다.

그러나 '로보토미 코퍼레이션'은 '세피로트의 나무'라는 훌륭한 상징 체계와 환상체를 관리하는 '로보토미 코퍼레이션'이라는 현대 회사와 같은 익숙한 조직체계를 사용하면서도 본 게임이 전달해야 하는 이미지를 확실히 파악하지 못한 것으로 보인다. 문제의 원인은 SCP를 모티브로 한 로그라이크 게임에서 스토리텔링 게임으로 방향성이 변화한 탓으로 보인다.

게임은 정체불명의 환상체들로 인해 발생하는

4) 해당 게임에 대한 영어권 화자의 부정적인 평가들은 대부분 번역에 대한 문제점을 지적하고 있다. 또한, 이후에 번역을 담당했던 업체는 '살갓(flesh)' '을' '침(saliva)'으로 번역하거나 '맥주(beer)'를 '곰(bear)'으로 번역하거나 '헤세드(Chesed)'를 'Hessad'로 번역하는 등 기본적인 어휘의 문제나 게임 내의 문화와 상징을 이해하지 못한 번역을 발생시키기도 했다.

5) 대표적으로 스타크래프트2의 '불곰'이 있다. 원문은 Marauder지만 언어 현지화의 일환으로 팬 공모로 번역어가 선정된 것이다. 번역일 경우에는 완벽한 오역인 상황이지만, 캐릭터성 전달이라는 측면에서 언어 현지화는 잘된 사례다.

코스믹-호러(Cosmic-Horror, 혹은 Cosmicism)⁶⁾를 만끽하게 하기보다는 로봇토피 코퍼레이션이 가지고 있는 비밀을 밝히는 형태로 진행되며 50일째에 반전되며 ‘세피르트의 나무’를 통해 아인 소프에 도달하고 지금까지 회사를 방관하며 지켜보기만 했던 주인공이 갑작스럽게 전면에서 나서는 형태는 게임이 지니고 있던 현대 사회의 우울한 직장 자화상이나 정체불명의 환상체들이 선사하는 항거불가한 두려움과는 연결되는 바가 상당히 약하다고 볼 수 있다.

이처럼 게임에서 언어 현지화라는 것은 게임이 가지는 ‘주체성’이나 ‘의미’를 살려야 하는 번역과 더불어 달리 게임 속에 존재하는 무수한 ‘분위기’와 ‘이미지’를 어떻게 어색하지 않게 전달하느냐는 점이기 때문이다.

하지만 ‘로봇토피 코퍼레이션’은 그런 점에서 전달하고자 하는 이미지가 각 요소 별로 유기적으로 연결되지 않았고, 이로 인해 이미지와 분위기의 전달에는 상당 부분 실패하고 말았다고 볼 수 있다.

하지만 게임 번역 연구 방법이 전사를 통한 비교 외에는 공신력이 있는 게임 번역의 기준점이나 지침이 존재하지 않기 때문에 해당 연구에서는 앞서 지적한 게임 전체 이미지에 대한 방향성 설정 실패에 대한 것은 이후로 논의를 넘기고자 한다. 또한 게임의 현지화는 게임 스토리라는 게임을 구성하는 한 부분만으로 모두 평가할 수 있는 것도 아니다.

그렇기 때문에 해당 연구에서는 좀 더 직접적으로 상징과 연결되며 다양한 대사를 통한 상호작용이 존재하는 10명의 주조연급 인물인 ‘세피라’들을 대상으로 ‘캐릭터성을 바탕으로 한 언어 현지화’가 구체적으로 어떻게 수행되었고 그것이 스토리와 교훈의 전달에 주축이 되는 각 캐릭터가 지닌 ‘이미지’와 ‘분위기’를 잘 전달하고 있는지를 확인하고자 한다.

또한 해당 연구는 이를 통해 올바른 언어 현지화의 기준 또한 논의해보고자 한다. 추후 게임 번역과 현지화에 대한 연구는 게임 내 캐릭터를 넘

어 장면 단위로 분절된 장면 분석, 전체 스토리텔링을 기준으로 한 스토리 분석, 게임 내에 등장하지 않는 다양한 설정들과 해당 장르가 가진 관습적 요소에 대한 번역 분석 등 복합적이고 다양한 방향으로 진행되어야 할 것이다.

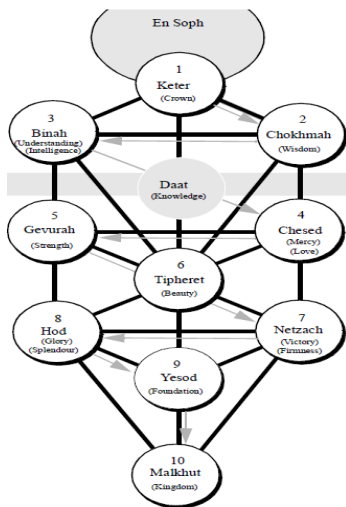
3. ‘로봇토피 코퍼레이션’의 캐릭터성

게임 ‘로봇토피 코퍼레이션’은 회사 ‘로봇토피 코퍼레이션’에서 환상체(abnormality, 현실의 괴물)들을 관리하며 이들에게서 엔케팔린(enkephalin, 현실의 에너지)을 추출하는 가상의 미래를 배경으로 하고 있다. 게임이 시작되고 첫 날(Day 1)부터 날이 지나 마지막 날(Day 50)이 될 때까지 관리를 할 수 있는 환상체들과 이들이 속하는 부서(부서)가 확장되며 해당 부서들의 담당자인 세피라(sefirah, sefra)와 플레이어(주인공, ‘A’)를 돕는 AI (Artificial Inteligence)인 안젤라(Angela)를 통해 이야기가 전개된다. 게임 내에서는 10개의 부서(지휘팀, 정보팀, 안전팀, 교육팀, 중앙본부, 복지팀, 징계팀, 추출팀, 기록팀, 설계팀)가 등장하며 세피라인 말쿠트(Malkhut), 예소드(Yesod), 호드(Hod), 네짜흐(Netsach), 티페리트(Tiferet), 헤세드(Chesed), 게부라(Gevurah), 비나(Binah), 호크마(Chochmah), 케테르(Keter)가 이를 각각 관리한다. 10개의 부서 중 지휘팀과 정보팀, 안전팀, 교육팀이 있는 상층은 아시아(Asiyah, 게임 내에서는 Day 1 ~ Day 20), 중앙본부와 복지팀, 징계팀이 있는 중층은 브라이아(Briah, 혹은 Beriah, 게임 내에서는 Day 21 ~ Day 35), 추출팀, 기록팀, 설계팀이 위치한 하층은 아질루스(Atziluth, 혹은 Atsilut, 게임 내에서는 Day 36 ~ Day 50)로 분류

6) 코스믹-호러는 우주 전체의 관점에서 인간의 무가치함을 기본 전제로 하는 공포를 의미하며 상상하기 어려울 정도로 거대한 것, 혹은 알 수 없는 매개체에 느끼는 공포심 등을 포함한다. 영국의 소설가 아서 매켄(1863-1947)이 이 장르의 선구자로 알려져 있다.

된다. 해당 용어들은 유대 신비주의인 카발라(Kabbalah, 혹은 Cabbala)⁷⁾에 등장하는 상징체계로 이를 통해 해당 부서와 세피라의 근원은 세피로트의 나무(The Tree of Sepiroth)에 있음을 알 수 있다.

유대 신비주의는 기존 전통적인 유대교의 종교관에서 연장된 것으로 성직자의 중재 없이 신성을 직접 체험하고자 하는 사람들의 필요를 충족시키는 일종의 마법적인 성격을 띠고 있다[5]. 앞서 언급된 게임의 열 명의 인물은 세피로트의 나무에 등장하는 열 명의 세피라의 이름과 동일하다. 아래는 생명의 나무라고 불리기도 하는 세피로트의 나무의 형태를 제시한 것이다.



[Fig. 1] The Tree of Life[7]

아인 소프(En Soph, 혹은 Ayin Sof)는 용어 그 자체로는 단순한 “시작이 없다”, “무한함” 등을 가리키는데 카발라 용어로는 언어와 묘사의 경지를 뛰어넘는 영원한 실체라 볼 수 있다[8]. 세피로트는 아인 소프로부터 나온 10개의 빛으로 신과의 연결고리, 혹은 신의 속성 그 자체를 일컫는다. 해당 연결고리가 존재하는 이유는 신적인 신성함이 세계에 그대로 드러날 수 없기 때문이며 세피로트는 이 때 인간과 신의 연결고리가 된다[9]. 때문에 세피로트의 구조는 마치 천사처럼 일반적으로 사료

되는 신의 형태인 인간형을 띠고 있는 경우가 많다. 세피로트의 발산은 케테르, 호크마, 비나, 헤세드, 게부라, 티페리트, 네짜흐, 호드, 예소드, 말쿠트(혹은 세키나(shekinah))의 순서로 이루어진다. 그림 내의 다트(Daat)에 대한 부분은 뒤에서 설명을 하고자 한다.

케테르(Keter)는 왕관과 의지, 특히 미래에 대한 의지를 상징하며 호크마(Chochmah)는 지혜, 비나(Binah)는 이해와 지성을 상징한다. 헤세드(Chesed)는 자비를, 게부라(Gevurah)는 심판과 힘을 상징하는데 이 둘은 비나로부터 비롯된다. 티페리트(Tiferet)는 헤세드와 게부라 사이의 균형으로 미를 상징한다. 네짜흐(Netsach)는 인내 또는 승리, 호드(Hod)는 위엄 혹은 광휘를 상징하며 이들은 헤세드와 게부라로부터 비롯된 에너지(enkephalin)를 운반하는 역할을 수행한다. 예소드(Yesod)는 기초 혹은 정의를 상징하며 신성한 힘의 하부로 들어가는 단계이다. 마지막인 말쿠트(Malkhut) 혹은 세키나(shekinah)는 여성적이며 인간에게 가장 가까운 존재이면서도 신의 현현을 의미한다. 이를 통해 세피로트의 나무는 신의 이상적인 특성이며 이러한 길을 따름으로 인해 영혼의 성숙이 가능함을 알 수 있다.

그러나 위의 제시된 순서와는 달리 게임 ‘로보토미 코퍼레이션’에서는 반대로 말쿠트부터 케테르까지의 순서로 진행되는 양상을 보인다. 이를 통해 ‘로보토미 코퍼레이션’에 등장하는 인물들과 이야기 전개를 분석하기 위해서는 세피로트의 나무의 안티테제인 클리포트의 나무(The Tree of Qliphoth)를 고려하지 않으면 안 된다는 사실을 알 수 있다. 또한 게임의 이야기 전개에서 위 10명의 인물들은 자체력을 잃고 폭주를 일으키는데 이는 클리포트 폭주 혹은 클리파(klippah) 발현이라고 일컬어지며 이 또한 등장인물들이 클리포트의 나무와 연관성이 있음을 의미한다고 볼 수 있다. 클리포트의 나무는 세피로트의 나무의 뒤집힌 형태로 클리포트는 겹

7) 그러나 카발라가 처음부터 신비주의 혹은 마법을 지칭하는 것은 아니었으며 초기에는 모세가 하나님께 받은 진리만을 지칭하였던 듯하다.[6]

질, 더 나아가서는 창조의 빛을 감추는 악마의 속성을 의미한다[10]. 호크마가 지닌 클리포트는 독단(arbitrariness), 비나는 숙명(fatalism), 헤세드는 이념(ideology), 티페리트는 공허함(hollowness), 게부라는 관료주의(bureaucracy), 네짜흐는 습관(habit), 호드는 완고함(rigidity), 예소드는 의지 박약(zombieism), 말쿠트는 정체(stasis)이다[11]. 케테르는 완전체, 혹은 신을 상징하므로 이에 대한 클리포트는 악마 혹은 적그리스도를 의미한다고 볼 수 있다. 클리포트를 극복하며 인간은 신의 속성인 세피로트를 다시금 찾을 수 있다.

게임 ‘로보토피 코퍼레이션’은 주인공인 ‘A’가 확장되는 부서의 열 명의 세피라와 만나고 환상체를 관리하며 50일째까지 이들의 폭주를 진정시키고 에너지를 모으는 것을 목표로 한다. 열 명의 세피라는 이야기 전개에서 각자의 상징을 따라가며 이들이 폭주하는 양상 또한 이들의 원 상징인 클리포트를 따른다. 아래는 게임 ‘로보토피 코퍼레이션’에 등장하는 인물들(구체적으로 말하면 이들은 인물이기 보다는 기존의 인물의 기억, 생각, 살, 두뇌 등을 정보로 하는 로봇, 인공지능이다.)을 표로 정리한 것이다. 이 중 세피라의 본명들은 각각의 세피로트를 관장하는 천사의 이름 혹은 성경에서 유래된 이름들이다.

[Table 1] Stories of Sefirahs

Malkhut, 말쿠트 : 지휘팀	
성격	활발한 성격, 수첩을 꼼꼼히 씀.
본명과 과거	본명은 엘리야(Elijah), 조급함에 의한 실수로 인해 실험 중에 사망함.
폭주 원인	죽음의 상황에서 느꼈던 무기력함
억제 이후	현실의 상황을 받아들이며 관리자와 나아가는 길을 선택
Yesod, 예소드 : 정보팀	

성격	엄격한 성격
본명과 과거	본명은 가브리엘(Gabriel), 이성적인 모습만을 보였으나 내면과 외면이 동료들의 죽음으로 인해 병들어가며 사망
폭주 원인	버티던 이성이 무너짐.
억제 이후	혐오와 분노를 숨기지 않게 되며 그 안에서 희망을 꿈꾼다.
Hod, 호드 : 교육팀	
성격	온화한 성격
본명과 과거	본명은 미셸(Michelle), 다른 회사(게임 내에서는 ‘날개’)들과 정부로 추정되는 기관(게임 내에서는 ‘머리’)에 이용당하고 자살.
폭주 원인	회사로 인한 내면의 죄책감과 그로 인해 좋은 사람이 되려는 위선.
억제 이후	더 나은 사람이 되겠다는 희망을 가지게 됨.
Netsach, 네짜흐 : 안전팀	
성격	무기력한 성격, 술, 마약(작중의 엔케팔린) ⁸⁾ 등을 즐김.
본명과 과거	본명은 지오반니(Giovanni), 회사의 창립자 중 한 명인 키르멘을 살리기 위한 실험에서 희생.
폭주 원인	무기력의 연속과 그로 인해 자살 시도
억제 이후	고통 속에서도 가능성이 있다면 삶을 이어나가겠다고 맹세
Tiferet, 티페리트 : 중앙본부	
성격	여자 : 부정적인 성격 남자 : 긍정적인 성격
본명과 과거	리사(Lisa)라는 여자아이와 에녹(Enoch)이라는 남자아이로 에녹은 스스로 참가

	한 실험에서 희생되었고 리사는 예능을 실험에 끌어들이 사람들을 원망함.
폭주 원인	남자 티페리트는 여자 티페리트를 잇은 상태로 그가 지닌 불안전함 때문에 폐기된 후 다시 만들어지기를 반복하며 이로 인해 여자 티페리트는 폭주.
억제 이후	지금까지는 기대가 없었으나 주인공('A')에게 기대를 걸어 보겠다고 함.
Gevurah, 게부라 : 징계팀	
성격	호전적인 성격, 환상체를 혐오함.
본명과 과거	본명은 칼리(Kali), 다른 기관의 로봇도미 침략 당시 회사를 지키기 위해서 싸우다 사망.
폭주 원인	환상체에 대한 직원들의 죽음, 사건 당시 회사를 지키지 못한 죄책감으로 인한 분노.
억제 이후	빈곤했지만 선한 마음을 가지고 있었던 그녀를 회사로 불러들인 카르멘을 회상.
Chesed, 헤세드 : 복지팀	
성격	낙천적이며 간섭하지 않는 성격
본명과 과거	본명은 다니엘(Daniel), 머리의 협박으로 인한 공포심으로 환상체들을 풀어 직원들을 죽이게 하고 자신도 살해당함.
폭주 원인	직원들을 죽이며 에너지를 모으는 회사에 반대하고 있었으나 안젤라에게 의해 저지당하며 무기력증에 빠져있었으며 이로 인해 폭주함.
억제 이후	직면한 공포에 도망가지 않겠다고 'A'에게 명령을 내려달라 부탁.

Binah, 비나 : 추출팀	
성격	공허한 성격
본명과 과거	본명은 가리온(Garion), 회사를 멸망시키러 왔던 머리의 조율자. 칼리와 싸움 끝에 쓰러진 그녀를 주인공은 인공지능으로 만들어 추출팀에서 망각을 통해 고통받게 함.
폭주 원인	그녀는 주인공이 스스로 세상을 바꿀 수 있을지를 시험하기 위해. 폭주.
억제 이후	주인공의 행보가 어떻게 되건 자신의 눈에 담겠다고 함.
Chochmah, 호크마 : 기록팀	
성격	지적인 성격.
본명과 과거	본명은 벤자민(Benjamin, 'B'), 주인공의 친구이며 머리의 침략 당시 주인공과 도주해 살아남아 안젤라를 함께 만든 인물.
폭주 원인	인공지능이 된 직원들과 카르멘이 있는 세계에 안주하며 세계를 바꾸려는 주인공에게 맞서 폭주.
억제 이후	세상을 바꾸려는, 자신의 동료이자 스승이었던 주인공의 뜻에 따르게 됨.
Keter, 케테르 : 설계팀	
성격	주인공 'A' 자체이자, 반복되는 시간 속에 'A'로 나타나는 다양한 인물들임.
본명과 게임 내 진행	'A'는 아벨(Abel)이자 아브라함(Abraham)이며 아담(Adam)이자 아인(Ayin). 아벨은 아집으로 자격을 갖추지 못한 주인공을 돌려보내며, 아브라함은 번뇌로 주인공을 카르멘의 뇌와 함께 가두고, 아담은 사탄과 같은 오만을 의미하며 환상체를 세계로 해방해 사람들을 전부 학살함. 마지막 아인은 진리를 의미.
50일	지하에 있던 회사는 세상 밖으로 드러나

이후	세상에 빛을 받함.
Angela, 안젤라 : 관리자를 돕는 세피라의 최고 책임자	
성격	철저한 성격, 복합적인 성격을 보여줌.
본명과 게임 내 진행	실험 중 사망한 카르멘(Carmen, 'C')을 토대로 만들어진 인공지능으로 주인공을 돕는 세피라 위의 최고 책임자로 활동.
50일 이후	세계에는 7일 동안 빛이 퍼져나가야 했으나 그녀는 3일 째에 회사의 기능을 정지한 후 환상체를 이끌고 회사를 탈출하며 세상에는 4일 동안 어둠이 내림. 반복되는 시간 속에서 감정이 생긴 그녀는 세상의 모든 지식을 책으로 만들고 이들로 이루어진 도서관을 만들겠다고 함.

게임은 총 50일간 진행되며, 다섯 케테르와 안젤라를 제외하면 모두 50일 이전에 일어나는 일들이다.

안젤라가 탈출하기 전 50일에 클리포트 나무의 형태를 띤 회사는 180도로 뒤집혀 세피로트 나무의 형태를 보이게 되며 카르멘의 뇌가 있는, 지식을 의미하는 다트(Daat) 부서가 해방이 된다. 그 외에도 예수를 상징하는 환상체 ‘단 한번의 악과 수백 가지의 선행’, 적그리스도를 상징하는 환상체 ‘역병의사’ 혹은 ‘백야’, 안젤라의 탈출로 인해 오는 4일의 밤과 그 후에 완성되는 세계인 ‘도서관⁹⁾’ 등은 세계관 내에서 중요한 상징성 지니나 본 연구는 캐릭터성을 따른 번역에 초점을 두고 있으므로 해당 부분에 대해서는 상술하지 않고자 한다.

문화적 기반을 둔 캐릭터의 경우 다음의 네 단계를 따르는 것이 일반적인데 게임 ‘로봇토피 코퍼레이션’의 경우 이야기의 전개를 보았을 때 ‘D type’으로 해당 캐릭터의 상징인 카발라 신화를 따르고 있다는 사실을 알 수 있다.

[Table 2] Type of scenarios based on culture contents[12]

myths, tales, folk tales, and literatures	
A type	general interpretation following original
B type	passive reconstruction (change character or some parts) active reconstruction (change story of tales' components)
C type	blends of more than two symbols
D type	borrowing motive or symbol with creation of authors

이를 통해 게임 ‘로봇토피 코퍼레이션’의 캐릭터성은 카발라 신화를 통해 규정지을 수 있으며 캐릭터들의 발화에 대한 번역 또한 이를 통해 설명할 수 있음을 기대할 수 있다. 다음 장에서는 게임 ‘로봇토피 코퍼레이션’에서 이루어진 번역에 대해서 고찰하게 될 것이다.

4. 캐릭터성에 기반한 현지화

앞서 정리한 대로(세피라 폭주(보스전) 종료 후에 출력되는 가치(역제 이후의 행보) 및 각 세피라들의 상징 배경) 로봇토피 코퍼레이션의 세피라들은 ‘세피로트의 나무’에 근거하여 확고한 ‘이미지’를 지니고 있다. 이러한 이미지를 얼마나 잘 전달하고 있는지를 각 세피라의 발화를 통해 확인하고자 한다. 여기서 논의하고자 하는 것은 의미 전달을 위한 번역이 아니라 이미지 전달을 위한 언어 현지

- 엔케팔린에는 ‘취한다’, 혹은 ‘중독된다’ 라는 표현을 함께 사용하는데 이미 술이 존재하는 시점에서 해당 두 어휘와 연계성을 지니는 대상은 마약이 가능성이 높을 것으로 사료된다.
- 움베르트 에코의 유명한 소설인 ‘장미의 이름’에서 책과 진리를 담고 있는 도서관은 세계 그 자체를 의미한다.

화이므로 번역의 관점에서는 좋지만, 언어 현지화의 관점에서는 낮은 평가를 부여하는 경우도 있음을 미리 밝힌다.

게임 '로보토키 코퍼레이션'에 등장하는 인물들과 카발라 신앙의 연계성을 볼 때 각 인물들의 성격에 대한 정립이 가능하다. 해당 장에서는 각 인물들의 성격과 이들의 발화, 또한 이들에 대한 번역을 비교하며 분석하고자 한다. 다음은 게임 '로보토키 코퍼레이션' 내의 인물들의 지금까지 열거해온 성격을 정리한 것이다. 'game'은 게임 '로보토키 코퍼레이션' 내에서 등장인물인 세피라들에게 부과된 성격을, 'original'은 세피로트의 나무에서 세피라들이 기존에 지니고 있는 상징적인 성격을 의미한다. 게임 내의 인물들이 원본의 상징성을 전부 반영하고 있다고 보기는 어려우나 이를 각 인물이 지닌 대략적인 캐릭터성으로 보기에는 충분할 것이다. 케테르의 경우에는 게임 내에서의 성격과 원 상징성과의 성격을 나누어 제시할 만큼의 대사가 게임 내에서 제시되고 있지 않으므로 게임에서 보이는 캐릭터성만을 제시하였다.

[Table 3] Characteristics of characters in the 'Lobotomy Corporation'

Name	Division	Characteristics
Malkhut	game	bouncy, scatty
	original	womanly, stagnant...
Yesod	game	rational, strict
	original	weak, justice...
Hod	game	kind, hypocritical
	original	rigid, radiant...
Netsach	game	lethargic, pessimistic
	original	enduring, customary...
Tiferet	game	positive, negative
	original	beauty, hollow...
Gevurah	game	faithful, bellicose

Name	Division	Characteristics	
Chesed	original	powerful, strict...	
	game	kind, pusillanimous	
Binah	original	merciful, ideological...	
	game	compliant, insensitive	
Chochmah	original	intelligent, fatalistic...	
	game	reliable, insensitive	
Keter	game	Abel	stubborn...
		Abraham	anguish...
		Adam	prideful...
		Ayin	lightful...

게임 '로보토키 코퍼레이션'에 등장하는 인물들의 대화는 xml 형식의 파일로 존재¹⁰⁾하며 이를 이용해 한국어와 이에 대한 번역이 제시되는 병렬 코퍼스 형식의 파일을 만들어 용이하게 이들을 비교할 수 있었다. 게임 '로보토키 코퍼레이션'은 미국에서 개발이 이루어졌으나 제작자들이 한국어 모국어 화자이므로 그 번역이 한국어에서 영어로 이루어져 한국어가 번역의 출발어(original text), 영어가 번역의 목표어(target text)로 보는 것이 적합하다.

말쿠트는 앞서 언급되었듯 의욕적이지만 완벽성이 부족한(scatty) 캐릭터이며 자신의 실수로 인한 죽음으로 인해 고통을 받고 있는 인물이다. 세피로트 나무에서는 세키나(인간 여성, womanly)로 정체되고 방황하나(stagnant) 진리를 향해 한 걸음씩

10) 텍스트는 4월 21일까지 반영된 내용을 기준으로 하였는데 이는 해당 시점에서는 게임이 출판된 이후 어느 정도의 시간이 지난 것으로 사료되었기 때문이다.

을 나아가는 세피로트 나무의 시작이라 볼 수 있다. 말쿠트의 발화 중 일부를 발췌한 것은 다음과 같다.

딱 맞는 시간에 도착했죠? 지금 시간이, 음.. 1분 정도 지났는데 이정도면 무사 끝인이네요!

My apologies. I am... one minute late.

제가 뒤에서 얼마나 열심히 응원했는지 모르시죠?

Well, to tell you the truth, I was a little worried about you at first.

다음과 같은 발화들은 원어에서는 말쿠트의 활발한(bouncy) 성격을 잘 보여주고 있으나 번역된 언어에서는 말쿠트의 발화가 낮은 사실을 지적하기만 하거나 관리자에 대한 걱정을 하는 등 긍정적인 어조를 띄지 않는다. 이는 해당 번역이 말쿠트의 캐릭터성을 잘 보여주지 못하며 해당 부분에서는 게임의 현지화가 제대로 이루어지지 못한 것으로 볼 수 있다.

예소드는 이성적인(rational, strict) 인물로 보이나 속에서는 괴로움을 안고 있는 인물이며 세피로트의 나무에서는 정의를 상징하지만 해당 정의(justice)가 어긋난 방향으로 치우칠 경우는 좌절(weak)을 의미하기도 한다. 예소드의 작중 발화 중 일부를 살피면 다음과 같다.

규칙 상 타 부서로 부서의 개인 물품을 주고 받는 건 금지되어 있어. 세피라 메뉴얼을 보면 첫 장에 있을 텐데.

Netzach, you know the rules. We're not supposed to trade stuff between teams.

말쿠트에서 이루어졌던 번역에 비해 예소드의 번역을 통해 플레이어들은 예소드의 규칙에 집착하는 엄격한 캐릭터를 비교적 현지화를 통해 잘 이해할

수 있다고 볼 수 있다.

호드는 착한(kind) 사람이 되기 위해 노력하며 밝은 성격(radiant)을 보이거나 그 내면에는 자신의 배신(hypocritical)으로 인한 동료들의 죽음이 상처가 되고 있는 인물이며 이로 인해 폭주했을 때는 엄격하며(rigid) 냉정한 모습을 보이기도 한다. 호드의 발화는 다음과 같다.

저는 최대한 이 곳에서 제가 할 수 있는 한 많은 도움이 되고 싶어요.

I want to help out as many of them as possible.

말쿠트처럼 군말하기도 전에 처분해주었으면 좋겠어? 나를 나쁜 사람이라고 말 하지마!

Do you want me to get rid of you like Malkuth, even before you complain? Don't tell me I am the bad one here!

호드의 대사에 대한 번역 또한 호드의 본성은 선하지 못하지만 선한 사람이 되기 위해 노력하는 성격을 잘 보여주고 있다고 볼 수 있다.

네짜흐는 작중에서 자신을 대상으로 한 실험의 실패(enduring)로 인해 허무주의(lethargic, pessimistic)에 빠져 술과 마약을 일삼는(customary) 인물이다. 네짜흐의 발화 중 일부는 다음과 같다.

결국 우리는 힘차게 낭떠러지로 향하고 있는 것 뿐이에요. 말 나온 김에 맥주 자판기 좀 설치해주세요.

We're just lemmings running toward the cliff. Speaking of lemmings, can we have a beer vending machine?

이건 일종의 형벌인가요? 제가 이전에 어떤 끔찍한 잘못을 해서 이 끝나지 않는 벌을 받고 있는 걸까요? 그런거라면 이제 반성했으니

까 용서해줬으면 좋겠어요.

What did I do wrong? Am I being punished for my sins? I repent before you! Please, I repent...

자신들을 레밍에 비유하거나 맥주자판기의 설치를 요구하는 모습은 네짜흐의 허무주의적인 모습을 잘 보여주고 있다고 볼 수 있다. 또한 네짜흐의 약에 취한 모습에 대한 번역은 오히려 번역된 영어가 마약에 취한 상태에서도 현실에 대한 논리적인 주장을 펼치는 어조의 한국어보다 조금이나마 나은 것으로 볼 수 있는데 이는 한국이 마약이라는 문화에 익숙하지 않은 것에서 기인하는 것으로도 사료해 볼 수 있다.

티페리트는 긍정적인 남자 티페리트(positive)의 반복되는 죽음과 망각에 여자 티페리트(beauty)의 공허감(hollow)이 계속해서 더해지던 인물이다. 티페리트의 작중 대사는 다음과 같다.

차라리, 익숙해져버린 혐오감과 자책감들은 처음부터 없었던 일 마냥 덮어버리자. 하지만 티페리트의 그런듯한 미소를 볼 때마다 내 마음은 검은 재로 뒤덮여 가.

I'd rather hide my disgust and guilt like it never existed. But whenever I saw Tiphereth's empty smile, my heart felt like it was tearing apart.

해당 부분을 통해서도 점점 희망을 잃어가며 (negative) 마음 속에 공허함을 지닌 티페리트의 성격을 알 수 있는 것으로 사료된다.

게부라는 동료들의 죽음으로 인해 환상체와 자신들을 적대하는 기관에 강한 적개심(bellicose)을, 지키는 회사에 대한 충실함(faitful)을 지닌 인물이다. 세피로트의 나무에서 게부라는 힘(powerful) 또는 심판을 상징하나 그 완고함(strict)이 결점이 되기도 한다. 게부라의 발화는 다음과 같다.

종종 나에게 따뜻하게 대해주었던 사람들의 얼굴이 생각난다. 그들의 미소, 행복, 미래를 가져간 그것들을 향해 조금이나마 복수가 될 수 있다면, 내 창과 칼은 멈출 일은 없을 거다.

I sometimes remember the faces who showed me kindness. If I could taste a small piece of revenge upon the monsters who stole their smiles, happiness, and futures, my spear and sword will never stop swinging.

이와 같은 대사를 통해 플레이어들은 게부라의 적대감과 심판적인 태도를 가진 캐릭터성을 파악할 수 있을 것으로 사료된다.

헤세드는 낙천적인 성격(kind, merciful)이나 내면에서는 회사와 안젤라의 방식에 대한 불만을 품고 있으며 클리포트 발현시 이들에 저항(ideological)하는 인물이다. 헤세드의 작중 발화는 다음과 같다.

하, 좀 살겠다, 하루를 시작하기 전에 커피를 마시지 않으면 제대로 일을 시작할 수 없더라고요~

Ah, much better. I can't start my day without a cup of coffee in the morning.

네, 전 실패했어요 굳이 지적해주지 않아도 알고 있었어요. 하나도 바뀌지 않았다고 당신은 믿고싶겠지만, 사실은 아주 많은 것이 바뀌고 있을 거예요.

Yes, I'm a failure. You don't need to remind me. You may want to believe that nothing has changed, but in fact, many things are changing.

해당 대사들은 헤세드의 유유부단하면서 겁이 많지만(pusillanimous) 그럼에도 남아 있는 변화에 대

한 희망을 보여주는 것으로 사료된다.

비나는 로봇토크에 침략했던 인물이나 영속적인 시간의 공간 속에서 감각을 잃고(insensitive) 초탈에 이르렀으며 후에는 숙명을 따르며(fatalistic) 묵묵히 주인공 'A'를 지지(compliant)하는 인물이다. 비나의 발화는 다음과 같다.

'비나' 라는 건 이름이 아니란다. 이 곳, 이 수많은 무덤들이 있는 공간의 슬픈 이름이지. 나는, 우물을 길는 자란다. 이번엔 무엇을 내게 길어 올리라 부탁하려고 이 곳으로 온거니?

'Vina' is not a name. It's the sad name of the place where many graves are located. I am the one who draws the water. Why have you come to this place and what do you wish me to draw?

도망쳐 숨을 곳도 쉴 곳도 아무데도 없다면 내가 앞으로 해야 할 모든 것들을 피하지 않고 내 눈에 담아주도록 하마. 눈꺼풀이 무겁다고 감지도, 피롭다고 고개를 돌리지도 않으마. 그저 지금까지 해온 것처럼 나아가렴. 그리하면 능히 헤쳐나갈 수 있을 지도 모르지.

I will see everything you do. I will not avoid. I will not hide. I will not rest. I will never close my eyes, or turn my head. Just go ahead like you have always been doing. Then you might make it.

해당 대사들은 비나의 초탈적인, 지적이기까지 한(intelligent) 모습과 주인공 'A'에 대한 시험 후 묵묵하게 주인공을 지지하는 모습을 보여주고 있다고 볼 수 있다.

호크마는 노년 모습의 지적인(intelligent) 인물이나 자신의 아집(dogmatic)으로 인해 주인공 'A'를 붙잡고 후에는 'A'의 의지를 따르는(reliable) 인물이다. 발화는 다음과 같다.

당신이 이 감옥을 만듦으로써 정확히 무엇에 도달하려고 했는지 알 수 없어서, 그리고 그 과정이 너무나 험난해서 저는 도망쳤어요 저는 완전히 도망칠 수 있었지만, 그러지 않았어요 바로 잡아보려 했지만 붙잡혀 버렸고, 그 이후로 저의 시간은 영원히 멈춰버렸죠. 사실 흐릿하게 알고 있었어요 끝이 보이고 있다는 걸. 하지만 결과를 마주하기가 두려워 영원무궁토록 머무르기로 결심했죠.

I couldn't know what you tried to achieve by creating this prison, and the process of creation was too harsh, I could run, but I didn't. I tried to set everything right, but I was caught. My time stopped from since. I vaguely knew that the end was near, but I was too afraid to face the outcome and decided to stay forever.

다음과 같은 발화는 호크마의 지적인 면모와 오랜 시간 속에서의 무감각해진 면모(insensitive), 그럼에도 한편에 남아있는 변화에 대한 두려움을 적절하게 보여주고 있다.

케테르는 반복되는 시간축의 주인공 'A'의 다양한 면모이다. 아벨은 “준비가 되지 않는 자에게는 문을 열어줄 수 없어. 자네는 이쯤에서 멈춰야 하네.(I can't open the door to someone who is not ready. You must stop here.)”와 같은 고집(stubborn)을 통해 'A'를 돌려보내며 아브라함은 “난 더 이상 어떤 문도 열려고 하지 않겠어.. 언젠가 눈을 뜨게 된다면 그때도 당신과 함께였으면 좋겠어.(I will not open a door anymore... I wish I'm with you when I open my eyes again someday.)”와 같은 발화를 통해 'A'를 지식의 아집(stagnant)에 가두고 아담은 “우리의 손으로 신을 끌어내리고 모두의 눈을 뜨게 해주는 거야.(We shall drag it (a god) down and open everyone's eyes.)”와 같은 발화를 통해 오만

(prideful)으로 세상을 악으로 몰들인다. 아인은 깨달음으로 사람들의 반복되는 죽음을 멈추기 위해 빛(lightful)을 세상에 퍼뜨린다. “이 수많은 악행들을 통해서 단 한 번이라도 굴레가 끊어질 수 있다면 나는 얼마든지 모든 것을 잃어지고 갈거야. 우리의 역할은 사람들에게 씨앗을 심어주는 것 뿐이야.(If these wrongdoings can cut this vicious cycle, I will gladly take this burden. Our mission is to seed people's heart.)”

해당 장에서는 게임 ‘로보토피 코퍼레이션’에 등장하는 인물들의 발화와 현지화에 대해 게임 내의 설정과 이들의 원본인 세피로트의 나무와 클리포트의 나무를 통한 분석이 이루어졌다. 게임 내에서의 번역은 말쿠트의 캐릭터성을 보여주지 못하거나 케부라 대사의 오역 등에서 부족한 모습을 보이긴 하였으나 대부분의 경우 캐릭터성을 보여주는 데에 있어서 번역이 잘 이루어졌음을 확인할 수 있었다.

5. 결 론

해당 연구를 통해 캐릭터의 발화에 대한 번역은 캐릭터에 대한 속성이 분석된 다음에 가능하며 모티프가 있는 게임의 경우는 원본을 분석의 틀로 사용하는 것이 가능함을 알 수 있었다. 비록 게임 ‘로보토피 코퍼레이션’은 게임의 작품성 여부에 이전의 직역투의 번역, 오역으로 인해서 많은 비판을 받았으나 캐릭터의 성격에 대한 현지화는 어느 정도 목적을 달성했음을 알 수 있었다.

게임 ‘로보토피 코퍼레이션’은 한국에서는 도전적인 작품¹¹⁾으로 그 ‘가지 않은 길(The Road not Taken)’에 있어서 많은 역경을 겪을 수밖에 없었던 것으로 사료된다. 그 중 번역에 관련되어 일어났던 일들은 치명적이나 회사의 지속적인 노력을 통해 번역물들은 지속적인 피드백을 거치고 있다.¹²⁾ 본 게임의 번역 과정에서 게임에 대한 이해나 대상 지역의 반응이 타 매체와 달리 즉각적으로 나타나며, 매체 특성 상 사용자 의견을 받아들

여 번역 내용을 수정할 수 있다는 점에서 게임 번역은 다른 매체 번역과는 다른 양상을 보인다는 것을 확인할 수 있었다.

이를 통해 우리는 게임 번역은 게임사에서 초기 번역에 사용할 올바르게 명확한 지침을 번역자에게 전달할 수 있도록 노력하는 것과 더불어 사용자 의견을 수렴하여 번역본의 수정을 적극적으로 고려한다면 게임 개발자들의 수고를 줄이며 사용자 친화적인 번역이 이루어질 것으로 본다.

게임 번역은 아직 많은 연구가 이루어지지 못한 분야로 많은 경우 오역이 발생했을 때에는 게임 회사¹³⁾와 번역 전문 업체(혹은 번역에 참여한 플레이어)가 서로에게 책임을 떠넘기는 경우가 발생한다. 그러나 행여나 오역이 발생할 경우 다른 국가에는 게임을 이해하는 또 다른 텍스트로 작용할 번역 결과물에 대해 게임 회사와 번역가 모두는 책임감을 지녀야 될 것이다.¹⁴⁾ 이와 더불어 게임 번역은 초기번역과 더불어 번역 후의 재수정 가능성이 있다는 점을 확실히 인지하여 사용자 의견을 수렴한 장기적인 번역 진행을 고려하는 방안 또한 앞으로 필요할 것이다.

- 11) 외국에서 스팀으로 처음 출판되어 한국어로의 출판을 한국에 허락받는 등의 작업 등을 거쳤는데 이는 매우 드문 경우이다.
- 12) 해당 연구는 4월 21일 당시까지의 내용을 반영하고 있으므로 해당 시점과 본 연구의 출판 사이의 기간에 발화가 수정되었을 여지도 존재한다.
- 13) 2018년 6월 공식 한국어화가 이루어진 ‘다키스트 던전(Darkest Dungeon)’이 대표적인 예이다. 해당 게임은 이전에 공식적인 번역이 아닌 플레이어의 번역을 게임에 사용하려 한 것에서 일차적인 논란을 일으켰으며 이후 한국어에 대한 이해가 부족한 오역으로 또 다른 논란을 낳았다.
- 14) 게임 텍스트에 대한 지속적인 관심을 가지는 게임으로는 ‘블리자드(Blizzard)’의 게임들(‘월드 오브 워크래프트(World of Warcraft)’, ‘하스스톤(Hearthstone)’ 등)을 들 수 있다. 이들은 또한 게임 내에서 등장하는 ‘프로스트모운(Frostmourne)’을 ‘서리한’으로 번역하는 등 번역에 있어서 현지화에 많은 노력을 기울이는 것으로 유명한데 후자의 연구에서는 이에 대해서 조망을 하고자 한다.

ACKNOWLEDGMENTS

This research was supported by the Korea University, College of Global Business Research Fund 2018 (K1812871). Also, this research is presented at the Spring Conference of the Korea Game Society (Ho-Hyeuk Won, Bon-Hyeok Gu, and Hyoung-Youb Kim, "A study on game localization with characteristics: based on the game 'Lobotomy Corporation'", The Proceedings of the Spring Conference of the Korea Game Society, pp.51-58, 2018). We appreciate to all professors and researchers who share precious opinions with us. We also appreciate to anonymous reviewers and their thankful comments.

REFERENCES

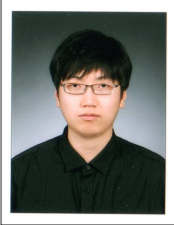
- [1] Se-Hyeok Yang, and Dae-Gwon Kim, "Antipodal Structuralization Strategy of Character Appearing in <Vagabond> - Based on Psychological Functions of MBTI Personality Types Theory", *Cartoon & Animation Studies*, Vol. 31, pp.117-152, 2013.
- [2] Si-Jie Liu, and Sung-Won Park, "Personality and Behavior Analysis of the Characters in <Naruto> - With focus on Enneagram Type -", *Cartoon & Animation Studies*, Vol. 43, pp.23-46, 2016.
- [3] Ho-Hyeuk Won, Bon-Hyeok Gu, and Hyoung-Youb Kim, "Copying Theory in Translating Games: Based on the Game 'League of Legends'", *Journal of Korean Game Society*, Vol. 18, No. 1, pp.135-448, 2018.
- [4] Jin-Kyoung An, "Mechanism of Permanent Death in Rouge-like Games", *Journal of Korean Game Society*, Vol. 16, No. 1, p.37, 2016.
- [5] Ha-Seon Cho, "Kabbalah", pp.10-12, Aquarispub, 1997. (Ponce Charles, "Kabbalah: An Introduction and Illumination for the World Today", 1973)
- [6] Jong-In Lee, "Kabbalah: Jewish Mysticism", pp.11-22. ANTIQUUS, 2010. (Joseph Dan, "Kabbalah: A Very Short Introduction, 2005")
- [7] Colin Low, "A Depth of Beginning - Note on Kabbalah", p.11, tikaboo.com, 2001.
- [8] Jong-In Lee, "Kabbalah: Jewish Mysticism", pp.69-70. ANTIQUUS, 2010. (Joseph Dan, "Kabbalah: A Very Short Introduction, 2005")
- [9] Hyeong-Kwon Lim, "Jewish Mysticism in George Eliot's *Daniel Deronda*", *Literature and Religion*, Vol. 21, No. 3, p.173, 2016.
- [10] Colin Low, "A Depth of Beginning - Note on Kabbalah", pp.121-122, tikaboo.com, 2001.
- [11] Sae-Han-Byeol Kim, "Enneagram and Jewish Mysticism", *The Korean Society for Enneagram*, Vol. 2, No. 2, pp.237-240, 2005.
- [12] Dong-Hwan Chung, "A Study on the Design of Smart Media Applications Game Characters by Utilizing Jeju Myth", *Korea Design Forum*, Vol. 48, p.482, 2015.



원 호 혁 (Won, Ho Hyeuk)

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

관심분야 : 음운·형태론, 통역번역학, 전산언어학, 통사론



구 본 혁 (Gu, Bon Hyeok)

약 력 : 2015 고려대학교 응용언어문화협동과정
(문화콘텐츠학 석사)
現 우리어문학회 편집간사
現 고려대학교 응용언어문화협동과정
(문화콘텐츠학 박사수료)

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



김 형 엽 (Kim, Hyoung Youb)

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

관심분야 : 음운론, 형태론, 통사론, 영어교육, 번역학
