

게임 'Paper, Please'의 번역을 통한 콘텐츠 현지화 사례 연구: 한국어와 문화어 번역의 차이를 중심으로

원호혁, 구분혁, 김형엽
고려대학교

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

Study of Contents Localization Case on the Game 'Paper, Please':
Based on the Korean and North Korean Translations

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

요 약

해당 연구는 게임 'Paper, Please'의 한국어(Korean) 번역본과 문화어(North Korean) 번역본에서 나타나는 차이점을 통해 언어와 이미지가 현지화에 끼치는 영향에 대해서 고찰하고자 한다. 'Paper, Please'의 문화어 번역본에 등장하는 북한의 언어와 문화적 개념은 북한의 외래어 사용하고 시대가 다른 각시탈을 비밀조직으로 차용하는 등의 오류가 존재함에도 불구하고 사람들에게 북한의 모습을 적절하게 보여주는 것으로 평가가 되었다. 이를 통해 현지화에서는 심각한 오류가 아닐 경우 사람은 이미지와 모티브로 해당 문화에 몰입하며 재미를 얻게 된다는 사실을 알 수 있다.

ABSTRACT

In this research, we attempt to suggest the differences between Korean translation and the North Korean translation of the game 'Paper, Please'; moreover, we will consider about the effect of language and image on localization through this. North Korean language and cultural contents in 'Paper, Please' are evaluated well by many people that they show real life of North Korea even though there are some errors like loanword translations and using anachronic symbol, 'Kaksital' as secret organization. Through the research, we could know that people could concentrate on cultural contents by images and motives without critical errors so have fun.

Keywords : Game (게임), Korean (한국어), Localization (현지화), North Korean (문화어), Translation & Interpretation (통번역), Word-initial rule (두음법칙)

Received: Jan. 10. 2019 Revised: Feb. 13. 2019
Accepted: Mar. 18. 2019
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

본 연구는 게임 ‘Paper, Please’¹⁾의 문화어 번역²⁾이라는 게임 번역에 있어 매우 독특한 사례를 통해 콘텐츠 현지화에 대해 고찰해보고자 한다. 현지화³⁾라는 게임 번역에서 중요한 영향력을 가지는 작업이 일반 번역에서 원 텍스트를 중시하는 성향에서 얼마나 벗어나 있는지, 그리고 그 과정에서 문화적 배경과 이미지가 원 텍스트에 기반한 번역보다 실제 수용자들에게 끼치는 영향이 어떠한지를 알아보기 위해 해당 사례를 확인해보고자 한다.

게임 ‘Paper, Please’는 게임 회사 ‘3909’⁴⁾에 의해 2013년 8월 발매된 게임으로 2014년 4월에는 한국어 번역본이 공개되었다. ‘Paper, Please’는 공산주의 국가인 ‘아스토츠키(Arstotzka)’를 배경으로 입국 심사원인 주인공(플레이어⁵⁾)이 입국을 희망하는 사람들의 입국 허가 여부를 판별하며 벌어지는 사건을 중심으로 하고 있다. 플레이어들은 입국하려는 사람들이 국가, 여권 위조 여부, 잘못된 정보 등을 판단하며 이들이 국경을 통과할 수 있을지 없을지를 결정해야 한다. 게임 중에는 해당 입국 심사과정에서는 심사 결과를 받아들이지 않고 저항하는 사람들을 감옥으로 보내거나, ‘아스토츠키’를 전복시키려는 비밀조직들이 찾아오거나, 국가 체제에 반대하는 사람이 폭탄 테러를 일으키거나 하는 사건들이 또한 발생한다. 마지막에는 주인공의 선택지에 따라 주인공이 구금 혹은 사형당하거나 이웃 국가인 ‘오브리스탄(Obristan)’으로 도피하거나(문화어 번역본의 경우는 ‘대한민국’) 국가의 전복에 기여해 새로운 국가의 요원이 되거나 체제에 순응하며 정규직으로 채용되는 등의 결말이 존재한다.

이러한 게임의 번역어로 채택된 문화어(文化語, North Korean)는 북한의 표준어로 1966년 김일성의 “조선어의 민족적 특성을 옹계 살려나갈데 대하여”라는 담화문에서 처음으로 사용이 되었다[1]. 표준어와 대한민국에서 사용하는 말을 기반으로 설정된 가상의 언어라 할 수 있듯이 문화어 또한 북한

지역에서 사용되는 말을 기반으로 설정된 이상적인 언어체계라 할 수 있다. 이후 북한에서는 『조선말 규범집』(1987)의 간행과 배포 등을 통한 ‘문화어 운동’이 전개되었고 이로 인해 현재 시점에서 한국어와 문화어는 사용하는 어휘와 발음, 철자법 등에서 크게 달라진 작금이다.

일반적인 게임 번역의 경우 지금까지 북한을 위한 문화어 번역본이 별도로 존재하는 경우는 확인된 바가 없다. 하지만 ‘Paper, Please’에는 비공식적이긴 하지만 ‘문화어 번역’을 표방하는 언어 패치가 존재하며, 많은 유저들의 지지를 받았으며, 원작자 또한 해당 작업에 대해 긍정적인 반응을 보여 주었다.

하지만 ‘문화어 번역’은 실제 북한 사람, 혹은 북한 출신의 사람들이 만든 것이 아니라 대한민국 사람들이 주축이 되어 비영리적 목적으로 자발적인 참여⁶⁾를 통해 구성된 ‘팀 대포동’⁷⁾을 통해 번역이 진행되었다. 번역 작업을 진행한 실제 총 인원은 알 수 없지만 2018년 11월 현재 팀 대포동의 공식 스팀 그룹은 1명의 Group owner, 4명의 Group Moderator를 포함한 총 220명으로 구성되어 있음을 확인할 수 있다.

- 1) <Paper, Please>의 Steam 공식 판매 페이지, (https://store.steampowered.com/app/239030/Papers_Please/)
- 2) 해당 문화어 번역에 대한 스팀 페이지, (<https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=349213184>)
- 3) 현지화에 대한 정의는 다양하나 본 연구는 원호혁 외(2018a)[2]에서 현지화에 대해 정리한 “글로벌화와 반대되는 개념으로 세계 공통의 표준화 전략이 아닌 특정 지역에 맞춘 특화 전략”이라는 정의를 따르고자 한다.
- 4) 실제 제작은 포프(Lucas Pope) 1인으로 이루어진 인디 게임이다.
- 5) 플레이어는 게임의 참여자, 소비자, 이용자 등을 통칭하는 용어이다.
- 6) 해당 번역은 인터넷 포털사이트 ‘디시인사이드’의 게임 갤러리 게시판에서 ‘동무, 려권내라우’라는 이름으로 비공식적인 배포가 되었다 (<http://gall.dcinside.com/board/view/?id=game1&no=2614072>). 번역 팀명은 ‘팀 대포동’ (<https://steamcommunity.com/groups/TeamDaepodong#/>)이다.
- 7) 실제 번역이 진행된 것은 2014년이며, 가입과 탈퇴가 자유로운 스팀그룹의 특성 상 팀원의 구성을 전적으로 신뢰할 수는 없다.

‘Paper, Please’의 문화어 번역이 이루어진 것은 첫 번째로 게임 발매시기에 있었던 ‘해외게임 등급분류에 따른 스팀의 한글화 게임 심의관련 사태’⁸⁾에 반발하여 해당 사태를 비꼬기 위해 제작이 시작되었다. 실제 게임 내에 등장하는 국가 ‘아스토츠카’의 공산주의라는 배경 하에서 발생하는, 그리고 주인공이 겪는 다양한 사건들이 북한에서 발생해온, 그리고 발생하고 있는 그것과 유사한 것으로 사람들에게 받아들여질 수도 있었기 때문이기에 이러한 발상으로 연결되었다고 고려된다.

‘Paper, Please’의 문화어 번역은 분명 비영리 목적으로 모인 자발적 참여자들로부터 비롯되었으나 해당 번역은 많은 플레이어들로부터 북한의 사회상을 잘 반영한 번역으로 받아들여졌으며 심지어는 제작자도 해당 문화어 번역본에 대한 소식에 놀라움을 표출하기도 하였다.⁹⁾

해당 문화어 번역본에서는 기본적으로는 국가 ‘아스토츠카’를 북한으로, 그리고 ‘아스토츠카’에 인접한 ‘오브리스탄’ 등의 다른 국가들은 ‘대한민국’, ‘중국’ 등으로 대체하는 등의 북한의 문화적 개념들을 차용하였으며 대화나 내용 전달에 사용되는 언어나 어휘 또한 문화어로 번역이 되었다. 비록 북한의 언어와 문화적 개념을 가져오는 것에 있어서 일부 오류가 존재하지만 게임을 즐긴 많은 사람들(대다수는 이를 이해할 수 있는 한국인)이 문화어 번역본을 통해 북한의 언어와 사회상에 크게 위화감을 느끼지 않고 오히려 재미있으면서도 매우 양질의 현지화로 평가¹⁰⁾했다. 여기에는 원 텍스트의 의미를 충실히 전달해야 하는 기존의 번역과 게임 번역은 ‘현지화’라는 측면에서 번역의 제한이나 방식에 있어 큰 차이가 있음을 확인할 수 있다.

해당 연구에서는 기본적으로는 게임 ‘Paper, Please’의 한국어 번역본과 문화어 번역본의 언어학적, 문화적 비교를 하고자 한다. 비록 대한민국 국민들이 ‘풍자’의 의도를 가지고 시작한 ‘문화어 번역’이지만 본 연구에서는 콘텐츠 현지화에 있어 언어 번역의 정확성과 문화적·관념적 이미지 형성이 각각 콘텐츠 현지화에 어떠한 영향력을 끼쳤는

지 확인하기 위해서는 ‘Paper, Please’의 ‘문화어 번역’이 올바른 문화어로 번역되었는지에 대한 사실 확인이다.

이후 문화적인 측면에서의 사실 고증과 실제 대한민국 국민들의 관념 속에 존재하는 북한의 이미지를 현실과 비교하여 얼마나 잘 구현하였는지를 확인하고자 한다. 이를 통해 게임에서 흔히 말하는 ‘현지화’가 일반적인 번역과는 상당히 다른 방향으로 접근 가능함을 증명하고 해당 게임의 ‘문화어 번역’을 좋은 게임 현지화 사례로 보아 현지화를 위한 게임 번역은 원 텍스트를 중시하는 번역 또한 중요하지만, 문화적·관념적인 변안과 유사한 형태로 접근하는 번역 또한 좋은 번역으로 평가받게 된다는 점을 확인하고자 한다.

또한 게임 번역에 있어 일반적인 텍스트 번역에 비해 적극적인 각색이나 변안이 있어야 수용자가 납득가능한 좋은 번역이 될 수 있음을 강조하여 게임 번역을 통한 현지화에 대한 새로운 방향에 대해 논의해보고자 한다.

2. ‘Paper, Please’의 문화어 번역

다수의 연구들은 문화어의 시작 지점을 찾기 위해 스탈린(Stalin)의 구소련 시대에 사회주의 언어 정책까지 거슬러 올라가고 있다. 스탈린은 언어가 도구로 사회주의 혁명의 무기가 되어야 할 것을 주장했으며 언어는 철저히 사회와 연결되어 있다고 보았다[3]. 북한은 사회주의 이념과 주체사상을

8) 김진수(달식), 『박주선 의원, “한글화 스팀 게임도 등급분류 받아라”』, 『디시이즈게임』, 2014.9.29. (<http://www.thisisgame.com/webzine/news/nboard/4/?n=56453>), 2018.11.10.

9) 개발자 포포의 트위터, “Wow, that looks like a lot of work! Very impressive.” 2014.11.06. 23:43 (<https://twitter.com/dukope/status/530626650359078912>), 2018.11.12.

10) ‘페이퍼 플리즈’의 유튜브 검색 결과는 5,190개이며 이중 ‘려권, 문화어, 동무, 북한’이 제목에 포함된 것은 1,760개로 약 34%를 차지한다. ‘려권 내러우’만을 단독으로 검색할 경우 2,020개로 약 39%의 비율을 차지하는 것으로 문화어 번역의 인기 및 주목도를 추측할 수 있다. 또한 문화어 mod의 UV(Unique Visitor) 또한 약 16,000명이며, rated 또한 전체 가이드급 중 7위(470)로 높은 관심도를 확인 할 수 있다.

기본으로 하며 이를 위한 언어 교육을 위하여 방송, 신문, 교육 등을 활용하며 문화어에 큰 비중을 두고 있으며[4] 이는 국가가 여러 매체들을 통하여 언어를 사회주의를 견고하게 하고 있는 하나의 무기로 사용하고 있음을 의미한다. 실제로 주체 언어 이론에서는 언어를 민족을 이루는 공통성으로, 과학과 기술을 발전시키는 무기로, 그리고 문화의 민족적 형식을 결정짓는 수단으로 규정하고 있으며[5] 북한은 이를 통해 언어 정책을 ‘수령의 주체성을 구현하고, 조선말을 혁명적으로 발전시키며, 혁명의 강력한 무기로써’ 기능하는 것에 언어의 목적을 두었다[6]. 이 과정에서 문화어는 북한의 사회주의 이념에 더하여 노동 계급성 혹은 인민의 계급성을 반영하기 위해 노력하였으며[7] 이는 북한의 ‘문화어학습’ 창간호(1986)에서도 확인할 수 있다.

(1) 사회주의적 민족 문화가 찬란히 꽃피고 천리마 진군의 장엄한 투쟁이 힘차게 벌어지고 있는 평양의 말은 오늘 전투적이고 박력있는 씩씩한 언어로 계급적 내용을 담은 사회정치적 술어와 표현, 전진 투쟁 또 전진하는 노동자들의 기상에 어울리는 힘있는 문체들로 풍부화되었다. 그리고 그것은 혁명하는 조선인민의 사상감정을 잘 나타낼 수 있는 사회주의 혁명과 건설시기의 민족어로 되었다. 오늘의 문화어-평양말은 바로 이러한 점에서 남반부의 <서울말>과는 질적으로 다르다 ... 문화어는 조선 인민의 유구한 력사와 더불어 발달하여온 조선민족어의 훌륭한 모든 요소들을 이어받아 인민적 입장에서 다듬고 가꾸어온 가장 규범적이며 문화적인 언어이다.[11]

일련의 상황들 속에서 김일성의 1966년 담화문 이후로 문화어의 사용은 크게 장려되었고, 문화어는 북한의 사회주의와 정권의 권력을 강화하기 위한, 북한만의 정체성(서울 중심이 아닌 평양 중심, 사회주의, 계급성 등)을 강조하기 위한 도구로 사용되기 위하여 많은 변화를 겪게 되었다. 이러한 의도들과 두음법칙, 외래어 순화 등 변화된 문화어의 특성들로 인해 대한민국에서 사용하는 한국어와

문화어의 차이는 크게 벌어지게 되었다. 아래는 1966년 김일성 2차 교시, “조선어의 민족적 특성을 옹기 살려나갈데 대하여” 중 일부를 제시한 것이다.

(2) 온 세계가 다 공산주의가 되기까지는 사람들이 민족별로 갈라져 살기 마련이며 조선 사람은 조선 땅에서 살게 될것이므로 조선말을 계속 쓰게 될 것입니다. 그러므로 우리는 어떻게 해서든지 우리 말을 잘 살리고 발전시켜야 합니다.[12]

한국어와 문화어의 차이로 사람들이 가장 크게 인식하게 되는 부분은 어휘와 관련된 부분일 것이다. ‘어휘 정리’는 문화어의 어휘를 인민대중의 의사와 요구에 맞게 혁명적으로 고쳐나가는, 노동계급의 언어이론을 풍부하게 하는 것으로 주장되었으며 해당 어휘에 대한 정책은 문법에 대한 정책과 더불어 언어의 구성을 양분하는 것으로 평가되었다[8]. 다음 장에서도 한국어 번역본과 문화어 번역본을 비교할 때에는 어휘와 문법 측면에서의 비교가 주를 이루게 될 것이다.

북한의 어휘 정리 사업에서 고유어에 이미 해당 의미가 있는 외래어와 한자어, 어려운 한자말, 사상에 부정적인 영향을 미치는 어휘는 문화어의 고유어로 대체되었다[9]. 이를테면, ‘한복’을 ‘조선옷’으로, ‘멸균’을 ‘균깡그리죽이기’¹³⁾로, ‘시럽’을 ‘단물’로 순화하는 등의 작업이 이루어졌다[13]. 또한 북한에서도 다른 적합한 용어를 찾지 못했을 경우는 외래어를 그대로 사용하는 양상을 보인다. 이 경우에는 있어서는 ‘ㅁ’, ‘ㄷ’ 등의 경음의 사용이 두드러지며 이는 북한의 ‘조선어 외래어 표기법’에도 명시되어 있다[14]. 이는 북한의 체제상 북한이 러시아의 영향을 많이 받았기 때문인 것으로 추정되며 예로는 ‘컵’을 ‘고뿌’로, ‘트랙터’를 ‘뜨락또르’로 사용하는 것이 있다[15].

이후로는 문화어에서 두드러지는 한국어와의 구

11) 남성우, 정재영(1990)[10]의 재인용.

12) 『문화어학습』 1968년 3호에 대두된 내용이며 해당 연구에서는 고영근(1999)[11]의 자료를 재인용하였다.

13) 그러나 이성연(1996)[12]에 의하면 해당 어휘의 사용 빈도는 낮은 편이다.

별점을 밝히고 이들이 게임 ‘Paper, Please’의 번역에 어떻게 반영되었는지를 문화어 번역본과 한국어 번역본의 비교를 통하여 밝히고자 한다.

첫째로, 한국어와 문화어의 어휘적 측면에서 가장 두드러지는 특징 중 하나는 한국어에서는 두음법칙이 적용되지만 문화어에는 두음법칙이 적용되지 않아 ‘ㄱ’ 혹은 ‘ㄴ’ 이 단어 첫 소리에 오는 현상이 발생하며 문화어에서는 ‘ㄹ 두음법칙’과 ‘ㄴ 두음법칙’이 적용되지 않는다. 이는 북한의 맞춤법 규칙에 한자는 한자음대로 적는 것을 원칙으로 두고 있기 때문이다[16]. 해당 현상이 발생한 것은 두음법칙이 남쪽에서 북쪽으로 전파되며 적용되던 와중에 남북이 분단되었기 때문에 발생하게 되었다[17]. 또한 나아가 안미애 외(2018)[18]의 연구에서는 두음법칙이 주로 발음을 통해 다른 언어(특히, 한국어)와 차별화를 두려던 문화어의 정체성을 확립하고, 문화어와 북한의 정권의 입지를 강화하는 기능 역시도 수행할 여지가 있었을 것으로 보고 있다.

게임 ‘Paper, Please’의 한국어 번역본에 등장하는 단어인 ‘입국(入國)’, ‘요망(要望)’, ‘여권(旅券)’, ‘연락(連絡)’, ‘노동(勞動)’, ‘여행(旅行)’, ‘이사(理事)’ 등은 때문에 문화어 번역본에서는 ‘립국’, ‘료망’, ‘려권’, ‘련락’, ‘로동’, ‘려행’ ‘리사’로 ‘ㄱ’이 단어 첫 머리에 오는 단어들로 번역이 되었다. 해당 연구에서 제시하는 어휘 번역들은 어휘 차원의 대체로 특정 문맥에 따른 번역이 아닌 게임 ‘Paper, Please’에 대두되는 모든 해당 어휘를 대체한 방향이다.¹⁴⁾ 그러나 한 편으로는 해당 규칙을 과다적용하려 기존에 ‘ㅇ’으로 끝나는 한자어 또한 ‘ㄱ’로 대체하거나 ‘ㄴ’이나 ‘ㄹ’ 음으로 시작하는 한자에 해당 법칙을 적용하지 못하는 사례가 등장하기도 하였다. 아래는 ‘ㄱ 두음법칙’이 적용되지 않는 문화어 번역본의 예문들이다. 이후로 등장할 예문들의 첫 번째 문장은 한국어 번역본의, 두 번째 문장은 같은 문장의 문화어 번역본 내용이다. 화살표 뒤의 단어는 오역이 발생한 부분의 수정안을 의미한다.

(3)

a-1. 아스토츠크카로의 외교 입국권이 있는지 확인 요망

a-2. 조선로의 외교 립국권이 있는지 확인 료망

b-1. 노동자는 노동 허가서를 소지해야 함

b-2. 로동자는 로동 허가서를 소지해야 함

c-1. 임포르에서 온 여행자들을 모두 입국 불허하십시오

c-2. 베트남에서 온 려행자들을 모두 립국 불허하십시오 -> 입국

문화어에서 베트남은 ‘웬남’이나 이는 번역가들이 한국어에서는 ‘크리스마스’와 같이 모음 ‘ㅡ’를 이용하여 음절을 늘리는 현상(원문인 영어 ‘Christmas[krɪsməs]’는 2음절)을 적용하여 ‘웨트남’으로 번역한 것으로 보인다. 그러나, 해당 어휘들 중 ‘입국’과 ‘인민’은 한자어로 ‘들 입(入)’과 ‘사람 인(人)’자를 사용해 한자어를 소리나는 대로 쓰는 문법상 ‘립국’과 ‘린민’이 아닌 ‘입국’과 ‘인민’이 맞는 표현으로 해당 부분에서는 오역이 발생했었으나 ‘린민’은 ‘인민’으로 추후에 수정이 되었으며, ‘립국’은 오역이지만 문화어의 ‘ㄴ’과 ‘ㄹ’의 두음법칙 기피 현상을 보여주기 위하여, 또한 이를 통해 문화어의 이미지를 보여주기 위하여 그대로 ‘립국’으로 사용이 된 것으로 보인다.

또한 다른 한 편에서도 두음법칙으로 인한 오류들도 존재했는데 이는 한국어와 문화어가 가진, 그리고 한자에서 비롯되는 차이로 인한 문제로 보인다. 일상에서 사용되는 단어의 한자를 모두 파악할 수는 없기 때문으로 사료된다. 예를 들어, ‘녹취(錄取)’, ‘연관(聯關)’ ‘이유(理由)’, ‘내일(來日)’ 등의 단어는 한자어에 따라 ‘록취’, ‘련관’, ‘리유’, ‘래일’로 번역이 되었어야 하나 해당 사항은 반영되지 못한 양상을 보였다.

14) 제시되는 예문들은 아래 제시될 ‘조선 차단소에서 오토바이 반동기(원문 : 테러기) 감행되다!’와 같은 예문과 같이 어휘와 조사 혹은 어미가 일치되지 않는 양상이 일부에서 발생하고 있었다. 주격조사 ‘-이’를 사용한 ‘반동기’가 이 경우는 옳은 표현이기 때문이다. 이는 해당 번역이 문장의 문맥보다는 어휘의 대체를 중심으로 이루어졌음을 추측할 수 있게 한다.

(4)

a-1. 녹취록을 참고하여 입국자의 진술과 연관을 시켜보시는 것도 괜찮습니다.

a-2. 녹취록을 참고하여 립국자의 진술과 연관을 시켜보시는 것도 일없습니다. -> 룽취, 련관

b-1. 여기에 남을 이유가 없군요

b-2. 여기에 남을 이유가 없입네다. -> 리유

c-1. 내일 아침 6시에 다시 오십시오

c-2. 내일 아침 6시에 다시 오시라우. -> 레일

‘일 없습시다’는 ‘괜찮다’는 의미의 문화어 표현이다. 그리고 성별로 표시되는 ‘여’ 또한 두음법칙에 따라 ‘녀’로 번역이 되었어야 하며 이는 반영이 되지 않았으나 한국어 ‘여동생’은 문화어 ‘녀동생’으로 성공적인 번역이 되었다.

둘째로, 문화어 정책에서는 말다듬기의 일환으로 영어와 일본어에서 들어온 외래어들을 순화과정을 거쳐 사용하며, 이 과정에서 한국어와 다르게 번역이 된 단어들 또한 존재한다. 한국어 또한 말다듬기 과정을 거쳤으나 근래에는 외래어를 소리나는 대로 음차번역하는 전략 또한 사용되고 있는데 펴(Pym, 2016)¹⁵[19]은 이를 ‘모방 이론(Copying Words)’¹⁶이라 명명하기도 하였다. 외래어를 음차번역하는 모방 이론의 경우 해당 문화에 존재하지 않는 개념을 고유명사처럼 가져와 습득하고 그 문화를 이해하는 것으로 그 의미가 있다고 볼 수 있다[20]. 게다가 게임의 경우에는 등장하는 단어(어절) 중 약 10%가 외래어 혹은 외국어로 그 비중이 높다[19]. 때문에 원호혁 외(2018b)는 게임 번역에서의 경우 텍스트를 더 극적으로 표현하기 위해 게임 내 외래어를 그대로 사용하는 것이 효과적일 경우도 있음을 주장하였고 실제로 게임 내 한국어 번역본은 외래어를, 문화어 번역본은 순화된 언어를 사용한 번역이 많이 이루어졌다. 한국어 번역본에서는 ‘비자’, ‘스포츠’, ‘테러’, ‘엔딩’, ‘메인 메뉴’, ‘모드’, ‘게임’, ‘백신’, ‘페이지’, ‘버스’ 등으로 외래어가 음차 번역을 통해 표현되었으며 문화어 번역본에서는 이들을 ‘사증’, ‘운동’, ‘반동’, ‘결말’, ‘주 항목’, ‘상태’, ‘놀이’ ‘확찐’, ‘쭈’, ‘빠스’로 번역하였다. 이 중 ‘페이지’는 외래어를 반영해 ‘페지’로 사용이

될 수도 있다[22]. 아래는 해당 어휘들이 사용된 예문들이다.

(5)

a-1. 비자에 허가 도장을 찍어주세요

a-2. 사증에 허가 도장을 찍어달라우

b-1. 그레스틴에서 테러리스트의 공격!

b-2. 조선에서 반동분자의 공격!

c-1. 날짜를 눌러 계속하거나, 새 게임을 시작하세요

c-2. 날짜를 눌러 계속하거나, 새 놀이를 시작하십시오.

d-1. 접종받지 않은 백신이 있습니다만.

d-2. 접종받지 않은 확찐이 있습니다만.

‘놀이’는 한국어 ‘오락’의 문화어 표현이나 ‘게임’에도 이는 적용될 수 있는 것으로 사료된다. 그러나 문화어 번역본 내에서는 외래어 ‘오토바이’와 ‘뱃지’를 경음의 사용이 두드러지는 문화어 ‘모터찌클’, ‘빠찌’가 아닌 ‘오토바이’, ‘뱃지’ 그대로 사용하는 오역 또한 존재했다.

(6)

a-1. 그레스틴 검문소에서 오토바이 테러가 감행되다!

a-2. 조선 차단소에서 오토바이 반동가 감행되다!
-> 모토찌클

b-1. 뱃지와 서류를 돌려주게나.

b-2. 뱃지와 서류를 돌려주라우. -> 빠찌

셋째로, 사회주의 이념을 위한 주체적 어휘 사용과 어휘 개편에 있어서, 그리고 한자어에 대한 기피로 인해 문화어에서만 사용되며 한국어와는 다른 의미를 보이는 고유한 어휘들이 등장하게 되었다. 해당 어휘들은 ‘어휘 정리’ 개편의 정책으로 인하여 한국어와 차이를 보이게 된 어휘들이 많으며 이들

15) Pym(2016)은 ‘Copying Words’ 외에도 번역 방법으로 음소나 구절을 모방하는 ‘Copying Structure’, 문장의 의미나 태나 관점을 바꾸는 ‘Perspective Change’, 일반화, 구체화 혹은 함축 등을 동반하는 ‘Density Change’, 표현의 단계나 표현매체의 종류를 바꾸는 ‘Compensation’, 해당 문화에 대응하는 관용어나 문화어로 번역하는 ‘Cultural Correspondence’, 원문에 내용을 추가하거나 생략하는 방법인 ‘Text Tailoring’을 제시하고 있다.

16) 원호혁 외(2018b)[23]의 번역을 따름.

은 사회주의 사상을 담고 있거나 혹은 이를 위하여 공격적이기까지 하다. 아래의 예문 (6), (7)에서 제시될 ‘중간나 새끼’가 원형인 ‘간나새끼’ 혹은 ‘반동노무 새끼’가 그 예 중 하나로 볼 수 있다. 게임 ‘Paper, Please’에서 치환된 어휘들은 다음과 같다. 괄호 안의 단어는 기존의 한국어 번역본에서 사용된 표현들을 의미한다.

(7) 가을빼꾸기소리(헛소리), 간나새끼(놈), 검열성(관리성), 겁소리(거짓말), 공민증(주민등록증), 꼭돈(뇌물), 동무(당신), 로동(일), 로력비(임금), 반동노무 새끼(녀석), 반대머리(대머리), 별거숭이(알몸 노출), 빙두(마약), 안해(아내), 에미나이(여자친구), 질녀(조카딸), 차단소(검문소)...

예시 (6)에 사용된 어휘들을 사용한 예문 중 일부는 다음과 같다.

- (8)
- a-1. 어떤 놈들이 여권을 뺏어갔어.
 - a-2. 어떤 간나새끼들이 려권을 뺏어갔어.
 - b-1. 안테그리아 첩자 활동의 행적이 드러나다!
 - b-2. 쏘베트 간첩 활동의 행적이 드러나다!
 - c-1. 주민등록증은 어딴습니까?
 - c-2. 공민증¹⁷⁾은 어딴습니까?
 - d-1. 뇌물을 요구할 수도 있었는데, 사리를 아는 녀석이더군.
 - d-2. 꼭돈을 요구할 수도 있었는데, 사리를 아는 녀석이더군.
 - e-1. 마약이라네!
 - e-2. 빙두라네!
 - f-1. 질투에 못 이겨 여자친구를 살해했나?
 - f-2. 질투에 못 이겨 에미나이를 살해했나?

해당 어휘 중 ‘동무’가 대표적으로 ‘동무’는 대한민국에서는 친구를 의미하나 북한에서는 ‘로동계급의 혁명위업을 이룩하기 위하여 혁명대오에서 함께 싸우는 사람을 친하게 이르는 말’이라는 의미를 지닌다[24].

또한 해당 게임에서 문화어로 번역한 어휘들 중 ‘간첩(첩자)’, ‘기다림(대기)’, ‘몸무게(체중)’, ‘제비(미남)’ 등과 같은 예문들은 대한민국에서도 활용되고 있는, 혹은 다소 어색함이 적은 어휘로 번역

가들이 한자어 사용을 피하기 위하여 사용한 어휘들로 추정된다. 그러나 한자어가 무조건적으로 문화어에서 사용되지 않는 것은 아니며 예를 들어 ‘미남’과 같은 어휘는 빈번하게 사용되어 북한에서도 ‘미남자’와 같은 형식으로 용인이 되는 것으로 추정된다.¹⁸⁾ 해당 어휘들이 사용된 예문은 다음과 같다.

- (9)
- a-1. 안테그리아 첩자 활동의 행적이 드러나다!
 - a-2. 쏘베트 간첩 활동의 행적이 드러나다!
 - b-1. 대기하십시오.
 - b-2. 기다림 하시라우.
 - c-1. 여어, 미남 형씨.
 - c-2. 여어, 제비 동무.

해당 예문들 중 문화어에서 한국어 ‘구소련’을 지칭하는 용어는 ‘쏘베트’ 보다는 ‘쏘련’이 적합해 보인다. 그리고 해당 어휘의 번역 중에도 문화어의 실상을 미처 반영하지 못한 오역들이 존재하고 있기는 하다. 예를 들어, 문화어에서는 ‘짜짓기’의 의미를 ‘쌍붙이’로 활용하고 있으나 문화어 번역본에도 또한 ‘짜짓기’로 번역을 하였다. 또한 문화어에서 ‘지하철’은 ‘지하궁전’ 혹은 ‘지하철도’로 사용이 되나 번역본에는 해당 사안들 또한 미처 반영이 되지 못한 것으로 보인다. 또한 한국어의 ‘허튼소리’는 문화어에서는 조금 더 공격적인 어휘로 ‘개나발’로 사용이 되고 있으며 ‘경찰’은 문화어에서는 ‘안전원’ 혹은 ‘보안원’으로 번역이 된다. 한국어 ‘곧’은 문화어에서는 함경도 방언인 ‘인차’로 사용이 된다. 아래는 해당 오역들의 예시이다.

- (10)
- a-1. 작은 콜레치아 물새의 짜짓기 습관
 - a-2. 작은 중국 물새의 짜짓기 습관 -> 쌍붙이

17) 북한 주민의 신분증을 지칭하는 ‘공민증’의 오타로 사료된다.

18) 통일부 북한정보포털

(<http://nkinfo.unikorea.go.kr/nkp/main/portalMain.do>)에 ‘미남’을 검색해 나오는 북한 관련 자료들에 의하면 해당 표현은 일반적으로 ‘시설 혹은 설비가 미남자처럼 생겼다’로 사용이 되고 있다 (이상현, 「北김정은, 식료품생산공장 방문...“미남 같은 첨단설비”」, 연합뉴스, 2016.06.21.

(http://www.ohmynews.com/NWS_Web/View/at_pg.aspx?CNTN_CD=A0000257330) 2018.11.09).

- b-1. 그레스틴 지하철이 멈추다
- b-2. 조선 지하철이 멈추다 -> 평양 지하철도
- c-1. 허튼소리 말게나.
- c-2. 허튼소리 말게나. -> 개나발 불지 말라우.
- d-1. 경찰한테는 이미 손을 써줬네!
- d-2. 창동무한테는 이미 손을 써줬네! -> 안전원, 보안원

- e-1. 곧 회계 감사가 있을걸세.
- e-2. 곧 회계 감사가 있을걸세. -> 인차

어휘적 측면에서 볼 때 게임 ‘Paper, Please’의 문화어 번역본에서 이루어진 번역은 위와 같이 크게 세 부분으로 정리할 수 있다. 그러나 그 외의 측면에서도 또한 문화어로의 번역에 있어서 사소한 오류들이 등장하고 있다. 우선, 문화어에서는 ‘폐쇄’를 모음 ‘애’를 사용해 ‘폐쇄’로 사용하나 이는 번역에 반영되어 있지 않으며, 문화어에서는 ‘-꾼’을 ‘-군’으로 사용해 ‘일꾼’, ‘사기꾼’의 표현을 사용하는 것 또한 반영이 되어있지 않으며 ‘일꾼’과 ‘사기꾼’이 번역본에 사용되고 있다. 그러나 두음법칙, 외래어 다듬기, 문화어만의 어휘 사용 위의 세 가지 요소를 통해 사람들은 해당 텍스트가 문화어 텍스트인 것으로 인식할 수 있었던 것으로 사료된다. 해당 현상 이외에도 문화어에서는 사이시옷을 사용하지 않는 점(「조선어 철자법」(1954)에서 사이시옷이 폐지)과 한국어에서는 사이시옷을 사용하는 점 등의 차이도 존재하며 이로 인해 한국어 ‘깃발’과 ‘콧수염’은 문화어 ‘기발’과 ‘코수염’으로 번역된다. 해당 부분들에 있어서도 게임 내의 번역에 있어서 오류들이 발생하였으나 이는 해당 게임의 번역본들에서 크게 두드러지지 않았으므로 해당 연구에서는 넘어가고자 한다. 아래는 해당 항목의 예문들이다.

(11)

- a-1. 국경 관리성에서는 이 검문소의 폐쇄에 관한 토의에 참여했습니다.
- a-2. 국가 검열성에서는 이 차단소의 폐쇄에 관한 토의에 참여했습니다. -> 폐쇄
- b-1. 노동성에서는 미래의 일꾼이 될 자녀 양육에 초점을 맞추고 있습니다.

- b-2. 노동성에서는 미래의 일꾼이 될 자녀 양육에 초점을 맞추고 있습니다. -> 일꾼

- c-1. 거짓말쟁이에 사기꾼이지!
- c-2. 겁소리쟁이에 사기꾼이지! -> 사기꾼
- d-1. 아스키커스, 힘내라! 라고 적힌 깃발을 건네줬잖나.

- d-2. 아스키커스, 힘내라! 라고 적힌 깃발을 건네줬잖나. -> 기발

- e-1. 콧수염이나 밀어야겠어.
- e-2. 콧수염이나 밀어야겠어. -> 코수염

다음은 어휘에서 더 나아가 문장, 혹은 어미 측면에서 ‘Paper, Please’에 대두된 문화어의 특징을 고찰하고자 한다. 한국어에서는 종결어미로 ‘-입니다’와 ‘-라우’ 명령형 어미로 ‘-해라’, ‘-시오’, ‘-하십시오’가 사용된 반면 ‘Paper, Please’에서 등장하는 문화어는 종결어미로 ‘-네다’와 ‘-라우’ 그리고 명령형 어미로 ‘-하라우’와 ‘-하시라우’가 사용되고 있다. 예문은 다음과 같다.

(12)

- a-1. 국경 관리성은 그레스틴 국경 검문소에 즉각 인원 배치가 필요함을 보고받았습니다.

- a-2. 국가 검열성은 조선 국경 차단소에 즉각 인원 배치가 필요함을 보고받았습니다. -> 습니다

- b-1. 난 콜레치아 정부의 명을 받은 외교관일세.
- b-2. 난 중국 정부의 명을 받은 외교관이라우.
- c-1. 결사단에 걸맞는 단원이 되어주십시오.
- c-2. 결사단에 걸맞는 단원이 되어주시라우.

그러나 실제로 ‘-네다’는 북한에서 사용되는 어미가 아니며¹⁹⁾ 이는 한국어에도 존재하는 ‘-니다’가 강하게 발음된 것인데 해당 이유는 문화어에서는 전투적 성격을 지닌 직설적이며 짧은 문장이, 그리고 문어체보다는 구어체의 문장 사용이 선호되기 때문이다. 그러나 청각이 아닌 시각으로 제시되는 텍스트에서 ‘-네다’ 어미는 사람들에게 문화어의 효과를 주고 있는 것으로 사료된다. ‘-라우’는 서북 방언으로 명령형 종결어미로 사용이 된다.

19) 최선영, 『탈북자들 “북한에선 ‘~네다’ 안 씀니다”』, 『연합뉴스』, 2005.5.24.
 (http://www.ohmynews.com/NWS_Web/View/at_pg.aspx?CNTN_CD=A0000257330) 2018.11.08.

또한 「조선말 규범집」(1987) 11항에 의하면 한국어의 경우 끝 음절 모음이 ‘ㄱ, ㅋ’일 경우는 어미를 ‘-아’로 적고 그 이외에는 ‘-어’를 적으나 문화어에서는 끝 음절 모음이 ‘ㄱ, ㅈ, ㅊ, ㅌ, ㄷ, ㅌ, ㄴ’일 때 어미 ‘ㄱ’를 사용해 ‘되었다’는 ‘되였다’로 표기해야 되는 현상이 발생[25]하나 이는 고려되지 못한 것으로 사료된다. 아래는 해당 예문이다.

(13)

a-1. 검문소장이 되었다던데.

a-2. 차단소장이 되었다던데. -> 되였다

해당 부분에서는 게임 ‘Paper, Please’의 문화어 번역본에 대두된 문화어 번역의 어휘와 문장에 있어서의 특징과 일부 오역 사례를 살펴보았다. 그러나 원호혁(Won, 2018)[26]이 “Strong and powerful morning”을 “힘세고 강한 아침”으로 번역한 ‘왈도체’를 인용하며 주장하였듯 게임에서의 의도적인 오역은 사람들에게 오역으로 인한 불쾌감이 아닌 즐거움을 불러일으키며 이로 인해 사람들 사이에 해당 번역이 유행하기도 하였다. 특히 문화어 ‘립국’이 본래는 ‘입국’으로 번역되어야 했으나 플레이어와 번역 텍스트에 대한 의견이 교류되는 피드백(feedback) 후에도 해당 표현 ‘립국’을 사용한 것은 ‘ㄹ 두음법칙’이 적용되지 않는 문화어의 특성을 의도적으로 강조하기 위해 사람들에게 즐거움을 주기 위함으로 사료된다. 또한, 북한과의 관계가 냉랭하던 해당 번역이 이루어진 시기에 원하지 않는 오해를 피하기 위한 의중 또한 적지 않았을 것이며 이는 후에 언급될 ‘팀 대표동’의 번역가와 이루어진 사실 확인 작업에서 확인된 부분이다.

콘텐츠의 현지화에 있어서 미약한 오류들에도 불구하고 사람들은 해당 텍스트를 북한의 그것으로 재미있게 받아들였다. 그리고 해당 오역과 그리고 후술할 문화적 설정과 오류들에 대해서는 다음 장에서 다루어지게 될 것이다.

3. ‘Paper, Please’의 콘텐츠 현지화

이전 장에서는 ‘Paper, Please’의 문화어 요소들

에 대하여 고찰이 이루어졌다면 해당 장에서는 번역본에 등장하는 북한의 문화에 대해서 고찰하고, 사람들이 이를 어떻게 받아들였는지를 살피고자 한다.

우선, 이전 장에서 언급되었던 세 규칙에 의한 어휘들, 두음법칙에 의한 어휘, 외래어 순화에 의한 어휘, 문화어 개정에 의한 어휘들과 문화어의 어미 자체도 언어적 측면을 넘어 문화적 측면에서 또한 북한의 사회를 보여주고 있는 것으로 생각이 된다. 특히 ‘에미나이’, ‘동무’ 등의 명사는 대한민국에서는 사용이 되지 않는 어휘로 문화어 번역본에서 사람들에게 문화 콘텐츠를 전달하는 큰 기능을 했을 것으로 기대되며 ‘-네다’의 어미 또한 실제로 문어적 측면에서는 잘못된 표현이지만 사람들에게 문화어의 이미지를 전달하는데 대한민국의 사람들에게 또한 큰 역할을 차지하고 있다.

여기서 굳이 ‘문화적 현지화’라는 용어를 사용하게 된 배경을 다시 정리하자면, 앞서 밝힌 대로 본 게임에서 제공되는 문화어 언어 패치는 정확한 문화어와 차이가 있고, 신뢰할만한 검수 또한 공개적으로는 진행된 바가 없기 때문이다. 하지만 북한과 매우 가까운 관계에 있는 대한민국 플레이어들이 문화어 언어 패치를 통해 북한의 언어를 매개로 한 게임 전체의 ‘북한화’에 소기의 성과를 거두었다고 보며, 이는 번역의 영향력이 매우 크기 때문이다. 특히 언어 외적으로 변경된 부분²⁰⁾들 또한 문화적 현지화에 크게 기여하고 있다는 점 또한 결코 간과해서는 안 된다.

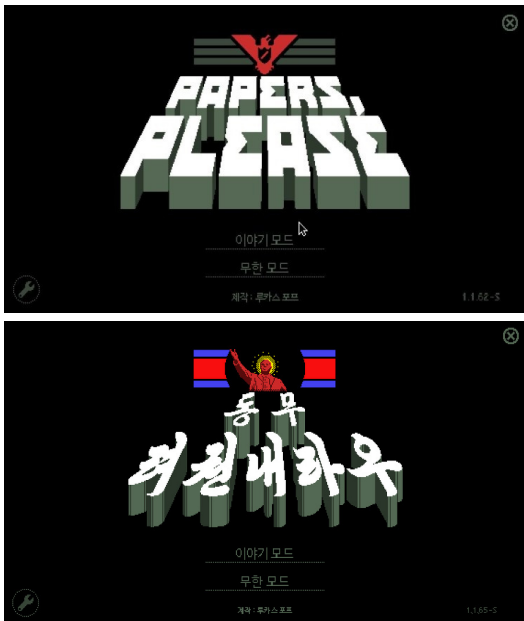
해당 게임의 경우 추정되는 배경이 1980년대이고, 가상의 공산주의 독재 국가를 대상으로 삼고 있다. 당시에는 유럽 동구권과 소련, 중국, 쿠바 등 유사한 국가 형태를 지닌 대상들이 많았지만, 해당 게임이 발매된 2013년도에 대한민국 국민들에게 공산주의 독재 국가의 대표 국가는 조선민주주의인민공화국, 북한이기에 평범한 번역으로도 이미지를 전달하는 것에는 큰 문제가 없었을 것이다. 즉 대한민국 국민들에게 있어 가장 익숙한 공산주의 국가가

20) 페이퍼 플리즈 게임 내에 등장하는 음악, 지도, 여권의 모습 등.

북한이기 때문에 ‘아스토츠키’는 별 다른 북한에 대한 특수 용어 없이도 북한을 연상시키게 되지만 문화어 번역은 여기에서 더 나아가 ‘-라우’, ‘-네다’와 같은 어미와 ‘ㄹ’을 남발하는 번역을 통해 대한민국 사람들이 ‘상상하고 있는’ 혹은 ‘떠올리는’ 북한의 이미지를 설득력있게 구성하는데 성공한다.

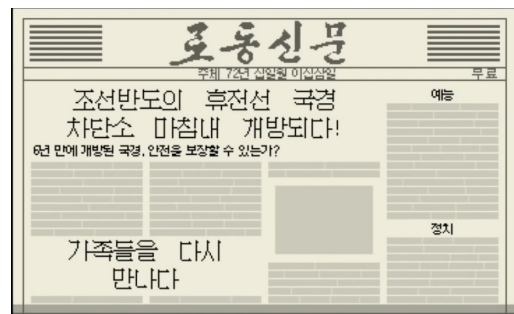
이처럼 문화적 유사성을 전제로 진행한 게임 번역은 번역의 정확성이나 질적 문제를 극복하고 게임의 전체 형태를 개발자가 의도한 대로 하나의 큰 이미지로 묶어주는 역할에 충실하게 되어 플레이어들에게 더 큰 호응을 얻어낼 수 있다고도 볼 수 있다.

한국어 번역에 비해 문화어 번역은 더 많은 수정 작업이 진행되었기 때문에 단순 번역 차원에서 비교하기에는 다소 무리가 있을 수 있다. 한국어 번역과 달리 문화어 번역은 번역을 포함하는 현지화(localization)의 의미가 더 가깝기 때문이다. 문화어 번역본은 게임 내부적으로 시스템에 해가 되지 않는 범위에서 자유롭게 내용을 변경하여 북한이라는 이미지를 전달하고자 했다.



[Fig 1, 2] Main title of Korean and North Korean Translations

위와 같이 게임 내의 그래픽이 변경되는 사례가 많으며, 이를 통해 플레이어들은 좀 더 게임 시스템과 주제성을 친숙하게 받아들이게 된다. 이러한 부분이 의도적 오역과 함께 적용된 사례 또한 존재한다.



[Fig 3, 4] Examples of North Korean localization in the game

위 문화어 번역은 “(원) GLORY TO ARSTOTZKA, (역) 아스토츠키에 영광을”을 “위대한 수령 동지를 위하여”로 “(원) The Truth of Arstotzka, (역) 아스토츠키의 진실”을 “로동신문”으로 현지화한 것으로 원어나 한국어 번역과는 완전히 다른 형태의 오역을 보여준다. 특히 오프닝에 등장하는 ‘수령 동지’라는 단어 또한 김일성이 집권하는 1980년대 북한상을 잘 반영하여 현지화 하였다고 할 수 있다. 하지만 이러한 부분이 의도된 바인지, 혹은 우연의 결과인지는 알기 힘들어 ‘페이퍼 플리즈’의 문화어 번역을 진행한 ‘팀 대표동’ 번역을 총괄 담당했던 전문 게임 번역자 ‘임바다’²¹⁾

에게 1) 번역의 방향성과 2) 문화어 번역시에 실제 고증에 얼마나 신경 썼는지에 대해 사실 확인을 진행하였다.

질문 1)에 대해서 고증보다는 재미를 우선시 하였으며, 2) 번역 방향성 또한 재미를 우선시 하였다는 답변을 받을 수 있었다. 또한 ‘려권’과 같이 의도적으로 번역을 틀리는 부분 또한 있으며 이는 문화어 번역이 실제 북한사람이 진행한 것이 아니라는 점을 과시하기 위해서라는 사실 또한 들을 수 있었다. 이러한 번역 방향성을 고려할 때, 정확한 북한에 대한 표현이나 진지한 문화어 번역을 시도하였다기 보다는 2010년대 인터넷 커뮤니티 등에 흔히 퍼져있는 북한에 대한 수많은 ‘땀’들의 총집합이라고도 분석이 가능하다.

하지만 게임 현지화라는 측면에서 문화어 번역은 굉장히 완성도가 높다. 현지화를 위한 단순 번역을 넘어 앞서 언급한 것처럼 그래픽 변경 또한 적극적으로 시도되고 있기 때문이다. 대표적 사례로는 실제 게임 내에 제공되는 지도와 이웃 국가 명을 모두 변경한 사례가 있다.



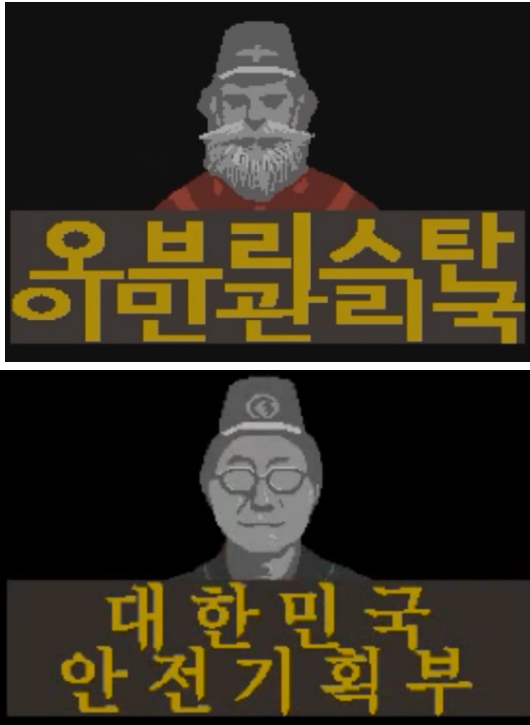
[Fig 5, 6] Maps in Korean and North Korean Translations

위 그림에서 보이듯 단순히 국가의 이름을 바꾼 것을 넘어 지도 자체를 변경하였으며, 커서 아이콘 또한 단순한 화살표 디자인에서 공산권 국가의 대표총기로 유명한 ‘AK-47’로 변경하였다는 점을 확인할 수 있다.

OST가 변경되는 부분도 있는데 게임 오프닝 음악이 그 예이다. 원본과 한국어 번역에서는 기존의 음악²²⁾을 동일하게 사용하지만 문화어 번역에서는 북한 선전가요인 ‘장군님 축지법 쓰신다’를 편곡하여 제공²³⁾한다. 고증적 차원에서는 해당 선전가요가 1996년에 작곡되었기 때문에 작 중 배경인 1980년대와 맞지 않다. 하지만 2010년대에 밌으로 가장 많이 활용된 북한 선전가요의 하나였기에, 번역 방향성인 ‘재미’를 살리기 위해 실제 고증을 무시하고 OST로 선택되었다고 볼 수 있다.

앞서 언급한 현지화를 위한 언어-그래픽-OST 변경이 모두 적용된 사례 중 하나로 탈출계통 엔딩이 있다. 탈출계통 엔딩이란 주인공이 아스토츠카(문화어 번역 : 조선민주주의인민공화국)를 탈출하여 오브리스탄(문화어 번역 : 대한민국)으로 밀입국(문화어 번역 : 탈북)하는 내용의 2가지 엔딩을 의미한다. 탈출계통 엔딩²⁴⁾에서는 배경음악이 변경²⁵⁾되며 전체 대사와 그래픽이 모두 변경되어 제공된다.

21) “General management & Translation (총괄 및 번역), BADA (미리칸)”, (<https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=349213184>), 2018. 11. 15. 14:20
 22) Papers, Please: Theme Song (https://youtu.be/OBQE_TNI7zw).
 23) [OFFICIAL] 동무, 려권내라우 - 트레일러 (<https://youtu.be/YAh4806IFs>).
 24) Ending 16 (Imperfect Escape), 18 (Perfect Escape).
 25) 한국어 번역 : Papers Please OST - Victory (<https://youtu.be/YjQ0tFlpAn8>).
 문화어 번역 : 장군님 축지법 쓰신다 (<https://youtu.be/VqPmj0QIBc>).



[Fig 7, 8] Characters of Korean and North Korean Translations in escape ending

이민관리국이 안전기획부로 대체되며 등장하는 인물의 그래픽 또한 완전히 변화한 것을 확인할 수 있다. 실제 변화한 그래픽을 바탕으로 전체 대사를 통해 게임에 있어 중요한 엔딩 시나리오가 어떻게 변화하였는지 확인하기 위해 엔딩 시나리오 중 하나인 Ending 16 (Imperfect Escape)에 해당하는 부분의 각 언어 패치 별 전체 스크립트를 비교해보면 다음과 같다.

- a-1. 북방 영토 밭, 늦은 기차편에 몸을 실었습니다. 기차 안은 한적합니다.
- b-1. 중국 어느곳, 한국으로 나르는 짐을 실은 기차편에 몸을 실었습니다. 기차 안은 한적합니다.
- a-2. 당신은 급하게 위조된 여권과 재입국표를 구했습니다. 조약하기 짝이 없지만 말입니다.
- b-2. 동무는 들키지 않을까 긴장을 하며 시간이 흐르기만을 기다렸습니다.
- a-3. 새벽녘 무렵, 국경에 도달했습니다. 대기열은

길게 늘어져 있었습니다.

b-3. 기차 안을 살펴보니 동무처럼 조선에서 도망쳐온 인민들이 보였습니다.

a-4. 여섯 시간이 흐르고 / 서류 제출하십시오.

b-4. 그 후 여섯 시간이 흘러 대한민국 안기부에 도착했습니다. / 반갑습니다. 대한민국 안기부 장관입니다.

a-5. 여기 있습니다. / 혼자 오셨습니까? / 예. / 친척을 만나러 왔습니다.

b-5. 반갑습니다. / 오시느라 수고 많이하셨습니다. 혼자이신가요? / 예. / 어서 남조선에 있는 친척을 만나고 싶습니다.

a-6. 아뇨, 가족들과 함께 왔습니다. / 모든 서류를 제출하십시오.

b-6. 아뇨, 가족들과 함께 왔습니다. / 오시느라 고생 많으셨습니다.

a-7. 친척을 만나러 왔습니다. / 방문 목적과는 상관 없습니다. 그대로 대기하십시오.

b-7. 어서 남조선에 있는 친척을 만나고 싶습니다. / 네. 잠시만 기다려주세요.

a-8. 오브리스타에 오신 걸 환영합니다. 다음!

b-8. 대한민국에 오신 것을 진심으로 환영합니다!

위 스크립트 비교를 통해 밀입국이라는 탈출 시나리오가 탈북이라는 형태로 완전히 재각색 되었음을 알 수 있다. 번역과 현지화의 차이점을 극명히 보여주는 예시이다. 몰입감 있는 시나리오를 게임이 의도한 방향으로 전달하는 것이 스크립트의 정확한 해석보다 더 중요하게 다뤄진 사례라 할 수 있다.

또한 번역본은 총괄과 번역을 진행한 ‘임바다’가 밝힌 것처럼 고증보다는 재미를 추구하였으며, 의도적으로 고증을 틀린 부분들도 존재한다. 이에 대한 예시로 대표적인 것은 바로 게임 내에 등장하는 결사단의 명칭 변경이다.



[Fig 9, 10] EZIC in Korean Translation and Kaksital in North Korean Translation

실제 게임 및 한국어 번역에 등장하는 결사단 EZIC은 해방 결사단으로 활동한다. 문화어 번역에서는 이를 비슷한 시기에 방영한 드라마 속 가상의 존재인 ‘각시탈(영문: Bridal Mask or Kaksital)’을 차용하였다는 점은 팬 메이드가 가진 자유로움을 보여줌과 동시에 문화어 번역이 정확한 번역 대신 문화적 현지화를 추구했다는 것을 볼 수 있는 좋은 예시다. 2012년에 드라마로 방영된 ‘각시탈’²⁶⁾은 일제 강점기를 배경으로 하고 있음에도 불구하고 일본제국이 가진 억압과 독재, 탄압의 이미지를 게임의 배경으로 사용한 북한의 이미지로 잘 승화시켰다고 볼 수 있다. 매우 이질적이며, 고증오류라는 점은 게임을 플레이하는 모든 플레이어가 한 눈에 알 수 있는 장치지만 문화적 현지화라는 측면에서 게임의 방향성과 이미지를 해치지 않는 좋은 현지화 사례라고 볼 수 있다.

결사단과 같은 중요 시나리오 시스템에 의도적

으로 고증 오류를 포함한 것처럼 문화어 번역 내에는 몇 가지 사소한 고증 오류 또한 존재하며 해당 오류가 있는 부분과 오류 내용을 정리하자면 다음과 같다.

1. 입국 서류에 문제가 있을 경우 ‘아오지’로 보낸다. -> 한국어 번역인 ‘구금’을 문화어에서는 ‘아오지’로 번역한 사례.
2. 립국 허가서에 적힌 ‘조선인민공화국’ -> 해당 국호는 임시정부 당시 대한민국의 국호.
3. 국가검열성 -> 게임의 배경인 1982년 당시의 명칭은 ‘국가검열위원회’.
4. 주체 72년 -> 1982년은 주체 71년.
5. 립국 허가서에 적힌 ‘조선 정치국’ 도장 -> 국가검열성은 중앙정치국, 중앙정무국과 동일한 중앙위원회 산하 기관으로 국가검열성의 상위기관도 아니며, 동일 기관도 아님.
국경관리소는 중앙군사위원회의 ‘인민내무군’이 관리함.
6. 조선정치국의 도장 모양 -> 해당 모양은 조선중앙방송의 마크임.
7. 립성관리성, 국경관리성 -> 해당 기관은 존재하지 않는 기관임.
8. 로동허가서의 노동당 도장 -> 실제 노동당 마크와는 다름.
9. 로동 신문에 등장하는 조선 지하철이 멈추었다. -> 북한에 지하철은 평양 지하철도뿐이며, 조선 지하철이라는 단어는 매체에서 확인할 수 없음.

총괄번역자 임바다가 앞서 밝힌 대로 문화어 언어 패치가 실제 북한 사람이 번역한 문화어 언어 패치가 아니라 남한 사람이 북한의 실상을 풍자하고 패러디하기 위해 제작한 언어 패치임을 부각시키기 위해 이러한 오류들 중 일부는 의도성을 지닌다. 하지만 번역자들이 인지하지 못한 오류들도 분명히 존재하는 점 또한 사실이다. 하지만 이러한 고증오류들은 게임의 몰입을 방해하지 않는 선에서 제공되고 있으며 대한민국의 일반적인 국민들이 상상하는 북한의 문화적 모습에는 큰 영향을 끼치지

26) 허영만 원작의 KBS 28부작 드라마 ‘각시탈’.

못할 정도의 사소한 문제들로 보인다. 이처럼 현지화에 있어 중요한 문화적 이미지에 대한 설득, 혹은 표현이 고증의 철저함, 번역의 정확성과 함께 중요한 부분임을 확인할 수 있다.

이러한 문화적 현지화의 가능성을 엿볼 수 있는 또 하나의 사례는 2018년 2월에 공개된 10분짜리 단편 영화 ‘PAPERS, PLEASE - The Short Film (2018)’²⁷⁾이다. 해당 영화는 게임 속 ‘아스토츠카’라는 가상의 국가를 배경으로 하고 있다. 하지만 대한민국의 관점에서 볼 때, ‘아스토츠카’는 모티브가 된 ‘동독’으로 바로 연결되기 보다는 오히려 소련과 같이 서양 어딘가에 존재하는 공산국가 모두를 상상하게 만든다. 왜냐하면 공산국가라는 문화적 이미지의 공통점인 경직되고 폐쇄된 분위기, 빈곤해보이는 억압된 사람들을 영화가 잘 표현하고 있기 때문이다.

문화어 번역을 즐긴 사람일지라도 영화 속의 언어와 배우들의 인종, 의상 등의 사실성을 통해 북한을 연상하기보다는 다른 국가를 연상하기 쉽게 변화한다. 이처럼 현지화에 있어 이미지는 명명에 의해 크게 좌우될 수 있기에 언어 번역의 정확성과 고증의 철저함 또한 중요함을 확인할 수 있다. 완성된 이미지의 정체성을 확보하는 것은 명확한 ‘언어’와 ‘사실성’이기 때문이다.

실제 북한의 문화는 대외적으로 크게 알려진 바가 없다. 특히 해당 게임 내에 존재하는 국경관리인이나 북한의 실제 중산층의 삶 등은 자세히 조사된 바가 적어 북한 군인들에 대한 탈북자들의 증언이나 관련 유사 연구 등으로 추정할 수 있다. 다만 이러한 북한 문화에 대한 내용이 과거에 존재한 소비에트 연방이나 동독의 문화와 큰 차이가 있는지에 대해서는 확인하기 어려운 바가 존재한다. 실제 게임 제작자 또한 해당 게임의 제작자인 포프는 ‘냉전 시대의 폴란드와 체코 등, 동유럽의 공산주의 국가에서 모티브’를 가져왔다고 밝히고 있기 때문에 현재까지 유일하게 냉전 시대와 유사한 국가 형태를 가지고 있는 북한을 이웃으로 둔 대한민국 국민들에게는 게임의 제작 모티브만으로

도 충분히 북한의 기분을 느낄 수 있었을 것으로 사료되며, 이를 ‘문화어’라는 언어를 사용하여 북한에 대한 적절한 수준의 ‘사실적 고증’을 곁들인 문화어 번역본은 보기 드문 훌륭한 현지화 사례라 할 수 있다.

4. 결 론

게임 ‘Paper, Please’는 그 문화어 번역본에서 언어와 문화적 측면을 통해 사람들이 일반적으로 생각하는 북한의 양상을 보여주고 있었고, 많은 사람들이 일부의 오류에도 불구하고 이를 잘 된 번역본으로 받아들였다. 번역본에서는 어휘적 측면에서는 두음법칙, 외래어 순화, 문화어 어휘 사용이, 문장적 측면에서는 ‘-네다’, ‘-라우’의 어미 활용이 두드러졌으며 문화적 측면에서는 문화어 측면에서 순화된 문화어 특유의 어휘들, 그리고 ‘조선민주주의공화국’, ‘수령 동지’, ‘아오지’, ‘각시탈’ 등의 북한을 보여줄 수 있는 문화적 개념의 사용이 두드러졌다. 그리고 해당 번역본을 수용한 사람들은 일부의 오류에도 불구하고 이를 잘된 문화어 번역본으로 호평을 한 것이다.

또한 게임 속에 등장하는 모든 모습은 현재 대한민국의 평범한 국민들이 생각하는 관념적인 북한의 모습을 담고 있으며 이것은 현재 북한의 현실과도 어느 정도 괴리감을 가지고 있다. 하지만 현지화란 실제 현실을 얼마나 잘 고증했느냐는 것만 큼이나 ‘해당 대상에 대한 대중적 이미지’를 얼마나 잘 구현했느냐 또한 중요함을 확인할 수 있었다.

‘Paper, Please’의 문화어 번역본은 풍자 의도를 가지고 시작되었기에 현지화에 대한 치밀한 고증이나 정교한 검수는 수행되지 않았다. 하지만 그렇기 때문에 오히려 정구 번역에서는 할 수 없었던 참신한 시도를 통해 많은 사람들에게 관심을 끌었다는 점에서 콘텐츠 현지화의 새로운 방향성을 확인할 수 있었다.

27) PAPERS, PLEASE - The Short Film (2018) 4K SUBS (<https://youtu.be/YFHHGETsxkE>).

게임 번역에 있어 ‘문화적·관념적 이미지의 구현’은 번역보다는 각색이나 변안에 더 가까운 작업으로 볼 수 있다. 하지만 현재 게임을 번역한다는 것은 오히려 원 텍스트가 가지고 있는 뉘앙스나 이미지를 얼마나 잘 전달하느냐에 초점을 맞추고 있는 것 또한 엄연한 사실이다.

게임은 문화나 관념이 강하게 내포된 종합창작물이다. 모든 창작물은 출신 국가를 넘어 세계를 고려해야만 하는 시대라는 것을 감안할 때, 콘텐츠 현지화라는 과제에 대대 ‘Paper, Please’의 ‘문화어 번역’은 좀 더 적극적이면서 실험적인 형태로 게임 번역의 방향을 보여주고 있다.

게임 번역은 지금까지 텍스트를 자국어로 단순 번역하면 되는 것처럼 인식되었다. 하지만 본 연구를 통해 오히려 종합 예술로써 변안이나 각색이라는 방향으로도 충분히 접근이 가능하다는 점을 확인할 수 있었고, 추후 게임 번역에 대한 연구는 게임과 텍스트가 분리된 것이 아니라 텍스트를 내포한 게임 콘텐츠 자체를 ‘현지화’하는 것에 대한 논의가 심도 깊게 이루어져야 할 것으로 사료된다.

ACKNOWLEDGMENTS

This work is supported by Korea University’s 2018 College of Global Business Research Fund (K1814751). 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] Seong-Yeon Lee, "Understanding North Korean", pp.16-17, Chosun University Publishing, 2003.
- [2] Ho-Hyeuk Won, Bon-Hyeok Gu, and Hyoung-Youb Kim, "A Study on Game Localization with the Game ‘Lobotomy Corporation’: Based on Translation Considering Characteristics", Journal of Korean Game Society, Vol. 18, No. 3, pp.87-102, 2018a.
- [3] Oh-Hyun Cho, Yong-Kyung Kim, Ju-Mi Kim, Dong-Guen Park, and Jun-Hee Kim, "Understanding North Korean Culture", Kyungjinmunhwa, 2005.
- [4] Jong-Seon Hong, "North Korean Education in the Korean Language Curriculum for Secondary School", The Institute of Education of Korean Language and Literature, Vol. 21, p.37, 2009.
- [5] Seong-Yeon Lee, "Understanding North Korean", p.18, Chosun University Publishing, 2003.
- [6] To-Bok Chong, "Comparative Study on the Language Policies in South and North Korea", Chosun University PhD Dissertation, 1989.
- [7] See-Gyoon Park, and Pyong-Ro Kwon, "A Contrastive Study on the South and North Korean Languages: Focused on Pronunciation and Vocabulary", Kwukemwunhak, Vol. 38, pp.30-31, 2003.
- [8] Yong-Gun Ko, "Language and Culture of North Korea", p.76, Seoul University Publishing, 1999.
- [9] Seong-Yeon Lee, "Understanding North Korean", p.39, Chosun University Publishing, 2003.
- [10] Sung-Woo Nam and Jae-Young Chung, "Language Life of North Korea", pp.25-26, Koreaone, 1990
- [11] Yong-Gun Ko, "Language and Culture of North Korea", pp.318-330, Seoul University Publishing, 1999.
- [12] Seong-Yeon Lee, "Vocabulary Expansion of North Korean and Korean Policy After Unification", Korean Language & Literature, Vol. 37, p.141, 1996.
- [13] See-Gyoon Park, and Pyong-Ro Kwon, "A Contrastive Study on the South and North Korean Languages: Focused on Pronunciation and Vocabulary", Kwukemwunhak, Vol. 38, p.39, 2003.
- [14] Jeong-Eun Kim, Young-Ja Kim, Hee-Jin Kim, and Ok-Ryun Lee, "Study on Languages of South and North Korean", p. 53, Pagijong, 1997.

- [15] See-Gyoon Park, and Pyong-Ro Kwon, "A Contrastive Study on the South and North Korean Languages: Focused on Pronunciation and Vocabulary", Kwukemwunhak, Vol. 38, p.45, 2003.
- [16] Seong-Yeon Lee, "Understanding North Korean", p.76, Chosun University Publishing, 2003.
- [17] Jong-Seon Hong, "North Korean Education in the Korean Language Curriculum for Secondary School", The Institute of Education of Korean Language and Literature, Vol. 21, pp.39-40, 2009.
- [18] Mi-Ae Ahn, Mi-Joo Hong, and Doo-Hyeon Paek, "The Establishment of Linguistic Identity and Differentiation through the Word-initial ㄷ/- Rule in Standard North Korean", Eomunlonchong, pp.85-125, Vol. 76, 2018.
- [19] Antony Pym, "Translation Solutions for Many Languages", p.220, Bloomsbury Publishing, 2016.
- [20] 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.134-140, 2018b.
- [21] National Institute of Korean Language, "Research of Language Usages in Movies and Games", p.254, National Institute of Korean Language, 2007.
- [22] Jeong-Eun Kim, Young-Ja Kim, Hee-Jin Kim, and Ok-Ryun Lee, "Study on Languages of South and North Korean", p.70, Pagijong, 1997.
- [23] 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, pp.135-148, Vol. 18, No. 1, 2018b.
- [24] Seong-Yeon Lee, "Understanding North Korean", p.37, Chosun University Publishing, 2003.
- [25] Oh-Hyun Cho, Yong-Kyung Kim, Ju-Mi Kim, Dong-Guen Park, and Jun-Hee Kim, "Understanding North Korean Culture", pp.98-99, Kyungjinmunhwa, 2005.
- [26] Ho-Hyeuk Won, "How to start a science of game translation", The Proceedings of the

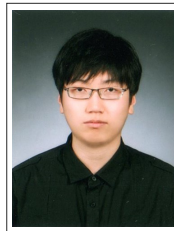
Ewha Research Institute for Translation Studies International Conference, 2018.



원 호 혁 (Won, Ho Hyeuk)

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

관심분야 : 음운·형태론, 통역번역학, 전산언어학, 통사론



구 본 혁 (Gu, Bon Hyeok)

약 력 : 2015 고려대학교 응용언어문화학협동과정 (문화콘텐츠학 석사)
2017-2018 우리어문학회 편집간사
2016-현재 고려대학교 응용언어문화학협동과정 (문화콘텐츠학 박사수료)
2019-현재 우리어문학회 총무간사

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



김 형 엽 (Kim, Hyoung Youb)

약 력 : 1990 일리노이대학교 언어학 박사
1991-현재 고려대학교 영미학전공 교수

관심분야 : 음운론, 형태론, 통사론, 영어교육, 번역학