

게임 ‘하스스톤’의 창조적·문화적인 한국어 의역에 대하여

원호혁, 구분혁, 김형엽
고려대학교

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

Creative and Cultural Free Korean Translation in the Game ‘Hearthstone’

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

요 약

본 연구는 ‘블리자드(Blizzard)’사의 게임 ‘하스스톤(Hearthstone)’에 적용된 창조적·문화적 의역에 대해 확인하고 이에 대한 수용자들의 반응을 고찰하고자 한다. 본 연구에서는 의역의 기법에 대해 고찰한 뒤 다양한 의역 번역 전략이 ‘하스스톤’에 어떻게 적용되었으며 의역된 번역어들에 대한 수용자의 반응을 설문조사를 통해 확인하였다. 그 결과 수용자들은 번역어가 원어의 의미와 멀지 않은 번역을 선호했으나 대체할 적절한 단어가 없는 경우에는 다소 의미에 거리가 있어도 번역을 수용했다.

ABSTRACT

In this research we attempt to observe the creative and cultural liberal translation for ‘Hearthstone’. Also we examine the reaction of the game players when they face the translated expressions. At first, we consider the free translation methods. Then, we contemplate how the translating skills are employed. Next, the response of the game users is weighed through the questionnaires survey. Based on the results the players prefer the closeness between the original and the altered text. Otherwise, they tend to grant the freely translated terms without finding the proper terms.

Keywords : Culture (문화), Free Translation (의역), Game Translation (게임 번역), Localization (현지화), Hearthstone (하스스톤), Blizzard (블리자드), TCG (트레이딩 카드 게임)

Received: Mar. 11. 2020 Revised: Apr. 02. 2020
Accepted: Apr. 04. 2020
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. 서 론

게임 텍스트의 번역에 있어서 가장 중요한 요점 중 하나는 어휘에 대한 번역이다. 게임의 기반이 되는 컴퓨터는 미국을 주도적으로 개발이 되었으며 이로 인해 게임이 아니더라도 컴퓨터와 관련된 많은 용어들은 주로 원어(영어) 그대로 사용이 되는 것이 일반적이다. 또한, 현재 세계를 주도하고 있는 게임회사들인 ‘블리자드(Blizzard)’, ‘라이엇 게임즈(Riot Games)’¹⁾, ‘밸브(Valve)’ 등은 모두 미국에 위치한 회사들인데 이로 인해 게임들은 주로 미국에 그 역사와 근원을 두고 있으며 이는 게임에 사용되는 용어들에도 영향을 미쳐 게임 내의 용어는 대부분 영어이다. 이렇기 때문에 게임 번역을 연구하는 데 있어서는 어휘에 집중이 되어온 것이 사실이며 이는 게임 번역에 관한 선행연구들을 통해서도 알 수 있다[1,2].

위 선행연구들에서는 게임 번역에 있어 제시된 현지화와 타당성에 대한 문제 제기를 이어 받아 번역에 있어 모방 이론의 효과와 번역에 있어서 콘텐츠 현지화 사례를 고찰하여 게임 번역의 창조적²⁾·문화적 번역의 가능성을 확인하였다.

우선 게임 번역의 경우 등장하는 외래어 어휘들을 번역할지 혹은 발음대로 사용하는 차용어(loanword)로 남길지는 흥미로운 논점이었다. 실제로도 국립국어원의 보고서에 따르면 게임 내 단어 중 외래어 혹은 외국어가 차지하는 비중은 10%로 이는 다른 장르의 텍스트보다 높은 비중을 차지한다고 볼 수 있다[3]. 거기에 더해 게임 ‘리그 오브 레전드(League of Legends)’의 프로그래머(progamer)와 해설자의 발화를 담은 방송 프로그램 ‘오프더레코드(OFF THE RECORD)’를 전사한 연구에 따르면 프로그래머와 해설자가 발화한 약 2,000여개의 명사 중 외래어의 비중은 거의 65%에 달했다[4]. 이는 게임 텍스트 내에 두드러지는 외래어 사용을 짐작할 수 있게 하며 때문에 해당 연구에서는 게임 번역의 경우 어휘를 음차번역하는 펴(Pym, 2016)의 단어를 소리나는 대로 모방하는

‘어휘모방(Copying Words)’⁵⁾이 유용한 전략일 수 있음을 주장하기도 하였다.

그러나 게임 번역에서 모든 게임 회사, 번역 회사 혹은 아마추어(열정적인 게임 플레이어)³⁾가 해당 전략을 선택하는 것이 아니며 그 중 독특하게도 창조적, 문화적인 의역을 선호하는 회사가 바로 ‘블리자드’이다. ‘블리자드’의 번역은 그들만의 번역 지침에 따라 동일한 의미를 전달하기 위해, 가능한 모든 단어를 현지어로 번역하는 경향을 보이고 있다.⁴⁾

본 연구에서는 2018년 8월 기준 국내 점유율 3위(13.62%)⁵⁾인 ‘블리자드’의 게임 중 트레이딩 카드 게임(Trading Card Game, TCG)⁶⁾인 하스스톤을 대상으로 한다. 우선 국내 점유율 1위와 2위인 ‘리그 오브 레전드’와 ‘배틀 그라운드(PlayerUnknown’s Battlegrounds, PUBG)’의 경우 ‘리그 오브 레전드’는 의역의 비중이 높지 않고 게임 내 의역 가능한 텍스트의 양이 트레이딩 카드 게임인 ‘하스스톤’보다 적다는 점에서 제외되었고 ‘배틀 그라운드’는 국내개발 게임이므로 한국어 번역의 대상이 될 수 없어 제외되었다. 1998년에 출시된 ‘스타크래프트 1’부터 다양한 게임들을 선보이며 블리자드는 높은 국내 점유율을 지켜왔고 한글화 또한 적극적으로 시도하여 게임 사용자들 사이에서 ‘블리자드식 번역’이라는 말이 나올 정도

- 1) 그러나 ‘라이엇 게임즈’는 2011년에 중국의 게임회사 ‘텐센트’에 인수되어 자회사로 되었다.
- 2) 여기서 ‘창조적’의 의미는 번역어가 비록 ‘블리자드’ 회사 현지의 게임 연구자들과 테스터(tester)들에 의해 플레이되고 재분석되며 여러 차례 검토되는 과정을 거치지만 원문의 출발어와 번역어 도착어 사이에 다소 간극이 존재해 의미에 기반을 둔 번역어가 참신하다는 점에서 해당 어휘를 선택하였다. 또한 이를 위해 ‘하스스톤’의 번역에서는 번역을 위해 한국어에는 없는 개념을 설명하기 위해 용어를 만들어내기도 하였다.
- 3) 게임 번역의 경우 공식적으로 번역이 이루어지지 않은 많은 게임들은 일반인들, 특히 그 게임을 즐겨하는 플레이어들에 의해 번역이 이루어진다.
- 4) ‘블리자드’의 2003, 2004 한글화 정책 인터뷰에 의거.
- 5) ‘블리자드’ 지상목표 ‘PC방 점유율 되찾아라’, ‘전자신문’, 2018.08.21. 14:40, (<http://m.etnews.com/20180821000209>)
- 6) TCG 게임은 게임의 처음과 끝이 명확해 변수가 카드 숫자로 통제되며 ‘상대방과 1:1로 대결하여 승리한다’라는 뚜렷한 목표를 가지고 있다[20](구본혁, 한우, 2017: 138).

로 다른 게임들과는 차별화된 번역 형태를 보여주었다. 본 연구는 이러한 블리자드 게임에서 가장 오래된 프랜차이즈 브랜드인 ‘워크래프트(Warcraft) 시리즈’의 트레이딩 카드 게임 버전인 ‘하스스톤’을 대상으로 하는 이유는 우선 해당 게임에서 특히 현지화 된 번역의 양상이 빈번하게 등장했기 때문이다.⁷⁾ 두 번째로 트레이딩 카드 게임 특성상 출발어인 영어 텍스트의 원문을 수집·확인하기에 가장 용이하기 때문이다. 마지막으로 ‘워크래프트 시리즈’와 ‘월드 오브 워크래프트’를 모두 아우르며 테마팩이라는 분류로 기존의 번역들을 재정리한 최신 번역 텍스트를 가지기에 연구의 대상으로 가장 적절하다고 판단하였다.

해당 연구에서는 ‘하스스톤(Hearthstone)’을 중심으로 2장에서는 어떤 의역 기법이 번역에 활용되었는지를 고찰할 것이며 3장에서는 해당 의역은 어떻게 이루어져 왔는지 확인하고자 한다. 이후 4장에서는 번역물에 대한 설문조사를 실시하여 창조적·문화적 의역으로 분류되는 번역어에 대한 반응은 어떠한지를 고찰하여 창조적·문화적 의역의 타당성과 가치, 의의를 고찰하고자 한다.

2. 창조적, 문화적 의역

의역은 개화기에 ‘free translation’의 대역어로 구 차원의 번역을 의미하기도 하였으며 일제 강점기 시기에는 “본문의 뜻만 대강 따서 번역하는 것”을 의미하기도 하였으나 오늘날에는 ‘원문의 구절에 얽매이지 않고 글 전체에 담긴 뜻을 옮기는 것’을 의미한다[6]. 곽은주의 경우에는 의역에서의 번역은 독자에게 내용이 더 잘 전달되게 하고 해당 국가의 독자에게 자연스럽게 느껴지는 번역을 위하여 원문의 내용과 의미에 그 초점을 맞춘다고 보고 있기도 하다[7]. 또한 이은규의 연구는 원문 텍스트의 해체를 통하여 ‘이상적인 목표어(target language) 텍스트’로 가는 것을 의역의 과정으로 보았으며 때문에 모든 번역은 ‘의역 지향성’을 지닌

다고 주장하기도 하였다[8]. 그렇기 때문에 원문의 의미를 정확하게 전달하기 위하여 같은 단계에 있는 문법적 등가어로만 바꾸는 것이 아니라 번역의 목표어에 존재하는 대상으로 새롭게 바꾼다는 의미의 창조성과 문화성은 이미 의역 내에 자연스럽게 깃들여 있는 개념이며 ‘창조적’은 의역 자체에 담겨 있는 의미에 가깝게 다가가는 번역에서 담겨있는 번역 결과물에 있어서의 도전을, ‘문화적’은 출발어에서 목표어로 도달하는 과정에서 목표어에 담겨있는 자국화 성격을 의미한다고 볼 수 있다.

의역에 대해서 언급을 하자면 우선적으로 단어의 유사한 정도를 이야기하는 등가(equivalence)에 대해 언급하지 않을 수 없다. 등가란 번역가의 입장에서 순전히 “번역어에서의 표현을 원문과 대체할 수 있는가?[9] (캣포드(Catford))” 정도의 문제는 아니며 단어 사이의 의미와 이로 인한 위계는 그리 단순한 것이 아님을 알 수 있다. 게임 ‘하스스톤’의 번역 중 일례를 보자면 영어권에서 브라우니와 같은 요정에 해당하는 ‘홉고블린’을 ‘밥통고블린’으로 번역하였다. ‘Hob (hobo)’는 잉글랜드 민담이나 요정담에서 집요정을 뜻하는 단어인데 못생기고 장난기 심한 고블린과 합쳐서 소악당, 혹은 말쑥꾸러기 등으로 표현⁸⁾된다. 수구 정치인이나 종교인, 학자를 비난할 때도 사용한다는 점에서 한국에서 보수층을 비난할 때 사용하는 비속어인 ‘수구꼴통’과도 의미가 통한다고 볼 수 있다. 이 경우 집요정, 혹은 집을 의미하는 ‘홉’을 살려서 번역하지 않았기에 ‘hobgoblin’ 번역에 있어 ‘밥통’이라는 단어가 의미적 측면에서의 등가와 거리는 있다고 볼 수 있다. 하지만 목표어(한국어)에 친숙한 개념으로 텍스트가 가진 비난의 의미를 살려 의미를 이

7) 게다가 ‘스타크래프트’의 경우 초기 작품(‘스타크래프트1’)은 외래어를 소리가 나는 대로 번역하는 음차번역의 형식을 취했으며 ‘워크래프트’와 ‘월드 오브 워크래프트’는 ‘하스스톤’의 토대가 되는 게임이지만 현지화 된 번역의 예는 ‘하스스톤’에 더 많이 존재하며 해당 두 게임에 등장한 번역들은 ‘하스스톤’에 수용된 경우가 많다.

8) “A foolish consistency (anxiety) is the hobgoblin of little minds”라는 영어 속담을 통해서도 홉고블린의 의미에 비난이 포함되어 있음을 알 수 있다.

해시키다는 점에서 단어의 의미를 단순 음차나 직역과는 달리 문화적 내용을 담고 있는 극적인 번역으로 만든다고 볼 수 있으며⁹⁾ 해당 방향과 같이 등가에 거리가 있더라도 목표하는 문화에 더 친숙한 개념을 사용하는 것은 해당 연구에서 대상으로 삼고자 하는 번역가들(‘블리자드 코리아 현지화 팀’)의 취사선택으로 보인다.

그러나 후술될 번역의 예시들은 게임 내에서 등장하는 카드의 명칭을 어떻게 번역했는지에 대한 문제로 이는 어휘적 차원의 등가와 연관이 깊으며 특히 출발어(source language)에는 존재하나 목표어에는 존재하지 않는 무수한 문화개념들이 관련이 되어 있다. 의역이 지나칠 경우에는 타문화권의 사람들이 텍스트를 다르게 이해할 위험도가 높아져 이는 기피되어야 하는 것이 사실이다. 특히 자국화에 관한 부분의 경우 상호간에 지니고 있는 “한 언어를 사용하는 사회 공동체의 고유한 사회, 문제로부터 비롯되는 특정 어휘나 언어사용 관습[10]”인 ‘문화소’이자 ‘문화와 밀접한 상관어’ 대하여 신중한 고려가 되어야 될 것이다. ‘문화소’에 대한 번역전략은 음차번역, 상위어 사용 등으로 그리고 전달되는 매체의 종류에 따라서도 다양하나[11,12,13] 위의 ‘hob’을 ‘밥통’으로 번역한 실례를 봤듯이 ‘블리자드 코리아 현지화 팀’은 해당 문화 관련 어휘에 있어서 대체어를 사용하는 전략을 주로 구사하고 있으며 이는 게임 텍스트의 번역에 있어서 원문에 충실한 의미만 전달하는 것이 아닌 의미의 간극을 벌리더라도 플레이어들에게 주는 흥미 또한 고려하고 있음을 짐작할 수 있다.

의미의 간극이 멀더라도 단순 오역¹⁰⁾이나 언어장악력 부족으로 인한 오역으로 인한 오역을 제외한 ‘의도적 오역’의 경우는 넓게 보면 의역에 포함될 수 있으며[14] 이는 에이블링(Aveling)이 구분한 오역에서의 ‘명칭한 실수’와 ‘의도적 실수’ 중 ‘의도적 실수’[15]에 포함된다고 볼 수 있다. 특히 게임의 경우 계속 언급되고 있는 텍스트를 극적으로 만드는 효과를 위하여 번역의 정확성을 다소 희생하는 사례 또한 대두되고 있다. 게임 ‘Paper,

Please’의 번역과 관련해서는 한국어 ‘입국’의 한자어는 ‘들 입(入)자를 사용한 ‘入國’으로 이는 ‘ㄴ 두음법칙’과 ‘ㄹ 두음법칙’이 적용되지 않는 문화어에서도 이는 ‘입국’으로 번역이 되어야 하며 때문에 ‘립국’이 아닌 ‘입국’이 올바른 표현이다. 그러나 해당 게임의 번역팀(‘팀 대포동’)은 유지와 번역 결과를 공유하는 피드백(feedback) 후에도 해당 번역을 유지하였는데 이는 ‘립국’이라는 오역을 통해 ‘ㄹ 두음법칙’의 과도한 회피로 플레이어들에게 즐거움을 주기 위해서로 추정된다.¹¹⁾

우선 ‘블리자드 코리아 현지화 팀’의 번역 기법에 드러난 의역의 번역기법을 서술하고자 한다. 게임 ‘하스스톤’의 경우에는 의역이 적용되는 경우는 대부분이 문화에 관련된 어휘들이며 이지민의 연구에 의하면 문화 관련 어휘를 번역하는 의역의 기법으로는 문화에 비슷한 의미를 가진 어휘를 대치시키는 자국화(domestication), 문화어를 해설하는 중화, 상위어를 사용하는 일반화, 유의어를 사용하는 대체, 하위어를 사용하는 구체화 등이 있다[16]. 여기에 더해 해당 연구에서는 번역 기법으로 디아즈 신타스와 레멜(Diaz Cintas & Remael)의 연구에서 다루어진 번역 전략인 원문과 번역문에서 새

9) ‘곰’ 혹은 ‘돈’을 의미하는 ‘골드(gold)’가 외래어 그대로 ‘골드’로 음차번역만을 통해 사용되는 현상 또한 게임 텍스트를 향유하는 플레이어들에게 극적임을 느끼게 할 수 있다. 해당 현상과 같이 게임 텍스트는 텍스트를 효과적으로 만들기 위해 철저한 번역의 규칙(문법과 직역에 충실, 혹은 의미와 의역에 충실)을 따르지 않음을 알 수 있다. 이들은 게임 번역 내에서 발생하고 있는 ‘의도적 오역(mandatory mistranslation)’의 일종으로 볼 수 있으며 이에 대해서는 추후의 연구에서 서술을 하고자 한다.

10) 물론 ‘블리자드 코리아 현지화 팀’의 번역이 완벽하다고 볼 수만은 없으며 실제로 ‘왕자 리암(Prince Liam)’이라는 카드의 번역에서 ‘하수인(minions)’을 ‘카드(cards)’로 오역하는 사례가 발생하기도 하였다. 그러나 피드백 후에도 남아있는 번역은 제작진에 의하여 의도된 번역 결과물로 사료된다.

11) 게임 내에서의 ‘의도적 오역’은 텍스트를 극적으로 만드는 효과 이외에도 그 원인이 다른 곳에서도 기인할 수 있다. 게임 ‘Paper, Please’의 경우 한국과 북한의 관계가 냉랭하던 시기에 제작이 되었으며 때문에 게임 번역팀과의 인터뷰에서 그들은 의도적으로 남겨진 오역들을 통해서 원치 않는 정치적 오해를 피하고 싶었다고 주장하였다[19]. 해당 게임 번역에서 등장하는 ‘의도적 오역’의 양상들에 대해서는 추후의 연구에서 더 깊은 고찰을 이루고자 한다.

로운 어휘를 사용하는 신조어, 목표어에서 원문에 사용된 용어를 삭제하는 생략[17]을 더하고자 한다. 비록 해당 분류가 완벽하게 모든 의역 기법을 분류한다고 볼 수는 없으나 해당 분류를 통하여 게임에서 번역된 용어들을 번역 기법에 따라 분류할 수 있다.

언어유희의 경우에는 관용어, 비유, 패러디 등을 통해 원어에도 드러난 의미와 숨겨진 의미, 이중적인 의미가 존재하는 경우이며 의미가 다소 불투명해 이 경우는 어휘 대 어휘만으로 해당 문제를 해결하기에는 어려움이 있다. 박태정의 경우는 게임 텍스트의 언어유희에서의 번역을 원어에서의 언어유희를 설명하는 것에 가까운 문자적 차원에서의 번역, 문맥에 따라 번역하는 문맥적 차원에서의 번역으로 나누고 있다[18]. 그러나 문맥적 차원의 번역 역시도 쉬운 과정은 아닌 것으로 사료되는데 이는 특정 문화권에 존재하는 의미가 상대 문화권에 존재하지 않는 경우도 발생하기 때문이다. 이상적인 경우는 게임 ‘하스스톤’에서의 번역어 중 하나인 ‘구사일생(Cheat Death)’ 번역으로 이 경우는 한국어와 영어 문화권에 공통적으로 존재하는 관용어들로 이들의 세세한 의미인 ‘아홉 번 죽을 뻔하고도 살아나다.’와 ‘(의미의 기원은 분명하지 않지만) 죽음(혹은 죽음의 신)마저 속이고 살아나다.’는 서로 다름지언정 이들은 ‘죽음의 위기 끝에서 간신히 살아남다’는 의미를 담고 있다. 자국화 번역 중에 대체되는 문화어의 거리가 멀 경우 또한 존재하는데 뒷장에서 제시될 ‘두억시니(Shudderwock)’가 그 예시이다. 해당 경우는 자국화의 번역 양상으로 볼 수 있겠다.

뒷장에서 자세히 다뤄질 번역 기법들을 예시로 미리 살펴보면 중화의 예로는 ‘여우같다(the Fox)’는 외국의 관용 표현을 ‘교활한’으로 해석한 ‘교활한 마린(Marin the Fox)’, 일반화의 예로는 ‘덩굴 자르는 칼’을 ‘탐험용’으로 확장한 ‘탐험용 넓적칼(Vinecleaver)’, 구체화의 예로는 ‘토끼’를 방언인 ‘토끼이’로 좁힌 ‘토끼이 콩콩(Pogo-Hopper)’, 대체의 예로는 ‘이빨 달린’을 ‘덱석’이라는 비슷한 의미

의 단어를 사용하여 번역한 ‘덱석 상자(Toothy Chest)’가 있다. 신조어의 예로는 한국어와 영어 양측 모두 새로 만든 단어를 사용한 명서스(‘arf(명)’ + ‘Arthus(아서스)’가 있으며 생략의 예로는 ‘Raiding Party’에서 ‘Party’의 의미를 생략한 번역인 ‘약탈’이 있다.

해당 장에서는 창조적, 문화적 의역이 설명하고자 하는 바는 무엇인지, 그리고 게임 ‘하스스톤’에서 활용되고 있는 번역기법들은 무엇인지를 간략하게 살펴보았다. 다음 장에서는 ‘하스스톤’의 의역이 적용된 번역 사례들을 더 깊게 고찰하고 이들을 번역기법에 따라 구분하고자 한다.

3. ‘하스스톤’의 번역들

‘하스스톤’은 ‘블리자드’가 ‘워크래프트’를 기반으로 2014년에 개발한 트레이딩 카드 게임 형식의 게임이며 ‘월드 오브 워크래프트 TCG’가 그 기반이다. ‘하스스톤’의 초기 이름은 ‘하스스톤: 워크래프트의 영웅들’로 ‘워크래프트’에 기반한 내용이 전개되었으나 추후 ‘워크래프트의 영웅들’은 사라지며 그들만의 독자적인 세계관이 개발되게 되었다.

‘하스스톤’의 시즌은 1달 단위이며 신규 확장팩은 4개월 단위로 등장한다. 해당 연구의 범위는 초기 카드부터 2018년 12월 확장팩인 ‘라스타칸의 대난투’에 등장한 카드까지를 범위로 잡으려 하며¹²⁾ 이들을 다 합쳤을 때(영웅 캐릭터가 사용하는 능력의 이름까지 합쳤을 경우) 총 카드는 1938장이 존재한다.

현재 존재하는 확장팩에서 등장하지 않은, ‘오리지널’ 카드는 총 442장인데 이중 영웅 카드는 22장으로 이들은 대다수가 위에서 언급한 전작들에 등

12) 2014년의 ‘오리지널’ 카드, ‘낙스마라스의 저주’, ‘고블린 대 노움’, 2015년의 ‘검은바위 산’, ‘대 마상시합’, ‘탐험가 연맹’, 2016년의 ‘고대 신의 속삭임’, ‘한여름 밤의 카라잔’, ‘비열한 거리의 가젯잔’, 2017년의 ‘운고로를 향한 여정’, ‘얼어붙은 왕자의 기사들’, ‘코볼트와 지하 미궁’, 2018년의 ‘마녀숲’, ‘박사 붐의 폭심만만 프로젝트’, ‘라스타칸의 대난투’가 이에 해당한다.

장한 인물로 이들의 이름을 번역할 때는 음차번역이 선호되었다. 예를 들어 ‘Anduin Wrynn’을 ‘안두인 린’으로, ‘Nemso Necrofizzle’을 ‘넴지 네크로피즐’로 번역하는 식의 번역이 이루어지는데 해당 음차번역은 해당 연구에서 관심을 두고 있는 부분이 아니므로 여기에서 넘어가고자 한다.

직역과 음차번역을 제외한 의역이 수행된 카드들은 모두 42장으로 전체 카드 수의 2.1%이다. 전체 비율 상으로 2.1%는 매우 적은 비율이지만 확장팩이 진행될수록 의역이 늘어난다는 점과 단순 직역이 가능하지 않은 신조어의 숫자가 원천적으로 소수라는 점을 감안해야 한다. 또한 게임에서 의역은 사용자들의 반발을 강하게 불러올 수도 있는 문제이기에 게임사에서는 보수적이고 신중히 접근한다는 점도 의역의 숫자를 줄이는 원인이 된다. 본 연구는 실험적으로 이루어진 의역이 어떻게 받아들여지느냐를 확인하고 창조적·문화적 번역 전략에 있어서 의역의 가치를 확인하여 게임 번역에서 의역이 재고를 피하기에 적은 비율이지만 연구의 가치가 있다고 판단한다.

‘오리지널’ 카드의 하수인과 주문들은 사실 이전 작품의 카드를 그대로 사용한 경우가 많아 많은 카드들 중에서도 번역에서 두드러지게 나타나는 특징은 많지 않았다.

그렇기 때문에 본 연구에서는 ‘오리지널’ 카드들을 예시로 이용해서는 해당 연구에서 나누고자 하는 번역의 종류를 언급하고자 하며 이들은 크게는 ‘음차번역’, ‘직역’, ‘(창조적, 문화적) 의역’으로 나눌 것이다.¹³⁾ 단순 직역과 음차 번역의 예시는 최대한 줄이고 의역의 예시를 들고자 한다.

‘검은 무쇠 드워프(Dark Iron Dwarf)’, ‘혈법사 탈노스(Bloodmage Thalnos)’ 등의 하수인 카드 번역의 경우는 음차번역을 사용한 사례로 볼 수 있는데 이는 ‘난쟁이’로 번역할 수 있는 ‘Dwarf’를 차용어 ‘드워프’를 사용하여 번역하였기 때문이다. 또한 ‘탈노스’의 경우 번역이 힘든 고유명사를 그대로 음차번역한 양상을 보인다. 물론 이들 번역의 경우 모든 부분의 단어를 외래어로 표기한 것은

아니나 외래어가 사용된 번역은 해당 현상이 두드러졌다고 볼 수 있다. ‘흑기사(The Black Knight)’, ‘풋내기 기술자(Novice Engineer)’, ‘파멸의 예언자(Doomsayer)’ 등의 하수인 카드 번역의 경우가 해당 단어의 뜻을 그대로 옮긴 직역에 해당한다고 볼 수 있다. 이러한 직역과 음차번역의 사례는 본고의 연구대상이 아니므로 번역 종류의 예시로써만 언급하며 이후에는 언급하지 않고자 한다.

의역이 존재하는 확장팩과 사용된 의역의 방식을 정리하면 다음과 같으며 각 확장팩의 명칭은 가독성을 위하여 영문 위키백과 하스스톤 페이지(<https://en.wikipedia.org/wiki/Hearthstone>)에 있는 약칭으로 기재한다. 모험모드는 제외되어 있으며, 각 확장팩은 발매순서대로 정리되어 있다.

[Table 1] Strategies of Translation in ‘Hearthstone’

Series	Domestication	Alternative	Neologism	Neutralization	Generalization	Concretization	Omission
Original	1					1	
GvG	1	1					
LoE	2						
MSG			1	1			
Un’Goro		1	1		1		
KFT	2		1				
KnC	1	1	1	1			
Woods	2						

13) 물론 번역 방법의 세세한 구분은 난해한 부분이나 해당 연구에서는 ‘의역’의 기능을 강조하기 위해 해당 구분을 제시하고자 한다.

Boomsday	4	4	4			1	
Rumble	1	4					4
total	14	11	8	2	1	2	4

위와 같이 조사된 42장의 의역 사례의 경우 대표적인 사례를 우선적으로 논의하고자 한다. 우선 ‘오리지널’ 카드에서는 ‘나 이런 사냥꾼이야(Big Game Hunter)’ 번역의 경우를 볼 수 있다. ‘Big Game Hunter’를 직역하면 ‘대형 사냥감 사냥꾼’으로 실제로 카드는 강력한 하수인을 한 번에 제거할 수 있는 능력을 지녔다. 그러나 해당 카드의 명칭은 가수 ‘dj doc’의 2010년 발매된 노래 ‘나 이런 사람이야(I’m like this)’를 패러디한 것이며 이는 지극히 현지화가 잘 된 한국적인 번역으로 볼 수 있다. ‘들창코’의 경우에도 ‘Hogger’는 그대로 번역할 경우 ‘돼지코’에 가까우나 악역의 캐릭터를 부르는 데에는 ‘돼지코’ 보다는 ‘들창코’가 선택되었으며 이는 많은 플레이어들 사이에서 자연스러운 것으로 각인이 되었다. ‘돼지코’는 ‘들창코’의 방언형¹⁴⁾이며 ‘들창코’는 영어로는 ‘Upturned nose’ 혹은 비하하는 의미로 ‘Jewish nose’로 불린다. 때문에 ‘돼지코, 돼지 혹은 욕심쟁이’를 의미하기도 하는 ‘Hogger’를 ‘들창코’로 번역한 예시 또한 한국에 현지화된 창조적인, 그리고 문화적인 의역으로 볼 수 있다. ‘나 이런 사냥꾼이야’는 자국화 번역으로, ‘들창코’는 구체화 번역의 예시로 볼 수 있다.

‘오리지널’ 카드 이후 첫 확장팩인 ‘낙스라마스의 저주(2014.4.11)’는 첫 확장팩이라 많은 카드가 등장하지 않았으며(30장) 두드러지는 번역 또한 존재하지 않았다. 이후로는 의역이 두드러지는 카드들과 그 원형을 고찰하고자 한다. 다음으로는 ‘탐험가 연맹(2015.11.13)’에서는 주문 ‘무엇이든 가능하도록(Anyfin Can Happen)’으로 대표되는 게임 내의 개구리와 물고기를 합친 것 같은 모습을 보이는 종족인 ‘멀록(Murloc)’의 카드들을 볼 수 있다.

원어에서 ‘무엇이든’을 의미하는 ‘Anything[θɪŋ]’은 ‘Anyfin[fm]’으로 어휘 내의 변화를 겪었는데 이는 ‘fin’이 ‘지느러미’를 의미해 물고기의 특성을 지닌 ‘멀록’을 상징하고 있다. 음절을 구성하는 초성(θ, f), 중성(i), 종성(ŋ, n) 중 중성이 같은 현상을 이용한 언어유희이다. 이들은 ‘네글리쉬(Nerglish)’라는 언어를 사용하는데 다른 종족이 해당 언어를 들을 경우에는 ‘아웁웁(영어로는 Mrglglgl)’이라는 소리처럼 들린다고 한다. 해당 번역에서 영어에서는 어휘 내의 변화로 지느러미를 상징하는 의미를 담고 있으나, 한국어의 번역에서는 어휘 내에서가 아닌 울음소리로 어미를 구성하며 멀록의 한국어 번역본의 울음소리를 담아내었다. 이는 두 언어 특성의 차이, 특히 한국에서는 어휘 내에서의 변화 보다는 어미의 변화가 심한 양상을 반영해 각각 다른 의미를 담은 자국화에 해당하는 의역이라 볼 수 있다.

다음은 ‘얼어붙은 왕자의 기사들(2017.8.17)’에 등장하며 그 번역에 있어서 많은 화제를 낳았던 주문 ‘뼈개걸웃모(Roll the Bones)’가 있다. ‘Roll the Bones’는 물론 ‘주사위를 잘 굴려 기회를 잡는다’는 의미의 ‘roll the dice’에 그 의미가 있다. 그러나 서양에서의 ‘주사위’, 번역했다면 ‘뼈 주사위’가 될 수 있었던 단어를 번역하는 데에 있어서 ‘블리자드’는 한국의 전통놀이인 ‘윷놀이’에서 가능한 패의 일종인 ‘도개걸웃모’에 ‘뼈’를 합친 ‘뼈개걸웃모’로 번역을 하였다. 이 역시도 현지의 문화를 살린 좋은 자국화 번역이라 볼 수 있다.

‘마녀숲(2018.4.13)’에서는 또한 많은 관심을 불러 일으켰던 하수인 ‘두역시니(Shudderwock)’의 번역이 등장하였다. ‘Shudderwock’는 루이스 캐롤(Lewis Carroll)의 소설인 ‘거울 나라의 앨리스(Through the Looking-glass)’에 나온 시 ‘Jabberwocky’에 등장하는 괴물¹⁵⁾인 ‘재버워크

14) 국립국어원에서 개설한 한국어 옛말사전 우리말샘(<https://opendict.korean.go.kr/main>)에 의거

15) 영어 카드설명(게임 내에서는 플레이버) 텍스트에 등장하는 설명에서 보이는 보팔검(vorpal sword)은 ‘재버워크’를 찌르는 검이다. 또한 ‘두역시니’가 공격 시 나오는 대사인 “부스락 부스락(Snicker snack)”은 시에서 ‘보팔검’이 공격할 때 나는 소리

(Jabberwock)’에 떨다는 의미인 ‘shudder’가 합쳐진 단어이다. 이는 음차번역을 할 경우 ‘셔더워크’로 번역을 할 수 있었으나 번역에서는 한국의 ‘머리를 짓누르는 귀신’이자 이영도의 소설 ‘눈물을 마시는 새(2003)’에 등장하는 ‘두억시니’로 번역이 되었다. 실제로 게임 내에서 ‘두억시니’는 “이글거리는 이빨, 괴상망측한 괴성”과 같은 운을 이루는 의미가 없는 대사를 하는데 이는 위에서 언급한 두 소설 내의 ‘두억시니’가 알 수 없는, 의미를 모르는 말을 계속해서 하는 것과 유사하다. 또한 ‘마녀숲’에서 등장하는 하수인 ‘유령아씨(Lady in White)’의 번역 또한 눈여겨 볼만하다. ‘Lady in White’는 기존의 소설 혹은 영화에는 ‘하얀 옷의 여인’으로 번역이 된 선례가 있으나 하얀 옷을 입은 것은 사망한 상태, 유령을 일컫는다. 때문에 해당 번역은 ‘유령’과 젊은 부녀자를 일컫는 순우리말 호칭인 ‘아씨’를 합쳐 번역이 되었다. 이들 또한 자국화 전략을 사용한 의역에 해당한다. 아래는 해당 장에서 심도있게 다루지 못한 그 외의 예들을 확장팩명¹⁶⁾, 카드 종류, 번역어, 원어, 특징, 번역 기법 순서로 정리한 것이다.

고블린 대 노움(GvG, 2014.12.9)

하수인

1. 밥통고블린/Hobogoblin/수구 정치인·종교인·학자들을 비난하는 단어인 홉고블린을 비난의 의미를 지닌 한국어 ‘밥통’으로 번역/자국화
2. 안녕로봇/Annoy-o-Tron/“짜증나다(annoy)’라는 이름이 붙어 있는 기계를 해당 캐릭터가 반복하는 대사인 ‘안녕>Hello!’로 바꿈/대체

탐험가 연맹(LoE, 2015.11.13)

주문

1. 모든 것이 멋지다Awesome/Everyfin is Awesome/어휘(‘fin’) 내에서의 변화를 어미(‘-움’)의 변화로 번역/자국화

비열한 거리의 가젯잔(MSG, 2016.12.2)

하수인

1. 우끼권의 대가/Grook Fu Master/‘groom’은 게임 내 종족인 ‘hozen’이 사용하는 언어에 의하면 ‘죽이다(kill)’를 의미하나 대신 해당 종족을 호칭하는 ‘우끼(호젠)’의 의미를 가져옴. ‘쿵푸(kung fu)’의 패러디/신조어

주문

1. 일거리가 있다던데/I Know a Guy/원어의 ‘내가 그 일을 할 수 있는 전문가를 안다’로 활용된 의미를 가져옴/중화

운고로를 향한 여정(Un’Goro, 2017.4.7)

하수인

1. 완강한 복족이/Stubborn Gastropod/‘복족류’를 의미하는 ‘gastropod’에 ‘-하는 대상’의 의미를 지니는 접미사 ‘-이’를 붙임/신조어

주문

1. 호박석 속의 괴수/Free From Amber/‘free from’은 ‘-에서 나오다’는 의미이나 아직은 ‘호박석’ 속에 있는 모습을 강조/대체

무기

1. 탐험용 낚적칼/Vinecleaver/직역하면 ‘덩굴 자르는 낚적칼’의 의미를 가지는 단어를 확장/일반화

얼어붙은 왕좌의 기사들(KTF, 2017.8.11)

하수인

1. 명서스/Arfus/게임 내의 등장인물 ‘아서스(Arthus)’와 강아지 울음소리 ‘명(arf)’을 합침/신조어
2. 얼룩/Brrrloc/“부르르 떨다”는 의미인 ‘brrr’에서 얼리는 기능을 강조/자국화

이다. ‘Snickers snack’역시 의미가 없는 단어로 문맥에 맞게는 칼소리 ‘쓱쓱’ 혹은 의미가 없는 ‘낄낄대고 웃으며 먹는 간식’으로 번역이 될 수 있으나 게임 내에서는 의미가 없는 운을 맞춘 언어유희라는 점을 활용해 ‘-스락’이 반복되는 “부스락 바스락”으로 번역을 하였다.

16) 확장팩의 출시일은 한국을 기준으로 하였다.

코볼트의 지하미궁(KnC, 2017.12.8)

하수인

1. 교활한 마린/Marin the Fox/‘여우(Fox)’에 담긴 의미를 사용해 ‘여우같은’이 아닌 ‘교활한’으로 번역/중화
2. 덱석 상자/Toothy Chest/‘이빨 달린’을 한국어 부사인 ‘덱석’으로 번역/대체
3. 시궁창 영금이/Sewer Crawler/‘기어 다니는 것(crawler)’을 ‘영금이’로 번역/신조어

주문

1. 구사일생/Cheat Death/‘죽음을 면하다’는 의미를 사자성어인 ‘구사일생’으로 번역/자국화

박사봄의 폭심만만 프로젝트(Boomsday, 2018.8.8)

하수인

1. 듀금의 인도자/Dead Ringer/‘죽음(dead)’을 귀여운 외향을 지닌 캐릭터성을 응용해 ‘듀금’으로 번역/신조어
2. 안녕 모듈/Annoy-o-Module/‘안녕 로봇’과 동일/대체
3. 우격전차/Mulchmuncher/‘뿌리(mulch)’의 의미는 사라지고 ‘우격(munch)’의 의미를 살림/대체
4. 위대한 위즈뱃/Whizbang the Wonderful/‘멋진(wonderful)’을 ‘위즈뱃’과 운을 맞추기 위해 ‘위대한’으로 번역했다/자국화
5. 순찰용 부릉이/Security Rover/‘탐사차(rover)’를 접미사 ‘-이’가 붙은 ‘부릉이’로 번역/신조어
6. 이터늄 부릉이/Eternium Rover/‘순찰용 부릉이’와 동일/신조어
7. 충직한 초롱이/Faithful Lumi/‘빛(lumi)’을 상징하는 이름을 ‘초롱이’로 번역/신조어
8. 토갱이 쿵쿵/Pogo-Hopper/‘토끼(hopper)’를 귀엽게 이르는 ‘토갱이’로 번역하여 ‘스카이쿵쿵(pogo stick)’과 합침/구체화
9. 푸르딩딩한 플롭/Flobbidinous Floop/영어의 ‘flo’가 반복되는 언어유희를 한국어 ‘포’으로 살림/자국화

주문

1. 먹음직스러운 덱석멜론/Juicy Psychmelon/‘psych’

는 정신과 관련된 단어로 ‘환각’과 같이 번역될 수 있으나 이를 부사인 ‘덱석’으로 번역/대체

2. 발라당/Topsy Turvy/‘뒤집히다’ 혹은 ‘엉망진창이다’의 단어를 부사 ‘발라당’으로 번역/자국화
3. 불지옥함선/The Boomship/‘지옥’이라는 의미를 번역에서 추가/대체
4. 플롭의 수상망측한 수액/Floop’s Glorious Gloop/원문에서는 ‘Flo, Glo, Glo’가 운으로 언어유희를 이루고 있으며 이를 위해 ‘영광스러운’을 ‘수상망측한’으로 번역/자국화

라스타칸의 대난투(Rumble, 2018.12.5)

하수인

1. 난동을 피우는 용/Crowd Roaster/무언가를 굽는다는 의미의 ‘roaster’를 카드 이미지의 ‘용’으로 번역/대체
2. 바나나 장사꾼/Banana Buffoon/광대(‘buffon’)를 장사꾼으로 번역/대체
3. 붉은해적단 호젠/Bloodsail Howler/‘호젠’은 게임 ‘월드 오브 워크래프트’에 등장하는 종족을 의미함. ‘원숭이(howler)’를 ‘호젠’으로 번역/대체
4. 술에 취한 노움/Belligerent Gnome/호전적인(‘belligerent’)을 이미지에 보이는 ‘술에 취한’으로 번역/대체
5. 언더테이카/Da Undertakah/레슬링 선수 ‘The Undertaker’의 패러디이나 한국어로 표현하기 어려운 ‘Da’를 생략/생략
6. 요리사 멀록/Murloc Tastyfin/기존에는 ‘fin’을 사한 멀록 종족의 언어 유희이나 이를 그냥 ‘요리사’로 번역/생략
7. 장비 수집가/Half-time Scavenger/전반전 혹은 쉬는 시간(‘half time’)의 의미를 생략하고 번역/생략

주문

1. 약탈/Raiding Party/약탈(‘Raiding’)과 단(‘Party’)이 합쳐진 단어이나 ‘단’의 의미를 생략/생략

무기

1. 츠르륵 봉/Lickkim/활한다는 의미의 ‘licking’의 패러디이나 이를 한국의 활는 소리인 ‘츠르륵’으로 번역/자국화

해당 장에서는 게임 ‘하스스톤’에 등장한 의역이 반영된 카드와 그 명칭들을 소개하였다. 반영된 카드들은 대부분 2단어 이상으로 구성된 어구(24)였으며 단어(15)가 그 뒤를 이었다. 문장(3)의 경우 네글리쉬 문장의 번역을 위한 것이었고, 나머지 1개의 예시인 ‘일거리가 있다던데/I know a Guy’ 또한 의미의 중화를 통한 의역이라 본 연구에서 대상으로 삼는 창조적·문화적 의역과는 약간의 거리를 보인다. 의역된 단어의 번역 경향을 확인하면 자국화(4)·대체(3)·신조어(3)가 사용되었고 일반화·생략·구체화가 각각 1개씩 사용되었다. 어구의 경우 자국화(8)·대체(7)·신조어(5)로 역시 높은 비율을 보여주었고 생략(3)·중화(1)가 각각 확인되었다.

즉 출발어의 언어 형식에 상관없이 자국화·대체·신조어의 형식으로 의역의 대부분이 이루어짐을 확인할 수 있었다. 이처럼 하스스톤의 의역 대부분은 단어와 어구를 대상으로 수행되며 번역 방식은 자국화(14)·대체(11)·신조어(8)가 전체 의역의 78.5%를 차지하며 게임 번역에서 의역을 수행하는 것은 출발어의 의미를 살리는 것보다는 문화적 배경을 바탕으로 번역을 수행하거나, 신조어나 완전히 다른 단어로 대체하는 형식이 주된 방식임을 확인하였다.

게임 ‘하스스톤’의 번역에는 이와 같은 다양한 기법들이 사용되고 있었으며 그 기법에 따라서는 출발어를 가까우면서 다른 의미로 번역하는 등 원어와 번역어의 관계에 있어서 의미의 거리가 좁혀지기도 멀어지기도 하였다. 따라서 다음 장과 그다음 장에서는 설문조사의 내용과 결과 제시를 통해 이러한 문화적·창조적 의역들이 실제 사용자들에게는 어떻게 받아들여지는지를 확인하고자 한다. 전체 의역 중 대표적인 의역들을 선별하고 각 번역을 ‘블리자드’의 작품들에 익숙하지 않은 일반인들과 열정적인 게임 플레이어들을 대상으로 번역의 긍정성을 평가하게 하여 해당 의역이 잘 수행되었는지를 확인할 것이며 또한 게임 ‘하스스톤’의 의역을 수용자들은 원어와 번역어의 의미 차이를 어떻게 받아들였는지를 고찰하고자 한다.

4. 피실험자 설문조사

전 장에서는 의역의 대부분이 문화적 배경과 창조적 신조어나 대체 단어를 통해 이루어짐을 확인하였다. 본 장에서는 설문조사를 통해 게임을 선호하는 기성세대의 게임 ‘하스스톤’에서 이뤄진 의역에 대한 설문조사의 구성을 설명하고자 한다.

온라인으로 이뤄진 약식 설문에서는 해당 게임 ‘하스스톤’과 관련된 커뮤니티에서 게임 내 의역으로 대표적인 ‘두역시니’의 번역에 대한 게임 플레이어들의 반응을 물었을 때 ‘번역할 대상이 없는 경우라 재치가 있는 번역이었다’, ‘적당히 잘 가져다 붙인 번역이다’, ‘하스스톤 정도의 한글화에는 불만이 없다’ 등의 긍정적인 의견이 존재했으나 ‘두역시니의 어감이 더 좋지 않은 것 같다’, ‘과잉 번역이다’ 등의 부정적인 의견이 또한 존재하였다. 온라인 설문조사의 경우 객관성이 떨어지는 것이 사실이므로 해당 연구에서는 직접적인 설문조사를 통해 사람들의 반응을 살피고자 하였다.

해당 연구는 2018년 2학기 고려대학교 세종캠퍼스에서 설문을 실시하였었다. 피실험자 선정은 의역에 대한 최소한의 판단 소양을 기준으로 하여 영미학 관련 강의 수강자들을 대상으로 삼았다. 전공 강의 ‘영어음성학(총 25명)’, ‘세계속의영국과미국(총 54명)’, 교양 강의 ‘영어용법의기초다지기(총 58명)’ 총 3개 강의의 수강자를 대상으로 온라인 설문조사를 실시하였다. 온라인을 통한 설문조사를 통하여 강의를 중복해서 수강하는 학생의 중복된 참여를 막고 게임 혹은 게임 번역에 어느 정도의 관심을 가지고 있는 학생들의 자발적인 참여를 유도하며 시간과 관찰의 규제가 없는 가운데 자유로운 응답을 유도할 수 있을 것으로 기대가 되었다.¹⁷⁾ 설문조사의 응답은 2018년 12월 19일부터 2019년 1월 5일까지 수집이 되었으며 그 이후로는 응답이 더 이상 되지 않아 설문조사를 중단하였다.

해당 설문조사는 그러나 학생을 설문조사 대상으로 삼으며 다양한 연령층을 아우르지 못하는 점,

17) <https://goo.gl/forms/yMBknsz6um3y1c1F2>

그 외에 다양한 사회 역할군을 아우르지 못하는 점, 설문조사 범위 내에 다양한 전공의 학생들이 포함되지 못하는 영어 관련 전공강의의 비중이 큰 것에 있어서는 한계점이 다소 존재할 수 있다. 해당 한계점은 물론 전 연령대에 거친 무작위 설문 조사가 인적, 물적인 한계로 어려운 점에서 기인하기도 한다. 하지만 온라인 게임 이용자들은 주로 어린 연령대에 분포되어 있는 점¹⁸⁾과 해당 설문조사는 번역에 대한 주관적 판단을 물어보는 것으로 설문조사에서 부연될 설명에 더해 기초적인 영어지식이 필요한 점 등을 감안할 때 해당 한계점들을 부족하지만 어느 정도는 보완할 수 있을 것으로 기대가 되었다.

본격적인 설문조사 문항들에 앞서서는 피실험자(설문조사 응답자, 수용자)들의 성별과 나이가 기본적으로 조사되었으며 그 이후에는 ‘블리자드’의 게임에 사전 지식이 있는지를 알 수 있기 위해 ‘블리자드’의 게임을 플레이한 적이 있는지, 또한 온라인 게임 자체를 얼마나 자주 오래 하는지, 그리고 원문의 표현 자체를 살리는 표현인 직역을 선호하는지 원문에 담긴 의미를 살리는 표현인 의역을 선호하는지, 혹은 게임에 따라 이는 다르게 적용되어야 되는지를 물어보는 문항이 존재하였다.

설문조사의 본문에서는 번역의 방법에 대한 설명과 함께 해당 연구의 본문에서 언급한 게임 ‘하스스톤’에의 의역 사례 중에서 15개의 번역어 ‘나 이런 사냥꾼이야(Big Game Hunter)’, ‘장비 수집가(Half-time Scavenger)’, ‘뼈개걸쫓모(Roll the Bones)’, ‘술에 취한 노움(Belligerent Gnome)’, ‘유령아씨(Lady in White)’, ‘밥통고블린(Hobogoblin)’, ‘안녕 로봇(Annoy-o-Tron)’, ‘탐험용 넓적칼(Vinecleaver)’, ‘교활한 마린(Marin the Fox)’, ‘들창코(Hogger)’, ‘듀금의 인도자(Dead Ringer)’, ‘약탈(Raiding Party)’, ‘두억시니(Shudderwock)’, ‘털석 상자(Toothy Chest)’, ‘발라당(Topsy Turvy)’을 통해 피실험자들이 의역된 번역어를 어떻게 받아들이는지를 ‘매우 부정적’, ‘부정적’, ‘보통’, ‘긍정적’, ‘매우 긍정적’ 5개의 지표를

통하여 물어보았다. 비록 해당 15개에 사용된 의역의 방법에 있어서는 전 장에서 설명하였듯 약간의 차이가 존재하나 의역이 사용된 예시 자체가 많지는 않으므로 이들에 대해서는 무작위적인 추출과 세부적인 번역방법의 분류보다는 의역이 더 두드러지며 피실험자들이 쉽게 이해할 수 있는 번역의 예시들을 선정하였다.

다음은 설문조사에서 질의된 15개의 번역어에 대해 분석이다. 아래는 의역된 대상들을 사용된 번역기법에 따라 분류한 것이다.

- 자국화 : 나 이런 사냥꾼이야, 뼈개걸쫓모, 유령아씨, 밥통고블린, 들창코, 두억시니, 발라당
- 중화 : 교활한 마린
- 일반화 : 탐험용 넓적칼
- 대체 : 술에 취한 노움, 안녕 로봇, 털석 상자
- 구체화 : (없음)
- 신조어 : 듀금의 인도자
- 생략 : 장비수집가, 약탈

설문조사에 사용된 번역어로는 자국화 기법이 두드러졌는데 이는 자국화 기법이 사용된 번역어가 다른 번역어와 비교하여 원문과 큰 차이를 보이기 때문이다. 구체화 기법의 경우 ‘토끼’를 귀엽게 일컫는 ‘토깡이’라는 호칭으로 구체화한 ‘토깡이 쿵쿵(Pogo-Hopper)’이 이에 해당되나 이는 ‘토깡이’라는 명칭 자체가 강원도 등 지역의 사투리이기도 한만큼 자국화 기법으로 이를 조망할 여지도 있어 이는 포함하지 않았다.

5. 설문조사의 결과

설문의 결과 해당 설문조사에는 18일에 걸쳐 총 34명의 학생들이 응답을 하였으며 응답자 중 25명

18) 특정 게임마다 향유하는 연령대는 다른데 이를 조사하는 일 또한 적지 않은 시간과 노력이 필요할 것이며 대부분의 게임들의 경우 해당 정보는 이용자(플레이어)들의 개인적인 정보로 공개하지 않는 경향이 크다.

(73.5%)이 남성, 9명(26.5%)이 여성이었다. 자발적인 설문조사로 진행되어 약 130명의 설문 대상 중 일부만이 응답을 하였다. 응답자의 나이는 평균 20세 7명(20.6%), 21세 2명(5.9%), 22세 3명(8.8%), 24세 9명(26.5%)¹⁹⁾, 25세 2명(5.9%), 26세 이상(32.4%)(이는 대학에 다니는 학생들의 나이를 고려하여 하나의 집단으로 묶었다)의 응답자 11명으로 구성되어 있었다.

게임과 관련된 사전지식과 관련해서는 중복응답으로 ‘블리자드’의 게임에서 총 34명의 학생 중 15명이 ‘워크래프트 시리즈’²⁰⁾를, 18명이 ‘스타크래프트 시리즈’를, 4명이 ‘월드 오브 워크래프트’를, 11명이 ‘디아블로 시리즈’를, 7명이 연구 대상인 ‘하스스톤’을 경험한 적이 있었으며 12명의 학생들이 ‘블리자드’의 게임²¹⁾에 경험이 없는 것으로 조사되었다.

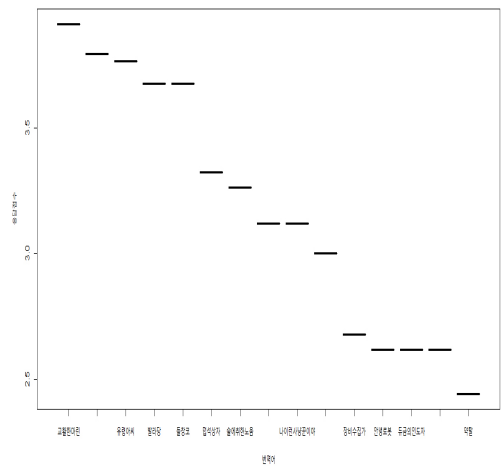
또한, 디지털 게임(PC, 콘솔(console))을 얼마나 자주 향유하고 오래 플레이하는지에 관련된 게임 친숙도에 관련된 문항에서는 게임을 매일 하는 사람이 10명(29.4%), 주 3회~5회 미만이 6명(17.6%), 주 3회 미만이 4명(11.8%), 한 달 5회 이하가 14명(41.2%)을 차지했으며 시간과 관련해서는 30분 이하가 7명(20.6%), 1시간 이하는 0명, 2시간 이하는 8명(23.5%), 3시간 이하는 7명(20.6%) 4시간 이하는 9명(26.5%), 4시간 이상은 3명(8.8%)으로 응답을 하였다.

이를 통하여 응답자들의 성별, ‘블리자드’와 게임에 대한 친숙도가 한 편으로 지나치게 치중되지는 않았음을 확인할 수 있었다. 이는 ‘블리자드’ 게임의 플레이어들만을 조사할 경우 이들이 의역된 번역어에 익숙해져 선입견을 가질 수도 있었기 때문이다.

게임 텍스트의 번역에 대한 선호에서 총 34명 중 직역과 의역이 게임에 따라 선호가 다르다 응답한 사람이 20명, 의역을 선호하는 사람이 13명, 그리고 직역을 선호한다고 응답한 사람은 1명에 불과했다. 이를 통해 게임 텍스트에 대해서는 의미 중심의 의역이 선호되는 경향을 알 수 있다.

다음으로 아래의 [Fig. 1]은 해당 15개 번역어에 대한 피실험자들의 응답을 분석한 것이다. ‘매우 부정적’은 1, ‘부정적’은 2, ‘보통’은 3, ‘긍정적’은 4, ‘매우 긍정적’은 5를 부여해 이들을 수치화하고 평균을 내는 작업을 진행하였다. 이들 수치가 각 번역어에 대한 선호의 정도 차이를 완벽하게 대변하는 것은 아니지만 해당 방법으로 손쉽게 어떤 번역이 선호되었는지를 알 수 있을 것이다.

세로축은 응답점수로 아래에서부터 2.5, 3.0, 3.5를 기준으로 하고 있으며 가로축은 번역어로 좌측부터 교활한 마린, 유령아씨, 발라당, 들창코, 덱석상자, 술에 취한 노움, 나 이런 사냥꾼이야, 장비수집가, 안녕로봇, 듀금의 인도자, 약탈을 대상으로 한다.



[Fig. 1] Responses to Translations in ‘Hearthstone’

15개의 항목 중 ‘보통’인 3보다 낮은(부정적) 평

- 19) 24세의 응답이 높는데 이는 실험자들의 실수로 23세에 대한 응답 표시란을 미처 지문에 기입하지 못했기 때문이다. 19세에 응답한 학생의 수는 0명이었다.
- 20) 시리즈라 명칭되는 게임들은 후속편이 나온, CD 혹은 콘솔 바탕의 게임들을 일컫는다.
- 21) 그 외에 ‘히어로즈 오브 스톰’과 ‘오버워치’ 등 또한 ‘블리자드’의 게임이나 전자는 사람들 사이에서 인식이 두드러지는 게임이 아니며 후자는 게임 내에서 번역이 두드러지지 않아 이들은 제외하였다.

가를 받은 번역어는 ‘약탈(평균: 2.4412, 표준편차: 0.8941)²²⁾’, ‘밥통 고블린(평균: 2.6176, 표준편차: 1.1014)’, ‘듀금의 인도자(평균: 2.6176, 표준편차: 1.3030)’, ‘안녕로봇(평균: 2.6176, 표준편차: 1.0449)’, ‘장비수집가(평균: 2.6765, 표준편차: 0.8061)’의 5개 항목으로 이들에 대한 의역은 피실험자들이 부정적으로 반응을 하였다. 두드러지는 특징으로는 ‘약탈’과 ‘장비수집가’가 ‘Raiding Party’에서 ‘Party’를 생략한, 그리고 ‘Half-time Scavenger’에서 ‘Half-time’을 생략한 생략 기법을 따르고 있으며 이에 대한 응답자들의 반응이 부정적이었다는 점이다. ‘듀금의 인도자’는 ‘죽음’ 대신에 신조어이자 귀여움을 강조하는 표현인 ‘듀금’으로 번역을 하였으며 ‘밥통 고블린’은 ‘노숙자’를 의미하는 ‘hobo’대신 한국적인 표현인 ‘밥통’으로, ‘안녕 로봇’은 ‘Annoy’대신 캐릭터의 대사인 ‘Hello!’로 번역이 이루어졌다. 이들은 신조어, 자국화, 대체 기법이 사용된 예시이나 생략과 마찬가지로 원문과 표현이 다소 거리가 생긴 표현이었고 이들은 응답자들의 긍정적인 반응을 이끌어내는 것에 있어서 실패를 하였다.

반면에 차이가 있어 보이는 선두그룹인 ‘교활한 마린(평균: 3.9118, 표준편차: 0.7927)’, ‘탐험용 넓적칼(평균: 3.7941, 표준편차: 1.0380)’, ‘유령아씨(평균: 3.7647, 표준편차: 1.1822)’, ‘발라당(평균: 3.6765, 표준편차: 0.8428)’, ‘들창코(평균: 3.6765, 표준편차: 0.8428)’의 경우는 피실험자들에게 긍정적인 응답을 받은 경우에 속한다. ‘교활한 마린’과 ‘탐험용 넓적칼’의 경우 이들은 ‘the Fox’에 대한 설명을 덧붙인 중화, ‘덩굴 자르는 칼’의 범주를 넓혀 번역한 일반화 기법을 사용한 번역에 해당하며 이들의 경우는 응답자들에게 의역된 번역어 중에서 가장 긍정적인 반응을 이끌어냈다. 또한 다른 셋의 경우는 비록 자국화 기법을 따르고 있으나 ‘유령아씨’의 경우 원문 ‘Lady in White’를 적절하게 번역하는 것에 있어서 원문과 비슷한 숙어적인 의미를 담기에 어려움이 있으며 ‘발라당’은 직역의 ‘영망진창’과, ‘들창코’는 직역의 ‘돼지코’와 크게 이질적이

지 않은 의미를 담고 있는 양상을 보이며 이들의 경우에는 자국화 번역임에도 불구하고 사람들이 선호하는 번역어였다.

나머지 ‘덱석상자(평균: 3.3235, 표준편차: 1.2485)’, ‘술에 취한 노움(평균: 3.2647, 표준편차: 1.0534)’, ‘뺨개걸옷모(평균: 3.1176, 표준편차: 1.2251)’, ‘나 이런 사냥꾼이야(평균: 3.1176, 표준편차: 1.2251)’, ‘두역시니(평균: 3, 표준편차: 0.9847)’의 경우 이들 또한 ‘이빨달린’을 ‘덱석’으로, ‘호전적인’을 ‘술에 취한’으로, ‘주사위’를 ‘(도)개걸옷모’로, ‘대형 사냥감 사냥꾼’을 ‘나 이런 사냥꾼이야’로, ‘재버워크 혹은 서더워크’를 ‘두역시니’로 바꿔 원문과 의미에 있어서 다소 거리가 있는 표현이었으며 때문에 이들에 대한 선호도 또한 크게 높지는 않았다.

해당 결과를 요약하자면 다음과 같다. 우선 피실험자들은 의역에 있어서 원문의 의미를 중시하였으나 이들의 의미가 크게 바뀌거나 혹은 생략되는 경우를 선호하지 않았으며 때문에 생략 혹은 대체 기법의 경우는 응답자들에게 크게 선호되지 않았으며 중화 혹은 일반화 기법으로 의미가 크게 변화하지 않는 경우가 선호되었다. 자국화 기법의 경우에도 원문의 의미가 크게 변하지 않았거나 혹은 원문을 대체할 적절한 표현이 없었을 때에 해당 기법이 선호되는 양상이 보였다. 일반적으로 ‘하스스톤’의 창조적, 문화적이라 할 수 있는 의역 기법은 수용자들에게 선호되었다고 볼 수 있으나 수용자가 그 의미의 거리가 지나치게 멀거나 원문의 의미를 저해한다고 판단할 때는 번역어에 대한 선호도가 크게 높지 않았다. 그러나 원문에 번역에 있어서 적절한 대체어가 존재하지 않아 보여 이를 참신하게 번역했을 때는 ‘유령아씨’의 번역에 대한 선호와 같이 피실험자들은 창조적 번역을 선호하는 양상을 보였다.

해당 결과가 지닐 수 있는 한계로는 번역에 대한 지문에서의 설명, 이를테면 가장 첫 ‘나 이런 사냥꾼이야’ 문항의 “‘Big Game Hunter’를 ‘대형

22) 이들은 소수점 다섯째 자리에서 반올림한 수치이다.

사냥감 사냥꾼’으로 번역하지 않고 한국가수 ‘dj doc’의 노래 ‘나 이런 사람이야’를 패러디해서 ‘나 이런 사냥꾼이야’로 번역하였다.”와 같은 설명으로 인하여 사람들이 원문과의 거리감에 대한 선입견을 가지게 될 수 있었던 한계점도 지니고 있다. 그러나 피실험자들이 해당 설명과 번역을 통하여 원문과 번역어와의 의미에 있어서 거리감을 느끼는 것도 사실이며 이는 피실험자의 응답에 반영된 것으로 볼 수 있다.

또한 피실험자가 상대적으로 소수였으며 게임을 즐기는 20대 초중반의 대학생만을 대상으로 한다는 점에서 설문 의 한계가 존재하고 있으며 특정 번역 기법의 집합체인 의역의 일부분을 창조적·문화적 번역이라고 구체화시켜 지칭할 수 있느냐는 의문에 대해서는 명확하게 밝히지 못했다는 시간과 자원의 결여로 인한 한계점이 존재한다.

6. 결 론

해당 연구에서는 ‘블리자드’의 게임 중 ‘하스스톤’에 적용된 당사의 현지화 정책, 그리고 그로 인해 발생한 창조적, 문화적 의역의 예들에 대해서 살펴보았다.

기존 선행연구들의 경우 문화적·창조적 의역의 필요성에 대해서만 언급하거나 특정 사례를 문화적·창조적 사례에 대한 의역이 있음을 확인하고 번역 전략을 검토하는 것에 그쳤으나 본 연구는 번역 전략 검토에서 나아가 실제 번역을 마주하는 사용자들에게 설문을 시도하여 문화적·창조적 번역이 얼마나 설득력 있게 다가가는지를 확인하였다.

특히 원문의 의미가 변화한다고 인지되는 생략과 대체 기법이 선호되지 않고, 일반적으로 의역이라 일컬어지는 중화와 일반화, 자국화 번역 기법에 대한 선호도가 두드러지는 점은 주목할 만하다. 이는 피실험자들이 창조적, 문화적 의역 중에서도 원문과의 의미가 지나치게 멀어지지 않은 번역을 선호함을 의미한다고 볼 수 있다. 이는 게임은 단순

한 사실 전달보다 게임이 사용자에게 부여하고자 하는 의미를 최대한 잘 전달할 수 있는 중화, 일반화, 자국화 번역 기법에 대한 연구의 필요성을 의미한다.

본고에서는 창조적, 문화적이라는 의미는 의역에 기존에 담겨 있는 의미로 의미에 가깝게 번역한다는 측면에서는 ‘창조적’, 그리고 게임 내에서 두드러지는 해당 문화에 가까운 대상으로 번역하는 자국화 기법에서 ‘문화적’이라는 의미를 확인하며 지금까지 ‘의역’이라는 단어로 일반화되던 번역 전략을 좀 더 세분화하여 확인함으로써 게임 번역이 지향하고 고민해야 할 번역 전략에 대해 확인하였다.

그리고 해당 번역에 대해 피실험자들은 원문의 의미가 생략되거나 원문과 의미가 다소 멀어지거나 의미를 바꾸어버린 번역에는 부정적인 반응을 보였으며 원문과 의미가 가깝거나 원문에 적절한 의미를 찾지 못한 경우 이를 참신하게 번역했을 경우에는 의역에 긍정적인 반응을 보였다. 다만 원문의 의미라는 것에 대한 고찰이 부족하였던 것은 본 논문의 한계라 생각한다.

또한 출발어에 존재하는 개념을 활용한 언어유희를 해석해 이를 번역에 활용하는 것은 매우 난해한 작업으로 일부 번역가들은 이를 파악하지 못하거나 파악하더라도 번역에서는 이를 기피하는 경우가 발생하기도 한다. 일부 연구에서 외래어 음차 번역이 강조된 것도 외국어 번역에서 오는 이와 같은 어려움이 어느 정도 그 부분을 차지했을 것이다. 추후 연구에서는 이러한 문제점을 사용자가 아닌 번역자, 혹은 게임 제작자의 측면에서 살펴 실제 번역에 있어서 어떠한 전략이 사용되는지를 확인해보는 연구 또한 필요할 것으로 보인다.

본고의 설문조사는 번역에 설명이 부가되어 선입견을 조장할 수 있다는 점, 피실험자가 소수며 특정 연령대를 대상으로 한 점의 한계점이 존재하나 해당 연구가 원문의 번역에 있어서 의역에 대한 무조건적으로 ‘창조적’ 혹은 ‘문화적’인 강조가 아닌 본문과 원문의 의미와의 거리가 어느 정도여

야 되는지에 대한 추가적인 고찰이 있어야 한다고 생각하며 향후 게임 번역 연구에 접근함에 있어서 창조적·문화적 번역이라는 개념이 실재함을 제시하였으며 단순히 ‘의역’이라 지칭되던 번역들을 번역 전략에 따라 세분화하여 확인함으로써 사용자들이 선호하는 형태의 번역 전략을 일부나마 확인할 수 있었다. 이러한 결과를 바탕으로 해당 번역 전략에 대한 자세한 연구가 이루어지기를 바라며 번역 전략에 따른 게임 번역의 실재를 확인하였다는 점에서 본 연구의 의의를 찾고자 한다.

REFERENCES

- [1] 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.135-148, 2018.
- [2] Ho-Hyeuk Won, Bon-Hyeok Gu, and Hyoung-Youb Kim, "Effect of Language and Culture on Contents Localization: Based on the Korean and North Korean Translations of the Game 'Paper, Please'", *Journal of Korean Game Society*, Vol. 19, No. 2, pp.145-160, 2019.
- [3] National Institute of Korean Language, "Survey on Language Usage in Movies and Games", p.254, National Institute of Korean Language, 2007.
- [4] 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, p.146, 2018.
- [5] Anthony Pym, "Translation Solutions for Many Languages", p.220, Bloomsbury Publishing, 2016.
- [6] Yeong-Houn Lee, "Genealogy of the Free Translation", *Journal of Interpretation & Translation Institute*, Vol. 22, No. 1, p.168, 2018.
- [7] Silo Chin and Eun-Joo Kwak, "Translation Studies 101", pp.19-20, Hankokmunhwasa, 2013.
- [8] Eun-Kyu Lee, "Materials in Translation of Chinese Classics and the Degree of Free Translation", *The Journal of Linguistics Science*, Vol. 47, p.103, 2008.
- [9] John Cunnison Catford, "A Linguistics Theory of Translation", Oxford University Press, 1974.
- [10] Keun-Heui Lee, "Translation Strategies on Culture-bound Vocabulary", *The Journal of Translation Studies*, Vol. 4, pp.6-7, 2003.
- [11] Do-Hun Kim, "The role of cognitive baggage in the translation of cultural elements and translation strategy", Vol. 8, No. 2, pp.3-29, 2007.
- [12] In-Kyoung Kwon, "A Study of Cultural Elements in Korean-English Translation -With a focus on Jeju tourism texts-", *Folklore and Translation*, Vol. 25, pp.37-59, 2013.
- [13] Hayne Shin, "Translation of cultural elements in the multilingual dictionary translation project", *Interpretation and Translation*, Vol. 18, No. 3, pp.213-234, 2016.
- [14] Ji-Min Lee, "A Comparative Study of the Translation of Culture-bound Terms in Fansubs and Professional Subtitling", *Journal of Interpretation & Translation Institute*, Vol. 19, No. 2, p.151, 2015.
- [15] Harry Aveling, "Mistakes in Translation: A Functional Approach", *English Language Teaching & Literature*, Vol. 3, No. 1, pp.1-12, 2003.
- [16] Ji-Min Lee, "A Comparative Study of the Translation of Culture-bound Terms in Fansubs and Professional Subtitling", *Journal of Interpretation & Translation Institute*, Vol. 19, No. 2, p.145, 2015.
- [17] J. Diaz-Cintas and Aline Remael, "Audiovisual Translation: Subtitling", St. Jerome Publishing, 2007.
- [18] Tae-Jung Park, "Case Study : Translation Techniques for Puns in Game Localization Processes", *JOURNAL OF THE KOREA CONTENTS ASSOCIATION*, Vol. 13, pp.575-576.
- [19] Ho-Hyeuk Won, Bon-Hyeok Gu, and

Hyoung-Youb Kim, "Effect of Language and Culture on Contents Localization: Based on the Korean and North Korean Translations of the Game 'Paper, Please'", Journal of Korean Game Society, Vol. 19, No. 2, pp.145-160, 2019.

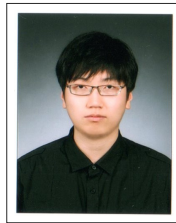
- [20] Bon-Hyeok Gu and Woo Han, "A Study of Relation between Efficiency&Fun in HearthStone", Vol. 30, No. 2, p. 138, 2017.



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)
2016-현재 고려대학교 응용언어문화학협동과정
(문화콘텐츠학 박사수료)
2019-현재 우리어문학회 총무간사

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



김형엽(Kim, Hyoung Youb)

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

관심분야 : 음운론, 형태론, 통사론, 영어교육, 번역학

<부록> 게임 번역에 관한 설문조사

성별

- ① 남 ② 여

나이

- ① 19세 ② 20세 ③ 21세 ④ 22세
⑤ 24세 ⑥ 25세 ⑦ 26세

1. 아래 게임 중 플레이 경험이 있는 게임들을 모두 골라 주세요. (플레이 경험이란 최소 3개월 이상을 의미합니다.)

- ① 워크래프트 시리즈
② 스타크래프트 시리즈
③ 월드 오브 워크래프트
④ 하스스톤
⑤ 디아블로 시리즈
⑥ 해당 게임 없음

2. 디지털 게임(PC, 콘솔)을 얼마나 자주 하십니까?

- ① 매일
② 주 3회~5회
③ 주 3회 미만
④ 한달 5회 이하

3. 디지털 게임(PC, 콘솔)을 보통 얼마나 오래 플레이 하십니까? (4번 응답을 바탕으로 답변해주시면 됩니다. 보편적인 플레이 타임을 파악하기 위함입니다.)

- ① 30분 이하
② 1시간 이하

- ③ 2시간 이하
④ 3시간 이하
⑤ 4시간 이하
⑥ 4시간 이상

4. 게임 플레이 시 직역과 의역 중 무엇을 더 선호하십니까? 직역은 원문의 표현 자체를 살리는 번역을, 의역은 원문에 담긴 의미를 살리는 번역을 뜻합니다.

- ① 직역 ② 의역 ③ 게임에 따라 다름

5. ‘Big Game Hunter’를 ‘대형 사냥감 사냥꾼’으로 번역하지 않고 한국가수 ‘dj doc’의 노래 ‘나 이런 사람이야’를 패러디해서 ‘나 이런 사냥꾼이야’로 번역하였다.

- ① 매우 긍정적
② 긍정적
③ 보통
④ 부정적
⑤ 매우 부정적

6. ‘Half-time Scavenger’에서 쉬는 시간 혹은 막간을 의미하는 ‘Half-time’을 생략하고 ‘장비 수 집가’로 번역하였다.

- ① 매우 긍정적
② 긍정적
③ 보통
④ 부정적
⑤ 매우 부정적

7. ‘Roll the Bones’를 ‘뼈주사위’로 번역하지 않고 전통놀이인 윷놀이를 패러디해 ‘뼈개걸윷모’로 번역하였다. ‘Roll the Bones’는 주사위를 굴리다, 혹은 기회를 잡다는 의미인 ‘Roll the Dice’에

서 온 것이다.

- ① 매우 긍정적
- ② 긍정적
- ③ 보통
- ④ 부정적
- ⑤ 매우 부정적

8. 'Belligerent Gnome'을 '호전적인 노움'이 아닌 술을 들고있는 캐릭터의 이미지를 활용하여 '술에 취한 노움'으로 번역하였다.

- ① 매우 긍정적
- ② 긍정적
- ③ 보통
- ④ 부정적
- ⑤ 매우 부정적

9. 'Lady in White'를 '하얀 옷의 여인'이 아닌 젊은 부녀자를 일컫는 순우리말을 사용하여 '유령 아씨'로 번역하였다. 하얀 옷을 입었다는 것은 사망한 상태를 의미한다.

- ① 매우 긍정적
- ② 긍정적
- ③ 보통
- ④ 부정적
- ⑤ 매우 부정적

10. 'Hobogoblin'을 '노숙자고블린'이 아닌 밥만 축낸다는 의미의 '밥통고블린'으로 번역하였다. 'Hobo'는 떠돌이 혹은 노숙자를 의미하며 이는 '밥통'과는 다소 의미의 차이가 있다.

- ① 매우 긍정적
- ② 긍정적
- ③ 보통

- ④ 부정적
- ⑤ 매우 부정적

11. 'Annoy-o-Tron'을 '짜증나는 로봇'이 아닌 캐릭터의 대사인 '안녕>Hello!'을 활용하여 '안녕 로봇'으로 번역하였다.

- ① 매우 긍정적
- ② 긍정적
- ③ 보통
- ④ 부정적
- ⑤ 매우 부정적

12. 'Vinecleaver'를 '덩굴 자르는 낫적칼'이 아니라 그 의미를 확장해서 '탐험용 낫적칼'로 번역하였다.

- ① 매우 긍정적
- ② 긍정적
- ③ 보통
- ④ 부정적
- ⑤ 매우 부정적

13. 'Marin the Fox'를 '여우같은 마린'이 아니라 담겨진 의미를 해설해 '교활한 마린'으로 번역하였다.

- ① 매우 긍정적
- ② 긍정적
- ③ 보통
- ④ 부정적
- ⑤ 매우 부정적

14. 'Hogger'를 '돼지코'로 번역하지 않고 한국어의 방언형인 '들창코'로 번역하였다.

- ① 매우 긍정적

- ② 긍정적
- ③ 보통
- ④ 부정적
- ⑤ 매우 부정적

15. 'Dead Ringer'를 '죽음의 인도자'가 아닌 캐릭터의 귀여운 외양 때문에 '듀검의 인도자'로 번역하였다.

- ① 매우 긍정적
- ② 긍정적
- ③ 보통
- ④ 부정적
- ⑤ 매우 부정적

16. 'Raiding Party'를 '약탈단'이 아닌 'Party'의 의미를 생략해서 '약탈'로 번역하였다.

- ① 매우 긍정적
- ② 긍정적
- ③ 보통
- ④ 부정적
- ⑤ 매우 부정적

17. 'Shudderwock'를 음차번역한 '셔더워크'가 아닌 한국의 가상의 괴물인 '두억시니'로 번역하였다. 'Shudderwock'는 루이스 캐롤의 소설에 등장하는 괴물 '재버워크(Jabberwock)'에 '떨다(shudder)'의 의미를 합친 것이다.

- ① 매우 긍정적
- ② 긍정적
- ③ 보통
- ④ 부정적
- ⑤ 매우 부정적

18. 'Toothy Chest'를 '이빨 달린 상자'가 아닌 문다는 의미의 한국어 부사를 활용해 '덱석 상자'로 번역하였다.

- ① 매우 긍정적
- ② 긍정적
- ③ 보통
- ④ 부정적
- ⑤ 매우 부정적

19. 'Topsy Turvy'를 '엉망진창' 혹은 '뒤집힘'이 아닌 캐릭터의 넘어진 모습을 활용하여 부사 '발라당'으로 번역하였다.

- ① 매우 긍정적
- ② 긍정적
- ③ 보통
- ④ 부정적
- ⑤ 매우 부정적

20. 본인이 선호하는 한글화된 게임과 좋아하는 이유는 무엇입니까?

21. 본인이 생각하는 번역이 가장 잘된 게임은 어떤 것이며 그 이유는 무엇입니까?

22. 본인이 생각하는 번역을 가장 못한 게임은 어떤 것이며 그 이유는 무엇입니까?

23. 게임 번역에 대한 본인의 생각을 기재해 주세요.

