

영한 게임 번역에서의 명시화에 관한 고찰

게임 ‘리그 오브 레전드’를 중심으로 -

김흥균
동국대학교
kimhk429@gmail.com

Study on Explication Strategy in English-Korean Game Translation
A Case Study of ‘League of Legends’ -

Hong-kyun Kim
Dongguk University

요 약

본 연구는 원본 텍스트의 특정 정보를 번역 텍스트에서 더욱 명료하게 드러내기 위해 활용되는 번역 전략인 ‘명시화’가 게임 번역에서는 어떻게 활용되어 게임 이용자에게 게임 이용에 필요한 정보를 제공하는지를 살펴보고자 한다. 이를 위해 본고에서는 명시화를 실행하기 위해 활용될 수 있는 ‘추가’와 ‘대체’ 번역 방식이 게임 번역에서는 어떠한 방식으로, 어떠한 정보를 명시화하고 있는지를, 게임 ‘리그 오브 레전드(League of Legends)’의 등장인물의 대사, 등장인물의 능력, 장비 아이템에 관한 설명 텍스트를 사례로 하여 살펴보았다. 그 결과 게임 이용자 간의 대결이 주가 되는 장르의 게임 번역에서는 어휘의 삽입 혹은 대체를 통해 게임 조작과 관련된 정보를 명시화하는 것을 우선시하고 있으며, 게임 조작과 관련된 정보를 명시화하기 위해 게임 세계관, 문화와 관련된 정보는 일부 희생될 수 있음을 확인할 수 있었다.

ABSTRACT

This paper investigates how information game users needs to play game is offered to game user by applying the notion of explication toward translated game texts. By using League of Legends’ Character lines, Character Abilities and Equipment Description texts as a case, this paper focused on how ‘Insertion(addition)’ and ‘Replacement’ method are applied toward game translation and which information is being explicated. As a result, this paper found out that translation on Player vs. Player genre game, explication occurs by adding or replacing words containing information needed, and information about game control was prioritized among other information related with game universe and culture.

Keywords : Explication(명시화), Game Text(게임 텍스트), Game Translation(게임 번역), RiotGames(라이엇게임즈), League of Legends(리그 오브 레전드)

Received: May. 10. 2021 Revised: Jun. 08. 2021
Accepted: Jun. 13. 2021
Corresponding Author: Hong-kyun Kim (Dongguk University)
E-mail: kimhk429@gmail.com

© 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.

ISSN: 1598-4540 / eISSN: 2287-8211

1. 서 론

게임 번역은 비교적 최근에 이르러서야 본격적으로 연구되기 시작한 영역이다. 가령 게임 번역학의 연구사를 정리한 Mangiron의 연구에 따르면 ‘게임 번역이 본격적으로 연구되기 시작한 기념비적인 해는 2006년’이라고 언급하고 있다. 당시에 발표된 게임 번역에 대한 논문들을 살펴보자면, 대부분의 연구가 게임 작품의 특징으로 인해 발생하는 게임 텍스트들의 특성 혹은 게임 산업의 구조적 특성으로 인해 기인하는 게임 번역의 특징에 대해 다루고 있다[1,2,3].

한편 게임 제작에 활용된 기술이나 산업 구조에 의해 발생하는 특성과는 별개로 게임 번역 연구자들의 주목을 받은 부분이 있었는데, 이는 게임 텍스트의 배경이 되는 언어적, 그리고 문화적 요소들이다. 게임은 제작단계에 있어 다양한 기술들이 활용될 뿐만 아니라, 게임의 무대가 되는 세계나 등장인물들, 등장인물 간의 대사 등 다양한 요소들의 설계에 있어 특정 지역의 언어나 문화와 관련된 내용이 활용되는 경우가 많고, 이러한 것들이 텍스트에도 반영된다는 것이다. 따라서 게임 번역 연구자들은 게임 텍스트에 반영된 이러한 언어적, 문화적 요소들을 어떻게 다루어낼지에 또한 주목하게 되었다. 가령 Mangiron(2006)과 같은 경우, 게임 번역의 목적인 ‘번역게임 이용자에게, 원본 게임 이용자와 동일한 게임 경험을 제공’을 달성하기 위해, 게임 텍스트에 담긴 문화적 요소들을 중요히 다뤄야 함을 주장하였고, 이를 위해 트랜스크리에이션(transcreation)¹⁾이라는 ‘번역자의 창의성이 적극적으로 반영될 수 있는 번역 방식’을 게임 번역의 주된 특징으로 제시하기도 하였다. 한편 Merino와 같은 경우 Mangiron의 트랜스크리에이션 개념을 ‘창의성이 두드러지는 번역은 게임 번역 뿐만 아니라 문학 번역이나 광고 번역에서도 그 사례들을 확인할 수 있고, 트랜스크리에이션이라는 개념은 그 개념이 너무 모호하다’와 같은 이유를

들어 비판하며, ‘게임플레이(gameplay)’를 번역에 반영하는 것이 게임 번역의 특징일 수 있음을 주장한다. Merino에 따르면 게임플레이는 ‘대사, 음악, 그래픽, 학습 곡선, 플레이어의 행동에 따른 환경 반응, 플레이어의 컨트롤’과 같은 모든 요소들 간의 상호작용에 의해 결정되며, 이것이 다른 미디어들과 게임과의 차별점이라는 것이다. 다른 미디어의 독자들과는 달리, ‘다양한 요소들을 통해 사용할 수 있는 정보들을 바탕으로 게임 이용에 즉각적으로 활용한다’라는 특징을 지닌 번역게임 이용자들의 게임 이용 경험(experience)을 최대한 살릴 수 있는 번역이 수행되어야 한다는 것이 게임 번역에 대한 Merino의 주장이다[4].

그렇다면 게임 번역자들은 게임 이용자들이 게임을 이용하는 데 필요한 정보를 어떻게 번역해서, ‘번역게임 이용자가 원본 게임 이용자와 동일한 게임 경험, 혹은 그 이상의 경험’을 즐길 수 있도록 번역하고 있을까. 본고에서는 게임 이용자들 또한 책의 독자나 영화의 관객과 마찬가지로 ‘특정 정보의 수용자’라는 점에 주목하였다. 게임 이용자들도 실제로 게임을 이용하기에 앞서, 대사, 음악, 영상과 같은 다양한 텍스트들을 통해 어떠한 정보를 습득한다는 점에서는 책의 독자나 영화의 관객과 같다는 것이다. 뿐만 아니라 게임 이용자가 온전히 게임을 즐기기 위해서는 게임 내에 주어진 세계와 등장인물, 여러 종류의 이미지들과 음성 및 문자 텍스트로부터 획득할 수 있는 정보뿐만 아니라, 게임을 직접 진행해나가며 획득할 수 있는 게임 조작과 관련된 정보들까지 요구하게 되는데, 이 과정에서 게임 이용자는 단순 음성과 문자 텍스트를 넘어 다양한 형태의 정보들을 받아들여야 하는 상황에 놓이게 되고, 이러한 상황에서 게임 이용자가 받아들이기 어려운 방식으로 앞서 말한 정보들이 전달된다면 게임 이용자는 게임을 즐기는데 필요한 정보를 얻는 데 실패하거나, 비록 정보 취득에 성

1) translation+creation의 합성어로, 원문에 번역으로 살리기 어려운 언어적 요소나 문화적 요소가 존재할 경우, 원문과는 상당히 상이할 수도 있는 내용을 창조(creation)하여 번역에 활용하는 경우를 설명하기 위해 사용된다.

공하더라도 과도한 노력이 요구되어 게임을 원활히 즐기는 데 지장이 생길 수 있다. 더군다나 번역게임 이용자는 게임의 원본 텍스트를 구성하는 데 반영되는 여러 언어적, 사회문화적 배경에 대한 사전 정보 없이 게임을 접하게 될 수도 있는데, 이러한 사용자들의 특성을 고려하지 않은 채로 게임 번역이 이뤄진다면 원어 게임 이용자와 비교했을 때 정보 전달에 있어 양적, 질적 차이가 발생하게 될 것이고 이는 곧 게임 자체에 대한 이용자들 간 경험의 차이로 이어지게 될 것이다. 이러한 이유로 인해 게임을 번역함에 있어서는, 번역게임 이용자들이 게임을 즐기는데 필요한 정보들을 원본 게임 이용자와 유사하거나 동일하게 획득될 수 있을지를 필히 고려해야 하고, 필요에 따라서는 원본과 다른 번역 텍스트를 제공해서라도 번역게임 이용자에게 게임플레이에 필요한 정보를 제공해야 할 필요가 있다. 따라서 본고에서는 게임 이용자가 실제 게임 이용에 앞서 획득하게 될 어떠한 '정보'가 어떻게 번역되고 있는지를 미국 게임 '리그 오브 레전드(League of Legends)'를 사례로 하여, '원본 텍스트에 존재하는 특정 정보를 번역 텍스트에 더욱 뚜렷하게 나타내게 되는 경우'를 설명하기 위해 번역학에서 사용되어 온 명시화(explicitation) 이론을 통해 좀 더 구체적으로 살펴보려고 한다.

2. 텍스트 내의 정보 전달과 명시화

명시화(explicitation)라는 개념을 최초로 제시한 것은 Vinay와 Darbelnet로, Vinay와 Darbelnet은 명시화를 “원본 작품에서는 맥락이나 상황을 통해 암시적으로만 제시되는 정보를 도착어로 설명하는 일련의 과정(본인 번역)”으로 소개한 바 있다[5]. 이렇게 제시된 명시화 개념을 이론화 시킨 것이 Blum Kulka로, Blum Kulka는 명시화를 “번역자에 의해 수행되는 원본 텍스트의 해석 과정”으로 설명하며, 명시화가 ‘번역의 과정 그 자체에 내재되어있는, 언어와 무관하게 번역 행위가 이루어진다면 보편적으로 발생하는 현상’이라는 명시화 이

론을 제시하였다. 이에 덧붙여 Blumkulka는 명시화 과정을 거치며 원본 텍스트에 비해 번역본 텍스트가 분량이 더 많아짐(redundant)을 주장하기도 하였다[6].

이에 대해 Seguinot(1988)와 같은 경우는 텍스트가 늘어나는 사례만으로 명시성(explicitness)이 늘어나는 모든 경우를 설명하기에는 부족하며, 명시화가 ‘원본 텍스트에서는 암시적으로만 제시되는 것이 번역본에서는 직접적으로 나타나는 경우’뿐만 아니라, ‘원본에 없었던 내용을 번역본을 통해 표현해내는 경우’와 ‘특정 요소를 집중하거나, 강조하거나, 어휘 선택을 통해 원본 텍스트보다 더 중요하게 묘사하는 경우’까지 명시화에 포함될 수 있음을 주장하기도 하였다[7].

이와 같은 명시화 이론은 ‘언어와 무관하게 번역 행위가 이루어진다면 보편적으로 발생하는 현상’이라는 특징으로 인해 다양한 국가 출신의 연구자들에 의해 연구되었고, 국내에서 또한 많은 연구자에 의해 영-한, 또는 한-영 번역 간 명시화에 관한 연구가 수행되고 있다.

하지만 앞서 살펴본 명시화에 관한 일련의 연구들 대부분의 주로 문자 텍스트들만이 활용되는 문학, 혹은 비문학들을 사례로 행해졌다는 점은 명시화 이론을 게임 번역의 영역에 적용하기에 앞서서 고려되어야 할 필요가 있다. 이는 게임 번역은 문자 텍스트뿐만 아니라 음성 텍스트, 이미지와 컷신(cutscene)과 같은 동영상까지 다양한 요소들이 혼재되어있는 작품이기 때문이다. 이러한 문제를 앞서 살펴본 국내의 연구로 이상빈(2015)의 연구가 존재한다. 이상빈은 문자 텍스트만이 아니라 이미지가 함께 존재하는 영화 포스터의 영-한 번역 과정에서 발생하는 명시화에 관해 연구한 바 있다. 이상빈은 기존의 명시화에 관한 연구들은 ‘원문과 번역의 매칭(matching)을 기본전제로 삼고 있어, 원문에는 없는 내용을 선택적으로 추가하거나 원문의 특정 요소를 강조하는 방식으로 번역(제작)되는 국내 외화포스터의 명시화를 설명하기는 쉽지 않음’을 지적한다. 따라서 이상빈은 명시화 이론을

영화 번역에 적용하기 위해, 명시화와 관련된 다양한 연구자들의 연구를 통합하여 영화 포스터에서의 명시화의 개념 요인을 (1) 스키포스²⁾, (2) 규범³⁾, (3) 첨가, (4) 비대칭성, (5) 표층적 결속성, (6) 커뮤니케이션 단서, (7) 모드-채널, (8) 세기·정도와 같은 8개의 항목으로 정리하고 이를 통한 영화 포스터 번역에서의 명시화 분석을 시도하였다. 이상빈의 이와 같은 연구는 기존의 명시화 이론에서는 잘 다루지 않던 영역의 번역에도 명시화 이론이 적용될 수 있다는 가능성을 제시하였다고 할 수 있다[8].

한편 이와 같은 명시화 이론이, 구체적으로 어떠한 방식으로 실제 번역에서 구현되는지를 살펴본 연구 또한 존재한다. Perego(2003)은 영화 자막의 번역 사례들을 통해, 명시화를 어떤 이유로, 어느 상황에(why and when) 발생하는지를 기준으로 범주화하는 연구를 수행한 바 있다. Perego에 따르면 영화 번역에서의 명시화는 원본 텍스트 문화권과 도착어 텍스트 문화권 사이의 문화적 차이(gap)를 해소하기 위해 발생할 수 있으며, 추가(addition)와 구체화(specification)를 통해 실제 번역에 적용됨을 주장하였다. 여기에서의 추가는 Perego의 표현을 빌리자면 ‘원본 텍스트와는 다른 언어적 요소들을 번역 텍스트에 삽입(insertion)하는 것’으로, 이때 삽입될 수 있는 것들은 문법적 요소, 어휘적 요소, 통사론적 요소이다. 구체화의 경우에는 다시 Perego의 표현을 빌리자면, ‘보편적이고, 넓은 범위의 표현을 좀 더 구체적이고, 특징적인 표현으로 대체(replacement)함으로써 의미를 추가하는 것’이다. Perego는 이에 덧붙여, 여기에서의 ‘의미의 추가’라는 것은, 원문 텍스트에는 존재하지 않는 어떠한 요소의 삽입만을 의미하기보다는, 원문보다 더 선명한, 자세한 의미를 제공하거나, 원문에서 사용된 표현보다 더 구체적인 표현을 활용하는 것을 이야기하고 있음을 언급한다[9].

따라서 본고에서는 위와 같은 Perego의 연구에 기반하여, 명시화가 정보를 추가하거나 구체화하기 위해 실제 번역에 쓰이는 방식인 ‘삽입(insertion)’

과 ‘대체(replacement)’를 중심으로 게임 번역에서의 명시화가 실제로 어떻게 나타나고 있는지를 살펴보고자 한다. 다만 Perego가 제시한 ‘문화적 차이를 해소하기 위해 발생하는’ 명시화 개념은, 문화와 관련된 정보뿐만 아니라 게임 조작과 관련된 정보의 차이 또한 다루어야 하는 게임 번역을 전부 설명하기에는 부족할 수 있다. 따라서 본고에서는 서로 다른 정보를 전달하는 세 종류의 게임 텍스트 (1) 게임 내 등장인물들의 대사 텍스트, (2) 게임 내 등장인물의 능력에 대한 설명 텍스트, (3) 게임 내 장비 아이템들에 관한 설명 텍스트를 중심으로 게임 번역에서의 명시화를 살펴보고자 한다.

3. 게임 ‘리그 오브 레전드’와 분석대상 텍스트

‘리그 오브 레전드(League of Legends)’는 미국 게임 회사 ‘라이엇 게임즈(Riot Games)’가 개발한 MOBA 장르 게임으로, 미국에서 2009년 10월 서비스를 시작한 이후 유럽(2010년 7월), 중국(2011년 9월), 한국(2011년 12월) 등 다양한 국가에서 현재까지 서비스를 제공하고 있는 게임이다. 2016년 기준 월 플레이어 수 1억 명, 2019년 8월 기준 하루 전 세계 서버의 피크 시간 동시 접속자 수를 합치면 800만 명이 넘을 정도로 전 세계적인 흥행을 거둔 작품이기도 하다. 단순히 세계적인 성공을 거둔 것만이, 본 연구가 ‘리그 오브 레전드’를 사례로 삼은 이유만은 아니다. 라이엇 게임즈는 자신들의 게임이 성공해가며 점차 서비스 제공 국가를 확대해나감에 따라, 새로 게임을 서비스하게 된 국가들의 문화적 요소들을 게임에 삽입함으로써 새로운 시장의 게임 이용자들에게도 친숙하게 접근할 수 있는 방향으로 게임을 개발해왔다. 이와 같이

2) 스키포스(skopos)는 ‘의도, 목표, 목적’을 뜻하는 그리스어로부터 유래하여, ‘인간의 모든 행위에는 이유가 있다’라는 행위이론에 기반하여 번역이라는 행위가 어떠한 의도나 목적을 달성하기 위해 행해진다고 보는 스키포스 이론의 중요 개념을 이루고 있다.

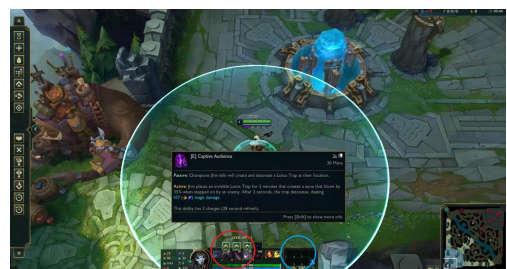
3) (번역학에서의) 규범(norms)은, 번역 행위가 이루어지는 사회문화적 상황에 따라 나타날 수 있는 어떠한 보편성을 의미한다.

서비스가 제공되는 국가의 문화 요소들뿐만 아니라 서로 다른 다양한 문화들이 존재하는 게임 내 세계관이 반영된 게임 내 텍스트들은, 해당 게임 작품을 다양한 국가들에 서비스하기 위해서 '문화권에 따라 익숙하지 않은 정보를 더 명료하게 제공하기 위해 활용될 수 있는' 명시화가 활용되었을 것으로 예상해볼 수 있다.

본고에서는 게임 리그 오브 레전드에 삽입된 다양한 텍스트 중, (1) 게임 내 등장인물들의 대사, (2) 게임 내 등장인물의 능력에 대한 설명, (3) 게임 내 장비 아이템들에 관한 설명이라는 3종류의 텍스트를 중심으로 게임 번역에서의 명시화를 살펴보고자 한다. 게임 내 등장인물들의 대사와 같은 경우, 등장인물들 본인에 관한 정보나 성격, 다른 인물들과의 관계와 같은 게임 내 설정에 관한 정보를 포함하며, 거의 대부분의 경우 게임 이용자의 조작에 직접적인 영향은 주지 않으나, 재미를 더하여 줄 수 있는 간접적인 영향력을 지닌 텍스트이다. 게임 내 등장인물의 능력에 대한 설명과 장비 아이템에 관한 설명 텍스트는 상대방과 승부를 겨루기 위해 게임 이용자가 조작하는 캐릭터의 능력에 관한 설명과, 승부를 겨루는 과정에서 유리한 위치를 차지하기 위해 활용할 수 있는 장비 아이템들에 대한 설명으로, 게임 이용자의 게임 조작에 직접적인 영향을 끼칠 수 있는 텍스트들이다. 또한 각각의 텍스트들은 해당 텍스트들을 전달하기 위해 사용되는 기호 매체(음성과 문자)와 전달되는 정보가 서로 상이한 텍스트들임과 동시에, 게임 화면에 지속적으로 노출되어 게임 이용자들에게 노출 빈도가 가장 높은 텍스트들이다. 연구에 활용하기 위한 텍스트의 수집은, 게임 내 등장인물들의 대사의 경우 154명의 게임 캐릭터(게임 내 등장인물) 중 피물의 울음소리와 같은 인간의 언어가 아닌 소리가 대사로 활용된 캐릭터 3명(나르, 렉사이, 코그모)을 제외한 151명의 캐릭터의 대사를 정리하여 제공하는 미국 사이트(LoLFandom)와 한국 사이트 나무위키 리그 오브 레전드 대사 정리 페이지(상세한 페이지 주소 및 날짜는 참고문헌에 기입)를 통해

수집하였다[10,11]. 또한, 154명의 게임 내 캐릭터의 능력 설명 텍스트 770개와 171개의 게임 내 장비의 능력 설명 텍스트 171개 같은 경우에는 실제 미국/한국 클라이언트(V.28.0.1)를 실행하여 텍스트를 수집하였다. 수집한 텍스트들의 실제 게임 화면 출력은 다음 사진의 사례와 같이 이루어진다.

[Fig. 1]은 실제 게임 화면에서 본고에서 다루고 있는 텍스트가 어떻게 출력되는지를 보여주는 사례이다. (1) 게임 내 등장인물들의 대사의 경우에는 게임의 시작부터 끝까지 지속적으로 더빙을 거쳐 '음성의 형태'로 게임 이용자들에게 제공되며, 게임 이용자는 좌측 윈 내부에 존재하는 스킬 아이콘 위에 마우스 커서를 올림으로써 (2) 게임 내 캐릭터의 능력에 대한 설명 텍스트를(예시 사진의 화면 중앙 하단에서 확인 가능한 텍스트 상자), 우측 윈 내부에 존재하는 장비 아이템 아이콘 위에 마우스 커서를 올림으로써 (3) 게임 내 장비 아이템들에 관한 설명 텍스트를 확인할 수 있다. 상기한 텍스트들과 더불어 대사를 말하고, 능력을 사용하고, 장비 아이템을 사용하는 게임 이용자의 캐릭터는 게임 이용자의 게임 화면을 통해 게임 이용 중에 상시 제공되고 있다([Fig. 1]의 중앙에 존재하는 인물의 형상).



[Fig. 1] Example of How Text is shown to Game User in real game playing screen

마지막으로 본고의 분석 결과에서는 지면상의 제약으로 인해 각 명시화의 유형 중 대표 사례만을 선정하여 제시하였음을 밝혀두고자 한다.

4. 분석 결과

4.1 등장인물들의 음성 대사 텍스트

게임 ‘리그 오브 레전드’에서 등장인물들의 대사 텍스트는 게임 이용자들이 본인들의 게임 캐릭터를 조작하는 가운데 계속 접하게 되는 텍스트들로, 대부분은 게임플레이에 직접적인 영향을 끼치지 않으나 게임 이용자들이 본인들의 캐릭터를 조작하면서 지속해서 (음성의 형태로) 경험할 수 있게 되는 텍스트이다. 해당 텍스트들은 게임 캐릭터들이 게임 이용자들의 조작에 따라 이동, 공격 혹은 기타 행동들을 수행하는 과정에서 게임 이용자의 조작에 상응하는 내용으로 구성되어 있다. 가령 게임 이용자가 게임 캐릭터를 특정 위치로 옮기기 위해 조작을 가하는 경우, 게임 캐릭터의 ‘지금 이동하겠다’와 같은 대사가 발생하는 것이 그 사례라고 할 수 있겠다. 게임 작품의 특성상 특정 상황에서는 게임 이용자의 조작이 크게 필요하지 않아 지루할 수 있는 구간에서 대사 텍스트는 게임 이용자들에게 있어 게임이 여전히 진행되고 있음을 상기시키고 동시에 해당 상황에서의 지루함을 일부 해결하는 기능을 수행할 수 있다. 그뿐만 아니라 게임 캐릭터들은 게임 이용자들의 조작에 상응하는 대사들만을 말하는 것뿐만 아니라, 게임 캐릭터 본인의 배경이나 게임의 무대가 되는 게임 속 세계에 관한 내용, 게임과는 전혀 상관없는 유머를 이야기하기도 하는데, 이는 게임 이용자들에게 있어 게임 속 세계에 더욱 몰입하거나, 추가적인 즐거움을 느낄 수 있는 요소로서 기능한다. 게임 이용자 본인인 특정 정보를 확인하기 위한 상황에서만 노출되는 캐릭터의 능력에 대한 설명이나 장비에 대한 설명과는 다르게 대사 텍스트들은 게임 이용자가 굳이 음성 텍스트를 듣기 위해 별도의 조작을 하지 않아도 게임 이용 시간 동안 지속적으로 게임 이용자들에게 제공되며, 이로 인해 해당 텍스트들은 게임 이용자들에게 있어 노출 빈도가 가장 높은 텍스트라고도 할 수 있다.

4.1.1 어휘 추가를 통한 명시화

대표 사례 (캐릭터명, 대사 원본 - 한역본)

요릭(Yorick)

ST: "You remind me that the world is sometimes good - and very naive."

TT: "릭스, 지극히 순수한 널 보니, 세상이 좀 살만한 것 같기도 해."

마오카이(Maokai)

ST: "One of many shadows on the Isles. The Shadow of War."

TT: "전쟁의 전조라? 군도에서는 한날 말 그림자 일 뿐."

이즈리얼(Ezreal)

ST: "You belong in a museum!"

TT: "넌 박물관에나 어울리는 구닥다리야!"

위의 대사들은 원문에는 존재하지 않는 어휘가 번역문에는 추가되어, 게임 속 등장인물(캐릭터)에 대한 정보를 좀 더 명시적으로 제공하는 경우들의 사례이다. 가령 ‘요릭’의 대화와 같은 경우, 해당 등장인물이 ‘릭스’라는 캐릭터와 게임에서 한 장소에서 마주하게 되면 출력되는 대사인데, 대사 원문에는 존재하지 않는 캐릭터의 이름(릭스)이 번역문에서는 삽입되어 해당 대사가 어느 인물을 대상으로 한 대사인지 명확하게 제시해주고 있다. ‘마오카이’의 대사의 경우에도 해당 캐릭터가 ‘전쟁의 전조’라는 별칭을 지닌 ‘헤카림’이라는 캐릭터와 마주하게 되었을 때 출력되는 대사인데, 이 대사에서는 ‘말 그림자’라는 표현을 추가함으로써 이 대사가 반인반마의 형상을 지닌 괴물 형상의 등장인물 ‘헤카림’을 대상으로 한 것을 명시적으로 제시하고 있다. 한편 ‘이즈리얼’의 대사의 경우 상대방을 게임 내에서 상대방을 도발할 수 있는 음성을 출력시키는 도발 기능을 사용했을 때 출력되는 대사로, 원문에

는 존재하지 않는 '구닥다리'라는 표현을 추가시킴으로써 이즈리얼 캐릭터 본인의 성격(자신이 남들보다 우위에 있다고 생각하는 가벼운 청년)을 더욱 부각시켜주고 있다. 위와 같은 어휘 추가를 통해 번역 텍스트에서는 게임 등장인물에 관한 정보가 익숙하지 않을 수 있는 게임 이용자들에게 본인 또는 상대방이 조작하는 게임 등장인물에 관한 정보를 보다 명시적으로 제공함으로써, 게임에 좀 더 몰입할 수 있는 계기를 제공한다.

4.1.2 어휘 대체를 통한 명시화

대표 사례 (캐릭터명, 대사 원본 - 한역본)

스웨인(Swain)

ST: "To redraw the map, the blood of soldiers must be the ink."

TT: "역사는 희생양의 피로 다시 쓰이는 법이지."

판테온(Pantheon)

ST: I earned my spear with my brother's dying breath. How did you earn yours, Demacian?

TT: "내 형제의 죽음을 대가로 이 창을 얻었지. 신 짜오, 자넨 어떻게 창을 얻었나." (신 짜오)

에코(Ekko)

ST: "Progress doesn't belong to one city."

TT: "진보는 필트오버의 전유물이 아니다."

위의 사례들은 앞서 살펴본 어휘 추가와 유사하나, 원문 대사에는 존재하지 않는 어휘가 추가되는 것이 아닌 원문 대사에 존재하는 특정 어휘가 다른 어휘로 대체됨으로써 게임 속 등장인물에 대한 정보들이 더욱 명시화되고 있는 경우이다. 가령 '스웨인'의 대사와 같은 경우, 원문에서는 병사들(soldiers)이었던 부분이 번역문에서는 '희생양'으로 대체되어 번역되었음을 확인할 수 있다. 이와 같은

어휘의 대체는 '병사'에서 '희생양'으로 병사가 아닌 다른 사람들(가령 시민들)까지도 활용할 수 있다는 힘이 최우선되는 국가 녹서스의 장군이라는 설정을 지닌 스웨인이라는 등장인물의 성격을 보다 명시적으로 제공하고 있다. 판테온의 대사 사례의 경우, 원문에서는 'Demacian(게임 내 국가 '데미시아' 출신의 사람)'이라고 불린 캐릭터 '신 짜오'가 번역문에서는 '신 짜오'라는 해당 캐릭터의 이름으로 대체되어 본 대사가 어떤 캐릭터를 대상으로 출력된 것인지 명시화해주고 있다. 한편 '에코'라는 인물은 게임에서 '필트오버'라는 도시와 라이벌 관계에 있는 '자운'이라는 도시 출신인데, 원문에서는 '어느 도시(one city)'로만 서술된 부분이 번역문에서는 '필트오버'로 바뀌어줌으로써 에코라는 등장인물에 대한 정보(필트오버에게 지기 싫어한다)를 보다 명시적으로 제공해주고 있다.

이와 같은 어휘 대체를 통한 명시화들은, 앞서 살펴본 어휘 추가를 통한 명시화와 마찬가지로 게임 이용자들에게 게임에 더욱 몰입할 수 있는 계기를 제공해줄 뿐만 아니라 게임 이용자가 게임을 오래 이용하여 많은 대사들을 접하거나, 게임 공식 홈페이지에서 제공하는 게임 설정집을 읽지 않으면 파악하기 어려운 게임 등장인물에 대한 정보를 대사에서 보다 명시적으로 드러냄으로써, 게임 이용자들이 게임을 오래 이용하거나 게임 설정집을 찾아보는 것과 같은 별도의 노력 없이 게임에 관련된 정보를 획득 가능토록 한다.

대표 사례 (캐릭터명, 대사 원본 - 한역본)

대표 사례 (캐릭터명, 능력의 이름 원본 - 한역본)
클레드(Kled)

ST: "No more of that! You're upsetting the invisible badgers!"

TT: "그마아안! 머릿속 까불이들이 열받았잖아!"

카서스(Karthus)

ST: "I'm putting your name in my little black

necronomicon.”

TT: "지금 내 노트에 네 이름을 적고 있다."

아이번(Ivern)

ST: "Are you going to Treemoot this year?
 I'm going to dress up as a sassafras!"

TT: "자네, 올해 나무 선발대회에 올 건가? 난, 강
 남아자스타일에 도전해 볼 생각이네!"

한편 어휘 대체를 통한 명시화는 앞서 살펴본 게임 작품 자체에 관한 정보뿐만 아니라, 게임과는 별개로 존재하는 유머 대사들의 번역에서 또한 살펴볼 수 있다. 위의 대사의 사례들은 유머 효과가 담긴 대사들의 특정 표현들이 한국 게임 이용자(번역 게임 이용자)에게 익숙한 표현으로 대체됨으로써 원본 텍스트에 존재했던 유머 요소를 보다 명시화하는 사례들이다. 가령 클레드와 같은 경우 ‘정신이 나간 기사’라는 설정을 지니고 있는데, 원본 텍스트에는 ‘정신이 나간 기사’가 화면에는 보이지도 않는 ‘투명 족제비(invisible badgers)’를 언급함으로써 발생하는 유머가, 번역문에서는 ‘머릿속 까불이’라는 표현을 활용하여 유머 요소를 보다 명시적으로 드러내고 있다. 원문에서의 ‘투명 족제비’라는 표현은, 해당 게임 작품에 등장하는 은신술을 쓸 수 있는 족제비 캐릭터 ‘티모(Teemo)’를 암시하는, 이해하기 위해서는 게임 작품에 관한 선행지식을 요구하는 텍스트이나, 번역문에서는 이와 같은 선행지식이 없어도 한국어 번역본 게임 이용자들이 이해할 수 있는 표현(머릿속 까불이)로 번역되며 클레드라는 캐릭터의 성격(정신착란에 빠진)을 더욱 명시적으로 제공하는 한편 이를 통해 원본 텍스트가 의도했던 유머 효과도 보다 명시적으로 제공하고 있다. 카서스, 아이번의 경우에도 마찬가지로 ‘necronomicon(미국 공포소설에 등장하는 괴물들의 경전)’과 ‘sassafras(북아메리카를 원산지로 하는 낙엽교목)’와 같은 미국에서는 쉽게 이해될 수 있으나 한국에서는 이해하기 어려운 문화적 요소들을 ‘노트(한국에서 선풍적인 인기를 끈

만화 테스노트의 노트)’와 ‘강남야자스타일(한국에서 선풍적인 인기를 끈 가요 강남스타일)’이라는 한국인 이용자들에게도 익숙한 표현으로 대체하여 원본 텍스트에서 유머 효과를 발생시키기 위해 활용했던 유머 요소를 보다 명시적으로 드러냄으로써, 해당 텍스트가 의도했던 유머 효과가 좀 더 잘 발생할 수 있도록 하고 있다⁴⁾.

4.2 캐릭터의 능력에 대한 설명 텍스트

게임 ‘리그 오브 레전드’에서 게임 캐릭터가 사용하는 능력에 대한 설명 텍스트는, 게임 이용자들이 게임플레이를 위해 선택하는 게임 캐릭터의 능력의 이름과 능력을 사용하기 위한 조건, 능력의 효능 같은 것들로 구성된 텍스트이다. 다만 게임에서 캐릭터의 ‘능력’이라고 하면 게임의 장르나 작품에 따라 각기 다른 대상을 일컫거나, 다른 표현을 활용하고 있을 가능성이 있어, 본고에서 다루고자 하는 게임 캐릭터의 능력은 스킬(원문 텍스트 Abilities)이라는 각각의 게임 캐릭터들에게 부여된 캐릭터의 고유한 능력에 관한 것임을 앞서 언급해두고자 한다.



[Fig. 2] Example of Game Character's Abilities Text

4) 다만 게임상의 유머 번역의 경우에는, 게임 번역에서의 유머 번역을 살펴본 이상빈(2013)의 연구에서도 살펴볼 수 있듯이 원작에서 유머 효과를 불러일으키기 위해 사용한 유머 요소를 번역문에서도 그대로 유지하는 것은 매우 어려우며, 상당수의 경우가 ‘트랜스크리에이션(창의적 번역)’을 활용하여 번역되고 있음은 밝혀두고자 한다. 실제로 게임 ‘리그 오브 레전드’에서도 유머 번역의 영역에서는 원문에서 유머 효과를 발생시키기 위해 사용했던 유머 요소를 해당 유머 요소와 비슷한 국내의 유머 요소로 대체함으로써 명시화하기보다는, 원문의 유머 요소와는 전혀 무관한 유머 요소를 활용하여 텍스트를 통째로 바꾸는 번역(창의적 번역)을 활용하는 경우가 더 빈번히 발생하고 있었다.

[Fig. 2]는 게임 리그 오브 레전드의 게임 캐릭터 애쉬(Ashe)가 사용하는 스킬 일제사격(Volley)의 텍스트 사례이다. 해당 텍스트는 스킬의 이름(Volley)과 스킬을 사용하기 위해 필요한 비용(마나, Mana), 스킬을 다시 사용하기까지 필요한 시간(14s)과 스킬의 효과로 구성되어 있음을 확인할 수 있다. 이들 중 스킬을 다시 사용하기까지 필요한 시간(seconds) 및 비용(Mana)과 같은 경우 모든 캐릭터가 동일한 표기를 사용하고, 별도의 명시화가 이루어지지 않고 있는 텍스트이다. 따라서 본고에서는 게임 캐릭터가 사용하는 능력에 관한 텍스트 중에서도 스킬의 이름과 스킬의 효과를 설명하는 부분을 중심으로 살펴보고자 한다.

4.2.1 어휘 추가를 통한 명시화

대표 사례 (캐릭터명, 능력의 이름 원본 - 한역본)

Taric(타릭) - Bastion(수호의 고리)

Cassiopeia(카시오페아) - Miasma(독기의 늪)

Rumble(럼블) - The Equalizer(이퀄라이저 미사일)

위의 사례들은 스킬의 원문 명칭에는 존재하지 않는 어휘들이 번역문에는 추가되어, 스킬의 효과를 스킬의 명칭 단계에서부터 보다 명시적으로 제공하고 있는 사례이다. 가령 '타릭'의 'Bastion' 같은 경우는 '수호의 고리'로 번역되며 '고리'가 추가되었는데, 이는 타릭이 해당 스킬을 사용하면 아군과 '고리'로 연결되며 연결된 대상을 보호하는 타릭의 스킬의 효과를 스킬의 명칭 단계에서부터 드러내는 번역이라고 할 수 있다. '카시오페아'의 'Miasma'와 '럼블'의 'The Equalizer' 같은 경우에도 원문에는 존재하지 않는 '늪'과 '미사일'이라는 표현이 추가되었는데, 이는 앞서 타릭의 경우와 마찬가지로 해당 스킬을 사용했을 시 게임에 나타나는 '늪'과 '미사일'이 스킬 명칭에 직접적으로 추가되고 있다. 이와 같은 스킬의 효과를 보다 명시적으로 드러내줄 수 있는 어휘를 스킬의 명칭에 추가하는 번역은, 게임 이용자들에게 해당 스킬을 설

명해주는 스킬 효과 텍스트를 읽지 않아도 해당 스킬이 어떠한 것일지에 대한 정보를 스킬의 명칭 단계에서부터 제공해주는 번역으로, 상황에 따라 텍스트를 읽을 시간이 거의 주어지지 않는 상대방과 실시간으로 대전하는 게임 장르의 특징을 고려한다면 게임 이용자가 필요로 하는 게임 조작과 관련된 정보를 신속하게 제공해주는 번역이다.

대표 사례 (캐릭터명, 능력의 이름 원본 - 한역본, 능력의 효과 텍스트 원본 - 한역본)

Kai'Sa(카이사), Icathain Rain(이케시아 폭우) :

ST: (전략) Living Weapon - 100 Bonus
Attack Damage(current: 0) - Icathian Rain
fires 12 missiles.

TT: (전략) 살아있는 무기 - 진화에 필요한 추가 공격력 100(현재: 0) - 이케시아 폭우가 미사일을 12개 발사합니다.

Lee Sin(리 신), Flurry(질풍격) :

ST: Lee Sin's Abilities grant him (n)% Attack Speed for two Attacks. The first Attack restores (n) Energy and the second restores (n) Energy.

TT: 리 신이 스킬을 사용하면 그의 다음 두 번의 기본 공격 속도가 (n)%만큼 증가합니다. 공격으로 (n), 두 번째 공격으로 (n)만큼의 기력을 환원합니다.

어휘의 추가를 통한 명시화는, 스킬의 명칭뿐만 아니라 스킬의 효과를 설명하는 부분에서도 발견된다. 위의 사례들은 어휘 추가를 통해 캐릭터의 스킬이 실제 게임에서 어떻게 작동하는지에 관한 정보를 명시화하여 제공하는 경우의 사례이다. 가령 카이사(Kai'sa)의 스킬 설명 텍스트에서는, 번역문에서는 원문에 존재하지 않는 '진화에 필요한'이라는 어휘를 추가함으로써, 해당 영역에 표기되는 공격력이 미사일을 12개 발사하기 위한 '조건'이라는 정보를 명시적으로 제공하고 있고, 리 신(Lee Sin)의 스킬 설명 텍스트에는 '사용하면'이라는 어휘를

추가함으로써, 리 신이 공격 속도(n)%를 얻기 위해서는 스킬을 ‘사용’해야 한다는 ‘조건’에 대한 정보를 명시적으로 제공하고 있다. 물론 이와 같은 정보는 게임 이용자가 게임을 실제로 진행해보면서도 획득 가능한 정보이지만, 게임을 실제로 진행하기 이전에 텍스트 단계에서부터 게임 이용자에게 정보를 전달해준다는 측면에서 게임 이용자의 게임 이용을 더 원활히 만들어주는 효과가 존재한다.

4.2.2 어휘 대체를 통한 명시화

대표 사례 (캐릭터명, 능력의 이름 원본 - 한역본)

Kled(클레드), Bear Trap on a Rope - 뿔날리기
Miss Fortum(미스 포춘), Bullet Time - 쌍권총 난사

Thresh(쓰레쉬), The Box - 영혼 감옥

위의 사례들은 스킬 명칭의 대체를 통해 스킬 효과에 관한 정보를 스킬의 효과를 설명하는 텍스트보다 앞서 스킬 명칭 부분에서 제시하게 되는 경우의 사례이다. 가령 클레드의 스킬 ‘Bear Trap on a Rope’는 해당 스킬을 사용하였을 시 상대에게 덫을 투척하여 상대의 이동을 제약하는 효과를 지니고 있으며, 미스 포춘의 스킬 ‘Bullet Time’은 캐릭터가 양손에 들고 있는 권총을 전방에 난사하는 효과를, 쓰레쉬의 ‘The Box’는 캐릭터 자신 주위에 상대방이 나가기 어려운 벽 형태의 구조물을 소환하는 효과를 지니고 있다. 각각의 텍스트들은 한국어 번역본에서는 ‘뿔날리기’, ‘쌍권총 난사’, ‘영혼 감옥’으로 원본과는 다른 텍스트로 대체되어 번역되면서 해당 스킬을 사용했을 시에 발생하는 게임상의 효과에 대한 정보를 제공하는, 즉 스킬의 효과를 명시화 해주는 방식으로 번역되고 있다. 물론 이와 같은 원본 텍스트와는 다른 텍스트로의 대체를 통한 번역이 이루어지면서, 원본 텍스트에는 존재하던 문화적인, 혹은 은유적인 효과는 소실됨 또한 확인할 수 있다. 가령 ‘쌍권총 난사’의 원본 텍스트 ‘Bullet Time’과 같은 경우 ‘Bullet

Time’이라는 표현에 내포된 문화적 요소(영화 매트릭스)가 존재하며, ‘The Box’와 같은 경우 상대방의 이동을 제약하는 벽을 소환하는 기술의 이름을 단순히 ‘상자(Box)’라고 부르는 데서 오는 은유적인 효과가 존재하는데, 이와 같은 원본 텍스트의 문화적인 혹은 비유적인 요소가 한국어 번역본에서는 해당 스킬의 명칭의 대체를 통해 스킬의 효과를 명시화 해주는 과정 중에서 소실되고 있다. 그럼에도 불구하고 이와 같은 명시화를 통한 번역은 게임 이용자들에게 스킬의 효과를 설명하는 텍스트를 읽기 앞서서 스킬의 효과가 어떠한 것일지의 정보를 미리 제공하고, 게임 이용자들이 뒤에 접하게 될 텍스트 또한 예상 가능케 함과 동시에 해당 정보를 처리하는 데 있어서 필요한 인지적 노력의 정도를 줄여주는 효과가 있을 것으로 기대해 볼 수 있다. 특히 게임 ‘리그 오브 레전드’가 게임 상황에 따라 상대방과의 전투가 자주 일어나 게임 이용자가 텍스트를 읽기 어려운 상황이 빈번하게 발생하는 장르의 게임임을 고려한다면, 이해하기 위한 노력이 덜 들어가는, 빨리 이해할 수 있는 텍스트로의 번역은 (게임 이용자가 이용하고 있는) 게임 장르의 특성을 고려한 게임 이용자의 원활한 게임 이용을 위한 번역으로 볼 수 있을 것이다.

4.3 장비 아이템에 관한 설명 텍스트

게임 내 사용되는 장비 아이템들에 관한 설명 텍스트는, 게임 이용자들이 게임플레이 과정에 있어 본인의 게임 캐릭터를 강화하기 위해 활용하게 되는 게임 아이템들의 이름과 이에 대한 설명으로 구성되어 있다.

5) Bullet Time은 극단적으로 시간을 재구성해 날아오는 총알처럼 일반적으로는 포착할 수 없는 장면들을 볼 수 있을 만큼 느린 슬로모션으로 구현한다는 의미로 볼리타임이라고 불린다. 해당 용어는 영화 <매트릭스>(1999년)를 통해 널리 알려졌으며 이후 워너브라더스사가 상표 등록하였다. (네이버 시사상식사전)



[Fig. 3] Example of Game Item Text

[Fig. 3]는 게임에 삽입된 장비 아이템 텍스트의 사례로 장비 아이템의 이름(Death's Dance), 공격력(Attack Damage), 방어력(Armor), 주문가속(Ability Haste)와 같은 장비 아이템의 이름과 기본적인 효과, 그리고 부가 효과가 존재하는 장비 아이템의 경우 부가 효과(사진 예시의 하단 부분)에 관한 설명으로 구성되어 있다.

4.3.1 어휘 추가를 통한 명시화

대표 사례 (장비의 명칭 원본 - 한역본)

Phage - 탐식의 망치
 Zeal - 열정의 검
 Sheen - 광휘의 검

위의 사례는 어휘 추가를 통해 장비 아이템의 기능이 명시화되는 경우의 사례이다. '탐식의 망치(Phage),' '광휘의 검(Sheen),' '열정의 검(Zeal)'의 번역문에서는 원문 텍스트에서는 존재하지 않는 검과 망치 같은, 해당 장비들이 어떤 종류의 무기인지를 드러내 줄 수 있는 무기의 명칭들을 텍스트에 추가함으로써 해당 장비들이 게임플레이 과정에서 게임 캐릭터의 공격적인 측면을 강화해줄 수 있는 장비들임을 보다 명시적으로 제시하고 있다.

다만 장비 아이템에서의 어휘 추가는 어휘 추가를 통한 기능을 명시화하기 위해서가 아닌 다른 정보를 명시화하고 있을 가능성도 존재한다. 가령 게임 '리그 오브 레전드' 내의 다른 장비 중에서는 검, 총, 망치와 같은 해당 아이템의 종류가 무엇인지를 어휘의 추가를 통해 명시화해주지 않는 사례들 또한 발견할 수 있는데, 가령 '균열 생성기

(Riftmaker),' '월식(Eclipse),' '돌풍(Galeforce)'과 같은 경우는, 해당 장비의 아이콘 이미지를 통해 낫, 검, 활과 같은 무기임을 확인할 수 있음에도 불구하고, 앞서 살펴본 '탐식의 망치,' '열정의 검,' '광휘의 검'의 사례와 같이 어휘 추가를 통한 장비 효과의 명시화가 이루어지지 않았다. 이로 인해 발생할 수 있는 '어떠한 장비에서는 아이템의 명칭에 어휘를 추가하는 명시화가 발생하는데, 어떠한 장비에서는 이루어지지 않는가'라는 질문을 해결하기 위해, 본고에서는 '장비 아이템의 명칭 번역에 영향을 끼칠 수 있는, 장비 아이템의 기능이 아닌 다른 영역의 정보'를 확인해보고자 한다. 다음은 게임 '월드 오브 워크래프트'의 장비 아이템 명칭 번역의 사례이다.

게임 '월드 오브 워크래프트'의 아이템 등급에 따른 영한 번역 규범 사례 (장비의 명칭 원본 - 한역본 / 장비의 등급)

Shadowfang - 그림자송곳니 검(하급)
 Dreamslayer - 환멸의 망치(하급)
 Ashbringer - 파멸의 인도자(상급)
 Light's Wrath - 빛의 분노(상급)

게임 '리그 오브 레전드'에서와 마찬가지로, 게임 '월드 오브 워크래프트'에서도 어떠한 장비들은 어휘 추가를 통한 명시화가 이루어지는 반면, 어떠한 장비들은 어휘 추가를 통한 명시화가 이루어지지 않고 있음을 확인할 수 있다. 본고에서는 왜 어떤 장비 아이템에는 어휘 추가를 통한 명시화가 이루어지고, 어떤 장비 아이템에는 이루어지지 않는지를 서로 다른 두 게임에서 장비 아이템을 둘러싼 다양한 요소들을 비교해보는 과정에서 어휘 추가를 통한 명시화가 이루어지는 장비들이 '등급⁶⁾이 낮은' 장비들에만 주로 발생함을 확인할 수 있었다.

6) 여기에서의 아이템의 '등급'은 아이템을 둘러싼 게임 내 설정이나, 아이템을 획득하기 위한 난이도, 아이템이 지닌 능력과 같은 것들을 종합하여 산정하였다. 등급이 높을수록 게임에서 중요한 의미를 지니거나, 획득하기 위한 난이도가 높거나, 아이템이 지닌 능력이 뛰어나다는 의미를 지닌다.

가령 앞서 살펴본 게임 ‘리그 오브 레전드’의 장비 아이템 ‘탐식의 망치’와 ‘월드 오브 워크래프트’의 장비 아이템 ‘환멸의 망치’의 경우에는 게임상 아이템의 등급이 낮지만, ‘월식’과 ‘과멸의 인도자’ 같은 아이템은 그 등급이 높은 장비였다. 게임의 아이템의 등급이 게임 내 설정, 아이템 획득을 위한 난이도, 아이템이 지닌 능력과 같은 게임 내 존재하는 다양한 정보들로부터 영향을 받고 있음을 고려한다면, ‘검, 망치’와 같은 어휘의 추가를 통한 명시화는 장비의 기능뿐만 아니라 장비를 둘러싼 다양한 정보들(가령 게임 스토리 내에서 그다지 중요한 물건이 아니다, 획득이 쉽다) 또한 전달할 수 있음을 확인할 수 있다.

대표 사례 (장비명, 장비 효과 텍스트 원본 - 한역본)

Serylda's Grudge(세릴다의 원한)

ST: Bitter Cold: Damaging Abilities Slow Enemies by 30% for 1 second.

TT: 매서운 추위: 스킬로 적에게 피해를 입히면 1초 동안 30% 둔화시킵니다.

장비 아이템 텍스트에서의 어휘 추가를 통한 명시화는 장비 아이템의 명칭뿐만 아니라 장비 아이템의 효과 부분 텍스트에서도 살펴볼 수 있다. 가령 장비 아이템 ‘세릴다의 원한’의 효과 부분 텍스트의 원문에서는 ‘피해를 주는 스킬들이 적을 1초 동안 30% 느려지게 만듭니다(본인 역)’로 서술된 부분이, 한국어 클라이언트에서는 ‘스킬로 적에게 피해를 입히면 1초 동안 30% 둔화시킵니다’로 번역되고 있다. 이와 같은 번역은 ‘적에게 피해를 입히면’이라는 해당 장비 아이템의 부가 효과가 작용하는 데 필요한 조건을 번역 텍스트에 추가함으로써, ‘피해를 주는 스킬을 사용하더라도, 피해를 입히지 못하면 상대방이 느려지지 않는다’라는 게임 내 규칙에 관한 정보와 이로 인한 장비 아이템의 작동 원리에 대한 정보를 명시적으로 제공한다. 이는 앞서 살펴보았던 ‘어휘 추가를 통한 스킬 작동 원리의 명시화’ 방식과 매우 유사하다.

4.3.2 어휘 대체를 통한 명시화

대표 사례 (장비명, 장비 효과 텍스트 원본 - 한역본)

Umbral Glaive - 그림자 검

Locket of the Iron Solari - 강철의 솔라리 펜던트

Lost Chapter - 사라진 양피지

위의 사례는 어휘 대체를 통해 장비 아이템의 명칭에 내포된 번역 게임 이용자들에게는 익숙하지 않을 수 있는 정보들이 명시화되고 있는 사례들이다. 가령 아이템 그림자 검(Umbral Glaive)와, 강철의 솔라리 펜던트(Locket of the Iron Solari)에서는, 글라이브(Glaive)와 로켓(Locket)이라는, 한국 게임 이용자들에게는 익숙하지 않을 수 있는 외국어의 특정 무기나 장신구와 관련된 표현을 검과 펜던트라는 비교적 번역게임 이용자들에게도 익숙할 수 있는 표현으로 대체하여 번역하고 있다. 또한 사라진 양피지(Lost Chapter)와 같은 경우에는, 비록 ‘챕터’라는 표현이 한국 게임 이용자들에게도 크게 낯설지 않은 표현일 수는 있으나, 이를 ‘챕터’나 ‘장(章)’과 같이 번역하지 않고 ‘양피지’로 번역함으로써 해당 장비 아이템이 어떠한 부류의 캐릭터들(양피지를 통해 연상할 수 있는, 마법사 캐릭터들)이 활용할 수 있는 아이템인지 좀 더 명시적으로 드러내고 있다. 이와 같은 번역게임 이용자들에게 좀 더 익숙한 표현으로의 대체를 통해, 번역자는 앞서 살펴본 장비 아이템 명칭 번역에서의 어휘 추가와 유사하게 해당 장비 아이템의 기능을 아이템의 명칭 단계에서부터 보다 명확하게 제공하고 있는 것이다.

다만 앞서 살펴본 게임 텍스트들과 다르게 장비 아이템과 관련된 텍스트들은 명시화가 한정적인 범위에서만, 매우 적은 수만 발생하고 있었다. 이는 장비 아이템에 관한 텍스트가 ‘공격력’, ‘방어력’, ‘이동속도’와 같이 명시화를 통해 부가적으로 설명해야 할 정보가 거의 내재하지 않는 단순한 텍스

트로 구성되어 있기 때문이다. 그뿐만 아니라 앞서 살펴본 텍스트들이 언어 혹은 문화적인 요소들이나, 게임과 관련된 지식과 같은 요소들이 반영되어 있던 텍스트들이었던 반면, 장비 아이템의 경우는 장비 아이템의 이름이나 부가 효과의 설명에 있어 문화적이거나 게임 내 배경을 (암시적으로라도) 담아낼 수 있는 요소들이 거의 반영되지 않아 명시화를 통해 번역게임 이용자들에게 드러내야 할 정보가 거의 존재하지 않기도 한다. 더군다나 앞서 살펴본 캐릭터의 대사 텍스트와 스킬 텍스트의 경우에는, 게임 화면과 화면에 상시 출력되며 게임 이용자의 조작을 통해 게임이 진행되게 하는 플레이어의 캐릭터와 서로 상호보완적인 영향을 주고받으며 존재하는 반면, 장비 텍스트의 경우에는 따로 상호보완적인 영향을 주고받을 수 있는 텍스트가 존재하지 않는다. 상기한 이유로 인해 게임 '리그 오브 레전드'에서의 장비 아이템 텍스트 번역에서의 명시화는 다른 영역의 텍스트들에 비해 한정적인 범위에서만, 적은 수만 나타나고 있음을 확인할 수 있었다.

5. 결 론

이상으로 '번역게임 이용자가 원본 게임 이용자와 동일한 게임 경험을 누린다'라는 게임 번역의 목적을 달성하는 데 필요한, 원본 게임 텍스트에 내재된 정보가 번역게임 텍스트로는 어떻게 전달되고 있는지를 게임 '리그 오브 레전드'를 사례로 명시화 개념을 통해 살펴보았다. 특히 게임 텍스트의 종류와 무관하게 게임 이용자에게 원본 텍스트에 암시적으로 내재하여 있던 정보가 보다 명확하게 제공되며, 대사를 이해하기 위해 게임 세계관에 관한 텍스트를 읽는다거나, 스킬을 이해하기 위해 게임상에서 스킬을 직접 사용해보는 것과 같은 별도의 추가적인 노력 없이 획득할 수 있게 제공될 수 있도록 번역되고 있다는 점은, 게임 번역자가 게임을 구성하는 다양한 텍스트들에 걸쳐 원본 게임 이용자보다 '더 명확한, 더 쉬운' 게임 정보의

습득이라는 목적하에 번역했을 것임을 예상 가능케 한다. 또한, 본고에서는 다양한 종류의 게임 텍스트들을 연구 범위에 삼음으로써 게임 텍스트에 존재하는 다양한 정보 중 어떤 정보들이 우선시되는지 또한 일부 확인할 수 있었다. 가령 등장인물의 능력의 명칭 번역 사례에서 문화에 관한 정보와 스킬의 효과에 관한 정보가 혼재되어 존재하는 경우(예: Bullet Time - 쌍권총 난사), 번역본에서는 '스킬의 효과'는 보다 구체적으로 드러낼 수 있으나 '문화적 정보'는 상실되는 어휘로 대체하여 번역하고 있음을 확인할 수 있는데, 이는 적어도 게임 번역, 특히 게임 이용자 간의 승부를 겨루는 것이 주가 되어, 게임 조작과 관련된 정보가 더 중요해지는 장르의 게임 번역에 있어서는 게임 이용자들의 게임 이용에 더 강한, 직접적인 영향을 끼칠 수 있는 조작과 관련된 정보의 전달이, 문화적 정보나 게임 세계관에 관한 정보와 같은 '게임 이용에 재미는 더하여 줄 수 있으나, 게임의 조작에 직접적인 영향'을 끼치지 않는 정보의 전달에 비해 우선시될 수 있음을 보여준다.

다만 본 연구는 다음과 같은 한계를 지닌다. 첫 번째는 본 연구에서 확인한 명시화가 '어휘' 부분에 국한되어 있다는 것이다. 이는 본 연구의 두 번째 한계점인 '게임에 존재하는 모든 텍스트를 확인하지 못한 것'과 연결될 수 있는 부분으로, 가령 게임 공식 홈페이지의 '유니버스(Universe)' 메뉴를 통해 제공되는 게임 설정집에서는 게임 세계관과 관련된 단편소설이나 만화 텍스트가 제공되는데, 해당 텍스트에서는 '구 혹은 문장' 단위에서의 명시화 또한 확인할 수 있다. 다만 본 연구에서는 대사 텍스트와 스킬 텍스트, 장비 아이템 텍스트라는, 게임 이용자들이 가장 많이, 자주 접하게 되어 게임 이용과 직접적인 관련을 지닌 텍스트들만을 연구 대상으로 삼았으나, 해당 텍스트들은 다른 게임 텍스트들에 비해 비교적 길이가 짧은 텍스트들이어서 구 혹은 문장 단위에서의 명시화까지는 확인할 수 없었다는 아쉬움이 존재한다. 두 번째 한계점은 게임에 존재하는 모든 텍스트를 확인하지 못했다는

것이다. 게임 ‘리그 오브 레전드’에는 본고에서 살펴본 텍스트뿐만 아니라 ‘상점 페이지,’ ‘오버뷰 페이지(게임과 관련된 최신 정보를 제공하는 페이지)’ 등 이미지와 텍스트가 혼재되어 존재하는 다양한 텍스트들이 존재한다. 그럼에도 불구하고 본고에서는 대사 텍스트와 스킬 설명 텍스트, 장비 설명 텍스트밖에 다루지 못하였는데, 이는 게임 작품 번역은 작품 하나의 번역에 여러 명의 번역사가 작업하는 것이 빈번할 정도로 많은 분량의 텍스트가 들어가는 작품을 다루는 번역인만큼 모든 텍스트를 다루기에는 시간적인 제약이 존재했기 때문이다. 여기에 더해 명시화 현상이라는 모든 번역 현상에 공통적으로 등장할 수 있는 현상을 검증하기 위해서는 필연적으로 규모가 큰 연구 자료가 요구되는데, 본고에서는 게임 작품 하나라는 비교적 작은 규모의 연구 자료밖에 활용하지 못하였다. [12] 차후 여러 게임 작품들의 다양한, 풍부한 게임 텍스트를 활용한 연구들이 진행된다면, 첫 번째 한계점과 두 번째 한계점을 보완할 수 있는, 게임 번역에서의 명시화의 사례들을 더욱 다양히 확보하는 한편 근거 또한 더욱 강하게 제시할 수 있을 것으로 기대된다.

이와 같은 한계점에도 불구하고 본 연구에서는 명시화 이론이라는, 번역학 내에서 비교적 오랜 기간 연구되어 왔기에 게임 번역을 살펴봄에 있어서 다각도의 관점을 제공할 수 있는 이론을 통해 게임 번역이 게임 이용자에게 게임 이용에 필요한 정보를 어떻게 전달하는지를 확인해보았다는 점과, 그 과정에서 특정 정보의 전달이 다른 정보의 전달에 비해 우선시될 수 있다는 점을 확인해보았다는 점, 그리고 기존에는 잘 고려되지 않던, 여러 종류의 문자 텍스트뿐만 아니라 음성 텍스트와 이미지까지 한 화면 내에 출력되는 게임의 특징을 고려하여 다양한 게임 텍스트들의 서로 상이한 기능과 그들간의 유기적 관계의 가능성을 살펴보았다는 점에서 본 연구의 의의를 찾고자 한다.

REFERENCES

- [1] Carmen Mangiron, “Research in Game Localisation - An Overview”, *The Journal of Internalization and Localization*, Vol. 4, No. 2, pp. 74-91, 2017.
- [2] Frank Dietz, “Issues in Localizing Computer Games”, *Perspectives on Localization*, 1st Ed, pp. 121-134, 2006.
- [3] Kehoe, Barry and David Hickey, “Games Localization”, *Localization Focus*, Vol. 5, pp. 27-29, 2006.
- [4] Miguel Bernal Merino, “On the Translation of Video Games”, *The Journal of Specialised Translation*, Vol. 6, pp. 22-36, 2006.
- [5] Anthony Pym, “Explaining Explicitation”, *New Trends in Translation Studies: In Honour of Kinga Klaudy*, 1st Ed, pp. 29-43, 2005.
- [6] J. House and S. Blum-Kulka, “Interlingual and intercultural communication : Discourse and cognition in translation and second language acquisition studies”, 1st Ed, pp. 17-35, 1986.
- [7] Candace Seguinot, “Pragmatics and the Explicitation Hypothesis”, *La traduction et son public*, Vol. 1, No. 2, pp. 106-113, 1988.
- [8] Sang-bin Lee, “Explicitations in ‘Translated’ Movie Posters: A Korean Case”, *The Journal of Translation Studies*, Vol. 16, No. 3, pp. 173-196, 2015.
- [9] Elisa Perego, “Evidence of Explicitation in Subtitling: Towards A Categorisation”, *Across Languages and Cultures*, Vol. 4, No. 1, pp. 63-88, 2003.
- [10] LoLFandom, Archives of Character lines(English) from game League of Legends, https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/List_of_champions (last visited April 14th, 2021)
- [11] Namuwiki, Archives of Character lines(Korean) from game League of Legends, <https://url.kr/hmn93j>, (last visited April 14th, 2021)
- [12] Jeong-woo Kim, “An Example of Translation Universals- With a Special Reference to the Difference of Explicitation depending on Text Genres”, *The Journal of Korean Studies*, Vol. 53, pp. 29-48, 2015.



김 홍 균 (Kim, Hong Kyun)

약 력: 2018 동국대학교 문과대학 국어국문학과(문학사)
2021 동국대학교 문과대학원 영어영문학과
(번역학 석박사통합과정 수료)

관심분야 : 게임 번역, 게임 텍스트, 로컬라이제이션,
트랜스크리에이션, 서브컬처

— 영한 게임 번역에서의 명시화에 관한 고찰
게임 ‘리그 오브 레전드’를 중심으로 —