

게임 플레이어 텍스트의 번역 양상 고찰

- 게임 ‘하스스톤’의 플레이어 텍스트를 사례로 -

김홍균

동국대학교

Hongkyun Kim. (2019). A Study on the Translation of Game Flavor Text : Game Hearthstone as a Case. *This study focuses on the translation aspects of a specific game text named Flavor text. Advanced game developing techniques and users' improved game experience made game users' to want 'something more' in their game. Flavor text has been created to fulfill the users' need for something beyond their gameplay. It is a text which offers its users extra entertainment by offering more information about the game's backgrounds (lore) or humor. Unlike other game texts, which is related with game system or game play, Flavor text exists separate from game system or game play, providing extra fun to users. Because Flavor text is separated from game system or game play, it can include content more freely than other game texts which are bound to their game systems or game play. Data from Game Hearthstone showed that there are 5 translation strategies used while translating Flavor text. Those strategies are Addition, Omission, Modification, Replacement and Literal Translation.*

Keywords: game translation, flavor text, game industry, CCG, localization, transcreation

1. 서론

전 세계적으로 게임시장은 최근 몇 년간 꾸준히 성장을 거듭하고 있다. 게임 통계 전문회사 ‘Newzoo’의 게임 시장 규모 통계에 따르면 세계 게임시장의 규모는 2019년 1월 기준 약 1300억 달러에 이르렀다. 이중 한국 게임 시장이 차지

www.kci.go.kr

하는 비중은 규모로 치면 약 57억 달러로 1위 중국(344억 달러), 2위 미국(315억 달러), 3위 일본(177억 달러)에 이어 4위를 차지하고 있다.¹⁾

국내 게임 시장은 결코 국내에서 제작된 게임만으로 이루어진 것이 아니다. 국내의 게임 관련 통계 전문 회사 게임트릭스에서 제공하는 2018년 10월 국내 PC방 게임 점유율에 따르면, 유저 점유율 1위부터 10위까지 게임 중에서 외국 게임이 차지하는 비율은 리그 오브 레전드(37.05%)부터 오버워치(6.45%), 스타크래프트(3.52%), 데스티니 가디언즈 (1.3%)로 약 47%에 육박한다. 여기에 PC방 집계에 포함되지 않는 콘솔 게임과 스팀 게임의 대부분이 외국 게임으로 이루어져있다는 것을 감안한다면, 외국 게임이 차지하는 비율이 결코 무시할 수 없는 수치임을 확인할 수 있다.

이처럼 나날이 성장하고 있는 게임 시장의 규모나 국내 게임 시장에서 외국 게임이 차지하고 있는 점유율을 고려한다면, 외국 게임을 한국에 서비스하는 과정에서 꼭 필요한 번역에 대해서도 관심을 소홀히 할 수 없게 되었다. 그러나 시장의 규모에도 불구하고, 게임 번역의 문제가 본격적으로 논의되기 시작한 것은 비교적 최근의 일이며, 이는 국내뿐만 아니라 해외에서도 마찬가지이다. 뿐만 아니라 대다수의 게임 번역 연구들이 RPG 장르와 같은 스토리 라인을 지닌 게임들과 스토리 라인을 구성하는 일부 텍스트에만 한정되어져 그 밖의 영역에 대한 연구는 아직 여전히 미흡하다. 가령 플레이버 텍스트와 같은 경우 CCG 장르의 게임에서 폭넓게 사용되어왔으나 해당 장르의 게임 번역에 관한 연구가 많이 이루어지지 않아 해당 텍스트의 번역에 관한 연구가 미흡한 상황이다. 플레이버 텍스트는 실제 게임 플레이에는 영향을 끼치지 않으나 게임 이용자에게 게임 속 세계에 대한 추가적인 정보를 제공하거나 즐거움을 줄 수 있는 유머로 구성된 텍스트로, CCG 장르의 게임에서 주로 활용되어 왔으나 점차 RPG 장르를 비롯한 다양한 장르의 게임에도 삽입되어가고 있는 추세이다. 이러한 배경하에 본고에서는 플레이버 텍스트라는 그간 게임 번역 연구에서 잘 다루어지지 않았으나 점차 그 중요성이 증대되고 있는 게임 텍스트의 번역 양상을 살펴보고자 한다.

1) Top 100 Countries/Markets by Game Revenues,
<https://newzoo.com/insights/rankings/top-100-countries-by-game-revenues/>

2. 연구 배경과 선행 연구

2.1. 게임 번역

서론에서도 언급되었듯이, 게임 번역에 관한 연구가 본격화되기 시작한 것은 비교적 최근의 일이다. Mangiron(2017)에 따르면, 게임 번역에 관한 연구는 2002년 온라인 학술지 Tradumatica에 처음 게재되었으며, 2006년을 기점으로 본격화되었다.²⁾ 비교적 최근에 시작되었음에도 불구하고, 게임 번역에 관한 연구는 다양한 방면으로 진행되었는데, 이는 연구의 대상이 되는 게임이 다양한 관점에서 연구될 수 있는 복합적인 성질을 띤 존재이기 때문이다. Mangiron은 위의 논문에서 게임 번역 연구보다 앞서 시작된 게임학(game studies)이 ‘인문학, 사회학, 심리학, 서사학, 기호학, 문화학, 장르학, 미디어학, 컴퓨터학 등 다양한 학문들을 통한 연구가 시도된 간학문적인 영역(interdisciplinary domain)’임을 언급하는데(Mangiron, 2017, p.76), 이는 게임이라는 주제가 얼마나 다양한 관점에서 다루어 질 수 있는지를 보여준다. 게임이 이토록 다양한 학문들에 의해 연구될 수 있었던 까닭은, 게임이 다양한 문화의 복합체일 뿐만 아니라, 다양한 기술들이 혼재되어 생산되기 때문이다. 게임은 작품의 배경 설계에 있어 ‘소설이나 만화, 영화 원작을 기반으로 하고 있는 경우’와 같이 다양한 문화적 원천들을 배경으로 하여 구성될 뿐만 아니라, ‘3D 그래픽, 서라운드 사운드뿐만 아니라 실제 인간의 음성이 결합된 인게임 동영상(컷씬)’과 같은 다양한 기술이 활용되어 생산된다(Mangiron, 2006, p.15). 이와 같은 게임의 특성으로 인해, 게임 번역 또한 번역학 뿐만 아니라 게임학, 미디어학, 문화학과 같은 다양한 학문들과 같이 연구가 진행되는 간학문적인 성격을 지니게 되었으며, 이는 게임 번역 연구의 중요한 특징 중의 하나로 제시되고 있다.

게임 번역의 또 다른 특징으로는 번역의 구체적인 목적이 제시된다는데 있다. Mangiron과 O’Hagan(2006, p.15)은 독자들에게 원본과 같은 게임 경험을 제공하기 위해, ‘전통적으로 번역학에서 중시되던 충실성이 게임 번역에 한해서는 원본이 아닌 (독자의) 게임 경험을 그 대상으로 할 수 있다’라고 주장하였다.

2) Carme Mangiron. (2017). Research in game localisation. The Journal of Internalization and Localization. 4:2. 74-99

Mangiron과 O'Hagan이 위와 같은 주장을 할 수 있었던 이유는, 그들이 게임 번역의 목적을 “원본과 동일하게 ‘보이고 느껴지는’ 번역물을 만들어 내는 것”(2006, p.20)으로 보았기 때문이다. Mangiron과 O'Hagan이 게임 번역의 목적을 위와 같이 제시한 이후, 많은 게임 번역 연구자들은 어떻게 하면 독자들에게 원본과 같은 게임 경험을 제공할 수 있을지를 중심으로 연구를 진행되게 되었고, 이는 게임 번역 연구의 특징 중 하나로 자리 잡게 되었다.

독자들에게 원본과 같은 게임 경험의 제공을 위해 게임 번역 연구에서는 제시된 개념 중 하나로 트랜스크리에이션이 있다. 게임 번역에서 트랜스크리에이션이라는 용어가 맨 처음 등장한 것은 Mangiron과 O'Hagan의 2006년 논문 “Game Localisation: Unleashing Imagination with ‘Restricted’ Translation”에서이다. Mangiron과 O'Hagan은 트랜스크리에이션을 ‘게임 이용자들에게 어색함 없는 게임 경험(game experience)을 제공하기 위해 게임 번역자들은 텍스트를 자유로이 수정, 생략, 추가하는 행위를 서슴지 않으며, 게임 번역자들의 이러한 선택에 가장 큰 영향을 끼치는 것은 게임 번역자 본인의 판단이다’라며 자유로운 번역 전략으로써의 트랜스크리에이션이라는 개념을 제시했다. Mangiron과 O'Hagan이 텍스트의 수정, 생략, 추가와 같은 원본에 대한 충실성(fidelity)을 훼손시킬 수 있는 자유로운 번역 방식을 제시할 수 있었던 이유는, 그들이 게임 번역에서의 충실성이 원본(original)을 대상으로 한 것이 아닌 게임 경험(game experience)을 대상으로 하고 있는 것으로 보았기 때문이며, 이는 그들이 게임 번역의 목적으로 제시한 ‘게임 이용자들에게 원본과 동일한 게임 경험을 제공하는 것’과 일맥상통하는 부분이기도 하다. 이들은 또한 원본과 동일한 게임 경험을 제공하기 위한 게임 번역자 본인의 판단이 번역자의 창의성(creativity)을 통해 구현된다고 보고, 세계적으로 인기를 끈 일본 게임 FINAL FANTASY 7의 일-영 번역의 예시를 통해 고유 명사가 원본과는 다르게 수정되고, 대화문에 원본에는 없던 내용이 추가되는 것과 같은 사례를 통해 번역자의 창의성이 어떠한 방식으로 나타나는지에 대한 사례를 제시하기도 하였다. 뿐만 아니라 Mangiron과 O'Hagan은 2013년 공동집필한 저서 ‘Game Localization’을 통해 트랜스크리에이션이 활용되는데 있어 ‘도착 언어권의 문화’, ‘원본에 대한 충실성’, ‘법적 규제’, ‘업계’, ‘독자(게임 이용자)와 같은 요소들의 영향이 존재함을 주장하며 트랜스크리에이션이라는 원본과 번역본이 차이를 보일 수 있는 자유로운 번역 방식이 왜 게임 번역에서 사용되는지에 대한 설명을 덧붙이기도 하였다.

비단 트랜스크리에이션뿐만 아니라 게임 번역에서 원본과 번역본이 차이를 보이는 현상은 다른 학자들에 의해서도 연구된 현상이다. 가령 Fernandez(2012)와 같은 경우 게임 번역 시 사용될 수 있는 7가지 번역 전략을 제시하였는데 자국화와 이국화, 무번역, 트랜스크리에이션, 직역, 충실성(loyalty), 의미 상실과 이에 따른 보상, 검열이라는 7가지 항목 중 무번역과 직역, 충실성을 제외한 나머지 4개의 항목에서는 번역본이 번역 과정을 거치며 원본 텍스트와는 달라지는 사례가 등장한다. 이토록 게임 번역에서 원본과 번역본의 차이가 빈번히 언급되는 까닭은 앞서도 살펴보았듯이 원본 텍스트가 다양한 문화의 복합체인 상황에서 원본과 동일한 게임 경험을 제공할 수 있는 번역 텍스트를 만들어내기 위해서임을 확인해볼 수 있다.

2.2. 게임 텍스트와 플레이어 텍스트

앞서 살펴보았듯이, 게임은 문화적인 요소와 기술적인 요소 여럿이 혼재되어 구성되었고, 이는 게임 번역이 다양한 종류의 텍스트들을 다루게 되는 원인이 되었다. 가령 Bernal(2006)이 정리한 게임 번역과 관련하여 다루어질 수 있는 텍스트들의 종류는 ‘매뉴얼, 포장, 리드미 파일, 공식 웹사이트, 더빙 처리되는 대화, 자막 처리되는 대화, 유저 인터페이스, 언어가 포함된 그래픽 아트’라는 8개로 나타난다. Bernal의 분류는 매우 광범위한 단위에서의 분류이며, Bernal의 분류에서는 상세히 다루어지지 않은 실제 게임 내부에 삽입되는 텍스트들의 종류까지 포함한다면, 게임 텍스트가 매우 다양한 종류로 구성되어 있음을 확인할 수 있다. 실제 게임 내부에 삽입되는 게임 텍스트들을 좀 더 자세히 살펴보자면, 유저 인터페이스, 인명/지명/기술명/아이템명과 같은 명사, 기술/아이템에 대한 설명, 인물들의 대사, 마케팅/홍보 대사와 같은 텍스트들이 존재한다. 다만 위와 같은 게임 텍스트들은 게임의 장르에 따라 상이하게 등장할 수 있다. 가령 ‘명사’의 경우를 예로 들자면, RPG 게임에서는 대부분 등장하는 인물, 지역, 기술, 아이템 같은 요소들이 특정 게임 장르에서는 등장하지 않을 수 있으며, 이러한 장르 별 게임 구성 요소들의 차이는 곧 게임 별로 게임에 삽입되는 텍스트들의 종류 차이로 이어지게 된다.

본고에서 연구 사례로 삼고자 하는 게임 텍스트인 플레이어 텍스트 또한, 게임 장르에 따라 삽입되는 경우와 삽입되지 않는 경우가 존재한다. 플레이어 텍

스트는 게임 이용자로 하여금 게임 세계관에 대한 이해를 더할 수 있는 정보나 게임 이용에 즐거움을 더하여 줄 수 있는 유머로 구성되는 텍스트로서, 1980년대 미국에서 GLJOE의 수집 카드와 같은 액션 피규어 업계에서 최초로 사용되기 시작해 현재에 이르러서는 장르를 가리지 않고 다양한 게임에 삽입되고 있다. ‘실제 게임 플레이에 영향을 주지는 않으나, 게임 속 세계에서 직접적으로 드러나지 않은 부분을 보완해줌으로써 유저의 게임 속 세계에 대한 상상을 돕는 역할(“It’s story text. It’s extra information that often serves to start to build the world so you can start to imagine some of the things that aren’t shown explicitly.”)’을 수행할 뿐만 아니라, ‘게임 플레이에 있어서 더 많은 것을 원하는 게임 유저에게 추가적인 게임 플레이(extra gameplay)를 제공(“It’s an interesting way of delivering extra gameplay to people who want more.”)’하는 텍스트, ‘게임의 일부가 아닌 듯하면서도 게임의 일부로 존재(“Flavour text is part of a game and yet not part of it.”)’하는 텍스트이다.³⁾ 게임 시스템이나 실제 게임 플레이에 영향을 주지 않는다는 플레이어 텍스트의 특성은 플레이어 텍스트의 구성에 또한 영향을 끼치게 되었을 가능성이 존재하는데, 이는 게임에 삽입되는 다른 텍스트들 같은 경우 텍스트들이 게임 시스템이나 실제 게임 시스템에 부합해야 한다는 제약 하에 구성되는 반면, 플레이어 텍스트는 그런 제약으로부터 어느 정도 자유로울 수 있기 때문이다.

3. 사례 분석

3.1. CCG 장르 게임과 하스스톤

CCG는 Collectible Card Game의 약자로, 플레이어들끼리 서로 원하는 카드를 교환하며, 자신들이 지닌 카드로 텍(게임 플레이를 위해 플레이어가 임의로 구성한 카드 세트)을 구성하여 정해진 규칙 하에 상대방과 승부를 겨루는 게임이다. CCG 장르의 게임들이 기존 선행 연구에서 주로 다루어 온 ‘다채로운 스토리라인을 지녀 연구에 필요한 풍부한 자료를 제공하는’(2006, Mangiron) RPG 장

3) Alex Wiltshire(2018), The art of flavor text, <https://www.pcgamer.com/the-art-of-flavour-text/>

르와 같은 게임들과 다른 점이라면, CCG 장르 게임들의 스토리라인은 RPG 장르에 비해 빈약하거나, 거의 존재하지 않는다는 것이다. RPG 게임의 다채로운 스토리라인은 나레이션, 인물 간의 대화, 게임 내 사물, 영상과 같은 다양한 요소들로 구성되며, 해당 요소들의 구성에 있어 텍스트가 삽입되는 경우들이 많아 연구자에게 다양한 연구 자료를 제공하게 된다. 반면 CCG 장르의 게임은 스토리라인이 중요하게 다루어지지 않아 스토리라인을 구성하는 다양한 텍스트들 또한 게임에 삽입되지 않게 된다. 대신 CCG 장르의 게임에서는, 플레이어 텍스트가 타 장르에 비해 높은 빈도로 활용된다.

플레이어 텍스트가 CCG 장르의 게임에 두드러지게 나타나는 이유는, RPG 게임에서 유저가 역할을 수행함으로써(role-playing) 스토리를 진행하고, 이를 통해 자연스럽게 얻게 되는 게임에 관한 정보가 CCG 장르의 게임에서는 같은 방식으로 제공되지 못하기 때문이다. 이는 CCG 장르의 게임 플레이가 역할을 수행하면서 스토리를 진행하는 방식이 아닌, 유저들 간의 대결을 중심으로 하고 있기에 발생하는 현상이다. 비록 CCG 장르의 게임들에서도 캠페인(campaign)이나 스토리 모드와 같은 유저가 정해진 스토리 속에서 어떤 역할을 수행함으로써 게임에 대한 정보를 습득할 수 있는 방식이 제공되는 경우도 있긴 하지만, 이는 RPG 게임에 비하면 매우 제한적인 형식으로만 나타나게 된다. 그렇기 때문에 CCG 장르의 게임들에서는 RPG 장르의 게임들에서 스토리 진행 과정에서 제공되는 컷신이나 자막 텍스트, 인물 간의 대화 텍스트 같은 다양한 종류의 텍스트들이 거의 제공되지 못하게 되고, 따라서 거의 유일하게 게임에 관한 정보를 제공할 수 있는 플레이어 텍스트의 비중이 상대적으로 높아지게 되는 것이다.

본고에서 연구의 대상으로 삼고자 하는 게임인 하스스톤은 미국 소재의 세계적인 게임 기업 Blizzard 사가 서비스하고 있는 CCG 게임이다. 2014년 3월 13일 정식 서비스를 게시한 이래, 2014년 9월 전세계 누적 이용자수 2천만 명, 2015년 4월 3천만 명, 2017년 5월 7천만 명을 거쳐 2018년 11월 기준 누적 이용자수 1억 명을 달성하며 전 세계 게임 유저들로부터 꾸준히 사랑을 받고 있는 작품이다. 하스스톤의 성공은 유저 수 증가뿐만 아니라, 2017년 2억 1천만 달러의 수익을 올리며 FREE-TO-PLAY 게임들 중 8위(SUPERDATA, 2018), 2018년 8월 PC 게임 부문 매출 9위라는 시장에서의 성적을 통해서도 확인할 수 있다.



그림 1: 게임 하스스톤에 삽입된 플레이어 텍스트의 예시
(좌측 일러스트, 우측 텍스트로 구성)

시장에서의 성공뿐만 아니라, 하스스톤에 삽입된 텍스트 또한 많은 게임 이용자의 관심을 모으는데 성공하였는데, 게임 이용자의 하스스톤에 삽입된 플레이어 텍스트에 대한 반응은 현지의 게임 커뮤니티에서 확인할 수 있다. 가령 미국 최대 규모의 온라인 게임 커뮤니티 REDDIT에 *Hearthstone Flavor Text*를 검색하면, 게임 이용자들이 플레이어 텍스트에 관해 주고받은 수백 개의 쓰레드를 살펴볼 수 있다. 게임 이용자들이 이토록 하스스톤의 플레이어 텍스트에 관심을 가지는 이유는 ‘재미있기 때문’이라고 판단되며, 이는 실제 하스스톤의 플레이어 텍스트들에 게임 이용자들이 재미를 느낄 수 있는 다양한 문화적 요소들이 삽입되었음을 통해 살펴볼 수 있다. 블리자드 사는 원본 게임 텍스트를 생산하는데 있어 다른 게임 작품들의 명대사 인용뿐만 아니라, 대중가요 가사, 미국 스포츠 문화, 소설이나 시구, 영화대사의 인용과 같은 다양한 영역의 문화적 요소들을 텍스트에 삽입시킴으로써, 게임 이용자들이 해당 텍스트의 배경에 존재하는 문화적 요소들을 ‘알고 있으면 재미있고, 모르고 있으면 궁금해서 찾아보게 만드는’ 텍스트를 만들어내는데 성공하였다.

블리자드 사는 위와 같은 텍스트를 단순히 원본 작품에만 삽입시키는 것이 아니라 현지에 맞춘 번역을 통해 도착어 국가들에서도 독자들의 반응을 이끌어

내는데 성공하였다. 가령 구글에 하스스톤 번역이라는 키워드를 검색해보면, 국내에서 서비스되고 있는 외국 게임들 중 최고 수치의 검색결과 값을 확인해볼 수 있다. 이는 사실 하스스톤이라는 작품에 국한된 것만은 아니다. 국내 게임 시장에서 번역하면 블리자드 사의 번역을 빼놓을 수 없을 정도로, 국내 게임 시장에서 블리자드의 번역은 하스스톤의 국내 서비스 이전부터 게임 이용자와 업계에서 많은 화제를 모아왔다. 블리자드 사의 번역이 본격적으로 주목받게 된 것은 2005년 한국 게임 시장에 블리자드 사의 게임 World of Warcraft(월드 오브 워크래프트)가 서비스되기 시작한 때부터였다. 블리자드 사는 당시 한국에 월드 오브 워크래프트의 서비스를 시작하면서, ‘완벽한 현지화’를 강조하며 ‘창의적인 번역 방식’을 내세워왔다. 가령 기존에 한국 게임업계에서는 해외의 게임을 수입해올 때 Fireball은 ‘파이어볼’로, Blizzard는 ‘블리자드’로, Goldshire는 ‘골드샤이어’와 같이 번역하는 음차번역이 거의 관례적으로 이루어지고 있었는데, 블리자드 사의 위와 같은 게임 내에서 사용되는 명사들, 가령 Fireball은 ‘화염구’로, Blizzard는 ‘블리자드’로, Goldshire는 ‘황금골’과 같이 번역하면서 기존의 전통적인 번역과는 다르게 ‘현지를 고려한’ 번역을 내세워왔다. 블리자드 사의 이러한 번역 방식은 게임 서비스 초창기에는 기존의 게임 번역에 익숙했던 게임 이용자들 사이에서 ‘현지 문화, 언어를 고려한 우수한 번역’이라는 의견과 ‘과도한 윤색, 억지 번역’이라는 의견 간의 논쟁이 오가기도 하였으나 현재에 이르러서는 국내 대형 게임회사 중 하나인 NC소프트에서 운영하는 인터넷 블로그에서 게임 현지화의 대표 사례로 제시하거나⁴⁾, 인벤이나 디스이즈게임 같은 국내 대형 웹진에서 블리자드 사의 게임 번역을 우수한 게임 번역의 사례로 제시하고 있는 사례들⁵⁾을 통해 살펴볼 수 있듯이 블리자드 사가 ‘신뢰할 수 있는 번역’을 제공하는 회사라는 이미지를 확립하는데 기여하였다.

하스스톤의 번역이 위와 같은 호응을 얻을 수 있었던 이유는 블리자드 사가 번역에 지속적인 관심을 기울여 왔기 때문이다. 가령 하스스톤의 한국어 클라이언트에 삽입된 플레이어 텍스트들을 살펴보면, 텍스트들이 국내의 게임 이용자들에게 익숙한 방식으로 번역되고 있음을 살펴볼 수 있는데, 이는 원본 영어 텍

4) NC소프트 게임 블로그, ‘게임 현지화 스토리#완전 현지화를 추구하다, 와우’, <http://blog.ncsoft.com/?p=19743>

5) 디스이즈게임, ‘우리 말이 아니라 우리 문화로 바꾼다, 블리자드 현지화팀 - 한글날 특집 블리자드 현지화팀 인터뷰’ <http://www.thisisgame.com/webzine/news/nboard/5/?n=56551>
인벤, [한글날 특집] “힘세고 강한 아침!” 우리를 울리고 웃겼던 ‘한글화’된 게임들, <http://www.inven.co.kr/webzine/news/?news=64742>

스트에 삽입된 외국의 문화적 요소들이 국내의 문화적 요소들로 대체되는 현상이 빈번히 발생하고 있음을 통해 확인할 수 있다. 특히 눈에 띄는 부분은, 국내의 문화적 요소들 중 상당수가 인터넷 밈이나 게임 커뮤니티에서 사용되는 용어 같은 특정 독자들에게 한해서만 주로 다루어지는 소재들에 기반을 두고 있다는 점이다. 특히 일부 인터넷 밈이나 일부 용어 같은 경우는 특정 인터넷 공간에서만 사용되는, 즉 특정 독자들에게 의해서만 향유되는 문화적 요소임에도 불구하고 이러한 요소들을 사용한 번역이 상당수 나타난다는 점은 플레이어 텍스트의 번역에 있어 번역자에게 상당한 자유도가 부과될 수 있음을 보여준다고 할 수 있겠다.

3.2. 연구 방법

본고에서는 게임 하스스톤의 플레이어 텍스트 번역 사례들을, 번역 방식이 유사한 사례들끼리 분류한 뒤, 각각의 번역 방식들의 특징을 찾아봄으로써 플레이어 텍스트의 번역 양상을 살펴보고자 한다. 우선 게임 하스스톤에서 현재 사용 가능한 7개의 카드 세트 중 발매 순서를 기준으로 발매된 지 가장 오래된 세트(오리지널, Classic)와 중간 시기에 발매된 세트(마녀숲, The Witchwood), 최근 발매된 세트(라스타칸의 대난투, Rastakhan's Rumble) 3개의 세트를 선정하였다. 3개의 세트의 카드들을 중심으로 해당 카드들의 플레이어 텍스트를 추출하고, 번역 방식이 유사한 사례들끼리 유형을 분류하였다. 분류방식은 이상빈(2017)에 의거하여 첨가(addition), 생략(omission), 수정(modification), 대체(replacement), 직역(literal translation)으로 구분하였다.

해당 분류는 게임 번역 선행 연구에서 제시된 분류 방식이 아닌 광고 번역 연구에서 제시된 분류 방식을 토대로 이루어졌다. 이는 기존의 게임 번역 선행 연구에서 제시된 분류 방식이 대부분 본 연구에서 다룬 게임 장르와는 다른 게임 장르를 사례로 구성되어 본 연구에서 다루고자 하는 게임 장르의 텍스트에는 적용되기에는 어려움이 따른다고 판단되기 때문이다. 가령 Mangiron과 O'Hagan(2006) 같은 경우 게임 FINAL FANTASY X에 삽입된 '아이템명 번역'과 '인물 간 대화 텍스트 번역'을 사례로 게임 번역 방식을 제시하였으나 위와 같은 요소를 통해 설명된 번역 방식은 '아이템'과 '인물 간 대화 텍스트'가 존재하지 않는 CCG 장르의 게임 하스스톤의 번역 방식과는 다를 수밖에 없다고

판단된다.⁶⁾

따라서 본고에서는 트랜스크리에이션이라는 ‘원문과 동일한 영향력을 주기 위해 원문의 핵심(의도)을 유지, 전달하는’ 번역 방식이 게임 번역뿐만 아니라 광고 번역에서도 전통적으로 활용되어 왔다는 점에 착안하여, 이상빈의 2017년 논문 ‘광고와 젠더 번역: 수입자동차 인쇄광고의 남성타깃 번역전략’에서 제시된 광고 번역에서의 분류 방식을 참조하였다. 위 논문에서는 ‘다시쓰기(rewriting)’, ‘첨가(addition)’, ‘선택과 강조(selection and salience)’, ‘유지·보존(preservation)’이라는 4가지 번역 방식을 제시하고 있다. 이중 다시쓰기(rewriting) 번역 방식은 텍스트가 완전히 변화하는 사례만을 다루고 있는데, 본고에서 텍스트가 다시쓰기 되는 경우는 텍스트가 부분적으로만 변화하는 경우와 완전히 변화하는 사례 두 종류가 등장하고 있기 때문에 이를 구분하기 위해 텍스트가 일부만 변화하는 경우를 수정(modification)으로, 텍스트가 완전히 변화하는 경우를 대체(replacement)로 분류하였다. 선택과 강조(selection and salience) 번역 방식은 그림 이미지와 텍스트가 동시에 제시되는 광고의 사례를 통해 그림 이미지 중 일부가 삭제되고 텍스트가 첨가되는 번역 방식을 제시하고 있으나, 본고에서 다루는 게임 텍스트의 번역에는 그림 이미지의 변화는 포함되어 있지 않으므로, 텍스트의 첨가(addition)과 구분하기 위해 그림 이미지의 삭제에 초점을 두어 ‘생략(omission)’으로 분류하였다. ‘유지·보존(preservation)’ 번역 방식도 해당 번역 방식이 유지·보존하는 대상에는 언어기호뿐만 아니라 시각기호(그림 이미지)가 포함되어 있으나 본 연구에서는 언어기호에만 집중하고 있기 때문에 언어기호의 유지·보존을 명료하게 제시할 수 있는 직역(literal translation)으로 분류하였다. 첨가(addition) 번역 방식은 위 논문에서도 본고에서 다루는 게임 텍스트와 마찬가지로 ‘언어기호’의 첨가를 사례로 하고 있고 본 연구에서 다루고자 하는 사례를 명료하게 제시할 수 있는 분류명으로 적합하다고 판단되어 그대로 사용하였다.

6) Minako O'Hagan, Carme Mangiron. (2006). Game Localisation: Unleashing Imagination with 'Restricted' Translation. *The Journal of Specialised Translation*, 6, 10-21.

3.3. 텍스트 분석

3.3.1. 첨가(addition)

표 1. 언어 차이로 인해 발생하는 번역문의 모호함을 보충하기 위한 첨가

카드명	텍스트
Snapijaw Shellfighter 덱씩턱 등껍질투사	ST: Nonono, the turtle is the Shellfighter TT: 아노, <u>트롤</u> 이 아니라 거북이가 투사입니다.
Headhunter's Hatchet 인간사냥꾼의 손도끼	ST: Zul'jin's primary recruiting tool. TT: 줄진이 <u>인간</u> 들을 고용할 때 사용하는 도구입니다.
Soulwarden 영혼감시관	ST: Reduce, reuse, resoul. TT: 영혼은 아껴 쓰고, 나눠 쓰고, 바꿔 쓰고, 다시 써야하는 법이죠.

[표 1]은 원본 텍스트에는 존재하지 않는 표현들이 번역 텍스트에 첨가됨으로써 텍스트의 의미를 명료화 하고 있는 사례들이다. 덱씩턱 등껍질투사의 텍스트에서는 ‘트롤(게임 속 세계의 특정 종족을 일컫는 명칭)이 아니라’는 표현을 첨가시킴으로써 원본 텍스트에서 제시된 turtle(거북이)를 더 명료하게 제시하고 있다. 인간사냥꾼의 손도끼의 텍스트 같은 경우에도, ‘인간들이’라는 표현이 첨가됨으로써, 줄진이라는 인물의 종족인 트롤이 명료화되고 있다. 비록 번역 과정에 있어 인간사냥꾼의 손도끼라는 카드명의 원문(Headhunter's Hatchet)과 텍스트가 이루는 유머적 효과(인재를 고용하는 사람과 인간을 사냥하는 사람이라는 중의적인 의미를 지닌 명사 headhunter와 동사 recruit로 형성되는 언어유희)가 상실됨에도 불구하고, 번역자가 이러한 번역 방식을 택한 이유는 언어의 차이로 인해 번역 과정 중 유지하기 힘든 유머 효과를 어색하게 살려내는 대신 종족을 명료화함으로써 독자에게 제시할 수 있는 게임 속 세계관에 대한 정보가 비교적 명료히 제시될 수 있기 때문으로 보인다. 영혼감시관의 텍스트는 원본에는 존재하지 않는 ‘영혼’이라는 주어가 첨가되어 ‘아껴 쓰고, 나눠 쓰고, 바꿔 쓰는’ 대상이 무엇인지 명료화 해주고 있다. 이는 원문에서는 명사에 re라는 접두사를 붙여 만든 조어인 resoul로 간략하게 제시될 수 있는 soul(영혼)의 존재가

한국어에서는 같은 방식으로 제시될 수 없기 때문에 첨가된 것이다. 위의 사례들을 통해 번역자가 원본에는 없는 내용을 첨가함으로써, 텍스트의 특정 부분이 갖는 의미를 더 부각시키거나, 언어 차이로 인해 번역 과정에서 상실되는 텍스트의 특정 부분을 보충하고 있음을 살펴볼 수 있다.

표 2. 원본의 유머 요소를 드러내주는 / 보충해주는 첨가

카드명	텍스트
Southsea Deckhand 남쪽바다 갑판원	ST: Pirates are into this new fad called "Planking". TT: 요즘 해적들 사이에서 "시체 놀이"가 유행입니다. <u>누가 시체나고요? 글썽요.</u>
Eaglehorn Bow 독수리뿔 장궁	ST: First Lesson: Put the pointy end in the other guy. TT: <u>깡통들을 위한 장궁</u> 제1장: 화살촉은 내가 아닌 상대방을 향하라
Loot Hoarder 전리품 수집가	ST: Always roll need. TT: <u>뭉든 다 입찰하더군요. 얼마나 알미운지.</u>

[표 2]는 원본 텍스트에 존재하지 않는 부분들이 첨가되어 원본 텍스트의 유머 요소를 명시화 해주고 있는 사례이다. 남쪽바다 갑판원의 텍스트에는 시체놀이(planking)라는 참여자들이 ‘시체인척 누워있는’ 가벼운 놀이가 희생자들의 ‘시체를 이용한’ 놀이일 수도 있음을 제시함으로써, 이전부터 다양한 매체(소설, 만화, 영화 등)에 의해 그려진 해적들의 잔혹한 성질을 기반으로 한 블랙 유머적 요소를 추가시켜 원문에 존재하던 유머 요소를 명시화시키고 있을 뿐 아니라 유머 효과가 더 증대될 가능성 또한 존재한다. 독수리뿔 장궁 같은 경우, 활이라는 물건의 구조를 생각해본다면 너무나 당연한 ‘화살촉을 상대방에게 향하라 (put the pointy end in the other guy)’라는 내용에 원본에는 존재하지 않는, 굳이 설명을 하지 않아도 당연히 알아야 할 내용(활의 원리)을 모르는 어수룩한 사람들(깡통들)의 존재가 첨가됨으로써 유머를 일으키는 요소를 좀 더 명료히 드러내고자 하는 시도가 이루어졌다. 전리품 수집가의 텍스트는 입찰(roll)이라는 RPG 장르 게임을 경험해본 유저라면 익숙할 게임 속 전리품 분배 과정에서, 내가 필요한 물건에 상대방도 권리를 주장하게 될 경우에 발생할 수 있는 자연스러운 감정(알미움)을 텍스트에 첨가함으로써 원본의 유머 요소를 분명히 해주고

있을 뿐 아니라 새로운 유머 효과까지 발생할 가능성을 제공한다.

표 3. 다른 카드의 텍스트 부분 인용 첨가

카드명	텍스트
Blood Imp 피의 임프	ST: Imps are content to hide and viciously taunt everyone nearby. TT: 임프들은 숨어서 주위의 모두를 격하게 도발하는 행위를 즐깁니다. <u>그냥 즐깁니다.</u>
cf) Flame Imp 화염 임프	ST: Imps like being on fire. <u>They just do.</u> TT: 임프들은 불타는 걸 좋아합니다. <u>그냥 좋아합니다.</u>

[표 3]은 원본 텍스트에는 존재하지 않는 부분이 유사한 카드명을 지닌 카드의 텍스트를 부분 인용함으로써 첨가된 사례이다. 위 표에 제시된 ‘피의 임프’와 ‘화염 임프’라는 카드는, 단순히 카드명이 유사한 것뿐만 아니라 일러스트, 게임에서 사용되었을 때의 능력 또한 유사한 카드들이다. 다양한 게임 작품들에서 ‘유사한 개체들을 묶어 하나의 그룹을 형성하여 스토리를 전개하거나 게임 플레이에 활용하는 방식’이 빈번하게 쓰이고 있다는 점을 감안할 때, 번역자의 위와 같은 번역 방식은 카드의 일러스트나 게임 내 효과뿐만 아니라, 텍스트 또한 유사성을 지니도록 만들어 피의 임프라는 카드에 대한 정보가 (유사성을 기반으로 하여) 보다 구체적으로 제시될 가능성을 제공한다.

3.3.2. 생략(omission)

표 4. 불필요한 정보의 생략

카드명	텍스트
Springpaw 갈기발 스라소니	ST: The terrible thing about lynxes is lynxes are terrible things. <u>Their teeth are made out of biting, their paws are made out of springs!</u> TT: 스라소니가 끔찍한 이유는 스라소니가 끔찍하기 때문입니다.
Youthful Brewmaster 젊은 양조사	ST: His youthful enthusiasm doesn't always equal excellence in his brews. <u>Don't drink the Mogu Stout!</u> TT: 젊음의 쾌기가 꼭 맥주의 맛으로 이어지는 건 아닙니다.

[표 4]는 원본 카드에는 존재하는 텍스트 중 일부가 불필요한 정보를 제공하고 있는 경우 생략된 사례들이다. 갈기발 스타소니의 ‘스타소니의 이빨은 물어뜯기 위해 만들어 졌고, 발바닥은 높이 도약하기 위해 만들어졌습니다!’ 부분이 나 짧은 양조사의 ‘모구 맥주를 마시지 마세요!’(본인 번역) 부분은 앞에 제시된 유머적 텍스트를 이해하기 위해 꼭 필요한 정보는 아닐 수 있다. 특히 ‘모구 맥주’는 해당 게임과 같은 세계관을 다루고 있는 MMORPG 게임인 월드 오브 워크래프트에 등장하는 맥주의 이름으로, 해당 게임을 이용해보지 않은 독자의 경우 이를 수용하는데 있어 필요 이상의 노력이 발생할 가능성이 존재하여 번역자가 의도적으로 생략했을 가능성 또한 존재한다.

표 5. 공간상의 제약 / 더 큰 언어적 효과를 거두기 위한 생략

카드명	텍스트
Silence 침묵	ST: Reserved for enemy spellcasters, evil liches from <u>beyond the grave</u> , and karaoke nights at the Grim Guzzler. TT: 적대적인 주문 시전자나 사악한 리치를 상대할 때, 그리고 험상궂은 주정뱅이 술집에서 아제로스 노래자랑이 열렸을 때 유용합니다.
Eviscerate 절개	ST: There is a high cost to Eviscerating your opponent: It takes a long time to get blood stains out of <u>leather armor</u> . TT: 단점이 없는 건 아닙니다. 피가 너무 많이 튀어서 깨끗이 닦아내기가 힘들다는군요.
Leper Gnome 오염된 노움	ST: He really just wants to be your friend, but the constant rejection is <u>starting to really get to him</u> . TT: 그는 단지 친구가 필요할 뿐입니다. 하지만 언제나 거부당하죠.

[표 5]는 원본 카드에는 존재하는 텍스트 중 일부가 텍스트를 더욱 간결하게 제공하기 위해 생략된 사례들이다. 게임 텍스트의 번역에서 텍스트의 길이는 중요하게 다루어지는 요소 중 하나인데, 이는 원본 게임에서는 문제가 되지 않았던 원본 게임 텍스트를 구성하는 문자의 높이와 길이가 번역되는 과정에서 높아지거나 길어짐으로써 원본 게임 텍스트가 삽입되던 위치에 제대로 삽입되지 못하는 문제가 발생할 수 있기 때문이다.

카드 ‘침묵’의 텍스트는 원본 텍스트의 ‘beyond the grave(무덤으로부터 솟아 오른)’ 부분이 삭제됨으로써, ‘적대적인 주문 시전자나 무덤으로부터 솟아오른 사악한 리치를 상대할 때’로 직역될 수 있는 부분이 ‘적대적인 주문 시전자나 사악한 리치를 상대할 때’로 짧고 간결하게 제시되고 있다. 이러한 텍스트의 생

략은 위에서도 언급했듯이 공간상의 제약으로 인해 발생할 수 있는 문제를 방지하기 위해 이루어졌을 가능성이 있다.

텍스트의 일부의 생략이 ‘불필요한 정보의 생략,’ ‘공간상의 제약’이라는 이유가 아닌 원본보다 더 큰 언어적 효과를 거두기 위해 발생했을 수도 있다. 가령 카드 ‘절개’의 텍스트 같은 경우 원본 텍스트에서는 피가 튄 곳이 leather armor (가죽 갑옷)으로 한정되고 있는 반면, 번역문에서는 피가 튄 공간은 생략됨으로써 ‘피가 사방으로 튄’ 상황이 더 부각되어 원본보다 잔혹한 (절개) 현장을 제공하고 있다. 카드 오염된 노움의 텍스트 또한 친구 요청이 언제나 거부되어 ‘분노하기 시작한다(starting to really get to him)’ 인물의 감정이 번역문에서는 생략되고 있는데, 이를 통해 독자는 스스로 친구 요청이 계속 거부되는 등장인물의 심리 상태를 유추해볼 수 있게 됨으로써 인물에게 좀 더 몰입할 수 있는 여지를 제공한다.

다만 다른 번역 방식들(첨가, 수정, 대체, 직역)에 비해 생략 번역 방식은 상대적으로 그 특징이 뚜렷하게 제시되지 못하고 있을 뿐만 아니라 추측 단계에서만 그치고 있는데, 이는 본고가 연구 범위로 삼은 게임 텍스트의 범위 내에서 생략 번역 방식이 사용되는 횟수가 다른 번역 방식들에 비해 매우 적어 번역자가 어떤 의도로, 어떤 효과를 기대하고 생략 번역 방식을 사용했는지 유추해볼 수 있는 것이 어렵기 때문이다.

3.3.3. 수정(modification)

표 6. 독자의 게임 지식을 기반으로 한 수정

카드명	텍스트
Giggling Inventor 깔깔대는 발명가	ST: "I shall build a mighty golden paladin! And he will GREET the WORLD!" TT: "난 거대한 황금 사제를 만들거야! 그리고 온 세상에 '갑사합니다!'를 외치게 하겠어!"
Overlord's Whip 대군주의 채찍	ST: "This <u>merit badge</u> is for <u>cruelty</u> . This one's for <u>whipping</u> . And this one is for <u>embroidery</u> .." TT: "이건 <u>고통의 수행사제한테</u> , 이건 검은올음 포탑한테, 이건 <u>씩은얼굴한테</u> .."
Jungle Panther 밀림 표범	ST: Stranglethorn is a beautiful place to visit, but you wouldn't want to live there. TT: 가시덤불 골짜기는 아름답습니다. <u>등 뒤에 항상 누군가 있다는 걸 빼면요</u> .

[표 6]은 독자에게 익숙하지 않을 수 있는 원본 텍스트의 내용이, 독자의 게임 경험을 기반으로 독자에게 익숙한 방식으로 수정되고 있는 사례이다. 깔깔대는 발명가의 원본 텍스트는 하스스톤에 삽입된 ‘emote(감정표현)’ 기능을 배경으로 하고 있다. 하스스톤은 게임 이용자 간 채팅 기능을 지원하지 않는 대신, 게임 이용자의 플레이어 캐릭터를 클릭하면 출력되는 6개의 말풍선(감사, 칭찬, 인사, 사과, 놀람, 위협) 중 상대 게임 이용자에게 전달하고 싶은 내용이 담긴 말풍선을 클릭하면 상대에게 해당 내용이 화면상에 출력되는 문자 텍스트와 미리 게임 내에 내장된 음성 텍스트가 동시에 송출되어 전달되는 방식으로 의사소통 기능을 제공한다(이때 송출되는 문자 텍스트와 음성 텍스트는 게임 이용자의 직업에 따라 변화함). 깔깔대는 발명가의 텍스트에 대문자로 쓰인 ‘GREET’은 해당 감정표현 기능 중 ‘인사’를 의미한다. 깔깔대는 발명가의 원문 텍스트는 게임에서 본인이 등장할 때 모든 대사가 ‘안녕!(Hello!)’만으로 구성되던 또 다른 등장인물인 Annoy-o-tron(안녕로봇)을 불러오는데 착안하여, 감정표현 기능 중 ‘GREET(인사)’를 플레이어 텍스트에 담아내는 방식으로 작성되었다. 하지만 한국 게임 이용자들 사이에서는 감정표현 기능 중, 플레이어 캐릭터가 사제(priest)일시 출력되는 ‘감사(Thanks)’ 메시지가 감정 표현 기능 중 제일 익숙한 메시지였기 때문에, 번역자는 인사(Greet) 대신 게임 이용자들에게 이미 익숙했던 감사(Thanks)로, 이에 맞춰 paladin(성기사) 대신 사제(priest)로 텍스트를 수정한 것으로 판단된다. 대군주의 채찍의 원본 텍스트 같은 경우, 해당 카드가 게임 플레이 과정에서 지나는 효과인 ‘필드에 존재하는 다른 유닛들에게 각각 1 데미지를 가함’에 착안하여 각각의 유닛들이 받는 데미지를 대군주가 수여하는 ‘훈장(merit badge)’에 빚댄 언어유희로 구성되었다. 번역자는 해당 언어유희를 구성하고 있는 명사들(cruelty, whipping, embroidery)을 직역하는 대신, 번역 게임 이용자들이 게임 이용 과정에서 알게 되는 ‘1 데미지를 입었을 시 플레이어에게 이로운 효과가 발생하는 인물들’로 수정함으로써 ‘독자들에게 익숙할 수 있는’ 번역을 제공하고 있다. 밀림 표범의 원본 텍스트에 등장하는 Stranglethorn(가시덤불 골짜기) 또한 원본에서는 ‘아름답지만, 살기에는 좋지 않은 곳(beautiful place to visit, but you wouldn't want to live there)’이 ‘등 뒤에 항상 누군가 있는 곳’으로 수정되고 있는데, 이는 해당 지역이 등장하는 다른 게임인 ‘월드 오브 워크래프트’를 이용해본 게임 이용자들에게는 익숙한 내용이다(가시덤불 골짜기 지역은 덤불에 숨어있는 적들이 튀어나와 습격하는 일이 빈

번한 맵이다).

표 7. 독자에게 익숙한 방향으로 문화적 요소를 수정

카드명	텍스트
Lorewalker Cho 전승지기 초	ST: Lorewalker Cho archives and shares tales from the land of Pandaria, but his favorite story is the one where <u>Joey and Phoebe go on a road trip.</u> TT: 전승지기 초는 판다리아의 이야기들을 수집하고 기록합니다. 최근에는 판다리아의 야한 연애 소설을 모으는 중이라는군요.
Commanding Shout 지휘의 외침	ST: <u>"Shout! Shout! Let it all out!"</u> - Advice to warriors-in-training TT: "전방에 힘찬 함성 5초간 발사!" - 전사 훈련 중
Secretkeeper 비밀지기	ST: She promises not to tell anyone about that thing <u>you did last night with that one person.</u> TT: 당신이 <u>지난 여름에 한 일을</u> 절대로 말하지 않겠다고 하는군요.

[표 7]은 독자에게 익숙하지 않을 수 있는 원본 텍스트에 담긴 문화적 요소가 한국어 독자에게 익숙한 문화 특정적 요소로 수정되는 경우이다. 전승지기 초의 원본 텍스트의 ‘Joey and Phoebe가 roadtrip을 떠나는 이야기’ 부분은 미국에서 방영된 드라마 ‘Friends’를 배경으로 하고 있으며, 전승지기 초의 직업(전승지기, lorewalker)과 대비되어 유머 효과를 일으킬 수 있는 부분이지만 Joey and Phoebe가 누구인지 모르는 국내 독자들에게는 해당 부분이 익숙하지 않을 수 있다. 따라서 번역자는 ‘Joey and Phoebe가 roadtrip을 떠나는 이야기’를 ‘야한 연애 소설’로 수정하여 번역함으로써 한국어 독자들이 원본의 문화적 배경을 모르더라도 원본에서 의도한 유머 요소를 유지하려고 시도하였다. 지휘의 외침의 원본 텍스트 또한 미국의 가수 ‘Sweetbox’의 ‘Shout(Let it all out)’이라는 노래 제목을 배경으로 작성되었는데, 외국의 가수가 익숙하지 않을 수 있는 국내 독자들을 고려하여 “전방에 힘찬 함성 5초간 발사!”라는 대한민국 군대에서 훈련 과정에 매우 빈번히 사용되는 표현으로 수정하였다. 비밀지기의 원본 텍스트의 ‘you did last night with that one person’ 부분은 어떤 문화적 요소를 배경으로 작성되었는지는 확실하지 않으나, 지난 밤(last night)이 지난 여름으로 번역된 이유는 ‘나는 네가 지난 여름에 한 일을 알고 있다(I Know What You Did Last

Summer)’라는 국내에 개봉했었던 외화 제목의 영향을 받은 것으로 보인다.

3.3.4. 대체(replacement)

표 8. 게임 속 화면(일러스트)을 기반으로 한 대체

카드명	텍스트
Farraki Battleaxe 파라키 전투도끼	ST: Only two things in life are certain: death and axes. TT: 뭔가 험악해 보이는 도끼입니다.
Dreampetal Florist 꿈결꽃잎 원예가	ST: Unlike gnomes, dreampetals grow more than 3 feet tall. TT: 봄바람 휘날리며 흩날리는 꿈결꽃잎이 울려 퍼질 이 연구소를 돌이 걸어요.
Gurubashi Chicken 구루바시 닭	ST: “Ya hold it by da feet, mon. Den ya THROW.” TT: 압살했닭! 오늘 저녁은 치킨이닭!

[표 8]은 원본의 내용이 독자의 문화에 대한 지식을 바탕으로 대체되는 경우의 사례들이다. 파라키 전투도끼의 원본 텍스트 같은 경우 원본 카드의 일러스트(하단 그림 참조)를 배경으로 벤저민 프랭클린이 미국 헌법 제정 당시 썼던 편지의 다음과 같은 부분 - “(중략) but in this world nothing can be said to be certain, except death and taxes”을 부분 인용하여 구성되었다. 번역자는 원본 텍스트의 내용이 도착어 문화권에서 익숙하지 않을 수 있음을 고려하여, 원본 텍스트의 배경인 일러스트는 그대로 두되 아예 다른 텍스트로 대체하였다. 꿈결꽃잎 원예가의 원본 텍스트 또한 키가 작은 종족인 노움(gnome)과 해당 종족의 인물이 물을 주고 있는 꽃(dreampetal)이 그려진 일러스트를 배경으로 작성되었는데, 번역자 또한 일러스트라는 배경은 그대로 두되, 텍스트를 한국에서 유행한 가요의 가사로 대체하여 번역하였다. 구루바시 닭의 원본 텍스트는 해당 작품에 등장하는 종족인 트롤 특유의 약센트를 배경으로 작성되었는데, 번역자는 해당 카드의 일러스트(닭이 그려진)를 배경으로 하여 ‘닭’이 텍스트에 등장하는 다른 게임(배틀그라운드)의 텍스트를 인용하여 번역하였다.

표 9. 문화에 대한 지식을 기반으로 한 대체

카드명	텍스트
Booty Bay Bookie 무법항 도박사	ST: Also makes a great librarian. She's really good at fixing books! TT: 하지만 걱정하지 마라. 손은 눈보다 빠르니까 동전을 쓰고 산악 거인을 바로 내면 된다.
Young Dragonhawk 어린 용매	ST: They were the inspiration for the championship Taurenball team: The Dragonhawks. TT: 벌처럼 날아 나비처럼 쏩니다.
Hex Lord Malacrass 사술 군주 말라크리스	ST: Extremley awkward cousin of Hex Lord Malaclass. TT: 예술은 뭐다?

[표 9]는 독자의 문화에 대한 지식을 기반으로 대체 번역 방식이 사용된 사례들이다. 무법항 도박사의 원본 텍스트는 원본 카드명의 Bookie(도박사)의 ‘Book’ 부분과 책을 관리하는 사서(librarian)을 연결시킨 언어유희로 구성되어 있다. 번역자는 해당 언어유희를 한국어로 옮기는 대신 도박사가 주인공으로 등장하는 영화 타짜의 유명한 대사 ‘하지만 걱정하지 마라 / 손은 눈보다 빠르니까’를 인용하여 텍스트를 대체하였다. 어린 용매의 원본 텍스트는 스포츠 경기라는 것이 존재하지 않을 법한 게임의 판타지 세계관과 동물을 마스코트로 삼고 있을 뿐만 아니라 엠블렘, 팀 이름도 동물로 구성된 미국의 현대 프로 농구 팀을 병치시킴으로써 웃음을 유발하는 유머로 구성되어 있다. 번역자는 프로 스포츠 팀과 동물을 연관시키는 것이 어렵다 판단하였는지, 용매의 날렵한 이미지를 중심으로 한국에도 널리 알려진 미국의 프로 복서 무하마드 알리의 “나비처럼 날아서, 벌처럼 쏩다(Float like a butterfly, and sting like a bee)”를 인용하여 대체하였다. 사술 군주 말라크리스의 원문 텍스트는 해당 카드의 게임에서의 기능을 배경으로 작성되었으나, 번역가는 이를 사술 군주 말라크리스의 음성 텍스트를 녹음한 성우가 다른 작품(만화)에서 연기한 캐릭터의 대사를 인용해서 대체하였다.

표 10. 인터넷 밈을 기반으로 한 대체

카드명	텍스트
Demonbolt 악마 화살	ST: Or as it's known in troll, "De bolt, mon." TT: 하수인(이었던 것)
Bwonsandi, the Dead 망자 브윈삼디	ST: Everyone's dying to meet him. TT: 외쳐! V13D!
Grim Rally 냉혹한 집결	ST: There's no "Aiiiiieeee" in "Team" TT: "다 좋은데 말야, 자네만 없으면 좋겠군."

[표 10]은 독자의 인터넷 밈⁷⁾에 관한 지식을 기반으로 대체 번역 방식이 사용된 예시이다. 인터넷 밈(이하 밈)은 인터넷에서 쓰이는 유행 요소들을 일컫는 말이다. 유행어와 매우 흡사한 부분이 있으나, 언어뿐만 아니라 사진, 그림, GIF 파일, 동영상과 같은 시각적인 요소만으로 구성되거나 언어와 시각적인 요소가 합쳐져서 구성될 수 있다는 차이를 보인다.

악마 화살, 망자 브윈삼디, 냉혹한 집결의 원본 텍스트들은 모두 언어유희로 구성된 텍스트들이다. 악마 화살은 특정 게임 캐릭터의 특유의 화법을 통해서, 망자 브윈삼디는 해당 캐릭터의 성격(죽음을 관장하는 신)과 *dying to meet him*이라는 표현이 지닐 수 있는 이중적인 의미를(매우 만나고 싶어합니다 / 만나기 위해서 죽습니다) 통해서, 냉혹한 집결은 익숙한 영어 표현인 'There is no I in team'에서 I가 유사한 발음을 지닌 신조어 Aieeee로 대체시킴으로써 언어유희를 구현하고 있다. 번역자는 이러한 언어유희들을 살리는 대신 해당 카드와 연관시킬 수 있는 인터넷 밈으로 대체하는 방식으로 번역하였다. 악마 화살의 원본 텍스트는 해당 카드의 게임 상 기능(상대 하수인을 하나 파괴하는 것)과 연관 지을 수 있는 밈 '---(이었던 것)'으로 대체되었고, 냉혹한 집결의 원본 텍스트 또한 해당 카드의 게임 상 기능(아군 하수인 하나를 파괴하고, 다른 아군 하수인들이 이로운 효과를 얻는 것)과 연관시킬 수 있는 밈 '다 좋은데 말야, 자네만 없으면 좋겠군'으로 대체되었다. 다만 브윈삼디 같은 경우에는 '외쳐, EE!'라는 밈으로 대체된 것은 파악할 수 있으나, 원본 카드의 어떠한 부분에서 해당 밈과 연결시킨 것인지는 알아낼 수 없었다. 다만 게임의 주목적 중 하나로 '사용자를

7) [https://namu.wiki/w/밈\(인터넷%20용어\)](https://namu.wiki/w/밈(인터넷%20용어))

즐겁게 하는 것(the main purpose of a game is to entertain the user)’이 제시되고 있어, 원본과 같은 게임 경험의 제공을 위한 번역자의 선택이 위와 같은 방식으로 나타나고 있다는 것은 확인할 수 있었다.

표 11. 독자의 게임 지식을 기반으로 한 대체

카드명	텍스트
Jan'alai, the Dragonhawk 용매 잔알라이	ST: You mess with the Bird, you get the Firelord. TT: 스테그헬름을 이은 3대 청지기라고 해도 되겠군요.
Shieldbreaker 방패파괴자	ST: Can also break up fights, relationships, and unions. TT: 가장 어두운 던전에 이어 투기장에도 모습을 보이는군요.
Halazzi, the Lynx 스라소니 할라지	ST: Remember, you're only as strong as your weakest lynx. TT: 너만 제때 잡으면 4공물인데!

[표 11]은 독자의 게임 지식을 바탕으로 대체 번역 방식이 사용된 사례이다. 용매 잔알라이의 원본 텍스트는 ‘Mess with the Birdo, you get the hurto’라는 미국의 인터넷 밈을 배경으로 하고 있으나, 번역자는 해당 카드의 기능을 바탕으로 한 텍스트 ‘해당 카드와 유사한 기능을 지닌 카드들 중 3번째(스테그헬름을 이은 3대 청지기)’로 이를 대체하였다. 방패 파괴자의 원본 텍스트는 카드 이름과 해당 카드에 제시된 직업의 성격(싸움을 멈추는 사람)이 break 할 것으로 예상되지 않는 것들(relationships, unions)을 break 한다는 것으로 이루어지는 언어 유희였으나, 번역자는 이를 Shieldbreaker라는 직업이 등장하는 다른 게임(가장 어두운 던전, The Darkest Dungeon)의 제목으로 대체하여 번역하였다. 스라소니 할라지의 원본 텍스트 또한 ‘A chain is only as strong as its weakest link’라는 영어 표현에서 link가 lynx(스라소니)와 같은 발음을 지님으로써 구현되는 언어 유희로 구성되었으나, 번역자는 이를 스라소니 할라지가 등장하는 다른 게임(월드 오브 워크래프트)에서 스라소니 할라지가 지니는 기능을 토대로 구성한 텍스트로 대체하였다.

표 12. 독자의 게임 지식을 기반으로 한 대체 2 (기업과의 관련성)

카드명	텍스트
Cannon Barrage 대포 포화	ST: Why fire your cannons strategically when you can fire them all at once? TT: 하늘에서 포탄이 빗발친다!
Dead Ringer 듀검의 인도자	ST: Shortstop on N'zoth's softball team. TT: 듀거! 듀거! 듀거!
EMP. Operative EMP 비밀요원	ST: "I said this looks like a job for me So everybody just follow me 'Cause we need a little EMP. 'Cause it feels so mechy without me..." TT: ¿Quien es Sombra?
Mosh'Ogg Announcer 모쉬오그 진행자	ST: One's play-by-play. The other is off-color. TT: 삶은 그저 0과 1의 조합이 아닙니다. 하지만 앞에 K가 붙으면 아주 끝내주는 진행자라 할 수 있죠.

[표 12]는 [표 11]과 마찬가지로 독자의 게임 지식을 기반으로 한 대체 번역 방식이 적용된 사례이다. 다만 [표 11]은 원본의 텍스트가 대체되는 과정에서 전부 블리자드 사(하스스톤 개발사)의 다른 게임의 대사들을 인용하거나, 블리자드 사와 밀접한 관계가 있는 인물의 이름으로 대체된 사례들만으로 구성되었다. 대포 포화의 번역 텍스트 ‘하늘에서 포탄이 빗발친다!’는 블리자드 사의 다른 게임 ‘오버워치(Overwatch)’의 등장인물의 대사를 그대로 인용하여 대체한 것이고, 듀검의 인도자의 번역 텍스트 ‘듀거! 듀거! 듀거!’ 또한 게임 오버워치의 등장인물의 대사 ‘죽어! 죽어! 죽어!’가 발음만 살짝 바꾼 채로 인용하여 대체한 것이며, E.M.P 비밀요원의 번역 텍스트 ‘¿Quien es Sombra?’ 또한 오버워치의 등장인물의 대사가 그대로 인용되어 대체된 것이다. 모쉬오그 진행자의 번역 텍스트는 원본 텍스트와는 관계없는 하스스톤의 한국 프로리그 해설자 김영일의 이름이 해당 카드의 이름(Announce, 진행자)을 배경으로 구성되었다. [표 11]에서 제시된 사례들뿐만 아니라, 본고에서 다른 번역 방식들을 설명하기 위해 제시한 사례들 중 일부가 게임 ‘월드 오브 워크래프트’와 관련된 경우들이 있었는데, 해당 게임 또한 블리자드 사의 작품이다. 위와 같은 원본 텍스트와는 관계없는 블리자드 사와 관련된 내용들로 번역 텍스트가 구성되는 사례들은, 블리자드 사가 한국에서 진행하고 있는 홍보 캠페인이 자사의 한 게임을 일정 시간 이상 플레이하면 다른 게임에서 쓸 수 있는 아이템을 제공함으로써 자사의 다른 게임

임들도 플레이하도록 유도하는 방식으로 진행되고 있는 점까지 생각해본다면, ‘게임 번역자와 기업 간의 밀접한 관계’의 측면에서 접근해볼 수 있는 여지를 제공한다. 물론 블리자드 사가 세계적으로 성공한 작품을 여럿 보유한 회사이기에 번역자가 블리자드 사의 작품들에 대한 지식을 게임 이용자들 사이에서는 보편적인 것일 수 있다고 판단한 것일 수도 있으나, 블리자드 사의 작품들만큼, 혹은 더 성공한 다른 게임에 관한 지식들을 기반으로 한 번역이 거의 이루어지지 않았다는 점 또한 고려되어야 할 것이다.

3.3.5. 직역(literal translation)

표 13. 직역의 사례

카드명	텍스트
Grave Horror 무덤 괴수	ST: Trolls can regenerate lost limbs, but this is what they do with the leftovers. TT: 트롤들은 팔다리를 재생할 수 있습니다. 남은 팔다리로는 이런 걸 만들죠.
Wisp 위습	ST: If you hit an Eredar Lord with enough Wisps, it will explode. But why? TT: 충분한 수가 몽쳐서 에레다르 군주를 공격하면 폭발합니다. 도대체 왜?
Toki, Time Tinker 시간뿔장이 토키	ST: Just a twist to the left, one quarter turn to the right and ... oops! Well, we didn't need that timeline anyway. TT: 왼쪽으로 약간, 오른쪽으로 45도만, 그리고.. 어머니! 아, 괜찮아요! 어차피 필요 없는 시간대였어요.

[표 13]은 원본 텍스트에 삽입된 유머 요소를 이해하는데 있어 번역 게임 이용자들도 이해하는데 무리가 없다는 번역자의 판단 하에 직역된 사례들이다. ‘무덤 괴수’의 텍스트 같은 경우 ‘트롤은 재생력이 높다’라는 게임 이용자들의 게임 속 특정 대상에 대한 배경지식은 미국과 한국의 게임 이용자 모두에게 보편적인 정보이므로 번역자는 별 다른 수정을 가하지 않고 그대로 직역하였다. ‘위습’의 텍스트 같은 경우에도, 게임 하스스톤과 게임 속 배경 세계를 공유하는 게임 ‘월드 오브 워크래프트’에 관한 게임 지식이 대다수의 게임 이용자들에게 보편적인 정보이므로 직역되었다. ‘시간뿔장이 토키’와 같은 경우 시계와 관

런된 우스갯소리를 통해 유머 효과를 불러일으키는데, 시계리는 사물은 지역과 상관없이 대부분의 사람들에게 익숙한 사물이므로 직역되었다. 위 사례에서도 살펴볼 수 있듯이, 번역자의 직역 번역 방식 선택은 원본 텍스트에 담겨있는 유머 요소를 번역 게임 이용자들이 무리 없이 이해할 수 있는 경우에만 발생하였다.

4. 결론

이상으로 게임 하스스톤에 삽입된 플레이버 텍스트들의 사례들을 통해 플레이버 텍스트의 번역 양상을 살펴보았다. 원본과 번역본이 차이를 보이지 않는 ‘직역’을 제외한, 원본과 번역본이 차이를 보이게 되는 첨가, 생략, 수정, 대체와 같은 번역 방식이 게임 번역에서 빈번하게 사용될 수 이유는 게임 번역의 특징 중 하나인 독자에게 원본과 동일한 게임 경험을 제공하기 위해서 원본이 아닌 독자의 경험을 충실성(fidelity)으로 삼는 게임 번역의 특징과, 텍스트가 게임 시스템이나 게임 플레이에 직접적으로 영향을 끼치지 않아 텍스트를 구성하는 내용의 선정 및 번역에 있어 어느 정도 번역가가 자유로이 번역할 수 있는 플레이버 텍스트의 특징에 기인한 것으로 보인다.

원문의 문화적, 유머적 요소를 도차어 독자도 이해하는 데 무리가 없어 직역된 사례를 제외한 첨가, 생략, 수정, 독자의 지식을 기반으로 한 대체 번역 방식들의 사용 횟수들의 비율은 약 1:1:3:6으로 수정과 독자의 지식을 기반으로 한 대체 번역 방식이 비교적 두드러지게 사용되고 있음을 살펴볼 수 있었다. 이는 게임 하스스톤의 원본 텍스트가 대부분 영어의 언어적 특징을 바탕으로 한 유머나 미국 문화를 바탕으로 한 텍스트들로 구성되어 있어, 한국 독자에게 원본 독자(미국의 독자)와 동일한 게임 경험을 원본 텍스트를 유지하면서 제공하기에는 어렵기 때문일 것이다.

하스스톤의 번역자는 한국 독자에게 미국 독자들과 동일한 게임 경험을 제공하기 위해 원본 텍스트를 구성하는 요소들 중 한국 독자들에게 이해되기 어려운 부분들을 한국 독자들에게 익숙할 것으로 예상되는 언어, 문화, 지식을 바탕으로 텍스트를 재창조하였다. 특히 독자들의 게임 지식과 밈에 대한 지식을 바탕으로 한 창조가 빈번히 나타났는데, 이는 게임 이용자들이 보통 게임에 대한

깊은 지식을 보유한 경우가 많아 이를 고려한 번역자의 판단으로 보인다. 특히 밈에 대한 지식을 기반으로 한 번역 같은 경우 밈이 사용되는 상황이나 예상되는 효과를 인터넷을 통해 어느 정도 살펴볼 수 있어, 번역자가 창의성에 기반을 둔 자유로운 번역을 수행했을 때 고민할 수 있는 번역물의 효과를 미리 예상해 보는 것을 원활케 함으로써 번역자의 부담을 줄여줄 수 있다는 장점이 있다.

이와 같이 원본 텍스트 독자에게는 익숙하나, 번역 텍스트 독자에게는 익숙하지 않을 수 있는 텍스트의 문화적 요소들을 번역자의 창의성에 기반을 두어 번역 텍스트 독자에게 익숙한 방향으로 번역하고 있는 사례들은, 게임 번역 연구에서 중요하게 다루어지고 있는 주제 중 하나인 트랜스크리에이션이 실제 어떻게 구현되고 있는지를 보여주는 사례라고도 할 수 있을 것이다.

다만 본고에서 살펴본 내용들에는 다음과 같은 한계점들이 존재한다. 첫 번째 한계점은 본고에서 연구 대상으로 삼은 게임 하스스톤의 번역자와 관련된 문제이다. 가령 작품 번역 과정에 오직 한 사람의 번역자만 참여했다면 해당 작품의 번역은 어떤 양상을 보여줄 수 있기보다는, 특정 번역자 개인의 스타일 정도로 한정 지어질 수밖에 없을 것이다. 또한 특정 번역 양상을 설명하기 위해 본고에서 추측하고 있는 번역가의 번역 과정에서의 사고는, 실제 번역가의 사고와는 다를 수도 있다. 특히 본고에서 다루고 있는 5개의 번역 방식 중 생략(omission)의 경우 해당 번역 방식이 사용된 빈도가 낮아 번역자가 어떤 의도로 해당 번역 방식을 수행하였는지 판단하기 어렵고, 글자 수 제한 같은 기술적인 문제의 영향은 없었는지의 여부 또한 추측 단계에 밖에 머무를 수 없었는데, 이와 같은 한계를 해결하기 위해서는 게임 하스스톤의 번역에 참여한 번역자, 혹은 로컬라이징 담당자와의 인터뷰 같은 방법을 통해 본 연구에서는 추정 단계에서 밖에 그칠 수 없었던 부분들에 대한 검증이 필요할 것으로 판단된다. 두 번째 한계점은 본 연구에서 사례로 제시한 블리자드사의 하스스톤은 특정 기업의, 특정 장르의, 특정 게임의 사례 밖에 보여줄 수 없다는 점이다. 블리자드사와 같은 경우 기업 내부에 전문 번역팀이 소속되어 기업과 번역자가 밀접한 관계를 지닐 가능성이 높은 대형 게임 회사의 작품으로, STEAM과 같은 게임 유통 플랫폼이 발달함에 따라 1인 개발자나 소규모 게임 회사의 작품들 또한 번역되어 판매되는 경우가 점차 증가하고 있어, 번역자와 게임 개발자 간의 관계가 대형 회사의 사례와는 다를 가능성이 높은 소형 게임 회사 작품들을 통해 살펴볼 수 있는 번역 결과물은 대형 회사의 경우와는 차이를 보일 가능성이 존

재한다. 가령 최근 급격한 성장을 거듭하고 있는 모바일 게임 시장의 작품들 중 상당수의 작품들에서 포스트 에디팅조차 거치지 않은 기계번역을 그대로 사용하거나, 원본 텍스트의 다양한 요소들을 전부 직역만을 사용하여 번역하는 사례들이 발견되고 있다. 또한 CCG 장르와는 다른 장르의 플레이어 텍스트의 번역은 본 연구에서 살펴본 것과는 다른 방식으로 나타날 가능성 또한 존재한다. 따라서 후속 연구에서는 다양한 기업의, 다양한 장르의 플레이어 텍스트를 연구범위에 더함으로써 플레이어 텍스트의 번역이라는 특수한 형태의 게임 텍스트 번역과 관련된 좀 더 발전된 논의를 진행하고자 한다.

참고문헌

- 강현석. (2005). 게임에서는 영어 써야 멋지다구요? [인터뷰] 한글 번역 작업하는 <월드 오브 워크래프트 현지화팀>. <http://bit.ly/3Y30KI>
- 원호혁·구본혁·김형엽. (2018). 「게임 번역에서의 외래어 사용에 대하여: 게임 ‘리그 오브 레전드’를 중심으로」 『한국게임학회 논문지』 18(1): 135-148
- 이상빈. (2013). 「비디오 게임에서의 유머 번역과 수용 - 「스타크래프트 II」의 문화적 유머를 중심으로」 『번역학연구』 14(1): 193-210.
- 이상빈. (2016). 「트랜스크리에이션, 기계번역, 번역교육의 미래」 『통역과 번역』 18(2): 129-152.
- 이상빈. (2017). 「광고와 젠더 번역: 수입자동차 인쇄광고의 남성타깃 번역전략」 『통번역학연구』, 21(2): 85-108.
- 나무위키. (연도미상). 밈(인터넷 용어). <https://namuwiki/w/밈>
- 바하무트. (2007). 콰이어볼과 화염구, 번역해야 되나? <http://www.inven.co.kr>
- 우주정보. (2016). 게임 현지화 스토리 #1 완전 현지화를 추구하다, 위우. <http://blog.ncsoft.com/?p=19743>
- 태무. (2007). [잡설] 한글화, 과연 WOW가 최선일까?. <http://www.thisisgame.com/>
- Alberto Fernandez Costales. (2012). Exploring Translation Strategies in Video Game Localization. *Multidisciplinary in Audiovisual Translation* 4: 385-408
- Carme Mangiron, Minako O’Hagan. (2004). *Games Localization: When “Arigato” gets lost in translation*. New Zealand Game Developers Conference
- Carme Mangiron. (2017). Research in game localisation – An overview. *The Journal of Internationalization and Localization* 4(2): 74-99.
- Minako O’Hagan, Carme Mangiron. (2006). Game Localisation: Unleashing Imagination with ‘Restricted’ Translation. *The Journal of Specialised Translation* 6: 10-21.
- Minako O’Hagan, Carme Mangiron. (2013). *Game Localization: Translating for the global digital entertainment industry*. Amsterdam, Philadelphia : John Benjamins Publishing Company.
- Miguel Bernal Merino. (2006). On the Translation of Video Games. *The Journal of Specialised Translation* 6: 22-36
- Pablo Munoz Sanchez. (2009). Video Game Localisation for Fans by Fans : The Case of Romhacking. *The Journal of Internationalization and Localization* 1(1): 168-185.

《인터넷 자료》

- ① Alex Wiltshire. (2018). *The Art of flavour text*. Retrieved from <https://www.pcgamer.com/the-art-of-flavour-text/>
- ② HearthStudy. (2018). 하스스톤 내 플레이어 텍스트 정리. <https://www.hearthstudy.com/>

www.kci.go.kr

- ③ Newzoo. (2019). Top 100 Countries/Markets by Game revenues. Retrieved from <https://newzoo.com/insights/rankings/top-100-countries-by-game-revenues/>
- ④ Superdata. (2018). Market Brief – 2017 Digital Games & Interactive Media Year in Review. Retrieved from <https://www.superdataresearch.com/market-data/market-brief-year-in-review/>

This paper was received on 28 February 2019; revised on 11 May 2019; and accepted on 30 May 2019.

Author's email address

kimhk429@gmail.com

About the author

HongKyun Kim majored in Translation Studies at Dongguk University.
His reserch interests include game translation studies.

www.kci.go.kr