

디지털 서사 담론 번역의 용어 문제

류 현 주
(부산외대)

1. 서론

우선 번역 문제를 논하기 전 제목의 디지털 서사에 대한 기본적 개념 정의가 선행되어야 하겠다. 디지털이란 모든 정보를 0과 1로 처리한다는 기술적 설명 없이도 오늘날 컴퓨터 매체와 관계된 것을 시사하는 일반적 용어로 널리 사용된다. 기존의 필름이 필요 없는 디지털 카메라나 이전의 비디오테이프와 달리 CD처럼 생긴 비디오 영상 파일 상품을 일컫는 DVD(Digital Video Disk)는 이제 우리에게 친숙한 용어가 되었다. 또한 초고속 인터넷이 대중적으로 보급된 지금 ‘디지털’은 컴퓨터와 함께 인터넷 혹은 인터넷을 지칭하는 ‘사이버’란 접두어와 호환되어 사용하는 경향이 있다. 인터넷 쇼핑물과 사이버 쇼핑물이 서로 같은 것을 나타내는 의미로 함께 사용되듯이 디지털, 컴퓨터, 인터넷, 사이버는 기존의 것과 달라진 새로운 것을 지칭하는 매체의 개념이 되어 가고 있다고 해도 과언이 아닐 것이다. 물론 매체론 자체를 하나의 독자적 학문 분야로 논할 때 이 분야의 선구자이자 전문가인 마셜 맥루한(Marshall McLuhan)의 이

론으로 접근한다면 이 세 단어를 모두 하나로 묶어 매체로 지칭할 수 있는가에 대해서는 논란의 여지가 분명 있을 것이다. 왜냐하면 디지털은 기술이고 컴퓨터는 그 기술로 실현되는 기기이며 이 두 가지가 결합된 인터넷만이 매체라고 주장할 수 있기 때문이다. 그러나 디지털, 컴퓨터, 인터넷 단어 다음에 자연스럽게 매체란 용어를 붙여 사용하는 실제 예들을 볼 때 이 용어가 들어간 것을 새로운 매체로 보는 것도 무방할 것이다.

서사란, 일련의 사건들로 구성된 이야기이다. 다만 이야기 대신 서사라는 용어를 사용하게 되면 이야기는 물론 그 이야기를 전달하는 방법까지 포함한다. 사회적 의미에서 서사는 이와 같이 우리 주변 모든 것에 대한 이야기와 이야기 서술 방식을 가리키는 가장 익숙한 용어이지만, 문화이론 혹은 비평 분야에서는 독자적 학문인 서사론(Narratology) 차원의 전문 학술 분야를 말한다. 그렇다면 디지털 서사란 디지털 즉, 컴퓨터를 매개로 하는 인터넷 혹은 사이버 공간 안에서 진행되는 모든 이야기들을 나타내는 광의의 정의와 사이버 공간 안에서 전개되는 디지털 매체 문학 그리고 그것에 대한 비평을 지칭하는 협의의 정의로 나눌 수 있다.

광의 차원에서 세계에서 가장 큰 도서관이라고 할 수 있는 사이버 공간 안에서의 서사 담론 번역 문제를 논하는 것은 어떤 면에서 논점 제기가 불가능하기 때문에 일반적이고 주관적인 느낌을 서술하는 것에 그칠 위험이 크다. 또한 산업 번역에서 전문 용어 표준화 방안으로 만드는 데이터베이스도 서사 담론에서는 시도된 적도 또한 시도될 필요성도 그 동안 전혀 없었기 때문에 현상을 진단하면서 새롭게 등장하는 분야에 대한 단순한 소개가 아니냐는 오해의 소지도 많다. 이러한 어려움을 인식하면서 본 연구에서는 논지 전개의 타당성과 설득력 제고를 위해 사이버 서사 담론 중 선택과 집중을 통해 특정 분야에 초점을 맞추는 노력을 기울였다. 이에 본 연구에서는 협의의 맥락에서 디지털 매체 서사물인 컴퓨터 게임과 하이퍼텍스트 소설을 중심으로 디지털 서사 담론 번역의 용어 문제를 연구하고자 한다.

그 동안 번역과 서사의 문제는 번역에 대한 서사가 지배적이었다. 다시 말해 번역이 특정한 목적을 위한 수단으로서 어떻게 사용되는가 하는 사례 분석과 문제점을 지적하는 ‘번역에 대한 이야기’가 주를 이루었다. 그 대표적인 예로 모나 베이커(Baker 4-13)가 “Narratives in and of Translation”에서 번역을

하나의 사회 활동으로서 간주하고 그 활동에서 번역사의 중요한 역할 그리고 미묘한 정치적 사안을 다룰 때 지켜야 하는 번역사의 뚜렷한 자기 색깔 혹은 정치적 입장에 대해 다룬 것을 들 수 있다.

한편 디지털 컴퓨터와 번역의 문제는 특히 최근 들어 컴퓨터 기술을 번역에 활용하는 CAT(Computer Aided/Assisted Translation)에 대해 집중적으로 연구하고 있는 추세이다. CAT는 반복되는 동일 주제 분야의 방대한 문서량을 번역할 때 번역 프로그램이나 혹은 컴퓨터 번역 도구를 이용하는 번역을 가리키는 것으로 주로 소프트웨어나 웹 페이지의 현지화 번역에 많이 활용된다.

본 연구는 다음과 같은 목적으로 선행 연구된 번역과 서사의 문제 그리고 컴퓨터와 번역의 문제와 방향을 달리하려고 한다. 디지털 서사 연구자이자 번역사로서 개인적으로 그 동안 번역물에서 발견한 문제점을 분석함으로써 학문 후속세대와 일반인들의 해당 분야 이해를 도와주고 나아가 기술의 급진적 발전에 따라 계속 신조어가 등장하는 이 분야를 번역하는 전문 번역사들에게 바람직한 번역 방향을 제시하고자 한다.

디지털 서사는 현재 학문적으로나 문화적으로 가장 많이 연구되는 분야 중 하나이다. 국문학 소장파 학자들과 대학원 문학 연구자들의 논문 주제로 많이 다루어지고 있는 것을 비롯하여, 정부 차원의 문화 콘텐츠 산업 육성 일환으로 학부 내에 새로운 관련 학과가 개설되거나 혹은 영상과 디지털 관련 대학원이 신설되는 추세이다.

본 연구의 디지털 서사물의 대상은 가장 많이 논의되는 대표적 서사물, 컴퓨터 게임과 하이퍼텍스트 소설 그리고 이들 서사 담론의 기본적 용어를 중심으로 분석하려고 한다. 용어는 사실 어떤 전문 분야에서 사용하는 한 단어뿐 아니라 개념, 맥락까지 아우르는 폭넓은 의미를 가진다. 세이저의 연구에서 볼 수 있듯이 특정 주제 분야의 전문 어휘와 개념 나아가 이들 관계를 다루는 이론까지 포함할 경우 용어는 독립된 하나의 전문 학문 분야로서 용어학으로까지 확대될 수 있다. 그러나 본 연구는 용어 자체를 심도 있게 연구하는 용어학으로서가 아니라 디지털 서사와 그 담론에 관한 용어와 번역이라는 응용 차원에서 용어 문제를 다루고자 한다.

2. 디지털 서사와 용어

통역·번역에서 용어는 일단 우리의 일상생활에서 사용하는 단어들과 다른 특정한 전문 분야의 용어이므로 정확한 등가어를 찾기 위해 해당 분야의 배경 지식과 기본 개념 숙지가 필수적이다. 그래서 용어라고 하면 곧 전문 용어를 가리키기 때문에 특별 분야별 해당 용어를 습득하기 위해 통번역 대학원 교과 과정에 별도의 과목으로 정해 놓은 경우가 많다. 그러므로 어떤 면에서 전문 용어란 해당 분야의 전문가들만 이해하기 때문에 일반인들에게는 같은 언어로 되어 있더라도 그 의미를 쉽게 짐작할 수 없는 것이 당연한 일인지도 모른다.

디지털 서사 분야의 용어 통일 혹은 표준화를 위해서 기존의 실질적 기준 세 가지 즉, 경제성, 정확성, 적절성을 그대로 적용하는 것은 다음의 구체적 두 서사물 용어 번역 사례가 보여주듯이 매우 힘들다. 경제성은 몇 가지 서로 다른 용어들이 사용될 때 더욱 짧고, 간단한 것을 선택한다는 것이고, 정확성은 모호함이 적은 용어를 선호한다는 것이며 적절성은 어느 것이 더욱 넓게 사용되는가의 문제이다(Sager 1998 256). 이론적으로는 이 기준에 의해 용어가 표준화될 필요가 있으나 우리나라에서 현재 용어들이 사용되고 있는 실태를 볼 때 많은 어려움이 따른다. 다만 이 중에서 사용 빈도의 많고, 적음을 고려하여 학자나 번역자 자신이 관련 참고 서적을 면밀히 검토한 후 결정하는 적절성만을 활용할 수 있는 경우가 대부분이다.

컴퓨터 게임과 하이퍼텍스트 소설은 기반 매체가 컴퓨터인 관계로 영어 용어가 두드러진다. 1994년 당시 문화체육부에서는 ‘전산기 용어 순화안’이란 이름으로 컴퓨터 관련 영어 용어들을 우리말로 바꾼 우리말 순화어를 발표하고 컴퓨터 사전 편찬 위원회에서 이를 『컴퓨터 용어 대사전』에 게재한 바 있다(1220). 그러나 전자계산기의 줄임말인 전산기가 오늘날 오히려 낯설게 느껴지고 무엇보다 복잡하고 다양한 기능을 가진 컴퓨터를 전자계산기로 바꾸어 사용하는 것에 의문이 제기될 정도로 이 순화안은 실효를 거두지 못하였다. 그래서 심지어는 외국어로서 영어 단어라기보다 우리말처럼 친근하게 들릴 정도로 컴퓨터 관련 용어는 차용어로서 우리말의 일부로 정착되어 가고 있다고 볼 수 있다. 우선 컴퓨터부터 시작하여 본 논문의 제목에 있는 ‘디지털,’ ‘게임,’ ‘하이퍼텍스트’ 등 디지털 서사와 관련하여서도 영어 용어가 불가피하게 등장하게 된다.

컴퓨터 게임이 산업적 특성이 강한데 비해 하이퍼텍스트 소설은 다분히 문학과 서사의 학문적 연구 성격이 강하다. 그러므로 이 두 서사물 모두 영어 용어 그대로 사용하는 차용어가 많다. 컴퓨터 게임은 거의 관련 전문 용어가 외래어라고 해도 과언이 아니고 하이퍼텍스트 소설은 연구자들이 국문학자들이 많은 관계로 우리말 순화차원에서 영어 용어를 우리말로 바꾸어 사용하는 노력을 기울이고 있다. 두 서사물의 용어 번역은 영어에서 온 차용어를 많이 사용한다는 공통점이 있다. 우리말이 아닌 외국어가 우리말의 일부가 될 때 흔히 외래어 또는 차용어라고 부른다. 그런데 사용 빈도로 볼 때 각 서사물의 우리말 등가 용어에 다음과 같은 각기 특성이 있다. 컴퓨터 게임과 하이퍼텍스트 소설 모두 원 영어 용어의 배경 지식 혹은 관련 전문 분야에 대한 지식 부족으로 동일한 개념을 다른 용어로 풀이하거나 혹은 영어의 다른 개념을 동일한 우리말 용어로 사용하는 사례가 자주 발생한다. 또한 차용한 외래어 대신 우리말과 차용어를 혼합한 국적 불명의 단어를 사용하는 경우가 등장하고 있어 ‘외계어’란 명칭까지 생겨났다. 한편 이상론에 입각해 우리말 대체 순화 용어를 제안은 하면서도 정작 제안한 학자들 자신들도 대부분 외래어를 그대로 사용하여 해당 분야 전문 용어 정착에 문제점을 드러내는데, 전자는 주로 게임에서 그리고 후자는 주로 하이퍼텍스트 소설 연구에서 두드러진다.

2-1 컴퓨터 게임

던전(dungeon)과 드래곤(dragon)은 컴퓨터 게임에서 가장 많이 등장하는 용어들이다. 던전과 드래곤은 컴퓨터 게임을 통칭하는 제유적 표현이라고 해석할 수 있다. 제유적 표현이란 왕관 하나로 왕위 혹은 권력을 상징하듯이 부분적인 대표 특징으로 전체를 지칭하는 수사법이다. 처음 <던전즈 앤 드래곤즈 Dungeons and Dragons, D&D> 게임이 발표된 지 거의 30년이 지났지만 현재도 게임 제목 중 던전과 드래곤이 들어간 것이 압도적으로 많다. 최근 개발된 온라인 게임 <던전 앤 파이터>나 게임 기반 판타지 소설 포털 사이트인 <황금 드래곤 문학상>, <드래곤 라자 클럽>의 이름을 보면 이를 잘 알 수 있다. 그럼에도 불구하고 <던전 앤 드래곤>이라는 우리말 번역 게임/영화 이름이 있는데 또 다시 <지하감옥과 용>(한용환, 변지영 47)이라는 우리말 제목을 사용

하면 제목만 들었을 때 서로 다른 두 가지 서사물이라고 생각하기 쉽다.

컴퓨터 게임에서 던전과 드래곤의 사전적 의미는 ‘지하 감옥’ 과 ‘용’ 이다. 그러나 게임과 관련해서는 우리말 대신 영어 용어를 그대로 사용한다. 게임 개발의 모태가 된 일종의 게임 교과서 D&D에서 던전과 드래곤은 단어가 가리키는 지시적 사전 의미를 넘어 게임에서 중요한 개념이 되었기 때문이다. ‘던전’이란 컴퓨터 게임에서 게이머가 몬스터들을 만나고 이들과 싸워 가며 난관을 극복하면서 임무를 달성하게 되는 시련의 장을 가리킨다. 또한 ‘드래곤’ 역시 이 과정에서 게이머가 맞서 싸워야 하는 강적 대상을 나타내는 제유법이다.

D&D 게임은 우리말로 <던전 앤 드래곤>으로 옮겨왔다. 게임은 물론 이 게임을 영화로 각색한 미국 영화 제목도 동일하게 <던전 앤 드래곤>으로 번역되었다. 사실 정확한 영어 원 게임 이름을 생각하면 던전과 드래곤 모두 복수로 만들어 ‘던전즈’와 ‘드래곤즈’로 불러야 한다. 그럼에도 불구하고 우리나라에서는 중간의 and는 영어 발음 그대로 ‘앤’ 으로 하고 던전과 드래곤은 모두 단수로 고쳐 부른다. 여기에서 유래되어 우리나라의 게임 이름도 지하 감옥이나 용이라는 우리말보다 던전과 드래곤을 넣은 것이 압도적으로 많고 모두 던전과 드래곤을 단수로 쓰고 있다.

D&D는 원래 보드 게임이었으나 컴퓨터 게임으로 1970년대 인기를 끌면서 현재도 플랫폼만 바꾸어 인터넷이나 휴대폰으로 회사만 달리하여 게임 서비스를 제공하고 있다. 던전과 드래곤에 대한 본 지면의 설명 자체에서도 영어 사용 예들이 많은데 이는 게임업계에서 말하는 용어를 될 수 있으면 그대로 사용해야 하기 때문이다. 예를 들어 번역에 대한 논문이 아니라면 롤플레이 게임은 일반적으로 머리글자 ‘RPG(Role Playing Game)’로 그리고 휴대폰 기반 게임은 ‘모바일’ 게임으로 지칭한다. 한편 미국 MIT대학에서는 학생들이 문학 작품의 주인공이 되어 서로 맡은 역할을 알려주지 않고 시뮬레이션을 통해 그 작품의 캐릭터 역할을 하는 게임을 개발하였다. 이 게임은 그래서 롤플레이 게임이기는 하지만 연극배우처럼 문학 작품 캐릭터를 구현한다고 하여 ‘라이브액션 롤플레이 게임,’ 줄여서 ‘LARP(Live Action Role Playing)’라고 불렀다. 기존의 RPG와 진행 방식은 유사하지만 문학 작품의 캐릭터를 바탕으로 해서 나름대로 새로운 캐릭터를 다시 창조한다는 점에서 다르다. 그러므로 게임의 진행방식만을 보고 이를 RPG로 번역자가 해석하는 경우, 롤플레이에 해당하는 게임 전문

용어 RPG가 있는데도 불구하고 “롤플레이팅 게임(LARP)”이라고 다른 영어 용어로 잘못 이해하여 번역 표기(한용환, 변지영 47)하는 오류를 범하게 된다.

보드 게임도 게임 장르로서 서구에서 시작되었기 때문에 ‘보드’를 우리말로 바꾸어 ‘판 게임’으로 옮길 경우 오히려 우리나라 게이머들은 동일한 것을 가리키는 용어로 이해하지 못해 혼란을 느낄 수 있다. 또한 영어 단어 game을 ‘게임’이라고 그냥 부를 때와 이것을 우리말에 해당되는 ‘놀이’라고만 지칭할 때 전자가 쉽게 컴퓨터 게임을 지칭한다는 공감대를 형성하기 때문에 ‘놀이’ 대신 ‘(컴퓨터) 게임’이라고 그대로 사용하는 것이다.

‘플랫폼’ 역시 동일한 게임을 즐길 때 사용하는 서로 다른 매체를 가리키는 용어이고 ‘내용’도 디지털 서사에서는 ‘콘텐츠’란 이름으로 통용된다. 우리나라에서 21세기 주력 산업을 가리켜 문화 ‘콘텐츠’ 산업이란 용어를 쓰는 것은 물론 ‘디지털 콘텐츠’ 공모전이라고 대회 이름을 부르는 것이 그 좋은 예이다. 한편 ‘몬스터(monster)’란 단어 의미 그대로 ‘괴물’로 옮길 수 있지만 게임의 몬스터는 게이머가 임무를 완수하기 위해 싸워야 하는 대상을 통칭하기 때문에 영어 용어 그대로 우리말 발음으로 옮겨 사용한다. 우리나라 문화의 원형을 컴퓨터 게임에 활용하기 위해 문화 콘텐츠 진흥원에서 홍보하고 있는 ‘문화원형백과사전’(<http://culturedic.daum.net>)조차도 몬스터는 괴물이 아닌 ‘몬스터’ 그대로 기재하고 있다.

한편 게이머(gamer)는 game에 ~하는 사람을 나타내는 er이 합쳐져 게임을 하는 사람을 가리킨다. 그러나 디지털 서사 관련 영어 원문에는 이 용어를 많이 사용하지 않는다. 게이머보다 더욱 사용 빈도가 높은 것은 play+er=player(플레이어)나 게임을 프로그램 혹은 콘텐츠로 간주하여 이것을 사용하는 사람을 지칭하는 use+er=user(유저)이다. 그러나 우리나라에서는 오히려 우리말이 비록 아니지만 영어권과 대조적으로 게이머란 단어를 더욱 많이 사용하고 있다. 이것은 언어란 사용자들의 습관을 반영하는 상용 빈도와 밀접한 관계가 있기 때문이다. 이러한 일련의 예들을 보면 어떤 맥락에서 디지털 서사 용어는 일관성을 찾기 힘들 정도로 일정한 약속도, 혹은 규칙도 정착되지 않고 다만 사용 빈도에 따라 그것이 일종의 해당 전문 분야의 우리말 등가어로 정착되고 있는 듯하다.

게임을 하는 사람을 가리키는 용어로 플레이어나 유저 대신 영어 용어 게

이머를 더욱 많이 사용하는 반면 게임과 관계된 일부 용어들은 또 우리말로 등가어를 사용하고 있다. 예를 들어 게이머가 최종 목표, 예를 들어 어떤 보물을 찾거나 공주를 구하는 과정에서 단계별로 주어진 임무를 수행하게 되는데 이 용어는 원 영어 용어인 ‘미션(mission)’과 함께 우리말 용어 ‘임무’ 모두 함께 사용하고 있다. 이에 반해, 게이머가 임무들을 수행하면서 이동해 가는 각 공간을 ‘방’이라고 부르는데 이는 영어 단어 ‘room’을 우리말로 그대로 옮겨 사용하는 것이다. 그러나 이 단어 역시 중요한 개념을 담은 하나의 전문 용어에 속한다. 원 보드 게임을 컴퓨터 게임으로 개발한 윌리엄 크로더는 동굴 탐사가였다. 크로더는 동굴 탐험의 경험을 바탕으로 게임을 만들었는데 게임 배경은 실제 동굴 모습을 담은 시뮬레이션이다. 이 ‘방’은 동굴 탐사가들이 동굴의 구분된 장소 하나하나를 일컫는 말에서 비롯된 것이다. 그래서 오늘날 게임에서도 ‘방(room)’이란 사전적 의미를 떠나, 게이머가 맡은 캐릭터가 옮겨 다니는 공간을 뜻하기 때문에 바다, 육지, 하늘 어디든지 ‘방’이 될 수 있다(류현주 2003, 53-54)는 점에서 상식적으로 살내 공간만을 일컫는 같은 용어이면서도 게임에서는 약간의 차이를 보이는 것이다. 여기서 ‘캐릭터(character)’라는 용어 또한 우리말 서사 담론에서 ‘등장인물’로 옮겨져 왔지만 환상 속에 등장하는 생명체들을 사람을 나타내는 ‘인물’로 부르는데 한계가 있기 때문에 최근 게임을 비롯한 문화산업에서는 게임의 ‘캐릭터’나 ‘캐릭터’ 산업으로 부르는 경향이 있고 이것이 확대되어 드라마, 영화는 물론 소설에 이르기까지 모든 서사물의 등장인물은 영어 용어인 ‘캐릭터’로 대체되고 있다.

한편 온라인 게임 용어에 PK(Player Killer)라는 것이 있다. 이는 게임에서 서로 다른 캐릭터 역할을 맡아 게임하던 사람들이 실제 상대방 캐릭터를 담당 한 사람을 현실에서 만나 서로 싸움을 하고 폭력과 죽음을 불러 일으켜 최근 우리나라에서 청소년들의 사회 문제가 된 것이다. 다시 말해 PK는 게이머가 온라인 게임에서 각자 맡은 캐릭터가 있는데 상대방이 자신의 캐릭터를 죽였다고 하여 그 캐릭터를 담당 한 게이머를 현실에서 복수하는 것이다. 현실에서 게이머를 죽이는 이 용어는 우리나라에서 게임을 하는 사람을 일컫는 게이머라는 용어를 생각하면 사실상 게이머 킬러로 불러야 한다. 그런데도 불구하고 이 용어에 해당하는 우리말 등가 용어에서는 게이머 대신 ‘플레이어’를 사용하여 머리글자 PK를 그대로 사용한다. 여기서 문제는 PK를 가리키는 또 다른 외계어

가 유포되고 있다는 점이다. PK 표준 용어를 대신하여 게이머는 물론 게임업계, 나아가 이를 시정해야 할 언론에서까지 ‘현피’를 사용하고 있다. PK 자체가 현실의 싸움인데도 우리나라에서는 다시 현실(現實)에서 상대 캐릭터를 죽인다(PK)고 하여 이 두 단어의 일부를 가져와 국적 불명의 ‘현피(現P)’가 되었다. 외계어는 컴퓨터 통신에서 외국어와 우리말의 일부 요소들만을 가져와 기존의 외래 차용어 혹은 우리말 순화 용어 대신 사용하는 용어로서 우리말을 파괴하는 부정적 언어 사용을 지칭하는 말이다.

2-2 하이퍼텍스트 소설

게임에 비해 하이퍼텍스트 소설은 비전문자들에게는 생소한 용어일 것이다. 하이퍼텍스트 소설은 말 그대로 하이퍼텍스트를 이용한 소설인데 가장 큰 하이퍼텍스트가 인터넷 웹 페이지인 것을 생각하면 이해가 빠를 것이다. 기존 종이 인쇄물 소설에서 독자가 페이지를 넘기면서 처음부터 끝까지 차례대로 읽어나가는 반면 하이퍼텍스트 소설에서는 페이지(혹은 텍스트 단위)가 링크로 연결되어 있어서 독자가 그 링크를 클릭하면서 페이지 순서에 얽매이지 않고 즐기는 소설을 가리킨다. 읽는 단위 즉 텍스트 단위를 ‘노드(node)’라고 하고 이 노드를 연결하는 것이 ‘링크(link)’로서 사용자는 마우스로 이 링크를 클릭하면서 글을 읽는다. 인터넷 이용자들이 하이퍼텍스트 링크를 따라가며 문서를 읽듯이 하이퍼텍스트 문학은 독자가 링크를 선택해 가며 읽는 것이다(류현주 2000, 56).

최초의 하이퍼텍스트 소설인 마이클 조이스의 *Afternoon, a Story*는 우리말로 『오후, 한 이야기』와 『오후, 이야기』 두 가지로 번역되어 있다. 전자는 단순히 부정관사 ‘a’를 하나의 의미로 해석한 것이나 후자는 부정관사의 지칭 대상 대표성 용법으로 이야기 전체를 의미한다. 작품을 실제 읽고 연구해 보면 이 작품은 독자가 읽을 때 마다 이야기가 달라진다는 의미를 강하게 시사한다. 그래서 나는 이 작품의 제목을 하나의 이야기와 함께 여러 이야기들을 나타낼 수 있다는 점에서 a story를 ‘이야기’로만 번역하였다. 하나의 이야기이면서 여러 개의 이야기가 동시에 존재하고 있기 때문이다. 그러나 이 문체는 사실상 여러 개의 이야기들인 것처럼 보이지만 하나의 이야기를 여러 개의 층위로 즐기는

것뿐이라는 서사 구조 분석 입장에서 ‘하나의 이야기’로만 해석할 수도 있기 때문에 옳고 그름으로 이 작품의 제목 번역을 논할 수는 없다고 생각한다. 오히려 하이퍼텍스트 소설 서사 담론에서 문제가 되는 것은 하이퍼텍스트의 기본 구성 요소들을 나타내는 영어 외래어를 순수한 우리말로 개인 학자 독자적으로 옮기는 경우가 있어 용어와 개념 이해에 혼돈을 가져온다.

하이퍼텍스트, 링크, 노드가 기본 개념으로서 일반적인 용어로 정착되었는데도 불구하고 국문학자들은 자신들의 이론서에서 동, 끈, 마디라는 등가어를 제안한다. 그러나 이들 대부분은 제안만 할 뿐 자신들의 저서 자체에서는 일관되게 기존 영어 용어들을 그대로 사용하거나 혹은 영어 용어와 우리말 제안 등가어를 혼용해서 사용하는 등 용어 사용에 일관성이 없다. 우선 우리말을 이용하여 해당 학술 분야의 전문 용어들을 정착시킨다는 취지 자체는 좋지만 모든 영어 용어 중 일부만을 우리말로 바꾸자는 제안은 설득력이 없다. 정확히 해당 용어의 개념에 들어맞는 우리나라의 등가 개념이 없다고 말할 수 있겠으나 한 영어 용어에 대해 같은 우리말 개념으로 풀이하면서도 우리말 용어는 서로 다르게 사용하는 것은 우리말 용어 정착의 노력이 학계에서 공동으로 이루어져야 한다는 기본적 전제를 간과하는 것이다. 물론 어느 한 학자가 선두 노력을 시작한 것은 의의가 있으나 이것은 해당 학자의 저서에서만 용어가 통일될 뿐 다른 학자들이 또 다른 용어들을 사용하고 있다는 것은 문제가 아닐 수 없다. 무엇보다 우리말 등가 학술 용어를 제안한 사람들의 저서에서조차 전혀 시도되고 있지 않는 것을 보면 이 제안이 제안을 위한 제안에서 끝나는 것이 아닐까하는 의구심이 들 정도이다.

제안연구자	하이퍼텍스트 (hypertext)	링크 (link)	노드 (node)
배식한(2000)	하이퍼텍스트	끈	마디
김진량(2001)	하이퍼텍스트	연결	마디
장노현(2005)	동텍스트	동다리	동

장노현(60)은 “사물과 사물을 잇는 마디”의 개념을 가져와 ‘마디’를 뜻하는 단어 ‘동’을 기반으로 문서와 문서를 연결하는 하이퍼텍스트를 ‘동텍스트’로 파악하고 노드는 ‘동’으로 링크는 ‘동다리’라고 제안하였으나 이 페이지를 제외한 저서의 나머지와 다른 글에서 기존의 하이퍼텍스트, 노드, 링크를 영어 용어 그대로 사용하고 있다. 한편 같은 하이퍼텍스트 우리말 개념 풀이에 근거를 두고 배식한은 이미 노드 대응으로 ‘마디’를 사용했고 링크 대신 ‘끈’을 제안하면서 (20) 그의 저서 모두에 이 우리말 용어들을 사용하였다. 또한 김진량은 배식한과 같이 노드 대신 ‘마디’를 사용하지만 링크에 대해서는 ‘연결’이라고 제안만 하고(53) 사실상 이후 계속 사용한 용어는 노드와 링크, 영어 용어 그대로 사용하였다.

디지털 서사와 관련해서 단순한 우리말 용어 선정뿐 아니라 개념 제안에도 충분한 사전 연구가 전제되어야 한다. 독자가 텍스트를 선택하여 서사물을 재구성하거나 심지어는 자신의 글을 작품에 이어 붙일 수 있다는 점에서 하이퍼텍스트의 독자는 작가와 독자의 역할을 한다. 이는 흔히 영어권에서 ‘작독자(wreader, writer+reader)’란 용어로 불린다. 그러나 이에 대해 우리나라 학자 이용욱(193)은 이 작독자에 대해 개인적인 제안으로 ‘초독자’를 사용한다. 그러나 이미 초독자(super reader)란 용어는 구조주의 관점에서 독자 반응 이론으로 서사론을 펼친 마이클 리파테르(Riffaterre 33)가 오래 전에 제안한 용어로서 서사론에서 많이 거론되어 왔던 개념이다. 우리의 ‘초독자’가 컴퓨터 매체 서사물을 시사하는데 비해 기존 서사학의 ‘초독자’는 실제 존재하는 사람으로서의 독자와 구분하기 위해 리파테르가 텍스트를 구성하는 일반적인 독자의 역할을 가리킨 말이다.

문학과 서사와 관련하여 우리말 등가어를 제시할 때는 특히 문학 이론과 서사 용어에 유의해야 한다. 예를 들어 판타지는 ‘환상’을 가리키는 단어이지만 문학/예술에서는 드라마, 공포, 로맨스와 함께 하나의 장르를 시사한다. 보통명사가 그 명사가 사용되는 전문 분야의 특성을 살려 일종의 전문 용어가 된 예이다. 또 다른 예로 우리나라에서는 ‘사이버 문학’이란 광범위한 용어를 사용하면서도 그 종류로 판타지 소설이나 무협 소설만 국한시키는 한계를 드러낸다. 그러므로 우리나라의 사이버, 디지털 문학 공모전은 장르를 강조하는 것인데 비해 영어의 이 개념은 컴퓨터란 매체를 시사하고 있기 때문에 일반인들은 외

국의 문학 공모전에 응모할 때 착오를 저지르기 쉽다. 우리나라에서는 문서 프로그램으로 작품을 창작하여 컴퓨터로 읽는 판타지 소설이나 무협 소설을 응모하겠지만 사실 이것은 컴퓨터 소프트웨어를 필수적으로 사용하여 기존의 인쇄 문학과 다른 형태를 가진 서사물만을 지원대상으로 하는 외국 공모전에는 지원 자격조차 충족시키지 못하게 된다. 이런 맥락에서 하이퍼텍스트를 일컫는 용어와 개념을 영어 그대로 사용하지 않으면 쉽게 해당 전문 분야를 연상하기가 매우 힘들게 되었다. 앞의 표에서 보듯이 우리말 등가 학술 용어를 제안한 사람들이 사용하는 용어를 사용할 때 그것이 하이퍼텍스트와 관련되었다는 것을 짐작하기는 매우 어렵다. 이는 마치 ‘거미줄’이라고 했을 때와 ‘웹’이라고 했을 때 전자에 비해 후자가 인터넷과 관련되었음을 더욱 빠르게 이해할 수 있는 이치와 같다.

하이퍼텍스트는 독자가 링크를 클릭하면서 노드를 읽기 때문에 독서는 정해진 순서대로 즉 하나의 ‘선(line)’을 따라가지 않는다고 하여 하이퍼텍스트 소설의 대표적 특성을 ‘비선형성(nonlinearity)’이라고 부른다. 그러나 이 용어도 학문 분야에 따라 비선형성과 비선조성 두 가지로 사용되고 심지어는 동일한 학자가 두 용어를 함께 사용하기도 한다. 일반적으로 어떤 것을 표준으로 하는가는 해당 학문 분야의 논문과 저서에서 더욱 많이 사용하는 용어를 선택하는 경향이 있다. 그래서 논문 발표 현장이나 논문 심사 때 용어 통일을 위해 기존에 많이 사용되는 용어를 사용하지 않을 경우 이를 지적하면서 용어의 일관성을 추구하는 노력을 기울이게 된다.

3. 결론

디지털 서사 연구는 영국과 미국을 중심으로 영어권 국가에서 먼저 정착되었다. 이들은 학문적으로도 선구자이면서 동시에 대부분 핵심 IT기술 보유자이기 때문에 관련 분야 용어에 영어가 차지하는 비중이 매우 높다. 이 과정에서 상대적으로 뒤늦게 이를 도입하는 비영어권 국가인 우리나라에서는 전문 분야 번역 시장 침체 때문에 외국 서적의 번역이 상대적으로 쉽지 않고 또한 번역을 하더라도 번역하는 사람들은 해당 분야에 대한 전문 지식과 언어 능력이 있는

전문 번역가보다는 국내 관련자들이 전문 지식만을 바탕으로 번역을 하거나 혹은 대부분 비출판용으로 번역한 자료들을 연구목적으로 공유한다. 그 결과 재인용 과정에서 잘못된 번역 용어 및 개념이 확산되면서 잘못된 용어가 정식 학술 용어로 정착되는 문제가 발생한다. 더욱이 컴퓨터 기술의 발전 속도가 매우 빠르기 때문에 새로운 용어와 개념을 숙지하는 속도 역시 빨라야 하는데 연구자들이 이러한 번역물을 근간으로 디지털 서사 담론을 전개하기 때문에 잘못된 용어와 개념은 더욱 혼란을 가중시킨다. 관련 분야 전문가들은 자신들만의 연구 결과를 발표하고 공유하는 것이 주 목적이기 때문에 문제의 심각성을 인식하지 못하기 쉽다. 그러나 점차 디지털 서사 연구자와 서사 향유자 모두 급속히 증가하는 현 시점에서 개념과 용어의 문제는 결코 쉽게 간과될 수 없는 중요한 문제이다.

번역에서 용어는 크게 용어의 일치와 용어의 표준화 차원에서 많이 언급되어 왔고 특히 영어 외래어가 많은 컴퓨터 기술과 소프트웨어 현지화 번역에서는 영어 용어와 우리말 용어의 등가어 관련 용어 관리가 주요 관건이다. 따라서 용어의 일치와 일관성 문제가 이 분야에서는 어느 정도 정착되고 있는 단계라고 볼 수 있다. 그러나 컴퓨터 관련 디지털 서사 담론에서 용어 정착은 요원한 듯 보인다.

디지털 서사는 두 서사 담론 예에서 보았듯이 컴퓨터 매체의 신조어, 외래어, 그리고 외계어 등 여러 용어들이 혼재한다. 앞에서 언급하였듯이 컴퓨터 관련 기술이 대부분 서양 영어권에서 개발되고 그것을 우리나라에서 자국화하는 과정에서 불가피하게 용어들을 많이 차용하게 된다. 그것이 우리말에 자연스럽게 정착되면 차용어로서 우리말의 일부가 된다. 그러나 여기서 문제는 새로 만들어진 영어 신조어로서 외래어가 우리나라에 들어올 때 스모그(smog=smoke+fog)의 예와 같이 두 단어를 합친 단순한 혼성어가 되는 것이 아니라 외계어를 양산하거나 혹은 전문 용어 정착에 혼란을 야기시킨다는 점이다. 다시 말해, 우리말과 영어의 일부 요소인 자음이나 모음의 혼합, 혹은 이미 차용어로 쓰이는 외래어를 다시 또 일부만 우리말로 바꾸어 사용함으로써 A에 대한 등가 용어 B가 사용되고 있는데도 불구하고 다시 또 B'를 만들거나 아니면 A'에 대한 등가 용어 B'를 A'의 등가 용어로 잘못 사용함으로써 새로운 분야에 대한 이해에 혼선을 가져오는 것이다. 이러한 경우 번역사는 용어 선정 결

정을 내릴 때 해당 전문 분야에 그 용어가 정착되었는가의 여부 그리고 두 가지가 함께 사용될 때 어느 것이 더욱 많이 사용되는가 하는 사용 빈도를 판단 근거로 삼는다.

근본적으로 용어의 중요성은 의미 이해와 전달에 있다. 그러므로 용어는 해당 분야에 대해서 이야기할 때 화자와 청자 사이에 대화와 소통을 원활하게 해 주는 중요한 역할을 한다. 어머니와 아들의 대화에서 ‘머드’를 말할 때 컴퓨터 게임에 대해서 모른다면 어머니는 진흙(mud) 팩을 생각하고 아들은 컴퓨터 게임(MUD, Multi User Dungeon)을 염두하고 대화를 하게 된다. 서로 말하는 용어와 그 의미가 일치되지 않을 경우 그 용어는 우리말 용어 정착과 새로운 학술 전문 분야 이해에 전혀 도움이 되지 못한다. 또한 우리말 학술 용어 정착을 위해 우리말 등가어를 제안하는 것은 좋지만 그것을 제안하기 전 해당분야에 대한 충분한 사전 연구와 지식을 근거로 왜 우리말을 사용해야 하는지에 대한 설득력 있는 의견 제시와 실제 사용의 노력이 수반되어야 한다.

디지털 서사뿐 아니라 전문 용어를 우리말로 정착시키려는 노력은 다른 학문 분야에서도 부족했던 것이 사실이다. 또한 우리말 등가어를 정하는 노력도 힘들지만 정하고 나서도 그것이 실질적으로 활용되고 보급되는 문제 또한 제대로 지켜지지 않았다. 정부차원에서 우리말을 순화시키고 아름답게 가꾸기 위해 우리말 사용을 권장하고 법률 용어나 계약 용어 같은 어려운 한자 용어들을 일반인들도 이해하기 쉽게 풀이하라는 지침을 내리기도 하였다. 그러나 정부 기관에서 조차 제정된 규칙과 지침을 따르지 않고 있음이 많이 지적되어 왔고 최근에는 급기야 위반 사례에 대해 벌금을 징수하겠다는 강경방침까지 발표되었다. 1962년 미터제를 법정계량단위로 도입했지만 오늘날까지도 토지 단위는 ‘평’으로 그리고 고기는 ‘근’을 사용하고 있다. 이에 정부에서는 내년 7월부터는 위반 사례가 적발되면 과태료를 징수하기로 하였다. 그렇다면 계속 새로운 분야가 도입되는 디지털 서사 담론에서 용어와 개념, 그리고 그것에 대한 등가어 정립은 더욱 지난한 작업임에 틀림없다.

그 동안 번역과 용어의 문제에서는 주로 용어의 일관적 통일성에 무게를 두어왔다. 그 일관성은 단순한 해당 언어의 사회적, 문화적 맥락을 반영한 영어-우리말 등가어 표현에 대한 것이었다. 그러나 본 연구에서는 디지털 서사가 새로운 분야인 만큼 IT관련 용어와 병행하여 서사학에 대한 기본 배경 지식이 선

행되어야 하는 전문 학술 용어에 집중하여 논하였다. 이런 맥락에서 본 연구는 기존의 소프트웨어 자국화에 치중된 IT 번역과는 별개로 앞으로 가장 많이 수요가 창출될 수 있는 디지털 서사 분야 서적 및 웹 사이트 번역에 선 경험을 바탕으로 방향을 제시했다는 점에서 조그만 의의를 찾을 수 있겠다.

물론 이 분야의 연구자이자 번역사로서 개인적 연구와 번역 경험을 바탕으로 논의를 전개하는 과정에서 좀 더 많은 수의 디지털 서사 자료들을 분석하고 뚜렷한 번역 방향을 확고하게 제시하지 못하는 부족함은 앞으로 연구의 깊이를 더해 보충해 나가야 할 부분일 것이다. 그러나 이 분야의 용어가 실제 산업 차원에서 자주 사용되어 상업적 목적으로 용어집 혹은 자료집으로 만들어질 필요가 제기되기 힘들고 또 제기된다고 하더라도 빠른 시일 내에 완성되기는 더욱 어렵기 때문에 처음 이 분야를 접하는 사람들은 연구자나 번역사 모두 용어에 서부터 당황하고 난감해 하기 쉽다. 더구나 용어 표준화 기준에서 사용 빈도로 보는 적절성만으로 용어가 유통되는 디지털 서사와 담론의 특수성을 감안할 때 본 연구가 이 분야의 통역과 번역을 할 사람들에게 도움이 되었을 것으로 기대한다.

참고문헌

- 김진량. 2001. 『인터넷, 게시판, 판타지』. 한양대학교 출판부.
- 류현주. 2000. 『하이퍼텍스트 문학』. 김영사.
- _____. 2003. 『컴퓨터 게임과 내러티브』. 현암사.
- 배식한. 2000. 『인터넷, 하이퍼텍스트 그리고 책의 종말』. 책세상.
- 이용욱. 2006. 『문학, 그 이상의 문학』. 역락.
- 장노현. 2005. 『하이퍼텍스트 서사』. 예림기획.
- 한국문화콘텐츠진흥원. 『문화원형백과사전』. <http://culturedic.daum.net>
- 한용환, 변지연 공역. 2001. 『인터랙티브 스토리텔링』. 자넷 머레이 지음. 안그라픽스.
- 컴퓨터 용어 대사전 편찬위원회. 1997. 『컴퓨터 용어 대사전』. 정보문화사. 1220.

- Baker, Mona. 2005. "Narratives in and of Translation." *SKASE Journal of Translation and Interpretation*. Vol.1, No. 1. Slovakia: The Slovak Association for the Study of English. 4-13.
- Riffaterre, Michael. 1966. "Describing Poetic Structures: Two Approaches to Baudelaire's 'Les Chats'." in Tompkins, Jane P. (ed.). *Reader-Response Criticism*. Baltimore: Johns Hopkins UP. 33-38.
- Sager, Juan. 1998. "Terminology." in Baker, Mona. (ed.). *Routledge Encyclopedia of Translation Studies*. London: Routledge. 255-258.
- _____. 1990. *A Practical Course in Terminology Processing*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins.

K C I

[Abstract]

Terminology Translation of Digital Narrative & Discourse

Ryu, Hyunju

(Pusan University of Foreign Studies)

This paper addresses the problems of terminology translation of digital narrative and its discourse with focus on narrative texts: computer games and hypertext fictions. Digital narrative is the narrative mediated by computer technology so that readers/users can enjoy the texts on computer screen. As such, this new narrative form uses a slew of English computer terminology. At issue is standards and consistency when it comes to translation and terminology. This is more true in digital narrative because computer technology evolves quickly. Not just users but translators rush to accommodate its terminology and find Korean equivalents.

This is quite a challenge to translators as they need a strong background knowledge on this new discipline while keep up with current digital jargons and narratology. Otherwise they often make mistakes in interpreting concepts and making Korean equivalents. I elaborate translation problems with examples of key terminology and concepts: dungeon, dragon, RPG, PK in games and hypertext, link, node and super reader in hypertext fiction. Some Korean scholars argue that we should make Korean equivalents to English counterparts. The original intention is good but it fails to reach consensus among Korean scholars. Consequently they suggest same terms for different concepts or vice versa. What makes a matter worse is that people are reluctant to use standardized terms. Instead, they mix jargons of Korean and English or even coin strange words dubbed as “alien terms.” It is no easy job, then, to make all the Korean equivalents to English jargons of digital narrative. Yet it will be

worthwhile to study its concepts to find the best equivalents and use standardized terms if any.

▶ Key Words: digital narrative, terminology translation, computer games, hypertext fictions

류현주

부산외국어대학교 통번역대학원, 한영과 교수

관심분야: 통역·번역학, 비평이론, 서사학, 디지털 스토리텔링

연락처: juru2k@pufs.ac.kr

논문투고일: 2006년 10월 27일

심사완료일: 2006년 11월 24일

게재확정일: 2006년 12월 8일

K C I