

『사이버텍스트』 번역 사례로 본 지역의 음역과 주석

류 현 주
(부산외대)

1. 서론

번역은 끝없는 취사선택 결정의 과정이다. 언어를 이용한 의사소통은 말과 글로 이루어진다. 의사소통은 개인끼리 이루어지는 간단한 일상 대화에서부터 작가가 독자에게 이야기를 전달하는 문학 작품 그리고 특정 분야에 대한 지식과 정보를 제공하는 일까지 다양한 형태로 이루어진다. 같은 현장에서 같은 시각에 발신자와 수신자가 함께 있다면 소통 수단은 말이 되고 그렇지 않다면 글이 된다. 한편 발신자와 수신자가 서로의 언어를 이해하지 못한다면 이 소통 과정에는 매개 역할을 하는 사람이 필요하다. 통역과 번역은 바로 이러한 매개 역할을 하는 전문 기술이고 능력이며 직업적 소양을 말한다. 서로 다른 언어를 사용하는 발신자와 수신자 사이에서 통역은 말로 하는 소통을, 번역은 글로 하는 소통을 도와준다. 그러므로 통·번역사는 앞의 소통 종류를 고려할 때 언어 매개자이고 문화 중계자이며 지식 전수자라고도 할 수 있다.

그러나 이 과정에서 두 개 언어, 특히 그 언어들이 같은 언어군과 문화권에

있는 것이 아니라면 둘 사이에 간극이 존재한다. 번역가와 번역학자 모두의 고민의 실체는 한 마디로 이 간극 메우기라고 해도 과언이 아닐 것이다. 자연스러운 번역을 위해 학자와 이론가들은 그 동안 나름대로의 번역 방법들을 제안해 왔고 자연스럽게 못한 번역의 원인을 규명하는 다양한 이론적 개념을 제시해 왔다.

우선 그 가운데 고대 로마시대 이래 지금까지 가장 많이 논의되어온 대표적 번역 방법의 문제는 직역/의역 그리고 등가성이라고 요약할 수 있다. 이 두 가지 논점이 이렇게 오랜 역사를 가지고 있다는 것은 그 만큼 번역학의 핵심 개념이라는 것을 보여 주면서 동시에 번역 담론에서 그 적용의 한계를 계속 드러내고 있음을 말해 준다.

고대 키케로(Cicero)에서부터 시작된 직역의 개념은 이 번역 방법의 극단적 형태인 단어 대 단어 번역과 동일하게 사용되었지만 현대에 들어와 직역은 비단 단어 차원에만 국한되는 것이 아니라 의미를 이루는 단위 대 단위로서 등가까지 확대되었다(Catford 25). 그 만큼 직역의 절대적 기준이 사라지면서 직역과 의역의 정도에 따라 “대열 기반 번역(rank bound translation) 과 “대열 초월 번역(unbounded translation) 의 상하 개념으로 나누거나(Catford 25) 혹은 다양한 번역 방법의 일부 항목(Vinay & Darbelnet)으로 축소되기도 했다.

번역학 역사가 이러한 과정을 거치는 동안 번역 분석 관점은 직역/의역과 등가/부등가 여부가 핵심을 이루면서 이분법적 성향과 편중성을 보이는 경향마저 있었던 것이 사실이다. 번역이 잘못되었다는 표현대신 일반적으로 “직역을 했다 라든가 “(역동적)등가가 이루어지지 않았다 라고 흔히 표현하는 것이 그 좋은 예이다. 그 결과, 오류 분석을 할 때 대상 텍스트의 예문들을 직역과 의역, 그리고 등가성에 있어서는 특히 나이다의 형식적 등가와 역동적 등가라는 보편적 큰 틀 안에 두면서도 직역과 형식적 등가성을 자연스럽게 못한 번역의 원인으로 규명하고 의역과 역동적 등가성을 추구하는 것만이 올바른 번역 전략이라는 오해의 소지마저 있었다.

이러한 시각의 원인은 우선 보편적으로 번역학 역사와 무관하지 않다. 초기 번역학은 무엇을 하고 무엇을 하지 말라는 규정들을 제시한 규범적 번역학이었다. 16세기 돌레(Dolet)와 채프만(Chapman)은 단어 대 단어 번역을 피하라는 규칙을 제안하였다(Bassnett 58-59). 번역사 측면에서 이는 두 가지 점을 재고하

게 한다. 하나는 단어 대 단어 번역은 직역의 극단적 형태에 불과한데 어순과 같은 언어학적 특성을 고려하지 않은 이 방법이 곧 직역이라는 편견을 갖게 되었다는 점이다. 또 하나는 단어 대 단어 번역을 피하라고 했던 돌레와 채프만의 번역 텍스트 분야에 주목할 필요가 있다. 돌레는 플라톤(Platon)의 철학 서적을, 채프만은 호머(Homer)의 문학 작품 번역을 바탕으로 주장하였다. 여기서 정보 전달 중심의 전문 학술서를 비롯한 과학/기술 정보통신 및 기계를 다루는 일반적 산업 번역에 과연 이를 맹목적으로 적용할 수 있겠느냐하는 문제가 제기된다. 왜냐하면 이후 같은 맥락에서 레페베르(Lefevre)도 시 번역을 사례로 “적어도 예술적 단계에서 직역의 실효성이 없다고 한 것(Lefevre 28)은 곧 다른 각도, 다시 말해 다른 분야에서는 실효성을 거둘 수도 있다는 해석이 가능하기 때문이다.

20세기부터 현재까지 인쇄물과 웹 번역물을 모두를 고려할 때, 학술진흥재단이나 한국문학번역원에서 주관하는 특정 대형 프로젝트를 제외하고는 프리랜싱 번역 차원에서 문학, 예술보다는 번역 의뢰 수요 비중이 산업 기술 분야에 급격히 증가하고 있음에도 불구하고 현재까지도 번역 연구에 이것이 충분히 반영되지 못하고 있다. 번역 대상물 종류의 구분은 번역 교육 과정에서 편의상 주제별 구분이라는 단순한 차원을 넘어 번역학 연구 분석 대상 텍스트가 문학, 관광, 시사 잡지/신문분야에 편중됨으로써 직역에 대한 의역 우월성의 근거가 되고 나아가 형식적 등가에 대한 역동적 등가 지향성에도 결과적으로 영향을 미친다.

번역학은 직역과 의역 논쟁에 이어 나이다의 형식적 등가와 역동적 등가 개념으로 새로운 국면을 맞았지만 등가 개념을 제안한 나이다조차도 “두 언어가 같을 수 없기 때문에.....완벽하게 정확한 번역이란 있을 수 없다 라고 천명하지 않았던가(Nida 156). SL과 TL 사이에 등가어가 항상 존재할 수 있는 것만은 아니기 때문이다. 그래서 비네와 다르벨네는 번역 방법 총 7가지를 직접 번역(direct translation)과 에두르는 간접 번역(opaque translation)으로 나누면서 직접 번역에 외국어(borrowing), 차용어(calque)와 함께 직역(literal translation)을 포함시켰을 뿐 아니라 이 등가방법(equivalence)의 위상을 훨씬 축소하여 간접 번역 방법 중 하나인 하위 범주로 제안하였다(Venuti 130-134).

직역은 나이다의 형식적 등가에 상응하고(Shuttleworth & Cowie 96) 특히

이 경우 직역은 주석을 동반한 주석 번역이 된다(Shuttleworth & Cowie 62, Munday 41). 이런 맥락에서 직역이 곧 오역이라는 잘못된 인식은 직역에서 주석 번역이 유효함을 간과하거나 혹은 이것이 형식적 등가를 이루는데도 불구하고 역동적 등가만을 자연스러운 번역으로 오해한데서 기인한다. 또한 이는 앞서 살펴 본 바와 같이 이전부터 오랜 번역과 연구의 역사를 가진 문학/예술 분야와 비교적 현대에 도입된 정보/기술 번역 텍스트의 양분과 무관하지 않다. 이는 번역 연구자들의 분석 대상물에서도 전자가 차지하는 비중이 많고 그렇지 않은 경우라도 시사 잡지나 신문 기사에 편중되어 있으며 나아가 일부 번역 연구자들 사이에는 전자가 후자에 비해 더욱 어려운 번역이라는 단편적인 사고마저 팽배하는 간접적 원인이 되었다.

이러한 맥락에서 본 논문은 문학, 예술은 물론 컴퓨터 정보 기술, 게임 분야를 아우르는 전문 학술서 『사이버텍스트』(Cybertext)의 실제 영한 번역 경험을 바탕으로 직역에서 음역과 주석의 문제들을 다룸으로써 직역이 곧 쉬운 번역이고 오역이라는 오해와 편견에 대해 재점검하고자 한다. 특히 이 저서는 컴퓨터 기술이 주도하는 정보 통신 사회에서 최근 가장 많은 통번역 수요가 창출되고 있는 분야가 사이버 공간 즉, 인터넷에 대한 것이고 또한 외국에서 먼저 기술이나 담론이 시작된 만큼 직역의 사례가 압도적으로 많은 만큼 그 담론의 중심에 있는 대표적 ST로서 분석 대상으로 매우 적절하다고 판단하여 선택하였다.

2. 『사이버텍스트』

『사이버텍스트』는 1997년 노르웨이 학자 에스펜 J. 아세스(Espen J. Aarseth)가 쓴 컴퓨터 서사학과 미학의 대표적 저서이다. 컴퓨터와 인터넷이 대중적으로 보급된 이후 지필도구가 컴퓨터로 바뀌고 문학의 창작과 향유의 장이 사이버공간으로 급속하게 옮겨지고 있으며 컴퓨터 게임이 서사와 산업이라는 두 측면에서 각광을 받게 되자 학계에도 이러한 컴퓨터 서사에 대한 연구가 1980년대 중반부터 활발하게 서구 사회를 중심으로 이루어져 왔다. 월드 와이드 웹이 등장하고 인터넷이 대표적 매체로 자리를 잡기 시작한 1990년대 중반

이후 미국의 조지 랜도우(George Landow)와 유럽의 아세스는 새로운 문학과 컴퓨터 서사 연구에서 대표적 두 선두주자로 인정받아 왔고 우리나라에서도 2000년대 초부터 이 분야에 이목이 집중되어 왔다. 랜도우와 아세스의 저서들은 이 분야 필독 교과서로 인정받고 있는데, 랜도우의 『하이퍼텍스트 2.0 *Hypertext 2.0*』은 이미 번역 출판되었으므로 전문 출판사와 함께 아세스의 본 저서 번역 필요성을 느껴 같이 작년 하반기부터 번역 작업을 해 왔다.¹⁾

이 책의 성격은 전공 학술서이므로 폭넓은 일반 독자들이 편안하고 재미있게 읽을 수 있는 교양 서적은 아니다. 따라서 예상 독자층은 해당 분야의 전문가가 아니더라도 관련 분야에 어느 정도 기본 지식이 있어야 하고 무엇보다 컴퓨터 문맹은 아니어야 한다. 이 책은 컴퓨터 게임을 집중적으로 다루고는 있지만 산업적 측면의 게임 개발서가 아니라 컴퓨터 서사라는 학문적 이론서이다. 그래서 이 책에는 다양한 문학, 예술과 관련된 작가와 작품을 비롯하여 이와 관련된 기호학, 문학이론, 서사학, 게임 이론이 대부분 책의 내용을 차지하며 전체적으로 컴퓨터 관련 용어들의 사용 빈도가 매우 높다.

독자로서 원서를 읽은 느낌은 공부해 본 분야라서 상대적으로 내용 이해에 어려움은 없었으나 너무 많은 괄호 보충 설명, 문장 내 하이픈으로 연결된 삽입 절, 각주처리, 그리고 빈번히 등장하는 강조용 따옴표 처리 명사들, 이탤릭체 용어들로 인해 가독성이 매우 떨어진다는 것이었다. 더구나 여기에 그림과 표들까지 삽입되고 평균 한 문장 길이가 작은 원서 글자크기를 고려해도 평균 4.5줄이어서 한 문장이 한 문단이 되는 경우가 비일비재했다. 이러한 읽기의 어려움은 그림과 표 처리 때문에 원저자에게 받은 원 파일과 미국 출판사에서 받은 원서와 비교해 보면 출판사에서 대부분의 각주 처리 내용들을 본문에 넣어 처리하고 문장부호와 어순을 바꾸어 가독성을 높인 것을 통해 더 실감할 수 있었다.

번역사로서 이러한 원문은 적지 않은 과제들을 안겨 준다. 번역사가 독자

1) 본 논문 대상 텍스트 번역은 완료하였고 현재 출판사에서 출판 작업 중이므로 ST 출처 페이지만 밝히고 번역은 TT로만 표시하였다. 책으로 출간된 번역 텍스트를 분석 대상으로 하는 것이 더욱 바람직할 수 있으나 번역 과정에서 부딪치는 당면 과제는 번역을 완료한 시점이 가까울수록 더욱 정확하게 번역사 입장에서 기억할 수 있을 것으로 보여 이렇게 선정하게 되었다.

입장에서 느꼈던 가독성의 어려움은 번역문을 읽는 독자들의 경우 두 배 이상 더 어려워진다. 그럼에도 불구하고 원문에 충실하기 위해서는 우리 어법에 맞는 범위 내에서 번역자가 원저자의 보충 설명을 그대로 처리해야 되고 또 거기에 불가피하게 번역자의 역주를 포함한 보충설명이 추가되면 원저자와 번역자의 ‘배려’ 차원의 설명은 역효과를 낼 수도 있기 때문이다. 뿐만 아니라 인명, 작품명, 게임명, 영어로 된 관련 분야 전문 용어, 영어 이외 외국어 용어 등 고유명사들이 산재해 있는 원문의 특성상 번역을 할 때 우리말 표기 옆에 다시 원문을 표기해야 하는 상황을 고려하면 매 페이지마다 내용 이해에 방해가 될 정도로 영어와 외국어 철자로 된 단어들이 많아진다. 더구나 동음이의어일 경우 괄호 안에 한자로 의미를 구분하는 우리말 표기법의 특성도 고려해야 한다. 또한 컴퓨터 관련 신조어들과 우리말의 외래어도 우리말이 아닌 외국어 발음 음역을 하고 또 우리가 사용하는 용어의 개념과 원 영어 용어 개념에 차이가 있을 때 번역사는 보충 설명 각주 추가나 괄호 처리를 하게 된다. 그러므로 원문 자체가 이렇게 가독성이 떨어질 경우, 번역 과정은 보충 설명의 필요와 불필요의 경계선을 넘나드는 선택과 결정의 지난한 작업이 된다.

번역문 수용자로서 독자의 이해를 돕는 가독성 문제는 그 동안에 자주 다루어져 왔던 문제이다. 여기서 가독성 문제를 잠깐 언급한 것은 이러한 ST의 내재적 가독성 문제로 인해 가중되는 TT의 가독성 고민거리들을 설명하기 위해서였다. 물론 앞에서 언급한 원서의 글쓰기 형식과 문체에 기인한 번역물 가독성 문제는 상대적으로 많이 연구되지 않았으나 이에 대해서는 다른 기회에 다루기로 하고 여기서는 우선 직역과 관련된 문제에 초점을 맞추기로 한다.

200-300페이지에 달하는 전공 학술서 한 권을 번역하는데 직면하는 문제를 한 두 개의 번역학 이론과 개념, 그것도 이분법적 방식으로는 더욱 설명할 수는 없다. 그러나 본 논문은 그 동안 번역학 담론에서 직역에 관한 오해와 편견이 있다고 생각하고 번역학 담론의 방향을 재점검하는 차원에서 음역과 주석 문제를 중심으로 실제 번역 사례를 통해 직역 문제들을 살펴보려고 한다.

2.1 직역과 음역

직역에 대한 번역사적 흐름은 초기 단어 대 단어에 국한된 번역에서 차차

통사적 텍스트 요소가 포함되어 왔다. 그렇다면 단어 대 단어 차원의 직역 번역에서 등가가 없는 어휘의 간극을 어떻게 메우느냐 하는 문제가 남는다. 그 간극은 고유명사나 전문 용어인 경우 그대로 발음 표기를 하는 음역(transliteration)을 하거나 그렇지 않을 경우 주석을 불가피하게 사용하게 된다. 여기서는 먼저 음역에 대해 살펴보기로 하겠다.

발음나는 대로 적는 것이 의미를 옮기는 것보다 쉬운 것 같지만 정도에 따라서 음역할 것이 많으면 관련 자료 조사에 의미 이해 번역 그 이상의 시간이 할애된다. 『사이버텍스트』와 같은 전공 서적 번역의 경우 영한사전, 영영 사전은 물론 컴퓨터, 문학, 서사, 미학 용어 등 기존의 전문 사전에도 단어와 용어가 나오지 않을 때가 있고 만일 인터넷에도 관련 자료가 없으면 의미 이해를 위해 원저자에게 이메일로 확인을 해야 했다. 게다가 의미 이해의 정확성을 기하기 위해 사전으로 해결되지 않는 영어 이외의 용어와 문장은 간단하게는 자동번역기를 이용하거나 관련 언어 전공자의 도움을 받는 등 독자가 아닌 번역가이기 때문에 독자를 위해 추가로 ‘기쁜 고생’을 할 수밖에 없는 도전이 따른다.

영한 음역은 우리말 외래어 표기법을 따르되 관용적 선례가 있을 경우 그 선례를 따르는 것이 원칙이다. 그러나 우리말 표기도 결코 쉬운 것은 아니다. 언어권에 따라 J를 읽는 발음도 다르기 때문이다. 예를 들어, 미국 회사 존슨 앤 존슨(Johnson and Johnson)사와 우리나라 유한양행의 합작회사 Jansen은 ‘잔센’이 아니라 ‘얀센’이다. 또한 세계적인 아르헨티나 소설가 Jorge Luis Borges는 ‘조지 루이스 보체스’가 아니라 ‘호르헤 루이스 보르헤스’가 맞는 음역이다. 특히 외국 사람 인명의 경우 세계적으로 잘 알려진 사람(예1)이 아니면 발음을 하는 것이 쉽지 않고 그에 따라 관용적 선례 또한 통일되어 있지 않기 때문에 번역사가 선례 중 하나를 선택해서 사용할 수밖에 없는(예2), 만약 선례가 없으면 영어권이 아닌 인명의 경우 선 경험에 있어 어느 정도 추측을 할 수 있었지만 그래도 정확성을 기하기 위해 관련 언어 전공자에게 발음법을 물어 표기하였다(예3).

- 예1) Alan Robbe-Grillet(7)-알랭 로브 그리예
Khomeiny's reaction to *The Satanic Verses*(20)-『악마의 시 *The*

예2) Don Ihde(169)-돈 이데, 돈 아이디, 돈 이히데(이 중 ‘돈 이데’를 선택)²⁾

예3) Jens F. Jensen(26)-엔스 F. 엔센
Joseph Weizenbaum(12)-조셉 바이젠바움

『사이버텍스트』에는 인명 이외에도 학문적 전문 개념이나 저자 자신이 제안한 신조어가 많아서 음역을 하고 보충 설명을 한 단어들이 많은데 그 중 이 책의 부제 “ergodic literature 이 말해 주듯 저자의 핵심 개념이자 가장 많이 나온 “ergodic 음역을 대표적으로 살펴보겠다.

이 책은 컴퓨터 서사 분야에서 가장 많이 언급되는 교과서적 저서이기도 하지만 이 분야의 대표적 화두를 아세스 자신만의 새로운 두 용어, ‘사이버텍스트(제목)’와 ‘에르고드 문학’(부제)으로 제시한 것만으로도 많은 사람의 이목을 집중시켰다. 저자가 다루고 있는 것은 컴퓨터 게임 중 어드벤처 게임과 머드 게임이 위주이기는 하지만 내용을 보면 하이퍼텍스트 소설까지 포함하고 있고 컴퓨터가 아닌 일반 문학도 언급하고 있으므로 우리가 흔히 선입견을 가지고 있는 사이버=컴퓨터 개념을 그대로 적용할 수 없다. 그러므로 이제 귀화어가 된 ‘사이버’ 공간의 다른 말인 ‘인터넷’ 텍스트로 옮기기보다 미학적 차원에서 저자 나름의 신 개념인 ‘사이버텍스트’로 그대로 옮기었다.

한편 부제 또한 새로운 개념이어서 ST 이해와 개념 정의도 과제였으나 TT로 옮길 때도 번역가로서 갈등이 생기는 부분이였다. ‘ergodic’은 ‘ergodics’의 형용사인데, ‘ergodics’는 수학, 통계학, 역학, 물리학 용어로서 간단히 말하면 일정한 기간이 지나서 원 상태로 돌아간다는 의미이다. 그러나 아세스는 이것을 다들 차원의 미학 개념으로 사용하였다. 그는 이 단어를 그리스 어 *ergon*(work, 작업하다)과 *hodos*(path, 경로)가 합쳐진 것으로 풀이를 해서 기존의 독자들이 단순히 책장을 넘겨 처음부터 끝까지 한 가지 방법으로 책을 읽는

2) ‘아이디’는 ID에 대한 우리말 표기라서 피하고 ‘이히데’ 보다는 ‘이데’가 부르기 쉬워 이것을 선택하였다.

것이 아니라 몇 가지 독서 경로(path)들을 통해 여기저기 돌아다니는 것이 가능한 텍스트(traverse the text)의 성격을 가진 문학의 의미로 풀이하였고 (Aarseth 1) 이러한 성격을 가지고 있는 텍스트들을 총괄하여 ‘사이버텍스트’로 불렀다.

이 형용사 단어는 본문에서 명사를 수식하는 제한적 용법과 be 동사 다음에 와서 서술적 용법으로 쓰인다. 외국어 사용을 피하기 위해 원어를 우리말로 옮겨 “여기저기 돌아다니는 이라고 하면 제한적 용법에서 뒤에 수식하는 명사와 자연스럽게 조응하지 않거나(예: “ergodic communication(54) -여기저기 돌아다니는 의사소통), ST를 보지 않고 TT에만 의존하는 독자는 번역가가 “탐험적인(exploratory)을 잘못 옮긴 어색한 우리말 표현이라고 오해할 수도 있다. 참고로 같은 의미의 ‘wandering’은 뚜렷한 목적 없이 정처 없이 다니는 것이라서 독서나 게임의 목적을 가진 이 상황에서는 해당되지 않는다. 그러나 더욱 중요한 것은 이렇게 “탐험하는 텍스트로 옮기면 사이버텍스트 문학 이론에서 말하는 ‘탐험적 텍스트’를 지칭하는 것이 되므로 의미 오류가 발생한다는 점인데, 이 두 단어가 나란히 쓰인 다음 예를 보면 exploratory와 ergodic의 우리말 등가어를 구분해야 하는 이유가 분명해진다.

ST1) In an exploratory ergodic text such as hypertext, the progression plane is divorced from the event plane(125).

TT1) 하이퍼텍스트와 같은 탐험적 에르고드 텍스트에서 발전 국면은 사건 국면에서 분리된다.

탐험적 텍스트(exploratory text)와 구성적 텍스트(constructive text)는 컴퓨터 서사에서 말하는 주요 텍스트 개념이다. 탐험적 텍스트는 독자가 하이퍼링크를 마우스로 클릭하면서 텍스트를 읽기만 하는 것이고 구성적 텍스트는 독자 자신이 작성한 텍스트를 링크로 만들어 본 작품이나 게임에 연결할 수 있는 것을 말한다. 그러므로 원저자의 신조어이면서 핵심 미학 이론 개념으로서 저자의 의도를 최대한도로 살려 음역을 하였다.

이 단어의 영어 발음은 [ə:rgadic] 이고 원 발음대로 음역하면 ‘얼고딕’이

된다. 그러나 영어 발음과 달리 일본식 영어 발음을 따라서 이 단어는 이미 다른 분야에서 ‘에르고드적’이라고 관용적으로 쓰고 있었고 위의 예2)번의 사례와 같이 에르고딕이라고 다르게 적은 것도 있었으나 빈도에서 전자가 압도적으로 많아 이것을 따라 표기하였다. 외국어를 한국어로 옮길 때 상투적으로 ‘...적’이라고 옮기는 경향이 있어 보는 시각에 따라서는 이를 번역투의 일종으로 간주하고 우리말 등가어를 찾는 것이 바람직하다고 제안할 수도 있다. 만일 이를 피하기 위해 ‘에르고드와 같은’이라고 하면 ‘에르고드와 같은 문학(ergodic literature)’은 ‘에르고드’와 비교하여 유사한 성격을 가졌다는 의미가 된다. 아세스는 또한 ‘에르고드’가 아니라 ‘에르고드적 문학’에 대해 자세한 설명을 하고 있고 본문의 99퍼센트 이상 이 형용사를 제한적 용법으로 사용하고 있으므로 원저자의 의도를 충분히 살리기 위해서는 ‘에르고드 같은’보다 ‘에르고드적’이라고 옮기는 것이 낫다고 판단했다. 다만 자연스러운 우리말 단어 연결을 위해 제한적 용법으로 쓰일 때는 ‘에르고드’로, 서술적 용법으로 사용될 때는 ‘에르고드적’으로 구분하여 표기하였다.

2.2 직역과 주석

‘에르고드적’이란 표현은 사실 불가피하게 ‘에르고딕스(ergodics)’의 형용사를 음역한 후 본문의 사용 용례를 고려해서 우리말에 가깝게 옮긴 것이다. 원문 독자는 영어 발음에 대한 의식을 거의 하지 않고 전달 내용에만 집중하지만 이 표기를 처음 대하는 독자는 이 용어가 익숙하지 않을 것이므로 처음 TT에 이 단어가 나왔을 때는 우리말 다음에 괄호로 원어를 추가 표기하였다.

외국 전문 학술서를 번역할 때 음역과 주석의 문제, 다시 말해 번역가가 ST 자체의 내용을 전문적으로 잘 이해하고 또 전달하고 있는지의 과제는 비단『사이버텍스트』에만 적용되는 것은 아니다. 그러나 이 책이 직역에 대해 다시 한번 생각해 볼 기회를 제공한 이유는 특이하다. 그것은 바로 컴퓨터 텍스트들이 본문에 자주 인용되었기 때문인데, 컴퓨터 텍스트는 사람이 작성한 것이 아니라 컴퓨터 알고리즘과 사람이 함께 만든 것이다. 컴퓨터 알고리즘이란 사람과 같은 역할을 하는 컴퓨터 프로그램(agent)이 단어들을 조합하여 여러 문장들을 만드는 것을 말한다.

ST2) it is not just the essential definitive icon
the metaphor survives but its shape and significance change forever for
the codex will live on it has not been static although its shape and
significance change the book is the book is potentially a body of
work(56).....

TT2) 그것은 단지 필수 결정적 아이콘만은 아니다
그 상징은 살아남지만 그것의 형태와 중요성은 영원히 변한다
왜냐하면 서적은 계속 살아남을 것이므로 그것은 정적인 적이 없었다 비
록 그것의 형태와 중요성은 변하지만 책은 이다 그 책은 작품의 몸체일
가능성이 있고

이 예문은 본문에 나오는 존 케일리(John Cayley)의 『제분되지 않은 책』
(*Book Unbounded*)의 일부로서 컴퓨터 화면에 단어 하나씩을 보여 주면서 그
단어의 조합에 따라 다른 의미가 형성되는 새로운 문학 기법이다. 책 제목에서
짐작할 수 있듯이 위 예문처럼 문장들의 마침표가 없고 밑줄 친 부분의 문법이
맞지 않는데 이는 일반적으로 우리가 말하고 쓰는 문장이 아니라 컴퓨터 프
그램에 의해 위 예문의 순서대로 단어들이 조합되어 문장을 만들어 내는 방식
으로 글을 읽고 내용을 이해하도록 되어 있기 때문이다. 이러한 컴퓨터 프로그
램의 특성을 모른다면 통사적 요소를 추측하여 의미가 통하도록 의역을 하면
오히려 오역이 된다. 우리말로 직역할 때 “책은 이다 그 가 문법에 맞지는 않
지만 단어 대 단어로 그대로 옮겨야 다음 줄과 연결되어 "the book is the
book“이 되는 컴퓨터 프로그램의 특성을 잘 반영할 수 있고 “is 까지 “이다 로
모두 번역해야 그 다음에 다른 명사가 나왔을 때 의미 단위가 되면서 연결이
되는 것이다. 그러나 이러한 배경 지식이 없는 번역문 독자를 위해 직역을 해야
되는 필요성에 대한 보충 설명을 각주로 추가하였다.

각주1) 완벽한 문장으로 해석하면 번역자의 자의적 해석이 되기 때문에
단편적 단어 조합 나열을 강조하기 위한 저자(아세스와 존 케일리)의 의도
를 살리기 위해 통사적, 의미적 구성 요소를 생각하지 않고 컴퓨터 텍스트
원문대로 우리말로 옮겼다. (TT에 역주로 표기)

번역은 두 언어 사이 의미의 간극 메우기라고 언급한 바 있는데, 주석은 그 번역 과정에서 독자와 번역가의 상호 배경 전문 지식에 대한 간극 메우기 또는 격차 좁히기인 셈이다. 상호 배경 전문 지식이라 함은 번역가와 ST 주제 분야에 대해 독자가 공유하는 지식을 말한다. 서로 알고 있는 해당 주제의 폭과 깊이 정도에 따라 TT에 담긴 정보의 정확성과 표현의 자연스러움이 좌우된다. 이는 일차적으로 번역가에게 적용되지만 비중과 결과적 측면에서는 독자에게 더욱 많은 영향을 미친다. 상호 배경 전문 지식의 공유 정도는 보충 설명에 해당되는 주석의 내용과 수를 좌우된다. 주석이란 결국 번역가의 입장에서는 독자에게 생소하거나 혼돈되는 사항이 있어 이해에 걸림돌이 된다고 추측될 때 번역가와 독자의 상호 배경 전문 지식 공유 정도를 높이기 위해 제공하는 보충 설명인 것이다.

우리가 사용하는 주석이란 용어는 넓은 범위에서 주해(exegesis)와 좁은 범위에서 주석(gloss) 모두를 가리킨다. 둘 다 독자의 이해를 도와주는 것은 공통점이지만 전자가 텍스트 전체를 풀이하는 해석자의 주관적 견해가 주로 작용하는 반면 후자는 텍스트의 일부, 용어나 문구에 대한 보충 설명에 국한된다. 이 후자가 번역에 적용되면 번역가는 주해에 해당될 정도로 지나치게 자의적 해석을 하는 의역과 달리 원문의 제약을 받고 그 범위 내에서 독자의 이해를 돕는 각주, 미주, 괄호 처리 보충 설명을 해당 텍스트 부분에만 적용하게 된다. 그러므로 본 논문의 주석은 좁은 범위의 후자 개념으로 사용할 것이며 보충 설명이라는 차원에서 단어 다음에 번역가가 괄호 처리한 부분도 주석에 포함시킬 것이다.

상호 지식 간극 해결이 목적인 주석에서 번역가는 일반 성인들을 대상으로 한 교양서적에 비해 본 저서와 같은 전문 서적을 번역할 때 어느 정도까지 주석을 달아야하는지 번역 자체 이외의 또 다른 까다로운 선택 과정을 거치게 된다. 본 저서의 번역에서 가장 객관적으로 주석이 필요하다고 판단된 부분은 예상 독자들이 전공 학생, 교수를 비롯해 해당 분야에 종사하고 있는 전문가 집단이 주를 이룰 것으로 보고 기존에 출판된 관련 분야 번역서나 전문서적에 자주 나오지 않았던 개념, 문학과 게임 이외의 예술 미학 개념 그리고 혼돈을 가져올 수 있는 유사한 용어들 위주로 주석을 사용하고 원저자가 이미 ST에서 미주를

많이 사용하였으므로 TT에서는 이 부분에 대한 번역만 같은 미주로 처리하고 번역자의 보충 설명을 위해서는 괄호나 각주만 사용하였다.

TT3)에서 보듯이, 우리나라에서 북미와 유럽의 학문적 이론에 바탕을 두고 컴퓨터 서사를 공부하는 사람들은 기본적으로 SL 컴퓨터 관련 일반 용어와 서사 문학 이론 용어는 알고 있기 때문에 이에 대한 TL 등가어만 옮기면 되지만((post)modernist-(포스트) 모더니스트, Hypertext-하이퍼텍스트), 외래어로서 익숙해진 용어라도 우리나라에서 사용하고 있는 상용어와 원어의 의미가 다르게 쓰인 경우 SL-TL 등가에서 TL 용어를 차별화하여 구분하였다(games-장치들).

‘games’ 경우 괄호나 각주로 처리하지 않았으나 현재 한국에서 게임이라고 하면 컴퓨터 게임을 생각하기 쉽고 또한 원서가 주로 이 분야를 다루고 있기 때문에 소설 작품 『오후』를 게임으로 오해하지 않도록 등가어를 뒤에 나오는 “modernist devices 에서 찾아 “장치들 로 옮겼다. 만일 좀 더 전문적인 SL 개념과 용어가 생소할 것이라고 판단되면 괄호 안에 원어를 쓰거나(ecriture labyrinthine) 각주(역주)로 보충 설명을 하였다(thread-스레드).

ST3) So although *Afternoon* is playing postmodernist games, these are marginalized by the modernist devices of jump, fragment, split perspectives, multiple threads(각주2), uncertain causalities, ecriture labyrinthine, and so on(각주3). Or are they hypertext devices?(87)

TT3) 그러므로 비록 『오후』(*Afternoon*)가 포스트모더니스트 장치들을 사용하고 있기는 하지만 이 장치들은 건너뛰기, 단편(斷片), 분산 관점, 다중 스레드(각주2), 불확실한 인과성, 미로형 글쓰기(ecriture labyrinthine) 등과 같은 모더니스트 장치들 때문에 주변으로 밀려나 있다. 아니면 이것들이 하이퍼텍스트 장치일까? (각주3)

이 지문에는 두 개의 주석, 번역자가 TT에서 보충한 역주와 원저자가 ST에서 보충한 것이 있다. 원 TT에는 이 두 주석 모두 각주로 지면 하단에 표기되지만 여기서는 논문의 설명을 위해 아래에 덧붙였다.

각주2) ‘스레드’는 영어의 thread를 발음하는 대로 적은 것으로 우리말로 옮기면 ‘실(타래)’이지만 컴퓨터 관련 전문 용어로서 우리나라에서 영어 그대로 사용하고 있다. 스레드는 여러 개의 작은 텍스트들이 링크로 연결되어 큰 텍스트를 이루는 컴퓨터 텍스트에서 작은 텍스트들이 실로 엮인 듯 연결되어 있는 것을 말한다. 그러므로 ‘다중 스레드’란 이 실타래가 여러 갈래로 되어 있음을 뜻한다. (TT에 역주로 표기)

각주3) 하이퍼텍스트의 모더니즘과 포스트모더니즘 관계에 대한 다른 견해는 빈 쇠렌슨 참조.(ST에 원저자가 표기한 것을 번역)

3. 결론

많은 학자들이 주장한 다양한 번역 방법들은 결국 번역의 과정이다. 실제 번역가가 번역을 수행하는 과정에서는 명확하게 직역과 오역, 등가/부등가를 의식하지 않을 정도로 정확한 내용 이해와 자연스러운 전달에 집중하기 때문에 그 모든 방법과 이론과 개념이 혼재해 있다. 본 논문의 의의는 분석 대상 텍스트의 범위를 그 동안 자주 다루어지지 않았던 다른 분야로 확대하고, 논점 근거가 되는 번역 예들을 여러 텍스트에서 가져오는 기존의 방법과 달리 한 전문 분야를 집중적으로 다룬 전공 서적 한 권의 실제 번역 경험 사례를 제시함으로써 직역에 대한 고정 관념을 재점검하였다.

번역학이 정식 학문으로 정립되면서 직역이 자연스러운 번역에 한계를 보이는 것은 분명한 사실이다. 그러나 직역이 곧 오역은 아니다. 번역이 잘 된 것을 정확한 번역이라고 흔히 말하지만 사실 여기서의 정확성은 기본적으로 내용을 말하는 것이고 전달 방법에 있어서는 자연스러운 표현이 관건이므로 결국 잘 된 번역은 자연스러운 TL 구현이다.

오랜 세월 논란을 겪어 왔지만 직역과 의역에 대한 논쟁은 계속되고 있고 아직 직역의 무용론이 제기된 것은 아니다. 본 논문은 새롭게 이 논쟁을 제기하거나 의역에 대한 직역의 우월성을 논하려고 한 것은 더욱 아니다. 다만 그 동안 무용론에 가깝게 등한시된 직역의 문제를 실제 번역 사례들을 통해 그 필요성을 진단해 보고 번역가들이 직역에서 당면하는 예상 밖의 어려운 과제들을

살펴봄으로써 다시 한 번 직역에 대해 생각할 수 있는 기회를 마련한 것에서 본 논문의 의의를 찾을 수 있겠다.

직역과 의역의 논쟁이 무익한 것이듯 등가 효과 또한 뉴마크가 지적했듯이 환상에 불과할 수 있다(Newmark 39). 번역학의 과학적, 학문적 방법으로 제시한 이론들과 개념들이 사실상 실제 번역에서는 객관적 기준으로 적용되기보다는 번역가의 주관적 생각에 좌우되기 때문이다. 의미의 간극 메우기인 번역 과정에서 등가 효과는 번역사의 만족에 있다고 해도 과언을 아닐 것이다. 단 그 만족은 쉽게 얻어지지 않고 지난한 번역 작업을 끝낸 후 느끼는 일시적인 것이며 그 만족의 객관성과 설득력은 번역 전문 회사의 QA(quality assurance) 담당자와 출판사의 교정 담당자를 통해 한 번 더 상호 점검하게 된다. 그러나 새로운 학문 분야의 이해를 돕기 위해 번역가가 『사이버텍스트』 번역문 독자의 ‘배려’ 차원에서 제공한 음역과 주석이 오히려 ‘방해’가 되지는 않았는지에 대해서는 보이지는 않지만 도처에 배치되어 있는 최종 QA, 즉 독자의 평가일 것이다.

참고문헌

- Aarseth J. Espen. 1997. *Cybertext*. Baltimore: The Johns Hopkins UP.
- Bassnett, Susan. 2002. *Translation Studies*. London and New York: Routledge. 3rd edition.
- Catford, J. C. 1965. *A Linguistic Theory of Translation*. London: OUP.
- Lefevere, André. 1975. *Translating Poetry: Seven Strategies and a Blueprint..* Assen & Amsterdam: Van Gorcum.
- Munday, Jeremy. 2001. *Introducing Translation Studies*. London and New York: Routledge.
- Newmark, Peter. 1981. *Approaches to Translation*. Hemel Hempstead: Prentice Hall.

- Nida, Eugene A. 1964. *Toward a Science of Translating: With Special Reference to Principles and Procedures Involved in Bible Translating*. Leiden: E. J. Brill.
- Shuttleworth, Mar & Moira Cowie. 1997. *Dictionary of Translation Studies*. Manchester, UK: St. Jerome.
- Vinay, Jean-Paul & Jean Darbelnet. 1958/1995. "A Methodology for Translation"(translated by Juan C. Sager and M-J. Hamel), ed. Lawrence Venuti. 2004. *The Translation Studies Reader*. 2004. London and New York: Routledge. 2nd edition. 128-137.

[Abstract]

Transliteration and Gloss in Translation of *Cybertext*

Ryu, Hyunju

(Pusan University of Foreign Studies)

This paper aims to revisit the stigma of literal translation with my translation of *Cybertext* written by Espen J. Aarseth, a world famous Norway-born scholar. This book was published in 1997 by Johns Hopkins University and has become a must-read reference in the field of computer generated aesthetics. Since Cicero introduced a word-for-word translation, literal translation has been considered a synonym of unnatural translation. And on the same grounds, scholars of translation studies and even translators themselves seem to think highly of Nida's dynamic equivalents over formal ones in a blind manner.

Aarseth addressed a variety of arts and disciplines including literature, semiotics, narratology, computer aesthetics with focus on computer games in the book. He introduced a slew of disciplinary jargons along with his own newly coined terms such as 'cybertext'(title) and 'ergodic literature'(subtitle).

From a translator's perspective, it is quite challenging to convey this ST message clearly in proper TT equivalents. It is even no easy job to figure out all the pronunciations of the proper nouns he mentioned. This doubles challenges for a translator.

In order to close the gap of languages and mutual background knowledge between a translator and target readers, I as a translator am supposed to provide transliteration and gloss. This daunting task is a good proof that literal translation is not that translator-friendly work as people might think. I made this point with my own TT translation examples of the ST.

Literal translation itself is not a problem. There is a time that we do need this translation method sometimes realizing formal equivalents with glosses as my translation examples display. The only time that literal translation becomes a culprit behind awkward TT is when we use it excessively as a cure-all method.

▶ Key Words: literal translation, formal equivalents, word-for-word, transliteration, gloss translation

류현주

부산외국어대학교 통번역대학원, 한영과 교수

ju2k@pufs.ac.kr

관심분야: 통역·번역학, 비평이론, 서사학, 디지털 스토리텔링

논문투고일: 2007년 4월 12일

심사완료일: 2007년 5월 30일

게재확정일: 2007년 6월 13일