

‘구체화 이론’과 ‘이중 부호화 이론’에 입각한 그림책 번역전략

신 지 선
(이화여대)

1. 서론

어린 시절 읽은 한 권의 책으로 본인의 삶이 어떻게 변했는지를 강조하는 명사들의 이야기를 인용하지 않더라도, 아동문학의 중요성은 많은 사람들이 절감하는 바이다. 우리 어린이들이 어렸을 때 좋은 책을 많이 접하여 평생 책을 가까이 하는 독자가 되기를 바라는 마음에서 아동문학 관련 연구는 활발히 진행되고 있다. 그런데 우리 어린이들이 접하는 아동문학 3권 중 1권을 차지하는 번역서¹⁾에 대해서는 그 중요성을 충분히 인식하지 못하고 연구가 아주 미비한 실정이다. 아동문학 번역과 관련된 학계의 연구 상황은, 아동문학의 유구한 역사를 자랑하는 서양의 경우에도 크게 다르지 않아 Bamberger(1978:19)는 “번역

1) 대한출판문화협회에서 발표한 2010년도 통계에 따르면, 한국의 아동문학 신간 중에서 번역서의 비중은 29.1%에 이른다.

의 역할이 어른을 위한 문학작품보다 아동문학에서 훨씬 더 중요한데도 불구하고, 그동안 아동문학에서 번역의 역할에 대해서는 논의가 거의 이루어지지 않았다.”고 비판하였다. 그 이후 몇 차례 심포지움이 개최되고 관련 서적이 몇 권 출간되었으나 여전히 연구가 많이 부족한 상황이다.

아동문학은 성인문학에 비해 간결하고, 단순하고, 분명하기 때문에 번역이 상대적으로 쉽다고 생각하는 사람들이 많이 있다. 그러나 아동문학은 어린이라는 독자의 특수성으로 인해 오히려 어른을 위한 번역보다 고려하여야 할 사항이 많고, 번역의 완성도가 훨씬 중요할 수 있다. 제대로 번역이 안 된 번역서를 읽었다고 해서 크게 영향을 받을 성인 독자는 별로 없을 것이다. 그러나 독자가, 번역서를 통해 언어를 습득하고, 정서 발달을 도모하며, 평생 독서습관 형성의 기로에 놓인 어린이라면 번역의 질이 독자에 미치는 영향은 지대하다. 어린 독자들이, 번역된 어린이책을 읽을 때에도 모국어로 쓰인 책을 읽을 때와 마찬가지로 문학의 즐거움을 누리고, 문학작품에 내재되어 있는 교육적 가치를 깨달으며, 무엇보다 지속적으로 책을 가까이 하려면 아동문학의 적절한 번역방법에 관해 많은 연구가 시급하다.

이러한 필요성에서 출발하여 본 연구는 아동문학 중에서도 아동들이 처음 접하는 그림책을 대상으로, 텍스트의 가독성을 고려하여 어린이가 잘 이해하고, 흥미를 느낄 수 있는 번역방법을 고찰해보고자 한다. 한 언어를 다른 언어로 전달하는 과정에서는 두 나라의 상이한 언어, 사회문화, 물리적 환경으로 인해 다양한 층위에서 변환(Shift)이 발생하게 된다. 번역시 어휘, 의미, 통사, 커뮤니케이션 차원에서 발생하는 다양한 변환과 관련하여 논의가 필요한 분야가 무수히 많지만, 본 연구에서는 좋은 아동문학의 조건으로 강조되는 ‘구체화(Concretization)’를 중심으로 번역방법을 고찰해보고자 한다.

아동문학 텍스트에는 추상적, 보편적 어휘보다 감각적, 구체적 어휘를 사용하는 것이 중요하므로, 번역할 때 ‘구체화’하여 번역하자는 것이 본 연구의 주제이다. 이 제안을 뒷받침하기 위하여 우선 아동문학에서 구체적 표현의 문학적, 교육적 효과를 아동문학의 교육이론과 인지학의 ‘이중부호화 이론(The Dual Coding Theory)’으로 설명한 후에, 실제로 한국어 어린이책을 영어로 번역할 때 어떠한 방식으로 구체화가 이루어지는지 한국어 동사의 번역을 중심으로 분석해보겠다. 번역시 구체화 전략을 강조하는데 동사를 중심으로 분석하는 이유

는, 영어와 한국어에서 구체적으로 상태나 행동을 묘사하는 동사의 종류와 개수가 크게 다르기 때문이다.

2. 아동문학의 가치에 입각한 '구체화'의 중요성

Hunt(1991: 102)는 “아동문학 비평가들이 언어와 사고, 언어와 교육, 언어와 사회화 간의 관계에는 주목하면서, 정작 아동문학에 사용되는 언어 자체에 대해서는 관심을 기울이지 않는다.”고 지적한 바 있다. 아동문학에 내재되어 있는 아동문학의 문학적, 교육적, 사회적 가치가 제 기능을 발휘하려면 가장 중요한 전제조건이 바로 아동문학 텍스트를 구성하는 언어의 적절한 사용인데, Hunt가 강조한 것처럼 정작 어떤 언어를 어떤 방식으로 사용해야 하는지에 대한 체계적, 심층적 연구는 찾아보기 어렵다.

아동문학에서 말하는 적절한 언어란 어떤 특징을 가지고 있는지를 알아보기 위하여, 아동문학의 가치와 좋은 아동문학의 언어적 특징을 살펴보자. 우선, 아동문학은 아동에게 즐거움을 주어 독서에 대한 동기를 부여하고, 아동의 언어, 정서, 상상력, 창의력 발달에 기여한다. 유아가 즐기는 동화의 언어적 특징을 살펴보면 대체로 감각기관을 사용하여 흥미를 끌고, 과장된 표현을 사용하며 문장에 리듬과 반복이 포함된다(심성경, 석용원 외). 리듬의 중요성과 관련하여 김세희는 우리나라 말의 내적 리듬감은 글자, 단어, 구절, 문장의 반복과 의성어, 의태어에서 생겨난다고 강조하였다(김세희 2000 심성경 재인용 2004: 164). 한편, Rudvin과 Orlati(2006: 162)는 어린 독자들이 추상적이고 애매모호한 표현보다는 구체적 표현을 선호하고, 정적 차분함보다 동적 움직임을 좋아한다고 언급하였다.

이상에서 아동문학의 언어적 특징 가운데 하나는, 독자의 흥미를 불러일으킬 수 있는 감각적이고 구체적인 언어임을 확인할 수 있다. 이러한 언어를 사용하는 것이 중요한 이유는 문학이 제공하는 즐거움의 종류를 살펴봐도 확인해진다. Nodelman(2003: 25)은 “문학을 통해 소리와 이미지를 경험하여 즐겁고, 문학이 감정을 불러일으켜 즐거우며, 텍스트의 어휘를 통해 머릿속에 그림이 그려지고 아이디어가 떠올라 즐겁다”고 하였다. 이처럼 독자들에게 문학의 즐

거움을 충분히 누리게 하려면 아동문학에 사용되는 언어는 섬세한 감정을 불러 일으키고 머릿속에 그림이 그려질 정도로 구체화되어야 한다. Nodelman(2003: 57)은 구체화를 다음과 같이 정의하였다. “텍스트는 장소, 사람, 사물 등이 어떤 모습, 어떤 소리, 어떤 냄새인지를 묘사한다. 텍스트를 읽는 독자는 묘사된 내용을 머릿속에 그려보며 다양한 경험을 하게 되고, 이해력이 증진되는데, 텍스트의 단어들 묘사하는 바를 상상해보는 이 과정을 ‘구체화’ 라고 한다.”

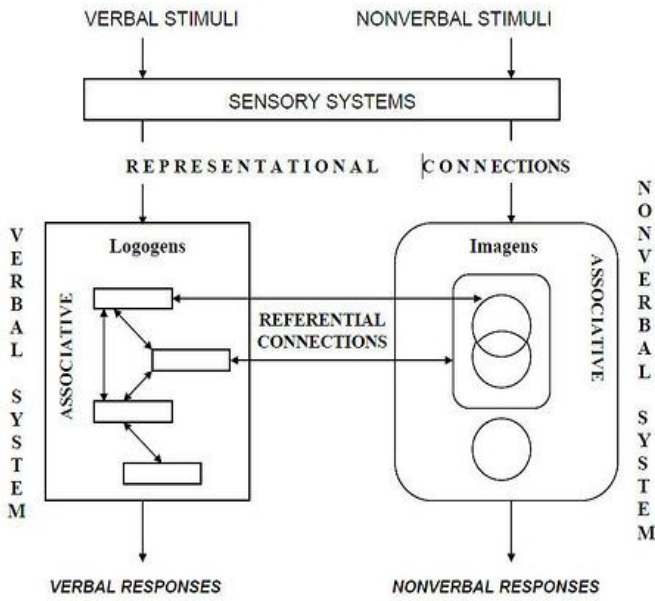
아동문학에서 이러한 구체화가 필요한 이유를 생각해보자. 아동문학 작가가 어떤 대상이나 사건, 행위를 묘사하고자 할 때 여러 가지 다양한 방법으로 표현이 가능할 것이다. 생생함이 한껏 살아있는 감각적인 표현을 활용할 수도 있고, 평이하게 설명하는 일반적인 표현을 사용할 수도 있다. 그런데 앞에서 열거한 바와 같이, 아동문학을 읽고서 문학적 즐거움을 느끼고 교육적 가치를 실현하려면 무엇보다 독자가 텍스트를 잘 이해하는 것이 중요하다. 그런데 명확하게 읽고, 분명하게 이해하고, 선명하게 기억하기 위해서는 추상적인 어휘보다 구체적인 어휘를 사용하는 것이 효과적이라는 것이다. Nodelman(2003: 17)은 “어휘 자체만으로는 어떠한 경험이 될 수 없다. 텍스트란 독자가 읽기 전까지는, 모습을 갖출 여지가 있지만 아직 존재하지 않는 그 무엇에 불과하다. 텍스트가 존재하게 되는 것은 오로지 독자의 마음속에서 이다.”라고 하였다. 풍부한 독서 경험을 바탕으로 효과적인 읽기 전략을 정립한 어른 독자들은, 문학작품 속에 구체적이고 감각적인 언어가 등장하지 않더라도 배경지식과 상상력을 가동하여 잘 이해하고 이미지를 연상할 수 있다. 그러나 책을 통해 모국어 배움과 익히며, 텍스트의 맥락을 알아서 이해할 만큼 인지적으로 성숙하지 않은 어린이의 경우에는 어휘가 제공하는 구체적인 정보가 필요하다.

어린이책을 집필할 때 애초에 이미지를 쉽게 연상할 수 있는 감각적인 언어로 표현하는 것도 중요하지만, 구체적인 언어를 사용하는 것은 어린이책을 번역할 때 더욱 절실해진다. 번역문을 읽는 독자는 문화, 전통, 역사, 관습, 환경의 차이로 인해 원문의 내용 가운데 이해하기 어려운 요소들을 접할 수 있다. 생소한 문화적 어휘와 맥락이 곳곳에 등장하면 이야기에 몰입하지 못할 수도 있다. 그러므로 번역문을 읽는 독자가 원문을 읽는 독자와 똑같은 정도로 내용을 이해하고 흥미를 느끼게 하려면, 번역과정에서 가능한 구체적으로 표현하는 것이 필요할 것이다.

그런데 구체적 감각적 어휘로 번역하라고 강조할 수 있는 과학적 근거가 있는지를 알아보기 위하여, 구체적 어휘 사용과 실제 내용 파악 사이의 상관관계를 조사해보고자 한다. 언어적 부호와 비언어적 부호가 함께 제시될 때, 읽거나 들은 내용이 명확하게 이해되고 오래 기억에 남는다는 Paivio의 ‘이중부호화 이론’을 중심으로 고찰해보겠다.

3. 이중부호화 이론(The Dual Coding Theory)

사람의 인지처리 과정을 둘러싼 논의에서 초점은 주로 언어적 측면에 맞추어져 있었다. 그런데 Paivio를 중심으로 비언어적 측면에 주목한 연구가 활발히 진행되며, 인지처리 과정에서 언어적 측면과 비언어적 측면이 똑같이 중요하다는 이중부호화 이론이 등장하게 되었다. 이중부호화 이론에서는 사람들이 어떤 대상을 인식하고 이해하고 기억하는 과정에 두 개의 하위 인지 시스템이 작동하여, 한 시스템은 언어적 부호를 처리하고 다른 시스템은 비언어적 부호를 처리한다고 가정한다. 이중부호화 이론이 제시된 배경에는, 인지 처리 과정을 단일한 심층구조 시스템으로 설명하는 종래 이론의 한계가 있었다.(Sasdoki 2005: 223) 즉, 사람은 추상적인 의미를 담은 단어보다 구체적인 특성을 표현하는 단어를 훨씬 더 쉽게 습득하고 잘 기억한다는 연구결과가 계속 발표되는데, 스키마 이론을 비롯한 단일부호화 이론으로는 이러한 현상을 적절히 설명할 수 없어 이중부호화 이론으로 설명을 한 것이다. 언어적 자극과 비언어적 자극이 각각 언어 시스템과 비언어 시스템 시스템을 거치는 과정에서 서로 긴밀히 영향을 주고받으며 처리되어 언어적 반응과 비언어적 반응으로 귀결되는 과정을 Paivio는 다음의 모델로 설명하였다(Gross 재인용 2009: 272).



〈그림 1〉 Paivio의 이중부호화 이론 모델

이중부호화 이론에서 강조하는 비언어적 부호와 관련하여 Clark와 Paivio는 (1991: 151) 비언어적 부호란 모양, 소리, 행위, 감정 등 특정 대상과 행동에 대한 구체적인 이미지라고 정의한다. 언어적 부호로만 읽거나 듣는 것에 비해 구체적인 이미지를 보여주는 실체, 그림, 사진 등이 제공되거나 이러한 이미지를 독자 스스로 연상하게 하면, 읽거나 들은 내용이 한층 명확하게 이해가 되고 오래 기억에 남는다는 주장이다.

여기에서 본 연구의 주제인, 어린이책을 번역할 때 구체화하여 번역하면 가독성을 높여주어 아동문학의 교육적 목적 달성과 문학적 즐거움 제공에 도움이 된다는 가정을 확인하고자 한다. 독자가 텍스트를 읽을 때 구체적인 이미지를 연상하면서 읽으면 읽은 뒤 이해하고 기억하는데 실제로 도움이 되는지 여부와, 만약 도움이 된다면 얼마나 도움이 되는지에 관한 연구 결과들이 있다. 언어적 부호가 비언어적 부호와 결합할 때, 즉 텍스트의 언어적 부호로 이미지를 연상시킬 수 있는 구체적 언어가 사용되었을 때, 텍스트 이해와 정보 습득 과정에서

발생하는 시너지 효과를 보여주는 실험 결과들이다. 이러한 효과는 아동의 읽기교육과 문학교육 부문에 함의하는 바가 클 것으로 예상된다. 그러면 언어의 구체성, 이미지의 연상, 텍스트의 가독성, 독자의 이해력 간의 상관관계에 대한 연구 결과를 살펴보자2).

Pressley(1976)는 책을 읽을 때 머릿속으로 이미지를 연상하는 방법을 활용하면 이야기를 기억하는데 도움이 되는지를 알아보는 실험을 진행하였다. 3학년 어린이들을 대상으로 한 이 실험에서, 주어진 텍스트를 읽으며 어떤 식으로 내용을 이미지화할 것인지 연습을 하고 책을 읽은 어린이들은, 그런 연습을 하지 않고 읽은 어린이들에 비해 내용을 훨씬 더 잘 기억하였다.

Gambrell(1982)은 초등학교 3학년 어린이들에게 짧은 동화를 읽으며 읽는 동안 내용을 기억하는데 도움이 될 그림을 머릿속에 그려보라고 지시하였다. 주어진 텍스트를 그런 방식으로 읽은 그룹과 그냥 읽은 그룹을 대상으로 내용을 이해했는지 묻는 질문에서 이미지를 연상한 그룹은 연상하지 않은 그룹에 비해 세부적인 내용을 두 배 이상 정확히 기억했으며, 또한 읽은 내용을 바탕으로 이후 어떻게 이야기가 전개될지 묻는 질문에서도 두 배 이상 정확하게 예측하였다.

Gambrell과 Jawitz(1993)는 초등학교 4학년 어린이들을 대상으로 텍스트를 읽는 과정에서 '연상하기', '그림보기', '그림보며 연상하기' 가운데 어떤 방법이 가장 효과적인지를 실험해보았다. 실험대상과 실험방법을 다음의 표로 정리해보았다.

- 2) 대학생들과 성인들을 대상으로 비언어적 요소의 중요성을 입증하는 사례들도 많이 있으나 본 연구에서는 아동을 대상으로 한 실험만을 소개한다. 성인의 사례로 Wharton(1980)은 대학교 1학년 학생들을 대상으로, 미국 역사 교과서에서 전쟁의 원인을 설명하는 부분을 떼어내어 좀 더 구체적이고 이미지를 환기시키는 표현들로 바꾼 뒤 읽게 하였다. 텍스트의 기본적인 의미는 그대로 유지하되 원래 쓰인 어휘를 여덟 단어 당 한 단어 정도씩 구체적인 어휘로 바꾼 텍스트를 읽게 한 뒤 이해력 테스트를 해 보았다. 참가자들은 구체적인 어휘로 바꾼 텍스트를 읽었을 때 이해력 테스트에서 훨씬 높은 성적을 거두었다. 참가자들은 "구체적인 어휘로 바꾼 텍스트를 읽었을 때 이미지가 잘 연상이 되었으며, 또한 읽기에 흥미진진했다"고 응답하였다.

대상	초등학교 4학년 학생들
실험 방법	그룹 1 -그림이 없는 텍스트를 읽으며 머릿속으로 이미지를 연상
	그룹 2 -그림이 삽입된 텍스트를 읽음
	그룹 3 -그림이 삽입된 텍스트를 읽으며 머릿속으로 이미지도 연상
	그룹 4 -그림이 없는 텍스트를 읽고 기억하게 함

〈표 1〉 Gambrell과 Jawitz의 실험결과³⁾

네 그룹으로 구분하여 각기 다른 방식으로 읽게 해 본 결과, 그림보기과 연상하기, 두 가지를 다 실행한 그룹 3이 텍스트의 내용을 월등히 잘 기억하였고, 그림은 없지만 스스로 이미지를 연상한 그룹 1이, 그림은 있지만 이미지를 연상하지 않은 그룹 2보다 높은 점수를 기록했으며, 텍스트만 읽은 그룹 4는 읽고 기억하라는 구체적인 지시를 유일하게 받았음에도 불구하고 가장 낮은 점수를 기록하였다. 이 외에도, 구체적 언어를 사용하고 이미지를 연상하면 텍스트 가독성이 높아진다는 연구결과를 많이 찾아볼 수 있다.(Flesch 1950, Wharton 1980/1985, Gilliland 1972, McKenna and Robinson 1980 등, Clark and Paivio 재인용 1991: 161)

이상의 연구결과를 통하여, 언어적 정보에 비언어적 정보가 더해질 때 독자는 텍스트를 더욱 잘 이해한다는 사실이 이해력 테스트 결과에서 입증되었고, 읽은 내용을 시일이 지난 후에 얼마나 기억하고 있는지 측정하는 기억력 테스트에서도, 이미지를 떠올리며 읽었던 어린이들이 더 정확하게 오래 기억함이 확인되었다. 기억력과 관련하여 Clark와 Paivio(1991: 166)는 특히 인간의 이미지 연상 시스템에는 특별히 조직적인 능력이 있어 어휘사용의 구체화와 이미지 연상기법이 텍스트 기억에 도움이 된다고 강조하였다.

어린이를 위한 책은 흥미와 감동을 목표로 한 문학작품이나, 지식과 정보를 제공하기 위한 비문학작품이나 모두 가독성이 중요하다. 읽고 이해하기 어려우면 어린이들이 흥미를 느끼거나 몰입하기 어렵기 때문이다. 그런데 앞의 이중 부호화 이론에서 살펴보았듯이 독자가 텍스트에 주어진 정보와 내용을 감각적인 이미지로 연상하며 텍스트를 읽었을 때 가독성이 높아졌다. 그렇다면 어린이들이 번역문을 읽을 때 읽은 내용을 머릿속에서 쉽게 이미지로 전환할 수 있

3) 실험내용을 연구자가 표로 재구성한 것임.

도록 구체성, 상세성을 띤 감각적인 어휘로 번역하면 가독성과 기억력을 높일 수 있을 것이다. 가독성과 기억력은 차치하고서라도, 구체적이고 감각적인 어휘가 아동문학에서 독자들에게 어떤 문학적인 즐거움을 주는지 전문가들의 주장을 앞부분에서 살펴본 바 있다.

결론적으로 아동문학 이론과 이중부호화 이론에서 고찰한 사실을 토대로, 어린이를 위한 텍스트는 어떤 행위, 사건, 정황 등을 설명할 때 독자에게 흥미와 감동, 이해와 기억이 배가될 수 있도록 오감(五感)의 이미지를 연상할 수 있는 구체화된 언어를 사용하여 번역할 것을 제안하는 바이다. 다음에는 번역과정에서 번역가가 특별히 '구체화'를 고려해야 하는 이유를 영어 동사와 한국어 동사의 언어적 차이 측면에서 분석해 보겠다.

4. 영어와 한국어 동사의 '구체화' 정도 차이

영어와 한국어 간에는 행동을 구체적으로 묘사하는 동사의 종류와 특성에 큰 차이를 보인다. 어떤 행동을 묘사할 때 영어에는 대표적인 의미에 구체적인 이미지가 더해진 단어가 다양각색으로 존재하나 한국어의 경우에는 그렇지 않다. 한국어에는 무엇을 묘사하는 동사가 영어에서처럼 개별적인 각각의 동사로 분화되어 있지 않고, 대표적인 동사에 부사를 곁들여 표현하는 경우가 대부분이다.

동사 “걸다”를 예로 살펴보자. 영어에서 “걸다”를 의미하는 가장 보편적이고 대표적인 동사는 “walk”이지만, 유의어 사전⁴⁾을 찾아보면 걷는 모양, 목적, 주체, 속도 등에 따라 다음과 같은 유의어를 찾아볼 수 있다.

advance, amble, ambulate, ankle, boot, canter, clump, creep, crush, dawdle, drift, edge, escort, exercise, file, flounce, foot, footslog, gallop, gander, glide, go, go on foot, hike, hit the road, hobble, hoof it, hop, knock about, lead, leg, limp, locomote, loiter, lumber, lurch, march, meander, pace, pad,

4) <http://thesaurus.com>

paddle, parade, patrol, perambulate, plod, pound, prance, proceed, promenade, prow, race, ramble, range, roam, round, rove, run, saunter, scuff, shamble, shuffle, slog, snake, stagger, stalk, stamp, step, stomp, stray, stride, stroll, strut, stumble, stump, swagger, sway, take a walk, thud, toddle, tour, traipse, tramp, trample, travel on foot, traverse, tread, trek, tromp, troop, trudge, twine, vagabond, wade, wander, zigzag 등

〈표 2〉 “walk”의 유의어

‘어떻게 걷느냐’에 따라 위와 같이 여러 가지 어휘를 사용할 수 있다. 매우 빨리 걸으면 stride, march, pace로, 천천히 여유 있게 걸으면 stroll, amble, saunter로, 오랫동안 걸었기 때문에 피곤해서 천천히 걸으면 trudge, plod, traipse, 질병, 통증, 노환으로 천천히 힘들게 걸으면 hobble, shuffle, limp, shamble, 불안정하게 걸으면 stagger, stumble, lurch, 무거운 발소리를 내며 걸으면 stomp, clump, 가벼운 발걸음으로 조용히 걸으면 pad, tiptoe, creep, sneak, 으스스대며 걸으면 swagger, strut, parade, 특별한 목적 없이 주변을 거닐면 wander, roam, prow, 물속에서 걸으면 wade, paddle, 운동 삼아 걸으면 hike, trek, stroll 등으로 표현할 수 있다.

그런데 비슷한 의미라고 같은 유형에 포함된 어휘들 간에도 각 단어가 구체적으로 묘사하는 바는 조금씩 다르다. 예를 들어 여유 있게 천천히 걸을 때 stroll, amble, saunter로 표현할 수 있으나, 각 단어는 뉘앙스에서 다음과 같은 차이가 있다.

천천히 여유 있게 걸으면 stroll / amble / saunter		
‘stroll’은 편안하고 즐거운 마음으로 천천히 걸을 때	‘amble’은 걸는 거리가 짧거나 특별히 갈 곳을 정해두지 않고 걸을 때	‘saunter’는 천천히 느릿느릿 걸는데, 다른 사람들이 불편할 만큼 자신만만하거나 거만한 표정으로 걸을 때

〈표 3〉 stroll/ amble/ saunter의 의미상 차이

이상에서 살펴본 바와 같이, 포괄적으로 표현할 수 있는 일반적인 어휘는 walk 이지만, walk를 사용했을 때는 위의 각각 단어에 내포되어 있는 구체적이고 생생한 정황 및 상태는 전달할 수 없다. 그럼 이번에는 한국어 “걷다”의 유의어를 찾아보자. <한글과 컴퓨터 유의어 사전>에서 찾은 “걷다”의 유의어는 다음과 같다.

1: 걸어가다, 자작대다, 자작거리다, 저적거리다, 자작자작하다, 보행(步行)하다, 도보(徒步)하다, 도행(徒行)하다, 행보(行步)하다, 이보(移步)하다 2: 거닐다, 아기똥거리다, 아장거리다, 아장대다, 아장바장하다, 어정버정하다. (밑줄은 연구자가 표시한 것임)

〈표 4〉 “걷다”의 유의어

한국어의 “걷다” 표현은 영어에 비해서 수적으로 매우 적다. 더욱이 위에서 밑줄 친 단어들은 모음만 달리하여 강도를 달리 한 말들이기 때문에 뚜렷이 구별되는 단어만 모으면 그 수는 더욱 적어진다. 물론 전문가에게 요청하여 “걷다”의 의미를 지닌 순우리말, 한자어, 고어, 사어 등을 찾아보면 위의 목록에서 빠진 어휘들을 더 찾을 수도 있겠지만, 영어 어휘와 비교해 보면 여전히 그 수는 비교가 되지 않는다.

위에서 살펴본 바와 같이 영어 “walk”의 유의어는 무수히 많은 데 비하여 한국어 “걷다”의 유의어는 그 수가 매우 적어서, 영어 각 단어에 정확히 한 단어로 대응하는 한국어 어휘는 대부분 존재하지 않는다. 따라서 각각을 번역할 때, 영어 단어의 미세한 의미와 뉘앙스를 한국어 독자에게 최대한 전달하고 싶으면 기본 동사 “걷다”에 설명을 추가해야 한다. 반대로 한국어 원문의 “걷다”를 영어로 번역할 때는, 구체화된 동사 사용에 익숙한 영어권 독자를 고려하여 어떤 상황에서 어떤 모습으로 걷고 있는지를 표현하는 다채로운 동사를 활용할 수 있어야 한다. 이런 구체적, 감각적, 묘사적 단어는 맥락 파악에 어른보다 익숙하지 않은 어린 독자에게 더욱 절실하다. 앞의 이중부호화 이론에서 살펴본 듯이 텍스트의 내용이 구체화된 언어로 표현되었을 때 독자가 이미지를 쉽게 연상하여 이해가 잘 되고 오래 기억에 남으며 내용 자체를 흥미진진하게 받아

들이기 때문이다. 그러면 여기에서 어린이책에 등장하는 동사를 한국어에서 영어로 옮길 때 번역과정에서 어떻게 구체화하여 번역되었는지 실제 사례를 살펴보기로 하자.

5. ‘구체화’ 번역전략 중심의 한영⁵⁾ 번역사례

우선 한국어로 쓰인 그림책을 영어로 번역할 때, 독자가 텍스트를 읽으며 이미지를 연상하기 좋도록 구체화하여 번역한 사례를 살펴보자. 다음의 사례는 원문에 ‘가는’ 행위가 등장했을 때, 영어 번역문에서 구체적인 동작이나 모양을 반영해서 번역한 사례이다.

ST1: 아주머니는 할아버지가 일부러 그러는 줄 알고 입을 비죽대며 땀 데로 가버렸어요. (권정생 글)

TT1: The ajumma stalked off with her lips twisted in a frown, She thought haraboji was playing a trick on her.(이윤희 역)

ST2: 할아버지는 할머니한테 좋은 이야기 한 자리를 가지고 가지 못해 걱정이 되었어요. 할아버지는 집을 향해 터벅터벅 걸어갔어요.(권정생 글)

TT2: As he trudged homeward, haraboji began to worry. How could he return home without a good story?(이윤희 역)

ST3: 토끼들은 무밭으로 달려갑니다.(윤구병 글)

5) 해외 도서전에서 우리나라의 어린이책이 호평을 받는 사례가 생기며, 한국어 그림책을 외국어로 번역 출판하는 작업에 서서히 관심을 증대되고 있다. 해외의 어린 독자들에게 한국 이야기의 매력을 제대로 소개하기 위해서는 번역의 질과 완성도가 매우 중요한데, 이와 관련된 논의를 찾아보기 어렵고, 무엇보다 분석대상으로 삼을 외국어판 번역서 자체를 국내에서 구하기 어렵다. 본 연구에서는 한국문학번역원에서 소장하고 있는 5종의 영어 번역서를 대상으로 한국어 원서와 비교 분석하였다. 참고로 영어로 번역 출판한 한국 그림책에 관한 연구로는 김금희, 오연주의 “우리나라 그림책의 미국판 번역 비교 연구”, 김금희의 “미국 출판 ‘콩쥐팥쥐’ 그림책 비교 연구” 등이 있다.

TT3: The rabbits hop over to the turnip field.(이윤희 역)

ST4: “어흥! 아이고 배고파. 어디 먹을 것 좀 없나?” 호랑이는 어슬렁어슬렁 산을 내려갔어요.(위기철 글)

TT4: “Grrr. I’m starving. Where can I find something to eat?” he said, prowling slowly down the mountain.(이윤희 역)

ST5: 웬 커다란 짐승이 살금살금 다가오고 있었어요.(위기철 글)

TT5: He noticed a large animal sneaking toward him.(이윤희 역)

위의 사례들을 살펴보면 ‘딴 데로 가고’, ‘어슬렁어슬렁 가고’, ‘살금살금 가고’, ‘터벅터벅 가는’ 모습을 구체적인 상황을 표현하는 각기 다른 영어 어휘로 번역한 것을 알 수 있다. 한국어에서는 감각적으로 묘사하기 위하여 의성어와 의태어를 동사 앞에 추가하여 설명한 반면 영어에서는 해당 어휘로 표현해 주었다. 한국어는 의성어 의태어가 발달한 언어이지만, 영어의 경우는 그렇지 않다. 영어는 한국어처럼 모음과 자음을 달리하여 느낌의 세기를 달리하는 의성어 의태어를 무궁무진하게 생성해 낼 수도 없고, 음절과 자구가 반복되어 소리 내어 읽을 때 청각에 호소하는 의성어 의태어의 수가 매우 제한되어 있다. 그런 이유로 한국어에서 의성어 의태어를 덧붙여 행동이나 상태를 묘사한 단어는, 영어로 번역할 때 일반적이고 포괄적인 동사로 번역하기보다 미세한 차이를 담고 있는 구체적인 어휘로 바꾸어주어야 독자들이 이미지를 쉽게 연상할 수 있을 것이다.

다음은 원문에 등장하는 “먹는” 동작을 위와 동일한 전략 하에 구체적 표현으로 번역한 사례이다.

ST1: 살피던 황새가 논바닥에 우렁이 한 마리를 보고 콧 찍어 잡아먹었어요.(권정생 글)

TT1: The stork spotted a snail, speared it with his beak, and gobbled it down.(이윤희 역)

ST2: 마침 할머니가 부뚜막에 누룽지 몽치를 놓아 둔 것이 보였어요. 배가 고팠던 도둑이 누룽지를 콧 집어 입에 넣었어요.(권정생 글)

TT2: The hungry thief spotted a chunk of scorched rice halmoni had left in a bowl. He snapped it up and plopped it into his mouth.(이윤희 역)

ST3: 엽소는 호박잎을 마구 뜯어먹습니다.(윤구병 글)

TT3: It munches away on the pumpkin leaves.(이윤희 역)

ST4: 토끼들은 무잎을 맛있게 뜯어먹습니다.(윤구병 글)

TT4: The rabbit nibble on the delicious turnip leaves.(이윤희 역)

‘꼭 찢어 잡아먹고’와 ‘꼭 집어 입에 넣고’, ‘마구 뜯어먹고’와 ‘맛있게 뜯어먹고’에서 보듯이, 한국어 어휘만 보아서는 사용된 어휘 간에 별 차이가 없고 먹는 행동이 아주 묘사적으로 표현되었다고 보기 어려운 단어들이, 영어로 번역될 때는 먹는 주체와 먹는 방법에 따라 구체적으로 표현되었다. ‘가는’ 모습을 묘사한 앞쪽의 사례와는 달리 한국어 원문에 ‘꿀꺽 삼켰다’, ‘우적우적 씹어 먹었다’, ‘야금야금 뜯어먹었다’ 등으로 표현되지 않았지만, 맥락상 그런 모습이 유추되므로 번역문에서는 어린 독자들이 이미지화하기 좋도록 구체적인 어휘로 번역한 것을 알 수 있다. 반면에 위와 다른 번역전략을 선택한 다음의 번역문을 살펴보자.

ST1: 올챙이는 작은 물풀이나 바위에 붙어 있는 물이끼를 먹어. 좀 더 자라면 물속에 사는 작은 동물도 먹을 수 있어.(이성실 글)

TT1: Tadpoles eat either small water grasses or the moss that grows on rocks. They can also eat small underwater creatures as they grow. (최병현 역)

ST2: 그런데 개구리는 무엇 먹고 살지?(이성실 글)

TT2: But what does a frog eat to survive?(최병현 역)

ST3: 개구리는 파리나 거미처럼 움직이는 작은 동물들을 잡아먹어.(이성실 글)

TT3: Frogs eat small creatures such as flies or spiders.(최병현 역)

위의 사례는 원문에 사용된 어휘에 충실하게 번역을 하였다. 원문에 ‘먹어’, ‘먹을 수’, ‘먹고’, ‘잡아먹어’ 라는 어휘가 등장하는데 영어 ‘eat’로 모두 번역하였다. 물론 ‘먹다’는 ‘eat’이고 번역문을 이해하는데 전혀 무리는 없으나, 독자가 배경지식이 부족한 어린이이고, 묘사하는 전체내용이 올챙이가 개구리로 변화하는 과정을 단계별로 소개하고 있으므로 일반적인 동사 eat 외에 눈 앞에 장면이 그려지는 듯한 구체화된 어휘로 번역했어도 좋았을 것이라는 아쉬움이 든다.

6. 결 론

어린 시절 책을 읽으며 어린이는 언어를 익히고, 상상력을 키우고, 책의 세상에 빠져든다. 좋은 책을 접했을 때는 어린이책이 제공할 수 있는 감동과 흥미를 경험하고, 지식과 정보를 습득하고, 성장과 발달을 촉진할 수 있으나, 그 반대의 경우에는 어린이가 책을 영원히 멀리 할 수 있다. 그래서 어린이책을 번역할 때는 각별히 유의해야 할 사항들이 있다.

본 연구에서는 어린이가 책의 내용을 잘 이해할 수 있도록 가독성을 높이는 방안으로, 아동문학의 구체화 이론과 인지학의 이중부호화 이론에 입각하여 번역할 때 구체적인 어휘로 옮길 것을 제안하였다. 이중부호화 이론에 따르면 같은 표현이라도 구체적인 어휘로 표현하면 텍스트를 읽는 독자가 읽은 내용을 이미지로 연상하기 쉬워 이해가 잘 되고 기억에 오래 남기 때문이다.

가독성을 높이기 위한 번역전략이 필요한 이유는 번역문을 읽는 독자들이 처한 상대적으로 불리한 위치를 생각해보면 납득이 갈 수 있다. 번역문을 읽는 독자는 원래 전혀 다른 사회문화적 배경과 물리적 환경 속에서 다른 언어를 사용하는 어린이를 대상으로 집필한 책을 읽게 되는 것이다. 따라서 텍스트를 읽을 때, 언어 구조적으로도 사회 문화적으로도 생소한 요소로 인해 내용을 이해하는데 어려움이 있을 수 있다. 번역된 어린이책의 내용이 구체적 어휘로 표현되어 머릿속에 쉽게 그려질 수 있다면 텍스트의 가독성을 높이는데 기여할 것이다.

구체적 어휘로 번역하는 방법의 하나로, 본 연구에서는 한국어로 쓰인 어린 이책을 영어로 번역할 때 한국어 원문의 일반적인 동사를, 의미가 세분화되어 있는 구체적인 영어 동사로 번역할 것을 제안하는 바이다.

분석 자료

- 『뽀뽀 간다』(2003) 권정생 글, 김용철 그림, 국민서관.
Flap Flap (2005) 이윤희 번역, Koryo Press: Minnesota.
『호랑이와 꽃감』(2004) 위기철 글, 김환영 그림, 국민서관.
The Tiger and the Persimmon (2008) 이윤희 번역, Bo-Leaf Books: New York.
『심심해서 그랬어』(1997) 윤구병 글, 이태수 그림, 보리.
Because I was bored (2008) 이윤희 번역, Shabd Books Pvt.: New Delhi.
『개구리가 알을 낳았어』(2001) 이성실 글, 이태수 그림, 다섯수레.
Look! A Frog Has Laid Its Eggs (2007) 최병현 번역, Daseossure Publishing.
『내 보물 1호 티노』(2003) 김영수 글, 그림, 비룡소.
My Number One Dinosaur! (2003) Dafna Zur 번역, Bo-Leaf Books: New York.

참고문헌

- 김금희 (2010) 「미국 출판 “콩쥐팍쥐” 그림책 비교 연구」, 『유아교육학논집』 14(6): 439-460.
김금희, 오연주 (2010) 「우리나라 그림책의 미국판 번역 비교 연구」, 『어린이 문학 교육 연구』 11(2): 1-24.
김현희, 박상희 (2004) 『유아문학교육』, 학지사.
신지선 (2005) 『아동문학 영한번역의 ‘규범’ 연구-가독성과 가화성을 중심으로』, 세종대 박사학위 논문
심성경 외 (2004) 『유아문학의 이론과 실제』, 학지사.

- 이성은 (2007) 『아동문학교육』, 교육과학사.
- 임원재 (2002) 『아동문학교육론-창작 이론과 실제』, 신원문화사.
- Bamberger, R (1978) 'The influence of translation on the development of national children's literature' In *Children's Books in Translation*. Almqvist and Wiksell: Stockholm.
- Gambrell, L. B. (1982) 'Induced mental imagery and the text prediction performance of first and third graders' In *New inquiries in reading research and instruction* (31st yearbook of the National Reading Conference). Rochester, NY.
- Gambrell, L. B. & P. B. Jawitz (1993) 'Mental imagery, text illustrations, and children's story comprehension and recall', *Reading Research Quarterly*, 28(3): 264-273.
- Gross, A. A. (2009) 'Presence as a consequence of verbal-visual interaction: A theoretical approach', *Rhetoric Review* 28(3): 265-284.
- Hunt, P. (1991) *Criticism, Theory, & Children's Literature*. Basil Blackwell: Massachusetts.
- _____ (2005) *Understanding Children's Literature*, Routledge: London and New York.
- Lathey, G. (2006) *The Translation of Children's Literature: A Reader*, Multilingual Matters: Clevedon.
- Nodleman, P. & M. Reimer (2003) *The Pleasure of Children's Literature*, Allyn and Bacon: Boston.
- Paivio, A. (1986) *Mental Representations*. New York: Oxford University Press.
- _____ (2010) 'Dual coding theory and the mental lexicon', *The Mental Lexicon* 5(2): 205-230.
- Paivio, A. & J. M. Clark (1991) 'Dual coding theory and education', *Educational Psychology Review* 3(3): 149-170.
- Pressley, G. M. (1976) 'Mental imagery helps eight-year-olds remember what they read', *Journal of Educational Psychology* 68(3): 355-359.
- Rudvin, M. & F. Orlati (2006) 'Dual readership and hidden subtexts in

children's literature' In *Children's Literature in Translation: Challenges and Strategies*, St. Jerome: Manchester.

Sadoski, M. (2005) 'A dual coding view of vocabulary learning', *Reading & Writing Quarterly* 21(3): 221-238.

Sadoski, M. & J. B. Fritz (1993) 'Impact of concreteness on comprehensibility, interest, and memory for text: Implications for dual coding theory and text design', *Journal of Educational Psychology* 85(2): 291-304.

Shen, H. (2010) 'Imagery and verbal coding approaches in Chinese vocabulary instruction', *Language Teaching Research* 14(4): 485-499.

Wharton, W. P. (1980) 'High imagery and the readability of college history texts', *Journal of Mental Imagery* 4: 129-147.

[Abstract]

Translating for Children Based on the Dual Coding Theory

Shin, Jisun

(Ewha Womans University)

This paper proposes translating non-concrete verbs into concrete ones in translating children's literature from Korean into English. 'Concreteness' is essential in children's books in order to give literary pleasure to children and achieve educational purposes of children's literature. According to Paivio's much-acclaimed Dual Coding Theory, the mental imagery triggered by concrete words has powerful effects on the readers in terms of comprehension and memory enhancement. Based on the numerous empirical studies which indicate the positive impact of mental imagery on child readers, I suggest that children's book translators should use concrete words instead of abstract vocabulary. It becomes more vital when it comes to translating Korean verbs into English due to a big discrepancy between the two languages. English has significantly more verbs that depict an action depending on the various elements embedded in the action, while Korean has much fewer verbs that describe the same action. Consequently, when translating for children, it is important for translators to translate non-concrete verbs in Korean text into concrete ones in English text for the purpose of helping young readers create mental images while reading.

▶ Key Words: children's literature, concretization, the Dual Coding Theory, mental imagery, literary pleasure

신지선

이화여대 통역번역대학원 번역학과 조교수

jisunshin@ewha.ac.kr

관심분야: 아동문학 번역, 번역 교육 및 평가

논문투고일: 2011년 5월 02일

심사완료일: 2011년 6월 04일

게재확정일: 2011년 6월 12일