

## 아동문학의 유머번역 연구\*

이 현 경  
(한국외대)

### 1. 서론

웃음이 지어질 때 누구나 행복감을 느낀다. ‘일소일소 일노일노(一笑一小一怒一老)’에서 말하듯 웃음은 신체적, 정신적 건강에 많은 영향을 끼친다고 알려져 있다. 이러한 웃음을 유발시키는 요소 중 하나인 유머라는 언어자원은 아동문학번역에서 그동안 많은 연구가 이루어지지 않았던 분야이다. 유머는 그동안 시트콤이나 영화, 비디오게임(이상빈 2013: 183-210) 등의 번역에서 연구가 다수 이루어진바 있으나 아동문학의 한 장르로 아동독자들에게 많은 인기를 얻고 있는 유머 아동문학작품<sup>1)</sup>의 번역에 대한 연구는 국내는 물론 해외에서도 거

\* 본 연구는 연구자의 박사학위 논문의 일부에 근간한 것임을 밝힘

1) 아동문학에서 ‘뽀스맨’이나 ‘웍피키드’ 등 유머적인 내용을 위주로 아동에게 웃음을 주기 위한 아동문학을 EK로 장르를 구분하지는 않는다고 한다. 이러한 종류의 서적은 만화와는 확연한 구분이 되므로 만화장르에는 속하지 않으며 창작동화로 분류되므로 ‘유머아동문학’이라고 보는 것이 타당하다. (아동도서출판 ‘한림’ 대표이사 임상

의 이루어지지 않았기에 본 연구에서 유머 아동문학의 유머번역에 대해 논의해 보고자 한다.

먼저 유머의 정의를 살펴보자면 ‘유머’는 익살스럽게 웃음을 자아내는 표현이나 요소, 또는 남을 웃기는 말이나 행동을 의미한다.<sup>2)</sup>

아동문학에서 유머 번역시 인지적, 지적 한계점을 갖는 아동은 타 문화권에서 생성된 유머를 이해하는 데 어려움을 겪는다는 것이 그 공통점이다. 이는 라시(Lathy 2006: 7)의 “성인독자라면 당연히 알 만한 이국 문화, 외국어, 지리적 요소 등에 대해 어린 독자들이 동등한 지식을 가질 것이라고 기대할 수 없다”라는 주장과 맥을 같이 한다. 유머의 경우 언어적 지식과 함께 세상지식이 축적되어야 유머를 이해하고 웃음이 유발되기 때문에 아동이 이해하기 어려운 부분이 있기 마련이다. 성인의 경우 유머 번역에 있어서 비교육적인 내용이 배제된 다든지 하는 제한점을 갖지 않으므로 성적인 내용을 담은 유머라도 그대로 번역이 가능하나 아동은 비교육적이거나 사회, 문화적으로 금기시되는 내용은 담을 수 없다는 제약이 따르므로 아동이라는 특정 독자층이 갖는 제한적 특성에 따라 유머번역이 어떤 양상으로 이루어졌는지 정량분석을 통해 번역전략에 유의미한 차이를 보이는지 살펴보려 한다.

본 연구의 분석대상 도서 선정은 기존의 아동문학 번역연구에서 주로 다뤄지던 세계명작이 아닌 최근에 출판, 번역된 작품을 위주로 이루어졌다. 아동문학 출판에서 전체 아동도서의 약 30%를 차지하는 번역서(백원근 2009; 권순희 2006)는 아동도서 베스트셀러 목록의 1위부터 11위까지 모두 번역서가 점령하고 있는 현재의 추세(교보문고 2014년도 연간 베스트셀러 순위, 2014년 12월 11일 기준)에서 보여지듯 한국 아동문학 출판시장에서 번역서가 차지하는 비중은 크다고 할 수 있다. 하지만 이런 번역서에 대한 연구는 아동문학의 고전이라 할 수 있는 세계명작 전집과 영미권에서 인지도 높은 문학상 수상작 번역본에 대한 연구가 주류를 이루었다. 2000년대 초반부터 불어온 아동만화 열풍(조윌레 2003)의 세계적 추세에 힘입어 최근에는 교육적 효과가 낮다고 여겨지던 아동만화장르에 대한 재평가가 이루어지기도 했다. 만화적 요소인 삽화와 유머를

백 씨, 아동도서출판 ‘RHK 주니어’ 편집부 배은영씨, 도서출판 ‘푸른날개’ 편집부와 전화통화 인용)

2) 브리태니커 국어사전 <http://dic.daum.net>

가미한 작품으로 『캡틴맨(Captain Underpants)』 시리즈나 『웬피키드(Wimpy Kid)』 시리즈 등이 그 대표적인 작품이라 할 수 있다. 이 두 작품의 대중적 인기로 인해 아동 유머 창작동화가 연이어 출간되는 계기가 되었다. 아동문학에서 만화 또는 유머적 요소를 담아서 읽는 이에게 웃음을 유발시키는 흥미 위주의 작품들은 바람직한 아동문학 고전과는 달리 권장도서 목록에 들어가는 일이 드물었다.

하지만 유머로 인한 웃음이 아동에게 가져오는 긍정적 효과는 간과할 수 없다. 프란치니(Franzini)는 웃음이 아동에게 주는 효과를 10가지 관점에서 설명(2002)함으로써 유머아동문학의 교육적 가치를 옹호했다. 또한 앤더슨(Anderson 2006)은 “유머아동문학은 책 읽기 싫어하는 아이들이 유머문학을 통해 건전한 웃음을 유발하여 쉽게 책을 읽을 수 있도록 하며 나아가 책 읽기를 싫어하는 경향이 줄어드는 효과가 있다”라고 주장했다. 이 같은 긍정적 효과로 인해 유머 아동문학은 대중적 인기를 얻으며 꾸준히 출판, 번역되어왔다. 실제 아동도서의 판매부수를 보더라도 유머아동문학의 대표작이라 할 수 있는 『웬피키드』 시리즈의 경우 2014년 연간 베스트셀러 13위에 올라있고 『웬피키드』 시리즈 7권 모두 스테디셀러 리스트 30위 권 내(교보문고 연간 베스트셀러, 스테디셀러 리스트, 2014년 12월 12일 기준)에 포진해 있는 것만 보더라도 아동들이 유머아동문학에 대한 선호와 인기를 그대로 보여준다고 할 수 있다.

따라서 본 연구는 2000년대에 들어 국내 아동도서 출판시장에서 눈에 띄게 성장하게 된 유머아동문학 번역유형을 구분해내고자 하며 번역전략관점에서 자국화와 이국화 전략이 아동의 연령대 구분에 어떤 상관관계를 가지는지 분석해 보고자 한다.

## 2. 유머이론 및 유머번역

일반적으로 유머이론은 크게 세 가지로 분류된다. 첫째는 부조화 이론(Incongruity Theory)으로 상황이나 언어의 부조화로 인해 웃음을 유발시키는 유머를 말한다. 둘째는 적대감 이론(Hostility Theory) 또는 우월성 이론(Superior Theory)이라고 불리는 타인을 무시하거나 자신을 타인보다 우월한 위

치에 놓고 웃음을 유발시키는 유머이다. 셋째는 고양된 긴장감이 급소문구(punch-line)에 의해 갑작스럽게 해소되는 이완론(Release Theory)이다 (Raskin, 1985; Attardo, 1994; McGhee, 1979).

1970년대 후반 화용론에 대한 관심이 일어나면서 스크립트(script) 또는 프레임(frame) 등으로 일컬어지는 이론을 유머연구에 적용하게 되었다. 라스킨(Raskin)이 유머 의미 틀 이론(The Semantic Script Theory of Humor(SSTH))을 1979년에 처음으로 소개한 이후 이는 언어학 분야에서 유머분석의 틀로 주로 적용되어오다가 1991년 아타르도(Attardo)와 라스킨이 공동으로 작업하여 의미론적인 관점에서 유머를 다루던 한계점을 가진 SSTH를 보완한 모델인 언어적 유머 일반이론(The General Theory of Verbal Humor(GTVH))을 소개하게 되었다. 이는 의미론뿐만 아니라 텍스트언어학, 서사성 이론, 화용론까지 아우르는 개념으로 인식된다.

세 가지 유머 중에서 모든 유머의 근간이 된다고 여겨지는 이론이 ‘부조화 이론’이라고 주장하는 맥기(McGhee 1980), 벌린(Berlyne 1960, 1972), 프라이(Fry 1963), 숄츠(Shultz 1972, 1976) 등은 부조화 이론은 둘 이상의 대상이 가진 정보나 특징을 비교 또는 대조하는 과정을 포함하므로 각각의 대상의 특징을 정확히 파악하여 대조되는 부분을 지각함으로써 유머가 유발된다고 보고 있다.

이렇게 두 가지 이상의 대상-언어적이든 내용에 근거한 것이든-을 비교, 대조하기 위해서는 인지적 발달이 선행되어야 하는 것으로 선행연구에서는 밝히고 있다. 프란치니(2002)는 “성인들이 즐기는 유머는 때로는 너무 미묘하고 복잡해서 인지능력이나 지적 능력, 그리고 일반적 세상지식이 성인에 비해 충분치 못한 아동들은 유머를 제대로 인식하지 못한다. 또한 대부분의 경우 미취학 아동이거나 초등학교 아동의 경우 성인들의 유머에서 반전의 효과를 가져오는 급소문구(punch-line)를 이해하지 못하는 경우가 많다”고 하였다. 또한 맥기(McGhee 1979)도 “아동은 유머의 내용이 너무 쉽거나 어려우면 제대로 즐길 수 없으므로 유머를 재미있다고 여기지 않는다”고 하여 아동의 인지능력과 지적 능력이 유머이해에 필요한 조건임을 드러내고 있다.

언어를 유머연구의 대상으로 하는 언어로 표현된 유머(Verbally Expressed Humor; VEH)는(Ritchie, 2004) 언어학에서 도입된 분석틀인 아타르도와 라스킨의 언어적 유머일반이론(GTVH)을 번역연구에 적용하는 예라고 할 수 있다. 언

어적 유머일반이론(GTVH)은 하나의 언어적 유머는 두 개의 중복되면서도 반대되는 개념을 다루고 있는데 수신자는 이를 하나의 의미론적 개념으로 인식한다는 것이 그 기본 개념이다. 즉, ST의 중복되면서 반대되는 개념인 언어적 중의성이 TT에서도 TT 문화권의 특이성을 반영하여 유머의 중의성이 재생산되는지 여부를 알아보려고 했다. 언어로 표현된 유머(VEH)에 대한 번역연구는 이후 유머연구에 대한 기폭제 역할을 하며 영화, 연극, 시트콤의 유머번역에 대한 연구로 이어지게 되었다.

1990년대 중반부터 현재까지 이어지는 이러한 일련의 유머번역 연구의 기저에는 유머번역의 ‘번역가능성(Translatibility)’과 ‘등가(Equivalence)’ 문제가 항상 깔려 있었다. 끼아로(Chiaro 2010a; 2010b)는 유머의 기능은 웃음을 유발시키는 것이므로 유머번역은 TT의 유머가 ST의 유머를 그대로 똑같이 구현하지 않더라도 TT독자가 TT의 유머를 유머로 인식한다면 그 번역은 성공한 것이라고 하였다. 이는 유머의 기능적 번역 측면을 강조한 것으로 유머의 스키포스는 웃음유발이라는 것에 초점을 두으로써 포포비치(Popovic)의 ‘불변의 요소’를 유머번역의 기준으로 보았다. 즉, ST의 유머 구성 요소는 번역시 TT에서도 유머로 발현되어야 함을 강조한 것이라고 할 수 있다.

이와 같은 해외의 유머번역 연구에 비해 국내 번역학계에서 유머번역에 대한 연구는 아직 미비하다고 할 수 있다. 기존 선행연구가 미비한 아동문학 유머번역의 번역 전략을 분석, 고찰하는 것에 본 연구의 의의가 있다고 하겠다.

### 3. 분석대상도서 및 유머분류

아동문학 분석대상 도서는 1997년 이후 발간된 원문(Source Text: 이하 ST) 여덟 권과 번역문(Target Text: 이하 TT) 여덟 권을 선정하여 ST와 TT전체를 비교하여 유머를 구분했다.

유머분석은 일반적인 유머 이론에 근거해서 아동문학에 적용될 수 있는 요소들로 분석틀을 만들었다. 먼저 언어적 유머(linguistic humor)와 비언어적 유머(non-linguistic humor)로 유머의 유형을 구분<sup>3)</sup>하였다. 언어적 유머<sup>4)</sup>란 언어의 사용에 의해 웃음을 유발시키는 유머로서 언어가 창조하는 유머라고도 할 수

있으며 비언어적 혹은 내용에 근거한 유머는 언어를 매개로 상황이나 감정의 유머러스한 면을 표현해내는 유머를 지칭한다. 비언어적 유머는 제스처나 몸짓 등을 이용해 웃음을 유발하는 ‘언어를 사용하지 않는 유머(non-verbal humor)’의 개념과는 다르다는 것을 명시한다.

언어적 유머는 다음과 같이 분류하였다.

- 1) 철자나 문법의 의도적 오류(intentional errors in spelling and grammar)
- 2) 말장난 또는 언어유희(wordplay and pun)
- 3) 비속어 사용(slangs)
- 4) 등장인물 이름이나 가공의 명칭(character names and other humorous naming)

비언어적 유머는 일반적인 유머이론인 부조화 이론(incongruity theory), 적대감 이론(hostility theory), 완화 이론(release theory)의 세 가지 이론 중에서 부조화 이론과 적대감 이론만 적용을 하기로 하였다. 완화이론은 주로 성적인 욕구가 배출될 때 느끼는 이완감을 유머의 기제로 보는 경우가 많기 때문에 아동문학의 번역 연구에는 적절치 않다고 판단된다. 실제 텍스트 분석에서도 완화이론에 근거한 유머는 극소수만 발견되었을 뿐이었기 때문에 본 연구의 유머분석에는 사용치 않는다.

비언어적 유머의 분류는 다음과 같다.

- 1) 부조화 유머
  - ① 패러디 유머
  - ② 상황적 유머

- 3) 유머를 언어적 유머와 비언어적 유머로 분류한 것은 Bergson이 언어를 매개로 하는 유머와 언어가 창조하는 유머는 구별되어야 한다고 지적한 바 이에 따르면 동음이의어, 음상 유사, 비속어, 청자 대우 등급 바꾸기 등의 사용은 언어가 창조하는 유머의 범주에 속하고 목소리 흉내내기, 반어적 표현 등은 언어를 매개로 하는 것이라 하였다(손세모돌, 2000: 10).
- 4) 언어적 유머의 세부분류는 손세모돌(1999)과 이도영(1999)의 분류를 참고로 하였다.

③ 고정관념 충돌유머

2) 적대감(우월성) 유머

본 연구에서 분류한 유머예시와 이에 대한 한국어 번역을 제시하여 번역에서 유머가 어떤 양상으로 나타났는지 간략히 살펴보면 다음과 같다.

1) 철자문법 오류

ST : It's time to open up your presints.

(『Captain Underpants and The Wrath of The Wicked Wedgie Woman』 22)

TT : 선물을 열어 볼 시간이란다.

(『뽀빠라밤! 뽀스맨-팬티당겨 여사의 분노』 22)

2) 언어유희

ST : The fatty fried fish fritters flipped onto the first graders. (『Wedgie Woman』 64)

TT : 느끼한 생선튀김들이 1학년들에게 내리 꽂혔습니다. (『팬티당겨 여사』 64)

3) 비속어

ST : Dorkbag: spitty-mouthed, likes to lie, twitchy.

(『Dear Dumb Diary-Let's Pretend This Never Happened』 24)

TT : 왕저질: 침이 많이 된다. 거짓말을 한다. 산만하다.

(『주책바가지 내 바보 일기장을 공개합니다-내 마음 나도 몰라』 36)

4) 이름명칭

ST : L'il Wiseguy Novelty Company (『Wedgie Woman』 79)

TT : 나 잘난 발명회사 (『팬티당겨 여사』 79)

5) 패러디

ST : “the three Ss”(Sit down, Shut your pieholes, and STOP DRIVING

ME CRAZY). (『Wedgie Woman』 12)

TT : 세 가지 하지 말 일(돌아다니지말기, 떠들지 말기, 선생님 화나게 하지 말기). (『팬티당겨 여자』12)

6) 고정관념 충돌

ST : Please go pee-pee on your socks for warmth. (『Wedgie Woman』14)

TT : 체육관에서는 내복을 착용합시다. (『팬티당겨 여자』14)

7) 상황

ST : When I was finally realized that I hadn't thrown the ball yet, I had probably done it about hundred and forty times. Stinker was a little bit cross-eyed and foamy and he wouldn't come back in the house for a long time. (『This Never Happened』1)

TT : 100번 하기도 40번 넘게 던지는 시늉만 하고 공을 쥐고 있었어. 나중에 보니까 스틱커 눈이 가운데로 물려있고 허연 게거품을 물고 있더군, 한참 동안 집에 들어올 생각도 안 하더라고. (『내 마음 나도 몰라』 13)

8) 적대감

ST : It comforts me to know that Angeline's guts are no more glorious or appealing than the stuff you'd scoop out of a porcupine. (『This Never Happened』 12)

TT : 안젤린의 몸 속이 두더지의 몸 속보다 더 매력적이지 않다는 사실을 알고 위안을 받은 것도 다 과학 과목 덕분인걸 뭐. (『내 마음 나도 몰라』24)

이렇게 분류된 여덟 가지의 유머를 번역유형 다섯 가지 즉, ST의 의미를 그대로 TT로 옮기는 보존, ST의 의미를 본문 내에 추가 설명, ST의 의미를 TT 표현으로 대체, ST의 의미를 풀어서 설명, 번역시 ST생략 등으로 분류하였다. 본 연구에서 적용하는 다섯 가지 번역분석 틀은 베이커(Baker 1992)의 번역전략 분석틀<sup>5)</sup>과 레피함(Leppihalme 1997)의 인유번역전략<sup>6)</sup>에 근간을 둔 것이다.

5) 베이커의 번역전략분석틀은 1. 유사한 의미와 형식의 관용어로 번역, 2. 의미는 유사하지만 형식은 다른 관용어로 번역, 3. 풀어서 설명, 4. 생략 등으로 나뉜다.

본 연구의 대상독자층인 아동의 대상 연령은 약 만 9세에서 14세까지로 초등학교 저학년인 2,3학년에서 고학년인 6학년 또는 중학교 1학년 정도까지이다. 이는 ST의 대상독자층과 TT의 대상독자층을 모두 포함하는 범위이며 영어 ST 작품에 명시된 바를 따랐다. 초등학교 저학년인 1학년을 대상으로 하는 작품을 연구대상에 포함시키지 않은 것은 7세의 아동의 언어능력은 중학교 1,2학년의 언어능력과 상이한 것으로 구분된다. 그러므로 언어적 유머는 물론 비언어적인 혹은 내용에 근거한 유머를 이해하는데 차이점을 보일 것으로 판단되기 때문이다. 맥기(1980: 5)는 삐아제(Piaget)의 구체적 조작기에 해당하는 아동(약 8세에서 9세)은 어른과 동일한 프레임에서 부조화를 이룬 상황을 유머러스하게 받아들일 수 있다고 하였다. 구체적 조작기 이전의 아동은 꾸며낸 이야기나 판타지 속에서만 부조화를 이룬 상황을 유머러스하게 받아들인다. 즉 초등학교 1학년 이 지나야 구체적 조작기를 지났다고 볼 수 있는 것이다.

연구대상작품은 출판된 시기와 번역된 시기가 모두 비슷한 시기를 선정하였다. 영어 ST 여덟 권은 초판 출판연도가 1997년부터 2011년까지이며 한국어 TT 여덟 권은 2002년부터 2011년까지 번역된 작품으로 선정하였다. 이는 유머가 시대적 상황이나 문화, 사회적 상황 등에 따라 영향을 많이 받는 요소이기 때문이다. 유머의 경우 비속어나 유행어, TV에 나온 내용을 빗대어 구사하는 유머 등은 시기적 요소에 영향을 많이 받는다.

〈 표 1〉 분석대상 ST목록

제 목	저 자	출판사 및 출판 연도
1. <i>The Adventures of Captain Underpants (121 pages)</i>	Dav Pilkey	Scholastic. 1997
2. <i>Captain Underpants and the Attack of the Talking Toilets (139 pages)</i>	Dav Pilkey	Scholastic. 1999
3. <i>Captain Underpants and The Wrath of THE Wicked Wedgie Woman (175 pages)</i>	Dav Pilkey	Scholastic. 2001
4. <i>Captain Underpants and the Big, Bad Battle of</i>	Dav Plikey	Scholastic.

6) 레피햄의 인유번역전략은 1. 고유명사 유지, 2. 설명첨가, 3. 다른 표현으로 대체, 4. 일반명사 대체, 5. 풀어서 설명, 6. 생략 등으로 이루어진다.

<i>the Bionic Booger Boys (175 pages)</i>		2003
5. <i>Diary of a Wimpy Kid (217 pages)</i>	Jeff Kinney	AMULET Books. 2007
6. <i>Diary of a Wimpy Kid-CABIN FEVER (217 pages)</i>	Jeff Kinney	AMULET Books. 2007
7. <i>Dear Dumb Diary-Let's Pretend This Never Happened (95 pages)</i>	Jim Benton	Scholastic. 2004
8. <i>Dear Dumb Diary-My Pants are HAUNTED! (128 pages)</i>	Jim Benton	Scholastic. 2004

〈표 2〉 분석대상 TT 목록

제 목	역 자	출판사 및 출판연도
1. 뽀빠라밤! 뽀스맨 - 최면반지의 비밀 (127쪽)	이명연	주니어 김영사. 2002
2. 뽀빠라밤! 뽀스맨 - 변기군단의 지구침공 (137쪽)	이명연	주니어 김영사. 2002
3. 뽀빠라밤! 뽀스맨 - 팬티당겨 여사의 분노 (176쪽)	이명연	주니어 김영사. 2002
4. 뽀빠라밤! 뽀스맨 - 코딱지로봇소년 (175쪽)	이명연	주니어 김영사. 2002
5. 워피키드: 학교생활의 법칙 (217쪽)	양진성	푸른 날개. 2008
6. 워피키드: 머피의 법칙 (217쪽)	양진성	푸른 날개. 2011
7. 주책바가지 내 바보 일기장을 공개합니다 - 내 마음 나도 몰라 (107쪽)	김난령	어린이 중앙. 2005
8. 주책바가지 내 바보 일기장을 공개합니다 - 내 바지 귀신 들렸어 (140쪽)	김난령	어린이 중앙. 2005

TT번역서는 영어ST가 출간된 년도와 비슷한 시기에 출간된 것으로 선정했으며 하나의 작품이 다른 출판사에서 중복 출판되거나 여러 번역사에 의해 각기 다르게 번역되어 출판된 경우는 없었다.

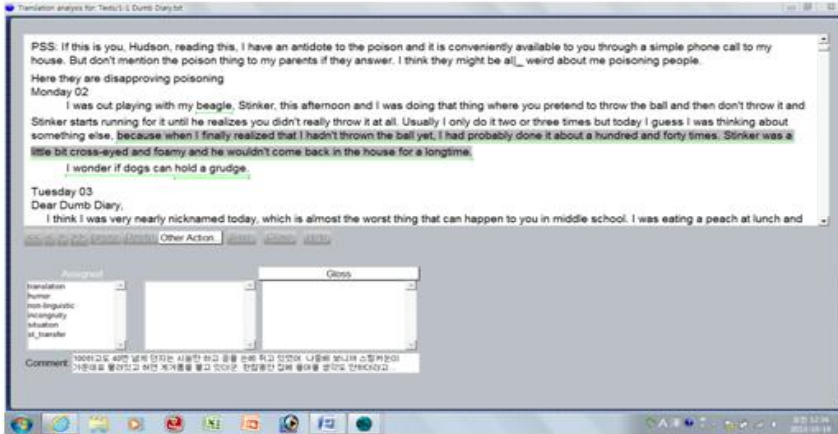
#### 4. 텍스트처리 및 UAM Corpus Tool을 통한 주석 달기(태깅)

본 연구의 분석작업은 먼저 분석대상으로 쓰인 ST와 TT를 대조하여 유머를 구분하여 Ms. Word Excel로 정리하였다. 그 다음으로 ST 여덟 권, TT 여덟 권 모두를 한 페이지씩 디지털 카메라로 촬영해서 이를 컴퓨터에 이미지 파일로 저장시키고 이미지 파일을 애비(ABBYY) 파인리더 OCR프로그램(ABBY Fine Reader 10. 광학 문자 인식 프로그램. 디지털 사진 및 스캔한 문서, PDF 문서 및 이미지 파일을 편집할 수 있는 형식으로 변환해주는 프로그램)에 입력시켰다. 애비(ABBYY)프로그램을 통해 이미지를 워드 프로세서 파일로 변환시키는 과정에서 ST 텍스트의 절반에 해당하는 부분이 변환이 되지 못하고 깨지는 일이 발생하였다. 유머아동문학의 특성상 삽화가 많고 일반적으로 많이 사용되는 서체가 아니라서 애비프로그램이 문자로 인식을 하지 못한 것이다. 전문적으로 문서를 스캔해서 이미지파일로 만든 후 다시 워드파일로 변환시켜주는 소규모 업체를 물색해서 분석대상 도서 열 여섯 권을 맡겨보았다. 하지만 전문업체에서 작업을 해도 서체를 인식하지 못하고 깨져서 나오기는 마찬가지였다. 결국 깨진 부분은 수작업으로 하나하나 채워 넣어가며 ST 분석대상 도서 여덟 권에 해당하는 워드파일을 완성했다. 분석대상 도서 여덟 권 중 『Captain Underpants』 시리즈 네 권과 『Dear Dumb Diary』 시리즈 두 권은 깨진 정도가 50% 정도라서 수작업 보완이 가능했지만 『Wimpy Kid』 시리즈는 90% 이상 깨져서 도저히 수작업으로는 두 권 텍스트 전문(全文)을 워드로 옮길 수가 없었다. 그래서 분석하고자 하는 유머와 문화소 부분만 수작업으로 워드파일로 만들게 되었다. 애비 프로그램뿐만 아니라 이미지를 워드파일로 변환시켜 주는 기능을 가진 다른 유사한 프로그램들도 한글을 제대로 인식할 수 있는 경우는 찾기 힘들었다. 한국어 TT는 UAM 코퍼스 툴(Corpus Tool)에 수작업 태깅을 하면서 밑 부분의 코멘트 난에 한국어 번역에 해당하는 부분을 입력시켜 ST와 TT를 동시에 확인 할 수 있도록 하였다. 워드파일을 텍스트 파일로 재 변환시키는 것은 UAM 코퍼스 툴에 데이터를 입력시키기 위함이다. 변환된 텍스트 파일을 UAM 코퍼스 툴에 결합(incorporate)시킨 후 텍스트 별로 구분을 하고 분석 카테고리 별로 항목을 만들어 넣는다.

텍스트 태깅 과정은 분석대상 유머 항목에 클릭을 하고 블록을 설정하면

유머 항목별 분류가 가능하게 된다. 그런 다음 세부 항목으로 분류하는 과정이 연결된다. 이렇게 하나 하나의 항목마다 유머를 세부적으로 분류하였으며 밑의 코멘트 난에 한국어 번역을 입력하였다.

유머를 유형별로 구분하여 정량분석을 통해 번역유형별로 유의미한 차이를 살펴보는 근거는 본 연구에서 데이터로 쓰인 열 여섯권의 텍스트가 전체 유머 아동문학을 대표한다고 볼 수는 없으나 판매부수로 보았을 때 아동들이 접한 빈도가 높았을 것으로 상정하여 일종의 표본조사로서 전체 집단의 경향을 가늠하는 통계로서 살펴보고자 하는 것이다.



〈그림 1〉 UAM 태깅 화면

## 5. 통계검정 방법

본 연구에서는 먼저 카이 제곱검정(chi-square test)값<sup>7)</sup>을 구한 후 문화소와

7) 명목척도나 순서척도와 같이 범주형 변수들간의 연관성을 분석하는 것으로 이분변수나 다분변수를 말하는 것으로 교차분석 기법 중 가장 많이 사용되는 통계기법이다.  $\chi^2 = \sum((O-E)^2/E)$ 의 공식을 통해 구할 수 있는데 여기서 O는 관측빈도를 말하며 이는 관측에 의해 측정된 셀의 빈도이다. E는 기대빈도로서 두 변수가 독립적인 경우 기대되는 셀의 빈도를 말한다. 통계크기에 영향을 받는 한계가 있는데 모든 셀에 관

유머번역의 번역전략 차이를 유의수준 5%에서 검증하였다. 카이제곱 검정과 이에 대한 P값(p-value)<sup>8)</sup>과 셀의 빈도 수가 5보다 작은 경우는 피셔의 정확 검정법(Fisher's exact test)<sup>9)</sup>을 사용하였다. 카이 제곱 검정에 대한 P값과 피셔의 정확 검정법은 The R commander 2.0-x (<http://socserv.mcmaster.ca/jfox/misc/Rcmdr/>)을 이용하였다. 표본크기가 작은 셀의 빈도수가 5 이하인 경우에는 피셔의 정확 검정법을 사용하여 p값과 오즈비<sup>10)</sup>를 구하였고 셀의 빈도수가 5이상 1,000 이하인 경우 카이 제곱 검정만으로 p값을 구하였다.

## 6. 분석결과

분석대상 전체 텍스트의 유머를 분류한 결과는 다음의 표와 같다.

〈표 3〉 분석대상 TT 텍스트 유머 빈도와 백분율

유머 분류	빈도	백분율
언어 유희	60	8.51%
철자 문법 오류	50	7.09%
비속어	59	8.37%
이름 명칭	163	23.12%
패러디	42	5.96%
우스운 상황	117	16.60%
개념 충돌	158	22.41%

찰 빈도가 최소한 5이상이어야 하며 표본크기가 1,0이면 의미가 없다.

- 8) P-value는 귀무가설이 맞다는 전제하에 통계 값이 실제로 관측된 값 이상일 확률을 의미한다. 즉, 어떤 가설을 전제로 그 가설이 맞다는 가정하에 연구자가 현재 구한 통계 값이 얼마나 자주 나올 것인가를 의미한다
- 9) 피셔의 정확 검정법은 연속 자료가 아닌 범주형 자료의 통계처리에 사용되는 검정기법으로 범주형 자료분석에는 표본크기가 큰 경우 카이제곱검정을 주로 사용하지만 표본이 작은 경우 피셔의 정확 검정법이 쓰인다
- 10) 오즈비(odds ratio)는 1을 기준으로 두 집단을 비교한다. 오즈비가 크면 클수록 비교 대상의 차이가 크다는 것이며 1이라는 것은 결국 같다는 말이므로 1에 가까우면 거의 동일하다는 의미이다(정광모·최용석, 1999: 22-25).

적대감	56	7.94%
언어적	332	47.09%
비언어적	373	52.09%
합 계	705	100%

위의 표에 나타난 유머를 빈도수 별로 가장 많이 쓰인 유머부터 가장 적게 쓰인 유머까지 순서대로 다음과 같이 나열하였다.

이름 명칭> 개념총돌> 상황> 언어유희> 비속어> 적대감> 철자문법오류> 패러디

전체적인 유머의 분류와 분포를 보면 가장 많은 빈도를 보인 유머는 ‘이름이나 명칭을 통한 유머’(163개)임을 알 수 있다.

ST : Their names were (from left to right) Carl, Trixie, and Frankenbooger.

(『Captain Underpants and the Big, and Bad Battle of Bionic Booger Boy』25)

TT : 그 아이들 이름은 홀찍이, 쿨찍이, 그리고 프랑켄코딱진이었습니다.

(『로봇소년』25)

위의 예문에서 보여지듯 아동들이 가장 관심을 가지는 대상 중의 하나가 이름이나 명칭을 우습게 바꾸어서 부르는 것이라고 할 수 있다. 이는 언어적 유머는 인지발달단계에 따라 초등 저학년이하의 아동들에게서 가장 흔히 쓰이는 유머중의 하나라는 맥기와 챔먼(McGhee & Chapman)의 주장(1980: 27) 과 맥을 같이 한다고 보여진다.

재미있는 이름이나 명칭을 통해 유머적 효과를 노리고자 한 것으로 특히나 아동문학에서는 딱딱하고 현실적인 이름보다는 기억하기 쉽고 재미있는 이름이나 명칭을 선호하는 흐름과 맥을 같이 한다고 할 수 있을 것이다. 이는 성인대상 문학에서는 흔하게 쓰이지 않는 유머로 아동문학에서만 찾아볼 수 있는 유머적 특성이라고 할 수 있을 것이다. 이는 또한 숄츠와 로빌라드(Shultz & Robillard 1980: 59-85)의 “언어는 유머생성의 가장 기본적인 수단으로 언어가 가진 규칙성을 위배하면 거기서 유머가 생성된다. 아동은 음성 등을 이용한 재

미난 음상 또는 왜곡된 발음을 유머로 받아들이는데 이는 발음 규칙에 부조화를 이루는 표준 발음 규칙위반으로 유머가 생성된 것이며 어휘의 형태를 바꾸는 것이나 구문의 순서를 바꾸는 것 모두가 언어 규칙에 위배한 유머라고 볼 수 있다”라는 주장과 맥을 같이 하며 철자문법오류로 발생된 유머를 설명하는 근거가 되기도 한다.

다음으로 높은 빈도를 보인 것이 개념 충돌로 야기된 유머인데 대부분의 유머는 부조화에 근거한 것이라는 기존의 주장에 반하지 않는 결과라 할 수 있다.

ST: The library was filled only with rows of empty book shelves and posters that warned of the potential subversive dangers of reading.  
(『Captain Underpants and Bionic Booger Boy』 50)

TT : 도서관은 텅 빈 책꽂이들만 가득하고 곳곳에 독서의 잠재적인 악영향 대해 경고하는 포스터들만 붙어있었습니다. (『뽀스맨과 로봇소년』 50)

위 예문에서는 도서관이라는 곳이 일반적으로 책을 읽음으로써 정서를 함양시키는 긍정적인 의미를 가진 장소가 아닌 부정적인 영향을 가진 곳으로 묘사되고 있다. 즉 일반적인 도서관의 관념과는 상반되는 발언을 함으로 유머적 효과를 누리는 것으로 해석된다.

개념 충돌로 인한 부조화에 근거한 유머는 성인대상 유머에서도 가장 흔하게 쓰이는 기제로 아동대상 작품에서도 그대로 적용된 것을 볼 수 있다. 세 번째로 높은 빈도를 보인 것은 상황적 유머인데 성인도 마찬가지이지만 아동 유머의 상당수가 상황적 유머에 근거한다. 이는 앞뒤가 안 맞는 상황이 벌어져서 아동으로 하여금 웃음을 유발하게 한다는 주장(Lukens, 2003: 208)을 입증하는 하나의 예라고 여겨진다. 가장 낮은 빈도를 보인 패러디 유머는 먼저 패러디 대상이 되는 문학작품이나 광고, 노래가사, 시 등에 대한 지식이 선행되어야 하므로 아동에게는 성인에 비해 한계가 있을 것(Lukens, 2003: 212)이라는 주장을 뒷받침한다.

분석대상에 쓰인 아동 유머시리즈 물에 나타난 유머의 빈도 측정 결과는

성인대상 작품 유머가 대부분 부조화와 적대감을 유머기제로 사용한다는 것과는 다른 양상을 보이므로 아동의 특성에 맞게 유머가 쓰인 것으로 볼 수 있겠다

다음으로 분석대상 도서 각각에 쓰인 유머의 빈도를 살펴보겠다.

〈표 4〉 분석 텍스트별 유머유형 분류

텍스트 유머유형	1	2	3	4	5	6	7	8
언어유희	7(7.7)	12(12.6)	4(4.0)	2(2.6)	11(12.6)	9(12.9)	14(10.7)	1(2.2)
철자문법	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	0(0.0)	13(14.9)	6(8.6)	30(22.9)	1(2.2)
비속어	13(14.3)	10(10.5)	11(11.0)	3(3.5)	10(11.5)	4(5.7)	6(4.6)	2(4.4)
이름명칭	5(5.5)	5(5.3)	27(27.0)	30(35.3)	31(35.6)	19(27.1)	28(21.3)	18(39.1)
패러디	4(4.4)	12(12.6)	1(1.0)	0(0.0)	3(3.4)	5(7.1)	12(9.2)	5(10.9)
상황	15(16.5)	13(13.7)	27(17.0)	24(28.3)	6(6.9)	6(8.6)	14(10.7)	12(26.1)
개념충돌	27(29.7)	25(26.3)	22(22.0)	24(28.2)	13(14.9)	17(24.3)	23(17.6)	7(15.2)
적대감	20(21.9)	18(18.9)	8(8.0)	2(2.3)	0(0.0)	4(5.7)	4(3.1)	0(0.0)
<b>언어적</b>	<b>25(27.5)</b>	<b>27(28.4)</b>	<b>42(42.0)</b>	<b>35(41.2)</b>	<b>65(74.7)</b>	<b>38(54.3)</b>	<b>78(59.5)</b>	<b>22(47.8)</b>
<b>비언어적</b>	<b>66(72.5)</b>	<b>68(71.6)</b>	<b>58(58.0)</b>	<b>50(58.8)</b>	<b>22(25.9)</b>	<b>32(45.7)</b>	<b>53(40.5)</b>	<b>24(52.2)</b>

\*괄호 안 숫자는 백분율을 의미함.

각 유머 유형별 번역 전략의 사용양상을 살펴보면 다음 표와 같다.

〈표 5〉 유머 번역전략별 빈도 및 백분율

번역 전략	빈도	백분율
ST 보존	169	23.97%
ST 본문 내 설명	3	0.43%
TT표현 대체	181	25.53%
ST의미 풀어 설명	321	46.52%
생략	23	3.12%

유머의 여덟 가지 양상별로 어떤 번역전략이 사용되었는지 분류해보니 다음의 표와 같은 빈도와 통계치를 보였다.

〈표 6〉 번역전략 별 유머유형 빈도

	ST 보존	ST본문 설명	TT 대체	의미설명	생략	합계
언어유희	4	1	6	46	3	60
철자문법	1	0	4	44	3	50
비속어	4	0	31	21	3	59
이름명칭	43	1	91	23	5	163
패러디	8	0	9	22	3	42
상황	37	1	8	68	3	117
개념충돌	56	0	19	82	1	158
적대감	16	0	11	28	1	56
합계	169	3	182	336	22	705

〈표 7〉 유머 양상 별 번역전략 대비 통계치

유머유형	빈도	백분율	카이제곱 값	p-value
언어유희	60	18.07%	27.0514	1.336e-06**
철자문법	50	15.06%	35.6419	1.822e-08**
비속어	59	17.77%	28.351	6.977e-07**
이름명칭	163	49.10%	125.5562	2.2e-16**
패러디	42	13.25%	0.9386	0.6255
상황	117	36.91%	26.3958	1.1854e-06**
개념충돌	169	24.01%	26.5022	1.758e-06**
적대감	56	15.01%	1.4903	0.4747

위의 표에서 보여 지듯 유머의 여덟 가지 유형별로 각각의 번역전략 간에 차이가 있음을 알 수 있다. 세 가지 번역전략, ‘ST 보존’, ‘TT대체’, ‘ST의미 풀어서 설명’에 대한 각 유머 유형별 통계검정 결과, 페러디와 적대감 유머를 제외하고는 여섯 가지의 유머 유형에서 각 번역전략 별 유의미한 차이를 보이는 것으로 나타났다. 즉, 언어유희, 철자문법, 비속어, 이름명칭, 상황, 개념충돌 등의 여섯 가지 유머유형은 번역시 나름대로의 유효한 번역전략이라고 여겨지는 번역전략이 선호되어 쓰여진 것으로 풀이된다.

아동문학의 번역전략에서 그동안 많은 논의가 되어왔던 자국화와 이국화의 관점에서 번역전략을 양분해서 대비시켜봄으로써 유머라는 언어자원을 번역할 때 기타의 분석들과 전반적으로 상이한 경향을 보이는지 알아보고자 한다.

헤그포스(Hagfors 2003: 125)는 성인문학과 마찬가지로 아동문학에서 자국화와 이국화는 각기 장단점이 있는데 자국화 전략을 취할 경우 문화적 차이의 간극을 좁히는 역할을 하거나 그 차이가 아예 느껴지지 않도록 하는 장점이 있다고 하였다. 이국화 번역을 할 경우 외국의 문화나 다른 시대의 문화상을 독자들이 배울 수 있는 기회가 되므로 이국화 전략을 취해 번역된 아동문학은 아동들에게 다른 나라의 문화가 자국의 문화와 어떻게 무엇이 다른지 살펴 볼 수 있는 장을 마련해 주는 것이라고 한다.

‘ST보존’ 번역 전략은 이국화 전략으로 분류하고 ‘ST본문 내 설명’과 ‘TT대체’ 그리고 ‘ST 의미 풀어서 설명’ 전략은 TT 대상독자를 고려해 설명을 첨가하거나 TT표현으로 바꾸어 가독성을 높이려 한 것으로 자국화 번역 전략으로 분류하기로 한다.

〈표 8〉 유머의 자국화 및 이국화 번역전략 통계검정

카이제곱값	p-value	오즈비
119.0406	2.2e-16**	0.3296(0.2670-0.4056)

df=1

유머 번역에 있어서 자국화와 이국화 번역전략은 상관관계가 높은 것으로 드러났는데 이는 유머는 특정 문화권의 지식을 공유했을 때 유머가 발생할 수 있는 특성을 가지고 있으므로 타 문화권에서 이를 이해하기 어려운 경우가 많

다. 이런 경우 TT독자의 이해를 돕기 위해 자국화 전략을 구사한 것으로 분석되며 특히 타 문화권은 물론 자 문화권에 대한 이해도 성인에 비해 부족한 아동을 대상으로 한 번역인 경우 더욱 그런 양상을 보일 수밖에 없을 것으로 분석된다.

## 7. 결론

아동문학 유머 번역연구에서 다음의 몇 가지 점을 의미있는 연구결과로 제시하고자 한다.

첫째, 유머 아동문학에서 분류된 유머는 빈도별로 이름명칭, 개념충돌, 상황, 언어유희, 비속어, 적대감, 철자문법오류, 패러디의 순서로 쓰여진 것으로 나타났다. 아동에게 선호되는 언어적 유머가 비언어적 유머에 비해 빈도면에서 좀 더 높은 것으로 나타난 것으로 드러났으며 이는 패러디와 같이 인지적 발달과 세상지식이 선행되어야 하는 유머의 빈도가 가장 낮은 것으로도 성인을 대상으로하는 유머와는 다른 양상을 보이는 것으로 나타났다.

둘째, 아동문학 유머번역에서 번역전략과 유의미한 상관관계를 갖는 경우는 언어유희, 철자문법, 비속어, 이름명칭, 상황, 개념충돌 등의 여섯 가지 유머로 분류되었다. 이는 각각의 유머유형별로 번역사 나름의 선호되는 번역전략을 구사한 것으로 풀이된다.

셋째, 번역전략을 이국화와 자국화로 대별했을 경우 각각의 유머유형별로 자국화와 이국화 번역전략 사용이 유의미한 차이를 드러냈다. 이는 아동의 발달단계에 따라 좀 더 적절하다고 판단되는 번역전략이 구사되었다는 점에서 아동독자의 수용성(receptability)을 고려한 번역자의 개입(intervention)이 이루어졌음을 확인할 수 있었다.

본 연구에서는 아동문학 번역에서 그동안 연구가 미비했던 유머번역양상을 정량분석을 통해 유머유형별로 어떤 번역양상이 유의미한 차이를 가지고 이루어졌는지 살펴보았다. 현재 아동문학 출판계에서 베스트셀러 리스트에 올라있는 다수의 유머아동문학의 인기로 가늠컨대 앞으로 유머아동문학은 양적으로도 더 많은 출판이 이루어질 전망이다. 향후 더 많은 데이터를 가지고 좀 더 포

괄적인 유머번역 분석이 이루어진다면 새로운 아동문학 장르인 유머아동문학번역에 기여할 수 있을 것으로 보인다.

### 참고문헌

- 권순희 (2006) 「문학텍스트적 관점의 번역동화 이해교육」, 『독서연구』 15: 271-333.
- 백원근 (2009) 「번역출판의 양적 성장과 그 함의」, 『번역출판』 52-65.
- 이상빈 (2013) 「비디오게임에서의 유머번역과 수용: 스타크래프트의 문화적 유머를 중심으로」, 『번역학 연구』 14(1): 183-210.
- 정광모 · 최용석 (1999) 『SAS를 활용한 범주형 자료분석』 서울: 자유아카데미.
- 조윌레 (2003) 「최근 어린이 책 출판경향과 전망」, 『문학교육학』 12: 345-373.
- Anderson, Nancy (2006) *Elementary Children's Literature*, Boston: Pearson Education
- Baker, Mona. (1992) *In Other Words*. London: Routledge.
- Berlyne, Daniel (1960) *Conflict, Arousal and Curiosity*. New York: McGraw Hill.
- Chiaro, Delia (2010) Translating Humor in the Media. *Translation, Humor and the Media*. London: Continuum, 1-16.
- (2010) Translation and Humor, Humor and Translation. *Translation, Humor and Literature*. London: Continuum, 1-29.
- Franzini, Louise (2002) *Kids who laugh*. New York: Square One.
- Fry, William F. (1963) *Sweet madness: A study of humor*. Palo Alto: Pacific books.
- Hagfors, Irma (2003) The translation of culture-bound elements into Finnish in the post-war period. *Meta*, 48(1-2): 182-195.
- Lathy, Gillian. (2006) *The Translation of children's literature: A reader*. Clevedon: Multilingual Matters.
- Leppihalme, Ritva (1997) *Culture Bumps: An empirical approach to the*

*translation of allusions*. Clevedon: Multilingual Matters.

- Lukens, Rebecca (2003) *A critical handbook of children's literature*. Boston: Pearson Education.
- McGhee, Paul & Chapman, Anthony (1980) *Children's Humor*. Chichester & New York: J. Wiley.
- Raskin, Victor (1985) *Semantic Mechanisms of Humor*. D. Dordrecht & Boston: Reidel Publishing Company.
- Ritchie, Graeme (2004) *The Linguistic Analysis of Jokes*. London: Routledge.
- Shavit, Zohar (1986) Translation of Children's literature. In G. Lathey (Ed.) (2006) *The translation of children's literature: A reader*, Clevedon: Multilingual Matters, 25-40.
- Shultz, Thomas R. & Robillard, Judith (1980) The Development of linguistic Humor in Children: Incongruity through Rule Violation. In P. E. McGhee & A. J. Chapman (Eds.) *Children's Humor*, Chichester & New York: Wiley, 59-85.

[Abstract]

**A study on the translation of humor  
of English-Korean children's literature**

Lee, Hyun-Kyung

(Hankook University of Foreign Studies, Seoul)

This thesis explores the translation of humor in the children's literature of English and their Korean translations. The bipolar translation strategies of 'domestication' and 'foreignization' are applied as parameters in identifying the degree of translator intervention, hypothesized influencing on the translation for different age groups of children.

Humor is thought to be one of the daunting jobs for translators since it is intensely interwoven with culture and background knowledge. The primary function of humor is to make the listener laugh, and so the purpose of its translation is. This study categorized humor into linguistic and non-linguistic, and subcategorized them into total of eight: word play, intentional errors in spelling and grammar, slangs, naming, parody, situation, knowledge-clash, and hostility.

Translation strategies are consisted of ST transfer, ST footnote, TT replacement, ST explanation, and ST omission. Out of the five strategies, three of them, ST footnote, TT replacement and ST explanation are considered as the domestication strategy while ST transfer as the foreignization one.

Humorous children's literature such as 'Captain Underpants' and 'Wimpy Kid' series whose main purpose is to bring laughter to children is chosen as the data of the study. Eight English texts of humorous children's literature were selected based on their popularity and publication dates and their Korean translations were also chosen.

The results showed that, out of the eight humor types, six of them, word play, error in spelling and grammar, slang, naming, situation and knowledge clash had significant correlations with translation strategies. And ST transfer and TT replacement strategies were proven to be statistically significant in humor translation of children from age 8 to 13. Domestication and foreignization strategies were found to be used preferably according to the grade levels.

▶ Key Words: Humor, children's literature, domestication, foreignization

이현경

한국외국어대학교 통번역대학원 한영과 강사

agneshk1@hanmail.net

관심 분야: 아동문학, 유머번역, 정량적 분석연구, 광고번역, 만화번역

논문투고일: 2014년 10월 13일

심사완료일: 2014년 11월 25일

게재확정일: 2014년 12월 4일