

## 영자신문 네 칸 연재만화 영한번역의 양상 고찰 — 유머번역을 중심으로 —

이 현 경  
(경희대)

### 1. 서론

살아오면서 만화를 한 번도 읽어보지 않은 사람은 없을 것이라 해도 과언이 아닐 정도로 만화란 거리감 없이 읽혀져 온 장르라고 할 수 있다. 그림으로 나타내어지는 도상적 이미지(iconic image)와 등장인물들의 간결하고도 현실감 있는 대화와 비교적 빠른 스토리라인이 가지는 매력에 대부분의 사람들은 소설이나 다른 장르의 글보다 만화를 훨씬 빠른 시간에 읽고 즐길 수 있다. 또한 한결같이 ‘재미있다’는 독자들의 반응으로 만화라는 장르를 특징지을 수 있을 것이다. 왜 만화를 읽는 사람들은 재미있다고 느끼는 것일까? 그림과 글의 조합이라는 만화의 태생적 특성이 재미를 유발시키는 유일한 요인은 아닐 것이다. 대상의 특징을 간결하고도 알아보기 쉽게 도상화한 이미지와 현실에서 따온 듯한 일상적 대화가 독자로 하여금 영화나 드라마처럼 연속영상의 이미지를 보는 것

과 유사한 반응을 유도해내기 때문에 활자만으로 이루어진 일반 서적보다 읽어나가기 쉬운 것이 만화의 특징 중의 하나이며 재미를 유발시키는 요인 중 하나라 할 수 있을 것이다.

본고는 다양한 만화의 장르 중 신문에 연재되는 ‘네 칸 연재만화(4-panel comic strips)’의 영한 번역에 있어서 유머가 구현된 영어원문에 대해 학부생과 통번역 전문대학원생의 번역을 비교 고찰하고 두 그룹 간의 번역 전략 차이를 살펴보고자 한다. 『코리아헤럴드』에 실린 연재만화 ‘베이비 블루스(BABY BLUES)’ 세 편과 ‘딜버트(DILBERT)’ 두 편에 대한 한국어 번역을 2015년부터 2017년까지 연구자의 영한번역 수업에 참여했던 통번역 전문대학원생과 통번역학과 학부생을 대상으로 번역 양상을 살펴보고자 한다. 통번역 경험이 거의 없는 학부생들과 파트타임 혹은 풀타임으로 통번역업무를 해 온 통번역 전문대학원생 간의 번역전략을 비교 분석해 봄으로써 향후 만화번역 및 유머번역 연구와 번역교육에 도움이 되고자 한다.

## 2. 만화장르와 만화번역

### 2.1 만화장르의 역사

만화는 19세기말 미국에서 처음으로 등장하였다. 서구에서 태동한 만화의 역사는 산업화의 역사와 밀접한 연관을 가진다. 매스미디어의 발달로 대량생산이 가능해진 덕분에 신문에 인쇄하여 대중에게 전달하는 일이 가능해진 것이다. 처음으로 신문에 만화가 등장한 것은 1894년 미국 뉴욕에서 발행된 신문에 실린 ‘옐로우 키드(Yellow Kid)’라는 만화로서 최초로 말풍선(speech balloon)이 등장했고 또 만화의 캐릭터가 인기를 끌 수 있다는 가능성을 보여준 작품이기도 했다(Zanettin 2008: 35).

몇 년이 지난 후 만화에 유머적 요소를 결들인 일명 코믹스트립(comic strip)이 일간지와 주간지 등에 정기적으로 실리면서 만화라는 장르는 전 세계적으로 퍼져나갔다. 유럽은 20세기 초에 만화를 주로 아동 대상 잡지에 실으면서 대상 독자를 아동으로 한정시키는 경향을 보인 반면, 미국은 만화의 대상독자로 아

동과 성인 모두를 아우르며 1930년대에 들어서서 ‘미국 만화의 황금기’를 맞이하게 된다. 이후 1950년대부터 1970년대까지의 침체기를 거친 후 1980년대에 들어서 그래픽 노블(graphic novel)이란 이름으로 불리기 시작했다. 2000년대에 들어서 아동 및 청소년을 대상으로 하는 만화소설(cartoon novel)이 인기를 끌며 다시금 만화에 대한 긍정적 의미를 재조명하는 움직임이 일어나 학교도서관에 만화 섹션이 생겨날 정도로 만화의 문학적, 교육적 효과가 재고되기도 하였다(Hatfield 2006: 362).

세계2차 대전을 치르고 난 후 일본은 만화생산과 출판에 있어서 기하급수적 발전을 이루어나갔다. 현재 세계 만화시장의 40% 이상을 일본만화가 차지하고 있을 정도이며 만화의 세부장르도 다른 어느 나라보다 발달되어 있고 대상독자도 어린이, 여성, 남성, 10대 남학생, 10대 여학생을 대상으로 하는 등 다양하게 이루어져 있다(Zanettin 2008: 36). 한국도 이제는 웹툰 등을 기반으로 만화 저변 작가와 독자를 넓혀 가고 있으나 아직 만화왕국이라 불리는 일본에는 미치지 못하는 실정이다.

## 2.2 만화의 특성

만화의 장르적 특성을 살펴보자면 다음의 두 가지가 가장 두드러진다고 할 수 있다.

- (1) 그림텍스트와 문자텍스트가 결합된 다층기호텍스트(polysemiotic text)이다.
- (2) 상호텍스트성(intertextuality)<sup>1)</sup>이 강한 장르이다.

만화는 칸과 말풍선이라는 제한된 공간위에 의미를 전달하는 장르이므로 압축적인 메시지 전달방법이 많이 쓰일 수밖에 없는 태생적 특징을 지녔다. 만

1) 줄리아 크리스테바(Julia Kristeva)에 의해 1960년대 중후반에 처음 소개된 용어로서 “텍스트 저자들은 그들의 텍스트를 자신들의 근원적 정신세계 속에서 창조하는 것이 아니라, 선(先) 텍스트로부터 짜깁기하는 것이다. 어떤 텍스트도 인용의 모자이크이며, 어떤 텍스트도 다른 텍스트의 흡수이자 변형이다. 따라서 텍스트는 치환이고 기존 텍스트의 공간 속에 있는 상호텍스트성이다”(Allen 2000/2007: 36).

화에서 상호텍스트성은 주로 텍스트를 해학적으로 모방하는 패러디나 인유 등으로 나타나는데 어느 장르를 막론하고 상호텍스트성을 나타내는 징표로는 반복이라는 범주가 꼽힌다. 반복 안에 하위 범주로는 (1) 인용, (2) 인유, (3) 풍자적 모방, (4) 익살맞은 모방, (5) 합성, (6) 짜깁기 등이 있다(한국 텍스트 언어학회 2004: 212).

또한 만화는 시각적 이미지와 언어라는 두 가지 정보를 통해 독자에게 메시지를 전달한다. 만화의 글은 언어적 기호로 해석되는 체계이고, 그림은 비언어적 기호로서 해석되는 체계라고 할 수 있다. 즉, 만화는 글과 그림의 ‘읽기’와 ‘보기’로 구성된 기호의 융합체이며 상호 보완하는 체계인 것이다(전재혁, 박경철 2005: 32). 만화의 그림과 문자는 모두 도상적 성격을 띠고 있는데 그 중에서, 만화의 그림은 대부분 도상기호로 되어있다. 아주 단순해 보이는 그림도 그 안에는 높은 밀도의 이데올로기를 내포하고 있다. 우리는 자신이 접하는 세계를 다른 사람에게 전달하기 위해 단순화시키고 과장시켜 그것을 대표하는 도상(icon)을 만들어 낸다. 이렇게 만들어진 도상은 빼어난 형상성을 통해 독자를 사로잡는다(박기정 외 2005: 48). 또한 만화에서는 엄청난 생략이 대상체에 가해지고 선택된 특징만이 눈에 띄게 과장, 왜곡, 각색된다(김경용 2005: 276).

본 연구에서는 코믹만화 중에서 네 칸 연재만화에 대한 번역을 고찰해보려 한다. 네 칸 연재만화를 번역 연구 대상으로 한 것은 여러 개의 만화 하부 장르<sup>2)</sup> 중 네 칸 만화는 시사만화에 해당하며 보통 1회 세 개 또는 네 개의 칸(panel)으로 구성되며 언어텍스트 중심으로 네 개의 짧은 칸 전개를 통해 이야기를 효과적으로 전달하는 매체로 자리 잡고 있다. 네 칸 만화의 특징에 대해 다수의 연구에서 설명하고 있는데 이원석은 “네 칸 만화는 기-승-전-결의 서사구조의 형태를 갖고 있다”(2005: 18)고 하며 손세모들은 “만화에서의 칸과 칸은 시간의 흐름을 나타내므로 독자에게 자연스러운 서사의 흐름을 유도한다. 네 칸 만화는 이러한 칸의 구조를 바탕으로 언어텍스트에 의존해 메시지를 전달하므로 시간의 흐름, 칸 구조 등으로 여유를 가질 수 있다(2008: 10)”고 한다. 또한 김경용은 “네 칸 만화는 네 칸의 형태구조와 언어의 통사론적인 요소에 바탕을 둔

2) 시사, 코믹, 추리, 순정, 로맨스, 학원, 에스에프(SF), 공포물 등이 있다(만화애니메이션 사전, 한국 만화영상진흥원. [www.komacn.kr](http://www.komacn.kr)).

유의어, 동음이의어 등 중의어를 이용한 언어유희(wordplay)를 이용한 대구를 형성하면서 일정한 운율과 리듬을 반복적으로 만들어내는 경우가 많은데 이것은 문자기호가 시각적인 이미지뿐만 아니라, 음성적인 이미지, 그리고 운율과 리듬 등의 시적 효과(poetic effect)를 주는 메타언어로 기능하고 있음을 말해준다(1994: 275)”라고 네 칸 만화의 특징을 설명했다. 만화의 이러한 짜임은 마치 좋은 문학작품이 응집력을 가지고 유기적인 구성을 기초구조로 가지고 있는 것과 같이 상징성은 작품의 치밀한 내부구조를 통해 주제와 저자의 의도를 잘 드러내주는 장치라 할 수 있다(박미정 2015: 47).

만화책이나 애니메이션에 비해 네 칸 만화는 짧다고 느낄 수도 있으나 그 안에는 기-승-전-결의 서사구조가 들어있으며 압축된 메시지를 전달하며 유머의 효과를 최대한 구현하고 있다는 점을 알 수 있다.

### 2.3 유머이론

유머에 대한 연구는 그 역사가 매우 길다. 고대 아리스토텔레스 시절부터 유머에 대한 연구가 이루어져 왔으며 중세를 거쳐 현대에 이르러서는 심리학, 사회학, 언어학 등 다 학제간 연구 주제로 확장되어 왔다. 일반적으로 유머이론은 크게 세 가지로 볼 수 있는데 첫째는 부조화 이론(Incongruity Theory)이다. 이는 상황이나 언어의 부조화로 인해 웃음이 유발되는 것을 말한다. 둘째는 적대감 이론(Hostility Theory) 또는 우월성 이론(Superior Theory)이다. 이는 유머발화자가 자신 스스로 우월하다고 생각하고 유머의 대상이 되는 타인을 조롱하거나 무시함으로써 웃음이 유발되는 경우이다. 대부분의 개그나 코미디 소재로 많이 활용하는 유머라고 볼 수 있다. 셋째는 고양된 긴장감이 급소문구(punch-line)에 의해 갑작스럽게 해소되는 이완론(Realese Theory)이다 (Raskin 1985; Attardo 1994; McGhee 1979). 이 세 가지 이론 중에서 모든 유머의 근간이 된다고 여겨지는 것이 ‘부조화 이론’이라고 주장하는 맥기와 첵맨(McGhee & Chapman 1980), 슈츠와 로빌라드(Shultz & Robillard 1980)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.

심리학이나 사회학, 철학의 관점에서조차 유머에 대한 연구가 이루어져 왔지만 언어학에서도 유머에 관한 연구가 생성문법의 범주 내에서 주로 이루어져 왔다. 1970년대 후반 화용론에 대한 관심이 일어나면서 스크립트(script) 또는 프레임(frame) 등으로 일컬어지는 이론을 유머연구에 적용하게 되었다. 라스킨(Raskin)이 ‘유머 의미 스크립트 이론’(The Semantic Script Theory of Humor(SSTH))을 1979년에 처음으로 소개한 이후 이는 언어학 분야에서 유머분석의 틀로 주로 적용되었다. 1991년 아타르도(Attardo)와 라스킨(Raskin)은 의미론적인 관점에서 유머를 다루던 한계점을 가진 유머 의미 스크립트 이론(SSTH)을 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(이현경 2014: 40).

## 2.4 만화의 유머번역 연구

만화라는 장르에 적용된 유머에 대한 번역연구뿐만 아니라 1990년대 중반까지 유머번역에 대한 연구는 활발히 이루어지지 않았으며 간간히 나온 유머번역에 관한 연구는 유머 일화에 대한 정성적 분석의 연구가 대부분이었다. 그러나 학자들은 말재간을 다루는 주제에 대해 항상 관심을 가지고 있었고 이를 잘 대변해 주는 것이 유머라고 생각하였다. 번역학이 이론으로 정립되기 전부터 두 가지 이상의 의미를 갖는 말장난(pun)에 대해 학자들은 일정 언어의 구조에 근거한 말장난이 다른 언어로 옮겨지면 더 이상 고유의 유머러스한 성질을 가질 수 없다는 사실에 주목하였다. 이후 말장난은 언어의 리듬, 어휘구성, 구문론, 대화격률과 함축의 영역에 까지 확장되어 연구되었다(이현경 2014: 43).

유머는 그동안 시사만화 한일번역을 연구한 박미정(2005)이나 시트콤이나 영화, 비디오게임(이상빈 2013: 183)등의 번역에서 연구가 다수 이루어진 바 있다. 하지만 만화 특히 네 칸 만화에 대한 영한번역은 선행연구가 전무한 실정이다. 파오리로(Paolillo 1998: 261-290)은 GTVH의 스크립트 대립과 논리적 메카니즘, 대상을 이용하여 ‘파 사이드(Far Side)’ 카툰 800여개의 샘플을 ‘부조화상황이 완전히 해소되었다’, ‘부분적으로 해소되었다’, 전혀 해소되지 않았다’로 세 가지로 구분하여 분류하기도 하였으며 엘라루시(EI-Arousy 2007: 297-321)

는 이야기전략에 기호학적인 분석을 더해서 만화의 그림 밑에 짧은 자막을 넣음으로 번역시 도착어 문화권 독자들이 유머를 이해하는데 도움이 되며 이는 외국어교육에도 응용될 수 있는 가능성이 있다고 제안하기도 했다. 만화는 세 부장르를 막론하고 유머와 밀접히 연관되어있다. 유머가 등장하지 않는 만화도 있지만 웃음 유발을 목적으로 하는 개그만화(gag cartoons)나 아이러니, 풍자, 패러디 등을 주로 다루는 정치풍자만화(editorial cartoons), 애니메이션 등 모두 그림과 문자가 호응을 하며 상호작용을 통해 유머효과를 증폭시킨다는 데에는 이론의 여지가 없는듯하다(Harvey 2009:29). 물론 그림(picture, drawing)만으로 유머를 구현하는 만화도 있는 것이 사실이나 대부분의 경우 그림과 함께 활자로 표현된 농담(written jokes)을 이용해 유머효과를 내고자 한다. 만화에 구현된 유머를 분석하는 데는 ‘부조화-해소(incongruity-resolution) 유머’와 ‘년센스(nonsense) 유머’로 구분해서 분석(Ruch 1992; Ruch and Hehl 1998)하기도 하며 유머연구에 있어서 잘 알려진 라스킨(Raskin 1985)의 유머 의미 스크립트 이론(SSTH; Semantic Script Theory of Humor) 또는 GTVH로 흔히 알려진 언어유머일반이론(General Theory of Verbal Humor, 1991)의 틀을 이용해 분석하기도 한다. 언어 유머 일반 이론(GTVH) 유머분석은 ‘스크립트 대립(Script Opposition; SO)’이라는 기본적 메카니즘에 의해 설명될 수 있는데 이는 두 가지의 반대되는 스크립트가 하나의 텍스트에 존재함으로써 부조화 유머를 발생시킨다고 보는 것이다. 예를 들자면 고등학교 수학 선생님이 단순한 더하기 빼기 계산을 어려워해서 자꾸 틀린 답을 내놓는 경우가 있다고 가정해보자. 일반적으로 고등학교 수학 선생님이라 하면 사칙연산은 물론 미적분이나 함수 등 어려운 문제까지도 학생들에게 막힘없이 설명할 정도의 수학 실력을 갖췄다고 생각하는 것이 하나의 스크립트이다. 기본적인 더하기 빼기를 어려워해서 자꾸 틀린 답을 내놓는다는 것은 수학을 배운지 얼마 안되는 초등학생들이 흔히 저지르는 실수라는 것이 또 하나의 스크립트로 작용하게 되어 이 두 가지 스크립트가 부조화를 이루며 유머가 유발되는 것이다.

스크립트 대립(SO)과 함께 여섯 가지의 다른 유머분석 요인이 있는데 문화, 사회적 지식을 공유하는 ‘지식자원(Knowledge Resources)’, 부조화를 인식하는 ‘논리적 메카니즘(Logical Mechanism)’, 부조화 유머가 벌어지는 ‘상황(Situation)’, 농담이나 비웃음의 대상으로서 ‘대상(Target)’, 만화의 이야기를 구

성해나가는 ‘이야기 전략(Narrative Strategy)’, 그리고 글의 구성을 이르는 ‘언어(Language)’ 등이 있다.

만화의 유머번역에 있어서는 그림과 글이 함께 상호작용을 하여 유머를 유발시키는데 번역은 글만을 대상으로 하므로 어찌 보면 유머를 생성해내는 역할이 많은 부분 번역사에게 의지할 수밖에 없다. 출발어 문화권의 스크립트와 도착어문화권의 스크립트가 다를 수도 있으며 이런 경우 스크립트 대립으로 인한 유머효과를 번역문에서는 기대하기 어려우므로 유머를 생성하기 위해서 번역사가 보완적 설명을 추가하든지 도착어문화권에서 유머로 인식되도록 원문의 내용을 대체하는 전략을 취할 수도 있다(Zanettin 2010: 40).

신문에 연재되는 네 칸 만화의 경우는 전형적인 만화의 유머유발기제인 그림과 글의 조합에서 또 다른 요소를 가지고 있다. 네 칸 만화만이 가지는 독특한 이야기구조(narrative structure)를 가지고 있는데 등장인물들은 거의 비슷한 배경이나 상황 설정 하에서 유사한 복장을 하고 움직임이 거의 없는 모습으로 등장한다. 네 칸 만화의 첫 번째 칸은 상황이나 이야기의 배경을 설정하는 역할을 하며 두 번째와 세 번째 칸은 유머를 유발시킬만한 전제를 제공하며 마지막 칸에서는 소위 급소문구(punch-line)라고 하는 유머를 담고 있는 것이 일반적이다. 신문 연재만화는 칸의 공간적 제한 때문에 번역시 유머효과를 보완하기 위해 설명을 삽입하기가 쉽지 않은 경우이므로 마지막 칸의 급소문구에서 도착어로 번역시 대체전략을 불가피하게 취할 수밖에 없기도 하다(Zanettin 2010).

1990년대 중반부터 현재까지 이어지는 이러한 일련의 유머번역 연구의 기저에는 유머번역의 ‘번역가능성(translatibility)’과 ‘등가(equivalence)’ 문제가 항상 깔려 있었다. 키아로(Chiaro 2010: 8)는 유머의 기능은 웃음을 유발시키는 것이므로 유머번역은 TT(Target Text)의 유머가 ST(Source Text)의 유머를 그대로 똑같이 구현하지 않더라도 TT독자가 TT의 유머를 유머로 인식한다면 그 번역은 성공한 것이라고 하였다. 이는 유머의 기능적 번역 측면을 강조한 것으로 유머의 스키포스(skopos)는 웃음유발이라는 것에 초점을 둬으로써 포포비치(Popovic)의 ‘불변의 요소’를 유머번역의 기준으로 보았다. 즉, ST의 유머 구성 요소는 번역시 TT에서도 유머로 발현되어야 함을 강조한 것이라고 할 수 있다. 또한 형태적 등가에 치중하다가 TT에서 웃음을 유발시키지 못하는 어색한 번역이 된다면 유머번역이 성공적으로 이루어졌다고 할 수 없다고 하였다.

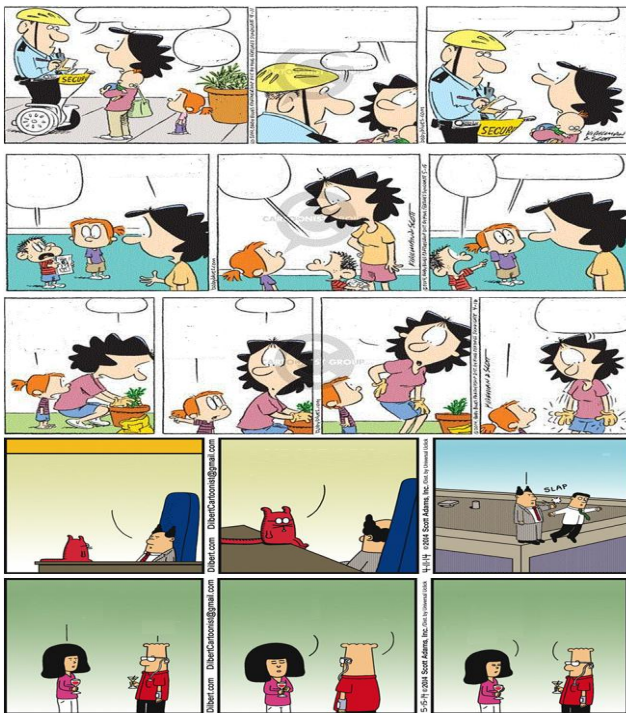
### 3. 연구방법

2015년 5월과 2016년 5월, 2017년 5월 세 차례에 걸쳐 연구자의 번역수업시간을 이용하여 국내 통번역전문대학원의 재학생 34명과 대학교 통번역 전공학부 학생 49명, 총 83명을 대상으로 2015년 5월 영자신문 「코리아헤럴드」에 실린 ‘BABY BLUES(베이비블루스)<sup>3)</sup>’ 3편과 ‘DILBERT(딜버트)<sup>4)</sup>’ 2편을 한국어로 번역하도록 하였다. 연구자의 번역수업을 수강하는 학부생들은 대부분 2학년에서 4학년의 학생들로 20대 초반에서 중반의 연령대이며 통번역 업무를 수행해본 경험이 거의 없었다.<sup>5)</sup> 통번역 전문대학원생들은 20대 후반부터 40대 초반까지 다양한 연령대를 아우르는 학생들로서 대학원 입학 전에 통번역 업무를 파트타임이나 풀타임으로 경험해 본 학생들이 상당수 있었으며<sup>6)</sup> 해외 거주 경험이 있는 경우가 대부분이었다. 만화번역을 하기 전에 만화장르의 기본적인 특징과 유머의 역할에 대해 간략하게 설명하고 과제를 준 후 다음 수업시간에 학생들이 제출한 번역물에 대해 연구자의 설명과 함께 학생들의 질문으로 더 나은 번역을 찾아가는 방식이었으며 만화장르의 특징에 대해 좀 더 자세한 설명과 함께 진행되었다.

본 연구에서는 네 칸 또는 세 칸 만화의 모든 언어적 부분에 대한 번역보다는 제일 마지막에 오는 급소문구(punch-line)의 번역을 중점적으로 연구대상으로 한정하였다. 물론 기승전결의 구조상 앞부분에서도 웃음이 유발되는 경우도 있으나 네 칸 만화의 경우 대부분 ‘결’에 해당하는 마지막 칸에 유머적 요소를 배치하므로 이에 대한 번역을 살펴보기로 한다. 본 연구의 분석대상인 다섯 편의

- 3) ‘베이비블루스’는 Rick Kirkman과 Jerry Scott이 그린 연재만화로서 1998년도에 처음 등장한 이후 현재까지 인기리에 연재되고 있으며 주로 아이들을 키우며 겪는 부모의 고단함과 코믹한 일상을 위주로 한 에피소드를 다룬다.
- 4) ‘딜버트’는 Scott Adams가 1995년도부터 연재한 만화로 화이트칼라 직장인들의 애환을 풍자로 녹여내는 내용이 주를 이룬다.
- 5) 수업 중에 학생들에게 통역이나 번역을 파트타임이나 풀타임으로 해본 경험이 있는지 질문을 하고 있는 경우 어떤 일을 얼마 동안 했는지 물어보았다. 한 명 또는 두 명이 친지가 부탁해서 A4지 1장 또는 2장에 이르는 번역을 해본 경험이 있으나 번역료를 따로 받지 않는다고 답했다.
- 6) 첫 수업시간에 학생들로 하여금 자기소개서를 써서 제출하게 하는데 통번역 경력, 해외체류기간 등등 몇 개의 항목에 대해 간단히 서술하도록 하여 교수자가 개별 학생에 대해 좀 더 세밀히 파악하고 지도하도록 하는데 도움이 된다.

만화의 급소문구(punch line)는 GTVH의 스크립트 대립(SO)에 근거하여 두 가지의 스크립트가 대립해서 유머가 유발되는 경우이며 그림과 글이 상보적인 역할을 하는 경우(딜버트 1)와 그림보다는 글이 유머를 유발시키는 촉진제가 되는 경우(베이비블루스 1, 2, 3, 딜버트 2)를 모두 포함하고 있다. ‘베이비블루스’는 어린아이 셋을 키우는 엄마의 좌충우돌 육아일기에 가까우며 일상에서 아이를 키우며 겪게 되는 일화를 재미있게 그려낸 작품이다. ‘딜버트’는 직장인들의 애환과 고충 등을 압축된 언어로 재미있게 풀어내는 작품으로 등장인물들의 모습을 보면 인물의 성격과 특징을 단순화해서 잘 드러내주는 도상기호가 적절히 사용되었음을 알 수 있다. 또한 두 만화는 대부분의 만화와 마찬가지로 도상기호와 지표기호로서 장소와 배경을 독자로 하여금 추측할 수 있게 해준다. 예를 들면 ‘베이비블루스 3’에서 화분을 손질하는 엄마의 모습은 집이 배경임을 알 수 있으며 ‘딜버트 1’에서 커다란 의자는 고위급 임원의 자리임을 암시해준다.



〈그림 1〉 베이비블루스1, 2, 3과 딜버트 1, 2

<원문대사>7)

**BABY BLUES 1:**

Can you describe your son, ma'am?  
Well, he's very active.  
Which can be annoying, often. But he can also be sweet. I remember this  
one time he..  
Ma'am?.. Maybe you could just tell me what he was wearing.  
Oh.. probably something dirt-colored and sticky.

**BABY BLUES 2:**

Zoe took my favorite comic book without asking!  
Books are meant to be shared, Hammie.  
Yeah, but then she RUINED it.  
You ripped it?  
Worse! She liked it!  
I was as surprised as he is.

**BABY BLUES 3:**

The Easter bunny brings our candy, right?  
Uh..huh..  
But I saw bags of candy in the back of the cupboard.  
Oh.uh..  
..I bought those for me to eat.  
Okay. I guess that's believable.  
Believable? The evidence is right here!

**DILBERT 1:**

ACTING CEO  
No one told me what i'm suppose3d to do in this job.  
80% of the job is back-slapping and firing people.  
Good job, Ted. But not good enough. Slap.

---

7) 만화와 대사를 분리시킨 것은 만화 속에 대사를 넣을 경우 글자크기가 작아져서 읽기가 쉽지 않으므로 분리해서 실었음을 양해해주시기 바라며 만화의 순서대로 원문 대사를 실었음을 주지해주시기 바랍니다.

**DILBERT 2:**

I don't date cyborgs.

I'm not a cyborg.

I don't date time travelers from the future.

I'm not a time traveler.

My third guess is less flattering.

I'm a time traveler.

전문 번역가가 아니라 통번역을 배우는 학생들이기에 출발어 내용과악에 미흡한 면도 있었지만 나름대로 번역전략을 구상해보고 번역을 했다는 점에서 연구가치가 있다고 여겨진다. 학생들의 번역은 자네티(Zanettin 2010: 40)의 분류를 따라 다음의 세 가지로 나누었다. 자네티는 만화 번역 연구(2008, 2010)에서 유머의 효과를 살리는 스코포스의 측면에서 세 가지 분류기준을 적용하여 분석을 하였기에 본 연구에서 유머의 효과를 살펴보기에 가장 적절한 분류 기준이라 생각된다.

- (1) 직역 (음역 포함)
- (2) 대체 (한국어 유머대체)
- (3) 설명 및 보완 (시각적 이미지 보완 및 원문 이해 증진)

직역의 경우 원문의 의미를 그대로 번역하는 양상을 보이는 것으로 음역된 경우까지도 포함하였다. 유머번역의 경우 원문을 그대로 직역했을 때 유머적 효과를 살리지 못하는 경우도 있지만 번역자가 도착어 문화권에서 유머적 효과를 살릴만한 번역을 생산하는데 어려움을 느껴서 이를 그대로 직역하는 경우도 많으며 경험이 부족한 경우도 직역에 의존하는 경우를 나타냈다.

대체의 경우는 한국어로 번역시 독자들로 하여금 웃음을 유발시키는 번역을 구현한 경우로 영어원문의 의미에서 벗어나 한국어로 새로운 의미를 만들어 낸 경우를 말한다. 즉 유머구현이라는 스코포스에 충실한 번역을 생산한 경우가 이에 해당된다고 볼 수 있다. 영어문화권에서 통용되는 유머가 한국문화권에서 그대로 통용될 수도 있지만 문화와 사회적 코드가 크게 작용하는 유머에 있어서 그대로 통용될 수 없는 유머도 상당 수 있으므로 이를 도착어 독자들에게

게도 유머로 기능하도록 바꾼 경우이다.

설명 및 보완전략은 위의 두 가지 전략의 중간적 번역이라 볼 수 있다. 번역자의 판단에 의해 독자로 하여금 원문의 의미도 알리고 그것이 의도하는 유머도 구현될 수 있도록 최소한의 설명과 보완을 통해 개입한 경우라 할 수 있다.

#### 4. 분석결과

본 연구에서는 신문 만화번역에서 학부 2학년과 4학년까지 통번역전공 학생들의 번역과 통번역 전문대학원 학생들의 번역을 비교해서 번역전략을 살펴보았다. 한정적인 숫자의 학생들이 행한 번역이니만큼 일반화하기에는 어려우며 이는 향후 신뢰성을 떨 만큼 데이터를 보강해서 후속연구가 이루어져야 가능함을 밝힌다. 또한 신문에 연재되는 네 칸 만화를 번역대상으로 정한 이유는 연구자의 번역강의를 수강하는 학생들 중 영자신문을 자주 보는 학생들이 많음에도 네 칸 만화는 내용파악이나 문화적 거리감이 느껴져 재미있게 즐기기 어렵다는 학생들의 의견이 많았다. 이에 영자신문 네 칸 만화를 수업자료로 선정하여 유머를 살리는 번역을 실제 접해봄으로써 향후 다른 유머텍스트 번역에도 도움이 될 것이라 판단하였음을 밝혀둔다. 또한 ‘베이비블루스’와 ‘딜버트’의 한국어 번역본이 없기에 학생들이 실제 번역을 하기에 도움이 되었으리라 생각한다.

전장에서 언급한 바와 같이 학부 통번역 전공 학생들은 주로 2학년에서 4학년까지 학생들로서 이십대 초반의 학생들로서 번역을 파트타임으로 하거나 전문번역가로 활동한 경험이 거의 없었다. 반면 통번역 전문대학원 학생들은 연령대가 이십대 중반부터 사십대 전반까지 다양하게 분포되어 있고 파트타임으로 통번역을 했거나 일반기업에서 통번역 업무를 담당했던 경력이 있는 학생들이 거의 대부분이었다. 졸업 후 전문적인 통번역사로 활동하지는 않더라도 학부생들과는 통번역경험과 연륜면에서 번역양상에서 어느 정도 차이가 있을 것으로 여겨졌다. 본 연구자가 맡은 학부생 대상 수업은 번역이론 수업으로 연구기간 중 1학기에 한하여 해당 번역을 수업 중에 숙제로 하고 다음 시간에 숙제로 한 번역에 대해 다같이 토론하는 방법으로 진행되었으며 통번역 전문대학원 학생들을 대상으로 한 수업은 대학원 1학년 1학기에 개설되는 수업이며 수업 방

법은 학부생 대상 수업과 마찬가지로 숙제를 한 후 다음 시간에 각자의 번역에 대해 다양한 토론을 하며 교수자와 학생 모두가 서로에게 피드백을 주는 방식으로 이루어졌다.

학생들의 만화 번역 양상을 분류한 결과는 다음과 같다. 본 연구에 분석대상 만화는 다섯 편이고 아홉 명의 학생을 대상으로 한 연구이니만큼 데이터의 양이 크지 않기 때문에 p-value나 카이제곱 검정은 실시하지 않고 빈도와 백분율만 보고 각 예문을 통해 어떤 번역 양상이 나타났는지 분석해보고자 한다.

〈표 1〉 각 만화의 급소문구 번역전략 분류

번역 전략	BABY BLUES 1	BABY BLUES 2	BABY BLUES 3	DILBERT 1	DILBERT 2
직역	60	38	35	63	45
대체	13	10	18	12	15
보완설명	10	35	30	8	23

\* 표 안의 숫자는 각 해당 번역 전략을 선택한 학생 수를 나타냄

〈표 2〉 각 만화의 번역전략 별 백분율<sup>8)</sup>

번역전략	BABY BLUES 1	BABY BLUES 2	BABY BLUES 3	DILBERT 1	DILBERT 2
직역	72.2%	45.7%	42.1%	75.9%	54.2%
대체	15.6%	12.0%	21.7%	14.4%	18.1%
보완설명	12.0%	42.1%	36.1%	9.6%	27.7%

전체적으로 각 만화 당 직역의 빈도와 백분율이 가장 높은 것을 알 수 있는데 이는 전문번역가가 아니라 학생이기 때문에 경험과 연륜이 부족하여 직역에 의존하는 경향을 나타낸 것도 그 요인 중의 하나라 보여 진다. 특히나 중의적 의미를 갖는 언어유희(wordplay)적 유머가 구현된 ‘베이비블루스 1’과 ‘딜버트 1’에서는 직역이 압도적으로 높은 경향을 보였는데 이는 언어유희가 가지는 번역의 한계로 인해 직역에 의존하여 유머적 효과가 반감되는 경우가 관찰되었다.

하지만 학부생들과 전문대학원생들의 번역전략을 따로 놓고 보면 또 다른

8) 백분율은 소수 첫째자리까지만 표기해서 합이 100이 나오지 않는 것처럼 보일 수도 있음을 주지해주시기 바랍니다.

양상을 보여준다는 것이 관찰되었다.

〈표 3〉 학부 전공자들의 번역전략 빈도 및 백분율

번역 전략	BABY BLUES 1	BABY BLUES 2	BABY BLUES 3	DILBERT 1	DILBERT 2
직역	42 (75.0%)	24 (42.8%)	26 (46.4%)	33 (58.3%)	39 (69.6%)
대체	0 (0.0%)	4 (7.1%)	2 (3.5%)	2 (3.5%)	4 (7.1%)
보완설명	14 (25.0%)	28 (50.0%)	28 (50.0%)	20 (35.7%)	10 (17.8%)

〈표 4〉 전문대학원 학생들의 번역전략 빈도 및 백분율

번역전략	BABY BLUES 1	BABY BLUES 2	BABY BLUES 3	DILBERT 1	DILBERT 2
직역	15 (44.0%)	12 (35.2%)	8 (23.5%)	11 (32.3%)	9 (26.4%)
대체	4 (11.7%)	9 (26.4%)	12 (35.2%)	6 (17.6%)	5 (14.7%)
보완설명	15 (44.0%)	13 (38.2%)	13 (38.2%)	17 (50.0%)	20 (58.8%)

빈도와 백분율로 환산한 값을 보면 전문대학원생들이 직역보다 대체나 보완설명 전략을 구사한 경우가 학부생들에 비해 상당히 많은 것으로 드러났다.

물론 베이비블루스와 딜버트라는 만화가 각자 다른 특징을 가지고 있는 것은 사실이지만 그것은 장르가 다른 만화라거나 시공간적으로 다른 만화라고는 볼 수 없다. 두 작품 모두 현대를 살아가는 평범한 시민들의 애환을 그리는 작품으로서 베이비 블루스는 어린 세 아이를 키우는 엄마의 입장을 대변하고 딜버트는 직장인들이 직장에서 마주치거나 겪게 되는 에피소드를 기본배경으로 누구나 공감할 수 있는 소위 ‘웃기지만 슬픈’ 현실을 독자와 공감하며 웃음을 유발하는 유머를 일종의 조미료처럼 넣어 감칠맛을 살려주는 역할을 한다. 각 인물들의 성격이나 TT의 문화적 맥락, 사회적 상황 등을 통합적으로 고려해서 ST에서 구현된 유머를 적절한 TT의 유머로 대체하거나 보완해서 각 만화에 에피소드에서 전달하고자 하는 유머의 감칠맛을 독자가 느낄 수 있도록 하려면 단순히 타고난 언어적 유머적 감각이상의 세상지식과 경험도 중요하다고 보여진다. 학부생들의 번역전략과 전문대학원생들의 번역전략 차이도 상당부분 같은 맥락으로 설명이 될 수 있을 것으로 보인다.

만화의 네 칸 전체가 아닌 급소문구인 펀치라인의 유머를 살리는 번역에 있어서 유머를 구현해내는 것이 스키포스를 살리는 것이며 유머번역 시 최우선 시 되어야 한다는 것은 앞에서 키아로(Chiaro 2010)의 연구를 통해 제시되었다. 하지만 문화권이 다르고 생활양식에 있어서도 영미권과 한국은 차이가 있는 만큼 유머에 대한 시각 차이가 있다. 영미권에서 흔히 구현되는 유머가 한국에서는 유머로 공감되지 않는 경우도 있고 또 그 반대의 경우도 있다. 하지만 연구자가 본 연구의 자료로 쓴 네 칸 만화들은 문화적 차이를 최소화한 인류 공통의 유머로 볼 수 있다고 판단해서 문화적 거리감에서 오는 유머번역의 어려움을 최소화해서 학생들의 유머번역 양상을 좀 더 명확히 고찰하려 했다.

전문대학원생들의 만화유머 번역은 학부 전공자들과 비교했을 때 상대적으로 대체나 보완설명 전략을 훨씬 많이 구현하려 했다는 것이 본 연구에서 드러났고 이 부분은 번역교육에 나름대로 시사점이 있다고 여겨진다. 다음의 실제 예시는 학생들의 번역 중에 선별한 것으로 각 전략의 특징을 잘 보여주는 경우이다.

직역의 경우 다음과 같은 예문을 통해 유머번역이 구현되었음을 알 수 있다.

<예시 1>

ST : Worse! She liked it! (Hammie)

I was as surprised as he is. (Zoe)

- BABY BLUES 2 -

TT : 더 심해요! 책을 좋아했다구요!

나도 재만큼 놀랐어요.

- 학부생 번역 -

위 예문 <1>에서 ‘worse’라는 단어에서 책을 찢는 것보다 더 좋지 않은 것을 기대하게 되는데 이어 나온 ‘I like it’과 막상 책을 뺏어 읽은 누나 Zoe의 ‘I was as surprised as he is’라고 말함으로 독자의 예상을 뒤엎는 반전의 유머 (Incongruity humor) 효과를 노린 것으로 볼 수 있다. 하지만 많은 학생들이 그대로 직역을 함으로써 유머효과를 전혀 살리지 못하는 결과를 얻게 된 부분이기도 하다.

또 다른 직역 예문을 들어보자면,

<예시 2>

ST: My third guess is less flattering. (Alice)

I'm a time traveller. (Dilbert)

- DILBERT 2 -

TT: 세 번째 예상은 더 기분 나쁠 것 같아.

나는 시간여행자야.

- 학부생, 전문대학원생 번역 -

딜버트 만화는 도상이미지보다 언어적 자원과 사회문화적 맥락에서 유발되는 유머가 대부분인데 이를 직역함으로써 ST문화권에서 독자들이 공감하는 유머가 TT독자들에게는 유머효과가 그대로 전달되지 않을 수 있다. 유머번역은 유머를 유발시키는 것이 가장 중요한 기능이라는 스크포스를 살리지 못하는 번역이 되어버릴 수 있다는 것을 보여준다. 너무 진지하거나 구태의연하지 않으면서 누구나 재미있다고 생각할만한 유머로 대체하는 전략은 번역자로 하여금 번역의 불가능성에 대해 다시 한 번 생각하게 할 만큼 녹녹치 않은 번역작업임에 틀림없다.

<예시 2>는 이러한 딜버트 만화의 특징을 잘 보여주는 예시로 학생들 입장에서 많은 고민을 하다 대체전략을 생각해내지 못해 한국어로 번역을 했을 때 유머효과가 거의 살아나지 않는 직역을 한 경우가 가장 많았던 부분이기 때문에 전략과 달리 예시를 추가로 넣어보았다.

대체번역 전략을 택한 예문은 <예시 1>과 같이 ST를 한국어 유머표현으로 대체한 경우로 그 번역은 다음과 같다.

<예시 3>

ST : Worse! She liked it!. (Hammie)

I was as surprised as he is. (Zoe)

- BABY BLUES 2 -

TT: 아니 글썄! 내 보물 1호가 이제 지꺼래. 나도 내 맘 모르겠다능~

- 전문대학원생 번역 -

<예시 1>의 동일한 예문을 한국어 유머표현으로 대체한 경우로써 읽는 독자들에게 유머적 효과가 전달될 수 있도록 유머번역의 스킴포스 달성에 우선순위를 둔 것으로 보여진다. 상당히 참신한 발상과 아이들이 실제 구사할만한 어휘나 말투를 써서 유머효과를 살리고자 노력한 것이 눈에 띄는 경우라고 할 수 있다. ST 인물의 나이와 성격에 걸 맞는 TT번역을 구현한 경우로 ST에서 내포하고 있는 유머코드를 TT로 변환해서 잘 살려내었다.

설명 및 보완 번역 전략을 구사한 예문을 살펴보자면,

<예시 4>

ST: Okay, I guess that's believable. (Zoe)

Believable? The evidence is right here. (mom)

- BABY BLUES 3 -

TT: 그래 그렇다고 하지 뭐.

그렇다고 하자니? 엄마 당 떨어진 거 안보여?

- 전문대학원생 번역 -

세 번째 베이비블루스 만화에서 마지막 칸을 보면 엄마가 손과 팔을 떠는 것을 아이에게 보여주는 것을 볼 수 있다. 이는 엄마가 아이 몰래 사탕을 감춰 놓고 꾸준히 먹어 온 것에 대한 변명으로 엄마는 집안일을 하느라 힘들기 때문에 당이 떨어져서 사탕이 필요하다는 것을 아이에게 직접 보여주고자 하는 제스처를 취하는 장면으로 정확한 장면 이해를 돕기 위해 ‘the evidence’를 ‘당 떨어진 것’으로 설명하여 번역한 전략으로 읽는 독자로 하여금 원문 독자가 느끼는 유머효과를 가능하면 보존하고자 한 것으로 보여진다. ‘The evidence’를 ‘그 증거’로 직역했을 경우 의미가 모호해질 수 있다는 점을 염두에 두고 명시화 전략을 택한 것으로 풀이된다. 이 예문은 학생들이 만화에서 엄마가 손 떠는 이유를 다양하게 추측했던 경우이다. 그림에서 엄마가 당이 떨어져서 손을 떨린 다며 이를 딸아이 앞에서 직접 보여주며 사탕 먹은 구실로 삼는 것을 엉덩이를 살짝 친다던지, 허리가 두꺼운 것을 보이는 제스처라든지 다양하게 이해한 것 경우가 많았다. 이는 스크립트 대립에서 오는 유머를 이해하지 못하는 경우로 볼 수 있다. 해당 말풍선에는 ‘The evidence’라고만 되어있기 때문에 ‘엄마 뺨살

안보여?’ 라던지 ‘엄마 엉덩이 큰 거 안보여?’ 등 정확히 evidence라는 단어가 만화에서 지칭하는 지표적 기호(index sign)을 찾아내지 못하여 나름대로 추측을 한 경우가 다수 있었던 것으로 미루어 학생들이 엄마의 입장을 이해하기에는 부족할 수밖에 없었던 것으로 여겨진다.

## 5. 결론 및 시사점

본 분석결과에서 보여지듯 대체적으로 ‘직역’의 번역전략을 택하였고 원문 만화의 시각적 이미지나 문화적 간극 등으로 ‘설명’을 하는 방식으로 번역을 하는 경우가 그 다음으로 많은 것으로 나타났다. 이는 번역자가 ST 문화권에 대한 이해가 TT문화권만큼 풍부하지 못해 정확한 유머의 의미를 파악하지 못하였거나 TT 문화권에서 적절한 대응어를 찾기가 쉽지 않았기 때문으로 보여진다. 아직 전문번역사가 아니라 학생이라는 신분이기 때문에 번역에 대한 자신감이나 번역시장에서의 경험, 연륜 등이 부족해서 직역이라는 쉽고도 안전한 방법을 선호한 것으로 보이나 이는 ‘재미’를 추구하고자 읽는 신문 연재만화의 유머를 살리지 못하는 결과를 초래 할 수 있음을 잘 보여주고 있다. 물론 각 만화마다 내용이 다르며 구현된 유머도 다양하다는 점도 간과할 수 없다. 언어유희의 경우 대부분의 전문 번역사도 번역시 어려움을 느끼므로 학생들의 경우 더욱 그러하였을 것으로 상정되어진다. 또 한 가지 분석을 통해 나타난 흥미로운 사실은 베이비블루스 3의 경우 네 번째 칸의 급소문구를 학생들이 이해하지 못하는 경우가 많았다는 것이다. 이는 스크립트 대립에서 오는 유머를 이해하지 못하는 경우로 문화적 차이보다는 연륜의 부족으로 볼 수밖에 없는 경우이기도 했다. 실제로 대체전략을 구사한 학생들의 번역을 보면 나름대로 한국어로 옮기며 그 상황에 맞는 재미있는 표현을 찾아내려고 노력한 흔적이 충분히 엿보이는 경우가 많았다. 설명이나 보완전략을 택한 경우는 원문의 어휘를 그대로 노출시켜 가져가면서도 한국어 번역본을 읽는 독자로 하여금 원문에서 의도하는 유머적 효과를 함께 느낄 수 있도록 하기위해 나름대로 설명 또는 보완을 한 경우이다. 대체의 전략을 취한 경우와 비교했을 때 어느 한 쪽을 선호할 수는 없는 것이 각 에피소드마다 다른 상황에서 다른 유머를 구현하고 있기 때

문에 각각의 상황에 맞는 전략이 필요할 듯하다. 대체전략을 취한 경우는 학생들의 경우 가장 빈도가 낮았는데 이는 번역에 대한 자신감과 경험 그리고 언어 활용에 대한 경험이 부족한 경우가 많기 때문으로 여겨진다.

본 연구에서 드러난 다음과 같은 시사점을 바탕으로 번역교육에 활용할 수 있을 것으로 여겨진다.

첫째, 학부생들은 세상경험, 전공언어에 대한 숙련도, 유머에 대한 이해 등이 미성숙할 수 있으나 젊은 감각으로 최신 유행어 등을 활용해 새로운 유머를 구상해낼 수 있다는 강점이 있다. 그러므로 유머번역에 있어서 “스코포스 이론에서 번역가의 결정에 가장 중요한 척도는 목표텍스트의 목적 또는 기능”(이근희 2009: 64)이라는 것을 주시시켜 선행교육이 이루어지고 예시를 통해 습득이 된다면 효과적인 것으로 여겨진다.

둘째, 통번역 전문대학원생들은 학부생들에 비해 경륜이나 연령대, 전공언어에 대한 성숙도로 봤을 때 비교우위에 있을 수 있다. 하지만 만화의 유머 번역에 대해 좀 더 다양한 접근법과 대체전략을 구사하여 유머의 스코포스를 살리는 것에 초점을 둔다면 더욱 효율적인 번역연습이 가능할 것으로 보인다.

셋째, 네 칸 만화뿐만 아니라 급속도로 성장하는 웹툰이나 다양한 장르의 만화를 수업자료로 활용할 수 있는 발판으로 학생들의 만화번역에 대한 흥미를 유발시킬 수 있을 것이다.

마지막으로 본 연구는 다섯 편의 신문 연재만화에 대한 90명 학생들의 번역을 데이터로 한 것으로 일반화시키기에 무리가 있다. 하지만 향후 번역교육에 있어서 참고자료로 활용하는데 의의가 있으며 일반화하기 위해서는 후속연구를 통해 신뢰성을 제고할 필요가 있다.

## 참고문헌

- 김경용 (1994) 『기호학이란 무엇인가』, 서울: 민음사.  
 김경용 (2005) 『기호학의 즐거움: 기호학으로 읽는 예술, 대중문화, 실천』, 서울: 민음사.  
 박기정 외 (2005) 『카툰 & 캐리커처』, 서울: 예경.

- 박미정 (2015) 「모비딕의 응집력과 의미정도를 두 축으로 한 영한 소설번역의 글쓰기 방법 고찰: 「한국어 파생접사 분석을 중심으로」. 『통역과 번역』, 17(3): 45-65.
- 박미정 (2009) 『시사만화 한일번역에 관한 기호학적 연구』, 한국의국어대학교 통번역대학원 박사학위논문.
- 손세모돌 (2008) 『한 칸 만평과 네 칸 시사만화 비교 연구』. 국제어문 44: 5-45.
- 이근희 (2009) 「스코포스 이론을 토대로 한 번역 비평 - 사례연구 더빙영화, <빨간모자의 진실>」, 『번역학 연구』 10(2): 61-82.
- 이상빈 (2013) 「비디오게임에서의 유머번역과 수용: 스타크래프트의 문화적 유머를 중심으로」, 『번역학 연구』 14(1): 183-210.
- 이원석 (2005) 「국내의 네 칸 만화 수사적 표현 연구」. 『만화애니메이션연구』 3: 18-32.
- 이현경 (2014) 『아동문학 영한번역연구: 유머와 문화소를 중심으로』, 한국의국어대학교 통번역대학원 박사학위논문.
- 전재혁, 박경철 (2005) 『만화, 애니메이션, 캐릭터, 영상 기호론』, 서울: 만남.
- 한국 텍스트 언어학회 (2004) 『텍스트언어학의 이해』, 서울: 박이정.
- Allen, G. (2000/2007) *Intertextuality: The New Critical Idiom*. London/New York: Routledge.
- Attardo, S (1994) *Linguistic Theories of Humor*. Berlin: Moutin de Gruyter.
- Chiaro, D (2010) Translating Humor in the Media. In Chiaro D.ed.), *Translation, Humor and the Media*. London: Continuum International Publishing.
- El-Arousy, N. A. (2007) Towards a functional approach to the translation of Egyptian cartoons, *HUMOR: International journal of Humor Research*, 20(3): 297-321.
- Harvey, K (2009) How comics came to be: through the juncture of word and image from magazine gag cartoons to newspaper strips, tools for critical appreciation plus rare seldom witnessed historical facts. In Jeet Heer and Kent Worcester (eds), *A Comics Studies Reader*, University Press of Mississippi: 25-45.

- Hatfield, C (2006) Comic art, children's literature and the new comic studies. *The Lion and the Unicorn*, 30(3): 360-382.
- McGhee, P. E (1979) *Humor, Its Origin and Development*. San Fancisco: W.H. Freeman and Company.
- McGhee, P. E & Chapman, A (1980) *Children's Humor*, Chichester & New York: J. Wiley.
- Paolillo, J. C. (1998). Gary Larson's Far side. Nonsense? Nonsense!, *HUMOR: International Journal of Humor Research*, 11(3): 261-290.
- Raskin, v (1985) *Semantic Mechanisms of Humor*. Dordrecht & Boston: Reidel.
- Ruch, W (1992) Assessment of appreciation of humor: studies with the 3WD humor test. In Charles D. Spielberger abd James N. Butcher (eds), *Advances in Personality Assessment*, vol 9. Hilldale, NJ: Lawrence Erlbaum Association: 27-75.
- Ruch, W and F. J. Hehl (1998) A two-mode model of humor appreciation: its relation to aesthetic appreciation and simplicity-complexity of personality. In Willibald Ruch (ed.), *The Sense of Humor: Explorations of Personality Characteristic*. New York: Mouton de G ruyter: 109-142.
- Shultz, T. R. & Robillard, J. (1980) The Development of Linguistic Humor in Children: Incongruity through Rule Violation. In P. E. McGhee & A. J. Chapman (Eds.) *Children's Humor*: 59-85.
- Zanettin, F (2008) *Comics in Translation*. Manchester: St. Jerome Publishing.
- Zanettin, F (2010) Humor in Translated Cartoons and Comics. In Delia Chiaro (ed.), *Translation, Humor and the Media*: 34-52.

[Abstract]

**A Study on Translation of Newspaper Comic Strips  
from English into Korean:  
Focused on Humor Translation**

Lee, Hyun-kyung  
(Kyung Hee University)

Comic strips have been enjoyed almost for a century by people all over the world. One of the main causes of its popularity is the 'fun' people get when they read comic strips. Two main constituents of fun in the comic strips are 'satire' and 'humor', produced in harmony with iconic images and written expressions. Among the comic strips, this study analyzes 4-panel strips which are usually seen on newspapers and mostly deal with current issues in a rather sarcastic way. And humor is mostly expressed in the punch-lines usually applied in the last panel. What makes 4-cut newspaper comic strips different from other forms of comics is that they contain enormous amount of information on the social, political and cultural content of source text culture, which makes translators feel insurmountable the translation of 4-panel comic strips into target languages. Translation of social, political and cultural items has been known to be difficult to do, but in case of 4-panel comic strips it is all the more difficult with their limited spaces given on each panel and speech ballon, while conveying the same effect of humor and sarcasm at the same time. This study identifies types of humor translation of 4-panel comic strips of English into Korean on the translation of two groups of students; undergraduate students taking Translation Theories and Practice and graduate students at a Interpretation and Translation Graduate School. Based on the results of the data, strategies of humor translation are sought to better reach the skopos of

humor. The results will provide future guidelines in teaching students on how to translate humor in comic strips.

▶ Key Words: comic strips, humor, cultural background, humor translation, student translation.

▶ 주제어: 코믹만화, 유머, 문화적 배경, 유머번역, 학생번역

이현경

경희대학교

agneshk1@hanmail.net

관심분야: 유머번역, 아동문학번역, 만화번역, 경제관련 번역

논문투고일: 2018년 5월 13일

심사완료일: 2018년 5월 30일

게재확정일: 2018년 6월 15일