

웹툰 상징어의 중국어 번역양상 연구

이 현 주
(가톨릭대)

1. 서론

2003년 등장한 ‘웹툰(webtoon)’은 기존의 인쇄와 출판을 기반으로 한 전통적인 만화의 형식에서 벗어나 인터넷 플랫폼의 빠른 발전과 한 개인이 한 개 이상의 스마트 기기를 지니는 환경의 변화에 힘입어 최근 20년간 급속도로 발전해 왔다. 웹툰은 기존의 종이 매체로 접할 수 있었던 만화와는 달리 디지털 기기를 통해 생산되고 유통·소비되는 특징을 보이며, 이에 따라 새로운 독자층이 유입되면서 더 빠르게 발전하였다. 이미 2015년 기준 한국 만화계는 ‘웹툰 특수’라고 할 만한 현상들을 이끌어내며 ‘웹툰 소비자 1천만 시대’를 열었으며(박석환 2015: 65), 뿐만 아니라, 웹툰은 빠른 발전과 거대한 독자층을 바탕으로 하여 이를 소재로 한 드라마, 영화, 게임, 캐릭터 제작 등 다양한 산업의 발전으로까지 이어져 웹툰 자체가 하나의 중요한 원형 콘텐츠의 역할을 한 지 오래다. 이 같은 상황에서 한국의 웹툰은 ‘K-WEBTOON’이라는 이름으로 한류와 함께 주요한 문화 콘텐츠의 하나로서 해외 시장으로도 활발하게 수출되고

있다. 한국콘텐츠진흥원의 「2019년 하반기 및 연간 콘텐츠산업 동향분석 보고서」에 따르면 “한국웹툰의 해외시장 규모가 이미 1조 원대를 기록”하였으며, 특히 “네이버 웹툰은 구글 플레이 만화 카테고리에 등록된 103개 국가에서 만화 어플리케이션을 통한 수익이 전 세계 1위를 기록”하였고, “월간 방문자 수(MAU)는 6,000만 명에 이르며, 월간 페이지 뷰는 105억 건”에 달했다고 한다. 게다가 한국의 웹툰 플랫폼이 일본에 직접 진출한 2013년, 한국 만화 수출액은 일본 만화 수입액을 넘어서면서 웹툰은 일본과의 만화 콘텐츠 무역적자를 흑자로 돌아서게 만든 주역이 되었다고 한다(김형원 2020). 이처럼 한국의 웹툰은 국내에서는 물론 해외 시장에서도 큰 인기를 끌고 있다.

한국의 웹툰이 해외에서 팬들을 확보하기 시작하던 초창기에는 주로 일부 팬들에 의해 자발적으로 번역되어 공유되었지만, 지금은 포털 사이트에서 공식적인 번역본을 제공하기에 이르렀다. 이 과정에서 팬 번역과 공식 번역을 둘러싸고 번역에 대한 논쟁이 불거지기도 하였는데, 조성은, 조원석(2015: 242) 역시 『신의 탑』의 팬 번역양상 연구에서 “공식 번역이 출시된 후에도 많은 팬들은 이에 만족하지 못하고 커뮤니티를 중심으로 웹툰 번역에 대해 끊임없이 논쟁”이 벌어졌다고 언급하였다. 이러한 현상에서도 확인할 수 있듯이 웹툰이 해외 시장에 진출할 때, 가장 중요한 것은 ‘번역’이다. 그럼에도 불구하고 웹툰의 번역에 관한 담론은 최근에서야 비교적 활발하게 이루어지기 시작했다. 한국의 게임 산업이 해외로 뻗어 나가면서 게임 번역과 관련된 연구가 활발하게 진행된 것과 견주어 볼 때, 아직도 크게 부족한 상황이다. 간단히 학술연구정보서비스(RISS)에서 ‘게임 번역’과 ‘웹툰 번역’을 키워드로 넣어 검색해 보기만 해도 그 수적인 면에서 큰 차이를 보인다¹⁾. 웹툰에 관한 번역 연구는 아직 초보 단계에 머물러 있다고 볼 수 있다. 더욱이 대부분의 연구가 비공식 번역, 팬 번역의 측면에서 웹툰 번역을 분석하는데 집중되어 있으며(성승은 2018; 양희정 2019; 장기 2015; 조성은, 조원석 2015), 언어적 측면에서 접근하여 웹툰 번역을 분석한 연구는 많지 않다(김혜림 2019; 황지연 2018).

1) RISS에서 ‘게임 번역’과 ‘웹툰 번역’의 키워드를 넣어 검색하면, 2020년 8월 기준으로 볼 때, 그 구체적인 내용과 상관없이 단순히 검색되어 나오는 그 결과 건수가 전자의 경우, 학위논문은 197건, 국내학술논문은 136건에 달하며, 후자의 경우, 학위논문은 7건, 국내학술논문은 22건에 달해 그 차이가 크게 나타난다.

이에 본고에서는 한국 웹툰과 중국어로 번역된 웹툰을 언어적인 측면에서 접근하여 분석하고자 한다. 웹툰을 구성하는 여러 요소 가운데, 특히 언어적 요소로서 중요한 역할을 담당하는 ‘의성어’와 ‘의태어’, 즉 ‘상징어’를 대상으로 하여 그 번역방법을 분류하여 제시하고자 한다. 이를 통해 한국어에서 중국어 번역될 때, 번역의 어려움이 특히 가중되는 의성어와 의태어를 효과적으로 번역하기 위한 번역전략을 모색하고자 한다.

2. 선행연구 검토

2.1 웹툰과 상징어

웹툰의 주요 소비 형태는 더 이상 가만히 앉아서 컴퓨터 화면을 통해 보는 것이 아니라 일상생활에서 잠깐의 시간을 내어 보는 것으로 이루어진다. 이와 같은 이유로 웹툰은 짧은 시간 내에 주전부리하듯이 이루어지는 ‘스낵 컬처(snack culture)’의 대표주자로서 이는 바쁜 현대인들의 생활 리듬에 걸맞은 새로운 수요 창출과 스마트 기기의 보편화라는 흐름과 함께 그 발전을 같이해 왔다. 박종훈, 박성중, 김락희, 이보양(2015: 69)는 “만화는 대중에게 친숙하면서도 생산자와 독자와의 끊임없는 호흡 속에서 오늘날까지 진화”해 왔다고 하였다. 이처럼 디지털 만화인 웹툰의 핵심은 짧은 시간 내에 얼마만큼 독자들을 사로잡아 정서적 감흥을 불러일으키느냐에 있다.

웹툰의 형식은 기존의 종이로 인쇄되는 만화와는 다르다. 정규하, 윤기현(2009)는 웹툰에 나타난 새로운 표현형식²⁾의 하나로 ‘세로 스크롤의 경향’을 꼽았다. 가로로 페이지 넘김의 방식이 아니라 세로로 스크롤을 내리면서 보는 형식은 오늘날 웹툰의 가장 기본적인 표현 방식이다. 물론 최근에는 컴퓨터 앞에 앉아 보기보다는 이동 중에 주로 스마트폰을 통해 보는 독자가 더 많아졌지만 여전히 손가락으로 화면을 터치하여 세로로 내려 보는 형식은 그대로 유지

되고 있다. 아래 그림 1은 『신의 탑』에서 발췌한 것으로 스크롤을 내리면서 보는 방식이 활용된 장면이다.

그림 1 세로 스크롤 형식으로 구현된 웹툰



위의 <그림 1>에서 보는 바와 같이 길게 늘어선 화면 구성이 바로 웹툰이 종이 매체의 만화는 달리, 세로로 스크롤을 내리면서 보는 방식이 반영되어 생겨난 웹툰이 갖는 그 고유의 특징이다. 즉, 기존의 한 페이지 혹은 한 컷에 제한되어 표현되는 방식에서 벗어나 하나의 그림으로 세로로 길게 늘어선 형태로 연출된다. 이와 더불어 위 <그림 1>에서와 보는 바와 같이 세로로 화면을 내리면서 연속되어 나타나는 ‘위이(…)잉’ 등의 의성어를 볼 수 있는데, 이는 마치 드라마나 영화 속의 배경음악처럼 그림 뒤에 깔려있는 효과음의 역할을 한다. 즉, 의성어가 독자에게 청각적인 자극을 주는 하나의 도구로 사용되어 독자가 더욱 생동감 있게 웹툰을 보는 즐거움을 누릴 수 있게 한다³⁾. 의성어는 이처럼 문자 텍스트이지만 청각적인 효과를 불러 일으킨다. 그림 텍스트로 이루어진

2) 본고에서 인용한 세로 스크롤 형식의 특징 이외에도, 시간 개념의 도입, 애니메이션적 인 연출효과, 말 칸과 그림 칸, 배경 칸의 역할 분리, 컬러 만화의 대중화, 분업화, 매체 최적화 제자 경향, 다양한 미디어 접목 시도 등 총 아홉 가지로 요약한 바 있다.

만화, 즉 웹툰은 한정된 컷 안에서 하나의 세상을 구성하고 인물들이 그 안에서 살아 움직인다. 박종훈, 박성중, 김락희, 이보양(2015: 69)도 만화, 즉 웹툰은 “2차원적인 평면 예술임에도 독자가 만화 속에서 마음껏 상상력을 발휘하여 직접 내러티브를 생성할 수 있는 힘을 가진 분야”라고 하였다. 뿐만 아니라, 윤보경(2013) 역시 아래와 같이 언급하였다.

만화가 ‘살아 움직이기’ 위해서는 다른 요소들이 전혀 필요하지 않다. 만화는 이미 그 자체로 완성된 형식이기 때문에 독자들의 독해 과정 속에서 이미지는 저절로 움직이게 되고, 소리는 자연스럽게 들리게 된다. (102)

이처럼 만화가 ‘살아 움직이게’하는, “이미지가 저절로 움직이고, 소리가 자연스럽게 들리게” 하는, 다시 말해, 독자의 이와 같은 상상력이 증폭되게 도와주는 청각적 언어장치를 의성어라 한다면, 시각적 언어장치는 ‘의태어’라 할 수 있다. 이현주(2020: 264)는 “소설의 경우, 활자만으로 영상 매체가 주는 효과만큼의 청각적, 시각적 효과”를 주며 이야기를 전달하는데, 이때 의성어와 의태어가 독자들의 이야기에 대한 몰입도를 결정짓는 중요한 요소라고 하였다. 물론 웹툰은 스토리텔링과 함께 그 인물이나 배경이 그림으로 직접 주어지기 때문에 활자만으로 이 모든 것이 전달되는 문학 텍스트와 비교하면 이미 시각적인 자극이 이루어지고 있는 셈이긴 하지만, 인물이나 배경 안의 움직임에 의태어를 넣으면 마치 정적인 그림 텍스트 속의 인물이나 배경이 실제 움직이는 것과 같은 동적인 효과를 불러 넣어 준다. 이와 같은 이유로 의성어나 의태어는 만화, 즉 웹툰의 거의 모든 컷에서 빠지지 않고 등장할 만큼 웹툰을 구성하는 중요한 요소 가운데 하나다.

국어학적으로 볼 때, 의성어와 의태어는 그 어휘를 분류함에 있어 명확하게 구분 짓기가 어려운 것들이 있다. 예컨대, ‘두근두근’의 경우, 국립국어원 인터넷 표준국어대사전⁴⁾에서는 “몹시 놀라거나 불안하여 자꾸 가슴이 뛰는 소리.

또는 그 모양”이라고 정의한다. 즉 ‘두근두근’은 ‘소리’와 ‘모양’을 모두 나타내는 어휘로서 상황에 따라 의성어로 분류되기도 하고 의태어로 분류되기도 하는 것이다⁵⁾. 이 때문에 국어학계에서는 의성어와 의태어를 아우르는 개념으로 ‘상징어’를 사용한다. ‘상징어’는 사전적으로 “소리나 모양, 동작 따위를 흉내 내는 말. 의성어와 의태어로 나뉜다”라고 정의된다. 조혜민, 강범모(2013: 192) 역시 “우리말 연구에서 ‘상징어’(symbolic words)는 일반적으로 ‘의성어’와 ‘의태어’를 포괄하는 용어로 사용된다”고 하였으며, 특히 김홍범(2016: 203)은 『조선말 의성의태어 분류사전』에서 모양을 본 딴 말이 아닌, 엄밀히 말해 의태어가 아닌 것도 의태어의 범주에 포함시키고 있기 때문에 “의성어, 의태어라는 용어를 배제하고 상징어라는 용어”를 쓴다고도 하였다. 이에 본고에서는 의성어와 의태어를 구분짓지 않고 그 사례를 분석함으로써 이 두 가지를 모두 아우르는 용어로 ‘상징어’를 사용하기로 한다.

2.2 상징어의 한중 번역 연구

상징어 번역과 관련된 한국어와 중국어를 언어 방향으로 하는 선행연구를 살펴보면, 대표적으로 김명순(2016), 김영지(2016), 황지연(2018), 이현주(2020) 등이 있다.

김명순(2016)은 정호승의 『항아리』에 등장하는 의성어와 의태어 표현의 중국어 번역양상을 총 다섯 가지로 분류하여 정리하였다. 첫째, 동일 속성을 그대로 유지한 번역, 둘째, 정형적으로 전환한 번역, 예컨대, ‘동사+수량사 →+명사’의 형식이 이에 포함된다. 셋째, 설명적 표현, 넷째, 생략, 다섯째, 동어의 다양화, 즉 동일한 의성어와 의태어가 다양하게 번역되는 것이다.

김영지(2016)는 한국 소설 『허』와 『고래』속의 의성어만을 대상으로 하여

3) 최근 신종철 한국만화영상진흥원 원장은 한 인터뷰에서 “애니메이션이나 VR로 가지는 않지만, 어느 정도로 움직이는 웹툰 정도의 다양한 시도들이 지금 있습니다”라고 언급한 바 있다(https://www.ytn.co.kr/_ln/0106_202007061632082450 참고). 이러한 효과요소들이 가미된 웹툰을 애니메이션과 어떻게 차별화시키느냐는 훗날 논의해야 할 이야기겠지만, 가까운 미래에는 의성어나 의태어라는 언어장치 없이도 웹툰을 생동감 있게 누릴 수 있을지도 모른다.

4) 본고에서 인용하는 사전적 의미는 모두 국립국어원 인터넷 표준국어대사전에서 인용한 것으로 이하 출처는 생략하도록 한다.

5) 김홍범(2016: 188)은 의성어와 의태어는 대부분 ‘소리’와 ‘모양(꼴)’로 정의하나, 이 밖에도 ‘느낌’, ‘태도’라는 어휘를 활용하여 정의하기도 한다고 언급하였다. 예를 들면, 의성어 ‘광광’의 사전적 의미는 “무겁고 단단한 물체가 잇따라 바닥에 떨어지거나 다른 물체와 부딪쳐 울리는 소리”이며, 반면 의태어 ‘꿈틀꿈틀’은 “몸의 한 부분을 자꾸 구부리거나 비틀며 움직이는 모양”으로 정의된다.

그 번역양상을 분류하여 제시하였다. 첫째, 중국어의 의성어로 번역하는 경우를 살펴보면서, 각각의 음절수를 비교 분석하였다. 둘째, 의성어를 생략하는 번역, 셋째, 설명하는 형식의 표현을 사용한 번역하는 것이다. 특히 세 번째 분류에서 구체적으로 형용사나 부사로 번역, 수량사 언구로 번역, 중첩음절로 번역, 동사로 번역, ‘大+명사’의 형식으로 번역, 사자성어로 번역 등으로 그 방법을 더욱 세분화하여 제시하였다.

황지연(2018)은 한국의 웹툰 『신과 함께』에서 의성어와 의태어가 시청각적인 측면에서 번역되는 양상을 살펴보고 의성어와 의태어 각각의 그 특징을 분류하였다. 우선 의성어 번역의 경우, 첫째, 중국어의 의성어로 번역, 둘째, 한국어 발음에 가까운 음으로 음역, 셋째, 하나의 의성어를 여러 가지 의미로 사용하여 번역하는 것이다. 다음으로 의태어 번역의 경우, 첫째, 의미역이나 음역을 통한 번역, 둘째, 일반적인 표현으로 약화된 번역으로 나누었다.

이현주(2020)는 한국 소설 『봉순이 언니』와 『바이올렛』을 대상으로 하여 의성어와 의태어의 번역방법을 총 7가지로 분류하여 제시하였다. 풀어쓰기, 의성어와 의태어로 번역, 중첩형으로 번역, 일반화하여 번역, 대체하여 번역, 생략, 사자구로 번역하는 것이다.

위와 같은 선행연구를 통해 볼 때, 연구대상이 대부분 소설에 집중되어 있다. 이 가운데 황지연(2018)의 연구가 웹툰을 대상으로 하여 본 연구와 유사성을 가지긴 하나, 본 연구는 우선 의성어와 의태어를 구분 짓지 않고 이를 ‘상징어’로 묶어 그 현상을 살펴보았으며, 또한 하나의 작품이 아니라 여러 작품을 대상으로 하여 그 번역된 양상을 분석함으로써, 한 번역가의 번역 문체에 국한된 연구 결과가 나올 수 있는 한계를 극복하고자 했다.

3. 분석사례

3.1 연구 대상 및 연구방법

본 연구에서는 네이버 웹툰과 이의 중국어 번역본을 연구대상으로 삼았다. 네이버는 두 가지의 중국어 번역본을 각기 다른 사이트를 통해 제공한다. 하나는 중국 대륙의 독자를 주요 타겟으로 한 간체자 버전의 번역본이고, 다른 하나

는 대만의 독자를 주요 타겟으로 한 번체자 버전이다. 두 개의 번역본은 간체자와 번체자라는 문자의 차이 외에도 번역이 서로 전혀 다른 번역본을 각각 제공하거나, 하나의 번역본을 바탕으로 현지에 맞게 일부 어휘나 문장의 구조를 수정한 듯 보이는 번역본을 제공하기도 한다. 본고에서는 동만 사이트(<https://www.dongmanmanhua.cn/>)에서 제공하는 중국 대륙의 번역본을 연구대상으로 삼았다. 동만 사이트에서는 네이버와 같은 포맷으로 요일별로 번역된 웹툰을 제공하고 있으며, 일부 인기 웹툰의 경우 한국어 웹툰이 업로드되는 시기와 해당 인기 웹툰이 중국어로 번역되어 동만 사이트에서 제공되기까지 그 시간적인 차이가 크게 발생하지 않는다⁶⁾.

본고에서는 중국에서 높은 인기 순위를 차지하고 있는 작품 『신의 탑』, 『여신강림』, 『기괴괴』와 순위권 밖이긴 하지만 매회 에피소드 중심의 꾸준히 인기를 끌었던 『마음의 소리』, 『대학일기』 등 다섯 편을 연구의 대상으로 삼았다. 한국어 웹툰(source text, 이하 ‘ST’)과 중국어로 번역된 웹툰(target text, 이하 ‘TT’)을 한 컷씩 대조하여 상징어만 정리하였다. 이때, 하나의 웹툰에서 반복적으로 등장하는 상징어는 다르게 번역된 경우를 제외하고 사례에서 제외하였으며, 같게 번역되더라도 서로 다른 웹툰에서 등장한 경우에는 제외하지 않고 남겨 두었다. 각각의 웹툰을 10화 이상씩 살펴보았으며, 그 결과, 총 314건의 상징어를 추출할 수 있었다.

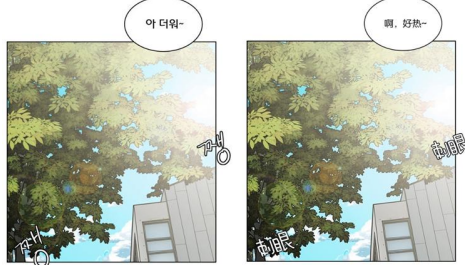
3.2 분석결과

상징어의 품사는 부사이며, 문장 속에서 부사어로서의 기능을 갖는다(윤평현 2003: 8). 그러나 웹툰에서 상징어는 마치 하나의 독립된 표현으로 효과음이나 효과태로서 독립어처럼 사용되는 경향을 보인다. 이에 따라 웹툰의 하나의 컷을 구성하는 요소를 분류한다면 인물과 배경을 나타내는 그림, 인물간 주고받는 대화 또는 인물의 내면의 소리를 나타내는 말풍선, 그리고 인물이나 배경의 모습과 상태, 소리를 나타내는 상징어 등으로 나눌 수 있다. 이처럼 하나의

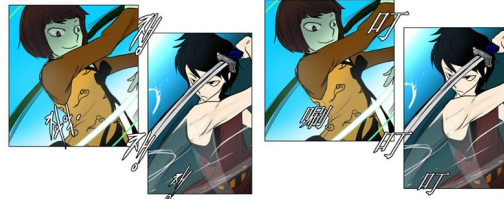
6) 신종철 한국만화영상진흥원 원장은 “지금은 웹툰이나 한류 드라마들이 한국에서 제작되면 제작된 것을 한국 소비자만 보고 있는 것이 아니라, 외국에 있는 다른 나라 소비자들도 동시에 소비하는 특징을 갖고 있습니다”라며, “콘텐츠 소비의 동시성”을 웹툰의 한 특징으로 꼽은 바 있다.

독립된 구성요소로써 사용되는 상징어는 그 효과를 극대화하기 위해 폰트가 다양하게 변화하는 특징을 보인다. 즉, 폰트의 크기나 색깔이 상황에 따라 달라지기도 하고, 폰트 자체가 작가의 손글씨로 표현되거나 혹은 컴퓨터 폰트로 표현되더라도 말풍선 안의 폰트와는 다른 폰트가 활용되기도 한다⁷⁾. 물론 한 작품 내에서도 손글씨와 컴퓨터 폰트 둘 다 활용하여 상징어를 나타내기도 하였다. 이와 같은 상징어의 번역 외적인 요소가 TT에서는 어떻게 반영되는가를 살펴본 결과, 통일된 가이드라인이 없는 것처럼 제각각 구현되었다. 그림 2와 같이 손글씨나 색깔, 폰트 크기 등이 그대로 반영되어 TT에서도 동일하게 구현되기도 하고, 그림 3과 같이 손글씨로 표현된 상징어가 컴퓨터의 폰트체를 사용하기도 하고, 경우에 따라서는 한 작품 내에서 일괄된 폰트, 크기와 색깔이 아무런 변화없이 통일되어 나타나기도 하였다.

그림 2 ST 상징어의 폰트 변화가 동일하게 반영된 사례



〈그림 3〉 ST 상징어의 폰트 변화가 반영되지 않은 사례



7) 김치훈(2014: 225)은 소설과 달리 의성어·의태어의 크기와 모양을 다양하게 디자인하여 ‘그림글자(graphic letter)’로 모방하기 때문에 좀 더 생동감 있는 소리 전달이 가능하며, 이전에는 ‘말풍선’에 들어가는 대사를 제외하고는 의성어·의태어도 그림의 영역으로 간주하여 상황과 감성에 맞는 디자인을 하였으나 최근에는 컴퓨터폰트에 의한 식자 작업이 증가하고 있다고 지적하였다.

이 밖에 번역의 방법을 살펴본 결과, 다섯 편의 웹툰에서 총 314건의 상징어를 추출하였고, 다음과 같은 세 가지 방법으로 분류할 수 있었다. 첫째, 동일하게 ‘상징어로 번역’, 둘째, 품사를 다양하게 전환, 즉 ‘대체하여 번역’, 셋째, 중국어의 특징이 잘 반영된 ‘사자구로 번역’ 등 크게 세 가지로 범주화하였다. 이를 정리하면 아래 표와 같다.

〈표 1〉 번역방법의 분류

번역방법	번역방법
상징어	153 (48.7%)
대체	146 (46.4%)
사자구	14 (4.5%)
생략	1 (0.3%)
총합계	314 (100%)

위의 <표 1>에서 보는 바와 같이 상징어가 ‘생략’된 경우가 있기는 하였으나, 단 1건 불과해 웹툰 번역에서 상징어가 생략되는 경우는 거의 없는 것으로 해석할 수 있었다. 이에 따라 생략의 방법을 하나의 번역방법으로 범주화하여 분류하기에는 무리가 있어 보여 본고에서는 생략의 방법을 제외하고 논의하도록 한다. 이는 앞서 정리한 선행연구 이현주(2020)의 연구 결과와는 전혀 다른 결과를 보여준다. 이현주(2020)에서는 ‘소설 텍스트’의 상징어를 양적으로 분석하여 그 번역방법을 분류 제시하였는데⁸⁾ ‘생략’의 방법이 가장 많았다. 그러나 ‘웹툰’을 대상으로 하여 살펴본 결과 ‘생략’은 단 1건에 불과해 매우 대조적인 결과를 보여준다. 이는 앞서 강조한 바와 같이 웹툰에서 상징어는 그 자체가 하나의 독립된 언어장치로서 생략할 수 없는 중요한 구성요소이기 때문인 것으로 보인다. 또한 이와 같은 분석결과는 동일한 언어표현이라 하더라도 장르에 따라 전혀 다른 번역전략으로 접근해야 한다는 것을 확인시켜 준 것으로 볼 수 있다.

8) 이현주(2020)은 총 840개의 의성·의태어의 번역방법을 분류하였으며, 이 가운데 ‘생략’이 전체의 약 21.5%에 달해 가장 많았다. 다음으로 대체(16.9%), 중첩형(16.3%), 사자구(13.7%), 일반화(13.3%), 의성·의태어(13.0%), 풀어쓰기(5.2%)의 순으로 나타났다.

3.2.1 상징어로 번역

번역할 때, ST의 의미를 상실하지 않으면서 동시에 그 구조를 파괴하지 않으면서 1:1로 대응하는 번역이 가능하다면 그만큼 ST와 동일한 효과를 거둘 수 있는 최선의 번역방법은 없을 것이다. 번역의 문제가 발생하거나 번역가의 번역과업이 가중되는 것은 ST 언어권과 TT 언어권에 늘 1:1로 대응되는 표현이 존재하지 않는 데서 비롯된다. 한국어는 상징어가 매우 풍부한 언어다. 한국어는 세상의 거의 모든 소리를 문자로 표현이 가능한 문자체계를 갖고 있다. 이러한 특징에 힘입어 주로 소리와 모습을 묘사하는 상징어는 화자에 따라 자유자재로 표현이 가능하기 때문에 무수히 다양한 표현들이 존재한다. 이에 관해 채완(2000: 217)은 “의성어와 의태어는 일반 어휘보다도 개인적인 표현의 폭이 넓게 허용되는 특징이 있다”고 하였다. 게다가 일반적으로 고정된 형태로 표현되는 상징어가 아니더라도 청자나 독자는 앞뒤 맥락 안에서 바로 화자나 글쓴이가 의도한 대로 시각적, 청각적으로 자극을 받을 수 있다. 반면, 중국어는 그 문자체계가 뜻글자인 한자로 이루어져 있어 상징어가 한국어만큼 크게 발달하지 못하였다. 이와 같은 두 언어 사이의 차이에도 불구하고 웹툰에서는 대부분의 상징어가 중국어 TT에서도 동일하게 상징어로 번역되는 양상이 가장 많이 나타났다. 위 <표 2>에서 보는 바와 같이 전체 314개의 상징어 가운데 153개의 상징어가 동일하게 상징어로 번역되어 거의 절반에 가까운 48.7%를 차지하였다. 구체적인 예시를 통하여 살펴보면 아래와 같다.

<표 2> 상징어가 동일하게 상징어로 번역된 사례

ST	TT
주룩	哗啦
촛앗	哗啦
철썩	哗啦
스르륵	哗啦啦
췌아아	哗啦啦
촛르륵	哗啦啦
파스스	哗啦啦

위의 <표 2>에서 보는 바와 같이 ST의 상징어가 TT에서도 상징어로 번역

되었다. 다만 ST에서는 총 7가지로 각기 다르게 나타난 상징어가 TT에서는 모두 같은 상징어 ‘哗啦(啦)’로 번역되었다. 이는 앞서 언급한 바와 같이 중국어의 상징어가 한국어만큼 크게 발달하지 못한 데서 비롯된 것으로 보인다.

이 밖에도, 한국어 ST에서는 ‘지익, 팔팔팔팔, 최악 최악, 스스스스, 쪼르르르’ 등의 상징어가 위와 마찬가지로 중국어 TT에서는 하나의 상징어 ‘啾(...)’로 번역되었다. 그러나 이는 한국어가 모국어인 독자에게는 모두 전혀 다른 느낌을 주는 상징어들로서 ‘팔팔’과 ‘쪼르르’의 사전적 의미만 살펴보다도 쉽게 알 수 있다.

- 팔팔 : 「부사」 많은 양의 액체가 급히 쏟아져 흐르는 소리.
- 쪼르르 : 「부사」 가는 물줄기 따위가 빠르게 흘러내리는 소리.

둘 다 액체와 관련이 있는 상징어이기는 하나 ‘많은 양’과 ‘가는 물줄기’가 대비를 이루고, ‘급히 쏟아지다’와 ‘빠르게 흘러내리다’가 대비를 이룬다. 물론 상징어가 없더라도 앞뒤 문맥은 물론, 『대학일기』에서 발췌한 아래 그림 3과 그림 4에서 보이는 것처럼 그림 텍스트만을 통해서도 충분히 작가가 전달하고자 하는 느낌을 상기할 수도 있겠지만, 한국어를 모국어로 하는 화자라면 그림 텍스트에 부가된 상징어 ‘팔팔팔팔’과 ‘쪼르르르’를 보며 웹툰을 더 실감 나게 느낄 수 있다. 반면 TT의 번역만으로는 ST에서 서로 다른 상징어를 사용함으로써 연상되는 이미지가 제대로 구현되지 못해 원래 의도된 효과음으로써의 역할을 상실하였다.

그림 3 ‘팔팔팔팔’의 번역

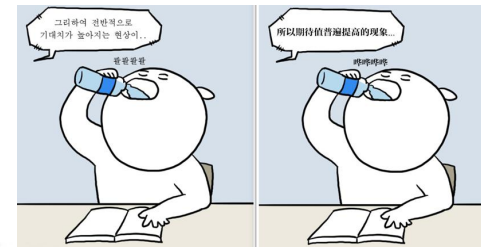




그림 4 '쭈르르르'의 번역

그뿐만 아니라, '속속, 사각사각, 부스럭' 등의 서로 다른 상징어가 모두 같은 상징어 '沙沙'로 번역되었으며, '꽂, 착, 확, 찡, 좌악, 처억 썩아, 샤아아, 썩아아(...)' 등의 상징어 역시 모두 동일하게 '唰(...)(啊)'로 번역되었다.

요컨대, 한국어 ST에서 다양하게 나타난 상징어가 TT에서는 한 가지 상징어로 번역되는 현상은 앞서 설명한 바와 같이 한국어는 상징어를 화자가 표현하고자 하는 소리나 모습을 임의대로 표현할 수 있는 문자체계를 갖고 있으나, 위의 여러 예시를 통해 살펴보았듯이 소리글자가 아닌 뜻글자인 중국어는 한국어만큼 풍부한 상징어를 표현해내기 어렵기 때문인 것으로 보인다. 그럼에도 불구하고 ST의 상징어가 TT에서도 상징어로 번역된 예가 가장 많이 나타난 것은 상징어 자체가 독자가 그림 안의 인물과 배경을 더욱 실감나게 느끼게 하는 언어 장치로 사용되는 웹툰의 장르적 특징이 반영된 것으로 해석된다.

3.2.2 대체하여 번역

대체의 방법은 ST의 상징어가 TT에서는 상징어가 아니라, 동사, 형용사, 부사, 명사, 감탄사 등 여러 가지 품사로 대체되어 번역되는 것을 가리킨다. 앞서 <표 1>에서 살펴본 바와 같이 전체 314건의 상징어 가운데 46.5%인 146건이 다른 품사로 전환되어 번역되어, 역시 절반에 가까운 상징어가 대체의 방법으로 번역되었다. 품사에 따라 나타나는 구체적인 수치를 살펴보면 아래와 같다.

<표 3> 상징어가 다양한 품사로 대체되어 번역된 건수

동사	형용사	부사	명사	감탄사	합계
119건 (82%)	13건 (9%)	6건 (4%)	4건 (3%)	4건 (3%)	146건 (100%)

위의 <표 3>에서 보는 바와 같이 가장 많이 대체된 품사는 '동사'로 나타났다. 총 146개 가운데 119건이 '동사'로 대체되어 번역되었으며 이는 전체의 82%를 차지한다. 또한, 전체 314건 가운데에서는 38.5%가 '동사'로 번역되어 상징어로 번역된 48.7% 다음으로 많다. 이는 곧 웹툰의 상징어가 중국어로 번역될 때 '상징어'로 번역되거나 '동사'로 대체되어 번역되고 있음을 의미한다. '동사' 다음으로 '형용사'로 번역된 사례는 13건으로 대체의 방법 가운데 9%를 차지하였으며, 이 밖에, 부사가 6건, 명사와 감탄사가 각각 4건으로 나타났다.

우선, 동사 혹은 동사구로 대체되어 번역된 예를 몇 가지 발췌하여 살펴보면 아래 <표 4>과 같다.

<표 4> 상징어가 동사로 번역된 사례

ST	TT	동사(구)의 의미
휘	转	돌다
푹	射	쏘다
구시렁구시렁	发牢骚 发牢骚	불평하다
기웃기웃	探头 探头	머리를 내밀다
노닥노닥	无聊中	이야기하는 중
딸각딸각	点击 点击	클릭하다
홀쩍홀쩍	抽泣 抽泣	흐느끼다
터덜터덜	灰心 灰心	낙담하다
중얼중얼	自语 自语	혼잣말 하다
쨍쨍	刺眼 刺眼	눈이 부시다
휘청휘청	摇晃 摇晃	흔들다

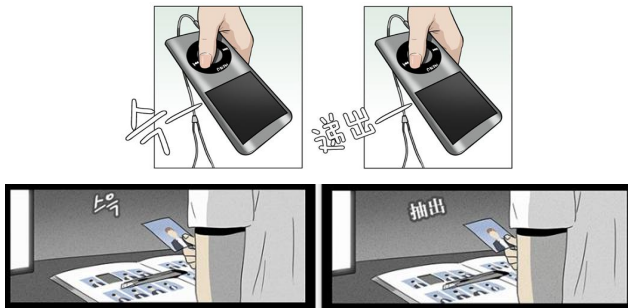
위의 <표 4>에서 보는 바와 같이 '휘'이나 '푹'과 같이 단독형⁹⁾으로 쓰이는 상징어도 있지만 한국어의 상징어는 대부분 두 번 반복되어 사용되는 경향을 보인다. 채완(2002)도 의성어와 의태어의 형태론적 특징 가운데 하나로 "일정한 음절수와 반복 구조"를 꼽은 바 있다. 이와 같은 한국어 상징어의 형태론적인 특징이 중국어 번역에도 반영되고 있다. '휘'이나 '푹'은 하나의 동사로 번역되었지만, 위에서 보는 바와 같이 '노닥노닥'을 제외한 나머지 상징어가 모두 하나

9) 채완(2000)에서는 '쿵, 탕, 딱, 땡, 퍽, 뽕, 꿀꺽, 딸꾹, 야옹, 음메' 등과 같이 나타나는 의성어를 '단독형'으로 분류하였고, 이 밖에도 '둥둥, 꿀꿀, 멍멍, 줄줄, 뚜벅뚜벅, 웅성 웅성' 등은 '반복형'으로, '왈가닥왈가닥, 우글부글' 등은 '유음반복형'으로 분류하였다.

의 동사 혹은 동사구가 두 번씩 반복되어 사용되고 있다. 물론 중국어에도 문법적으로 하나의 동사나 형용사가 두 번 반복되어 쓰이는 ‘중첩(重疊)’이라는 형태가 있다. 중국어에서 1음절 동사나 형용사의 중첩은 ‘AA’형으로 만들고, 2음절 동사와 형용사는 기본적으로 각각 ‘ABAB’형과 ‘AABB’형으로 만든다¹⁰⁾. 위 <표 4>에서와 같이 2음절 동사가 주로 두 번씩 반복되어 중첩형과 같은 형태를 보이고 있으나, 본고에서는 이를 중첩형으로 따로 분류하지 않았다. 왜냐하면 중국어에서 동사를 중첩형으로 만들어 표현하는 의미¹¹⁾를 나타내기 위해 동사를 두 번씩 반복했다고 보기보다는 한국어에서 상징어가 주로 두 번씩 중첩되어 나타났기 때문에 TT에서도 이와 동일한 시각적인 효과를 주기 위해 두 번 반복한 것으로 보이기 때문이다. 예컨대 ‘구시렁구시렁’의 동사구 ‘发牢骚’를 두 번 반복하나 이를 중국어의 중첩형에 맞지 않는 형태로 두 번 반복하여 주고 있다.

이 밖에, 동사로 대체되어 번역된 경우에는 ST의 동일한 상징어가 TT에서는 각기 다른 동사로 번역되는 사례가 많았다. 이는 3.2.1에서 살펴본 바와 같이 ST의 각기 다른 상징어가 TT에서 동일한 상징어로 번역되는 것과 대조되는 결과다. 예컨대, ‘스/스으’의 경우, 상황에 따라 ‘转身, 接近, 抽出, 抱住, 靠近, 拿, 递出, 掀’ 등으로 각기 다른 동사로 번역되었다. 아래 『여신강림』과 『기기괴괴』에서 발췌한 그림 5을 살펴보면 상징어 ‘스/스으’가 각각 ‘내밀다’라는 의미의 ‘递出’와 ‘꺼내다’는 의미의 ‘抽出’로 번역되었다.

그림 5 ‘스/스으’의 번역



위의 그림에서 보는 바와 같이 ‘스/스으’ 뒤에 생략된 움직임의 동사를 상징어로 대체하여 번역한 것이다. 즉, ST의 상징어를 부사어로 보고 그림 텍스트의 동작을 ‘스 내밀다’와 ‘스으 꺼내다’로 해석한 데서 비롯된 번역이다. 이 밖에도 ‘드르르’의 경우, ‘开门(문을 열다)’와 ‘推开(밀어서 열다)’로 번역되었고, ‘콕’의 경우, ‘捏(쥐다), 摘(뜯다), 抓(잡다), 掀(붙잡다)’ 등의 다양한 동사로 번역되었다.

물론 3.2.1에서 분석한 바와 같이 ST의 여러 상징어가 하나의 동사로 번역되는 경우도 있었다. 예컨대, ‘두근두근, 쿵닥쿵닥’이 모두 ‘心跳(심장이 뛰다)’로 번역되거나, ‘싱긋, 씨익’이 모두 ‘微笑(미소 짓다)’로 번역된 경우가 그러하다. 그러나 상대적으로 ST의 하나의 상징어가 여러 개의 동사로 번역되는 경우가 훨씬 많았다.

다음으로, 형용사로 번역된 사례를 살펴보면, 대체 방법 가운데 9%가 형용사로 번역되었으며 중첩된 형태로 나타났다. 이는 동사와 마찬가지로 시각적으로 한국어의 ST와 동일한 효과를 구현함과 동시에 중국어에서 형용사의 중첩형이 형용하는 상태와 성질을 강조하는 의미를 나타내는 것으로 보인다. 형용사를 중첩하는 방법은 앞서 언급한 바와 같이 2음절의 경우, 기본적으로 ‘AABB’의 형태로 만들어지나, 일부 형용사의 경우에는 ‘ABB’의 형태가 만들어지기도 하는데, 후자의 형태가 아래 <표 5>에서 보는 바와 같이 나타나고 있기 때문이다.

<표 5> 상징어가 형용사의 중첩형으로 나타난 사례

ST	TT
슬쩍	悄悄
말랑말랑	软乎乎
뽀송뽀송	干干爽爽
수북	满满
으슬으슬	冷飕飕
포근포근	暖洋洋

10) 이 밖에도 2음절의 경우, 다양한 형태로 중첩되지만, 본고에서는 이에 관한 자세한 분류와 설명은 생략하기로 한다.

11) 중국어에서 동사의 중첩형은 ‘한 번/좀 ~해보다’라는 의미를 만들어준다.

위 <표 5>에서와 같이 형용사의 중첩형은 형용사로 번역된 전체 13건 가운데 6건으로 나타나, 동사와는 달리 중국어의 형용사의 정도의 심함을 나타내는

중첩형이 유의미하게 활용된 것으로 보인다. 이는 동사의 중첩형은 앞서 설명한 바와 같이 형태 자체로도 일부 중첩형의 경우, 올바르게 중첩된 예로 볼 수 없을 뿐만 아니라, 의미상으로도 동작을 가볍게 한 번 시도해 본다는 의미가 있기 때문에 웹툰의 상징어가 동사의 중첩형으로 번역된 것으로 보기 어려운 반면, 형용사의 경우 그 형태는 물론 의미상으로도 형용사의 중첩형으로 번역된 것으로 보아도 아무 문제가 없기 때문이다.

마지막으로, 부사, 명사, 감탄사 등의 품사로 대체되어 번역된 사례를 살펴보면, 각각의 사례가 6건, 4건, 4건 등으로 많지 않아 상징어가 부사, 명사, 감탄사 등의 품사로도 대체되어 번역될 수 있다는 점 이외의 각각의 사례를 통해 유의미한 분석을 끌어내기에는 한계가 있었다.

요컨대, 웹툰의 상징어가 여러 품사로 대체되어 번역되는 경우 가운데 82%가 ‘동사’로 번역되어 형용사, 부사, 명사, 감탄사 등 다양한 품사로 번역되기도 하였으나 실상 대부분이 동사로 번역된 셈이다. 특히 한국어 ST에서는 동일하게 나타나는 상징어가 중국어 TT에서는 다양한 동사로 번역되었다. 이는 중국어에서는 “동사가 사람과 각종 사물의 행위와 동작, 상황과 변화를 묘사하는데 사용”(李焯焯, 李怡 2020: 219)되기 때문인 것으로 보인다.

3.2.3 사자구로 번역

중국어는 뜻글자인 한자를 문자체계로 하는 언어로서 일상 어휘의 대부분이 두 글자로 이루어져 있다. 씨에즈샹(謝智香 2011)에 따르면, 6,458개의 어휘를 수록하고 있는 『현대한어상용구어사전』에서 두 글자로 이루어진 2음절 어휘가 3,565개로 55.2%에 달한다고 하였다. 즉 절반 이상이 두 개의 글자로 이루어진 어휘인 셈이다. 이처럼 중국어는 두 글자로 이루어진 어휘가 많기 때문에 1음절이나 3음절로 이루어진 어휘에 비해 짝수 글자로 이루어진 어휘는 정제된 느낌을 준다. 특히 한국 사람에게도 익숙한 ‘사자성어’를 포함하여 네 글자 구조로 이루어져 고정적으로 쓰이는 어구나 2음절 어휘가 함께 묶여 네 글자 구조로 자주 쓰이는 어구를 특별히 ‘사자구(四字格)’라고 하여 분류한다. 사자구의 개념은 1956년 뤼즈웨이(呂志偉)에 의해서 처음 정의되었지만, 이는 중국어의 역사 속에서 오랜 기간 형성되고 발전되어온 중국어 특유의 언어 현상이다. 리야레이(李亚蕾 2018: 20)는 사자구의 특징을 “가지런히 정돈된 느낌의 구조로

형상화하여 간결하면서도 생동감을 주는(整齐, 形象, 简单, 生动) 표현”으로 정리하며 사자구를 사용함으로써 중국어의 구조를 더욱 짜임새 있게 만들며 강렬한 느낌을 준다고 하였다. 또한 자오양(焦飏 2017: 44)은 영미문학을 중국어로 번역할 때, 기본적으로 원문에 충실한 상태에서 사자구를 활용하여 번역하면 중국 독자의 심미적인 욕구도 충족시켜 줄 수 있다고 하였다. 이와 같은 맥락에서 한중 번역에서 ‘사자구’는 그 번역의 품질을 제고시킬 수 있는 하나의 번역 전략으로 분류할 수 있다. 이현주(2016, 2020) 또한 한중 문학번역의 번역방법을 분류하며, ‘사자구’를 제시한 바 있다. 이에 본 연구에서도 ‘사자구’를 하나의 번역방법으로 분류하였다. 그 결과, 전체 314건의 상징어 가운데 13건이 사자구로 번역되었다. 이를 구체적으로 정리하면 아래 <표 6>과 같다.

<표 6> 사자구로 번역된 사례

ST	TT	의미 ¹²⁾
주섬주섬	东翻西找	여기저기를 뒤지며 찾다
섬뜩	毛骨悚然	머리카락이 곤두서다. 소름이 끼치다.
꾸벅꾸벅	昏昏欲睡	흔헉하여 졸리다.
슈우우우	气喘吁吁	숨이 가빠서 식식거리는 모양.
흔들흔들	摇摇晃晃	흔들거리다. 흔들흔들 움직이다.
굽신굽신	毕恭毕敬	매우 공손한 태도를 취하다.
부들부들	哆哆嗦嗦	(몸을) 덜덜 떨다. 벌벌 떨다.
우물우물	狼吞虎咽	게걸스럽게 먹다
부들부들	咬牙切齿	격분하여 이를 (부득부득) 갈다. 몹시 화를 내다.
새근새근	呼呼大睡	쿨쿨거리며 자다
주질주질	唠唠叨叨	장황하게 말을 늘어놓다. 말을 많이 하다.
뒤적뒤적	翻来翻去	뒤적거리다
두리번두리번	东张西望	여기저기 바라보다. 두리번거리다.
두리번두리번	左看右看	좌우로 살펴보다

위 <표 6>의 ‘摇摇晃晃’, ‘哆哆嗦嗦’, ‘唠唠叨叨’은 ‘AABB’형태의 형용사의

12) 네이버의 중국어 사전에서 발췌하였다.

중첩형이다. 그러나 이를 사자구로 분류한 이유는 모두 사전에 수록되어 있는 어휘로서 이는 곧 해당 표현이 고정적으로 자주 쓰이는 어휘를 뜻하기 때문이다¹³⁾. 이처럼 사자구는 네 글자로 이루어져 고정적으로 자주 쓰이는 어휘를 포함한다¹⁴⁾. 기존의 하나의 번역방법으로 분류된 ‘사자구’와 관련된 선행연구를 보면 한국어의 문학작품을 중국어로 번역할 때 ‘사자구’는 하나의 중요한 번역 방법으로 사자구로 번역된 비중이 꽤 컸다¹⁵⁾. 그러나 본 연구에서 살펴본 웹툰 번역에서는 ‘사자구’로 번역되는 경우가 전체 314건에서 4.5%인 14건에 불과해 그 비중이 그리 크지 않았다. 이는 사자구는 독자의 ‘심미적’ 측면의 욕구를 충족시키는 언어장치로서 사용되나, 앞서 언급한 바와 같이 하나의 ‘스낵컬처’로서 향유되는 문화 콘텐츠인 웹툰은 심미적 측면보다는 쉽고 간단하게 그리고 빠르게 보는 데 초점이 맞춰져 있기 때문으로 보인다.

4. 논의 및 결론

본 연구에서는 웹툰을 구성하는 중요한 요소인 상징어의 중국어 번역양상을 살펴보고 상징어의 번역방법을 분류하고자 하였다. 웹툰에서 효과음과 효과태의 역할을 하는 상징어는 단순히 소리와 모습을 나타내는 문자 텍스트의 한계에서 벗어나 업계에서는 ‘그림 문자’라고 불릴 만큼 독자가 보다 생동감 있게 웹툰을 볼 수 있게 하는 웹툰의 중요한 구성요소다. 때문에 한국어 독자에게 전달했던 상징어의 시청각적 효과가 중국어 독자를 대상으로 하여 얼마큼 동일한 효과를 내며 번역되어 전달되는가는 번역의 관건이라 할 수 있다.

본 연구에서는 총 다섯 편의 웹툰에서 314건의 상징어를 추출하였고, 이를 대조하여 살펴본 결과, 우선 그 이미지적 측면에서 볼 때, 한국어에서 중국어로

- 13) 학자에 따라 사자구의 분류는 다양하게 달라지지만, 동사와 형용사의 2음절 중첩형 ‘ABAB’와 ‘AABB’도 사자구에 포함되기도 한다.
- 14) 탕근진(唐根金 2020: 71)은 사자구를 두 가지로 분류하였는데, 하나는 성어와 같이 늘 고정적으로 함께 쓰이는 어구이고, 다른 하나는 자유롭게 조합하여 네 글자 구조로 만든 어구로 매우 포괄적인 개념으로 사자구를 정의하였다.
- 15) 이현주(2016)에서는 사자구의 번역방법이 전체 번역방법 가운데 21.5%였으며, 이현주(2020)에서는 13.7%였다.

번역될 때, 그 어떤 통일된 가이드라인이 없는 것으로 보였다. 예컨대, 한국어 ST에서 상징어는 작가의 손글씨나 컴퓨터의 폰트, 색, 크기 등이 다양하게 활용되어 표현되는데, 중국어 TT에서는 ST에서 나타나는 상징어의 시각적 이미지가 동일하게 구현되기는 경우가 있는 반면, 손글씨로 표현된 상징어를 컴퓨터 폰트로 표현한다거나, 혹은 ST에서 나타나는 색상이나 크기의 변화가 전혀 나타나지 않는 등 상징어 자체 이미지의 시각적 변화를 전혀 반영하지 않는 예도 있었다.

다음으로 번역방법의 측면에서 볼 때, 그 번역양상을 크게 세 가지로 범주화할 수 있었다. 첫째, TT에서도 상징어로 번역되는 경우, 둘째, 품사가 여러 가지로 대체되어 번역되는 경우, 셋째, 사자구를 활용하여 번역되는 경우이다. 물론 이 밖에도 상징어가 생략되는 예도 있었으나, 이는 단 한 건에 불과해 하나의 범주로 규정짓기에는 무리가 있어 보여 본고에서는 논의에서 제외하였다.

첫째, 동일하게 상징어로 번역되는 양상을 보였다. 사실 한국어와 중국어는 1:1로 대응되지 상징어가 많지 않다. 하지만 중국어에서도 상징어로 번역되는 사례가 가장 많았던 것은 웹툰이라는 장르의 특성에서 기인한 것으로 보인다. 언어를 불문하고 그림 텍스트 안에서 인물이나 배경이 살아 숨 쉬게 하는 효과를 주고자 하는 역할을 하는 것이 바로 상징어이기 때문이다. 그러나 한국어는 중국어에 비해 상징어가 훨씬 다양하고 게다가 화자가 자유자재로 여러 상징어를 임의대로 만들어낼 수 있는 특징이 있어 ST의 다양한 상징어가 중국어 TT에서는 하나의 상징어로 번역되는 경향을 보였다. 예컨대, ‘칼칼칼칼’과 ‘쫄르르르’가 한국어 독자에게 주는 느낌은 전혀 다르나 중국어 TT에서는 같은 상징어로 번역되었으며, 이는 웹툰 번역에서는 그 의미가 온전히 전달되지 않고 다소 약화되는 경향이 있더라도, 최대한 TT 언어권의 상징어를 활용하여 번역되고 있음을 시사한다.

둘째, 상징어가 동사, 형용사, 부사, 명사, 감탄사 등 여러 가지 품사로 대체되어 번역되는 양상을 보였다. 본래 한국어의 상징어는 부사로서 대부분 부사어의 역할을 하지만 웹툰에서는 앞서 이야기하였듯이 마치 독립어처럼 활용되어 인물이나 배경의 소리와 모습, 성질의 특징을 부가해주는 역할을 하였다. 이에 따라 원래 부사어로 활용되는 상징어 뒤에 그림 텍스트와 걸맞은 동사로 번역해 주는 사례가 전체 대체의 방법으로 번역된 사례 가운데 82%를 차지하여

가장 많았다. 이는 중국어에서 동사는 사람의 동작은 물론 사물의 상황 및 변화를 묘사하는 역할을 하는데, 동사의 이와 같은 기능이 한국어의 상징어가 표현해내는 모습을 대체하여 번역되는데 사용된 것으로 보인다. 이 밖에 형용사로 번역되는 경우가 9%로 동사 다음으로 많았지만, 그 자체 건수가 많지 않아 특징을 보편화하기에는 무리가 있어 보인다. 그럼에도 불구하고 한 가지 공통되는 특징이 발견되었는데, 곧 정도의 강함을 나타내는 형용사의 중첩형이 활용되어 번역되는 경우가 많다는 것이다. 이처럼 동사와 형용사로 대체되어 번역된 경우를 제외하고, 나머지 부사, 명사, 감탄사로 번역되는 사례는 워낙 그 건수가 적어 상징어가 해당 품사로도 대체되어 번역될 수 있다는 것 이외에 그 어떤 유의미한 특징을 발견하지는 못하였다.

셋째, 사자구로 번역되는 양상을 보였다. 중국어에서 사자구란 고정적으로 많이 사용되는 4음절로 이루어진 어구를 가리킨다. 이는 중국어의 특징을 잘 반영한 언어현상으로 사자구를 활용하여 번역하면 중국 독자의 심미적인 욕구를 만족시키는 효과를 거둘 수 있다. 이와 같은 이유로 사자구는 실제 중국어로 쓰인 글 가운데 높은 글쓰기 수준을 요하는 연설문이나 정부 보고서에서 비교적 많이 쓰이며 문학작품의 번역에서 많이 활용되는 번역방법이기도 하다. 반면, 본 연구에서 살펴본 웹툰은 ‘웹툰’이라는 빠르고 쉽게 소비되는 그 장르적 특징으로 인해 사자구로 번역된 예가 전체의 4.5%에 불과했다. ‘스넥컬처’라고 불릴 만큼 빠르고 쉽게 소비되는 웹툰의 경우, 심미적인 효과보다는 독자에게 더욱 쉽고 친숙하게 다가가는 것이 중요하기 때문에 사자구의 사용이 많지 않았던 것으로 보인다.

본 연구는 기존의 웹툰과 관련된 선행연구에서 대부분 한 편의 웹툰만을 선정하여 그 번역양상을 살펴보았던 것과는 달리, 여러 웹툰을 선정하여 그 번역양상을 분석함으로써 한 작품에서 보이는 번역양상의 특징이 해당 작품의 번역가 1인의 문체적 특징에 국한될 수 있다는 한계를 보완하고자 했다. 또한, 기존의 상징어 관련 연구는 그 연구의 대상이 소설에 집중되어 있으나, 본 연구에서는 상징어가 매우 중요한 언어장치의 역할을 하는 웹툰에서의 그 번역양상을 살펴봄으로써, 웹툰이라는 장르적 특성에 따라 소설과는 다르게 번역된다는 사실을 확인할 수 있었다. 이로써 곧 동일한 언어현상이라 하더라도 장르가 달라짐에 따라 선택하는 번역전략이 달라질 수 있다는 사실을 확인하였다.

참고문헌

- 김명순 (2016) 「의성·의태어의 한중 번역에 관한 연구: 정호승의 향아리에 등장한 표현을 중심으로」, 『Foreign Languages Education』 23(4): 269-286.
- 김윤태, 양미선, 임완정 (2014) 「의성어·의태어를 이용한 언어교육이 발달지체 유아의 표현언어에 미치는 영향」, 『유아특수교육연구』 14(4): 195-219.
- 김치훈 (2014) 「웹툰의 그림글자로 표현된 의성어·의태어의 효과성 분석」, 『디지털디자인학연구』 14(4): 223-231.
- 김홍범 (2016) 「상징어의 의미영역 분류 연구」, 『문법 교육』 26: 187-220.
- 박석환 (2015) 「한국 웹툰 생태계의 활성화 방안」, 『애니메이션연구』 11(3): 65-81.
- 박종훈, 박성중, 김락희, 이보양 (2015) 「한국 만화산업의 글로벌화 전략에 관한 연구」, 『한국애니메이션학 구현된 한국의 웹툰과 프랑스 만화의 차이점』, 『만화애니메이션연구』 (32): 91-119.
- 윤평현 (2003) 「『혼불』의 상징어회 학술대회지」 11: 69-70.
- 윤보경 (2013) 「디지털 화면에 고찰」, 『現代文學理論研究』 20: 5-46.
- 이현주 (2016) 『번역가의 언어배경에 따른 번역방법의 차이 검증 연구』, 한국외국어대학교 통번역대학원, 서울. (국내박사학위논문)
- 이현주 (2020) 「한국문학작품의 번역품질제고를 위한 중국어 번역전략 연구 - 의성·의태어를 중심으로」, 『통역과 번역』 22(1): 263-286.
- 정규하, 윤기현 (2009) 「웹툰에 나타난 새로운 표현형식에 관한 연구」, 『만화애니메이션연구』 17: 5-19.
- 정영지 (2016) 「『허』와 『고래』 속의 의성어 中譯 양상 고찰」, 『언어과학연구』 79: 311-334.
- 조성은, 조원석 (2015) 「웹툰 팬번역 양상 연구 - 『신의 탑』 팬덤의 정서적 특징을 중심으로」, 『통번역학연구』 19(3): 239-263.
- 조혜민, 강범모 (2013) 「상징어의 사용과 의미」, 『한국어 의미학』 40: 191-218.
- 채완 (2003) 「의성어 의태어의 텍스트별 특성」, 『국어국문학』 132: 212-251.
- 채완 (2000) 「국어 의성어 의태어 연구의 몇 문제」, 『진단학보』 89: 207-221.
- 황지연 (2018) 「한국 웹툰 중국어 번역의 시청각적 수용성에 관하여 - ‘신과 함께’ 사례 분석」, 『일러스트레이션 포럼』 19(57): 97-106.

- 한국콘텐츠진흥원 (2020) 『2019 년 하반기 및 연간 콘텐츠산업 동향분석 보고서』, 전라남도: 경성문화사.
- 焦飏 (2017) 「从读者接受理论看英汉文学翻译中四字格的使用:以隗静秋译《动物庄园》为例」, 『宿州教育学院学报』 20(4): 43-44.
- 李亚蕾 (2018) 「交际翻译理论下的新闻英语翻译方法」, 『英语广场』 91(7): 20-21.
- 李烨烨, 李怡 (2020) 「基于语义研究的新能源感知意象动词库建立」, 『包装工程』 41(16): 218-229.
- 唐根金 (2020) 「谈如何翻译汉语的四字格词语:基于MTI课堂教学的观察所得」, 『上海翻译』 (1): 71-75.
- 谢智香 (2011) 「论现代汉语口语词的特点」, 『西南石油大学学报』 13(3): 103-106.

<인터넷 자료>

- 김형원 (2020. 7. 10) 「K웹툰, 6년째 만화 대국 日 상대로 '흑자' 행진」, 『IT조선일보』, 2020년 7월 19일 검색. http://it.chosun.com/site/data/html_dir/2020/07/09/2020070903530.html 참고.
- 신종철 (2020. 7. 6) 「한국 웹툰 시장의 현주소와 전망」, 『YTN』, 2020년 7월 19일 검색. https://www.ytn.co.kr/_ln/0106_202007061632082450 참고.
- 국립국어원 인터넷판 표준국어대사전 <https://stdict.korean.go.kr/main/main.do> 참고.

<분석 자료>

- 『신의 탑』 <https://comic.naver.com/webtoon/list.nhn?titleId=183559&weekday=mon>
- 『여신강림』 <https://comic.naver.com/webtoon/list.nhn?titleId=703846&weekday=tue>
- 『기기괴괴』 <https://comic.naver.com/webtoon/list.nhn?titleId=557672>
- 『마음의 소리』 <https://comic.naver.com/webtoon/list.nhn?titleId=20853&weekday=tue>
- 『대학일기』 <https://comic.naver.com/webtoon/list.nhn?titleId=679519>
- 『神之塔』 https://dongmanmanhua.cn/BOY/tower-of-god/list?title_no=241
- 『女神降临』 https://dongmanmanhua.cn/METROPOLIS/nvshenjianglin/list?title_no=1268
- 『奇奇怪怪』 https://dongmanmanhua.cn/SUSPENSE/tales-of-the-unusual/list?title_no=296
- 『心灵的声音』 https://dongmanmanhua.cn/COMEDY/the-sound-of-your-heart/list?title_no=235
- 『大学日记』 https://dongmanmanhua.cn/COMEDY/daxueriji/list?title_no=762

[Abstract]

A study on the Korean-Chinese translation methods of symbolic words in webtoons

Lee, Hyun-joo
(Catholic University of Korea)

The purposes of this study are to examine the Chinese translation patterns of symbolic words and to classify the translation methods of symbolic words in Korean webtoons. The symbolic words are crucial elements to describe actions and sounds as language devices allowing readers to truly imagine the scenarios in webtoons.

This study analyzed 314 symbolic words from the five most popular Korean webtoons in China by categorizing these phrases into three translation methods: First, Korean symbolic words were found most frequently being translated into Chinese symbolic words. This could be due to those symbolic words have been well-known as important language devices not only in Korean webtoons but also in Chinese webtoons. Secondly, the Korean symbolic words have been translated by switching into different parts of speech, including verbs, adjectives, adverbs, nouns, and interjections. Among these five parts of speeches, the verb was the most frequent form which appeared more than 80 percent of the observations. These Chinese verbs, which describe the action of human and the state of things, were used to substitute the Korean symbolic words. Thirdly, the symbolic words in Korean webtoons have been paraphrased by using four-character structure, a fixed pattern of Chinese language including Chengyu. However, it was less frequent in webtoons translation compared to that in novel translation.

▶ Key Words: webtoon, translation method, onomatopoeia, mimetic word, symbolic word

▶ 주제어: 웹툰, 번역방법, 의성어, 의태어, 상징어

이현주

가톨릭대학교 중국언어문화전공 강사

zhou99@naver.com

관심분야: 문학번역, 번역방법, 코퍼스 기반, 번역교육

논문투고일: 2020년 8월 5일

심사완료일: 2020년 8월 26일

게재확정일: 2020년 9월 9일