

한국 웹툰 번역 업계 문제점 분석 및 개선방안 제언 — 관계자 심층 인터뷰 조사를 중심으로*

강 경 이 · 김 혜 림
(이화여대)

1. 들어가며

최근 웹툰은 원소스멀티유즈(OSMU, One Source Multi Use)의 대표적 원 콘텐츠로서 대중문화의 한 축을 형성하고 있다. 한국콘텐츠진흥원(2019)의 정의에 따르면 ‘웹툰(webtoon)’은 인터넷 사용자 환경에 맞추어 웹 디바이스에서 보도록 세로로 길게 연출한 디지털만화를 의미한다. 기존 ‘만화’에 스마트 모바일 기술과 인터넷 페이지 특성이 접목된 ‘웹툰’이라는 장르가 처음 탄생한 곳은 바로 한국이며(송정은 외 2014; 윤호진 2016), 2003년 포털사이트 다음(Daum) ‘만화 속 세상’이라는 연재 서비스가 그 시초로 여겨지고 있다.

* 본 연구는 한국문학번역원의 발주로 2020년 진행된 『문화콘텐츠 번역 시스템 및 번역가 1차(파일럿) 질적 연구』의 웹툰 부문 인터뷰 조사 중 ‘업계 문제점 및 개선 방향’에 관한 문항 분석 결과를 위주로 수정, 발전시킨 것임을 밝혀둔다.

한국 만화시장은 이미 후발주자인 웹툰이 강세를 점하고 있다. 한국콘텐츠진흥원 『2020 만화산업 백서』의 만화 형태별 이용 경험 조사 결과에 따르면 2020년 기준 웹툰으로 대변되는 디지털만화만 이용한다는 응답이 68.6%, 디지털만화/종이만화 모두 이용한다는 응답이 27.0%로 나타났다. 웹툰 이용자 급증 현상은 디지털 시대와 모바일 환경에서 선호되는 스낵컬처 문화 소비 경향과 잘 맞아떨어지기 때문에 풀이된다.

이처럼 한국에서 자생적으로 형성되어 대중친화 콘텐츠로 각광받고 있는 웹툰은 이제 국내 시장을 넘어 해외 독자들의 시선도 사로잡고 있다. 2014년부터 해외 진출을 본격화한 한국 웹툰은 글로벌 시장에서도 진가를 발하는 중이다. 이러한 양적 확대가 내실있게 지속되려면 원천콘텐츠의 매력을 잘 전달하는 양질의 번역이 뒷받침되어야 한다. 해외 독자들이 플랫폼을 통해 접하게 되는 최종 콘텐츠는 해당 지역 언어로 번역된 버전이기 때문이다. 향후 웹툰 콘텐츠 번역 시장의 지속적 확장세를 감안할 때 웹툰 번역에 대한 관심과 지원이 절실하지만 실제 웹툰 번역 업계에 대한 구체적인 실태 파악은 이루어지지 못하고 있다. 이에 본 연구는 웹툰 번역을 둘러싼 거시적 환경과 번역 과정에서 직면하고 있는 문제점 측면에 주목하고자 한다. 수출용 웹툰 번역 현장에 참여하는 주체들과의 심층 인터뷰를 통해 번역 과정 전반을 이해함으로써 웹툰 번역 환경의 현주소 및 문제점을 규명하고 향후 개선방안을 제안하는 것이 본고의 목적이다.

2. 해외 진출 한국 웹툰 번역의 현주소

2003년 무료 웹툰 서비스를 시작으로 시장을 키워온 한국 웹툰 업체들은 2014년부터 본격적인 해외 진출을 통해 일본, 중국, 대만, 동남아, 유럽, 영어권 국가 등에 작품을 널리 보급해왔다. 『2020 만화산업백서』에 따르면 2003년 이후 웹툰 생태계가 구축된 이래 사용자 경험이 확대되면서 2012년 콘텐츠 유료화, 광고 모델 확대, 웹툰 IP 사업 확대 등 수익모델이 개발되었고, 2014년 네이티브웹툰이 라인웹툰을 런칭하며 글로벌 진출을 본격화했다(한국콘텐츠진흥원 2021:16). 2018년 기준 웹툰업체 중 해외로 수출 중인 기업은 86.7%에 달했

며, 실제로 네이버 및 카카오 계열 웹툰 플랫폼의 해외시장 진출 호조 속에 2019년 한국 웹툰의 글로벌 거래액이 사상 최초로 1조 원을 돌파한 것으로 나타났다(한국콘텐츠진흥원 2020). 2021년에 들어서는 네이버가 세계 최대 웹소설 플랫폼 왓패드(Wattpad)를 인수하고, 카카오는 북미 웹툰 플랫폼 ‘타파스’(Tapas Media)와 웹소설 플랫폼 ‘래디쉬’(Radish Media)를 인수하며 글로벌 웹툰 시장 공세를 더욱 강화하고 있다는 소식도 전해졌다.¹⁾

한국 웹툰이 세계적으로 빠르게 수용되고 있는 것은 한국 웹툰 플랫폼들의 현지화 운영 전략이 주요한 동시에 웹툰 자체의 가치가 인정받고 있기 때문이다. 그 장르적 매력을 몇 가지 꼽아보자면 첫째, 웹툰은 시공간의 구애 없이 간결하게 즐길 거리를 선호하는 디지털 시대 현대인들의 대중문화 소비 트렌드에 적절하게 부합한다. 둘째, 웹툰은 ‘비주얼 스토리텔링 콘텐츠’로서 텍스트에 비해 그림이 차지하는 비율이 높기 때문에 ‘문화 할인율(cultural discount rate)²⁾’이 낮고, 글로벌 시장에 진출할 때도 타 콘텐츠 대비 전파력이 강한 편이다.³⁾ 셋째, 웹툰은 타 콘텐츠에 비해 적은 제작 시간과 비용으로 작가의 상상력에 기대어 방대한 세계관과 새롭고 다양한 스토리, 캐릭터를 창출할 수 있다.⁴⁾ 넷째, 웹툰은 탄탄한 IP를 기반으로 역동적인 확장이 가능한 원천콘텐츠로서 드라마, 영화, 게임 등 미디어 간 경계를 허물며 새로운 형식의 이야기로 확대 생산되고 있다.

- 1) 매일경제 기사 <세계 정복 나선 K웹툰의 飛上 잘 키운 웹툰 하나 열 콘텐츠 안 부럽다>, 2021.05.27. <https://www.mk.co.kr/news/culture/view/2021/05/510546/>
- 2) “일반적으로 특정 문화에 기초하여 제작된 문화 상품이 해당 지역에서는 매력적으로 수용될지라도 일단 다른 문화권으로 건너가면 가치, 신념, 생활방식 등의 차이로 인해 소구력이나 상품 가치가 떨어질 수밖에 없다. 이것을 문화 할인(cultural discount)이라 한다. 문화 할인율은 호스킨스와 마이러스(Hoskins & Mirus, 1988)가 제시한 개념이다.”(김평수, 2014, 『문화산업의 기초이론』)
- 3) KOTRA, 『디지털만화 해외 진출전략』, 2019.
- 4) 한 보도자료에서 위정현 중앙대 경영학부 교수는 “PC를 이용해 인터넷에 연재하는 웹툰은 책을 기반으로 한 만화보다 제작 시간·비용이 훨씬 단축된다. 기존 도제 시스템에서는 시간과 비용 압박으로 재능을 펼치지 못하던 작가들이, 웹툰으로 옮겨와 좋은 작품을 쏟아내면서 다음·네이버 등 플랫폼과 합쳐져 성장을 한 것”이라고 말했다. (출처: 매경이코노미 기사, 「‘신의 탑’ ‘나 혼자만 레벨업’… 진격의 K웹툰, 2020. 09. 04.)

이 같은 콘텐츠 자체의 매력이 국가와 지역을 초월해 외국 이용자들에게까지 고스란히 전해지려면 번역을 포함한 현지화 과정에서 콘텐츠의 현지 수용력을 높이는 것이 중요하다. 현재 웹툰 수출 성과가 가시적으로 부각되고 있는 만화 웹툰 콘텐츠의 번역 단계에 대한 보다 면밀한 검토와 성찰이 필요하다.

그간 웹툰의 번역 및 현지화와 관련하여 업계에서 거론되었던 도전과제는 크게 다음 세 가지로 요약해볼 수 있다.

우선 웹툰 장르에 특화된 번역 인력 확보가 필요하다는 점이다. 『디지털만화 해외 진출전략』(KOTRA, 2019), 『만화 웹툰 해외 진출 성과조사 및 향후 진출방향 연구』(한국콘텐츠진흥원, 2018)에 따르면 웹툰 전문 플랫폼의 해외 진출 시 번역가 확보에 대한 니즈가 매우 크나 현실적으로 적정 인력을 찾기가 쉽지 않다고 한다. 또한 『2019 웹툰사업체 실태조사』에서는 웹툰 해외 비즈니스를 위해 ‘해외 바이어/유통사의 네트워크 구축(53.3%)’, ‘해외 마케팅 전문 인력 양성 및 지원(46.7%)’, ‘해외시장 조사 및 시장 정보(43.3%)’, ‘통역 및 번역 지원(33.3%)’ 등이 필요하다고 나타났다. 그중 통역 및 번역 지원과 관련해서는 작품 및 작품 샘플 번역 지원, 사전 마케팅/홍보자료 제작 시 번역 작업 지원, 국가별 통번역 인력 확보, 작품의 느낌을 충분히 살릴 수 있는 전문 번역가 확보 등이 구체적인 필요사항으로 언급되었다.

다음으로 웹툰 장르 특수성에 따른 번역 난도가 높아 오역이 잦고, 함량 미달 번역으로 인해 원작의 진가가 묻히는 경우들도 많다는 점이다. 이는 앞서 언급한 숙련된 웹툰 전문 번역가 부족 현실과 연계된 문제이기도 하다. 웹툰은 언어텍스트와 그림텍스트로 구성되는 ‘다층 기호 텍스트’로서 출판만화에 비해 동적인 이미지 부분이 더욱 강조되며, 세로 무한대 확장이 가능한 스크롤방식이 적용되고 내레이션과 그림의 분리가 가능해 공간 활용 측면에서도 상대적으로 자유로운 편이다(김혜림 2019: 52; 황지연 2018: 101). 이러한 공간 구성 방식, 효과기호, 말풍선, 서체 등 그림텍스트와의 조화를 고려하여 스토리를 전개해야 한다는 점에서 웹툰은 단순 텍스트로 구성된 장르와는 다른 번역 접근이 필요하다. 더구나 장르 특성상 언어유희나 유행어, 은어의 사용, 특정 세대의 줄임말 사용 등이 많은 편이어서 이를 외국어로 전달하기가 녹록지 않다.⁵⁾

- 5) 정보통신산업진흥원 2017:69; 한국국제문화교류진흥원 『한류백서 2015』: 175.

마지막으로 무단 복제본과 번역본의 불법 유통 문제가 고질적으로 반복되고 있다는 점이다. 2017년 기준 문화체육관광부가 실시한 『만화·웹툰 불법유통 실태조사』에 따르면 불법유통으로 인한 정식 유통 사이트의 기대수익 피해가 9900억 원으로 추산되는 등 업계 피해가 극심해지면서 불법복제물 유통 해외 사이트에 대한 정부 유관기관 차원의 집중 단속을 실시해왔지만 규제 조치에도 불구하고 더욱 지능화된 수법들이 등장하고 있다. 이 같은 웹툰 불법복제와 유통 음성화 현상은 수익 감소, 독자 이탈, 작가들의 창작 의욕 저하 등으로 이어져 웹툰 해외 수출과 현지화 시스템의 정상적 작동에 걸림돌로 작용하고 있다.

웹툰 번역을 둘러싼 상기 세 가지 난제들은 그동안 업계 혹은 학계에서 피상적이거나 꾸준히 거론되어 왔다. 그러나 단편적인 문제점 제기에도 그칠 뿐 웹툰 번역물의 산출 과정 및 환경, 내부적으로 존재하는 문제점이나 애로사항을 세밀하게 파악하고, 체계적인 개선방안을 제시한 연구는 전무한 실정이다. 이에 본 연구에서는 웹툰 수출 관련 업체 관계자 및 웹툰 번역가들의 실질적 의견을 수렴하여 한국 웹툰 번역 생태계 내부에서 체감하는 문제점을 실증적으로 구체화하고, 이를 출발점으로 한 개선방안을 도출해내고자 한다. 다만 본고에서는 지면의 제약에 고려하여 웹툰 번역 시 텍스트 층위의 지엽적 난제는 논외로 하고, 현행 웹툰 번역 및 현지화 시스템과 거시적 환경, 구조적 측면에서 직면하는 문제점에 주목하여 기술하는 것으로 한다.

3. 연구 방법

웹툰 번역의 현행 시스템 내 환경적, 구조적 문제점을 파악하고자 본 연구는 웹툰 플랫폼 및 콘텐츠 제공사(CP), 번역 에이전시 등 웹툰 관련 업체 관계자 10인과 웹툰 전문 번역가(감수자 포함) 6인을 인터뷰 대상으로 섭외하였다.⁶⁾

6) 인터뷰 대상으로 웹툰 기획 및 제작사, 플랫폼, 번역 에이전시, 현지 배급사, 번역가, 감수자 등 현지화와 관련된 다양한 주체들을 대상으로 포함시키고자 했다. 섭외의 어려움으로 인해 현재 웹툰 수출을 주도하는 대형 포털플랫폼 사업자를 포함하지 못했다는 아쉬움이 있으나 웹툰 수출/현지화 과정과 그 이면에 존재하는 문제점들을 살피고자 한 본 연구의 초기 목적을 달성하는 데는 큰 무리가 없다고 판단된다.

인터뷰 참여자의 세부 분야 및 담당 업무는 다음과 같다.

〈표 1〉 심층 인터뷰 참여자 정보

구분	세부 분야	소속/직위	약칭
1	(판권)에이전시	담당자	업체 1
2	번역 에이전시	대표	업체 2
3	플랫폼	콘텐츠팀장	업체 3
4	플랫폼&배급사	대표	업체 4
5	에이전시&CP사	운영 이사	업체 5
6	에이전시&CP사	부장	업체 6
7	에이전시&CP사	PD	업체 7
8	웹툰 제작 유통사	대표	업체 8
9	플랫폼&CP사&배급사	대표	업체 9
10	에이전시/CP사	PD	업체 10
11	웹툰 번역가(한중)	프리랜서	번역가 1
12	영상 번역가&웹툰 감수자(한중)	프리랜서	번역가 2
13	웹툰 번역가(한영)	프리랜서	번역가 3
14	웹툰 번역가(한영)	프리랜서	번역가 4
15	웹툰 번역가&번역팀 PM	플랫폼 내부 번역팀 리더	번역가 5
16	웹툰 번역가(한중)	프리랜서	번역가 6

심층 인터뷰는 기본적으로 각 참여자들과 ZOOM 프로그램을 활용한 1:1 온라인 화상회의 형태로 진행되었고, 여의치 않을 경우 서면 인터뷰 형식도 채택하였다. 실제 진행 시에는 아래와 같이 반구조화된(semi-structured) 질문 문항을 제시하여 본고에서 파악하고자 하는 주제에 대한 다양한 시각과 경험, 견해들이 풍성하게 도출되도록 했다. 인터뷰 참여자가 크게 업계 관계자와 번역가로 양분되는 만큼 동일 이슈 혹은 현상에 대한 두 주체의 시각을 폭넓게 수용하여 상호 보완적인 응답 결과를 도출해 낼 수 있도록 공통 속성의 질문들도 배치했다.

〈표 2〉 웹툰 번역 업체 관계자 및 번역가 심층 인터뷰 질문 문항

대상	주요 질문 내용
번역가	웹툰 분야 번역 입문 경로/ 고용 혹은 업무 의뢰 형태
	웹툰 수출 시 외국어 번역 절차/방식
	구체적인 작업 진행 방식, 의뢰처(발주처)와의 소통 방식
	업무 만족도, 현행 해당 업계 번역 관행상의 문제점
	번역 의뢰 업체의 요구사항 혹은 기대 방향/ 해당 외국어 문화권 현지 사용자들의 기대 방향, 웹툰 번역가의 필요 역량
	제도적, 교육적 차원에서의 제언
업체	웹툰 수출 관련 주요 사업 내용
	웹툰 수출 및 현지화(번역) 과정
	번역가 채용, 확보 경로/방식
	번역가들과의 업무 거래 및 소통구조, 번역료
	콘텐츠 기획&제작자/유통사 입장에서 번역 의뢰 시 번역 결과물에 대한 구체적인 기대 사항, 웹툰 번역가의 필요 역량
	웹툰 번역 및 수출 일선에서 느끼는 문제점
	제도적, 교육적 차원에서의 제언

인터뷰는 2020년 8월~9월경 평균 1~2시간 동안 진행되었으며, 실제 인터뷰 시에는 기본적으로 설문 문항을 중심으로 진행하되 인터뷰 대상의 업종 특성이 나 종사 업무 등을 감안하여 질문 방향을 소폭 수정하거나 질문 내용을 가감 및 간략화하기도 했다. 인터뷰 내용은 녹취, 기록 후 목적에 맞게 재분류하고 항목별로 분석되었다.

다음 장에서는 인터뷰에서 녹취, 기록된 내용들에 대한 연구자의 분석을 토대로 웹툰 콘텐츠 해외 수출 및 번역 현장에 존재하는 몇 가지 주요 이슈들을 수렴 및 도출하고, 구체적인 개선 방향을 제시해보도록 하겠다.

4. 인터뷰 조사 결과 분석

4.1 웹툰 번역 및 현지화 상의 문제점

인터뷰 결과 가장 빈번하게 언급된 사항이 바로 해외로 수출되는 웹툰 작품들의 번역 품질 문제였다. 사실 번역 품질 보장 문제는 번역가 처우, 전문 인

력 부족, 비용 부담, 참여자 간 소통 시스템 부족, 정책적 지원 부재 등 여러 구조적 문제와도 긴밀하게 맞물려 있다. 한편 현행 웹툰 번역 업계 문제점에 대한 의견을 수렴한 결과 번역가와 업체의 접근 관점에 명확한 차이가 드러났다. 번역가들은 작업 단가나 개별 번역 저작권 등 번역가 처우에 대한 이슈를 주요하게 제시했던 반면 업체들은 단가에 대한 문제의식도 있었지만 대개 인력 부족, 현지화 비용 부담, 정책적 지원 부재 등 구조적이고 거시적인 차원의 이슈 위주로 언급했다. 인터뷰 내용을 종합해 현재 수출용 웹툰의 현지화 시스템상에서 부각되고 있는 문제점들을 짚어보자면 다음과 같이 정리해 볼 수 있다

4.1.1 균질한 번역 품질 및 완성도 보장 어려움

웹툰은 그림과 텍스트가 혼재하고, 모바일 환경에 최적화되어 분절 에피소드 형태로 제공되며, 세로 스크롤로 컷이 이어지는 등 텍스트 구현 및 연출 방식에 있어서 여타 장르들과 확연한 차별성을 지닌다. 바로 이러한 점들이 막 입문한 웹툰 번역가들은 물론 기성 번역가들에게도 쉬운 난제들을 던져준다.

“웹툰 작업은 좀 더 특특 튀는 센스가 필요할 뿐만 아니라 아주 농축적으로 짧은 몇 문장, 단어 몇 개 안에 의미를 함축시켜야 하는 작업인 만큼 번역자의 실력과 내공이 더 여과 없이 드러나게 되는 작업이다. 또한 말풍선 안에 너무 구구절절 번역이 길어지면 가독성도 떨어지게 되므로 번역자의 꼼꼼한 탈고가 필요하다(...) 신세대들이 사용하는 용어나 신조어 등의 특특 튀는 표현을 잘 사용하여 센스 있게 웃음 포인트를 이끌어내야 한다.” (번역가 2)

“작품 특성에 따라 가이드라인이 다르다. 이 작품은 로맨스물이고 이 캐릭터는 이런 성격이니까 욕설은 안 된다, 이런 말투를 써야 한다, 느낌을 잘 살려달라 등의 요청을 한다. 감정입을 많이 해서 번역해야 아웃풋이 잘 나오는 편이다(...) 작가님과 소통이 불가능한 상태이다 보니까 문화적 요소 처리가 가장 어려운 점 중 하나였다. 한국은 ~대감, ~대리님을 호칭으로 많이 쓰는데 영어권에서는 어색하기 때문에 중간선을 잘 찾아야 한다. 너무 생뚱맞은 경우 의역이 더 좋을 때가 있다. 특히 웹툰 번역의 경우 의역이더라도 독자 입장에서 번역을 해야 하는 것 같다.” (번역가 4)

“웹툰은 짧은 사람들이 쓰는, 빠르게 소비되는 언어가 많이 나오기 때문에

번역가가 입을 따라잡기 쉽지 않다.” (업체 3)

“액션물, 연애물, 학원물, 드라마 등 여러 장르가 있는데 액션물은 의성어·의태어가 특히 많다. 액션물은 원문의 소리를 최대한 많이 살리는 편인데, 드라마는 의태어를 많이 사용한다. (스으, 꼬물꼬물 등) 중국어로는 살리기 어려우니 동작으로 살린다. 그래서 의성어·의태어 처리를 잘해야 한다. 또 배경에 있는 글자수를 맞춰야 할 때도 있다.” (번역가 1)

짧지만 강한 몰입감을 주는 웹툰 특유의 형식과 기능을 유지하면서 텍스트 내용을 실감나게 번역하는 것은 상당한 기교를 요하는 작업이다. 현직 웹툰 번역가들이 번역 작업 측면에서 꼽는 실질적 고충들로는 작품을 관통하는 세계관과 용어를 꿰뚫고 있어야 하는 점, 말풍선 내에 대사를 압축적으로 담아내야 하는 점, 효과어나 언어유희의 묘미를 살려야 하는 점, 흔히 ‘ميم’(meme: 인터넷상에서 유행으로 퍼지는 특정한 문화 요소나 콘텐츠)이라 불리는 인터넷 유행 문화를 적절히 투영해야 하는 점, 작품 설정과 캐릭터 특성에 맞는 일상 밀착적인 구어체를 반영해야 하는 점 등이 있었다.

“우리나라는 친한 사이에 친근함의 표시로 타박을 하기도 하지만 영어권은 사람에게 따라서 상처로 받아들일 때가 있다. 작중에 상처를 줄 의도가 담기지 않았다면 친근하게 순화하거나 바꿔야 한다. 그리고 인종, 젠더 등 국제적 감수성에 예민해야 한다. 예로 ‘이 짱개야’ 같은 말은 악당이 한 대사이고 곧바로 응징을 받으면 그대로 번역해도 되지만, 주인공이나 중요한 인물이 했을 때는 순화시켜야 한다.” (번역가 3)

“번역할 때의 어려운 점은 미국은 끈끈한 가족애(예: 딸 바보, 오빠를 좋아하는 문화)나 표현이 한국보다 덜하기 때문에 번역할 때 조심하지 않으면 변태로 보이기 쉽다. 미국에서 받아들이기 힘든 경우에만 수정한다. 주인공이 한국에서는 나쁜 사람이 아닌데 미국인 입장에서는 나쁜 사람이 될 때가 있다. 남자 주인공이 여자의 손목을 잡아 끌고 간다든지, 여성상을 수동적인 이미지로만 국한하는 장면은 미국인들 입장에서는 불편할 수 있다. 이런 부분은 현지화한다. 비주얼이 중요하기 때문에 폰트도 신경 써야 한다.” (번역가 5)

“미국 독자들은 각주를 굉장히 싫어하는데, 조선 시대 배경 작품처럼 현지화하기 어려운 경우는 각주를 넣어 처리한다(...) 비속어는 성인용 작품 아니면 쓰지 말라고 했다. 우리나라가 말을 세게 하는 편이기 때문에 비속어를 많이 순화한다.” (번역가 3)

“욕설 수위 때문에 고민이 있었다. 한국의 욕설은 수위가 센데 중국어로 번역할 때는 많이 순화시켜야 했다.” (번역가 6)

뿐만 아니라 이데올로기 요소, 한국 전통 요소 등 문화 특수적 어휘나 장면들을 도착어 수용 환경을 고려해 번역가가 전략적으로 처리해야 하는 부분, 표현 수위에 대한 국가별 용인 정도를 감안해 비속어, 욕설 등의 표현을 적절하게 여과, 정제해야 하는 부분도 웹툰 번역에서 번역가가 감당해야 하는 도전 과제들로 꼽히고 있다. 이렇게 난도가 높다 보니 웹툰 번역은 실제로 오역이 빈번하고 번역가의 역량에 따라 번역 완성도의 편차도 크게 벌어진다. 웹툰의 특성을 고려하지 않거나 스토리 흐름을 제대로 전달하지 못하는 저품질 번역 때문에 원작의 재미가 증발되는 안타까운 사례들도 있다.⁷⁾

이는 장르에 대한 이해도와 역량을 갖춘 전문 번역가들이 부족하다는 방증일 수도 있고, 정확한 번역보다 속도를 요구하는 시장 논리가 여전하거나 업체들이 번역 완성도 제고를 위해 투입해야 하는 재정적, 물리적 여력과 시간적 여유가 부족한 탓일 수도 있다. 웹툰 번역의 품질은 기본적으로 번역가 개인 역량에 의해 좌우된다고 해도 과언이 아니다. 그런데 현장에서는 작품의 중요도에 따라 번역에 대한 투자 정도가 달라서 전문 번역가나 업체에 공식적으로 의뢰하기도 하지만 제작비 절감을 위해 비전문 번역가에게 외주를 주거나 팬 번역을 유도하거나 기계번역을 활용해 포스트 에디팅하는 사례들도 있다. 상황이 이렇다 보니 균질한 번역 품질 보장이 어려운 것이 현실이다. 그러나 장기적으로 보면 함량 미달 번역이 많아질수록 원작 콘텐츠의 매력력이 떨어지게 되어 결국 한국 웹툰의 세계시장 진출에 심각한 저해요소가 될 수 있다.

7) 2014년 6월 한 토론회에서 웹툰 <신과 함께-저승편>의 주호민 작가는 ‘작품 몰입을 방해하는 영어 문제, 어색한 레터링 번역, 불필요한 세계관 변형’ 등 작가 작품의 실제 영어 번역본에서 문제시되었던 사항들을 언급하며 웹툰 한류의 번역 실상을 지적했다. 세계일보 기사, <영어터리번역에 발목 잡힌 웹툰한류>, 2014. 6. 22. 참고

4.1.2 낮은 번역가 위상

이번 인터뷰에 응한 번역가들은 번역가 역할에 비해 번역료가 너무 낮다는 문제점을 지적했다. 또한 계약 구조상 작품이 해외에서 성공을 거두어도 번역가들에게는 수익이 돌아오지 않는다는 점도 언급되었다.

“작품의 흥망성쇠와 상관없이 번역가의 수입에는 차이가 없다. 작품이 잘 되었을 때 번역가에게도 수익 분배가 됐으면 좋겠다(…) 단가는 만족스럽지 않다. 종이 만화의 경우 페이지만큼 비용을 요구할 수 있는데 웹툰의 경우 에피소드 길이가 들쭉날쭉해서 비용을 책정하기 어렵다. 에피소드가 길어서 돈을 올려달라고 요구해도 잘 들어주지 않는다.” (번역가 3)

“요율은 만족스럽지 않다. 돈을 많이 벌고 싶어서라기보다도 번역가의 역할이 중요하고 책임감을 요하는 일인데, 요율이 너무 낮다.” (번역가 4)

“단가가 가장 큰 문제였다. 작품당 단가를 책정했는데 글자수를 세지 못하니 애매했다. 작품별로 소요되는 시간이나 글자수가 천차만별이라 단가 책정이 어려웠던 것 같다.” (번역가 6)

또한 웹툰 작품마다 에피소드 길이나 난이도, 대사량 등 조건이 천차만별이지만 번역 단가 책정 시 이러한 요소들을 충분히 반영하지 못한다는 의견도 있었다. 작품 길이나 난이도별로 번역료가 차등 책정되는 곳도 있지만, 확실적인 기준으로 일괄 지급하는 업체들도 상당수라서 번역료 지급에 대한 합리적인 통용 기준 수립이 필요해 보인다.

사실 작업량이나 난이도 대비 번역가에게 돌아가는 번역료가 낮다는 점은 업체 측도 충분히 인식하고 있었다.

“현지화가 사업에서 차지하는 비중도 높는데 그에 비해 단가가 많이 떨어지는 아쉬움이 있다. 그러다 보니 번역가들 사이에서도 콘텐츠 번역이 우선순위에 밀린다. 번역 잘하시는 분들은 학술 번역, 세미나 번역 등 전형적인 번역으로 가고 상대적으로 기회가 덜 주어지는 분들이 콘텐츠 번역을 하는 인식이 형성되어 있다. 그래서 콘텐츠 번역은 수준이 떨어진다는 인식이 있다. 인식도 인식이지만 시장가격도 너무 낮아서 인식과 단가를 끌어올리는 게 중요하다고 생각한다. 사실 아쉬웠던 것 같다. 단가도

낮고 인식도 낮으니까 준비가 되신 분은 적고 이쪽 분야는 정말 할 일이 없을 때 선택하는 분들이 많다.” (업체 2)

“플랫폼 입장에서의 걱정은 우수 번역 인력이 웹툰 시장으로 오지 않을 가능성이 다분하다라는 점이다. 왜냐하면 웹툰 한 편, 한 편의 수익 구조가 다른 콘텐츠에 비해 떨어지기 때문이다(…) 번역 비용은 식자 및 디자인 작업까지 포함한 금액을 말한다. 효과음은 그려야 하기 때문에 해당 언어도 알아야 하고 쉬운 작업도 아니다. 그래서 현지 디자이너를 쓰거나 해당 언어를 아는 디자이너에게 맡기는데 여기에 비용이 많이 책정된다. 번역가에게는 절반 정도가 책정되어 있다.” (업체 4)

“무엇보다 번역료가 문제다. 한국에서는 번역을 기계적인 절차로만 생각하는 경향이 있다. 실제로는 번역 하나에 작품이 죽고 산다. 그래서 번역가가 번역업에만 집중할 수 있는 환경이 조성되어야 하는데 그러기엔 단가가 너무 싸다. 회당 들어가는 번역비 자체가 굉장히 저렴하다. 그러니 능력 있고 재능 있는 분들은 웹툰 번역을 하다가도 다 다른 곳으로 간다. 번역 단가가 가장 크게 개선되어야 할 문제다. 일본처럼 번역청이 세워져서 국가적인 사업으로 지원을 해야 한다고 생각한다. 가끔 번역이 엉망이라고 비난하는 네티즌이 있는데 단가가 낮으니 어쩔 수 없다.” (업체 8)

상술한 의견과 같이 시장에 형성된 낮은 단가로 인해 우수 번역 인력들이 웹툰 번역 분야에 입문하기를 꺼리거나 기존 번역가들도 더 이상 버티지 못하고 이탈하는 비율이 높은 현실을 업체들도 자각하고 있었다. 하지만 업체 입장에서는 현지화 비용에 번역, 감수, 식자, 디자인 작업비까지 포함시켜야 하므로 전체 비용을 온전히 번역에 투입하기 어려운 구조이며, 수익성을 담보하기 어려운 상태에서 번역에 많은 투자를 하는 것 자체가 부담스러운 상황이라고 토로했다.

그밖에 작품을 번역한 번역가의 실명이 제시되지 않는 점도 문제점으로 거론되었다. 출판 번역이나 영상 번역은 번역가들이 역자 후기를 작성하거나 작품 홍보를 하는 등 작품 전면에 가시적인 존재감을 드러낸다. 그에 반해 웹툰 분야 번역가들은 이름이 작품에 명시적으로 제시되지 않는 경우가 많다. 인터뷰에 응한 대부분의 번역가들과 일부 업체들은 번역가의 실명을 으레 공개하지 않는 기존의 관행을 이제는 바로잡아야 한다는 의견을 보였다.

“번역가의 이름이 명기되지 않는다. 작품 번역 경력을 이력서에 쓸 수는 있지만, 정식으로 인정받을 수 없어서 명예적인 부분에서 억울하다는 생각이 든다. 이름을 안 쓰니까 책임감도 떨어진다고 생각한다.” (번역가 1)

“웹툰은 번역가의 이름을 명기하지 않기 때문에 공식적으로 ‘내 경력이다’라고 말하기 어려운 것 같다. 현지화 프로젝트에도 번역가의 이름을 명시해야 책임감을 가지고 더 열심히 할 것 같다. 그래서 앞으로 그런 방향으로 나가면 좋겠다.” (번역가 4)

“번역가의 이름을 명기해줘야 한다고 본다. 일본에서 한국으로 수입되는 경우 번역가의 이름이 명기되지만, 한국에서 일본으로 수출되는 경우는 번역가 이름이 들어가지 않는다. 번역가 입장을 생각하지 않는 것 같다. 과거에는 한국 웹툰이 일본에 진출해서 성공할 확률이 낮았기 때문에 그 핑계로 번역 단가를 낮출 수 있었지만, 지금은 많은 성과를 거두고 있기 때문에 이제는 번역에 투자할 때라고 생각한다. ‘그 사람 번역이라면 봐도 좋아!’라는 인식이 형성됐으면 좋겠다” (업체 8)

“작품에 번역가의 이름이 명시되지 않는다. 건건이 계약이 되기 때문에 이 번역을 하고 나면 끝나는 부분이 있어서 표기는 하지 않는다.” (업체 5)

“번역가 입장에서 불만인 건 아는데 처음 진출할 때부터 번역가 이름을 안 넣었기 때문에 이대로 굳어진 것 같다.” (업체 6)

“번역가 이름 명기는 내가 요구해서 반영됐다. A업체는 따로 명기를 요구한 사람이 없었다고 들었다. B업체는 번역가의 이름을 표시할 수 있다. 성 인물은 번역가가 원하지 않거나 가명으로 명기할 때도 있다.” (번역가 3)

일부 서구권 플랫폼에서 번역가의 실명을 게시하거나 번역가가 직접 실명 명기를 요구해 반영된 사례가 있기는 하나 업계 전반에서는 번역가 이름을 명시하지 않는 것에 대해 오랫동안 이어져 온 암묵적인 관행으로 여기거나 문제 의식을 느끼더라도 적극적인 개선 시도를 하지 못하고 있었다.

물론 번역가 실명제는 양날의 칼일 수 있다. 번역에 대한 책임감과 사명감을 끌어올릴 수는 있겠지만 오역 등 논란거리가 발생하면 비난의 화살에 노출될 수 있기 때문이다. 그러나 이번 조사 결과에서도 알 수 있듯이 양질의 번역

물을 생산하기 위해서라도 번역가들의 존재와 위상을 전면에서 드러내야 한다는 업계의 주장이 나오고 있고, 당사자인 번역가들도 공식적인 경력 인정과 정체성 확보를 위해 실명제로의 전환을 원하는 목소리가 존재한다.

4.1.3 번역/감수 인력 부족 및 인력 매칭 채널 부재

이번 조사에서 상당수 업체들은 웹툰 번역에 특화된 전문 인력을 확보하기가 쉽지 않다고 호소했다. 해외 수출 웹툰 물량이 많아져 번역 수요가 확대되고 있지만 막상 전문 인력을 섭외하려면 인력 풀이 마땅치 않다는 것이다.

그간 웹툰 장르의 전문 번역가들이 체계적으로 양성되고 조직화될 만한 여건이 충분히 무르익지 못했던데다 단가나 불안정성 등으로 인해 인재 이탈 빈도가 높기 때문에 업계 수요에 비해 인력이 수적으로 부족한 것은 사실이다.

“인력 풀이 있긴 하지만 인력이 항상 부족하다. 전업보다는 부업이 많고, 학생이나 주부가 많아서 중간에 일이 생기면 그만두는 경우가 많다. 인력 풀이 있음에도 정말 잘하시는 분들은 너무 부족하다. 한국어→외국어 번역 인력을 양성하는 교육 프로그램이 많이 부족하다.” (업체 6)

“실질적으로 번역이 중요하다기보다는 교정이 중요하다고 생각한다. 최종 감수를 보는 사람들이 얼마나 애정을 가지고 전문적으로 하나하나 따라서 결과물의 질이 크게 다르다고 생각한다. 교정은 원어민만이 할 수 있다. 물론 번역에서 커버가 되면 좋지만, 단가나 물리적 조건으로 봤을 때 불가능하다. 그래서 교정 인력이 절실하게 필요하다.” (업체 8)

사실 업계에서 호소하는 번역 인력난은 웹툰업계의 구조적인 문제들이 복합적으로 얽힌 결과라고 생각된다. 번역가들은 전문 교육이나 사전 훈련 시스템이 마련되지 않은 척박한 환경에서 바로 작업 현장에 투입되어 시행착오를 겪으며 웹툰 번역의 기교를 익혀나가는 경우가 많았다. 하지만 작업 난이도에 비해 낮은 존재감과 위상, 저렴한 인건비로 콘텐츠 번역 품질을 확보하고자 하는 업체 측과의 입장 차이 등으로 인해 현실적 간극을 느끼면서 이탈률이 높아진다. 이는 결국 웹툰 번역 서비스 공급 시장의 불안정 요소를 가중시키게 된다.

번역 인력의 양적 부족 외에 수요업체와 전문 번역/감수 인력을 연결해주는 인력 매칭 채널이 부재하다는 점도 인력 수급 문제를 더욱 부추긴다.

“번역가가 자신의 특색을 어필할 수 있는 창구가 있으면 필요에 따라서 번역가와 접촉이 수월할 것 같다.” (업체 7)

“번역가와 업체를 효율적으로 매치해줄 수 있는 기관이나 시스템이 있으면 좋겠다. 번역가를 찾는 입장에서는 실력 있는 번역가가 자산이고, 번역가 입장에서는 일을 받을 수 있는 곳이 어딘지 몰라서 접점이 많이 부족하다고 생각한다. 만남의 장이 드러나 있지 않고, 소수만이 접하고 있고 전문적이지 않다. 이런 부분이 항상 불편했다.” (번역가 4)

조사 결과에 따르면 업체 측은 웹툰 번역 경력이 있거나 실력이 검증된 인력을 구할 곳이 마땅치 않아 지인 소개나 구인 사이트를 통하는 경우가 많았는데, 그마저도 요건에 부합하는 인력과 연결되기 쉽지 않다고 한다. 한편 번역가 입장에서도 번역 일을 받을 수 있는 곳을 알 수 없어 막연하거나 자신의 경력이나 특색을 알릴 수 있는 창구가 없어 아쉽다는 답변을 하기도 했다.

4.1.4 웹툰 번역에 관한 업계 통용 데이터 부족

지금까지는 ‘웹툰’의 해외시장 이식을 위해 최대한 많은 물량을 외국어로 소개하는 데 급급했던 면이 있었다. 그러다 보니 웹툰업계에서 전반에서 통용될 수 있는 번역 가이드라인이나 번역 사례집, 시장별 현지화 성과 분석 자료 등 체계적인 데이터 축적에 소홀했던 것이 사실이다.

먼저 번역 가이드라인의 경우 아래 답변에서 볼 수 있듯이 기존의 관행을 보면 업체에서 제공하기도 하지만 번역가들이 자체적으로 설정집을 만들어가며 작업해야 하는 경우도 있었다.

“번역가와 소통 필요성을 많이 느껴서 번역 가이드를 만들었다. 언어권 별로 번역 스타일이 다르긴 한데, 번역가마다 편차가 큰 게 ‘효과음’이다. 효과음을 번역가들이 어려워해서 그 부분에 대한 가이드를 잡는 편이다. 잘된 망가나 번역물에서 예제를 뽑아 가이드를 만든다. 그리고 번역가에게 말풍선 크기를 고려해서 번역해달라거나 일관성 유지를 위해서 설정집

을 만들어달라고 요청한다. 작품별 가이드는 우리가 정해서 번역자에게 요청한다. 문화적으로 번역하기 어려운 부분은 우리와 상의해서 번역하도록 한다. 번역자에게 직접 설정하도록 하고 필요시엔 조정한다.” (업체 9)

“내가 직접 가이드라인을 만들었다. 효과음 리스트는 계속 업데이트한다.” (번역가 5)

“웹툰에 나오는 인물, 고유명사 등을 적은 엑셀 파일을 만들어서 번역본과 같이 납품한다.” (번역가 1)

“업체에서 번역가들이 자주 하던 실수를 모은 전체적인 가이드라인을 제공했다. 주로 문장부호, 욕설 처리법, 효과음, 관용어, 숫자 사용, 화폐 통일, 경어 처리, 글자수 처리, 브랜드 표현법, 표정 부호(ㅠㅠ→TT) 처리 등에 관한 것이었다.” (번역가 6)

이처럼 업체별, 번역가별로 번역 가이드라인의 방향성이 하나로 수렴되지 못하고 제각각인 경우가 많고, 번역가나 감수자가 중간에 갑작스럽게 교체되면 기존의 설정이나 번역 전략들이 지속되지 못하는 문제들도 발생한다. 이에 웹툰 번역을 위한 스타일 가이드라인과 함께 지금까지 산출된 번역 결과물들을 바탕으로 업계에서 통용될 수 있는 번역 사례집 구축이 필요하다.

또한 최근 웹툰 산업이 아시아, 미주, 유럽 등 전 세계시장으로 뻗어나가고 있지만 그간 진행되어온 현지화 사례들을 통합적으로 분석한 자료는 부재한 상황이다. 이번 조사에서 참여자들은 언어권별, 국가/지역별로 웹툰 번역에 대한 기대 방향이 다르다고 설명하고 있다.

“중국은 정치적, 감정적으로 민감한 화제에 대해서 조금이라도 잘못 언급할 경우 불같이 일어난다. 또한 상당히 중국화된 표현을 요구한다. 한국적 특징이 느껴지는 배경, 스토리, 지명, 마크를 최대한 배제하길 원한다. 그래서 번역이나 디자인을 할 때 가능한 한국 지명, 태극기, 경찰 마크 등을 없앤다. 또 귀신이나 초자연적 현상 같은 초현실적인 것에 상당한 거부감을 느끼는 것 같다. 이런 내용이 웹툰에 섞여 있을 경우 해당 부분을 삭제하거나 아예 재창작한다. 중국은 조심해야 할 것이 많고 민감한 편이다.” (업체 2)

“전 세계에서 일본 만화 시장이 차지하는 비중이 70% 이상이었다. 일본에서 나오는 만화 종수만 1만 종이 넘어서 일본 독자들은 외국 만화를 읽을 필요가 없었다. 그래서 어투나 캐릭터 네이밍에서 조금이라도 번역 투가 섞이면 보지 않는다. 거부감이라기보다 버거운 거다. 그래서 현지화를 해야 일본 독자들이 쉽게 받아들인다. 결국 현지화는 시장을 위한 안전장치다.” (업체 8)

“미국은 미국스러운 표현을 중시한다. 디자인에는 신경을 덜 쓰는데 번역에 대한 요구수준이 높다. 한국어적인 표현이 남아 있으면 상당히 민감하게 생각하고 흥미가 떨어진다고 생각한다. 그래서 거의 재창작 수준으로 번역을 진행한다.” (업체 2)

지역별로 요구사항이 다르지만 방향 설정에 근거가 될 만한 사전 자료도 없다 보니 업체나 번역가들은 그동안 익힌 감이나 개별 판단에 의지해 막연하게 현지화 전략을 세워야 했다. 정부 차원에서 웹툰 산업에 대한 연간 보고서 및 백서가 정기적으로 배포되고는 있지만 시장별 번역/현지화의 구체적인 성공 혹은 실패 사례, 번역에 대한 현지 평가, 지역별 시장과 독자 특성에 따른 현지화 전략 제안 등 실질적인 현지화 경험을 담아낸 참고 자료는 전무하다. 웹툰 수출 과정에서 축적된 현지화 경험들이 업계 전반에 공유될 수 있도록 간의 현지화 실적들을 자료화하는 작업도 절실히 보인다.

더불어 그간 웹툰 번역과 소개에 집중하다 보니 현지화 버전에 대한 후속 관리나 품질 평가까지 면밀히 신경 쓰지 못했던 부분이 있었다. 웹툰이 세계시장에 정착하려면 웹툰 현지화 과정에만 집중할 것이 아니라 후속적인 관리, 평가 시스템도 갖춰야 한다. 시스템적으로 현지 반응을 꾸준히 살펴서 현지화 과정에 재반영되도록 하는 선순환 구조가 형성되어야 하는데, 이러한 측면에서는 아직 미흡한 실정이다.

4.1.5 불법 번역 유통으로 인한 업계 타격

웹툰 무단 복제 및 불법 번역 유통 현상이 여전히 기승을 부리는 것도 문제다. 본 인터뷰에 참여한 한 업계 관계자의 견해로는 디지털콘텐츠 저작권에 대한 인식이 자리 잡지 못한 국가에서 불법유통 사이트들이 생겨나고 있고, 국내

관련 업체들이 모니터링을 통해 신고, 삭제 요청 등 대처를 하고 있기는 하나 워낙 방대한 양이어서 일일이 대응조치를 하기에는 역부족이라고 한다.

“웹툰 불법복제는 아직 디지털콘텐츠 저작권에 대한 인식이 자리 잡지 못한 국가에서 많이 발생하고 있다. 중국, 러시아, 중앙아시아, 동남아시아 등이 대표적이다. 중국은 현지 플랫폼을 통해 한국 작품들이 진출해 있어서 플랫폼 혹은 파트너사에서 조치를 취하지만 워낙 많기 때문에 근절은 불가능한 걸로 알고 있다. 나머지 국가나 지역들은 진출하는 업체들이 불법 유통 실태를 알고는 있으나 아직 본격적으로 조치를 취하는 것 같진 않다. 한국의 개별 업체가 미리 행동을 하는 것보단 시장이 좀 더 확대되어 이해 당사자가 많아지면, 현지의 플랫폼이나 파트너사와 함께 조치를 취하지 않을까 한다.” (업체 2)

이러한 불법 사이트들에 대해 정부 차원에서 집중 단속으로 사이트 폐쇄, 운영진 검거 등 법적 조치를 취하고 있고, 업체들도 사안마다 개별 대응을 하고 있기는 하나 전반적인 효과는 미미하다는 의견이었다. 불법 번역 유통은 수출 업체 수익 감소, 독자 이탈, 한류 콘텐츠로서의 웹툰 이미지 훼손, 작가들의 창작 의욕 저하 등 여러 가지 부작용을 파생한다. 이처럼 피해가 막심한데도 미온적, 단발적 대처로만 일관한다면 웹툰 수출은 물론 생태계 전반에 치명적인 악영향을 미칠 수 있다. 웹툰 한류의 안정적인 정착을 위해서라도 불법복제 유통 사안에 대한 선제적 대응과 건전한 방향으로의 양성화 방안 마련이 절실히 보인다.

4.1.6 웹툰 번역 지원 정책의 단편적, 단기적 운영

현행 웹툰업계는 특정 대형 포털 플랫폼들의 시장 지배력이 지나치게 높고, IP 확장 가능성이 높은 인기작들 위주로 투자가 몰리는 양상을 보이고 있다. 국내 웹툰 유통 구조 상 ‘대기업’, ‘인기작’ 위주로만 시스템이 편중되다 보니 중소기업이나 신인 작가들은 수출 기회에서 밀려나는 일들이 빈번하다. 이에 중소기업체와 대기업이 상생, 협력할 수 있는 시스템, 대기업 독점을 막기 위한 제도적 장치들이 필요하다는 의견들도 제시되었다.

“웹툰 수출 초기에 대형 플랫폼에서 샘플 작업을 의뢰받은 적이 있다. 샘플링을 잘해서 납품하면 후속 업무를 맡길 것이라 생각해 열심히 했는데, 플랫폼에서는 시장성이 있다는 판단이 서자 모든 시스템을 자체적으로 만들어버렸다. 결국 대기업화되어버린 것이다. 시장이 대기업 위주로 돌아가다 보니 작은 업체가 독자적으로 움직이기 힘들다. 그래서 대기업과 중소기업이 협력할 수 있는 시스템이 필요하다고 생각한다.” (업체 5)

“인기 작품의 경우 해외시장 진출에 문제가 없는데 신인 작가는 구조적으로 어렵다. 해외에 진출하려면 번역비 등 신인들이 감당할 수 없는 비용이 들어간다. 이런 부분은 어떻게 할 것인가에 대한 연구도 필요하다고 본다.” (업체 8)

“현지화는 플랫폼과 콘텐츠가 결합되어야 한다. 다른 시장에 진출하고 성과를 거두려면 플랫폼과 콘텐츠가 같이 발전해야 한다. (...) 그런데 지원 사업은 번역 지원사업과 플랫폼 지원사업이 같이 가지 않는다. 시장에 대한 이해가 부족한 상태에서 지원이 이루어지는 셈이다. 그래서 현지 플랫폼 입장에서는 도움이 안 되는 번역 지원이 많았고, 지원받아 나온 결과물 역시 거의 쓸 수 없는 수준이었다. 보여주기식 번역이 많았다. 현지 서비스로 이어질 수 있는 지원사업이 조금 더 나왔으면 좋겠다.” (업체 9)

이러한 구조적 문제를 보완하기 위해 기관 차원에서 중소기업 웹툰 해외 진출 지원방안들을 마련하고는 있지만 해외시장 개척을 위한 마케팅 참가 지원, 해외 프로모션 지원, 수출 콘텐츠에 대한 번역 예산 지원 등 일시적인 판로 개척 단계에만 머물러 있다. 현실적이고 체계적인 중장기 지원 대책, 중소기업과 대기업이 상생, 협력할 수 있는 시스템, 대기업 독점을 막기 위한 제도적 장치들은 여전히 미비하다는 것이 중론이다.

웹툰 현지화와 직결되는 지원사업들만 놓고 보더라도 연속성과 실효성이 확실히 보장되지 않는다. 현행 수출 웹툰 번역 지원사업의 경우 신청 업체가 번역가와 감수자를 모두 섭외해놓은 상태에서 예산 지원만을 받는 것이기 때문에 유관기관이 웹툰 현지화 과정에 자문 역할을 하거나 적극적으로 동참하지는 않는다. 이번 조사에서 한 업체 관계자는 일부 수출 번역 지원 작품들이 해외에서 성과를 거두긴 했지만 시장에 대한 이해 부족과 실제 번역 품질 저하 등의 이유로 실효성 있는 결과물이 도출되지 못한 사례들도 자주 있었다고 설명했다.

또한 단발적인 번역 지원 형태이다 보니 지원 작품 번역 결과물에 대한 후속 품질관리나 현지 홍보 단계까지 이어지지 못하는 한계도 있다.

4.2 개선방안 제언

마지막으로 이러한 문제점을 개선해 웹툰 번역 시스템의 체계화를 실현해 나가기 위한 해결 방향을 제안하고자 한다.

4.2.1 웹툰 특화 전문 번역/감수 인력 발굴 및 양성

웹툰의 성공적인 해외 진출을 위해서는 번역의 완성도와 품질 제고가 우선되어야 하며, 이를 위해서는 웹툰 장르에 대한 해박한 지식을 갖추고 숙련된 번역 전략을 구사할 수 있는 전문 번역 및 감수 인력을 적극 양성해야 한다. 이번 조사에 참여한 업체 및 번역가들도 웹툰 번역에 특화된 전문 인력을 양성하는 교육과정이 필요하다고 강조했다. 기존 웹툰 번역 현장에서는 번역가, 감수자들이 별도의 훈련 과정이나 준비 없이 바로 웹툰 번역에 투입되어 실전에서 감을 익혀나가는 식이었지만, 이제는 웹툰 관련 정책기관이나 번역 교육기관 등과 협력해서 웹툰 번역을 체계적으로 교육하는 공식 프로그램이나 교과과정을 개설해나갈 필요가 있다.

“체계적인 교육 과정이 필요하다고 생각한다. 기본적으로 시장에 대한 이해부터 콘텐츠 번역 방법론까지를 아우르는 정규과정이 편성되면 좋겠다. 번역뿐만 아니라 감수, 판권 거래까지 단계단계마다 일할 수 있는 부분이 많기 때문에 체계적인 교육이 필요하다고 생각한다.” (업체 2)

“번역 전문 인력이 양성되면 좋겠다. 번역은 굉장히 복잡한 일이고, 성공적인 번역을 위해서는 훈련받아야 할 것들이 굉장히 많다. 국가에서 그런 전문 인력을 지원하고 양성한다면 좋을 것 같다.” (업체 3)

“교육 프로그램이 많았으면 좋겠고, 웹툰이 인기 있다 보니 그림 그리는 법, 스토리 짜는 법에 관한 교육은 많은데 유통이나 번역에 관한 고민이 적은 편이다. 그래서 교육 프로그램이 많았으면 좋겠다. 인력 매칭이 실시간으로 가능한 시스템도 구축되었으면 한다.” (업체 6)

“전문 교육 프로그램이 필요하다. 번역은 문화를 다루는 직업이라고 생각 한다. 웹툰은 타깃이 명확하고 나라별로 요구사항이 명확하기 때문에 번역가가 해당 국가의 문화를 자주 접할 수 있는 교육 시스템이 있으면 좋겠다.” (번역가 1)

최근 주목할 만한 사례로 한국문학번역원이 운영 중인 ‘문화콘텐츠(웹툰, 웹소설, 영화) 번역실무 고급과정’을 꼽을 수 있다. 해당 프로그램은 영어, 스페인어, 중국어 등 언어권의 웹툰 번역 인력을 양성하고 있으며, 2021년 6월에는 카카오엔터테인먼트와 ‘한류콘텐츠 외국어 번역인력 양성 활성화’를 위한 전략적 업무협약을 체결하여 채용연계형 인턴십 기회를 제공하기로 하는 등) 웹툰 번역 인력 교육 여건 마련을 위한 긍정적인 신호탄이 되고 있다.

또한 웹툰과 유사한 속성을 지닌 미디어 분야 번역가들을 웹툰 번역 분야로 흡수 편입시키는 방안도 고려해볼 만하다. 이번 조사를 통해서도 기존 미디어 번역에 종사하던 번역가들이 웹툰 번역 쪽으로 전향하거나 두 영역을 병행하는 경우가 많다는 사실이 확인되었다. 미디어 번역 과정과 연계한 통합 프로그램을 개발해 잠재력 있는 번역 인력들을 웹툰 현지화 분야로 자연스럽게 진입할 수 있도록 도와준다면 웹툰 번역 인력난 해소에 도움이 될 것이다.

뿐만 아니라 기존 팬 번역가들 중에서 실력이 검증된 번역가들을 발굴해 전문 번역가 층으로 끌어올릴 필요가 있다. 한 업계 관계자는 해적판 팬 번역에 참여했던 인력들이 팬심이 두텁고 장르에 대한 이해력이 높아 실제 번역에 투입시키기도 한다고 귀띔했다. 따라서 인터넷 커뮤니티 상의 팬 번역가 풀을 양성화하여 가능성 있는 번역가들을 발굴하고 이들을 전문 번역가 그룹으로 편입시키는 노력도 병행되어야 한다고 본다.

마지막으로 웹툰 IP의 확장 가능성을 감안하여 해당 IP를 중심으로 여러 영역을 자유롭게 넘나들 수 있는 번역가를 양성하는 것도 필요하다고 본다. 최근에는 인기 웹툰 원작이 세계관과 스토리를 하나로 연결하면서 영화, 게임, 드라마, 웹소설, 공연, 캐릭터 등 2차, 3차 창작물로 확대 재생산되고 있다. 이는 원작 콘텐츠의 세계관과 스토리를 하나로 연결하면서 새로운 미디어 형태로 계속

8) 세계일보 기사 <최고의 번역 인력 육성... 카카오엔터테인먼트X한국문학번역원 MOU 체결>, 2021.2.16

파생되는 것이다. 이러한 추세를 장기적으로 볼 때 특정 작품(또는 작가) 및 IP에 특화된 전담 번역가(또는 번역팀), 즉 해당 IP의 스토리와 용어에 대한 해박한 지식을 바탕으로 여러 장르를 넘나들 수 있는 융합형 번역가를 육성하는 것도 고려해볼 만하다.

4.2.2 번역가 처우 개선 및 수요업체-인력 간 연결고리 강화

전문 번역 인력들이 업계에 잘 정착하려면 적정 수입 보장, 일자리 확보, 정식 업무 계약 체결, 번역가 실명제 등 지속적이고 안정적인 경력 형성 여건이 보장되어야 한다. 이를 위해서는 업체들이 지나친 저가 경쟁을 부추기는 관행을 지양하고, 번역가들의 업무 환경과 지위를 개선해줄 필요가 있다. 번역 단가가 너무 낮고 처우가 열악하면 실력 있는 웹툰 번역가들이 안정적으로 정착하기 어렵다. 이는 번역 콘텐츠 품질 저하, 우수 작품들의 해외 매출 저조라는 부정적인 결과로 귀결될 수밖에 없다. 이러한 번역 단가 및 처우 문제는 그간 고질적으로 제기되어온 이슈인 만큼 업계 현지화 시스템의 근본적인 인식 변화와 체질 개선을 통해 수요처와 번역가 간 적정선을 모색해나가야 할 것이다.

또한 이번 연구를 통해서 수요처와 서비스 공급 인력 간 매칭의 어려움이 문제점으로 부각된 만큼 앞으로는 웹툰 번역 수요처와 웹툰 전문 번역가/감수자 풀을 상시 구축해 중개 역할을 해줄 수 있는 접점이 늘어나야 할 것이다.

“전문가를 양성해서 파견을 한다든지, 양성한 전문가를 활용할 수 있는 루트를 만들어야 한다고 생각한다.” (업체 5)

“번역 역량이 없는 업체 입장에서는 인력을 조달할 수 있는 환경 조성이 절실하며, 번역 역량이 있는 업체라 하더라도 전문 교육 기관에서 양성된 인력을 이용할 수 있는 여건이 만들어지면 도움이 될 것이다.” (업체 9)

웹툰 현지화 현장에서의 원활한 인력 수급을 위해서는 웹툰 전문 번역/감수 인력 양성, 배출에서 끝날 게 아니라 웹툰 현지화가 필요한 관련 업체 및 번역/감수 전문 인재 풀 구축, 수요처와 서비스 공급자가 신속하게 단선적으로 연결되는 구조 정착으로 이어져야 한다. 웹툰 전문 교육과 인력 관리를 전담하는 접점 기관이 생겨서 고용 연계형 교육 프로그램을 운영하거나 업체와 인력 풀을

지속적으로 업데이트함으로써 수요 기업과 번역/감수 인력이 적절히 매칭될 수 있도록 한다면 현장에서 체감하는 인력난 해소에 도움이 될 것으로 보인다.

4.2.3 업계 통용 작업 표준 구축 및 현지화 데이터 축적

웹툰 콘텐츠의 외국어 현지화 시스템이 원활하고 효과적으로 운영된다면 그간 축적된 업계의 경험과 노하우들을 기반으로 현지화 작업의 기준이 될 만한 표준화 지침과 시스템을 모색해야 한다. 즉, 작업 효율 제고와 연속성 유지를 위한 웹툰 현지화 전용 작업 프로그램을 개발해 각 업체들이 광범위하게 채택하고, 웹툰 번역에 특성화된 지침이나 전략, 용례 등을 담은 업계 통용 가이드라인을 제작해 배포한다면 보다 체계적인 현지화가 가능할 것이다.

웹툰 번역의 역사가 짧은 관계로 그간 좋은 번역과 나쁜 번역을 패턴화한 데이터베이스 구축이 충분히 이루어지지 못했지만 앞으로는 기존에 보유한 양질의 웹툰 번역 사례들을 기반으로 번역 코퍼스 데이터를 계속 충분히 쌓아나가고 적극 공유해야 한다. 또한 웹툰 번역의 핵심이면서 난제로 꼽히는 ‘효과어’ 요소들에 대해서 다국어 번역 용례집 혹은 누리집을 구축해 업체나 번역가들이 언제든지 기준점으로 활용할 수 있도록 하면 도움이 될 것이다.

또한 웹툰 수출 과정에서 축적된 현지화 경험들이 업계 전반에 공유될 수 있도록 기존의 현지화 실적들을 결산하여 자료화해야 한다. 웹툰 현지화 전략의 적중도를 높이려면 해당 시장에 대한 충분한 사전 조사가 필수다. 그를 위해서는 현지화 사례들에 기반한 다양한 근거 자료들이 확보되어야 하는데, 아직까지는 ‘웹툰 현지화’ 현황을 명확하게 파악할 만한 선행 연구 및 분석 자료집들이 충분히 제공되지 못하고 있다. 지금부터라도 현 단계까지 이루어낸 현지화 성과들, 시행착오 경험, 해외 진출 실패 사례, 각 국가별 시장 특성, 웹툰 번역본에 대한 독자 반응 등을 점검, 분석해 자료화해둬으로써 웹툰업체 및 번역가들의 현지화 전략 수립과 의사결정에 도움을 줄 수 있어야 한다.

4.2.4 불법 번역 근절을 위한 노력 강화

웹툰 불법복제 사이트들은 웹툰의 해외 진출에 ‘독소’ 같은 존재이므로 최대한 신속하고 효과적으로 식별해 대처해야 한다. 그간 웹툰 플랫폼들은 불법 유통되는 콘텐츠들을 색출하여 신고 조치를 하는 등 꾸준히 대응해왔다. 또한

현행법상으로도 불법 저작물 사이트를 신고하면 저작권보호원을 거쳐 문화체육관광부, 방송통신심의위원회 심의 후 차단 조치를 취한다. 그러나 소요 시간이 너무 길어 즉각적인 대처가 어렵다 보니 불법유통의 실제 속도나 양을 따라가지 못한다. 따라서 이제는 업체별로 개별 대응하기보다는 업계와 정부 차원에서 불법유통 웹툰 현황 파악 및 증거자료 수집에 대대적으로 나서고, 현행 모니터링 및 단속 대응의 강도와 처벌 수위를 더욱 높여야 할 것이다. 불법복제 사이트 차단/폐쇄, 불법유통에 연루된 운영진 구속, 불법 유통망의 연결고리 근절 등 강력하고 견고한 대응체계를 구축해 상시적이고 신속하게 대처해나가야 한다.

업계 차원의 이러한 대응과 더불어 불법유통 텍스트의 번역을 자발적으로 거부하는 번역가들의 도덕적 양심도 수반되어야 한다. 번역가들도 스스로 불법 번역 유통망에 가담하지 않도록 엄격한 윤리적 잣대를 적용하며 책임 있게 작업하도록 노력해야 할 것이다.

웹툰을 실제로 소비하는 독자층, 나아가 일반 대중들의 콘텐츠 저작권에 대한 인식 개선도 필요하다. 무료 만화의 유희를 즐기는 독자들이 있다면 불법유통 사이트의 고리는 끊기지 않을 것이다. 이미 영화, 음원 시장에도 이용자들이 돈을 지불하고 합법적으로 다운로드하는 ‘굿다운로드’ 문화가 정착되고 있듯이 웹툰업계에서도 캠페인을 통해 웹툰 저작권에 대한 대중의 인식을 바로잡는 것이 시급하다.

4.2.5 현지화 주체 간 소통 및 산학협력 방안 모색

이번 조사에서는 번역가나 업체 모두 웹툰 현지화 관련 참여 주체들의 활발하고 유기적인 소통이 보장되는 여건이 필요하다고 강조했다.

“에이전시-번역가-감수자’라는 탄탄한 틀이 형성되어서 번역가가 더 큰 책임을 가지고 맡아야 하는 업무 환경이 커져야 한다고 생각한다. 번역가 혼자 방에 앉아서 고민하는 게 아니라 함께 소통하면서 작업하는 환경과 시스템이 필요하다.” (번역가 4)

“번역가와 업계 종사자, 작가분들이 함께 모여서 세미나를 할 필요도 있다고 본다. 다들 해외 진출을 필수적으로 고려하고 있음에도 불구하고, 제작

단계에서부터 수출 희망 국가에서 금기시되는 사항을 고려하지 않는다. 업계에 있는 사람들끼리 소통의 장이 열렸으면 좋겠다.” (업체 3)

“현지 웹툰 시장이나 환경에 대한 정보를 실시간으로 받아서 공유할 수 있는 전문가의 조언이 있었으면 좋겠다. 외국어는 물론 콘텐츠 환경에 대해 잘 아는 전문가가 필요하다(...) 소규모 업체를 지원해주고, 컨퍼런스 개최 등 콘텐츠를 유통할 수 있는 루트도 만들어주면 좋겠다.” (업체 5)

웹툰 산업 규모가 확대되고 해외 진출이 활발해짐에 따라 웹툰 전반의 관련 주체들이 상호 교류, 소통하는 공간이 마련되어야 할 것이다. 업계 내 주요 이슈들을 논의하고, 공동 대응 방안을 마련하며, 해외시장 경험들을 공유하는 등 업계 협력과 소통의 구심점 역할을 할 수 있는 협의체가 확립될 필요가 있다.

작가, 번역가, 플랫폼, 제작사, 유통사, 배급사, 에이전시, 현지화 전문 연구자, 지원기관, 교육기관 등 웹툰 콘텐츠 현지화 관련 전문가 및 기관들이 최신 동향이나 성공 노하우, 실패 사례 등 각종 정보들을 교류하면서 글로벌 안목을 확대해나가고 각자의 입장을 공유할 수 있는 공간이나 자리가 정례적으로 마련되기를 기대해본다.

또한 웹툰 현지화 시스템의 최적화를 위한 산학연 연계 및 협업 방안을 구체적으로 고민해봐야 한다. 일례로 한국만화영상진흥원이 주최하는 만화 수출 번역 지원사업에서 통역번역 대학원과 협업해 업체에 번역 인력을 추천하거나 한국문학번역원에서 문화콘텐츠 번역 아카데미를 운영하면서 교육기관, 지원기관, 업체들과 특강, 세미나 등 연계 프로그램을 기획하는 것 등이 좋은 본보기 사례라 할 수 있다. 이처럼 다양한 형태의 산학협력 방안을 구체화해 실효성 있게 추진해나감으로써 상생과 조화의 산업생태계를 구축해나가야 한다.

4.2.6 장기적, 통합적 현지화 지원 정책 및 제도 마련

웹툰 수출 번역 지원제도를 지금보다 더 체계적이고 실효성 있게 개선해나가야 한다. 현재 정부 기관 차원에서 웹툰 현지화 비용을 지원해주는 수출 번역 지원제도가 운영되고 있지만, 이는 초기 판로 개척 단계에서 일회성으로 금전 지원을 하는 선에서 그치고 있어서 보다 중장기적이고 연속적인 통합 지원 대

책이 시급하다는 목소리가 나오고 있다.

“수출을 위해서는 많은 플랫폼이 생성되는 것보다 많은 콘텐츠가 번역되도록 번역에 지원해주는 것이 더 중요하다. 결국 독자를 움직이는 건 콘텐츠이기 때문이다.” (업체 9)

“개별 제작사는 해외에 나가서 성공하기 어려운 실정이다. 아무리 인기가 있더라도 인기 작품 한두 개를 들고 해외시장에 진출하기는 어렵다. 종이책으로 출판 될 때는 한두 작품만 가지고도 해외로 수출할 수 있는 교두보가 마련됐으나, 디지털플랫폼의 경우 일정량의 콘텐츠가 구비된 상태에서 진출해야 성공할 수 있다. 시장이 없는 상태에서 플랫폼을 만드는 사업자는 손실을 볼 가능성이 굉장히 높다. 이 경우 선별적으로 콘텐츠를 가진 기업들에게 현지에서 쓸 수 있는 수준의 번역을 지원해주면 좋을 것 같다. 즉, 지원 방향이 조금 아쉽다. 여러 지원사업이 단년제로 이루어져 있어서 사업 기간 내에 얼마나 성과를 내느냐에 따라 평가하다 보니 중장기적인 평가도 안 되고 어느 정도 시장이 형성된 이후에야 지원이 이루어지는 것 같은데, 그때는 지원이 불필요한 경우가 있다. 그래서 해외 웹툰 시장을 형성하고 선점할 수 있는 기회에 종합적인 관점에서 지원사업이 만들어지고 계획이 수립되면 좋겠다. 그리고 번역 지원사업이 국내 번역가에 제한되어 있어 아쉽다. 지원사업이 일자리 창출 효과도 있지만, 해외 진출 목표도 있고, 그만큼 품질이 중요한데 꼭 국내의 인원을 써야 한다는 제약이 있는 경우가 종종 있다. 실질적이지 않은 제약이 많아서 아쉽다. 그래서 중점 목표에 맞게 계획이 수립되고 지원이 이루어지면 좋겠다.” (업체 9)

물론 아직 웹툰이 세계로 확장되는 단계임을 감안하여 양질의 번역이 최대한 나올 수 있도록 지원 규모를 양적으로 계속 늘려나갈 필요도 있다. 양적 확대와 동시에 웹툰 현지화 지원 정책의 전략성을 보다 강화하고 단계마다 더욱 유기적으로 연계되도록 설계해야 한다. 이로써 현지화 콘텐츠의 질적 수준 향상과 업체 수익 증대, 한국 웹툰에 대한 이미지 제고 등 실질적인 기대 효과를 얻을 수 있어야 한다. 이를테면 단편적 번역 지원으로 해외 진출을 돕는 수준에서 더 나아가 신인 작가 또는 중소기업의 시장성 있는 콘텐츠를 선별 발굴해 연속적으로 지원한다던가 번역 수행 결과가 좋은 기존 지원작에 대해 후속 품질관리나 홍보 마케팅 단계로까지 지원 범위를 확장하는 것도 하나의 방

범이다.

“(정부에서) 한식 홍보에 힘쓴 것처럼 한국 웹툰과 드라마 홍보를 잘하면 충분히 승산이 있다고 본다. 부가가치가 큰 산업인 데다 한국 콘텐츠의 질이 좋기 때문에 홍보를 잘했으면 좋겠다.” (번역가 4)

또한 번역 지원을 통해 해외 진출의 기반을 마련해주는 데 그칠 것이 아니라 번역된 콘텐츠가 현지에서 잘 정착하고 수용될 수 있도록 적극 홍보하고 관리해야 한다는 의견도 있었다. 그밖에 대기업 위주로 형성된 기존 배급, 유통 시장이 대기업과 중소기업들이 상생하는 구조로 재편될 수 있도록 제도적으로 유도하고, 불법 번역이나 번역가 처우, 웹툰 수출 확대 및 IP 활용방안 등 업계 내부에 산적한 이슈들을 체계적으로 풀어나가기 위한 정책적 노력들도 지속적으로 뒷받침되어야 할 것이다.

5. 나오며

지금까지 본고는 웹툰 수출 및 현지화 관련 업체 관계자, 웹툰 번역가, 감수자로 구성된 16명의 전문가와 인터뷰를 실시한 결과를 토대로 한국 웹툰 번역 시스템을 둘러싼 장르적, 구조적, 환경적 문제점을 실증적으로 도출해냄으로써 그동안 막연하게 제기되어 왔던 업계의 고충을 구체적으로 정리했다. 인터뷰 결과 웹툰 장르 자체의 특수성과 전문 번역 인력 부족에 따른 균질한 번역 품질 보장이 어렵고, 웹툰 번역가의 전문성에 대한 인식이 부족한데다 저렴한 번역료, 익명 번역, 고용 불안 등 번역가의 처우가 열악하다는 문제점들이 파악되었다. 웹툰 번역 수요와 공급의 접점이 될만한 인력 매칭 채널이 부재하다는 점도 문제였다. 또한 웹툰 업계에 통용될만한 번역 가이드라인 작업 지침, 표준 등이 부재하고, 사례집/현지화 실적 분석 자료 등이 체계적으로 축적되지 못했으며, 웹툰 수출 및 번역, 현지화 지원 제도가 일시적, 단기적 금전 지원에 그치고 있어 실효성이 미미한 현실이었다.

이 같은 업계의 문제점과 고충을 탐색함과 동시에 인터뷰 참가자들이 제시

했던 여러 제안들을 종합하여 ‘웹툰 특화 전문 번역/감수 인력 발굴 및 양성’, ‘번역가 처우 개선 및 수요업체-인력 간 연결고리 강화’, ‘업계 통용 작업 표준 구축 및 현지화 데이터 축적’, ‘불법 번역 근절을 위한 노력 강화’, ‘현지화 주체 간 소통 및 산학협력 방안 모색’, ‘장기적, 통합적 현지화 지원 정책 및 제도 마련’ 등 6가지 측면의 개선방안을 제안하였다.

다만 인터뷰에서 현재 해외 진출사업을 활발하게 주도하고 있는 대형 플랫폼 원작자, 정부 유관 기관 등이 누락된 점이나 웹툰 진출 지역의 다양성에 비해 영어, 중국어, 일본어 세 언어권 위주로 구성된 점은 본 연구의 한계로 남는다. 향후 후속 연구를 통해서 인터뷰 대상을 보다 다양하게 확장함으로써 보편적이고 균형 잡힌 시각으로 현상에 접근할 필요가 있다. 또한 본고에서 제시된 문제점과 개선방안들은 이번 인터뷰에 참여한 일부 구성원들의 의견을 토대로 종합한 것이므로 그 타당성과 실행 가능성에 대해서는 추후 실무적인 논의와 검증이 더 필요한 부분이다.

그럼에도 본 연구는 그동안 매스컴이나 일부 보고서를 통해 파편적으로 인지했던 웹툰 번역 업계 문제점들을 현장의 목소리에 기반하여 보다 투명하고 구체적으로 파악할 수 있었다는 점, 실제 웹툰 번역과 직결된 주체들이 현업의 시각에서 필요하다고 생각하는 부분들을 개선방안에 반영할 수 있었다는 점, 향후 웹툰 번역 전문인력 양성과 지원방안 수립에 참고 자료가 될 수 있다는 점에서 의미를 지닌다.

참고문헌

- 김수명, 이지민 (2017) 「웹툰 『신의 탑』 그림텍스트 번역 연구」, 『통번역학연구』 21(1): 1-25.
- 김수철, 이현지 (2019) 「문화산업에서의 플랫폼화: 웹툰산업을 중심으로」, 『문화와 사회』, 27(3): 95-142.
- 김평수 (2014) 『문화산업의기초이론』, 서울: 커뮤니케이션북스
- 김혜림 (2019) 「웹툰 한중 번역전략 분석: 『신과 함께-저승편』을 중심으로」, 『통번역학연구』 23(2): 49-70.

- 송정은, 남기범, 장원호 (2014) 「웹툰의 확산이 한류의 발전에 미치는 영향: 인도네시아 사례를 중심으로」, 『한국엔터테인먼트산업학회논문지』 8(2): 357-367.
- 윤호진 (2016) 『한류 20년, 대한민국 빅 콘텐츠』, 서울: 커뮤니케이션북스.
- 이현주 (2020) 「웹툰 상징어의 중국어 번역양상 연구」, 『번역학연구』 21(3): 185-209.
- 한국콘텐츠진흥원 (2018) 『만화 웹툰 해외 진출 성과조사 및 향후 진출방향 연구』.
- 한국콘텐츠진흥원 (2019) 『2019년 상반기 콘텐츠 산업 동향분석 보고서』.
- 한국콘텐츠진흥원 (2020) 『2019 웹툰사업체 실태조사』.
- 한국콘텐츠진흥원 (2020) 『2019 하반기 및 연간 콘텐츠 산업 동향분석보고서』.
- 한국콘텐츠진흥원 (2018) 『2017 만화 백서』.
- 한국콘텐츠진흥원 (2020) 『2019 만화 백서』.
- 한국콘텐츠진흥원 (2021) 『2020 만화 백서』.
- 정보통신산업진흥원 (2017) 『웹툰 플랫폼 글로벌화 전략 연구』.
- 한국국제문화교류진흥원 (2017) 『2017 글로벌 한류트렌드』.
- 한국국제문화교류진흥원 (2018) 『2018 글로벌 한류트렌드』.
- 한국국제문화교류진흥원 (2019) 『2019 글로벌 한류트렌드』.
- 한국국제문화교류진흥원 (2020) 『2020 글로벌 한류트렌드』.
- 한국국제문화교류진흥원 (2018) 『2017 한류백서』.
- 한국국제문화교류진흥원 (2019) 『2018 한류백서』.
- 한국국제문화교류진흥원 (2020) 『2019 한류백서』.
- 황지연 (2018) 「한국 웹툰 중국어 번역의 시청각적 수용성에 관하여: ‘신과 함께’ 사례 분석」, 『일러스트레이션 포럼』 19(57): 97-106.
- KOCCA (2020) 『콘텐츠 산업 2019년 결산 및 2020년 전망』.
- KOTRA (2019) 『디지털만화 해외 진출전략』.

[Abstract]

**A Study on the Problems and Proposed Solutions of
the Korean Webtoon Translation Industry:
Based on In-depth Interviews with Persons Concerned**

Kang, Kyoungyi · Kim, Hyerim
(Ewha Womans University)

Although the amount of webtoon contents exported overseas has recently increased, there is still a lack of understanding and academic studies on what the actual webtoon translation industry is like. By interviewing in depth ten people who work in companies that export webtoons and six webtoon translators, this study aimed to analyze the problems in the translating/localization process of exported webtoons and also proposed methods to improve them.

The interviews highlighted various systematic and structural problems of the webtoon translating and exporting industry: difficulties in guaranteeing uniform quality and level of completion in translations; a lack of translators/editors and job matching channels; low status of translators; lack of common data on webtoon translation within the industry; illegal distribution of translated webtoons; and irregular and short-term support policies for webtoon translation. This paper sought out empirical and detailed solutions to these problems by reflecting on the opinions of people who work in the field.

▶ Key Words: Webtoon translation, In-depth interview, Systematic and structural problem, Solutions

▶ 주제어: 웹툰번역, 심층인터뷰, 시스템, 구조적 문제점, 개선방안

강경이

이화여자대학교 통역번역대학원 번역학 박사 졸업

jjongli1011@naver.com

관심분야: 문화콘텐츠 번역, 번역교육, 이데올로기, 담화분석, 문화재 번역

김혜림

이화여자대학교 통역번역대학원 정교수

hyerim@ewha.ac.kr

관심분야: 문화번역, 통번역교육, 대조언어학, 어휘론

논문투고일: 2021년 8월 6일

심사완료일: 2021년 9월 3일

게재확정일: 2021년 9월 14일