

국내 게임 이용자들의 게임 번역 평가 사례 연구 - 온라인 커뮤니티 디시인사이드에 게시된 게임 번역 관련 이용자 게시글을 사례로

김 홍 균 · 김 순 영
(동국대·서울)

1. 서론

최근 들어 국내 게임 시장에서는 게임 이용자들이 의한 게임 번역 평가 문제가 주목받고 있다. 과거에는 정식 계약을 거쳐 우리나라에 번역되어 들어오는 해외 게임 작품이 많지 않아 대부분의 게임 이용자들이 원어, 혹은 팬 번역에 의존했기 때문에 게임 번역에 대한 이용자들의 평가가 크게 활성화되지 않았다. 하지만 국내 게임 시장이 성장하면서 정식 계약을 거쳐 번역되어 들어오는 해외 게임 작품들이 증가하고 있으며, 원작 게임의 텍스트와 국내에서 번역되어 유통되는 게임의 텍스트를 비교할 수 있는 언어적 능력을 갖춘 이용자들이 늘어남에 따라 게임 이용자들 사이의 번역 논의 또한 점차 활성화되고 있다. 이와 더불어 이용자들이 번역에 관해 의견을 나눌 수 있는 온라인 커뮤니티 공간이 활성화되면서 게임 이용자들의 번역 평가는 게임 시장에까지 실질적인 영향력을 행사할 수 있을 정도의 규모로 성장하기에 이르렀다. 일례로, 오역 논란

이 있었던 「다크스트 던전(Darkest Dungeon)」(2020), 「명일방주(明日方舟)」와 「페이트/그랜드 오더(フェイト/グランドオーダー)」(2021), 「붕괴: 스타레일(崩坏: 星穹铁道)」(2023) 등의 경우 게임사와 퍼블리셔가 게임 이용자들의 오역 관련 비판을 수용하고 공개 사과문을 게시하며 수정 작업을 수행한 바 있다. 온라인 커뮤니티 내에서 이용자들의 번역 평가를 통해 형성된 여론이 온라인 커뮤니티 외부에 존재하는 STEAM, GooglePlay, Appstore와 같은 게임 플랫폼 이용자 평점, 즉 신규 고객 유입과 관련된 지표에까지 영향을 끼칠 수 있게 되었기 때문이다.

게임 이용자에게 의한 번역 평가는 이처럼 실질적인 영향력을 지니게 되었을 뿐만 아니라 기존의 게임 번역 선행연구들에서 제시되었던 ‘원본과 동일한 게임 경험을 번역 독자들에게 제공’(Mangiron and O’Hagan 2006) 한다는 측면에서 게임 번역에 대한 독자 수용을 살펴볼 수 있는 자료로써도 활용될 수 있을 것으로 판단된다. 이와 관련하여 만지론(Mangiron 2018b)은 소프트웨어나 기계 번역 업계와는 달리 게임업계에는 번역 품질 평가 모델이 부재하고, 독자들에게 의해 만들어진 팬 번역이 게임사가 제공하는 공식 번역의 품질에 만족하지 못했기 때문에 나온 것임을 언급한 바 있다. 또한, 게임사와 퍼블리셔들이 번역 전략을 수립하는 데 있어 게임 번역에 대한 독자들의 반응이 유용한 자료로써 활용될 수 있음을 시사하였다.

이와 같은 맥락 하에 본고에서는 다음과 같은 연구 질문들을 설정하고 이에 답함으로써 게임 번역에 대한 이용자 평가를 살펴보고자 한다.

- (1) 게임 번역의 어떤 요소들이 평가될 수 있는가?
- (2) 각 평가 요소에 대한 게임 이용자들의 평가는 어떠한가?
- (3) 이용자들의 평가를 고려하였을 때, 게임 번역 시 주의해야 할 부분은 무엇인가?

연구 질문 (1)은 작품에 따라 세부적인 구성에는 차이가 있으나 다양한 종류의 텍스트가 사용되는 게임이라는 매체의 특징을 고려한 것이다. 가령 MMORPG 장르의 게임 ‘월드 오브 워크래프트(World of Warcraft)’에서는 캐릭터의 능력과 아이템의 성능에 관한 설명문과 같이 문자만으로 구성된 텍스트

뿐만 아니라, 자막 혹은 더빙 처리되어 음성의 형태로 삽입되는 인물 대사, 게임 로고, 게임에 삽입된 표지판, 지도, 책과 같은 이미지와 결합된 텍스트 등 각기 다른 역할, 기능, 형태와 배치 공간을 지닌 텍스트들이 사용된다. 따라서 게임 이용자들의 번역에 대한 평가가 각 텍스트의 역할과 기능에 따라 다를 수도 있으며, 언어적 측면뿐만 아니라 번역된 텍스트의 형태와 배치 공간과 같은 언어 외적 측면에 대해서도 평가가 이루어질 수 있음을 고려하여 게임 번역에서 평가될 수 있는 여러 요소를 종합적으로 살펴봄으로써 분석상의 오류를 방지하고자 하였다. 다음으로 연구질문 (2)와 (3)은 각각 이용자들의 실제 평가 사례들을 살펴보고, 이를 바탕으로 하여 이용자들의 실제 게임 경험을 토대로 한 게임 번역 시의 주의점과 개선 방안에 대해 고찰해보고자 한다.

2. 선행연구 분석

2.1 게임과 게임 텍스트의 특징

하나의 작품에 다양한 종류의 텍스트가 활용될 수 있는 게임의 특성상, 게임 번역의 이용자 평가를 이해하기 위해서는 게임에 어떤 텍스트들이 활용되고 있는지를 이해할 필요가 있다. 먼저, 다른 매체들과 대비되는 게임의 고유한 특징으로는 게임이 지닌 상호작용성(interactivity)이 있다(Mangiron and O'Hagan 2013; Bernal Merino 2014). 정해진 줄거리가 고정된 방향으로 진행되는 다른 오락물들과는 다르게, 게임에서는 이용자가 내리는 선택이 게임의 전개에 반영되고, 반영된 선택의 결과가 다시 이용자의 다음 선택에 영향을 미치는 상호작용이 반복된다. 가령 게임에서 제시된 '괴물 처치'라는 하나의 목표를 달성하기 위해 이용자는 괴물과 상대하는 데에 사용할 무기, 전투 방식 등을 자신이 직접 선택할 수 있고, 이때의 선택이 전투 진행을 위한 조작과 전투 결과에 영향을 끼치게 되며, 최종적으로는 전투 결과에 따라 이야기가 다르게 전개되고, 이 이야기는 다시 이용자의 다음 목표 선택에 영향을 미친다. 이와 같은 상호작용을 위해 하나의 게임 작품에는 '괴물 처치'와 같은, 달성해야 할 목표가 무엇인지를 설명하는 텍스트에서부터 사용할 무기와 전투 방식 등 목표 달성을 위한 수

단에 대한 정보를 담은 텍스트가 제공되며, 나레이션, 인물 대사와 같이 줄거리
에 대한 정보를 제공하는 등 다양한 종류의 텍스트들이 활용된다.

베르날 메리노(Bernal Merino 2014)는 이용자와 게임 간의 소통에 있어서
무엇보다 문자, 음성, 영상 텍스트의 형태로 게임에 삽입되는 언어가 미치는 영
향이 크다고 언급하면서, 번역이 이용자와 게임 간의 상호작용에 영향을 끼칠
수 있음을 지적하였다. 즉, 번역된 게임 작품은 원본 게임의 프로그램적 기능은
그대로 유지하였더라도, 번역상의 문제('bad translation, confusing instructions,
unclear menus')로 인해 '게임성'이 저하될 수 있다는 것이다. 게임성
(playability)이란 '줄거리의 완성도, 민감도, 게임 진행 속도, 사용성, 사용자 정
의, 조작, 상호작용의 깊이, 복잡성, 전략, 현실성, 그래픽과 사운드 품질의 영향
을 받는, 상호작용 방식과 플롯의 완성도에 기반을 둔 게임의 재미와 사용하기
편한 정도'(UsabilityFirst n.d.; Kim 2022 재인용), '즐거움과 재미를 제공하는
것이 주목적인 게임 시스템을 중심으로 하여, 이용자의 게임 경험을 설명할 수
있는 구성 요소들의 합(Gonzalez, Luis, Padilla Zea and Gutiérrez 2009; Kim
2023 재인용)'을 의미한다. 콜호넨(Kolhonen 2016)은 이와 같은 게임성을 이용
자와 게임 구성 요소와의 상호작용으로 설명하면서, 게임 작동 방식과 규칙에
관련된 메카닉(mechanic), 전제(premise)¹⁾와 이야기와 관련된 스토리(story), 그
래픽과 사운드와 관련된 미학(aesthetic), 게임이 구현 및 실행되기 위해 필요한
기술(technology)이라는 게임의 4가지 기본 구성 요소와 UI²⁾, 게임기기와 같은
이용자와 구성 요소 간의 상호작용을 돕는 매개로써 존재하는 구성 요소와의
상호작용을 평가할 수 있는 게임성의 평가 기준안을 제시하였다.

1) 전제(premise). 게임 분야에서는 '이용자의 선택을 통해 진행되는 서사적 측면에서의
스토리와는 다르게 게임 진행의 영향을 받지 않고 고정된 상태로 이용자의 행동에
의미를 부여하고 게임에서 무엇을 하게 될지에 대해 가장 기본적인 설명을 제공하는,
게임의 배경에 존재하는 스토리'라는 의미로 사용된다(Grudpan et al. 2022).

2) 사용자 인터페이스(User Interface, UI). 사용자와 정보기기가 정보를 서로 주고받을
수 있도록 돕는 장치, 접속 규격 또는 소프트웨어. 사용자와 정보기기 사이에 서로
작용하는 인터페이스로 초기에는 키보드로 명령을 입력하는 문자 방식 사용자 인터
페이스, 이후 화면에 그래픽스를 사용한 그래픽 사용자 인터페이스를 거쳐 멀티 터
치, 햅틱, 동작 인식을 활용하여 사용자 동작을 인식하는 내추럴 사용자 인터페이스
로 진화하였다(한국정보통신기술협회).

다음 표는 게임 구성 성분(elements) 간의 상호작용 평가 기준 중 텍스트와의 관련성을 찾기 어려운 상호작용에 대한 평가 기준을 제외하고, 구성 요소 간의 상호작용에 있어 텍스트가 직접 평가 대상으로 제시되었거나, 다른 구성 요소와의 상호작용을 위한 수단으로써 활용될 수 있는 평가 기준을 정리한 것이다.

〈표 1〉 텍스트와의 관계가 존재하는 게임성 평가 기준 사례(Korhonen 2016)

구분	평가 기준과 예시
게임 사용성 ³⁾ 1	음향시각적 재현이 게임에 유효하게 활용되고 있는가. 예) 음향적 재현을 위해 활용되는 대화문 더빙의 품질.
게임 사용성 2	레이아웃이 효율적이고 보기 좋은가. 예) 메뉴 옵션의 직관성 / 공간적 제약으로 인해 텍스트에 요구되는 간결성
게임 사용성 5	이용자가 이해할 수 있는 용어가 사용되고 있는가. (기술적 용어의 측면에서) 예) 서버 연결(Connect Server) 대신, 게임 참여(Join Game)과 같은 이용자가 이해할 수 있는 직관적인 표현의 활용
게임 사용성 9	이용자의 행동에 대한 피드백이 제공되는가? 예) 피드백을 제공할 수 있는 시스템 메시지의 활용
게임 사용성 12	이용자에게 필요한 정보를 제공하고 있는가. 예) 튜토리얼의 활용
게임 플레이 1	이용자에게 명확한 목표를 제시하거나, 이용자가 목표를 스스로 설정하는 데 있어 도움을 줄 수 있는가. 예) 이용자에게 목표를 제시할 수 있는 설명문의 활용
게임 플레이 2	게임의 진행 상황을 확인하고, 결과를 비교할 수 있는가. 예) 게임 진행 상황에 대한 정보를 제공할 수 있는 저널 기능, 게임 종료 후 출력되는 결과 페이지 등의 활용.
게임 플레이 7	스토리가 게임플레이를 보조할 수 있으며, 실질적인 의미를 지니고 있는가. 예) 나레이션, 인물 대사 등 스토리를 구성하는 텍스트의 완성도
게임 플레이 11	게임 진행이 정제되는 구간이 존재하는가. 예) ‘다음 지역으로 이동해주세요!’, ‘스테이지 클리어!’와 같은 게임 진행이 정제되는 것을 방지할 수 있는 정보를 제공할 수 있는 나레이션의 활용.
게임 플레이 12	게임에 일관성이 존재하는가. 예) 나레이션을 통해 제시되는 작품 세계에 대한 설명/인물 대사를 통해 제시되는 등장인물의 성격 묘사의 일관성

위 표(Korhonen 2016)의 게임성 평가 기준표에서 살펴볼 수 있듯이 이용자의 게임 경험(게임성)을 평가하는 데 있어 <게임 사용성 2>, <게임 사용성 5>, <게임플레이 7>에서와 같이 텍스트의 직관성, 간결성, 완성도 측면에서 품질을 평가할 수도 있지만, <게임 사용성 9>, <게임 사용성 12>, <게임플레이 1>과 같이 비언어적 형태로 존재하는 게임의 구성 요소(메카닉)와 이용자 간의 상호작용, 즉 텍스트가 수행해야 할 기능의 측면에서 평가될 수도 있다.

만지론과 오헤이건(Mangiron and O'Hagan 2013)은 게임 텍스트가 지닌 기능의 측면에 주목하여 게임 번역이 원본 게임의 애셋(assets)⁴⁾이 지닌 기능이 최대한 유지될 수 있도록 이루어져야 함을 주장하며, 게임 번역의 대상이 되는 모든 텍스트를 기능을 중심으로 분류하고 텍스트의 특징과 번역 전략을 살펴본 분류 체계(taxonomy)를 제시하였다. 다음 표는 만지론과 오헤이건이 제시한 게임 텍스트의 분류 체계표를 간략하게 정리한 것이다.

<표 2> 게임 텍스트의 분류 체계(Mangiron and O'Hagan 2013)

인게임 텍스트 애셋(in-game text assets)	
번역 애셋	해설
UI (유저 인터페이스)	<ul style="list-style-type: none"> • 외재적⁵⁾ • 메뉴 구성 항목과 도움 메시지와 같은 짧은 텍스트 프래그먼트 • 원활한 내비게이션과 게임플레이를 위한 정보적 기능 • 공간적 제약을 고려하여 최대한 간결하게/명료하게/이용자 친화적으로 번역되어야 함 / 경우에 따라 특정 표현이나 아이템의 이름을 통해 전달되는 게임 작품의 특색적인 느낌을 전달할 수 있도록 번역되어야 함
시스템 메세지	<ul style="list-style-type: none"> • 외재적 • 경고문, 안내문, 확인 메시지와 같은 시스템이 전송하는 메시지 • 지시적/실용적 목적을 위한 정보적 기능

- 3) 사용성이란 ‘사용자가 특정 사용 상황에서 효과, 효율성 및 만족도를 가지고 특정 목표를 달성하기 위해 제품을 사용할 수 있는 범위(ISO 9241-11)을 뜻한다’(김범석 2022로부터 재인용). 소프트웨어를 평가하는 데 있어 활용되기 시작한 개념으로, 게임 분야에서는 주로 게임 규칙과 줄거리와의 상호작용(게임플레이)이 아닌, 사용자와 게임플레이가 상호작용할 수 있도록 만드는 매개의 역할을 수행하는 UI와의 상호작용을 설명하기 위해 활용된다.
- 4) 애셋(asset). 등장인물, 사물, 효과음, 지도, 환경 등 게임에 삽입될 수 있는 모든 것들을 총칭하는 표현(Unity).

	<ul style="list-style-type: none"> • 컴퓨터, 콘솔, 핸드폰과 같은 게임 플랫폼에 따라 다른 용어가 사용됨으로, 플랫폼에 맞는 용어를 활용하여 번역되어야 함 / 관용적으로 사용되고 있는 표현이 존재함 / 마켓⁶⁾ 별로 다른 용어와 어법이 허용됨으로, 마켓에서 활용되고 있는 용어를 사용하여 번역되어야 함
설명문/ 튜토리얼	<ul style="list-style-type: none"> • 외재적 • 등장인물, 괴물, 동물, 지역 등을 설명하는 지문(설명문) / 시범 설명과 연습을 통한 게임 메카닉을 설명하는 게임 시스템(튜토리얼) • 지시적/교훈적 메시지를 포함한 정보적 기능 • 지시적 의도와 주요 등장인물에 대한 독창적인 묘사는 유지하는 동시에 기능적이어야 함.
서사문 (narrative)	<ul style="list-style-type: none"> • 내재적 • 게임 이용자들을 다음 단계로 진행시키거나, 게임 세계로 몰입시키기 위해 활용되는 문학적 지문들 • 정보적 기능+표현적 기능(특정 정보를 극적인 방식으로 전달) • 주로 형식적으로, 문어체로 작성되어 자연스러운 문체가 요구됨. 경우에 따라 부분적으로 다시쓰기(rewriting)가 요구될 수 있음. / 도착어에 대한 유창성이 요구됨
대화문 (비더빙)	<ul style="list-style-type: none"> • 내재적 • 문자 텍스트의 형태로만 출력되는 대화문(주로 NPC와의 대화문)⁷⁾ • 정보적 기능+표현적 기능(이용자에게 정보를 제공하고 어떤 행동을 하도록 유도함) • 구어체의 대화문이므로 자연스러운 문체가 요구됨
아트 애셋(art assets)	
이미지에 포함된 텍스트	<ul style="list-style-type: none"> • 내재적 • 길거리의 표지판, 마을 게시판에 붙은 전단지, 지도 등 게임에 삽입되는 모든 아트 애셋 중 텍스트를 포함하고 있는 애셋 • 정보적 기능+표현적 기능(이용자에게 진행을 위한 단서와 같은 정보를 작중 환경 내부에서 전달함) • 텍스트가 삽입된 아트 애셋에 따라 공간적 제약이 발생할 수 있음/ 진행을 위한 단서를 제공하는 경우 정보성이 중요함/아트가 지닌 시각적, 미적 효과도 고려되어야 할 필요가 있음 • 외재적 • 번역과 재디자인이 필요한, 상품의 이름이 삽입된 게임 로고 • 정보적 기능+설득적 기능(게임과 실제 관련은 없으나, 이용자의 브랜드 의식과 충성도를 끌어올리기 위해 활용됨) • 공간적 제약을 고려하는 한편, 시리즈물로 출시되어 이미 앞서 번역된 이름이 존재하는 경우 일관성이 유지되어야 함 / 동일한 상품의 이름이 게임 외의 분야에라도 존재하는 경우 상표권법과 같은 관련 법령의 영향을 받을 수 있으므로 법적 문제를 고려하여 번역되어야 함

음성과 영상 애셋(audio and cinematic assets)	
보이스오버 (voiceover) ⁸⁾	<ul style="list-style-type: none"> • 내재적 • 나레이션, 등장 인물의 대사 등 음성 형태로 녹음된 텍스트 • 극적 방식으로 진행을 위한 단서나 게임의 배경이 되는 이야기에 대한 정보를 제공(정보적 기능+표현적 기능) • 등장인물들이 지닌 언어습관이 반영된 구어체 텍스트이므로 자연스러운 문체가 요구됨 / 도착어에 대한 유창성이 요구됨 / 립싱크(lip-synch)가 요구되는 경우 공간상의 제약 또한 고려되어야 함
환경음	<ul style="list-style-type: none"> • 내재적 • 분위기를 살릴 수 있는 다양한 음향 효과들 • 정보적 기능+표현적 기능(현실감과 극적 효과를 제시하기 위해) • 문화적 차이에 따라 어떠한 음성을 듣고 느낄 수 있는 감정에 차이가 존재할 수 있기 때문에, 문화적 차이가 고려되어야 함
등장인물이 부르는 노래/ 게임 테마송	<ul style="list-style-type: none"> • 내재적(게임 등장인물이 부르는 노래) / 외재적(게임 테마송) • 노래와 테마송의 가사 • 표현적 기능 • 원문의 주제 감각(thematic feel)을 유지할 수 있도록 번역되어야 함 / 도착어에 대한 유창성이 요구됨
인쇄물(printed materials)	
매뉴얼/ 전락서	<ul style="list-style-type: none"> • 외재적 • 실물로 인쇄된 게임 매뉴얼과 가이드북 • 정보적 기능 • 실용성과 기능성이 중요하며, 경우에 따라 텍스트 배치가 변경되어야 할 수 있음 / 실제 게임 작품에서 활용된 표현과 동일한 표현이 활용되어야 함
포장 상자	<ul style="list-style-type: none"> • 외재적 • 포장 상자에 작성된 게임 소개문/광고문구 • 정보적 기능+설득적 기능(게임에 대한 정보를 제공하며, 상품 구매를 유도하는) • 게임에 대한 정보, 게임 이용에 필요한 기기에 대한 설명뿐만 아니라 구매를 유도하기 위한 광고문구까지 다양한 텍스트들이 활용되며, 경우에 따라 광고와 마케팅을 목적으로 한 언어 사용이 최우선 시 될 수 있음
기타 게임 관련 결텍스트	<ul style="list-style-type: none"> • 외재적 • 광고 포스터, 게임과는 별개로 출시된 가이드북과 같은 다양한 결 텍스트 • 정보적 기능+설득적 기능(게임에 대한 정보를 제공하며, 잠재 고객의 흥미를 유도하기 위해) • 실제 게임 작품 내에 활용된 표현과 동일한 표현이 활용되어야 함 / 마케팅을 목적으로 한 경우 자유로운 작문이 활용될 수 있음 / 기

	술적(기기 이용 관련 정보 등), 법적(게임 이용 연령 등급 등) 정보의 경우 관용적으로 사용되고 있는 표현이 존재함
온라인/영상물(online/screen materials)	
게임 홈페이지, TV 광고 등 결텍스트	<ul style="list-style-type: none"> • 외재적 • 홈페이지를 통해 제공되는 게임에 관련된 다양한 정보문, 광고와 마케팅을 위해 사용되는 텍스트 전반 • 정보적 기능+설득적 기능(게임에 대한 정보를 제공하며, 잠재 고객의 흥미를 유도하기 위해) • 실제 게임 작품 내에 활용된 표현과 동일한 표현이 활용되어야 함. / 마케팅을 목적으로 한 경우 자유로운 작문이 활용될 수 있음 / 기술적(기기 이용 관련 정보 등), 법적(게임 이용 연령 등급 등) 정보의 경우 관용적으로 사용되고 있는 표현이 존재함

만지론과 오헤이건(Mangiron and O'Hagan 2013)은 이와 같이 기능을 중심으로 한 게임 텍스트 분류 체계를 제시하는 한편, 현실에는 존재하지 않는 개념이나 대상이지만 이용자에게 현실적인 느낌을 주기 위해 실제 존재하는 것처럼 표현된 개념이나 단어, 대상이 지닌 기능과는 무관한 시적 표현, 문화소 등도 빈번하게 사용되고 있음을 들어 게임 번역에서는 텍스트의 기능뿐만 아니라 텍스트가 지닌 의미 또한 동시에 고려되어야 함을 지적하였다.

일련의 내용을 통해 게임 번역의 영역에서는 (1) 게임 속도, 화면 밝기, 음성 크기, 내비게이션과 같은 주로 게임 이용 환경의 조정과 관련된 UI, 환경 설정 메뉴, 시스템 메시지의 경우 한정된 출력 공간 내에서 게임 이용 환경의 조정에 필요한 정보를 명료히 제공하는지, (2) 조작법, 게임 규칙, 게임 목표와 같은 게임 진행과 관련된 정보를 제공하는 설명문과 튜토리얼 같은 텍스트의 경우 게임 진행에 있어 필요한 정보를 정확히 제공하는지, (3) 줄거리 진행에 반

- 5) 게임 텍스트에서 외재적 텍스트란 나레이션과 등장인물 간의 대화문과 같이 작품 속 세계 내부에 존재하는(내재적) 텍스트와는 다르게 작품 속 세계 외부에 존재하는 텍스트를 의미한다. ‘서버에 접속할 수 없습니다’와 같은 시스템 메시지, ‘화면 밝기 조정’과 같은 UI에 사용되는 텍스트 등이 이에 속한다.
- 6) Microsoft Xbox, Sony Playstation, GooglePlaystore, Apple Appstore 등
- 7) NPC(Non-Player Character). 이용자에 의한 조작이 이루어지지 않는 등장인물.
- 8) 보이스오버(voiceover). 한 명의 성우가 새로운 언어로 번역한 대본을 읽어 제작한 사운드로 원본 사운드를 대체하는 기법. 더빙과 거의 유사하나 더빙의 경우 여러 명의 성우가 동시에 참여한다는 차이점을 지닌다(Lionbridge).

영되는 이용자의 선택에 필요한 정보를 제공하거나 게임 진행에 영향을 미치지 않는 않지만, 이용자의 게임 몰입에 영향을 끼칠 수 있는 게임 세계에 대한 정보를 제공하는 서사문과 대화문의 경우 정보의 정확성뿐만 아니라 문체의 자연스러움이, (4) 게임 진행과 관련된 정보를 이용자에게 제공하는 동시에 즐거움 또한 제공하기 위해 게임 작품 속의 다양한 텍스트, 특히 등장인물, 괴물, 아이템의 이름과 대화문에 자주 활용되는 시적 표현, 문화소, 언어유희는 어떻게 옮겨졌는지, (5) 이미지에 삽입된 텍스트에 활용된 시각적 효과, 음성 텍스트와 게임 화면의 일치(synchronization) 여부와 같은 문자의 형태로 삽입되지 않는 텍스트가 지닌 특징이 번역 과정에서 어떻게 반영되었는지와 같은 지점들을 대상으로 텍스트의 평가가 이루어질 수 있을 것으로 예상해볼 수 있을 것이다.

2.2 게임 번역 이용자 연구

서론에서 언급하였듯이 국내 게임 이용자들 사이에서 번역에 관한 의견을 주고받는 것이 활성화된 것은 비교적 최근의 일로, 이전까지의 게임 번역 이용자 반응 연구는 주로 설문조사를 활용해 이루어져 왔다. 가령 이상빈(2013)의 경우 게임 ‘스타크래프트 2(Starcraft 2)’의 인물 대사에 활용된 유머의 번역을 이용자들이 어떻게 수용하는지, 원호혁, 구분혁, 김형엽(2020)의 경우 게임 ‘하스스톤(Hearthstone)’의 카드 명칭의 의역을 이용자들이 어떻게 수용하는지를 설문지를 활용해 살펴보았다. 해당 연구들은 게임 번역에 있어 특정 문화적 요소들이 강하게 반영된 텍스트를 원문에만 충실하게 번역한 경우 도착어 게임 이용자가 원문 텍스트에서 의도된 효과를 획득할 수 없으므로 원본 텍스트에서 의도된 효과를 획득하기 위해서는 번역자의 창의성이 필요함과 동시에, “원문에 번역에 있어서 적절한 대체어가 존재하지 않아 이를 참신하게 번역했을 때”를 제외하고는 이용자들이 의역이 아닌 원문에 충실한 번역을 선호함을 확인하였다.

앞서 살펴본 국내의 연구들과 같이 특정 게임 장르, 특정 게임 텍스트의 번역을 사례로 하지 않고 수행된 연구들 또한 존재한다. 가령 만지론(Mnagiron 2018a)은 국제 게임 번역 경연대회 LocJam에 참여한 관객들과 심사위원들을 대상으로 본인들이 게임 번역을 평가하는 기준을 묻는 설문조사를 실시했으며,

코스타레스(Costales 2016) 또한 교육학부 소속 대학생들을 대상으로 어떤 게임 번역을 선호하는지를 묻는 설문조사를 활용한 연구를 수행하였다. 흥미로운 점은 두 연구자의 연구 결과를 통해 확인할 수 있는 이용자 반응 간에 일부 상충되는 부분이 존재한다는 것이다. 가령 만지론의 연구에서는 번역게임 이용자들이 ‘유창한 번역, 창의적인 번역, 번역 같지 않은 번역’을 중요하게 생각하고 있음이 확인되는 반면, 페르난데즈의 연구에서는 ‘원본에 충실한, 원본의 문화적 요소들을 그대로 유지할 수 있는 이국화 번역 전략’을 선호하고 있음이 확인된다. 이와 같은 게임 번역에 대한 이용자 의견의 차이는 코스타레스가 지적하였듯이 설문조사라는 실험환경이 영향을 미친 것일 수도 있으나, 게임에 활용되는 다양한 종류의 텍스트 중 어느 텍스트를 우선시하였는지에 따라 발생하였을 가능성 또한 존재한다.

한편 게어츠(Geurts 2015)는 독일 게임 이용자들을 대상으로 게임 이용에 있어 선호하는 언어, 더빙과 자막 중 선호하는 모드와 선호 이유를 살펴보는 연구를 수행하였다. 연구 결과 독일 게임 이용자들은 원문 게임과 번역 게임 중에서는 원문 게임을, 더빙과 자막 중에서는 자막을 선호하지만, 원문 게임에 대한 선호가 원문에 활용된 언어(주로 영어)에 대한 선호에 의한 것이 아닌 번역게임 텍스트에서 발견되는 문제에 의한 것임을 지적하며, 게임 이용자들의 자막에 대한 선호에도 불구하고 번역된 자막에 ‘실수나 이상한 표현이 자주 발견된다,’ ‘너무 빨리 사라진다,’ ‘글씨가 너무 작다’와 같은 문제점들이 발견됨을 확인하였다. 이와 유사하게 엘레프센과 메리노(Ellefsen and Bernal Merino 2018)는 프랑스어 게임 이용자들을 대상으로 그리고 코쉬살리게와 아마리(Khoshsaligheh and Amari 2020)는 이란 게임 이용자들을 대상으로 선호하는 게임 이용 언어, 번역 모드, 번역 방식과 출시된 게임들의 번역 품질에 대한 만족도를 살펴보는 연구를 수행하였으며, 그 결과 게임 이용에 있어 선호하는 언어와 선호 이유에 있어서는 국가별로 차이가 존재하나, 선호하는 번역 모드는 자막으로 동일하게 나타났다. 또한 번역 방식에 있어서는 원문에 활용된 문화소를 그대로 유지하고, 원문 게임의 특정 내용을 검열을 목적으로 삭제하지 않는 이국화(foreignisation) 번역 방식을 선호하며, 출시된 게임들의 번역 품질에는 만족하지 못하는 것으로 확인되었다. 상기한 연구들은 게임 번역과 관련하여 다양한 영역을 대상으로 이루어질 수 있는 이용자들의 선호도(preference)를

확인해보았다는 점에 있어 의의가 있으나, 일부 영역에 있어서는 구체적인 분석이 이루어지지 않아 가령 이용자들이 게임 번역의 품질에 만족하지 못함은 확인되나 그 이유에 관해서는 밝히지 못했다. 이와 같은 맥락 하에 게임 번역에 관한 이용자 평가는 이용자들이 구체적으로 어떤 번역을 선호하는지, 혹은 왜 번역 품질에 만족하지 못하는지를 설명하는 데 있어 유용하게 활용될 수 있을 것이다.

3. 연구 방법

3.1 분석 대상 및 사례 수집 방법

본고에서는 게임 이용자들의 번역 평가를 살펴보기 위해 온라인 커뮤니티에 게시된 이용자들의 게임 번역 관련 게시글을 분석 대상으로 활용하고자 한다. 이는 서론에서도 언급하였듯이 온라인 커뮤니티를 중심으로 형성된 게임 번역 관련 여론이 게임사와 퍼블리셔의 직접적 대응⁹⁾을 불러올 정도로 온라인 커뮤니티를 통한 이용자 의견 교류가 활성화되어 있기 때문이다. 온라인 커뮤니티란 ‘인터넷에서 공통의 관심사나 경험을 가지고 상호작용하는 사람들이 모이는 공간’으로, ‘과거 오프라인 공동체가 담당하던 커뮤니케이션, 오락, 정보습득, 사회활동 등 다수의 공동체 활동이 수행되는 공간’이기도 하며, ‘현대 사회 성원들의 여론 형성에 있어서 중요한 한 축을 담당하고 있는 공간’이다(김광모, 최희원, 권성일 2014; 이재신 2007; 이현아, 류석진 2013). 게임업계에서는 온라인 커뮤니티를 게임 이용자들의 게임 관련 여론을 파악하기 위해 활용하고 있을뿐만 아니라, 학계에서 또한 게임 이용자와 관련된 연구를 수행하기 위해 온라인 커뮤니티를 활용한 사례를 상당수 찾아볼 수 있다(정혜승 2008)¹⁰⁾.

9) 가령 「다키스트 던전(Darkest Dungeon)」의 경우 번역 품질에 관한 비판적인 여론을 수용하여 게임사가 사과문을 게시하고 다른 번역회사를 통해 재번역된 번역본을 제공하였으며(2018), 「명일방주(明日方舟)」와 「페이트/그랜드 오더(フェイト/グランダー)」의 경우 공식 커뮤니티 창구(네이버 카페)를 통해 번역 품질에 대한 사과문과 지적받은 번역 문제의 수정안 및 차후 번역 관련 사내 프로세스 개선안을 공개한 바 있다(2021).

이용자들의 번역 관련 게시글을 수집하기 위한 온라인 커뮤니티로는 ‘디시인사이드’를 선정하였다. 디시인사이드는 2023년 9월 기준 한국 전체 인터넷 페이지 중 방문자 수 4위(SEMRUSH), 인터넷 커뮤니티 중에서는 1위로 최다 이용자 수를 보유하고 있으며, 게임 외의 다양한 분야에서도 이미 연구를 위해 활용되어¹⁰⁾ 연구대상으로서의 가치도 어느 정도 검증되었다고 볼 수 있다. 또한, 앞서 서론에서 언급했던 게임 관련 이슈들이 발생하는 데 있어 중심적인 위치를 차지한 커뮤니티이기도 하다. 디시인사이드는 ‘팀 왈도’와 같이 게임 관련 언론 매체에서도 다루어지는 영향력 있는 팬 번역팀이 활동하고 있을 뿐만 아니라 개인 팬 번역자들의 활동도 활발한 커뮤니티로 게임 번역에 관한 이용자 평가를 살펴보는 데 있어 가장 적합한 것으로 판단하였다.

온라인 커뮤니티 선정 다음으로는 이용자들의 게임 번역 관련 게시글이 작성되는 게임 게시판을 선정하였다. 게시판을 선정하게 된 이유로는 게임뿐만 아니라 드라마, 영화, 만화 등 다양한 분야에 대한 이용자들의 게시글이 하루에 100만 건 이상 작성되는 디시인사이드의 특성상 게시판을 선정하지 않고 ‘번역’을 키워드로 검색을 수행할 시 드라마, 영화, 만화의 번역과 같은 게임 외 분야에 대한 게시글 또한 함께 출력되어 본고의 연구 대상인 게임 번역을 다루는 게시글들만을 확인하는 것이 제한되기 때문이다. 게시판의 선정은 디시인사이드에서 자체 제공하는 주간/일간 게시판 활성화 순위(2023년 10월 1일 기록)를 참조하여 진행되었으며, 순위표에서 확인되는 게임 게시판 중 국내 게임 회사에 의해 개발되어 번역이 필요 없는 게임 작품을 다루는 게시판들과 번역에 대한 의견이 이용자들 사이에서 거의 거론되지 않는 게임 작품을 다루는 게시판을 제외하여, 최종적으로 14개의 게임 게시판을 선정하였다.

게시판 선정 다음으로는 각 게임별 게시판에서 일정 수 이상의 이용자들로부터 추천을 받은 게시글들만을 출력시켜주는 검색 옵션을 활성화하고, ‘번역’을 키워드로 검색을 진행하였다. 앞서 게임 게시판을 선정한 이유와 유사하게, 개별 게시판에도 일 평균 수천 건 이상의 게시글이 작성되어 ‘번역’이라는 키워

10) 학술연구정보서비스 RISS에 ‘게임 온라인 커뮤니티’를 키워드로 검색을 수행한 결과, 2023년 10월 1일 기준 664건의 검색 결과가 확인되었다.

11) 학술연구정보서비스 RISS에 ‘디시인사이드’를 키워드로 검색을 수행한 결과, 2023년 10월 1일 기준 124건의 검색 결과가 확인되었다.

드가 들어간 모든 게시글을 확인하기에는 시간적 제약으로 인한 어려움이 있을 뿐 아니라, 게시글의 대표성 확보 면에서도 다수 이용자의 공감을 얻은 게시글 확보가 필요한 것으로 판단하였기 때문이다. 이러한 기준으로 각각의 게시판의 설립일¹²⁾로부터 2023년 10월 1일까지 작성된 이용자 게시글들의 범위 내에서 ‘번역’ 키워드를 입력해 게시글들을 수집하였으며, 이 중에서 게임과 관련된 텍스트의 번역을 다루고 있지만 본고의 연구 범위 밖에 존재하는 게시글들¹³⁾과 ‘번역이 마음에 들지 않는다’와 같이 평가의 이유가 구체적으로 확인되지 않는 게시글들을 제외하고, 최종적으로 340건의 게시글을 확보하였다. 아래 표는 이러한 과정을 통해 선정된 14개의 게임 게시판과 각각의 게시판들에서 추출된 이용자 번역 평가 게시글들의 수를 정리한 것이다.

〈표 3〉 번역 평가 수집 대상 작품 및 평가 게시글 수

No.	게임 작품명(국내 유통명) / 게임 개발사 국적	평가 게시글 수
1	モンスターハンター Series (몬스터 헌터 시리즈) / 일본	33
2	遊戯王 マスターデュエル(유희왕 마스터 듀얼) / 일본	9
3	フェイト/グランドオーダー (페이트/그랜드 오더) / 일본	32
4	エルデンリング, Dark Soul Series, セキロ: シャドウズ ダイ トウワイス (엘든 링, 다크 소울 시리즈, 세키로: 새도우 다이 트와이스) / 일본	7
5	バンドリ! ガールズバンドパーティ! (뱅드립! 걸즈 밴드 파티!) / 일본	11
6	Overwatch(오버워치) / 미국	5
7	Marvel Snap(마블 스냅) / 미국	7
8	Diablo 2 Ressurrected(디아블로 2 레저렉션) / 미국	6
9	Hearthstone(하스스톤) / 미국	49
10	Destiny 2(데스티니 가디언즈) / 미국	37

12) 게임 작품마다 출시일이 상이하여 게임별 게시판의 설립일이 다르다.

13) 게임 커뮤니티 이용자들은 커뮤니티 내에서 게임 내 삽입되는 텍스트, 게임 광고 영상에 삽입되는 텍스트들과 같은 게임사가 직접 제공하는 텍스트들(공식 번역) 외에도, 게임 작품의 팬 번역, 외국의 게임 이용자들이 게임을 주제로 하여 그린 팬 만화, 소설 등의 유저 창작 텍스트와, 게임을 이용하는 외국인 유튜버들의 방송 자막과 같은 비공식적인 텍스트들의 번역 또한 서로 공유하고 있지만, 본고에서는 게임사가 이용자들에게 제공하는 텍스트에 대한 이용자 평가에 집중하고자 위와 같은 텍스트들은 다루지 않았음을 밝혀둔다.

11	Total War Series(토탈워 시리즈) / 영국	43
12	原神(원신) / 중국	18
13	崩坏：星穹鐵道(붕괴: 스타레일) / 중국	54
14	明日方舟(명일방주) / 중국	29
계		340

3.2 분석 방법

수집한 이용자의 번역 평가글을 만지론과 오헤이건(Mangiron and O'Hagan 2013)의 게임 텍스트 분류체계에 기반하여 텍스트별로 분류한 뒤, 각각의 텍스트에 대해 어떠한 평가가 이루어지고 있는지를 살펴보는 방식으로 분석을 진행하였다. 이용자의 번역 평가를 <표 4>와 같은 분류체계에 기반하여 텍스트별로 분류한 이유로는 각각 서로 다른 역할과 기능을 지닌 다양한 텍스트가 하나의 작품에 동시에 활용되는 게임의 특성상, 텍스트별로 이용자 평가를 살펴봄으로써 텍스트의 역할과 기능에 따라 상이할 수 있는 이용자의 번역 평가를 분석하는 데 있어 유효할 것으로 판단하였기 때문이다.

<표 4> 이용자 평가 분류를 위한 게임 텍스트 분류 기준

게임 애셋	번역 애셋
인게임 텍스트	UI와 시스템 메시지, 설명문과 튜토리얼, 서사문과 대화문
아트	텍스트가 삽입된 이미지와 게임 로고
음성과 영상	보이스오버, 등장인물이 부르는 노래/게임 테마송, 환경음
인쇄물	매뉴얼/전략서, 포장 상자 및 기타 관련 곁텍스트
온라인/영상물	게임 홈페이지, TV 광고 등 곁텍스트

다음 장에서 각각의 대표적 사례를 살펴보기로 하겠다.

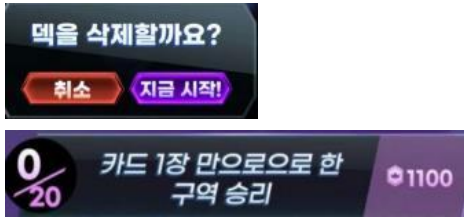
4. 사례 분석

4.1 인게임 텍스트

4.1.1 UI(유저 인터페이스)와 시스템 메시지

UI와 시스템 메시지의 번역에 대한 이용자 평가는 거의 발견되지 않았으며, 발견된 이용자 평가의 경우에도 번역의 어떤 부분이, 왜 문제인지에 대한 구체적인 설명 없이 단순히 문제가 발생한 부분을 제시하는 방식으로만 이용자 평가가 이루어지고 있었다. 이는 UI와 시스템 메시지의 경우 공간상의 제약으로 인해 최대한 간결한 표현이 사용되고 모든 게임 작품에 공통적으로 활용되는 애셋으로 대부분의 내용이 이미 번역되어 관용적으로 사용되고 있는 만큼 (Mangiron and O'Hagan 2013) 번역상의 문제가 발생할 가능성이 비교적 낮을 뿐만 아니라, 게임뿐만 아니라 컴퓨터와 스마트폰과 같은 전자기기에도 활용되는 애셋인 만큼 이용자에게 이미 익숙하여 번역상의 문제가 발생할지라도 이용자의 게임 이용에 미칠 영향력이 적기 때문으로 판단된다.

<사례 1>¹⁴⁾ 게임 Marvel Snap 게시판 ‘마블스냅’



<사례 2> 게임 崩坏：星穹鐵道 게시판 ‘붕괴 스타레일’



이메일 또는 아이디해주세요. 그냥 게임 시작부터 번역이 망했다고 알려 주고 있었네. 그 와중에 해주세요 라고 존댓말은 써놨네.

14) 이하 본고에서 제시되는 모든 사례의 밑줄의 경우 이용자 평가의 특정 부분을 강조 하기 위해/ 이탤릭체의 경우 게임에 삽입된 원문과 이용자 평가를 구분하기 위해 연구자 본인이 표기하였으며, 사례의 원활한 이해를 위해 게임 이용자들 사이에서만 활용되는 특정 표현 및 은어의 경우 풀어서 서술하였음을, 이미지의 경우 지면상의 제약으로 인해 이용자가 제시한 이미지 중 이용자 평가를 이해하는 데 있어 필요한 부분만 잘라내어 첨부하였거나 생략하였음을 밝혀두는 바이다.

<사례 1>은 ‘취소’ 혹은 ‘확인’으로 제시되어야 할 경고 메시지가 ‘지금 시작!’이라는 전혀 관계없는 표현이 활용되고 있으며, ‘1장만으로’ 서술되어야 할 UI 메시지가 오탈자로 인해 잘못 서술된 오역 사례, <사례 2>는 ‘이메일 또는 아이디를 확인해주세요’로 제시되어야 할 경고 메시지에 ‘확인’이라는 표현이 빠져버린 오역 사례이다.

4.1.2 설명문과 튜토리얼

설명문과 튜토리얼의 경우 이용자들이 의해 가장 많은 평가가 이루어진 번역 애셋으로 게임 진행을 위해 필요한 정보 전달 측면에서의 평가부터, 스토리와 관련된 정보 전달 측면에서의 평가, 그리고 정보의 획득에 영향을 끼치지 않는으나 번역문의 전체적인 완성도에 영향을 끼칠 수 있는 요소들에 대한 평가에 이르기까지 번역에 대한 다양한 평가가 확인되는 애셋이다.

게임 진행을 위해 필요한 정보 전달 측면에서의 이용자 평가의 경우 원문과는 다른 의미로 번역되었거나, 원문 일부분이 생략되었거나, 오탈자로 인해 이용자에게 게임 진행을 위해 필요한 정보가 제대로 전달되지 못하게 된 것에 대한 부정적 평가가 대부분을 차지하였다.

<사례 3> 게임 Destiny 2 게시판 ‘데스티니’

가열: 이 무기로 결정타를 기록하면 정확도와 안정성이 증가하지만 수직 반동도 증가합니다

HEATING UP: Final blows with this weapon increase accuracy and stability while improving vertical recoil.

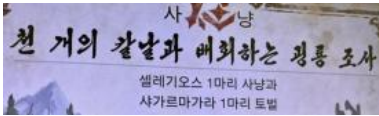
while~로 이어져서 improving을 increasing으로 잘못 본건지 수직 반동이 증가한다고 되어있는데, 수직 반동이 증가하는게 아니라 좋아지는거일. 원래는 ‘이 무기로 결정타를 기록하면 정확도, 안정성, 수직 반동이 향상됩니다’가 맞다.

<사례 4> 게임 엘덴링그 게시판 ‘프롬 소프트웨어’

(한국어 원문 사진 생략) 미켈라의 침을 얻으면 미친 불을 잠재울 수 있다는 단편적인 정보만 들은 유저들은, 막상 침을 얻고 잠재우려고 할 시기에 침을 사용할 수 없다는 걸 깨닫는다 /미친 불이 있는 로테일 지하 최심부에서 얻을 수 있는 정보 문서에서도 미켈라의 침으로 미친 불을 억제할

수 있음을 알려주지만 구체적으로 어디서 사용해야함은 알려주지 않는다. (중략) (영어 번역판 사진 생략) 영문판에는 친절히 파름 아즈라에서 찾을 수 있는 시간을 초월한 폭풍의 중심에서 사용할 수 있음을 명시하고 있다. (중략) (일본어 원판 사진 생략) 그렇다. 한글판에만 없다. 번역을 진짜 대충 해냈다.

<사례 5> 게임 몬스터헌터 Series 게시판 ‘몬스터 헌터 시리즈’



퀘스트 명칭은 광룡인데, 타겟은 사가르마가라(광룡)이길래 뭘 짓을 해봤나 했는데.. (원문 사진 생략) 광룡을 광룡으로 오타낸 거였음.

<사례 3>은 이용자가 게임 진행 과정 중 이용자 본인의 취향에 맞추어 선택할 수 있는 도구(아이템)의 성능에 대한 설명문의 번역이 원문과는 다른 의미로 번역되어, <사례 4>는 이용자가 원하는 방향으로의 게임 진행을 위해 사용되어야 하는 아이템의 사용 방법이 생략되어, <사례 5>는 이용자가 달성해야 할 목표가 오타로 인해 잘못 표기되어 게임 진행에 필요한 정보가 이용자에게 제대로 전달되지 못하고 있는 경우의 사례이다.

<사례 6> 게임 Hearthstone 게시판 ‘돌’



네루 파이어블레이드의 한국어 텍스트는 차원문이 “내 턴이 끝날 때마다” 임프를 소환한다고 적고 있다. 이는 원본 영문판의 “each turn”과는 확연히 다른 것. 일본어, 독일어, 프랑스어, 이탈리아어 등 다른 언어들을 확인해봐도 모두 “each turn” 혹은 “every turn”이다.



하지만 차원문 쪽의 텍스트를 열어보면 양 쪽 모두 “내 턴이 끝날 때”인. 분명 한국어 번역본 혼자 번역이 다르지만, 한국어 텍스트만 정확하게 동작을 기술하고 있다. 이에 대해 개발자의 답변은 “카드에 자리가 없었기 때문” 이라고 한다.

앞서 살펴본 사례들과 같이 게임 진행을 위한 정보 전달 측면에서의 이용자 평가는 번역상의 문제로 인해 이용자가 필요로 하는 정보가 제대로 전달되지 못했음을 지적하는 부정적 평가 위주로 이루어진 한편, 긍정적 평가는 단 한 건만이 발견되었다. <사례 6>은 공간상의 제약으로 인해 원문(영문판)에는 전부 기술될 수 없었던 아이템의 기능이 한국어 번역문에는 전부 기술되어 게임 진행에 있어 필요한 정보가 원문보다 정확히 전달되는 것이 긍정적으로 평가된 이용자 평가의 사례이다. 이와 같은 이용자 평가 사례는 게임 진행에 필요한 정보를 전달하는 텍스트의 경우에는 원문과 달라질지라도 이용자가 필요로 하는 정보를 더 정확하게 전달할 수 있는 번역이 긍정적으로 평가될 수 있음을 보여준다.

스토리 이해에 필요한 정보 전달에 대해서는 원문과 다른 의미로 번역되었거나, 작품 세계와 어울리지 않는 표현이 활용되었거나, 게임 작품에 대한 이해가 반영되지 못한 번역으로 인해 스토리 이해에 필요한 정보가 제대로 전달되지 못한 것에 대한 부정적 평가가 대부분을 차지하였다. 스토리 이해에 필요한 정보 전달 측면에서의 이용자 평가 사례는 아래 서사문과 대화문 부분에서 좀 더 자세히 살펴볼 것이다.

게임 진행에 필요한 정보와 스토리에 관한 정보의 전달에는 영향을 끼치지 않지만, 번역문의 전체적인 완성도에 영향을 끼칠 수 있는 요소들에 대한 평가로는 오타자, 맞춤법, 띄어쓰기와 문장부호 오류¹⁵⁾, 일관성 없는 번역, 원문에

15) 오타자, 맞춤법, 띄어쓰기와 문장부호 오류의 경우 UI와 인터페이스의 번역에서 살

활용된 문화소와 언어유희가 유지되지 못한 것에 대한 부정적 평가가 다수 발견되었다.

<사례 7> 게임 Total War Series 게시판 ‘도탈 워’
수풀대장 / 웨이스트커 / 브랜치레이스 / 스펠싱어
글레이드 캡틴을 수풀대장이라고 할거면
나머지도 길추적자, 가지망령, 마법가수로 바꾸던가...

<사례 8> 게임 몬스터헌터 Series 게시판 ‘몬스터 헌터 시리즈’
포획용 마취옥: 뒹에 걸린 몬스터를 포획하는 전용 투척형 마취옥. 지면에
내던지는 등으로 사용
귀환옥: 익룡을 호출하여 가장 가까운 캠프로 돌아갈 수 있습니다. 전투
상태에서도 사용 가능합니다
다른 아이템들은 안그런데 귀환옥만 존댓말을 쓰고 있네.

<사례 9> 게임 Hearthstone 게시판 ‘돌’



누가 봐도 비슷한 카드인데 매디브의 하수인은 ‘비밀이 걸려있다’는 표현을 쓰고있고, 구름왕자는 ‘비밀이 전장에 있다’는 표현을 쓰고 있다. 왜 이렇게 다른걸까? 혹시 블자가 원문을 다르게 내기라도 한걸까? (원문 사진 생략). 아니다, 두 카드의 원문은 똑같다. 그럼 왜 굳이 이런 식으로 번역한걸까? (중략) 이해할 수가 없다.

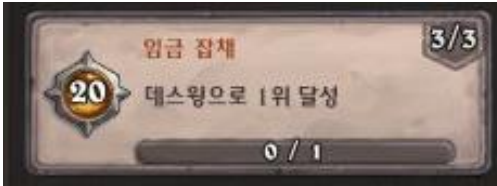
<사례 7>은 한 명사는 한국어로 풀어내고 다른 명사는 음차 번역하여 번역 방식에 일관성이 없음을 지적한 경우, <사례 8>은 한 문장은 완결되지 않은 문장으로 서술하고 다른 문장은 완결된 문장으로 서술한 문장 구성에의 일관성이 없음을 지적한 경우, <사례 9>는 원문은 동일하나 ‘영웅에게 비밀이 걸려있으

면'과 '내 전장에 비밀이 있으면'이라는 서로 다른 표현으로 서술된 표현에의 일관성 없음이 지적된 경우이다. 이처럼 여러 가지 일관성의 문제가 발생한 이유로는 보통 하나의 작품을 한 명의 번역가가 전부 번역하는 다른 매체들과는 다르게, 한 작품을 여러 명의 번역가가 번역하는 게임 매체의 특성에 기인한 것으로 보인다.

<사례 10> 게임 Hearthstone 게시판 '돌'

판다네 정령. 이름만 봐선 그냥 판다리아에 있는 정령이라 판다네 정령이라고 지은 거 같지만. Sellemental. 영어버전을 보면 엘리멘탈에 S를 붙여서 말장난 개념으로 셀리멘탈, 즉 파는 정령으로 지음. 근데 이걸 한국에서 판다네 정령으로 지어서 원문의 판다는 의미랑 진짜 기존 판다리아 몰정령 일러스트랑 부합하게 초월번역함.

<사례 11> 게임 Hearthstone 게시판 '돌'



임금잡채가 왜 나와 ㅋㅋㅋ.

↳(댓글1) 돌꺨뻘임?

↳(답글) 검바산때까진 데스윙 대사가 난 힘 그 자체다였는데 어떤 사람이 난 임금잡채다로 들어서 별명됐는데 몇 달 뒤에는 지금 대사로 수정됨

↳(댓글2) 원래 블코가 유저 밈이나 외부밈 같은거 많이 꺼내씀 ㅋㅋㅋ

한편 언어유희의 경우 언어유희 상실에 대한 부정적 평가뿐만 아니라 언어유희가 유지된 것에 대한 긍정적인 평가도 다수 발견되었으며, (독자들이 판단하기에는) 원문보다 더 낮게 번역되었거나 심지어 원문에는 존재하지 않던 언어유희가 번역문에 추가된 것에 대한 긍정적인 평가 또한 일부 발견되었다. <사례 10>에서는 Sellemental(Sell+Elemental)이라는 고유명사에 존재하는 언어유희적 요소는 유지되면서도 원문에는 존재하지 않았던 해당 생명체의 고향인

판다리아 또한 연상할 수 있도록 번역된 것이 긍정적으로 평가되고 있다. <사례 11>의 경우 ‘POWER INCARNATE’라는 게임 속 등장인물의 대사 ‘I AM POWER, INCARNATE(나는 힘 그 자체다)’에서 인용된 표현으로 구성된 원문 텍스트가 ‘임금 잡채16)’라는 특정 커뮤니티를 이용하지 않는 독자층은 전혀 이해할 수 없는 유행어를 활용하여 번역됨으로써 원문과는 아예 다른 의미를 지니게 되었음에도 불구하고 여전히 긍정적인 평가를 내리는 독자 의견을 확인할 수 있다. 이는 게임 이용자들 사이에서만 사용되는 유행어가 번역문에 활용된 점이 독자들로부터 긍정적 반응을 얻었기 때문으로 짐작된다.

4.1.3 서사문과 대화문

서사문과 대화문의 경우 스토리와 관련된 정보 전달 측면에서의 평가가 주로 이루어졌으며 원문과는 다른 의미로 번역되었거나, 어색한 한국어로 번역되어 작품 속 세계, 등장인물과 등장인물 간의 관계, 줄거리와 같은 스토리를 이해하는 데 필요한 정보가 제대로 전달되지 못하는 것에 대한 부정적 평가가 대부분을 차지하였다.

<사례 12> 게임 *エルデンリング* 게시판 ‘프롬 소프트웨어’
(한글판) 생명과 영혼(원문은 order. 규율)이 영혼과 함께 있더라도 그것이 아득하게 멀리 있으면 뒤통수까지 보지도 느끼지도 믿지도 접하지도... 전부 못 하는게 좋아. 원문을 해석하면 신의 존재는 인정하더라도 생물들에게 간섭or교류하지 말아야 한다는 의미인데 번역하는 놈들이 대체 뭘 본건지 규율을 영혼으로 바꿔먹는 바람에 라니의 규율을 죽음이 존재하는 세상으로 오해하는 이용자들이 생김. 오역인지 오타인진 몰라도 이거는 아예 스토리 내용을 바꾸는 수준이니까 빨리 수정해주면 좋겠는데

<사례 13> 게임 *原神* 게시판 ‘원신 project’
게임을 영문으로 하면 나오는 해당 책의 내용인데 먼저 요약하자면 원래 내용은 두린과 드발린을 명확하게 구분 짓고 있음. 한글만 번역을 이상하

- 16) 본고의 연구대상인 온라인 커뮤니티 ‘디시인사이드’의 한 독자가 ‘나는 힘 그 자체다’라는 문장을 ‘나는 임금잡채다’라는 표현으로 듣고 다른 독자들에게 ‘임금잡채가 무슨 뜻이냐’라고 질문한 것에서 유래된 온라인 커뮤니티 독자들 사이에서의 유행어이다.

게 해놓은거임. 영문판 내용을 보면 ‘이 시기에 몬드에 닥친 것이 추정할 수 없는 힘을 지닌 마룡 두린의 공격이었다. 드 주민들의 기도가 바람의 신을 다시 깨웠으며 그는 풍룡 드발린을 불러냈다.’ 이렇게 명확하게 드 발린과 두린이 구분되어 서술되고 있음. (중략) 반면 한글판에는 ‘바로 이 때 타락한 마수인 데빌드래곤 드발린이 몬드를 공격했다. 사람들의 기도가 결국 바람의 신의 의지를 깨웠는데 의지가 바람의 드래곤 드발린을 소환했다’

<사례 14> 게임 崩坏 : 星穹鐵道 게시판 ‘붕괴 스타레일’
 한국어) 여전히 고집하시군요, 저희 말을 듣지 않으세요..... 그때처럼요
 왜 갑자기 단항보고 고독하다는 걸까
 영문) You didn't heed us then, and won't heed us now... as headsstrong as you always were.
 여전히 고집불통이시군요, 그때나 지금이나 저희 말을 안 들으시네요
 Headstrong = 고집불통 / 고독: 홀로 떨어져 외롭고 쓸쓸함 / 고집불통: 고집이 세어 융통성이 없음. 애네는 번역이 문제가 아니라 국어 공부부터 다시 해야 할 것 같은데.

<사례 15> 게임 崩坏 : 星穹鐵道 게시판 ‘붕괴 스타레일’
 성결: 별뿔목의 리모컨을 테스트한다. 당신은 리모컨을 「고약한 조종 시뮬레이터」로 여긴다.
 성결: ... 저한테 묻지 마세요 왜 본인이 직접 별뿔목에 해보지 않죠? 진 「생명을 소중히 여기세요 라고 밖에 말할 수 없어요
 창작: 우리는 비행사부터 전문 직업까지, 더 나아가 주방장과 극본까지도 얘기했다 성결 사부는 자신도 자신이 없다고 말했다.
 (중략) 존댓말 반말 나레이션 막 뒤바뀌고 그냥 눈뜨고 못봐주는 수준 그냥 번역 못하겠다고 해 그냥 하지마 이렇게 할꺼면....

<사례 12>는 원문의 특정 표현이 다른 의미를 지닌 표현으로 번역되어 작품 속 세계에 대한 정보가 잘못 전달되었으며, <사례 13>은 등장인물의 이름이 잘못 번역되어 작품 내에서 발생한 사건에 대한 정보가 잘못 전달되었고, <사례 14>는 등장인물의 성격을 설명하기 위한 표현이 잘못 번역되었으며, <사례 15>는 한 명의 인물 대사에 존댓말과 반말이 혼용되고, 나레이션까지 섞여 내용을 이해할 수 없는 어색한 대화문이 되었음이 지적된 평가 사례이다.

<사례 16> 게임 Destiny 2 게시판 ‘데스티니’

(영어 원문 이미지 생략) 8월 28일자에 케이드가 탑에서 자리 비우면서 올라온 편지 내용임 저번에 숨겨진 메세지들 처럼 단어 앞자리만 따면 ‘Fikrul alive, distress call from Illyn’ 번역하면 ‘피르쿨 살아있음, 일린으로부터 조난 신호’란 문장이 나옴 (중략)

(한국어 원문 이미지 생략) 영어 본문이랑 비교 해보니까 ‘아래의 세 번째 내용을 확인해 봐’라는 번역이 더 추가되어 있더라고 뭐 소리가 한참을 살피다가 딱 피크를이란 단어가 보여서 각 문장의 세번째 단어들을 모아 봤더니, ‘피크를, 잔류, 일린, 조난’ 이렇게 메세지 살려났음!

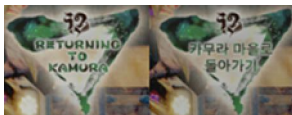
한편 원문을 그대로 옮겼을 시 독자에게 전달되기 어려운 스토리에 관한 정보가 번역가의 개입으로 원활히 제공될 수 있음을 긍정적으로 평가한 경우도 일부 발견되었다. <사례 16>은 원문에는 존재하지 않는 편지 속 숨은 메시지를 읽어낼 수 있는 방법이 번역문에 추가됨으로써 독자가 숨은 메시지를 읽어낼 수 있게 된 것을 긍정적으로 평가하고 있는 평가 사례이다. 이와 같은 평가 사례는 번역문이 원문과 달라질지라도 스토리에 대한 정보를 정확히 전달하고, 원문과 달라질 수밖에 없었던 근거가 있는 경우 오히려 이용자들에게 긍정적으로 평가될 수도 있음을 보여준다.

이외에도 스토리 이해에 필요한 정보의 전달과는 무관하게 번역문 자체의 완성도 측면에서의 평가 또한 다수 발견되었으나, 설명문/튜토리얼에서 다룬 것과 거의 유사하여 구체적인 사례는 생략하기로 한다.

4.2 아트

아트 애셋의 경우 게임 진행을 위한 정보의 전달과 이용자의 게임 이용과 관련하여 시각적 효과 측면에서의 평가가 다수 발견되었다.

<사례 17> 게임 몬스터헌터 Series 게시판 ‘몬스터 헌터 시리즈’



참고로 일본판/영문판 둘다 왼쪽 사진처럼 영어 커스텀된 폰트 써서 진짜

이쁜데, 그냥 내비두면 이쁜걸 왜 한글판만 굳이 번역을 해놔서 기본 폰트로 볼품없는거 봐.

<사례 18> 게임 バンドリ！ガールズバンドパーティ！ 게시판 ‘BanG Dream’



이번 곡은 도레미파 론도인데 한도리 운영진식 번역 자켓의 표본과도 같다고 생각해서 들고와봄. 각 음절에 맞춰서 색도 그대로 가져왔고, 문자를 앞글자인 모에 맞춰서 색을 결정한것까지 특색을 살리면서 최대한 거슬리지 않게 만들었다

<사례 17>은 번역에 활용된 폰트의 디자인, <사례 18>은 폰트의 색상이라는 시각적 효과가 평가 대상이 된 사례이다. 게임 이용자들의 번역 평가는 이와 같이 게임 진행을 위해 혹은 스토리 이해에 있어 필요한 텍스트의 언어적 측면뿐만 아니라, 폰트의 디자인과 색상과 같이 비언어적 측면에 대해서도 이루어지고 있음을 확인할 수 있다.

<사례 19> 게임 バンドリ！ガールズバンドパーティ！ 게시판 ‘BanG Dream’ 게시판 이용자들도 대다수가 알다시피 한도리 운영진은 다른 게임들 운영진들에 비해서 인게임 이미지 번역에도 꽤나 정성을 들인 모습을 보인다.



이런 식으로 옆동네 게임에서는 무려 로그인부터 번역에 그리 공을 들이지 않았음을 알 수 있는데, 이와 대조적으로 한도리는 앨범 커버이미지 하나하나부터 전부 번역을 해서 업데이트 하는데, 과연 커버 이미지 번역의 퀄리티는 어느 정도이고, (중략)

<사례 20> 게임 フェイト/グランドオーダー！ 게시판 ‘페이트그랜드오더’



파라오 퀘스트 10회 깰려고 배틀맵 돌다가 우연히 발견해서 저거까지 번역했잖나 하고 봤는데, 진짜로 저거까지 번역해놨음 ㅋㅋ. 페그오 번역에 진심인건 진짜 알아줘야 함.

한편 <사례 19>와 <사례 20> 같이 번역 유무가 평가 대상이 되는 이용자 평가 또한 일부 발견되었다. <사례 19>에서는 이미지에 삽입된 텍스트가 번역되지 않은 것이 ‘게임 번역에 공을 들이지 않은’ 사례로써 제시되고 있으며, <사례 20>의 경우 주의를 기울이지 않으면 인식하기 어려울 정도로 작은 글씨로 쓰인 게임의 배경 화면에 삽입된 텍스트가 번역된 것이 ‘게임 번역에 진심인’ 사례로써 제시되고 있음을 확인할 수 있다.

<사례 21> 게임 Hearthstone 게시판 ‘돌’



이제 손 왔구나 하는 걸 이 번역보고 확 느꼈다. 누가 보더라도 voyage to the / sunken / city는, sunken city를 강조하는 내용이잖아? 그럼 당연히 sunken city의 한국어 번역어인 가라앉은 도시가 최하단에 위치하고 하이라이트 받게끔 모양을 만들어야 하지 않나. 물론 번역 힘들지. 영어는 앞에가 쓸데없는 부분이고, 한국어는 뒤에가 쓸데없는 부분이니. 그래서 작년에는 쓸데없는 부분 다 날리고 째마이하게



만 남긴거 아니냐. (중략)

옛날 얘기지만 와우 얘기를 해볼게. 와우도 대규모 패치 부체들 보면 이렇게 앞부분이 쓸데없는 부분인 경우가 많았어. 영어 어순이 한국어 어순하

고 어떻게 똑같겠니.



예를 몇 개 소개할게. 먼저 진을하는 불의 땅이야. 이걸 원문을 직역하면 그냥 불의 땅의 분노(Rage of the Firelands)인데, 로고 모양을 살리려고 일부러 의역을 해서 바꾼 케이스야 (후략)

↳(댓글1) 나는 작년부터 타이틀 번역이랑 강조하는 부분 마음에 안들

↳(댓글2) 그냥 가라앉은 도시 정도만 해도 괜찮았는데 꾸역꾸역 직역함.

한편 로고의 번역 평가 사례에서는 <사례 21>과 같이 폰트 디자인, 색상과 같은 언어 외적 요인을 통해 구현되는 시각적 효과에 대해 지적한 사례 또한 발견되었다. <사례 21>은 과거에는 중요한 부분을 강조하기 위해 방해가 될 만한 부분들은 잘라내거나, 원문과는 의미가 달라질지라도 중요한 부분을 강조한 의역을 통해 시각적 효과를 구현했으나, 최근의 로고 번역은 원문을 있는 그대로 번역한 텍스트 구성으로 중요한 부분이 강조되지 않아 시각적 효과가 반감되었음을 지적한 것이다.

이와 같은 아트 애셋의 번역에 대한 평가는 이용자의 실제 게임 이용에 직접적인 영향을 끼치지 않는 시각적 효과 또한 게임 번역의 전체적인 완성도를 평가하는 데 있어서는 하나의 평가 대상으로서 존재하고 있음을 보여준다.

4.3 음성과 영상

음성과 영상 애셋의 경우 인게임 텍스트의 서사문과 대화문에서 다루어진 스토리에 관한 정보 전달 위주의 평가가 이루어져 청각적 효과 측면에서의 번역 평가는 다음과 같은 2건의 사례밖에 발견되지 않았다.

<사례 22> 게임 Hearthstone 게시판 ‘돌’

굴단의 해골 원본은 비웃는 느낌인데 한국은 이상하네. 영어로 원본 들으면 poor warlock~ 하면서 ‘아 불쌍한 자식 ㅋㅋ’ 하면서 비웃는 느낌이 강한테 국내 성우는 “비운의 흑마법사여~” 하면서 좀 그리운 느낌? 추모하는 느낌 이런 느낌들어서 진짜 배경지식없는 게임 모르는 친구들을 데려다가 번역시키는거 같음. 샬레트 무리를 자부심으로 번역한거보면 충분

히 수궁감

ㄴ(땃글1) 스토리를 알고 있으니 어색하긴 하더라

ㄴ(땃글1) 일리단 성우 별로임. 목소리 진짜 이상해.

<사례 23> 게임 Hearthstone 게시판 ‘돌’

호! 호오! 폭풍과, 비와, 불과 대지 (ㄱㄱ ㄱㅌ과 |과 ㅌ과 | |)

모든 트롤이 원하는게 있지 (ㄱ- -ㄱ | 거ㅌ-케 | |)

모음에서의 운율이 맞춰져 있는게 느껴질지 모르겠는데 아랫 받침은 제외한다 치고 모음이 입모양을 결정 짓는다라는걸 생각해본다면 잘짜인 구성인데 마지막에 ‘불과 대지’의 ‘ㅌ’과 ‘ㅣ’의 지 발음으로 각운 까지 맞춤(중략) 여기서부터 느꼈음. 초월 번역 낚새가 나는데 어색함이 없구나 하는걸.

<사례 22>는 성우의 연기로 인해 원본 게임의 음성 대사와는 다른 뉘앙스를 지니게 된 것을 지적한 이용자 평가의 사례, <사례 23>은 원본 게임의 노래 가사에 존재하는 운율적 요소를 번역 가사에서도 유지한 것을 긍정적으로 평가한 이용자 평가의 사례이다. 이와 같은 이용자 평가의 사례들은 이용자들의 아트 애셋의 번역에 대한 평가가 번역 결과물의 시각적 요소(폰트 디자인, 색상 등)는 물론이고 청각적 요소(성우의 연기, 운율감 등)에 대해서도 이루어지고 있음을 보여준다.

한편 환경음에 관한 이용자 평가는 한 건도 발견되지 않았는데, 대부분이 무기 부딪치는 소리, 풀벌레 소리, 발걸음 소리처럼 비언어 요소이며, 미국/일본/중국과 같은 주요 게임 생산국들의 문화에 비교적 익숙하여 게임에 활용된 환경음에 대한 이용자들의 수용도가 높기 때문일 것으로 추측된다.¹⁷⁾

4.4 인쇄물

인쇄물에 대한 번역 평가는 한 건도 발견되지 않았다. 이는 국내 게임 시장

17) 환경음의 경우 문화 차이로 인해 게임 이용자들에게 각기 다르게 수용될 수 있어 가령 여름을 배경으로 한 작품에 촬영된 매미 소리(환경음)의 경우 일본과 한국 이용자들에게는 여름을 연상시키는 소리로서 인식될 수 있으나, 미국 이용자들에게는 단순히 불필요한 소음으로써 받아들여질 수 있다(Onosokki 2009).

의 경우 인터넷을 통해 게임을 다운로드 받아 이용할 수 있는 모바일 게임(57.9%)과 PC게임(26.8%), PC방(8.8%)이 차지하는 비중이 매우 크기 때문일 것으로 추측된다. 게임 CD나 게임 칩 같은 오프라인 게임 상품이 주로 다루어지는 콘솔 게임(5.0%)은 그 비중이 매우 작고, 따라서 이용자들이 게임 번역 관련 인쇄물을 접할 기회도 적을 것이기 때문이다.

4.5 온라인/영상물

온라인/영상물에 대한 이용자 평가의 경우 게임 홈페이지를 통해 제공되는 정보가 번역상의 문제로 인해 이용자에게 제대로 전달되지 못하고 있는 상황에 대한 부정적 평가가 다수를 차지하였다.

<사례 24> 게임 Marvel Snap 게시판 ‘마블스냅’

아니 한국 공식 홈페이지랑 네이버 공식 라운지에 아래 같이 공지가 떴길래 아 이제부터 OTA 패치도 화요일에 하나보다 했는데

<p>쉽게 정리하면 다음과 같이 진행됩니다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 패치 주간 (보통 화요일) • OTA 주간 (화요일) • 휴무 주간 • OTA 주간 (화요일) • 패치 주간 (보통 화요일) • OTA 주간 (화요일) 	<p>To illustrate the cadence, it'll look like this:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Patch week (usually Tuesday) • OTA week (Thursday) • Off week • OTA week (Thursday) • Patch week (usually Tuesday) • OTA week (Thursday)
--	---

그냥 번역을 잘못된 거였네. 원문 찾아보니 패치 주간은 화요일이 맞고, OTA 벨패도 기존대로 목요일이 맞음. 한국 공식 홈페이지랑 마블 스냅 공식 라운지 공지에만 화요일, 목요일 구분 안하고 죄다 화요일로 적어 놓았음. (일본어 번역문 사진 생략) 혹시나 다른 언어 버전 찾아보니까 멀쩡히 번역 잘해놨음.

<사례 25> 게임 Hearthstone 게시판 ‘돌’

원문에 따르면 “모두가 무료 카드를 얻습니다.” (만들거나 갈 수 없어요) “이 카드들은 이벤트 카드이며 임시로만 쓸 수 있지 완전히 주는게 아니에요.” “이미 원본 카드 가지고 있어도 이벤트 카드들을 받을 수 있으며 이벤트 끝날 때 사라진답니다.”

[한국어 공지] 메타를 뒤집어 놓을 이번 이벤트에 누구나 참가할 수 있도록

록 하기 위해 각 카드를 한 장씩 무료로 나눠드리려고 합니다. (이렇게 배포된 무료 카드는 마력을 추출하거나 제작할 수 없습니다)
한국어 공지에서는 귀찮아서 원문에 있는 중요한 3줄 스킵한거봐. 이리니까 애들이 헛갈려서 이상한 소리 하고 있지.

<사례 26> 게임 Hearthstone 게시판 ‘돌’

[개발자 의견] 이번 패치에서는 많은 카드가 달라졌습니다. 이러한 변경을 진행한 이유를 자세히 알려드리겠습니다. 정규전 위주의 변경 사항은 이번 패치에서 전투력이 높은 강자와 플레이 경험치가 많은 강자 모두에게 적용됩니다. 저희가 지난 밸런스 패치 당시 전사를 강화한 것은 울두아르의 몰락 미니 세트에서 전사가 더욱 강력한 도구를 획득하게 될 것임을 알고 있었기 때문입니다. 하지만 저희는 이 텍의 성공을 간절히 바란 나머지 전사를 과도하게 강화하는 우를 범했필요하다면 능력치가 조금 낮아지도록 수정할 수 있다고 판단했습니다.

(중략) 전투력이 높은 강자 > 승률 높은 텍. 플레이 경험자가 많은 강자 > 픽률 높은 텍. outlier를 강자라고 번역함. / 전사 패치 부분은 좀 어색하게 느껴지는데 원문에서는 이 텍이 hit되길 make sure해서 버프했다는 부분이 있음. 즉 ‘우리는 전사가 확실히 강력해지는데 원했고, 미니팩에서 지원이 있다는걸 알고 있기에 지난번 패치에서도 버프를 해줬다’라는 뜻임. 전투력은 power를 저따위로 번역해둔 거임. (후략)

<사례 24>는 게임 내에 기존에 존재하던 콘텐츠가 수정되거나 새로운 콘텐츠가 추가되는 패치 일정에 대한 오역이 지적된 사례, <사례 25>는 향후 시작될 게임 내 이벤트의 진행 방식에 관한 내용이 누락된 것에 대한 지적 사례, <사례 26>은 향후 패치로 인해 변경될 기존 콘텐츠의 조정 내용과 콘텐츠를 조정하는 이유에 대한 게임 개발자 코멘트의 오역이 지적된 사례이다. 이와 같은 텍스트들의 경우 게임에 대한 기본적인 지식을 보유하고 있는 이용자들을 대상으로 작성되고 있는 만큼, 이를 이해하고 번역하기 위해서는 번역자에게 게임에 대한 일정 수준의 지식이 요구됨을 보여준다.

한편 앞서 살펴본 사용자 평가 사례들은 번역 후 출시 및 유통이 이루어지고 나면 종료되는 다른 매체와는 다르게 이용자들의 지속적인 게임 이용을 위해 기존의 콘텐츠가 수정되거나 새로운 콘텐츠가 추가되는 게임 매체의 특징으로 인해 발생한 것으로, 이는 번역이 어느 시점에서 종료되는 것이 아닌 지속적

으로 이루어져야 하는 게임 번역의 특징 또한 보여준다고 할 수 있다.

4.6 요약

본 장에서 살펴본 내용들을 간단하게 정리해보면 다음과 같다.

첫째, 인게임 텍스트에 대한 부정적 평가는 주로 게임 진행과 관련해서는 줄거리를 이해하는 데 필요한 정보가 번역상의 문제로 인해 제대로 전달되지 못했음을 지적하는 내용이 주를 이루었다. 이에 더하여, 게임 이용에는 영향을 끼치지 않으나 번역문의 전체적인 완성도에 영향을 끼칠 수 있는 오타자, 맞춤법, 띄어쓰기, 문장부호 오류와 일관성의 문제, 원문에 활용된 문화소와 언어유희가 번역문에는 유지되지 못한 점에 대해서도 부정적 평가가 이루어지고 있었다. 둘째, 아트의 경우에는 폰트 디자인이나 색상과 같이 게임 진행과는 무관한 텍스트의 시각적 효과에 대한 평가가 있었으며, 셋째, 음성과 영상의 경우 아트와 유사하게 성우의 연기력과 노래 가사의 운율성과 같은 게임 진행과는 무관한 텍스트의 청각적 효과에 대해서도 평가가 이루어지고 있었다. 넷째, 온라인/영상물의 경우 이용자의 게임 이용에 영향을 끼칠 수 있는 게임 내용의 추가 및 변경이나 게임 이용 환경과 관련된 정보가 번역상의 문제로 인해 이용자들에게 제대로 전달되지 못하고 있음에 대한 부정적 평가가 주로 이루어지고 있었다.

5. 결론

이상으로 서로 다른 게임 텍스트들에 대한 이용자 평가와 그 사례들을 살펴해보았다. 그 결과 게임 이용자들은 인게임 텍스트, 아트, 음성과 영상, 온라인/영상물과 같은 게임에 삽입되는 다양한 종류의 텍스트에 대해 평가하고 있음을 알 수 있었으며, 이를 통해 본고에서 확인할 수 있었던 게임 번역 시의 주의점 및 개선 방안은 다음과 같다.

첫째, 번역에 있어 각각의 게임 텍스트들이 지닌 특징과 개별 게임 작품의 특징이 고려되어야 할 필요가 있다. 각각의 게임 텍스트들은 텍스트별로 고유

한 문체와 내용으로 구성되어, 가령 설명문/튜토리얼의 경우 게임 진행을 위해 필요한 정보를 전달하기 위한 내용과 기계 사용 설명서와 유사한 문체로, 서사문과 대화문의 경우 스토리 이해를 위해 필요한 정보를 전달하기 위한 내용과 영화 혹은 소설과 유사한 문체로 이루어져 있다. 또한 각각의 텍스트의 구체적인 내용은 다시 개별 게임 작품에 따라 달라져, 가령 서사문과 대화문의 경우 개별 게임 작품의 작품 속 세계, 등장인물과 사건에 따라 고유한 내용으로 구성되게 된다. 이와 같은 개별 게임 작품의 고유한 내용에 대한 이해는 번역에 있어 유용하게 활용될 수 있어, 가령 <사례 16>의 경우 번역자의 개별 게임 작품의 줄거리에 대한 지식에 기반한 적극적인 개입을 통해 독자들로부터 긍정적인 평가를 받고 있음을 확인할 수 있다.

둘째, 번역을 위해 다양한 영역에 대한 지식이 요구되고 있다. 앞서 살펴보았던 게임에 대한 이해뿐만 아니라 이용자들의 게임 이용을 통해 형성되는 게임 환경에 대한 이해, 게임과는 무관한 문화소와 언어유희의 번역에 있어 필요한 배경 지식과 같은 다양한 영역의 지식이 요구되고 있다. 따라서 게임 번역자는 번역을 위해 필요한 언어 능력뿐만 아니라, 개별 번역자가 전부 알고 있기 어려운 다양한 문화권의 문화소와 언어유희의 이해에 활용될 수 있는 검색 능력과 같은 번역에 요구되는 다양한 영역의 대응능력을 배양할 필요가 있다.

셋째, 게임 번역 작업에 참여하는 번역자 외의 관계자들과의 소통이 요구되고 있다. 게임 번역은 문자 텍스트를 번역하는 번역자뿐만 아니라 번역된 문자 텍스트를 이미지의 형태로 다시 가공하는 그래픽 디자이너와 음성 연기를 수행하는 성우와 같은 관계자들 또한 번역 과정에 참여하고 있다. 따라서 번역자들이 게임 번역과 관련된 다양한 영역의 지식의 문제에 대응할 수 있는 능력뿐만 아니라 각각의 애셋의 번역 작업에 참여하는 관계자들과의 협업을 위한 소통 능력 또한 갖추어야 할 필요가 있다.

넷째, 번역 검수 작업 및 가이드라인이 강화될 필요가 있다. 게임 번역에 대한 이용자 평가의 대다수가 부정적 평가로 게임 진행과 스토리 이해에 있어 필요한 정보가 오역으로 인해 제대로 전달되고 있지 않을 뿐만 아니라 오타/맞춤법/띄어쓰기와 같은 문제가 자주 발견되는 것이 지적되고 있었다. 특히 일관성 없는 번역 문제는 본고의 연구 사례였던 14개 작품 중 13개 작품에서 지적될 정도로 빈번하게 발견되었으며, 번역의 전체적인 완성도를 저하하는 요소

로 제시되고 있었다. 게임의 경우 유사하거나 동일한 성능을 지닌 등장인물의 능력과 아이템의 성능에 대한 설명문이 반복적으로 활용될 뿐 아니라, 여러 명의 번역자가 동시에 번역에 참여하기 때문에 번역에서의 일관성이 지켜지지 못할 가능성이 타 매체의 번역에 비해 높다. 따라서 반복적으로 등장하는 유사하거나 동일한 텍스트들을 개별 번역자가 번역하는 과정에서, 혹은 서로 다른 번역자가 번역하는 과정 중에 발생할 수 있는 일관성의 문제뿐만 아니라 오타자/맞춤법/띄어쓰기와 같은 기초적인 실수를 교정할 수 있는 검수 작업이 강화될 필요가 있다. 특히, 다수의 번역자가 일관된 번역을 수행할 수 있도록 가이드라인을 제공하는 한편 게임 번역에 이용되는 CAT 툴의 번역 메모리(Translation Memory, TM) 공유와 같은 가이드라인을 보조해줄 수 있는 기술적 보조가 활성화될 필요가 있다.

다만 본 연구는 다음과 같은 한계점을 지닌다.

첫째, 특정 집단에 속한 이용자들만의 평가만이 분석 대상으로서 활용되었다. 본고는 ‘디시인사이드’라는 단 하나의 커뮤니티에 게시된 이용자 게시글들만을 사례로 하여 게임 번역에 대한 이용자 평가를 살펴보았으나, 국내에는 ‘디시인사이드’ 외에도 다양한 온라인 커뮤니티가 존재할 뿐만 아니라 온라인 커뮤니티를 이용하지 않는 이용자들 또한 존재하고 있다. 유사한 성향을 지닌 사람들이 모이는 커뮤니티의 특성상 본고의 연구 사례 ‘디시인사이드’와 다른 성향들을 지닌 사람들이 모인 커뮤니티에서의 게임 번역에 대한 평가는 본고와는 다르게 나타날 가능성이 존재하며, 커뮤니티를 이용하지 않는 이용자들의 평가 또한 다를 가능성이 존재한다.

둘째, 사례를 살펴보는 데 있어 게임 장르에 대한 고찰이 부족하였다. 장르별로 텍스트의 구성과 내용에 있어 큰 차이를 보이는 게임 작품의 특성상 장르에 따라 이용자들의 번역에 대한 평가는 다르게 나타날 수 있으나, 본고의 경우 다양한 게임 장르에 대한 이용자들의 번역 평가를 동시에 살펴봄으로써 개별 장르의 특징은 고려하지 못하게 되었다.

그럼에도 불구하고 기존에는 거의 연구가 이루어지지 않은 게임 번역에 대한 이용자 평가를 살펴보고, 이를 토대로 한 번역 시의 주의점과 개선 방안을 확인해보았다는 점에서 본고의 의의를 찾고자 한다.

참고문헌

- 김광모, 최희원, 권성일 (2014) 「사회적 실재감이 온라인 커뮤니티 지속사용의도에 미치는 영향」, 『한국콘텐츠학회 논문지』 14(2): 131-145.
- 김범석 (2022) 「캐릭터 커스터마이징 UI 사용성 평가 항목 분석 및 개발 연구 - 모바일 MMORPG를 중심으로」, 석사학위논문, 가천대학교.
- 원호혁, 구본혁, 김형엽 (2020) 「게임 ‘하스스톤’의 창조적·문화적인 한국어의역에 대하여」, 『한국게임학회 논문지』 20(2): 163-182.
- 이상빈 (2013) 「비디오 게임에서의 유머 번역과 수용: 「스타크래프트 II」의 문화적 유머를 중심으로」, 『번역학연구』 14(1): 183-210.
- 이재신 (2007) 「온라인 커뮤니티 활동과 커뮤니케이션 형태와 공동체 역할에 관한 연구: 스포츠 커뮤니티를 중심으로」, 『언론과학연구』 7(4): 79-111.
- 이현아, 류석진 (2013) 「온라인 커뮤니티의 사회적 자본과 제도 - 디시인사이드 바람의 회원/바람의 나라 갤러리를 중심으로」, 『정보사회와 미디어』 27: 25-55.
- 정혜승 (2008) 「온라인 커뮤니티가 비디오 게임 플레이에 미치는 영향에 관한 분석」, 『한국콘텐츠학회 논문지』 8(6): 89-97.
- Bernal Merino, Miguel A. (2014) *Translation and Localisation in Video Games*, New York: Routledge.
- Costales, Fernandez (2016) ‘Analyzing Player’s Perceptions on the Translation of Video Games’, in Andrea Esser, Miguel A. Bernal-Merino and Iain Robert Smith (eds) *Media Across Borders*, New York: Routledge, 183-201.
- Ellefsen, Ugo and Miguel A. Bernal Merino (2018) ‘Harnessing the Roar of the Crowd - A Quantitative Study of Language Preferences in Video Games of French Players of the Northern Hemisphere’, *The Journal of Internationalization and Localization* 5(1): 21-48.
- Geurts, Francine (2015) *What Do You Want to Play? The Desirability of Video Game Translations from English into Dutch according to Dutch Gamers and Non-gamers*, Leiden: University of Leiden.

- González Sánchez, Jose Luis, Natalia Padilla Zea and Francisco L. Gutiérrez (2009) 'From Usability to Playability: Introduction to Player-Centred Video Game Development Process.' Available at https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-642-02806-9_9.
- Grudpan, Supara, Dmitry Alexandrovky, Jannike Baalsrud Hauge and Rainer Malaka (2019) 'Exploring the Effect of Game Premise in Cooperative Digital Board Games.' Available at <https://inria.hal.science/hal-03652051>.
- Khoshsaligheh, Masood and Saeed Amari (2020) 'Video Game Localisation in Iran: A Survey of Users' Profile, Gaming Habits and Preferences', *The Translator* 26(2): 190-208.
- Kim, Jung Yon (2022) *Actors, Networks and Skopos of Mobile Game Localization*, London: University of Roehampton.
- Korhonen, Hannu (2016) *Evaluating Playability of Mobile Games with the Expert Review Method*, Tampere: University of Tampere.
- Mangiron, Carmen (2018a) 'Reception Studies in Game Localisation', in Elena Di Giovanni and Yves Gambier (eds) *Reception Studies and Audiovisual Translation*, Amsterdam: John Benjamins, 297-320.
- Mangiron, Carmen (2018b) 'Game on! Burning Issues in Game Localisation', *Journal of Audiovisual Translation* 1(1): 122-138.
- Mangiron, Carmen and Minako O'Hagan (2006) 'Game Localisation: Unleashing Imagination with 'Restricted' Translation', *The Journal of Specialised Translation* 6: 10-21.
- Mangiron, Carmen and Minako O'Hagan (2013) *Game Localization*, Amsterdam: John Benjamins.

<인터넷 자료>

- 게임 '명일방주' 한국 운영진 (2021. 1. 20.) 「텍스트 표기 오류 관련 사과문 + 상세 내용」, 게임 '명일방주' 공식 커뮤니티. <https://cafe.naver.com/arknightskor/523362>
- 넥스문 (2013. 10. 1.) 「어플 다운로드 수보다 평점이 성패 좌우」, 『게임톡』.

- <https://www.gametoc.co.kr/news/articleView.html?idxno=12100>
- 넷마블 (2021. 2. 9.) 「넷마블 고객 간담회에 대한 후속 안내」, 게임 ‘페이튼그랜드오더’ 공식 커뮤니티. <https://cafe.naver.com/fategokr/2593466>
- 디시인사이드 게임 게시판들 (독자 평가 수집 대상) 디시인사이드. <https://dcinside.com>
- 박준영 (2018. 6. 20.) 「2년 만에 한국어화 버전 낸 다키스트 던전, ‘오역’ 때문에 시끌」, 『THIS IS GAME』. <https://thisisgame.com/webzine/news/nboard/4/?n=83834>
- 송예원 (2016. 4. 26.) 「넥슨은 어떻게 그 많은 유저 게시글을 모니터링 하고 있나?」 『THIS IS GAME』. <https://www.thisisgame.com/webzine/news/nboard/4/?sw=p9cl6prm6espwj&sdt=2016-07-23&page=9&n=61806>
- 한국정보통신기술협회 (n.d.) 「사용자 인터페이스」, 『정보통신용어사전』. <https://terms.tta.or.kr/dictionary/dictionaryView.do?subject=사용자+인터페이스>
- Lionbridge (n.d.) 「보이스 오버 및 더빙」, 『Lionbridge』. <https://www.lionbridge.com/ko/content-transformation-services/multimedia-localization/voiceover-dubbing/>
- Onosokki (n.d.) ‘Insect Noise.’ *Onosokki*. https://www.onosokki.co.jp/English/hp_e/patio/insectnoise.htm
- SEMRUSH (n.d.) 「대한민국 시장(모든 업종) 내 상위 웹사이트」, 『SEMRUSH』. <https://ko.semrush.com/trending-websites/kr/all>
- UsabilityFirst (n.d.) ‘Glossary>>playability.’ *UsabilityFirst*. <https://www.usabilityfirst.com/glossary/playability/>
- Unity (n.d.) ‘Game Development Terms: Asset.’ *Unity*. <https://unity.com/how-to/beginner/game-development-terms>

[Abstract]

Analyzing Player Feedback on Game Translation: A Case Study of the ‘DCinside’ Online Community

Hong-kyun Kim & Soonyoung Kim
(Dongguk University, Seoul)

This research examines player evaluations of game translation, using feedback from the online community ‘DCinside.’ It identifies four key domains of game translation assessed by players: in-game assets, art assets, audio and cinematic assets, and online/screen materials. Each domain is evaluated based on different criteria. In-game assets are judged for their effectiveness in conveying gameplay and story information, as well as the overall quality of translation, including aspects such as typos, spelling, spacing errors, and consistency. Art assets are evaluated for their visual text effects, such as design, color, and highlighting. Audio and cinematic assets are assessed based on the auditory impact of the text, including the actor’s tone and rhythm. Online/screen materials are assessed for their effectiveness in communicating information about upcoming game changes and the gaming environment. Based on these reviews, the study proposes several recommendations to enhance game translation. These include understanding the unique characteristics of each game’s text, expanding translators’ access to hard-to-obtain but essential information, improving translators’ communication skills for better collaboration, and strengthening the revision process with comprehensive guidelines for translators.

Keywords: game translation, game localization, player feedback analysis, game translation quality criteria, online community player reviews

주제어: 게임 번역, 게임 현지화, 이용자 평가 분석, 게임 번역 품질 평가 기준, 온라인 커뮤니티 이용자 비평

김홍균(제1저자)

동국대학교 영어영문학과 석박사통합과정(수료)

kimhk429@gmail.com

관심 분야: 게임 번역, 트랜스크리에이션, 서브컬처

김순영(교신저자)

동국대학교 영어통번역학과 교수

imksy927@daum.net

관심 분야: 문학번역, 번역품질평가, 기계번역

논문 투고: 2023년 11월 15일

1차 심사 완료: 2023년 11월 30일

2차 심사 완료: 2023년 12월 14일

게재 확정: 2023년 12월 18일