

퀴어 번역에 대한 언어학적 접근 — 논바이너리 정체성을 중심으로*

유희재(연세대학교)

1. 서론

1990년대 이후 ‘문화적 전환(the cultural turn)’이라고 알려진 움직임이 등장하면서, 번역 연구의 지평 역시도 함께 전환되었다. 이전까지의 번역이 단순히 두 언어권의 발화를 잇는 언어적 교량으로 인지되었다면, 문화적 전환 이후에는 번역을 독자의 이데올로기와 정체성에 영향을 미칠 수 있는 창조적인 활동으로 보기 시작된 것이다(Andone, 2002). 그리고 이와 같이 원문의 의미를 더욱 심화시키고 재탄생시킬 수 있는 창조적 과정으로서의 번역은 목표 언어의 화자들의 인식에도 영향을 미칠 수 있는 중요한 과정으로 논의되고 있다(Spurline, 2014).

이는 특히 언어와 젠더 연구의 측면에서도 중요한 함의를 가진다. 특히 젠더(gender)는 생물학적 염색체로 구분되는 성별이 아닌, 사회적인 인식과 수행들이 모여 만들어지는 사회적 구성물로 이해된다(West & Zimmerman, 1987; Butler, 1990). 그리고 번역을 통해 재창조된 언어적 산출물은 이러한 사회적인 젠더의 이해에 영향을 주기도 한다. 즉, 번역을 통해 한국어에 들

* 이 논문은 2024년 대한민국 교육부와 한국연구재단의 지원을 받아 수행된 연구(NRF-2024S1A5B5A17040759)임.

어은 새로운 개념과 용어들은 한국어 화자들이 젠더에 대해 이해하는 방식 자체에 영향을 줄 수 있다는 것이다.

그러나 국내에서는 아직 다양한 젠더 정체성에 대한 사회적 인정이 상대적으로 적게 이루어져 왔으며, 따라서 이에 대한 표현도 부족한 상태이다. 따라서 이러한 영어 표현을 한국어로 번역해야 하는 번역의 작업이 중요한 역할을 할 수 있는 변곡점에 서 있는 것이다. 이에 따라 본 연구에서는 다양한 퀴어(queer) 젠더 중에서도 남성과 여성의 이분법적인 구분을 거부하는 논바이너리(non-binary) 젠더 정체성의 번역 양상에 대해 연구하고자 한다.

본 연구의 목적을 정리하면 아래와 같다.

- ① 논바이너리 인물의 영어 대명사 사용이 어떻게 한국어로 번역되는가?
- ② 논바이너리 인물의 대명사 번역 전략이 문장 성분, 조응 위치, 게임별로 달라지는가?

2. 젠더 번역과 퀴어 번역

젠더의 번역과 관련하여 한국어에서 가장 대표적이고 흥미로운 사례는 바로 3인칭 단수 대명사 ‘그녀’의 탄생일 것이다. 한국어는 전후 맥락과 동사만으로도 주체가 무엇인지를 알 수 있기에, 반드시 주어를 명시하지 않아도 되는 언어이다. 따라서 자연스럽게 한국어에는 3인칭 대명사가 발달하지 않았으며, 중세국어에서 ‘그’가 지시대명사 내지는 3인칭 대명사로 나타나곤 한다(이기문, 1989). 그러나 이때 ‘그’는 지시대명사에서 출발했다는 사실에서도 알 수 있듯이 성별에 대한 정보가 없는 3인칭 대명사로 볼 수 있다.

이러한 3인칭 대명사가 성별을 기점으로 나뉘기 시작하는 것은 1920년대 염상섭의 소설부터로 볼 수 있는데(안영희, 2001), 특히 염상섭이 한글 ‘그’와 ‘그녀’를 사용한 것이 아니라 일본어의 ‘彼’와 ‘彼女’를 그대로 사용했다는 점에서 특징적이다. 즉, 한국어에서 3인칭 대명사가 성별을 분기로 나누어지기 시작한 것은 직접적인 일본어의 영향으로 볼 수 있다는 것이다. 더욱 흥미로운 것은 이러한 일본어에서의 彼/彼女 구분 역시 서구어의

he/she를 번역하는 과정에서 생겨난 개념이라는 것이다(안영희, 2001). 따라서 지금 우리가 자연스럽게 사용하고 있는 3인칭 대명사의 성별 구분 역시 근대화 시기에 서구의 언어를, 그리고 일본어를 번역하는 과정에서 들여왔다고 볼 수 있다.

이와 같은 대명사 체계의 변화가 기존에 존재하던 성별에 대한 구분을 언어 체계의 일부로 통합시키는 변화에 해당한다면, 최근에는 젠더에 대한 개념 자체도 언어권의 접촉에 따라 변화해 가고 있다. 그중 대표적인 것은 바로 남성과 여성의 이분법을 넘나드는 퀴어 젠더에 대한 이해이다. 이러한 퀴어는 대개 “성적 정체성의 고정된 구분을 모두 거부하는 것(Cohen, 1997)”로 정의되며, 생물학적인 성별, 젠더, 성적 지향 사이에 특정한 관계가 자리해야 한다는 사실을 거부하는 움직임으로 해석할 수 있다. 그리고 최근 몇 년간은 이러한 인식하에 다양한 성적 정체성과 성적 지향성이 부호화되기 시작하였다. 실제로 알라라카(Allarakha, 2024)는 성적 정체성의 측면에서만 남성과 여성 외에 72개의 다른 정체성의 목록을 제시하기도 하며, 이들은 영어에서 다양한 표현과 어휘로 개념화되어 있음을 확인할 수 있다.¹⁾

그러나 국내에서는 아직 다양한 젠더 정체성에 대한 사회적 인식이 높지 않으며, 이에 대한 표현도 많지 않다. 따라서 이러한 영어 표현을 한국어로 들여와야 하는 번역의 작업이 중요해지는 것이다. 이에 따라 본 연구에서는 다양한 퀴어 젠더 중에서도 남성과 여성의 이분법적인 구분을 거부하는 논바이너리(non-binary)²⁾ 대명사의 번역 양상에 대해 연구하고자 한다.

국내의 번역 연구, 그중에서도 영한 번역에 대해서 퀴어와 관련한 문제를 다루려는 시도는 몇 차례 이루어진 바 있다. 이들은 주로 동성애에 대한 관심이 번역을 통해 어떻게 달라지는지를 분석하였는데, 대표적으로 이상빈(2016)은 TV 쇼 『섹스 앤 더 시티』의 영상 번역에서 동성애 코드가 축소되거나 삭제되는 문제가 있음을 제적한 바 있다. 신나안(2018) 역시 퀴어 영화 포스터를 대상으로 다모드적(multimodal) 연구를 진행하였는데, 영어 포스터를 한국어로 번역하여 들어오는 과정에서 퀴어 코드가 변질되는 문제

1) 물론 이 72개의 젠더 정체성에 대한 표현이 모두 널리 통용되는 것은 아니다.

2) 본고에서는 영어의 ‘non-binary’를 음차하여 ‘논바이너리’라고 번역하여 사용하였다.

가 있다고 밝히기도 하였다. 특히 해당 연구에서는 홀(Hall, 1980)의 해독과 부호화 개념³⁾을 도입하여 원 포스터의 퀴어 코드가 그대로 유지되거나, 축소되거나, 혹은 변질되는 과정을 논의한 바 있다. 이에 대해 지윤주 이상빈(2020)은 소설 『브로크백 마운틴』의 번역본들을 비교하며, 동성에 섹슈얼리티의 의미 전달 과정에서 번역가가 높은 정도의 개입을 할 수 있음을 제시하기도 하였다. 한편 김세미(2023)는 영화화된 소설들을 대상으로 하여, 어떻게 퀴어화 표현에 대한 번역 방식이 시대에 따라 변화하는지를 추적하였다. 김세미(2023)에서는 소설과 영화 개봉이 근 20년 정도 차이가 나는 두 작품을 기점으로 분석을 진행하였는데, 일반적인 예상과는 다르게 최근의 번역에서 성적 특질이 축역이나 생략을 많이 겪음을 제시한 바 있다.

위의 연구들은 번역 과정에서의 퀴어성이 어떻게 변화하는지를 제시하는 연구이지만, 다음과 같은 한계를 가진다. 우선 이들 연구에서는 주로 TV 프로그램이나 소설, 영화 포스터라는 언어적 텍스트를 분석하면서도, 이러한 다양한 정체성이 언어화되는 지점에 대한 분석은 포함하고 있지 않다. 즉 이들은 전체적인 담론의 측면이나 성적 이미지의 재현의 관점에서 퀴어 정체성이 어떻게 번역되는지를 살펴보고 있지, 이들이 구체적으로 어떠한 언어로 번역되는지 다루고 있지 않은 것이다. 나아가서 이들 연구는 많은 퀴어 정체성 중 동성애에 대해서만 집중적으로 다루고 있다. 그러나 앞서 언급한 것과 같이 ‘퀴어’에는 일반적인 성의 구분을 거부하는 다양한 정체성들이 존재하며, 그중에서도 남성과 여성이라는 성별의 구분 자체를 거부하는 논바이너리에 대한 연구는 전혀 이루어지지 않은 상태이다.

무엇보다 국내에서 이루어진 퀴어 번역과 관련된 연구는 그 절대적인 수가 부족하다. 최근 2~3년 사이 해외에서 퀴어 번역에 관한 연구가 급증하며 이에 대한 각종 특별호나 편지가 출판되고 있는 반면, 국내 퀴어 연구는 여전히 그 수를 손에 꼽을 수 있을 정도로 적은 수에 머무르고 있기 때문이다. 본 연구는 이러한 선행 연구의 한계를 넘어서기 위해 게이미라는 장르에서 어떻게 논바이너리의 정체성이 번역되는지에 초점을 맞추는 언어학적 연구를 시행하려 한다.

3) 해당 개념은 3장에서 더욱 상세히 설명하도록 한다.

3. 연구 방법

3.1. 연구 자료

본 연구는 온라인 게임에 등장하는 논바이너리 캐릭터와 바이너리 캐릭터의 번역을 비교 분석함으로써, 논바이너리 젠더 정체성이 영어에서 한국어로 어떻게 번역되는지를 언어학적 관점에서 탐구하고자 한다.

게임 캐릭터 소개 텍스트를 분석 대상으로 선택한 이유는 다음과 같다. 첫째, 게임은 사용자의 요구를 즉각적으로 반영할 수 있으며, 최근 경향을 따라 2024년 이후 여러 인기 게임에서 논바이너리 캐릭터가 등장하고 있다. 둘째, 게임 캐릭터 소개 텍스트는 캐릭터에 대한 간결하고 직접적인 설명을 중심으로 구성되어 있어, 대명사 사용과 젠더 표현의 패턴을 명확히 파악하기에 적합한 자료로 볼 수 있다. 셋째, 게임 캐릭터 소개 텍스트는 각 게임 별로 어느 정도 정형화된 구조로 캐릭터를 설명하고 있어, 논바이너리 캐릭터와 바이너리 캐릭터를 직접적으로 비교하기에 유용하다.

특히 본 연구에서는 논바이너리 캐릭터와 바이너리 캐릭터를 직접 비교하였다. 영어는 성별에 따라 *he/she*, *his/her*와 같은 명시적인 3인칭 대명사 구분이 있으며, 논바이너리 정체성을 위한 단수 *they/them*과 같은 대안적 표현이 점차 제도화되고 있다. 반면 한국어는 3인칭 대명사가 상대적으로 덜 활발하게 사용되고, 주어가 자주 생략되며, 논바이너리 정체성을 직접적으로 표현할 수 있는 확립된 대명사가 없다. 이러한 언어적 차이를 고려할 때, 단순히 논바이너리 캐릭터의 번역만을 분석하는 것은 한국어의 일반적인 번역 관행과 논바이너리 정체성에 특화된 번역 전략을 구분하기 어렵게 만든다. 논바이너리 캐릭터의 대명사 ‘*they/them*’이 생략된 것이 일반적인 한국어의 어법 때문인지, 논바이너리 정체성이 가지고 있는 특성 때문인지 알기 어렵기 때문이다. 따라서 같은 게임 내에서 바이너리 캐릭터의 번역을 함께 분석함으로써, 한국어의 일반적인 대명사 사용 및 생략 패턴과 논바이너리 정체성 번역 전략을 보다 명확하게 구분할 수 있도록 하였다.

본 연구는 온라인 게임에 등장하는 논바이너리 캐릭터와 바이너리 캐릭터를 분석하였다. 연구 대상이 되는 게임은 ① 레인보우 식스(Rainbow Six),

② 발로란트(Valorant), ③ 오버워치(Overwatch), ④ 에이펙스 레전드(Apex Legends)이며, 각 게임에서 논바이너리 캐릭터 1명과 바이너리 캐릭터 1명을 선정하여 8명의 캐릭터에 관한 공식 소개 텍스트를 분석하였다.

선정 과정에서는 다음과 같은 기준을 적용하였다. 우선 논바이너리 캐릭터는 공식적으로 논바이너리 정체성을 가지고 있다고 명확하게 명시되어 있어야 한다. 반면 바이너리 캐릭터는 논바이너리 캐릭터와 비슷한 역할을 가지고 있는 캐릭터 중 논바이너리 캐릭터와 가장 비슷한 시기에 등장한 캐릭터를 선택하였다.⁴⁾ 두 유형의 캐릭터 모두 영어 원문과 한국어 번역본이 모두 공식 홈페이지에서 확인 가능한 경우로 한정하였다.

최종 선정된 논바이너리 캐릭터와 바이너리 캐릭터는 <표 1>과 같다.

표 1
연구 대상

구분	성별	게임	캐릭터명	전체 어절
바이너리	여성	레인보우식스	아자미(Azami)	(영) 540 (한) 415
바이너리	남성	발로란트	테호(Teho)	(영) 1430 (한) 1397
바이너리	여성	오버워치	트레이서(Tracer) [Lena Oxtton] ⁵⁾	(영) 519 (한) 385
바이너리	남성	에이펙스 레전드	크립토(Crypto) [박태준]	(영) 198 (한) 143
논바이너리	논바이너리	레인보우식스	센스(Sense) [Néon Ngoma Mutombo]	(영) 507 (한) 349
논바이너리	논바이너리	발로란트	클로브(Clove)	(영) 1871 (한) 1332
논바이너리	논바이너리	오버워치	벤처(Venture) [Sloan Cameron]	(영) 297 (한) 214
논바이너리	논바이너리	에이펙스 레전드	블러드하운드(Bloodhound)	(영) 244 (한) 172

4) 바이너리 캐릭터는 남성 2명, 여성 2명으로 맞추었다.

5) 게임 캐릭터의 본명이 따로 있는 경우 [] 안에 표기하였다.

3.2. 분석 방법

본 연구에서는 논바이너리 캐릭터가 사용하는 대명사인 ‘they/them’이 어떻게 번역되는지를 중심으로 분석하도록 한다. 이에 는 홀이 제시한 수용자의 해석 방식의 개념이 유용하게 사용될 수 있다. 특히 번역의 과정에서 번역가는 번역 텍스트를 창의적으로 산출해 내는 사람이기 이전에 원문을 읽고 이해하는 수용자의 입장에서 서 있다. 따라서 이러한 수용자의 읽기 방식은 번역가가 원 텍스트를 수용하는 방식과도 맞닿아 있는 것이다.

홀에 따르면 수용자는 크게 ‘지배적-헤게모니적⁶⁾ 읽기(dominant-hegemonic reading)’, ‘타협적 읽기(negotiated reading)’, ‘저항적 읽기(oppositional reading)’의 읽기 방식을 보인다. 따라서 이러한 구분 방식을 따라서 논바이너리 인물과 관련한 텍스트를 번역하는 번역가의 전략은 크게 네 가지로 구분할 수 있을 것이다.

- ① 대체: 논바이너리와 관련된 원문의 언어적 표현을 젠더 정체성이 드러나지 않는 방식으로 바꾸어 번역하는 것
- ② 생략: 원문의 언어적 표현을 번역 표현에서 사용하지 않고 생략하는 것
- ③ 수용: 논바이너리와 관련된 원문의 언어적 표현을 그대로 번역하는 것
- ④ 거부: 논바이너리와 관련된 원문의 언어적 표현을 거부하고, 이분법적인 젠더 정체성(남성/여성)을 암시하는 표현으로 번역하여 사용하는 것

우선 ①과 ②는 타협적 읽기와 관련된 방식이다. 즉, 원문에서 드러난 논바이너리 젠더 정체성에 대한 표현을 한국어에서 생략하거나 젠더 정체성이 드러나지 않는 다른 방식으로 번역하는 것이다. 예를 들어 영어에서 논바이너리 인물에 대해 사용된 대명사 ‘they’를 아예 번역하지 않거나, ‘개’와 같이 젠더 정체성과 관련 없는 표현으로 대체하는 것이다. 이때 주의할

6) 이때의 ‘지배적’ 또는 ‘헤게모니적’이란 사회 전체에 대한 지배적 이데올로기를 뜻하는 것이 아니라 수용자가 접하는 텍스트에서 지배적인 이데올로기를 뜻한다. 예를 들어 본 연구에서 다루고자 하는 논바이너리 정체성과 관련된 이데올로기는 사회 전반에서 지배적인 이데올로기로는 볼 수 없으나, 해당 주제를 다루는 텍스트에서는 지배적인 이데올로기가 될 수 있다.

점은 이러한 생략과 대체가 언제나 젠더 정체성 표현의 타협을 의미하지는 않는다는 것이다. 앞서 언급한 바와 같이 한국어에서는 주어가 생략되는 일이 빈번하며, ‘그’나 ‘그녀’와 같은 3인칭 대명사 대신 인물의 이름이나 다른 표현을 사용하는 일 역시 자연스럽다. 따라서 이러한 생략/대체는 논바이너리 정체성에 대한 생략과 대체가 아닌, 자연스러운 한국어 번역을 위한 전략일 수도 있다. 이는 분석 대상이 되는 논바이너리 캐릭터에서 사용된 전략을 남성/여성 캐릭터와 비교하며 보충하도록 한다.

반면 ③은 ‘지배적-혜게모니적 읽기’와 관련되어 있으며, 원문 텍스트에 드러난 논바이너리에 대한 표현을 그대로 수용하여 최대한 해당 정체성을 살리려는 번역 표현이 사용된 경우이다. 마찬가지로 논바이너리 인물의 대명사 ‘they’에 대해 (원래 한국에서는 복수대명사로 사용되는) ‘그들’로 번역하거나, 성별이 드러나지 않는 다른 대명사를 찾거나 만들어 사용하는 것이 이러한 예시에 해당할 수 있다.

이와는 반대로 ④는 ‘저항적 읽기’와 관련된 전략으로 명시적으로 원문 텍스트에 나타난 논바이너리 정체성을 거부하는 경우이다. 예를 들어 여성 처럼 보이는 논바이너리 인물에 대해 원문에서는 대명사 ‘they’를 사용하였지만 번역에서는 ‘그녀’로 사용하는 경우가 이에 해당할 수 있다. 즉 원문에서의 논바이너리 인물의 대명사는 의도적으로 성별의 이분법적 구분을 거부하고 있는 것에 반해, 번역본에서는 이러한 인물에 대해 ‘여성’으로 구분을 짓는 것이다.

이와 같이 본 연구의 양적 분석에서는 연구 자료의 원문과 번역문을 대조하며 각각의 경우 사용된 언어적 표현과 전략을 수치화하고, 각각의 예문을 질적으로 살펴보며 사용된 전략을 분석하는 것을 목표로 한다. 이에 더해 본 연구에서는 다음과 같은 두 가지 핵심 변수를 중심으로 번역 전략을 나누어 보았다.

그 첫 번째는 문장 성분(grammatical role)으로, 원문에서 대명사가 수행하는 문법적 역할에 따라 번역 전략이 어떻게 달라지는지 분석하였다. 문장 성분은 많이 나타나는 것을 기준으로 다음과 같이 세 가지로 분류하였다.

- ① 주격: 문장에서 주어 역할을 하는 대명사 (영어의 they)

- ② 소유격: 소유를 나타내는 대명사 (영어의 **their**)
- ③ 목적격: 목적어 역할을 하는 대명사 (영어의 **them**)

또한 조응 위치(**deictic position**), 즉 대명사가 지시하는 대상(선행사)과의 위치 관계에 따라 번역 전략이 어떻게 달라지는지 분석하였다. 조응 위치는 다음과 같이 두 가지로 분류하였다.⁷⁾

- 문장 내부 지시: 선행사와 대명사가 같은 문장 내에 있는 경우
- 문장 외부 지시: 선행사와 대명사가 다른 문장에 있는 경우

이러한 변수 설정은 논바이너리 캐릭터와 바이너리 캐릭터의 번역에 있어 언어적 맥락에 따른 차이를 명확하게 파악하기 위한 것이다. 특히 한국어와 영어는 3인칭 대명사의 사용 방식이 달라 이들을 일대일로 대응할 수 없으며, 따라서 논바이너리 정체성이 대명사의 번역에 어떤 영향을 미치는지 이해하기 위해서는 여러 기준을 통한 체계적인 비교가 필요할 것이다.

이에 더해 논바이너리 정체성에 대한 번역 방식이 아직 확립되지 않은 환경에서 전체적인 일관성을 알아보기 위해 게임별로 사용하는 전략의 비율에 차이가 있는지도 분석하였다.

4. 분석 결과

4.1 전체적인 번역 전략 비율

논바이너리 캐릭터와 바이너리 캐릭터의 전체적인 번역 전략 비율은 다음과 같이 나타났다.

7) 촘스키(Chomsky, 1981)의 결속 조건에 따르면 대명사는 국지적 영역에서 자유롭지만, 국지적 영역을 넘어서는 결속될 수 있다. 따라서 이러한 국지적 영역을 넘어서 하나의 문장 안에 대명사의 지시 대상이 포함되는지는 대명사의 번역에 중요한 영향을 미칠 수 있을 것이다.

표 2
전체 번역 전략

	대체	생략	수용	기타	합계
바이너리	17(15.5%)	64(58.2%)	27(24.5%)	2(1.8%) ⁸⁾	110(100%)
논바이너리	32(39.5%)	47(58.0%)	2(2.5%)	0	81(100%)

이러한 결과는 논바이너리 캐릭터의 경우 원문의 젠더 표지가 수용되는 비율(2.5%)이 바이너리 캐릭터(24.5%)에 비해 현저히 낮은 반면, 대체 전략은 훨씬 더 많이 사용되었음(39.5% 대 15.5%)을 보여준다. 흥미롭게도 생략 전략은 두 그룹에서 비슷한 비율(약 58%)로 나타났다. 한국어에서 3인칭 대명사의 생략이 자연스럽다는 것을 생각해 보면, 논바이너리 캐릭터와 바이너리 캐릭터를 번역할 때 생략이 자연스러운 경우는 모두 생략이 활발하게 이루어지는 것이다. 반면 대명사의 번역이 필요한 경우 남성 또는 여성 캐릭터는 맥락에 따라 이를 자연스럽게 유지하거나 대체하는 반면, 논바이너리 캐릭터는 해당 대명사를 유지하는 경우가 없고, 대체하려고 노력한다는 것을 알 수 있다. 따라서 한국어의 특성을 감안하더라도 번역가들은 논바이너리 캐릭터를 지칭하는 새로운 대명사를 최대한 사용하지 않는 것이다.

캐릭터의 젠더 정체성 유형이 번역 전략에 미치는 영향을 통계적으로 분석하였을 때, 카이제곱 검정 결과 $\chi^2 = 32.72$, $df = 2$, $p < 0.001$ 로 중간에서 큰 효과(효과 크기(Cramér's V) = 0.416)를 가지는 것으로 나타난다. 각 번역 전략의 차이가 어느 정도 기여하는지를 더 자세히 파악하기 위해 표준화 잔차 분석을 실시하였을 때 논바이너리 캐릭터는 대체 전략을 유의미하게 많이 사용하였고(표준화 잔차 = +3.67), 수용 전략을 유의미하게 적게 사용하였다(표준화 잔차 = -3.98). 한편 바이너리 캐릭터는 대체 전략을 유의미하게 적게 사용하였으며(표준화 잔차 = -3.18), 수용 전략을 유의미하게 더 많이 사용하였다(표준화 잔차 = +3.44). 생략 전략은 통계적으로 살펴보았을 때에도 두 유형 간에 유의미한 차이를 보이지 않았다(표준화 잔차 = +0.04, -0.03).

8) 기타 전략의 경우 번역을 하면서 번역 실수로 내용이 전혀 달라져서 번역 전략을 판별할 수 없거나, 두 전략이 한꺼번에 나타난 경우에 해당된다.

이를 전략별로 더 자세히 살펴보면 아래와 같다.

(1) 대체 전략

대체 전략은 ‘she’, ‘they’와 같은 3인칭 대명사를 해당 인물의 이름이나 다른 표현으로 대체하여 분석하는 전략을 일컫는다.

- (1) Her molecules had been desynchronized from the flow of time. / 레나의 변형된 분자 구조는 시간의 흐름을 따라가지 못했다.
- (2) They excelled in tactical training and military sciences, going on to become a combat engineer. / Ngoma는 심리학과 물리학에 대한 모든 내용을 학습하는 동시에 두 명의 동생과 함께 고전 음악 훈련을 받았다.
- (3) When speaking of their understanding of human behavior, they often bring up childhood memories of people-watching and solving puzzles. / Ngoma가 본인의 인간 행동에 대한 이해를 이야기할 때, 이 인물은 사람들을 관찰하고 퍼즐을 해결했던 유년 시절의 기억을 종종 언급한다.

(1)은 바이너리(여성) 캐릭터인 레나에 대한 설명으로, ‘Her’를 ‘레나의’로 대체한 것을 볼 수 있다. 이는 앞서 언급한 바와 같이 3인칭 대명사를 활발하게 사용하지 않는 한국어에 특성에 맞추어 번역한 결과로 볼 수 있다. (2)도 마찬가지로 논바이너리 캐릭터인 Ngoma에 대해 사용된 3인칭 단수 대명사 ‘they’를 ‘Ngoma’라는 이름으로 대치한 것을 볼 수 있다.

한편 (3)에서는 대명사가 이름뿐만 아니라 다른 표현으로 대체되고 있는 것도 확인할 수 있다. (3)에서는 ‘their’, ‘they’의 두 가지 대명사가 등장하며 가장 앞의 종속절 역시 주절의 주어 ‘they’가 생략된 형태이다. 이때 한국어 번역에서는 이들을 각각 이름인 ‘Ngoma’, 자기 자신을 일컫는 말인 ‘본인’, 지시 표현인 ‘이 인물’로 표현하였다. 이미 문장 안에 지시 대상인 ‘Ngoma’가 명시되었기 때문에 ‘their’가 ‘본인의’로 번역된 것은 자연스럽지만, 세 번째의 ‘이 인물’은 다소 어색한 번역어로 볼 수 있다. 이는 앞의 종속절에서 생략된 주어를 이미 ‘Ngoma’로 번역했기 때문에 이름이 두 번 반복되는 것을 피하고 싶기 때문으로 보이는데, 이러한 경우에도 ‘they’를 ‘그들’로 번역

하는 것을 꺼린다는 점에서 논바이너리 정체성을 드러나는 대명사 ‘they’를 수용하는 번역 전략이 높은 수준으로 비선호되고 있음을 알 수 있다. 특히 대체 전략의 경우 <표 2>에서와 같이 논바이너리 캐릭터와 바이너리 캐릭터의 전략 사용 비중이 현저하게 다른데, 이 역시도 논바이너리 정체성이 3인칭 대명사 ‘they’의 번역 방식에 영향을 미친다는 가설을 뒷받침한다.

(2) 생략 전략

생략 전략은 대명사가 포함된 내용을 아예 번역하지 않는 방식으로, 대명사를 생략하는 것이 자유로울 때가 많은 한국어에서는 자연스러운 번역일 수 있다.

- (4) This is how Tejo can place his abilities at a higher accuracy. / 그래서 스킬을 정확하게 사용할 수 있는 거죠.
- (5) Clove must earn a kill or a damaging assist within a set time or they will die / 부활 후 일정 시간 내에 킬 또는 어시스트를 달성하지 않으면 사망합니다.
- (6) Clove is fearless—in how they talk, in how they live, and in how they approach every round. / 클로브가 말하는 방식, 사는 방식, 모든라운드에 접근하는 방식에서 두려움을 모르는 성격이 드러납니다.

(4)는 남성 캐릭터인 테호, (5)~(6)은 논바이너리 캐릭터인 클로브에 대한 서술이다. 이때 (4)에서는 ‘his ability’를 단순히 ‘스킬’로 번역하여 3인칭 대명사를 생략하였다. (5) 역시 ‘they will die’를 ‘사망합니다’로 번역하여 마찬가지로 3인칭 대명사인 주어를 생략한 것을 알 수 있다.⁹⁾ (6)에서는 ‘how they talk, how they live, and in how they approach every round’로 주어 ‘they’가 3번 등장하지만 한국어 번역에서는 모두 생략되었다. 그러나 사실 이들은 모두 자연스러운 한국어 문장이기도 하다. <표 2>에서도 볼 수 있듯이 생략 전략의 경우 논바이너리와 바이너리 캐릭터에 따라 큰 차이가 나지 않으며, 이는 생략 전략의 경우 영어를 한국어로 번역하는 과정에서 자연스럽게 적용되는 전략이기 때문으로 보인다.

9) 해당 문장에서는 전체 문장의 주어인 ‘Clove’ 자체를 생략하였다.

(3) 수용 전략

수용 전략은 원문에 있는 3인칭 대명사를 그대로 번역하는 전략이다.

- (7) After facing suspension due to multiple violent outbursts in the line of duty, she subsequently chose to join the private sector as a bodyguard. / 근무 도중에 보인 몇 차례의 폭력적 행동으로 인해 정직을 당한 그녀는 민간 부문에서 경호원으로 일하기로 결정했다
- (8) This aptitude, as well as her dedicated study of languages, served her well when she moved to Tokyo to study at the Metropolitan Police Academy. / 이러한 적성과 언어에 대한 헌신적인 학구열은 그녀가 경시청 경찰학교에서 공부하기 위해 도쿄로 건너왔을 때 큰 도움이 되었다.
- (9) They have a habit of diverting the conversation to theories of psychology, rather than how it applies to them / 그들은 심리학이 자신들에게 적용되는 방식보다는 대화를 심리학적 이론으로 전환하는 습관이 있다
- (10) Their parents, one Belgian and the other Congolese, were happy to support all three siblings in their (quite different) career choices / 벨기에인과 콩고인인 그들의 부모는 세 자식의 상이한 진로 결정을 흔쾌히 지지해 주었다

(7)은 여성 캐릭터인 Azami에 대한 설명이며 (7)에서는 주어 ‘she’가 ‘그녀’로 그대로 번역되었다. (8)에서도 주어 ‘she’가 ‘그녀’로 번역되었지만, 같은 문장에 있는 목적격과 소유격 대명사들은 모두 생략되는 것도 확인할 수 있다. 바이너리 캐릭터의 경우 이러한 수용 전략은 <표 2>에서 확인할 수 있듯이 24.5% 정도로 상대적으로 활발하게 사용되고 있다.

반면 (9)과 (10)은 논바이너리 캐릭터인 Ngoma에 대한 설명이다. 이때 (9)에서는 논바이너리 캐릭터를 가리키는 주어 ‘they’를 그대로 ‘그들’로 번역하고 있다. 한편 (10)에서도 역시 ‘their parents’를 ‘그들의 부모’로 번역하여 논바이너리 정체성을 나타내는 3인칭 단수 소유격 대명사 ‘their’를 ‘그들의’로 번역하였다. 다만 (10)의 경우 같은 문장에 자식이 세 명 있음을 언급하고 있어, 이 ‘그들’이 세 자식, 즉 3인칭 복수 대명사로 읽힐 수도 있다. 따라서 본 연구를 위해 모집한 데이터 전체에서 논바이너리 대명사 ‘they’가

다른 해석의 가능성 없이 그대로 수용되어 번역된 것은 단 1건에 불과하다.

한편 3인칭 대명사 자체에 대한 번역이 아니기 때문에 본 연구의 대상에는 포함되지 않았지만, 논바이너리 정체성에 대한 거부 전략으로 해석할 가능성이 있는 경우가 전체 데이터에서 한 건 존재한다.

- (11) But with their excavating tools and quick wit, Sloan managed to fend off any would-be troublemakers. / 그는 발굴 도구와 재치 있는 순발력으로 도둑들을 전부 막아냈습니다.

(11)에서 3인칭 대명사인 ‘their’는 한국어로의 번역 과정에서 생략된 것을 확인할 수 있다. 다만 전체 문장의 주어인 ‘Sloan’은 3인칭 대명사로 번역되었는데, 해당 캐릭터는 논바이너리임에도 불구하고 ‘그’로 번역되었다.

물론 이때 ‘그’가 남성을 나타내는 표현인지는 확실하지 않다. <표준국어대사전>에 따르면 ‘그’는 “말하는 이와 듣는 이가 아닌 사람을 가리키는 삼인칭 대명사. 앞에서 이미 이야기하였거나 듣는 이가 생각하고 있는 사람을 가리킨다. 주로 남자를 가리킬 때 쓴다.” 따라서 ‘주로’ 남자를 가리키는 것은 맞지만, 원칙적으로 여성과 남성을 모두 지칭할 수 있기 때문이다. 따라서 이때 사용된 ‘그’는 해당 캐릭터의 논바이너리 정체성을 거부하고 남성으로 표현하려는 거부 전략일 수도 있지만, 반대로 남성과 여성을 모두 포괄할 수 있는 대명사를 사용하여 논바이너리 정체성을 표현할 수 있는 새로운 전략을 개발하려는 번역자의 노력일 수도 있을 것이다.

4.2. 문장 성분, 조음 위치, 게임별 전략 분석

이번 절에서는 3인칭 대명사가 가지고 있는 문장 성분, 조음 위치, 게임에 따라 전략에 차이가 있는지를 알아보려고 한다.

(1) 문장 성분에 따른 전략 비교

3인칭 대명사가 맡은 문장 성분을 주어, 목적어, 관형어(소유격)에 따라 나누어 분석하였다. 이 중 주어 위치에서의 번역 전략 비율은 아래와 같다.

표 3
주격 대명사의 번역 전략

	대체	생략	수용	기타	합계
바이너리	12(27.3%)	19(43.2%)	12(27.3%)	1(2.3%)	44(100%)
논바이너리	17(51.5%)	15(45.5%)	4(3.0%)	0	33(100%)

<표 3>에서 확인할 수 있는 것과 같이 주어 위치에서는 논바이너리 캐릭터에 대한 대체 전략 사용이 바이너리 캐릭터보다 현저히 높게 나타났으며(51.5% 대 27.3%), 수용 전략은 상대적으로 매우 낮게 나타났다(3.0% 대 27.3%). 이는 전체에서의 전략 구성과 크게 다르지 않은 모습이기도 하다.

표 4
소유격 대명사의 번역 전략

	대체	생략	수용	기타	합계
바이너리	5(10.2%)	35(71.4%)	9(18.4%)	0	49(100%)
논바이너리	11(27.5%)	28(70.0%)	1(2.5%)	0	40(100%)

소유격 위치에서는 두 집단 모두 생략 전략이 가장 높은 비중을 차지했으며, 논바이너리 캐릭터의 경우 대체 전략 사용이 바이너리 캐릭터보다 상대적으로 높게 나타났다(27.5% 대 10.2%). 특히 소유격의 경우 모든 유형에 걸쳐 생략 전략의 사용 비중이 높는데, 이는 지시 대상의 젠더에 상관없이 소유격 대명사는 생략하는 것이 가장 선호된다는 것을 시사한다.

표 5
목적격 대명사의 번역 전략

	대체	생략	수용	기타	합계
바이너리	0	10(58.8%)	6(35.3%)	1(5.9%)	17(100%)
논바이너리	4(50.0%)	4(50.0%)	0	0	8(100%)

목적어 위치에서는 가장 극명한 차이가 나타났다(<표 5>). 논바이너리 캐릭터의 경우 대체와 생략 전략이 각각 50%인 반면, 바이너리 캐릭터의 경

우 대체 전략이 전혀 사용되지 않았고 수용 전략이 35.3%로 높게 나타났다.

카이제곱 검정 결과, 모든 문법적 역할에서 논바이너리 캐릭터와 바이너리 캐릭터의 번역 전략 차이는 모든 위치에서 유의미하게 나타났다.

- 주격: $\chi^2 = 10.28$, $p < 0.01$, 효과 크기(Cramér's V) = 0.365 (중간 정도의 효과)
- 소유격: $\chi^2 = 8.61$, $p < 0.01$, 효과 크기(Cramér's V) = 0.311 (중간 정도의 효과)
- 목적격: $\chi^2 = 11.87$, $p < 0.01$, 효과 크기(Cramér's V) = 0.689 (큰 효과)¹⁰⁾

따라서 모든 문법적 역할에서 논바이너리 캐릭터와 바이너리 캐릭터 간의 번역 전략에 유의미한 차이가 있음을 확인할 수 있으며, 소유격 대명사의 경우 생략되는 경우가 잦고, 목적격 대명사는 특히 지시 대상의 젠더 정체성에 큰 영향을 받는다.

(2) 조응 위치에 따른 전략 비교

본 연구에서는 지시 위치, 즉 지시 대상이 문장 내부에 있는지 외부에 있는지에 따라 번역 전략이 어떻게 달라지는지도 추가적으로 분석하였다.

문장 내부 지시의 경우, 논바이너리 캐릭터와 바이너리 캐릭터 간에 뚜렷한 차이가 관찰되었다. 논바이너리 캐릭터는 대체(33.3%), 생략(66.7%), 수용(0%)의 비율을 보이는 반면, 바이너리 캐릭터는 대체(7.7%), 생략(73.1%), 수용(19.2%)의 비율을 나타냈다. 특히 주목할 만한 결과는 지시 대상이 문장 내부에 있을 때 논바이너리 젠더 표지가 전혀 수용되지 않았다는 점이다.

10) 목적어 위치에서의 효과가 가장 크지만, 이는 목적어의 경우 전체 샘플 사이즈가 작기 때문에 과대대표된 것으로 볼 수도 있을 것이다.

표 6
문장 내부 지시일 경우 번역 전략

	대체	생략	수용	기타	합계
바이너리	4(7.7%)	38(73.1%)	10(19.2%)	1(1.9%)	53
논바이너리	7(33.3%)	14(66.7%)	0	0	21

문장 외부 지시의 맥락에서도 유사한 패턴이 나타난다. 바이너리 캐릭터는 대체(23.2%), 생략(46.4%), 수용(30.4%), 논바이너리 캐릭터는 대체(41.7%), 생략(55.0%), 수용(3.3%)의 비율을 보였다. 문장 외부 지시의 경우 내부 지시에 비해 논바이너리 젠더 표지의 수용률이 약간 높아지기는 했으나(0%에서 3.3%), 여전히 바이너리 캐릭터의 수용률(30.4%)에 비해 현저히 낮은 수준을 유지했다. 이러한 결과는 지시 위치와 관계없이 논바이너리 정체성을 번역 텍스트에서 온전히 수용하는 것이 어려운 상황임을 보여준다.

표 7
문장 외부 지시일 경우 번역 전략

	대체	생략	수용	기타	합계
바이너리	13(23.2%)	26(46.4%)	17(30.4%)	1(1.8%)	57
논바이너리	25(41.7%)	33(55.0%)	2(3.3%)	0	60

통계적 분석을 통해 이러한 차이의 유의성을 검증한 결과, 논바이너리 캐릭터와 바이너리 캐릭터 간의 번역 전략 차이는 모두 통계적으로 유의미한 것으로 확인되었다(내부 지시: $\chi^2 = 10.65$, $p < 0.01$, Cramér's $V = 0.382$; 외부 지시: $\chi^2 = 16.34$, $p < 0.01$, Cramér's $V = 0.375$).

특히 흥미로운 점은 지시 위치(내부/외부)가 캐릭터 유형에 따라 다른 영향을 미친다는 점이다. 바이너리 캐릭터의 경우, 지시 위치는 번역 전략 선택에 통계적으로 유의미한 영향을 미쳤다($\chi^2 = 8.69$, $p < 0.01$, Cramér's $V = 0.284$). 반면 논바이너리 캐릭터에서는 지시 위치에 따른 번역 전략의 차이가 통계적으로 유의미하지 않았다($\chi^2 = 1.34$, $p > 0.05$, Cramér's $V = 0.129$). 이러한 결과는 번역가들이 바이너리 젠더 표지를 번역할 때는 조응 위치(문장 내부인지 외부인지)에 민감하게 반응하여 번역 전략을 조정하지

만, 논바이너리 젠더 표지를 번역할 때는 조음 위치와 관계없이 일관된 전략(주로 대체와 생략)을 적용하는 경향이 있음을 뜻한다. 즉 논바이너리 대명사에 대응하는 확립된 한국어 대명사가 없다는 사실 자체가 조음 위치라는 문맥 요소보다 더 강력하게 작용하고 있다는 것이다.

(3) 게임별 전략 비교

본 연구에서 분석한 4개 게임(레인보우 식스, 발로란트, 오버워치, 에이팩스 레전드)의 논바이너리 캐릭터와 바이너리 캐릭터에 대한 번역 전략 분포를 정리하면 다음과 같다.

표 8
게임별 바이너리 캐릭터 번역 전략

	대체	생략	수용	기타	합계
레인보우 식스	1(2.5%)	21(52.5%)	17(42.5%)	1(2.5%)	40
발로란트	6(21.4%)	22(78.6%)	0	0	28
오버워치	6(18.8%)	17(53.1%)	8(25.0%)	1(3.1%)	32
에이팩스 레전드	4(40.0%)	4(40.0%)	2(20.0%)	0	10

표 9
게임별 논바이너리 캐릭터 번역 전략

	대체	생략	수용	기타	합계
레인보우 식스	13(40.6%)	17(53.1%)	2(6.3%)	0	32
발로란트	10(41.7%)	14(58.3%)	0	0	24
오버워치	5(33.3%)	10(66.7%)	0	0	15
에이팩스 레전드	4(36.4%)	7(63.6%)	0	0	11

논바이너리 캐릭터와 바이너리 캐릭터의 번역 전략은 게임별로 상당한 차이를 보이고 있다. 레인보우 식스는 유일하게 논바이너리 캐릭터에 대해

수용 전략(6.3%)을 사용한 게임이며, 발로란트는 바이너리 캐릭터에 대해서도 수용 전략을 전혀 사용하지 않은 유일한 게임이다. 에이팩스 레전드는 바이너리 캐릭터에 대한 대체 전략 비율(40.0%)이 가장 높으며, 이는 논바이너리 캐릭터(36.4%)와 유사한 수준이다. 한편 오버워치는 논바이너리 캐릭터에 대한 생략 전략 비율(66.7%)이 가장 높은 것으로 나타난다.

논바이너리 캐릭터의 번역 전략이 게임에 따라 유의미한 차이를 보이는지 검증하기 위해 카이제곱 검정을 실시한 결과¹¹⁾ $\chi^2 = 0.356$, $df = 3$, $p = 0.949$ 로 게임에 따른 번역 접근 방식에서 차이점이 발견되지 않았다. 한편 바이너리 캐릭터에 경우에는 $\chi^2 = 29.84$, $df = 6$, $p < 0.001$ 로 번역 전략 분포가 게임별로 통계적으로 매우 유의미한 차이를 보였다. 특히 레인보우 식스와 오버워치는 수용 전략의 비율이 높은 반면, 발로란트는 생략 전략의 비율이 현저히 높게 나타났다.

각 게임별로 지시 대상의 젠더 정체성에 따른 전략에 차이가 있는지를 검정한 결과 레인보우 식스($\chi^2 = 18.43$, $df = 2$, $p < 0.001$)와 오버워치($\chi^2 = 7.23$, $df = 2$, $p = 0.027$)에서는 논바이너리 캐릭터와 바이너리 캐릭터 간의 번역 전략에 통계적으로 유의미한 차이가 있으며, 특히 레인보우 식스에서는 그 차이가 매우 크게 나타났다(효과 크기(Cramér's V) = 0.544). 반면 발로란트($\chi^2 = 2.89$, $df = 1$, $p = 0.089$)와 에이팩스 레전드($\chi^2 = 2.38$, $df = 2$, $p = 0.304$)에서는 두 캐릭터 유형 간의 번역 전략 차이가 유의미하지 않았다.

5. 결론

본 연구는 논바이너리 젠더 정체성을 가진 인물의 영어 대명사가 한국어로 어떻게 번역되는지 살펴보기 위해 온라인 게임 캐릭터 소개 텍스트를 분석하였다. 4개의 게임에서 논바이너리 캐릭터와 바이너리 캐릭터의 영문 소개와 한국어 번역을 비교 분석한 결과, 논바이너리 캐릭터의 대명사 번역에서는 수용 전략이 현저히 낮게 나타나고, 대체 전략이 바이너리 캐릭터에

11) 레인보우 식스만이 수용 전략을 사용했고 해당 빈도가 낮아(2건), 정확한 통계 분석을 위해 대체와 생략 전략만을 대상으로 분석을 진행하였다.

비해 훨씬 더 많이 활용되는 것을 확인할 수 있었다.

본 연구의 분석 결과, 논바이너리 정체성을 나타내는 영어 대명사 'they/them'의 한국어 번역은 대체(39.5%)와 생략(58.0%) 전략이 주를 이루며, 수용 전략(2.5%)은 거의 사용되지 않는 것으로 나타났다. 반면 바이너리 캐릭터의 경우 생략(58.2%), 수용(24.5%), 대체(15.5%) 순으로 나타났다. 특히 번역가들이 논바이너리 대명사를 번역할 때 이를 대체적으로 피하려는 경향이 강하게 나타났다.

생략 전략이 논바이너리와 바이너리 캐릭터 모두에게 비슷한 비율(약 58%)로 적용되는 것은 한국어의 구조적 특성상 대명사 생략이 자연스러운 현상임을 반영한다. 한국어에서는 3인칭 대명사를 빈번하게 사용하지 않는 경향이 있으며, 주어 생략이 자연스럽게 이루어지는 경우가 많다. 그러나 생략이 아닌 경우 바이너리 캐릭터는 24.5%가 수용 전략을 사용한 반면, 논바이너리 캐릭터는 단 2.5%만이 수용 전략을 사용했다는 점에서 현저한 차이를 보인다. 번역 과정에서 특히 '그'를 사용한 사례가 중의적으로 해석될 수 있는데, 한국어의 '그'는 사전적으로 “주로 남자를 가리킬 때 쓴다”고 정의되어 있으나, 원칙적으로는 성별에 관계없이 사용될 수 있는 3인칭 대명사이다. 따라서 논바이너리 인물에 대해 '그'를 사용한 경우, 이것이 논바이너리 정체성을 거부하는 전략인지, 아니면 성별 중립적 대명사로 활용하려는 시도인지 명확히 판단하기 어렵다.

문법적 역할(주격, 소유격, 목적격)에 따른 분석 결과, 모든 위치에서 논바이너리 캐릭터와 바이너리 캐릭터 간의 번역 전략에 유의미한 차이가 있음이 확인되었다. 특히 소유격 대명사의 경우 생략 전략이 두 캐릭터 유형 모두에서 가장 높은 비중을 차지했다. 조음 위치에 따른 분석에서는 바이너리 캐릭터의 경우 조음 위치에 따라 번역 전략이 유의미하게 달라졌으나, 논바이너리 캐릭터의 경우 조음 위치와 관계없이 일관된 전략 패턴을 보였다. 이는 논바이너리 정체성을 번역할 때 번역가들이 직면하는 언어적 제약이 문맥적 요소보다 더 강력하게 작용하기 때문으로 보인다.

이외에도 전반적으로 게임별 번역 전략의 차이가 크고, 일부 사례에서는 원문의 내용이 번역 과정에서 완전히 누락되기도 하는 등 번역의 품질이 높지 않은 것을 확인할 수 있었다. 이는 게임 업계의 번역 자체에 대한 전체

적인 교육과 투자, 연구가 이루어져야 함을 드러낸다고 볼 수 있다.

본 연구 결과는 논바이너리 정체성의 번역이 단순한 언어적 전환이 아닌 문화적 이데올로기적 작업임을 보여준다. 번역은 단순히 원문의 의미를 전달하는 것을 넘어, 목표 언어 공동체의 사회적 인식에도 영향을 미치는 중요한 과정이다(Spurline, 2014). 현재 한국어에는 논바이너리 정체성을 명시적으로 표현할 수 있는 확립된 대명사가 없으나, 한국어의 3인칭 대명사 체계가 근대화 과정에서 서구와 일본의 영향을 받아 형성된 것처럼 논바이너리 정체성의 언어적 표현 역시 언어 간 접촉을 통해 새롭게 형성될 가능성이 없다고 볼 수는 없을 것이다.

이러한 과정은 세계화 또는 문화적 식민지화의 맥락에서도 이해될 필요가 있다. 서구에서 발전한 젠더 개념과 표현이 번역을 통해 한국어에 도입되는 과정은 문화적 자본을 배분하고 전이하는 과정으로 볼 수 있으며, 이 과정에서 번역은 핵심 매개체로 기능한다. 따라서 한국어에서 논바이너리 정체성의 번역은 단순한 언어적 문제를 넘어, 문화적 정체성과 권력의 문제로 확장될 수도 있는 것이다. 따라서 앞으로 번역 현장에서 이러한 문화적 감각을 동반하여 논바이너리 정체성을 존중하고 가시화할 수 있는 지침의 개발이 필요하며, 논바이너리 정체성을 표현할 수 있는 새로운 한국어 대명사의 발전 가능성에 대한 논의도 이루어져야 할 것이다.

본 연구는 게임 캐릭터 소개 텍스트를 중심으로 분석하였기 때문에, 다른 장르나 맥락에서의 논바이너리 정체성 번역에 대한 이해를 제공하는 데는 한계가 있다. 향후 연구에서는 소설, 영화, TV 프로그램 등 다양한 장르에서의 논바이너리 정체성 번역을 분석하여 더 포괄적인 이해를 도모할 필요가 있다. 논바이너리를 포함한 다양한 젠더 정체성에 대한 인식과 표현은 계속해서 변화하고 발전하고 있으며, 본 연구가 한국어에서의 논바이너리 정체성 표현에 대한 이해를 넓히는 데 기여할 수 있기를 기대한다.

참고문헌

<1차 자료>

- Blizzard Entertainment. (n.d.). Tracer: Hero Information. Retrieved March 12, 2025, from <https://overwatch.blizzard.com/en-us/heroes/tracer/>
- Blizzard Entertainment. (n.d.). Venture: Hero Information. Retrieved March 12, 2025, from <https://overwatch.blizzard.com/en-us/heroes/venture/>
- Electronic Arts. (n.d.). Apex Legends Character: Bloodhound. Retrieved March 12, 2025, from <https://www.ea.com/en/games/apex-legends/apex-legends/characters-hub/bloodhound>
- Electronic Arts. (n.d.). Apex Legends Character: Crypto. Retrieved March 12, 2025, from <https://www.ea.com/games/apex-legends/apex-legends/characters-hub/crypto>
- Riot Games. (n.d.). Clove: Death is only the beginning. Retrieved March 12, 2025, from <https://playvalorant.com/en-us/news/game-updates/clove-death-is-only-the-beginning/>
- Riot Games. (n.d.). Tejo: Man of Action. Retrieved March 12, 2025, from <https://playvalorant.com/en-us/news/game-updates/tejo-man-of-action/>
- Ubisoft. (n.d.). Rainbow Six Siege Operator: Azami. Retrieved March 12, 2025, from <https://www.ubisoft.com/en-us/game/rainbow-six/siege/game-info/operators/azami>
- Ubisoft. (n.d.). Rainbow Six Siege Operator: Sens. Retrieved March 12, 2025, from <https://www.ubisoft.com/en-us/game/rainbow-six/siege/game-info/operators/sens>

<2차 자료>

- 김세미. (2023). 영화 영한 자막 번역에 나타난 퀴어 인식에 대한 변화. 영상 문화콘텐츠연구, 30, 275-300.
- 신나안. (2018). 퀴어영화포스터 번역에서 퀴어코드의 이성애화. 통역과 번역, 20(3), 21-48.

- 안영희. (2001). 삼인칭대명사 <He> <She> 의 일본어 한국어 번역 — 번역에 의한 새로운 소설담론. *일본어문학*, 17, 147-172.
- 이기문. (1978). 국어의 삼인칭 대명사, 관악 어문 연구, 3, 325-338.
- 이상빈. (2016). 자막번역에 의한 여성 재현의 변이: 영화 <섹스 앤 더 시티 2> 의 여성주의를 중심으로. *통번역학연구*, 20(2), 59-80.
- 지윤주, 이상빈. (2020). 퀴어소설 번역에서의 섹슈얼리티 재현: 번역서 [브록백 마운틴] 두 편을 비교하며. *T&I REVIEW*, 10(2), 135-151.
- Allarkaha. (2024). What Are the 72 Other Genders?, *MedicineNet*.
- Andone, O.-H. (2002). Gender issues in translation. *Perspectives*, 10(2), 135-150.
DOI: 10.1080/0907676X.2002.9961439
- Butler, J. (1990). *Gender Trouble*. Routledge.
- Chomsky, N. (1981). *Lectures on government and binding*. Dordrecht: Foris Publications.
- Cohen, C. J. (2020). Punks, bulldaggers, and welfare queens: The radical potential of queer politics?. In McCann et al. (Eds.), *Feminist Theory Reader* (pp. 311-323). Routledge.
- Hall, S. W. (1980). Encoding/Decoding. In S. Hall, D. Hobson, A. Lowe, & P. Willis (Eds.), *Culture, Media, Language: Working Papers in Cultural Studies* (pp. 63-87). London: Hutchinson.
- Spurlin, W. J. (2014). Queering translation. In Said Faiq (Eds.), *A companion to translation studies* (pp. 298-309), Wiley.
- West, C., & Zimmerman, D. H. (1987). Doing gender. *Gender & society*, 1(2), 125-151.

A Linguistic Approach to Queer Translation – Focusing on Non-Binary Identity

Huijae Yu (yhuijae@gmail.com)

Department of Korean Language and Literature, Yonsei University

Abstract

This study explores how non-binary gender identity, particularly the use of the singular ‘they/them’ pronouns in English, is translated into Korean. Through a comparative analysis of character descriptions from four online games (Rainbow Six, Valorant, Overwatch, and Apex Legends), the study aims to demonstrate how translation strategies differ between non-binary and binary characters. The analysis reveals three dominant strategies: substitution, omission, and acceptance. While omission rates were similar between binary and non-binary characters (approximately 58%), reflecting Korean’s tendency to omit personal pronouns, non-binary characters experienced significantly higher substitution rates (39.5% vs 15.5%) and dramatically lower acceptance rates (2.5% vs 24.5%) compared to binary characters. These differences were statistically significant across all grammatical positions. Additionally, while binary character translations varied according to anaphoric position, non-binary character translations maintained consistent strategies regardless of context, suggesting translators face stronger constraints when representing non-binary identity than when managing general linguistic considerations. The findings indicate that non-binary identity translation into Korean faces significant linguistic and cultural challenges, reflecting both the absence of established gender-neutral pronouns in Korean and possible resistance to or unfamiliarity with non-binary concepts. This research contributes to our understanding of how gender identity is linguistically negotiated across languages and cultures, while highlighting the need for more inclusive translation practices in response to the evolving global landscape of gender representation.

Keywords: Non-binary; queer translation; game translation; gender in translation; queer linguistics

키워드: 논바이너리, 퀴어 번역, 게임 번역, 번역과 젠더, 퀴어언어학

유희재(<https://orcid.org/0009-0003-7067-8968>)

연세대학교 국어국문학과 강사

yhuijae@gmail.com

논문 투고일: 2025년 5월 13일

1차 심사 완료일: 2025년 6월 1일

2차 심사 완료일: 2025년 6월 10일

게재 확정일: 2025년 6월 15일