

게임 텍스트의 특성 분석에 기반한 현행 번역 품질 평가의 한계와 방향성

김홍균(동국대학교, 서울)

김순영(동국대학교, 서울)

1. 서론

만기론(Mangiron, 2018)은 게임 번역의 주요 화두들로 ‘접근성, 수용, 품질과 협업 번역, 기술’이라는 네 가지 주제를 제시하였다. 이에 부합하듯, 최근 국내의 게임 번역 논의 또한 상당수 게임 플레이어의 수용과 관련된 문제들을 다루기 시작하였다. 게임 플레이어들의 인식과 기대, 시장에서의 역할과 영향력, 그리고 ‘팬 번역’을 만들어내는 생산자로서의 역할 등을 살펴본 연구들은, 다수의 게임 플레이어가 게임 번역의 품질을 자신의 게임 경험에 중요한 영향을 미칠 수 있는 요인으로 인식하고 있음을 공통적으로 보여준다(김민서와 조성은 2025; 김정연, 2025; 김홍균과 김순영, 2023; 김홍균, 2025; 박수진, 2021; 이현표, 2025).

베르날-메리노(Bernal-Merino, 2015, p. 40)는 번역의 품질이 게임 경험에 영향을 끼칠 수 있음을 시사하였다. 번역된 게임 작품에 원본의 기계적 기능이 그대로 유지되었더라도, ‘오역, 모호한 설명문, 불명확한 메뉴’와 같은 번역상의 문제로 인해 플레이어의 게임 경험(playability)이 저하될 수 있다는 것이다. 이처럼 게임 번역 품질의 중요성은 점차 강조되고 있으나, 이를 어

떻게 평가할 것인지에 대한 논의는 아직 미흡한 상황이다. 본고에서는 그 원인 중 하나로 게임에 활용되는 텍스트의 다양성에 주목하였다. 예를 들어, 영화에서는 등장인물 간의 대화문이라는 단일 텍스트가 매우 큰 비중을 차지하며, 이를 전달하는 번역 매체인 자막은 정해진 공간에 동일한 형태로 제시된다. 소설에서는 등장인물 간의 대화문뿐만 아니라 심리 묘사문, 상황 묘사문 등 서로 다른 텍스트들이 함께 활용되지만, 이들 역시 줄거리라는 동일한 형식의 매체를 통해 정해진 공간 안에서 제시된다. 반면 게임의 경우, 대화문·심리 묘사문·상황 묘사문과 같은 작품의 서사와 관련된 텍스트들 뿐만 아니라 규칙·조작 방법 등을 전달하는 설명문, 나아가 작품의 서사와 플레이와는 무관하게 게임 플레이어에게 유머적 효과를 발생시키는 것만을 목적으로 하는 텍스트(플레이버 텍스트) 등 서로 다른 기능과 성격을 지닌 다양한 텍스트들이 함께 활용된다. 뿐만 아니라, 이와 같은 다양한 텍스트들이 서로 다른 색상, 크기, 폰트로 구분되어 배치되며, 각 텍스트가 제시되는 공간 또한 각기 상이하다. 더 나아가 일부 작품에서는 게임 플레이어가 텍스트가 배치되는 공간을 임의로 설정할 수 있는 기능까지 제공된다. 즉, 게임 번역의 품질 평가는 역할, 기능, 형태가 서로 다른 복수의 텍스트 번역을 대상으로 하게 되며, 따라서 단일한 텍스트만을 전제로 설계된 기존의 번역 품질 평가 방법을 그대로 적용하기에는 한계가 있다. 이러한 맥락하에 본고에서는 다음과 같은 질문들에 대한 답을 구하고자 한다.

첫째, 하나의 게임 작품에서 활용되는 서로 다른 텍스트들은 각각 어떠한 기능적 특성을 지니며, 작품의 서사 및 플레이 경험 속에서 어떠한 역할을 수행하는가? 둘째, 텍스트 간의 기능적 차이를 고려할 때, 현재 게임 번역 업계에서는 번역 품질을 어떠한 방식으로 평가하고 있으며, 어떤 평가 기준과 접근 방법들이 활용되고 있는가? 셋째, 현재 통용되고 있는 게임 번역 품질 평가 방법들은 어떠한 한계를 지니며, 게임 매체의 특성을 반영한 번역 품질 평가를 위해 어떠한 개선 방향이 제시될 수 있는가? 본 연구는 게임이라는 매체가 지니는 다층적 텍스트 구성의 특성을 바탕으로, 게임 번역 품질 평가의 현황과 한계를 분석하고, 이를 토대로 향후 게임 번역 품질 평가 논의의 확장 가능성과 방향성을 모색하는 것을 목표로 한다.

2. 게임 텍스트의 분류 및 특징

하나의 게임 작품에는 다양한 종류의 텍스트가 활용될 수 있다. 시스템 메시지·튜토리얼 등은 규칙, 진행을 위해 사용 가능한 수단, 달성해야 할 목표와 결과 등의 게임 조작 및 진행과 관련된 정보를 전달한다. 등장인물 간의 대화·상황 묘사·나레이션 등은 서사와 관련된 정보를 전달한다. 나아가 게임 조작 및 서사와는 별개로 상품 구매를 유도하는 광고문, 추가적인 즐거움을 제공하는 플레이어 텍스트 등도 활용될 수 있다(김홍균, 2025; 이상빈, 2013; Kim, 2022).

이처럼 다양한 종류의 텍스트는 주로 기능을 기준으로 분류되고 있다(김정연, 2024; Kim, 2022; O'Hagan & Mangiron, 2013). 라이스(Reiss, 1971/2000)에 기반하여, 오헤이건과 만기론(O'Hagan & Mangiron, 2013)은 게임 텍스트를 정보적 텍스트, 표현적 텍스트와 설득적 텍스트라는 세 유형으로 분류하였다. 이에 따르면 게임의 조작 및 진행과 관련된 텍스트는 정보적 텍스트로, 정보의 정확한 전달이 강조된다. 이어서 서사와 관련된 텍스트들은 표현적 텍스트로, 형식·심미적 효과 등이 강조된다.¹⁾ 마지막으로 조작 및 서사와는 별개로 추가 상품 구매를 유도하거나 유머적 효과를 유발하는 텍스트는 설득적 텍스트로, 게임 플레이어로부터 의도된 반응을 이끌어내는 것이 강조된다.²⁾

1) 작품의 서사와 관련된 텍스트 또한 줄거리·인물 간의 관계 등과 같은 서사와 관련된 정보를 제공한다는 점에 있어 해당 텍스트도 정보적 텍스트가 아닌지에 대한 반문이 제기될 수도 있다. 이때 여기에서의 정보는 규칙, 조작 및 진행을 위해 필요한 정보와는 다른 성질을 지니고 있음을 강조해 두고자 한다. 게임 분야에서 규칙, 조작 및 진행과 같은 게임 메카닉(mechanics)과 관련된 정보는 게임 이용에 있어 '필수 불가결'한 것이다. 반면 서사와 관련된 내용들의 경우, 진행에 있어 반드시 필요하지는 않은 '부차적인 것'으로 설명될 수 있다. 가령 『Tetris』(1985)와 같이 줄거리가 아예 존재하지 않거나 비교적 중요성이 낮은 작품들은 시장에서 어렵지 않게 찾아볼 수 있다. 이러한 맥락하에, 게임 번역을 연구한 학자들 대부분은 서사와 관련된 정보를 제공하는 텍스트를 표현적 텍스트로 설명하고 있다(김정연, 2024; Kim, 2022; O'Hagan & Mangiron, 2013).

2) 기능을 중심으로 하는 게임 텍스트의 분류를 다룬 김정연(2024), 김(Kim, 2022), 오헤이건과 만기론(2013)의 연구에서 설득적 텍스트의 사례로는 주로 게임 내부

그러나 실제 게임 내부에는 위에서 제시한 세 가지 대표적 기능만으로는 분류하기 어려운 텍스트들도 상당수 발견된다. 가령 스킬·아이템 명칭은 조작과 관련된 정보를 전달함과 동시에 시적·유머적 효과를 발생시키는 경우도 많다. 마찬가지로 대화문·상황 묘사문도 작품 속 인물을 통해 조작 및 진행을 위해 필요한 정보를 전달하기 위해 활용되기도 한다. 본고에서는 이와 같이 복수의 기능을 지닌 텍스트들을 ‘혼성형 텍스트’라 정의하고자 한다.³⁾ 다음의 표는 기능을 중심으로 분류된 게임 텍스트들의 역할 및 세부 종류를 정리한 것이다.

표 1
게임 텍스트의 유형 및 세부 종류

기능별 텍스트 유형	게임 내 역할	세부 종류
정보적 텍스트	게임의 규칙, 조작 및 진행을 위해 필요한 정보의 전달	·유저 인터페이스(UI)와 메뉴 ·시스템 메시지 ·튜토리얼 ·설명문
표현적 텍스트	게임의 서사와 관련된 정보의 전달	·서사문 ·대화문
설득적 텍스트	상품 구매 유도, 조작·진행 및 서사와는 별도의 추가적 즐거움 제공 등	·광고문 ·플레이버 텍스트
혼성형 텍스트	다양한 역할을 동시에 수행	-

한편 본고에서는 각각의 텍스트 유형별 사례를 살펴보기 앞서, 각각의

에 삽입되는 광고문만이 제시되고 있다. 한편, 본고에서는 게임 번역 분야에서 설득적 텍스트로 설명된 텍스트 유형이 라이스(Reiss, 1989)가 제시한 호소적 텍스트를 바탕으로 하고 있으며, ‘효과의 증가’가 강조되는 호소적 텍스트가 반드시 광고문만을 뜻하는 것은 아님을 바탕으로 유머 효과만을 목적으로 활용되는 텍스트 또한 게임의 설득적 텍스트의 범위 내에 포함될 수 있을 것으로 판단하였다.

- 3) 이상빈(2010)은 라이스(2000)의 기능에 따른 텍스트 분류의 맥락에서 다양한 기능을 동시에 지닌 텍스트들을 설명하기 위해 ‘혼성형 텍스트(mixed-form text)’라는 표현을 활용한 바 있다.

텍스트가 작품 내에서 차지하는 비중과 그 중요성이 게임에 따라 달라질 수 있음을 밝혀두고자 한다. 가령 김(Kim, 2022, pp. 30-31)은 게임의 분류가 ‘번역의 대상이 될 수 있는 게임 구성 요소들(assets)’의 집합을 기준으로, ‘줄거리 중심적이며 복잡한 게임’과 ‘간단한 게임’으로 구분될 수 있다고 보았다. 전자의 게임들에서는 작품의 핵심인 줄거리를 플레이어에게 전달하기 위한 표현적 텍스트가 차지하는 비중이 매우 크며, 그 중요성 또한 높다. 반면 줄거리가 중요하지 않거나 아예 존재하지 않는 후자의 게임들에서 서사적 텍스트가 차지하는 비중은 매우 적으며, 그 중요성 또한 낮다. <그림 1>은 ‘줄거리 중심적이며 복잡한 게임’인 RPG 장르 게임 『발더스 게이트 2』(『Baldur's Gate II』, 2000)와 ‘간단한 게임’인 퍼즐 장르 게임 『레일바운드』(『Railbound』, 2022)의 사례이다. 그림을 통해 확인할 수 있듯, 하나의 게임 작품 내에서 텍스트가 차지하는 비중과 그 중요성은 작품별로 달라질 수 있다.

그림 1

‘줄거리 중심적이며 복잡한 게임’과 ‘간단한 게임’의 사례
(좌측 - 『Baldur's Gate II』; 우측 - 『Railbound』)



게임별 텍스트 비중 및 그 중요성의 차이는 비단 서사적 텍스트뿐만 아니라 다른 텍스트들에도 공통적으로 적용될 수 있다. 가령 줄거리는 중요하지 않으나 규칙·조작 방법 등이 매우 복잡한 턴제 장르 작품들에서는 정보적 텍스트가 차지하는 비중과 그 중요성이 높아질 수 있으며, 유머스러운 분위기가 중요한 작품들에서는 설득적 텍스트가 차지하는 비중과 그 중요성이 높아질 수 있다.

이어서 각각의 텍스트 유형별 사례를 살펴보고자 한다. 지면상의 제약으로 인해 모든 하위 분류의 사례를 제시하는 대신 일부만을 다루었음을 미리 밝혀둔다.

2.1 게임의 정보적 텍스트

이 유형에 속하는 텍스트들은 게임의 규칙·조작 및 진행을 위해 필요한 정보(시스템 메시지, 튜토리얼, 설명문 등)를 전달하거나, 정보를 직접 제공하지는 않으나 게임 플레이어가 원하는 정보를 획득할 수 있는 별도의 메뉴 혹은 페이지로 연결해 주는 매개 역할(유저 인터페이스, 메뉴 등)을 수행한다. <그림 2>는 게임의 정보적 텍스트 중 설명문과 유저 인터페이스의 사례이다.

그림 2

게임의 정보적 텍스트의 사례

(좌측 - 설명문: 『原神』, 2020; 우측 - 유저 인터페이스: 『鳴潮』, 2024)



이러한 텍스트들은 전자기기의 사용설명서, 또는 소프트웨어의 매뉴얼과 같이 제품(게임)을 이용하는 데 필요한 정보를 전달하는 실용문적인 성격이 두드러진다.

2.2 게임의 표현적 텍스트

이 유형에 속하는 텍스트들은 작품의 서사를 이해하는 데 필요한 인물의 성격, 인물 간의 관계, 발생한 사건 등의 정보 전달 역할을 수행한다. 나레이션·상황 묘사·독백·대화 등 소설·영화에서 활용되는 것과 유사한 텍스트들이 이에 해당한다.

한편, 게임은 소설·영화와는 다르게 게임 플레이어와 작품 속 세계 간의 상호작용이 가능한 매체이다. 달리 표현하자면, 게임 플레이어의 조작은 작품 속 세계에 영향을 끼칠 수 있고, 작품 속 세계 또한 게임 플레이어의 조작에 영향을 끼칠 수 있다. 이에 따라 게임의 표현적 텍스트는 (영화 자막과 유사하게) 작품의 진행 상황에 맞추어 자동으로 출력되기도 하지만, 게임 플레이어의 조작에 따라 출력 여부·속도 등이 달라지기도 한다. <그림 3>은 작품 속 등장인물이 직접 쓴 ‘책의 형태’로 등장하는 표현적 텍스트의 사례다. 해당 텍스트는 게임 플레이어가 조작을 통해 직접 책을 펼쳐야만 출력되며, 페이지를 넘기는 조작을 수행하기 전까지는 다음 내용이 출력되지 않으며, 책을 덮는 조작이 수행되는 순간 끝까지 진행되지 않았더라도 출력이 즉시 중단된다.

그림 3

게임의 표현적 텍스트의 사례
(『The Elder Scrolls V: Skyrim』, 2011)



위와 같은 텍스트들은 소설·영화의 텍스트와 유사하게 정보의 정확하고 명료한 전달보다도 언어의 표현력, 미적 효과 등이 강조될 수 있다(이석규 등, 2001, 김정연, 2024에서 인용됨).

2.3 게임의 설득적 텍스트

이 유형에 속하는 텍스트들은 게임 및 관련 상품을 구매하도록 유도하거나(광고문), 조작과 서사와는 별도의 추가적인 즐거움을 느낄 수 있는 유머를 발생시키는 역할(플레이버 텍스트) 등을 수행한다.⁴⁾ 아래 <그림 4>는 광고문이 게시되는 게임 내부의 상점 페이지와 플레이버 텍스트의 사례이다.

4) 플레이버 텍스트(flavor text)란 실제 게임 플레이에 영향을 주지는 않으나, 플레이어들에게 추가적 즐거움을 주기 위해 활용되는 텍스트를 뜻한다. 게임 내부에서는 직접 등장하거나 다루어지지 않으나 작품 속 세계와 관련된 뒷이야기들, 또는 작품과는 아예 무관한 말장난·유머·인터넷 밈 등이 이에 속한다(Wiltshire, 2018, 김홍균, 2019에서 인용됨). 한편 ‘게임 내부에서는 직접 등장하거나 다루어지지 않으나 작품 속 세계와 관련된 뒷이야기들’의 경우 표현적 텍스트와 일부 중복될 수 있는 부분이 존재한다고 판단하여, 본고에서는 플레이버 텍스트란 표현을 작품의 ‘서사와는 무관한’ 말장난·유머·인터넷 밈 등만을 대상으로 범위를 좁혀 활용하고자 한다.

그림 4

게임의 설득적 텍스트의 사례

(상단 - 광고문: 『無期迷途』, 2022; 하단 - 플레이어 텍스트: 『Hearthstone』, 2014)



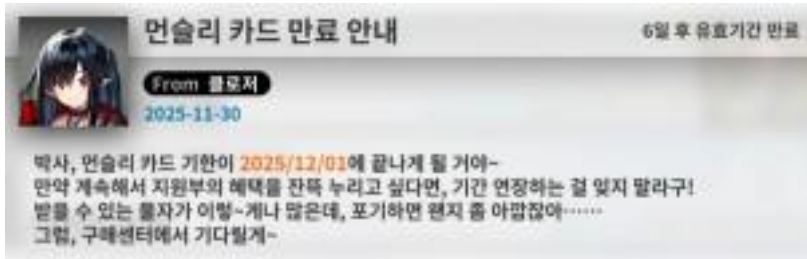
앞서 살펴본 다른 텍스트들과 달리, 게임의 설득적 텍스트는 의도된 효과를 발생시키는 것이 우선시되어 원문과는 전혀 다른 내용으로 구성되는 경우가 상당히 많다. 예를 들어 <그림 4> 하단의 원문은 ‘You’d be nuts to mess with the squirrel squad’라는, 등장인물이 데리고 있는 다람쥐(squirrel)와 ‘be nuts about something/someone’이라는 속어에 포함된 ‘nuts’의 이중적 의미를 활용하여 구성된 언어유희이다. 한국어 번역본에서 이는 ‘1/1 다람쥐 2마리를 내 손으로 가져옵니 다람쥐썬더!’라는, 다람쥐가 포함된 인터넷 유행어 (“다람쥐썬더!”)로 대체하여 번역되었다. 이와 같이 게임의 설득적 텍스트는 번역에 있어 원문에 대한 충실성보다도, 의도된 효과를 발생시키기 위한 번역자의 창의성이 더 중요하게 작용한다(O’Hagan & Mangiron, 2013).

2.4 게임의 혼성형 텍스트

앞서 본고에서는 기능을 중심으로 분류된 게임 텍스트와 그 사례들을 살펴보았다. 그러나 실제 게임 작품 내부에는 두 가지 이상의 언어 기능이 혼재된 텍스트들도 자주 활용된다. <그림 5>는 유료 월간 회원권의 재구매를 유도하는 광고문(설득적 텍스트)이 작중 등장인물이 보낸 편지(표현적 텍스트)의 형태로 전달된 사례이다.

그림 5

게임의 혼성형 텍스트의 사례
(『明日方舟』, 2020)



물론 해당 텍스트의 최종 목적은 ‘게임 플레이어가 상품을 재구매하도록 유도하는 것’이다. 그러나 게임 플레이어에게는 작품에 몰입하는 데 있어 텍스트를 전달하는 ‘등장인물의 어투’ 또한 중요할 수 있다.

위와 같은 기능의 혼재는 게임의 본격적인 시작에 앞서 규칙 및 조작 방법을 설명하는 튜토리얼(정보적 텍스트)이 등장인물을 화자로 하여 제시되거나, 진행을 위해 필요한 도구·등장인물 능력의 명칭에 시적·유머적 효과를 발생시킬 수 있는 표현이 활용되는 등 다양한 형태로 나타날 수 있다. 그런데 혼성형 텍스트의 경우, 언어적·문화적 차이로 인해 모든 기능을 유지한 채로 번역하기는 어렵다. 이에 따라 게임의 혼성형 텍스트는 일부 기능이 상실되더라도 가장 중요한 기능만은 유지할 수 있도록 번역되는 경우가 많다. 다음 사례는 문화적·은유적 표현이 활용된 스킬명이, 정보 전달 기능 위주로 번역된 『리그 오브 레전드』(『League of Legends』, 2009)의 사례이다.

Bullet Time - 쌍권총 난사

The Box - 영혼의 감옥

Beartrap on a Rope - 뗏날리기

상기 사례에서는 원문의 문화적·은유적 표현을 재현하기보다는, 해당 스킬 사용 시 발생하는 상황에 대한 정보 전달에 초점을 두어 번역이 이루어졌음을 확인할 수 있다.

이상으로 본 장에서는 기능을 중심으로 게임 텍스트를 분류하고, 이에 해당하는 사례를 살펴보았다. 마지막으로 게임 매체의 특성으로 인해 모든 게임 텍스트가 공통적으로 지니는 특징을 간략히 정리하고자 한다.

게임은 영화와 유사하게 영상(게임 화면)을 활용하는 매체로, 문자 텍스트가 효과음·이미지 등과 같은 비언어적 요소와 동시에 제시된다. 그러나 주로 등장인물의 대사만이 자막 처리되는 영화와는 다르게, 게임 화면에는 대사 자막뿐 아니라 조작 방법·달성 목표·진행 상황 등 다양한 정보를 전달하기 위한 복수의 텍스트가 동시에 배치될 수 있다. <그림 6>은 게임 『파이널 판타지 14』(『FINAL FANTASY XIV』, 2010)의 화면 사례이다. 해당 화면에서는 하나의 장면 안에 서로 다른 역할·기능·형태를 지닌 텍스트들이 동시적으로 구성되어 있음을 확인할 수 있다.

그림 6

다양한 종류의 텍스트가 동시에 제시되는 게임 화면의 사례
(『FINAL FANTASY XIV』, 2010)



이때 각각의 텍스트는 정해진 공간에 배치되며, 노출되는 시간 또한 서로 다르다. <그림 6>을 사례로 설명하면, 청색 사각형 내에 배치된 텍스트는 게임 플레이어가 달성해야 할 목표와 관련된 정보를 전달하는 텍스트이다. 해당 텍스트는 특정 목표가 달성되기 전까지 화면에서 사라지지 않고 지속적으로 출력된다. 반면 적색 사각형 내에 배치된 텍스트는 게임 플레이어가 현재 속한 지역에 대한 정보를 전달하는 텍스트이다. 이 텍스트는 새로운 장소에 입장하는 순간 출력되기 시작하여, 짧은 시간 동안만 유지된 뒤 자동으로 소멸한다. 이와 같이 게임 텍스트들은 각각 고유한 시공간적 제약을 부여받는다.

3. 게임 번역의 품질 평가

만기론(2018)은 소프트웨어 번역이나 기계 번역과 같이 번역 품질 평가에 대한 논의가 비교적 활발히 이루어진 분야와 달리, 게임 번역 분야에서는 관련 논의가 많이 이루어지지 않았음을 지적한 바 있다. 이에 본고는 현재 업계에서 통용되고 있는 품질 평가 방식을 살펴보는 것으로부터 논의를 시작하고자 한다. 본고는 다양한 평가 방식 가운데 번역품질평가 모델 MQM을 참고하고자 한다. 대부분의 업체들이 내부의 품질 평가 방식을 외부에 공개하지 않고 있지만, 해당 모델의 경우 일부 업체들이 실제 활용 또는 참고하고 있음을 공개했기 때문이다(이포넷, 2024; CircleTranslation, 2025; LogrusIT, n.d.). 따라서 해당 모델의 구성을 살펴보고, 다른 번역품질평가 모델과 비교함으로써 게임 번역 평가만의 특징적인 부분을 확인하고자 한다.

3.1 번역품질평가 모델(MQM)에 기반한 게임 번역 평가

본고에서 살펴보고자 하는 MQM(Multidimensional Quality Metrics)은 EU의 후원하에 독일 인공지능 연구소(German Research Center for Artificial Intelligence, DFKI)에서 진행한 QTLaunchPad Project를 통해 설계된 번역품질평가 모델이다. 비공개이거나 유료로만 제공되는 번역품질평가 모델들과는 다르게 무료로 공개되어 자유롭게 열람이 가능하다.

번역품질평가 모델은 ‘최종적으로는 정량적 번역품질평가 모델과 비정량적 번역품질평가 모델이라는 두 가지 모델’로 분류될 수 있다(Williams, 2001, 장혜선, 2014에서 인용됨). 이들 중 본고에서 살펴보고자 하는 MQM 모델은 정량적 번역품질평가 모델에 해당된다. 정량적 번역품질평가 모델들은 대부분 오류 중심적 평가 방식을 채택한다. 번역문의 품질을 주로 문장 이하 단위의 번역문에서 발견되는 오류의 개수, 심각성 및 오류 유형별 가중치를 통해 산출되는 수치화된 점수로 설명하는 것이다(Martínez-Mateo, 2014).

우선 본고에서는 MQM의 오류 유형과 평가 항목을 정리하는 것부터 시작하였다. MQM은 정확성·용어·언어적 관습·지역적 관습·스타일·독자 적절성·디자인과 마크업이라는 7개의 오류 유형 및 39개의 유형별 평가 항목으로 구성되었다. 7개의 오류 유형 중 번역된 텍스트의 시각적·기능적 측면을 다루는 오류 유형(디자인과 마크업)을 제외한, 6개의 오류 유형별 평가 항목을 표로 정리하면 다음과 같다.

표 2
MQM의 오류 유형별 평가 항목

오류 유형	평가 항목
용어 (Termonology)	· 용어 리소스와의 불일치 · 일관성 없는 용어의 사용 · 잘못된 용어의 사용
정확성 (Accuracy)	· 오역 · 잉여번역 · 손실번역 · 첨가 · 생략 · 번역되지 말아야 할 텍스트의 번역 · 미번역 · 원문의 오류가 번역문에 수정되지 않고 유지
언어 관습 (Linguistic Conventions)	· 문법 · 맞춤법 · 여백 · 철자법 · 식별불가능 · 문자 인코딩 · 텍스트 관습
스타일 (Style)	· 단체 스타일 · 서드파티 스타일 · 언어역 · 외부 참조문과의 비일관성 · 어색한 문체 · 관용 어법에 어긋나는 문체 · 비일관적인 문체
지역 관습 (Locale Conventions)	· 숫자 단위 · 화폐 단위 · 도량형 · 이름 양식 · 시간 양식 · 날짜 양식 · 주소 양식 · 전화번호 양식 · 단축키
독자 적절성 (Audience appropriateness)	· 문화특정적 표현 · 불쾌할 수 있는 표현

다음으로 MQM과 기존 번역학 내에서 이미 상당수 다루어진 다른 정량적 번역품질평가 모델들을 비교하는 작업을 수행하였다. 이를 통해 다른 번역품질평가 모델들과는 구분되는 MQM만의 특징이 존재하는지를 파악하고자 하였다. 우선 LISA QA MODEL의 경우, 1995년 현지화산업표준협회(Localization Industry Standards Association, LISA)에서 개발되었다. 이어서 SAE J2450은 2005년 미국자동차공학회(Society of Automotive Engineers, SAE)에서 개발되었다. 해당 모델들의 경우 특정 분야의 번역 평가에만 한정되어 사용되고 있지는 않으나, 본고에서는 이들이 소프트웨어 분야에서의 번역 평가를 위해서도 활용되고 있음에 주목하였다(Dunne, 2009). 게임 또한 근본적으로는 ‘소프트웨어의 일종’이다(Bernal-Merino, 2015, p. 98).

이어서 QAT(The Quality Assessment Tool, QAT)는 유럽연합의 번역총괄국(Directorate General for Translation)에서 개발되었다. 해당 모델은 번역평가에 앞서 텍스트가 ‘일반’, ‘기술’, ‘정치’ 세 종류 중 어디에 속하는지를 선택할 것을 요구한다. 선택된 텍스트 종류에 따라, 오류유형별 가중치가 달라진다. 위와 같은 번역평가에 앞선 텍스트의 분류는, 다양한 텍스트들이 동시에 활용되는 게임의 번역평가와도 연결될 수 있다.

마지막으로 TES(Translation Evaluation System, TES)는 일본의 히타치테크니컬커뮤니케이션즈(Hitachi TC)에서 다년간 실무번역 평가를 담당한 에디터가 고안해 낸 평가 체계로, 주로 기술문서의 번역평가를 위해 활용되고 있다. 물론 ‘기술문서’라는 한정된 텍스트만을 대상으로 하는 평가모델은, 게임에 활용되는 다양한 텍스트 모두를 평가하는 데 있어 활용되기는 어려울 수 있다. 그러나 기술문서와 같은 ‘정보적 텍스트’에 특화된 번역평가모델은, 서사가 아예 존재하지 않거나 그 중요성이 크지 않아 관련 텍스트들이 많이 활용되지 않는 작품들의 번역 평가에 있어서는 유효할 수 있을 것으로 판단된다.⁵⁾

5) 한편 본고에서는 TES 평가 모델이 평가 분야뿐만 아니라 ‘일본어에서 영어로의 번역에 특화’되어 언어쌍까지 한정적임을 지적해두고자 한다(장혜선, 2014, p. 73). 본고는 특정 언어쌍에만 국한되지 않은 전반적인 게임 번역 평가에 집중하기 위해, 해당 모델의 “부자연스러운 영어”, “부적절한 동사 사용”과 같은 일→영 특정한 오류 유형은 모델 간 비교에 있어 배제하였다. 그러나 번역평가에 있어 언어

이어서 본고에서는 각각의 평가모델 및 MQM의 오류 유형을 중심으로 비교를 시도하였다. 그 결과는 다음의 <표 3>과 같다.

표 3
MQM과 타 정량적 번역품질평가 모델 간 오류 유형의 비교⁶⁾

평가 모델	LISA QA MODEL	SAE J2450	QAT	TES	MQM
오류 유형	정확성	생략	생략		정확성
	용어	잘못된 표현	용어	용어	용어
	언어	통사 문법 맞춤법 오타자	문법 맞춤법 철자법	문법 철자법	언어적 관습
	국가				지역적 관습
	일관성		참조 문서	불(不)통일	
	스타일		명료성	스타일 가이드	스타일
	오역		의미	의미	
					독자 적절성

위의 표에서도 확인할 수 있듯, MQM 또한 다른 정량적 평가 모델들과 유사한 오류 유형으로 구성되어 있음을 확인할 수 있다. 한편, MQM에서는 다른 모델에서는 확인되지 않는 “독자 적절성” 유형이 확인된다. 다음의 <표 4>는 MQM 내 “독자 적절성” 오류 유형의 평가 항목별 해설을 정리한 것이다.

의 방향성의 문제는, 향후 한국에서 개발된 게임의 해외로의 번역, 또는 해외에서 개발된 게임의 한국으로의 번역 등과 같이 시장별로 특화된 평가모델을 설계하는데 있어 고려될 수 있을 것으로 판단된다.

- 6) <표 4>의 구성은 정량적 번역품질평가 모델별 공통점과 차이점을 연구한 Martínez-Mateo(2014, p. 86)의 연구에서 제시된 표를 기반으로 장혜선(2014)의 연구에서 핵심적으로 다루어진 평가 모델 TES와 본고에서 살펴보고자 하는 평가 모델 MQM을 유사한 오류 유형에 맞춰 배치함으로써 이루어졌다.

표 4

MQM 내 관객 적절성/디자인과 마크업 평가 항목별 해설

오류 유형	평가 항목과 해설
독자 적절성 (Audience appropriateness)	문화특정적 표현: 의도된 사용자들에게 이해되기 어려운 문화특정적 표현이 활용됨
	불쾌할 수 있는 표현: 의도된 사용자들 또는 다른 독자들에게 불쾌하게 여겨질 수 있는 내용이 삽입됨

본고에서는 “독자 적절성”과 관련하여 현재 게임 현지화 업계가 지닌 자국화 중심적인 경향을 강조하고자 한다. 만기론(2018, p. 129)은 게임 현지화 업계가 각색과 자국화를 매우 선호하고 있음을 지적한다. 실제 MQM에서도 ‘의도한 사용자들에게 이해되기 어려운 문화특정적 표현의 활용’과 ‘사용자들에게 불쾌감을 줄 수 있는 표현’을 ‘오류’로 간주하여 수정 대상으로 평가하는 등, 자국화 중심적 접근을 취하고 있음을 확인할 수 있다. 번역 평가의 관점에서 이는 ‘게임’이라는 매체가 지닌 위상과도 연관될 수 있다. 이상원(2008, p. 151)은 원전이 지닌 위상이 높을수록, 번역된 작품은 ‘중속적인 지위’를 지니게 됨을 지적하였다. 이에 따라 위상이 높은 문학 작품들에 대해서는, 주로 충실성을 중심으로 한 번역 평가가 수행된다는 것이다.⁷⁾ 반면 게임은 문학·종교 경전 등과는 달리, 작품 자체의 가치보다 시장성과 향유 경험이 우선되는 매체이다. 즉, 업계 차원에서는 판매 성과가, 게임 플레이어 차원에서는 즐거움이 핵심 요소로 작용한다. 이러한 특성으로 인해 게임 번역 평가는 원전의 위상에 기반한 충실성 중심의 평가에서 비교적 자유로운 편이다. 이와 유사한 맥락하에, 오헤이건과 만기론(O’Hagan & Mangiron, 2006, p. 20)은 게임 현지화의 목적으로 최종 사용자들에게 즐거움을 제공할 수 있는 “원본과 ‘동일한 모습과 느낌’을 지닌 도착어본을 만들어내는 것”을 주장하기도 하였다. 이때 강조되는 것은 원본 그 자체가 아닌 원본의 모습과 느낌이다. 따라서 게임 현지화에 있어서는, ‘충실성’보다도 ‘창의성’이 중요해진다는 것이다. 이러한 맥락에서, 본고는 현재 게임 현지

7) 번역 평가에 있어 ‘원문의 위상’이 지닌 영향력에 대해서는 이향(2010) 또한 공통적으로 지적한 바 있다.

화 업계가 자국화 중심적 성향을 지니고 있으며, 이러한 경향이 번역 품질 평가 모델에도 반영되고 있음을 지적해 두고자 한다.

3.2 현지화 품질 보증 단계에서의 게임 번역 평가

다음으로는 현지화 품질 보증 단계에서의 게임 번역 평가에 대해 알아보기로 한다. 일부 게임 현지화 업체들은 구체적인 평가 모델을 공개하는 대신 자사의 홈페이지와 블로그를 통해 그들이 제공하는 현지화 서비스에 관해 설명하고 있다. ‘현지화’라는 개념에는 일반적으로 번역이 포함된 만큼 (Bernal-Merino, 2015; Kim, 2022; O’Hagan & Mangiron, 2013), 본고에서는 현지화 품질 보증에 관한 설명도 게임 번역 평가를 이해하는 데 활용될 수 있을 것으로 판단하였다.⁸⁾ 이에 따라, 한국어로의 게임 현지화 서비스를 제공하는 주요 현지화 업체 다섯 곳의 언어적 품질 보증(Linguistic Quality Assurance), 또는 이를 포함한 현지화 품질 보증(Localization Quality Assurance) 관련 안내문을 살펴보았다.⁹⁾

우선 A사는 현지화 품질 보증의 주요 평가 영역으로 링귀스틱, 코스메틱, 리라이팅 3가지를 제시하고 있었다. <표 5>는 번역된 텍스트의 시각·기술적 측면을 다루는 코스메틱 영역을 제외한, 링귀스틱과 리라이팅 영역의 주요 평가 항목의 사례이다.

8) 이 판단은 ‘품질 보증’도 번역 평가의 한 종류임에도 근거한다. 브루넬은 품질 보증 또한 실무적 감수, 품질 평가, 품질 관리, 교육적 감수와 함께 번역 품질 평가의 한 종류로서 설명하였다(Brunette, 2000, p. 172, 이향, 2007, p. 49에서 인용됨).

9) 연구를 통해 특정 업체만이 강조되는 것을 피하고자 구체적인 업체명은 밝히지 않고 익명 처리하였다.

표 5

A사의 현지화 품질 보증 평가 영역과 항목

링귀스틱	리라이팅
·미번역, 오역 확인 및 수정 ·버튼 또는 UI 일관성 수정 ·이중 조사 배제 ·NPC 대사 어투 수정 ·조합 문구 노출 수정	·게임의 상황과 수정이 필요한 이슈 리라이팅 ·게임 특성에 따른 용어 컨셉 제안 및 리라이팅

링귀스틱 영역에서는 경우, 앞서 번역품질평가 모델에서 살펴본 것과 유사한 평가 항목들이 제시되고 있음을 확인할 수 있다. 한편, A사에서는 언어적 영역(링귀스틱)과 더불어 리라이팅을 별개의 영역으로 다루고 있음이 확인된다. 게임의 특징과 작중 상황에 맞춘 텍스트 및 용어 컨셉 수정 방향을 업체에서 제안해 줄 수 있다는 것이다. 언어적 품질 보증과 리라이팅 품질 보증이 분리된 이유로는, 지역별 문화 차이뿐만 아니라 검열 등의 제도 차이로 인해 원본의 수정이 불가피한 경우가 빈번히 발생하는 업체의 현실이 반영된 결과로 판단된다(Bernal-Merino, 2015; O'Hagan & Mangiron, 2013). 특히 게임 분야에서 원본의 수정은 비단 문자 텍스트뿐 아니라 비언어적 전달 매체를 대상으로도 발생한다. 이때 문자 텍스트는 그 자체에 문제가 없더라도, 수정된 화면 구성에 맞추어 함께 수정되기도 한다. 이에 따라 A사는 원문과 다른 내용으로 재구성되는 것이 불가피한 텍스트는 번역(링귀스틱)과 분리하여 다루기로 한 것으로 보인다. 이는 앞서 살펴본 번역품질평가 모델에서와 같이 게임 번역 평가의 자국화적 특성을 보여주는 것이다.

한편, B사는 가장 빈번히 발견 및 교정이 이루어지는 다섯 가지 주요 문제와 관련 부연 설명을 통해 자사의 현지화 품질 평가를 설명하고 있었다. 첫 번째 문제인 “철자법, 문법 및 기호 관련 문제”에서는 철자법, 문법, 기호 관련 개별적 오류뿐만 아니라 문법적 통일성(예: “그리고” 앞에 쉼표가 있어야 할지, 문장 부호가 인용 부호 안에 들어가야 할지의 여부 등), 맞춤임포의성어 등을 어떻게 통일할 것인지 대한 규칙 등이 다뤄진다.

두 번째 문제인 “부자연스러운 표현, 사투리 및 문화 관련 텍스트”에서는 번역자의 능력이 강조된다. 가령 신조어와 비속어를 자연스럽게 전달하

기 위한 도착어 유창성·플레이어들 사이에서만 사용되는 은어, 속어, 유행어의 번역에 필요한 정보 습득 능력·특정 문화권의 문화가 강하게 반영된 텍스트를 번역하기 위한 참고자료 활용 능력(예: 미국 정치를 소재로 한 유머를 한국어로 번역하기 위한 한국 정치 관련 뉴스 활용) 등이 다뤄진다.

세 번째 문제인 “캐릭터, 장소, 그리고 자주 사용되는 용어의 불통일 문제”의 경우, 많은 양의 텍스트를 빠른 속도로 번역하기 위해 다수의 번역자가 동시에 참여하게 되어 발생하게 되는 일관성 관련 문제가 다뤄진다.

이어서 네 번째 문제인 “게임 서사 관련 문맥상의 부자연스러운 문제”에서는 오역뿐만 아니라 원문 자체에 내재한 오류로 인해 발생하는 어색함을 인지하고 이를 교정하는 작업까지 언어적 품질 평가 범위 내에 포함되어 있음이 제시된다.¹⁰⁾ 이는 앞서 살펴본 게임 번역 평가와 위상의 문제와도 다시 연관될 수 있다. 정진과 같이 높은 위상을 지닌 작품의 경우, 번역가는 원문에 내재된 오류를 발견하더라도, 해당 오류가 이미 예술적·종교적 가치와 결부되어 해석되고 있을 가능성이 있어 이를 임의로 수정하기 어렵다. 반면 플레이어의 즐거움이 최우선시되는 게임에서는 원문의 오류가 특별한 가치를 지니지 않는 ‘몰입을 방해하는 단순한 실수’로 간주되어 비교적 쉽게 수정될 수 있다.

마지막으로는 “보이스·액션이 자막과 일치하지 않는 문제”가 지적된다. 이는 동일한 대본을 바탕으로 더빙과 자막 작업이 진행되었더라도 실제 녹음된 음성은 자막과 달라질 수 있기 때문이다.¹¹⁾ 따라서 플레이어의 몰입감을 최대한 유지하기 위해서는, 음성과 자막이 일치하도록 더빙 결과물에 맞추어 자막을 수정해 주어야 한다는 것이다.

한편, C사는 현지화 품질 보증 과정에서 중점적으로 살펴보는 5가지 항목만을 간략하게 제시하고 있었다. (1) 화면에 나타나는 이미지 및 행동에

10) B사가 원문 자체의 오류를 설명하기 위해 활용한 사례는 다음과 같다. “예를 하나 들어볼까요? 한 캐릭터가 “왕국은 100년 전에 폐허가 되었어”라고 말했는데, 동일한 사건에 대해 다른 캐릭터는 “80년 전에 폐허가 된 왕국이...”라고 (후략)”

11) B사가 제시한 사례는 다음과 같다. “대본에는 “야호, 신난다!”라고 적혀 있지만 성우 연기는 “이아아앗호, 신난다!”라고 들리는 경우가 많은 것처럼요 LQA 팀이 이 미세한 차이를 인식하여 텍스트(자막)를 “이아아앗호”로 변경한다면, 플레이어는 훨씬 몰입감 높은 스토리를 즐길 수 있게 되는 것입니다.”

맞도록 표현 수정, (2) 텍스트 길이 조정, (3) 이미지화된 텍스트 확인, (4) 게임 진행 과정에 상응하는 텍스트 출력 확인, (5) 장르별·언어별·문화별 전문 용어 적용이라는, 앞서 다른 업체들과 유사한 내용이 반복적으로 확인된다. 이어서 D사, E사 또한 현지화 품질 보증에 관한 3~5 문장 내의 간략한 설명만을 제시하고 있었으며, 그 내용은 앞서 다른 업체들에서 다룬 것들과 유사하였다. 아래의 표는 업체별로 유사하거나 동일한 평가 항목을 통합하여 각각의 항목이 배타적이 되도록 정리한, 현지화 품질 보증(LQA)의 번역 관련 평가 항목의 표이다.

표 6
현지화 업체 5개의 현지화 품질 보증에 기반한 번역 평가 영역 및 항목

평가 영역	평가 항목
언어적	<ul style="list-style-type: none"> ·미번역 ·철자법, 문법, 기호표기 ·일관성 (문법적 통일성, 기호 및 의성어 표기 통일) ·일관성 (등장인물명, 지명, 자주 사용되는 표현 등) ·오역 (부정확한 의미 전달) ·용어 및 표현 (플랫폼 규정, 게임 관련 법률) ·용어 및 표현 (게임 장르, 게임 컨셉) ·용어 및 표현 (도착어 국가의 언어적/문화적 특징) ·스타일 (등장인물의 어투 등)
기타	<ul style="list-style-type: none"> ·리라이팅 ·원문 자체의 오류 ·더빙, 액션과 자막 간의 일치

<표 6>과 같이 정리된 현지화 품질 보증에서 또한, 앞서 MQM에서와 유사하게 “리라이팅”과 “원문 자체의 오류 (수정)”과 같은 평가 항목들을 통해 자국화 중심적 성질이 반복적으로 확인된다.

이상으로 본고에서는 업계 내에서 실제 활용되고 있는 번역평가 모델 및 현지화 품질 보증 서비스를 중심으로, 게임 번역의 평가 방식과 특징에 대해 살펴보았다. 이어서 다음 절에서는 현재 활용되고 있는 번역 평가 방식의 한계점 및 개선 방안에 대해 살펴보려고 한다.

3.3 현재 게임 번역 품질 평가의 한계점 및 개선 방안

앞서 살펴보았듯이, 현재 업계 내에서는 게임을 실제 이용하게 되는 플레이어와 그들의 게임 경험을 중심으로 하는 자국화 중심적인 평가 방식이 활용되고 있다. 이에 대한 국내 플레이어들의 반응도 전반적으로 긍정적인 편이다. 가령 김홍균(2025)의 연구에서는, 다수의 국내 플레이어가 현재 한국어 게임 번역 품질에 대해 전반적으로 만족하고 있음을 확인할 수 있다.

다만 본고에서는 현재 통용되고 있는 번역 평가 방식이 다소 오류의 문제에만 집중하고 있음을 지적하고자 한다. 따라서 오류로써 명확하게 설명하기 어려운 번역에 적용하기에는 다소 한계가 있을 수 있다는 것이다. 가령 아이템 설명문과 같은 정보적 텍스트에서 원문의 정보가 상실되거나 다른 내용으로 왜곡된 경우, 이를 오류로써 설명하는 것은 어렵지 않다. 또한, 대화문과 같은 표현적 텍스트에서 등장인물의 어투가 인물 간 관계 및 작중 상황과 부합하지 않는 경우, 이 또한 오류의 측면에서 설명 가능하다.

그러나 광고문과 같은 설득적 텍스트나 혼성형 텍스트의 번역은 오류의 측면에서 설명하기 어려운 경우가 많다. 예를 들어 앞서 살펴본 『리그 오브 레전드』의 사례의 경우, 원문에 담긴 문화적·은유적 표현이 번역에서 상실되었다는 이유만으로 이를 오류로 단정 짓기는 어렵다. 오히려 원문에 내재된 여러 기능 중, 가장 중요한 기능이라도 유지하고자 한 번역가의 선택 결과로써 설명하는 것이 더 적절하다. 따라서 이러한 텍스트들의 경우, 번역가의 ‘가장 중요한 기능에 관한 판단’의 적합성을 평가하는 것이 타당할 수 있다.

본고에서는 위 적합성을 평가하기 위한 기준 중 하나로 게임의 장르가 활용될 수 있을 것으로 보았다. 다시 『리그 오브 레전드』를 사례로 하여 설명하자면, 해당 작품은 MOBA(Multiplayer Online Battle Arena) 장르에 속한다. MOBA 장르 게임의 핵심 경험은 주로 서사보다도 빠르고 정교한 조작을 통해 상대 팀을 제압하고 승리하는 데 있다. 따라서 원문의 다양한 기능 중 정보적 기능을 가장 중요한 기능으로 본 번역가의 판단은, 작품의 장르에 기반할 시 적합한 것으로 평가될 수 있다.

이러한 맥락하에, 게임 이용 기기의 분류 기준(플랫폼)을 번역 평가에 활용하는 것도 고려될 수 있다. 이는 게임 이용 기기에 따라 텍스트에 부여

되는 시공간적 제약이 달라지기 때문이다. 가령 모바일 게임은 PC·콘솔 게임 등에 비해 ‘기기의 화면 크기’라는 물리적 제약이 강하게 작용한다. <그림 7>은 PC뿐만 아니라 스마트폰에서도 이용 가능한 크로스플랫폼(cross-platform) 게임 『하스스톤』(『Hearthstone』, 2014)의 사례이다. 해당 그림에서 영문 원본에서는 “each turn(매 턴)”으로 서술된 부분이, 한국어 번역본에서는 “내 턴이 끝날 때마다”로 번역되어 있음을 확인할 수 있다. 그러나 실제 게임 내부에서 해당 카드는 한국어 번역본대로 작동하여, 한국어 번역본이 오역이 아니라 원문 텍스트가 실제 작동 방식을 명확히 설명하고 있지 못한 것이었다. 이와 관련하여 해당 게임의 개발자는 ‘공간상의 문제로 인해서였다’와 같이 밝힌 바 있다(김홍균과 김순영, 2023).

그림 7

게임 텍스트와 그 번역의 공간적 제약 사례
(『Hearthstone』, 2025)



위 사례는 게임 텍스트에 부여되는 시공간적 제약이, 기기의 화면 크기라는 물리적 제약으로 인해 비단 번역문뿐만 아니라 원문 자체의 구성을 어렵게 만들 정도로 강력해질 수 있음을 보여준다. 따라서 플랫폼은 시공간적 제약을 극복하기 위한 시도를 ‘오류’의 측면에서가 아닌, ‘판단의 적합성’의 측면에서 평가하는 데 있어 활용될 수 있다.

이외에도 게임의 분류를 위해 활용되고 있는 기준들이 번역 평가를 위해 추가적으로 활용될 수 있다. 가령 여러 국가의 플레이어가 함께 이용하

는 작품의 경우, 의사 소통의 편의성으로 인해 모국어 완역본보다도 고유명사가 음차된 번역본이나 원문 표기가 유지된 텍스트가 선호되는 경향이 여러 지역에서 반복적으로 관찰된 바 있다(김홍균, 2025; Ellefsen & Bernal-Merino, 2018; Geurts, 2016). 위 연구들은 ‘단일 지역 서버’, ‘글로벌 서버’ 등과 같이 게임의 서버 운영 방식을 기준으로 하는 분류 또한 번역 평가에 있어 활용될 수 있음을 시사한다.

이어서 본고는, 현재 통용되고 있는 번역 평가 방식이 플레이어층에 따라 번역에 대한 기대와 요구가 크게 달라지는 경우에는 적용에 한계가 있을 또한 지적하고자 한다. 예를 들어 이상빈(2011)의 연구에서는 ‘한국어 표현을 활용한 번역’과 ‘영어를 음차한 번역’이라는 서로 다른 명사 번역 전략에 대해 플레이어 간 발생한 논쟁의 사례가 관찰된다. 이어서 김홍균(2025)의 연구에서는 시청각 능력상의 문제로 인해 텍스트에 대한 요구가 달라질 수밖에 없는 플레이어들의 사례가 확인된다. 가령 노안으로 인해 화면상의 문자를 읽기 어려운 고연령 플레이어층은, 텍스트의 전달 매체로서 음성(더빙)을 자막보다 선호할 수 있다. 반면 청각상의 문제로 인해 음성을 듣기 어려운 플레이어층은, 일반적인 자막보다도 ‘더 많은 정보가 포함된’ 자막을 선호할 수 있다.¹²⁾ 이와 같이 번역에 대한 기대와 요구는 플레이어마다 달라질 수 있다.¹³⁾

따라서 본고에서는 게임 번역의 평가를 서로 다른 작품군과 독자층을 기준으로 더 세분화하는 것을 제안하고자 한다. 예를 들어 진행 도중 갑자

12) 여기에서의 ‘더 많은 정보가 포함된’ 자막이란 바람·발자국·웅성대는 소리 등과 같이 일반적으로는 음성을 통해서만 전달되는 내용들이 ‘휘이잉’, ‘저벅저벅’, ‘웅성웅성’ 등과 같이 읽을 수 있는 형태로 정리된 내용들이 첨가된 자막을 의미한다.

13) 이때 본고에서는 게임 번역의 수용에 있어서는 독자(플레이어)의 신체적 조건이 다른 매체에 비해 더 중요해질 수 있음을 강조하고자 한다. 이는 게임은 소설, 영화 등과는 달리 작품이 진행되는 데 있어 독자의 조작성이 요구되기 때문이다. 이와 관련하여 만기론(Mangiron, 2013)은 독자가 복잡한 조작성을 수행해야 하는 상황에는 자막을 읽기 어려움을 지적하기도 하였다. 이때 독자의 신체적 조건은, 단순히 시력 문제로 인해 자막을 읽기 어려운 경우뿐만 아니라, 조작성 난이도가 높아짐으로써 자막이 읽기 어렵게 되는 것과 같이 다양한 방식으로 번역 수용에 영향을 끼칠 수 있다.

기 빠른 조작을 요구하는 상황이 반복적으로 제시되는 작품은 그렇지 않은 작품과 달리 ‘조작에 집중하면서도 정보를 전달받을 수 있는 음성의 번역(더빙) 여부’가 추가적 평가 항목으로 고려될 수 있다. 또한, 용어 및 표현에 대한 번역 평가는 이해하기 쉬운 텍스트를 선호하는 플레이어들에 초점을 맞춰 자국화 관점에서 이루어질 수 있으며, 동시에 원작을 최대한 충실하게 경험하고자 하는 플레이어를 중심으로 충실성의 관점에서도 평가될 수 있다.

위와 같은 다각적 평가의 유효성은, 하나의 작품이 다수의 번역본을 동시에 제공할 수 있는 게임 매체의 특성에 근거한다. 예를 들어, 소설과 같은 출판물은 여러 버전의 번역을 동시에 제공하는 데에는 현실적 한계가 있다. 따라서 번역 평가는 모든 독자층을 동시에 충족시키기보다는, 가장 큰 비중을 차지할 것으로 예상되는 주요 독자층에 초점을 맞추는 것이 현실적인 전략이 된다. 반면 게임 분야에서는 하나의 작품이 다수의 번역본을 제공하는 것이 이미 상당히 보편화되어 있다. 예를 들어, 음성·자막을 비롯한 각종 텍스트의 언어 선택, 텍스트의 출력 속도 등을 플레이어가 직접 조정할 수 있는 기능은 이미 상당수 작품에 활용되고 있다. 또한 일부 게임에서는 텍스트의 번역 방식 자체를 선택할 수 있는 기능도 시도된 바 있다. 예를 들어 『스타크래프트: 리마스터』(『Starcraft Remastered』, 2017)에서는 작중 고유명사가 원어를 음차한 방식으로 출력될지, 혹은 한국어 표현이 적용된 번역으로 출력될지를 플레이어가 직접 선택할 수 있다.¹⁴⁾ 위와 같은 사례들은, 번역 평가가 세분화됨에 따라 등장할 수 있는 복수의 우수한 번역본을 동시에 제공할 수 있는 현실적 조건이 이미 상당 부분 마련되어 있음을 시사한다.

결론적으로 본고는 텍스트별 중요한 기능과 부여되는 시공간적 제약이 작품에 따라 달라질 수 있으며, 번역에 대한 기대와 요구가 플레이어에 따라 달라질 수 있는 게임의 번역 평가는 서로 다른 작품군·플레이어층을 기준으로 하여 더욱 세분화되어야 함을 주장하고자 한다. 세분화된 평가의 실

14) 이와 같은 기술의 활용은 게임사에서 공식적으로 지원하지 않더라도 플레이어들이 스스로 만들어 쓰는 경우도 상당수 존재한다. 가령 김홍균(2025, pp. 176-177)은 단순히 텍스트의 내용을 교체하는 팬 번역을 넘어, 텍스트의 출력 방식마저 바꿀 수 있는 팬 모드(mod)의 사례를 살펴보았다.

효성은, 하나의 작품이 여러 번역본을 동시에 제공할 수 있는 게임의 매체적 특성에 근거한다. 이는 시장 규모의 확대 및 초창기 플레이어층의 고령화로 인해 ‘접근 환경, 신체 구조 등이 서로 다른 플레이어층’의 문제가 강조되고 있는 게임 업계, 학계와 그 쉼을 나란히 하는 것으로도 설명될 수 있다(김남규, 2026; O’Hagan & Mangiron, 2013; Suojanen et al., 2014; TheGameBusiness, 2026).¹⁵⁾

4. 결론

이상으로 본고는 게임 텍스트의 종류와 특징, 이들의 번역을 평가하기 위해 현재 업계에서 활용되고 있는 방식과 그 특징을 검토하고, 나아가 한계점과 개선 방안에 대해 논의하였다.

우선 게임 번역의 대상이 되는 텍스트들은 진행에 필요한 정보 전달, 서사 구성, 상품 구매 유도 및 부가적 즐거움 제공 등 각기 다른 역할과 기능을 수행한다. 또한, 각 텍스트는 서로 다른 배치 공간·문자 형태와 크기·출력 속도 등을 지니며, 이에 따라 고유한 시공간적 제약을 부여받는다.

따라서 현지화 업계 내부에서는 다양한 종류의 텍스트를 포괄적으로 다룰 수 있는 평가 모델을 활용하며, 이를 바탕으로 품질 보증 서비스를 제공하고 있다. 기존의 용어의 정확성·문장의 자연스러움·번역의 일관성과 같은 전통적 평가 항목을 넘어, 게임 번역 평가에서는 주로 자국어 중심의 평가 기준이 활용되고 있다는 점이 특징적이다. 본고에서는 이러한 경향을 번역 평가에 영향을 미치는 매체의 위상 측면에서 설명하였다. 게임은 독자의 즐거움이 최우선시되는 ‘상품’으로, 작품에 포함된 텍스트 역시 독자의 향유 경험을 중심으로 기능한다. 이에 따라 게임 번역 평가는 정전 작품과 같이 원문의 내재적 가치를 우선시하기보다, 도착 지역 독자의 즐거움을 최우선

15) 접근 환경의 사례로는 게임 이용을 위해 활용하는 기기가 존재한다. 가령 좋은 핸드폰, 대형 모니터와 같이 큰 화면으로 게임을 이용할 수 있는 플레이어층은, 큰 화면으로 게임을 이용하기 어려운 플레이어층과는 게임 경험이 달라질 수 있다.

으로 고려하는 자국화 중심의 방식으로 이루어지고 있다.

한편, 본고에서는 현재 업계에서 활용되고 있는 게임 번역 평가 방식이 모든 게임 텍스트에 적용되기 어려우며, 모든 독자를 만족시키기에는 한계가 있음을 지적하였다. 이는 텍스트별 중요한 기능과 시공간적 제약이 작품에 따라 달라질 수 있으며, 번역에 대한 기대와 요구가 플레이어에 따라 달라질 수 있기 때문이다. 특히 게임은 다른 매체와 달리 조작 행위를 전제로 하여 향유되는 매체로서, 번역 수용 과정에서 신체적 조건과 같은 개인적 특성이 미치는 영향이 상대적으로 크게 작용할 수 있다. 따라서 본고는 게임 번역 평가가 보다 많은 독자를 만족시키는 번역 결과물의 생성에 기여하기 위해서는, 서로 다른 작품군과 독자층을 기준으로 한 세분화된 평가 체계가 필요하다고 본다. 다각적 평가의 실효성은, 독자가 직접 번역 관련 설정을 조정할 수 있어 하나의 작품에서 복수의 번역본을 동시에 제공할 수 있다는 게임의 멀티미디어적 특성에 근거한다. 나아가 이러한 논의는 게임 뿐만 아니라 전자책·애니메이션·증강현실 기술이 적용된 매체 등 독자가 작품의 향유 방식을 상당 부분 선택할 수 있는 매체의 번역 평가에도 공통적으로 적용될 수 있다.

다만 본 연구는 게임 번역 평가를 서로 다른 작품군·독자층을 기준으로 세분화할 필요성을 제기하였으나, 그 구체적 방향성까지는 충분히 제시하지 못했다는 한계를 지닌다. 이는 작품군별·독자층별 평가 체계를 설계하기 위해 필요한 수용 연구가 아직 충분히 축적되지 못했기 때문이다. 실제로 최근 수행된 게임 번역 수용 연구는 주로 젊은 남성층을 중심으로, 구분되지 않은 개인 전반에 대한 수용 양상만을 다루는 경향이 있다(김홍균, 2025; Ellfsen & Bernal Merino, 2018; Fernandez-Costales, 2016; Geurt, 2015; Khoshshali gheh & Ameri, 2020). 향후 다양한 독자층과 작품군을 대상으로 한 게임 번역 수용 연구의 확대는, 게임 번역 평가 체계의 정교화를 위한 중요한 기반이 될 것으로 기대된다.

참고문헌

<1차 자료>

- 라티스글로벌. (2022). 성공적인 게임 런칭을 위한 라티스글로벌 서비스 소개서. 라티스글로벌. https://latisglobal.com/wp-content/uploads/2022/05/KR-LatisGlobal_Total_서비스_소개서_2022.pdf
- 브릿지번역. (n.d.). 게임번역 - LQA를 통한 게임 품질 향상!. 브릿지번역 홈페이지. <http://bridgetrans.co.kr/game.html>
- 2bytesplay. (n.d.). Localization & LQA. 2bytesplay 홈페이지. <https://2bytesplay.com/ko/Services/Localization>
- MQM. (n.d.). The MQM Core Typology. MQM. <https://themqm.org/mqm-history/>
- PTW Korea. (2022. 3. 12.). LQA팀은 무슨 일을 하나요?. PTW Korea 블로그. https://blog.naver.com/ptw_kr/222670426574
- LIONBRIDGEgames. (n.d.). 게임 로컬라이제이션 테스트 - 전 세계 게이머의 마음까지 사로잡는 로컬라이제이션. LIONBRIDGE 홈페이지. <https://games.lionbridge.com/ko/services/game-localization-testing/>

<2차 자료>

- 김남규. (2026. 1. 9.). 언제까지 ‘롤’, ‘배그’ 할 수 있을 것 같아? 고령화가 바꾸는 게임 시장의 흐름. 게임동아. <https://game.donga.com/121007/>
- 김정연. (2024). 텍스트 유형 기반의 영한 게임 번역 특수성 고찰 - LQA 전후 텍스트 비교를 중심으로. 문화와융합, 46(1), 41-53.
- 김정연. (2025). 게임 번역에서의 플레이어의 역할과 영향. 통섭인문학, 4(1), 51-58.
- 김민서, 조성은. (2025). 게임 자막과 더빙의 비속어 번역 연구 - <사이버펄크 2077>을 중심으로. T&I REVIEW, 15(1), 63-86.
- 김홍균. (2019). 게임 플레이어 텍스트의 번역 양상 고찰 - 게임 ‘하스스톤’의 플레이어 텍스트를 사례로. T&I REVIEW, 9, 73-101.
- 김홍균, 김순영. (2023). 국내 게임 이용자들의 게임 번역 평가 사례 연구. 번역학연구, 24(4), 91-128.

- 김홍균. (2025). 게임 현지화에 대한 국내 게임 유저의 수용에 관한 연구: 선호와 인식을 중심으로 [박사학위논문]. 동국대학교.
- 박수진. (2021). 게임 팬 번역가들은 어떻게 번역하는가? — ‘드래곤 에이지 인퀴지션(Dragon Age: Inquisition)’의 현지화 사례를 통해. 한국게임학회 논문지, 21(5), 115-132.
- 이상빈. (2010). 텍스트 유형론에 기반을 둔 학부번역수업의 운영 사례연구: K. Reiss의 유형론을 중심으로. 번역학연구, 11(3), 167-196.
- 이상빈. (2011). 비디오 게임 현지화에 관한 소고(小考) — 스타크래프트 2 현지화·한글화에 관한 팬덤의 논쟁을 중심으로. 통번역학연구, 16(1), 109-127.
- 이상빈. (2013). 비디오 게임에서의 유머 번역과 수용: 「스타크래프트 II」의 문화적 유머를 중심으로. 번역학연구, 14(1), 183-210.
- 이상원. (2008). 문학번역 평가 어떻게 할 것인가?. 번역학연구, 9(2), 149-165.
- 이향. (2007). 번역물 감수와 번역 교육. 한국학술정보.
- 이향. (2010). 번역품질평가의 현황과 과제. 번역학연구, 11(2), 107-125.
- 이포넷. (2024). 2024 이포넷 회사소개서. 게임더하기. <https://gsp.kocca.kr/web/service/serviceSearchDetail6.do>
- 이현표. (2025). 디지털 환경에서의 게임 유저 번역과 수용: 팀 왈도 사례 연구. 통역과 번역, 27(1), 131-160.
- 장혜선. (2014). 전문번역 교육을 위한 품질평가 모델 구축에 관한 연구 [박사학위논문]. 한국외국어대학교.
- Bernal-Merino, M. A. (2015). *Translation and localisation in video games*. Routledge.
- Bernal-Merino, M. A. (2020). Key concepts in game localisation quality. In Ł. Bogucki & M. Deckert (Eds.), *The Palgrave handbook of audiovisual translation and media accessibility* (pp. 297-314). Palgrave Macmillan.
- CircleTranslations. (2025, September 20). Game localization QA: Best practices for 2025. CircleTranslations. <https://circletranslations.com/blog/game-localization-qa>
- Dunne, K. J. (2009). Assessing software localization: For a valid approach. In C.

- Angelelli & H. Jacobson (Eds.), *Testing and assessment in translation and interpreting studies* (pp. 185-222). John Benjamins.
- Ellefsen, U., & Bernal-Merino, M. A. (2018). Harnessing the roar of the crowd: A quantitative study of language preference in video games of French players of the northern hemisphere. *The Journal of Internalization and Localization*, 5(1), 21-48.
- Fernandez-Costales, A. (2016). Analyzing player's perceptions on the translation of video games. In I. R. Smith, A. Esser & M. A. Bernal-Merino (Eds.), *Media across borders: Localizing TV, film and video games* (pp. 68-84). Routledge.
- Geurts, F. (2015) *What do you want to play? The desirability of video game translations from English into Dutch according to Dutch gamers and non-gamers* [Masters's thesis]. University of Leiden.
- Khoshsaligheh, M., & Ameri, S. (2020). Video game localisation in Iran: a survey of users' profile, gaming habits and preferences. *The Translator*, 26(2), 190-208.
- Kim, J. Y. (2022). *Actors, networks and skopos of mobile game localization* [Doctoral Thesis]. University of Roehampton.
- LogrusIT. (n.d.). *Quality triangle metrics*. LogrusIT. <https://www.logrusit.com/en/how-we-do-it/quality-approach/quality-triangle-metrics/>
- Mangiron, C. (2013). Subtitling in game localisation: A descriptive study. *Perspectives: Studies in Translatology*, 21(1), 42-56.
- Mangiron, C. (2018). Game on! Burning issues in game localisation. *The Journal of Audiovisual Translation*, 1(1), 122-138.
- Martínez-Mateo, R. (2014). A deeper look into metrics for translation quality assessment (TQA): A case study. *Miscelánea: A Journal of English and American Studies*, 49, 73-93.
- O'Hagan, M., & Mangiron, C. (2006). Game localisation: Unleashing imagination with 'restricted' translation. *The Journal of Specialised Translation*, 6, 10-21.

- O'Hagan, M., & Mangiron, C. (2013). *Game localization: Translating for the global digital entertainment industry*. John Benjamins Publishing Company.
- Reiss, K. (1971/2000). *Translation criticism — The potentials & limitations: Categories and criteria for translation quality assessment*. St. Jerome.
- Reiss, K. (1989). Text types, translation types and translation assessment. In A. Chesterman (Ed.), *Readings in translation*, 105-115.
- Suojanen, T., Koskinen, K., & Tuominen, T. (2014). *User-centered translation*. Routledge.
- TheGameBusiness. (2026, February 3). Interview: World of Warcraft bosses on ageing players, Midnight and expanding the Warcraft IP. The Game Business Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=p12F51a-yPo&t=656s>

Limitations of current methods for evaluating game translation quality based on game text features and future directions

Hongkyun Kim

Department of English Language and Literature, Dongguk University (Seoul)

Soonyoung Kim (corresponding author, kimsy@dongguk.edu)

Department of English Language and Literature, Dongguk University (Seoul)

Abstract

Although research on game translation has grown increasingly active in recent years, relatively few studies have systematically examined how its quality should be evaluated. This paper investigates the distinctive characteristics of game texts and proposes approaches to assessing the quality of their translations. To account for the diversity of game texts, it reviews prior studies on their communicative functions and multimodal features. With respect to evaluation practices, the study analyzes current industry-oriented metrics and Localization Quality Assessment (LQA) frameworks used in professional localization contexts. The findings indicate that contemporary approaches to game translation evaluation tend to favor domestication strategies. Finally, the paper identifies limitations in existing evaluation methods and offers recommendations for developing more comprehensive and context-sensitive frameworks for assessing game translation quality. The limitations of current evaluation methods can be summarized as the difficulty of applying existing methods to multifunctional texts and to games in which translation expectations and needs vary depending on the players. Therefore, this paper proposes a more differentiated set of evaluation criteria that takes into account the characteristics of specific game types and player communities.

Keywords: Game translation; localization; translation evaluation; evaluation metrics; localization industry

키워드: 게임 번역, 현지화, 번역 평가, 평가 모델, 현지화 업계

288 번역학연구, 27(1)

김홍균(제1저자)
동국대학교 영어영문학부 번역학전공 박사
kimhk429@gmail.com

김순영(교신저자)
동국대학교 영어영문학부 교수
kimsy@dongguk.edu

논문 투고일: 2026년 2월 14일
1차 심사 완료일: 2026년 3월 2일
2차 심사 완료일: 2026년 3월 8일
게재 확정일: 2026년 3월 16일