

드라마 『오징어게임』의 중국어 자막 분석

우박혜* · 이근석**

— 목 차 —

1. 서론
2. 번역특징
 - 1) 대만어휘의 간섭
 - 2) 비속어의 순화
 - 3) 화제의 번역 대조
3. 문화소번역
 - 1) 편명과 놀이명
 - 2) 명사군
 - 3) 관용어군
4. 오역사례
5. 결론

국문초록

넷플릭스에서 제작 방영한 한국드라마 『오징어 게임』은 2021년 전세계에서 상업적으로 가장 성공한 작품이다. 『오징어 게임』이 세계적으로 화제를 모으자 자막과 더빙으로 이 드라마를 감상한 사람들은 번역에 대해 여러 가지 문제를 제기하기 시작하였다. 그들은 한국문화의 색채가 짙게 반영되어있는 드라마의 대사들이 자막으로 제대로 전달되지 못하고 있다는 의견을 공통으로 제시하였다. 본 논문에서는 이렇게 제기되는 여러 번역 문제들을 중국어 자막에까지 확대 적용하여 분석하였다. 그 결과 『오징어 게임』의 중국어 간체자 자막에서 다음과 같은 특징들을 찾을 수 있었다. 첫 번째, 대륙 사람들을 위한 간체자 자막임에도 불구하고 대만어휘가 빈번하게

* 충남대학교 중어중문학과 통번역대학원 석사과정생(제1저자)

** 충남대학교 중어중문학과 교수(교신저자)

사용되고 있다. 두 번째, 인물의 성격과 감정을 표현하는 비속어들이 매우 순화되어 번역되어 있다. 세 번째, 한국적 문화소들이 여러 번역전략에 의해 비교적 충실히 중국어로 번역되어 있다. 총평하자면 『오징어 게임』의 중국어 자막은 오역이 매우 적고 정확한 의미전달에는 성공하고 있다. 하지만 그 안에 담긴 감정전달에는 조금 미흡한 모습을 보여주고 있다.

키워드: 오징어 게임, 한중번역, 문화소 번역, 비속어 번역, 넷플릭스 번역

1. 서론

2021년 전세계 대중문화산업에 있어서 한국 드라마 『오징어 게임』의 성공은 가장 중요한 사건 중 하나이다. 이 드라마는 456억 원의 상금을 타기 위해 삶의 희망을 상실한 사람들이 서바이벌 게임에 참가하여 가혹한 현실 속에서 벗어나고자 하는 이야기이다. 『오징어 게임』은 단순히 작품 자체로서의 성공 이외에도 여러 가지 사회적인 이슈를 생성해 내었다. 한국 사회가 가지고 있는 자본주의의 극단적인 모순을 주제로 한 이 작품은 한국뿐만 아니라 전 세계적으로 수많은 사람의 공감대를 얻어내는 데 성공하였다.

『오징어 게임』의 세계적인 열풍에 마음 편히 편승할 수 없었던 국가도 있었다. 바로 중국이다. 중국은 넷플릭스(NETFLIX)가 정식으로 서비스되지 않는 국가임에도 불구하고 이 드라마가 공개되자마자 불법 다운로드나 불법 스트리밍 서비스를 통해 수많은 사람이 시청하였다. 중국 내 드라마의 폭발적 인기와 더불어 중국 온라인 쇼핑몰에서는 『오징어 게임』 관련 상품들을 팔기 시작했고 북경이나 상해와 같은 대도시 카페에서는 극 중에 나온 달고나 놀이를 서비스하기도 하였다¹⁾. 이러한 소식들이 전해지면서 지적 재산권에 대한 중국 정부의 관리문제가 또다시 세계인의 도마 위에 올라오기도 하였다.

『오징어 게임』이 세계적으로 화제를 모으자 이 작품을 자막이나 더빙으

1) 2021년 10월 21일 MBC 뉴스데스크 보도내용을 참고하였다.

로 감상한 사람들이 번역에 대해 문제를 제기하기 시작하였다. 영국 BBC와 미국의 뉴스위크(Newsweek) 등과 같은 여러 해외 유력 방송 매체²⁾에서도 영어 자막의 번역품질에 대해 지적한 바 있다. 이들은 모두 한국문화나 사회적 특색이 농후하게 반영된 대사들이 다른 언어로 번역되었을 때 그 본래의 의미가 제대로 전달되지 못하고 있다는 아쉬움을 공통으로 피력하고 있다. 필자는 이러한 논의를 지켜보며 『오징어 게임』의 중국어 번역에도 동일한 질문을 던져 볼 수 있다고 생각되었다. 본 논문은 이러한 문제의식을 바탕으로 최근 세계 여러 나라에서 번역 문제로 뜨거운 이슈가 되고 있는 한국 드라마 『오징어 게임』의 중국어 번역자막에 대해 다음과 같은 연구를 진행하였다.

첫 번째, 『오징어 게임』의 전반적인 번역특징에 대해서 알아보았다. 효과적인 분석을 위해 일부분의 내용은 화제가 되는 해외번역사례를 들여와 대조함으로써 중국어 번역본의 특징과 장단점을 부각시켰다. 두 번째, 한국문화의 색채가 강한 어휘와 표현들이 중국어로 어떻게 번역되었는지 그 번역전략과 품질에 대해 알아보았다. 세 번째, 『오징어 게임』의 중국어 번역분석을 통해 넷플릭스로 대표되는 OTT 번역의 장단점에 대해 논의해 보았다.

본 논문에서 다루는 『오징어 게임』의 중국어 번역문 텍스트는 넷플릭스의 공식 중문 자막(간체)를 38,815자를 기본으로 하고 있다. 논지 전개의 편의를 위해 한국어 원문은 ST, 중국어 간체자 자막은 TT1, 중국어 번체자는 TT2 그리고 때에 따라서 제시되는 필자의 수정번역³⁾은 TT3로 각각 표기한다. 만일 TT1과 TT2의 자막이 100% 일치할 경우는 TT1만을 표기하였음을 본문에 들어가기에 앞서 밝혀 둔다.

2) 영미권을 대표하는 몇몇 매체와 프로그램을 소개하면 CNN, BBC, ABC(Good morning America), NBC(The Tonight Show Starring Jimmy Fallon), Newsweek 등이 있다. 이 매체들에서 모두 『오징어 게임』의 흥행 돌풍과 번역문제 등에 대해 다루고 있다.

3) 수정번역은 충남대학교 통번역대학원과 글로벌문화콘텐츠학과에 재학중인 한국인 2명(신월선, 채우정), 중국인 5명(杜彬, 馮滢元, 胡淇, 虞博惠, 王羽臻) 그리고 대만인 1명(周怡婷)이 함께 참여하여 토론을 거쳐 작성하였다.

2. 번역특징

넷플릭스는 『오징어 게임』의 정식 중국어 자막을 제공하고 있다. 자막은 간체와 번체 두 종류가 모두 제공되고 있는데 넷플릭스가 서비스되지 않는 대륙시청자들을 위한 간체자 자막이 존재한다는 점이 흥미롭다. 해외에 체류 중인 적지 않은 대륙 출신 중국인들의 잠재적 수요와 그 시장을 고려해 본다면 간체자 자막을 제공하는 것은 한편으로 납득이 가는 일이기도 하다. 텍스트를 확정하기 위해 중국에서 불법 경로로 이 드라마를 시청한 사람들이 어떠한 자막을 통해 드라마를 시청하였는지 조사⁴⁾한 결과 모두 팬 자막이 아닌 넷플릭스의 공식 간체자 자막으로 『오징어 게임』을 시청했음을 확인할 수 있었다.

1) 대만어휘의 간섭

『오징어 게임』의 중문 간체자 번역에서 가장 먼저 눈에 띄는 특징 중 하나는 바로 대만에서 쓰이는 어휘가 빈번히 사용되고 있는 점이다.

<예시1> 1화 22분 30초

ST: 이거 신중 **피라미드** 뭐, 그런 거지?

TT1: 这是新型的**老鼠会**吧?

TT2: 這是新型的**老鼠會**吧?

TT3: 这是新型的**传销**手段吧?

불법 다단계 판매를 의미하는 신중 피라미드는 대만과 대륙에서 각각 다른 용어를 쓰고 있다. 대만에서는 “老鼠会(lǎoshǔhui)”라고 부르지만, 대륙에서

4) 현재 중국에서 한국드라마를 보는 주요 앱 韓劇TV를 비롯하여 대표적인 클라우드 서비스 阿里云盤, 計劃管家, 迅雷云盤에서 다운 받아본 『오징어 게임』의 중문자막은 모두 넷플릭스의 공식 중문자막과 일치함을 확인하였다.

“传销(chuánxiāo)”란 단어가 통용되고 있다. 사실 이 단어는 대만의 특정 경제사건⁵⁾과 연관되어 확산된 은어라는 사회적 배경을 가지고 있다. 글자 그대로 보자면 “老鼠會”는 쥐들의 모임을 의미하는데 쥐가 번식이 빠르다는 사실을 다단계 판매에 빗대 말이다.

<예시2> 3화 9분 6초

ST: 우리 이거 뭐, **훈련소** 동기들 그런 느낌인가?

TT1: 不觉得我们这样很像在**新训中心**吗?

TT2: 不覺得我們這樣很像在**新訓中心**嗎?

TT3: 不觉得我们这样很像在**新兵营**吗?

신훈중심(新训中心)은 대만 신병훈련센터의 약칭이다. 이와 동일한 역할을 담당하는 부서를 대륙에서는 신병훈련지(新兵训练基地) 혹은 신병대(新兵营)라고 부른다.

<예시3> 9화 17분 18초

ST: IC카드 **정보**를 확인하고 있습니다

TT1: 正在确认芯片**金融卡资讯**

TT2: 正在確認晶片**金融卡資訊**

TT3: 正在确认**银行卡信息**

같은 한자문화권 나라들 사이에서도 ‘정보’를 의미하는 단어는 한국, 대만, 대륙이 모두 다르다. 한국은 정보(情報), 대만은 자신(資迅), 대륙은 신식(信息)이다. 이 단어들은 비록 다른 한자의 조합으로 이루어져 있지만 모두 데이터(Data)를 지칭한다.

<예시4> 1화 16분 15초

ST: 그, **어묵** 좀 많이 섞어서

TT1: 加多一点**鱼板**

5) 1981년 발생한 대만 최초의 불법 다단계 사건(鴻源案, 다단계 금융 사기).

TT2: 加多一點**魚板**

TT3: 多加一點**魚餅**

어묵을 지칭하는 용어도 대륙에서는 주로 “魚餅(yúbǐng)”이 쓰이는 반면 대만에서는 “魚板(yúbǎn)”이란 단어가 통용된다. 대륙에서도 “魚板”이 쓰이기도 하는데 가리키는 대상이 조금 다르다. 보통화에서 “魚板”은 주로 일식집이나 라면 건더기 스프에 들어가는 톱니 모양의 특수한 형태의 어묵만을 의미한다. 주인공 기훈이 포장마차에서 딸과 함께 먹는 것은 “魚餅”이 맞다.

<예시5> 6화 6분 38초

ST: 지금 다들 나랑 같이하고 싶은데 **눈치 보는** 거지?

TT1: 你们其实都想跟我一组, 只是在互相**看脸色**对吧?

TT2: 其實你們都想跟我一組, 只是互相在**看臉色**吧?

TT3: 你们其实都想跟我一组, 只是在互相**看眼色**对吧?

“눈치를 보다”에 상응하는 보통화 표현은 “看眼色”이다. 일반적으로 보통화에서 안색(臉色)⁶⁾은 주로 건강과 관련된 표현과 호응한다. 대만에서는 한국어와 마찬가지로 “看脸色” 즉 “안색을 살피다”가 “눈치를 보다”란 의미로도 사용되지만, 보통화 사용자들에게 “눈치를 보다”라는 의미의 “看脸色”는 어색한 중국어로 느껴진다. 상황에 딱 맞는 보편적인 보통화 표현이 있음에도 불구하고 굳이 대만식 표현을 쓴 것은 납득이 가지 않는 부분이다.

<예시6> 6화 28분 51초

ST: **조선 땅** 안 같고 꼭 외국 같더라

TT1: 那里不像**朝鮮**, 像外国一样

TT2: 那裡不像**朝鮮**, 像外國一樣

TT3: 那里不像**朝鮮半島**, 像外国一样

6) 온라인 『漢語大辭典』의 설명은 다음과 같다. 【解釋】臉上表現出來的健康情況；气色：經過勞動鍛煉，他的~比過去好多了。(http://www.hydc.com/cd/htm_a/20474.htm)

“조선”이란 단어의 표면적 의미는 일반적으로 조선왕조를 지칭하지만, 한국어의 언어환경에서 “조선”은 때로 한국을 예스럽게 부르기 위해서 사용되기도 한다. 극 중 대사에서 “조선 땅”은 한반도를 의미한다. 일반적으로 대륙에서 “조선”은 북한, 즉 “조선민주주의인민공화국”의 약칭으로 통용된다. 따라서 TT1처럼 그냥 조선으로 표기하면 “거기는 북한 안 같고 외국 같더라”라는 의미로 전달될 수 있다. TT2 역시 “조선”이라고 표기되어 있는데 이 경우에는 상황이 좀 다르다. 대만에서 “조선”이란 단어는 문맥에 따라서 한국의 예스러운 표현으로 통용될 수 있기 때문이다. 똑같은 단어라도 대륙이나 대만이나에 따라서 의미가 달라지는 경우다. 따라서 TT1의 “朝鮮”은 TT3처럼 “朝鮮半島”로 고쳐야 의미의 혼동을 피할 수 있다.

이상 살펴본 결과 『오징어 게임』의 중국어 번역본에는 경제, 군사, 금융, 음식, 사회, 일상적 회화 등에서 대만식 어휘와 표현들이 적지 않게 섞여 있음을 발견할 수 있다. 필자는 간체 자막이 혹시 번체자 번역본의 폰트만을 바꾼 것인지 않을까 하는 의심을 해 보았으나 확인결과 그렇지 않았다. 넷플릭스의 번역자 명단을 보면 간체자와 번체자 번역은 번역가가 각기 다르다. 간체자 번역은 황영군(黃榮君)이란 번역가가 담당하였는데 황영군의 국적이거나 출신까지는 더 이상 확인하기 어려웠다. 간체자 번역본 분석에 근거한 필자의 추론이지만 황영군은 번체 번역본을 기반으로 간체 자막을 작성하였거나 혹은 보통화 배경이 아닌 대만 출신 번역가일 가능성이 크다.

2) 비속어의 순화

『오징어 게임』의 번역에서 가장 많이 제기되는 문제 중 하나는 바로 자막이나 더빙으로는 한국어 대사의 말맛 즉, 어감이 잘 안 살아난다는 점이다. 번역이 잘못된 것은 아니나 의미전달에만 충실하다 보니 상황이나 인물의 성

7) 엔딩 크레딧(ending credit)을 통해 간체자 번역은 황영군(黃榮君), 번체자 번역은 팡향분(彭向芬 1-7화)과 임정율(林庭聿, 8-9화) 두 사람이 담당한 것을 확인할 수 있다.

격을 잘 드러내 주지 못한다는 지적이 가장 많다. 처음 제작단계부터 청소년 관람불가 등급을 표방하고 만든 만큼 이 작품에는 잔인한 장면과 더불어 수많은 비속어들이 등장하고 있다. 극 중에서 비속어는 인물의 성격을 묘사하는 매우 중요한 요소임에도 불구하고 번역문에서는 그 어감이나 뜻이 순화된 경우가 많다. 먼저 BBC에서 지적한 사례⁸⁾부터 살펴보자.

<예시7> 6화 28분 06초

ST: 뿔 봐!

영어: Go away!

TT1: 看什么看?

TT3: 看个屁啊!

<예시7>은 극 중 거칠고 천박한 성격을 가진 한미녀(김주령 분)의 대사이다. BBC 뉴스에서 소개한 트위터 이용자 “yongmi mayer”는 “go away(저리가)”가 너무 순화된 번역이라고 불만을 토로하고 있다. 중국어 번역 또한 영어와 마찬가지로 매우 순화된 표현을 쓰고 있다. 극 중 상황을 고려하여 한미녀의 성격을 좀 더 명확히 보여줄 수 있는 강한 비속어로 수정번역 TT3을 제시해 보았다.

<예시8> 3화 36분 22초

ST: 좆 됐다

영어: I am dead

TT1: 完蛋了

TT3: 操

<예시8>는 설탕뽑기(달고나) 게임에서 주인공 기훈이 가장 어려운 우산모양을 확인하고 내뱉는 대사이다. 드라마 속에서 비속어는 여러 가지 역할을

8) BBC는 한국어를 유창하게 구사하는 트위터 이용자 “yongmi mayer”의 의견을 인용하여 영어자막의 문제 세 가지 정도를 소개하였다.

(<https://www.bbc.com/korean/international-58778157>)

하는데 이 장면에서는 주인공이 처한 곤경을 극단적으로 표현하고 있다. 영어 표현 “I am dead(난 죽었다)” 또한 틀린 번역은 아니지만, 영어원어민⁹⁾들이 이 표현 대신 “I am Fucked”나 “I am screwed!”와 같은 보다 원색적인 비속어가 이 상황에 더 잘 들어맞는다고 제시하였다. 중국어 표현 “完蛋了”를 우리말로 옮기면 “큰일 났다” 정도의 어감을 갖는다. 이 표현 역시 비속어는 아니다. “좃 똌다”란 한국어 표현에 더 가까운 의미와 어감을 갖는 중국어 표현은 수정번역 TT3에 제시한 것처럼 “操”가 더 적절하다.

<예시9> 5화 00분 27초

ST: **개소리**하지 마!

영어: There's no way I'll do that!

수정: Don't say dumb-ass shit!

TT1: 别胡说八道了!

TT3: 别放狗屁了!

<예시9>는 줄다리기시합 중 상대팀을 넘어뜨리기 위해 상우가 세 발짝 앞으로 가자고 제안하는 장면에서 한미녀가 내뱉는 대사이다. 영어자막을 보면 “난 그렇게 하지 않을거야” 정도의 어감으로 번역되어 있다. 중국어 번역 “别胡说八道了!”는 우리말로 옮기면 “헛소리 하지마!” 정도의 뉘앙스를 갖는다. 몇 발자국에 생명이 오고 가는 절체절명의 순간이라는 정황을 생각해 보면 좀 더 강한 어감의 번역이 원문의 말맛을 살릴 수 있다. “헛소리”보다는 “개소리”가 더 격하고 속된 표현이듯 TT3에 제시한 비속어 “别放屁了!”가 TT1보다 훨씬 강한 어감으로 상황의 절박함을 더 잘 표현할 수 있다.

<예시10> 4화 37분 13초

ST: 한 번만 더 오빠라고 지껄이면 그 **아가리** 찢어 버린다

TT1: 你再敢叫我一次哥哥, 我就把你的**嘴**撕烂。

9) 미국인 유튜버 “찐미국여자 제니”는 2021년 10월 12일 게시물에서 아쉬웠던 영어번역 5가지를 지적하며 수정번역을 제시하였다. 본 논문에서는 예시8, 9, 20, 23, 25에 해당하는 내용이다. (<https://www.youtube.com/watch?v=2HeOoBHKYM4>)

TT3: 你再敢叫我一次哥哥, 我就把你的狗嘴撕烂。

아가리는 입을 속되게 이르는 말이다. 중국어에서도 아가리와 대응하는 “狗嘴(gǒuzǐ)”라는 비속어가 있다. <예시10> 역시 한국어 대비 순화된 번역임을 확인할 수 있다. TT3 수정번역에 원문의 어감을 더 잘 살릴 수 있는 “狗嘴”로 교체하였다.

『오징어 게임』에 가장 많이 등장하는 비속어는 바로 “개”와 연관된 단어들이다. 필자가 확인해 본 단어만 해도 개새끼, 개자식, 개진상, 개수작, 개쓰레기, 개품, 개씨발 등이 등장한다. 이상 언급된 단어들은 그와 상응하는 중국어 비속어와 상스러운 화법이 있음에도 불구하고 대체로 순화되어 번역되어 있다. 특히 상스럽게 강조하는 접두어 “개”는 중국어번역에서 모두 생략하는 번역전략을 취하고 있음이 확인된다.

『오징어 게임』의 비속어 대사 번역들은 전반적으로 충실한 의미전달에는 성공하고 있지만 그 안에 담긴 감정전달에는 미흡한 모습을 보여주고 있다. 중국어에 존재하는 풍부한 비속어 표현들을 적극 활용했다라면 좀 더 생동감 있는 번역이 되었을 것이라 판단된다. 이러한 지적은 영어번역의 문제점과 공통되는 특징이다. 어감은 주관의 영역이어서 그 기준이 조금 모호한 점이 있다. 또한 오역이 아닌 이상 두 나라 언어에 능통하지 않은 일반 시청자의 입장에서 그 차이를 구분할 길도 없다. 『오징어 게임』에서 오역문제가 아닌 말맛이 제대로 번역되지 않았다는 지적은 작품이 갖는 화제성으로 인해 재발견된 문제라고도 볼 수 있을 것이다.

3) 화제의 번역들

『오징어 게임』을 통해 세계에 가장 많이 알려진 단어는 <예시3>에 나오는 “깡부”이다. 깡부¹⁰⁾는 딱지치기, 구슬치기 등 놀이를 할 때 같은 편을 의

10) 깡부라는 단어는 국립국제국어원이 제공하는 국어대사전에 나오지 않는다. 네이버 오

미하는 속어로, 딱지나 구슬 등도 공동으로 관리하는 한 팀을 말한다.

<예시11> 6화 15분 43초
 ST: **간부**부터 뺏어야지
 TT1: 应该要结成**“钢布”**
 TT3: 应该要结成**死党**
 일어: **カンブ**になろう
 영어: **gganbu** now, pretty great.

중국어를 포함하여 영어와 일본어 어휘 중에도 모두 간부에 해당하는 고유한 표현¹¹⁾이 있음에도 불구하고 의도적으로 한국어의 발음 그대로 음역하였다. “간부”는 극 중 시청자의 감정선을 자극하는 매우 중요한 대사이기 때문에 일부러 이국화 번역전략을 선택한 것으로 보인다. 이러한 번역전략을 통해 “간부”라는 단어는 “낯설게 하기¹²⁾”효과를 거둬으로써 이 단어가 갖는 의미와 극중에서의 비극성이 더욱 강화되었다.

『오징어 게임』에서 화제가 되었던 또 다른 번역사례는 바로 동음이의어를 활용한 언어유희가 나오는 대사이다.

<예시12> 2화 24분 20초
 ST: **선물**을 했어
 선물? 선물로 그 돈을 써?
 아, 누구 **선물**을
 얼마나 비싼 걸 산 거야?

본 국어사전의 의미를 참고하였다.

- 11) 중국어 死党은 남녀 구분 없이 사용 가능하다. 이 밖에 여성들 사이에는 闺蜜라는 단어도 자주 쓰인다. 일본어에는 幼馴染이라는 표현이 있다.
- 12) 낯설게 하기(Defamiliarization)는 습관화되어 익숙한 대상(사물, 관념)을 일부러 낯설게 만들으로써 그 대상이 새롭게 인식되도록 한다는 문예이론이다. 여기에서는 도착 언어에도 있는 익숙한 단어를 두고 일부러 익숙지 않은 낯선 발음의 단어로 음역(간부)함으로써 그 의미를 새롭게 받아들이도록 하고 있다.

<예시12>는 드라마의 두 주인공 기훈(이정재 분)이 상우(박해수 분)에게 왜 60억 원의 빚이 생겼는지 묻는 장면에서 등장한다. 여기서 기훈은 상우의 ‘선물(先物, futures contract)’을 ‘선물(贈物, gift)’로 알아듣는다. 이 둘의 대화는 서울대 경영학과 수석입학에 빛나는 엘리트 상우와 경제적 지식이 미천한 해고 노동자 출신 기훈의 극중 캐릭터를 언어유희를 통해 대비시키는 매우 중요한 대화이다. 영어와 일본어 번역을 각각 살펴보면 한국어 대사의 묘미를 자국어의 특징에 맞게 잘 살리고 있다.

영어: There was **futures** too.
Excuse me?
You bet on your **future**?
What kind of bet was it that you used that much money?

일어: **デリバティブ**だよ
デリバリー?
デリバリー代?
そんなに誰に使った

영어에서는 ‘Futures(파생상품)’과 ‘Future(미래)’의 철자 “s” 하나의 차이를 이용해 언어유희 효과를 만들어내었다. 영어번역을 다시 한국어로 옮겨보면 “어떤 미래에 투자했길래 그렇게 많은 돈을 쓴거야?”라고 번역할 수 있다. 일본번역은 데리바티브(デリバティブ, 파생상품)와 ‘데리바리(デリバリー, 배달)’의 유사성을 이용하여 “배달 값?”, “그렇게 누구한테 (배달을) 시킨거야?”라고 번역함으로써 언어유희에 성공하고 있다. 그렇다면 중국어 번역본은 어떠할까?

TT1: 我还玩**期货**
礼物?
你用那么多钱买**礼物**啊?
你买那么贵的**礼物**是要送给谁啊?

영어나 일본어 번역이 본 대사의 맛을 창의적인 번역으로 잘 살렸다면 중

국어 번역은 그렇지 못하다. TT1의 경우 “期货(qīhuò, 파생상품)”와 “禮物(lǐwù, 선물)” 사이에 어떠한 발음상의 유사성이 없다. 드라마의 전체 줄거리를 이해하는 데에는 큰 문제가 없겠지만, 이 장면에서 둘의 대화는 자연스럽게 연결되지 않는다. 필자는 TT3에서 “货(huò)”의 발음을 활용한 언어유희가 적용된 수정번역을 만들어 제시하였다.

TT3: 我还玩期货
 什么货?
 你一个做金融的怎么去买货了?
 什么货用了那么多钱啊?

해외 언론매체¹³⁾에서 언급한 어색한 번역사례 중에는 한국의 다양한 호칭어가 있다. 한국의 호칭어는 남녀의 따라 달라지기도 하고 중의적으로도 많이 활용되어 외국어로 번역하는데 어려운 장애요소가 된다. 영어번역과 대조하여 몇 가지 사례들을 확인해 보자.

<예시13> 4화 26분 11초
 ST: 스물일곱 명 죽인 건가? 맞지, 오빠?
 영어: that means we killed 27? Right, old man?
 TT1: 所以我们杀了27个人吗? 对吗, 哥哥?
 TT3: 所以我们杀了27个人吗? 对吗, 亲爱的?

문제가 되었던 영어자막의 경우 오빠라는 호칭이 “old man”으로 옮겨져 있다. 중국어의 경우는 “哥哥”란 단어를 활용해 큰 문제 없이 번역되었다. 하지만 극 중 이 단어는 한미녀가 주로 악역 덕수에게 추파를 던지거나 친근감을 표시하기 위해 자주 사용하기 때문에 TT3 “親愛的”, 즉 “자기야” 정도의 어감으로 번역해 주는 것도 고려해 볼 수 있다.

13) 2021년 10월 5일 『중앙일보』, 「“꺼져”, “저리가”로 번역? ...‘오징어게임’ 어색한 영어번역 논란」 기사 내용을 참조하였다. 이 기사에서는 해외 언론매체에서 지적한 『오징어 게임』의 번역문제를 소개하고 있다.

<예시14> 4화 36분 23초

ST: 그냥 다음에 보자 / 오빠

영어: Let's team up next time. / Babe, wait!

TT1: 下次再一组吧 / 哥哥

TT3: 下次再一组吧 / 亲爱的

<예시14>는 새로운 게임을 위해 팀을 정하는 장면에서 한미녀가 덕수를 붙잡고 사정할 때 나오는 대사이다. 물리적 힘이 부족한 한미녀는 건장한 덕수와 같은 팀이 되고자 하지만 결국 버림받는다. 이 장면 이전에 두 사람은 이미 화장실에서 육체관계를 나눈 상태이다. 여기에서는 남녀관계를 기반으로 했기 때문에 “哥哥”보다는 “親愛的(자기야)”가 좀 더 적합해 보인다.

『오징어 게임』에서 극 중 중요한 의미를 담고 있는 또 다른 호칭어로는 바로 “형”이 있다. 형은 한 동네에서 유년을 같이 보냈던 극의 두 주인공 기훈과 상훈 사이, 그리고 이주 노동자 알리와 그를 차별 없이 받아주었던 상우의 관계를 상징적으로 보여주는 단어이다. 형이란 친근한 호칭어는 극이 진행됨에 따라 서로를 속이고 죽여야 하는 관계로 나아가는 인물들의 모순적 상황을 훨씬 더 비극적으로 만드는 장치이기도 하다.

<예시15> 4화 18분 1초

ST: 형, 괜찮아?

영어: Gi-hun, are you okay?

TT1: 哥, 你没事吧?

<예시15> 중국어 번역의 경우는 우리말 형에 해당하는 “哥”로 번역하여 매우 자연스럽다. 그에 반해 영어번역의 경우 직접 이름을 말하기 때문에 동서문화의 차이에서 발생하는 정서상의 거리감이 느껴진다.

<예시16> 6화 50분 55초 알 리가 울면서 하는 형 대사

ST: 형, 어디 있어? / 상우 형!

영어: Sang-woo, where are you?/ Sang-woo? Sang-woo, hello?

TT1: 哥, 你在哪里? / 尚佑哥!

<예시16> 외국인 노동자 알리가 외치는 “형”은 “간부”와 더불어 4회에서 매우 깊은 울림을 주는 대사이다. 영어번역의 경우 “상우”라는 이름만 반복하여 “형”이란 호칭의 감성적 요소까지는 전달되지 않는다. 그에 반해 중국어 번역은 원문처럼 이름과 호칭을 적절히 섞어서 극의 흐름과 감정을 잘 담아내고 있다.

이 밖에 『오징어 게임』에는 영감님, 아저씨, 아줌마, 며느리 등과 같은 여러 호칭어들이 등장하지만 중국어 번역의 경우 대부분 오역 없이 비교적 잘 번역되어 있다. 아무래도 한중 양국은 대가족을 기반으로 한 전통사회란 문화적 공통분모가 있어서 대부분의 경우에 등가로 대응하는 어휘로 대체가 가능하였다.

3. 문화소 번역전략 분석

일반적으로 번역학에서 말하는 문화소란 출발언어의 고유한 역사, 문화, 사회, 언어적 특징으로 인해 도착언어로 번역하기 어려운 어휘나 표현을 의미한다. 문화소의 정의와 그 번역전략에 관해서는 학자마다 조금씩 용어는 다르지만 큰 틀에서 보자면 이국화와 자국화¹⁴⁾라는 두 방향성을 전제로 보존, 대체, 생략이라는 세 영역으로 구분할 수 있다. 이 세 영역 아래에는 다시 어디를 어떻게 무엇으로 보존하고 대체하며 생략할 것인가와 같은 구체적인 하위 전략¹⁵⁾들이 존재한다. 번역이 단순한 기술적인 언어전환이 아니라 두 나라의

14) 베누티(Venuti)가 제시한 개념으로 간단히 정리하면 자국화(domestication)는 이국적 요소를 최소화하여 독자들이 읽기 쉽게 만드는 전략이고, 이국화(foreignization)는 원문의 이국적인 표현을 보존하여 독자들을 이국에 다가가게 하는 번역전략이다. Jeremy Munday 지음, 정연일 외 옮김, 『번역학입문』, 한국외국어대학교출판부(2006), 208-211쪽을 참고함.

15) 하위 전략은 학자들 저마다 자신들의 개념어를 사용하고 있어 일괄되지 않는다. 필자

역사, 문화, 사회에 대한 총체적 이해를 바탕으로 이루어지는 창작이라는 특징은 바로 문화소 번역에서 잘 드러난다. 이번 장에서는 『오징어 게임』에 나오는 한국의 문화소들이 어떻게 중국어로 번역되었는지 살펴보고 그 번역 전략에 대해 분석하고자 한다. 논지 전개의 편의상 드라마 각 회차의 제목과 놀이명은 독립적으로 편성하였고 나머지 문화소는 크게 명사군과 관용어군으로 나누어 살펴보기로 한다.

1) 편명과 놀이명

『오징어 게임』은 총 9부작으로 완결된다. 각 회 차별로 독립된 편명이 있는데 이를 정리하면 아래 표와 같다. 이 가운데 토론의 여지가 있는 부분은 1, 4, 8, 9화이다.

〈오징어 게임 회차명〉

한국어	영어	중국어
1화: 무궁화 꽃이 피던 날	Red Light, Green Light	一二三木头人
2화: 지옥	Hell	地狱
3화: 우산을 쓴 남자	The Man with the Umbrella	撑伞的男人
4화: 풀려도 편먹기	Stick to the Team	即使被困住也要选边站
5화: 평등한 세상	A Fair World	平等的世界
6화: 간부	Gganbu	钢布
7화: VIPS	VIPS	贵宾们
8화: 프론트 맨	Front Man	代表人物
9화: 운수 좋은 날	One Lucky Day	幸运之日

1화에 등장하는 ‘무궁화 꽃이 피었습니다’란 놀이는 전세계 거의 모든 국가

가 참고한 논문들에서 언급된 하위 전략만 하더라도 30가지가 넘는다. 본 논문에서는 그 가운데 보편적으로 쓰일 수 있어 특별한 설명이 필요하지 않은 직관적인 개념어만 차용하여 사용하였다. 본 논문에서는 괄호 안에 상위나 하위 전략의 이름을 같이 표시하였다. 예시) 보존(음역) 혹은 음역(보존)

에 존재하기 때문에 대부분 도착어 문화소로 등가번역이 가능하다. 이 놀이의 제목을 살짝 비튼 1화의 편명 「무궁화 꽃이 피던 날」은 중의적 의미를 담고 있다. 하나는 ‘무궁화 꽃이 피었습니다’란 놀이를 의미하고, 다른 하나는 놀이의 시작과 함께 핏빛으로 물드는 시체를 꽃에 비유한다. 만일 한국어 편명 그대로 “无穷花开的日子”라고 직역하였다면 번역은 성공하지만 놀이의 이름은 유실되어 버린다. 왜냐하면 이 놀이의 중국어 명칭은 “一二三木头人”으로 무궁화와는 어떠한 발음상의 유사점도 없기 때문이다. 번역가는 공존할 수 없는 두 개의 안을 두고 결국 더 중요한 하나를 선택해야만 한다. 여기에서는 놀이 명을 택하고 비유적 의미는 버리는 전략을 취했다. 번역으로 출발어의 이런 중의적인 표현까지 항상 전달 가능한 것은 아니다.

4화의 편명 「졸려도 편먹기」는 중국어로 충실하게 직역(보존)되어 있다. 하지만 일반적으로 중국에서는 긴 문장을 제목으로 잘 쓰지 않아 회차의 편명으로는 부자연스럽다. 1화부터 9화까지 모든 편명이 명사형으로 끝나는 만큼 4화의 제목도 통일과 균형을 맞춰주는 번역전략이 필요해 보인다. 외국 영화나 드라마의 제목 같은 경우, 중국에서는 이미 오래전부터 중국식 작명법으로 새롭게 창작하는 문화가 자리 잡고 있다. 원제목과 드라마의 내용을 크게 왜곡하지 않는 범위 내에서 창작을 통해 대체하는 방법은 특히 이러한 제목 번역에 있어 매우 유용한 전략이다. 필자는 이러한 번역전략을 응용해 중국식 작명법에 따라 명사로 끝나는 「致命抉择(목숨을 건 선택)」이란 편명을 제시해 본다.

제8화의 제목 「프론트 맨」은 사회자 혹은 진행자란 의미로 드라마에서 검정색 제복을 입고 있는 남자(이병헌 분)를 지칭한다. 중국어 “代表人物”는 주로 회사나 조직을 대표하는 사람을 뜻해 여기서는 오역에 가깝다. 8화는 비밀에 가려져 있던 프론트 맨이 가면을 벗고 자신의 정체를 공개하는 내용이 핵심이다. 4화에서처럼 창작으로 대체하는 번역전략을 고려해 볼 수 있다. 수정번역으로 “面具之下(가면의 아래)”를 제시해 본다.

제9화의 제목은 「운수 좋은 날」이다. 일반적인 한국인이라면 이 제목을

듣는 순간 현진건의 동명소설 『운수 좋은 날』을 떠올리게 된다. 이 소설은 병든 아내를 둔 가난한 인력거꾼이 생활고에 시달리다가 마침 어느 하루, 종일 손님을 만나 돈을 벌게 되는 이야기를 다루고 있다. 하루 일을 마친 뒤 아픈 아내를 위해 기쁜 마음으로 설렁탕을 사서 귀가하지만 이미 아내는 죽어 있었다는 내용이다. 가장 비극적인 날을 ‘운수 좋은 날’이라고 제목을 붙임으로써 작품의 비극성을 반어적으로 강조하고 있다. 현진건의 소설에서처럼 『오징어 게임』의 주인공 기훈은 최후의 승자가 되어 456억의 상금을 가지고 집으로 돌아오지만, 그의 노모는 이미 죽어있다. 결국 9화의 편명을 현진건의 소설 『운수 좋은 날』로 정한 것은 엄청난 행운에도 불구하고 죽은 자도 살아남은 자도 모두 비극적인 현실을 맞이하게 된다는 작품의 결말을 예고하려는 의도이다. 하지만 번역으로는 이러한 문화적 컨텍스트(Context)까지 옮길 수는 없다. 필자는 이러한 반어적 표현을 따옴표¹⁶⁾를 통해 전달하는 번역전략을 고려해 보았다. 「“幸运之日”」라고 번역할 경우 일명 비품의 따옴표 용법에 의해 예리한 시청자는 운수 좋은 날이란 제목과 실제 펼쳐질 내용이 상반된다는 것을 예상할 수 있게 된다.

〈오징어 게임에 등장하는 놀이명칭〉

한국어	영어	중국어	번역방식
오징어게임	Squid game	鱿鱼游戏	직역
무궁화꽃이 피었습니다	Red Light, Green Light	一二三木头人	대체
설탕뽑기(달고나)	Sugar honeycombs	槿糖	대체
줄다리기	Tug-of-War	拔河	대체
구슬치기	Playing Marbles	打弹珠	직역
징검다리 건너기	Glass Stepping Stones	垫脚石桥	직역
딱지치기	Ddakji	打画片	직역
다방구	Dabangu	鬼抓人	대체

16) 영어로는 air quotes 혹은 bunny quotes라고 하고 한국에서는 비품(따옴)표라고 부른다. 일반적으로 한국에서는 홑따옴표가 중국어에서는 겹따옴표가 쓰인다. 따옴표 안의 내용을 인정하지 않는 반어적 의미로 주로 사용된다.

땅따먹기	Hopscotch	占地游戏	직역
비석치기	Biseokchigi	丢石头	직역
술래잡기	Tag	捉迷藏	대체
돈가스	Don Katsu	炸猪排	직역
얼음땡	Freeze Tag	红绿灯	대체
공기놀이	Gonggi	抓石子	대체
고무줄	Elastics	跳橡皮筋	대체
실뜨기	Cat's Cradle	翻花绳	대체

『오징어 게임』에는 총 16개의 한국 놀이가 등장한다. 이 놀이에 대한 중국어 번역을 정리하면 위 표과 같다. 16개의 놀이 가운데 9개는 중국어에 등가로 번역되는 단어가 있어 쉽게 대체(동의어)가 가능하였고 나머지 7개의 놀이는 모두 직역(보존)되어 있다. 대체가 가능했던 놀이의 대부분은 현재까지 중국에서 볼 수 있는 것들이다. 필자의 조사에 따르면 나머지 직역된 놀이들도 중국에 유사하거나 동일한 놀이가 존재하고 있었다. 그렇다면 왜 대체(동의어)하지 않고 직역하는 전략을 취하였을까? 문제는 중국에 유사한 놀이가 있지만, 그 명칭이 지역별로 너무 다양해서 보통화 어휘에 없거나 혹은 있다 하더라도 시청자들이 낯설어할 가능성이 크기 때문이라고 생각된다. 예를 들어 딱지치기만 하더라도 捧方宝, 捧三角, 捧四角, 打纸板, 来啪儿, 扇画片, 打宝, 扇皮将, 煽宝, 打啪儿 등 10개 이상의 다른 이름이 있다. 옛 어린이들의 놀이 문화가 중국에서도 사라진 지 이미 오래되어 젊은 시청자들은(번역자를 포함하여) 중국어에 존재하는 놀이명칭이 오히려 낯설 가능성도 크다. 설사 출발어와 등가로 대응하는 도착어의 단어가 있다 하더라도 그것이 번역되었을 때 시청자가 그 의미를 알지 못한다면 그 번역은 목적 달성에 실패한 것이 된다. 이러한 점을 고려해 본다면 차라리 충실한 의미전달에 중심을 둔 직역이 더 효과적인 전략일 수 있다. 번역자는 중국에 현존하는 보편적인 놀이명칭 9개를 제외하고 나머지 7개는 직역함으로써 이러한 문제를 헤쳐나간 것으로 보인다.

3) 명사군(고유명사, 대명사)

지명, 인명, 학교명 등과 같은 고유명사들은 대표적인 문화소들이다. 이러한 고유명사들은 일반적으로 대부분 음역하여 보존하는 번역전략이 많이 사용된다. 하지만 한중번역에 있어서는 한자(漢字)라는 언어적 교집합이 있어 음역하지 않고 그대로 한자로 옮길 수 있는 특수성이 존재한다.

<예시17> 1화 43분 32초

ST: 아, 쌍문동에 사는 서울대 조상우가?

영어: The same Sang-woo who attends SNU, right?

TT1: 双门洞的榮耀, 念首尔大学的曹尚佑?

<예시17>에서는 지명, 인명, 학교명이 그대로 한자(漢字)로 옮겨져 있다. 대부분의 중국인들은 한국의 수도가 서울이며, 서울대학이 한국에서 가장 좋은 학교이고, 한국 동네의 이름은 동(洞)으로 끝나며, 한국인의 이름도 중국처럼 주로 세 글자의 한자로 이루어져 있다는 사실 정도는 알고 있다. 영어자막에서는 서울대학교(17)를 영문 이니셜 S.N.U로 번역하였는데 과연 영미권 시청자들이 이 이니셜만 보고 상우가 엘리트 출신이라는 설정을 알 수 있을지 의문이 든다. 반면 한자로 옮겨진 “首尔大学”이라는 자막을 접하는 중국인들은 모두 상우가 한국 최고의 엘리트임을 바로 알 수 있다. <예시17>은 지명, 인명, 학교명이 모두 등장하지만 특별한 번역전략이 필요 없는 경우다. 이는 중국인들이 이미 한국의 문화소에 익숙하기 때문이며 한국의 고유명사가 자연스럽게 한자로 전환될 수 있기에 가능한 사례라 하겠다.

17) 영화 『기생충』의 영어번역자 달파시켓은 서울대학교를 옥스퍼드로 번역하였다. 그는 이 번역에 대해 외국인들이 서울대학교의 위상을 잘 모르며 또한 대사가 순간적으로 지나가기 때문에 관객들이 자막을 보고 직관적으로 이해할 수 있도록 서울대학교를 옥스퍼드로 변경하였다고 인터뷰에서 밝히고 있다. 유튜브 동영상 1분 10초부터 54초까지 인터뷰 내용 참조. (https://www.youtube.com/watch?v=V_rvjfGmscA)

<예시18> 1화 35분 12초

ST: 독립을 해? 내가 뭐 유관순이나
그럼 나가서 태극기라도 흔들든가
TT1: 独立? 你以为你是柳宽顺吗?
那你出去挥太极旗啊!
TT3: 独立?
你以为你是什么独立运动家吗?
那你出去挥国旗啊!

<예시18>에서는 유관순이란 한국의 역사 인물과 태극기가 한자로 전환되어 있다. 유관순과 태극기 그리고 태극기를 흔들었던 3.1운동에 대해 일반 중국인들이 알 리 없다. TT1은 원문을 그대로 직역하였다는데 한국역사에 낯선 중국 시청자들을 고려하여 좀 더 가독성을 높일 번역전략을 고려해 볼 여지가 있다. TT3 수정번역에서 유관순이라는 이름 대신 “독립운동가”, 태극기 대신 “국기”라는 상위개념 단어로 대체하는 번역전략을 적용해 보았다. 중국인에게는 낯선 한국의 고유명사가 상위개념의 보통명사로 대체되면서 대사의 이해도를 높일 수 있다.

<예시19> 1화 33분 40초

ST: 따뜻한 아랫목에서 손주들 재롱떠는 거 보면서 등이나 지지고 계시지
TT1: 躺在温暖的炕上暖背, 看着孙子耍宝才对
TT3: 躺在温暖的炕头上暖背, 看着孙子耍宝才对

아랫목은 온돌문화를 가지고 있는 한국에만 있는 고유어이다. <예시19>는 온돌과 유사한 기능을 가지고 있는 중국의 “炕(kàng)”으로 이를 대체하였다. 도착어의 유사한 문화소로 대체한 모범적인 자국화 번역이라고 생각된다. 하지만 엄밀히 말하면 kang은 온돌의 대체어이지 아랫목의 의미는 손실되어 있다. 아랫목은 온돌에서 가장 따뜻한 자리인 만큼 TT3처럼 이왕이면 kang에서 가장 따뜻한 곳을 의미하는 “炕头(kàngtóu)”라는 단어로 교체한다면 더욱 정밀한 자국화 번역이 완성될 수 있다.

<예시20> 1화 1분 08초

ST: 암행어사

TT1: 暗行御史

TT3: 锦衣卫

<예시20>에서 비록 암행어사가 한자로 표기되어 있지만, 일반 중국인들은 이 단어의 의미를 전혀 모른다. 한중번역에서 가장 빈번하게 일어나는 오역 사례는 바로 <예시20>과 같이 한국식 한자어를 그대로 한자로 옮기는 경우다. 엄밀히 말해 이는 번역이라고 말할 수 없다. <예시17>에서 처럼 한국 문화소에 친숙하기 때문에 그대로 옮겨도 문제가 되지 않는 경우와는 정확히 상반되는 경우다. 오징어놀이에서 오징어의 허리를 건너간 사람들은 더 이상 한 발로 뛰지 않고 두 발로 땅에 설 수 있게 된다. 이는 오징어 그림 밖에서는 한 발로 뛰며 방어해야 하는 수비수에 비하면 엄청난 특권이다. 이런 특권을 과거 임금의 비밀명령을 받은 암행어사에 비유한 것이다. 임금의 비밀명령을 받아 특권을 행사할 수 있으며 암행어사의 마패와 같이 상징패를 가지고 있고 또 사극에 자주 나와 아이들도 알 수 있는 친숙한 캐릭터를 중국에서 찾자면 금의위(錦衣衛)가 있다. TT3에 암행어사와 비슷한 상징성을 갖고 있는 중국 문화소 금의위로 대체해 보았다.

<예시21> 2화 27분 26초 (대체)

ST:아, 지금 **고시원**에 가는 중이에요

TT1: 我现在正要去**考试院**

TT3: 我现在正要去**宿舍**

<예시24>는 한국의 특별한 주거환경인 고시원을 그대로 한자로 옮겼다. 일반 중국인들이 이 단어를 본다면 시험을 보는 학원 정도로 인식할 가능성이 크다. 다르게 해석될 여지가 있어 좋은 번역이라 보기 어렵다. 드라마의 극 전개를 해치지 않는 선에서 상위 어휘인 “**宿舍(숙소)**”로 대체하는 수정번역을 제시하였다.

문화소 번역에 있어서 가장 좋은 사례는 출발어와 도착어에 일대일로 대응하는 단어나 표현이 있는 경우이다. 두 나라의 문화소와 문화소가 등가로 대체될 때 의미의 손실이 가장 적게 일어난다.

<예시22> 1화 11분 24초
 ST: 이런 **빨갱이** 씨발 년이, 씨
 TT1: 你这个**共匪**婊子

<예시23> 4화 28분 00초
 ST: 오빠 그 **돌팔이 의사** 새끼랑 뭐 있지?
 TT1: 哥哥,你和那个**蒙古大夫**之间有秘密吧?

<예시22>에서 “빨갱이”는 공산주의자를 속되게 이르는 말이다. 한자어에는 이에 정확히 대응하는 단어 공비(共匪), 즉 “공산당 도적들”이라는 대응어가 있다. <예시23> 돌팔이 의사의 중국어 대응어는 몽고의사(蒙古大夫)이다. 문제는 이렇게 일대일로 대응하는 어휘가 없을 경우의 문화소 번역이다.

<예시23> 7화 1분 55초
 ST: 가면 쓴 놈들이 나보고 **깍두기**래
 TT1: 带着面具的人说我是**边缘人**
 영어: The masked guys all called me this, “**the weakest link**”
 일어: 仮面どもが 私を“**カクトウギ**”って

<예시23>의 경우 깍두기의 비유적 의미에 대응하는 적절한 중국 문화소가 부재하여 “边缘人(biānyuánrén, 주변인, 아웃사이더)”이라고 번역하였다. 깍두기 자체가 한국 음식인 데다가 중국식 명칭인 “萝卜块(luóbūkuaì)”로 직역할 경우 어색한 대사가 되어버린다. 결국 번역자는 깍두기라는 단어가 비유하는 의미를 풀어서 대체하는 전략을 취하였다. 영어 역시 깍두기의 비유적 의미를 “the weakest link(가장 약한 사람)¹⁸⁾”로 풀어 대체하였다. 일본어는 한국어

18) 유튜브 “찐미국여자 제나”는 “the weakest link”보다 “The odd one out”이라는 표현

발음 그대로 음역하는 전략을 취한 것이 확인된다.

4) 관용어군

관용어는 어떤 사회에서 관습적으로나 일반적으로 쓰는 말의 법칙을 의미한다. 넓게 보아 속담이나 사자성어까지 관용어에 포함되기도 한다. 관용어는 단순히 단어의 표면적 의미 조합으로는 전체의 의미를 알 수 없는 특수한 의미를 나타내어 번역에서 말하는 전형적인 문화소라 할 수 있다.

<예시25> 8화 3분 35초

ST: 씨발, **똥인지 된장인지 꼭 치먹어 봐야만 아는** 인간이니까

TT1: 凡事都非得要经历过才分得出好坏。

영어: Someone who always has to get into trouble but somehow can't tell he's in it.

TT3: 妈的, 你就是个**不见棺材不落泪**的蠢货。

<예시25>는 한국속담을 풀어서 직역하였다. 중국 자막을 다시 한국어로 옮겨보면 “모든 일을 꼭 경험해야만 좋은지 나쁜지 아는 건 아니다”이다. 하지만 이 대사는 감정이 격양된 두 주인공이 언성을 높이며 싸우는 장면에서 등장한다. 중국어 자막의 도덕 교과서 같은 번역은 본 속담이 갖는 풍자와 지속적인 비유가 감정에 실려 잘 전달되지 않는다. 영어번역의 경우에도 “항상 곤경에 처해야지만 비로소 자신이 그 안에 있다는 걸 아는 사람”이라고 속담의 의미를 풀어서 번역하였는데 중국어 자막과 마찬가지로 말맛은 잘 살아나지 않는다. 중국에는 “不见棺材不落泪”라는 이와 유사한 의미의 속담이 존재한다. 이 속담을 직역하면 “관짝을 봐야 그제서야 눈물을 흘린다”라고 옮길 수 있는데 철저하게 실패하기 전에는 그만두지 않음을 이르는 말이다. TT1 설명조의 번역 대신 누락된 “씨발”을 첨가하고 한국속담에 대응하는 중국속담을 이

이 영화 속 각두기의 의미에 더 가깝다는 수정번역을 제시하였다.

용하여 수정번역 TT3을 제시하였다. 수정번역 TT3을 다시 한국어로 옮겨보면 “씨발, 관작을 봐야만 비로소 눈물을 흘리는 멍청이”이다.

<예시26> 7화 45분 07초

ST: 여자가 한을 품으면 오뉴월에도 서리가 내린다

TT1: 女人受到蔑视, 其怒火比地狱之火更可怕

TT3: 女人含恨, 六月飞霜

<예시26>의 번역전략 또한 한국속담을 그대로 풀어서 직역한 것이다. 하지만 이 속담은 한국에만 있는 것이 아닌 중국에도 동일한 이야기가 전해 내려온다. 이와 관련된 여러 이야기 가운데 중국에서는 관한경(關漢卿)의 작품 ‘두아의 원한(竇娥冤)’이 가장 유명하다. 이 작품에는 억울한 누명으로 한을 품은 여자가 결백의 증명으로 자신이 죽은 뒤 삼복더위에 눈을 내리게 한다는 내용이 나온다. 중국인들 모두 잘 알고 있는 고전이므로 직역하는 것보다는 사자성어 “六月飞霜(liù yuè fēi shuāng)”를 이용하여 번역하는 전략이 훨씬 더 적절하다고 판단된다. 일대일로 정확히 대응하는 도착어 문화소가 있었음에도 불구하고 이를 놓친 건 아쉬운 부분이다.

<예시27> 6화 10분 53초

ST: 이놈 저놈 다 놓치고 / **낙동강 오리알** 돼요

TT1: 你再这样挑三拣四, 最后会**落单的**

<예시27> 한국어 “낙동강 오리알 신세”는 혼자 낙오되다라는 의미를 갖고 있다. TT1 중국어 “落单(luòdān)”은 원래 배우가 단장이나 연출자에게 자기 역할 중에서 일부를 취소받는 것을 의미한다. 여기에서 ‘외톨이가 되다’라는 의미가 파생되었다. 이 둘은 비록 유래¹⁹⁾는 전혀 다르지만 동일한 의미를

19) “낙동강 오리알 신세”란 관용어의 정확한 유래는 밝혀져 있지 않다. 오리들이 낙동강 갈대숲 일대에 등지를 만들고 알을 낳는데 장마로 불어난 물에 알이 ‘푹덩’하고 빠지는 것을 보고 유래되었다는 설명이 가장 보편적으로 알려져 있다.

갖고 있어 도착어의 문화소가 출발어의 문화소로 바로 대체 가능한 경우다.

<예시28> 4화 25분 54초

ST: 역시 이래서 옛날부터 집안에 의사 한 명씩은 있어야 된다 그러나?

TT1: 难怪自古以來人家就说 家里要有一位医生

TT3: 管不得人家都说 家里一定要有一位医生

<예시28> 역시 한국어 원문을 그대로 직역하였다. 비록 중국에 이러한 관용어는 없지만 번역된 문장의 의미가 정황상 무리 없이 납득이 가는 내용이다. 여기서 문제가 되는 부분은 너무 충실히 번역하다 보니 “옛날부터”라는 말까지 그대로 직역한 점이다. TT1에서 “자고이래(自古以來)”라고 표현하면 마치 한국에서는 수 백년전부터 이러한 속담이 전해져 내려오는 것 같은 인상을 줄 수 있다. TT3에 “자고이래” 대신 “사람들이 모두 말하지 않던...(人家都说)”이라는 말로 교체하여 오해의 소지를 수정하였다.

<예시29> 5화 8분 2초

ST: 아니, 이런 족보도 모르는 외국 애들

우리 팀에 끼워 줘도 되는 거야? 어?

TT1: 可以让这种**来路不明**的外国人

混在我们的团队里吗? 可以吗?

한국어 족보(族譜)는 중국어로는 가보(家譜, jiāpǔ)라 한다. 가보란 단어를 써서 “这种连族谱都不清楚的外国人”이라고 번역할 수는 있다. 이렇게 번역된 문장은 의미도 통하고 문법적으로 틀린 곳도 없다. 하지만 중국인들에게 이 문장은 매우 어색한 화법으로 느껴진다. 번역가는 이 관용어가 가지고 있는 의미를 풀어 “족보도 모르는” 대신 “어디서 온 지도 모르는” 정도로 번역하였다. 족보란 특수한 상징적 의미를 도착어의 보편적 의미로 풀어쓴 적절한 번역전략이다.

<예시30> 1화 50분 9초

ST: 네 뒤통수 친 년 / 지금 한 대 더 쳐 줄까, 네 뒤통수?

TT1: 背叛你的人 / 要我现在再背叛你一次吗?

“뒤통수를 치다”란 한국어 표현은 중의적 의미를 갖고 있다. 물리적으로 정말 ‘뒷머리를 때린다’란 뜻이 있고 관용적으로 ‘배신하다’란 뜻이 있다. 탈북자 출신 강새벽(정호연 분)은 게임에 참가하기 전 이미 같은 조직에 있던 두목 덕수(허성태 분)를 한번 배반한 적이 있다. 이후 두 사람은 모두 오징어 게임에 참가하게 되어 다시 악연을 이어나가는데 <예시30>은 두 사람이 ‘무궁화 꽃이 피었습니다’ 놀이에서 말다툼을 하는 장면이다. 새벽은 자신을 괴롭히던 덕수의 뒤에서 그를 협박하며 위 대사를 내뱉는다. 말 그대로 새벽이 덕수의 뒤통수를 치면 덕수는 즉각 죽음을 당하게 되는 상황이다. 둘의 대화에서 덕수의 뒤통수와 새벽의 뒤통수는 같은 말이지만 전자는 배반, 후자는 가격(加擊)을 의미한다. 특수한 상황에서만 가능한 일종의 언어유희인 셈이다. 관용어를 활용한 이러한 중의적 의미의 말장난은 불가능한 것은 아니지만 번역의 난도가 매우 높다. 중국어에서도 배반을 의미하는 관용어로는 “背后捅刀(등에 칼을 찌다)”라는 표현이 있지만 언어유희로 살리기에는 불가능하다. 결국 번역자는 대사의 표면적 의미는 생략하고 내재적 의미 즉 ‘배반’만을 살려 가독성을 높이는 번역전략을 선택하였다.

4. 오역사례

이번 장에서는 2, 3장에서 미처 다루지 못한 『오징어 게임』 몇몇 오역사례들을 살펴본다. 『오징어 게임』은 필자가 분석해본 여러 한중번역 드라마 가운데에서도 가장 오역이 적은 작품이었다. 어색한 번역을 제외하고 필자가 찾아낸 명백한 오역사례는 불과 몇 건에 불과하다.

<예시32> 1화 33분 47초

ST: **며느리**가 차려 주는 따스 밥 드시고 사시나?

TT1: 你应该要吃着**媳妇**做的热腾腾的饭

TT3: 你应该要吃着**儿媳妇**做的热腾腾的饭

TT1 “媳妇”는 남편이 아내를 부를 때 쓰는 호칭 중 하나이다. 원문의 며느리에 해당하는 중국어 표현은 “儿媳妇(érxífu)”이다. 중한사전에는 “媳妇”가 며느리로 해설되어 있지만, 실제 중국에서 이 단어가 사용되는 용례는 사전과는 조금 다르다. 중국에서 현재 아들의 아내 즉 며느리는 반드시 “儿媳妇”로 호칭한다.

<예시33> 3화 14분 53초

ST: 애들 게임 규칙 **단순해** 모르면 우리가 도와줄게

TT1: 小孩子的游戏规则都很**单纯**, 你不会的话 我们会帮你

TT3: 小孩子的游戏规则都很**简单**, 你不会的话 我们会帮你

TT1의 “单纯”은 한국어의 순수에 해당하는 형용사로써 사람의 성격을 묘사하는데 주로 사용된다. 규칙이나 법칙은 “简单”으로 고쳐야 호응관계가 자연스럽다.

<예시34> 6화 38분 27초

ST: 내가 가지고 다니기 안전하게 해줄게

TT1: 我帮你拿着**确保**万无一失

TT3: 我帮你弄得更安全些

TT1은 “내가 절대로 빠지지 않게 실수 없이 너 대신 들고 있을게”라고 번역되어 있다. 하지만 극 중에서 옷으로 감싼 구슬 꾸러미는 화자 상우가 아닌 이주 노동자 알리가 든다. 극의 내용과 반대되는 명백한 오역이다. 원문의 본래 뜻에 맞게 TT3 수정번역을 제시하였다.

마지막 오역사례는 매우 단순한 한국어 대사가 전혀 엉뚱한 의미로 번역된 경우이다.

<예시35> 2화 48분 50초

ST20): **힘내자**, 덕수야 (화이팅, 덕수)

TT1: 我杀了德秀!

TT2: 我殺了德秀!

TT3: **上啊**, 德秀!

<예시35>는 부하에게 배신당한 덕수가 자동차에서 탈출한 뒤 자신을 죽이러 온 일당을 마주 대하는 장면에서 나오는 대사이다. 5대 1의 상황에서 목숨을 건 일전을 앞두고 덕수는 자신에게 “화이팅! 덕수”라고 일종의 기를 불어넣는다. 비록 흥분된 목소리라고 할지라도 이 대사는 한국 사람에게 매우 명확하게 들린다. 하지만 중국어 자막은 “我杀了德秀(내가 덕수를 죽였다)”이다. 화자가 덕수인데 덕수가 덕수를 죽였다는 이 엉뚱한 오역은 여러 가지 의문을 갖게 한다. 필자는 이 대사를 다른 외국어 자막에서 어떻게 처리했는지 확인하기 위해 살펴보았다.

영어: I killed Deok-su, okay?

일어: ドクスを殺した, 来い

독어: ich habe Deok-su umgebracht!

불어: J'ai tué Deok-su

필자가 확인 가능한 4개의 외국어 번역도 중국어와 마찬가지로 잘못 번역되어 있다. 하지만 영어, 일어, 독어, 불어 모두 동일한 오역을 했다는 사실은 우연일 수가 없다. 이것은 하나의 번역본을 보고 다른 언어로 번역했을 때만 생기는 명확한 중역(重譯)의 증거로 보인다. 실제 넷플릭스에는 번역자들을 위한 번역지침²¹⁾이 존재한다. 하지만 그 지침은 권고사항이지 반드시 지켜야

20) 더빙과 자막이 일치하지 않는 경우가 종종 보인다. 자막은 “힘내자! 덕수야!”이지만 실제 배우의 대사는 “화이팅! 덕수”이다. 대사를 반복하여 들어보면 격양된 목소리로 빠르게 외치는 이 “화이팅”이란 말이 사람에게 따라서는 “킬”로 들릴 가능성은 있다.

21) 넷플릭스의 PARTNER HELP CENTER 홈페이지에서는 영상과 자막 그리고 번역에 대한 여러 지침을 확인할 수 있다. (<https://partnerhelp.netflixstudios.com/hc/en-us>)

만 하는 규칙은 아니다²²⁾. 다양한 국적의 드라마들이 넷플릭스를 통해 수십 개의 나라에 서비스가 되는 만큼 드라마의 효율적 번역을 위해 넷플릭스는 피벗 언어(pivot language)라는 중재언어를 두고 있다. 예를 들면 비영어권 작품의 경우에는 먼저 영어로 번역하고 그 영어본이 다른 나라의 언어로 번역 되는 시스템이다. 그렇다면 『오징어 게임』의 중국어 자막은 피벗 언어 즉 영어번역본을 기준으로 만들어졌을까? 필자는 그렇지 않는다고 판단한다. <예시32>를 제외한 다른 중국어 자막에서 중역의 흔적을 찾지 못했다. 또한 본문 2, 3장, 특히 문화소 번역을 통해 우리는 중국어 번역본이 한국어 원문을 토대로 작성되었음을 확인할 수 있었다. 따라서 <예시32>는 번역자가 번역과정 중 애매한 대사를 만났을 경우 영어번역본을 부분적으로 참고했을 것이라는 사실 정도만 의미한다고 생각된다.

4. 결론

지금까지 넷플릭스 한국드라마 『오징어 게임』의 중국어 자막을 중심으로 그 번역특징과 전략에 대해 살펴보았다. 본문에서 분석한 내용을 정리하면 다음과 같다.

첫 번째, 『오징어 게임』의 중국어 간체자 자막에는 수많은 대만식 어휘와 화법이 섞여 있었다. 이는 드라마를 이해하지 못할 정도의 오역은 아니지만, 간체자 자막이라면 마땅히 중국 대륙시청자들을 전제로 한 번역 검수가 필요한 부분이다. 두 번째, 영어번역과 마찬가지로 비속어가 순화되어 번역되어 있었다. 거친 인물들의 착한 대사, 격양된 상황 속 설명조의 자막은 극의

22) 현재 넷플릭스에서 한중번역에 종사하고 있는 중국인 번역가 雷惠超와 간단한 인터뷰를 진행하였다. 그녀의 대답에 따르면 10여 편의 작품을 번역하면서 아직까지 넷플릭스 측으로부터 번역지침 준수를 요구받은 적이 없다고 한다. 중역과 관련된 내용을 포함한 세부 인터뷰 내용(원문)은 부록으로 첨부하였다.

몰입을 떨어뜨린다. 본래부터 청소년 관람불가 드라마인 만큼 비속어 번역에 있어 좀 더 과감한 번역전략이 요구된다. 세 번째, 문화소 번역에 있어서는 다양한 번역전략을 채택하여 비교적 양호한 모습을 보여주고 있었다. 특히 영어번역에서 지적받았던 호칭어는 중국어 자막에서 거의 문제가 되지 않았다. 하지만 일부 문화소 번역에 있어서 직역 대신 중국의 문화소를 활용했다라면 번역의 완성도가 한층 높아졌을 것이란 아쉬움이 남는다.

결론적으로 앞서 언급한 여러 가지 문제에도 불구하고 『오징어 게임』의 전체적인 번역품질은 상당히 좋은 편이다. 총 9화의 자막을 분석하면서 어색한 번역을 제외하고 완전한 오역이라고 판단되었던 문장은 총 10개도 되지 않는다. 필자가 근래에 접했던 다른 한중번역 드라마들과 비교해 보면 단연코 적은 양이다. 정확한 정보와 사실의 전달이라는 측면에서 『오징어 게임』의 중국어 번역은 그 기본목적을 충실히 달성하고 있다. 하지만 번역의 특성상 드라마의 대사는 정보만 전달해야 하는 것이 아니라 사람의 감정까지 함께 번역문에 담아야 한다. 『오징어 게임』의 번역에서 가장 아쉬운 점은 바로 정직하고 착한 번역으로 인해 드라마 속 사건의 격동성과 인물의 생동감을 놓치고 있다는 점일 것이다. 이 문제는 자막으로 『오징어 게임』을 감상한 모든 외국인들이 공통적으로 느끼는 부분이다.

최근 글로벌 OTT 플랫폼들이 서로 경쟁하면서 번역과 더빙 시장이 점점 더 커지고 있다. 무엇보다 거대기업의 자본으로 운영되기 때문에 번역시장의 활성화와 번역가의 처우개선에 있어서 매우 긍정적인 효과를 불러오고 있다. 하지만 일부 번역가들의 질 낮은 번역이나 비전문가들을 활용한 번역품질 저하 역시 불거져 나오고 있다. 대량의 콘텐츠를 번역하는 데 있어 피벗 언어와 같은 중역 시스템은 효율적일지 몰라도 콘텐츠가 가진 본연의 개성을 떨어뜨리는 부작용 또한 존재한다. 영화와 드라마를 단순히 상품이 아닌 작품으로 대하는 인식이 OTT 플랫폼과 번역가 모두에게 좀 더 요구된다. 특히 OTT 플랫폼의 번역 검수 시스템 개선은 가장 시급한 과제라고 생각된다. 글로벌 문화콘텐츠 산업에서 좋은 번역은 곧 경쟁력이기 때문이다.

參考文獻

- Jeremy Munday 지음, 정연일 외 옮김, 『번역학입문』, 한국외국어대학교출판부, 2006.
- 모나 베이커, 『라우트리지 번역학 백과사전』, 한신문화사, 2009.
- 이근희, 『번역의 이론과 실제』, 한국문학사, 2005.
- 금지아, 「한중 번역에서의 문화소 번역 전략」, 『번역학연구』 제16권 3호, 2015.
- 성승은, 한유진, 임현경, 「넷플릭스의 중역을 통한 다국어 번역 현황」, 『번역학연구』 제23권 제1호, 2022.
- 안희연, 김보연, 「번역불가능성의 관점에서 본 넷플릭스 ‘오징어 게임’의 문화 관련 어휘 번역에 관한 고찰」, 『아랍어와 아랍문학』 제25집 3호, 2021.
- 최미정, 「문화소 차이에 의한 드라마 자막번역 양상 분석 - 드라마 ‘미생’의 한중 자막번역을 통해」, 『한국말글학』 제38집, 2021.
- 杨云芝, 「论脏话的等值翻译转换」, 『青年文学家』第20期, 2013.
- 郭建中, 「翻译中的文化因素:异化与归化」, 『上海外国语大学学报』, 第2期, 1998.
- 刘万生, 「归化与异化对立而统一——用奈达的翻译理论论归化与异化」, 『南通职业大学学报』第3期, 2002.
- <https://www.youtube.com/watch?v=2HeOoBHkYM4>
- <https://www.youtube.com/watch?v=u1xl2RQK4uQ>
- <https://www.youtube.com/watch?v=HI7Ckl7wFQE>
- <https://www.youtube.com/watch?v=3TGzYDb9oaI>
- https://www.youtube.com/watch?v=sB_PuTrrGq8
- https://www.youtube.com/watch?v=V_rvjfGmscA

Abstract

An analysis of the Chinese subtitles of 『Squid Game』

Yu Bohui · Lee, Kun Seok

『Squid Game』, which is one of the Korean Netflix original series, has taken the world by storm from the aspect of business in 2021. As 『Squid Game』 rose to fame, there are more and more studies questioning about the subtitles or the contexts of dubbing that seem to not correspond with the true meaning of the original Korean lines. In this research, I applied the resources found in existing studies to the Simplified Chinese subtitle of 『Squid Game』 provided by Netflix and came up with 3 points below. First, Simplified Chinese subtitle is the service provided for people from Mainland China, however, it seems to be mixed with quite a number of vocabularies and sentences which are more often used in Taiwan. Second, swear words, which can emphasize the personalities and emotions of the characters, are mostly translated to a lower level of Chinese swear words. Third, Korean culturemes(cultural expressions) are mostly translated to comparatively local Chinese expressions basing on several general translation strategies. To summarize, the Simplified Chinese subtitle of 『Squid Game』 on Netflix is successful in conveying the meaning of the original lines as we can see that there are only few mistakes found, but there are still some parts that could be improved such as ‘emotion expression words’.

Key words : Squid game, Korean–Chinese translation, Cultural Elements translation, slang translation, netflix translation,

투 고 일 : 2022. 4. 10. / 심 사 일 : 2022. 4. 15.~ 2022. 5. 15. / 게재확정일 : 2022. 5. 20.

〈부록: 넷플릭스 현역 한중번역가 인터뷰 원문〉

受访者：雷惠超 (bilibili ID：雷切尔在絮叨)

Q: 网飞自己有提到一个피랏语言翻译规则，就是台本都是以英语台本为主进行翻译的。实际翻译的时候是这样的吗？会先拿到英语台本吗？

A: 피랏，应该对应的是pivot，我应该也看到过同一篇文章。不了解那样的作业模式，但我遇到的情况是，翻译韩国作品前从来没有拿到过英文台本，事实上也不是每一次都能拿到韩语台本。猜测这是部分作品的处理方式。

Q: 我在看鱿鱼游戏的简体字幕时，发现他跟繁体字幕有相当大的重复率。在内部是可以相互看到或者进行字幕内容交流的吗？并且简体字幕的翻译内容有相当多部分用词非常台湾化，不禁猜想简体字幕翻译者是不是台湾地区出身的翻译人呢？这个情况在网飞是被允许的吗？

A: 作为简体字幕翻译，我从来没有和同一作品的繁体翻译交流过，也不知道对方是谁，唯一会看到的是关键词汇（比如人名、地名）的各语种列表，这个时候可能会互相借鉴，但整个行文方式、用语，我肯定都是遵循自己的语言习惯。举个例子，在翻译4月8日网飞即将上档的《夜叉》，根据繁体版预告片，宝岛的译员用词是“北韩”、“不可能的任务”，但我用的是“朝鲜”和“碟中谍”。猜测在几年前，网飞招聘的简体字幕译员有可能是台湾人，直接把他们翻译的东西转换成简体，但据我所知，现在的简体字幕翻译应该都是大陆人。

Q: 在脏话这一块（韩译中）词语有专门的词汇列表吗？还是说也是根据翻译者的语感自行翻译呢？

A: 没有列表，自行翻译。